

**BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
CỤC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

LectureMAKER

Soạn bài giảng điện tử



Biên soạn: Nguyễn Hoài Nam
Cục Công nghệ Thông tin, Bộ Giáo dục và Đào tạo
Email: nam@moet.edu.vn

Mục lục:

I. GIỚI THIỆU	3
1. Tổng quan.....	3
2. Các chức năng chính.....	3
a. Master Slide - Tạo thể hiện thống nhất	3
b. Nhiều bộ soạn thảo khác nhau	3
c. Đa dạng nội dung đa phương tiện.....	3
d. Điều khiển Video.....	3
3. Các tính năng đặc biệt.....	4
a. Thiết kế và phác thảo mẫu trình bày	4
b. Nút tương tác	4
c. Bài giảng sinh động.....	4
II. BÀI GIẢNG ĐIỆN TỬ VỚI LECTURE MAKER.....	5
1. Bài thực hành số 1: Làm quen với Lecture Maker.....	5
a. Mô tả:	5
b. Ý nghĩa:.....	5
c. Thực hiện:	5
Bước 1: Làm quen với môi trường làm việc của Lecture Maker	5
Bước 2: Tạo một bài giảng mới	7
Bước 3: Đặt hình nền cho bài giảng mới	7
Bước 4: Lưu bài giảng mới tạo	10
Bước 5: Mở lại bài giảng đã tạo	10
2. Bài thực hành số 2: Bài giảng với Lecture Maker	11
a. Mô tả:	11
b. Ý nghĩa:.....	11
c. Thực hiện:	11
Bước 1: Thiết kế bố cục trình bày đồng nhất cho bài giảng	11
Bước 2: Đưa nội dung đã có trên powerpoint vào bài giảng	15
Bước 3: Đưa nội dung vào bài giảng bằng các công cụ soạn thảo.....	20
Bước 4: Đưa công thức toán học vào bài giảng.....	21
Bước 5: Đưa hình vẽ vào bài giảng.....	23
Bước 6: Đưa video minh họa vào bài giảng	25
Bước 7: Thực hiện đồng bộ nội dung bài giảng với video.....	27
Bước 8: Đưa câu hỏi kiểm tra vào bài giảng	29
III. KẾT XUẤT BÀI GIẢNG	36
1. Kết xuất bài giảng ra định dạng web	36
2. Kết xuất ra định dạng SCO.....	37
3. Kết xuất ra gói SCORM.....	38
4. Kết xuất ra file chạy .exe.....	40

I. GIỚI THIỆU

1. Tổng quan

LectureMAKER là phần mềm soạn thảo bài giảng điện tử đa phương tiện, sản phẩm của công ty Daulsoft Hàn Quốc (www.daulsoft.com). Với LectureMAKER, bất kỳ ai cũng có thể tạo được bài giảng đa phương tiện nhanh chóng và dễ dàng. Không chỉ có vậy, bạn còn có thể tận dụng lại các bài giảng đã từng làm trên những định dạng khác như PowerPoint, PDF, Flash, HTML, Audio, Video... để đưa vào làm nội dung bài giảng mới của mình.

Bài giảng được tạo ra từ LectureMAKER tương thích với chuẩn SCORM để làm bài giảng e-learning cho các hệ thống học tập trực tuyến.

2. Các chức năng chính

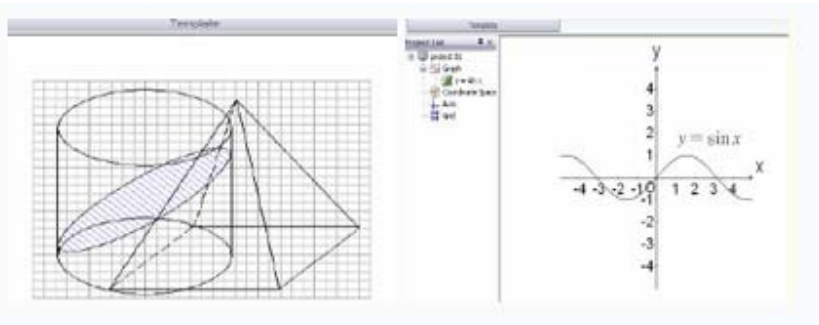
a. Master Slide - Tạo thể hiện thống nhất

Nếu bạn đã từng biết đến Master Slide trong PowerPoint thì khái niệm Master Slide cũng như vậy. Xây dựng Master Slide trước khi đưa nội dung vào sẽ giúp bạn sắp xếp, tổ chức bài giảng nhất quán, hợp lý hơn.

Master Slide có thể chứa tất cả các đối tượng bạn mong muốn có trên từng trang bài giảng, bao gồm các nút điều khiển, các chi tiết thiết kế trang.

b. Nhiều bộ soạn thảo khác nhau

LectureMaker có sẵn các bộ công cụ soạn thảo trực quan cần thiết để tạo bài giảng điện tử như: soạn thảo công thức toán học, vẽ biểu đồ, vẽ đồ thị, tạo bảng, text box, và các ký tự đặc biệt.



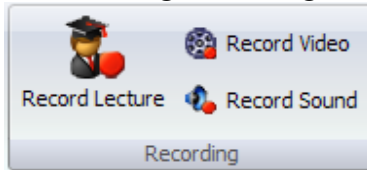
c. Đa dạng nội dung đa phương tiện

Bạn có thể chèn nhiều loại nội dung đa phương tiện vào bài giảng của mình như: hình ảnh, video, âm thanh, flash..

d. Điều khiển Video

Video có thể được sử dụng như một phần của bài giảng như là những minh họa. Với khả năng đồng bộ video với nội dung bài giảng, video không chỉ còn là minh họa trên

từng trang riêng lẻ mà thực chất đã là một phần của bài giảng điện tử trong đó vừa có nội dung bài giảng, vừa có hình ảnh, tiếng nói của giáo viên đi kèm với nội dung.



3. Các tính năng đặc biệt

a. Thiết kế và phác thảo mẫu trình bày

Phần mềm cung cấp sẵn nhiều mẫu trình bày. Nhiều dạng bài giảng e-learning sống động với sự kết hợp các mẫu trình bày được cung cấp như của PowerPoint, hay kết hợp giữa video với text, hay âm thanh với text,... có thể được tạo ra một cách dễ dàng.

b. Nút tương tác

Các nút liên kết nội dung và các nút định vị trang được sử dụng trong soạn thảo bài giảng nhằm định hướng nội dung bài học cũng như làm tăng khả năng tương tác học tập.

c. Bài giảng sinh động

Với việc sử dụng webcam, microphone, chức năng bảng điện tử, khả năng tự ghi lại giúp bài giảng có thể được soạn thảo một cách hiệu quả và sáng tạo bằng cách ghi hình, ghi âm và đồng bộ bài giảng. Kết quả thu được là một bài giảng sinh động với đầy đủ các hoạt động trên lớp mà qua đó người học hoàn toàn tự học được.

II. BÀI GIẢNG ĐIỆN TỬ VỚI LECTURE MAKER

Nội dung tiếp theo đây của tài liệu là các bài thực hành cơ sở và nâng cao giúp người đọc có thể tiếp cận nhanh, khai thác được các tính năng đặc biệt và làm chủ được phần mềm Lecture Maker, áp dụng trong soạn thảo bài giảng điện tử.

1. Bài thực hành số 1: Làm quen với Lecture Maker

a. Mô tả:

Trong bài thực hành này, bạn sẽ:

- Làm quen với môi trường làm việc của Lecture MAKER.
- Tạo một bài giảng mới.
- Đặt hình nền cho bài giảng.
- Lưu bài giảng mới tạo.
- Mở lại bài giảng đã tạo.

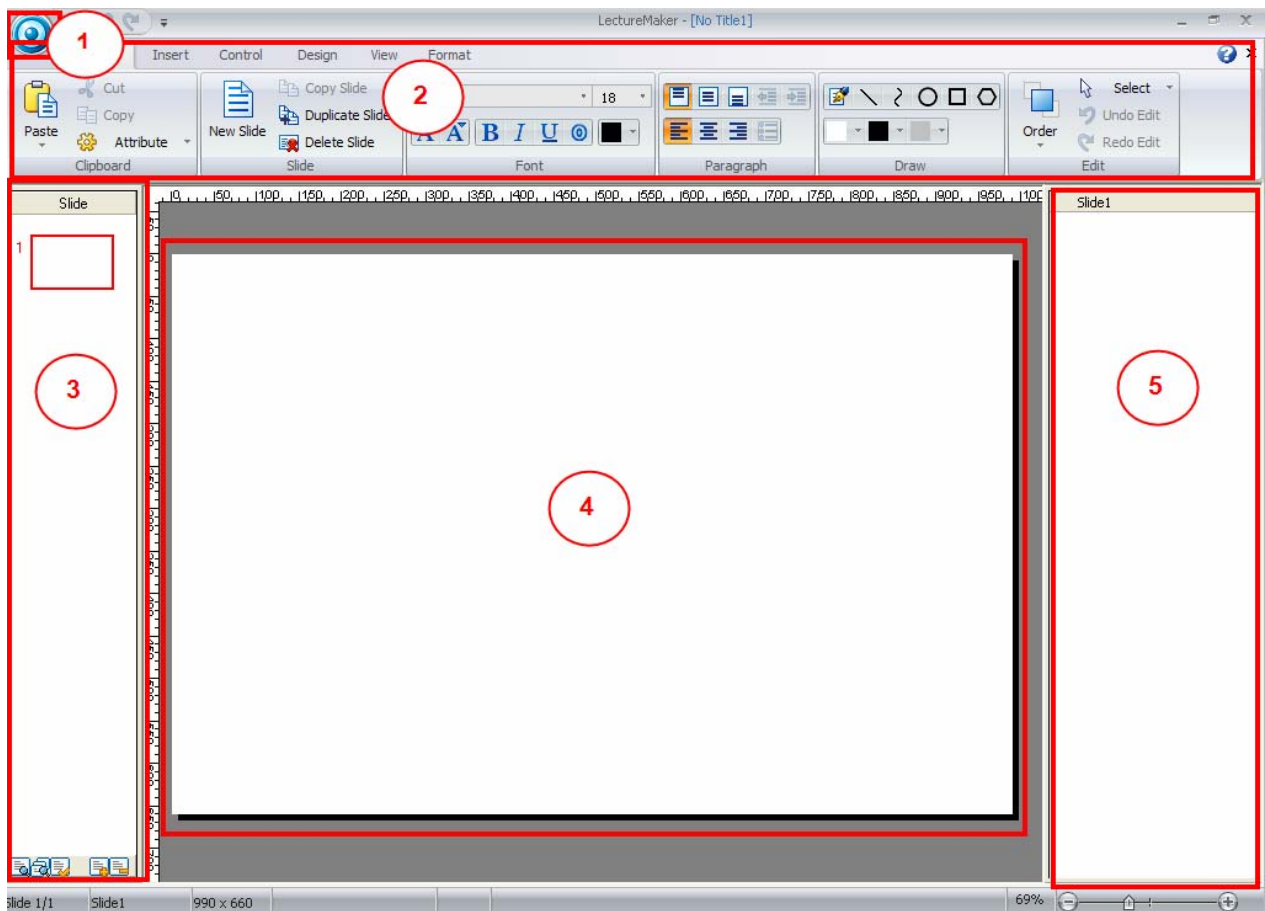
b. Ý nghĩa:

Làm quen với môi trường làm việc và các thao tác cơ bản của phần mềm soạn thảo bài giảng điện tử Lecture Maker.

c. Thực hiện:

Bước 1: Làm quen với môi trường làm việc của Lecture Maker

Khởi động chương trình LectureMAKER, màn hình chính của chương trình có dạng như sau:



hình: Màn hình chính

Trên màn hình này:

1 – Lecture Maker button: nút truy cập nhanh các chức năng New, Open, Save, Print.

2 – Ribbon Menu: Menu các chức năng của phần mềm với các menu:

Home: Các chức năng về định dạng văn bản.

Insert: Cho phép chèn các đối tượng như multimedia, biểu đồ, đồ thị, công thức toán học,...

Control: Đặt các hiệu ứng cho đối tượng và trang trình diễn.

Design: Cho phép chèn hình nền, đặt mẫu trình bày (layout) cho bài giảng.

View: Trình diễn bài giảng, mở các cửa sổ khác.

Format: Tùy đối tượng đang chọn trên trang mà xuất hiện các chức năng định dạng khác nhau.


3 – Slide Window: Hiện thị nội dung của từng trang trình diễn dưới dạng ảnh nhỏ. Có thể thêm, xóa một Slide hoặc di chuyển đến 1 Slide bằng cách kích vào hình của Slide đó. Có 2 cửa sổ có thể chuyển bật qua lại bằng cách kích vào tên của chúng là:

Slide: Hiện thị danh sách các Slide hiện có trong bài giảng đang mở.

Slide Master: Cho phép thiết kế layout thống nhất cho bài giảng.

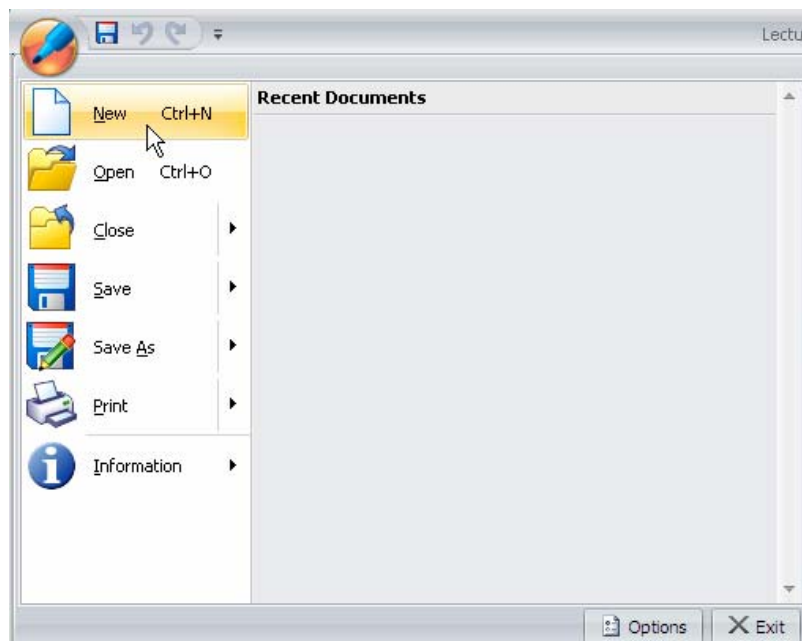
4 – Working area: Vùng làm việc của Slide hiện tại.

5 – **Object list**: Danh sách các đối tượng đang có trên Slide hiện tại.

 **Chú ý**: Trong LectureMAKER, khái niệm **Slide** tương ứng với khái niệm **Slide** trong MS PowerPoint. Ta có thể gọi là **Trang nội dung**.

Bước 2: Tạo một bài giảng mới

Để tạo mới một bài giảng, kích chọn nút **Lecture Maker button** , cửa sổ chọn mở ra như hình dưới:

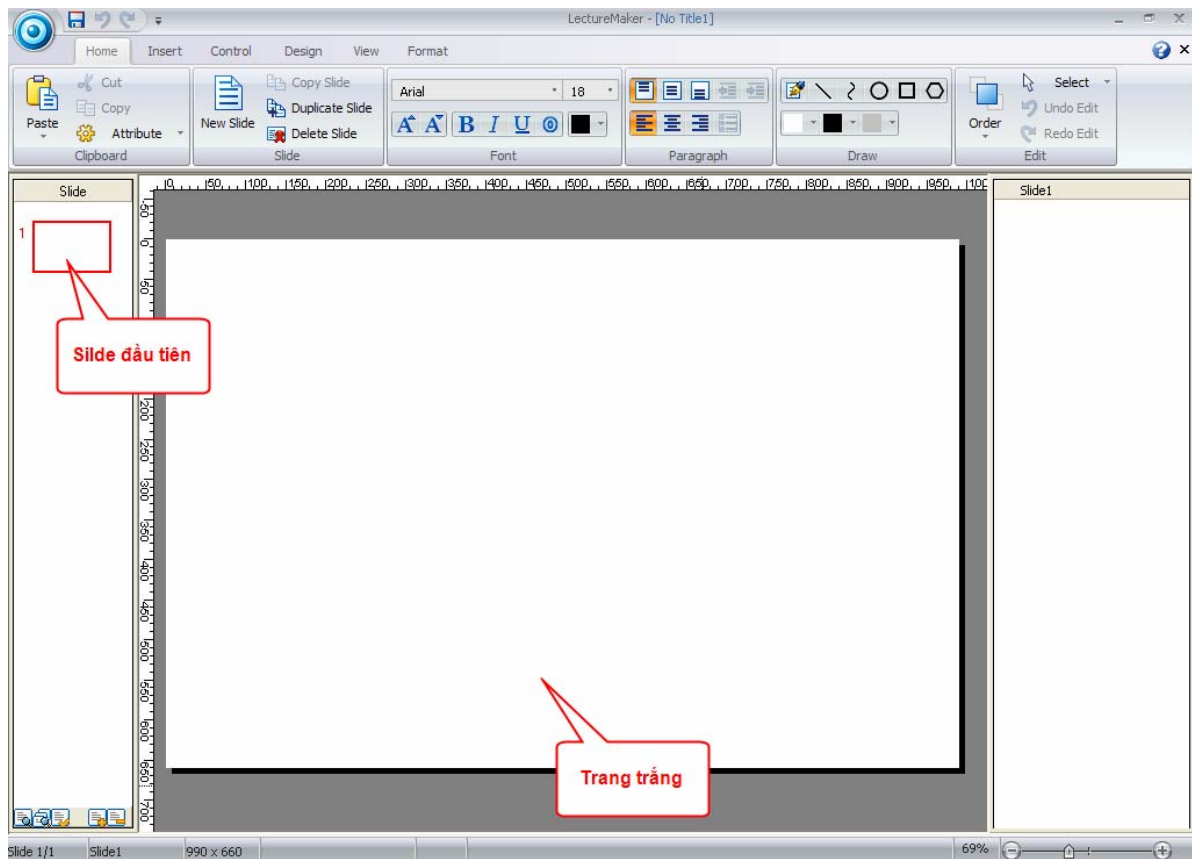


hình 1: Chọn New

Bạn kích chọn **New**, một bài giảng mới sẽ được tạo ra.

Bước 3: Đặt hình nền cho bài giảng mới

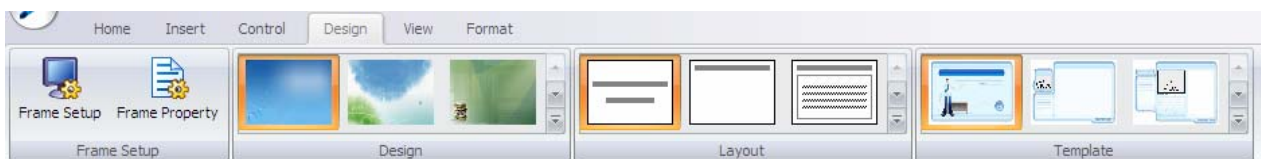
Như bạn thấy, sau khi kích chọn nút **New**, một bài giảng trắng sẽ được tạo ra như hình bên dưới:



hình: Trang trắng

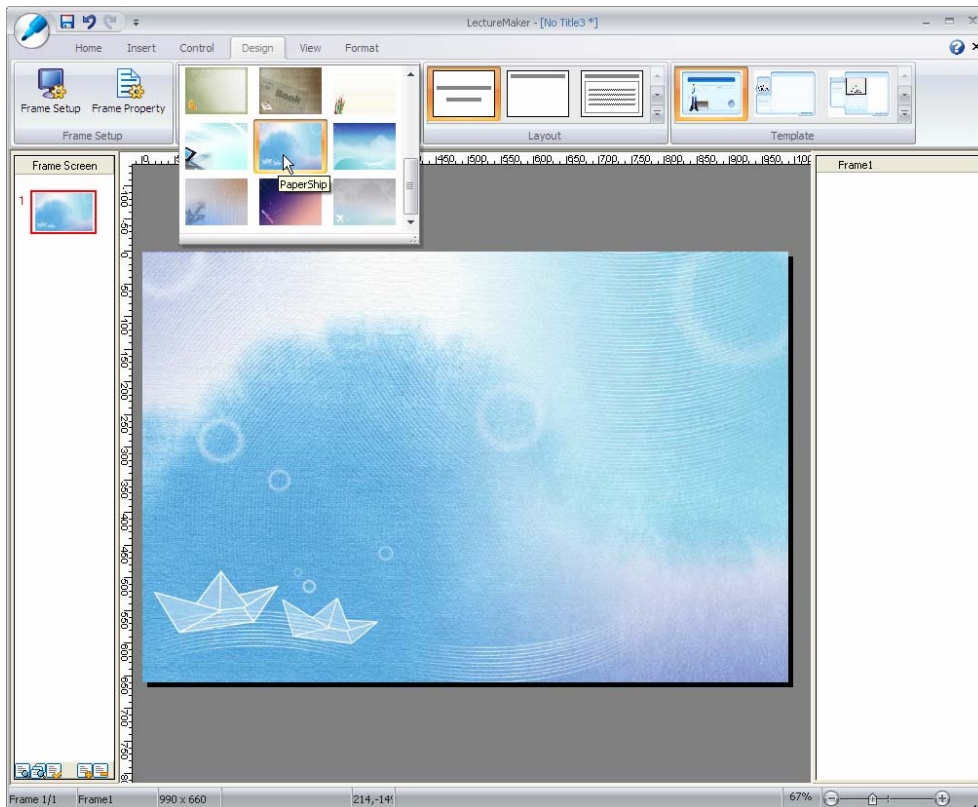
Bạn tiến hành đưa hình nền vào cho trang nội dung được đẹp mắt, sinh động. Để làm việc này, bạn có 2 cách:

Cách 1: Chọn một hình nền có sẵn trong menu Design:



hình: Menu design

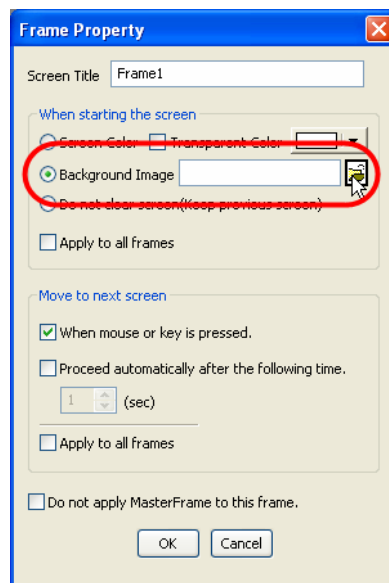
Từ menu Design, bạn kích chọn vào một ảnh mình thích trong phần Design, khi đó trang nội dung sẽ có hình nền như bên dưới:



hình: Chọn một hình nền

Cách 2: Chọn một hình nền từ bên ngoài.


Bạn có thể lấy một hình mình thích có sẵn trên máy tính vào làm hình nền cho trang nội dung. Để làm việc này, bạn nhấp chuột phải vào trang nội dung muốn đặt ảnh nền, chọn Slide Property, cửa sổ thuộc tính của Slide như bên dưới:



hình: Thuộc tính trang

Trên cửa sổ trang thuộc tính này, bạn tích chọn ô Background Image, chọn nút Open bên cạnh ô đó và tìm đến nơi đặt ảnh mong muốn làm ảnh nền.

Bước 4: Lưu bài giảng mới tạo

Để lưu bài giảng đã tạo, bạn kích chọn nút **Save**  ở trên cùng của cửa sổ Lecture Maker. Cửa sổ Save As sẽ yêu cầu bạn đặt tên và nơi cất bài giảng.

Lưu ý, khi bạn kích chọn nút Save, phần mềm sẽ lưu bài giảng của bạn dưới dạng **Ten_file.lme**. Ở dạng *.lme này, nội dung file sẽ được lưu nguyên gốc như khi bạn làm và bạn có thể mở lại file này để tiếp tục soạn thảo trên nó.



Chú ý: Trong khi soạn thảo nội dung bài giảng, bạn nên luôn ghi bài giảng của mình lại bằng cách sử dụng nhanh tổ hợp phím **Ctrl + S**. Làm như vậy, bạn sẽ tránh được việc mất nội dung đã soạn khi đóng vào mà không lưu bài giảng.

Bước 5: Mở lại bài giảng đã tạo

Các bài giảng sau khi được lưu lại dưới dạng **Ten_file.lme** thì đều có thể mở lại và soạn thảo tiếp được.

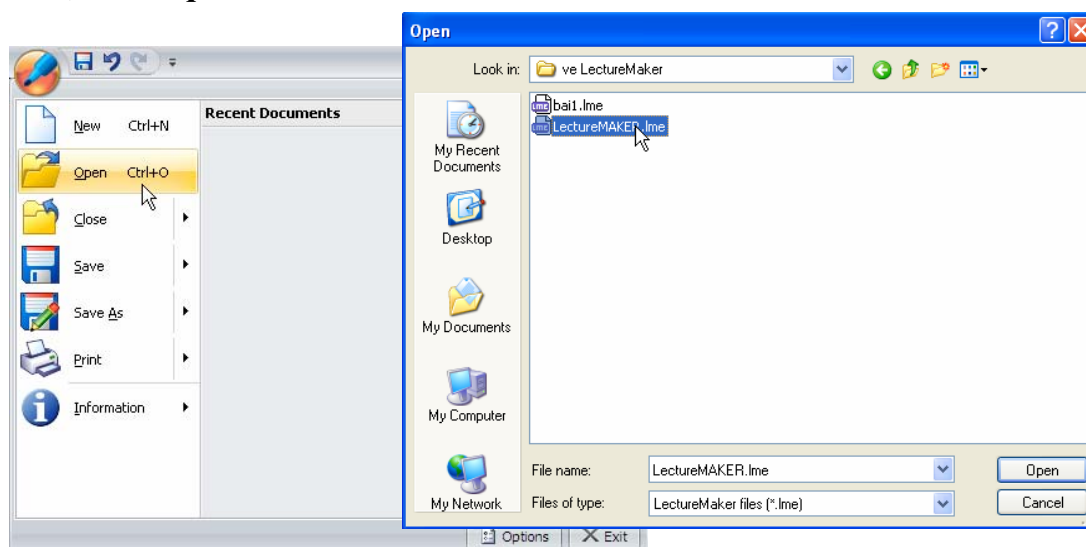
Để mở lại một bài giảng đã tạo, có 2 cách:

Cách 1: Mở từ phần mềm:

Trên phần mềm Lecture Maker đang mở, bạn kích chọn nút **Lecture Maker button**



, chọn **Open** và tìm đến nơi cất file đã tạo để mở ra như hình dưới:



hình: Open

Cách 2: Mở trực tiếp từ file đã tạo:

Bạn có thể kích đúp lên tên file, file đã tạo sẽ được mở ra trên chương trình Lecture Maker.



Chú ý: Để mở file ở dạng *Ten_file.lme* ra để soạn thảo tiếp thì yêu cầu trên máy tính đã cài đặt phần mềm Lecture Maker.

2. Bài thực hành số 2: Bài giảng với Lecture Maker

a. Mô tả:

Trong bài thực hành này, bạn sẽ xây dựng một bài giảng điện tử đầy đủ nội dung với các chức năng nâng cao của phần mềm Lecture Maker. Trong bài giảng có:

- Sử dụng một mẫu trình bày nội dung (template) thống nhất cho toàn bộ các trang nội dung..
- Một phần nội dung bài giảng được lấy lại từ nội dung bài giảng đã được biên soạn trước đó trên Power Point mà không cần soạn thảo lại.
- Sử dụng các công cụ soạn thảo Text Box, công thức toán học, hình học để đưa nội dung vào bài giảng.
- Đưa video minh họa vào bài giảng và đồng bộ video với nội dung bài giảng.
- Có phần kiểm tra bài cũ và kiểm tra củng cố kiến thức của bài học.

b. Ý nghĩa:

Bài giảng được tạo ra trên một bố cục trình bày đồng nhất cho tất cả các trang nội dung của bài giảng.

Nếu nội dung bài giảng đã từng được soạn thảo trước đó trên các phần mềm khác thì hoàn toàn có thể lấy lại làm nội dung cho bài giảng mới mà không cần phải soạn thảo lại.

Bài giảng sẽ được chia thành các phần tương ứng như trong một tiết học với phần kiểm tra bài cũ, phần bài học mới và phần củng cố kiến thức mới học.

Bài giảng điện tử nhấn mạnh đến khả năng tự học của người học, do đó video minh họa thầy giáo đang giảng bài sẽ được đồng bộ với nội dung của bài giảng. Khi đó thầy giáo giảng tới đâu (video) thì nội dung bài giảng sẽ được hiện thị tới đó (các trang nội dung).

c. Thực hiện:

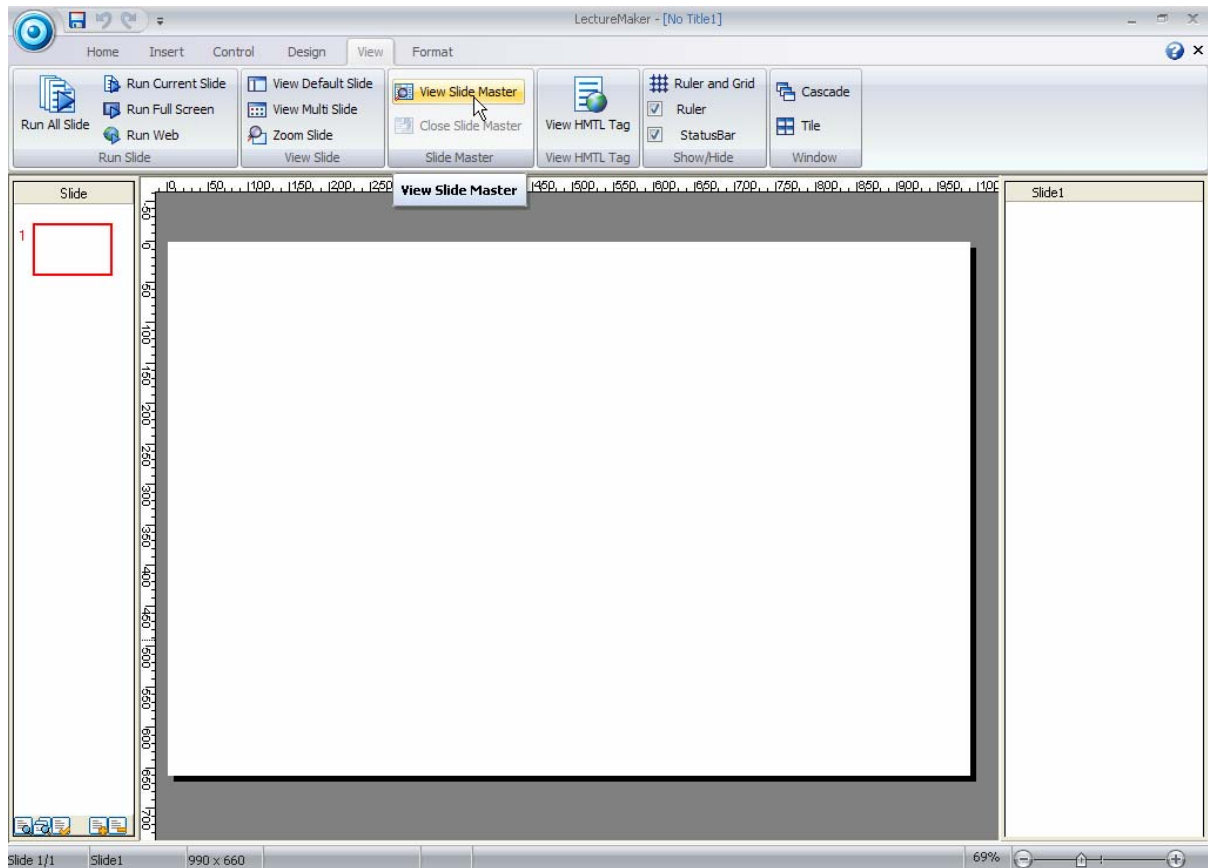
Bước 1: Thiết kế bố cục trình bày đồng nhất cho bài giảng

Một bài giảng điện tử tốt nên có một bố cục trình bày thống nhất trên tất cả các trang trình diễn, tránh thay đổi bố cục trình bày liên tục khiến người học mất tập trung ra khỏi nội dung bài giảng.

Tạo tính thống nhất cho bài giảng được thực hiện thông qua chức năng ***Slide Master***. Chức năng này cho phép bạn xác định và áp dụng những đối tượng chung nhất như là

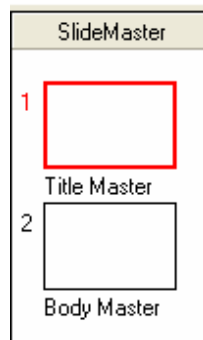
phông chữ, định dạng, các thiết kế menu, hình ảnh,... sẽ **xuất hiện trên tất cả các trang trình diễn** của bài giảng.

Khởi động chương trình LectureMAKER. Từ màn hình chính của chương trình, chọn menu View, chọn View Silde Master như trên hình:



hình:View Side Master

Khi kích chọn nút View Master Slide, khung hình Slide Scene bên trái sẽ chuyển thành khung hình MasterSlide:

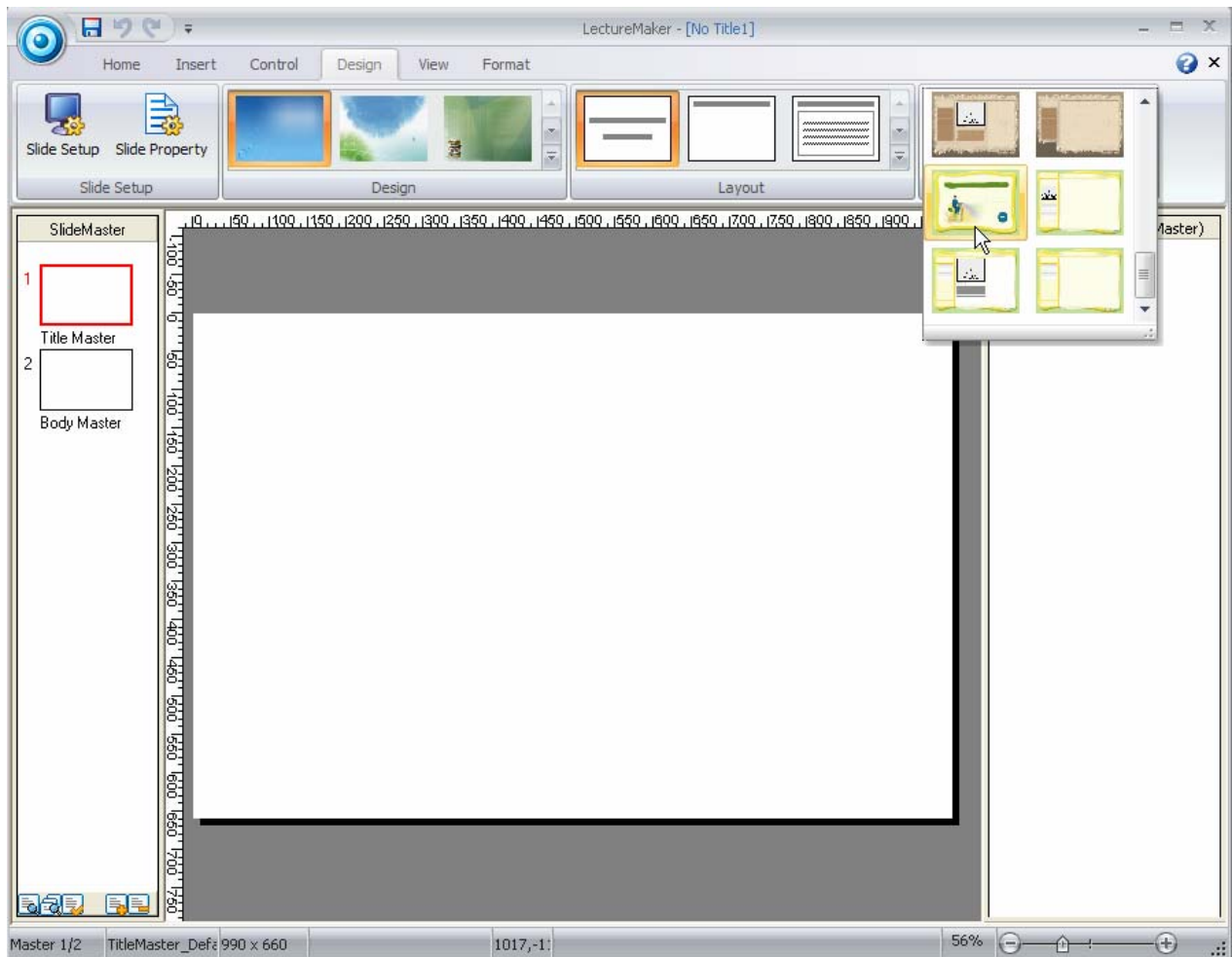


hình: SideMaster

Silde Master gồm có 2 Slide:

- Title Master: tương ứng với Slide đầu tiên của bài giảng, là Slide giới thiệu thông tin về bài giảng.
- Body Master: tương ứng với các Slide nội dung trong bài giảng.

Với Slide Master đang mở, trên thanh menu chính, chọn menu Design và chọn tiếp ô template như trên hình:



hình: Chọn Template

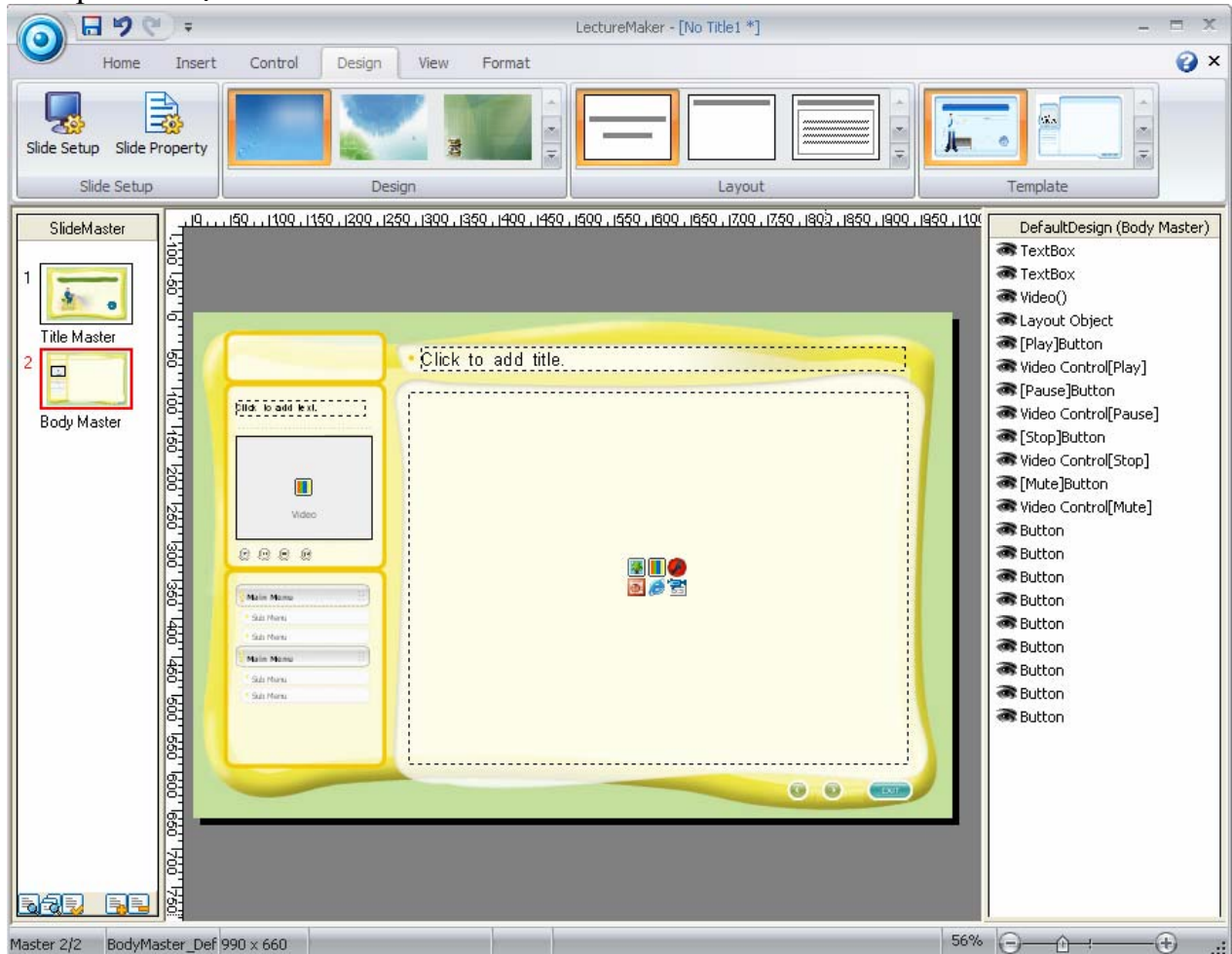
Tại đây ta sẽ chọn mẫu template áp dụng cho bài giảng của chúng ta.

Bài giảng của chúng ta dự kiến có phần nội dung được lấy lại từ một file Power Point đã có nên chúng ta sẽ chọn 1 mẫu template có sẵn thành phần đó. Hãy đặt các thành phần bạn muốn xuất hiện trên tất cả các Slide lên Body Master Slide này, kể cả các nút menu.

Đầu tiên là chọn 1 mẫu template cho **Title Master** bằng cách kích chọn Slide Title Master trên khung hình **Slide Master**, sau đó trong ô **Template** của menu **Design**, tiến hành chọn một mẫu template mong muốn.

Với Slide **Body Master**, chọn Slide này trong khung hình **Slide Master** rồi chọn một mẫu template mong muốn trong ô **Template** của menu **Design**.

Kết quả ta được như dưới hình:



hình: Thiết lập Slide

Đóng cửa sổ Slide Master để quay về màn hình soạn thảo bằng cách kích lên khung hình Slide Master hoặc vào menu View, chọn nút Close Slide Master.

Với các bước thao tác trên, chúng ta đã hoàn thành việc tạo tính thống nhất cho bài giảng.

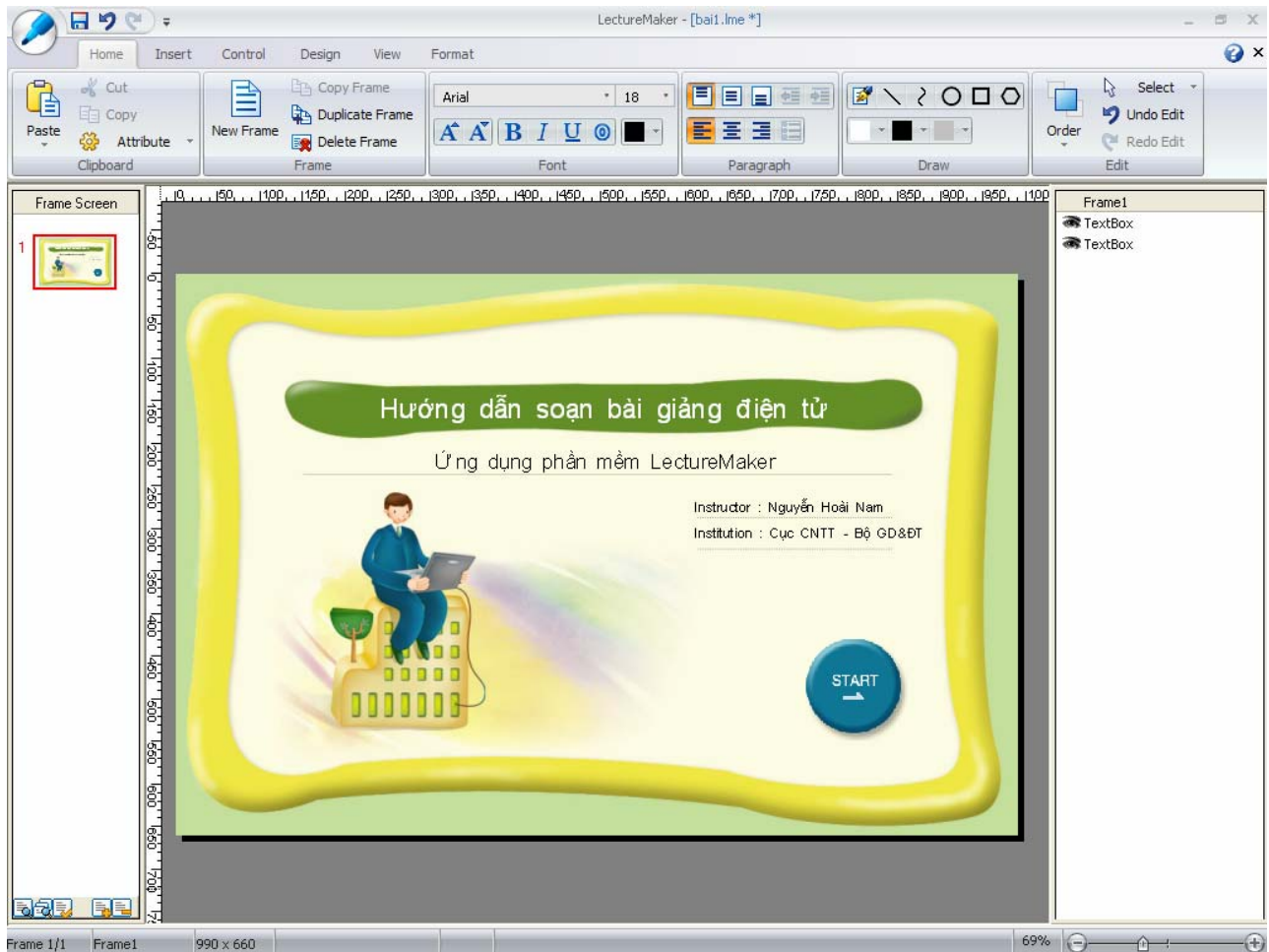


Chú ý: Bạn tạo tính thống nhất cho bài giảng trên khung hình **Master Slide**. Để soạn thảo nội dung bài giảng, bạn **phải đóng** khung hình **Master Slide** này lại để trở về khung hình soạn thảo **Slide Screen**.


Bước 2: Đưa nội dung đã có trên powerpoint vào bài giảng

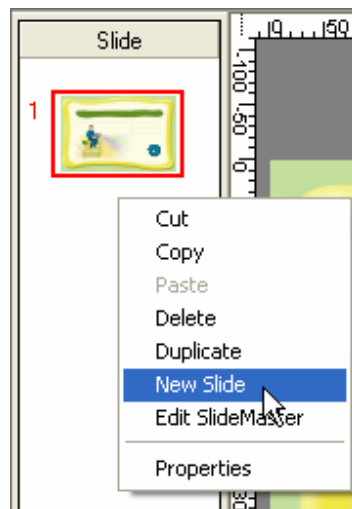
Sau khi đóng khung hình MasterSlide, ta quay trở về khung hình Slide Screen. Lúc này trên màn hình có sẵn Slide đầu tiên là Slide mà bạn sẽ đưa các nội dung giới thiệu về bài giảng như là: Tên bài giảng, Nội dung gì, Họ tên thầy giáo, Tên trường ...

Đưa nội dung giới thiệu vào Slide đầu tiên:



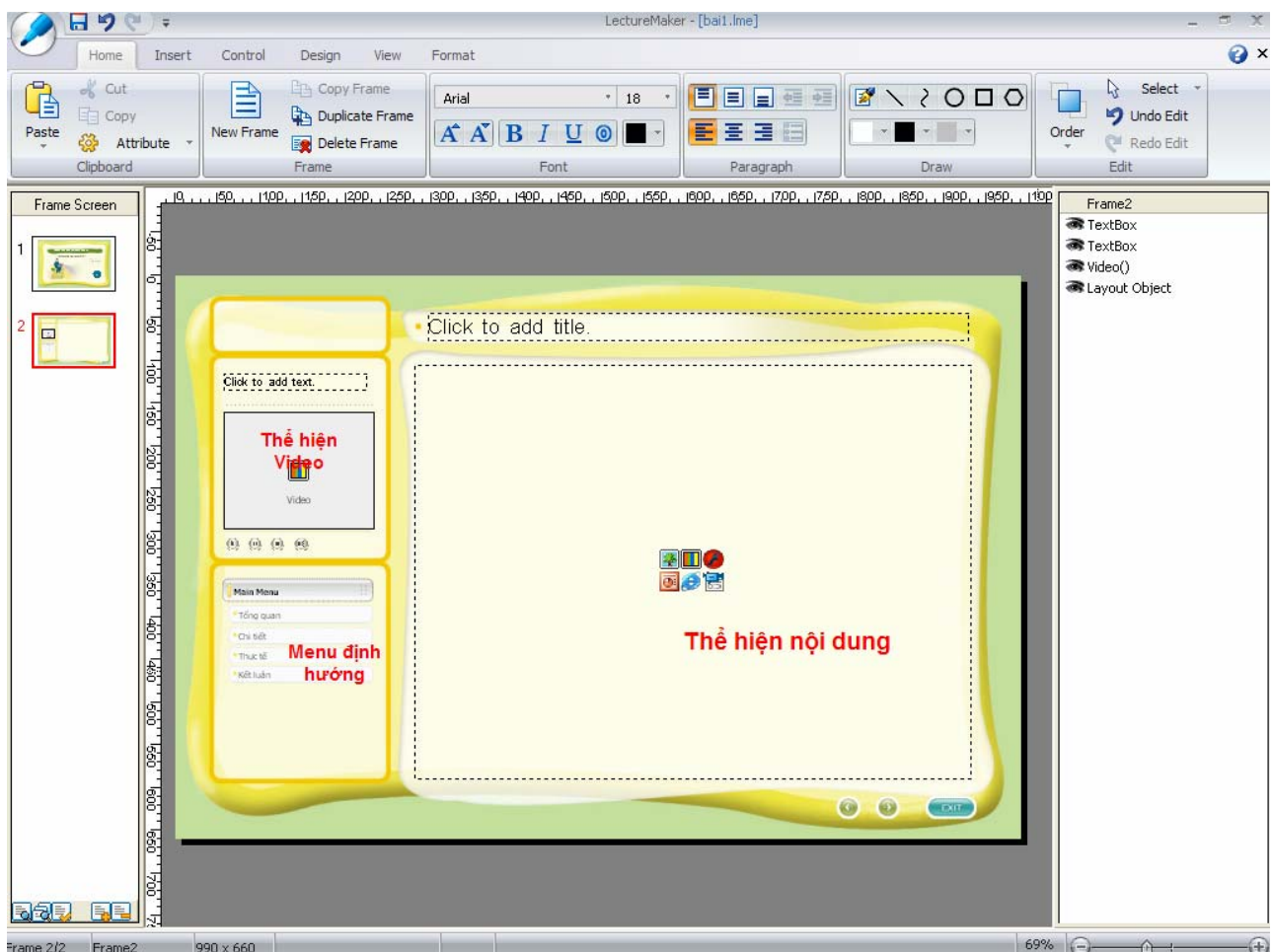
hình: Slide giới thiệu

Ta tiếp tục thêm một trang mới bằng cách kích chọn nút Insert Slide  ở thanh công cụ bên dưới khung hình Slide, hoặc nhấp chuột phải vào khung hình Slide, chọn New Slide như hình dưới:




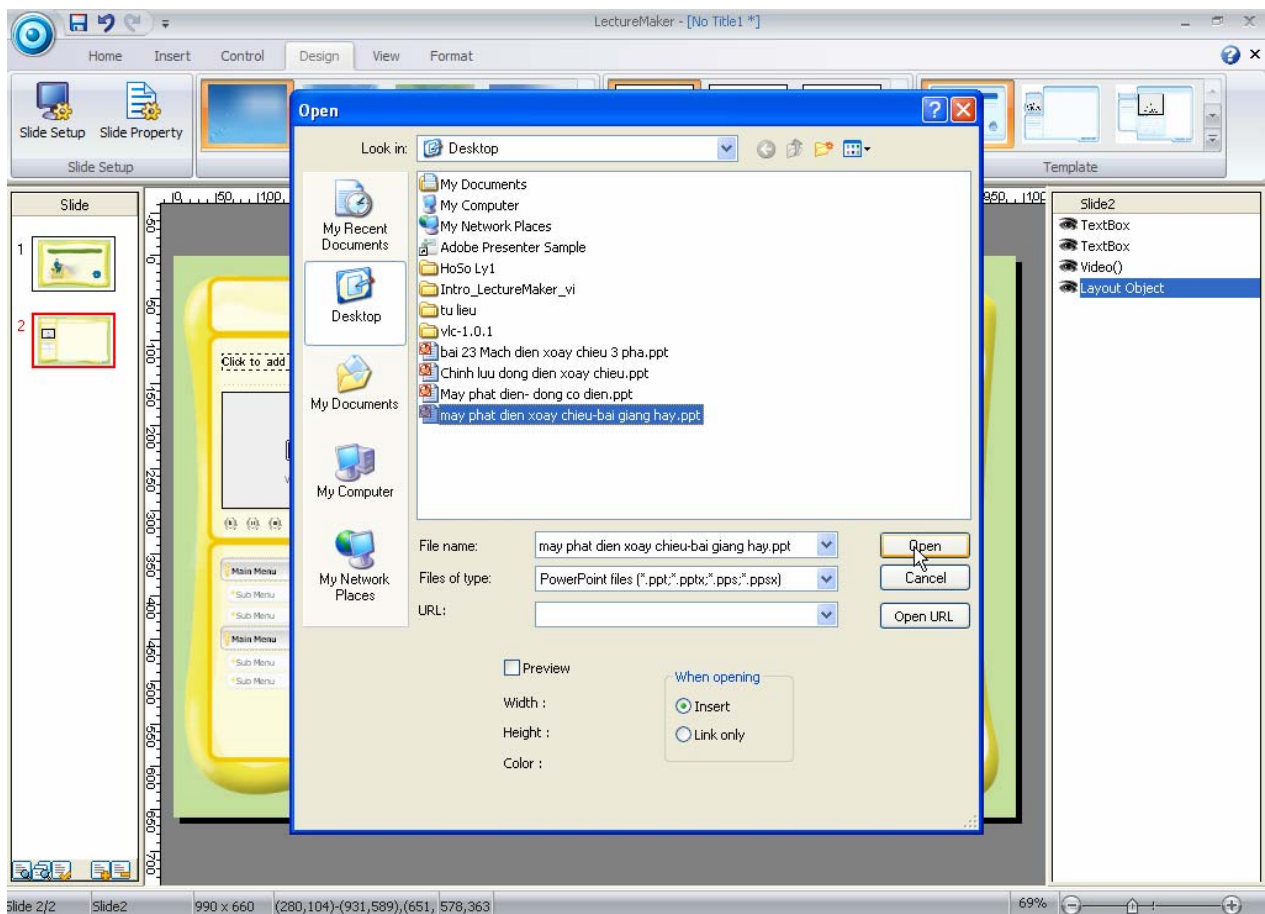
hình: Thêm trang mới

Slide mới được thêm vào với đầy đủ các thành phần mà ta đã định sẵn trên khung hình Slide Master, bao gồm: 1 khung hình chính thể hiện nội dung bài giảng, một menu định hướng bài giảng như dưới hình:



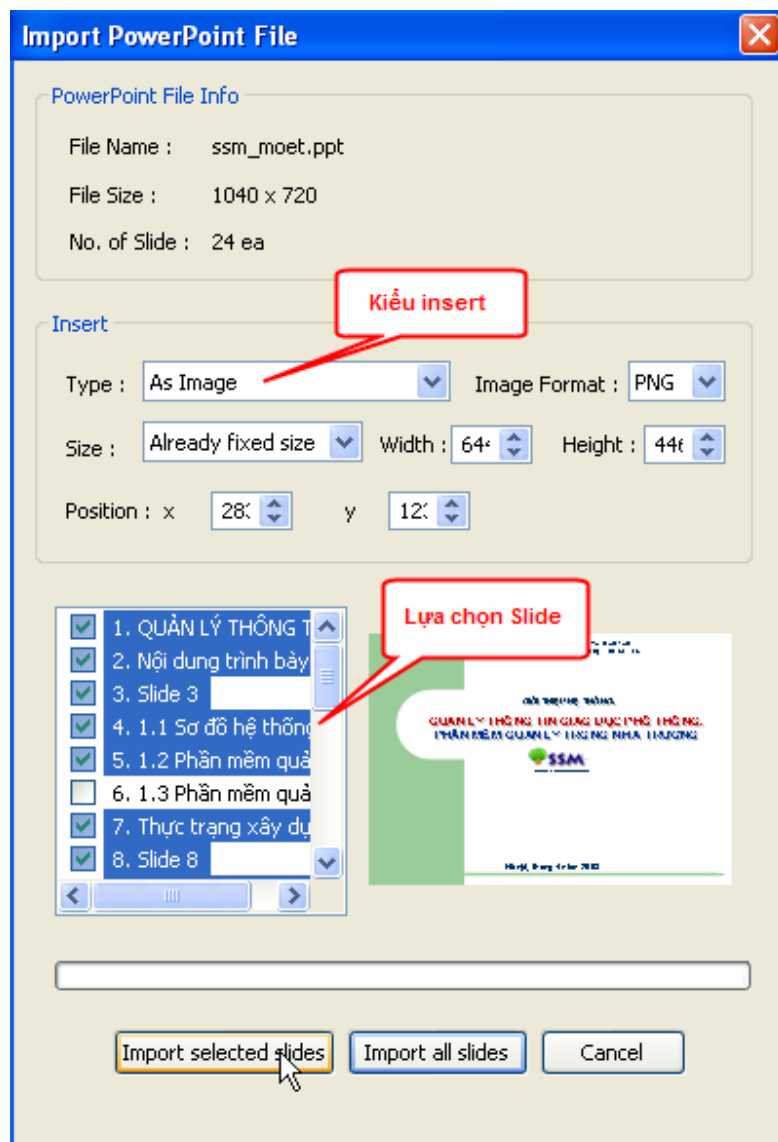
hình: Trang mới

Tới đây, ta sẽ tận dụng lại bài giảng mà ta đã từng soạn thảo trên PowerPoint để làm thành một bài giảng mới. Trên khung hình dự kiến thể hiện nội dung, kích chọn nút PowerPoint , cửa sổ Open mở ra, tìm tới file bài giảng powerpoint và kích chọn Open:



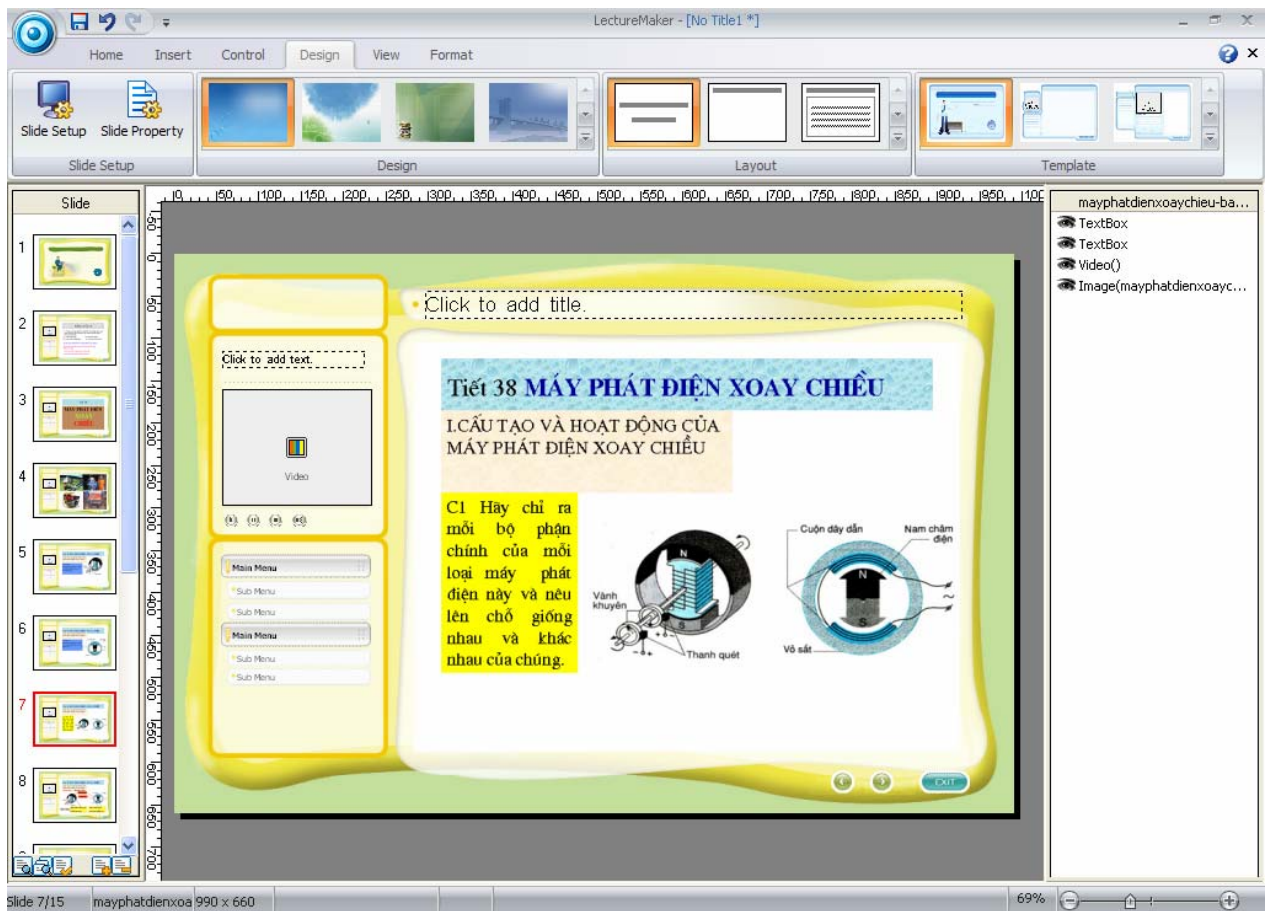
hình: Mở file powerpoint

Cửa sổ **Import PowerPoint File** xuất hiện, bạn lựa chọn các slide sẽ đưa vào hoặc chọn tất cả các slide. Nếu bạn muốn giữ nguyên các hiệu ứng của file Powerpoint thì tại mục **Type** trong ô **Insert**, bạn chọn **As PowerPoint Document**, còn nếu chỉ muốn lấy nội dung thì bạn chọn **As Image**:



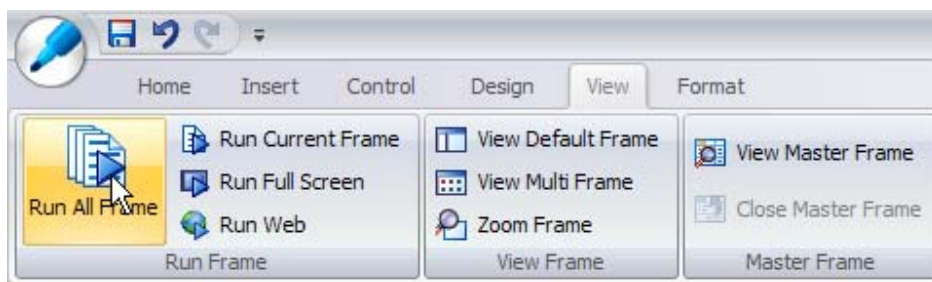
hình: Đưa slide từ PowerPoint vào bài giảng

Sau khi bạn kích nút Import, LectureMAKER sẽ tự động tạo ra số Slide tương ứng với số Slide đã được chọn, đồng thời đặt nội dung các slide vào đúng vị trí ô thể hiện nội dung trên bài giảng như hình dưới:



hình: Các slide được đưa vào

Tới đây ta đã có thể xem trước bài giảng của mình bằng cách vào menu View, chọn Run All Slide:

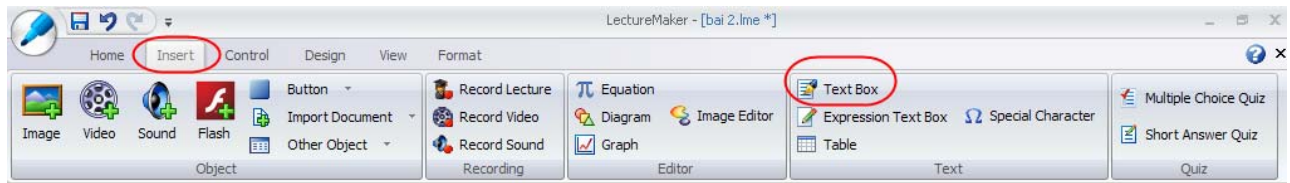


hình: Xem trước thể hiện của bài giảng

Bước 3: Đưa nội dung vào bài giảng bằng các công cụ soạn thảo

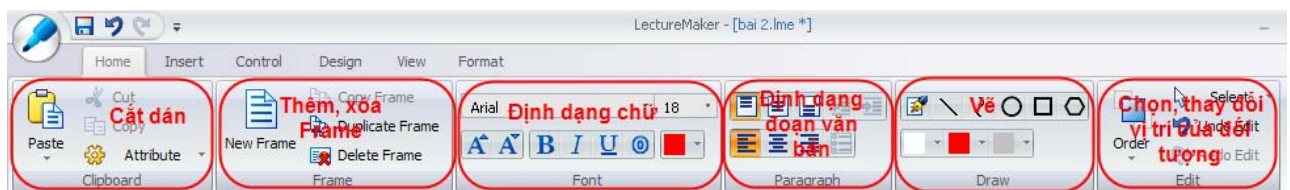
Tiếp tục đưa nội dung trực tiếp vào bài giảng, ta thêm mới một Slide và đặt nội dung mới lên đó.

Nội dung được đưa vào bài giảng bằng cách nhập vào trong các textbox. Để thêm một hộp textbox, ta chọn menu Insert, chọn Textbox như dưới hình:



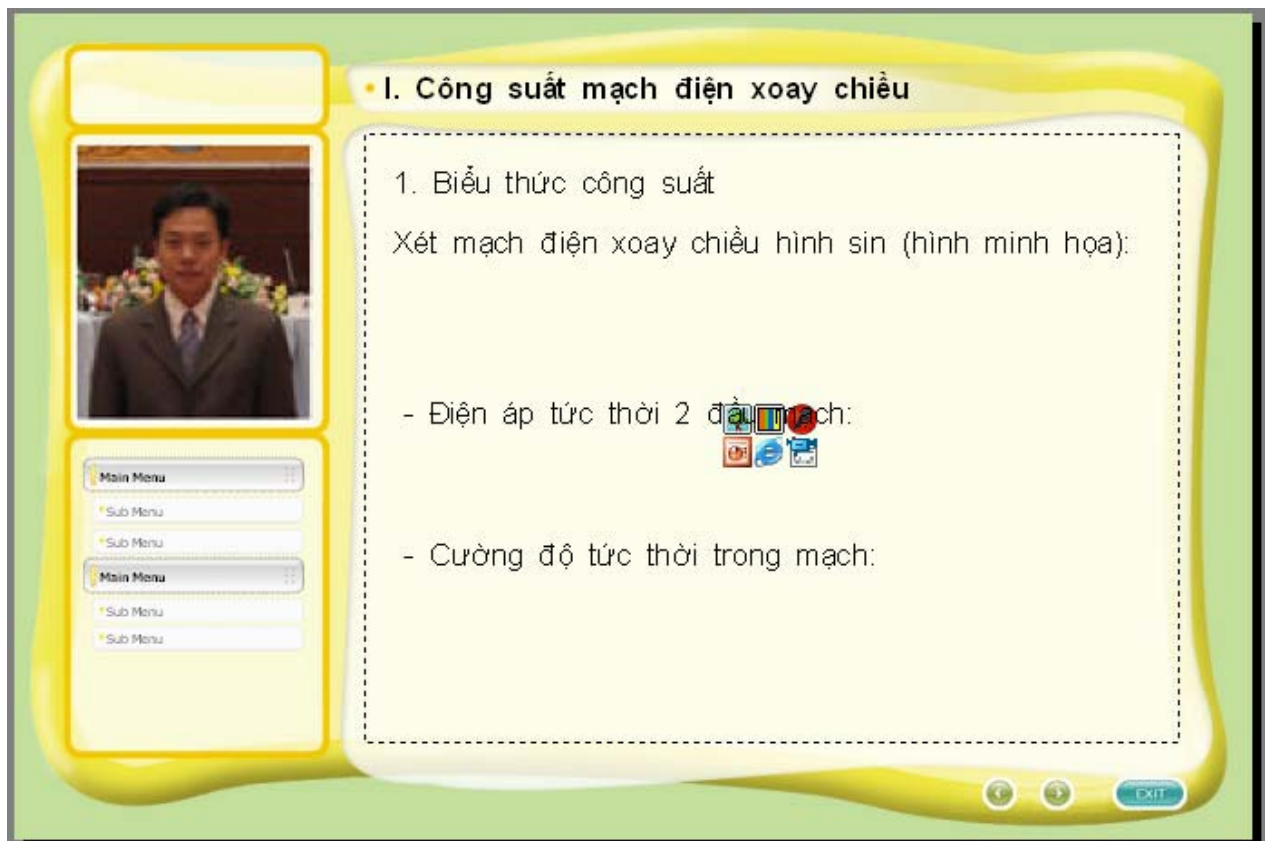
hình: Thêm một textbox

Trên slide đang mở, kéo thả chuột tại vị trí muốn đặt textbox rồi nhập văn bản vào đó. Để định dạng cho văn bản, chọn menu Home, dùng các ô tương ứng để định dạng cho văn bản.



hình: Định dạng

Kết quả ta có trang nội dung :

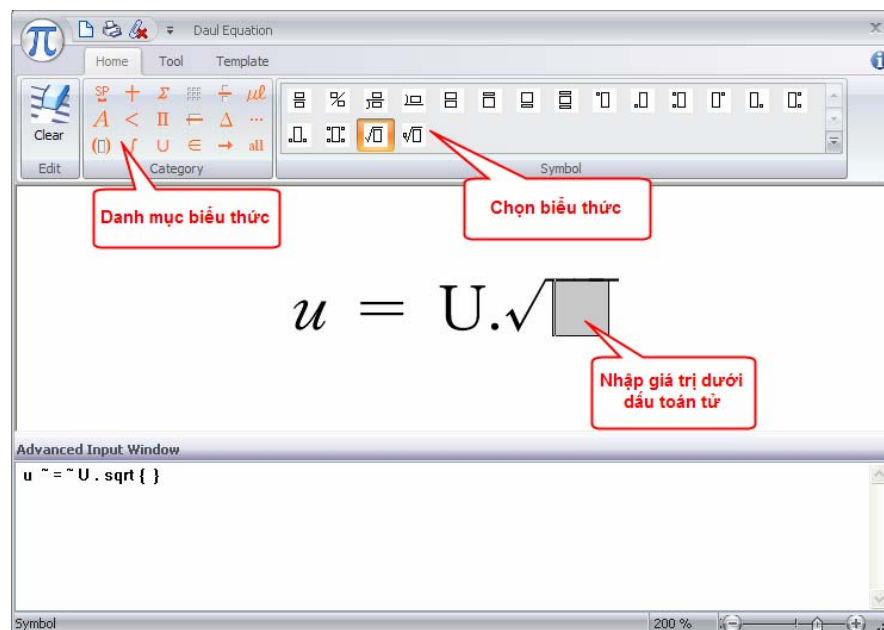


hình: Đưa nội dung bài học vào

Trong trang này, ta sẽ vẽ hình minh họa và đưa công thức toán học vào nội dung bài giảng.


Bước 4: Đưa công thức toán học vào bài giảng

Để đưa công thức toán học vào, từ menu Insert, kích chọn Equation, trang soạn thảo công thức toán học:



hình: Soạn công thức toán học

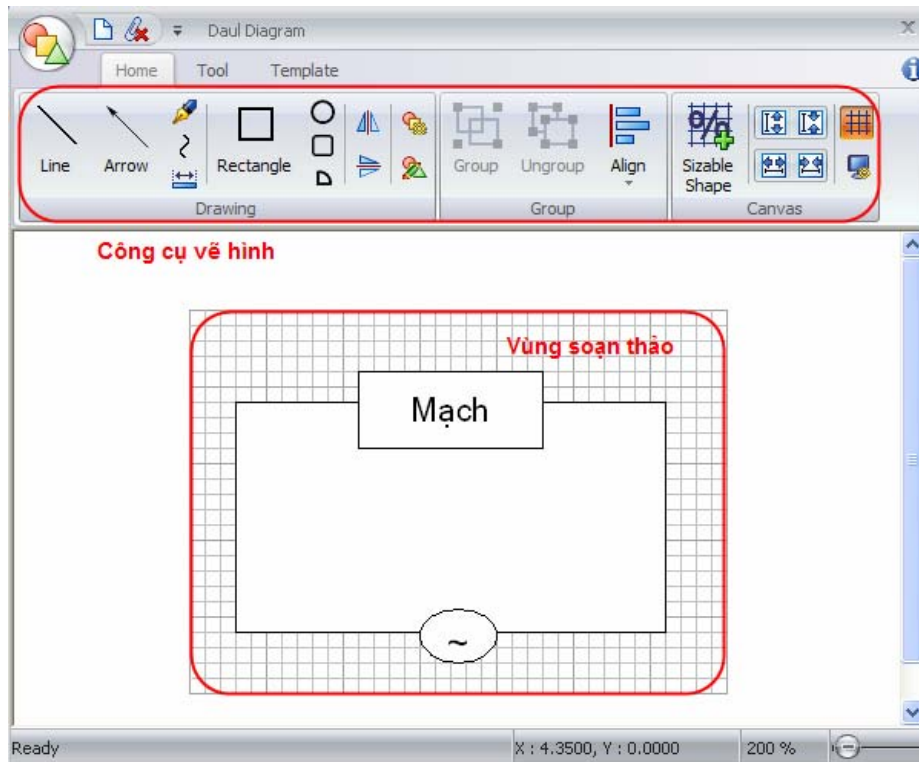
Chọn danh mục các biểu thức rồi chọn biểu thức trong ô Symbol, khi đó trong vùng soạn thảo sẽ xuất hiện biểu thức và ta nhập giá trị dưới dấu toán tử vào.

Soạn thảo xong công thức, kích chọn vào hình chiếc ghim  để công thức được chèn vào trong bài học. Dùng chuột kéo thả công thức đến vị trí thích hợp. Xem thử bài học, ta có kết quả như dưới hình:

hình: Xem trước

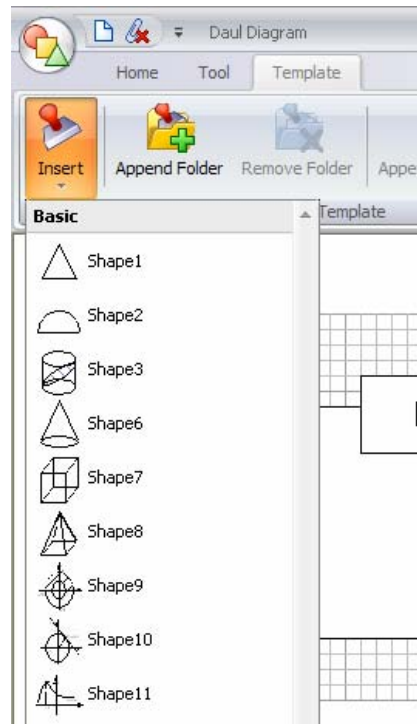
Bước 5: Đưa hình vẽ vào bài giảng

Để thêm hình minh họa cho bài học, từ menu Insert, chọn Diagram, trang vẽ biểu đồ:




hình: Chèn hình

Nếu hình vẽ bên ngoài vùng soạn thảo thì sẽ bị cắt bỏ phần ở bên ngoài.
Có thể sử dụng các công cụ để vẽ hình hoặc dùng các hình vẽ có sẵn bằng cách chọn menu Template, chọn nút Insert để lấy danh sách các hình mẫu:



hình: Hình mẫu

Ta có thể lưu một hình đã vẽ thành một hình mẫu để có thể dùng lại sau này. Cách làm: sau khi vẽ xong hình, vào menu Template, chọn các đối tượng trong vùng soạn thảo, kích chọn nút Append Template.



Chèn hình đã vẽ vào bài giảng bằng nút apply .

Chú ý:

- Có thể mở rộng hoặc thu nhỏ vùng soạn thảo bằng các nút tương ứng trong ô



Canvas

- Nếu là một hình học không gian, có thể thể hiện cách nhìn theo trục X hoặc trục Y đối với hình đó bằng cách chọn hình rồi chọn các nút tương ứng  và .

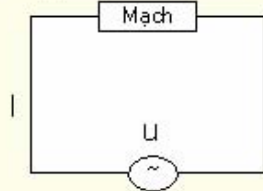
- Một hình mẫu trong template là một nhóm các đối tượng. Để thể hiện nét khuất, nét liền, hãy Ungroup các đối tượng này rồi chọn nét vẽ tương ứng cho đối tượng.

Kết quả sau khi chèn hình, ta được trang:

I. Công suất mạch điện xoay chiều

1. Biểu thức công suất

Xét mạch điện xoay chiều hình sin (hình minh họa):



- Điện áp tức thời 2 đầu mạch:

$$u = U \cdot \sqrt{2} \cos \omega t$$

- Cường độ tức thời trong mạch:

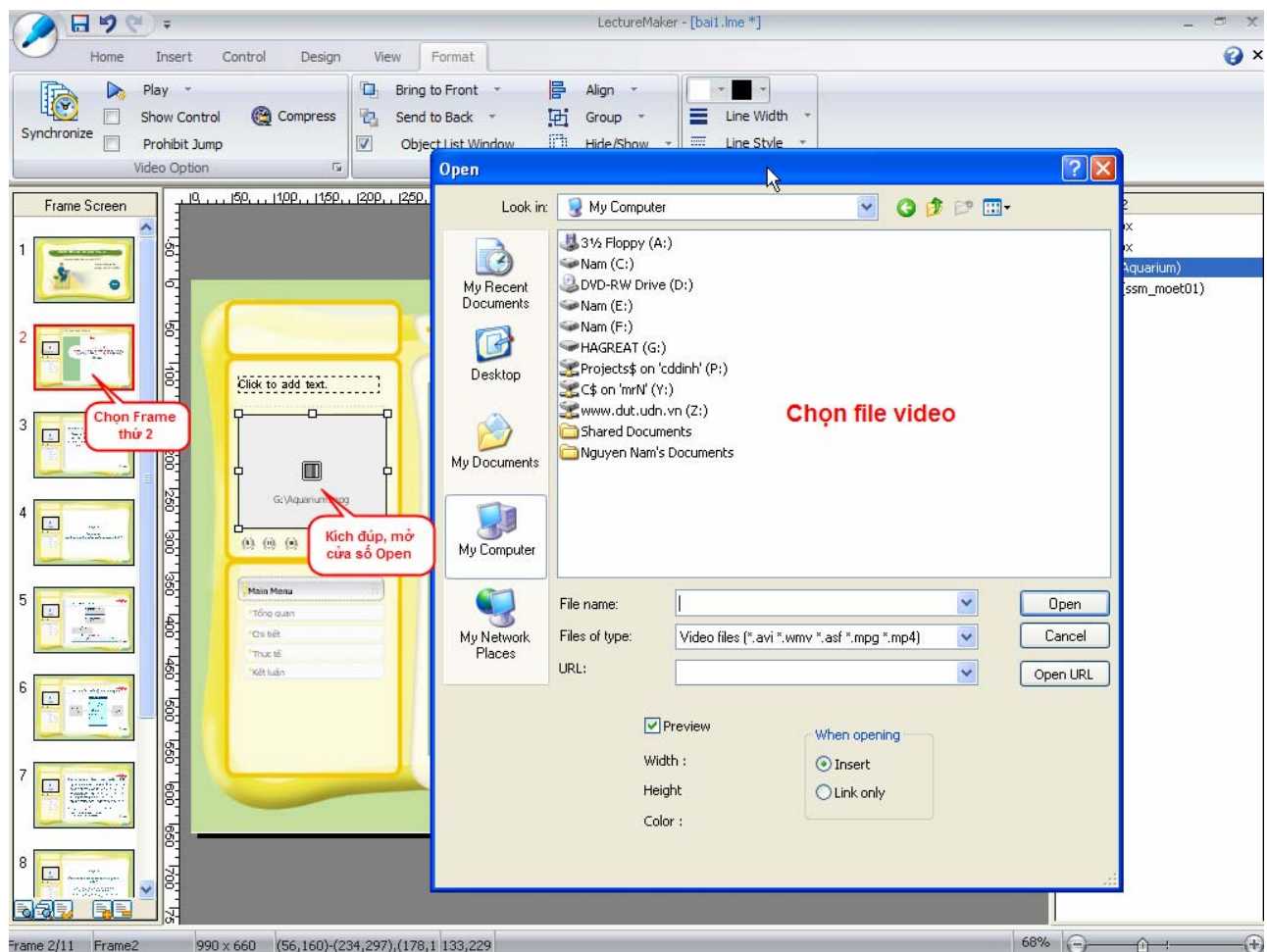
$$i = I \cdot \sqrt{2} \cos(\omega t + \varphi)$$

hình: Xem trước

Bước 6: Đưa video minh họa vào bài giảng


Giả sử ta đã có 1 file video thu hình thầy giáo đang giảng bài học này (thầy giáo có thể thu trước file video này bằng webcam hay một máy quay chuyên nghiệp hơn) và bây giờ ta cần phải đưa file video này vào làm minh họa cho bài giảng để khi người học học thì vừa được học nội dung, vừa thấy được thầy và nghe được tiếng thầy giảng.

Thực hiện việc này, trên khung hình Slide, chọn Slide thứ 2, tại ô dự kiến thể hiện video, ta kích đúp vào khung hình đó, cửa sổ Open mở ra cho ta chọn file video cần đưa vào:



hình: Chèn file video vào



Chú ý: Nếu bạn muốn chèn video vào các vị trí khác, từ menu **Insert**, kích chọn nút **Video**  và chọn file cần đưa vào, sau đó di chuyển đối tượng Video đó tới vị trí mong muốn trên trang nội dung.

Bạn có thể xem thể hiện bài giảng của mình với Video bằng cách vào menu View và chọn Run All Slide.

Lúc này khi bạn xem bài giảng của mình thì thấy rằng tệp video chỉ chạy trên slide mà ta đã đặt tệp video đó vào. Vậy để đúng mục đích bài giảng của chúng ta là có video chạy và nội dung các trang hiện thị tương ứng với video thì ta sẽ thực hiện đồng bộ video với các trang này.

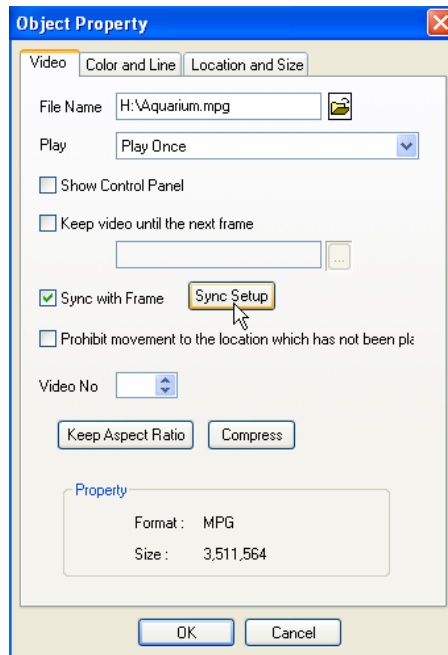
Bước 7: Thực hiện đồng bộ nội dung bài giảng với video

Thực hiện đồng bộ, trên slide đã đặt video, nhấp chuột phải vào khung hình Video và chọn Object Property:



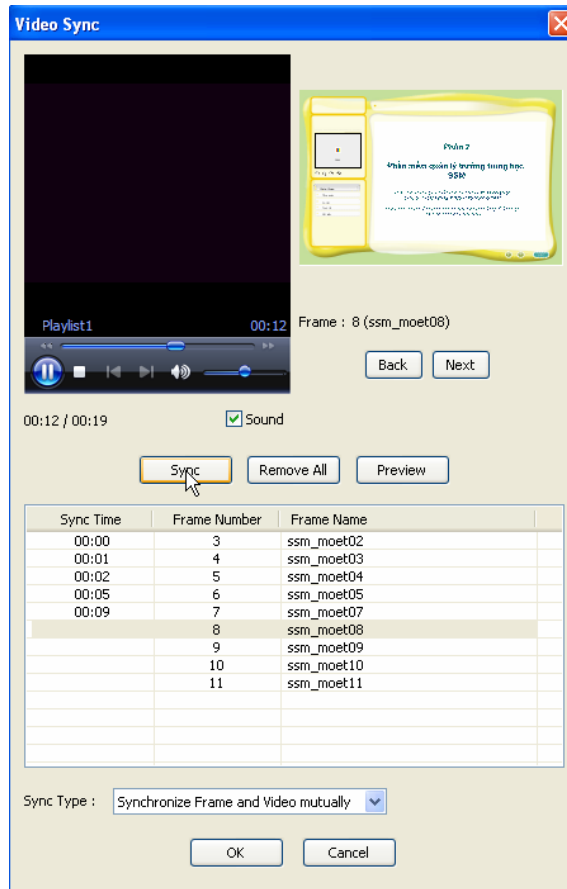
hình: Thuộc tính video

Cửa sổ Object property mở ra, kích chọn Sync with Slide và kích chọn nút Sync Setup như hình dưới:



hình: Thuộc tính video

Trang Video Sync:



hình: Đồng bộ Video

Trên trang đồng bộ Video này, sau khi kích nút play video để video chạy, căn cứ theo nội dung video đang chạy tương ứng với slide nào thì bạn chỉ cần kích nút **Sync** ở bên dưới. Khi đó, trên cột Sync Time sẽ thể hiện thời gian bắt đầu xuất hiện Slide nội dung khi video chạy tới.

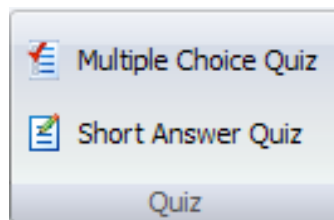
Để gỡ bỏ thời gian đồng bộ khỏi nội dung bài giảng, cũng trên cửa sổ đồng bộ Video này, kích chọn nút **Remove All**.

Để xem thể hiện bài giảng của mình với Video, hãy vào menu **View** và chọn **Run All Slide**.

Bước 8: Đưa câu hỏi kiểm tra vào bài giảng

Để tăng khả năng tương tác giữa bài giảng và người học, ta có thể đưa thêm các câu hỏi kiểm tra vào bài giảng.

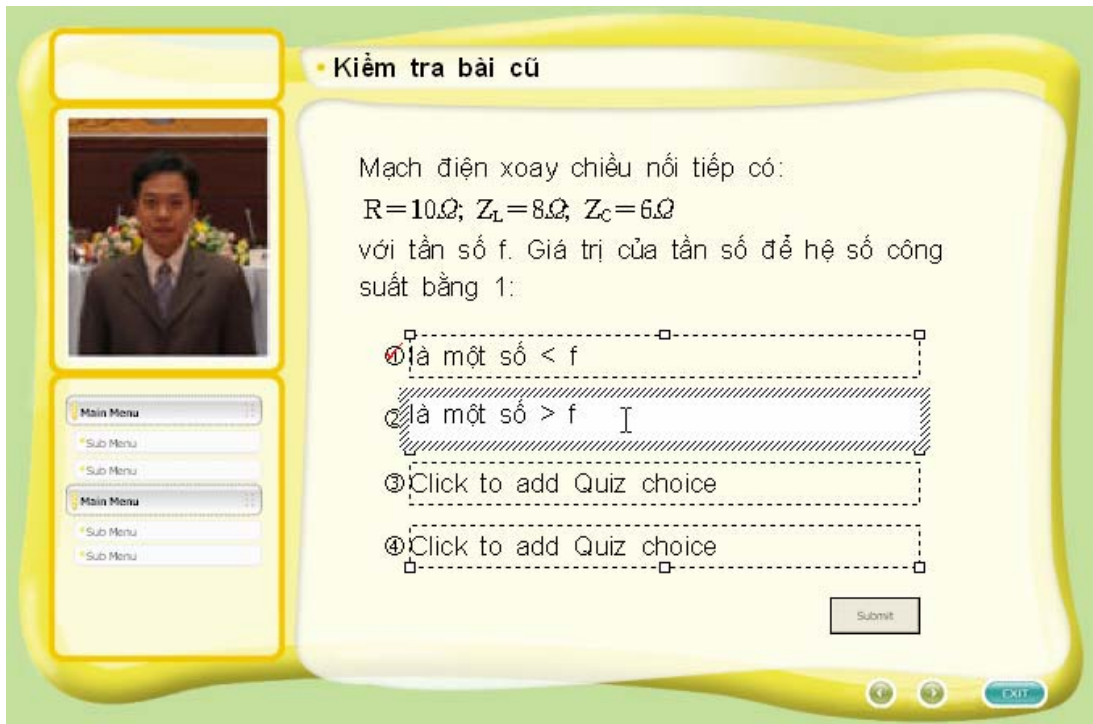
Lecture Maker cung cấp 2 dạng câu hỏi tương tác: câu hỏi đa lựa chọn và câu hỏi trả lời ngắn:



hình: Câu hỏi

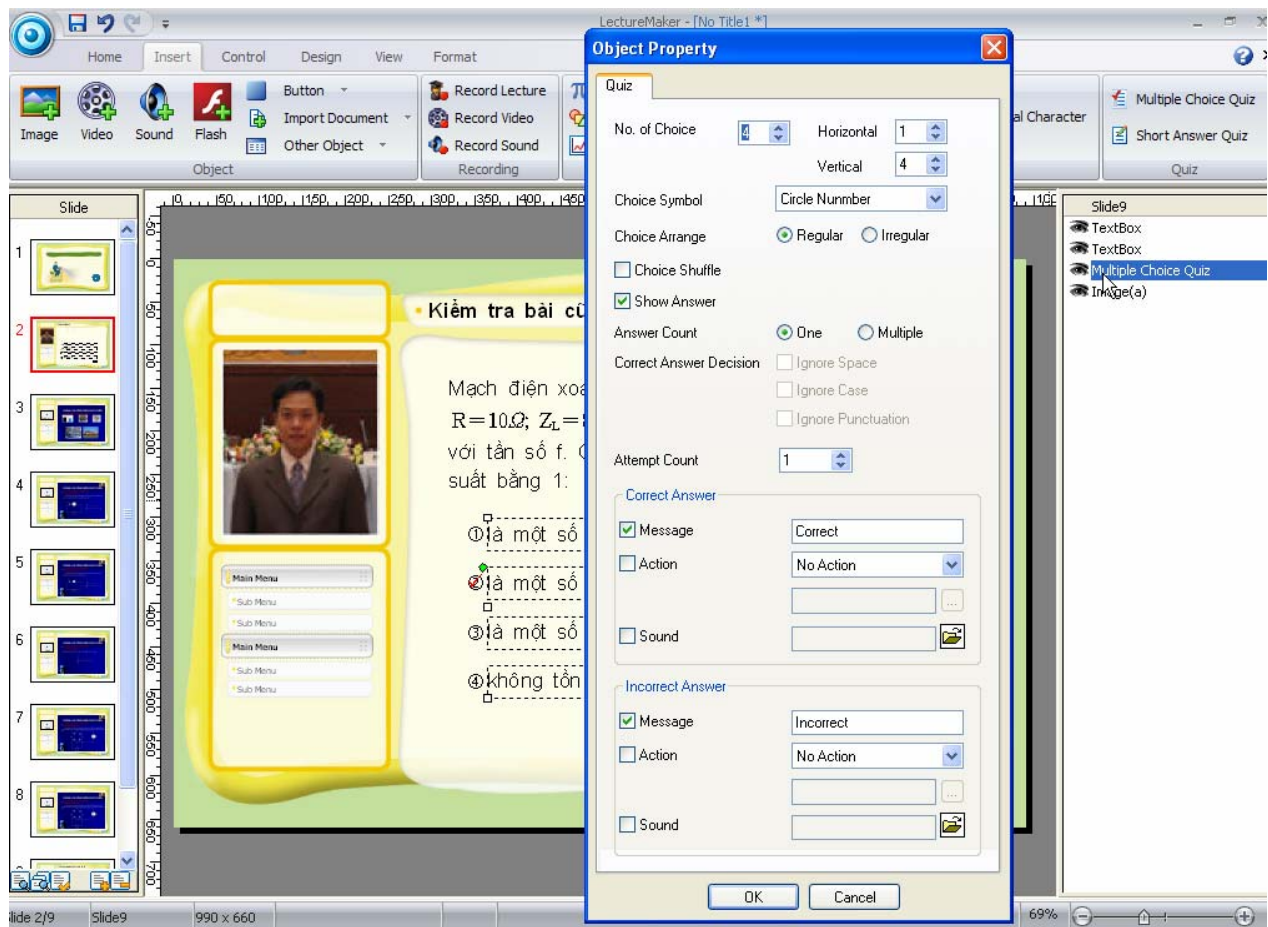
Trên bài giảng này, chúng ta sẽ đưa vào một câu hỏi dạng đa lựa chọn làm câu hỏi cho phần kiểm tra bài cũ và một câu hỏi dạng trả lời ngắn làm câu hỏi cho phần củng cố kiến thức.

Để có phần kiểm tra bài cũ, ta thêm một slide mới vào trước slide thứ trong bài giảng của chúng ta (slide thứ nhất là slide tiêu đề và giới thiệu về bài học). Từ menu **Insert**, trong ô **Quiz**, chọn **Multiple Choice Quiz**, trên slide xuất hiện các hộp text box để ta nhập câu hỏi và các phương án trả lời như dưới hình:



hình: Câu hỏi trong các hộp textbox

Sau khi nhập hết câu hỏi và các phương án trả lời, bạn xác định phương án trả lời đúng bằng cách tích chọn vào số thứ tự bên cạnh phương án trả lời. Để mở cửa sổ thuộc tính của đối tượng Multiple Choice Quiz, chọn và nhấp chuột phải lên đối tượng này bên cửa sổ Object list, rồi chọn Object Properties như dưới hình:

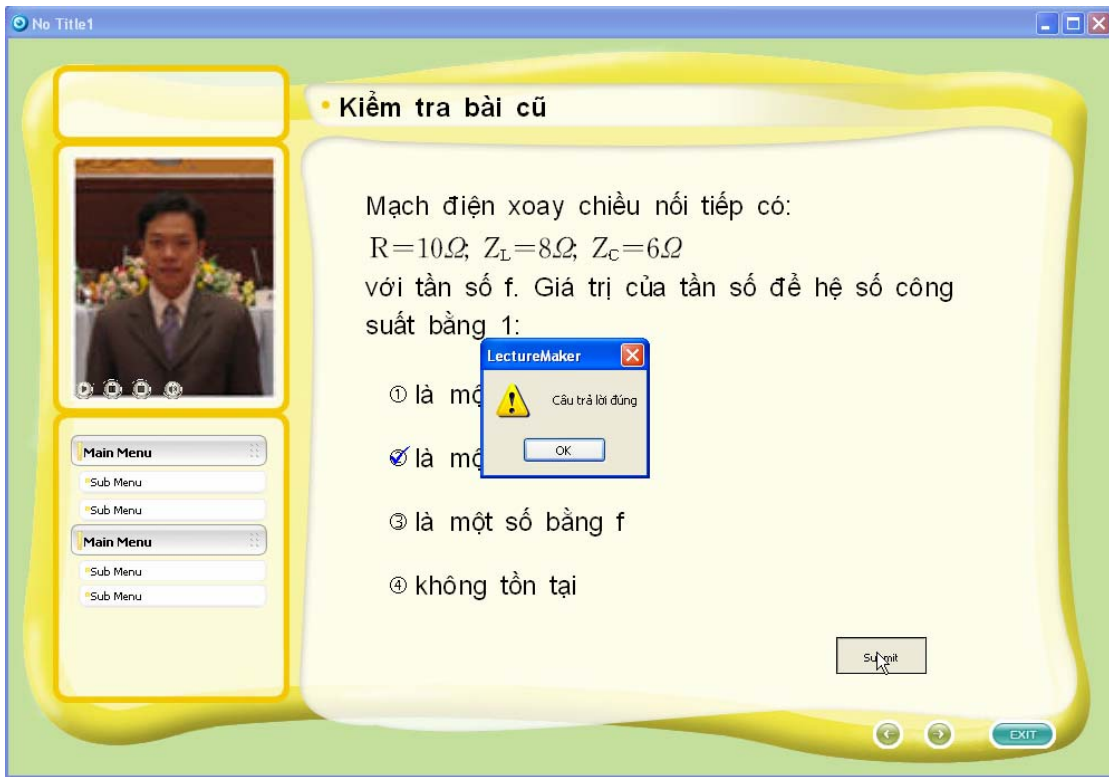


hình: Quiz

Trên cửa sổ Property của Quiz:

- No. of Choice: số lượng các phương án trả lời.
- Horizontal: Sắp xếp các phương án trả lời thành mấy cột.
- Vertical: Sắp xếp các phương án trả lời thành mấy hàng.
- Answer Count: One - Một đáp án đúng; Multiple - Nhiều đáp án đúng.
- Choice Shuffle: Đảo thứ tự các phương án trả lời để phương án trả lời không xuất hiện cùng vị trí ở các lần xem khác nhau.
- Show answer: Có hiện thị câu trả lời đúng sau khi người học kích nút submit không.
- Choice Symbol: Các dạng nút lựa chọn: nút radio, nút check,...
- Correct Answer/Incorrect Answer: Xử lý các tình huống câu trả lời đúng thì làm gì, sai thì làm gì.

Xem thử kết quả:

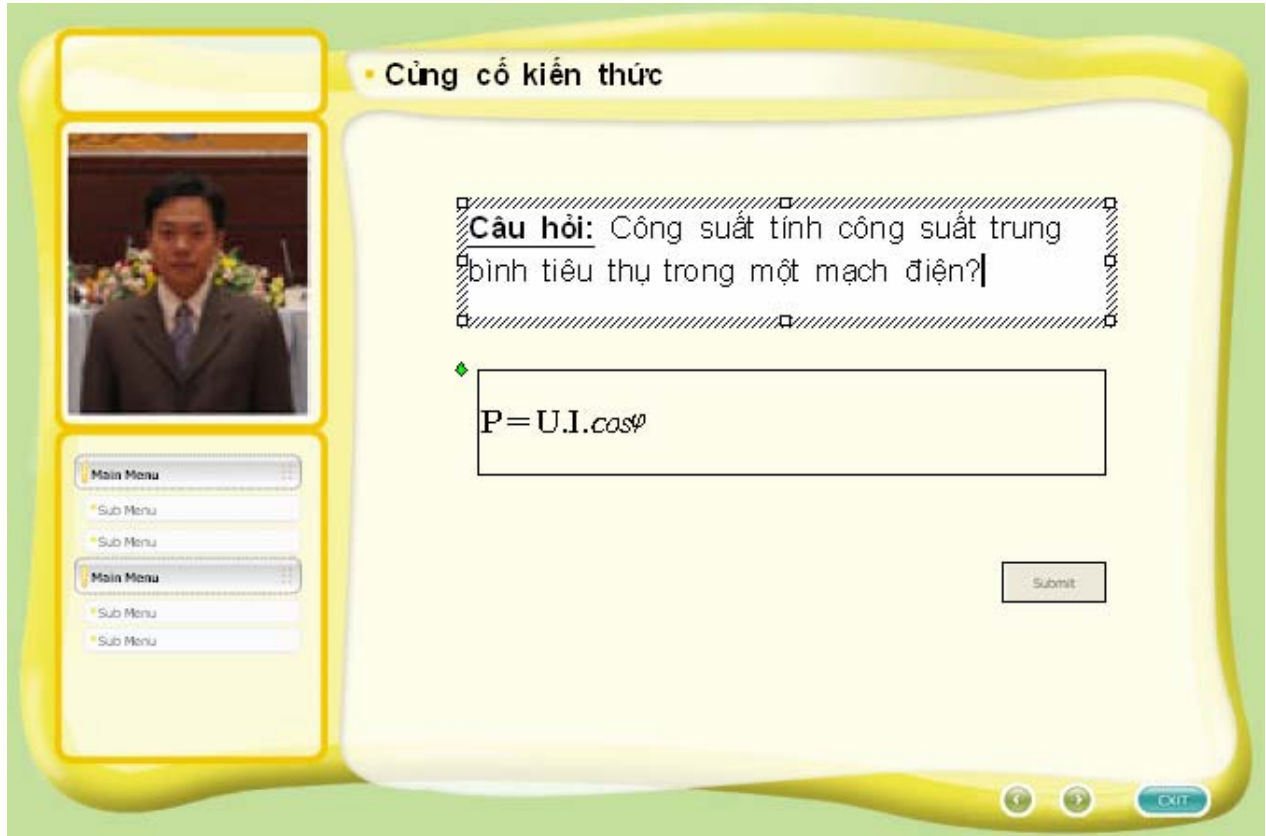


hình: Xem trước



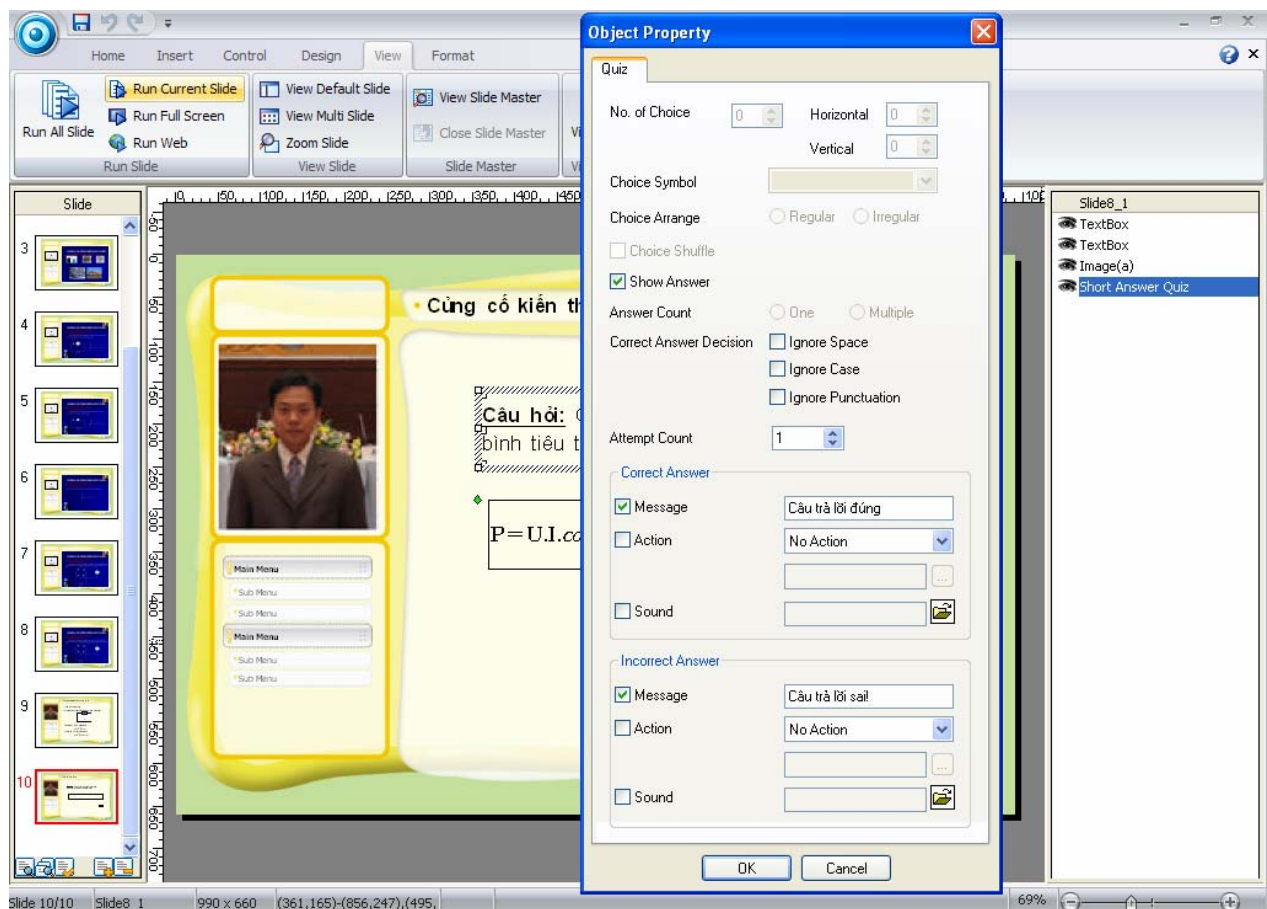
Chú ý: - Để hiển thị được thông báo tiếng Việt sau khi người học submit, hãy chọn Show Message Box và gõ nội dung thông báo trong ô Correct/Incorrect ở hộp thoại Multiple Choice Quiz Property.

Tiếp tục đưa câu hỏi dạng trả câu trả lời ngắn vào phần củng cố kiến thức, ta thêm vào cuối bài giảng một slide mới. Tiếp theo, từ menu **Insert**, chọn **Short Answer Quiz**, trên trang slide xuất hiện một hộp textbox cho bạn nhập câu hỏi và một ô text cho bạn nhập đáp án trả lời như dưới hình:



hình: Câu hỏi dạng trả lời ngắn

Để xác định các thuộc tính cho câu hỏi này, chọn và nhấp chuột phải lên đối tượng này bên cửa sổ Object list, rồi chọn Object Properties như dưới hình:



hình: Thuộc tính câu hỏi dạng trả lời ngắn

Trên cửa sổ thuộc tính của **Short Answer Quiz**:

- Correct Answer Decision: Các lựa chọn cho câu trả lời
 - o Ignore spaces: so sánh đáp án có bỏ qua các khoảng trống.
 - o Ignore case: so sánh đáp án không phân biệt chữ hoa, chữ thường.
 - o Ignore Punctuation: so sánh đáp án mà không quan tâm đến các dấu câu.

Kết quả ta được:



hình: Quiz


Để xem thể hiện bài giảng của mình, hãy vào menu View và chọn Run All Slide.

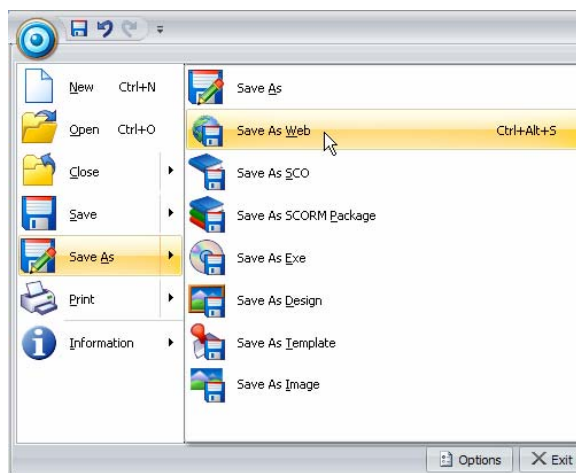
III. KẾT XUẤT BÀI GIẢNG

Bài giảng làm ra từ Lecture Maker có thể được dùng trong dạy và học ở nhiều hình thức như để giảng bài trên lớp, để học tập trực tuyến, hay cũng có thể dùng cho tự học ở nhà. Phần mềm Lecture Maker cho phép kết xuất bài giảng ra nhiều định dạng khác nhau, phục vụ cho nhiều mục đích sử dụng khác nhau.

1. Kết xuất bài giảng ra định dạng web

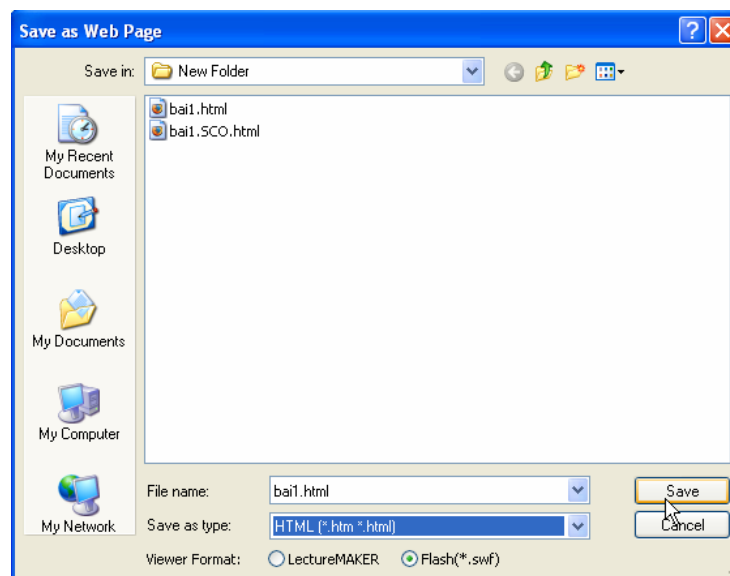
Bài giảng có thể lưu dưới dạng định dạng web. Nếu có trang web riêng, ta có thể đưa bài giảng đã kết xuất lên trang web của mình.

Để kết xuất bài giảng, từ nút truy cập nhanh , chọn Save As Web:



Kết xuất định dạng web

Cửa sổ Save as Web Page:



Save as Web Page

Trên cửa sổ này, ta chọn kiểu kết xuất bài giảng là HTML ở ô **Save as Type**, chọn kiểu định dạng để xem là LectureMaker hay Flash tại ô **Viewer Format** và kích chọn nút **Save**.

Đối với bài giảng kết xuất thành công theo dạng Viewer Format là Flash thì tại thư mục lưu sẽ có 2 file: 1 file .html và 1 file .swf. Để mở bài giảng này, kích mở từ file .html.

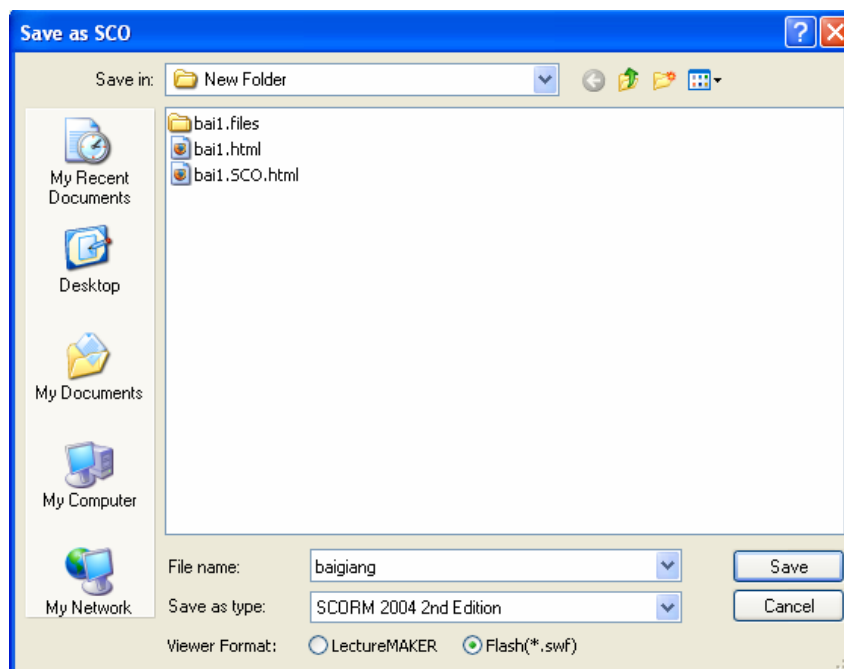
Nếu kết xuất bài giảng theo dạng Viewer Format là LectureMAKER thì yêu cầu trên máy tính phải có cài đặt LectureMAKER Viewer thì mới có thể xem được bài giảng. Kết quả của kết xuất này là 1 file .html và 1 thư mục chứa nội dung bài giảng. Xem bài giảng bằng cách kích mở file .html.

2. Kết xuất ra định dạng SCO

Theo tiêu chuẩn SCORM, SCO (Sharable Content Object) là 1 đơn vị lưu trữ các thông tin (đối tượng) học tập. Một SCO có thể là bất cứ thứ gì, từ một đoạn văn cho tới hình ảnh, hoạt họa, video, hay có thể là một cấu trúc phức tạp kết hợp giữa văn bản và minh họa. SCO có thể chứa 1 SCO khác hoặc có thể là cả 1 khóa học.

Lecture Maker cho phép kết xuất bài giảng ra dạng SCO để phục vụ cho các hệ thống học tập trực tuyến (LMS) ở mức độ cao. Tuy nhiên, ta cũng có thể dùng kết quả đã kết xuất này như dùng với dạng kết xuất ra web.

Để thực hiện kết xuất, từ nút truy cập nhanh, chọn Save As SCO, cửa sổ Save As:



Save as SCO

Ở cửa sổ này, ta lựa chọn tiêu chuẩn SCORM trong ô Save as type và chọn kiểu xem ở ô Viewer Format. Kết quả thu được 3 file như hình dưới đây:



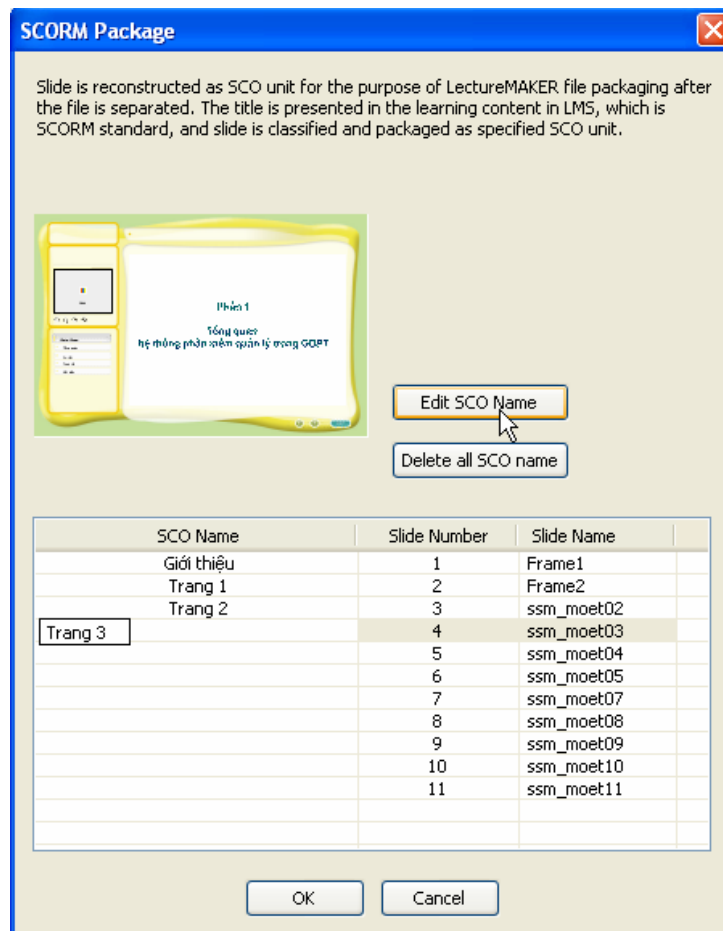
Để xem bài giảng, chạy file .html.

3. Kết xuất ra gói SCORM

Bài giảng có thể kết xuất thành gói SCORM đầy đủ, dùng cho các hệ thống học trực tuyến (LMS: Learning Management System) online hoặc offline. Lecture Maker hỗ trợ xuất bài giảng ra các gói SCORM:

- SCORM 1.2
- SCORM 2004 2nd Edition
- SCORM 2004 3rd Edition

Để thực hiện kết xuất, từ nút truy cập nhanh, chọn Save As SCORM Package, cửa sổ Save As:

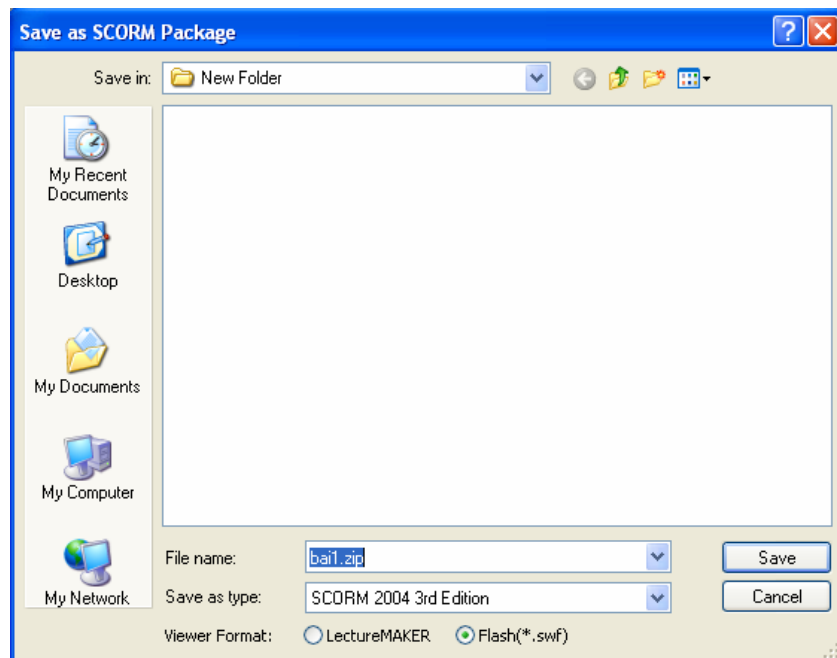


Soạn Scorm package

Trên trang này có các cột :

- Slide Number : Số thứ tự của các trang nội dung trong bài giảng.
- Slide Name : Tên mặc định của trang nội dung
- SCO Name: Mỗi một trang nội dung tương ứng với một đối tượng SCO. Chúng ta phải đặt tên trên cột SCO Name này cho từng trang nội dung để đảm bảo rằng các trang nội dung sẽ truy xuất được trên các hệ thống học tập trực tuyến. Nói cách khác, mỗi một trang SCO này sẽ là một mục liên kết trên menu định hướng bài giảng trên LMS.

Để đặt tên, chọn dòng SCO Name tương ứng với Slide đang chọn và bấm nút Edit SCO, sau đó bạn đặt tên cho từng trang nội dung. Soạn thảo xong, kích chọn OK để hoàn tất việc đặt tên cho các trang nội dung. Khi đó, cửa sổ Save as SCORM Package xuất hiện:



Save as SCORM Package

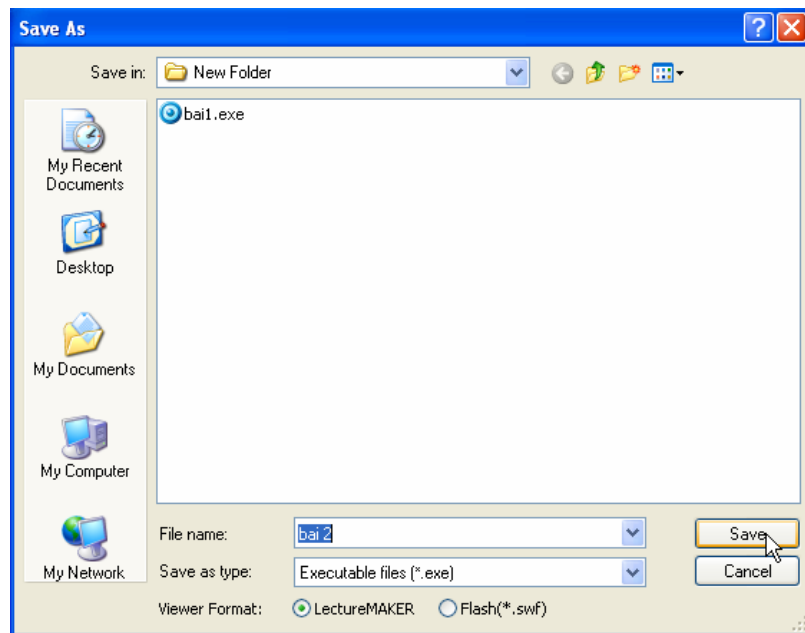
Ở cửa sổ này, ta đặt tên và lựa chọn định dạng đóng gói cho gói bài giảng. Kết quả ta sẽ được 1 file nén như hình dưới đây, dùng cho các hệ thống học tập trực tuyến:



4. Kết xuất ra file chạy .exe

Bài giảng có thể kết xuất ra file chạy .exe để dùng cho học tập hoặc giảng dạy theo hình thức offline. Ở định dạng này, bài giảng có thể mang đến bất cứ máy nào có Hệ điều hành Windows thì đều có thể chạy được mà không yêu cầu máy phải cài đặt phần mềm Lecture Maker.

Để thực hiện kết xuất, từ nút truy cập nhanh, chọn Save As Exe, cửa sổ Save As:



Save as EXE

Sau khi kích chọn nút Save, ta thu được một file .exe như dưới hình :



Với file .exe này, ta có thể mang đi đâu cũng được, và để chạy bài giảng, ta chỉ cần chạy file .exe này thôi.