



# MỤC LỤC

<b>PHẦN I: Kỹ năng CNTT trong dạy học trực tuyến .....</b>	<b>9</b>
<b>CHƯƠNG 1: LỰA CHỌN VÀ SỬ DỤNG PHẦN MỀM ĐỂ CHUẨN BỊ HỌC LIỆU .....</b>	<b>10</b>
1.1. Kỹ năng tìm kiếm và khai thác phương tiện số/tư liệu phục vụ dạy học .....	10
1.1.1. Kỹ năng tìm kiếm với google .....	10
1.1.2. Khai thác phương tiện số/tư liệu phục vụ dạy học .....	15
1.2. Thiết kế bài giảng và trò chơi học tập với phần mềm Powerpoint .....	27
1.2.1. Giới thiệu phần mềm.....	27
1.2.2. Tạo bài giảng với Powerpoint.....	28
1.2.3. Tạo trò chơi với trigger trong Powerpoint .....	38
1.3. Thiết kế bài giảng trò chơi tương tác với Classpoint.....	40
1.3.1. Giới thiệu.....	40
1.3.2. Các bước tạo trò chơi với ClassPoint .....	46
1.3.3. Các chức năng khác .....	52
1.4. Thiết kế bài giảng đa phương tiện với Canva.....	54
1.4.1. Giới thiệu ứng dụng Canva.....	54
1.4.2. Quy trình thiết kế bài giảng với Canva .....	58
1.5. Thiết kế trò chơi tương tác với H5P .....	64
1.5.1. Giới thiệu về H5P và công cụ sử dụng.....	64
1.5.2. Quy trình soạn thảo trò chơi với H5P .....	66
1.5.3. Cách sử dụng một số loại trò chơi phổ biến trong H5P .....	67
1.6. Thiết kế trò chơi tương tác với blooket .....	85
1.6.1. Giới thiệu blooket.....	85
1.6.2. Hướng dẫn đăng ký tài khoản .....	86
1.6.3. Hướng dẫn tạo trò chơi dạng trực tiếp .....	89
1.6.4. Hướng dẫn tạo trò chơi dạng bài tập về nhà .....	92
1.7. Thiết kế bài tập tương tác với liveworksheet.....	93
1.7.1. Giới thiệu.....	93
1.7.2. Hướng dẫn tạo bài tập tương tác .....	94
1.8. Quay video bài giảng bằng phần mềm bằng Free Cam.....	97
1.8.1. Tải và cài đặt phần mềm .....	97
1.8.2. Quay video bài giảng với Free Cam.....	98
<b>CHƯƠNG 2: LỰA CHỌN VÀ SỬ DỤNG PHẦN MỀM THIẾT KẾ ĐA PHƯƠNG TIỆN.....</b>	<b>102</b>
2.1. Chỉnh sửa hình ảnh với Paint .....	102
2.1.1. Giới thiệu và khởi động công cụ Paint .....	102
2.1.2. Chỉnh sửa hình ảnh .....	103
2.2. Tạo video với Animaker .....	108
2.2.1. Giới thiệu công cụ và đăng nhập Animaker .....	108
2.2.2. Tạo dự án sản phẩm mới.....	112
2.3. Biên tập, chỉnh sửa hình ảnh với một số công cụ online .....	123
2.3.1. Giới thiệu công cụ Pixlr.....	123
2.3.2. Biên tập và chỉnh sửa ảnh với Pixlr .....	123

2.4. Biên tập, chỉnh sửa audio với một số công cụ online .....	130
2.4.1. Công cụ Bearaudiotool .....	130
2.4.2. Biên tập audio với Bearaudiotool .....	131
2.4.3. Biên tập, chỉnh sửa video với Window Movie Maker .....	133
<b>CHƯƠNG 3: LỰA CHỌN VÀ SỬ DỤNG CÔNG CỤ HỖ TRỢ ĐÁNH GIÁ THƯỜNG XUYÊN BẰNG TRẮC NGHIỆM.....</b>	<b>140</b>
3.1. Kiểm tra đánh giá sử dụng Google biểu mẫu .....	140
3.1.1. Giới thiệu công cụ Google biểu mẫu.....	140
3.1.2. Hướng dẫn sử dụng Google Biểu mẫu.....	142
3.2. Kiểm tra đánh giá sử dụng Quizizz.....	150
3.2.1. Giới thiệu công cụ Quizizz.....	150
3.2.2. Hướng dẫn sử dụng Quizizz.....	153
3.3. Kiểm tra đánh giá sử dụng Kahoot.....	158
3.3.1. Giới thiệu công cụ Kahoot.....	158
3.3.2. Hướng dẫn sử dụng Kahoot.....	162
<b>CHƯƠNG 4: LỰA CHỌN VÀ SỬ DỤNG NỀN TẢNG DẠY HỌC TRỰC TUYẾN .....</b>	<b>167</b>
4.1. Dạy học trực tuyến sử dụng Zoom .....	167
4.1.1. Giới thiệu công cụ.....	167
4.1.2. Các hình thức đăng ký, đăng nhập.....	169
4.1.3. Quy trình sử dụng Zoom.....	172
4.2. Dạy học trực tuyến sử dụng Google Meet .....	190
4.2.1. Giới thiệu công cụ.....	190
4.2.2. Đăng ký và đăng nhập.....	192
4.2.3. Hướng dẫn sử dụng Google Meet .....	193
4.3. Dạy học và quản lý học sinh sử dụng Microsoft Teams .....	201
4.3.1. Giới thiệu công cụ.....	201
4.3.2. Đăng ký và đăng nhập .....	201
4.3.3. Hướng dẫn sử dụng.....	201
<b>CHƯƠNG 5: LỰA CHỌN VÀ SỬ DỤNG NỀN TẢNG TƯƠNG TÁC LƯU TRỮ NỘI DUNG DẠY HỌC, KẾT QUẢ THỰC HIỆN NHIỆM VỤ CỦA HS.....</b>	<b>210</b>
5.1. Dạy học tương tác sử dụng Class Dojo .....	210
5.1.1. Giới thiệu về Class Dojo.....	210
5.2. Tổ chức dạy học với Google Classroom .....	222
5.2.1. Giới thiệu về Google Classroom .....	222
5.2.2. Quy trình sử dụng.....	223
5.3. Dạy học tương tác sử dụng Padlet .....	230
5.3.1. Giới thiệu về Padlet .....	230
5.3.2. Quy trình sử dụng.....	234
5.4. Tạo lớp học và giao nhiệm vụ cho HS qua Azota .....	241
5.4.1. Giới thiệu về Azota.....	241
5.4.2. Quy trình sử dụng.....	242
<b>CHƯƠNG 6: THU THẬP VÀ XỬ LÝ KẾT QUẢ ĐÁNH GIÁ QUÁ TRÌNH CỦA HỌC SINH.....</b>	<b>248</b>
6.1. Thu thập bài tập tự luận của học sinh.....	248

6.2. Xử lí (chấm, chữa) bài tập của học sinh.....	249
6.2.1. Chấm chữa bài tập với công cụ foxit reader .....	249
6.2.2. Công cụ Azota.....	254
6.3. Xử lý kết quả với Microsoft Excel.....	256
6.3.1. Định dạng dữ liệu.....	256
6.3.2. Các hàm tính toán cơ bản .....	257
6.3.3. Sắp xếp điểm số.....	258
<b>PHẦN II: KỸ NĂNG CNTT TRONG XÂY DỰNG BÀI GIẢNG DẠY HỌC QUA TRUYỀN HÌNH.....</b>	<b>260</b>
<b>CHƯƠNG 7: HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG MỘT SỐ CÔNG CỤ GHI HÌNH BÀI GIẢNG .....</b>	<b>262</b>
7.1. Ghi hình và chỉnh sửa video bằng điện thoại.....	262
7.1.1. Giới thiệu.....	262
7.1.2. Các lưu ý khi thực hiện ghi hình bằng điện thoại/máy ảnh .....	262
<b>CHƯƠNG 8: HƯỚNG DẪN CÔNG CỤ BIÊN TẬP VIDEO BÀI GIẢNG.....</b>	<b>265</b>
8.1. Một số công cụ biên tập video online .....	265
8.1.1. Giới thiệu và hướng dẫn đăng ký Canva .....	265
8.1.2. Chỉnh sửa.....	267
8.1.4. Xuất video sản phẩm .....	269
8.2. Biên tập video bài giảng bằng Movie Maker .....	270
8.2.1. Giới thiệu Movie Maker và cách cài đặt .....	270
8.2.2. Tải và cài đặt phần mềm.....	271
8.2.3. Xuất bản video.....	276
<b>CHƯƠNG 9: HƯỚNG DẪN PHÁT HÀNH BÀI GIẢNG .....</b>	<b>277</b>
9.1. Phát hành qua Youtube .....	277
9.1.1. Thiết lập kênh youtube.....	277
9.1.2. Đăng video lên kênh.....	279
9.1.3. Thiết lập các chế độ xem và bình luận.....	282
9.2. Phát hành qua mạng xã hội Facebook .....	284
9.2.1. Phát hành video dưới dạng post.....	284
9.2.2. Chia sẻ video .....	288
9.3. Phát hành video qua truyền hình .....	289
9.3.1. Tập huấn phương pháp giảng dạy trên truyền hình .....	289
9.3.2. Chuẩn bị video bài dạy.....	290
9.3.2. Phát hành bài giảng qua truyền hình .....	290
<b>PHẦN III: MỘT SỐ LƯU Ý VỀ AN TOÀN TRONG DẠY HỌC TRỰC TUYẾN VÀ DẠY HỌC QUA TRUYỀN HÌNH .....</b>	<b>291</b>
<b>CHƯƠNG 10: MỘT SỐ LƯU Ý VỀ AN TOÀN TRONG DẠY HỌC TRỰC TUYẾN VÀ DẠY HỌC QUA TRUYỀN HÌNH .....</b>	<b>292</b>
10.1. Một số lưu ý về an toàn điện và thiết bị điện tử .....	292
10.2. Một số lưu ý về an toàn sức khoẻ của học sinh.....	293
10.2.1. Lưu ý an toàn sức khoẻ khi học trực tuyến .....	293
10.2.2. Lưu ý an toàn khi học trên truyền hình, học sinh.....	297
10.3 Một số lưu ý về an toàn trong không gian mạng .....	298
10.4. Sự phối hợp giữa giáo viên và cha mẹ học sinh trong dạy học trực tuyến và dạy học qua truyền hình .....	299



# MỞ ĐẦU

Hiện nay, hình thức dạy học e-Learning đang trở nên phổ biến và có nhiều nền tảng, công cụ hỗ trợ cho giáo viên (GV) và học sinh (HS) để dạy và học theo hình thức này. Cùng với sự bùng phát của dịch COVID-19 trên toàn thế giới, khi HS không thể đến trường thì nhiều trường đã lựa chọn triển khai việc dạy học e-Learning. Tuy nhiên, qua thực tế triển khai cho thấy giáo viên vẫn còn gặp một số khó khăn như điều kiện cơ sở vật chất còn thiếu thốn, kỹ năng sử dụng công cụ còn yếu hay ý tưởng sử dụng công cụ còn nghèo nàn.

Khi dạy học trên lớp, mỗi giờ học diễn ra trong 30-35 phút với đủ các hoạt động: khởi động, hình thành kiến thức, luyện tập và vận dụng. Với dạy học trực tuyến, thời gian GV và HS online cần rút ngắn lại để đảm bảo điều kiện sức khỏe, thiết bị cho đại đa số HS. Vì thế mô hình lớp học đảo ngược được khuyến nghị sử dụng trong giai đoạn này.



Jonathan Bergmann và Aaron Sams (Bergmann & Sams, 2012) đã chỉ ra các lý do để đảo ngược lớp học:

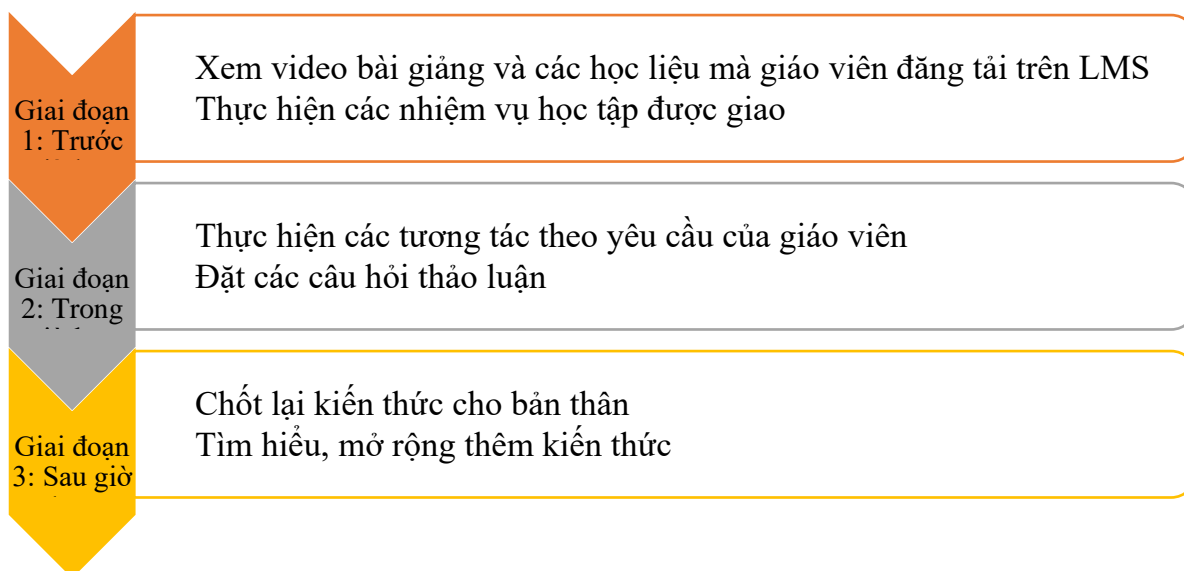
- Tận dụng được xu thế của thời đại, khi HS sử dụng máy tính, điện thoại thông minh có kết nối Internet ngày một nhiều hơn.
- Hỗ trợ những HS gặp khó khăn vì không đủ thời gian tiếp nhận lượng kiến thức nhiều và khó ở trên lớp
- Cho phép HS được học sâu, học kỹ một phần nào đó, lướt qua những phần mà HS đã hiểu rõ
- Làm tăng cường tương tác giữa HS và GV, HS và HS
- Phù hợp với các đối tượng HS khác nhau, phù hợp để dạy học phân hóa

- Mở rộng không gian lớp học, cho phép HS thực hiện các mức độ nhận thức cao ở trên lớp thay vì lớp học truyền thống là thực hiện các mức độ nhận thức cao ở ngoài lớp học.

*Trong mô hình này, việc dạy học sẽ được chia ra làm ba giai đoạn, sử dụng các công cụ khác nhau để thực hiện từng giai đoạn.*



**Hình 4: Các giai đoạn giảng dạy của giáo viên theo mô hình dạy và học trực tuyến kết hợp**



**Hình 5: Các giai đoạn học tập của học sinh theo mô hình dạy và học trực tuyến kết hợp** Cụ thể, các hoạt động của giáo viên và học sinh sẽ được tiến hành một cách trình tự theo các giai đoạn như sau:

**Giai đoạn 1: Trước giờ học**

- **Hoạt động của giáo viên**

- Dựa vào mục tiêu bài học để xác định các học liệu cần thiết cho bài. Học liệu có thể là video bài giảng (sử dụng các công cụ tạo và biên tập video như MovieMaker, Animaker, Microsoft Powerpoint,...), các bài tập (liveworksheet, blooket...), các câu hỏi trắc nghiệm (sử dụng các công cụ như Google forms, Quizizz, Kahoot...),
- Đưa các học liệu đã chuẩn bị lên hệ thống quản lí học tập (LMS) như Teams, Google Classroom, Classdojo...
- Thông báo giờ học meeting online cho học sinh. Giờ học này nên thực hiện theo thời khóa biểu môn học nhưng giảm bớt thời lượng học. Giảm bớt thời lượng học sẽ giúp cho giáo viên và học sinh chủ động hơn trong việc sắp xếp thời gian online trên máy tính, dành nhiều thời gian hơn cho chuẩn bị học liệu và tự học.

- **Hoạt động của học sinh**

- Xác định mục tiêu cần đạt được ở bài học.
- Dựa trên video bài giảng của giáo viên, tự học, tự nghiên cứu các nội dung bài học, thực hiện các bài tập, các câu hỏi trắc nghiệm và ghi lại những nội dung còn thắc mắc, cần trao đổi lại với giáo viên. Việc tự học này được học sinh thực hiện ở nhà và vào bất kỳ khoảng thời gian nào thuận tiện. Điều này góp phần quan trọng trong việc nâng cao năng lực tự học cho học sinh.

**Giai đoạn 2: Trong giờ học**

- **Hoạt động của giáo viên**

- Tổ chức giờ học trực tuyến theo thời gian thực cho học sinh (sử dụng các công cụ meeting online như Microsoft Teams, Zoom...).
- Giáo viên cần kết hợp các nền tảng này với những công cụ tạo ra các hoạt động tương tác để học sinh có thể thảo luận các nội dung quan trọng cũng như đặt ra các câu hỏi cho giáo viên đảm bảo mọi học sinh đều được tham gia vào các hoạt động học tập (sử dụng Padlet, Classpoint...).
- Chốt lại kiến thức bài học và giao nhiệm vụ về nhà

- **Hoạt động của học sinh**

- Học sinh thực hiện các hoạt động học tập tương tác theo hướng dẫn của giáo viên như trả lời các câu hỏi, thảo luận nhóm và trình bày ý kiến, ... Với các công cụ tương tác mà giáo viên sử dụng, 100% học sinh trong lớp đều được tham gia vào các hoạt động này, đảm bảo cho giáo viên quản lý tốt được giờ học cũng như nắm bắt được chất lượng học tập của mọi học sinh trong lớp.

**Giai đoạn 3: Sau giờ học**

- **Hoạt động của giáo viên**

- Chấm, chữa bài, thống kê các kết quả học tập của học sinh để điều chỉnh quá trình xây dựng học liệu và các hoạt động tương tác được phù hợp và hiệu quả hơn.



- Trao đổi với những thắc mắc còn chưa được giải quyết trong giờ học, khen thưởng các học sinh tích cực và nhắc nhở các học sinh chưa tích cực thông qua LMS

- ***Hoạt động của học sinh***

- Chốt lại kiến thức cho bản thân và tự tìm hiểu, mở rộng thêm kiến thức dựa trên nguồn tài nguyên tham khảo mà giáo viên cung cấp.
- Theo dõi các báo cáo, đánh giá kết quả học tập của giáo viên để rút ra kinh nghiệm, tìm ra phương pháp học tập phù hợp nhất cho bản thân.
- Tự đánh giá về quá trình học tập của mình trong tiết học.

Về cơ sở lý luận dạy học thì mô hình dạy học trực tuyến này đã giải quyết được những khó khăn của giáo viên trong quá trình dạy học trực tuyến như:

- Trong giai đoạn một giáo viên đã đăng tải học liệu lên website cho học sinh tự học từ đó có thể giải quyết được vấn đề khó khăn trong việc truyền đạt kiến thức trong quá trình dạy học trực tuyến.
- Trong giai đoạn hai việc giáo viên kết hợp các công cụ hỗ trợ tương tác và kiểm tra đánh giá vào giờ học trực tuyến đã giải quyết vấn đề khó quản lý học sinh, khó áp dụng các kỹ thuật dạy học hay học sinh không tập trung vào giờ học trực tuyến.
- Trong giai đoạn ba giáo viên dựa vào các báo cáo tổng hợp trên công cụ đa phương tiện để đánh giá quá trình học trực tuyến của học sinh, từ đó điều chỉnh cách dạy của mình phù hợp với sự tiếp thu của học sinh trong quá trình học trực tuyến.

Trong phần tiếp theo, một số công cụ phù hợp để dạy học theo mô hình trên sẽ được giới thiệu và hướng dẫn cụ thể. Tùy điều kiện cơ sở vật chất của địa phương (cả nhà trường, GV và HS), tùy trình độ CNTT của GV và HS, GV có thể lựa chọn công cụ phù hợp cho lớp học của mình. GV có thể bắt đầu bằng những công cụ rất quen thuộc với bản thân và HS. Sau đó tìm hiểu, mở rộng, bổ sung dần việc áp dụng các công cụ nâng cao khác. Cần lưu ý không nên quá lạm dụng công cụ hay sử dụng quá nhiều công cụ trong một giờ học. Điều quan trọng nhất vẫn là đảm bảo mục tiêu dạy học theo yêu cầu cần đạt, vận dụng các phương pháp dạy học tích cực với những ý tưởng sư phạm rõ ràng và công cụ chỉ là sự hỗ trợ cho người GV thực hiện những công việc đó.

# PHẦN I:

Kỹ năng CNTT trong dạy học trực tuyến

# Lựa chọn và sử dụng phần mềm để chuẩn bị học liệu

## 1.1. Kỹ năng tìm kiếm và khai thác phương tiện số/tư liệu phục vụ dạy học

### 1.1.1. Kỹ năng tìm kiếm với google

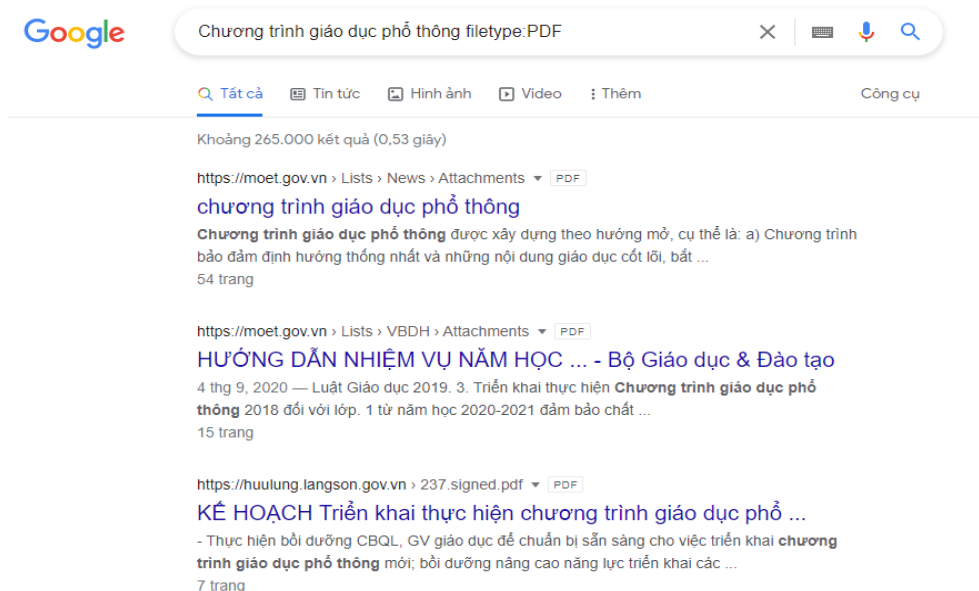
#### 1.1.1.1. Tìm kiếm theo định dạng tệp

Để tìm kiếm tập tin cụ thể, chẳng hạn như PDF, PPT hoặc Docx bằng cách thêm **filetype:** và 3 ký hiệu viết tắt của tệp.

Cú pháp: <*từ khóa*> **filetype:**<*kiểu tệp*>

Ví dụ, muốn tìm file PowerPoint về chủ đề Chương trình giáo dục 2018, trong ô tìm kiếm Google, nhập vào: **Chương trình giáo dục phổ thông filetype:PDF**

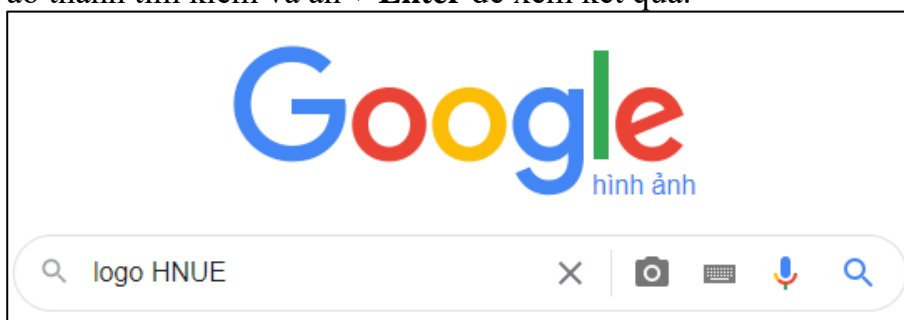
Kết quả tìm kiếm như sau:



#### 1.1.1.2. Tìm kiếm hình ảnh

Bước 1. Truy cập link: <https://images.google.com/>

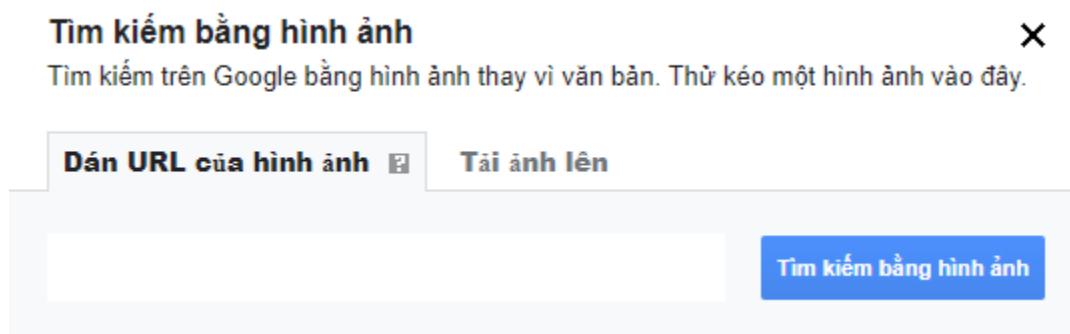
Bước 2. Nếu muốn tìm ảnh liên quan đến một từ hoặc câu nào đó, hãy nhập từ hoặc câu vào thanh tìm kiếm và ấn **↵ Enter** để xem kết quả.



- Nhấp vào biểu tượng **Máy ảnh** bên phải thanh tìm kiếm để tìm kiếm bằng hình ảnh

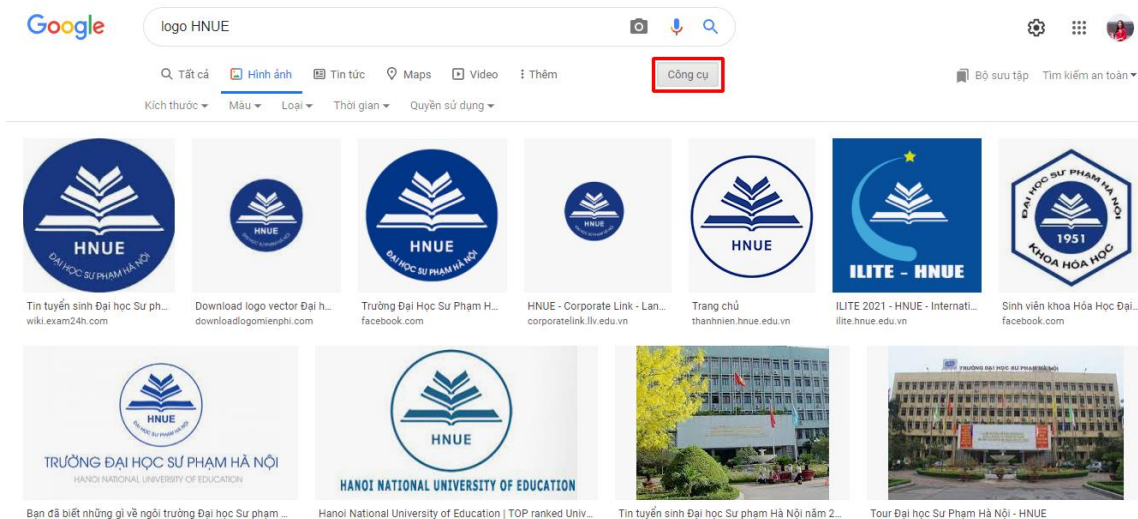


- Có 2 cách để tìm kiếm bằng hình ảnh
  - o Paste image URL (Dán URL của hình ảnh).
  - o Upload an image (Tải ảnh lên)

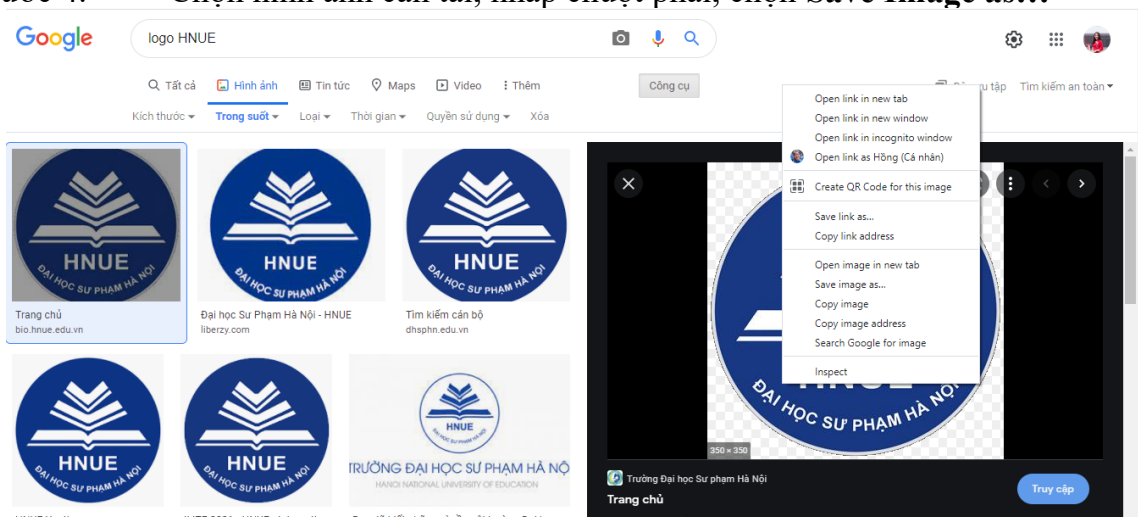


Bước 3. Chọn lọc kết quả tìm kiếm. Click chọn **Công cụ** để mở rộng thêm các tùy chọn tìm kiếm như:

- Kích thước: Lớn, trung bình, biểu tượng
- Màu: Đen trắng, trong suốt, các màu khác
- Loại: Hình mẫu, hình vẽ nét, GIF
- Thời gian: 24 giờ qua, tuần trước, tháng trước, năm ngoái
- Quyền sử dụng: giấy phép Creative Commons, Giấy phép thương mại và giấy phép



#### Bước 4. Chọn hình ảnh cần tải, nhấp chuột phải, chọn **Save Image as...**



#### Bước 5. Chọn thư mục lưu, click chọn **Save**.

##### 1.1.1.3. Một số thủ thuật tìm kiếm với Google

a) Sử dụng dấu ngoặc kép “ ” để tìm kiếm chính xác hơn.

Khi đặt từ khóa trong dấu ngoặc kép, Google sẽ chỉ trả về các kết quả với từ khóa theo đúng những gì được đặt trong ngoặc kép. Thủ thuật này đặc biệt hữu ích khi muốn tìm một cụm từ cụ thể nào đó.

Google "khái niệm thuật toán" X [Microphone] [Search]

https://vi.wikipedia.org › wiki › Thuật\_toán ▾  
**Thuật toán – Wikipedia tiếng Việt**  
**Khái niệm thuật toán** đã tồn tại từ thời cổ đại. ... Việc chính thức hóa một phần những gì sẽ trở thành **khái niệm thuật toán** hiện đại bắt đầu với nỗ lực giải ...  
 Định nghĩa không chính thức · Hình thức hóa · Thuật toán máy tính · Ví dụ

https://hoc24.vn › bai-4-bai-toan-va-thuat-toan ▾  
**Bài 4: Bài toán và thuật toán - Hoc24**  
 2 **Khái niệm thuật toán** ... - Thuật toán để giải một bài toán là một dãy hữu hạn các thao tác được sắp xếp theo 1 trình tự xác định sao cho sau khi thực hiện dãy ...

https://hoc247.net › bai-4-bai-toan-va-thuat-toan-l4181 ▾  
**Tin học 10 Bài 4: Bài toán và thuật toán - Hoc247**  
**Khái niệm thuật toán** a. Khái niệm. Thuật toán để giải một bài toán là: Một dãy hữu hạn các thao tác (tính dừng) ...

b) Sử dụng dấu sao (\*) cùng cụm từ đặt trong dấu ngoặc kép để tìm kiếm với cụm từ mình không biết rõ.

Google "he said one day \* the world behind" X [Microphone] [Search]

https://www.youtube.com/watch

Lời bài hát  
 ... He said: "One day you'll leave this world behind  
 So live a life you will remember"  
 My father told me when I was just a child  
 "These are the nights that never die"... [Thêm](#)

Nguồn tin: [Musixmatch](#)

---

Có trên

Spotify

Deezer

---

**Nhệ sĩ:** Avicii  
**Album:** FIFA 15 Soundtrack  
**Đã phát hành:** 2014

Hãy thử tưởng tượng đang tìm kiếm lời một bài hát mà mình không nhớ rõ, mẹo tìm kiếm này sẽ phát huy tác dụng.

c) Dùng dấu trừ (-) để loại bỏ kết quả tìm kiếm chứa từ nhất định nào đó

smartphone -iphone X [Microphone] [Search]


→ Xem tất cả

https://smartphonestore.vn ▼  
**SmartPhoneStore.vn: Bán lẻ giá sỉ đồ công nghệ, phụ kiện ...**  
 Doogee S88 Plus - **Smartphone** siêu bền pin khủng 10.000mAh Ram8GB Rom128GB.  
 7,290,000đ 7,990,000đ. Chọn Mua. Oukitel K15 Plus - Pin khủng 10000mAh Ram3GB ...

https://smartphonestore.vn > smartphone-sieu-ben ▼  
**SMARTPHONE SIÊU BỀN - SmartPhoneStore.vn**  
**SMARTPHONE SIÊU BỀN** - Doogee S86 - Siêu bền 5Cam Pin khủng 8500mAh Ram6GB  
 Rom128GB - Doogee S88 Plus - **Smartphone** siêu bền pin khủng 10.000mAh Ram8GB...

Tin bài hàng đầu

✔ **SPUTNIK**  
 Xiaomi chặn smartphone của mình hoạt động ở một số khu vực thế giới,  
 bao gồm cả Crum  
 12 giờ trước



Khi muốn loại bỏ các kết quả tìm kiếm có chứa từ nhất định nào đó, có thể sử dụng dấu trừ (-) ngay trước từ đó để tránh các kết quả tìm kiếm không cần thiết.

d) Dùng dấu trừ (-) để loại bỏ kết quả tìm kiếm từ một trang nhất định nào đó

-wikipedia newspaper X [Microphone] [Search]

Tất cả Hình ảnh Tin tức Video Sách Thêm Công cụ

Khoảng 807.000.000 kết quả (0,47 giây)

Mẹo: **Tim kiếm chỉ kết quả tiếng Việt.** Bạn có thể chỉ định ngôn ngữ tìm kiếm của mình trong Tùy chọn

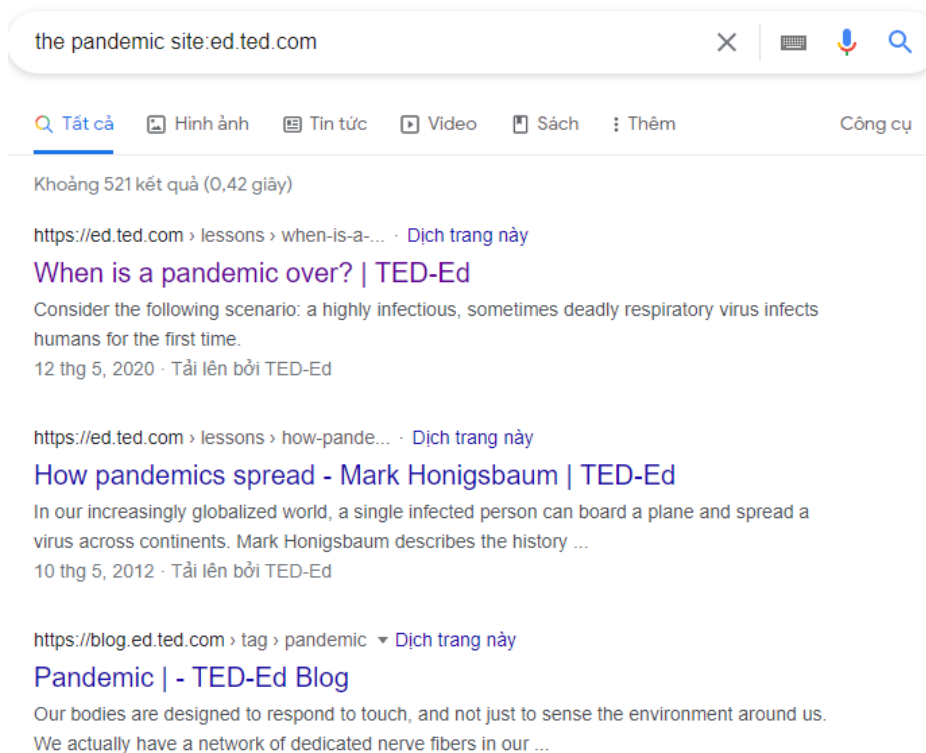
https://dictionary.cambridge.org > dictionary > english ▼  
**NEWSPAPER | Định nghĩa trong Từ điển tiếng Anh Cambridge**  
 He was so enraged at the article about him that he sued the **newspaper**. The supermarket has installed recycling bins for old **newspapers**, bottles and cans. I read ...

https://dictionary.cambridge.org > english-vietnamese ▼  
**newspaper | Định nghĩa trong Từ điển tiếng Anh-Việt**  
 Strictly speaking, these were not ' **newspapers** ' at all#\$, but roughly printed political leaflets, issued weekly. Từ Cambridge English Corpus. There is ample ...

https://www.nytimes.com > topic > subject ▼ Dịch trang này  
**Newspapers - The New York Times**  
 News about **Newspapers**, including commentary and archival articles published in The New York Times.  
 Behind Our Live Coverage · How Local Media Spreads...

Tương tự, có thể dùng dấu trừ (-) cùng cú pháp “-tên\_website từ khóa” để loại bỏ hoàn toàn các kết quả chứa từ khóa trả về từ website không mong muốn.

e) Tìm kiếm từ khóa trong một website nhất định



Cú pháp: <từ khóa tìm kiếm> + site:<địa chỉ website>.

Google sẽ chỉ tìm kiếm các từ khóa trên một website nhất định nào đó.

## 1.1.2. Khai thác phương tiện số/tư liệu phục vụ dạy học

### 1.1.2.1. Khai thác kho học liệu igiaoduc.vn

Nền tảng giáo dục số tại địa chỉ [igiaoduc.vn](https://igiaoduc.vn) là sản phẩm hợp tác giữa Bộ Giáo dục và Đào tạo, Ban điều hành Đề án Hệ tri thức Việt số hóa và các đối tác nhằm thu thập, lựa chọn, chia sẻ học liệu số dùng chung. Đến nay dự án đã cập nhật gần 5.000 bài giảng e-learning, hơn 2.000 bài giảng trên truyền hình, hơn 36.000 câu hỏi trắc nghiệm và gần 200 đầu sách giáo khoa theo chương trình giáo dục phổ thông.

Với nguồn học liệu số phong phú, **miễn phí**, tin cậy, [igiaoduc.vn](https://igiaoduc.vn) góp phần triển khai ứng dụng công nghệ thông tin nhằm đổi mới nội dung, phương pháp dạy học và kiểm tra đánh giá trong các nhà trường, đặc biệt phục vụ dạy học trực tuyến; đồng thời giúp nâng cao năng lực số cho giáo viên về biên soạn, xây dựng và sử dụng học liệu số có hiệu quả. Hệ thống cũng cho phép cộng đồng tham gia biên soạn, đóng góp học liệu số lên kho dùng chung.

#### ❖ Đăng ký/đăng nhập tài khoản

Bước 1. Truy cập link: <https://igiaoduc.vn/>

Bước 2. Trên giao diện trang chủ, click chọn Đăng ký (chưa có tài khoản) hoặc Đăng nhập (đã có tài khoản)



Bước 3. Điền thông tin bắt buộc (dấu \*)

Đăng ký thành viên

Để đăng ký thành viên, bạn cần khai báo tất cả các ô trống dưới đây

Họ và tên đệm

Tên \*

Tên đăng nhập \*

Email \*

Mật khẩu \*

Lặp lại mật khẩu \*

Giới tính  N/A  Nam  Nữ

Ngày tháng năm sinh

Chữ ký

Bước 4. Tích chọn **Tôi đồng ý với điều khoản** và **Tôi không phải robot**, tiếp tục click chọn nút **Đăng ký thành viên** để hoàn thành đăng ký.

Tôi đồng ý với Quy định đăng ký thành viên

Tôi không phải là người máy

reCAPTCHA  
Bảo mật - Điều khoản

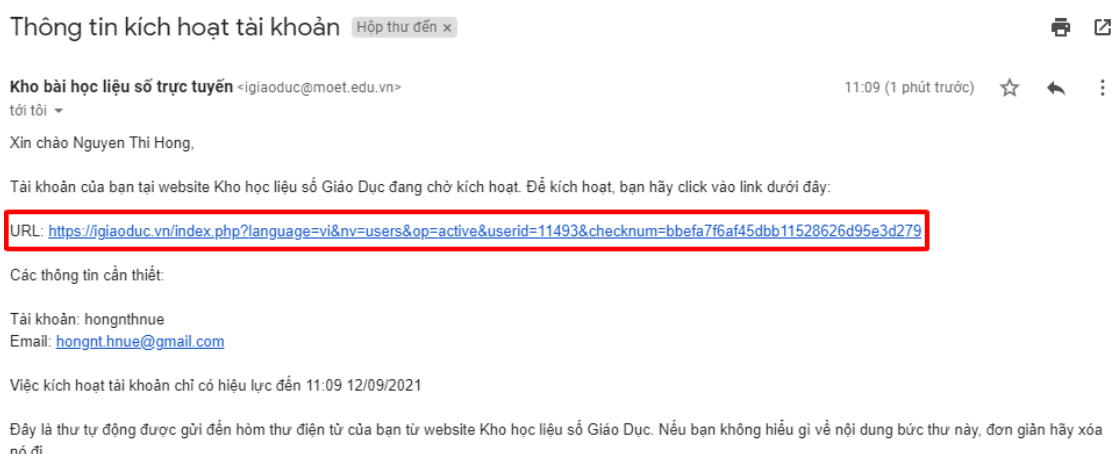
Thiết lập lại **Đăng ký thành viên**

[Đã đăng ký nhưng không nhận được link kích hoạt?](#)

Bước 5. Theo thông báo, đăng nhập Email để kích hoạt tài khoản.

Tài khoản của bạn đã được tạo.  
Chúng tôi đã gửi đến e-mail của bạn các thông tin cần thiết.  
Hãy làm theo hướng dẫn để kích hoạt tài khoản. Nếu bạn không tìm thấy thư trong hộp thư đến, vui lòng kiểm tra thư mục spam

Bước 6. Click vào đường link URL để kích hoạt tài khoản.




## Bước 7. Sử dụng tên đăng nhập/email và password để đăng nhập.

**Thành viên đăng nhập**

Hãy đăng nhập thành viên để trải nghiệm đầy đủ các tiện ích trên site

\*

\*

Tôi không phải là người máy   
reCAPTCHA  
Bảo mật - Điều khoản

[▶ Đăng ký](#) [▶ Khôi phục mật khẩu](#)

- ❖ Các chức năng của hệ thống dành cho giáo viên:
  - Tìm kiếm, xem nội dung học liệu.

GV tìm kiếm học liệu mình quan tâm theo 2 cách:

### **Cách 1: Tìm kiếm học liệu qua cây thư mục Khối lớp/Bộ môn**

Bước 1: Chọn loại học liệu mình muốn tìm kiếm (Học liệu số/Sách giáo khoa).

Bước 2: Click vào khối lớp của học liệu.

Bước 3: Click vào môn học của học liệu.

Bước 4: Tìm và bấm học liệu được hiển thị để xem nội dung.

Học liệu số / Lớp 3 / Tin học			
Bài học	Thuộc chủ đề	Xem	Lượt tải
Thông tin xung quanh ta	Học liệu số	1815	2
Vẽ đường cong	Học liệu số	1840	0
Tập gõ các phím ở hàng trên	Học liệu số	702	0
Tập tô màu	Học liệu số	1209	161
Tập gõ các phím ở hàng cơ sở	Học liệu số	1466	31
Khám Phá Chuột Máy Tính Và Ứng Dụng Chuột Máy Tính Vào Phần Mềm Paint	Học liệu số	563	0
Bài 6: Vẽ đường cong	Học liệu số	1540	0
Bài 3: Vẽ đoạn thẳng	Học liệu số	1394	0
Tập gõ các phím hàng cơ sở	Học liệu số	1002	0
Bài 3: Tập gõ các phím ở hàng dưới	Học liệu số	1604	26
Chương 4: Em tập vẽ - Bài 1: Tập tô màu	Học liệu số	1202	38
Bài 4: Tẩy, xóa hình	Học liệu số	1989	66

## Cách 2: Tìm kiếm học liệu qua chức năng tìm kiếm của hệ thống

Gõ tên bài học hoặc từ khóa liên quan đến tên bài học rồi nhấn tìm kiếm. Hệ thống sẽ đưa ra các kết quả phù hợp với từ khóa để GV chọn xem nội dung.

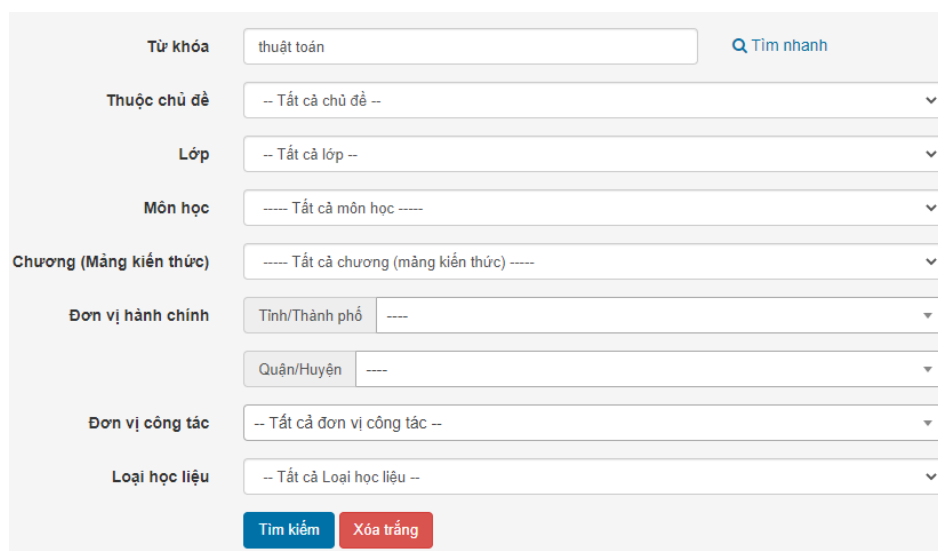
Từ khóa: <input type="text" value="thuật toán"/> <a href="#">Q Nâng cao</a>				
<input type="button" value="Tìm kiếm"/> <input type="button" value="Xóa trắng"/>				
Kết quả tìm kiếm				
Tìm thấy 5 kết quả phù hợp với yêu cầu				
Tác giả	Bài học	Loại học liệu	Xem	Đánh giá
Vân Thị Dạ Châu	Bài toán và thuật toán	Bài giảng elearning	712	★★★★★
Võ Văn Tú	Bài Toán Và Thuật Toán	Bài giảng elearning	431	☆☆☆☆☆
Nguyễn Văn Ân Tình, Hoàng Thị Nguyễn Luyện	Bài Toán và thuật toán	Bài giảng elearning	648	★★★★☆

GV có thể sử dụng chức năng Tìm kiếm nâng cao.

Từ khóa	<input type="text" value="thuật toán"/>	<input type="button" value="Q Nâng cao"/>
<input type="button" value="Tìm kiếm"/> <input type="button" value="Xóa trắng"/>		

Tại chức năng tìm kiếm nâng cao này, GV có thể tìm kiếm theo nhiều tiêu chí như: chủ đề, khối lớp, môn học, chương (mảng kiến thức), đơn vị hành chính, đơn vị công tác và loại học liệu.

Click nút **Tìm kiếm** để tìm học liệu.



The search form contains the following fields and options:

- Từ khóa: thuật toán
- Thuộc chủ đề: -- Tất cả chủ đề --
- Lớp: -- Tất cả lớp --
- Môn học: ---- Tất cả môn học ----
- Chương (Màng kiến thức): ---- Tất cả chương (màng kiến thức) ----
- Đơn vị hành chính: Tỉnh/Thành phố: ----  
Quận/Huyện: ----
- Đơn vị công tác: -- Tất cả đơn vị công tác --
- Loại học liệu: -- Tất cả Loại học liệu --

Buttons: **Tìm kiếm** (blue), **Xóa trắng** (red)

Khi click vào xem học liệu, màn hình sẽ hiển thị thông tin của học liệu và thông tin của tác giả. Click vào **Học trực tuyến** (với các bài học dạng video hoặc bài giảng tương tác elearning).



**Tập gỡ các phím hàng cơ sở** Học trực tuyến

Xem: 1003    Thảo luận: 1

---

**Thông tin bài học**



**Thuộc chủ đề:** Học liệu số

**Gửi lên:** 07/06/2017

**Lớp:** Lớp 3

**Môn học:** Tin học

**Xem:** 1.003

Tải về: Báo link hỏng

Hoặc click vào nút **Xem/Tải về** với các học liệu dạng văn bản để xem nội dung học liệu

- Đánh giá và bình luận về nội dung của học liệu.

GV có thể đánh giá về bài giảng/học liệu bằng cách chấm sao (với thứ tự từ 1 sao là tồi cho đến 5 sao là rất tốt). GV cũng có thể đọc các bình luận, ý kiến

về học liệu cũng như chia sẻ ý kiến của bản thân về bài giảng/học liệu.

Lưu ý: Cần đăng nhập trước khi phản hồi và đánh giá về học liệu.

The screenshot shows a user profile section titled "Thông tin tác giả" (Author Information). It includes a placeholder for a profile picture, and fields for "Họ và tên:" (Last name and first name), "Đơn vị công tác:" (Working unit), and "Địa chỉ:" (Address). Below this is a review section asking "Bạn đánh giá thế nào về bài giảng này?" (How do you rate this lecture?). It features a star rating system (5 stars) and a prompt to "Hãy click vào hình sao để đánh giá bài giảng" (Click on the star to rate the lecture). There is a "Ý kiến bạn đọc" (Reader's opinion) section with a "Sắp xếp theo bình luận mới" (Sort by latest comments) dropdown and an "Án/Hiện ý kiến" (Show/Hide opinion) button. A comment from "Thào A Tinh" dated "09/10/2019 22:11" is visible, with a rating of "tốt" (good) and 1 like, 0 dislikes.

– Đăng tải, đóng góp học liệu.

Bước 1. GV click vào **Tài khoản học viên**, tiếp tục chọn **Gửi học liệu số** để bắt đầu đăng tải học liệu.

The screenshot shows the "Gửi học liệu số" (Upload digital learning material) form. The header includes the MoET logo, "HỆ TRI THỨC SỐ HÓA VIỆT KHO HỌC LIỆU SỐ", and navigation links like "GIỚI THIỆU", "HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG", "ĐIỀU KHOẢN SỬ DỤNG", "LIÊN HỆ", "TÀI KHOẢN THÀNH VIÊN", and "E-LEARNING 2021 & SP SÁNG TẠO". The form itself has a sidebar with "Trang nhất" and "Gửi học liệu số" (selected). The main content area is titled "Gửi học liệu số" and includes a note "(\*) là mục bắt buộc." (Required field). The form fields are: "Tên bài học (\*)" (Lecture name), "Thuộc chủ đề (\*)" (Subject) with a dropdown menu showing "Học và làm theo Bác", "Giới thiệu ngắn gọn (\*)" (Brief introduction), and "Giấy phép" (License) with a dropdown menu showing "Không xác định".

Bước 2. Điền thông tin học liệu. Lưu ý: Những mục có đánh dấu (\*) là những mục bắt buộc điền.

**Gửi học liệu số**  
 (\*) là mục bắt buộc.

**Thông tin bài học**

Tên bài học (\*)

Thuộc chủ đề (\*)

Giới thiệu ngắn gọn (\*)

Giấy phép

Loại học liệu

**Thông tin tác giả**

Tên tác giả (\*)

Bước 3. Tiếp tục click chọn/Thêm file bài giảng để chọn bài giảng/học liệu từ máy tính cá nhân.

Hệ thống hỗ trợ đăng tải các dạng học liệu:

- Bài giảng elearning
- Bài giảng trên truyền hình
- Học liệu, tài liệu dạng trình chiếu (slide)
- Học liệu, tài liệu dạng văn bản
- Hình ảnh, âm thanh, video... minh họa

Sau khi điền thông tin và tải file học liệu lên, nhấn chọn vào xác minh **Tôi không phải người máy** rồi click chọn nút **Gửi học liệu số** để gửi học liệu lên hệ thống.

File bài giảng (\*)

Ghi chú: File elearning hoặc video mp4 không quá 500MB, các file khác không quá 25MB

Xác minh bạn không phải là Robot

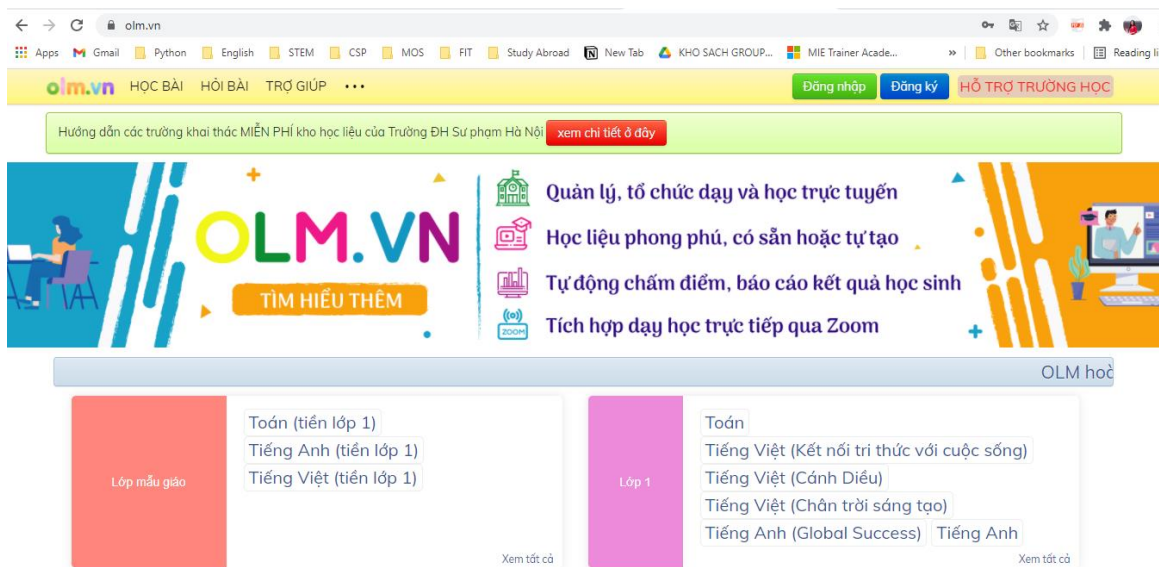
Tôi không phải là người máy

 reCAPTCHA  
Bảo mật - Điều khoản

### 1.1.2.2. Khai thác kho học liệu OLM

OLM (<https://olm.vn/>) là một hệ thống dạy học trực tuyến nhằm giúp HS học các môn học một cách dễ dàng và hiệu quả.

Trên OLM, các nội dung dạy và học được tổ chức thành tập các kỹ năng. Mỗi kỹ năng lại bao gồm các dạng bài liên quan với nhau, được tích hợp trong một kịch bản dạy học thông minh. Hệ thống các kỹ năng trên OLM được xây dựng theo các nguyên lý giáo dục và sự phạm hiện đại, bám sát nội dung chương trình của Bộ GD&ĐT.



Trên OLM có các **gói học phí** sau:

VIP SP6	VIP SP12
200.000 VNĐ	350.000 VNĐ
6 tháng	12 tháng
<p>Được sử dụng tất cả các học liệu sư phạm trong thời gian 6 tháng, cụ thể:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Học qua video bài giảng tương tác</li> <li>- Làm các bài luyện tập sau mỗi bài giảng</li> <li>- Học các bài giảng chuyên đề và luyện tập</li> <li>- Học được tất cả các môn, tất cả các khối lớp</li> </ul>	<p>Được sử dụng tất cả các học liệu sư phạm trong thời gian 12 tháng, cụ thể:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Học qua video bài giảng tương tác</li> <li>- Làm các bài luyện tập sau mỗi bài giảng</li> <li>- Học các bài giảng chuyên đề và luyện tập</li> <li>- Học được tất cả các môn, tất cả các khối lớp</li> <li>- Đọc các tạp chí Toán học và Tuổi trẻ, Văn học và Tuổi trẻ, Toán Tuổi thơ 1, Toán Tuổi thơ 2, Văn Tuổi thơ.</li> </ul>

Hiện nay, OLM có chính sách hỗ trợ các trường học tổ chức dạy, học, thi online và sử dụng học liệu miễn phí.

olm.vn HỌC BÀI HỎI BÀI TRỢ GIÚP ... Đăng nhập Đăng ký HỖ TRỢ TRƯỜNG HỌC

Hướng dẫn các trường khai thác MIỄN PHÍ kho học liệu của Trường ĐH Sư phạm Hà Nội [xem chi tiết ở đây](#)

Lớp 1 Lớp 2 Lớp 3 Lớp 4 Lớp 5 Lớp 6 Lớp 7 Lớp 8 Lớp 9 Lớp 10 Lớp 11

OLM > Lớp tổng hợp > Hỗ trợ sử dụng OLM.VN >



### Hỗ trợ sử dụng OLM.VN

OLM mở hoàn toàn miễn phí cho các trường tổ chức dạy, học và thi online, kể cả học liệu của Đại học Sư phạm Hà Nội cũng miễn phí cho các trường và thầy cô giao bài cho học sinh: [Xem chi tiết](#)

**Liên hệ tư vấn, hỗ trợ qua Zalo:**  
0989 267 137 (Cô Phương)  
0986 557 525 (Thầy Thọ)  
0966 971 996 (Cô Quyên)  
0365 969 178 (Thầy Dương)  
0965 235 784 (Cô Uyên)

Danh sách các trường tổ chức học tập, thi học kì trên OLM (cập nhật liên tục)

OLM cũng có đầy đủ các video hướng dẫn, kênh liên lạc dành cho GV, HS, các Phòng/Sở, nhà trường trên link: <https://olm.vn/bg/hotroolm/>

<a href="#">Giới thiệu về OLM</a>
<a href="#">Dành cho Phòng/Sở</a>
<a href="#">Dành cho nhà trường</a>
<a href="#">Dành cho giáo viên</a>
<a href="#">Dành cho học sinh</a>
<a href="#">Liên hệ hỗ trợ</a>
<a href="#">Câu hỏi thường gặp</a> 
<a href="#">Hotline và nhóm Facebook</a> 

Để xem các video hướng dẫn chi tiết dành cho cả GV và HS từ việc đăng ký tài khoản, đăng nhập, thay đổi mật khẩu, cách giao bài, làm bài, ...

Truy cập link: <https://olm.vn/huong-dan>



## Hướng dẫn sử dụng

**Tạo và trộn đề thi (trắc nghiệm, tự luận) thông minh từ file WORD, tạo ma trận đề thi từ ngân hàng câu hỏi**

Xem thêm 297 bình luận

**Trợ giúp**

Trợ giúp sử dụng OLM trong dạy và học trực tuyến cho giáo viên và nhà trường.

Xem thêm 12537 bình luận

**OLM trên các phương tiện thông tin đại chúng**



Với những hiệu quả đã và đang đem lại cho học sinh, giáo viên và nhà trường, OLMVN đã được các phương tiện thông tin đại chúng đưa tin và giới thiệu rộng rãi.

Xem thêm 69 bình luận

**Giới thiệu video có điểm dừng**



**Hướng dẫn tạo đề thi từ file ảnh**

Tạo đề thi từ file ảnh

Xem thêm 46 bình luận

**Cách thay đổi mật khẩu trên OLM.VN**

### 1.1.2.3. Khai thác kho học liệu Violet

Thư viện trực tuyến ViOLET.vn là một hệ thống mạng xã hội phục vụ cộng đồng giáo viên, học sinh Việt Nam, cho phép giáo viên có thể chia sẻ các loại tài liệu phục vụ dạy và học, trong phạm vi từ Mầm non đến THPT. Ngoài ra, Violet.vn còn cho phép giáo viên và các đơn vị giáo dục tạo trang web riêng để giao lưu và cập nhật tin tức, hoạt động.

Mỗi tài khoản khi đăng ký thành công sẽ có 20 điểm hoặc 60 điểm (xác minh email). Sau mỗi lần tải số điểm bị trừ đi 1. Khi hết điểm để tải, có thể nạp tiền, số tiền được quy đổi thành điểm và tiếp tục sử dụng để tải.

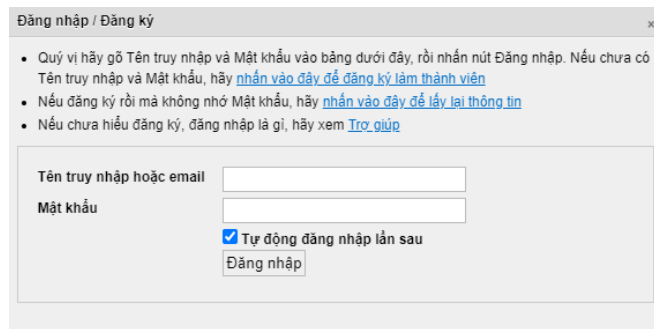
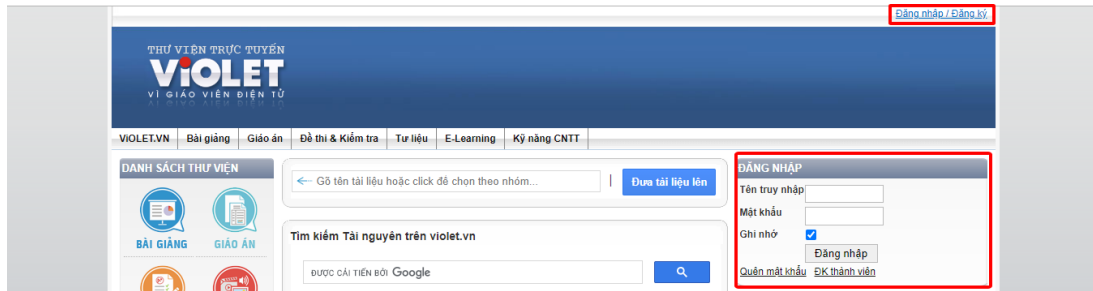
**mua điểm bằng tài khoản Violet.vn**

- Số tiền hiện tại trong tài khoản Violet.vn của bạn là **0 đồng** ( [nạp thêm](#))
- Số điểm hiện tại của bạn là **19 điểm**
- Để mua điểm download bài giảng, bạn sẽ phải thanh toán:
  - Mua 10 điểm (2.000 đồng)**
  - Mua 100 điểm (15.000 đồng)**
  - Mua 1000 điểm (100.000 đồng)**

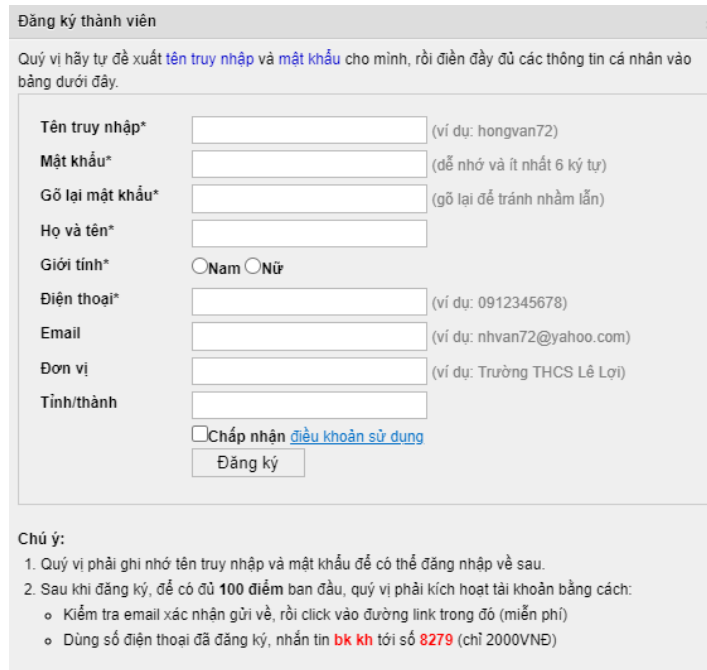
[Nạp tiền vào tài khoản Violet để mua](#)

Dưới đây là quy trình hướng dẫn đăng ký tài khoản, đăng nhập và tải học liệu trên thư viện trực tuyến Violet:

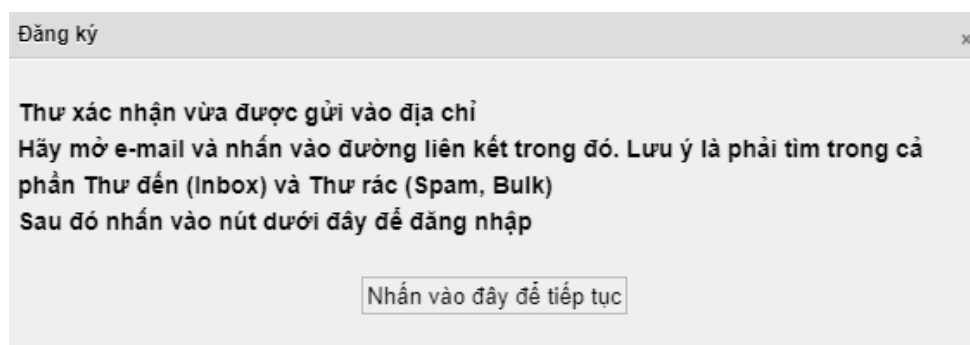
- Bước 1. Truy cập link: <https://violet.vn/>
- Bước 2. Đăng ký/đăng nhập tài khoản



Bước 3. Điền đầy đủ thông tin trong phần \* và địa chỉ Email. Hoàn thành điền thông tin tiếp tục tích chọn **Chấp nhận điều khoản** và click chọn **Đăng ký**



Bước 4. Đăng nhập email để xác nhận tài khoản



Bước 5. Sử dụng tài khoản đã đăng ký để đăng nhập

Bước 6. Chọn loại học liệu cần tìm trên thanh menu hoặc sử dụng tìm kiếm



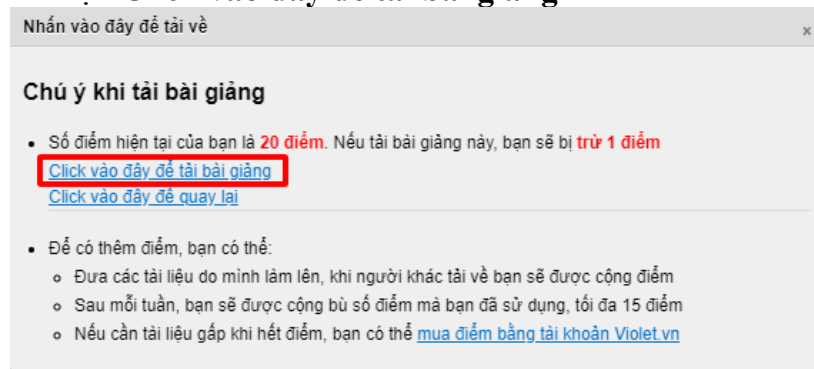
Bước 7. Nhập từ khóa cần tìm. Click chọn loại học liệu cần tìm ở phía dưới phần hiển thị kết quả tìm kiếm



Bước 8. Click chọn biểu tượng Download để tải



Bước 9. Click chọn **Click vào đây để tải bài giảng**



Bước 10. Chọn thư mục lưu, click chọn **Save**

## 1.2. Thiết kế bài giảng và trò chơi học tập với phần mềm Powerpoint

### 1.2.1. Giới thiệu phần mềm

Microsoft Powerpoint là công cụ quen thuộc để tạo ra các bài thuyết trình trong nhiều lĩnh vực. Đối với giáo viên, đây là công cụ đơn giản nhưng hiệu quả để tạo ra các bài giảng điện tử. Khai thác tốt các tính năng của Powerpoint, giáo viên sẽ tạo ra các bài giảng với các hiệu ứng sinh động, hấp dẫn cùng các trò chơi học tập để gây hứng thú, tạo động lực cho học sinh, nâng cao hiệu quả dạy học.

PowerPoint là một ứng dụng của Microsoft Office do vậy để sử dụng PowerPoint trên thiết bị sử dụng chỉ cần đã cài đặt phần mềm Microsoft Office. Tại Việt Nam, hiện tại có nhiều nhà cung cấp bộ sản phẩm Microsoft Office bản quyền. Mức giá dao động tùy thuộc vào mục đích sử dụng với loại sản phẩm mong muốn.

BẢNG GIÁ KEY OFFICE PROFESSIONAL		
<b>OFFICE 2016</b> <b>579.000đ</b> Word Excel Power Point Onenote Outlook Publisher Access For: Windows 7, Windows 8.1, 10 MUA NGAY	<b>OFFICE 2019</b> <b>579.000đ</b> Word Excel Power Point Onenote Outlook Publisher Access For: Windows 10 Cải thiện tính năng đồ họa của Powerpoint. Mở rộng khả năng tính toán, công thức và đồ họa trong Excel MUA NGAY	<b>OFFICE 2016 FOR MAC</b> <b>1.650.000đ</b> Word Excel Power Point Onenote Outlook --- For: Macbook MUA NGAY

Speak to us

Với mỗi gói sản phẩm cung cấp sẽ có phần chi phí phải thanh toán tương ứng và sau khi thực hiện thanh toán, người dùng sẽ nhận được mã kích hoạt được gửi qua email đã đăng ký.

## 1.2.2. Tạo bài giảng với Powerpoint

### 1.2.2.1. Tạo và thiết lập bài giảng

❖ Một bài trình chiếu thường có cấu trúc như sau:

- Slide 1: Chứa tiêu đề của bài thuyết trình. là trang theo bố cục Title Slide và chỉ nêu tên bài dạy, một số thông tin về lớp, giáo viên, trường học.
- Slide 2 (3): Đặt vấn đề, liên kết các nội dung sẽ trình bày. Trang này thường liệt kê các hoạt động, nội dung sẽ có trong bài dạy.
- Các slide tiếp theo: Chứa nội dung chi tiết. Các trang tiếp theo sẽ trình bày chi tiết các hoạt động, nội dung đã có ở trang thứ hai.
- Slide cuối cùng: Tổng kết

Khi soạn một bài giảng, trước tiên cần phác thảo ra các nội dung chính cần trình bày. Sau đó, thiết kế các trang để thể hiện các nội dung tương ứng. Dựa vào các nội dung chính cần trình bày, bài thuyết trình nên chia thành các phần (section) để theo dõi, quản lý thuận lợi.

❖ Cách tạo một slide mới:

**Bước 1:** Trên thẻ **Home**, chọn vào nút lệnh **New Slide**.

**Bước 2:** Chọn kiểu bố cục (Layout) phù hợp với mục đích trình bày. Powerpoint có một số kiểu lay out cho phép tùy chọn như sau:

- Title Slide: Trang tiêu đề (thường là trang đầu tiên của bài thuyết trình)

- Title and Content: Trang một tiêu đề và một nội dung
- Two Contents: Trang hai nội dung
- Comparison: Trang so sánh
- Title Only: Trang chỉ có tiêu đề
- Blank: Trang trống
- ....

Để sử dụng lại một slide đã có, khi chọn vào nút lệnh **New Slide** trên thẻ home, tùy chọn **Duplicate slide** cho phép nhân đôi slide (slide đang được chọn sẽ nhân đôi)

Ở thao tác chọn vào nút lệnh **New Slide** trên thẻ home còn có tùy chọn **Select from outline** cho phép nhập một dàn ý từ một file word đã tạo

Nếu muốn sử dụng một slide từ bài trình chiếu khác khi chọn vào nút lệnh **New Slide** trên thẻ home, chọn vào **Reuse Slide**

❖ Cách sử dụng một slide từ bài trình chiếu khác:

**Bước 1:** Tại tab **Home**, Chọn **New Slide** , Tìm chọn **Reuse Slides**.

**Bước 2:** Tại hộp thoại **Reuse Slides** > Chọn **Browser File** > Chọn file PowerPoint giáo viên muốn gộp và nhấn **Open**.

**Bước 3:**

- Hộp thoại Reuse Slides sẽ hiển thị toàn bộ Slide trong file giáo viên vừa mở > Chọn những Slide giáo viên muốn gộp
- Trong hộp thoại **Reuse Slides** tích chọn ô **Keep Source Formatting** để giữ nguyên định dạng cho các slide.
- Nhấn chuột phải vào Slide muốn dán > Chọn **Insert Slide** để dán giữ nguyên định dạng

❖ Cách chia bài thuyết trình thành các phần (**section**)

**Bước 1:** Ở chế độ Normal, đặt chuột tại vị trí trước slide bắt đầu thêm section

**Bước 2:** Trên thẻ Home, trong nhóm Slides, chọn Section, rồi chọn Add Section

**Bước 3:** Một section mới được xuất hiện trước slide vừa chọn, để đặt tên section, nhấp chuột phải vào section rồi chọn rename

a) Chèn các đối tượng vào bài giảng (hình ảnh, âm thanh, biểu đồ...)

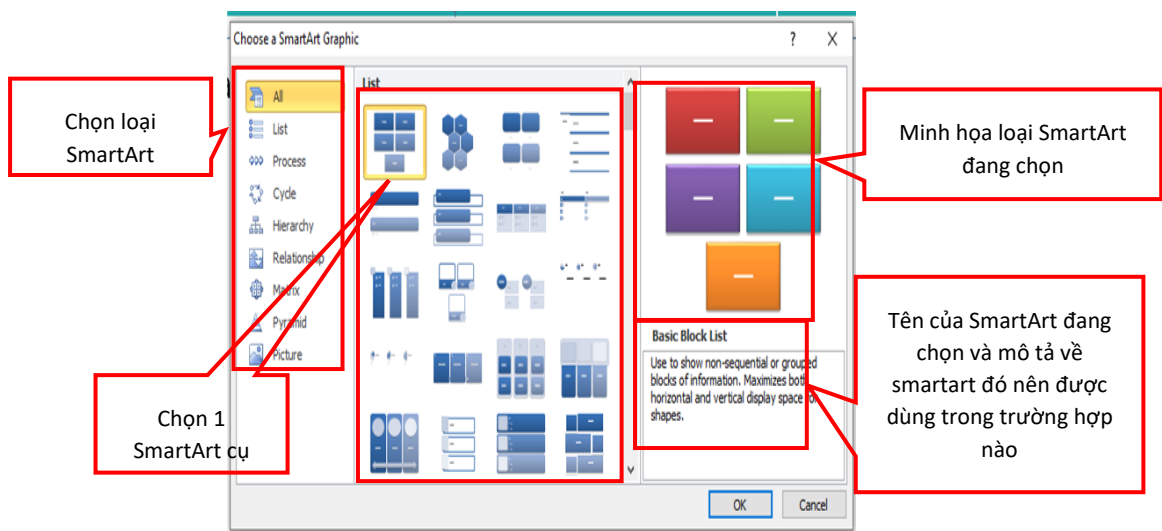
Sau khi thiết kế slide cho bài giảng, bài giảng có thể được biên soạn với nhiều đối tượng như văn bản, hình ảnh, âm thanh, bảng,... Những đối tượng khác không phải là văn bản được gọi là đối tượng phi văn bản.

❖ Chèn các đối tượng phi văn bản theo nguyên tắc chung như sau:

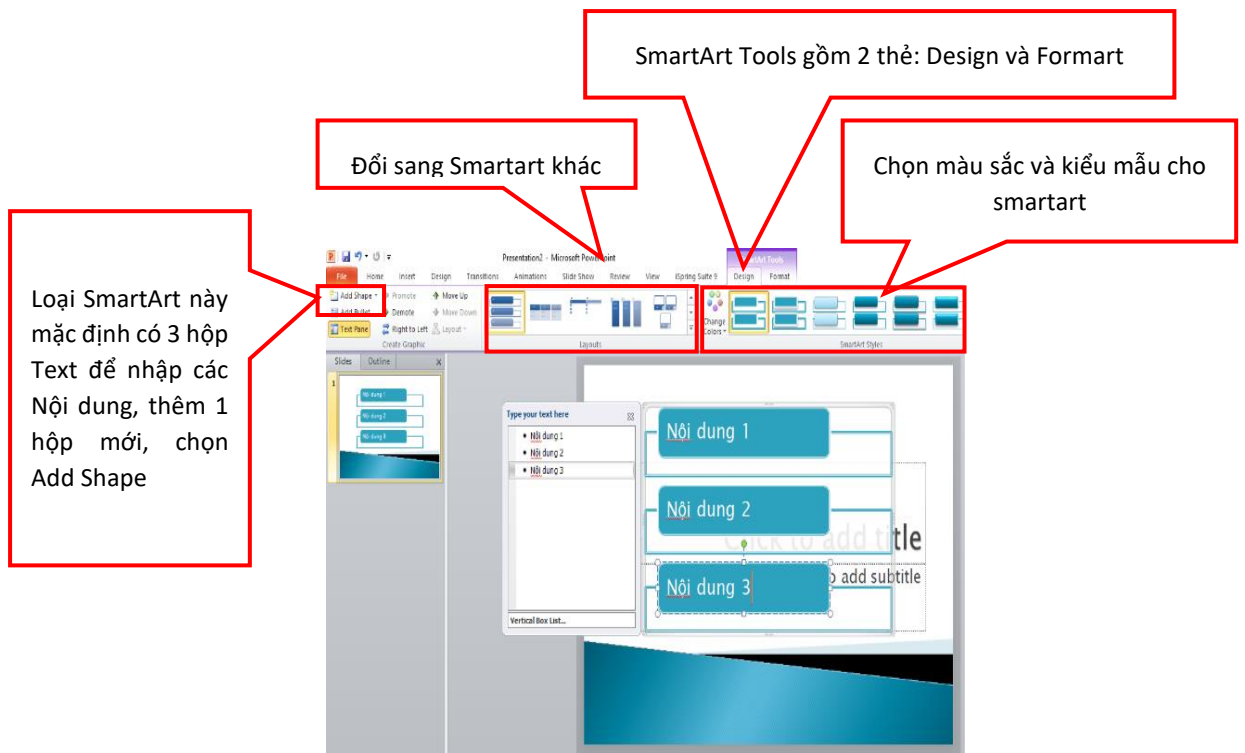
- Tại slide đang chọn, vào thẻ **Insert**, chọn nút lệnh (đã được chia theo nhóm) cần chèn. VD: chèn sơ đồ sẽ chọn nút lệnh SmartArt trong nhóm Illustrations.
- Thực hiện **chèn đối tượng theo yêu cầu tương ứng** (tùy theo từng đối tượng sẽ có các yêu cầu khác nhau. VD: chèn bảng cần chọn số hàng số cột, chèn ảnh cần chọn vị trí lưu ảnh, chèn **Smartart** cần chọn loại smartart, chèn biểu đồ cần nhập số liệu cho biểu đồ...)
- Hiệu chỉnh cho đối tượng đã chèn theo Tools của đối tượng đó (mỗi đối tượng xuất hiện Tools trên thanh Ribbon)

❖ Ví dụ chèn smartart:

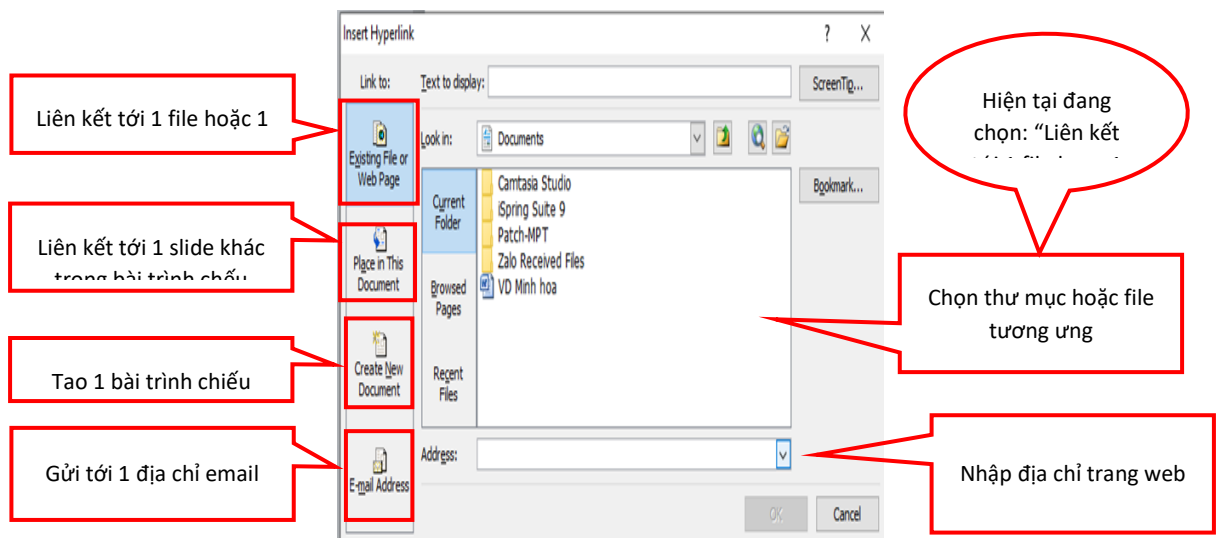
Chọn thẻ **Insert**, trong nhóm **Illustrations**, chọn **smartart**, xuất hiện hộp thoại **Choose a smartart Graphic**



❖ Ví dụ: Chèn smart **Vertical Box List**



- ❖ Ví dụ chèn **Hyperlink**: Cần chọn 1 đối tượng cụ thể trên slide để chèn **Hyperlink** (hoặc Action). Vào **Insert**, trong nhóm **Links**, chọn **Hyperlink** (hoặc Action), xuất hiện hộp thoại **Insert Hyperlink**



- ❖ Ví dụ chèn **Video (Audio)**:

- Vào thẻ **Insert**/nhóm Media/chọn **Video** (hoặc Audio), Chọn **Video (audio) from file**.
- Hộp thoại **Insert Video (Audio)** xuất hiện. Tìm đến vị trí lưu và chọn video (audio) có **phần mở rộng mà phiên bản MS PowerPoint hỗ trợ**.



- **Chèn video** trong PowerPoint 2010 có phần mở rộng: .wmv, .mpg hoặc .mpeg, .avi, .asf (từ PowerPoint 2013 trở lên hỗ trợ .mp4, .m4v, .mov)
- **Chèn audio:** .wma, .wav, .mp3, .mid hoặc .midi, .au, .aiff (từ PowerPoint 2013 trở lên hỗ trợ .mp4, .m4v, .mov)
- Kích chọn **OK**

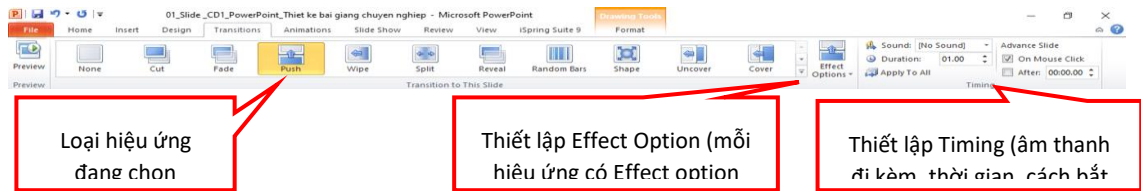
### 1.2.2.2. Tạo hiệu ứng cho bài giảng

Một bản thuyết trình PowerPoint được xây dựng tốt khi thu hút sự chú ý của học sinh và củng cố buổi thuyết trình với nhiều hình ảnh. PowerPoint có 2 loại hiệu ứng là: Hiệu ứng chuyển tiếp Slide được thực hiện trong thẻ **Transitions** và hiệu ứng cho đối tượng trên slide: thực hiện trong thẻ **Animations**.

Hiệu ứng được hiểu là sự biến đổi của một đối tượng nào đó khi chịu tác động của một tác nhân nhất định. Trong đó, thẻ Transitions trong PowerPoint tạo hiệu ứng cho đối tượng là các slide còn thẻ Animations tạo hiệu ứng cho các đối tượng là các nội dung được đưa vào trong slide như văn bản, hình ảnh hoặc biểu đồ hiệu ứng tắt hoặc mở ở trong slide của bài thuyết trình

Microsoft tạo ra những hiệu ứng là **entrance** và **exit**. Một entrance là một hiệu ứng động mang một cái gì đó vào slide, trong khi một exit sẽ di chuyển một đối tượng ra khỏi slide. Một hiệu ứng động có thể được sử dụng để làm cho một đối tượng tiến vào hoặc thoát khỏi slide của giáo viên (hoặc thậm chí di chuyển giữa các điểm trên một slide.)

- ❖ Tạo hiệu ứng chuyển tiếp cho slide:
  - Chọn slide cần thiết lập hiệu ứng
  - Trong thẻ **Transitions**, chọn 1 loại hiệu ứng trong danh sách **Transition to this Slide** (ban đầu mặc định là **None**).
  - Thiết lập các thuộc tính cho hiệu ứng vừa chọn (**Effect Options, Timing**).
    - **Effect Options:** hướng thực hiện
    - **Timing:** Có một số thiết lập sau
    - **Sound:** âm thanh
    - **Duration:** thời gian
    - **On Mouse Click:** Trang xuất hiện khi nhấp chuột
    - **After:** Thời gian tự động chuyển trang
    - Chọn **Apply to All** nếu muốn áp dụng cho toàn bộ slide



❖ Tạo hiệu ứng chuyển tiếp cho đối tượng:

Sau khi bài thuyết trình đã hoàn tất việc nhập vào tất cả các nội dung, để thêm hiệu ứng cho các đối tượng trong slide cần thực hiện như sau:

**Bước 1:**

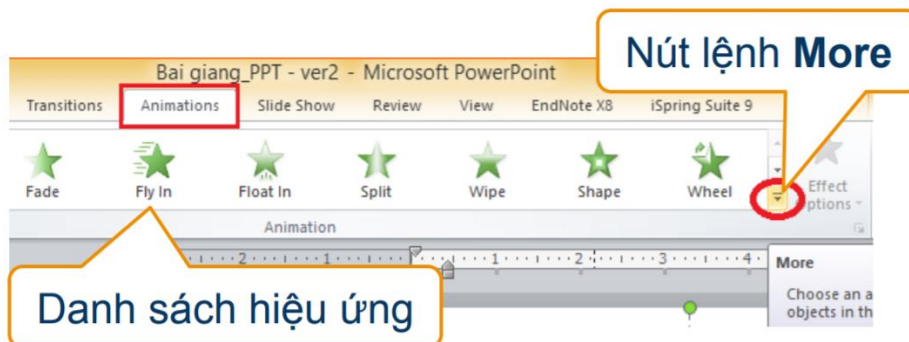
Chọn slide rồi chọn một hoặc nhiều đối tượng trên slide

**Bước 2:**

Trong thẻ Animations chọn 1 hiệu ứng cho đối tượng trong danh sách Animation. Nhấp chuột vào nút **More...** để mở danh sách có nhiều các hiệu ứng khác

**Bước 3:**

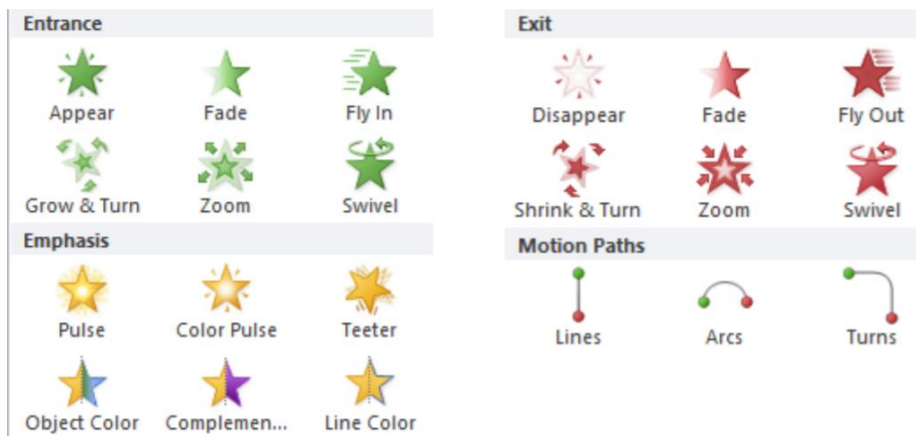
Thiết lập các thuộc tính cho hiệu ứng đã chọn (Effect Options, Timing)



Hình : Khung hiệu ứng Animations

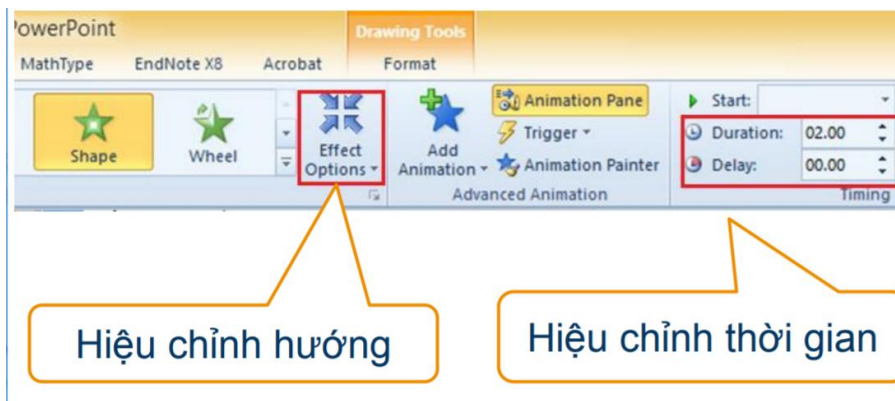
Hiện nay, trong **PowerPoint** có 4 loại hiệu ứng trong danh sách **Animation**

- Hiệu ứng xuất hiện (**entrance**): màu xanh
- Hiệu ứng nhấn mạnh (**emphasis**): màu vàng
- Hiệu ứng biến mất (**exit**): màu đỏ
- Hiệu ứng di chuyển (**motion path**): di chuyển theo đường



Hình : Các loại hiệu ứng đối tượng trong PowerPoint

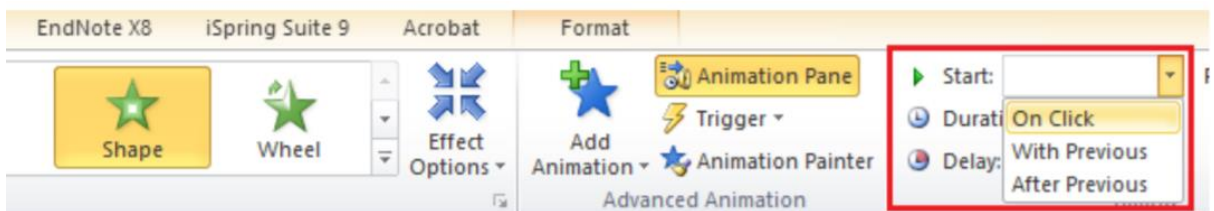
Mỗi hiệu ứng được chọn cho đối tượng có thể tùy chỉnh các tùy chọn trong mục **effect options** và **timing**



Hình. Tùy chỉnh hiệu ứng đã chọn

❖ Các thiết lập cho hiệu ứng của đối tượng:

- **Start:** xác định thứ tự thực hiện trong danh sách
- **On click:** Khi nhấp chuột hoặc ấn phím mũi tên
- **With previous:** Thực hiện cùng hiệu ứng trước đó
- **After previous:** Thực hiện sau hiệu ứng trước đó



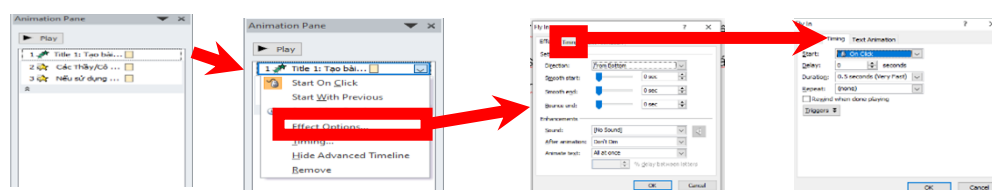
Hình. Thiết lập cho hiệu ứng của đối tượng

**Lưu ý:** Khi chọn hiệu ứng cho đối tượng trong khung chính **Animation**, các hiệu ứng trước đó đã được chọn cho đối tượng sẽ bị thay thế bởi hiệu ứng vừa chèn. Do vậy, để thêm **nhều hiệu ứng cho cùng 1 đối tượng**, cần chọn nút lệnh **Add Animation** (thay vì chọn hiệu ứng trong danh sách **Animation**).

Để **quản lý danh sách các hiệu ứng** đang có trên slide, chọn nút lệnh **Animation Pane** để mở hộp thoại Animation Pane

Ví dụ: Hộp thoại **Animation Pane** có 3 hiệu ứng trong slide đang chọn, mỗi hiệu ứng được thực hiện tuần tự theo số lần nhấp chuột tương ứng

Chọn hiệu ứng số 1, nhấp chuột vào mũi tên bên phải, xuất hiện danh sách các thuộc tính của hiệu ứng đó với các lựa chọn: **start** (cách bắt đầu), **effect Option**, **Timing**, **ẩn hiệu ứng**, **xóa hiệu ứng (remove)**



Hình. Tùy chỉnh trong Animation Pane

Có thể thay đổi thứ tự của hiệu ứng trong hộp thoại **Animation Pane** bằng cách chọn hiệu ứng và di chuyển lên xuống trong danh sách hiệu ứng đang có (thao tác ấn giữ chuột trái và di chuyển)

### 1.2.2.3. Chỉnh sửa Slide Master

Slide Master là một tính năng đặc biệt trong PowerPoint cho phép nhanh chóng sửa đổi các slide và bố cục của chúng trong bài thuyết trình. Từ đó, có thể chỉnh sửa slide master (điều này sẽ ảnh hưởng đến mọi slide trong bài thuyết trình). Giáo viên cũng có thể sửa đổi các bố cục slide riêng lẻ, điều này sẽ thay đổi bất kỳ slide nào bằng cách sử dụng các bố cục mới đó.

Khi có một theme yêu thích nhưng lại không hài lòng với một vài bố cục slide, sử dụng Slide Master có thể tùy chỉnh bố cục theo cách mong muốn.

Trong chế độ xem **Slide Master**, tab **Slide Master** sẽ xuất hiện đầu tiên trên **Ribbon**, nhưng giáo viên vẫn có thể truy cập các lệnh trên các tab khác nhau như bình thường

Thực hiện các thiết lập cho Slide Master để có thể giúp tạo một bài thuyết trình chuyên nghiệp, nhất quán mà không mất quá nhiều công sức.

Sửa đổi nền: **Slide Master** giúp dễ dàng tùy chỉnh nền cho tất cả các slide cùng một lúc. Ví dụ, có thể thêm hình mờ (watermark) hoặc logo vào mỗi slide trong bài thuyết trình hay sửa đổi đồ họa nền của theme PowerPoint hiện có.

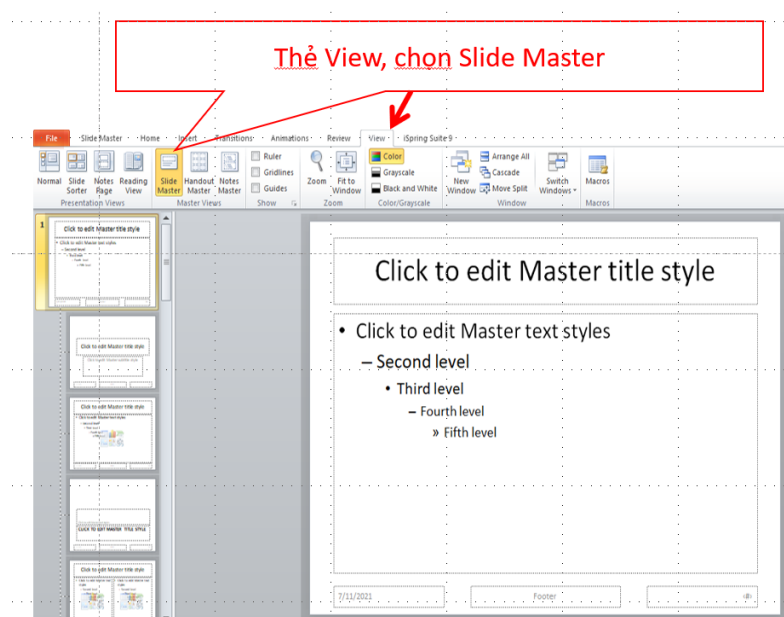
Sắp xếp lại các **placeholder**: Nếu thường sắp xếp lại các placeholder trên mỗi slide, giáo viên có thể tiết kiệm thời gian bằng cách sắp xếp lại chúng trong **Slide Master**. Khi điều chỉnh một trong các bố cục ở **Slide Master**, tất cả các slide có bố cục đó sẽ thay đổi.

Tùy chỉnh định dạng văn bản: Thay vì thay đổi màu văn bản trên từng slide riêng lẻ, giáo viên có thể sử dụng Slide Master để thay đổi màu văn bản trên tất cả các slide cùng một lúc.

Tạo bố cục slide độc đáo: Nếu muốn tạo một bài thuyết trình trông khác với các theme PowerPoint thông thường, giáo viên có thể sử dụng Slide Master để tạo bố cục của riêng mình. Bố cục tùy chỉnh có thể bao gồm đồ họa nền và các placeholder của cá nhân

#### ❖ Thiết lập **Slide Master**:

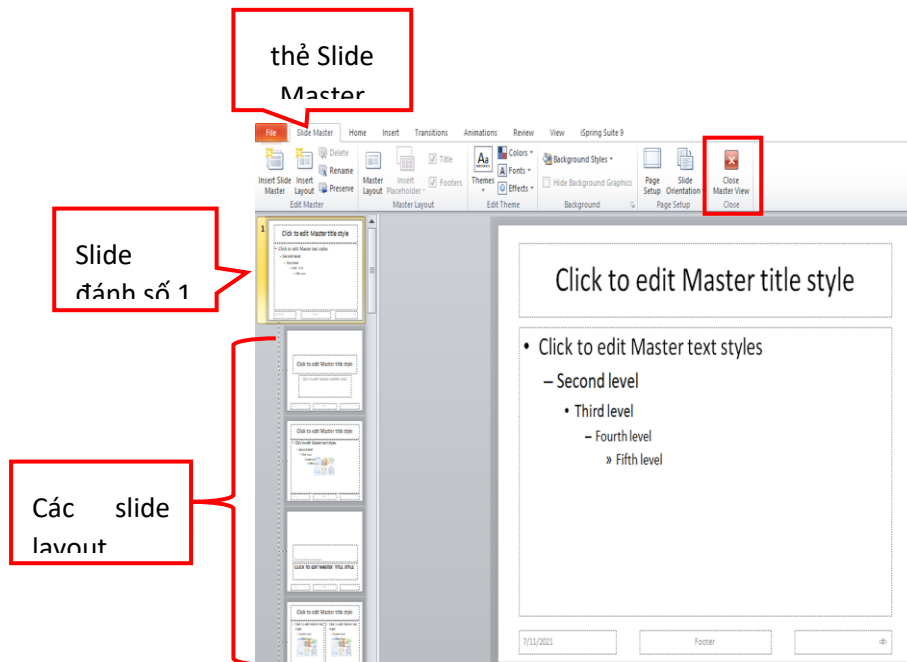
- Trên thanh Ribbon, chọn thẻ **View**, trong nhóm Master Views, chọn **Slide Master**.
- Màn hình làm việc sẽ chuyển sang chế độ Slide Master (thay thế chế độ Normal để thiết kế các slide)



Hình. Chọn hiển thị Slide Master

- Ở chế độ **Master View**, xuất hiện thêm thẻ **Slide Master** (trước thẻ Home), đồng thời không có thẻ Design ở chế độ này. Sau khi thiết lập xong, chọn **Close Master View** sẽ đóng lại thẻ này và quay về chế độ **Normal** soạn thảo slide.
- Slide trên cùng là slide đánh số 1: Thiết lập trên slide này sẽ áp dụng cho toàn bộ slide của bài trình chiếu. Mỗi slide có một layout khác nhau. Thiết

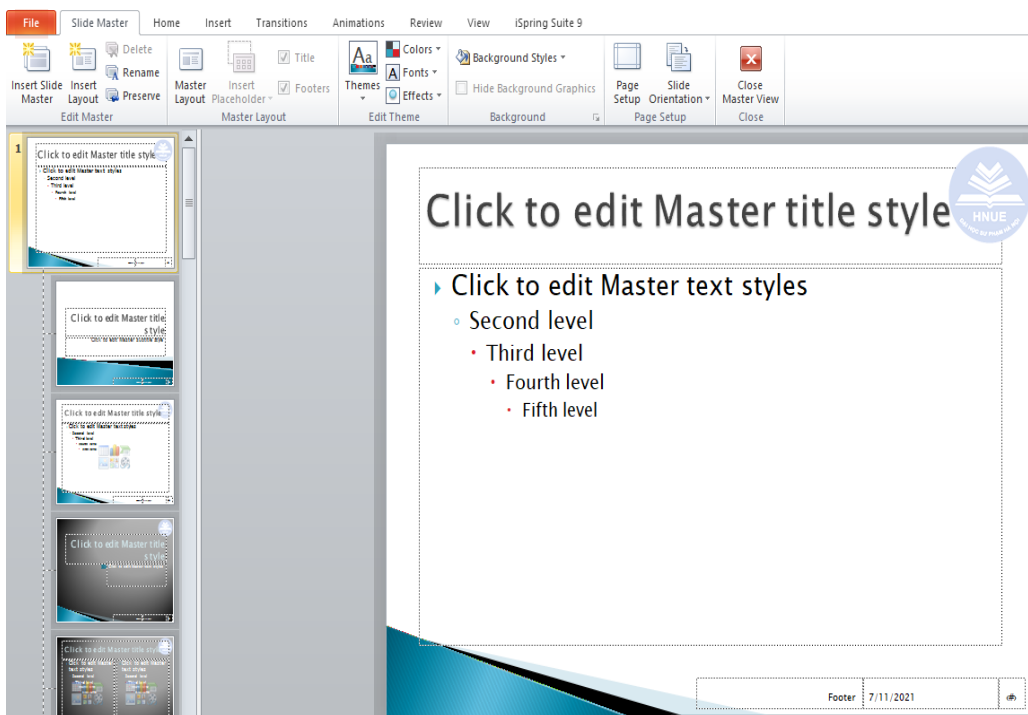
lập trên slide nào thì các slide có cùng layout trên bài trình chiếu sẽ được áp dụng



Hình. Chế độ xem Slide Master

#### ❖ Ví dụ minh họa:

- Trong slide master, chọn 1 kiểu Theme (chọn trong thẻ **Slide Master** – nhóm **Edit Theme**). Chèn logo trường ĐHSP Hà Nội.
- Khi đó các slide đều được thiết lập kiểu theme đó và xuất hiện logo ở vị trí đã chèn





#### 1.2.2.4. Thiết lập trình chiếu


Sau khi biên soạn xong bài thuyết trình, để chuẩn bị cho việc thuyết trình hiệu quả, trong PowerPoint cho phép tùy chỉnh một số thiết lập trình chiếu trong nhóm Set Up của thẻ Slide Show như sau

- **Set Up Slide Show:** xuất hiện hộp thoại Set up Show thiết lập cài đặt khi trình chiếu
- **Hide Slide:** Ẩn slide. Slide ẩn sẽ không xuất hiện trong quá trình thực hiện trình chiếu
- **Rehearse Timings:** trình chiếu thử
- **Record Slide Show:** ghi âm cho bài trình chiếu

Cuối cùng, để thực hiện thuyết trình, thiết bị cần kết nối tới các thiết bị chiếu và trên thiết bị chứa file trình chiếu cần thực hiện một số thiết lập sau:

- Trình chiếu từ slide đầu tiên: Ấn phím chức năng **F5** trên bàn phím 

- Trình chiếu từ slide hiện hành: Ấn tổ hợp phím **Shift + F5** 

- Trình chiếu một số Slide: 

- Các tùy chọn trình chiếu khác: 

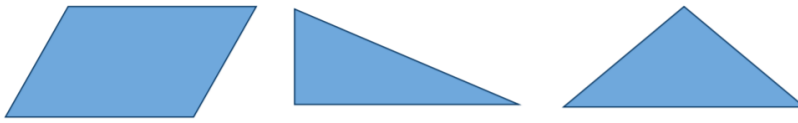
### 1.2.3. Tạo trò chơi với trigger trong Powerpoint

#### 1.2.3.1. Tạo câu hỏi, đáp án, các đối tượng khác

**Trigger** là một kỹ thuật trong Powerpoint được sử dụng để điều khiển các hiệu ứng được thực hiện bởi tác động nhấp chuột trên một đối tượng trong trang trình chiếu.

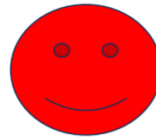
- ❖ Để tạo trigger cần xác định 2 yếu tố:
  - Đối tượng tương tác: dùng để điều khiển hiệu ứng (là 1 đối tượng trên slide)
  - Hiệu ứng bị điều khiển: Hiệu ứng của đối tượng chỉ được thực hiện khi tương tác (nhấp chuột) vào đối tượng tương tác
- ❖ Ví dụ về một kịch bản sử dụng **Trigger** như sau: trên màn trình chiếu có một câu hỏi và 2 đáp án được để trong 3 ô văn bản, một hình mặt cười, một hình mặt buồn.

Câu hỏi: Hãy cho biết có mấy hình tam giác?



A. 2

B. 3



Do vậy, việc đầu tiên cần làm là phải soạn câu hỏi và các đáp án A và B. Ngoài ra cần tạo 2 đối tượng khác là hình mặt cười và hình mặt mếu.

### 1.2.3.2. Tạo hiệu ứng cho các đối tượng

Trong ví dụ trên, ý tưởng khi thực hiện hoạt động là khi trình chiếu chỉ hiện thị câu hỏi và 2 đáp án, hai hình ảnh không hiển thị. Nếu nhấp chuột vào ô văn bản chứa đáp án đúng thì xuất hiện mặt cười kèm tiếng vỗ tay, nếu nhấp chuột vào ô văn bản chứa đáp án sai thì xuất hiện mặt buồn. Như vậy, hiệu ứng xuất hiện mặt cười (mặt buồn) không thực hiện theo trình tự mà được thực hiện dưới tác động nhấp chuột vào các ô văn bản chứa đáp án trên slide. Do vậy, cần tạo Trigger cho các ô văn bản chứa đáp án này và hai đối tượng là hình mặt cười và hình mặt mếu sẽ không xuất hiện nếu như người tham gia chưa chọn đáp án trả lời. Vậy nên, hai đối tượng này cần chọn hiện ứng xuất hiện độc lập với nhau.

### 1.2.3.3. Thiết lập Trigger điều khiển hiệu ứng theo kịch bản

Tùy thuộc vào kịch bản hoạt động, cần xác định đối tượng tương tác (đối tượng sẽ nhấp chuột để điều khiển hiệu ứng) trên slide. Cũng trong ví dụ trên, như đã phân tích trigger cần tạo là các ô văn bản chứa đáp án này. Do vậy, trong ví dụ đã mô tả bước tiếp theo cần thiết lập trigger cho hai đối tượng này.

#### ❖ Thiết lập **Trigger** để điều khiển thực hiện hiệu ứng

- Cách 1: Chọn hiệu ứng cần điều khiển tại khung Animation Pane. Nhấp chuột vào nút mũi tên bên phải của hiệu ứng trong khung, chọn Timing -> Trigger -> Start Effect on Click of -> chọn đối tượng tương tác
- Cách 2: Nhấp chuột vào lệnh Trigger trong nhóm Advanced Animation -> On click of -> Chọn đối tượng tương tác



## 1.3. Thiết kế bài giảng trò chơi tương tác với Classpoint

### 1.3.1. Giới thiệu

#### 1.3.1.1. Chức năng của công cụ

Classpoint là một ứng dụng được tích hợp vào Microsoft PowerPoint giúp GV tạo các hoạt động tương tác với HS. Các hoạt động tương tác thiết kế trong Classpoint về cơ bản có thể thay thế các trò chơi tương tác trên Nearpod, Kahoot, Quizizz, Wordwall, Mentimeter... như thi trả lời trắc nghiệm (multiple choice competition), thu thập ý kiến người học (word cloud), viết câu trả lời ngắn (short answer), vẽ tranh minh họa (drawing), ...

Với Classpoint, việc chuyển đổi từ các hoạt động thụ động một chiều trên PowerPoint sang hoạt động tương tác. Với cùng một file Powerpoint hoặc với một slide cụ thể, GV có thể linh hoạt sử dụng như bài dạy bình thường trên lớp hoặc sử dụng làm slide tương tác khi dạy online.

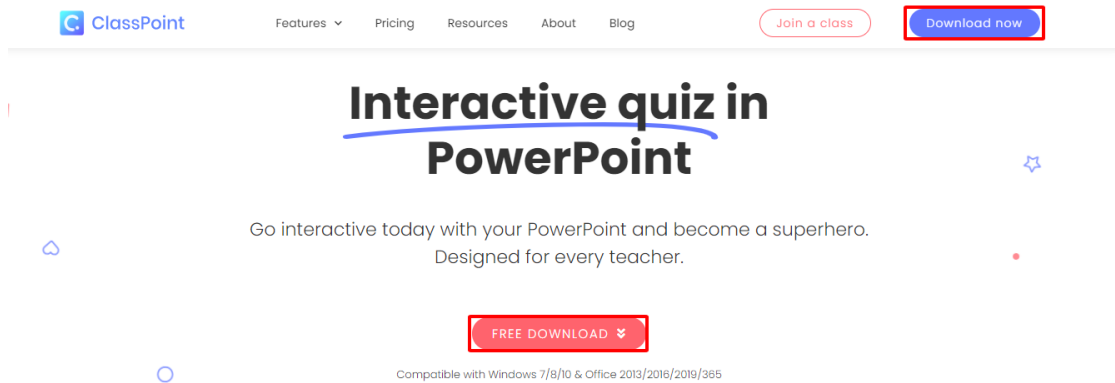
Giới hạn và chính sách đối với các loại tài khoản như sau:

<b>Cơ bản</b>	<b>Pro</b>	<b>Trường học</b>
Miễn phí	250.000 VNĐ/tháng	Giá tiền tùy theo chức năng yêu cầu
<ul style="list-style-type: none"><li>- Tối đa 5 câu hỏi</li><li>- Tối đa 25 HS</li><li>- Tất cả các câu hỏi</li><li>- Bảng kết quả</li><li>- Hiệu ứng slide</li><li>- Bảng số</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Không giới hạn số câu hỏi</li><li>- Tối đa 200 HS</li><li>- Xuất kết quả thành file CSV</li><li>- Hỗ trợ cho tài khoản PRO</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Các chức năng tùy chỉnh theo yêu cầu</li><li>- Hỗ trợ đào tạo</li><li>- Hỗ trợ tối đa</li></ul>

#### 1.3.1.2. Cài đặt Classpoint

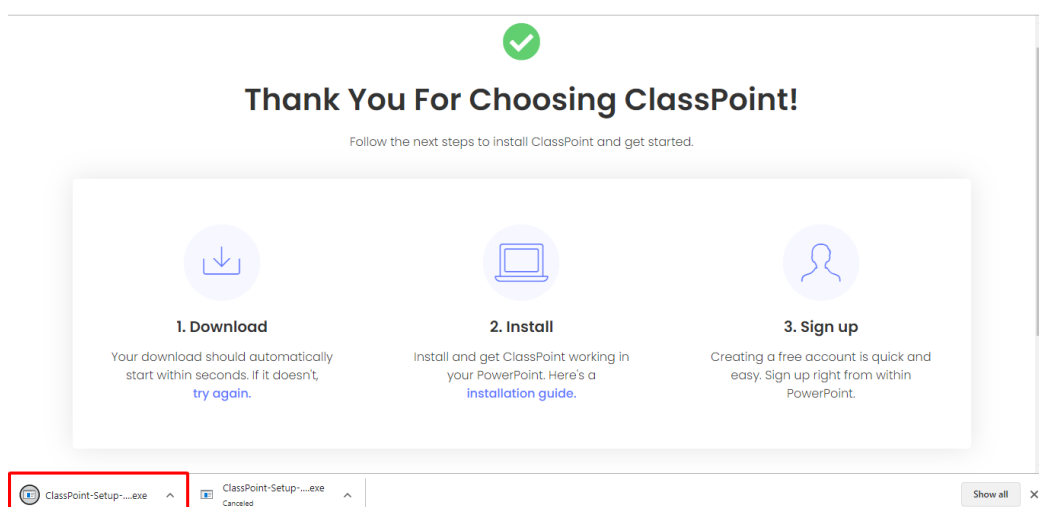
- ❖ Lưu ý trước khi cài đặt
  - Tương thích
    - Windows 7/8/10, x86 & x64
    - PowerPoint phiên bản 2013/2016/2019/Office 365 Desktop version
    - NET Framework Runtime 4.7.2 hoặc phiên bản mới Visual Studio 2010 Tools for Office Runtime
  - Không tương thích
    - ARM-based PCs (Surface Pro X)
    - macOS, iOS, Chrome OS, Linux
    - PowerPoint phiên bản web
- ❖ Tiến hành cài đặt theo các bước sau:

- Bước 1. Truy cập link tải trực tiếp từ trang chủ: <https://www.classpoint.io/>  
Bước 2. Trên trang chủ, click chọn **Download now** hoặc **Free Download**

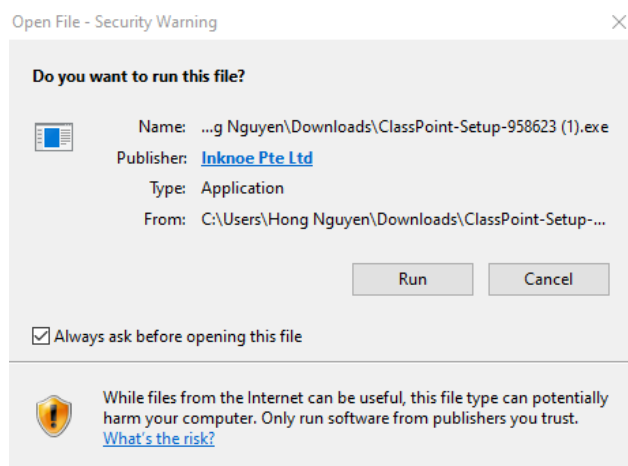


- Bước 3. Điền thông tin: Họ tên, Email, Tên trường/tổ chức. Click **Download now** để tải file cài đặt.

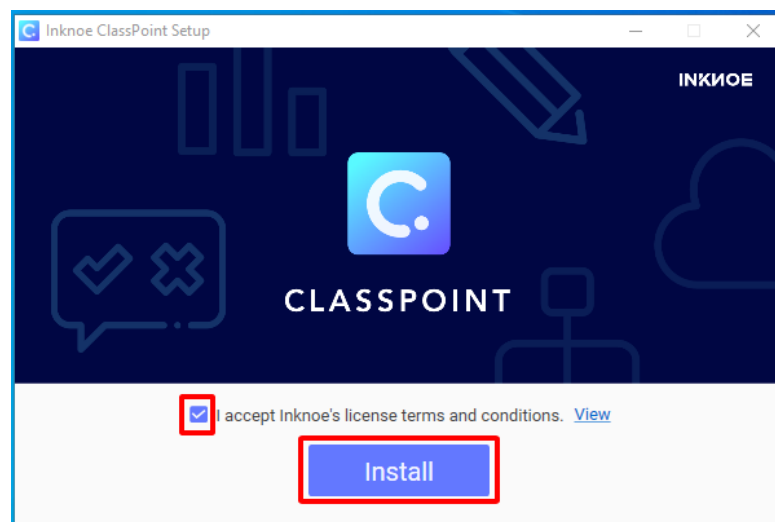
- Bước 4. File cài đặt sẽ được tải về tự động. Nhấp chuột vào file cài để bắt đầu cài đặt.



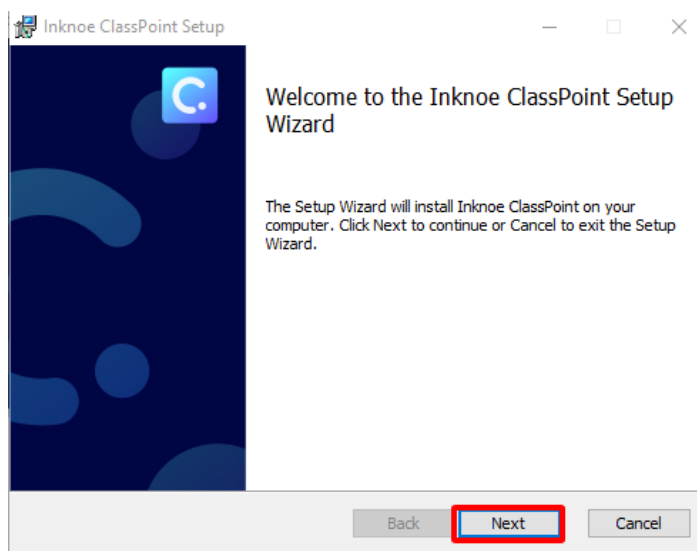
- Bước 5. Click chọn **Run**



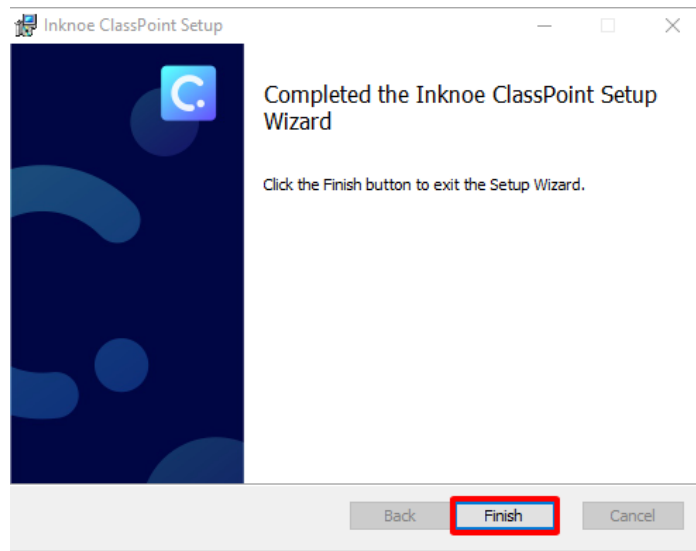
Bước 6. Tích chọn **“I accept...”** và click **Install** để bắt đầu cài đặt



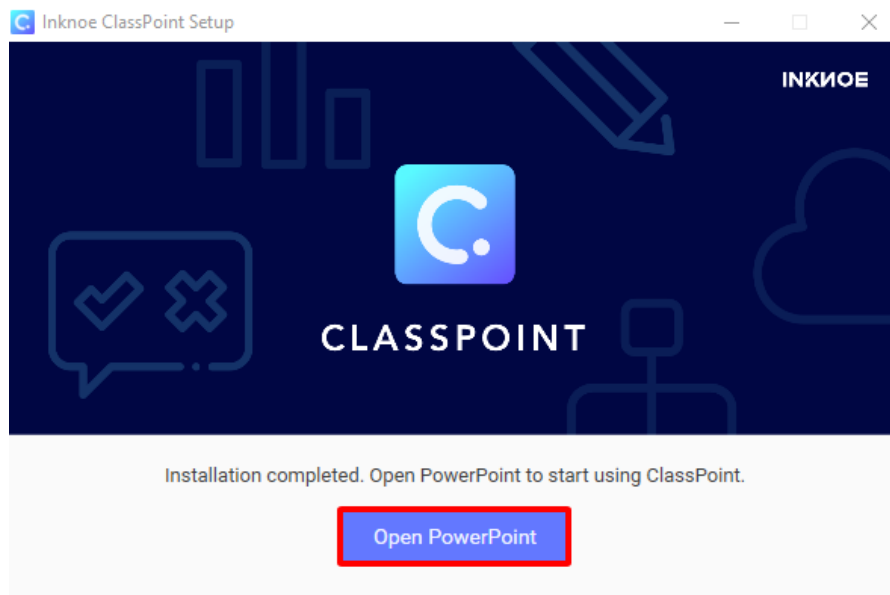
Bước 7. Click chọn **Next** để tiếp tục



Bước 8. Click **Finish** để kết thúc quá trình cài đặt.



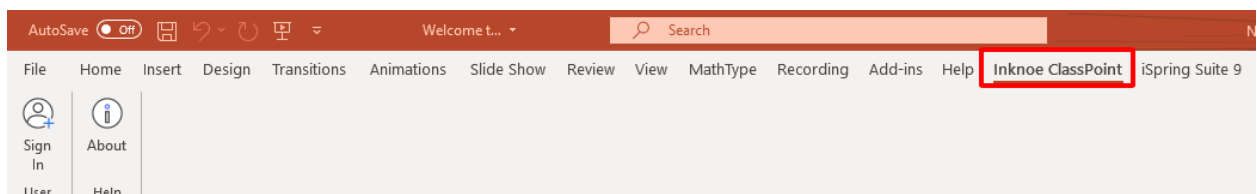
Bước 9. Cài đặt thành công. Click chọn **Open PowerPoint**.



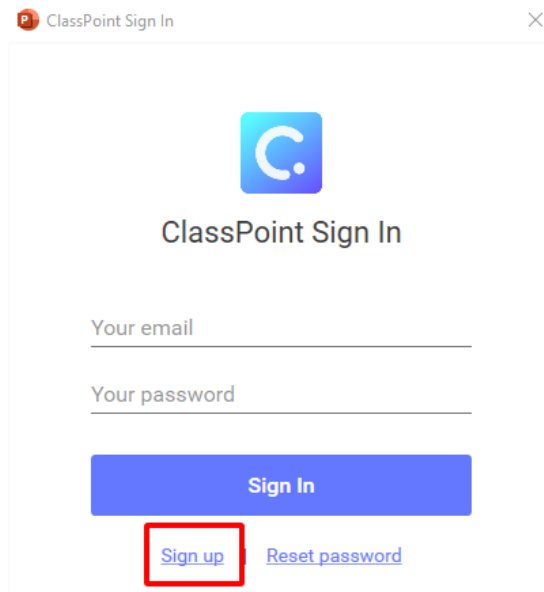
### 1.3.1.3. Đăng ký tài khoản

Sau khi cài đặt thành công, trên thanh công cụ của PowerPoint sẽ hiển thị tab Inknoe ClassPoint.

Để bắt đầu sử dụng, GV cần đăng nhập hoặc đăng ký tài khoản. Click chọn **Sign In** để đăng nhập



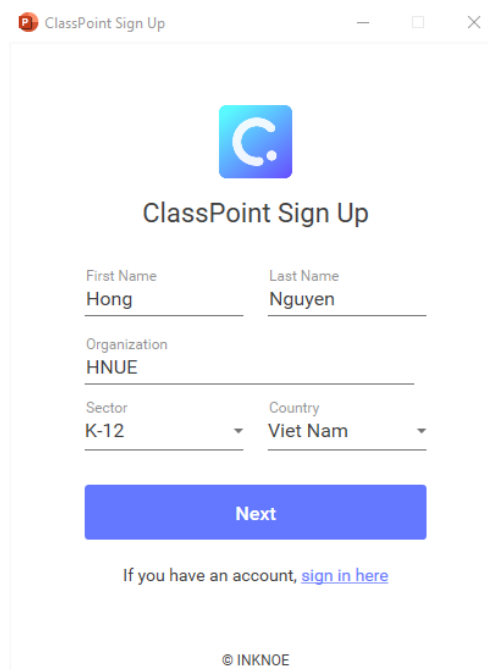
Để đăng ký tài khoản, click chọn **Sign Up**



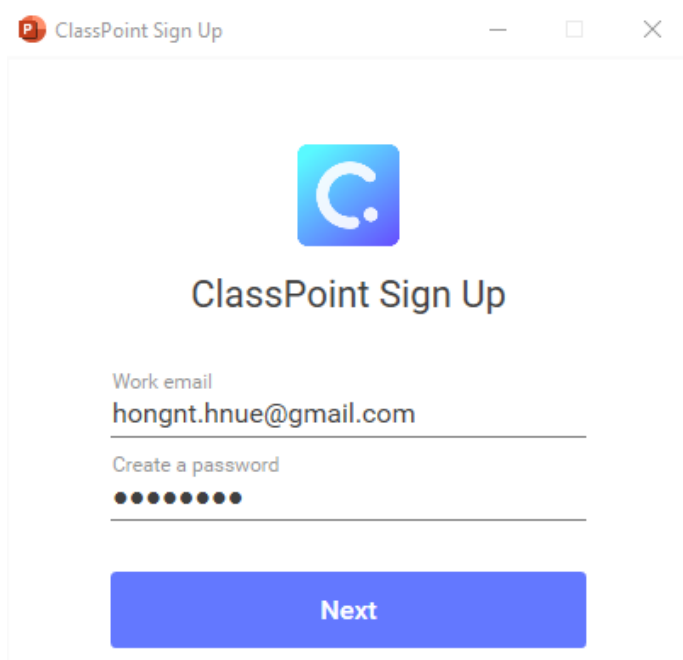
Bước 1. Điền thông tin. Click **Next** để tiếp tục

- First Name: Tên
- Last Name: Họ và tên đệm
- Organization: Tên trường/tổ chức
- Sector: Cấp học
- Country: Đất nước

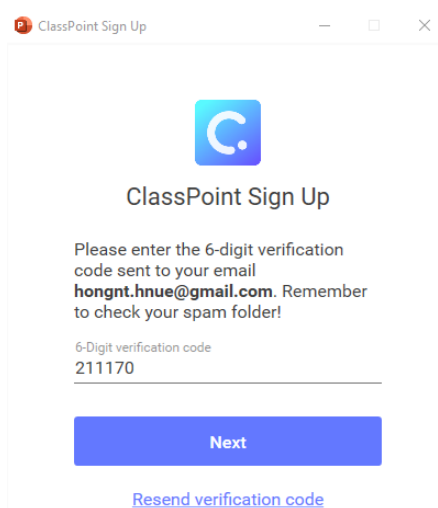
Bước 2. Click **Next** để tiếp tục



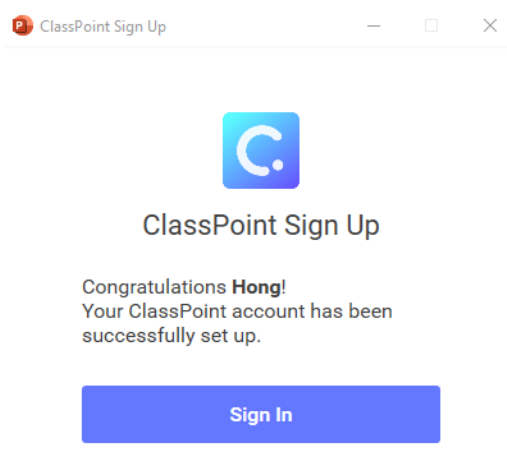
Bước 3. Nhập Email và Password. Click chọn **Next** để tiếp tục



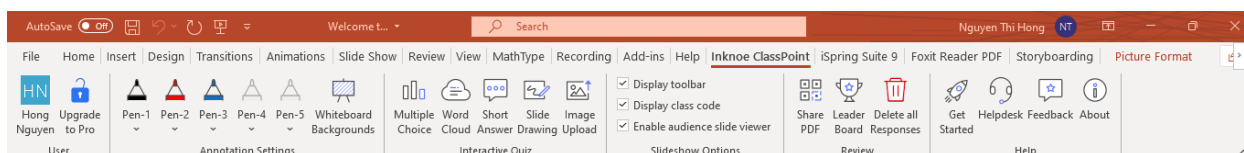
Bước 4. Đăng nhập Email để lấy mã code xác minh. Nhập mã code, click **Next**



Bước 5. Đăng ký tài khoản thành công. Click chọn **Sign In** để đăng nhập



Giao diện hiển thị sau khi đăng nhập:



## 1.3.2. Các bước tạo trò chơi với ClassPoint

### 1.3.2.1. Biên soạn câu hỏi/hoạt động

Thao tác chung để biên soạn câu hỏi hoặc hoạt động với ClassPoint gồm các bước sau:

Bước 1. Chuẩn bị slide câu hỏi tương ứng

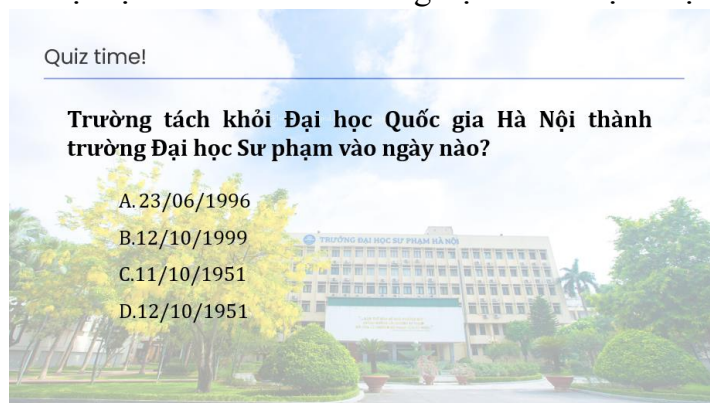
Bước 2. Chọn loại câu hỏi/hoạt động phù hợp

Bước 3. Tùy chỉnh cài đặt mặc định của câu hỏi

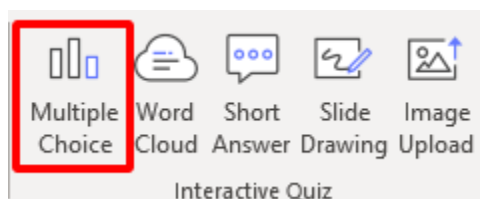
Cẩm nang này sẽ đưa hướng dẫn chi tiết từng loại câu hỏi như dưới đây.

#### ❖ Multiple Choice (Câu hỏi trắc nghiệm nhiều lựa chọn)

Bước 1. Chuẩn bị một slide câu hỏi trắc nghiệm nhiều lựa chọn

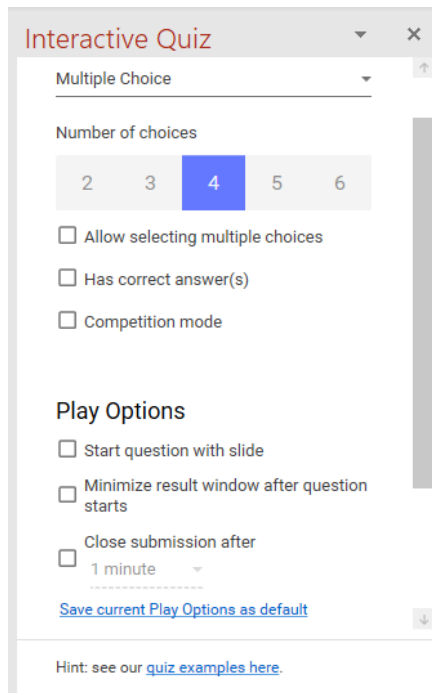


Bước 2. Trên thanh công cụ, trong nhóm lệnh Interactive Quiz, click chọn **Multiple Choice**



Bước 3. Điều chỉnh cài đặt mặc định

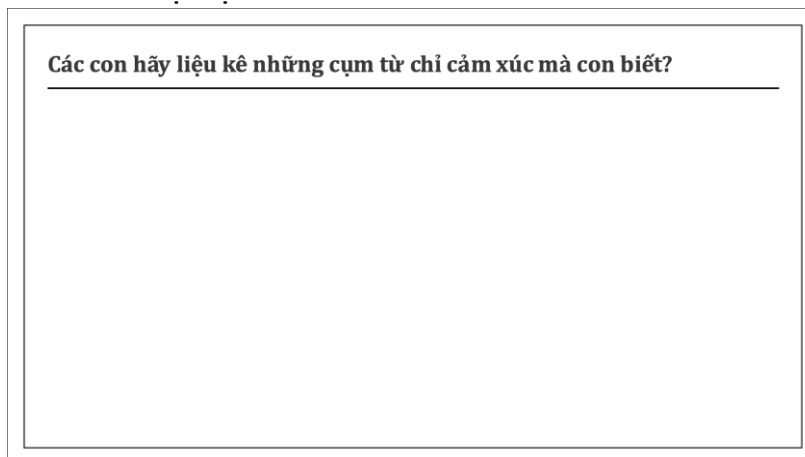
- Number of choices: Số các phương án lựa chọn.
- Allow selecting multiple choices: Cho phép người chơi được chọn nhiều phương án.
- Has correct answer(s): Thiết lập đáp án đúng (có thể có nhiều đáp án đúng)
- Competition mode: Chế độ thi đấu
- Play Options:
  - o Start question with slide: Bắt đầu câu hỏi cùng với slide
  - o Minimize result window after question starts: Thu nhỏ cửa sổ kết quả sau khi câu hỏi bắt đầu
  - o Close submission after ... minute: Cho phép trả lời trong ... phút



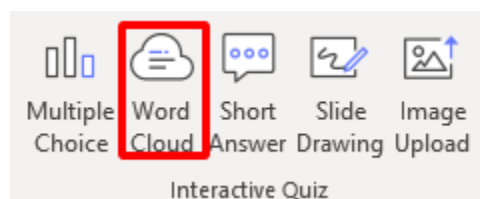
#### ❖ Word Cloud (Đám mây từ)

Câu hỏi dạng Word Cloud trong Classpoint yêu cầu HS gửi câu trả lời một hoặc hai từ. Các phản hồi này sẽ được lọc lại với nhau để tạo thành một đám mây. Số lần một từ được gửi đi càng nhiều, đám mây từ càng trở nên lớn hơn. Cách xem câu trả lời một cách trực quan này là một cách tuyệt vời để giúp HS làm quen với một chủ đề mới.

Bước 1. Chuẩn bị một slide câu hỏi



Bước 2. Trên thanh công cụ, trong nhóm lệnh Interactive Quiz, click chọn **Word Cloud**



Bước 3. Tùy chỉnh cài đặt mặc định



- Limit number of submission to ...: Giới hạn số lần gửi phản hồi
- Play Options (Giống như dạng câu hỏi Multiple Choice)

**Interactive Quiz**

**Question Type**

Word Cloud

Limit number of submissions to 1

**Play Options**

Start question with slide

Minimize result window after question starts

Close submission after 1 minute

[Save current Play Options as default](#)

View Responses

Hint: see our [quiz examples here](#).

❖ Short Answer (Câu hỏi ngắn)

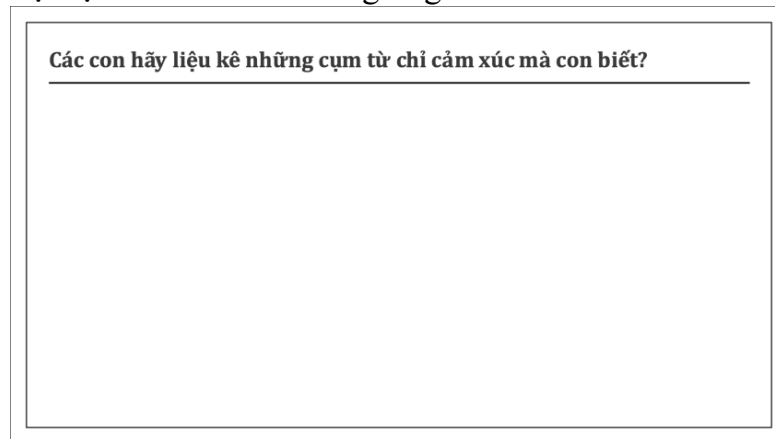
Câu hỏi trả lời ngắn trong ClassPoint được sử dụng khi GV đặt câu hỏi mở để nhận được câu trả lời bằng văn bản. Cho phép tối đa 500 ký tự cho những câu hỏi này. GV có thể sử dụng câu hỏi Trả lời ngắn cho tất cả các môn học, thậm chí cả môn toán.

The screenshot shows the ClassPoint interface for a 'Short Answer' question. The question is: "Go to classpoint.app and use Code 8245". The interface displays several student responses in a grid format. Each response includes the student's name and icons for liking, downloading, and deleting the answer.

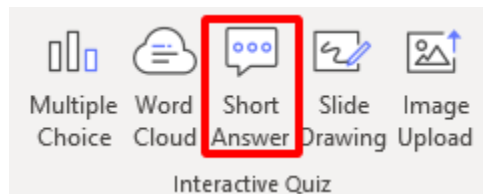
Student Name	Response
Ramkumar Genesan	Definitely teleportation! It is much more useful than other super powers. Life as a student is so busy and hectic, because we are always rushing off to school, tutorials, music lessons, and more.
Michael Kim	Teleportation because I want to be able to travel anywhere in no time at all. Then I could be wherever I want whenever I want.
Emily Brown	I would love to breathe underwater. I think it would be very cool to explore the ocean with no scuba suits and see all the fish
Richard Sims	Batman. Because he is the richest superhero. I will have a lot of money hahaha
Ahmed Ahmed	My super power would be immortality. If I could live forever, I could use my "whole" life to help others during natural disasters, since I would not be afraid of losing my life.
Zhao Xuan	I want to be invisible so that I can be an observer but other people don't know anything about me.

At the bottom of the interface, there is a control bar showing 10 participants, a timer at 05:27, a 'Close submission' button, and a 'Show responses' button.

Bước 1. Chuẩn bị một slide câu hỏi tương ứng



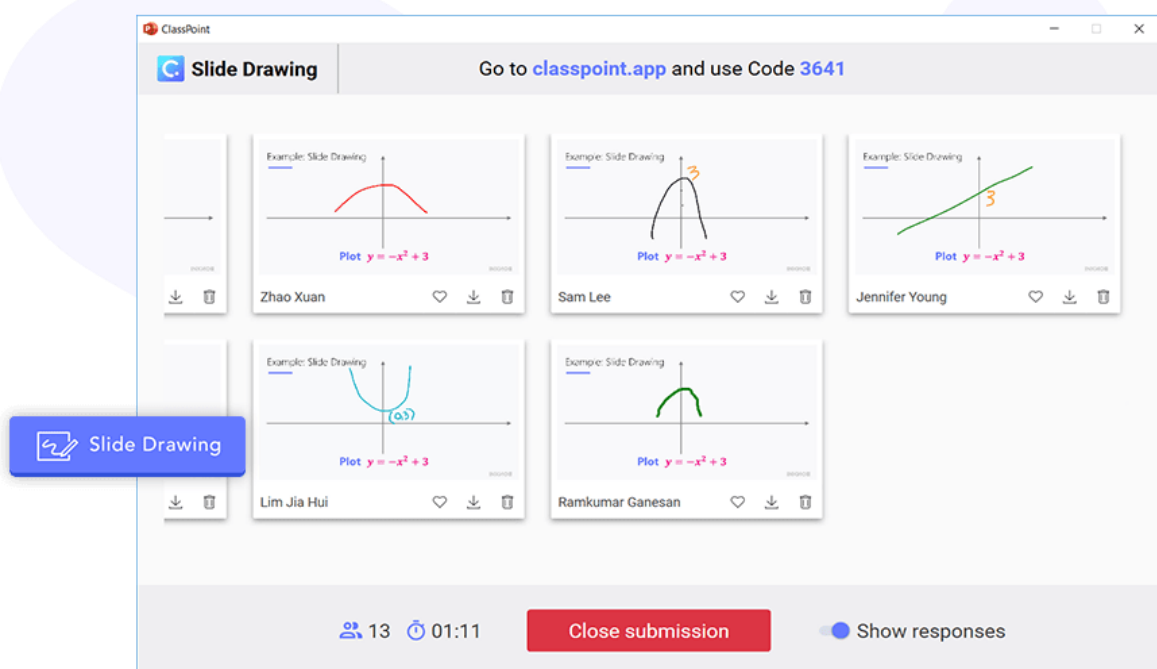
Bước 2. Trên thanh công cụ, trong nhóm lệnh Interactive Quiz, click chọn **Short Answer**



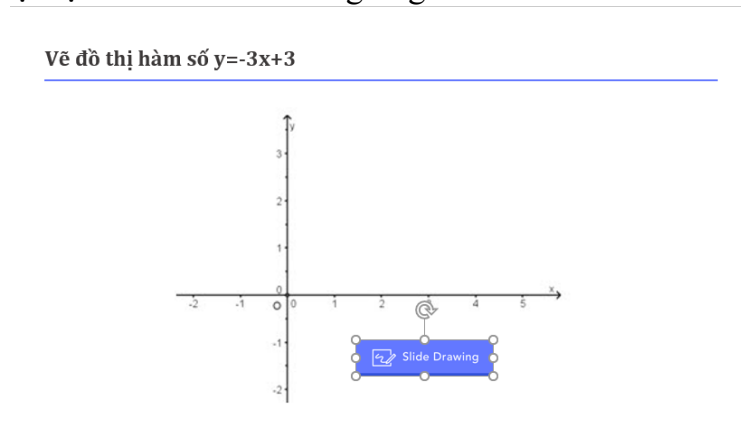
Bước 3. Tùy chỉnh cài đặt mặc định

- Hide participant names when viewing responses: Ẩn tên người tham gia khi hiển thị các phản hồi
- Play Options (Giống như dạng câu hỏi Multiple Choice)
  - ❖ Slide Drawing (Vẽ trên trang trình chiếu)

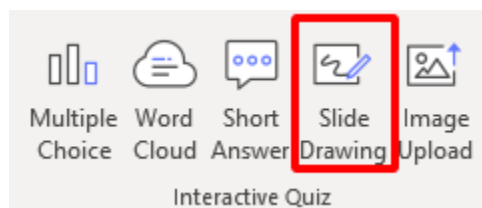
Với Hoạt động vẽ trên trang trình chiếu, GV có thể gửi cho HS của mình một trang trình chiếu để HS vẽ, chú thích và gửi lại cho GV. Sử dụng công cụ này khi giáo viên muốn nhận phản hồi vẽ từ tất cả HS của mình cùng một lúc.



Bước 1. Chuẩn bị một slide câu hỏi tương ứng



Bước 2. Trên thanh công cụ, trong nhóm lệnh Interactive Quiz, click chọn **Slide Drawing**

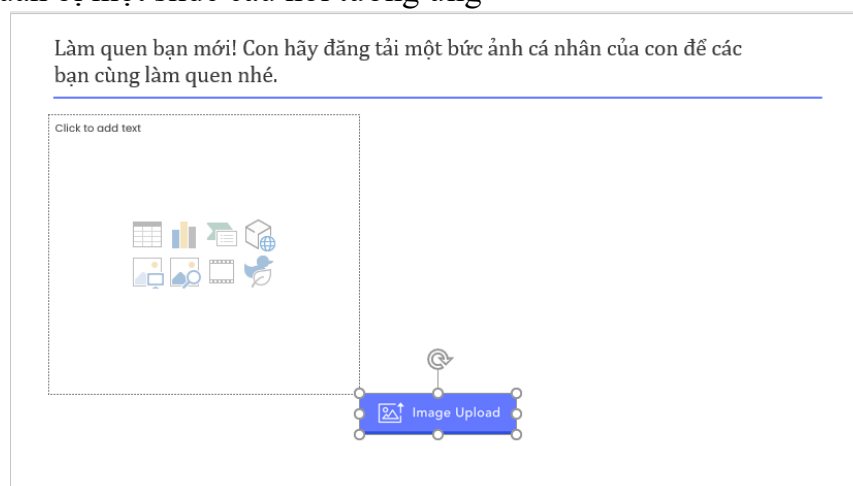


Bước 3. Tùy chỉnh cài đặt mặc định

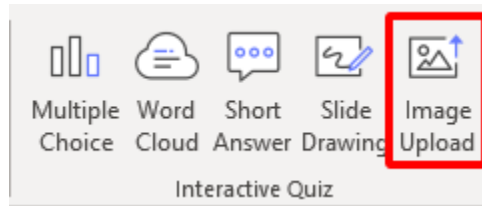
- Hide participant names when viewing responses: Ẩn tên người tham gia khi hiển thị các phản hồi
- Play Options (Giống như dạng câu hỏi Multiple Choice)
  - ❖ Image Upload (Tải lên hình ảnh)

Sử dụng câu hỏi dạng Tải lên Hình ảnh trong ClassPoint khi GV muốn HS tích cực hơn trong lớp một cách sáng tạo. Có 3 cách để tải ảnh lên: chụp ảnh, tải ảnh lên hoặc chụp ảnh màn hình.

Bước 1. Chuẩn bị một slide câu hỏi tương ứng



Bước 2. Trên thanh công cụ, trong nhóm lệnh Interactive Quiz, click chọn **Image Upload**



Bước 3. Tùy chỉnh cài đặt mặc định

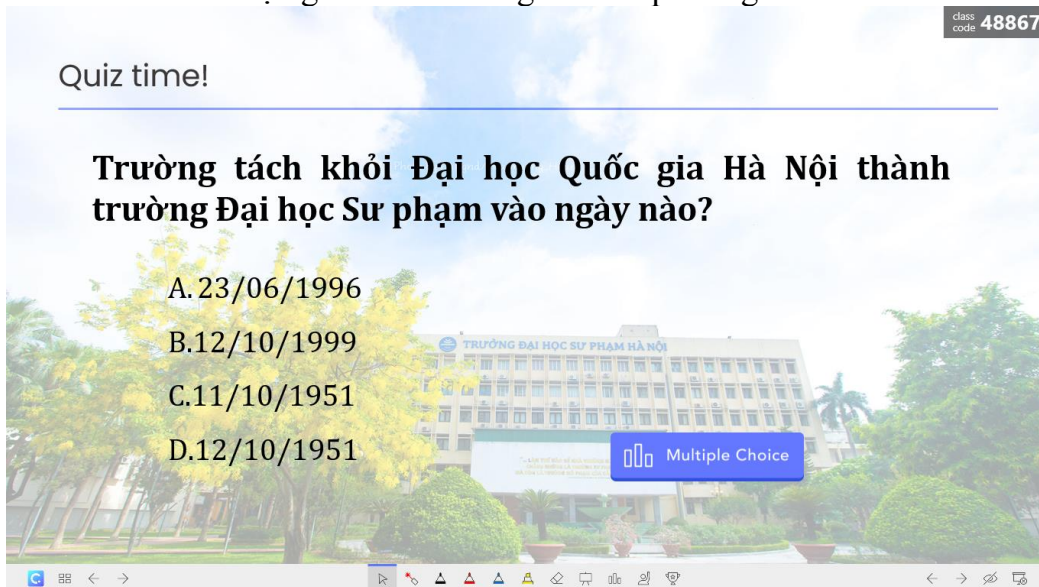
- Hide participant names when viewing responses: Ẩn tên người tham gia khi hiển thị các phản hồi
- Play Options (Giống như dạng câu hỏi Multiple Choice)

### 1.3.2.2. Thực hiện trò chơi

Bước 1. Trình chiếu (bấm phím F5 trên bàn phím)

Bước 2. Trong khi trình chiếu, mã lớp được tạo tự động được hiển thị ở góc trên cùng bên phải. HS có thể sử dụng bất kỳ thiết bị nào có trình duyệt và truy cập **classpoint.app**. Sau khi nhập đúng mã lớp và tên, HS có thể tham gia lớp học và tương tác, trả lời câu hỏi trên slide của GV.

Bước 3. GV click vào nút **Multiple Choice/Word Cloud (tùy vào loại slide câu hỏi)**, slide câu hỏi sẽ được gửi đến HS cùng với các phương án trả lời.



### 1.3.2.3. Xử lý kết quả

Khi HS gửi câu trả lời của mình, biểu đồ sẽ tự cập nhật trực tiếp. Ở dưới cùng, GV có thể thấy số lượng câu trả lời GV đã nhận được, và có một bộ đếm ngược thời gian trả lời của HS. GV có thể thu nhỏ hộp thoại này để xem trang trình bày của mình, nhưng bản gửi vẫn đang mở và nút hiển thị cho GV trạng thái phản hồi trực tiếp.

Khi hiển thị kết quả, trước khi chuyển tiếp tới các câu hỏi tiếp theo, cần click chọn **Close submission** để đóng phản hồi.

Sau khi câu hỏi được đóng lại, GV có thể xem tóm tắt hoạt động, hiển thị câu trả lời các câu trả lời đúng hoặc sai cho cả lớp.

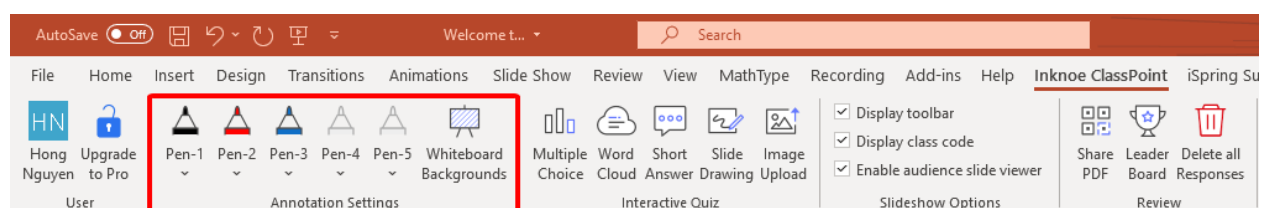
Kết quả phản hồi sẽ được lưu thành một slide mới sau slide câu hỏi hiện tại.



### 1.3.3. Các chức năng khác

#### ❖ Viết chú thích trực tiếp trên slide

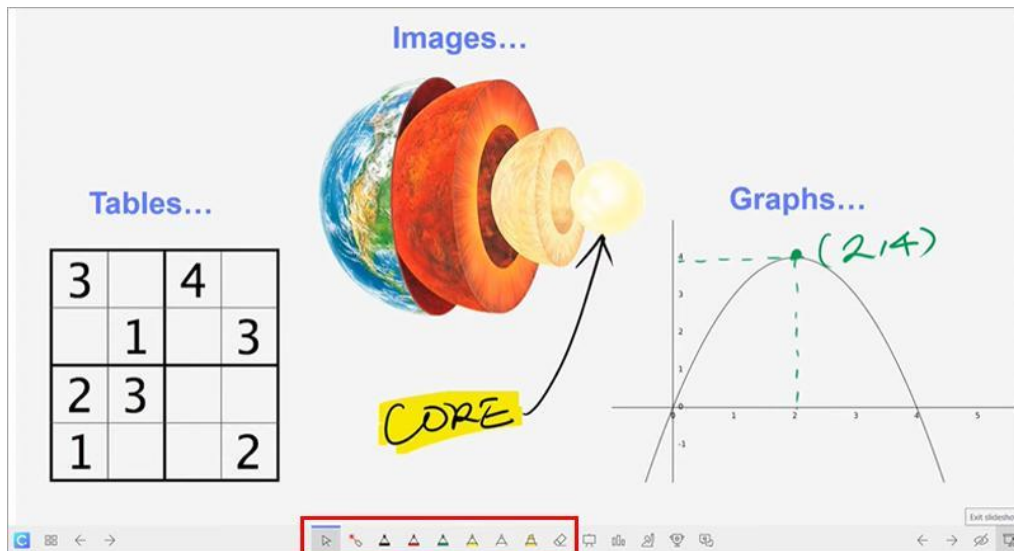
Chú thích bằng bút là một cách đơn giản nhưng hiệu quả để giúp học sinh theo dõi các trang trình chiếu của GV. Công cụ viết chú thích nằm trong nhóm lệnh Annotation Settings.



Để sử dụng công cụ này, các bước thao tác như sau:

- Bước 1. Chọn lại màu bút (nếu cần)
- Bước 2. Trình chiếu
- Bước 3. Các công cụ để chú thích được hiển thị ở phía dưới của trang trình chiếu. Chọn chế độ chú thích cần sử dụng (laser, bút màu, bút đánh dấu hoặc tẩy để xóa)

Khi thoát khỏi trình chiếu có thể chọn **Keep** để lưu tất cả các chú thích bằng mực trên trang trình chiếu.



### ❖ Bảng trắng

Theo mặc định, Classpoint có 3 loại nền cho bảng bao gồm: bảng trắng, bảng đen và một nền dạng tờ giấy có dòng kẻ. Ngoài ra, GV có thể tự định dạng 3 kiểu bảng tùy chọn.

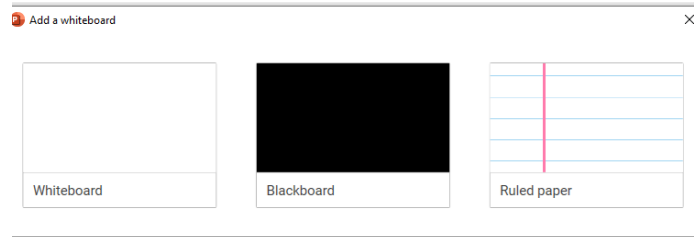
Bước 1. Trình chiếu

Bước 2. Các công cụ để chú thích được hiển thị ở phía dưới của trang trình chiếu. Chọn biểu tượng WhiteBoard

class code **76508**



Bước 3. Chọn một kiểu bảng (trắng, đen, dòng kẻ)



Bước 4. Sử dụng các công cụ bút để vẽ trên bảng trắng, giống như cách chú thích trên các trang chiếu.

Bảng có thể được sử dụng trên nhiều slide và không giới hạn trong khi trình chiếu. Khi thoát ra để quay lại chế độ chỉnh sửa, các bảng trắng sẽ tự động được lưu dưới dạng các trang trình chiếu mới

## 1.4. Thiết kế bài giảng đa phương tiện với Canva

### 1.4.1. Giới thiệu ứng dụng Canva

#### 1.4.1.1. Giới thiệu chung

Canva là một trang web công cụ thiết kế đồ họa, những ấn phẩm truyền thông như: Logo, namecard, CV, infographic banner, poster, thư mời, cover và các mẫu quảng cáo trên các kênh xã hội, ... dành cho người thiết kế không chuyên. Để tạo ra một bức ảnh ưng ý người sử dụng chỉ cần thực hiện thao tác soạn thảo hoặc kéo thả những thành phần mong muốn vào vị trí thích hợp.

Hiện nay, Canva đang được public miễn phí trực tuyến trên Internet, với nguồn tài nguyên và giao diện vô cùng phong phú, đa phong cách và cá tính khác nhau. Ngoài ra, một số chức năng đặc biệt sẽ cần tài khoản Canva pro. Tài khoản đăng ký có địa chỉ Email giáo dục được miễn phí nâng cấp lên tài khoản pro.

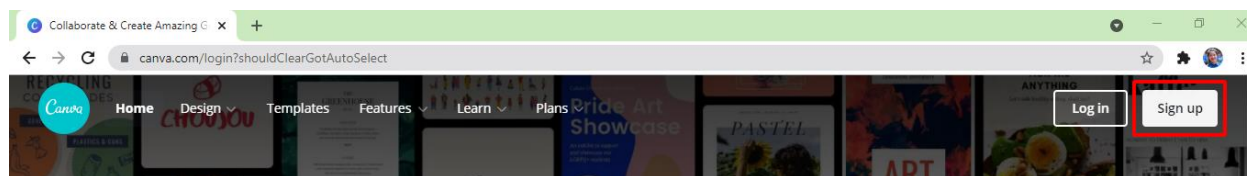
Bảng giá tài khoản xem chi tiết tại: [https://www.canva.com/vi\\_vn/bang-gia/](https://www.canva.com/vi_vn/bang-gia/)

<b>Miễn phí</b> <small>Mọi thứ bạn cần để bắt đầu thiết kế</small>	<b>Pro</b> <small>Cùng nhau thiết kế dễ dàng hơn. Thiết kế chuyên nghiệp trở nên dễ dàng với quyền truy cập không giới hạn vào các công cụ và nội dung cao cấp.</small>	<b>Enterprise</b> <small>Trao quyền cho nhóm của bạn, quản lý thương hiệu và điều chỉnh nội dung của bạn, tất cả ở cùng một nơi</small>
<p><b>0,00 US\$</b></p> <p><b>Bắt đầu</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Hơn 250.000 mẫu miễn phí</li> <li>Hơn 100 loại thiết kế (bài đăng mạng xã hội, bản thuyết trình, thư, v.v...)</li> <li>Hàng trăm ngàn hình ảnh và đồ họa miễn phí</li> <li>Mời thành viên vào nhóm của bạn</li> <li>Cộng tác và nhận xét theo thời gian thực</li> <li>5 GB lưu trữ đám mây</li> </ul>	<p><b>CHO TỐI ĐA 5 NGƯỜI</b></p> <p><b>119,99 US\$ /năm</b> <small>cho tối đa 5 người</small></p> <p>Thanh toán hàng tháng <input checked="" type="checkbox"/> Thanh toán hàng năm</p> <p><b>Dùng thử miễn phí trong 30 ngày</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mọi thứ mà gói <b>Miễn phí</b> có, cộng thêm:</li> <li>Hơn 100 triệu hình ảnh, video, âm thanh và đồ họa cao cấp</li> <li>Hơn 610.000 mẫu miễn phí và cao cấp với thiết kế mới mỗi ngày</li> <li>Đễ dàng lưu và áp dụng màu sắc, logo và phông chữ của thương hiệu hoặc chiến dịch của bạn với tối đa 100 Bộ thương hiệu</li> <li>Xóa ảnh nền tức thì với Công cụ xóa nền</li> </ul>	<p><b>Giá tùy chỉnh</b> <small>Vui lòng <a href="#">liên hệ với chúng tôi</a> để biết thêm thông tin</small></p> <p><b>Liên hệ nhân viên bán hàng</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mọi thứ mà gói <b>Pro</b> có, cộng thêm:</li> <li>Thiết lập nhận diện thương hiệu của bạn thông qua logo, màu sắc và phông chữ từ nhiều Bộ thương hiệu</li> <li>Kiểm soát quyền truy cập của đội vào ứng dụng, đồ họa, màu sắc, logo và phông chữ bằng tính năng kiểm soát thương hiệu</li> <li>Kiểm soát nội dung tài lên Canva của đội</li> <li>Quy trình xin phê duyệt thiết kế được tích hợp</li> </ul>

### 1.4.1.2. Đăng ký tài khoản

Bước 1. Truy cập link: <https://www.canva.com/>

Bước 2. Trên giao diện trang chủ của Canva, click chọn **Sign Up** để bắt đầu

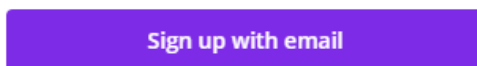
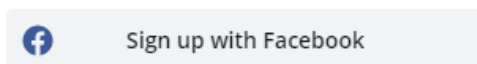
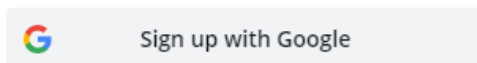


Bước 3. Sử dụng tài khoản Google, Facebook hoặc đăng ký bằng địa chỉ email.

#### Get started with Canva

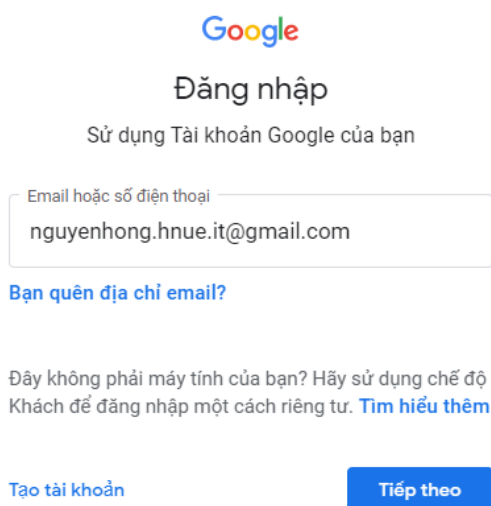
Sign up to discover the full power of Canva.

- ✓ Free forever
- ✓ Create stunning designs and documents in minutes
- ✓ No design experience? No problem!



Already signed up? [Log in](#)

Bước 4. Nhập địa chỉ và Password tương ứng với tài khoản dùng để đăng ký



Google

### Đăng nhập

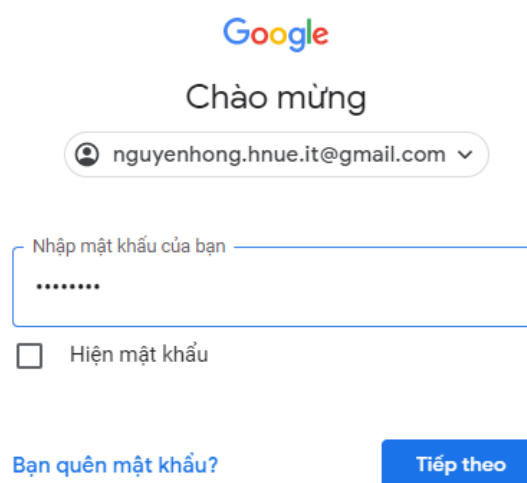
Sử dụng Tài khoản Google của bạn

Email hoặc số điện thoại  
nguyenhong.hnue.it@gmail.com

[Bạn quên địa chỉ email?](#)

Đây không phải máy tính của bạn? Hãy sử dụng chế độ Khách để đăng nhập một cách riêng tư. [Tim hiểu thêm](#)

[Tạo tài khoản](#) [Tiếp theo](#)



Google

### Chào mừng

nguyenhong.hnue.it@gmail.com

Nhập mật khẩu của bạn  
.....

Hiện mật khẩu

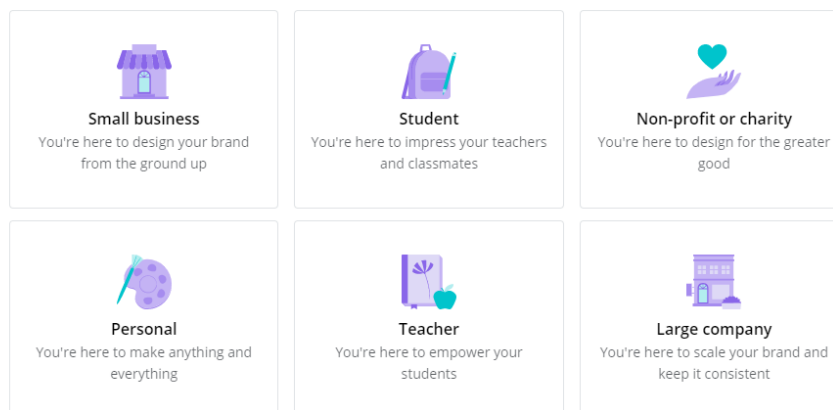
[Bạn quên mật khẩu?](#) [Tiếp theo](#)

Bước 5. Chọn mục đích sử dụng. Canva sẽ gợi ý một số mẫu thiết kế và template phù hợp cho mục đích sử dụng đó.



## What will you be using Canva for?

We'll use this to recommend designs and templates especially for you.



## Bước 6. Click chọn **Maybe Later** để bắt đầu sử dụng miễn phí

### Try Canva Pro for free

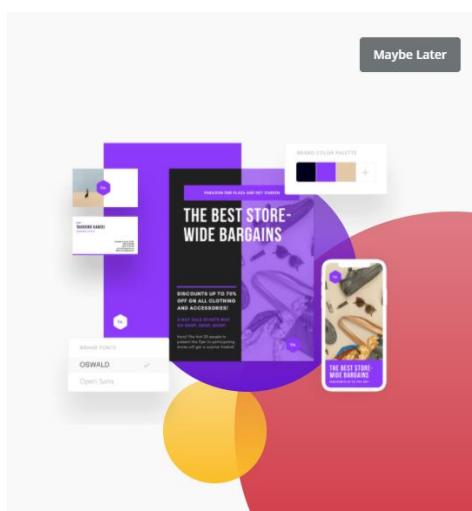
More productivity. More power. Unlock productivity for your whole team. Try our most-loved features, free for 30 days.

Here's what you get with Canva Pro.

- 100 million+ premium photos, videos and elements, 3,000+ premium fonts, 610,000+ premium templates
- Create with ease thanks to Magic Resize, Background Remover and premium animations
- Stay organized with Brand Kit and Content Planner, extra folders and 100GB storage

Cancel any time. We'll remind you 3 days before your trial ends.

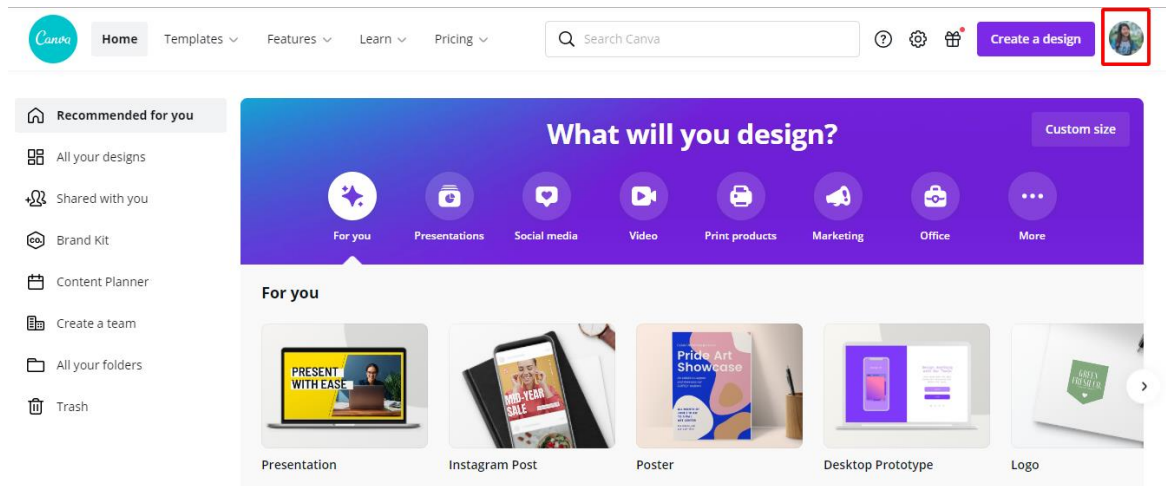
Start my free trial



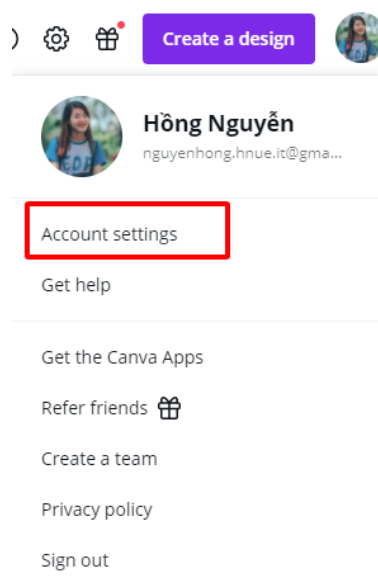
### 1.4.1.3. Đổi ngôn ngữ giao diện

Ngôn ngữ mặc định của Canva là tiếng Anh, thao tác đổi sang tiếng Việt như sau:

Bước 1. Trên giao diện trang Canva, click chọn biểu tượng hình ảnh đại diện cá nhân bên phía trên góc phải



Bước 2. Click chọn **Account Settings**



Bước 3. Trong mục ngôn ngữ, chọn Tiếng Việt



Hồng Nguyễn  
nguyenhong.hnue.it@gmail...



Your account



Login & Security

What will you be using Canva for?

Personal



Personal



People

Language ✓ Saved

Tiếng Việt (Việt Nam)

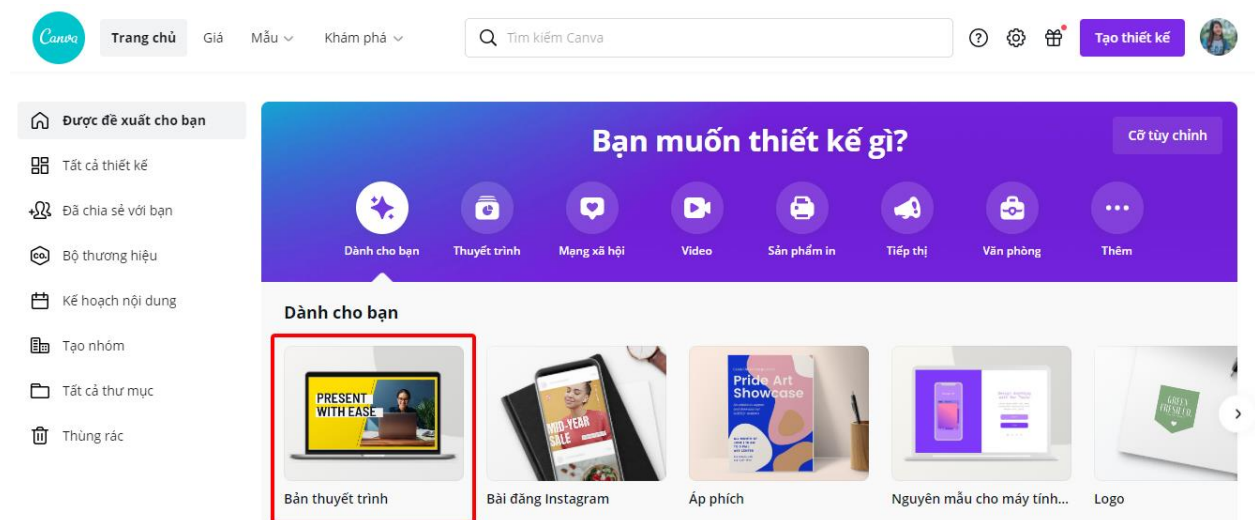
## 1.4.2. Quy trình thiết kế bài giảng với Canva

Để bắt đầu thiết kế bài giảng với Canva, quy trình có thể thực hiện theo các bước sau:

- Bước 1. Tạo bài thuyết trình
- Bước 2. Chèn tài nguyên đa phương tiện
- Bước 3. Thiết lập hiệu ứng
- Bước 4. Chia sẻ và sử dụng bài giảng

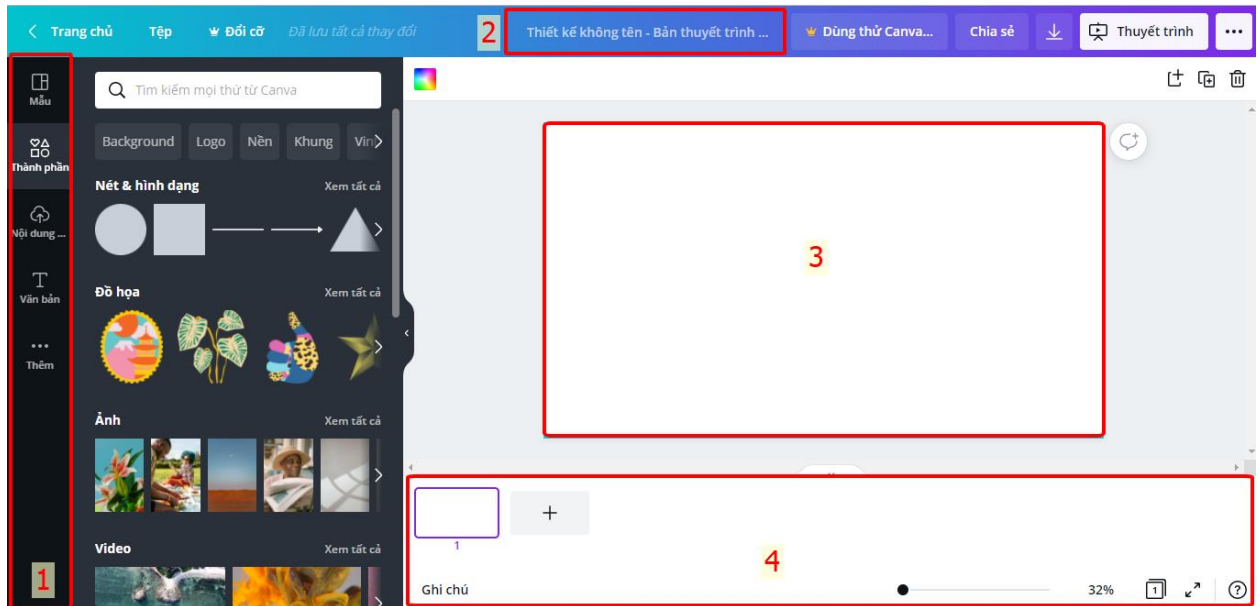
### 1.4.2.1. Tạo bài thuyết trình

Bước 1. Sau khi đã đăng ký tài khoản và đăng nhập thành công, trên trang chủ Canva, click chọn **Bản thuyết trình** để bắt đầu tạo một bài thuyết trình.

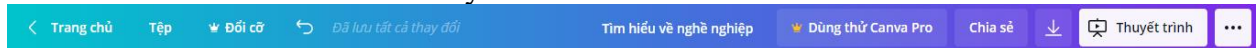


Canva được chuyển sang giao diện chỉnh sửa:

- (1) Thanh menu bao gồm: mẫu, thành phần (đồ họa, ảnh, ...) có sẵn, Nội dung (ảnh, video, audio tải từ máy tính), văn bản, Thêm (thư viện ảnh, styles, audio, video, ảnh nền, biểu đồ, thư mục, ...)
- (2) Tên bài thuyết trình
- (3) Slide hiện tại
- (4) Danh sách slide và ghi chú cho slide



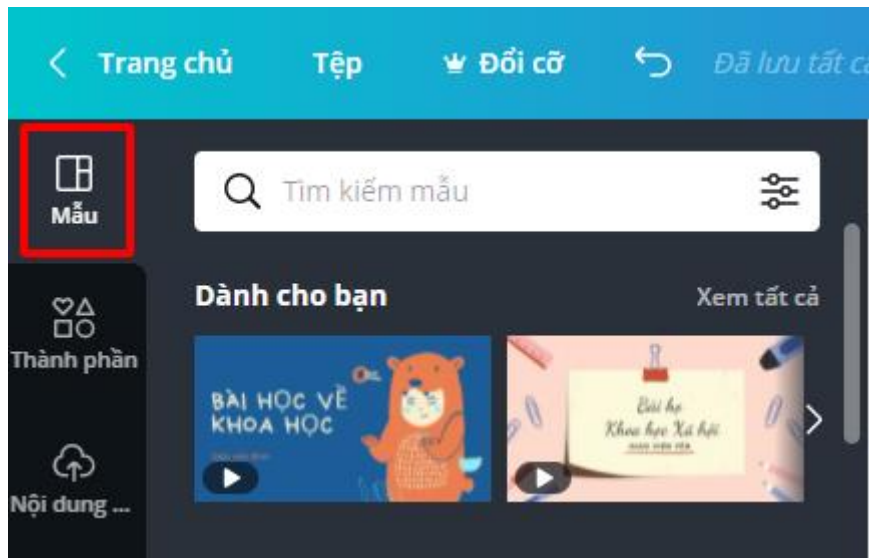
## Bước 2. Đổi tên cho bài thuyết trình



### 1.4.2.2. Chèn tài nguyên đa phương tiện

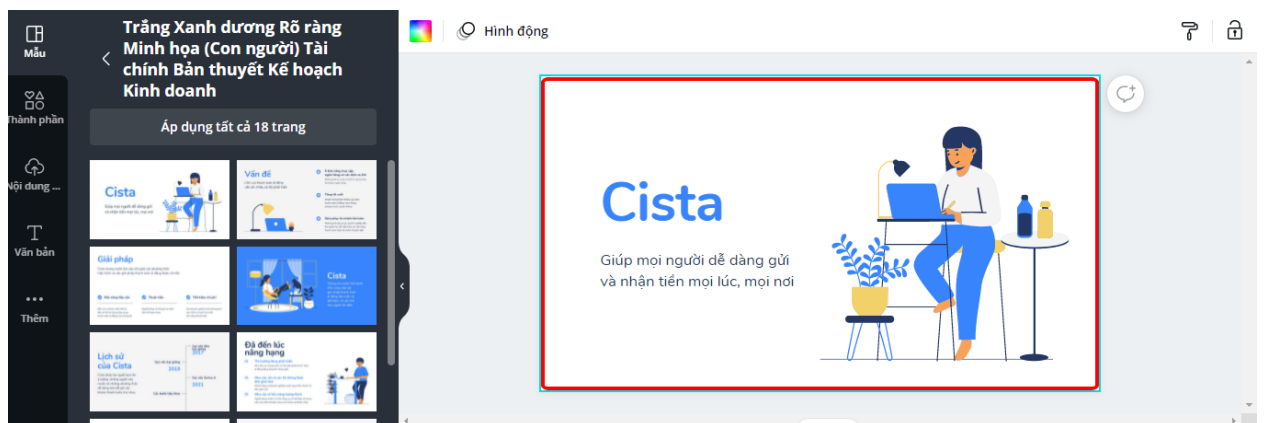
Sau khi tạo được bài thuyết trình, đổi tên bài thuyết trình. Tiến hành chèn các tài nguyên đa phương tiện để thiết kế cho từng slide, từ slide tiêu đề, slide nội dung chính cho tới các slide nội dung. Việc chọn màu, ảnh, video, ... thiết kế cho slide tùy vào thẩm mỹ của mỗi người.

Bước 1. Bên thanh menu, click chọn **Mẫu (template)**



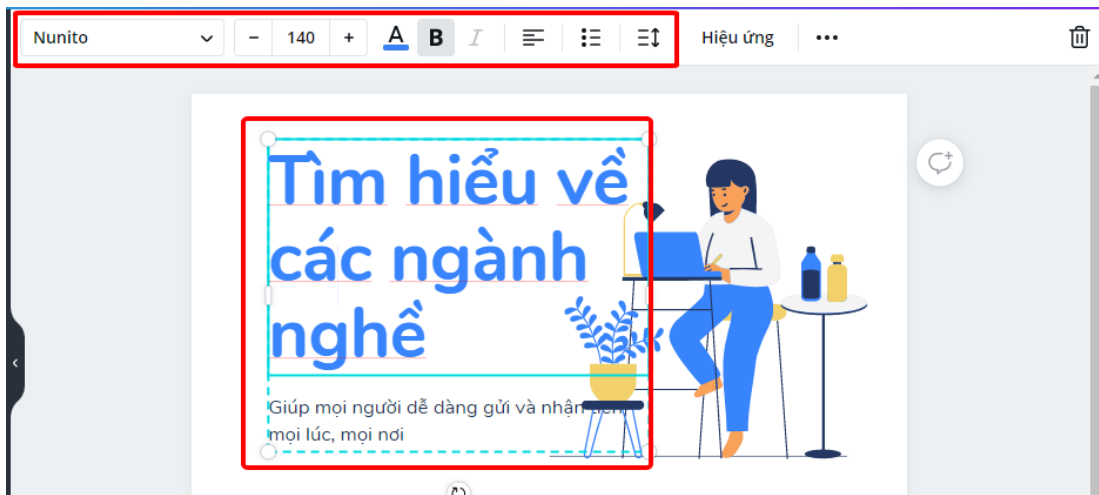
Bước 2. Các mẫu có sẵn, click chọn mẫu phù hợp với chủ đề bài thuyết trình

Bước 3. Sau khi chọn xong mẫu, mẫu sẽ được áp dụng tự động vào slide hiện tại. Có thể chọn mỗi slide là một mẫu khác nhau, hoặc áp dụng tất cả các slide có trong mẫu vào bài thuyết trình hiện tại (Ví dụ: Áp dụng tất cả 18 trang)

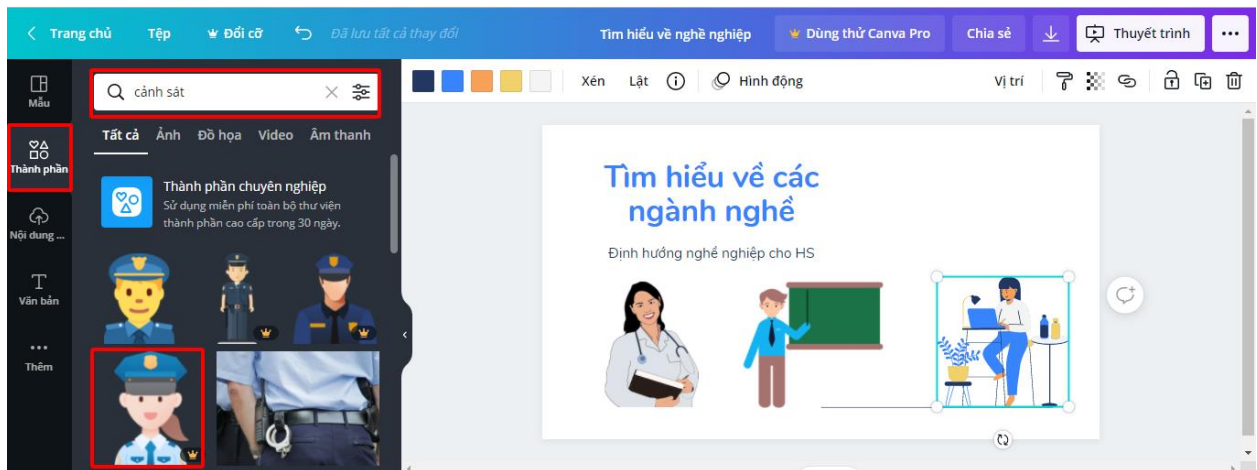


Bước 4. Bắt đầu chỉnh sửa trên các slide (nội dung, bố cục, thêm hình ảnh, ...) bằng cách click trực tiếp vào các đối tượng trên slide.

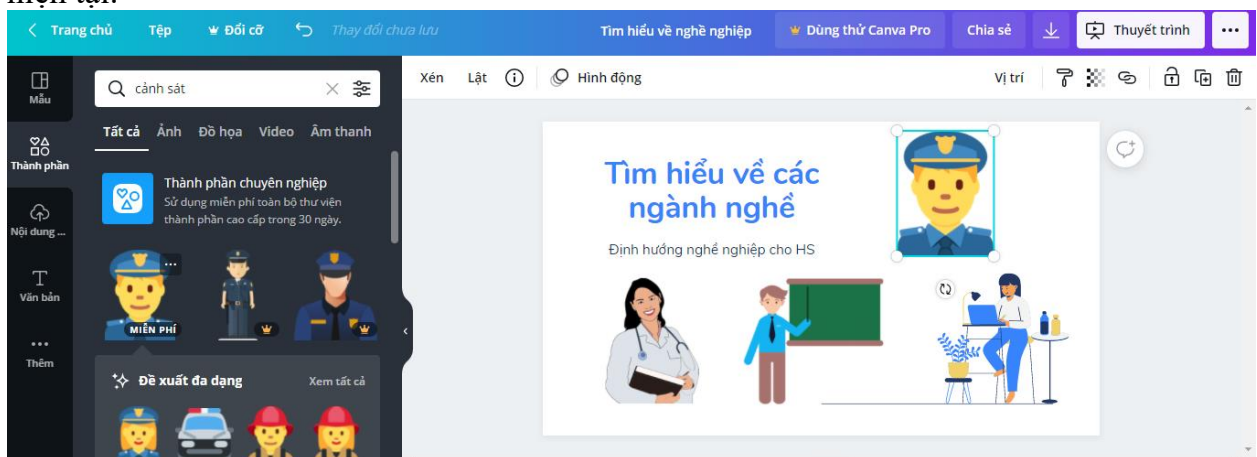
Ví dụ: Khi click vào phần văn bản để chỉnh sửa, thanh công cụ định dạng kí tự hiển thị, cho phép thay đổi phông chữ, cỡ chữ, kiểu chữ, kiểu căn lề, hiệu ứng, ...



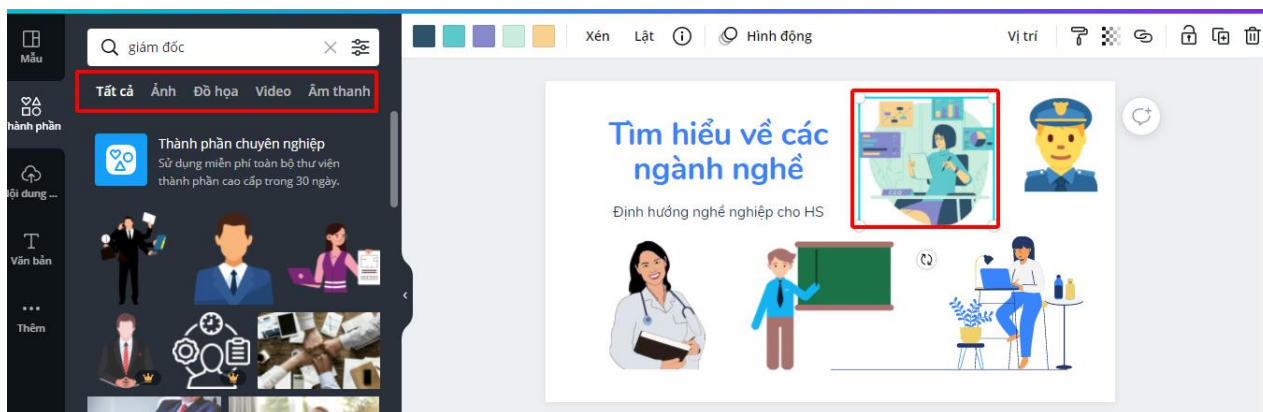
Bước 5. Tìm kiếm thêm các đa phương tiện có sẵn trong thư viện. Bên thanh menu, click chọn **Thành phần**, sau đó nhập từ khóa cần tìm trong ô tìm kiếm, click **Enter**.



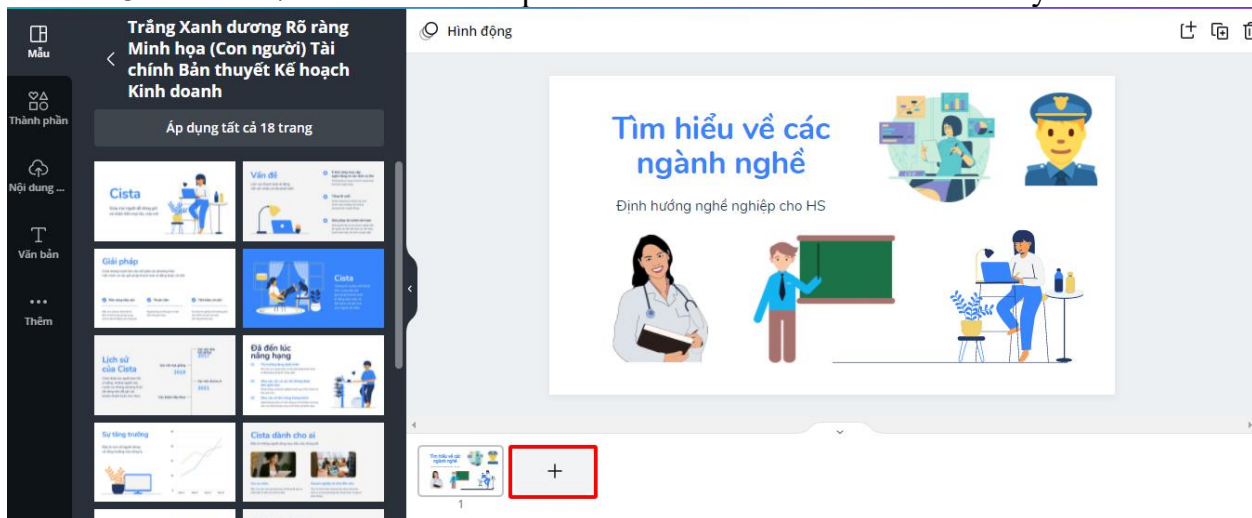
Bước 6. Trên các kết quả vừa tìm được, chọn đối tượng cần chèn, kéo thả vào slide hiện tại.



Bước 7. Làm tương tự cho tới khi tìm xong các đối tượng cần chèn.



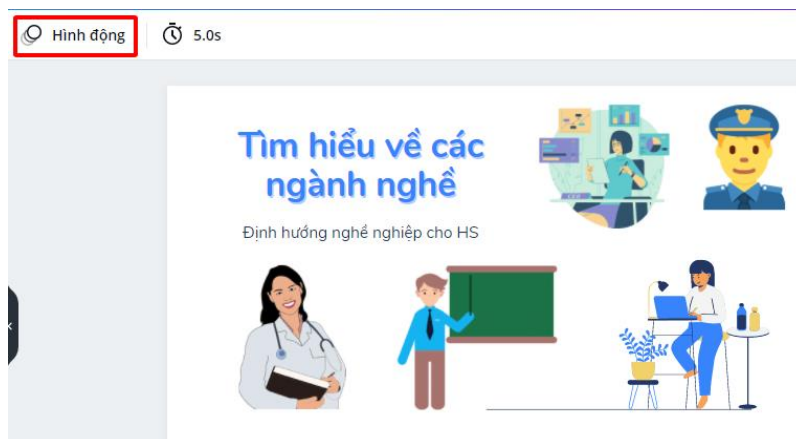
Bước 8. Click dấu cộng (+) trong danh sách các slide để thêm slide mới. Lặp lại từ bước 3 tới bước 7 cho các slide tiếp theo cho tới khi hoàn thành bài thuyết trình.



### 1.4.2.3. Thiết lập hiệu ứng

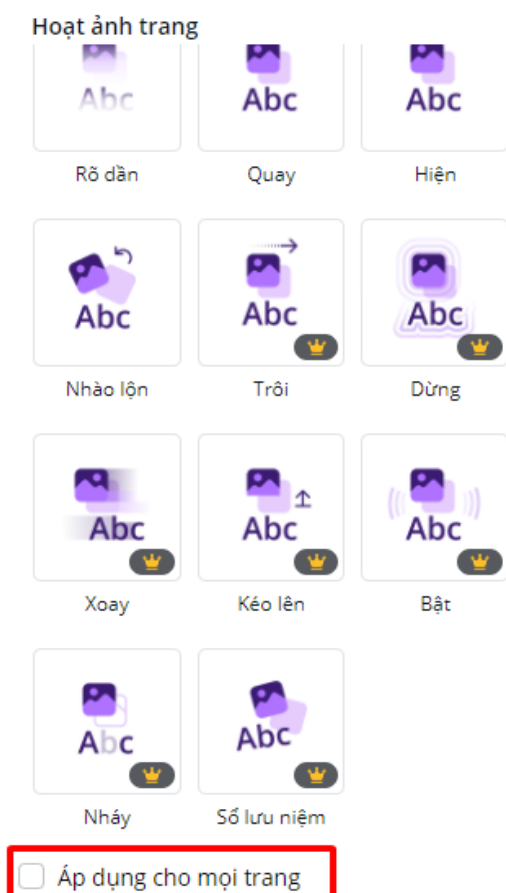
Sau khi đã tạo xong các slide của bài trình chiếu, GV có thể thiết lập các hiệu ứng để làm bài thuyết trình ấn tượng hơn.

Bước 1. Click chọn **Hình động** phía trên của slide hiện tại



Bước 2. Chọn một kiểu hiệu ứng (cho các đối tượng trên slide). Lưu ý, những hiệu ứng có biểu tượng hình vương miện chỉ được áp dụng đối với các tài khoản Pro.

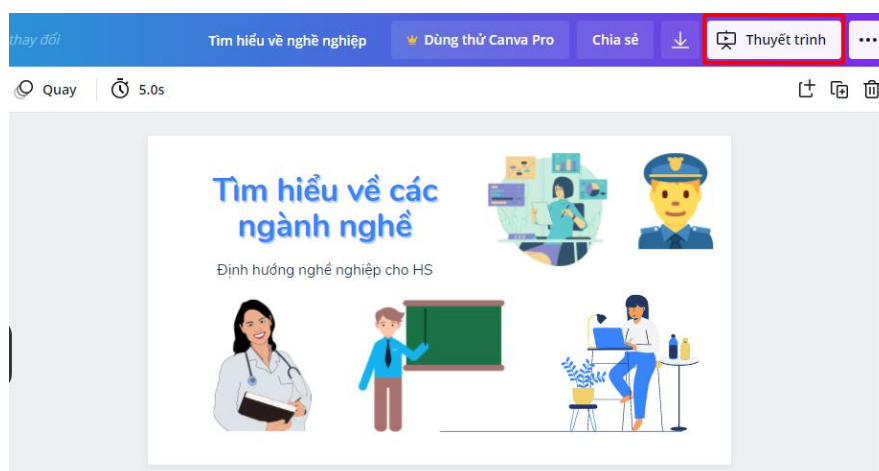
Có thể tích chọn **Áp dụng cho mọi trang** để hiệu ứng được áp dụng cho tất cả các trang trong bài trình chiếu.



#### 1.4.2.4. Chia sẻ và sử dụng bài giảng

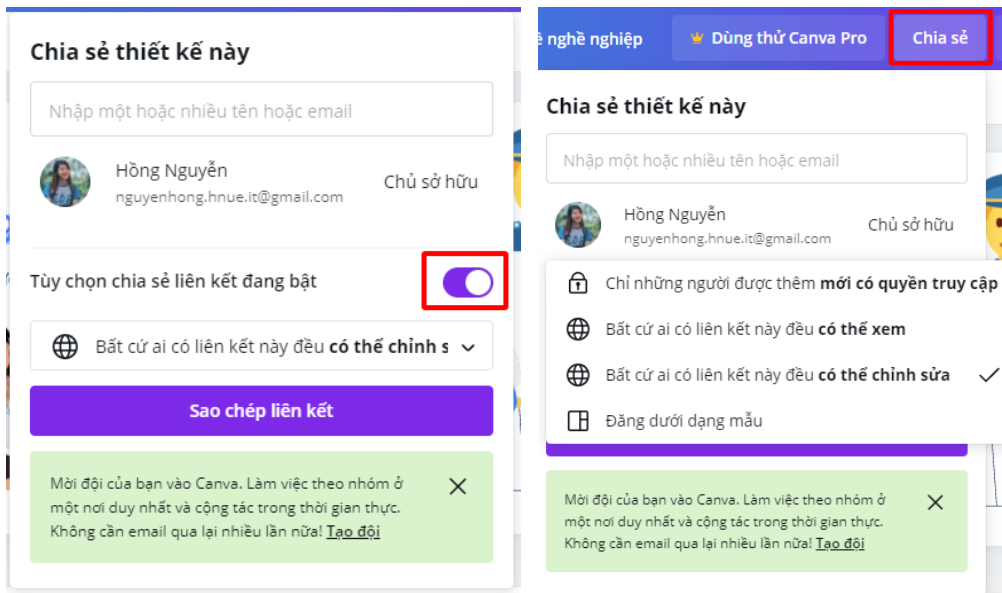
Các cách để chia sẻ bài thuyết trình:

- Thuyết trình trực tiếp: Click chọn thuyết trình để trình chiếu trực tiếp.

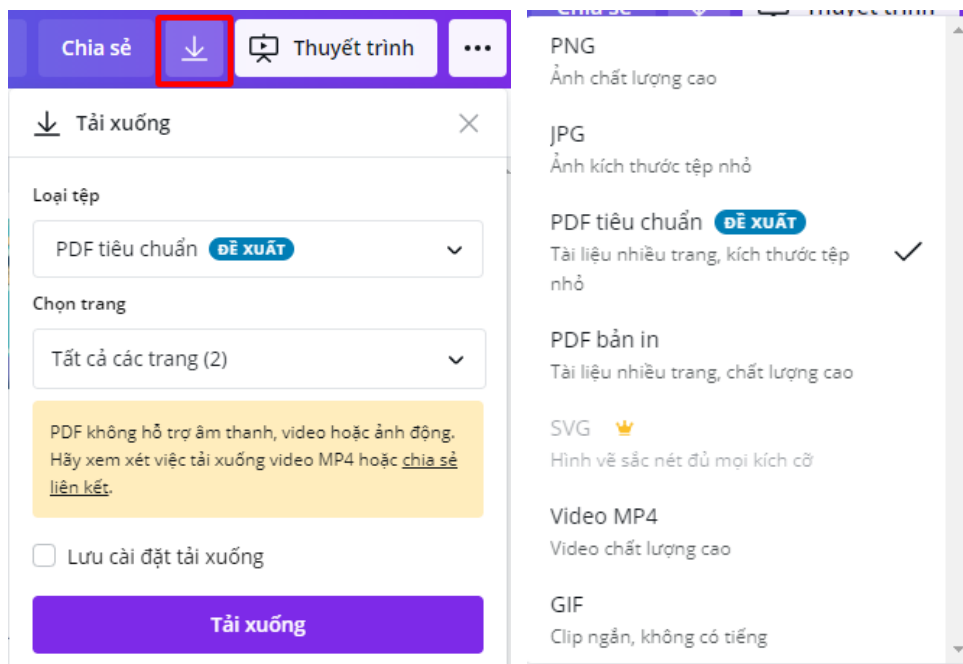


- Chia sẻ: Click chọn **Chia sẻ**. Dưới đây là các chế độ chia sẻ





- Tải xuống: Click chọn biểu tượng **Tải xuống**. Chọn loại file muốn tải, kết thúc bằng cách click chọn **Tải xuống**.



## 1.5 Thiết kế trò chơi tương tác với H5P

### 1.5.1. Giới thiệu về H5P và công cụ sử dụng

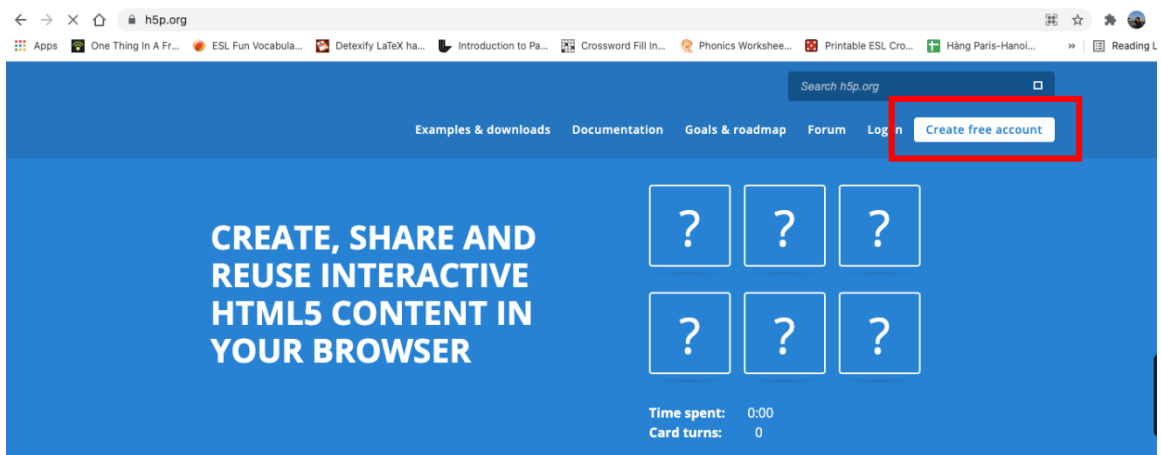
H5P là bộ công cụ mã nguồn mở cho phép biến soạn nhiều loại nội dung tương tác cho các khóa học trực tuyến. H5P là từ viết tắt của HTML5 Package (Gói HTML5), trong đó bao gồm các file mã nguồn HTML, định dạng hiển thị CSS và mã kịch bản Javascript đóng gói cùng nhau. Tuy nhiên, giáo viên không cần phải biết chút gì về lập trình để tạo được các gói bài giảng H5P với các nội dung học tập phong phú.

Một số điểm đặc biệt của H5P mà giáo viên sẽ thấy thật hữu ích:

- Công cụ soạn thảo H5P là **hoàn toàn miễn phí** bởi đây là sản phẩm của một dự án cộng đồng. Mọi người đều có thể đóng góp cũng như sản phẩm H5P.
- Các loại nội dung H5P liên tục được cập nhật và thêm mới bởi đội ngũ phát triển chính cũng như cộng đồng.
- Các nội dung H5P có thể dễ dàng chia sẻ và tái sử dụng bởi các nội dung này không phụ thuộc vào quản lý nội dung hay quản lý học tập nào cả. Nội dung H5P có thể được sử dụng trên các hệ thống quản lý học tập LMS như Moodle, Canvas, Blackboard... và cũng có thể dùng trên nền tảng quản lý nội dung CMS như WordPress, Drupal. Giáo viên cũng có thể tạo ra các nội dung bài giảng độc lập để gửi cho học sinh chạy trực tiếp trên máy tính cá nhân.

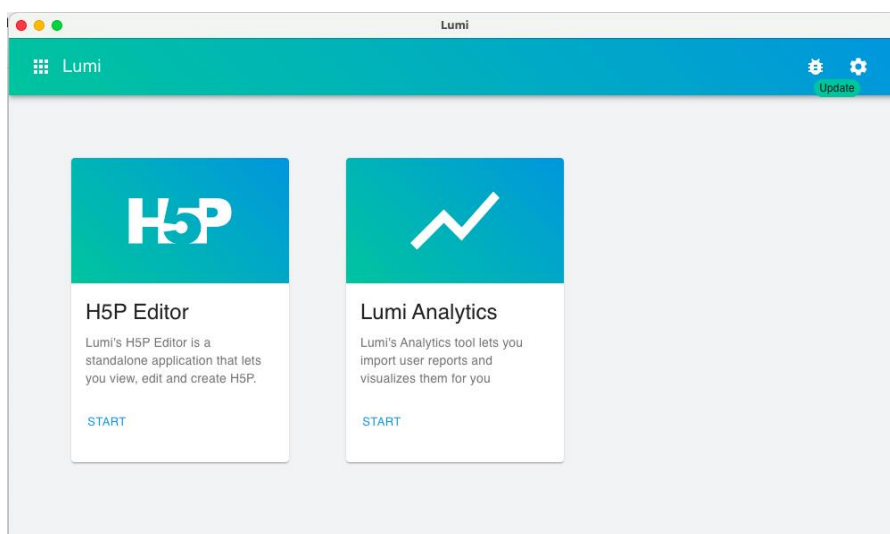
Giáo viên có thể tạo bài giảng hoặc trò chơi với H5P qua hai hình thức: trực tiếp trên website [h5p.org](https://h5p.org) hoặc cài đặt và sử dụng phần mềm trên máy tính.

- a) Tạo tài khoản và sử dụng trực tiếp trên trang <https://h5p.org/>, chọn **Create free account** để tạo tài khoản miễn phí. Sau khi các thông tin cá nhân được cung cấp đầy đủ, một tài khoản miễn phí sẽ được tạo cho phép giáo viên soạn thảo và chia sẻ các nội dung H5P



- b) Tải và sử dụng phần mềm Lumi

Để thuận tiện cho việc soạn thảo nội dung bài giảng trên máy tính và không cần kết nối mạng, giáo viên có thể cài đặt phần mềm LUMI từ địa chỉ <https://lumi.education/> để sử dụng. LUMI là phần mềm nguồn mở thiết kế riêng để soạn thảo nội dung H5P, do đó, giáo viên có thể sử dụng mà không cần phải trả bất kỳ khoản phí nào. Lumi có các phiên bản cho các hệ điều hành khác nhau gồm MacOS, Windows và Linux. Tùy thuộc vào hệ điều hành đang sử dụng, giáo viên có thể tải phiên bản phù hợp và cài đặt theo hướng dẫn để có công cụ Lumi trên máy tính như hình dưới.



Lumi cung cấp hai chức năng chính:

- Soạn thảo nội dung khoá học với H5P Editor
- Phân tích và báo cáo kết quả học tập và kiểm tra đánh giá với Lumi Analytics.

Tài liệu này sẽ giới thiệu cách sử dụng H5P Editor để soạn thảo bài giảng tương tác và tạo một số trò chơi cho học sinh.

### 1.5.2. Quy trình soạn thảo trò chơi với H5P

Để soạn thảo các nội dung H5P nói chung và các trò chơi nói riêng, giáo viên cần thực hiện các bước như sau:

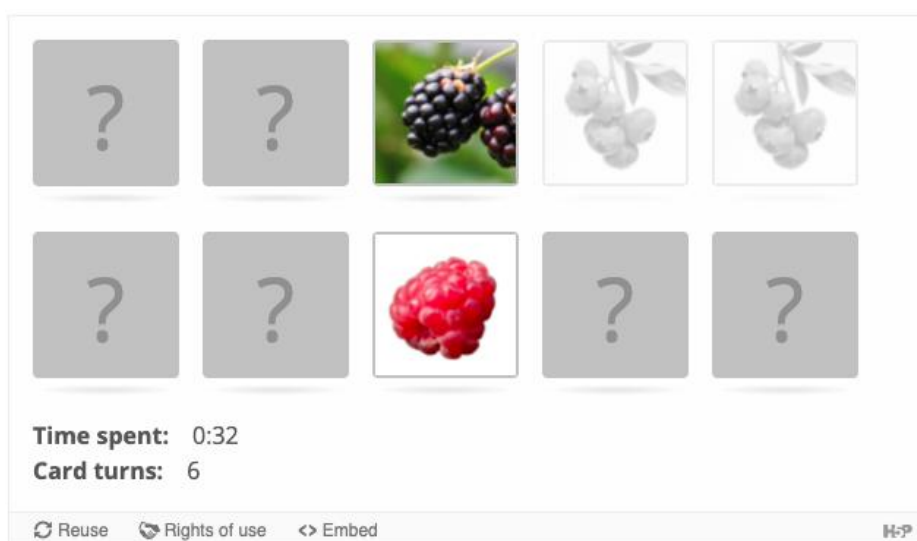
- Chọn H5P Editor, sau đó chọn tạo mới hoặc mở một nội dung H5P
- Chọn loại nội dung cần tạo. Hiện tại, H5P cung cấp gần 30 loại nội dung khác nhau như video tương tác, trình chiếu đa phương tiện, các loại câu hỏi trắc nghiệm đa lựa chọn, điền vào chỗ trống và đặc biệt là nhiều trò chơi tương tác vui nhộn như:
  - o Memory Game để luyện trí nhớ
  - o Image Hotspots: tìm vị trí trên ảnh
  - o Dialog card: Lật thẻ
  - o Drag and Drop: Trò chơi kéo thả
- Soạn thảo nội dung bài giảng, trò chơi đã chọn
- Lưu file H5P
- Xuất nội dung ra các định dạng phù hợp như HTML để chạy độc lập hoặc đưa vào trang web hoặc gói SCORM để tải lên các hệ thống quản lý học tập LMS.

### 1.5.3. Cách sử dụng một số loại trò chơi phổ biến trong H5P

Trong số rất nhiều loại nội dung phong phú của H5P, trong khuôn khổ tài liệu này, chúng tôi lựa chọn và giới thiệu một số trò chơi phù hợp với học sinh tiểu học bao gồm: trò lật thẻ ghi nhớ, trò kéo thả Drag and Drop, trò tìm điểm ảnh và trò lật thẻ Dialog Cards

#### 1.5.3.1. Trò chơi ghi nhớ Memory Game

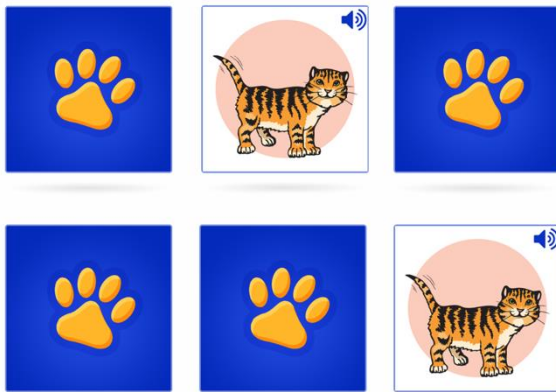
Memory Game là lật thẻ để kiểm tra khả năng ghi nhớ của học sinh. Mỗi thẻ có thể chứa hình ảnh hoặc vừa hình ảnh vừa chữ và âm thanh. Trò chơi này có thể áp dụng với bất kỳ bài tập nào cần so sánh hai hình ảnh.



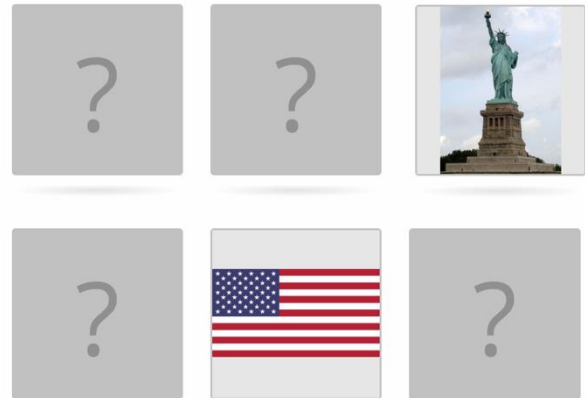
- Ghép hai hình giống hệt nhau
- Ghép hai hình có liên quan (Ví dụ, ghép quốc gia với quốc kỳ, con vật với nơi sinh sống của nó ..v.v)

Giáo viên có thể thêm âm thanh vào mỗi hình ảnh cũng khi hiển thị phản hồi mỗi khi có hai hình ảnh khớp nhau. Giáo viên cũng có thể thay đổi giao diện của trò chơi bằng cách thay đổi màu hoặc ảnh nền.

### Khớp hai hình giống nhau



### Ghép hai hình có liên quan



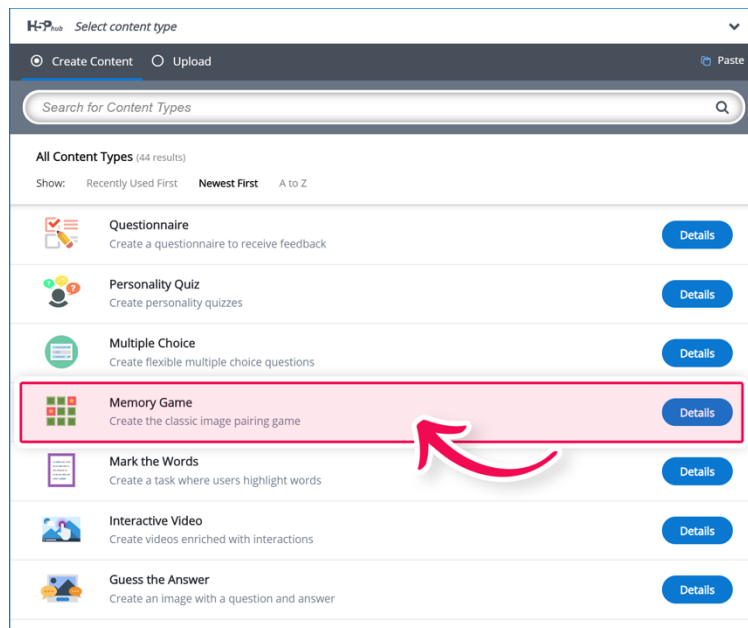
Các bước tạo trò chơi như sau:

#### Bước 1: Chọn chủ đề

Trong ví dụ này, chúng tôi tạo một trò chơi ghi nhớ với 5 loại quả mà học sinh cần ghép. Sau mỗi lần ghép đúng, một phản hồi bằng chữ sẽ hiện ra.

#### Bước 2: Tạo trò chơi

Chọn **Memory Game** trong danh sách nội dung được hiện ra trong cửa sổ **New content**



#### Bước 3: Soạn thảo trò chơi

Cửa sổ soạn thảo trò chơi xuất hiện như hình dưới đây khi chọn vào Memory Game ở bước 1. Gõ vào ô Title tên chúng ta muốn đặt cho trò chơi, ví dụ, *Berries memory game*.

**Title \*** Metadata

Used for searching, reports and copyright information

Berries memory game

**Cards \***

1. Card

2. Card

+ ADD CARD

**Image \***

Note: To avoid abuse, HSP.org has limited file size on uploads to 16 MB. To use larger images you must [install HSP](#) on your web site.

+ Add

**Alternative text for Image \***

Describe what can be seen in the photo. The text is read by text-to-speech tools needed by visually impaired users.

**Audio Track (upload limit 16 MB)**

An optional sound that plays when the card is turned.

**Note:** To avoid abuse, HSP.org has limited file size on uploads to 16 MB. To use larger files you must use an external service or [install HSP](#) on your web site.

**Matching Image**

An optional image to match against instead of using two cards with the same image.

**Note:** To avoid abuse, HSP.org has limited file size on uploads to 16 MB. To use larger images you must [install HSP](#) on your web site.

+ Add

**Alternative text for Matching Image**

Describe what can be seen in the photo. The text is read by text-to-speech tools needed by visually impaired users.

**Matching Audio Track (upload limit 16 MB)**

An optional sound that plays when the second card is turned.

**Note:** To avoid abuse, HSP.org has limited file size on uploads to 16 MB. To use larger files you must use an external service or [install HSP](#) on your web site.

**Description**

An optional short text that will pop up once the two matching cards are found.

Behavioural settings

Look and feel

Text overrides and translations

## Bước 4: Thẻ

Chúng ta sẽ lần lượt điền thông tin vào các thẻ. Mặc định, trò chơi có sẵn hai thẻ, được hiển thị ở khung Cards bên trái của màn hình.

**Cards \***

1. Card

2. Card

+ ADD CARD

Hãy điền vào thẻ đầu tiên những nội dung sau

**Image:**  
(Hình ảnh)



Hình ảnh này có thể tải về từ địa chỉ  
<https://www.pexels.com/photo/raspberry-fruit-62668/>

**Alternative Text:**  
(Văn bản thay thế)

*Raspberries*

**Description:**  
(Mô tả)

*The raspberry is the edible fruit of a multitude of plant species in the genus Rubus of the rose family, most of which are in the subgenus Idaeobatus.*

Sau khi nhập thông tin, ta có được giao diện như sau:

The screenshot shows the H5P Cards configuration interface. On the left, a sidebar lists '1. Raspberries' and '2. Card' with an 'ADD CARD' button. The main area is titled 'Image' and contains the following sections:

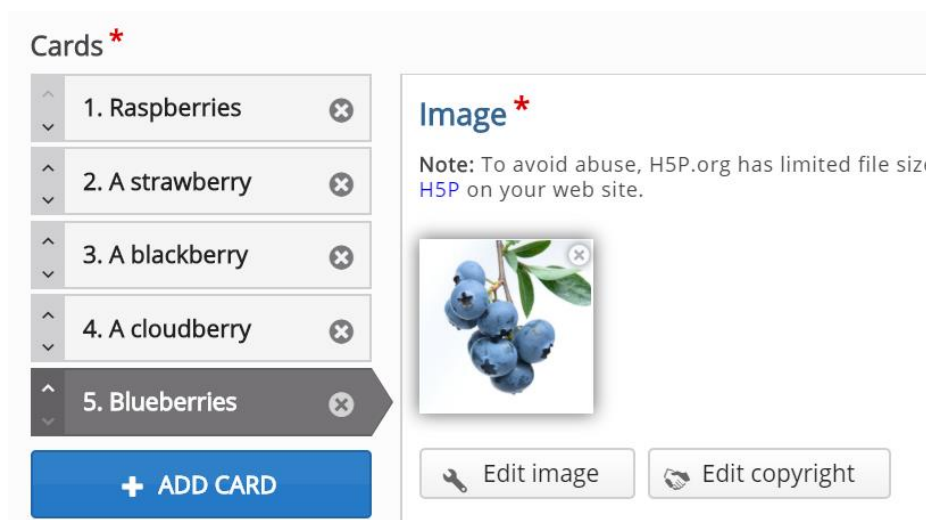
- Image:** A small image of a raspberry with 'Edit image' and 'Edit copyright' buttons.
- Alternative text for Image:** A text input field containing 'Raspberries'.
- Audio Track (upload limit 16 MB):** A section for adding an audio track, with a note about file size limits and a '+' button.
- Matching Image:** A section for adding a matching image, with a note about file size limits and an 'Add' button.
- Alternative text for Matching Image:** An empty text input field.
- Matching Audio Track (upload limit 16 MB):** A section for adding a matching audio track, with a note about file size limits and a '+' button.
- Description:** A text input field containing the full description: 'The raspberry is the edible fruit of a multitude of plant species in the genus Rubus of the rose'.

Red arrows in the original image point to the image, the alternative text field, and the description field.

Ở đây, trường **Matching image** được để trống, tức là giáo viên muốn học sinh ghép hai hình ảnh giống nhau. Nếu muốn học sinh ghép hai hình ảnh không giống nhau nhưng có liên quan, giáo viên có thể thêm hình ảnh vào phần Matching image. Ví dụ, có thể yêu cầu học sinh ghép hình quả Raspberry với lá cây này bằng cách thêm ảnh lá cây Raspberry vào ô **Matching image**.

**Bước 5: Thêm thẻ khác**

Thực hiện tương tự cho các thẻ khác. Cuối cùng, chúng ta có được 5 thẻ như hình dưới đây:



### Bước 6: Hoàn thiện

Sau khi nhập đầy đủ thông tin cho trò chơi, chúng ta chọn Save từ menu File  Save hoặc ấn tổ hợp phím Ctrl + S để lưu trò chơi thành một file có phần mở rộng h5p trên máy tính (Nếu soạn thảo bằng phần mềm Lumi) hoặc lưu trên tài khoản nếu soạn thảo trực tiếp trên trang h5p.com. Giáo viên có thể chọn vào tab **View** để xem trước trò chơi.

#### 1.5.3.2. Trò chơi kéo thả Drag and Drop

Trò chơi kéo thả cho phép học sinh nối hai hoặc nhiều thành phần với nhau để hình thành kết nối logic giữa các thành phần đó. Một số tình huống có thể sử dụng loại trò chơi này như:

- Nhóm các phần tử thành nhóm dựa trên các đặc điểm chung
- Ghép một đối tượng với một đối tượng khác
- Sắp xếp các phần tử theo đúng thứ tự
- Đặt các phần tử vào đúng vị trí

Kéo và thả có thể được sử dụng để kiểm tra kiến thức của người học về một chủ đề nhất định, là một cách thể hiện khác của câu hỏi đa lựa chọn.

Các bước để tạo trò chơi Kéo và thả:

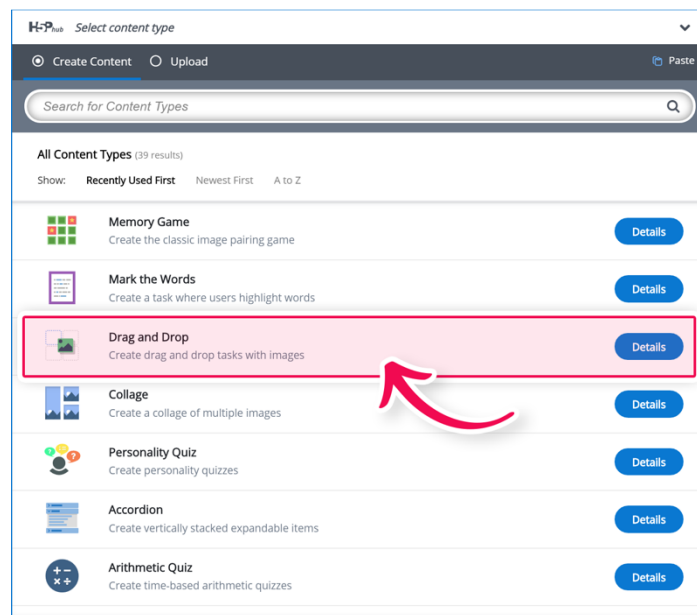
#### Bước 1: Chọn chủ đề

Giả sử chúng ta muốn tạo câu hỏi về các loại quả dâu, ghép loại quả với định nghĩa của nó. Ví dụ: Từ *Strawberry* và Định nghĩa của loại quả: “*The juicy, usually red, edible fruit of certain plants of the genus Fragaria.*”

Bước 2: Tạo câu hỏi kéo thả

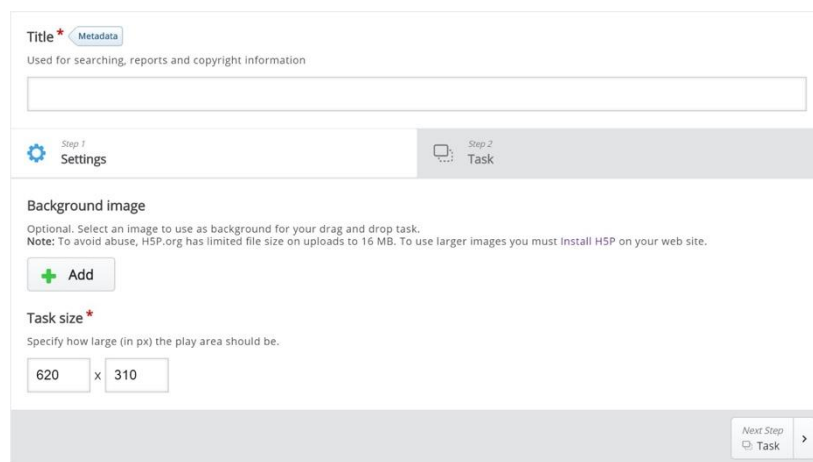


Lựa chọn loại nội dung **Drag and Drop** từ danh sách loại nội dung trong cửa sổ **New Content**



Bước 3: Soạn thảo câu hỏi kéo thả

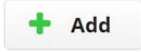
Sau khi chọn loại nội dung **Drag and drop** ở bước 2, cửa sổ soạn thảo sẽ hiển thị với phần thông tin chung như dưới đây:



Bước 4: Thiết lập chung

Phần **Settings** cho phép giáo viên làm việc với hình nền và kích thước của ảnh. Ví dụ, hình ảnh sau (có thể tải về từ Wikimedia)



Chọn nút  để thêm ảnh nền cho trò chơi và tải hình ảnh đã lưu trên máy tính lên.

Sau khi có ảnh nền, giáo viên có thể điều chỉnh kích thước của trò chơi. Thông thường, kích thước khung trò chơi bằng kích thước của ảnh nền. Tuy nhiên, giáo viên có thể tùy chọn kích thước mong muốn bằng cách nhập vào hai ô tương ứng với chiều rộng chiều cao như hình dưới.

### Task size \*

Specify how large (in px) the play area should be.

800 x 532

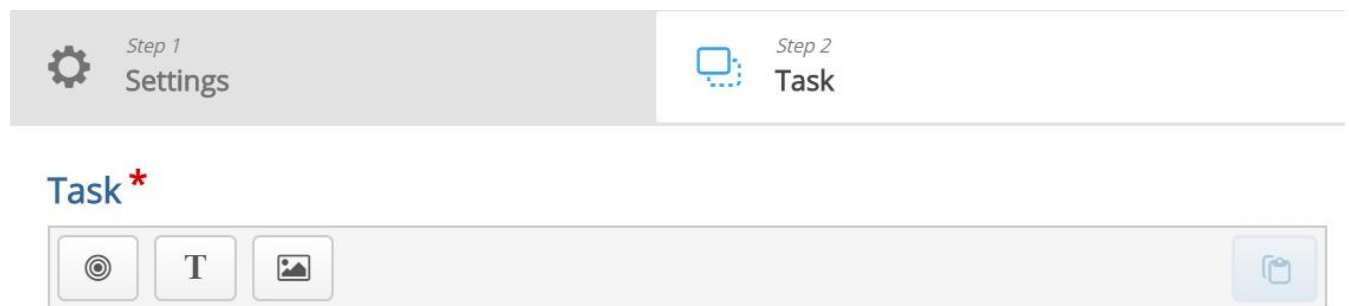
Giáo viên có thể cho phép học sinh chơi nhiều lần bằng cách chọn **Enable "Retry"**.

### Bước 5: Tạo hoạt động

Chọn tab **Task** ở góc trên bên phải của cửa sổ soạn thảo để bắt đầu tạo hoạt động. Ví dụ, trong trò chơi này, giáo viên muốn học sinh nối loại quả với tên khoa học của chúng.

Ví dụ: Strawberry có tên khoa học là *Fragaria*, Raspberries là *Rubus*, Blueberries là *Vaccinium*.

Thanh công cụ hiển thị phía trên ảnh nền như hình cho phép giáo viên chèn một số đối tượng vào hình nền.



Một số thành phần có thể chèn



Vùng thả



Văn bản

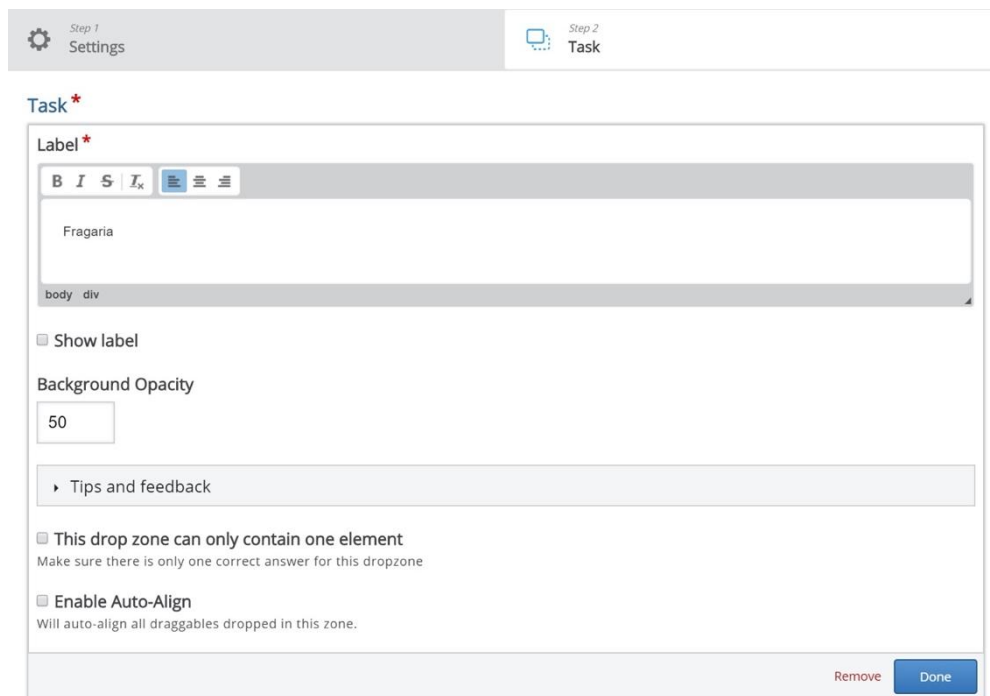


Ảnh

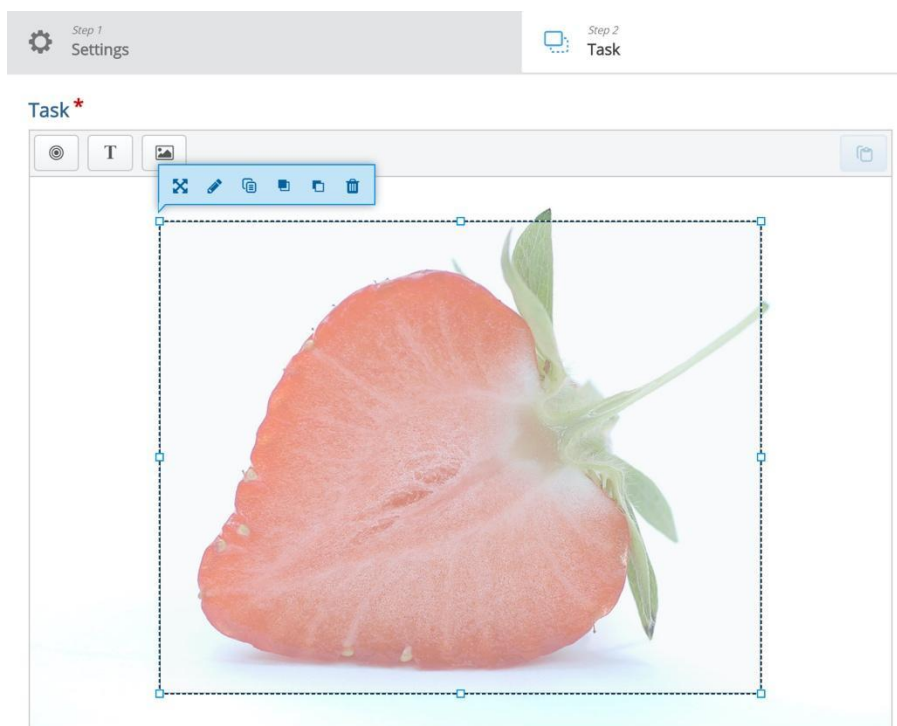
**Vùng thả Dropzones** là vùng mà các đối tượng kéo như Văn bản **Text** và hình ảnh **Image** có thể được thả

### Bước 6: Vùng thả Dropzone

Để tạo vùng thả cho hình ảnh quả dâu tây Strawberry trên ảnh nền, ta nhấn vào nút **Dropzone** trên thanh công cụ và kéo nó thả vào vị trí có hình quả dâu tây trên ảnh nền. Các thuộc tính của vùng thả sẽ xuất hiện khi ta thả đối tượng này vào ảnh nền. Từ *Fragaria*, tên khoa học của Strawberry sẽ được thêm vào thẻ **Label**. Thiết lập độ mờ đục 50 để vùng thả được hiển thị có độ trong suốt vừa phải. Sau khi hoàn tất, chọn Done để lưu vùng thả vừa tạo.



Sau khi tạo xong, chúng ta sẽ thấy một vùng thả màu trắng trong được đặt trên hình nền. Có thể di chuyển và thay đổi kích thước vùng thả cho vừa khít với hình ảnh quả dâu tây (strawberry) trong hình nền. Chúng ta cũng có thể di chuyển vùng thả bằng cách nhấn và kéo nó đến vị trí mong muốn. Để thay đổi kích thước của vùng thả bằng cách nhấn vào góc dưới bên phải của vùng thả và kéo lên, kéo xuống hoặc trái, phải để điều chỉnh vùng thả theo đúng tỷ lệ.



### Bước 7: Thêm văn bản

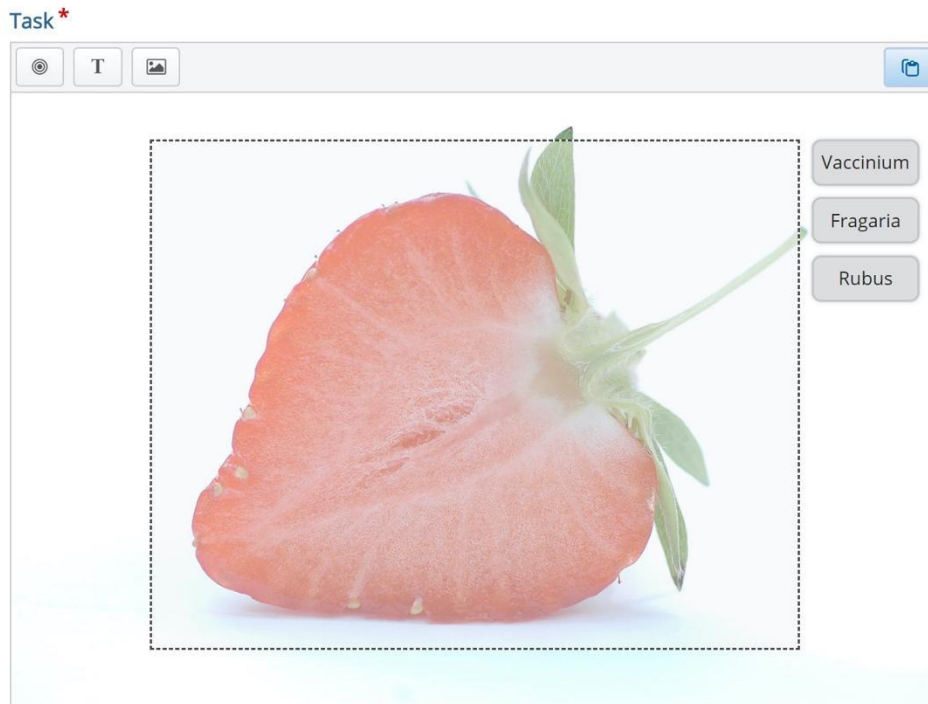
Giáo viên có thể thêm các đối tượng văn bản kéo thả trong trò chơi này. Ví dụ, chúng ta sẽ tạo ra ba đối tượng kéo Văn bản trong đó một cái đúng và hai cái sai. Cách làm tương tự đối với các đối tượng hình ảnh.

Chọn nút **Text** trên thanh công cụ và kéo nó vào hình nền và đặt vào vị trí mong muốn, có thể là đúng vị trí quả strawberry trên hình nền. Khi thả chuột, các thuộc tính của đối tượng Text sẽ xuất hiện.

Trong trường **Label**, nhập *Vaccinium*. Trong mục **Select drop zones**, chọn hộp kiểm *Fragaria*. Đây là sự kết hợp không chính xác, tuy nhiên, học sinh hoàn toàn có khả năng thả đối tượng *Vaccinium* trên vùng thả *Fragaria*. Nếu tùy chọn này không được chọn, học sinh sẽ không được phép thả đối tượng trên vùng thả. Điều này phù hợp hơn trong trường hợp giáo viên có nhiều vùng thả. Để độ mờ là 100 và nhấn Done, chúng ta sẽ thấy đối tượng có thể kéo *Vaccinium* ở nơi vừa đặt.

Chúng ta có thể di chuyển và thay đổi kích thước đối tượng có thể kéo theo ý muốn bằng cách nhấn vào nó và sau đó kéo nó đến vị trí mong muốn. Việc thay đổi kích thước thực hiện bằng cách nhấn vào góc dưới bên phải của đối tượng và sau đó kéo theo bất kỳ hướng nào để chia tỷ lệ.

Hai phần tử Văn bản có thể kéo khác có thể được tạo ra bằng cách làm theo quy trình tương tự như trên. Tuy nhiên, **Label** của các đối tượng này tương ứng là *Fragaria* và *Rubus*. Đặt chúng thẳng hàng ngay ngắn bên phải đối tượng dây tây Strawberry. Đến đây, chúng ta sẽ có được sản phẩm như hình dưới:



Start by placing your drop zones.  
Next, place your droppable elements and check off the appropriate drop zones.  
Last, edit your drop zone again and check off the correct answers.

### Bước 8: Xác định kết hợp đúng

Để xác định sự kết hợp giữa đối tượng kéo và vùng thả là đúng, giáo viên nhấn đúp vào vùng thả, cửa sổ thuộc tính của vùng thả sẽ hiện ra như trong Bước 5. Tại đây, giáo viên có thể xác định các kết hợp đúng giữa các đối tượng kéo và vùng thả như ở bước trước.

Vì chúng ta có 3 đối tượng kéo và một vùng thả *Fragaria* ở bước trước, nên trong phần lựa chọn đối tượng đúng **Select correct elements** hãy đánh dấu chọn vào ô để xác định sự kết hợp đúng giữa hai thành phần này.

#### Select correct elements

- Select all
- Text: Vaccinium
- Text: Fragaria
- Text: Rubus

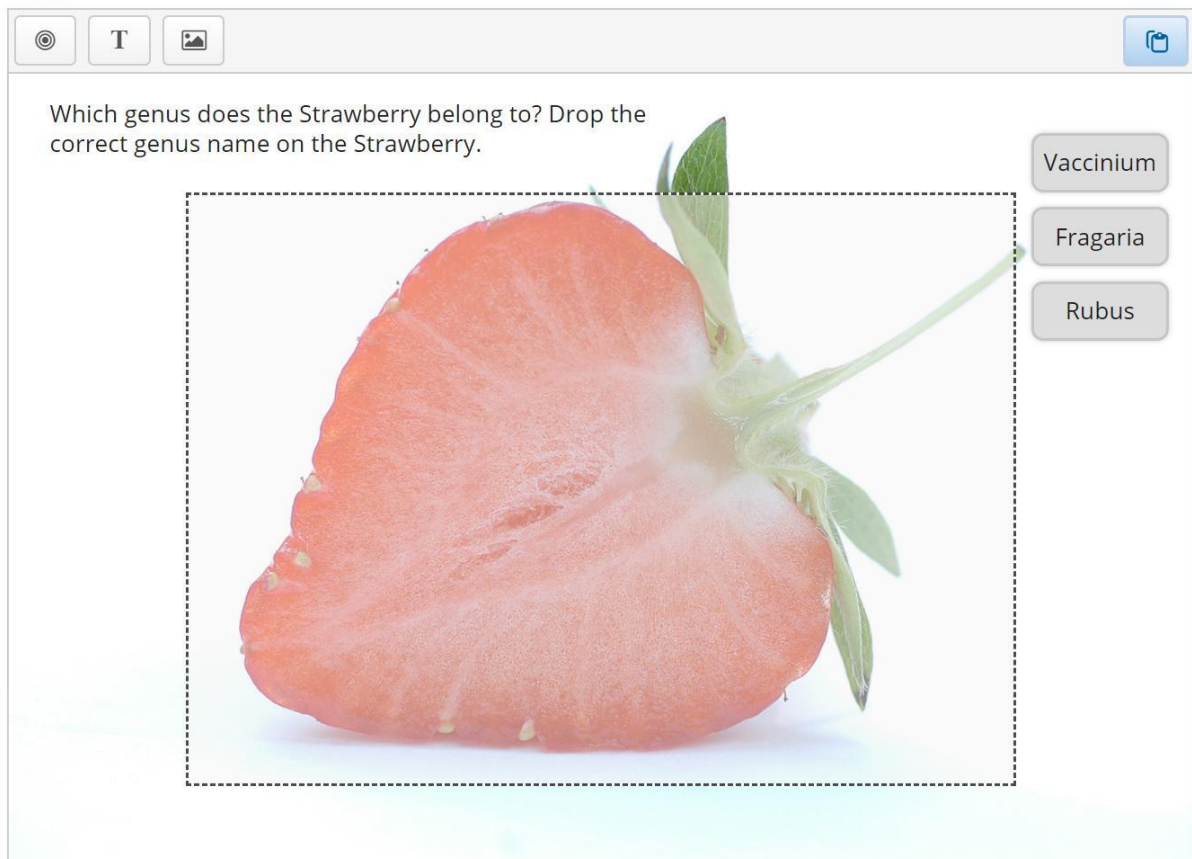
Chọn Done để hoàn tất. Lưu ý là có thể có nhiều đối tượng đúng cho một vùng thả.

### Bước 9: Hoàn thiện

Đến đây, chúng ta gần như đã hoàn tất việc tạo trò chơi kéo thả. Hãy điền hướng dẫn để học sinh thực hiện trò chơi bằng cách thêm đối tượng **Text** và điền nội dung vào trường **Label** của đối tượng đó. Ví dụ: *Which genus does the Strawberry belong to? Drop the correct genus name on the Strawberry.*

Đặt phần hướng dẫn này ở góc trên bên trái hoặc phải của hình nền để đảm bảo rằng học sinh sẽ không dùng đối tượng này để kéo thả. Kết quả như hình dưới đây:

## Task \*



The screenshot shows a task window titled "Task \*". At the top, there are icons for a camera, text (T), and an image. Below these is a question: "Which genus does the Strawberry belong to? Drop the correct genus name on the Strawberry." The main area contains a photograph of a sliced strawberry with a dashed rectangular box around it. To the right of the image are three buttons labeled "Vaccinium", "Fragaria", and "Rubus".

Chọn **Save** để lưu lại trò chơi. Chọn view để xem trước trò chơi.

### 1.5.3.3. Trò chơi tìm điểm ảnh Hotspot Images

Các điểm ảnh là nội dung đồ họa giúp tạo trò chơi đơn giản và nhanh chóng. Giáo viên có thể chọn một hình ảnh bất kỳ và tạo ra một số điểm quan trọng trong hình ảnh để yêu cầu học sinh tìm hiểu. Học sinh sẽ tương tác bằng cách chọn các điểm ảnh mà giáo viên yêu cầu.

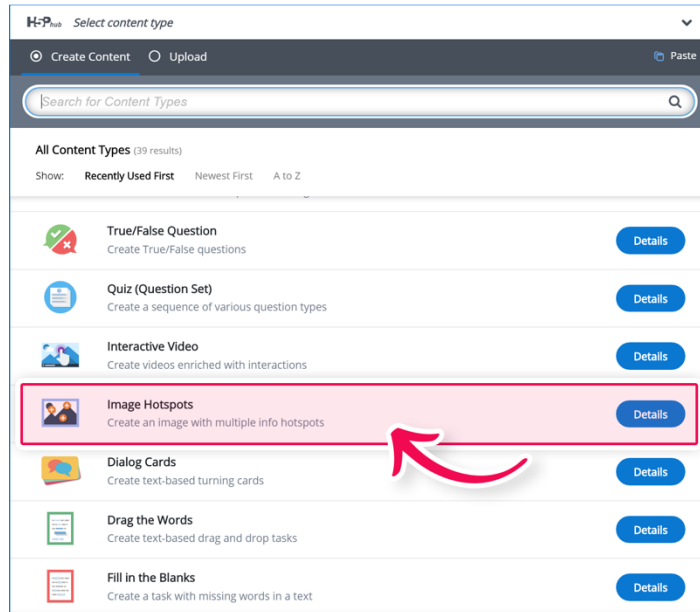
Các bước để tạo một trò chơi dựa trên loại nội dung Image Hotspot như sau:

#### **Bước 1: Chọn chủ đề**

Chủ đề của trò chơi có thể là một nội dung nào đó trong các môn học. Trong ví dụ này, chúng tôi yêu cầu học sinh xác định các loại quả họ dâu trong bức ảnh. Có tất cả 3 loại quả họ dâu trong bức ảnh, vì vậy, ta hãy tạo ra 4 điểm ảnh là Strawberries, Blueberries, Blackberries và Raspberries

#### **Bước 2: Tạo nội dung Điểm ảnh**

Chọn **Image Hotspots** trong danh sách các loại nội dung H5P ở cửa sổ **New content**.



### Bước 3: Soạn thảo nội dung Image Hotspot

Cửa sổ soạn thảo Image hotspot sẽ xuất hiện như hình dưới với phần trên là các thiết lập chung cho nội dung này.

**Title \*** Metadata

Used for searching, reports and copyright information

**Background image \***

Image shown on background.  
**Note:** To avoid abuse, H5P.org has limited file size on uploads to 16 MB. To use larger images you must [Install H5P](#) on your web site.

+ Add

**Alternative text for background image**

If the browser can't load the image this text will be displayed instead. Also used by assistive technologies.

**Hotspot Icon \***

Predefined icon ▼

**Predefined icon \***

Using a predefined icon for the hotspot.

Plus ▼

**Hotspot color**

The color of the hotspots

▼

### Bước 4: Ảnh nền

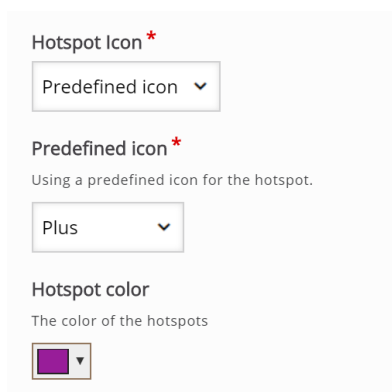
Có hai điều phải ghi nhớ khi lựa chọn ảnh nền là

- Hình ảnh sẽ được chia tỷ lệ (theo tỷ lệ) để vừa với chiều rộng tối đa của vùng chứa nó
- Có thể xem các điểm nóng Hình ảnh ở chế độ toàn màn hình.

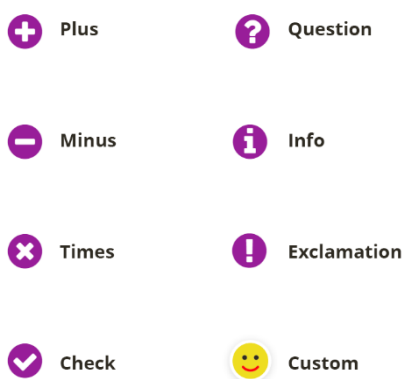
Do đó, hãy chọn hình ảnh có độ phân giải phù hợp.

### Bước 5: Lựa chọn biểu tượng (icon) và màu sắc

Tiếp theo, giáo viên sẽ phải thiết lập các thuộc tính **Hotspot icon** và **Hotspot color**:



Giáo viên có thể chọn biểu tượng có sẵn trong danh sách **Predefined icons** hoặc tải lên từ máy tính của mình:



**Hotspot color** là thiết lập màu nền của các điểm ảnh. Chúng ta có thể thiết lập màu nền cho các biểu tượng sẵn có. Màu sắc được xác định dưới dạng số ở hệ thập lục. Nếu không biết chính xác số của màu sắc, giáo viên có thể sử dụng tính năng color picker để lựa chọn màu từ bảng màu. Ví dụ, màu đen sẽ có mã là 000000, sau khi chọn ta sẽ có kết quả như hình dưới:



### Bước 6: Tạo một điểm ảnh

Mỗi điểm ảnh có các thuộc tính sau:

- Tiêu đề



- Vị trí
- Nội dung sẽ hiển thị

Giáo viên có thể thêm số lượng điểm ảnh tùy ý miễn sao có đủ không gian trong một bức ảnh. Phần **Header** được hiểu là tiêu đề của điểm ảnh và sẽ xuất hiện khi học sinh bấm vào điểm ảnh. Để thiết lập vị trí của điểm ảnh, hãy nhấp chuột vị trí mong muốn trong ảnh. Một hình tròn màu xanh lá sẽ xuất hiện để biểu thị vị trí của một điểm ảnh mới. Điểm ảnh có thể được xác định lại vị trí bằng cách nhấp chuột vào một vị trí khác trên ảnh.

Nội dung hiển thị **Popup content** có thể là văn bản, hình ảnh hoặc thậm chí là video. Đây là thông tin mô tả chi tiết về điểm ảnh. Ví dụ, với một điểm ảnh nhằm xác định hình quả dâu tây trong bức ảnh, ta sẽ sử dụng tiêu đề là *Strawberries* và đoạn văn bản “*Strawberries are the only fruit with their seeds on the outside and are said to be immunity-boosting*” cho phần **Popup content**

### **Bước 7: Hoàn thiện**

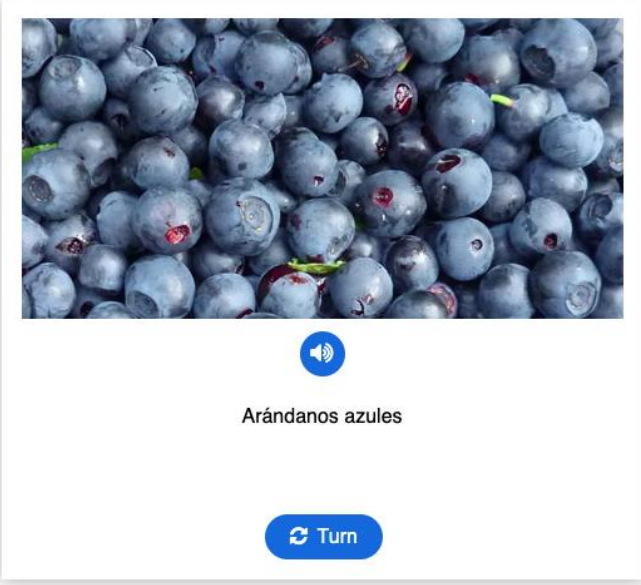
Nhấn nút **Add hotspot** để thêm các điểm khác theo cách đã trình bày ở trên. Lưu lại nội dung và chọn tab View để xem lại trò chơi vừa tạo.

#### **1.5.3.4. Trò chơi thẻ hội thoại Dialog Cards**

Trò chơi thẻ hội thoại có thể được sử dụng để giúp học sinh ghi từ, đoạn văn hoặc câu văn. Mỗi thẻ sẽ cung cấp cho học sinh một câu, từ trên một mặt và đáp án trên mặt còn lại. Thẻ hội thoại thường được dùng trong học ngôn ngữ tiếng Việt cũng như ngoại ngữ, cũng có thể áp dụng để học các bài toán hoặc giúp học sinh ghi nhớ các công thức toán học, các địa danh hay các sự kiện lịch sử.

Learn Spanish berry names

Berry names are presented in Spanish. You can turn the cards to see the correct English translations.



Arándanos azules

Turn

Card 1 of 5

Reuse Rights of use Embed H5P

Các bước để tạo trò chơi với thẻ hội thoại:

### Bước 1: Chọn chủ đề

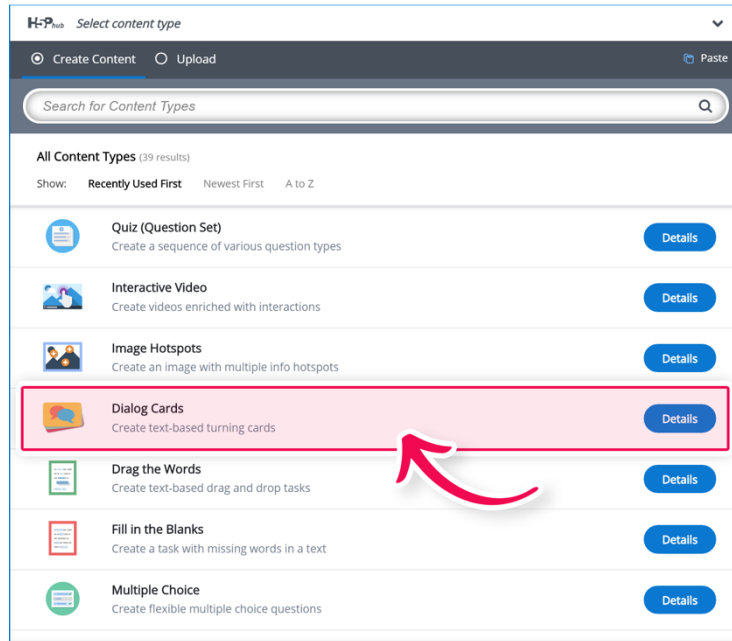
Trong tài liệu này, chúng ta tạo một tập thẻ Dialog để giúp học sinh ghi nhớ các loại dâu. Sử dụng các từ sau:

- *Quả việt quất - Blueberries*
- *Quả mâm xôi - Raspberries*
- *Quả dâu tây - Strawberries*
- *Quả sơ ri - Cherries*

Một mặt của thẻ sẽ là tên tiếng Việt của loại quả họ dâu, và học sinh sẽ được yêu cầu nêu tên tiếng Anh tương ứng của loại quả.

### Bước 2: Tạo từng thẻ

Chọn vào **New content** và chọn **Dialog Cards** từ danh sách các loại nội dung của H5P:



### Bước 3: Soạn thảo thẻ

Phần soạn thảo thẻ Dialog sẽ xuất hiện như hình:

Title \* Metadata  
Used for searching, reports and copyright information

Heading

Mode \*  
Mode of presenting the dialog cards

Normal ▾

Task description

Dialogs \*  
1. Dialog ✕

+ ADD DIALOG

Text \*  
Hint for the first part of the dialogue

### Bước 4: Tiêu đề

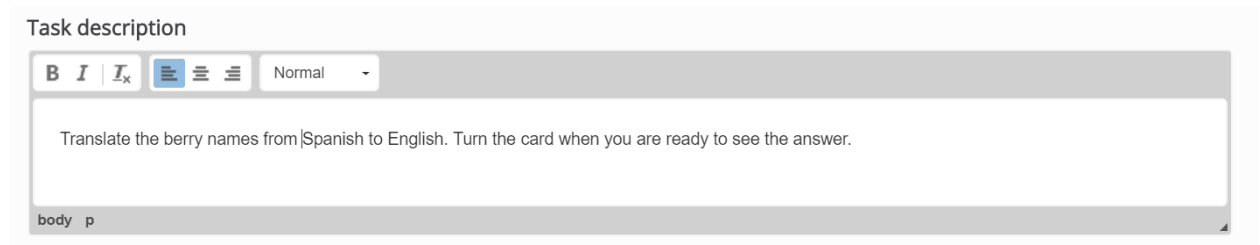
Phần tiêu đề là thông tin sẽ được hiển thị cho toàn bộ tập thẻ. Ví dụ, trong bài này chúng tôi đặt là: Học tên các loại quả dâu

Title \* Metadata  
Used for searching, reports and copyright information

### Bước 5: Mô tả nhiệm vụ

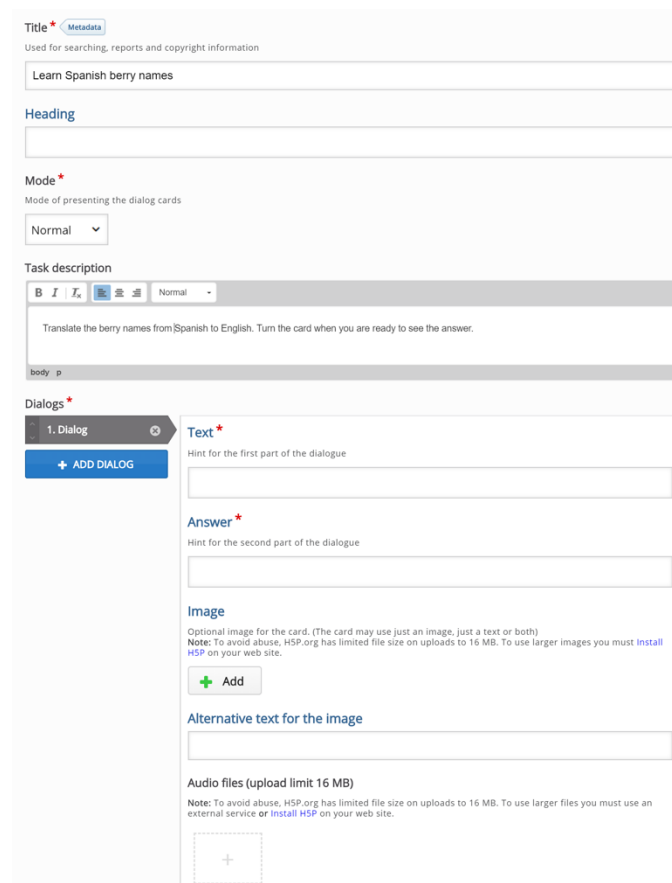
Để hướng dẫn học sinh chơi trò chơi, giáo viên cần điền vào phần **Task description** hướng dẫn chi tiết. Ví dụ, chúng ta điền nội dung sau:

*Hãy cho biết từ tiếng Anh tương ứng của các từ sau. Lật thẻ khi em đã sẵn sàng xem câu trả lời.*



## Bước 6: Thêm thẻ

Nhấn nút Add dialog để thêm thẻ  và màn hình soạn thảo thẻ sẽ xuất hiện như dưới đây:

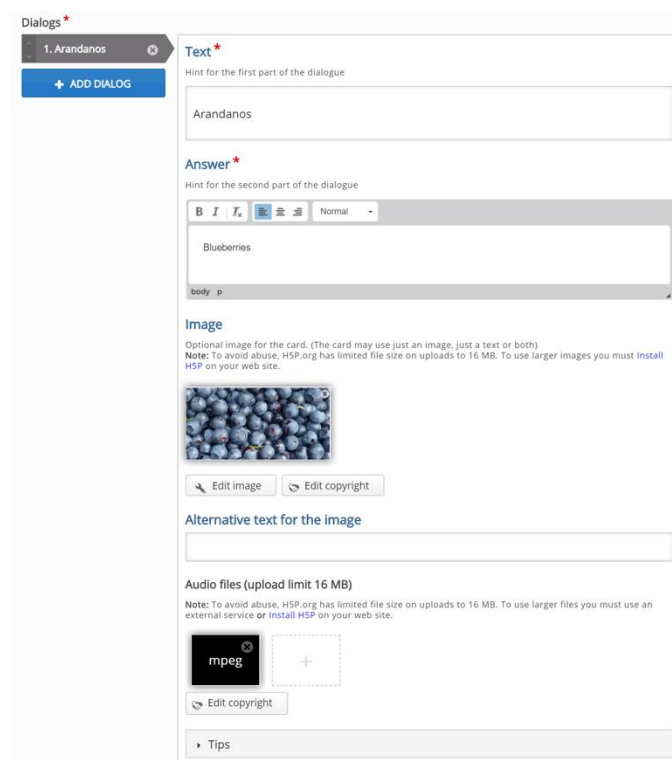


Ở thẻ đầu tiên, chúng ta nhập từ “Quả việt quất” để hiển thị lên mặt trước của thẻ với hình ảnh và âm thanh tương ứng. Trong trường **Text** chúng ta điền từ Quả việt quất. Ở trường **Answer**, chúng ta cung cấp câu trả lời là: *Blueberries*


Chèn bức ảnh quả việt quất như dưới đây từ file ảnh được lưu trên máy tính và chèn file âm thanh ghi lời đọc từ tiếng Anh của quả việt quất trong phần Audio files. Cả hình ảnh và âm thanh đều có thể có hoặc không.





Khi hoàn thành, thẻ hội thoại đầu tiên sẽ có dạng như hình:



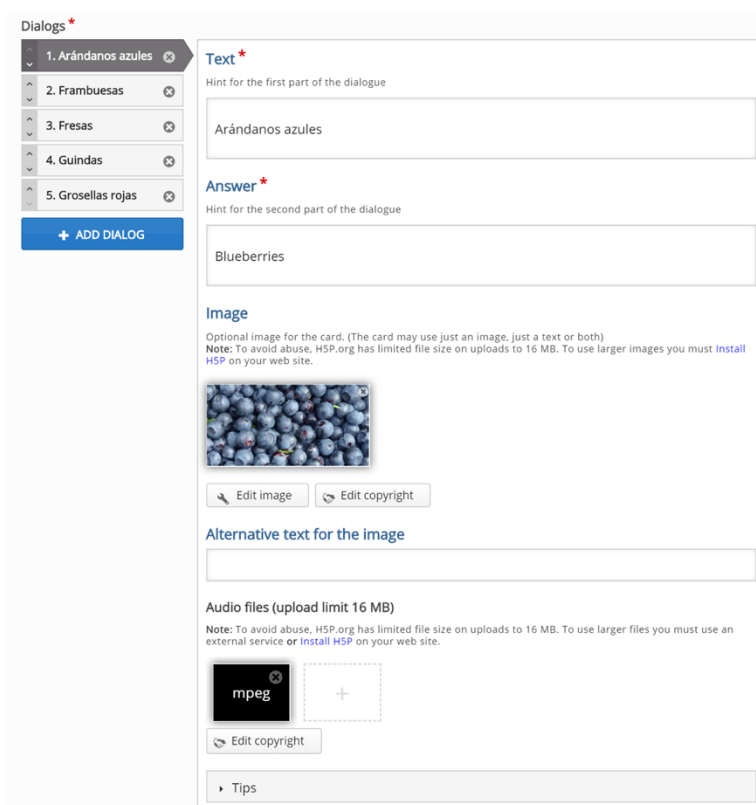
### Bước 7: Thêm thẻ khác

Chúng ta có thể thêm các thẻ khác theo các bước từ 1 đến 6 như đã làm với thẻ đầu tiên. Số lượng thẻ trong trò chơi là không giới hạn. Có thể loại bỏ thẻ đã thêm bằng cách bấm vào nút  ở góc bên phải của thẻ. Thứ tự của các thẻ cũng có thể được thay đổi sử

dụng nút   trong danh sách thẻ ở phía bên trái của cửa sổ soạn thảo.

### Step 8: Hoàn thiện

Sau bước 7, ta đã có được các thẻ trong trò chơi như hình



**Lưu** lại tập thẻ đã tạo bằng cách nhấn tổ hợp phím Ctrl + S hoặc chọn menu File □ Save. Khi chọn chế độ **View**, chúng ta sẽ thấy được sản phẩm như đã trình bày ở đầu phần hướng dẫn này.

## 1.6. Thiết kế trò chơi tương tác với blooket

### 1.6.1. Giới thiệu blooket

Blooket là một ứng dụng trò chơi học tập. Ứng dụng này thực hiện trên nền tảng trực tiếp bằng cách truy cập vào website: <https://www.blooket.com/>. Blooket là một ứng dụng khác biệt với các trò chơi học tập phổ biến khác ở việc có thể thiết lập nhiều chế độ chơi. Blooket có thể là một lựa chọn thú vị để giáo viên giúp học sinh xem lại phần kiến thức đã học với định dạng trắc nghiệm. Blooket có thể sử dụng bằng cách nhập bộ câu hỏi đã có từ Quizlet hoặc cũng có thể tìm kiếm các bộ câu hỏi công khai để sử dụng hoặc điều chỉnh. Hầu hết các trò chơi đều thưởng cho câu trả lời nhanh, nhưng giáo viên có thể thay đổi cài đặt để giảm tốc độ nhấn mạnh. Trong giờ học, giáo viên có thể sử dụng Blooket để đánh giá toàn lớp. Việc đưa học sinh vào các nhóm ngẫu nhiên rất dễ dàng, điều này có thể giúp cân bằng sân chơi hoặc khuyến khích tình bạn thân thiết. Blooket hoạt động tốt nhất khi mỗi học sinh có một thiết bị. Nếu thiết bị bị hạn chế, giáo viên có thể tạo một trạm trong lớp học để chơi một mình. Giáo viên cũng có thể chỉ định các trò chơi để thực hành độc lập hoặc làm bài tập về nhà. Ngay cả các trò chơi solo cũng hấp dẫn và gây nghiện, vì vậy học sinh sẽ thích làm việc thông qua các bộ câu hỏi và kiểm điểm / xu / blocks trong suốt quá trình.

Do có nhiều chế độ chơi nên cùng một bộ câu hỏi người dạy có thể thay đổi lựa chọn chế độ giúp người học tham gia vẫn có sự hứng thú và không có cảm giác nhàm chán.

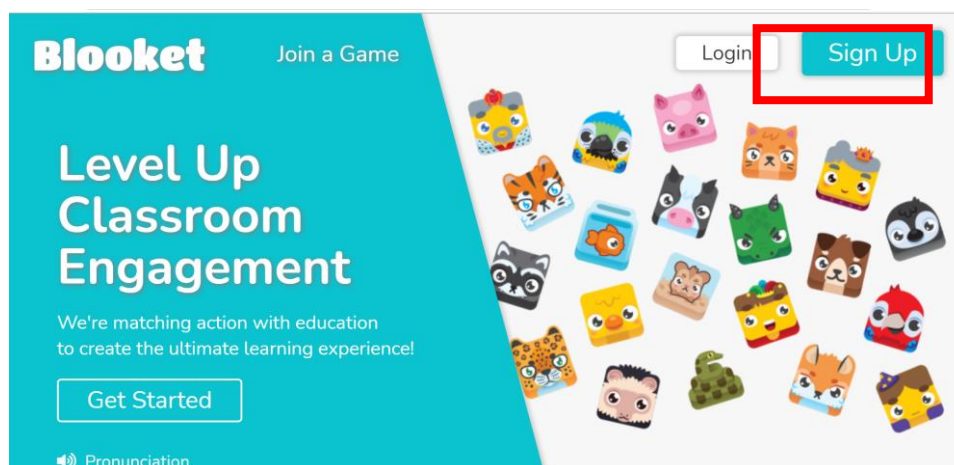
Giáo viên hoặc người dẫn chương trình chọn một bộ câu hỏi và một chế độ chơi độc đáo. Sau đó, Blooket tạo một mã mà người chơi có thể sử dụng để tham gia trò chơi trên thiết bị của riêng họ. Sau khi trò chơi bắt đầu, người chơi sẽ trả lời các câu hỏi để giúp họ giành chiến thắng

Sau khi nhận được mã do người tạo trò chơi cung cấp, Người tham gia trò chơi truy cập website: <https://www.blooket.com/> rồi nhập mã này để thực hiện tham gia trò chơi mà không cần có tài khoản. Nhưng để tạo trò chơi trên website, người tạo trò chơi cần đăng ký tài khoản trên website qua việc dùng liên kết tới tài khoản email có sẵn hoặc tạo một tài khoản mới trên website bằng cách đăng ký tên và mật khẩu.

## 1.6.2. Hướng dẫn đăng ký tài khoản

**Bước 1:** Truy cập website: <https://www.blooket.com/>

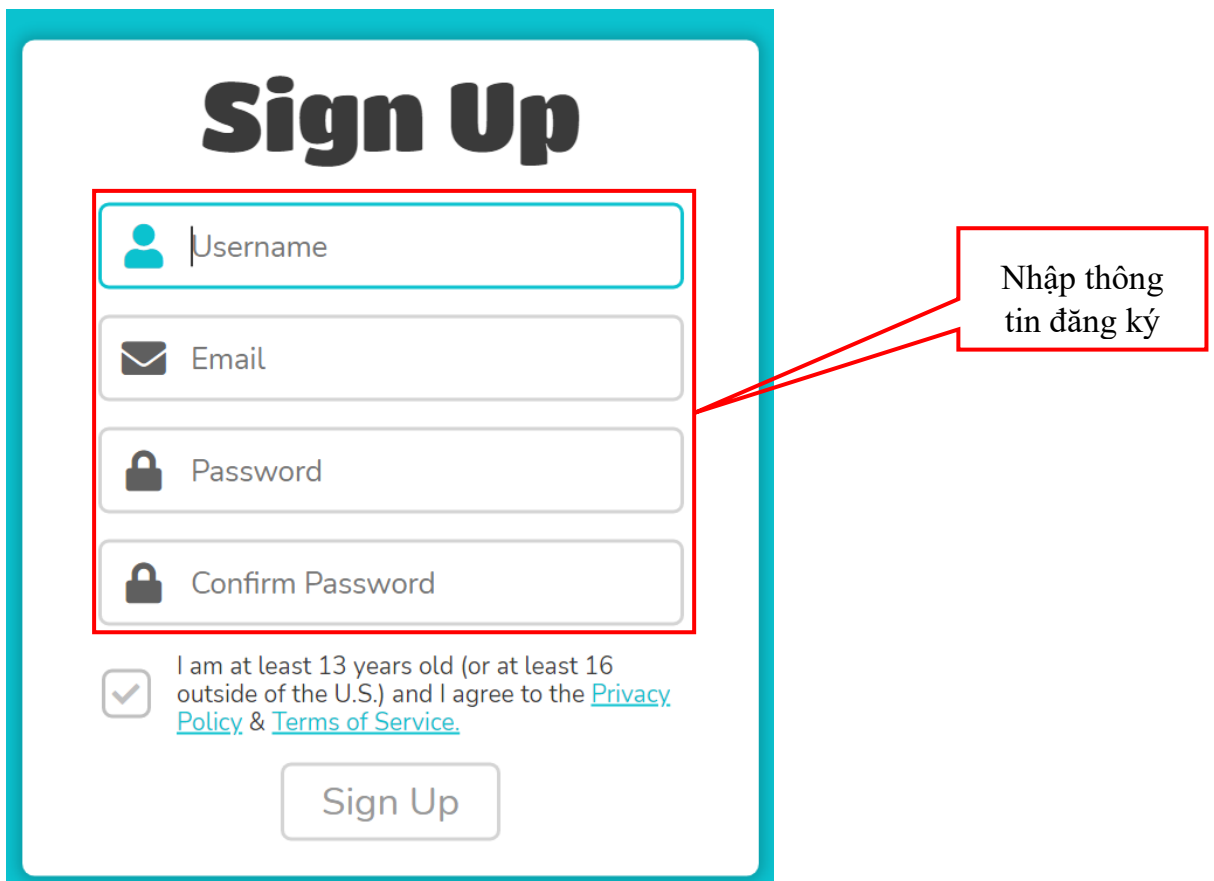
**Bước 2:** Tại trang chủ, chọn vào *Login* trên góc phải trên cùng của website



**Bước 3:** Để đăng ký tài khoản trên website, giáo viên có thể đăng ký qua tài khoản gmail có sẵn liên kết bằng cách chọn vào Sign Up With Google hoặc bằng cách tạo tài khoản và email xác nhận bằng cách chọn Sign Up with Email



Nếu tạo tài khoản mới, để đăng ký tài khoản bước tiếp theo cần điền thông tin đăng ký



#### Bước 4: Xác nhận đăng ký qua email

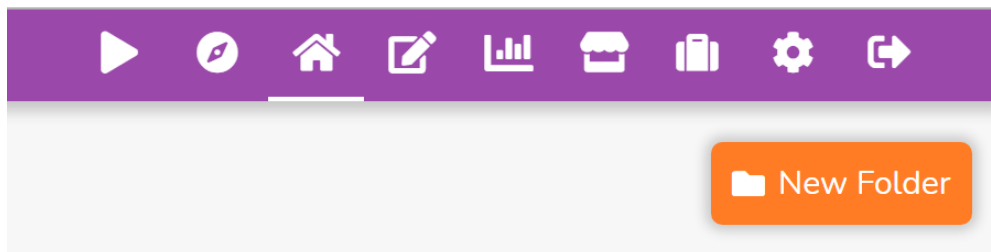
Khi đăng ký, người dùng ở cấp độ đầu tiên là **Starter**. Ở cấp độ này, người dùng có thể tạo các trò chơi mà không phải trả phí mà vẫn có một số tính năng cho phép như chọn chế độ chơi, tìm kiếm câu hỏi có sẵn trên Bloket và tổ chức các trò chơi tuy nhiên có một số thiết lập tùy chỉnh bị hạn chế. Nếu người dùng nâng cấp lên mức **Plus** và **Plus Fex** sẽ có thêm một số tính năng mở rộng, cụ thể như sau:

- **Plus:**

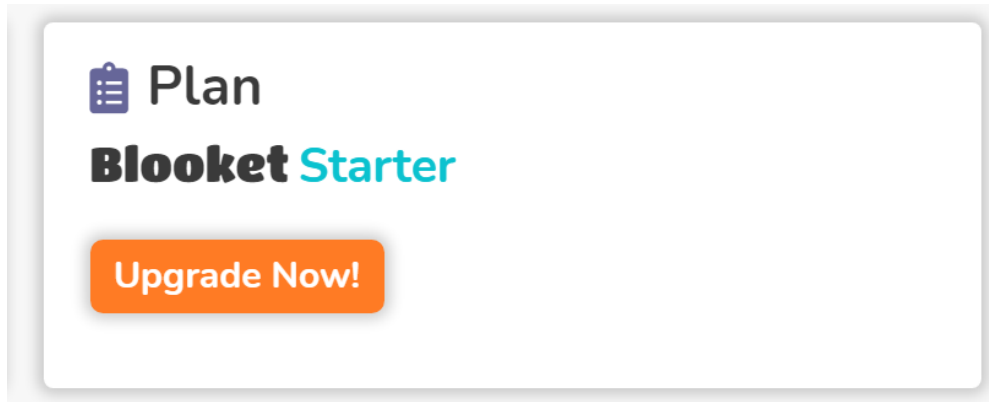


- Có tất cả các tính năng dành cho người mới bắt đầu (**Starter**)
- Báo cáo trò chơi được nâng cấp
- Quyền truy cập sự kiện sớm
- Các tính năng độc quyền
- Mã thông báo tiền thưởng cho người chơi
- Thiết lập được chế độ sao chép
- Hỗ trợ ưu tiên
- **Plus Fex:**
  - Có tất cả tính năng như dành cho người ở cấp độ **Flex**
  - Thanh toán phí theo tháng
  - Hủy đăng ký nâng cấp bất cứ lúc nào

Và để nâng cấp tài khoản, người dùng chọn vào phần cài đặt (hình bánh răng) ở góc trên bên phải



Sau đó tìm chọn phần **Upgrade Now**



Lúc này, 3 cấp độ người dùng trên trang hiện ra với mức phí yêu cầu được cập nhật theo từng thời điểm thực hiện nâng cấp.

Theo thông tin được chỉ ra trong hình bên dưới, để nâng cấp người dùng thành **Plus** cần trả một khoản phí là \$2.99/tháng hoặc \$35.588/năm còn với **Plus Flex** thì mức phí phải thanh toán theo từng tháng là \$4.99/tháng. Để thực hiện nâng cấp theo cấp độ nào, người dùng nhấp chuột vào tùy chọn **Buy Now** rồi tiến hành thanh toán



### 1.6.3. Hướng dẫn tạo trò chơi dạng trực tiếp

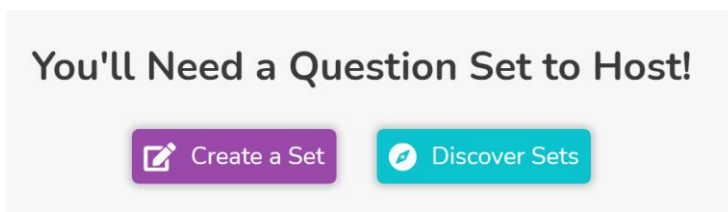
Để thực hiện hoạt động cho học sinh tham gia trực tiếp, đầu tiên giáo viên cần tạo ra trò chơi cần thực hiện với những nội dung câu hỏi quen thuộc nhưng có thể tạo một hoạt động thú vị khiến học sinh tham gia với nhiều sự hứng thú. Sau đó tùy thuộc vào mục đích của hoạt động, giáo viên có thể chọn cho học sinh chơi với chế độ chơi thích hợp. Với blooket, học sinh có thể dễ dàng tham gia trò chơi mà không cần đăng ký trước tài khoản. Học sinh chỉ cần được giáo viên cung cấp mã của trò chơi do giáo viên đã tạo ra. Khi trò chơi diễn ra, giáo viên có thể cho dừng lại để giải thích về câu hỏi để học sinh có thể hiểu nội dung và ý nghĩa của câu hỏi hơn. Và khi trò chơi kết thúc, giáo viên có thể thu được kết quả tổng hợp bao gồm nhiều thông tin như thời gian hay số lượng người chơi, số lượng câu trả lời đúng và số lượng câu trả lời sai.

#### 1.6.3.1. Tạo trò chơi:

**Bước 1:** Đăng nhập tài khoản trên website: <https://www.blooket.com/>

**Bước 2:** Tạo câu hỏi

- **Create a Set:** Tạo câu hỏi mới
- **Discover Set:** Câu hỏi có sẵn trong thư viện cộng đồng



Điền vào mẫu thông tin dưới đây để tạo câu hỏi mới, sau đó chọn **Create your set**

### Create a Question Set

**Cover Image**

Drag and Drop an Image (Under 2.5 MB) or

Image Gallery
 Upload a File
 Upload by URL

**Title (required)**

**Description**

Chọn ảnh trong thư viện blocket

Chọn ảnh thiết bị sử dụng

Mô tả của bộ câu hỏi

Tên bộ câu hỏi

**Bước 3:** Tạo các câu hỏi cho bộ câu hỏi vừa tạo bằng cách chọn Add question rồi nhập nội dung câu hỏi cần tạo theo form dưới đây

### Add Question

**Question Image**

Drag and Drop an Image (Under 2.5 MB) or

Image Gallery
 Upload a File
 Upload by URL

**Question Text (required)**

**Answer 1 (required)**

**Answer 2 (required)**

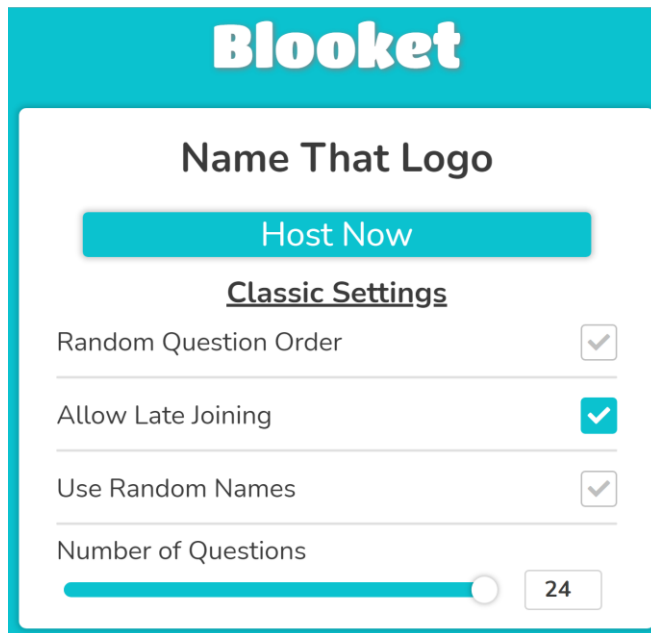
**Answer 3**

**Answer 4**

**Bước 4:** Chọn Save Mode để chế độ chơi cho câu hỏi vừa tạo

**Bước 5:** Chọn Hot để thực hiện chơi trực tiếp

**Bước 6:** Chọn chế độ chơi rồi chọn Host Game để bắt đầu thiết lập tùy chỉnh.



**Bước 7:** Thiết lập tùy chỉnh trong chế độ chơi

- **Random Question Order:** Đặt chế độ ngẫu nhiên hiển thị câu hỏi
- **Allow Late Joining:** Cho phép học sinh tham gia trò chơi sau khi trò chơi đã bắt đầu

- **Use Random Names:** Tạo tên tự động
- **Number of questions:** Chọn số câu hỏi cho phép chơi

### 1.6.3.2. Tổ chức trò chơi

**Bước 1:** Sau khi hoàn thành thiết lập tùy chỉnh cho chế độ chơi, chọn Host Now để bắt đầu.

**Bước 2:** Giáo viên gửi mã trò chơi vừa được tạo ra cho học sinh

**Bước 3:** Học sinh truy cập website: [blooket.com/play](https://blooket.com/play) sau đó nhập mã do giáo viên cung cấp để tham gia trò chơi

**Bước 4:** Sau khi đầy đủ học sinh tham gia trò chơi, giáo viên chọn Start để bắt đầu trò chơi

### 1.6.3.3. Xử lý kết quả

Sau khi trò chơi kết thúc, bảng kết quả sẽ hiển thị trên cả màn hình của giáo viên và học sinh. Chọn vào **Viewport** ở góc phía trên bên phải trên thanh menu để xem kết quả. Kết quả tổng hợp bao gồm thông tin về thời gian, số người chơi, số câu trả lời đúng, số câu trả lời sai và thứ hạng kết quả.

## 1.6.4. Hướng dẫn tạo trò chơi dạng bài tập về nhà

Khi giáo viên muốn giao bài tập cho học sinh mà vẫn theo dõi được tiến trình làm bài cũng như duy trì được sự hứng thú cho học sinh, giáo viên có thể tạo ra trò chơi trên blooket bằng hình thức giao bài tập về nhà. Đầu tiên giáo viên cũng cần tạo ra trò chơi chính là nội dung bài tập mà giáo viên sẽ giao cho học sinh. Sau đó, học sinh tham gia trò chơi này cũng chỉ cần được giáo viên cung cấp mã của trò chơi do giáo viên đã tạo ra. Trong thời gian quy định của trò chơi, giáo viên có thể theo dõi tiến trình hoàn thành trò chơi của học sinh thông qua phần báo cáo tại blooket.

### 1.6.4.1. Tạo trò chơi

Các thao tác để tạo trò chơi dạng bài tập về nhà tương tự như tạo trò chơi dạng trực tuyến.

#### a. Thiết lập tùy chọn

**Bước 1:** Giáo viên chọn HW để chọn hình thức giao bài tập về nhà cho học sinh rồi thiết lập các thông số về thời gian quy định làm bài theo mẫu dưới đây

## Change Time:

🕒 Days	1
🕒 Hours	0
🕒 Minutes	0

**Bước 2:** Chọn Assign Now để thực hiện tạo bài tập về nhà

### **b. Chia sẻ với học sinh**

Sau khi thực hiện tạo bài tập về nhà, giáo viên copy đường link được blookey tạo ra rồi chia sẻ cho học sinh

### **c. Theo dõi kết quả**

Tại trang chủ, chọn Homework trên menu trái để hiển thị danh sách các bài tập về nhà giao cho học sinh. Giáo viên muốn theo dõi tiến trình làm bài của học sinh ở bài tập nào, chọn vào bài tập tương ứng.

## **1.7. Thiết kế bài tập tương tác với liveworksheet**

### **1.7.1. Giới thiệu**

Liveworksheets là một công cụ cho phép giáo viên tạo các bài tập tương tác cho học sinh. Giáo viên upload lên các bài tập in truyền thống ở dạng PDF hoặc dưới dạng tài liệu Word, sau đó có thể chuyển đổi chúng thành các bài tập tương tác bằng nhiều định dạng khác nhau như trắc nghiệm, kéo và thả hoặc ghép nối. Bài tập cũng có thể có chứa âm thanh hoặc video.

Đối với các môn học ngôn ngữ, giáo viên có thể tạo ra các bài tập kỹ năng nói với các công cụ cho phép học sinh ghi âm bằng chính tính năng của liveworksheets. Liveworksheet cũng có một cộng đồng chia sẻ học liệu, do đó giáo viên có thể tham khảo bài tập của các giáo viên khác. Liveworksheets có một bộ sưu tập hàng nghìn worksheet tương tác bao gồm nhiều ngôn ngữ và chủ đề khác nhau.

Nếu giáo viên chia sẻ worksheet tương tác của mình với những giáo viên khác, giáo viên có thể tạo bao nhiêu bài tùy thích. Giáo viên cũng có thể giữ worksheet của mình ở chế độ riêng tư, nhưng chỉ giới hạn ở con số 30 worksheet.

Lưu ý rằng giáo viên không thể chia sẻ worksheet được lấy từ các trang web khác, được quét từ sách in hoặc bao gồm bất kỳ nội dung có bản quyền nào mà không được phép.

Giáo viên có thể tạo tài khoản **miễn phí** trên liveworksheet, tuy nhiên tài khoản này có một số giới hạn như giáo viên chỉ có thể tạo tối đa 10 workbook (sách bài tập) tương tác (mỗi sách 120 trang) và đăng ký tối đa 100 học sinh. Điều này có nghĩa là giáo viên

có thể lưu miễn phí  $10 \times 120 \times 100 = 120.000$  câu trả lời của học sinh trong tài khoản của mình.

Nếu cần cung cấp tài liệu cho nhiều học sinh hơn, muốn tạo nhiều worksheet và workbook cá nhân hơn, giáo viên có thể trả phí đăng ký để tăng các giới hạn này như thông báo trong hình dưới đây:

Current subscription: Teacher100 Expiration: never									
	Teacher 100	Teacher 250	Teacher 500	Teacher 750	Teacher 1000	School 250	School 500	School 750	School 1000
Students	100	250	500	750	1000	250	500	750	1000
Private worksheets	30	125	250	375	500	125 for each teacher			
Groups	10	25	50	75	100	25	50	75	100
Workbooks	10	25	50	75	100	25 for each teacher			
Keep answers in my mail box	30 days	1 year	1 year	1 year	1 year	1 year for each teacher			
Linked teachers <sup>(1)</sup>						25	50	75	100
Download pdf worksheets <sup>(2)</sup>	10/day	25/day	25/day	25/day	25/day	25/day for each teacher			
Ad free for teacher and students	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Workbooks with your own logo <sup>(3)</sup>	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Price (Taxes not included)	Free forever	10€/month Free until December 31, 2021!	20€/month Free until December 31, 2021!	30€/month Free until December 31, 2021!	40€/month Free until December 31, 2021!	60€/month Free until December 31, 2021!	100€/month Free until December 31, 2021!	150€/month Free until December 31, 2021!	200€/month Free until December 31, 2021!

Hiện tại, trong tình hình dịch bệnh phức tạp, liveworksheet đang hỗ trợ miễn phí tất cả các loại tài khoản cho đến ngày 31/12/2021.

## 1.7.2. Hướng dẫn tạo bài tập tương tác

### 1.7.2.1. Quy trình sử dụng chung

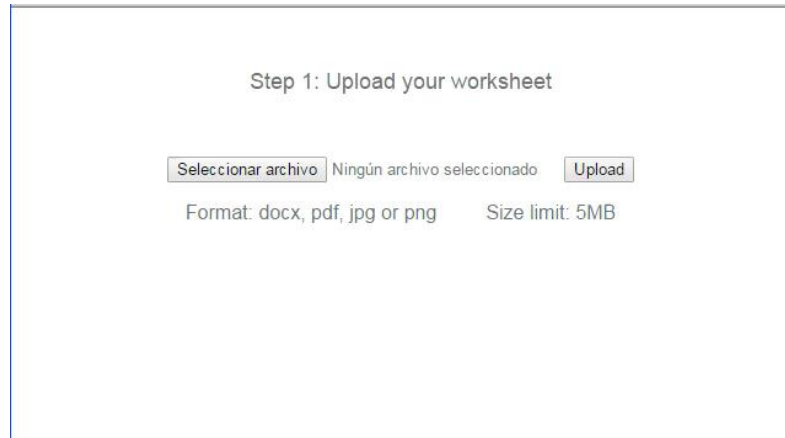
Quy trình tạo bài tập tương tác với liveworksheet bao gồm các bước sau:

- Tải lên tài liệu của mình (ở định dạng doc, pdf, jpg v.v...)
- Chuyển đổi file tài liệu thành hình ảnh.
- Vẽ các ô trên worksheet
- Nhập những câu trả lời đúng.

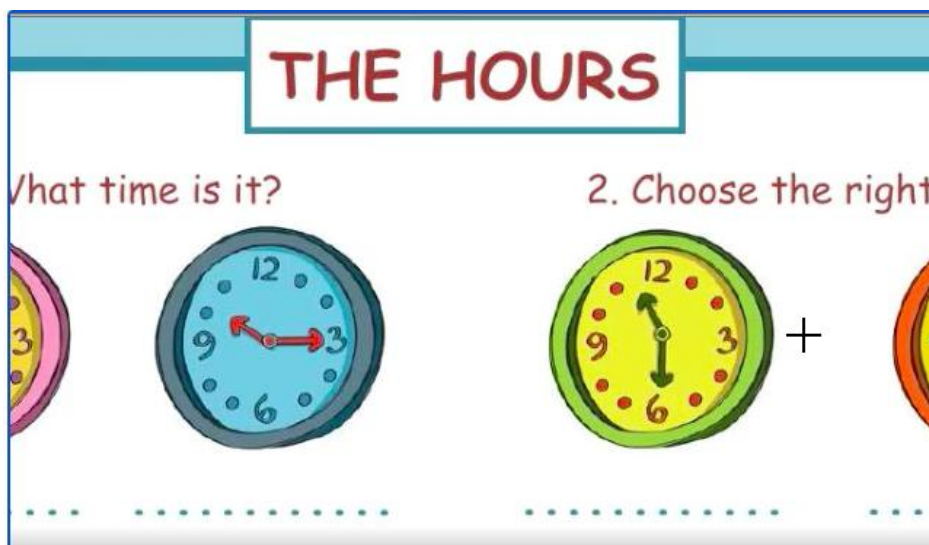
Ngoài ra còn có một số lệnh khác đối với các loại bài tập khác như kéo và thả, ghép nối hay bài tập nói.

### 1.7.2.2. Tải file bài tập lên

Để tải file bài tập, ta nhấp vào tạo bảng tính tương tác trên đầu trang (menu chính) và nhấp vào nút **Start**. Bấm vào **Choose file**, chọn tài liệu trong máy tính của giáo viên và sau đó bấm tải lên. Tệp phải là tệp doc, docx, pdf, jpg hoặc png. Giới hạn kích thước là 5MB.



Sau khi tải lên, tài liệu sẽ xuất hiện trên màn hình, và chúng ta có thể vẽ các hộp văn bản trên tài liệu.



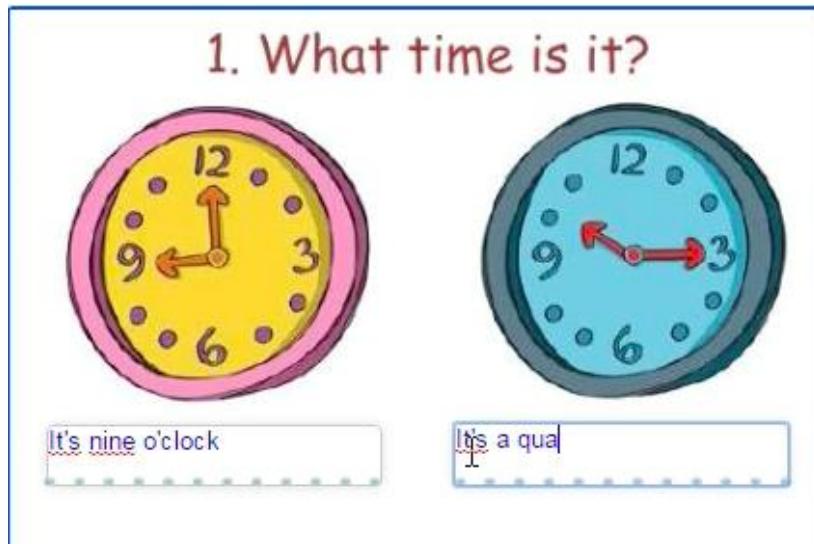
Nếu tài liệu sau khi tải lên bị thay đổi, giáo viên có thể nhúng phông chữ vào tài liệu word hoặc chuyển đổi tài liệu sang pdf trước khi tải lên.

### 1.7.2.3. Vẽ câu hỏi và điền câu trả lời

Mỗi câu hỏi là một hộp văn bản ở trên ảnh bài tập. Trong ví dụ này, chúng tôi minh họa cách tạo các câu hỏi Điền vào chỗ trống (Fill in the blanks). Để tạo một câu hỏi, giáo viên nhấp chuột vào ảnh, giữ và di chuột để tạo ra các hộp văn bản ở vị trí mong muốn trên ảnh file bài tập vừa tải lên.

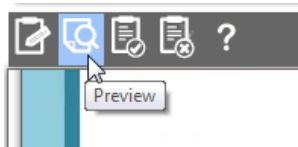
Sau đó, nhập câu trả lời cho câu hỏi này vào hộp văn bản vừa tạo. Ví dụ, chúng ta có bài tập yêu cầu học sinh nhập thời gian hiển thị trên đồng hồ có trong ảnh. Khi hoàn tất, ta có hai câu hỏi như hình dưới đây:



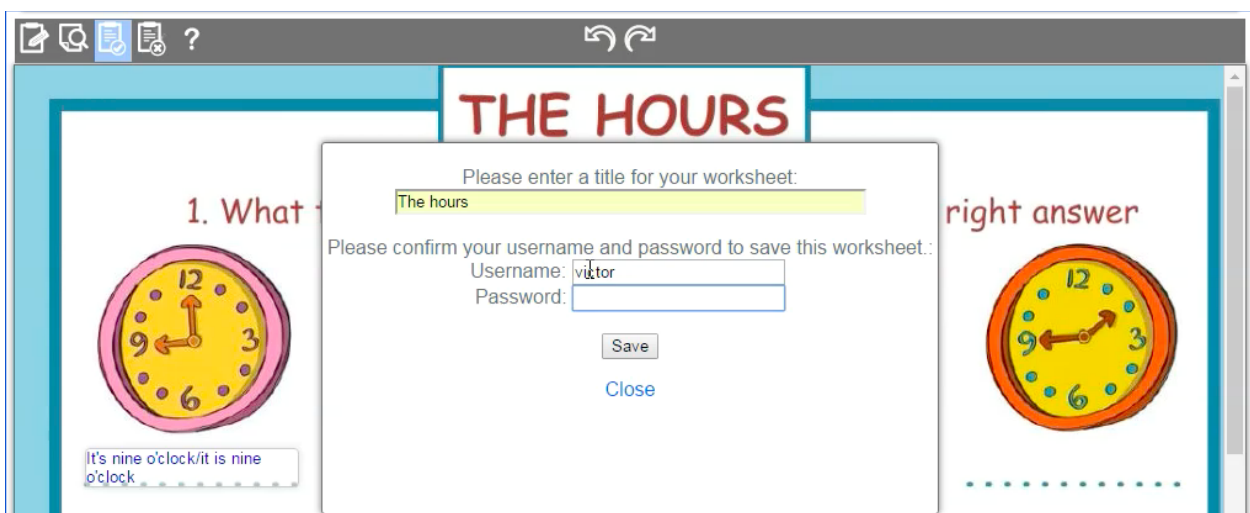


#### 1.7.2.4. Xem trước và lưu câu hỏi

Sau khi hoàn thành các câu hỏi, giáo viên có thể nhấn nút **Preview** để xem trước bài tập vừa tạo.



Nếu có điểm chưa hài lòng, giáo viên có thể tiếp tục thay đổi, chỉnh sửa đến khi vừa ý. Giáo viên cũng nên lưu lại bài tập để sử dụng cho những lần sau cũng như chia sẻ cho học sinh và các giáo viên khác bằng cách nhấn vào nút Save. Cửa sổ lưu bài tập xuất hiện như hình dưới đây:



Tại đây, giáo viên cần nhập tiêu đề cho bài tập, đồng thời nhập **Username** và **Password** của tài khoản liveworksheet để lưu bài tập.

### 1.7.2.5. Sử dụng và chia sẻ bài tập liveworksheet

Sau khi hoàn thành việc tạo bài tập, giáo viên tải bài tập về dưới dạng file pdf cho học sinh làm.

Giáo viên cũng có thể nhúng bài tập vào các website khác bằng cách nhấp vào "**Embed in my website or blog**". Khi đó, mã nguồn (code) của bài tập sẽ hiển thị để giáo viên thêm vào trang web của mình.

Giáo viên cũng có thể chia sẻ bài tập với các giáo viên khác.

**Your live worksheet has been saved in your account.**

This is the link to your live worksheet:

Would you like to share your worksheet? Together we are better teachers!

**Yes, I want to share my worksheet with other teachers**  
(I guarantee that this worksheet does not include any copyrighted work without authorization)

**No, I want to keep it private.**  
(Students need the link to see your worksheet.)  
Your worksheet will be removed after 15 days

Now, you can also:

[Make another live worksheet](#)

[Go to homepage](#)

[Log out](#)

Tại giao diện này, giáo viên lựa chọn chia sẻ hoặc không. Nếu có, giáo viên cần cung cấp các thông tin như tiêu đề nội dung, mô tả bài tập, chủ đề, ngôn ngữ sử dụng... để giáo viên khác dễ dàng tìm kiếm.

## 1.8. Quay video bài giảng bằng phần mềm bằng Free Cam

Trong các mô hình dạy học kết hợp cũng như tạo học liệu, các giáo viên không chỉ có nhu cầu ghi âm lại lời giảng để gửi cho học sinh mà còn ghi lại các phần giảng dạy của mình trên bài Powerpoint đã chuẩn bị sẵn như khi dạy học ở trên lớp nhằm nhấn mạnh trình bày kiến thức rõ ràng dễ hiểu hơn. Theo đó, công cụ iSpring FreeCam sẽ là một trong những sự lựa chọn hàng đầu trong các công cụ thực hiện quay màn hình trên thị trường với giao diện dễ sử dụng, thiết kế đơn giản, dung lượng thấp phù hợp với hầu hết các đối tượng giáo viên và quan trọng là phần mềm này được cung cấp **miễn phí**

### 1.8.1. Tải và cài đặt phần mềm

Công cụ iSpring Free Cam có dung lượng nhẹ (khoảng 20 MB) có thể dễ dàng tải và cài đặt một cách nhanh chóng mà không cần quá nhiều các kiến thức về kỹ thuật.

*Bước 1:* Đầu tiên thực hiện truy cập trang web [freescreenrecording.com](http://freescreenrecording.com).

*Bước 2:* Nhập email cá nhân vào ô **Enter Your Email**

*Bước 3:* Click chọn nút **Download** để thực hiện tải về

*Bước 4:* Sau khi bộ cài đặt được hoàn tất tải về, click đúp chuột vào bộ cài đặt để thực hiện tiến hành cài đặt phần mềm.

*Bước 5:* Sau khi hoàn tất cài đặt, phần mềm sẽ mở lên với giao diện như sau.

## 1.8.2. Quay video bài giảng với Free Cam

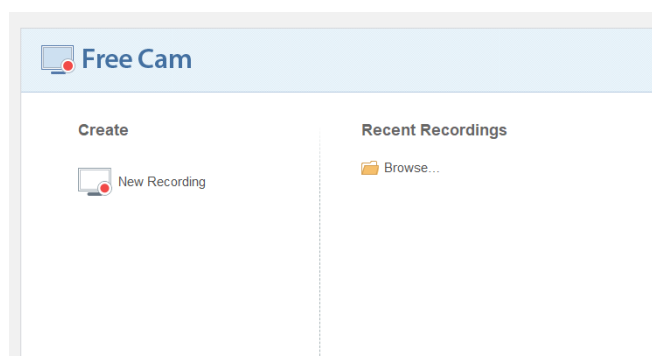
iSpring Free Cam là phần mềm quay video màn hình kèm theo các công cụ chỉnh sửa video để giáo viên tạo ra các video hướng dẫn thuyết trình, bài giảng eLearning, với nhiều tùy chỉnh khu vực ghi hình, ghi âm giọng nói. Ngoài ra, công cụ còn có một số tính năng hiệu chỉnh video, âm thanh cơ bản giúp cho giáo viên có thể thao tác nhanh gọn với các sản phẩm đơn giản.

### 1.8.2.1. Thực hiện quay và ghi âm màn hình

Một trong những tính năng đặc trưng nhất của công cụ Free Cam chính là quay màn hình và ghi lại âm thanh. Ngoài ra quá trình quay màn hình cũng có rất nhiều tùy chỉnh để có thể tạo ra được 1 sản phẩm video chất lượng, đúng mong muốn.

Để thực hiện quay và ghi âm màn hình, chúng ta thực hiện các bước như sau:




*Bước 1:* Khởi động phần mềm. Ở giao diện chính, click chọn nút New Recording để bắt đầu thực hiện quay video mới.



*Bước 2:* Trên màn hình sẽ xuất hiện một khung cửa sổ hình chữ nhật với viền nét đứt. Thực hiện kéo thả ở phần viền của khung để điều chỉnh kích thước, vị trí quay màn hình phù hợp với mục đích của mình.

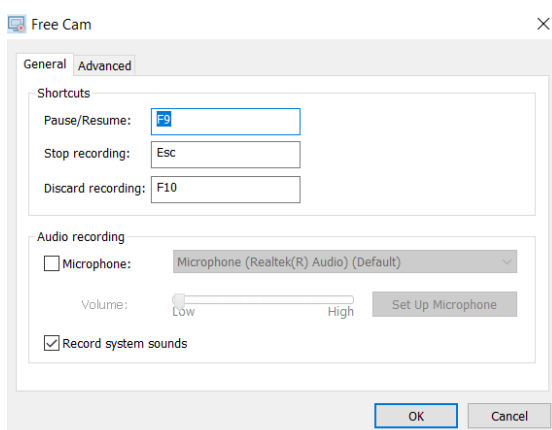


**Bước 3:** Trên thanh công cụ nằm ở góc bên trái, chúng ta sẽ quan sát thấy một số thuộc tính có thể điều chỉnh cho việc quay video như sau:

- : Nút bắt đầu quay video
-  Nút bật/tắt chức năng thu âm
- : Ô chứa giá trị kích thước chiều rộng x chiều cao của khung cửa sổ ghi hình.

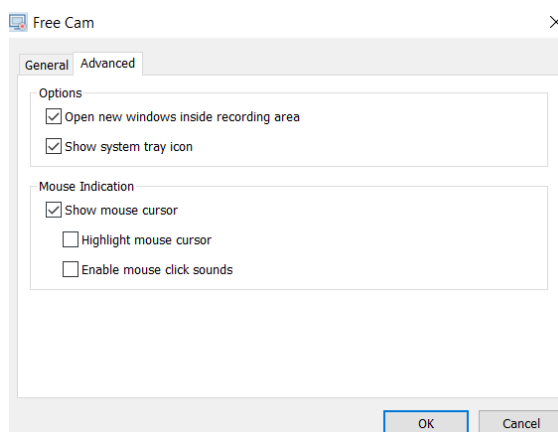
Bao gồm các thuộc tính cài đặt như sau:

– Trong tab General:



- Shortcuts: Cài đặt các phím tắt bao gồm Tạm dừng/Quay tiếp (Pause/Resume), Ngừng quay(Stop recording), Hủy bản ghi(Discard recording)
- Audio recording: Bao gồm các cài đặt về âm thanh như lựa chọn nguồn thu âm thanh (Microphone), âm lượng thu (Volume), ghi lại âm thanh phát ra từ máy tính (Record system sounds).

– Trong tab Advanced:

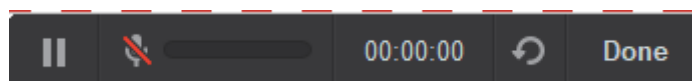


- Mục Options: Bao gồm lựa chọn mở các cửa sổ mới trong vùng ghi hình (Open new windows inside recording area) và hiện khung biểu tượng của máy tính (Show system tray icon).

- Mục Mouse Indication: Bao gồm các cài đặt về chuột như hiển thị chuột (show mouse cursor), đánh dấu, tô đậm con trỏ chuột (Highlight mouse cursor) và bật/tắt tiếng nhấp chuột (Enable mouse click sounds).

*Bước 4:* Sau khi thực hiện cài đặt xong, lựa chọn nút quay để thực hiện ghi hình.

*Bước 5:* Sau khi thực hiện ghi hình xong, nhấn nút **F10** (mặc định) trên bàn phím để dừng và lưu lại bản ghi. Ngoài ra có thể lựa chọn nút **Done** trong thanh công cụ ở góc trái khung quay màn hình.

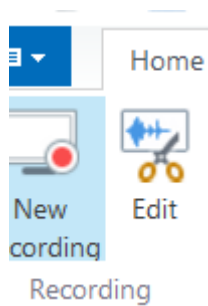


### 1.82.2. Chỉnh sửa video

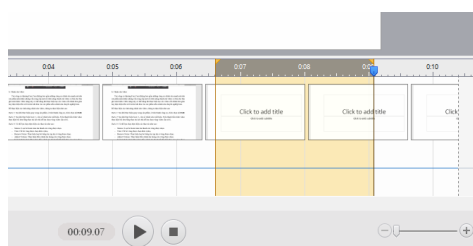
Tuy công cụ iSpring Free Cam không bao gồm những công cụ chỉnh sửa mạnh mẽ như các phần mềm khác nhưng vẫn cung cấp một số chức năng chỉnh sửa video cơ bản cho bản ghi màn hình. Chức năng này có thể dùng khi thực hiện tạo các video cắt chỉnh đơn giản hay thực hiện tiền xử lý trước khi đưa vào các phần mềm chỉnh sửa chuyên nghiệp hơn.

Để thực hiện các tính năng chỉnh sửa video, chúng ta thực hiện như sau:

*Bước 1:* Sau khi thực hiện quay xong sản phẩm, ở trên thanh công cụ, click chọn nút **Edit**.



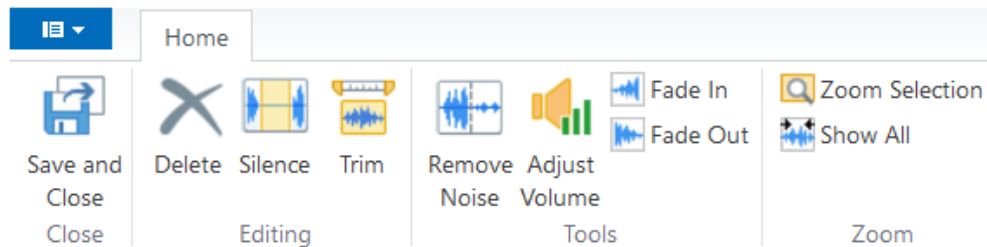
*Bước 2:* Sau khi thực hiện *bước 1*, cửa sổ chỉnh sửa xuất hiện. Trên thanh tiến trình video thực hiện bôi đen bằng thao tác kéo thả để lựa chọn vùng video cần xử lý.



*Bước 3:* Có thể lựa chọn thực hiện các thao tác như sau:

- Silence: Loại bỏ hoàn toàn âm thanh của vùng được chọn.
- Trim: Cắt bỏ vùng được chọn khỏi video.

- Remove Noise: Thực hiện loại bỏ tiếng ồn, tạp âm ở vùng được chọn.
- Adjust Volume: Thực hiện điều chỉnh âm lượng của vùng được chọn.
- Fade In/Fade Out: Thực hiện điều chỉnh âm thanh bắt đầu/kết thúc của vùng được chọn.



Giáo viên có thể lựa chọn thực hiện các thao tác chỉnh sửa cho nhiều vùng trên video.

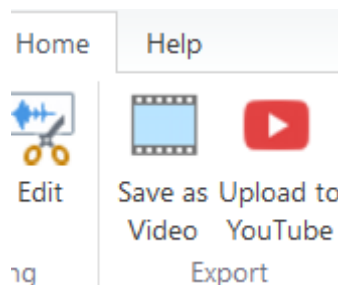
*Bước 4:* Sau khi hoàn thành chỉnh sửa, lựa chọn nút Save and Close trên thanh công cụ.

### 1.8.2.3. Xuất video sản phẩm

Sau khi thực hiện ghi âm và chỉnh sửa bản ghi như mong muốn, thao tác cuối cùng trước khi có thể sử dụng video trong các mục đích khác nhau chính là xuất video thành các định dạng thường dùng. Công cụ iSpring Free Cam hỗ trợ xuất video theo định dạng WMV – định dạng video cho các thiết bị sử dụng hệ điều hành Window.

Các bước xuất sản phẩm được tiến hành như sau:

*Bước 1:* Sau khi sản phẩm đã hoàn thành chỉnh sửa, ở thanh công cụ của giao diện chính, lựa chọn nút **Save as Video**.



*Bước 2:* Một hộp thoại hiện lên, ở đây, giáo viên lựa chọn vị trí muốn lưu video sản phẩm.

*Bước 3:* Click chọn nút **Save**.

Sau khi hoàn tất *bước 3*, công cụ sẽ thực hiện quá trình xuất video và lưu lại tại vị trí thư mục đã lựa chọn ở *bước 2*.

# Lựa chọn và sử dụng phần mềm thiết kế đa phương tiện

## 2.1. Chỉnh sửa hình ảnh với Paint

### 2.1.1. Giới thiệu và khởi động công cụ Paint

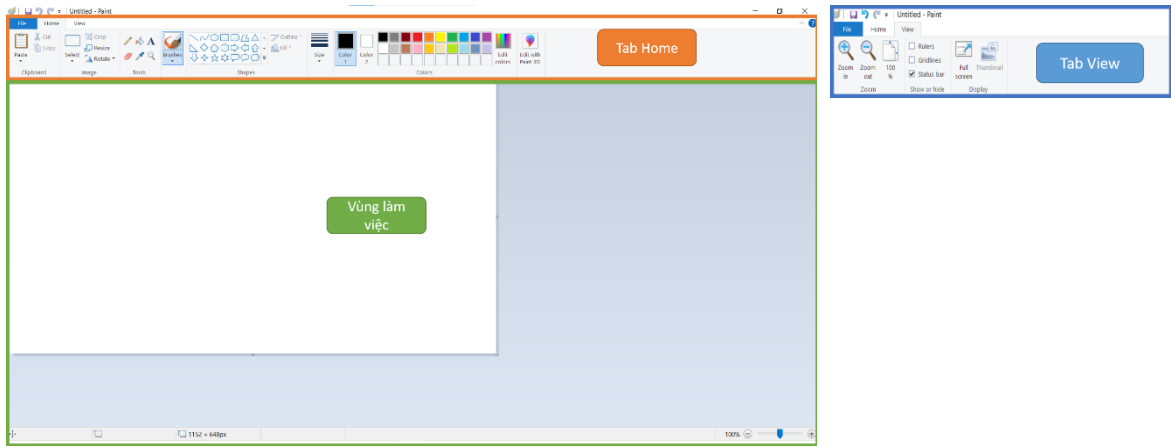
Microsoft Paint, thường được gọi là Paint, là một ứng dụng đồ họa máy tính đơn giản **có sẵn** trong tất cả các phiên bản của Microsoft Windows. Ứng dụng này chủ yếu dùng để mở và lưu các tệp như Windows bitmap, JPEG, GIF (không có hoạt ảnh hoặc độ trong suốt).

Với sự đơn giản, Paint nhanh chóng trở thành một trong những ứng dụng được sử dụng nhiều nhất trong các phiên bản đầu tiên của Windows và vẫn được sử dụng rộng rãi cho các tác vụ thao tác hình ảnh rất đơn giản.

Để thực hiện khởi động phần mềm Paint, chúng ta thực hiện 1 trong 2 cách kích đúp chọn vào biểu tượng của phần mềm Paint  hoặc gõ từ khóa Paint trong phần tìm kiếm và chọn Open để khởi động phần mềm.

Paint là một phần mềm chỉnh sửa ảnh với giao diện vô cùng đơn giản, dễ làm quen, dễ sử dụng bao gồm 3 thành phần chính:

- *Tab Home*: chứa các công cụ dùng để chỉnh sửa hình ảnh.
- *Tab View*: chứa các công cụ để thay đổi chế độ xem sản phẩm.
- *Vùng làm việc*: nơi thực hiện các thao tác chỉnh sửa.

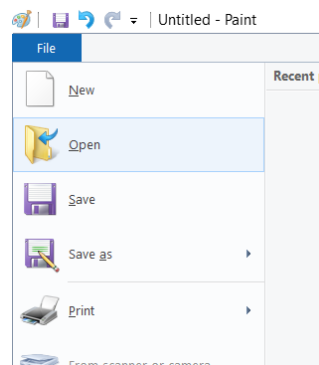


## 2.1.2. Chỉnh sửa hình ảnh

### 1.2.2.2. Đưa hình ảnh vào Paint

Trước khi bắt đầu thực hiện chỉnh sửa ảnh, giáo viên đầu tiên cần thực hiện đưa hình ảnh cần chỉnh sửa vào phần mềm. Các bước thực hiện đưa hình ảnh vào Paint:

*Cách 1:* Chọn tab **File** -> chọn **Open** -> Lựa chọn hình ảnh -> Chọn **Open**



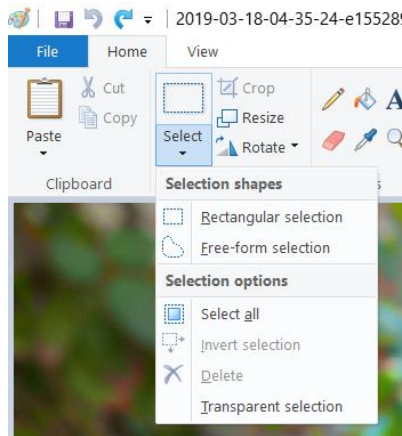
*Cách 2:* Nhấn tổ hợp phím “**Ctrl + O**” -> Lựa chọn hình ảnh đã chuẩn bị từ trước -> Chọn **Open**.

### 1.2.2.3. Cắt hình ảnh

Thao tác cắt hình ảnh là một trong những nhu cầu thường trực đối với nhiều đối tượng giáo viên nhằm tạo ra cắt và chỉ lấy một phần hình ảnh từ một bức hình lớn. Việc cắt hình ảnh có thể được thực hiện đơn giản bằng công cụ Paint thông qua các bước như sau:

*Bước 1:* Trên thanh công cụ, trong tab **Home**, ở mục **Image**, lựa chọn chức năng **Select**

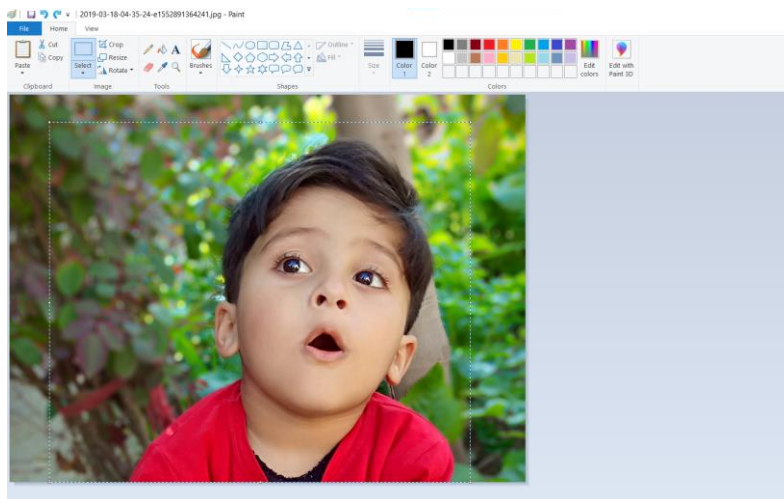




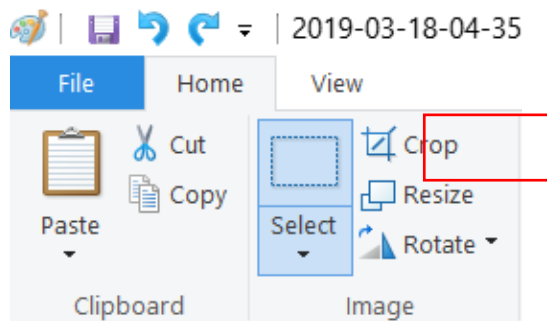
*Bước 2:* Ở đây xuất hiện các lựa chọn:

- Rectangular Selection: Chọn cắt theo hình chữ nhật
- Free-form Selection: Chọn cắt theo hình tùy ý

*Bước 3:* Sau khi lựa chọn chức năng phù hợp, trên hình đã mở sẵn, thực hiện kéo thả để chọn vùng muốn giữ lại.



*Bước 4:* Trên thanh công cụ, trong tab **Home**, ở mục **Image**, lựa chọn nút **Crop** để thực hiện cắt hình.



Thông qua chỉ một số thao tác, chúng ta đã có thể cắt được phần hình ảnh mà chúng ta mong muốn.

#### 1.2.2.4. Điều chỉnh kích thước của ảnh

Mỗi bức ảnh được tạo ra sẽ có nhiều mục đích khác nhau từ việc trình chiếu bài giảng cho đến đăng lên một trang web, mạng xã hội. Việc thực hiện điều chỉnh kích thước hình ảnh sao cho phù hợp nhằm mục đích giúp người dùng đạt được tối đa hiệu quả khi sử dụng.

Để thực hiện thay đổi kích thước của ảnh, chúng ta thực hiện các bước sau đây:

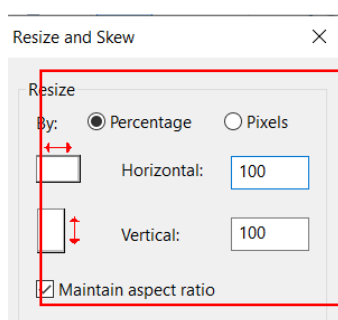
*Bước 1:* Trên thanh công cụ, trong tab **Home**, ở mục **Image**, lựa chọn chức năng **Resize** -> Hộp thoại **Resize and Skew** hiện lên.

*Bước 2:* Trong hộp thoại **Resize and Skew**, chúng ta có các lựa chọn để thay đổi kích thước ảnh như sau:

- *Percentage/Pixels:* Thay đổi kích thước theo tỉ lệ phần trăm (Percentage) hay theo kích thước của hình ảnh (Pixels)
- *Horizontal:* Thay đổi chiều rộng của hình ảnh
- *Vertical:* Thay đổi chiều cao của hình ảnh
- *Maintain aspect ratio:* Khi lựa chọn, việc thay đổi kích thước theo chiều cao và chiều rộng sẽ theo tỉ lệ bức ảnh gốc. Có thể tắt đi để điều chỉnh kích thước ảnh một cách tự do, tuy nhiên, ảnh sẽ không giữ được tỉ lệ như ảnh gốc và ảnh sẽ bị “kéo dãn” ra.

Ví dụ: Theo tỉ lệ phần trăm (Percentage), nếu thực hiện giảm chiều rộng (Horizontal) xuống 70(%) thì chiều cao (Vertical) sẽ được tự động giảm xuống 70(%) tương ứng.

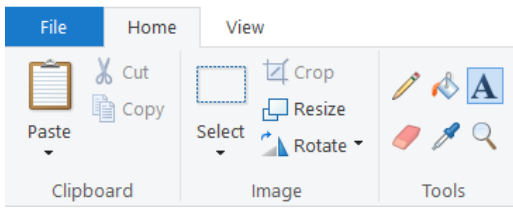
Theo độ lớn của ảnh (Pixels), nếu thực hiện tăng chiều rộng (Horizontal) xuống 2 lần thì chiều cao cũng sẽ tăng lên tương ứng 2 lần.



#### 1.2.2.5. Chèn văn bản

Việc chèn chữ trên ảnh là một thao tác thường thấy trong chỉnh sửa ảnh nhằm thể hiện rõ hơn nội dung cũng như trang trí trên ảnh. Trong phần mềm Paint, thao tác chèn văn bản trên ảnh có thể thực hiện dễ dàng thông qua chức năng **Text** với các thao tác đơn giản cụ thể như sau:

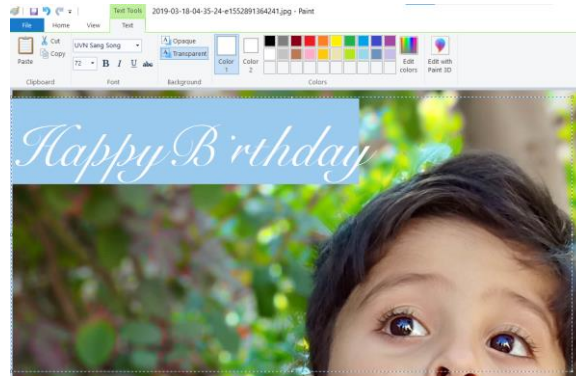
*Bước 1:* Trên thanh công cụ, trong tab **Home**, ở mục **Tools**, lựa chọn chức năng **Text**.



*Bước 2:* Click chọn vị trí cần chèn chữ trên ảnh.

*Bước 3:* Gõ văn bản cần chèn.

*Bước 4:* Hiệu chỉnh lại các thuộc tính của ô văn bản.

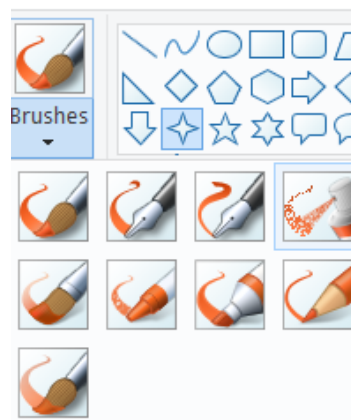


### 1.2.2.6. Vẽ hình ảnh

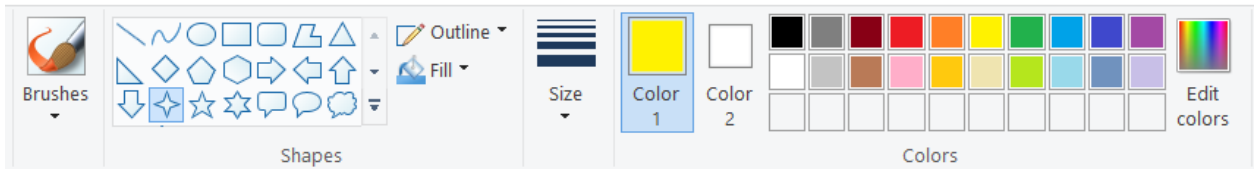
Bên cạnh việc thêm văn bản vào hình ảnh, công cụ Paint còn cung cấp chức năng cho phép thực hiện các thao tác vẽ tự do cũng như có thể lựa chọn vẽ các hình cho sẵn của công cụ một cách nhanh chóng, tiện lợi nhằm đáp ứng được nhu cầu của người sử dụng.

*Cách 1:* Vẽ tự do

- Trên thanh công cụ, trong tab **Home**, lựa chọn **Brushes**.



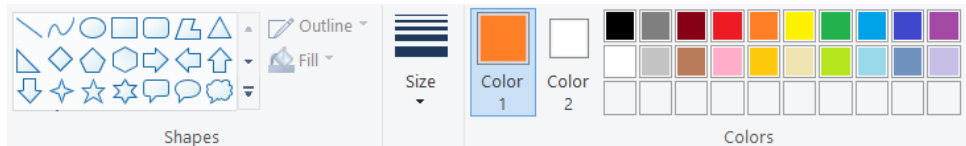
- Lựa chọn kiểu bút, kích cỡ, màu sắc.



*Cách 2:* Vẽ theo hình có sẵn

Trên thanh công cụ, trong tab Home, ở mục Shapes, lựa chọn hình muốn vẽ.

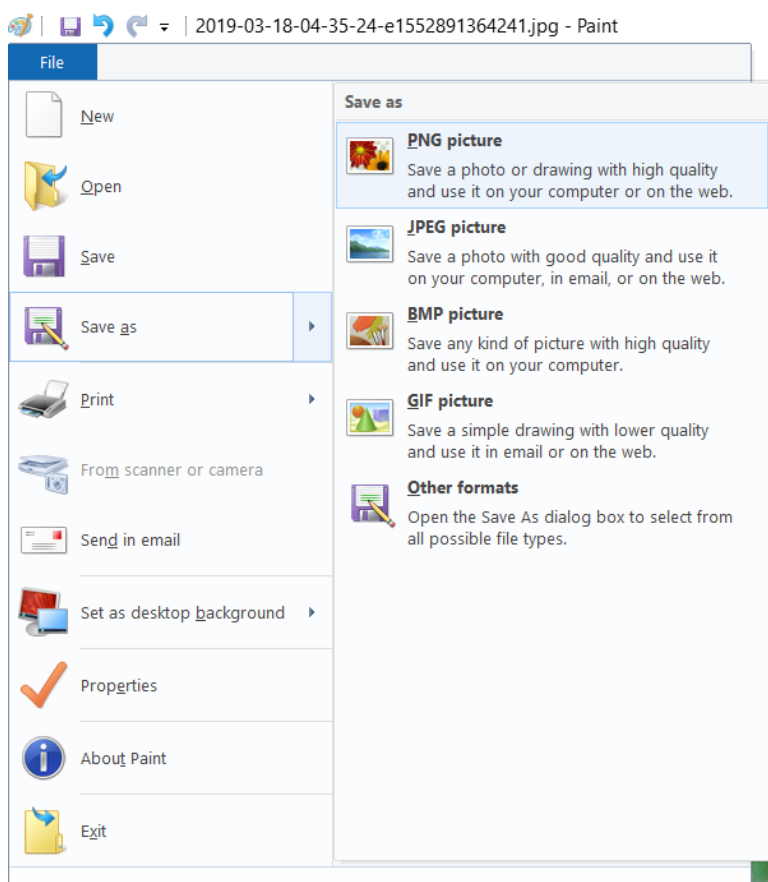
- Lựa chọn kích cỡ, màu sắc.
- Trên hình ảnh, kéo thả để vẽ các hình với lựa chọn tương ứng.



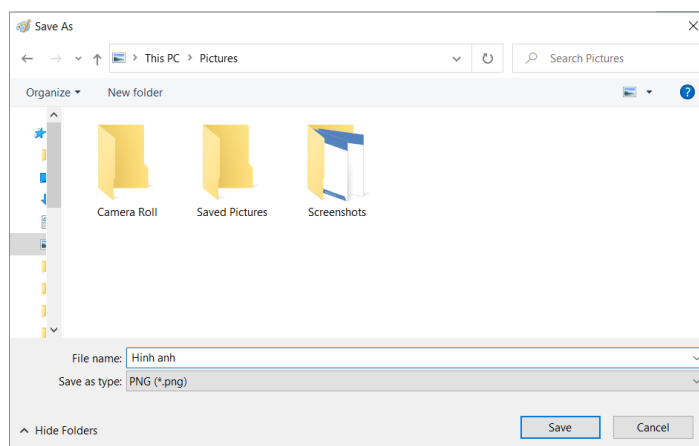
### 1.2.2.7. Xuất sản phẩm

Trước khi được đưa vào sử dụng trong các mục đích khác nhau, hình ảnh sau khi được chỉnh sửa trong Paint cần được lưu lại dưới các định dạng hình ảnh thông thường như **.PNG**, **.JPG**, **.BMP**, **.GIF**,... Các bước thực hiện lưu và xuất sản phẩm cuối cùng được thực hiện thông qua các bước sau đây:

*Bước 1:* Trong tab **File**, lựa chọn **Save as** -> Chọn kiểu định dạng phù hợp



*Bước 2:* Một hộp thoại mở lên, thực hiện lựa chọn vị trí lưu ảnh và đặt tên ảnh phù hợp với nội dung, mục đích sử dụng.



*Bước 3:* Click chọn **Save** để thực hiện lưu sản phẩm.

## 2.2. Tạo video với Animaker

### 2.2.1. Giới thiệu công cụ và đăng nhập Animaker

#### 2.2.1.1. Giới thiệu

- Animaker là một phần mềm thiết kế video hoạt hình. Phần mềm này dựa trên nền tảng đám mây và được ra mắt vào năm 2014.

- Công cụ cho phép tạo video hoạt hình bằng cách sử dụng các nhân vật và mẫu được tạo sẵn.
- Vào năm 2017, Animaker trở thành công cụ online đầu tiên ra mắt trình tạo video hoạt hình.
- Animaker được chia làm nhiều gói khác nhau từ miễn phí cho đến trả tiền với những tiện ích cũng như tính năng được nâng cấp nhằm phục vụ mục đích của các nhóm đối tượng. Trong đó, với phiên bản miễn phí sẽ có một số hạn chế chính bao gồm:
  - Thực hiện tải về tối đa 5 lần mỗi tháng (có chứa dấu bản quyền của Animaker trên video sản phẩm)
  - Giới hạn tổng số lượng tập tin tài nguyên đăng tải lên ở mức 2GB.
  - Không thực hiện tạo video ở các chất lượng cao như FHD, 2K, 4K.

Một số lựa chọn gói tiện ích của Animaker như sau:

Basic	Starter	Pro (Recommended)	Enterprise
\$10 /Mo \$120 / billed Yearly	\$19 /Mo \$228 / billed Yearly	\$49 /Mo \$588 / billed Yearly	Custom Pricing
Start Now	Start Now	Start Now	Contact us
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 5 Premium Downloads/mo</li> <li>✓ HD quality videos</li> <li>✓ Build 5 Custom characters/mo</li> <li>✓ 10 Premium Asset credits/mo</li> <li>and much more...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 10 Premium Downloads/mo</li> <li>✓ Full HD quality videos</li> <li>✓ Build 15 Custom characters/mo</li> <li>✓ 20 Premium Asset credits/mo</li> <li>and much more...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 20 Premium Downloads/mo</li> <li>✓ 2K quality videos</li> <li>✓ Build 30 Custom characters/mo</li> <li>✓ 45 Premium Asset credits/mo</li> <li>and much more...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Unlimited Downloads</li> <li>✓ 4K quality videos</li> <li>✓ Upto 20 GB Files upload</li> <li>✓ Build unlimited characters</li> <li>and much more...</li> </ul>

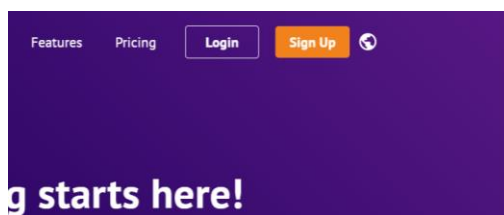
### 2.2.1.2. Đăng kí tài khoản

Để sử dụng công cụ Animaker, giáo viên truy cập lần đầu cần thực hiện tạo tài khoản Animaker để lưu lại các sản phẩm mình thực hiện.

Các bước thực hiện đăng kí tài khoản Animaker được thực hiện như sau:

*Bước 1:* Truy cập vào trang web animaker.com

*Bước 2:* Ở giao diện chính của trang web, click lựa chọn nút **Sign Up** để thực hiện tạo tài khoản.

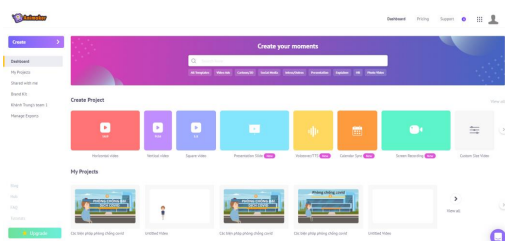


*Bước 3:* Một trang web mới hiện lên, giáo viên có thể lựa chọn 1 trong các cách để tạo tài khoản như sau:

- Google: thực hiện tạo tài khoản thông qua tài khoản gmail cá nhân (thường dùng)
- Facebook: thực hiện tạo tài khoản thông qua tài khoản facebook cá nhân
- Hoặc có thể lựa chọn điền thông tin cho các mục bao gồm:
  - Username: tên đăng nhập
  - Email address: địa chỉ email

Password: mật khẩu

*Bước 4:* Sau khi thực hiện lựa chọn, click nút **Sign Up**. Trang web sẽ thực hiện điều hướng đến trang chủ để bắt đầu thực hiện chỉnh sửa video.

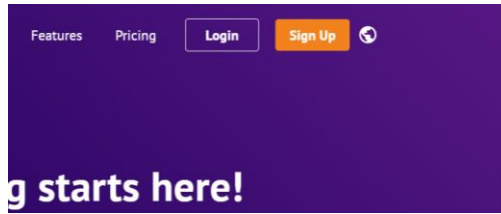


### 2.2.1.3. Đăng nhập tài khoản

Đối với những giáo viên đã có tài khoản Animaker và truy cập những lần sau, thay vì thực hiện đăng kí, người dùng cần thực hiện đăng nhập vào tài khoản đã có, cụ thể như sau:

*Bước 1:* Truy cập vào trang web *animaker.com*

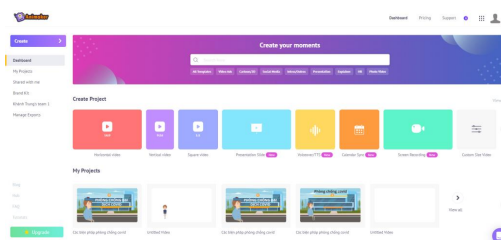
*Bước 2:* Ở giao diện chính của trang web, click lựa chọn nút **Login** để thực hiện đăng nhập tài khoản.



Bước 3: Một trang web mới hiện lên, giáo viên có thể cách đăng nhập tài khoản tương tự với cách đã sử dụng để thực hiện đăng kí tài khoản:

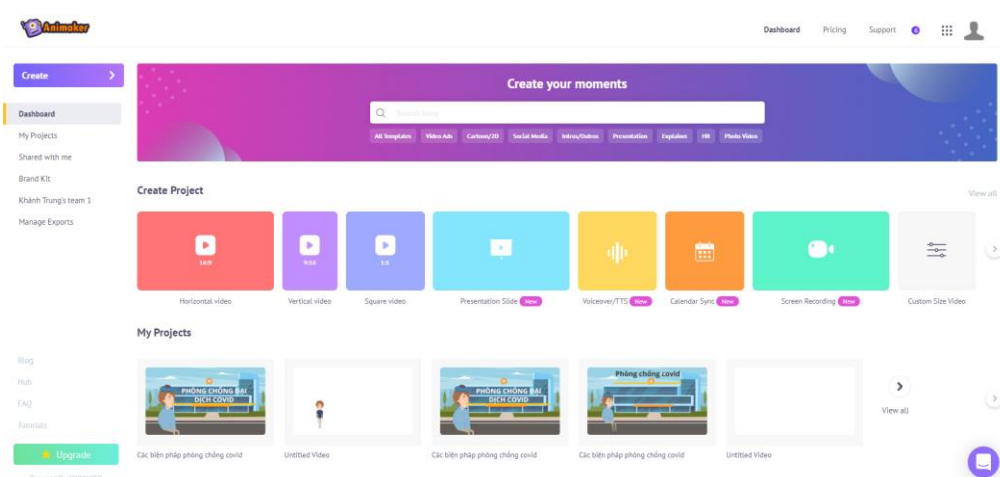
- Google: thực hiện đăng nhập thông qua tài khoản gmail cá nhân (thường dùng).
- Facebook: thực hiện đăng nhập thông qua tài khoản facebook cá nhân.
- Lựa chọn điền thông tin cho các mục bao gồm:
- Username: tên đăng nhập
  - Email address: địa chỉ email
  - Password: mật khẩu

Bước 4: Sau khi thực hiện lựa chọn, click nút **Login**. Trang web sẽ thực hiện điều hướng đến trang chủ của công cụ animaker.





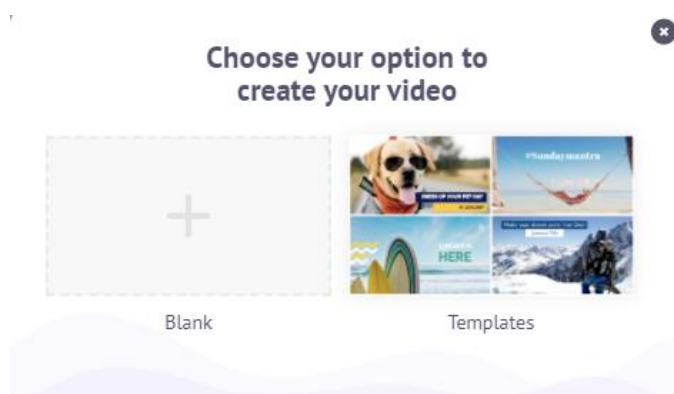
## 2.2.2. Tạo dự án sản phẩm mới



Sau khi thực hiện đăng nhập, công cụ sẽ cung cấp nhiều loại dự án sản phẩm khác nhau tùy thuộc vào mục đích sử dụng bao gồm:

- Horizontal video: Sản phẩm video theo tỉ lệ chiều dài:chiều rộng là 16:9.
- Vertical video: Sản phẩm video theo tỉ lệ chiều dài:chiều rộng là 9:16.
- Square video: Sản phẩm video theo tỉ lệ chiều dài:chiều rộng là 1:1.
- Presentation Slide: Tạo slide nhằm mục đích thuyết trình.
- Voiceover/TTS: Tạo video lồng tiếng.
- Calendar Sync: Tạo lịch và thời gian biểu.
- Screen Recording: Quay lại màn hình.
- Custom Size Video: Tạo video theo kích thước tùy chọn.

Khi lựa chọn một kiểu sản phẩm, giáo viên sẽ được phép chọn 1 trong 2 cách thức tạo video bao gồm tạo dựa theo một mẫu có sẵn (templates) hoặc tạo không dựa theo mẫu (Blank). Tùy thuộc vào khả năng cũng như nhu cầu sử dụng, chúng ta có thể lựa chọn phù hợp.

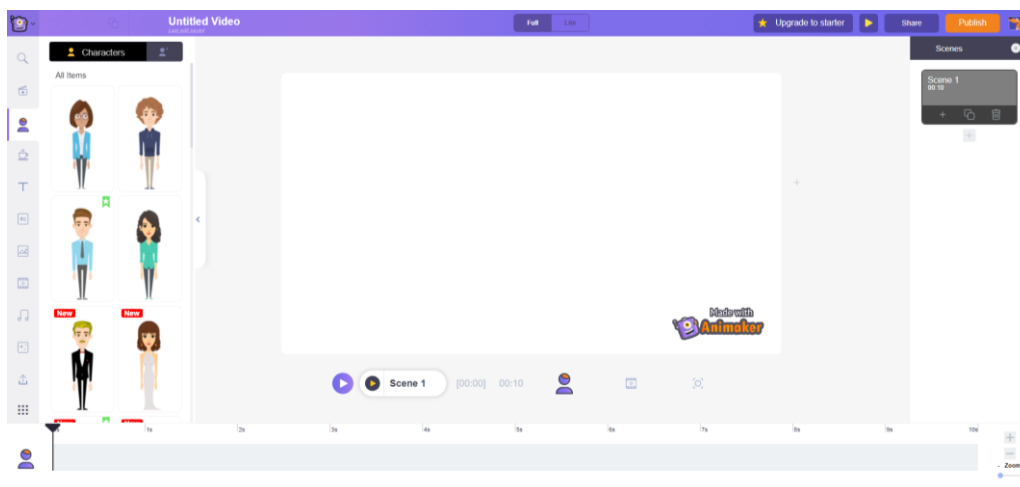


### 2.2.2.1. Chỉnh sửa video

#### a. Giao diện

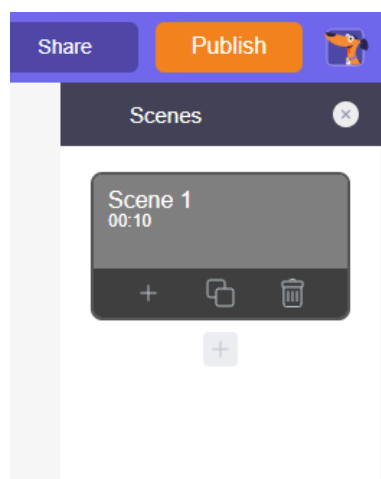
Trong giao diện chỉnh sửa video sẽ bao gồm một số thành phần chính như sau:

- Khung video chính: khu vực để thực hiện thay đổi vị trí, nội dung của các đối tượng cũng như quan sát kết quả sản phẩm.
- Khu vực tài nguyên: Chứa các thành phần, công cụ để đưa vào sản phẩm.
- Thanh timeline: Thể hiện các phần của video theo thời gian cũng như thực hiện các thao tác điều chỉnh độ dài của các đoạn video.
- Thanh thuộc tính và cảnh: Chứa các cảnh (scenes) của video cũng như cung cấp chức năng thay đổi vị trí, tạo hiệu ứng chuyển cảnh. Ngoài ra, khu vực này cũng bao gồm các thuộc tính của đối tượng để thực hiện thay đổi.
- Thanh công cụ: Bao gồm các chức năng như đổi tên sản phẩm, xem thử sản phẩm hay xuất sản phẩm.



## b. Tạo cảnh mới

Một sản phẩm video trong Animaker được tạo thông qua sự sắp xếp, nối tiếp nhau giữa các cảnh (scene). Để thực hiện tạo cảnh mới trong video, ở khu vực ở bên phải màn hình, lựa chọn biểu tượng có dấu cộng (+).

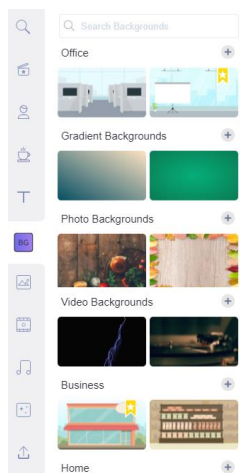


## c. Thay đổi hình nền

Công cụ Animaker cung cấp một thư viện rộng lớn với nhiều hình nền khác nhau để có thể thực hiện lựa chọn cho mỗi cảnh (scene) tùy thuộc vào mỗi mục đích khác nhau.

Các thao tác thay đổi hình nền bao gồm:

*Bước 1:* Ở khu vực tài nguyên, lựa chọn chức năng hình nền.



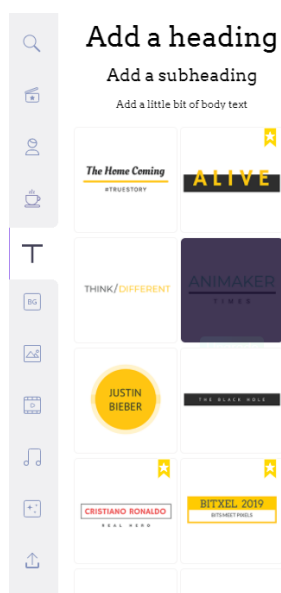
*Bước 2:* Khi lựa chọn chức năng hình nền, giao diện sẽ mở ra một kho chứa các hình nền có thể sử dụng theo nhiều cảnh khác nhau. Giáo viên lựa chọn một hình nền phù hợp với cảnh của mình hiện tại.

#### **d. Chèn đối tượng văn bản**

Trong một sản phẩm video, bên cạnh các hình ảnh thì các văn bản được sắp xếp phù hợp cũng sẽ góp phần rất lớn gia tăng hiệu quả cũng như truyền thông điệp của video đến với người xem.

Thao tác thực hiện chèn đối tượng ô văn bản vào một cảnh (scene) có thể được thực hiện như sau:

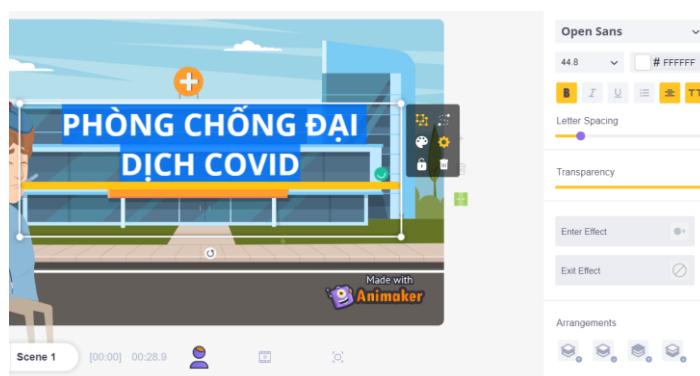
*Bước 1:* Ở khu vực tài nguyên, lựa chọn chức năng ô văn bản.



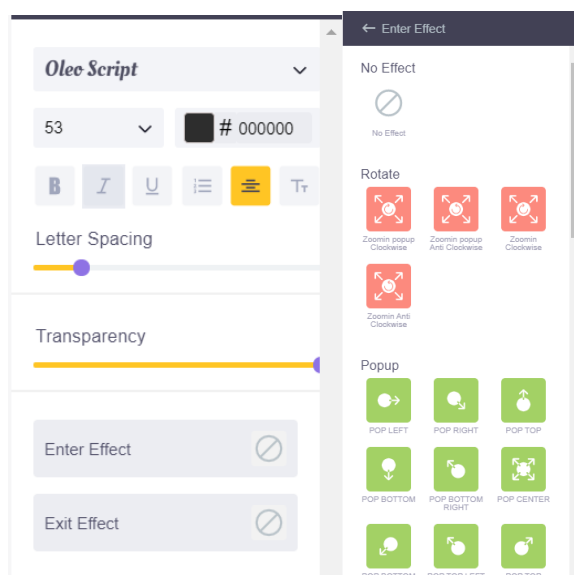
**Bước 2:** Khi lựa chọn chức năng ô văn bản, giao diện sẽ mở ra một kho chứa các kiểu văn bản khác nhau. Giáo viên lựa chọn ô văn bản phù hợp với nội dung của cảnh hiện tại.

**Bước 3:** Ô văn bản có thể thay đổi kích thước bằng cách kéo thả các đường viền cũng như thay đổi vị trí sao cho phù hợp với cảnh.

**Bước 4:** Nhấp chuột vào ô văn bản và thực hiện thay đổi nội dung của ô văn bản theo nội dung của cảnh.



**Bước 5:** Trong khi đang chọn vào ô văn bản, ở phần bên phải của giao diện sẽ xuất hiện ô thuộc tính. Ở đây sẽ bao gồm các lựa chọn thay đổi phông chữ, kích cỡ chữ, màu chữ, in đậm, in nghiêng, gạch chân, điều chỉnh giãn cách, đậm, nhạt ... Ngoài ra, công cụ cũng cung cấp các chức năng chèn hiệu ứng cho ô văn bản thông qua mục Enter Effect – hiệu ứng xuất hiện – và Exit Effect – Hiệu ứng biến mất. Có thể thực hiện lựa chọn các hiệu ứng phù hợp với cảnh quay.



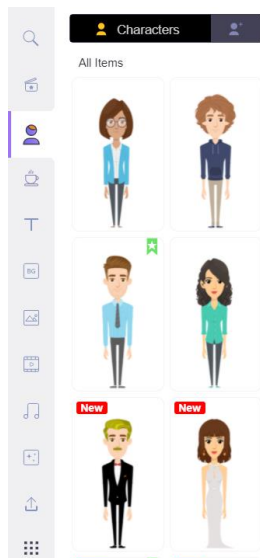
### e. Chèn đối tượng nhân vật

Điểm đặc biệt của Animaker so với các công cụ khác chính là các tài nguyên đa dạng phong phú, có thể thực hiện điều chỉnh để tạo ra các đoạn video khác nhau. Chức

năng tạo đối tượng này sẽ giúp sản phẩm trở nên thú vị hấp dẫn hơn khi có thể tạo ra được các nhân vật chuyển động, thực hiện các hành động, động tác theo chỉ dẫn.

Các bước thực hiện chèn đối tượng vào một cảnh quay bao gồm:

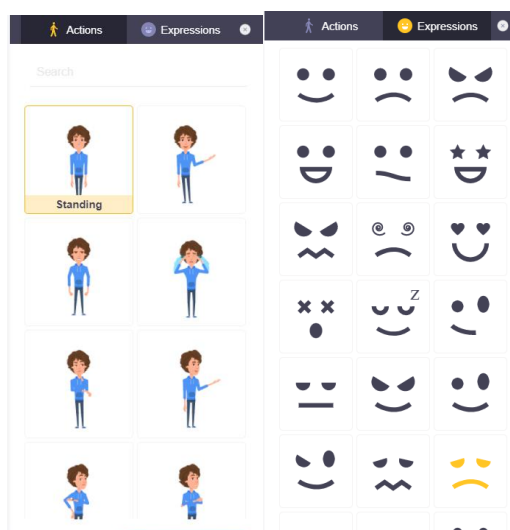
**Bước 1:** Lựa chọn chức năng nhân vật (character) trong khu vực tài nguyên.



**Bước 2:** Lựa chọn nhân vật phù hợp cho sẵn.

**Bước 3:** Khi nhân vật đã được đưa vào cảnh, thực hiện điều chỉnh kích thước, vị trí của nhân vật trên cảnh sao cho phù hợp.

**Bước 4:** Trong khi đang lựa chọn nhân vật, ở bên phải màn hình giao diện sẽ xuất hiện các thuộc tính của nhân vật bao gồm hai mục bao gồm: Động tác (Actions) và Expressions (Cảm xúc).



- Động tác (Actions): bao gồm các chuyển động có thể cài đặt cho nhân vật thực hiện.

- Cảm xúc (Expressions): bao gồm các biểu cảm khuôn mặt có thể cài đặt cho nhân vật thực hiện.

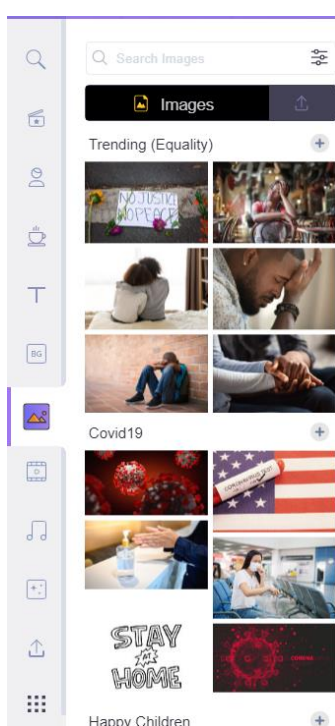
Ngoài những thuộc tính cơ bản đã nêu ở trên, nhân vật cũng có một số thuộc tính nâng cao có thể thiết lập như di chuyển, nói chuyện,...

### a. Chèn hình ảnh từ kho tài nguyên

Một trong những tài nguyên thường dùng nhất trong các sản phẩm đa phương tiện chính là sử dụng hình ảnh. Công cụ Animaker sẽ cung cấp một lượng lớn hình ảnh đa dạng, phong phú, trải dài trên nhiều lĩnh vực, khía cạnh.

Các bước thực hiện chèn hình ảnh từ kho tài nguyên bao gồm:

*Bước 1:* Lựa chọn chức năng chèn hình ảnh.



*Bước 2:* Sau khi lựa chọn mục hình ảnh, kho tài nguyên của Animaker sẽ xuất hiện. Thực hiện lựa chọn hình ảnh phù hợp cho cảnh trong video.

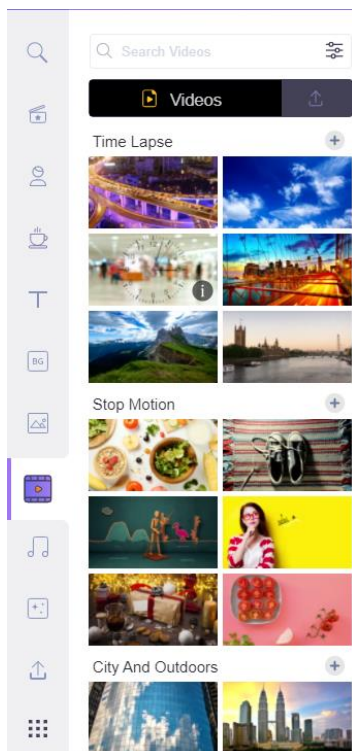
*Bước 3:* Thực hiện điều chỉnh kích thước, vị trí của ảnh trên sản phẩm.

### g. Chèn video từ kho tài nguyên

Bên cạnh hình ảnh, chèn video cũng là một thao tác rất hiệu quả, nhanh chóng, có thể giúp tiết kiệm thời gian cho người thực hiện thiết kế khi có thể kết hợp với các video đã có trước đó cho sản phẩm của mình. Trong Animaker, kho tài nguyên video cũng rất đa dạng, thu hút với nhiều dạng video ngắn cho các mục đích như mở đầu, kết thúc, cảm ơn, mô tả các chủ đề phổ biến.

Các bước thực hiện chèn video từ kho tài nguyên bao gồm:

*Bước 1:* Lựa chọn chức năng chèn video.



*Bước 2:* Sau khi lựa chọn mục video, kho tài nguyên của Animaker sẽ xuất hiện. Thực hiện lựa chọn video phù hợp cho các phân cảnh trong video.

*Bước 3:* Thực hiện điều chỉnh kích thước, vị trí, cắt chỉnh video trên sản phẩm.

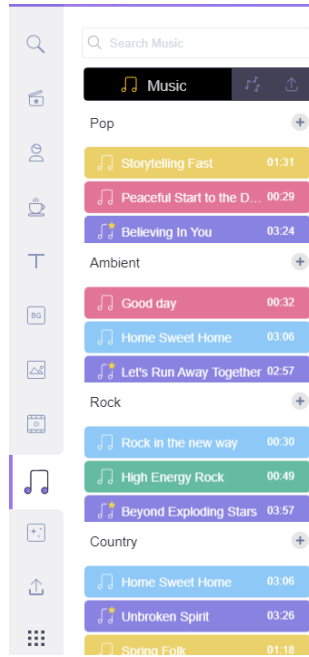
#### **h. Chèn âm thanh (audio) từ kho tài nguyên**

Để tạo thêm tính kịch tính cho video, âm thanh cũng là một phần quan trọng trong việc truyền tải thông điệp của video đến với người xem. Tương tự như với phần hình ảnh và video, công cụ Animaker cung cấp kho nhạc với nhiều thể loại cũng như mục đích sử dụng khác nhau.

Các bước thực hiện chèn âm thanh (audio) từ kho tài nguyên:

*Bước 1:* Lựa chọn chức năng chèn audio.

*Bước 2:* Sau khi lựa chọn mục audio, kho tài nguyên của Animaker sẽ xuất hiện. Thực hiện lựa chọn audio phù hợp với nội dung của đoạn video.



*Bước 3:* Sau khi lựa chọn được audio, trên thanh timeline sẽ xuất hiện một khung thể hiện độ dài của đoạn âm thanh. Giáo viên có thể thực hiện kéo thả để điều chỉnh vị trí của đoạn âm thanh cũng như độ dài của đoạn âm thanh trên tổng thể video cho phù hợp.



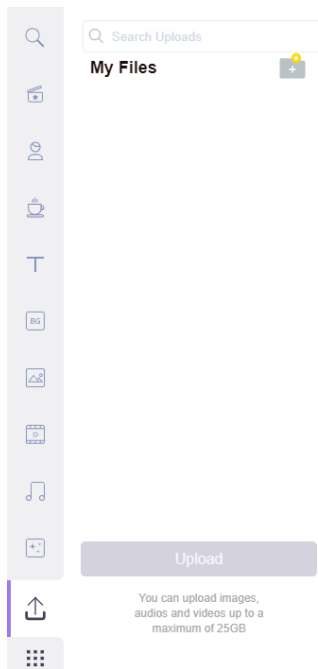
### **i. Đăng tải các tài nguyên cá nhân**

Ngoài những tài nguyên hình ảnh, video từ kho tài nguyên của công cụ Animaker, giáo viên cũng có thể lựa chọn sử dụng các tài nguyên cá nhân đã chuẩn bị từ trước cho sản phẩm của mình thông qua các bước như sau:

*Bước 1:* Lựa chọn mục Đăng tải (Upload)

*Bước 2:* Lựa chọn nút Upload.





*Bước 3:* Sau khi lựa chọn nút Upload. Trên màn hình sẽ xuất hiện hộp thoại để giáo viên lựa chọn tài nguyên hình ảnh, video hoặc âm thanh đã chuẩn bị trước.

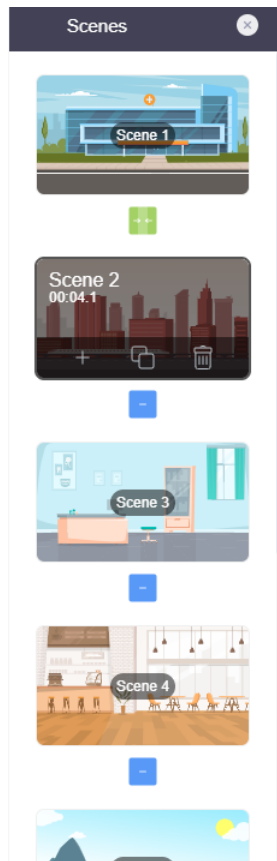
*Bước 4.* Sau khi đăng tải tài nguyên vào Animaker. Lựa chọn tài nguyên đó và thực hiện thao tác tương tự chỉnh sửa.

### **k. Tạo hiệu ứng chuyển cảnh**

Khi thực hiện tạo các cảnh, các cảnh sẽ đổi lần lượt và xuất hiện nối nhau trên video. Hiệu ứng chuyển cảnh sẽ giúp cho phần chuyển giao giữa các phần của video được mượt mà hơn cũng như tạo các hiệu ứng thú vị giúp video trở nên hấp dẫn hơn.

Sau khi đã hoàn thiện và điều chỉnh các cảnh quay, để thực hiện chèn hiệu ứng chuyển cảnh, chúng ta thực hiện như sau:

*Bước 1:* Nhấp chuột chọn vào biểu tượng dấu trừ “-” ở giữa các cảnh.



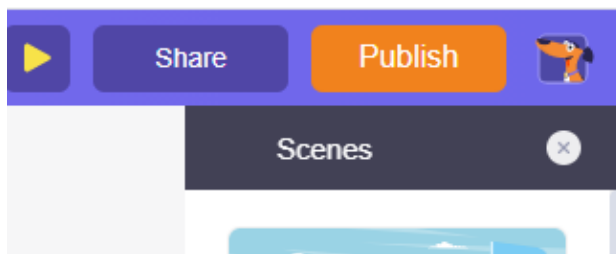
*Bước 2:* Lựa chọn kiểu hiệu ứng chuyển cảnh phù hợp giữa hai phân cảnh.

#### **2.2.2.2. Hoàn thiện và xuất sản phẩm**

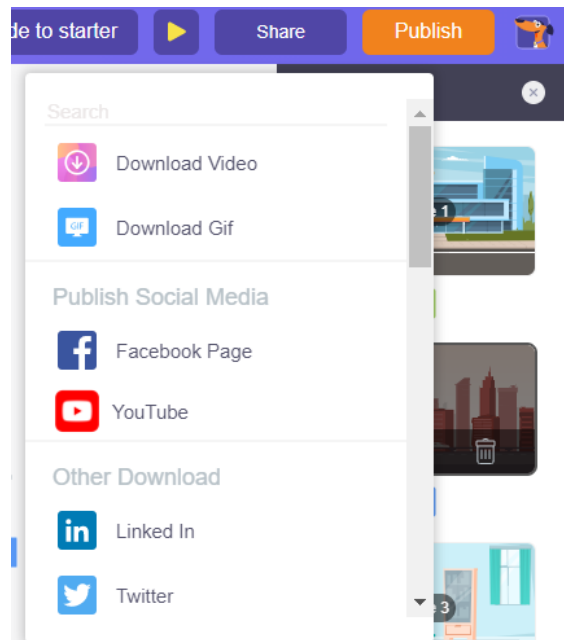
Sau khi thực hiện chỉnh sửa, có thể thực hiện quan sát sản phẩm cuối cùng bằng cách lựa chọn nút play. Thanh timeline sẽ thể hiện trình tự thời gian cũng như sự sắp xếp các khung cảnh để thực hiện điều chỉnh.

Khi đã hoàn tất sản phẩm, để xuất ra sản phẩm video cuối cùng để sử dụng trong các nền tảng khác nhau, chúng ta thực hiện theo các bước sau:

*Bước 1:* Lựa chọn nút Publish.

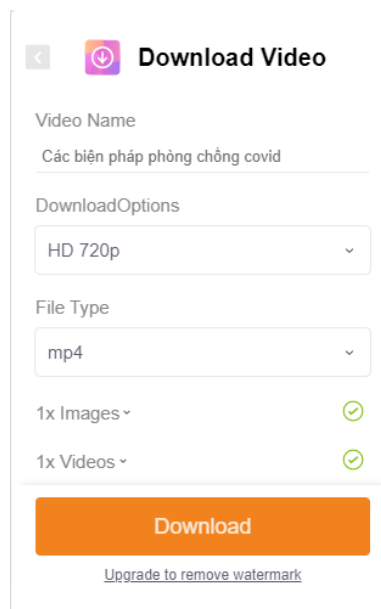


*Bước 2:* Xuất hiện hộp thoại bao gồm các kiểu xuất sản phẩm:



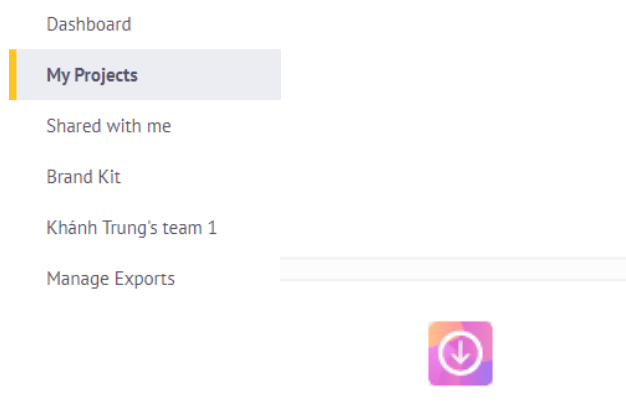
- Download Video (thường chọn): Xuất sản phẩm dưới dạng video và lưu vào thiết bị cá nhân.
- Download Gif: Xuất sản phẩm dưới dạng GIF và lưu vào thiết bị cá nhân
- Facebook Page, Youtube, Linked In, Twitter: Xuất sản phẩm lên các trang mạng xã hội.

*Bước 4:* Khi lựa chọn mục Download Video, thực hiện điều chỉnh các thuộc tính sao cho phù hợp (thường các thuộc tính này sẽ để mặc định). Và lựa chọn nút Download.



*Bước 5:* Animaker sẽ bắt đầu xử lý và xuất sản phẩm video. Ở bước này sẽ mất khá nhiều thời gian tùy thuộc vào độ dài và độ phức tạp của video. Giáo viên có thể tắt Animaker và kiểm tra lại sau.

*Bước 6:* Ở giao diện chính của Animaker, lựa chọn nút Manage Export. Các video đã hoàn tất sẽ có biểu tượng tải xuống và sẵn sàng để giáo viên tải về. Các video chưa hoàn thiện sẽ có thanh tiến trình.



## 2.3. Biên tập, chỉnh sửa hình ảnh với một số công cụ online

### 2.3.1. Giới thiệu công cụ Pixlr

Pixlr (pixlr.com) là một trong những trang web chỉnh sửa ảnh online, cung cấp nhiều tính năng hữu ích giúp giáo viên thay đổi hình ảnh với các dụng cụ cơ bản cũng như thêm các hiệu ứng cho hình ảnh.

Ngoài ra, do sử dụng nền tảng online, Pixlr không yêu cầu tải về bất cứ phần mềm nào mà có thể thực hiện thao tác lưu trữ các sản phẩm ngay trên nền tảng web. Bên cạnh đó, Pixlr còn có nhiều phiên bản nâng cấp khác nhau với các tính năng, hiệu ứng tùy vào từng đối tượng người dùng như Pixlr X và Pixlr Pro.

Công cụ Pixlr có rất nhiều tính năng độc đáo, thú vị trong việc chỉnh sửa ảnh với nhiều điểm khá giống với các công cụ chỉnh sửa ảnh chuyên nghiệp như Adobe Photoshop. Tuy nhiên, tài liệu này sẽ chỉ đưa một số tính năng cơ bản trong quá trình chỉnh sửa ảnh.

Để sử dụng công cụ Pixlr, giáo viên không cần phải thực hiện truy cập hay đăng ký tài khoản. Tuy nhiên, nếu muốn sử dụng lâu dài, việc tạo tài khoản sẽ lưu trữ các sản phẩm để có thể sử dụng chỉnh sửa nhiều lần. Các tài khoản đều **hoàn toàn miễn phí**

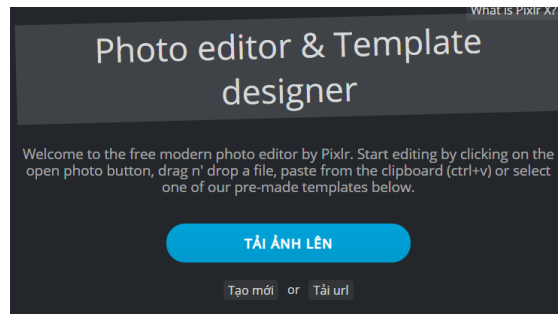
### 2.3.2. Biên tập và chỉnh sửa ảnh với Pixlr

#### 2.3.2.1. Tải ảnh lên công cụ

Sau khi thực hiện đăng ký (đăng nhập), giáo viên sẽ quan sát thấy giao diện chính của công cụ Pixlr. Bước đầu tiên trong quy trình chỉnh sửa ảnh chính là đăng tải hình ảnh đã chuẩn bị sẵn lên công cụ để bắt đầu chỉnh sửa.

Các bước thực hiện tải hình ảnh lên Pixlr được thực hiện như sau:

*Bước 1:* Click chọn nút **Tải ảnh lên**

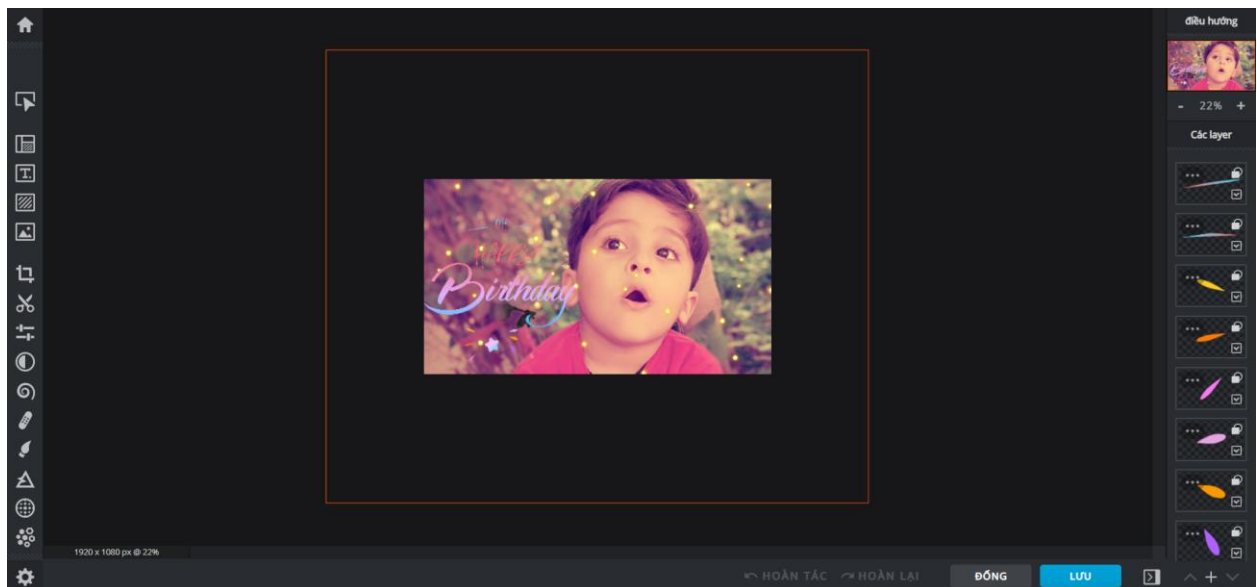


*Bước 2:* Sau khi thực hiện *bước 1*, một hộp thoại hiện lên. Tại đây, lựa chọn hình ảnh đã chuẩn bị.

*Bước 3:* Click chọn nút **Open** để bắt đầu thực hiện đăng tải.

### b. Giao diện

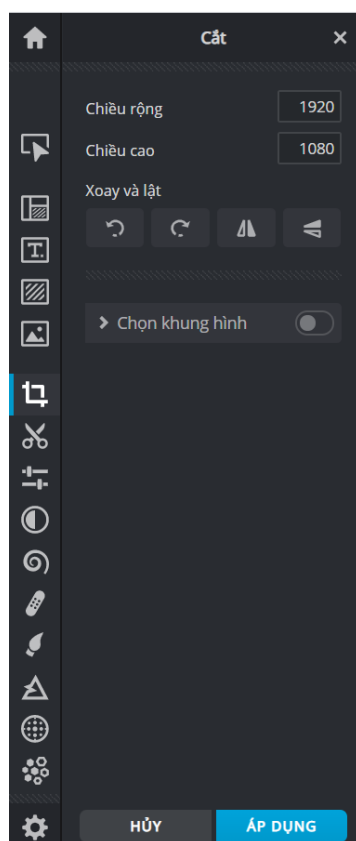
Giao diện của công cụ Pixlr sẽ khá tương đồng với các công cụ chỉnh sửa ảnh khác với thanh công cụ nằm bên trái, khung làm việc ở giữa và các lớp (layer) nằm bên phải.



### c. Cắt ảnh

Như đã giới thiệu ở công cụ Paint, thao tác cắt hình ảnh là một trong những kỹ năng cơ bản nhất trong việc chỉnh sửa ảnh. Với công cụ Pixlr, chúng ta thực hiện cắt hình ảnh như sau:

*Bước 1:* Ở thanh công cụ, lựa chọn chức năng **Cắt & Xoay**.



*Bước 2:* Sau khi thực hiện *bước 1*, ở các góc và cạnh của hình sẽ xuất hiện các thanh chọn. Thực hiện kéo thả các thanh chọn ở góc và cạnh để chọn vùng cần giữ lại.

*Bước 3:* Click chọn nút **Áp dụng** để thực hiện cắt hình.

Ngoài ra, ở phần này, công cụ còn cung cấp chức năng xoay hình, lật hình. Ngoài ra, giáo viên cũng có thể cắt hình theo các tỉ lệ hình phổ biến thông qua các bước sau:

*Bước 1:* Lựa chọn chức năng **Chọn khung hình** trong mục **Cắt và Xoay**.

*Bước 2:* Ở phần **Tỉ lệ mẫu**, lựa chọn kiểu tỉ lệ phù hợp hoặc có thể điền tỉ lệ mong muốn trong mục **Chiều rộng**, **Chiều cao**.

*Bước 3:* Trên sản phẩm, lựa chọn kéo thả ô chọn vào vùng cần giữ lại.

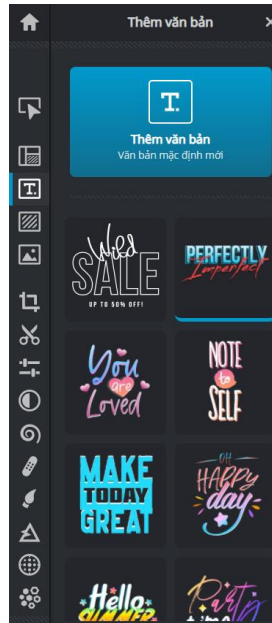
*Bước 4:* Click chọn nút **Áp dụng** để thực hiện cắt hình.

#### b. Chèn văn bản

Công cụ Pixlr cung cấp một lượng lớn các kiểu (style) ô văn bản hấp dẫn, thú vị, có tính nghệ thuật cao, dễ dàng áp dụng cho nhiều bức ảnh khác nhau.

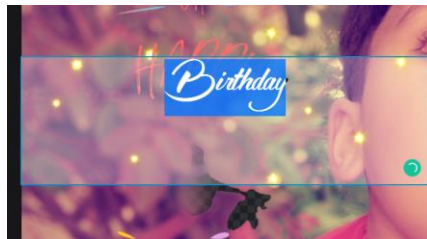
Các thao tác thực hiện chèn ô văn bản vào hình ảnh được thực hiện như sau:

*Bước 1:* Ở thanh công cụ, lựa chọn chức năng **Thêm văn bản**



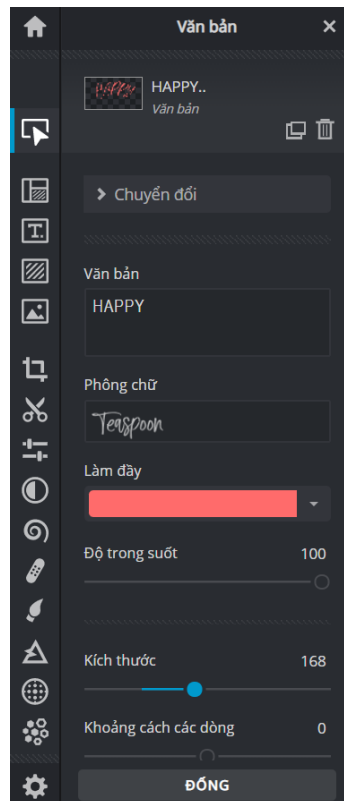
*Bước 2:* Sau khi thực hiện *bước 1*, các kiểu ô văn bản hiện lên. Thực hiện lựa chọn bằng cách click vào một kiểu ô văn bản phù hợp với mục đích bức hình đang chỉnh sửa. -> Một ô văn bản mẫu xuất hiện trên hình ảnh.

*Bước 3:* Click lựa chọn ô văn bản. Ở phần thanh công cụ xuất hiện ô chứa các thuộc tính của ô văn bản để thực hiện chỉnh sửa.



*Bước 4:* Trong ô thuộc tính, điều chỉnh các thuộc tính sao cho phù hợp với nội dung của hình ảnh bao gồm:

- Văn bản: Dùng để thay đổi nội dung của ô văn bản
- Làm đầy: Thay đổi màu chữ
- Độ trong suốt: Thay đổi độ mờ, nét của văn bản



Ngoài ra, trong phần này còn bao gồm các thuộc tính chỉnh sửa văn bản cơ bản như kích thước, khoảng cách các dòng, ký tự, phông chữ, ... để thực hiện thay đổi cho phù hợp với nội dung thiết kế.

Bên cạnh những thuộc tính thay đổi nội dung văn bản, công cụ pixlr còn cho phép thay đổi màu nền hộp văn bản, nét viền bên ngoài cũng như đổ bóng cho văn bản.

*Bước 5:* Điều chỉnh kích thước ô văn bản cho phù hợp thông qua thực hiện kéo thả phần viền của ô văn bản và di chuyển vị trí trên hình.

### c. Chèn hình ảnh

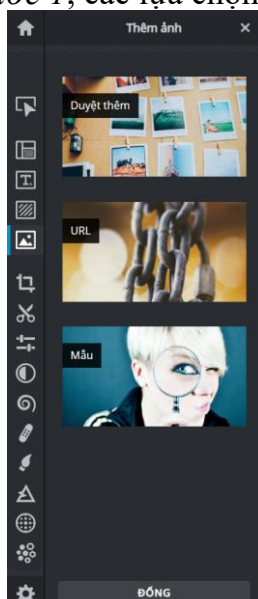
Tương tự với phần mềm Photoshop, phần mềm Pixlr cũng sử dụng cơ chế lớp (layer) để sắp xếp các đối tượng trên 1 sản phẩm. Cho nên, giáo viên có thể thực hiện thêm các hình ảnh đã chuẩn bị trước nằm lên trên ảnh chính để tạo ra các bức hình mong muốn.

Các thao tác thực hiện thêm hình ảnh mới vào sản phẩm được thực hiện như sau:

*Bước 1:* Trên thanh công cụ, lựa chọn mục **Thêm ảnh**.



*Bước 2:* Sau khi thực hiện *bước 1*, các lựa chọn thêm ảnh xuất hiện bao gồm:



- Duyệt thêm: Thực hiện chèn thêm hình ảnh có sẵn từ máy tính cá nhân.
- URL: Thực hiện chèn thêm hình ảnh từ một đường link ảnh.
- Mẫu: Thực hiện chèn hình ảnh lấy từ kho thư viện của Pixlr.

*Bước 3:* Chỉnh sửa, sắp xếp vị trí của ảnh phù hợp trên hình

d. Thay đổi màu của ảnh

Bên cạnh các phần chỉnh sửa cơ bản, Pixlr còn chứa nhiều công cụ giúp chỉnh sửa nhanh bức ảnh mà không yêu cầu quá nhiều thao tác kỹ thuật. Kỹ thuật thay đổi màu ảnh sẽ giúp đem đến một diện mạo mới cho bức ảnh, gia tăng hiệu quả truyền tải của bức ảnh đến với các đối tượng mà bức ảnh nhắm đến.

Để thực hiện thay đổi màu ảnh cơ bản, chúng ta thực hiện các bước như sau:

*Bước 1:* Trong mục các **layer**, lựa chọn hình ảnh muốn chỉnh màu.

*Bước 2:* Trên thanh công cụ, lựa chọn mục **Hiệu ứng**.

*Bước 3:* Lựa chọn loại hiệu ứng muốn áp dụng cho sản phẩm.

*Bước 4:* Chọn kiểu hiệu ứng phù hợp.

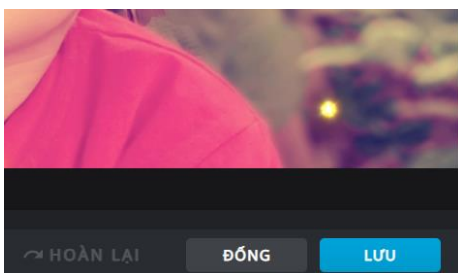


Ngoài ra, có thể thực hiện chỉnh sửa màu ảnh nâng cao bằng các công cụ có sẵn trong Pixlr như **Điều chỉnh & Lọc**, **Hậu kỳ**, ...

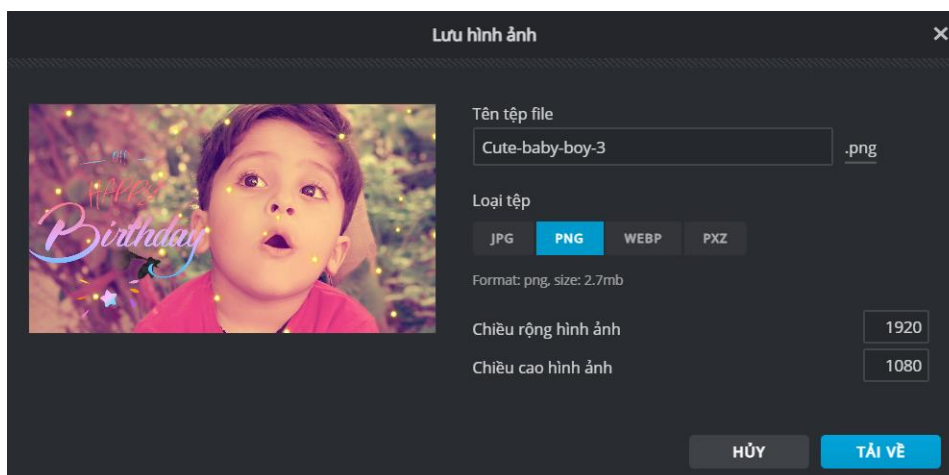
### 2.3.2.2. Xuất sản phẩm

Sau khi đã hoàn thiện chỉnh sửa sản phẩm, chúng ta sẽ thực hiện xuất sản phẩm hình ảnh thành các định dạng thường dùng như JPG, PNG, WEBP, PXZ

*Bước 1:* Lựa chọn nút **Lưu**.



*Bước 2:* Thực hiện điều chỉnh các thông số cho sản phẩm bao gồm: Tên tệp file, loại tệp, chiều rộng và chiều cao hình ảnh.



*Bước 3:* Lựa chọn nút **Tải về**

*Bước 4:* Chọn vị trí lưu và lựa chọn nút Save để lưu về máy tính.

## 2.4. Biên tập, chỉnh sửa audio với một số công cụ online

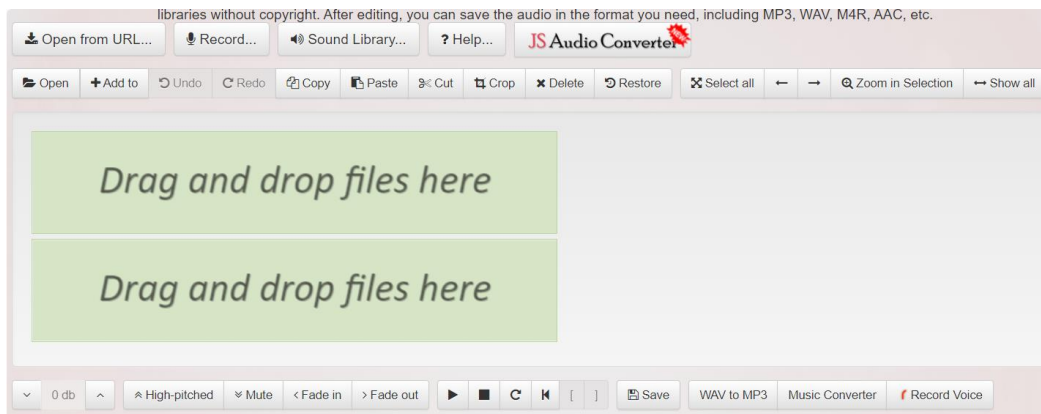
### 2.4.1. Công cụ Bearaudiotool

Thao tác chỉnh sửa audio đã trở nên phổ biến hiện nay do nhu cầu tăng cao về việc sử dụng các sản phẩm kỹ thuật số cũng như tác động của công nghệ thông tin. Việc thực hiện chỉnh sửa âm thanh đơn giản đã không còn là một thao tác kỹ thuật khó cần chuyên môn cao nữa mà đã có thể thực hiện ngay trên các công cụ nền tảng web cụ thể ở đây là Bearaudiotool.

Công cụ Bearaudiotool là phần mềm chỉnh sửa audio âm thanh hoạt động ngay trên nền tảng web mà không cần cài đặt bất kỳ phần mềm nào trên máy tính. Ngoài ra, công cụ cũng bao gồm đầy đủ các chức năng cơ bản của một phần mềm chỉnh sửa âm thanh bao gồm ghi âm, cắt các đoạn âm thanh, điều chỉnh cao độ âm thanh, tạo hiệu ứng âm thanh cơ bản.

Công cụ có thể được truy cập mà không cần đăng nhập hay tạo tài khoản tại địa chỉ [bearaudiotool.com](http://bearaudiotool.com). Tài khoản được cấp **miễn phí**.

Phần mềm Bearaudiotool gồm 3 phần chỉnh bao gồm thanh công cụ ở phía trên cùng, ở giữa là khung làm việc và cuối cùng là các nút điều hướng.



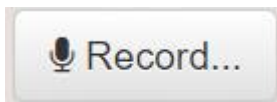
## 2.4.2. Biên tập audio với Bearaudio tool

### 2.4.2.1. Đăng tải audio

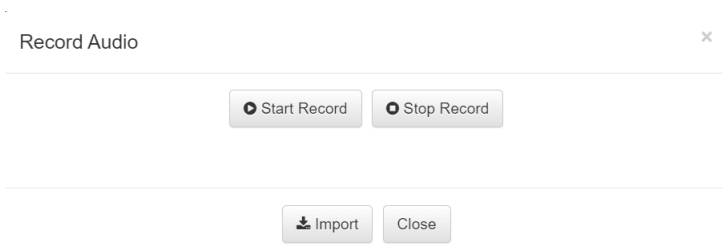
Trước khi thực hiện điều chỉnh âm thanh, giáo viên cần thực hiện đăng tải đoạn audio cần chỉnh sửa lên công cụ Bearaudiotool. Giáo viên có thể lựa chọn chỉnh sửa video đã chuẩn bị sẵn hoặc thực hiện ghi âm ngay trên công cụ Bearaudiotool.

Để thực hiện sử dụng chức năng ghi âm, chúng ta thực hiện như sau:

*Bước 1:* Ở màn hình chính của công cụ, click chọn nút **Record...**



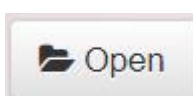
*Bước 2:* Một hộp thoại hiện lên, lựa chọn nút **Start Record** và bắt đầu thực hiện quá trình ghi âm.



*Bước 3:* Sau khi hoàn thành quá trình ghi âm, click chọn nút **Stop Record** để thực hiện kết thúc quá trình ghi âm.

*Bước 4:* Click chọn nút **Import** để thực hiện đăng tải tập tin âm thanh và bắt đầu chỉnh sửa. Đối với những tập tin âm thanh đã lưu sẵn trong máy tính, chúng ta thực hiện các thao tác như sau:

*Bước 1:* Ở màn hình chính của công cụ, click chọn nút **Open**.



*Bước 2:* Một hộp thoại hiện lên, thực hiện tìm và lựa chọn tập tin âm thanh đã lưu sẵn trong máy tính.

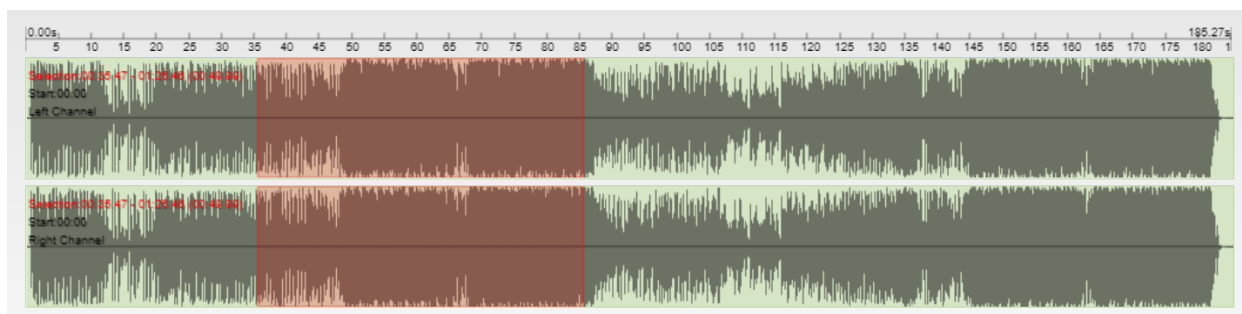
*Bước 4:* Click chọn nút **Open** để thực hiện đăng tải tập tin âm thanh và bắt đầu chỉnh sửa.

#### 2.4.2.2. Cắt audio

Một trong những thao tác thường được thực hiện nhất với audio chính là cắt bỏ các phần không phù hợp trong đoạn âm thanh để có được sản phẩm như mong muốn.

Với công cụ Bearaudiotool, chúng ta thực hiện như sau:

*Bước 1:* Trên phần khung làm việc chính thực hiện thao tác kéo thả để bôi đen vùng cần xóa bỏ trong tập tin âm thanh đã đăng tải.



*Bước 2:* Trên thanh công cụ, lựa chọn nút **Crop** để thực hiện cắt phần đã chọn (bôi đen).



#### 2.4.2.3. Hiệu chỉnh audio

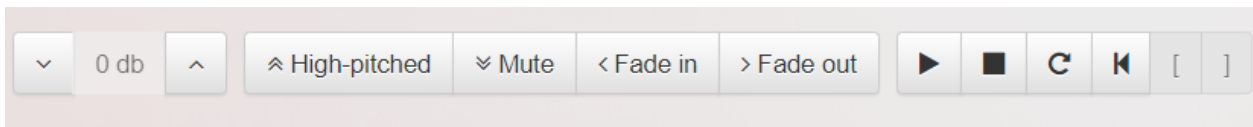
Công cụ Bearaudiotool ngoài việc có thể thực hiện cắt các đoạn âm thanh không mong muốn, công cụ còn có thể thực hiện hiệu chỉnh âm thanh ở mức cơ bản như tăng giảm độ cao của âm thanh, tạo hiệu ứng chuyển giao.

Có thể thực hiện hiệu chỉnh một đoạn âm thanh bằng các thao tác sau đây:

*Bước 1:* Trên phần khung làm việc chính, thực hiện thao tác kéo thả để bôi đen đoạn âm thanh cần chỉnh sửa.

*Bước 2:* Ở thanh công cụ bên dưới, có thể lựa chọn các phân hiệu chỉnh như sau:

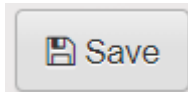
- Fade in: Tạo hiệu ứng mở đầu của đoạn âm thanh.
- Fade out: Tạo hiệu ứng kết thúc cho đoạn âm thanh.
- High-pitched: Tăng cao độ của đoạn âm thanh.



#### 2.4.2.4. Xuất audio

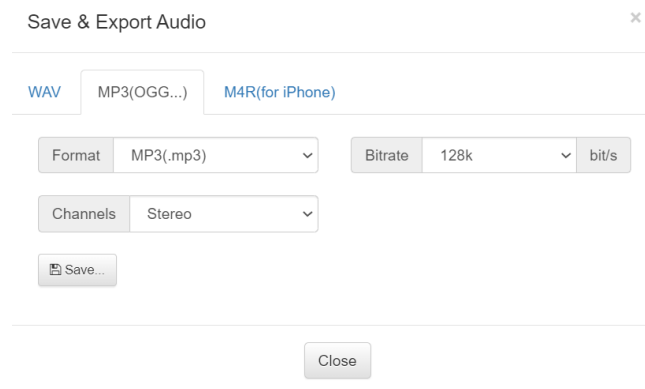
Sau khi thực hiện cắt và hiệu chỉnh tập tin audio, chúng ta sẽ xuất tập tin thông qua các bước sau đây:

*Bước 1:* Ở thanh công cụ bên dưới, lựa chọn nút Save.



*Bước 2:* Một hộp thoại hiện lên bao gồm các thuộc tính cho tập tin audio sản phẩm như:

- Loại tập tin: WAV, MP3, M4R
- Format: Định dạng tập tin
- Bitrate: Tỷ lệ bit mỗi giây
- Kênh âm thanh: Bao gồm kênh Stereo và kênh Mono



*Bước 3:* Sau khi điều chỉnh các thuộc tính, click chọn nút **Save** để Bearaudiotool thực hiện tạo tập tin kết quả.

*Bước 4:* Lựa chọn nút **Click to Save** để thực hiện lưu tập tin và lựa chọn vị trí lưu phù hợp.

### 2.4.3. Biên tập, chỉnh sửa video với Window Movie Maker

#### 2.4.3.1. Giới thiệu Movie Maker và cách cài đặt

Window Movie Maker (hay Movie Maker) là một phần mềm tiện ích giúp chỉnh sửa, cắt ghép video và làm phim hoạt động trên hệ điều hành window. Công cụ có nhiều tính năng cùng giao diện thân thiện với giáo viên, thao tác đơn giản, dễ làm quen khiến cho công cụ ngày càng trở nên phổ biến hơn đối với những người cần thực hiện các chỉnh sửa video cơ bản. Đây là cũng một phần mềm **miễn phí**.

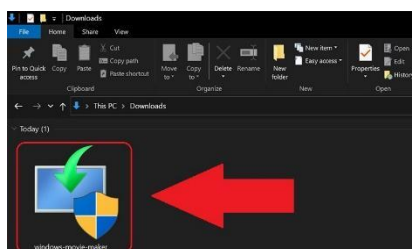
Những tính năng của Movie Maker bao gồm:

- Tạo một video mới từ hình ảnh, hỗ trợ làm phim
- Chỉnh sửa, cắt ghép nhiều video có sẵn
- Chèn nhạc nền, thêm nội dung vào video
- Xuất video dưới nhiều định dạng khác nhau
- Sở hữu nhiều hiệu ứng đẹp mắt giúp các video thêm hấp dẫn

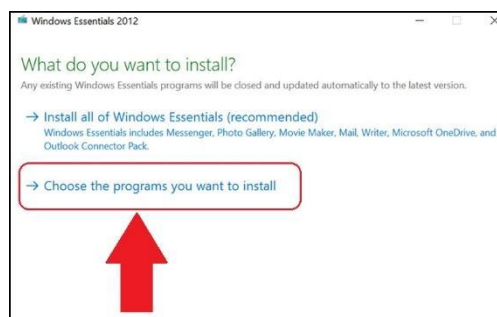
### 2.4.3.1. Tải và cài đặt phần mềm

Giáo viên có thể thực hiện tìm kiếm dễ dàng các bộ cài đặt của công cụ với từ khóa “Window Movie Maker 2012”. Sau khi đã tải về, để thực hiện cài đặt Window Movie Maker, chúng ta thực hiện các bước sau:

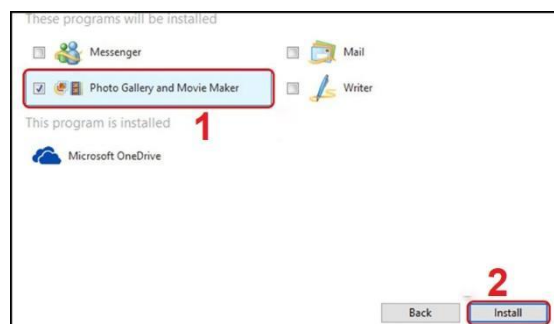
*Bước 1:* Mở tập tin bằng cách nhấp chuột vào bộ cài đặt.



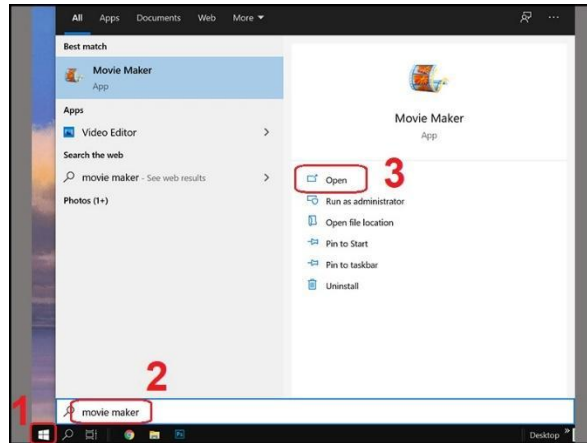
*Bước 2:* Lựa chọn mục Choose the programs you want to install



*Bước 3:* Tích chọn vào ô **Photo Gallery and Movie Maker** (bỏ tích các ô còn lại)



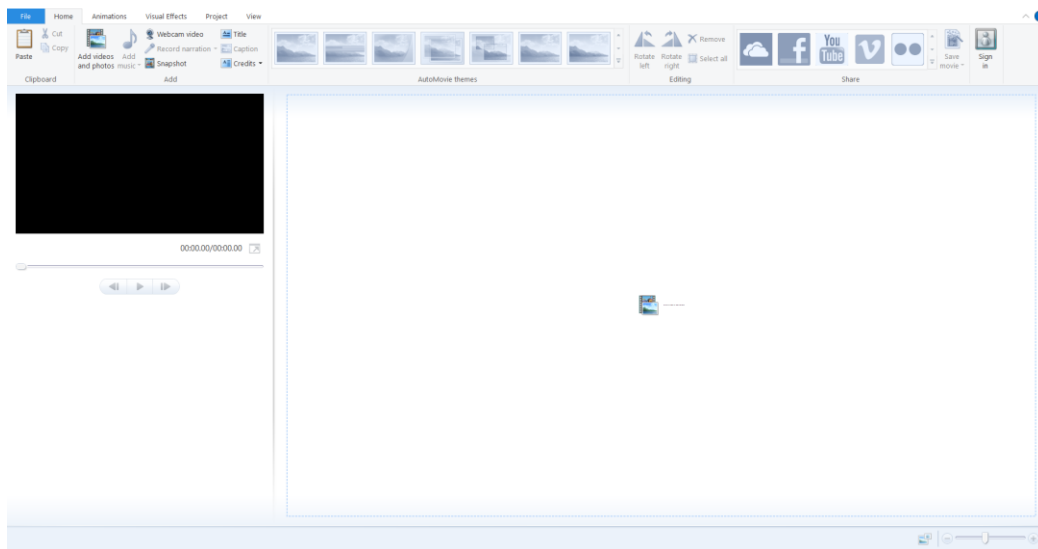
*Bước 4:* Nhấn chọn nút Install và chờ sau khi đã hoàn tất tiến trình cài đặt thì nhấn chọn nút **Close**.



Để kiểm tra phần mềm đã thực hiện cài đặt thành công, nhấn chọn biểu tượng Start. Sau đó, gõ từ khóa Movie Maker. Tại đây sẽ xuất hiện chương trình và có thể click nút **Open** để thực hiện mở ứng dụng.

Giao diện phần mềm công cụ Movie Maker có thiết kế khá đơn giản với các vùng riêng biệt, cụ thể như sau:

- Thanh công cụ: Bao gồm các công cụ chỉnh sửa video.
- Video sản phẩm: Kết quả sản phẩm sau khi được điều chỉnh sẽ được hiển thị ở đây.
- Khung thời gian: Thể hiện sự sắp xếp các tài nguyên video cũng như là vùng để thực hiện các thao tác chỉnh sửa.



### 2.4.3.3. Biên tập video

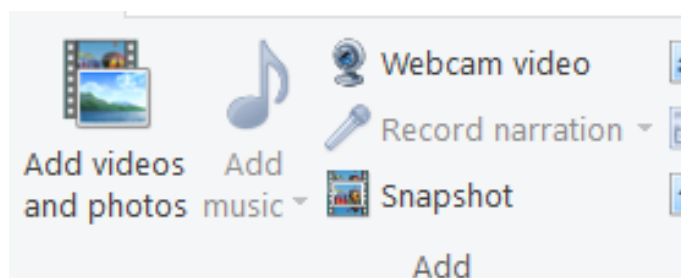
#### a. Đăng tải các đối tượng vào dự án

Đây chính là một trong những thao tác cơ bản nhất trong tất cả các phần mềm chỉnh sửa video trước khi thực hiện chỉnh sửa nội dung.

Trong Movie Maker, các thao tác đăng tải các đối tượng dự án được thực hiện như sau:



*Bước 1:* Click chọn vào nút **Add Videos and photo** để thực hiện nhập các video và hình ảnh. Và lựa chọn nút **Add music** để thực hiện chèn tập tin âm thanh.



*Bước 2:* Sau khi thực hiện *bước 1*, hộp thoại thư mục hiện lên. Ở đây, thực hiện lựa chọn tập tin đã chuẩn bị sẵn.

*Bước 3:* Click chọn nút **Open**

Sau khi thực hiện các bước trên, trên phần thanh thời gian sẽ xuất hiện các tài nguyên đã lựa chọn.

### **b. Cắt video và sắp xếp tài nguyên**

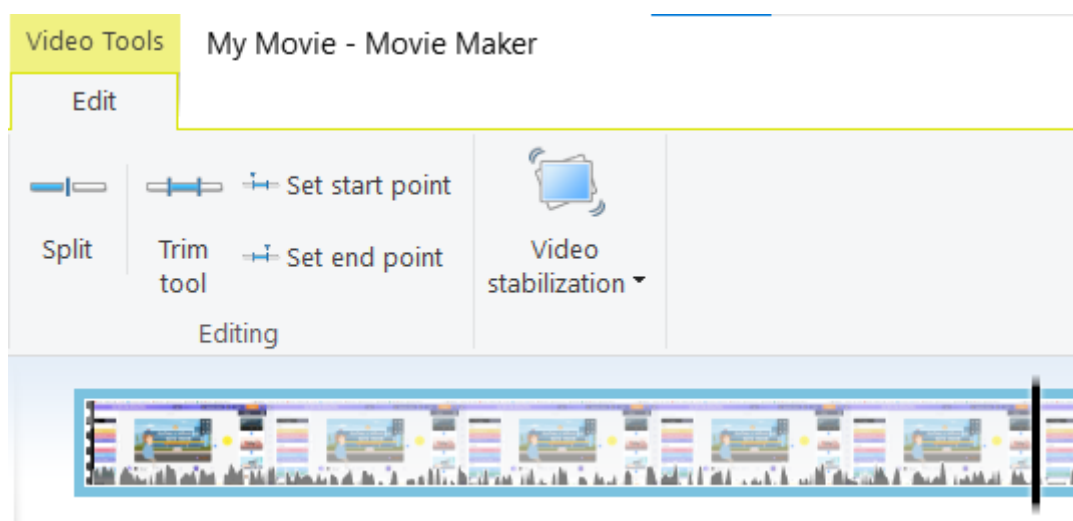
Khi một video được đưa vào trong công cụ Movie Maker, video sẽ được xem như là một “cuộn phim” nối tiếp nhau. Để thực hiện cắt bỏ một phần của đoạn video, trước tiên, cần thực hiện cắt video đã cho thành các đoạn video rồi xóa bỏ đoạn mình mong muốn.

Để thực hiện thao tác cắt một phần video, chúng ta thực hiện như sau:

*Bước 1:* Lựa chọn video cần thực hiện cắt trên khung thời gian.

*Bước 2:* Kéo thả thanh thời gian trên khung thời gian đến vị trí bắt đầu của đoạn cần cắt

*Bước 3:* Trên thanh công cụ, lựa chọn mục **Video tool**, chọn **Edit**. Ở đây, chúng ta lựa chọn nút Split để tách đoạn video thành 2 đoạn tại vị trí tách là thanh thời gian đã thực hiện ở *bước 2*.



*Bước 4:* Thực hiện tương tự *bước 2* và *bước 3* cho vị trí kết thúc của đoạn cần cắt.

*Bước 5:* Sau khi thực hiện các bước trên, đoạn video đã được tách thành các phần. Click chọn vào phần cần xóa và nhấn nút **Delete** trên bàn phím (hoặc nhấp chuột phải vào phần cần xóa và chọn nút **Remove**).

Ngoài ra, việc tách video thành các phần có thể được sử dụng để thay đổi vị trí các đoạn trên video bằng cách kéo thả các phần đến vị trí và thứ tự mong muốn.

### c. Chèn văn bản và hình ảnh

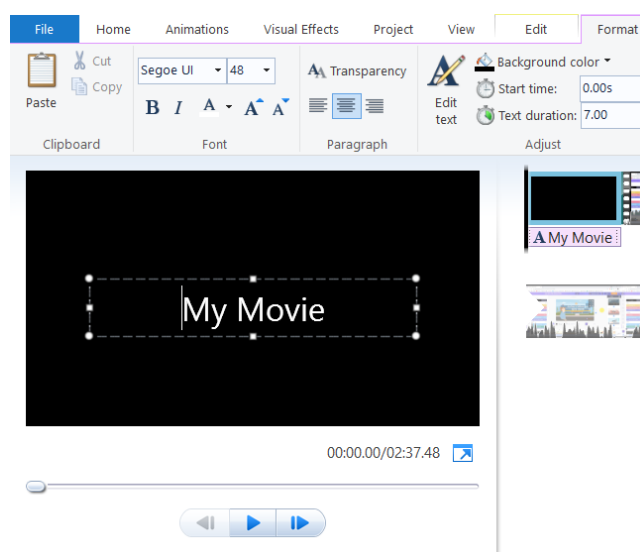
Đối với văn bản, công cụ Window Movie Maker hỗ trợ chèn theo 2 kiểu khác nhau bao gồm chèn dưới dạng một cảnh và chèn tiêu đề trong các hình ảnh, video.

- Chèn một cảnh chứa văn bản

*Bước 1:* Trên thanh công cụ, trong tab **Home**, lựa chọn mục **Title** -> Xuất hiện một cảnh với văn bản “My Movie”.

*Bước 2:* Trong khung thời gian, kéo thả cảnh đã tạo đến vị trí mong muốn.

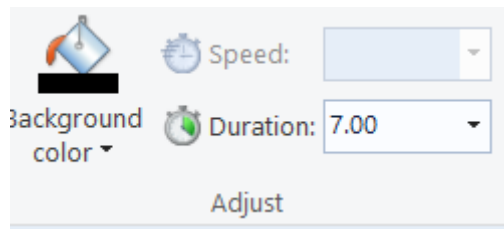
*Bước 3:* Click lựa chọn vào cảnh. Sau đó, thực hiện click chọn vào ô văn bản trong khung chứa video sản phẩm vào thay đổi nội dung cho phù hợp.



*Bước 4:* Khi chọn vào cảnh, trên thanh công cụ sẽ xuất hiện 2 tab mới có tên là **Video tools** dùng để chỉnh sửa nền và **Text Tools** dùng để chỉnh sửa ô văn bản và các thuộc tính chỉnh sửa cho từng phần cụ thể như sau:

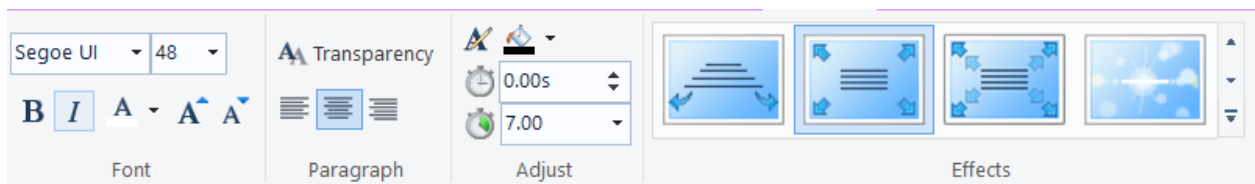
Trong mục Video tools/Edit:

- Background color: Màu nền của cảnh.
- Duration: Thời gian cảnh chứa dòng chữ xuất hiện.



Trong mục Text Tools/Format:

- Mục Font, Paragraph: Hiệu chỉnh các thuộc tính cho ô văn bản.
- Edit Text: Thay đổi nội dung ô văn bản.
- Background color: Màu nền của cảnh.
- Start time: Thời gian xuất hiện của ô văn bản.
- Text duration: Khoảng thời gian ô văn bản xuất hiện.
- Effects: Bao gồm các hiệu ứng cho ô văn bản.



Thực hiện điều chỉnh các thuộc tính cho phù hợp với video.

- Chèn văn bản vào cảnh đã có sẵn

Khi muốn chèn văn bản vào cảnh video, hình ảnh đã có sẵn, chúng ta thực hiện như sau:

*Bước 1:* Trên khung thời gian, di chuyển thanh thời gian đến vị trí trên video cần chèn văn bản.

*Bước 2:* Trên thanh công cụ, trong tab **Home**, lựa chọn mục **Caption** -> Một ô văn bản xuất hiện tại vị trí của thanh thời gian trên khung thời gian.

*Bước 3:* Trong vùng chứa sản phẩm kết quả, thực hiện chỉnh sửa nội dung của ô văn bản.

*Bước 4:* Trên thanh công cụ, lựa chọn mục **Text Tool/Format**. Sau đó thực hiện điều chỉnh như đã thực hiện với văn bản trong phần chèn một cảnh chưa văn bản.

Sau khi hoàn thiện trên cảnh sẽ xuất hiện ô văn bản tương ứng.

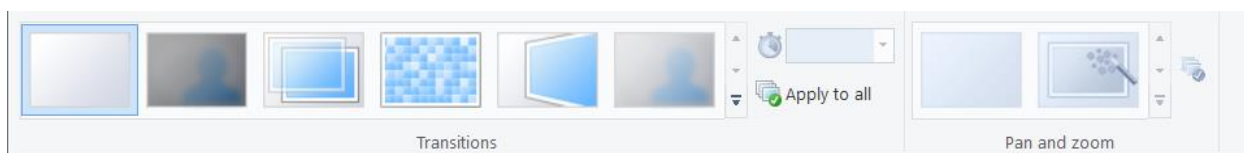
#### **d. Tạo hiệu ứng chuyển cảnh**

Sau khi chỉnh sửa video, các cảnh bao gồm video và hình ảnh sẽ được sắp xếp nối tiếp với nhau trên khung thời gian. Tuy nhiên, giữa các cảnh sẽ nối với nhau liên tiếp tạo sự tách rời giữa các cảnh trong video. Do đó, cần thực hiện đặt các hiệu ứng chuyển cảnh tại các vị trí giao phù hợp để tạo sự hấp dẫn hơn cho video với các thao tác cụ thể như sau:

*Bước 1:* Trên khung thời gian, lựa chọn cảnh cần thực hiện chèn hiệu ứng chuyển cảnh đầu cảnh.

*Bước 2:* Trên thanh công cụ, lựa chọn tab **Animations**.

*Bước 3:* Trong mục Transitions, lựa chọn kiểu hiệu ứng chuyển cảnh phù hợp và thực hiện điều chỉnh phần thời gian hiệu ứng (**Duration**) cho phù hợp.



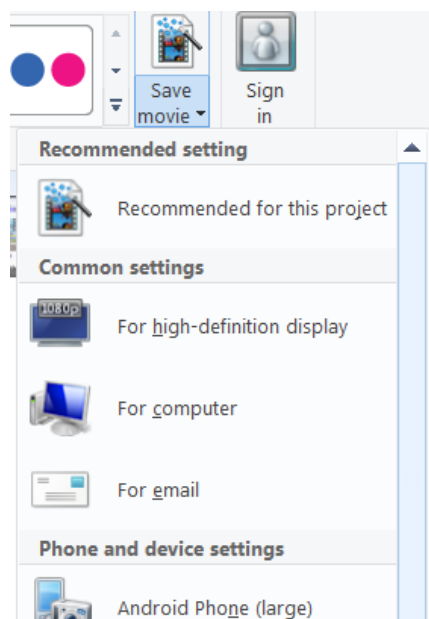
Có thể thực hiện chọn **Apply to all** để áp dụng hiệu ứng cho toàn bộ các phân cảnh còn lại trong video.

#### 2.4.3.4. Xuất bản video

Công cụ Window Movie Maker hỗ trợ nhiều kiểu định dạng xuất video khác nhau tùy thuộc vào nhu cầu của người dùng với thao tác thực hiện rất nhanh chóng.

*Bước 1:* Trên thanh công cụ, lựa chọn nút **Save movie**.

*Bước 2:* Lựa chọn kiểu định dạng phù hợp với nhu cầu (mặc định sẽ là **Recommended for this project**)



*Bước 3:* Một hộp thoại hiện lên. Thực hiện chọn vị trí lưu sản phẩm xuất ra.

*Bước 4:* Click chọn nút **Save** để chương trình tiến hành xuất sản phẩm.

Sau khi thực hiện các bước trên, chương trình sẽ chạy tiến trình xuất sản phẩm. Sau khi hoàn thành, sản phẩm sẽ được đặt ở vị trí đã chọn để lưu ở *bước 3*.

# Lựa chọn và sử dụng công cụ hỗ trợ đánh giá thường xuyên bằng trắc nghiệm

Kiểm tra đánh giá là cách để có thể biết được lượng kiến thức mà học sinh đã nắm được qua các buổi học. Những bài kiểm tra ngắn giúp giáo viên có thể có những thay đổi cần thiết góp phần nâng cao chất lượng bài giảng. Sự phát triển của công nghệ thông tin, mạng internet đã hỗ trợ đảm bảo tính khách quan, công bằng cho việc đánh giá bằng hình thức trắc nghiệm khách quan, học sinh có thể làm bài trắc nghiệm trên máy tính hoặc các thiết bị di động thông minh có kết nối internet mọi lúc, mọi nơi. Ngoài hình thức kiểm tra trên giấy thì trắc nghiệm khách quan còn được tổ chức trên phần mềm trực tuyến, các ứng dụng công nghệ thông tin như Google Biểu mẫu, Quizz, Kahoot... Trắc nghiệm khách quan được sử dụng trong kiểm tra/thi kết thúc các môn học, đồng thời còn được sử dụng cho nhiều mục đích khác như kiểm soát tự học, kiểm tra bài cũ cho học sinh. Trong phần này, chúng ta sẽ tìm hiểu cách thức xây dựng bài kiểm tra trắc nghiệm khách quan và các bước trong tổ chức đánh giá trắc nghiệm khách quan thông qua ba ứng dụng gồm Google Biểu mẫu, Quizz, và Kahoot khi thực hiện kiểm soát tự học, kiểm tra bài cũ, kiểm tra quá trình.

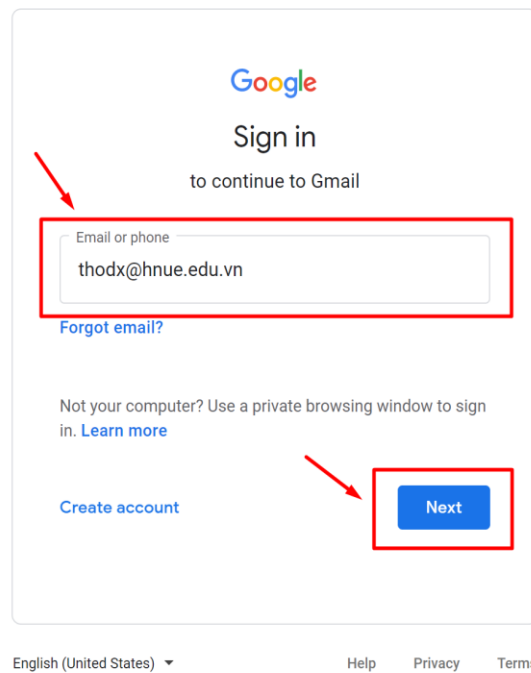
## 3.1. Kiểm tra đánh giá sử dụng Google biểu mẫu

### 3.1.1 Giới thiệu công cụ Google biểu mẫu

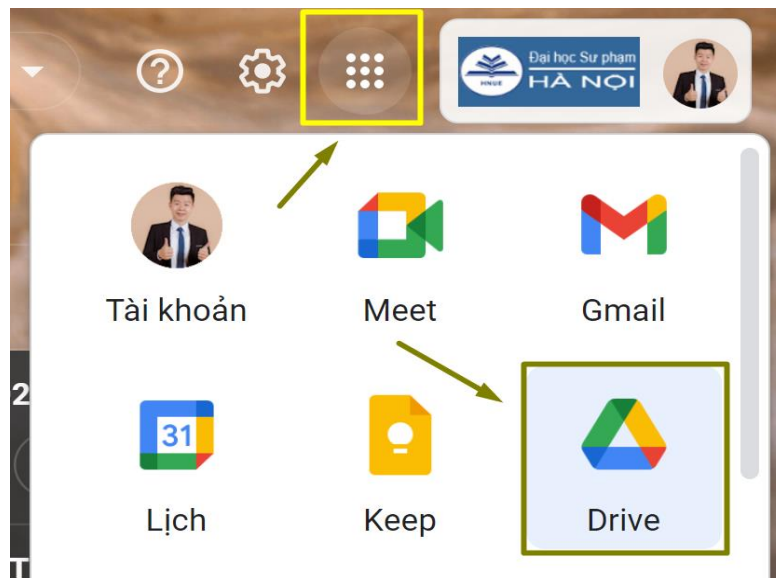
Google Biểu mẫu là một trong những công cụ rất hữu ích có thể được sử dụng để hỗ trợ quá trình dạy học và kiểm tra đánh giá được cung cấp **miễn phí** bởi Google. Giáo viên có thể dùng Google Biểu mẫu để cho các học sinh đăng ký đề tài làm nhóm, khảo sát ý kiến, kiểm tra chấm điểm tự động và rất nhiều ưu điểm khác nữa. Trong phần này, chúng ta sẽ tìm hiểu cách sử dụng Google Biểu mẫu để tạo bài kiểm tra tự động chấm điểm và một số kỹ thuật trong quá trình sử dụng.

Để sử dụng Google Biểu mẫu chúng ta phải có tài khoản Google ví dụ như tài khoản email @gmail.com.

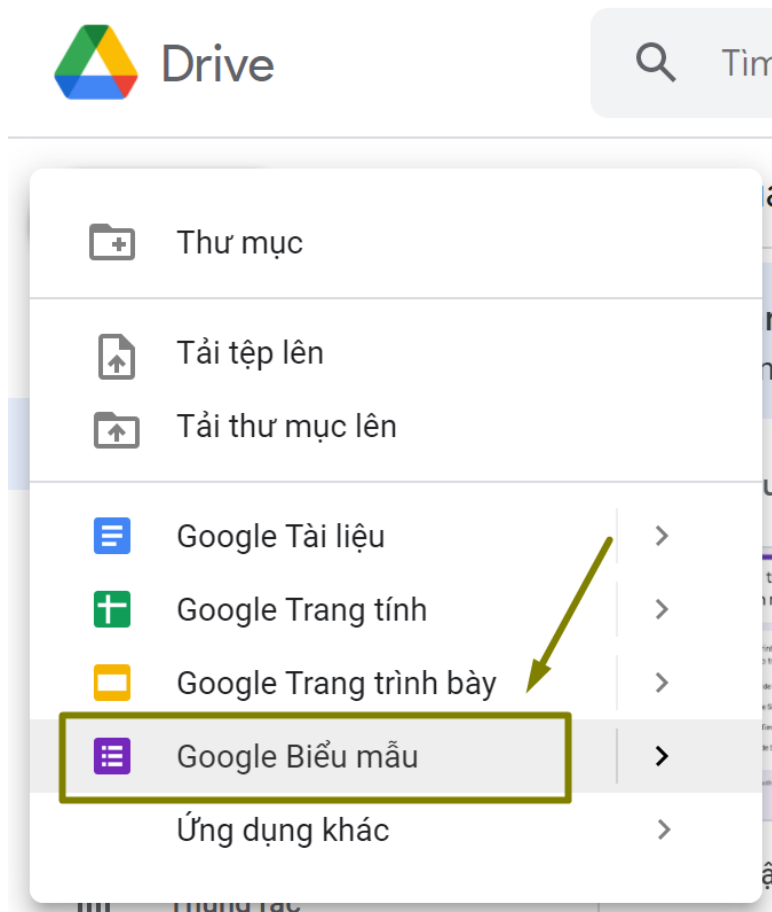
**Bước 1.** Truy cập vào địa chỉ <https://mail.google.com/> và đăng nhập với tài khoản cá nhân. Ví dụ, chúng ta nhập địa chỉ email: [thodx@hnue.edu.vn](mailto:thodx@hnue.edu.vn)



## Bước 2. Tại biểu tượng Google Apps, chọn Drive



## Bước 3. Tiếp theo, chọn Mới và chọn Google Biểu mẫu.



Quy trình thiết kế bộ câu hỏi kiểm tra đánh giá sử dụng Google Biểu mẫu gồm các phần sau:

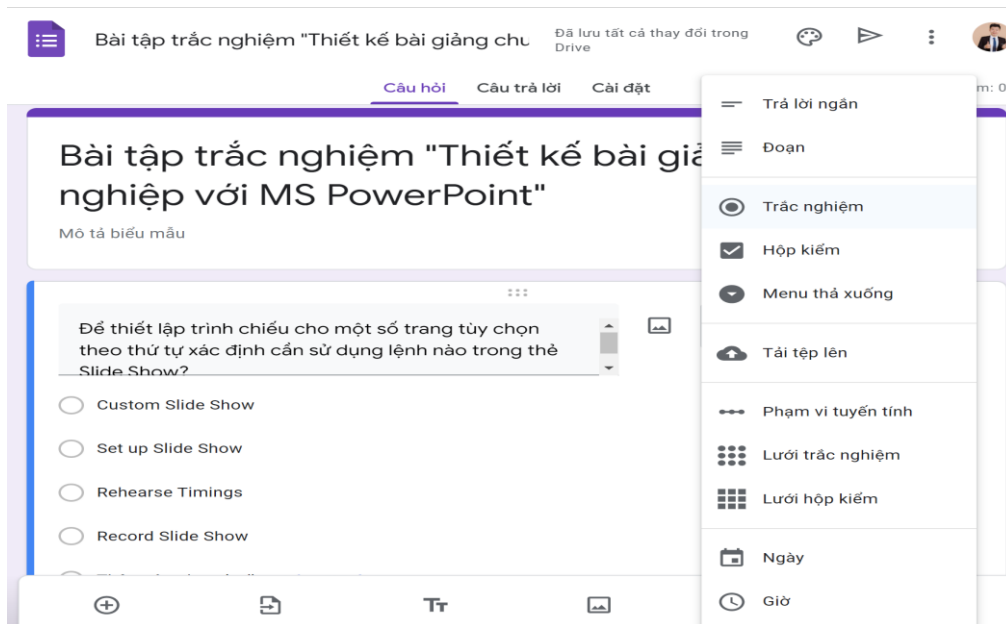
1. Tạo bài kiểm tra sử dụng Google Biểu mẫu
2. Mời học sinh tham gia bài kiểm tra
3. Xem kết quả các câu trả lời của học sinh

Phần tiếp theo chúng ta sẽ tìm hiểu chi tiết hơn các bước của quy trình này.

### 3.1.2. Hướng dẫn sử dụng Google Biểu mẫu

#### 3.1.2.1. Hướng dẫn tạo bài kiểm tra

**Bước 1.** Sau khi chọn **Google Biểu mẫu**, một giao diện rất đơn giản được hiện ra, tại đây chúng ta bắt đầu thiết kế bài kiểm tra của mình.



Các loại “câu hỏi” trong Google Biểu mẫu:

- Trả lời ngắn: Đây là dạng câu hỏi trả lời bằng văn bản ngắn.
- Đoạn: Dạng câu hỏi trả lời bằng văn bản dài.
- Trắc nghiệm: Dạng câu hỏi có 1 đáp án đúng
- Hộp kiểm: Dạng câu hỏi có nhiều hơn 1 đáp án đúng.
- Menu thả xuống: Dạng câu hỏi có 1 đáp án đúng nhưng chọn đáp án từ danh sách thả xuống
- Tải tệp lên: Cho phép tải file lên khi bấm vào nút.
- Phạm vi tuyến tính: Dạng câu hỏi yêu cầu các phản hồi phải xếp hạng, theo mặc định từ một đến 5. Giáo viên nên chọn nhãn cao nhất vào thấp nhất theo hướng dẫn. Một câu hỏi ví dụ có thể là “Đánh giá mức độ hài lòng của giáo viên về bài hướng dẫn này?” Nhãn số 1 là “Rất không hài lòng” và 5 là “Rất hài lòng”.
- Lưới trắc nghiệm: Dạng câu hỏi trắc nghiệm mà mỗi dòng hoặc mỗi cột chỉ được chọn 1 đáp án, tùy thuộc vào cài đặt của giáo viên.
- Lưới hộp kiểm: Dạng câu hỏi hàng cột nhưng có nhiều hơn 1 đáp án đúng ở mỗi dòng hoặc mỗi cột.
- Ngày: Dạng câu hỏi mà đáp án là dạng ngày tháng
- Giờ: Dạng câu hỏi mà đáp án là dạng giờ.

**Bước 2.** Với mỗi câu hỏi, chọn **Đáp án** để chỉ định rõ đáp án đúng



Để thiết lập trình chiếu cho một số trang tùy chọn theo thứ tự xác định cần sử dụng lệnh nào trong thẻ Slide Show?

Trắc nghiệm

- Custom Slide Show ✓ ×
- Set up Slide Show ×
- Rehearse Timings ×
- Record Slide Show ×
- Thêm tùy chọn hoặc thêm "Khác"

Đáp án (0 điểm) Bắt buộc

Chọn câu trả lời chính xác:

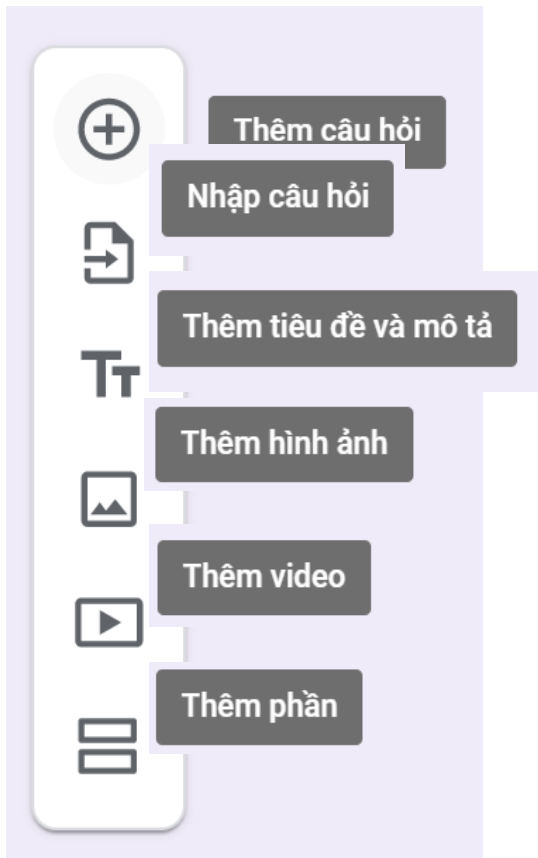
Để thiết lập trình chiếu cho một số trang tùy chọn theo thứ tự xác định cần sử dụng lệnh nào trong thẻ Slide Show? 1 điểm

- Custom Slide Show ✓
- Set up Slide Show
- Rehearse Timings
- Record Slide Show

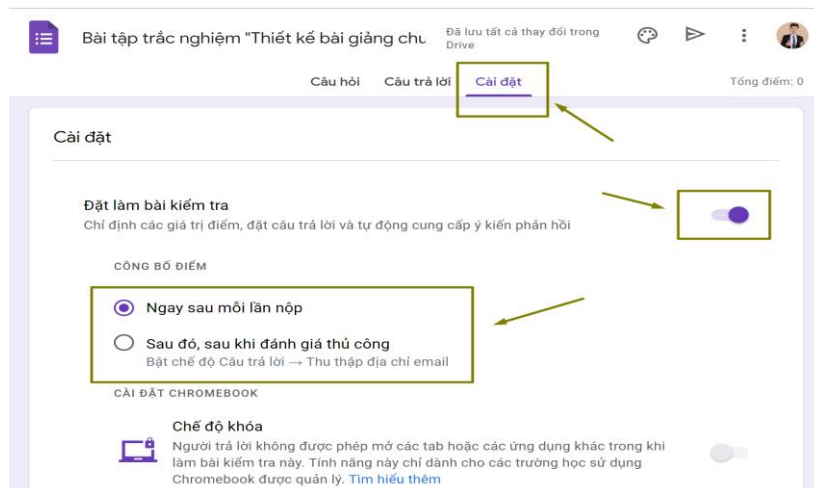
[Thêm phản hồi trả lời](#)

Xong

### Bước 3. Một số tùy chọn



**Bước 4. Cài đặt** – Sau khi tạo xong phần câu hỏi cho đề kiểm tra, chúng ta bấm chọn **Cài đặt** để cấu hình cho bài kiểm tra của mình



Chọn bật chế độ **Đặt làm bài kiểm tra**; chọn **Công bố điểm** là Ngay sau mỗi lần nộp để học sinh có thể biết điểm ngay, hoặc chọn Sau đó, sau khi đánh giá thủ công.

#### CÀI ĐẶT XUẤT HIỆN VỚI NGƯỜI TRẢ LỜI

##### Câu hỏi trả lời sai

Người trả lời có thể xem các câu hỏi bị trả lời sai

##### Câu trả lời đúng

Người trả lời có thể xem các câu trả lời đúng sau khi điểm xuất hiện

##### Giá trị điểm

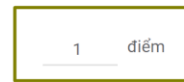
Người trả lời có thể xem tổng số điểm và số điểm nhận được cho mỗi câu hỏi



#### GIÁ TRỊ MẶC ĐỊNH CHUNG CHO BÀI KIỂM TRA

Giá trị điểm mặc định cho câu hỏi

Giá trị điểm cho mọi câu hỏi mới



Chúng ta có thể chọn tắt chế độ **Câu trả lời sai**, **Câu trả lời đúng** nếu không muốn công danh sách các câu mà học sinh trả lời sai hoặc đúng. Ngược lại, chọn bật chế độ nếu muốn thông báo cho học viên biết câu nào làm sai, hoặc câu nào làm đúng.

#### Câu trả lời

Quản lý cách thu thập và bảo vệ câu trả lời

##### Thu thập địa chỉ email

Gửi cho người trả lời một bản sao phản hồi của họ

##### Cho phép chỉnh sửa câu trả lời

Có thể thay đổi câu trả lời sau khi gửi

#### YÊU CẦU ĐĂNG NHẬP

Hạn chế với người dùng trong Hanoi National University of Education và các tổ chức đáng tin cậy của người dùng đó

##### Giới hạn ở 1 lần trả lời

Người trả lời sẽ được yêu cầu đăng nhập vào Google.



Chọn Bật chế độ **Thu thập địa chỉ email** để chắc chắn học sinh đăng nhập qua đúng địa chỉ email; Tắt chế độ **Cho phép chỉnh sửa câu trả lời** nếu không muốn học sinh chỉnh sửa lại câu trả lời; Bật chế độ **Giới hạn ở 1 lần trả lời** để đảm bảo học sinh không làm đi làm lại nhiều lần.

#### Bản trình bày

Quản lý cách biểu mẫu và câu trả lời được trình bày

##### CÁCH TRÌNH BÀY BIỂU MẪU

Hiển thị thanh tiến độ

Xáo trộn thứ tự của câu hỏi

##### SAU KHI GỬI

##### Thư xác nhận

Hệ thống đã ghi lại câu trả lời của bạn

Hiển thị đường liên kết để gửi câu trả lời khác

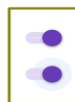
Đã bị vô hiệu hóa vì Giới hạn được đặt là 1 câu trả lời

Xem phần tóm tắt kết quả

Chia sẻ **phần tóm tắt kết quả** với người trả lời

##### CÁC QUY ĐỊNH HẠN CHẾ:

Vô hiệu hóa tính năng lưu tự động cho tất cả người trả lời



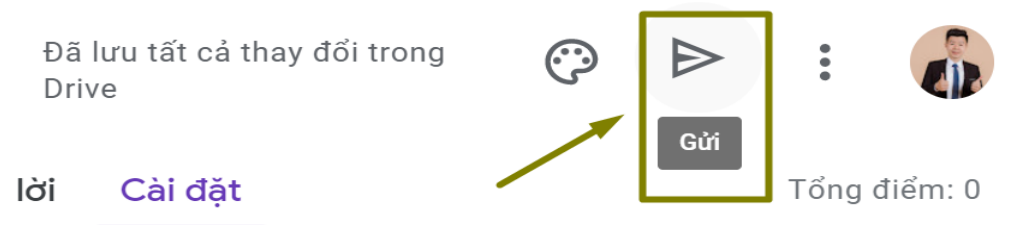
[Chỉnh sửa](#)



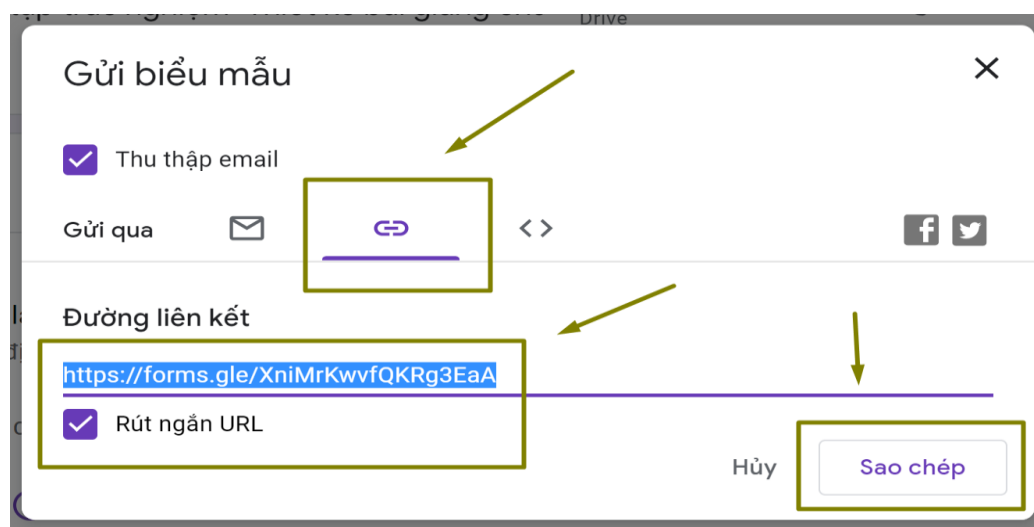
Chọn Bật chế độ **Xáo trộn thứ tự** của câu hỏi để mỗi học sinh có một bộ câu hỏi sinh ngẫu nhiên.

### 3.1.2.2. Hướng dẫn mời học sinh tham gia bài kiểm tra

#### Bước 1. Chọn biểu tượng Gửi



**Bước 2.** Chọn biểu tượng **Link (liên kết)** để chia sẻ bài kiểm tra dưới dạng 1 liên kết, chọn **Rút ngắn URL** để link chia sẻ được gọn gàng hơn, chọn **Sao chép** để sao chép link và dán vào email hoặc 1 công cụ nhắn tin nào đó mà chúng ta dùng để liên lạc với học sinh



**Bước 3.** Đối với vai trò là học sinh, khi nhận được **đường liên kết** của Giáo viên, học sinh sẽ bắt đầu làm bài trắc nghiệm.

## Bài tập trắc nghiệm "Thiết kế bài giảng chuyên nghiệp với MS PowerPoint"

thodx@hnue.edu.vn [Chuyển đổi tài khoản](#)

 Đã lưu bản nháp

\*Bắt buộc

Email \*

Email của bạn

Chọn những cách có thể thêm mới slide vào bài thuyết trình \*

- New Slide/ Add Slide
- New Slide/ Chọn Layout phù hợp
- New Slide/ Slide from Outline
- New Slide/ Add Section

Để thiết lập trình chiếu cho một số trang tùy chọn theo thứ tự xác định cần sử dụng lệnh nào trong thẻ Slide Show? \*

- Custom Slide Show
- Set up Slide Show
- Rehearse Timings
- Record Slide Show

Gửi

Trang 1 trong tổng số 1 [Xóa hết câu trả lời](#)

### 3.1.2.3.Hướng dẫn xem câu trả lời

**Bước 1.** Chọn **Câu trả lời** để xem tất cả các câu trả lời của học sinh

Bài tập trắc nghiệm "Thiết kế bài giảng chuyên nghiệp với M: Đã lưu tất cả thay đổi trong Drive Gửi

Câu hỏi **Câu trả lời 1** Cài đặt Tổng điểm: 2

1 câu trả lời

Bản tóm tắt Câu hỏi Cá nhân

Chấp nhận phản hồi

Thông tin chi tiết

Trung bình 2 / 2 điểm Trung vị 2 / 2 điểm Dải ô 2 - 2 điểm

Phân phối tổng điểm

# trong số người trả lời

Đã ghi được điểm

## Bước 2. Chọn tạo bảng tính để xuất file tổng hợp kết quả

huyên nghiệp với M: Đã lưu tất cả thay đổi trong Drive Gửi

Câu hỏi **Câu trả lời 1** Cài đặt Tổng điểm: 2

Tạo bảng tính

Chấp nhận phản hồi

Câu hỏi Cá nhân

Chọn đích đến cho câu trả lời

Tạo bảng tính mới Bài tập trắc nghiệm "Thiết kế ... [Tìm hiểu thêm](#)

Chọn bảng tính hiện có

Hủy **Tạo**

Bài tập trắc nghiệm "Thiết kế bài giảng chuyên nghiệp với MS PowerPoint" ... Chia Sẻ

Tệp Chính sửa Xem Chèn Định dạng Dữ liệu Công cụ Mẫu Đang xử lý... Trợ giúp

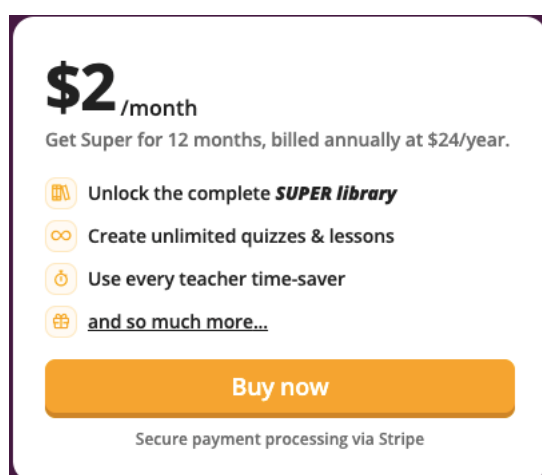
	A	B	C	D	E	F	G
1	Dấu thời gian	Địa chỉ email	Điểm số	Để thiết lập trình chiếu cơ	Chọn những cách có thể thêm mới slide vào bài thuyết trình		
2	09/09/2021 13:56:23	thodx@hnue.edu.vn	2 / 2	Custom Slide Show	New Slide/ Chọn Layout phù hợp, New Slide/ Slide from Outline		
3							

Như vậy là chúng ta đã hoàn thành bài kiểm tra để gửi cho học sinh làm.

## 3.2. Kiểm tra đánh giá sử dụng Quizizz

### 3.2.1 Giới thiệu công cụ Quizizz

Quizizz là một trong những công cụ hỗ trợ kiểm tra, đánh giá trong dạy học khá nổi tiếng và được nhiều giáo viên sử dụng rất hiệu quả. Tài khoản Quizizz cũng được tạo để sử dụng **miễn phí**. Tuy nhiên, nếu muốn truy cập không hạn chế tới kho tài nguyên của Quizizz, giáo viên của thẻ nâng cấp để sử dụng tài khoản loại **super** với giá chỉ 2\$/tháng.



Sử dụng Quizizz chúng ta có thể:

- Tạo ra các câu hỏi trắc nghiệm nhằm kiểm tra kiến thức ở các môn học cũng như kiến thức hiểu biết xã hội của học sinh
- Quizizz cho phép giáo viên tiếp cận ngân hàng câu hỏi đa dạng hoặc tự tạo lập bộ câu hỏi phù hợp với mục tiêu kiểm tra đánh giá.
- Cho phép học sinh trong cùng một lớp có thể tham gia trả lời câu hỏi trên Quizizz vào cùng một thời điểm do giáo viên quy định; hoặc hoàn tất bài kiểm tra vào một thời gian thuận lợi, trước thời hạn giáo viên quy định.
- Dễ dàng thông báo ngay kết quả và thứ hạng của những người tham gia trả lời câu hỏi nhằm gia tăng hứng thú học tập cho học sinh

**Bước 1.** Truy cập vào đường link: <https://quizizz.com/> để đăng ký tài khoản miễn phí. Sau đó chọn Sign Up để tạo mới 1 tài khoản.

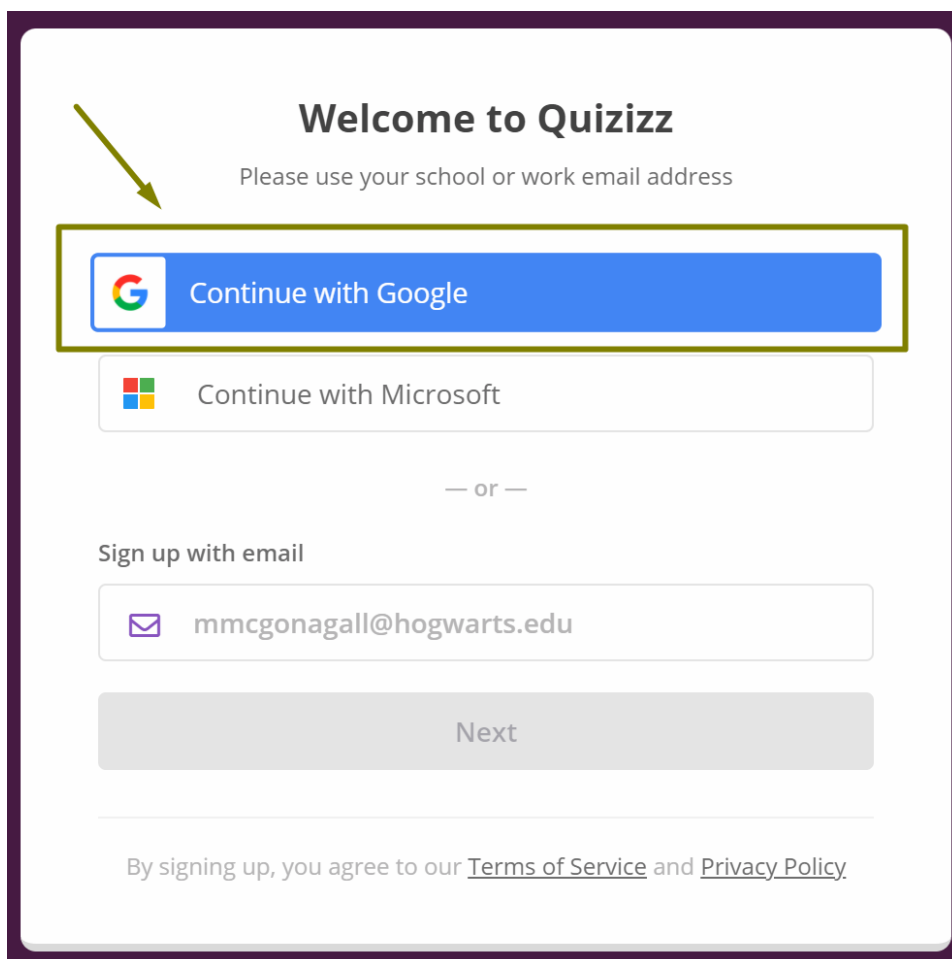
## The 100% engagement platform

Find and create free gamified quizzes and interactive lessons to engage any learner.

Get started >


Log In >


**Bước 2.** Tại đây chúng ta điền email cá nhân hoặc có thể sử dụng Gmail để đăng ký.



**Welcome to Quizizz**


Please use your school or work email address

 Continue with Google

 Continue with Microsoft

— or —

Sign up with email

 mmcgonagall@hogwarts.edu

Next

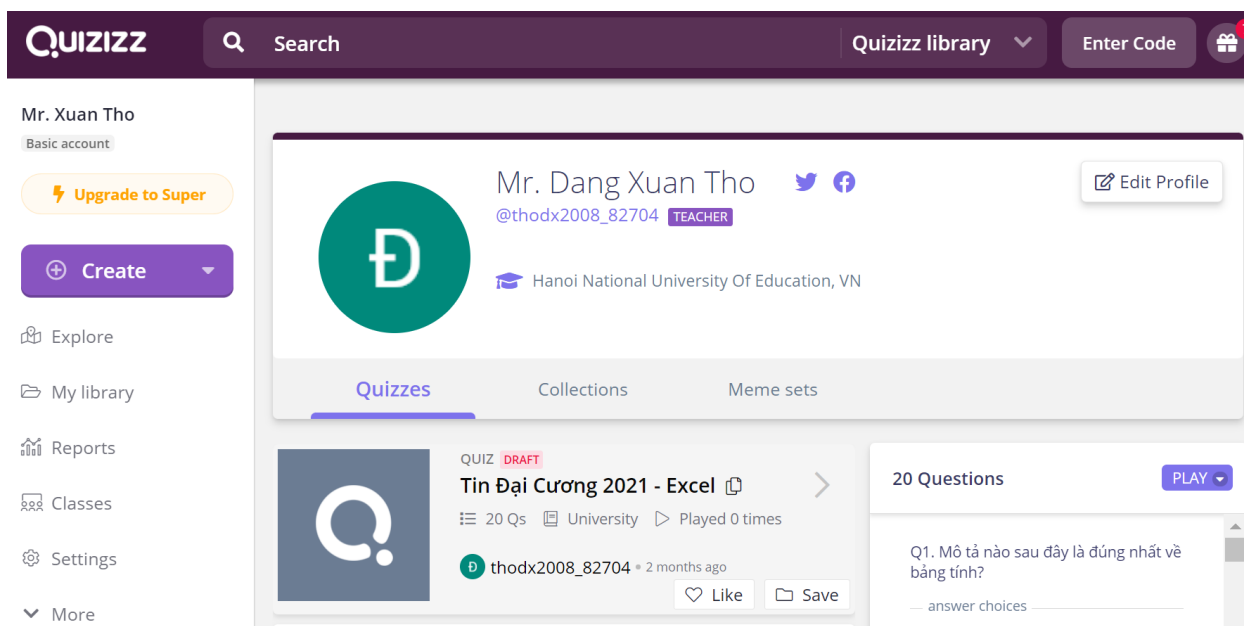
By signing up, you agree to our [Terms of Service](#) and [Privacy Policy](#).

**Bước 3.** Tiếp đến chọn **As a Teacher** trong màn hình **I'm using Quizizz...**





**Bước 4.** Vậy là chúng ta đã tạo xong tài khoản 1 cách nhanh chóng.



Quy trình thiết kế bộ câu hỏi kiểm tra đánh giá sử dụng Quizizz gồm các phần sau:

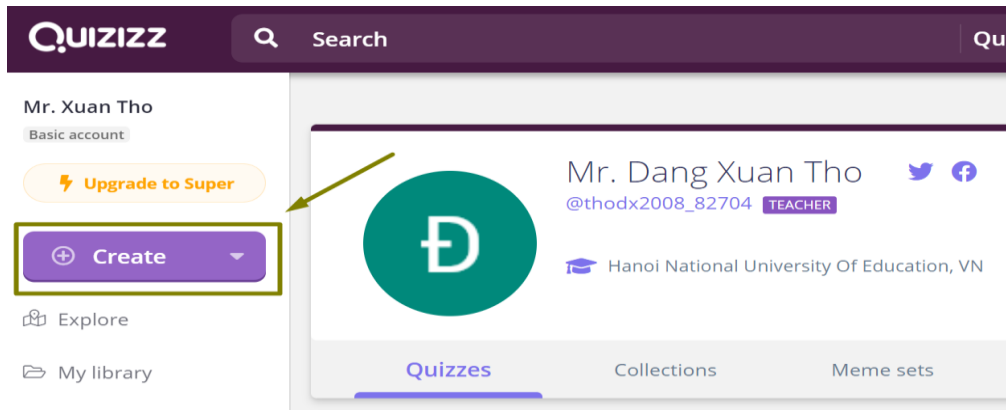
1. Tạo bài kiểm tra sử dụng Quizizz
2. Mời học sinh tham gia bài kiểm tra
3. Xem kết quả các câu trả lời của học sinh

Phần tiếp theo chúng ta sẽ tìm hiểu chi tiết hơn các bước của quy trình này.

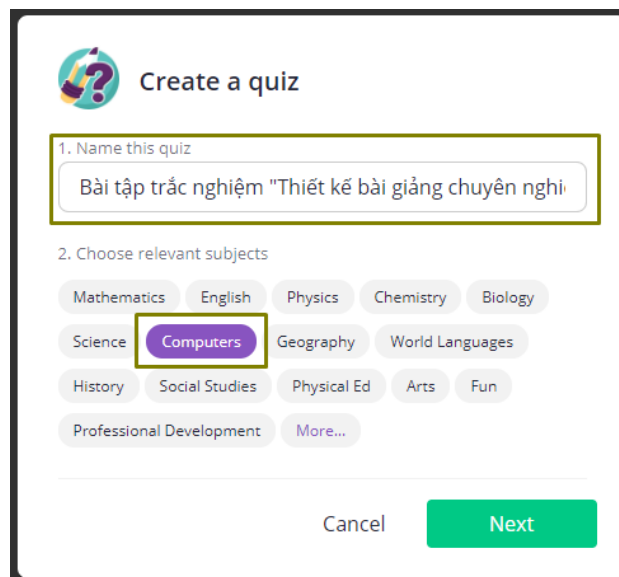
## 3.2.2. Hướng dẫn sử dụng Quizizz

### 3.2.2.1. Hướng dẫn tạo bài kiểm tra

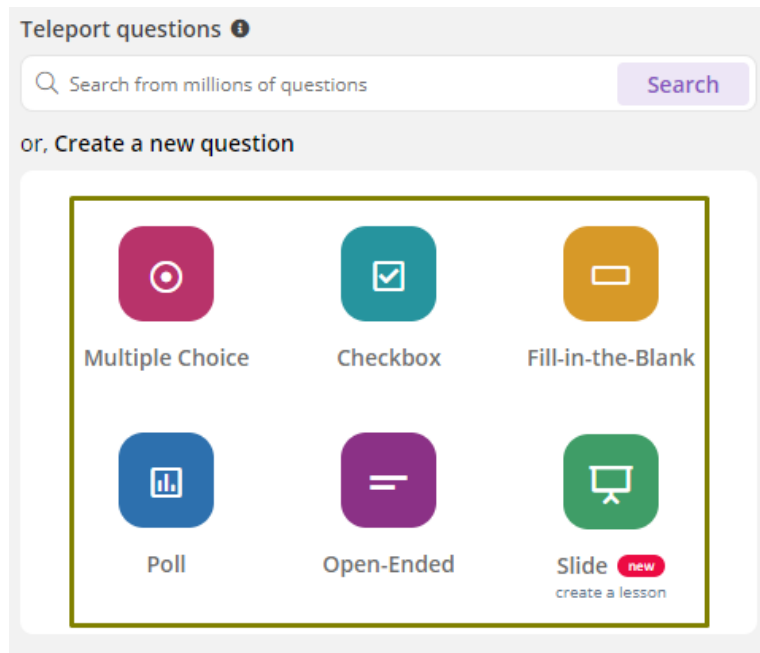
**Bước 1.** Để tạo 1 bài kiểm tra, chúng ta chọn vào **Create** tại trang chủ



**Bước 2.** Tiếp theo chúng ta nhập **Tên bài kiểm tra** và chọn **Môn học** cần kiểm tra rồi chọn **Next**

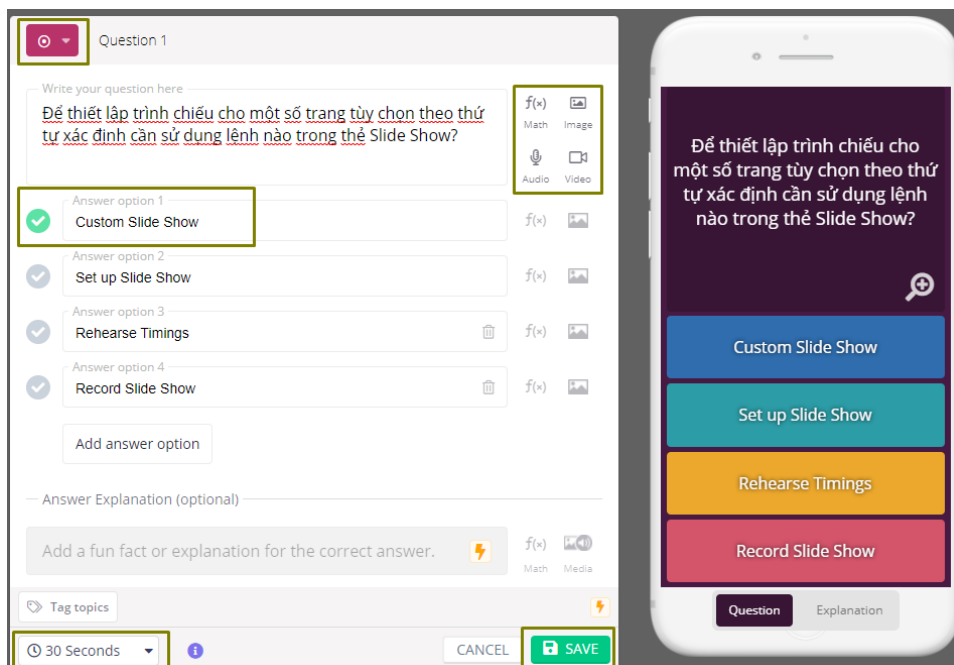



**Bước 3.** Tiếp theo, lựa chọn loại câu hỏi cần sử dụng






- Multiple choice: Câu hỏi trắc nghiệm
- Checkbox: dạng trắc nghiệm có nhiều phương án trả lời.
- Fill – in – the – Blank: Điền vào chỗ trống
- Poll: Dạng survey thu thập thông tin, ý kiến học sinh.
- Open- Ended: Dạng câu hỏi mở.

**Bước 4.** Chọn 1 dạng câu hỏi phù hợp, giả sử ở đây chúng ta chọn **Multiple choice** (và bên trong chúng ta vẫn có thể chọn lại được)

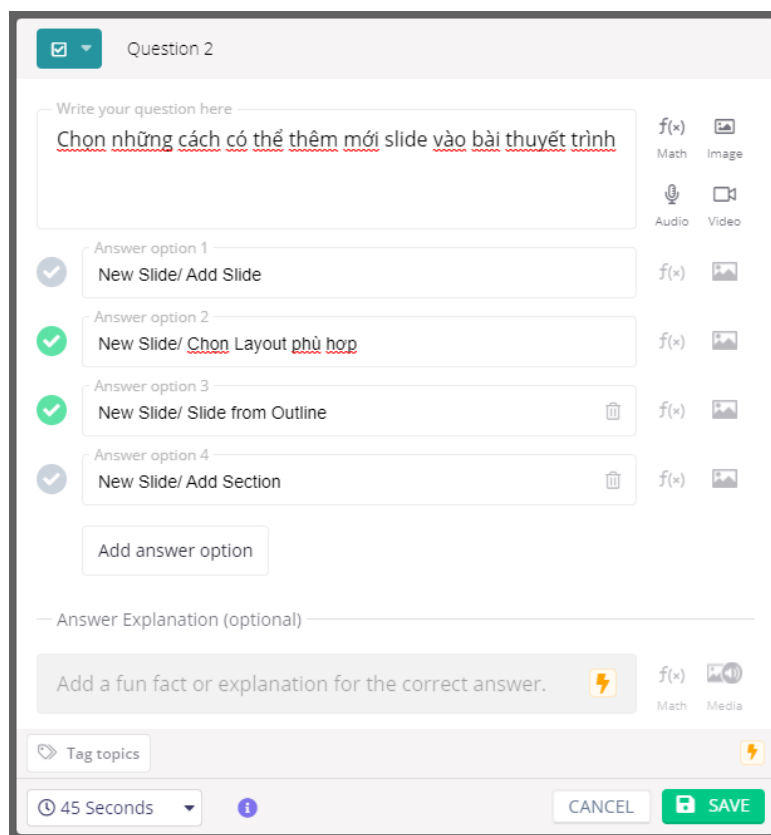


- Bấm **Option**  để thay đổi loại câu hỏi
- Bấm  $f(x)$  để chèn công thức toán học cho câu hỏi hoặc đáp án

- Bấm **Add image**  để thêm ảnh vào câu hỏi hoặc đáp án
- Bấm vào nút  chọn đáp án đúng.
- Bấm **Add answer option**: để thêm một phương án trả lời.
- Bấm **Time allotted to solve this question**  30 Seconds để thiết lập thời gian trả lời cho câu hỏi (*thấp nhất là 5 giây và cao nhất là 15 phút*)
- Bấm **SAVE** để lưu câu hỏi

Như vậy là chúng ta đã sử dụng Quizizz để tạo xong 1 câu hỏi. Chúng ta có thể tiếp tục lựa chọn các loại câu hỏi để tạo thêm câu hỏi mới cho bài kiểm tra.

**Bước 5.** Bây giờ chúng ta hãy thử tạo tiếp 1 dạng câu hỏi nữa. Chọn Checkbox để xem cách tạo câu hỏi có gì khác với loại Multiple choice không?



Tại đây chúng ta cũng đặt tên cho câu hỏi tại ô **Write your question here**: Thêm đáp án đúng tại ô **Answer**; Thiết lập thời gian trả lời cho câu hỏi; và bấm nút **Save** để lưu câu hỏi.

**Bước 6.** Cài đặt bài kiểm tra. Sau khi hoàn thành các câu hỏi cho bài kiểm tra ta chọn **Publish** để xuất bản bộ câu hỏi với một số cài đặt

- Add a title Image: Thêm ảnh cho tiêu đề của bài kiểm tra
- Select language: Chọn ngôn ngữ cho bài kiểm tra
- Select grades: Chọn đối tượng học sinh từ lớp mấy đến lớp mấy.
- Who can see this quiz: Thiết lập cho phép hoặc ko cho phép người khác nhìn thấy bài kiểm tra.



Như vậy là chúng ta đã biết cách để tạo bài kiểm tra. Bây giờ hãy mời học sinh vào làm bài kiểm tra.

### 3.2.2.2. Hướng dẫn mời học sinh tham gia bài kiểm tra

**Bước 1.** Mời học sinh tham gia bài kiểm tra. Để mời học sinh tham sử dụng Quizizz và gia bài kiểm tra, bấm chọn **Start a live quiz** (Chơi trực tiếp) hoặc **Assign homework** (Giao bài tập)



INSTRUCTOR-LED SESSION

Start a live quiz



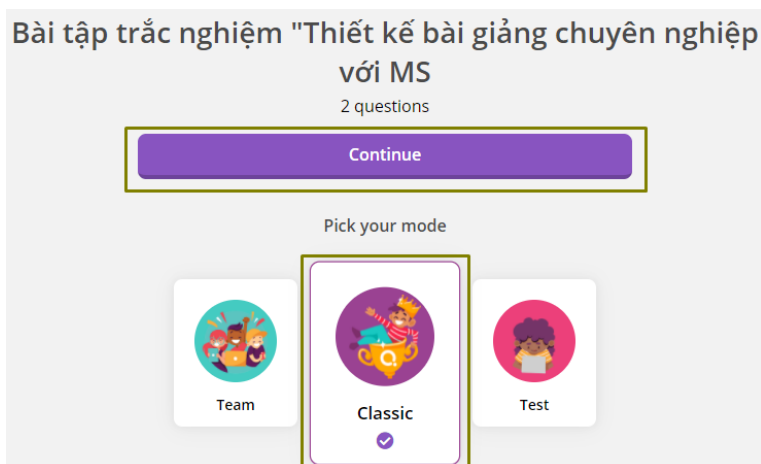
ASYNCHRONOUS LEARNING

Assign homework

**Bước 2.** Khi chọn **Start a live quiz** (Chơi trực tiếp). Giáo viên tiếp tục chọn 3 hình thức chơi

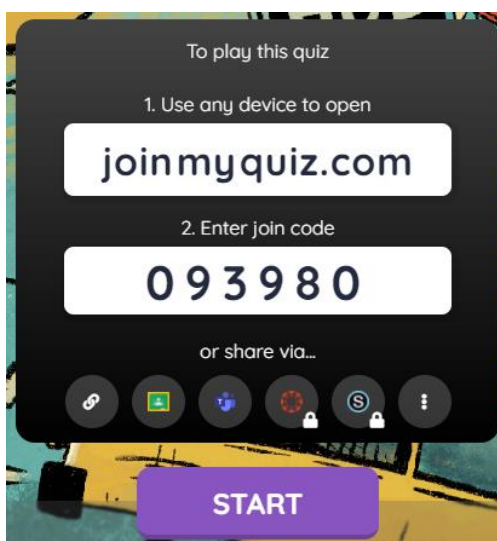
- Teams: Đội nhóm (thường tổ chức trên lớp)
- Classic: kiểu truyền thống mỗi người chơi trên 1 thiết bị (rất phù hợp với dạy online hiện nay)
- Test: Thực hiện bài kiểm tra một cách nghiêm túc, yêu cầu đăng nhập để làm bài.

Chúng ta hãy chọn hình thức tổ chức phù hợp với lớp học của mình. Giả sử ở đây chúng ta chọn **Classic**; rồi chọn **Continue** để tiếp tục



**Bước 3.** Khi đó có 2 cách để mời học sinh tham gia.

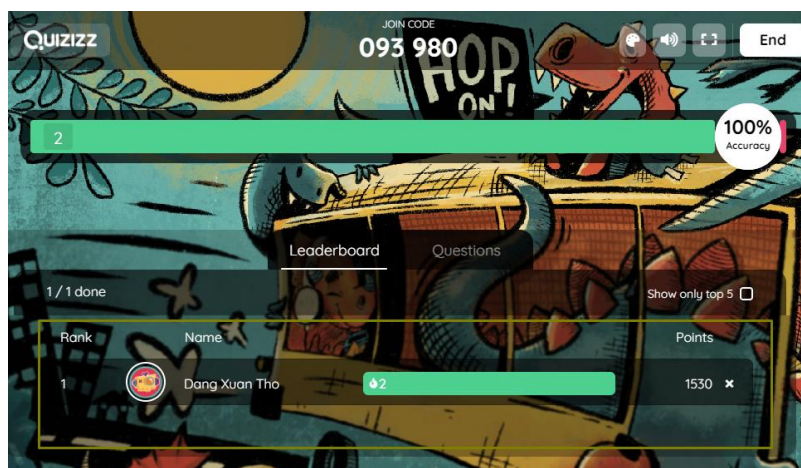
- Yêu cầu học sinh truy cập trang web [joinmyquiz.com](https://joinmyquiz.com) và sau đó nhập mã code để vào game
- Bấm chọn **or share via...** để chia sẻ đường link với học sinh.



Sau đó, bấm chọn **Start** để bắt đầu chơi

### a. Hướng dẫn xem câu trả lời

Trên màn hình của chúng ta sẽ hiển thị kết quả thực tế làm bài của học sinh một cách hết sức trực quan, sinh động.



Như thế là chúng ta đã biết cách sử dụng và tổ chức một bài kiểm tra cho học sinh trên Quizizz.com. Hy vọng công cụ này sẽ giúp giáo viên có thêm một lựa chọn nữa trong thư viện các công cụ kiểm tra đánh giá của mình.

## 3.3. Kiểm tra đánh giá sử dụng Kahoot

### 3.3.1 Giới thiệu công cụ Kahoot

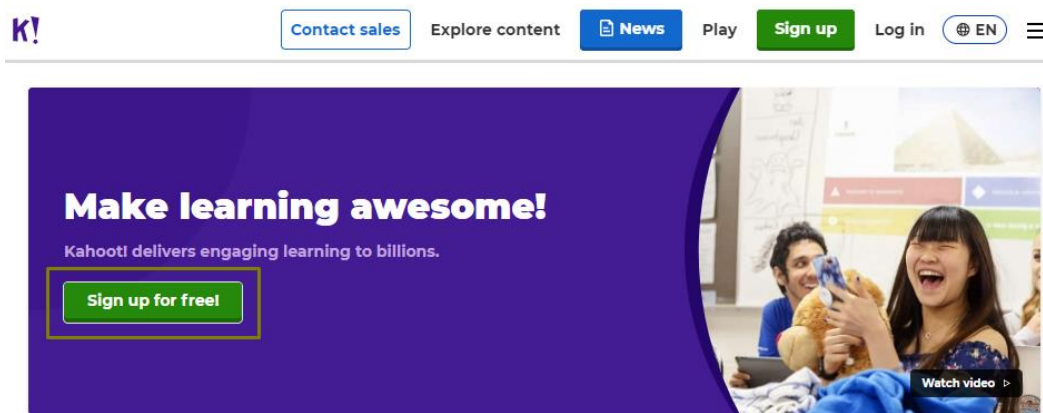
Kahoot! là một công cụ dùng để thiết kế những bài trắc nghiệm trực tuyến và có thể hỗ trợ nhiều người chơi một lúc. Trong quá trình sử dụng Kahoot để tổ chức trò chơi, Kahoot sẽ thông báo kết quả trực tuyến để tăng độ hấp dẫn cho phần thi trắc nghiệm.

Việc đăng ký tài khoản Kahoot! khá dễ dàng. Tài khoản miễn phí của Kahoot! cung cấp các chức năng cơ bản, cho phép tối đa 50 người chơi cùng lúc. Giáo viên có thể lựa chọn mua các gói cao hơn với nhiều tính năng hơn theo bảng giá trong hình dưới đây:

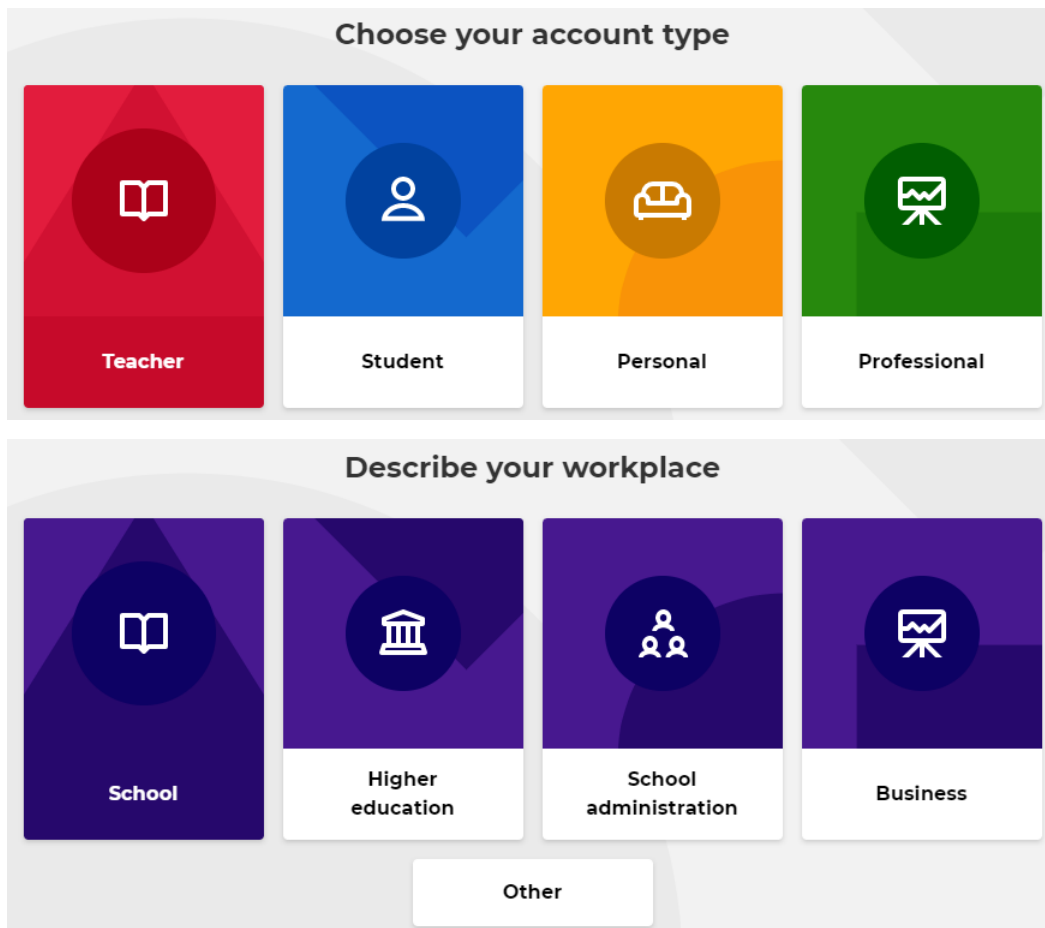
Teacher		School & District	
<b>Basic</b> <b>Free</b>	<b>Kahoot! Pro</b> Popular \$3 per teacher per month \$36 billed annually	<b>Kahoot! Premium</b> \$6 per teacher per month \$72 billed annually	<b>Kahoot! Premium+</b> Recommended \$9 \$6 per teacher per month \$108 \$72.36 billed annually
<b>Get started with Kahoot! basics</b> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Create kahoots with quiz questions</li><li>✓ Host and play kahoots</li><li>✓ Assign student-paced challenges</li><li>✓ Up to 50 players per game</li></ul>	<b>Teach interactive lessons</b> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Polls, puzzles and multi-select answers</li><li>✓ Advanced slide layouts</li><li>✓ Premium image library</li><li>✓ Up to 100 players per game</li></ul>	<b>Unlock more customization</b> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ "Type answer" question</li><li>✓ More teacher groups</li><li>✓ Personalized learning</li><li>✓ Up to 200 players per game</li></ul>	<b>Become the ultimate Kahoot'er</b> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Unlimited teacher groups</li><li>✓ Lesson plans with kahoots</li><li>✓ Access more learning apps</li><li>✓ Up to 2000 players per game</li></ul> <b>Upgrade before September 30 - 4 months are on us!</b> <small>(Offer applies to first year only)</small>
<a href="#">Continue for free</a>	<a href="#">Buy now</a> <a href="#">Try free trial</a> <small>Cancel at any time. Trial duration: 7 days</small>	<a href="#">Buy now</a> <a href="#">Try free trial</a> <small>Cancel at any time. Trial duration: 7 days</small>	<a href="#">Buy now</a> <a href="#">Try free trial</a> <small>Cancel at any time. Trial duration: 7 days</small>

### 3.3.1.1. Tạo lập phòng chơi trắc nghiệm

**Bước 1.** Truy cập vào trang <https://kahoot.com/>. Tạo tài khoản bằng cách chọn **Sign up for free!**



Sau đó, chọn loại tài khoản, ví dụ **Teacher**.



Tiếp tục, có thể đăng nhập qua tài khoản Microsoft hoặc Google mail.



## Create an account


Sign up with your email


Email


Password


I wish to receive information, offers, recommendations, and updates from Kahoot!

or

 Continue with Google

 Continue with Microsoft

 Continue with Apple

 Continue with Clever

Already have an account? [Log in](#)

Tiếp theo, chọn gói **Basic (Free)**, bấm chọn **Continue for free** để hoàn thành việc tạo tài khoản cá nhân

## Level up Kahoot!'ing in any learning environment

Whether you're teaching in class or virtually, Kahoot! will help you engage students, increase participation, and assess learning.

Teacher
School & District

Basic	Kahoot! Pro <span style="background-color: #007bff; color: white; padding: 2px;">Popular</span>	Kahoot! Premium	Kahoot! Premium+ <span style="background-color: #6f42c1; color: white; padding: 2px;">Recommended</span>
<h3>Free</h3> <p><b>Get started with Kahoot! basics</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Create kahoots with quiz questions</li> <li>✓ Host and play kahoots</li> <li>✓ Assign student-paced challenges</li> <li>✓ Up to 50 players per game</li> </ul> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; text-align: center; margin-top: 10px;">Continue for free</div>	<p><b>\$3</b> per teacher per month</p> <p>\$36 billed annually</p> <p><b>Teach interactive lessons</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Polls, puzzles and multi-select answers</li> <li>✓ Advanced slide layouts</li> <li>✓ Premium image library</li> <li>✓ Up to 100 players per game</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 10px; margin-top: 10px;"> <span style="background-color: #007bff; color: white; padding: 5px 10px;">Buy now</span> <span style="border: 1px solid #007bff; padding: 5px 10px;">Try free trial</span> </div> <p style="font-size: small; text-align: center;">Cancel at any time. Trial duration: 7 days</p>	<p><b>\$6</b> per teacher per month</p> <p>\$72 billed annually</p> <p><b>Unlock more customization</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ "Type answer" question</li> <li>✓ More teacher groups</li> <li>✓ Personalized learning</li> <li>✓ Up to 200 players per game</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 10px; margin-top: 10px;"> <span style="background-color: #17a2b8; color: white; padding: 5px 10px;">Buy now</span> <span style="border: 1px solid #17a2b8; padding: 5px 10px;">Try free trial</span> </div> <p style="font-size: small; text-align: center;">Cancel at any time. Trial duration: 7 days</p>	<p><b>\$9 \$6</b> per teacher per month</p> <p>\$108 \$72.36 billed annually</p> <p><b>Become the ultimate Kahoot!'er</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Unlimited teacher groups</li> <li>✓ Lesson plans with kahoots</li> <li>✓ Access more learning apps</li> <li>✓ Up to 2000 players per game</li> </ul> <p><b>Upgrade before September 30 - 4 months are on us!</b> <small>(Offer applies to first year only)</small></p> <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 10px; margin-top: 10px;"> <span style="background-color: #6f42c1; color: white; padding: 5px 10px;">Buy now</span> <span style="border: 1px solid #6f42c1; padding: 5px 10px;">Try free trial</span> </div> <p style="font-size: small; text-align: center;">Cancel at any time. Trial duration: 7 days</p>

Tiếp theo, chúng ta điền một số thông tin, chọn **Save and continue** để tiếp tục

### Welcome to Kahoot!

Get started in a couple of clicks

**Name** (Optional)

**Username** (Optional)

**Connect with your school**

**Country/Region**

**School name**

Maybe later
Save and continue

Home
Discover
Library
Reports
Groups

+
🔔
👤

**Dang Xuan Tho**  
thodx2008

Plan: Upgrade

Member of: Hanoi National University of Education

My interests Add interests

Your application for a Verified Profile is saved as a draft. Complete it today!

[Complete application](#)

Challenges overview

**Kahoot! EDU Meetup**  
Fall 2021 edition

**Register for the Kahoot! EDU Meetup: Fall edition**

Join us on September 22 to learn about new engaging Kahoot! features and discover playful pedagogy tips. Register early for a chance to win awesome Kahoot! swag!

Register now

Well done!  
**Now, on to the next task**

1

2

3

Play demo game
Create a Kahoot
Host kahoot

Đến đây, chúng ta đã hoàn thành quá trình tạo tài khoản miễn phí với Kahoot!


Quy trình thiết kế bộ câu hỏi kiểm tra đánh giá sử dụng Kahoot gồm các phần sau:

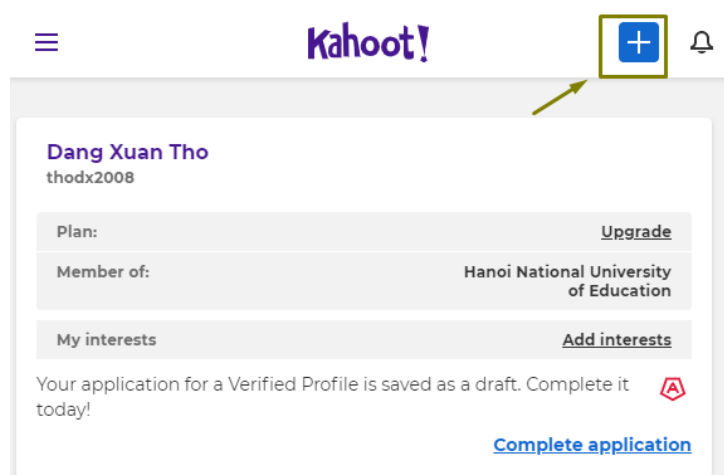
1. Tạo bài kiểm tra sử dụng Kahoot
2. Mời học sinh tham gia bài kiểm tra
3. Xem kết quả các câu trả lời của học sinh

Phần tiếp theo chúng ta sẽ tìm hiểu chi tiết hơn các bước của quy trình này.

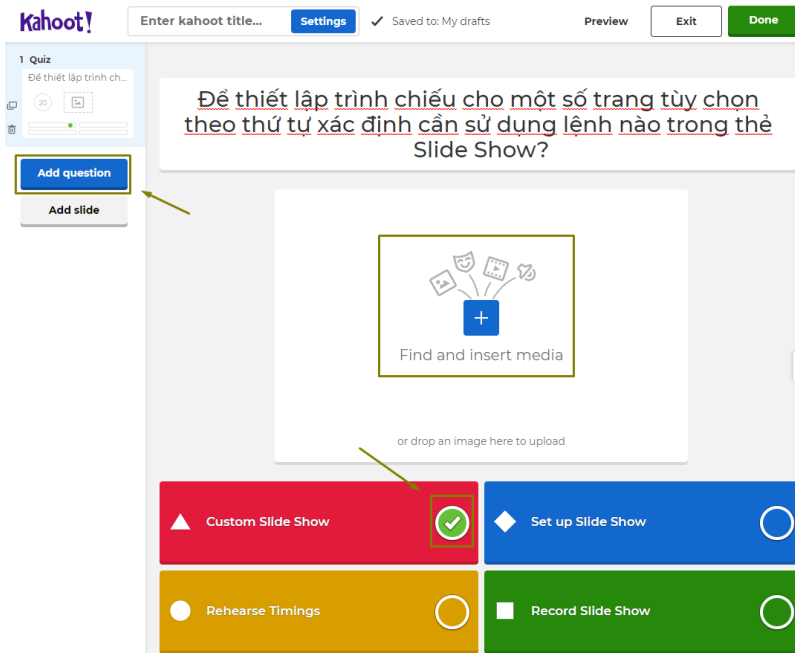
### 3.3.2. Hướng dẫn sử dụng Kahoot

#### 3.3.2.1. Hướng dẫn tạo bài kiểm tra

**Bước 1:** Sau khi đăng nhập xong, màn hình chính sẽ hiện ra. Chọn biểu tượng  để tạo một bài trắc nghiệm.


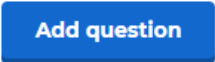



**Bước 2:** Chọn thể loại Kahoot mà giáo viên muốn tạo. Tại bài hướng dẫn này chúng ta chọn Quiz



- Bấm vào nút  chọn đáp án đúng.



- Bấm  để thêm nội dung media
- Bấm  để thêm câu hỏi nữa
- Bấm  để hoàn thành quá trình tạo bài kiểm tra

Tiếp theo, chúng ta hoàn thành một số thông tin gồm **Tiêu đề** và **Mô tả** cho bài kiểm tra. Chọn **Continue** để tiếp tục.

## Add the finishing touches!

Enter a title and a description for your kahoot.

**Title**

Bài tập trắc nghiệm "Thiết kế bài gi... 23

A descriptive title will give players an indication of what the kahoot is about.

**Description (Optional)**

Bài tập trắc nghiệm "Thiết kế bài giảng chuyên nghiệp với MS PowerPoint" 208

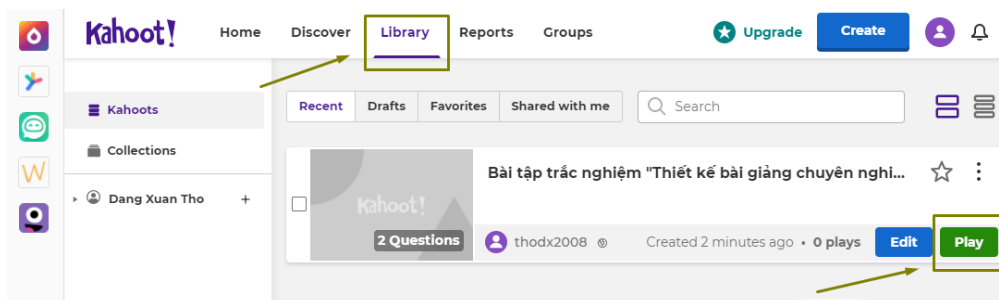
A good description will help other users find your kahoot.

Cancel
Continue

Như thế là chúng ta đã biết cách để tạo bài kiểm tra. Bây giờ hãy mời học sinh vào làm bài kiểm tra.

### 3.3.2.2. Hướng dẫn mời học sinh tham gia bài kiểm tra

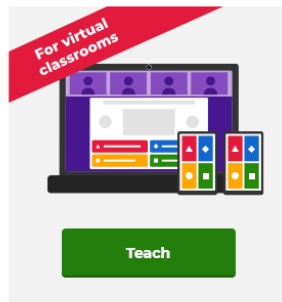
**Bước 1.** Chọn **Library** để vào thư viện các bài kiểm tra chúng ta đã tạo ra trước đây. Bấm chọn Play vào đúng bài kiểm tra chúng ta muốn bắt đầu.



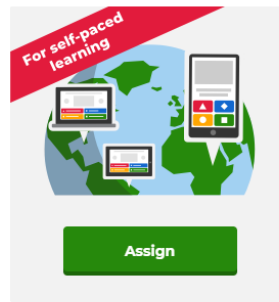
**Bước 2.** Tiếp theo, lựa chọn cách chơi:

- **Teach** (For virtual classrooms): để chơi trực tiếp cùng nhau với những học sinh khác trong lớp học
- **Assign** (For self-paced learning): để giao bài cho học sinh

### Choose a way to play this kahoot



Play a live game together with learners over video or in class



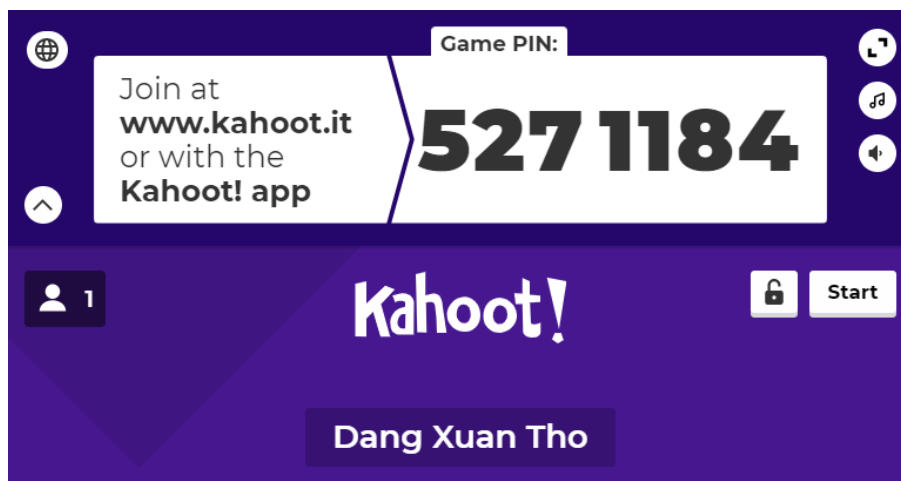
Assign a challenge game to learners who play it at their own pace

**Bước 3.** Chúng ta chọn **Teach** sẽ xuất hiện hai lựa chọn:

- **Classic:** Kiểu trắc nghiệm 1:1 truyền thống.
- **Team mode:** Chơi đội nhóm



**Bước 4.** Website sẽ chuyển hướng đến trang chờ người chơi. Đợi số người chơi đủ, nhấn START để bắt đầu



### 3.3.2.3. Hướng dẫn xem câu trả lời

Trên màn hình của chúng ta sẽ hiển thị kết quả thực tế làm bài của học sinh một cách hết sức trực quan, sinh động.



Như thế là chúng ta đã biết cách sử dụng và tổ chức một bài kiểm tra cho học sinh trên Kahoot. Hy vọng công cụ này sẽ giúp giáo viên có thêm một lựa chọn nữa trong thư viện các công cụ kiểm tra đánh giá của mình.

# Lựa chọn và sử dụng nền tảng dạy học trực tuyến

## 4.1. Dạy học trực tuyến sử dụng Zoom

### 4.1.1. Giới thiệu công cụ

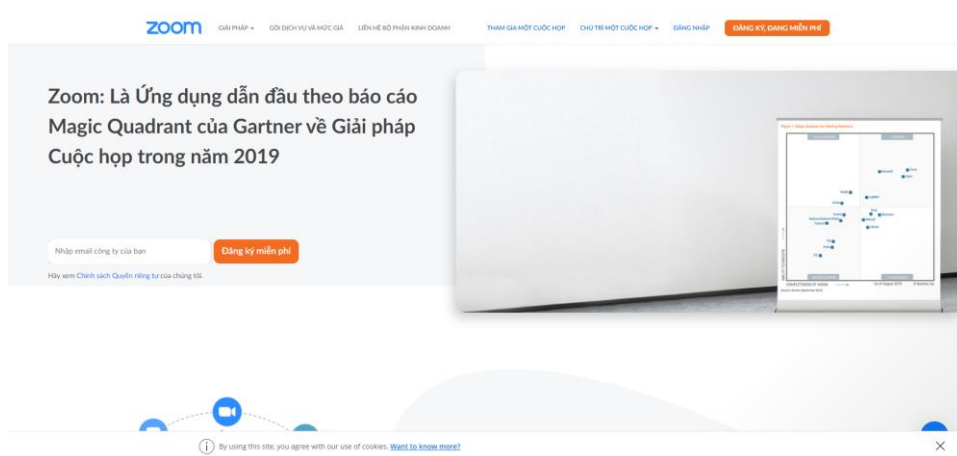
Phần mềm zoom meeting là giải pháp cung cấp dịch vụ hội nghị truyền hình dựa trên đám mây giúp giáo viên và học sinh dễ dàng tổ chức và triển khai các lớp học trực tuyến từ bất cứ đâu, thậm chí ngay từ các thiết bị di động như smartphone, tablet.

Một số ưu điểm của Zoom:

- Chất lượng cuộc hội thoại tốt, ổn định.
- Hỗ trợ các lớp học video trực tuyến, tin nhắn nhanh hoặc chia sẻ màn hình.
- Phần mềm họp trực tuyến Zoom Cloud Meetings có thể kết giáo viên, mời giáo viên bè sử dụng thông qua Email.
- Phần mềm họp trực tuyến Zoom Cloud Meetings có thể làm việc thông qua WiFi, 4G/LTE, và mạng 3G.
- Hỗ trợ đa nền tảng, giao diện đơn giản, dễ sử dụng, phù hợp với giảng dạy trực tuyến.

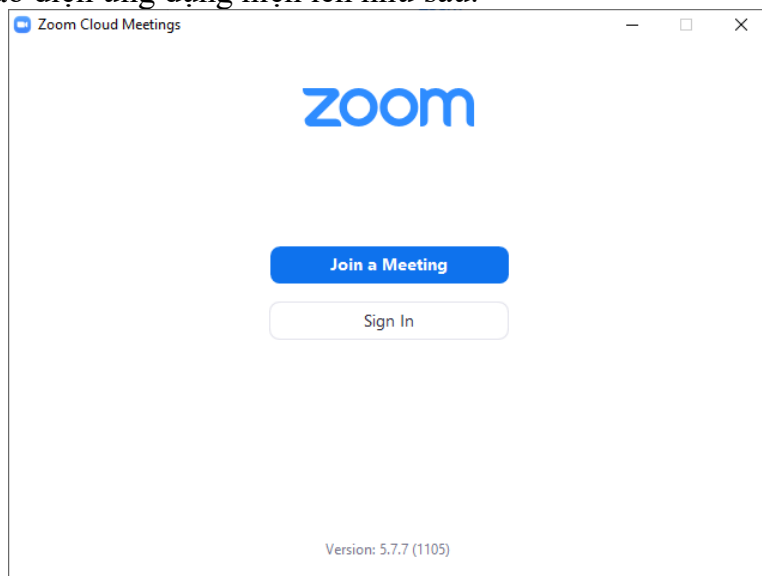
Giáo viên có thể lựa chọn giữa việc sử dụng Zoom trực tiếp trên trình duyệt, hoặc có thể tải ứng dụng họp trực tuyến Zoom về máy để sử dụng.

Để truy cập Zoom, giáo viên có thể truy cập qua đường dẫn <https://zoom.us/> để thấy giao diện trang chủ như hình dưới đây.









Hoặc tải ứng dụng Zoom về thiết bị, giáo viên có thể truy cập <https://zoom.us/download> và chọn phiên bản phù hợp với thiết bị. Khi mở ứng dụng trên máy tính, giao diện ứng dụng hiện lên như sau:



Trong tài liệu này, chúng tôi sẽ chỉ hướng dẫn dưới 2 hình thức: sử dụng Zoom trên trình duyệt và sử dụng ứng dụng Zoom.

Zoom cung cấp hai hình thức dịch vụ: Có phí và trả phí. Người dùng trả phí có thể sử dụng nhiều dịch vụ và chức năng của zoom hơn so với người dùng miễn phí.

Thông tin chi tiết về các gói dịch vụ, giáo viên có thể truy cập <https://zoom.us/buy> để mua trực tiếp hoặc thông qua zoom Việt Nam. Bảng giá các gói dịch vụ như sau:

 <b>ZOOM EDUCATION</b> Dành cho Giáo dục 3.300.000/Năm/1 Tài khoản	 <b>ZOOM PRO</b> Dành cho nhóm nhỏ 3.600.000/Năm/1 Tài khoản	 <b>ZOOM BUSINESS</b> Dành cho Doanh nghiệp vừa và nhỏ 5.200.000/Tài khoản/Tối thiểu 10 tài khoản	 <b>ZOOM ENTERPRISE</b> Dành cho Doanh nghiệp lớn 6.300.000/Tài khoản/Tối thiểu 50 tài khoản
<p><b>Đăng ký</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Có tất cả tính năng của gói Pro</li> <li>✓ Tối đa 300 người tham gia đồng thời</li> <li>✓ Không giới hạn số lượng cuộc họp</li> <li>✓ Bảng ghi âm lưu trên cloud</li> <li>✓ Có tính năng Thông dịch viên hỗ trợ cuộc họp</li> <li>✓ Có tính năng Breakout Rooms</li> <li>✓ Thời hạn cuộc họp là 24 giờ</li> </ul>	<p><b>Đăng ký</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 100 người tham gia cuộc họp</li> <li>✓ Thời hạn cuộc họp là 24 giờ</li> <li>✓ Kiểm soát tính năng quản trị viên</li> <li>✓ Báo cáo</li> <li>✓ ID cuộc họp cá nhân tùy chỉnh</li> <li>✓ Chỉ định lịch trình</li> <li>✓ 1GB ghi lại cuộc họp trên đám mây MP4 hoặc M4A</li> </ul>	<p><b>Đăng ký</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Tất cả các tính năng của gói Pro</li> <li>✓ Tối đa 300 người tham gia</li> <li>✓ Hỗ trợ điện thoại chuyên dụng</li> <li>✓ Bảng điều khiển quản trị riêng</li> <li>✓ Url vanity</li> <li>✓ Cho phép dữ liệu chia sẻ video, thoại và nội dung trên cloud riêng của bạn</li> <li>✓ Cho phép bạn đăng nhập bằng</li> </ul>	<p><b>Đăng ký</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Tất cả các tính năng gói Business+</li> <li>✓ Tối đa 500 người tham gia</li> <li>✓ Lưu trữ Ghi hình, ghi âm cloud không giới hạn dung lượng</li> <li>✓ Hỗ trợ riêng qua điện thoại</li> <li>✓ Review hiệu quả kinh doanh khi dùng Zoom</li> <li>✓ Gói giảm giá trên Hội thảo trên Webinar và Zoom Room</li> </ul>

Một điểm lưu ý là giáo viên sử dụng địa chỉ email có tên miền edu (giáo dục) có thể được Zoom ưu tiên loại bỏ giới hạn 40 phút với tài khoản miễn phí mà không phải chịu thêm chi phí. Tuy nhiên, sau khi đăng ký, giáo viên sẽ phải chờ 72 tiếng (3 ngày) hoặc

lâu hơn để được loại bỏ giới hạn 40 phút nếu Zoom xác minh trường học của họ đủ điều kiện là trường học chính thức của hệ thống giáo dục.

## 4.1.2. Các hình thức đăng ký, đăng nhập

Việc sử dụng đầy đủ các tính năng của Zoom yêu cầu giáo viên cần có ít nhất một tài khoản (miễn phí hoặc trả phí). Ngoài việc sử dụng đầy đủ các chức năng của Zoom, giáo viên có thể theo dõi quá trình dạy học trực tuyến của mình.

Dưới đây là hướng dẫn chi tiết cách đăng ký một tài khoản Zoom và cách đăng nhập vào tài khoản Zoom.

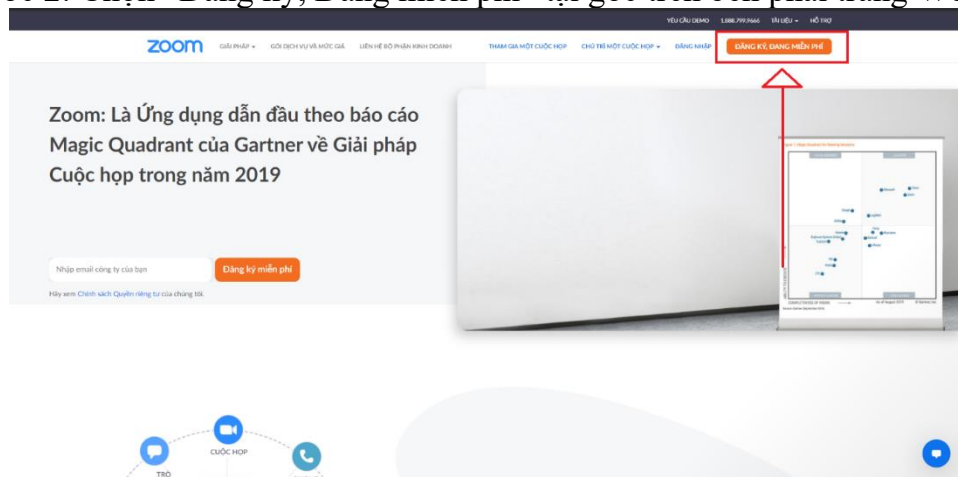
### 4.1.2.1 Đăng ký

#### a. Đăng ký trực tiếp qua ứng dụng Zoom

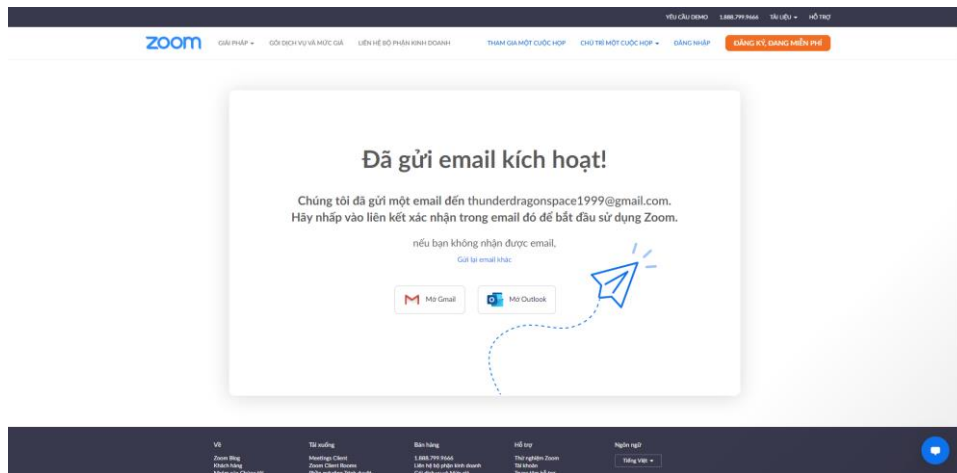
- Bước 1: Giáo viên mở ứng dụng Zoom và chọn “Sign In”.
- Bước 2: Giáo viên chọn “Sign Up” tại góc dưới bên phải của ứng dụng.
- Bước 3: Tại đây, ứng dụng sẽ tự động mở trình duyệt mặc định đến đường dẫn <https://zoom.us/signup>
- Để đến các bước tiếp theo, xin hãy xem phần đăng ký qua trình duyệt.

#### b. Đăng ký qua trình duyệt

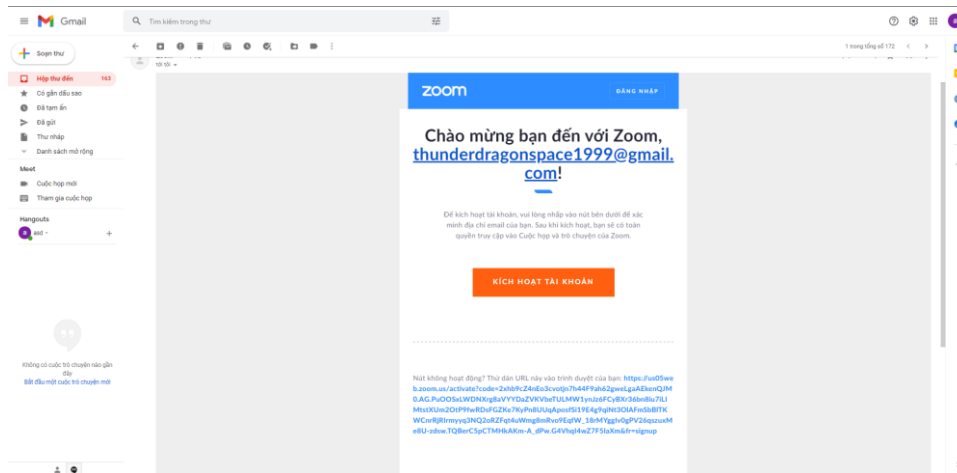
- Bước 1: Trên trình duyệt, truy cập <https://zoom.us>
- Bước 2: Chọn “Đăng ký, Đăng miễn phí” tại góc trên bên phải trang Web.



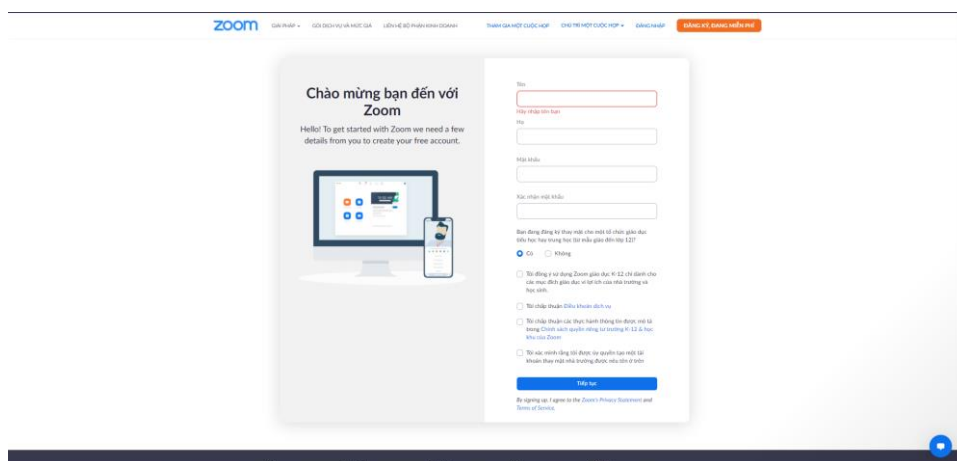
- Bước 3: Nhập ngày, tháng, năm sinh.
- Bước 4: Nhập địa chỉ Email, địa chỉ Email này sẽ là tài khoản đăng nhập của giáo viên khi quá trình đăng ký hoàn tất. Màn hình sau khi hoàn tất sẽ như sau:



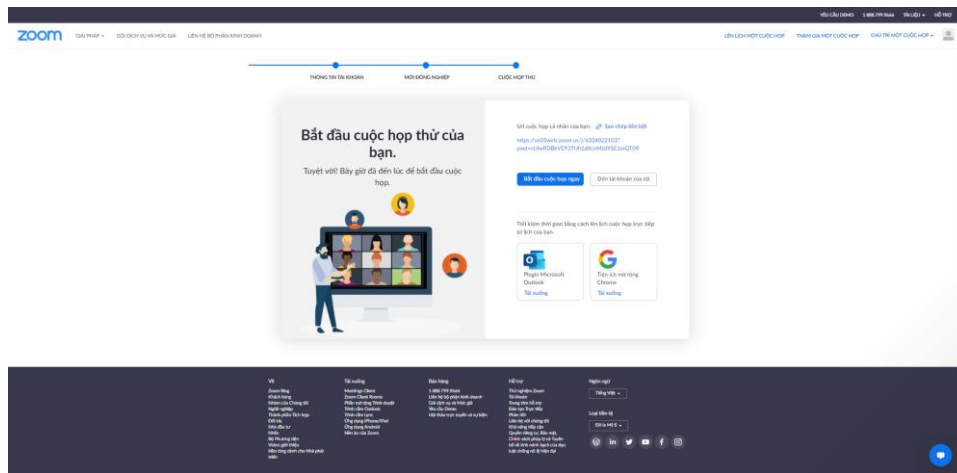
- Bước 5: Sau khi nhập địa chỉ email hợp lệ, giáo viên sẽ nhận một Email xác nhận tài khoản mới.



- Bước 6: Chọn Kích hoạt tài khoản trong Email, trình duyệt sẽ chuyển hướng đến trang Web mới, cho phép giáo viên điền các thông tin cơ bản.



- Bước 7 (Tùy chọn): Tại màn hình này, giáo viên nhập địa chỉ Email của công ty (trường học) để gửi lời mời đăng ký đến các thành viên khác. Có thể bỏ qua bước này.

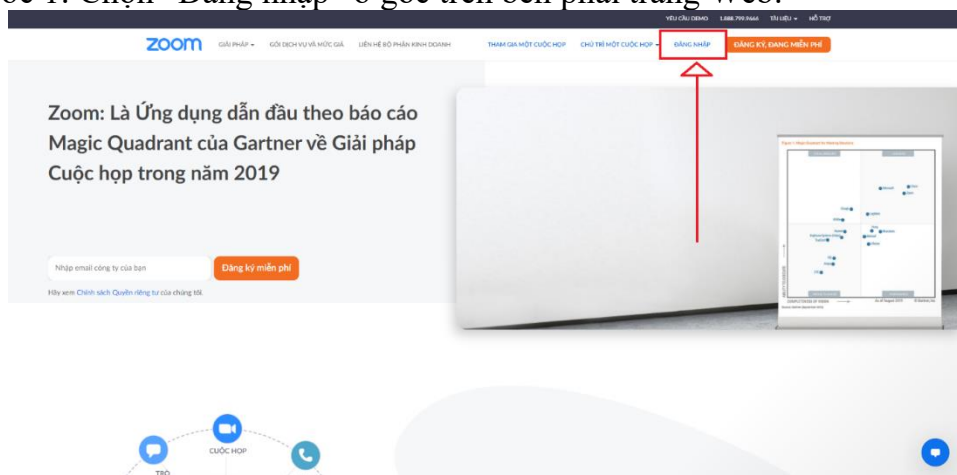


Nếu giáo viên sử dụng địa chỉ email của trường học (có tên miền edu), sau khi xác nhận thành công, giáo viên đăng nhập vào ứng dụng Zoom sẽ nhận được thông báo giới hạn 40 phút đã bị gỡ bỏ trên tài khoản của mình.

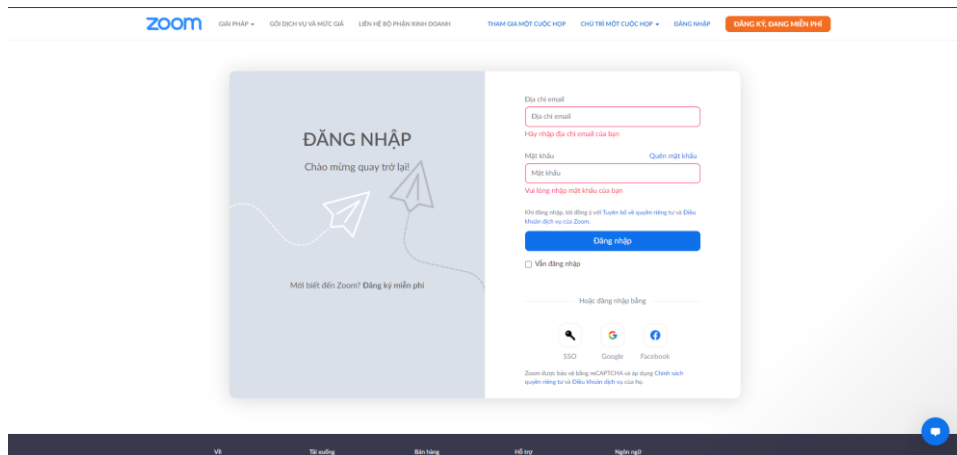
#### 4.1.2.2. Đăng nhập

##### a. Đăng nhập qua trình duyệt

- Bước 1: Chọn “Đăng nhập” ở góc trên bên phải trang Web.

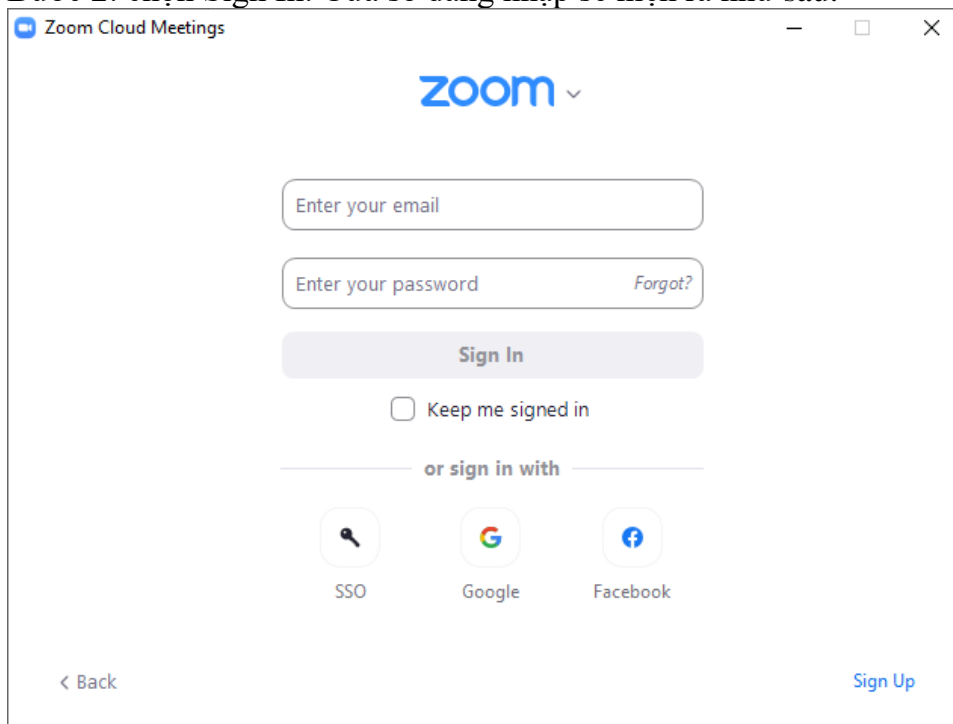


- Bước 2: Tại đây giáo viên có thể chọn một trong 4 cách đăng nhập khác nhau:
  - o Đăng nhập trực tiếp: Giáo viên nhập Email và mật khẩu đã đăng ký trước đó để đăng nhập Zoom
  - o Đăng nhập qua SSO: Giáo viên nhập tên miền công ty (trường học) để đăng nhập qua SSO, yêu cầu đã có sẵn tên miền SSO
  - o Đăng nhập qua Google: Giáo viên đăng nhập qua tài khoản Google để đăng nhập, yêu cầu tài khoản Google có sẵn.
  - o Đăng nhập qua Facebook: Giáo viên đăng nhập qua tài khoản Facebook để đăng nhập, yêu cầu tài khoản Facebook có sẵn.



## b. Đăng nhập qua ứng dụng

- Bước 1: Mở ứng dụng Zoom
- Bước 2: chọn Sign In. Cửa sổ đăng nhập sẽ hiện ra như sau:



- Bước 3: Chọn một trong 4 cách đăng nhập khác nhau là đăng nhập bằng tài khoản đã đăng ký, bằng SSO, qua gmail hoặc qua Facebook tương tự với các cách đăng nhập qua trình duyệt.

### 4.1.3. Quy trình sử dụng Zoom

Zoom có một quy trình sử dụng đơn giản, dễ sử dụng. Dưới đây là một quy trình sử dụng Zoom cơ bản:

1. Đăng ký/đăng nhập
2. Tạo phòng họp trực tuyến
3. Tham gia phòng họp trực tuyến

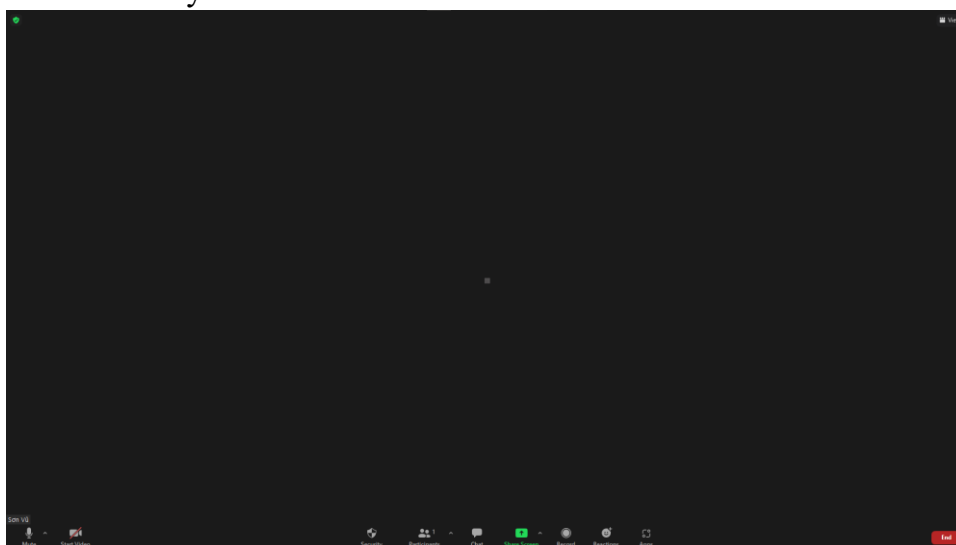
4. Điều hành phòng họp trực tuyến
5. Lưu các báo cáo, Record phòng họp

#### 4.1.3.1. Tạo phòng họp Zoom

##### a) Tạo phòng họp tức thì

Giáo viên có thể tạo một phòng họp tức thì qua trình duyệt theo các bước sau đây:

- Bước 1: Truy cập trang chủ Zoom trên trình duyệt
- Bước 2: Đăng nhập theo cách thức đã trình bày ở trên để màn hình chính của Zoom hiện ra như dưới đây.



- Bước 3: Tại trang chủ, chọn “Chủ trì một lớp học ” tại góc trên bên phải của trang chủ, có thể chọn 1 trong 3 lựa chọn: Bật – tắt Video hoặc chỉ chia sẻ màn hình.

Giáo viên cũng có thể tạo một phòng họp tức thì qua ứng dụng Zoom theo các bước sau:

- Bước 1: Mở ứng dụng Zoom
- Bước 2: Đăng nhập
- Bước 2: Chọn New Meeting tại giao diện chính của ứng dụng

#### 4.1.3.2. Lên lịch phòng họp

Giáo viên có thể lên lịch trước phòng họp trên trình duyệt.

- Bước 1: Truy cập trang chủ Zoom trên trình duyệt
- Bước 2: Đăng nhập
- Bước 3: Chọn Tài khoản của tôi → Lớp học
- Bước 4: Chọn “Lên lịch một lớp học ” và cài đặt các tùy chọn của lớp học được lên lịch

Sau khi hoàn tất, chúng ta có giao diện hiển thị các cuộc họp được lên lịch như hình dưới đây.

Giáo viên có thể lên lịch trước lớp học trong ứng dụng Zoom.

- Bước 1: Mở ứng dụng Zoom
- Bước 2: Đăng nhập
- Bước 3: Chọn “Schedule” tại giao diện chính của ứng dụng
- Bước 4: Cài đặt các tùy chọn của lớp học được lên lịch

#### 4.1.3.3. Thiết lập phòng họp Zoom

Mỗi phòng họp Zoom có các thiết lập riêng, một số thiết lập có thể cài đặt khi lên lịch một phòng họp trực tuyến.

Các thiết lập lên lịch phòng họp Zoom:

- Topic:
  - Tên buổi họp
  - Start: Thời gian bắt đầu, gồm ngày tháng, thời gian
  - Duration: Thời lượng buổi họp
  - Recurring Meeting: Buổi học định kỳ (cố định). Khi chọn mục này thì ID buổi họp học sinh/học sinh hay nhân viên không cần phải nhập ID mỗi lần tham gia buổi học.
  - Time Zone: Chọn múi giờ
- Meeting ID: Thiết lập ID ngẫu nhiên hoặc ID riêng của giáo viên
- Security: Thiết lập các tùy chọn bảo mật cho lớp học
- Passcode (có hoặc không): tạo Passcode cho lớp học, giáo viên cần nhập đúng Passcode để tham gia lớp học
- Waiting Room: Thiết lập phòng chờ cho lớp học, học sinh sau khi nhập đúng ID và Passcode (nếu có) thì sẽ được đưa vào phòng chờ, giáo viên có thể cho phép tham gia lớp học.



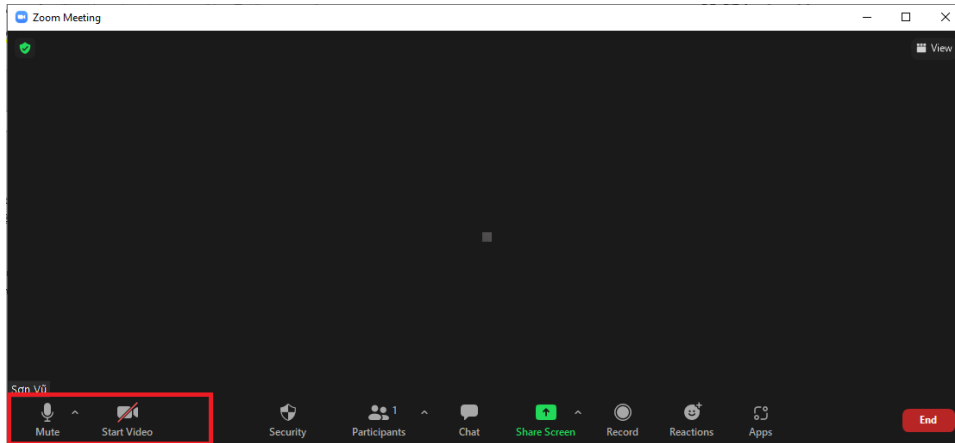
- Video: Tùy chọn bật/tắt Video cho giáo viên và học sinh khi bắt đầu lớp học (có thể thay đổi khi lớp học đang diễn ra)
- Calendar: Thiết lập thông báo trên lịch cho lớp học
- Advanced: Tùy chọn nâng cao cho lớp học
  - Cho phép tham gia lớp học mọi lúc
  - Tắt mic của học sinh khi vào phòng họp
  - Tự động Record lớp học và lưu trên máy của giáo viên
  - Cho phép hoặc cấm giáo viên từ quốc gia/vùng lãnh thổ nhất định.

#### 4.1.3.4. Vận hành phòng họp Zoom

Khi lớp học bắt đầu, giáo viên có thể thay đổi các thiết lập cho lớp học. Người tham gia cũng có thể thay đổi một số thiết lập, nhưng bị hạn chế so với giáo viên.

##### a. Âm thanh và video

Giáo viên và học sinh đều có thể tùy chỉnh Âm thanh và Video của mình như hình dưới đây:

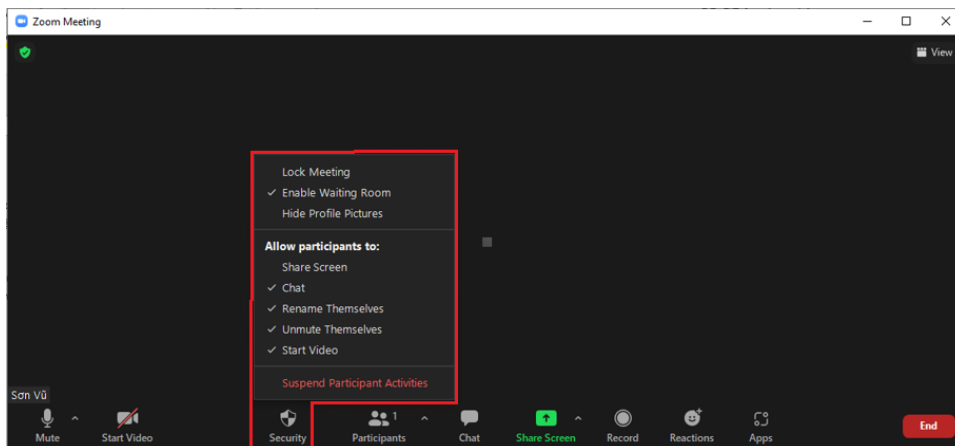


**Mute/Unmute:** Giáo viên tắt/bật micro của mình trong phòng họp, có thể chọn nút mũi tên hướng lên trên ở góc nút để vào tùy chọn micro.

**Video:** Giáo viên thiết lập Video của mình trong phòng họp

### b. Bảo mật phòng họp

Thiết lập bảo mật cho phòng họp Zoom, chức năng này chỉ người chủ trì (host) mới có thể sử dụng. Để thiết lập bảo mật, giáo viên chọn vào Security trên màn hình điều khiển.



Tại đây giáo viên có thể thiết lập các thông tin sau:

- Lock Meeting: Khóa phòng họp, không cho phép học sinh mới vào phòng họp
- Enable Waiting Room: Thiết lập phòng chờ
- Hide Profile Pictures: Ẩn hình nền của mọi người trong phòng họp
- Allow participants to: Thiết lập các hoạt động học sinh có thể sử dụng
  - o Share screen: Chia sẻ màn hình
  - o Chat: Nói chuyện
  - o Rename Themselves: Tự thay đổi tên
  - o Unmute Themselves: Tự mở Micro
  - o Start Video: Tự bật Video
- Suspend Participants Activites: Cấm tất cả hoạt động của học sinh

### c. Record

Giáo viên có thể Record lại lớp học để có thể xem lại lớp học sau đó. Khi bắt đầu Record, tạm ngưng hoặc dừng Record sẽ có thông báo tới tất cả thành viên trong lớp học. Chức năng này chỉ có giáo viên có thể thực hiện.

Với các tài khoản miễn phí, giáo viên lớp học chỉ có thể lưu trên máy. Còn với các tài khoản trả phí, giáo viên có thể lưu trên hệ thống lưu trữ đám mây của Zoom.


### d. Chia sẻ nội dung

Trong lớp học, giáo viên có thể chia sẻ nội dung sau:

- Toàn bộ màn hình nền hoặc màn hình điện thoại
- Một hoặc nhiều ứng dụng cụ thể
- Một phần của màn hình
- Nội dung từ máy ảnh thứ hai
- Bảng trắng
- Một video được lưu trữ cục bộ
- Âm thanh thiết bị
- màn hình iPhone / iPad

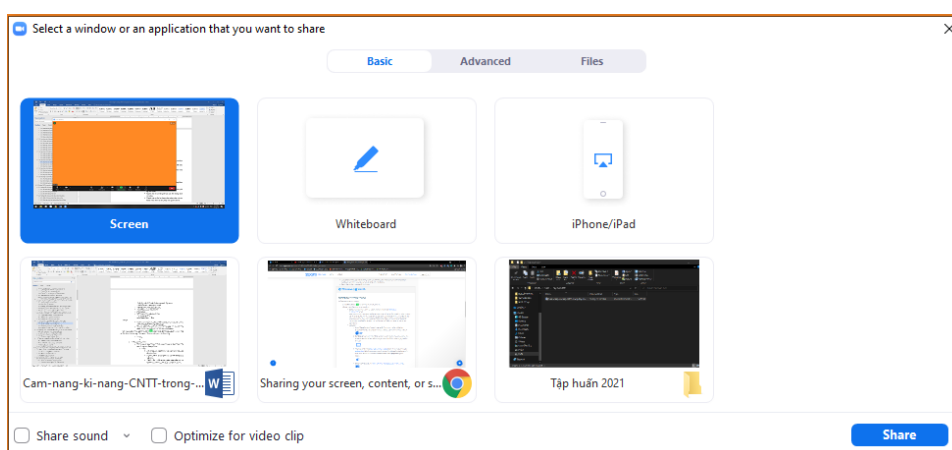
#### Lưu ý:

- Giáo viên có thể vô hiệu hóa tính năng chia sẻ nội dung của học sinh trong phần Bảo mật phòng họp.
- Với các tài khoản miễn phí, khi lớp học được tạo, cài đặt mặc định chỉ có giáo viên mới có thể chia sẻ nội dung.

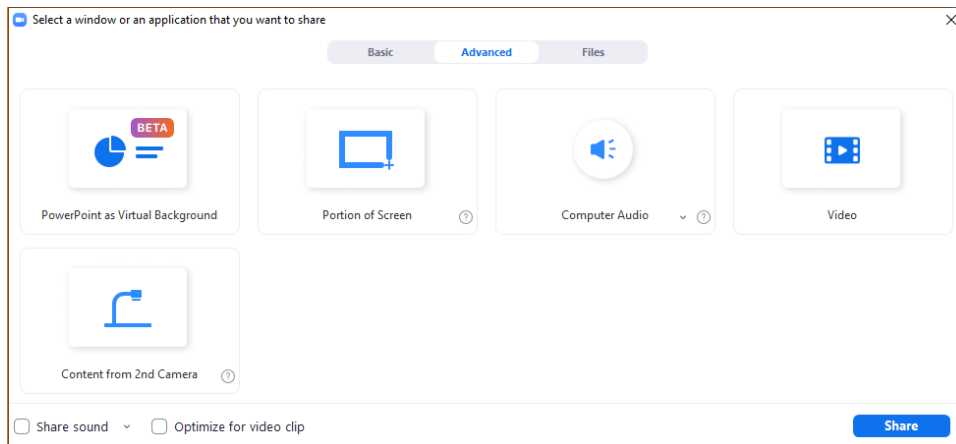
Để chia sẻ nội dung, giáo viên chọn  trong bảng điều khiển lớp học. Giáo viên có thể chia sẻ một trong 3 lựa chọn: Cơ bản, nâng cao và chia sẻ tệp.

**Cơ bản:** Chia sẻ toàn bộ màn hình, hoặc một sửa sổ cụ thể

- Chia sẻ bảng trắng
- Chia sẻ màn hình Iphone/Ipad



**Nâng cao:** Giáo viên chọn vào tab nâng cao (Advanced) để màn hình chia sẻ nâng cao hiện ra như dưới đây.



- **Trình chiếu Powerpoint thành hình nền ảo:** Cho phép sử dụng bản trình bày trình chiếu làm nền ảo của mình, cung cấp bản trình bày phong phú hơn.



**Chia sẻ một phần màn hình:** Chia sẻ một phần màn hình của người chia sẻ, được biểu thị bằng đường viền màu xanh lá cây. Đường viền có thể được điều chỉnh trong quá trình chia sẻ bằng cách nhấp và kéo bất kỳ cạnh hoặc góc nào.



- **Âm thanh máy tính:** Chỉ chia sẻ âm thanh máy tính (loa đã chọn trong cài đặt âm thanh). Chọn mũi tên xuống ở bên phải của tùy chọn Âm thanh Máy tính để xem các tùy chọn âm thanh và chuyển đổi giữa âm thanh Mono và Stereo.



- **Video:** Chia sẻ nội dung video qua trình phát video của Zoom.

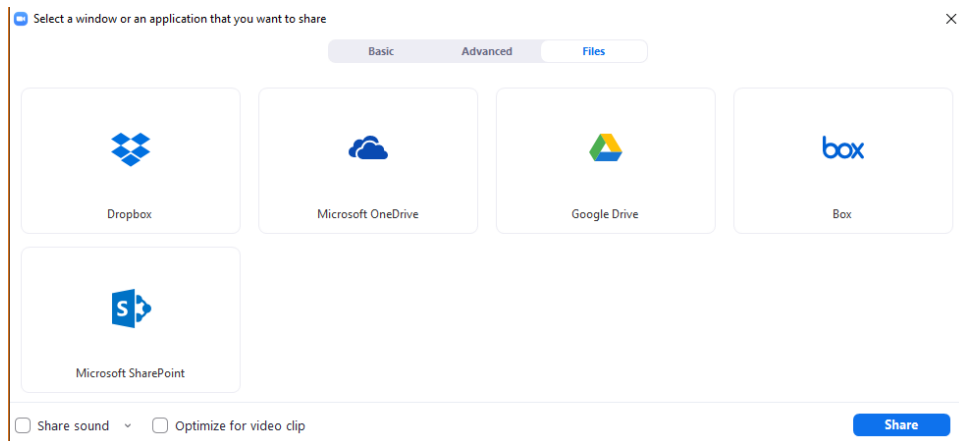


- **Nội dung từ Camera thứ 2:** Chia sẻ camera phụ được kết nối với máy tính. Ví dụ: máy ảnh tài liệu hoặc máy ảnh tích hợp trên máy tính xách tay.



## Chia sẻ tệp

Chia sẻ tệp từ dịch vụ chia sẻ của bên thứ ba như Google Drive hoặc Microsoft OneDrive. Giáo viên cần làm theo lời nhắc trên màn hình để đăng nhập vào dịch vụ của bên thứ ba và cấp quyền truy cập vào Zoom. (tùy chọn) Bật các tính năng này, nằm ở góc dưới bên trái của cửa sổ chia sẻ. Cửa sổ chia sẻ sẽ hiện ra như hình dưới.



- **Chia sẻ âm thanh:** Nếu chọn tùy chọn này, mọi âm thanh do máy tính của người chia sẻ sẽ được chia sẻ trong lớp học. Chọn mũi tên xuống ngay bên phải của tùy chọn Share Sound để chuyển đổi giữa các tùy chọn âm thanh Mono và Stereo (độ trung thực cao).
- **Tối ưu hóa cho video clip:** Chọn tùy chọn này nếu chia sẻ video clip ở chế độ toàn màn hình. Không kiểm tra điều này nếu không muốn vì nó có thể làm cho màn hình được chia sẻ bị mờ.
- **Chia sẻ với các phòng nhỏ:** Cho phép giáo viên hoặc người đồng tổ chức chia sẻ màn hình của họ từ phiên chính trực tiếp vào tất cả các phòng Breakout.

Khi quá trình chia sẻ được bắt đầu và 80% thiết bị xác nhận nhận được màn hình chia sẻ, người chia sẻ sẽ thấy biểu ngữ thông báo cho biết “Người tham gia hiện có thể nhìn thấy màn hình được chia sẻ của bạn” hoặc bất kỳ thứ gì người chia sẻ đã chọn để chia sẻ.

#### e. Chia sẻ màn hình

Khi giáo viên bắt đầu chia sẻ màn hình của mình, các chức năng điều khiển lớp học sẽ chuyển vào một menu mà giáo viên có thể kéo xung quanh màn hình của mình.

**Lưu ý:** Một số tùy chọn được nêu chi tiết bên dưới có thể không hiển thị do các hạn chế của quản trị viên tài khoản hoặc tính năng này chỉ hiển thị với người tổ chức lớp học hoặc người đồng tổ chức.



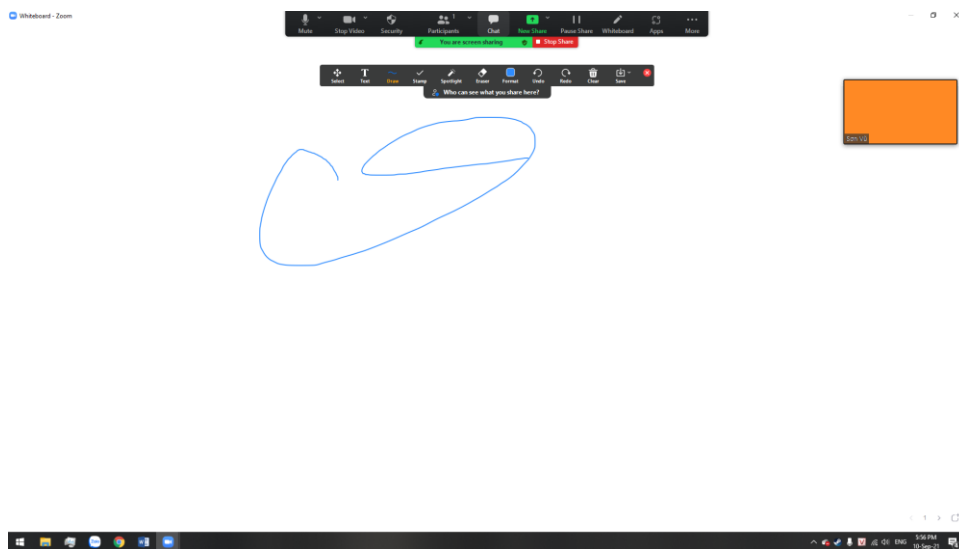
Ảnh 20 - Menu điều khiển

- **Tắt tiếng / Bật tiếng:** Tắt tiếng hoặc bật tiếng micrô.
- **Bắt đầu / Dừng Video:** Bắt đầu hoặc dừng video trong lớp học.
- **Bảo mật:** Truy cập các tùy chọn bảo mật trong lớp học.
- **Người tham gia:** Xem hoặc quản lý những người tham gia (chỉ người được cấp quyền mới có thể quản lý).


- Nhấp vào mũi tên xuống mũi tên xuống để truy cập Mời để mời những người khác tham gia lớp học.
- **Bỏ phiếu:** Cho phép tạo, chỉnh sửa và khởi động các cuộc thăm dò.
- **Chia sẻ mới:** Bắt đầu chia sẻ màn hình mới. Người chia sẻ sẽ được nhắc chọn màn hình muốn chia sẻ lại.
- **Tạm dừng Chia sẻ:** Tạm dừng màn hình được chia sẻ hiện tại.
- **Chú thích:** Hiện thị các công cụ chú thích để vẽ, thêm văn bản, v.v.
- **Khác:**
  - **Chat:** Mở chức năng Chat
  - **Record:** Bắt đầu Record
  - **Thông tin lớp học:** Hiện thị ID, máy chủ, mật mã, liên kết mời, ID người tham gia và trạng thái mã hóa của lớp học hiện tại.
  - **Breakout Rooms:** Bắt đầu **breakout rooms**.
  - **Bật / tắt chú thích cho người khác:** Cho phép hoặc ngăn người tham gia chú thích trên màn hình được chia sẻ.
  - **Hiện thị / Ẩn Tên của Người chú thích:** Hiện thị hoặc ẩn tên của những người tham gia khi họ đang chú thích trên một chia sẻ màn hình. Nếu được đặt để hiển thị, tên của người tham gia sẽ hiển thị nhanh bên cạnh chú thích của họ.
  - **Ẩn / Hiện thị bảng điều khiển video**
  - **Ẩn / Hiện điều khiển lớp học nổi**
  - **Chia sẻ âm thanh**
  - **Tối ưu hóa cho video clip**
  - **Các tùy chọn Live trực tiếp**
  - **Kết thúc lớp học**

#### f. Chia sẻ bảng trắng

Tính năng bảng trắng sẽ cho phép giáo viên chia sẻ bảng trắng và học sinh (nếu được phép) có thể chú thích trên đó.



Quy trình chia sẻ bảng trắng:

- Nhấp vào Chia sẻ Màn hình  nằm trong thanh công cụ lớp học.
- Nhấp vào Bảng trắng.



Whiteboard

- Nhấp vào Chia sẻ.
- Các công cụ chú thích sẽ tự động xuất hiện, nhưng giáo viên có thể nhấn vào tùy chọn Bảng trắng trong điều khiển lớp học để hiển thị và ẩn chúng.
- Sử dụng các điều khiển trang ở góc dưới cùng bên phải của bảng trắng để tạo các trang mới và chuyển đổi giữa các trang.
- Lưu ý: Chỉ người tham gia hoặc máy chủ đã bắt đầu chia sẻ bảng trắng mới có quyền truy cập để tạo và chuyển trang.
- Khi hoàn tất, giáo viên có thể nhấp vào Dừng Chia sẻ.

Sử dụng công cụ trên màn hình chia sẻ hoặc bảng trắng:

Sau khi chia sẻ màn hình hoặc bảng trắng, các điều khiển chú thích sẽ hiển thị. Nếu không thấy các công cụ chú thích, hãy nhấp vào Chú thích (nếu giáo viên đang chia sẻ màn hình của mình) hoặc Bảng trắng (nếu giáo viên đang chia sẻ bảng trắng).

Trong khi xem màn hình được chia sẻ hoặc bảng trắng được chia sẻ, học sinh có thể nhấp vào **View Options** sau đó nhấp vào **Annotate** ở trên cùng. (nếu giáo viên đã cho phép sử dụng)

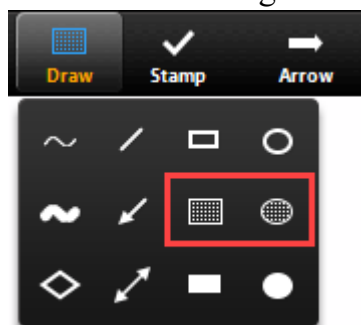


Ảnh 22 - Các công cụ chú thích

**Lưu ý:** Các tùy chọn **Select**, **Spotlight**, và **Save** chỉ khả dụng khi giáo viên chia sẻ bảng trắng.

- **Mouse:** Tắt các công cụ chú thích và chuyển sang con trỏ chuột. Nút này có màu xanh lam nếu các công cụ chú thích bị vô hiệu hóa.
- **Select (chỉ khả dụng nếu bắt đầu màn hình chia sẻ hoặc bảng trắng):** Chọn, di chuyển hoặc thay đổi kích thước chú thích. Để chọn nhiều chú thích cùng một lúc, hãy nhấp và kéo chuột để hiển thị vùng chọn.
- **Text:** Chèn văn bản.
- **Draw:** Chèn đường thẳng, mũi tên và hình dạng.

**Lưu ý:** Để đánh dấu một khu vực của màn hình được chia sẻ hoặc bảng trắng, hãy chọn biểu tượng hình vuông hoặc hình tròn sau để chèn hình vuông hoặc hình tròn nửa trong suốt.



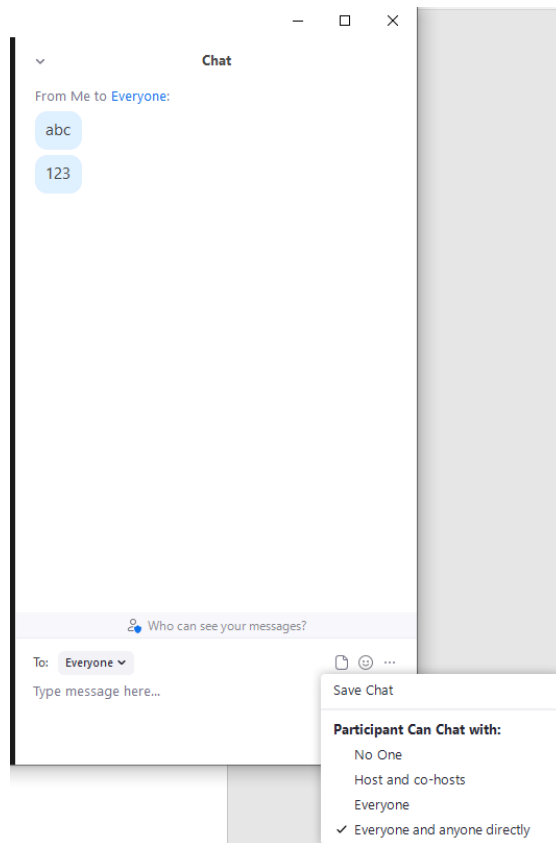
- **Stamp:** Chèn các biểu tượng được xác định trước như dấu sao.
- **Spotlight / Arrow / Vanishing Pen:** Biến con trỏ thành tiêu điểm hoặc mũi tên.
- **Spotlight** (chỉ khả dụng nếu đã khởi động màn hình hoặc bảng trắng được chia sẻ):  
Hiện thị con trỏ chuột cho tất cả học sinh khi chuột ở trong khu vực được chia sẻ. Sử dụng điều này để chỉ các phần của màn hình cho các học sinh khác.
- **Arrow:** Hiện thị một mũi tên nhỏ thay vì con trỏ chuột. Nhấp để chèn một mũi tên hiển thị tên. Mỗi lần nhấp tiếp theo sẽ loại bỏ mũi tên đã đặt trước đó. Có thể sử dụng tính năng này để chỉ ra các chú thích của mình cho những người tham gia khác.
- **Vanishing Pen** (chỉ khả dụng nếu đã khởi động màn hình chia sẻ hoặc bảng trắng):  
Cho phép người trình bày chú thích trên bảng trắng hoặc màn hình được chia sẻ, chú thích sẽ biến mất trong vòng vài giây.
- **Eraser:** Nhấp và kéo để xóa các phần của chú thích.
- **Format:** Thay đổi các tùy chọn định dạng của các công cụ chú thích như màu sắc, độ rộng dòng và phông chữ.
- **Undo:** Hoàn tác chú thích mới nhất.
- **Redo:** Làm lại chú thích mới nhất đã hoàn tác.
- **Delete:** Xóa tất cả các chú thích.
- **Save:** Lưu màn hình / bảng trắng được chia sẻ và chú thích dưới dạng PNG hoặc PDF.

#### g. Các tính năng khác

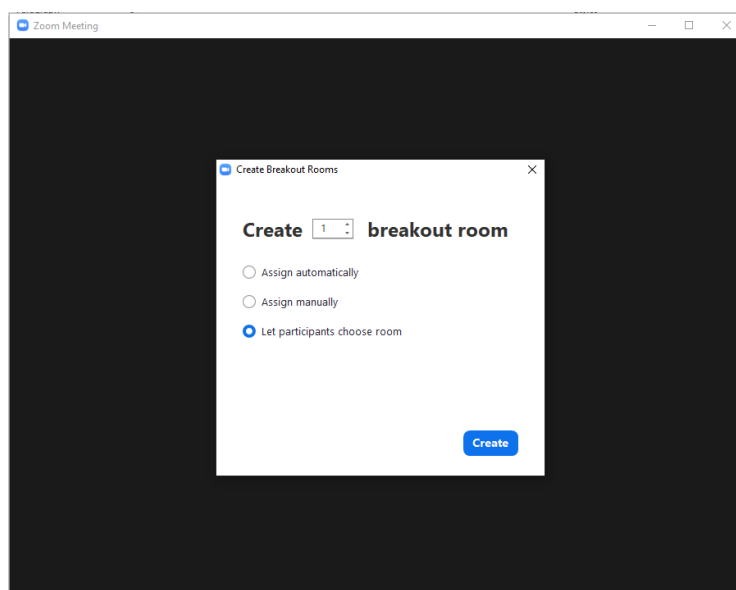
Ngoài một số tính năng chính, Zoom còn một số tính năng khác khi phòng họp đang diễn ra.

- Chat:
  - o Cho phép các thành viên chat, thả biểu cảm, gửi tệp cho nhau.
  - o Giáo viên có thể giới hạn các đối tượng chat với nhau.
  - o Thành viên có thể sử dụng chức năng chat với các thành viên dưới sự cho phép của giáo viên.



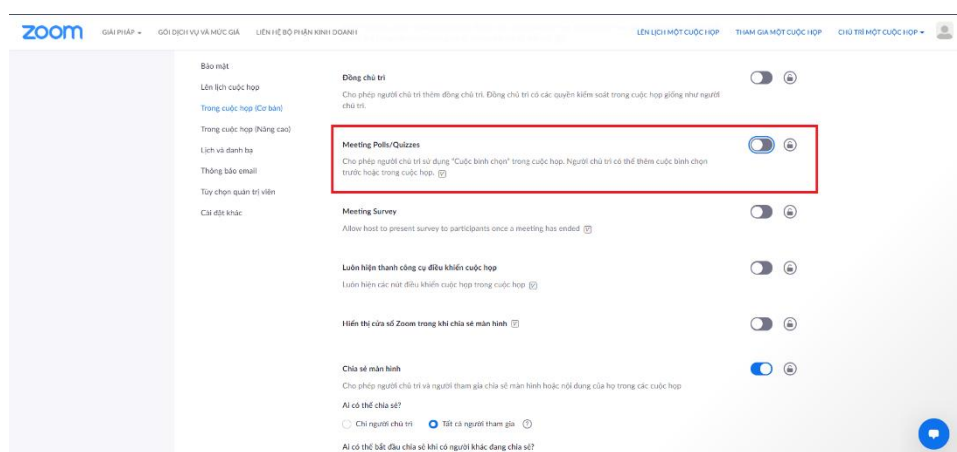


- Reaction: Cho phép các thành viên trong lớp học thể hiện biểu cảm hoặc giơ tay.
- Breakout Room:
  - o Cho phép giáo viên chia phòng họp ra các phòng họp nhỏ hơn, tối đa lên đến 50 phòng.
  - o Giáo viên có thể chọn chia những học sinh lớp học thành các phòng riêng biệt tự động hoặc thủ công, hoặc họ có thể cho phép học sinh chọn và nhập các phòng tùy ý. Giáo viên có thể chuyển đổi giữa các phòng bất kỳ lúc nào.



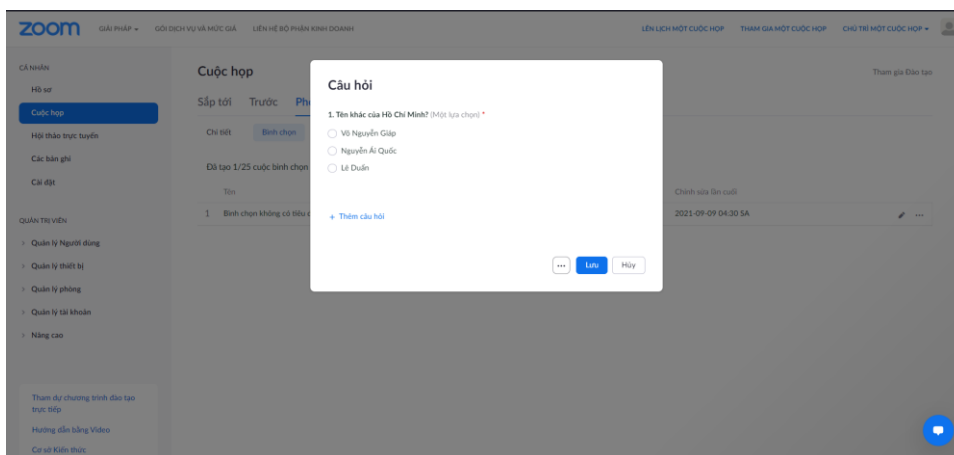
- Poll (bỏ phiếu):

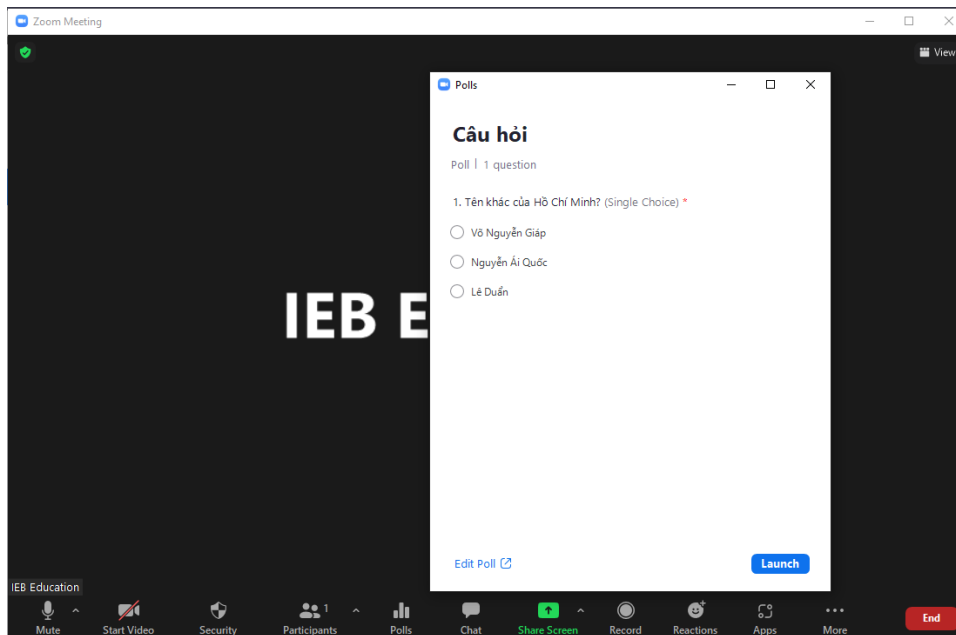
- Cho phép giáo viên tạo các câu hỏi bỏ phiếu một lựa chọn hoặc nhiều lựa chọn cho các lớp học của mình.
- Giáo viên có thể khởi động cuộc thăm dò trong lớp học của mình và thu thập phản hồi từ những người tham dự. Giáo viên cũng có thể tải xuống báo cáo thăm dò ý kiến sau lớp học. Các cuộc thăm dò cũng có thể được tiến hành ẩn danh.
- Tính năng này chỉ dành cho giáo viên có tài khoản trả phí.
- Học sinh có thể thực hiện bỏ phiếu qua thiết bị di động, nhưng giáo viên cần sử dụng máy tính để bàn để tạo một cuộc bỏ phiếu.
- Giáo viên có thể tạo tối đa 25 cuộc bỏ phiếu với mỗi lớp học.
- Quy trình mở khóa chức năng bỏ phiếu:
- Đăng nhập vào cổng web Zoom với tư cách là quản trị viên có đặc quyền chỉnh sửa cài đặt tài khoản.
- Trong menu điều hướng, nhấp vào Quản lý tài khoản, sau đó nhấp vào Cài đặt tài khoản.
- Điều hướng đến phần ”Trong lớp học (cơ bản)” và mở khóa phần “Meeting Polls/Quizzes”



- Quy trình thiết lập một cuộc bỏ phiếu (trình duyệt):
  - Đăng nhập vào trang chủ Zoom.
  - Đi tới trang Lớp học và nhấp vào lớp học đã lên lịch.
  - Cuộn xuống dưới cùng để tìm tùy chọn Thăm dò ý kiến.
  - Nhấp vào Thêm để bắt đầu tạo cuộc thăm dò.
  - Nhập tiêu đề và câu hỏi đầu tiên.
    - (Tùy chọn) Nhấp vào hộp kiểm Ẩn danh để đặt cuộc thăm dò ở chế độ ẩn danh, điều này sẽ giữ cho thông tin cuộc thăm dò của học sinh được ẩn danh trong lớp học và trong các báo cáo.
    - Chọn xem câu hỏi là một lựa chọn (học sinh chỉ có thể chọn một câu trả lời) hay nhiều lựa chọn (học sinh có thể chọn nhiều câu trả lời).
  - Nhập câu trả lời cho câu hỏi và nhấp vào Lưu ở dưới cùng.
  - Nhấp vào Thêm câu hỏi để tạo câu hỏi mới cho cuộc thăm dò cụ thể đó.

- Quy trình thiết lập một cuộc bỏ phiếu (ứng dụng):
  - Đăng nhập vào ứng dụng Zoom trên máy tính để bàn.
  - Bắt đầu một lớp học.
  - Bấm thăm dò ý kiến trong điều khiển lớp học.
  - Nhấp vào Thêm câu hỏi trên máy tính để bàn) hoặc Thêm cuộc thăm dò ý kiến (ứng dụng khách web). Giáo viên sẽ được chuyển hướng đến một trang web, tại đây có thể thêm các câu hỏi thăm dò ý kiến. Nhấp vào Thêm để bắt đầu tạo cuộc thăm dò.
  - Nhập tiêu đề và câu hỏi đầu tiên.
    - (Tùy chọn) Nhấp vào hộp kiểm Ẩn danh để đặt cuộc thăm dò ở chế độ ẩn danh, điều này sẽ giữ cho thông tin cuộc thăm dò của học sinh được ẩn danh trong lớp học và trong các báo cáo.
    - Ở góc trên bên phải, chọn loại câu hỏi Lựa chọn duy nhất (học sinh chỉ có thể chọn một câu trả lời) hoặc Nhiều lựa chọn (học sinh có thể chọn nhiều câu trả lời).
    - Nhập câu trả lời cho câu hỏi và nhấp vào Lưu ở dưới cùng.
    - Để thêm câu hỏi mới, hãy nhấp vào Thêm câu hỏi để tạo câu hỏi mới cho cuộc thăm dò cụ thể đó.





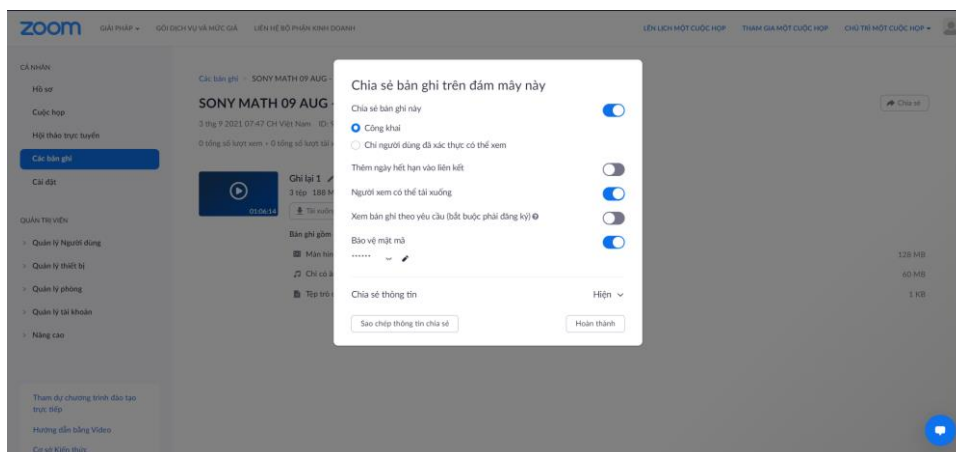
#### 4.1.3.5. Lưu và chia sẻ

##### a) Lưu giờ học

Khi kết thúc Record, Zoom sẽ lưu 3 tệp:

- “audio\_only.m4a” tệp audio
- “playback.m3u” tệp audio
- “zoom\_0.mp4” tệp video

Với tài khoản miễn phí, record chỉ lưu trên máy cá nhân, với tài khoản trả phí, Record có thể lưu trên vùng lưu trữ đám mây của Zoom, giáo viên trả phí có thể chia sẻ các tệp Record đó.



##### b) Lưu và chia sẻ các báo cáo

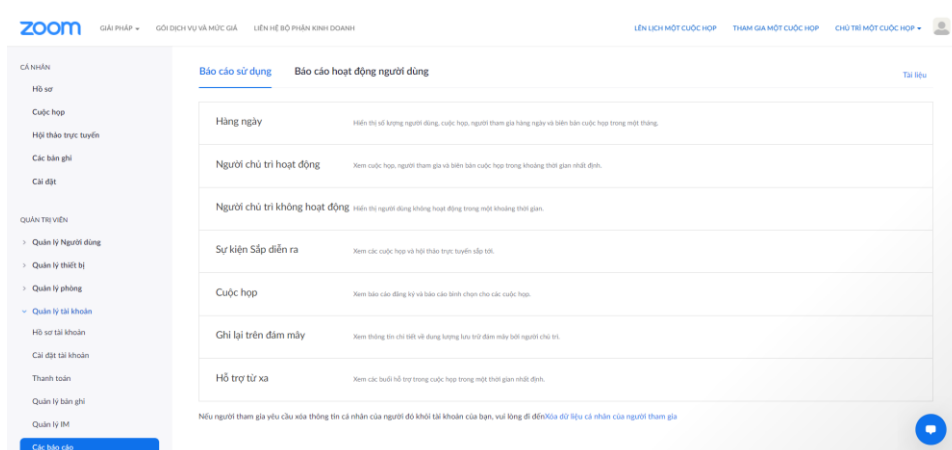
- Zoom cho phép giáo viên lưu lại nhiều báo cáo khác nhau. Tuy nhiên một số báo cáo chỉ khả dụng đối với tài khoản trả phí.
- Để truy cập vào các báo cáo, giáo viên thực hiện các bước sau:

- Bước 1: Truy cập và đăng nhập Zoom qua trình duyệt
- Bước 2: Truy cập Tài khoản của tôi > Quản lý tài khoản > Các báo cáo
- Các loại báo cáo cho thành viên:
  - Sử dụng: Tùy chọn Báo cáo sử dụng, cho phép giáo viên xem danh sách các lớp học, học sinh và biên bản lớp học cho các lớp học mà giáo viên đã tổ chức.
  - Lớp học: Tùy chọn Báo cáo lớp học cho phép giáo viên tìm kiếm Báo cáo đăng ký và Báo cáo thăm dò ý kiến cho lớp học. Chọn loại báo cáo giáo viên cần, tìm kiếm theo phạm vi ngày để tìm lớp học, sau đó bấm Tạo.
  - Hội thảo trên web: Tùy chọn báo cáo Hội thảo trên web cho phép giáo viên tìm kiếm Báo cáo Đăng ký, Người tham dự, Hiệu suất, Hỏi và Đáp và Thăm dò ý kiến cho hội thảo trên web. Chọn loại báo cáo giáo viên cần, tìm kiếm theo phạm vi ngày để tìm hội thảo trên web và sau đó tạo báo cáo.
  - Lưu ý: Phải có giấy phép hội thảo trên web được chỉ định cho hồ sơ của mình để có quyền truy cập vào báo cáo hội thảo trên web. Quản trị viên sẽ có quyền truy cập vào tất cả báo cáo hội thảo trên web trên tài khoản mà không cần giấy phép hội thảo trên web.
- Các loại báo cáo cho quản trị viên:
  - Tab báo cáo sử dụng:
    - **Hàng ngày:** Cho biết mức sử dụng trên toàn tài khoản cho mỗi ngày trong một tháng nhất định. Nó liệt kê những giáo viên mới, lớp học, học sinh và biên bản lớp học. Báo cáo này bao gồm mọi lớp học do giáo viên trong tài khoản tổ chức.
    - **Máy chủ đang hoạt động:** Hiện thị danh sách các lớp học và học sinh đang hoạt động trong một phạm vi thời gian cụ thể, lên đến một tháng. Lớp học đang hoạt động có nghĩa là lớp học đã được bắt đầu trong phạm vi thời gian được chỉ định. Học sinh đang hoạt động có nghĩa là học sinh đã tham gia ít nhất một lớp học trong phạm vi thời gian được chỉ định.
    - **Máy chủ không hoạt động:** Hiện thị danh sách giáo viên không tổ chức lớp học hoặc hội thảo trên web trong một khoảng thời gian cụ thể.
    - **Sự kiện sắp tới:** Hiện thị danh sách tất cả các lớp học sắp tới và hội thảo trên web trong khoảng thời gian đã chọn (bao gồm các lớp học định kỳ và hội thảo trên web). Chọn hộp để bao gồm các sự kiện không có thời gian cố định.
    - **Lớp học:** Cho phép giáo viên tìm kiếm Báo cáo đăng ký và Báo cáo thăm dò ý kiến cho lớp học do giáo viên trên tài khoản tổ chức. Chọn loại báo cáo giáo viên cần, tìm kiếm theo phạm vi ngày để tìm lớp học, sau đó bấm Tạo cho báo cáo.

- **Lưu ý:** Khi lớp học hết hạn và bị Zoom xóa hàng loạt, tất cả các báo cáo liên quan sẽ vẫn có sẵn trong tối đa 12 tháng, ngoại trừ báo cáo đăng ký.
  - **Hội thảo trên web:** Cho phép giáo viên tìm kiếm Báo cáo Đăng ký, Người tham dự, Hiệu suất, Hỏi và Đáp và Thăm dò ý kiến cho hội thảo trên web do giáo viên trên tài khoản tổ chức. Chọn loại báo cáo giáo viên cần, tìm kiếm theo phạm vi ngày để tìm hội thảo trên web và sau đó tạo báo cáo.
  - **Lưu ý:** Khi hội thảo trên web hết hạn và bị Zoom xóa hàng loạt, tất cả các báo cáo được liên kết sẽ vẫn có sẵn trong tối đa 12 tháng, mặc dù giáo viên vẫn phải có giấy phép hội thảo trên web để truy cập báo cáo hội thảo trên web. Quản trị viên vẫn có thể truy cập báo cáo hội thảo trên web cho toàn bộ tài khoản, ngay cả khi không có giấy phép hội thảo trên web.
  - **Điện thoại:** Cho phép giáo viên xem ai đã gọi đến các lớp học hoặc hội thảo trên web qua điện thoại và họ đã gọi đến số nào, số tiền đã được tính vào tài khoản Zoom của giáo viên và các chi tiết khác.
  - **Ghi âm đám mây:** Cho phép giáo viên tìm kiếm theo phạm vi ngày để xem việc sử dụng ghi âm đám mây trong một khoảng thời gian cụ thể, bao gồm cả lớp học nào đã được ghi lại và tệp nào đã được tạo. Việc sử dụng không phản ánh lượng bộ nhớ đám mây bổ sung đã được sử dụng mỗi ngày mà là tổng dung lượng bộ nhớ đám mây đã sử dụng. Ví dụ: nếu tài khoản của giáo viên có 20 GB bản ghi trên đám mây và giáo viên ghi thêm 1 GB bản ghi, báo cáo Bản ghi trên đám mây bây giờ sẽ hiển thị 21 GB.
  - **Lưu ý:** Báo cáo ghi trên đám mây chỉ khả dụng trong 6 tháng qua. Đối với Tài khoản chính là Người bán lại hoặc Nhà phân phối, chủ sở hữu và quản trị viên tài khoản có thể tăng phạm vi báo cáo lên đến 1 năm và tạo báo cáo cho nhiều tài khoản phụ.
  - **Hệ thống Điện thoại:** Hiển thị báo cáo sử dụng Điện thoại Thu phóng.
  - **Hỗ trợ từ xa:** Hiển thị việc sử dụng tính năng hỗ trợ từ xa trong khoảng thời gian được chỉ định, bao gồm ID lớp học, người đang cung cấp hỗ trợ từ xa và người đang nhận hỗ trợ từ xa.
  - Cho phép quản trị viên tạo báo cáo Thanh toán trong một khoảng thời gian cụ thể, cũng như nhận bảng phân tích thanh toán sử dụng của bộ phận. Điều này phải được kích hoạt bằng Thanh toán. Sau khi liên hệ với Billing, vui lòng đợi tối đa 3 ngày làm việc để tính năng này được bật.
- Tab Báo cáo Hoạt động của người dùng
    - **Nhật ký hoạt động:** Cho phép giáo viên kiểm tra hoạt động của quản trị viên, chẳng hạn như các thay đổi đối với cài đặt Tài khoản và Nhóm, các thay đổi về phân công vai trò và giấy phép cho giáo viên,

các thay đổi đối với đăng ký trong Thanh toán và các thay đổi được thực hiện đối với cấu hình SSO, bao gồm các thay đổi do ánh xạ SSO và SAML của giáo viên thực hiện cấu hình.

- **Ảnh chụp nhanh cài đặt:** Cho phép giáo viên xuất cài đặt tài khoản và nhóm sang tệp CSV. Điều này có thể hữu ích khi thử nghiệm các cấu hình cài đặt khác nhau và muốn có ảnh chụp nhanh các cài đặt mà giáo viên có thể muốn hoàn nguyên.
- **Đăng nhập / Đăng xuất:** Cho phép giáo viên xem ai đã đăng nhập hoặc đăng xuất, địa chỉ IP của họ, nền tảng họ đang sử dụng và số phiên bản của họ nếu có.
- **Nhật ký hoạt động của hệ thống điện thoại:** Cho phép giáo viên kiểm tra hoạt động của quản trị viên và giáo viên cụ thể đối với cấu hình Zoom Phone, chẳng hạn như thêm giáo viên mới, chỉ định gói gọi và thay đổi chính sách.
- **Tuyên bố từ chối trách nhiệm:** Cho phép giáo viên xem thông tin về tuyên bố từ chối trách nhiệm được hiển thị khi giáo viên đăng nhập, tham gia lớp học / hội thảo trên web hoặc bắt đầu ghi âm. Báo cáo này sẽ hiển thị email giáo viên, loại tuyên bố từ chối trách nhiệm, nếu họ đồng ý hoặc từ chối tuyên bố từ chối trách nhiệm, loại khách hàng của họ, ngày / giờ, kèm theo ID lớp học.
- **Học sinh được Báo cáo:** Cho phép giáo viên xem những học sinh lớp học hoặc hội thảo trên web mà giáo viên đã báo cáo cho Zoom. Giáo viên cũng có thể gửi các báo cáo bổ sung cho Zoom.



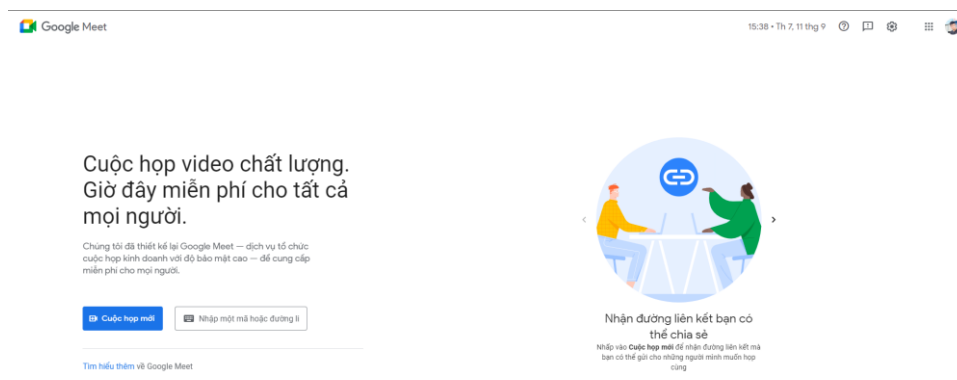
## 4.2. Dạy học trực tuyến sử dụng Google Meet

### 4.2.1. Giới thiệu công cụ

Google Meet là hệ thống học trực tuyến qua mạng trên nền Web được tích hợp trong bộ Google Workspace, do đó giáo viên và học sinh có thể sử dụng Google Meet để tổ chức các buổi học trực tuyến qua mạng với số lượng người tham gia đồng thời lên đến 100 người.

Khác với Zoom, Google Meet chỉ có ứng dụng cho Smartphone, không có ứng dụng cho Desktop. Vì vậy giáo viên và học sinh sử dụng máy tính để bàn hoặc laptop sẽ sử dụng Google Meet trực tiếp trên trình duyệt.

Giáo viên / học sinh có thể truy cập Google meet thông qua trình duyệt với đường dẫn <https://meet.google.com/>.



Google Meet đi kèm các gói sử dụng trả phí tùy theo mục đích sử dụng. Giáo viên có thể sử dụng gói Workspace cá nhân với 7.99 USD mỗi tháng (~181.000 VNĐ) hoặc gói Workspace Enterprise, gói dịch vụ này thường dành cho một công ty hoặc một tập thể. Mỗi gói dịch vụ đi kèm với các tính năng bổ sung khác nhau. Thông tin chi tiết về giá, tính năng, bảo mật, hỗ trợ được phổ biến chi tiết tại đường dẫn <https://apps.google.com/intl/en/meet/pricing/>.

Một số tính năng chính đối với mỗi gói dịch vụ như sau:

Gói dịch vụ	Miễn phí	Gói Workspace cá nhân	Gói Workspace Enterprise
Thời lượng lớp học 1: 1 (tối đa)	24 tiếng	24 tiếng	24 tiếng
Thời lượng lớp học nhóm từ 3 người tham gia trở lên (tối đa)	1 tiếng	24 tiếng	24 tiếng
Người tham gia lớp học (tối đa)	100	100	250
Số lớp học	Vô hạn	Vô hạn	Vô hạn

Trong tài liệu này, chúng tôi sẽ hướng dẫn cách sử dụng Google meet trên các thiết bị Desktop (máy tính để bàn, laptop).



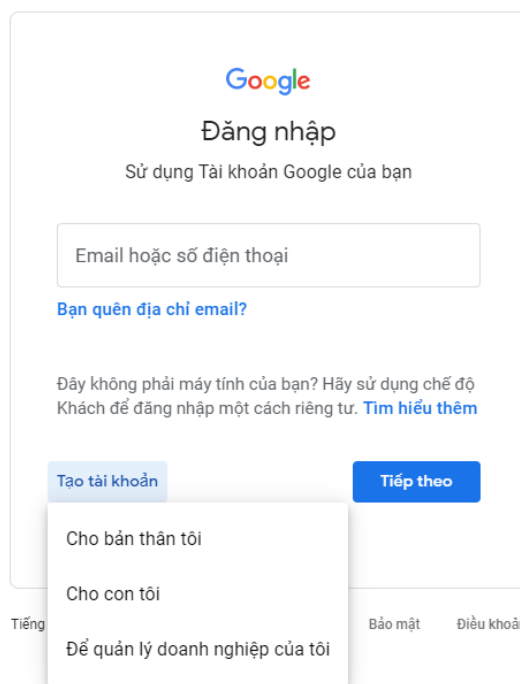
## 4.2.2. Đăng ký và đăng nhập

### 4.2.2.1. Đăng ký

Google meet là dịch vụ của Google, vì vậy giáo viên cần có tài khoản Google để sử dụng dịch vụ.

Quy trình tạo tài khoản Google:

- **Bước 1:** Truy cập <https://accounts.google.com/> trên trình duyệt
- **Bước 2:** Chọn Tạo tài khoản, chọn “Cho bản thân tôi”



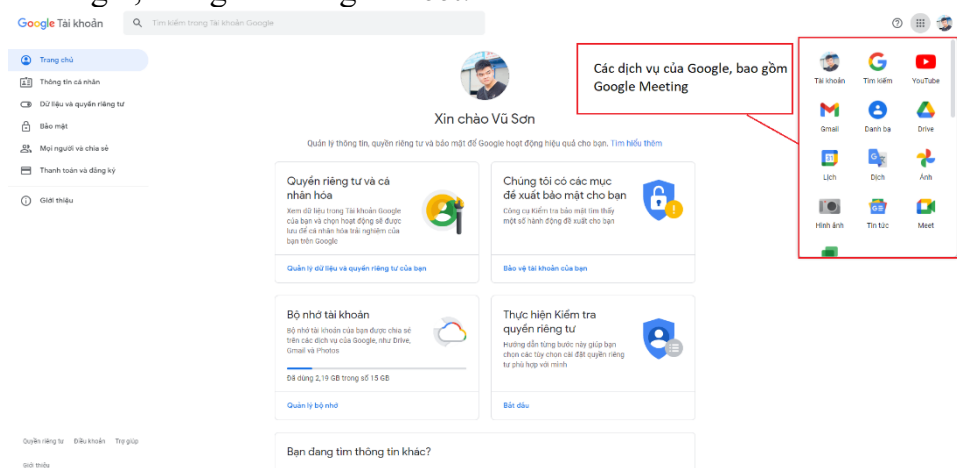
- **Bước 3:** Điền các thông tin cần thiết
  - o Điền họ và tên, tên người dùng
  - o Điền và xác nhận mật khẩu
  - o Tên người dùng đồng thời sẽ là tên đăng nhập, có đuôi mặc định là @gmail.com
  - o Nếu đã có sẵn tài khoản Gmail, giáo viên / học sinh có thể sử dụng Gmail đó để tạo tài khoản
  - o Sau khi điền đầy đủ các thông tin, giáo viên / học sinh chọn “Tiếp theo”
- **Bước 4:** (tùy chọn) Xác nhận số điện thoại với tài khoản mới. bước này có thể chọn bỏ qua

### 4.2.2.2. Đăng nhập

Sau khi quá trình đăng ký hoàn tất, giáo viên / học sinh có thể đăng nhập thông qua đường dẫn <https://accounts.google.com/signin>.

- i. Bước 1: Nhập tài khoản Google hoặc số điện thoại (nếu đã xác nhận trong bước đăng ký)
- ii. Bước 2: Nhập mật khẩu

Sau khi quá trình đăng nhập hoàn tất, giáo viên / học sinh có thể bắt đầu sử dụng các dịch vụ của Google, bao gồm Google Meet.

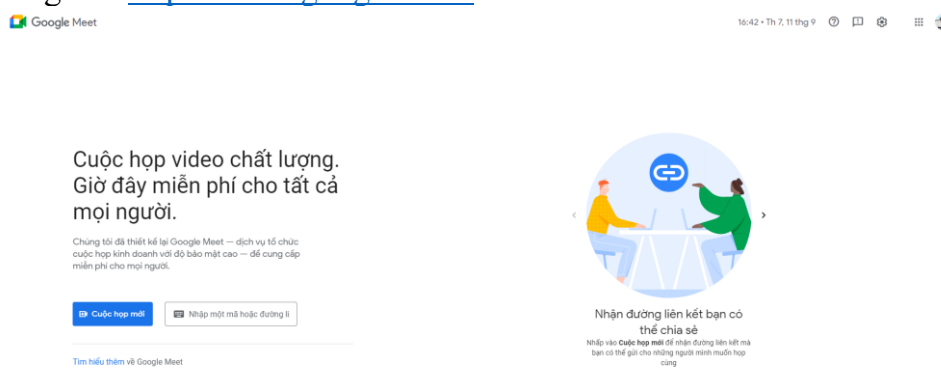


### 4.2.3. Hướng dẫn sử dụng Google Meet

Google Meet có một quy trình sử dụng đơn giản, dễ sử dụng gồm các bước:

- Đăng ký / đăng nhập
- Tạo phòng học Meet
- Điều hành phòng học Meet
- Record, chia sẻ và báo cáo

Giáo viên / học sinh có thể truy cập Google Meet từ trang chủ tài khoản Google bằng cách nhấp vào biểu tượng  tại góc trên bên phải trang web, hoặc truy cập trực tiếp qua đường dẫn <https://meet.google.com/>.

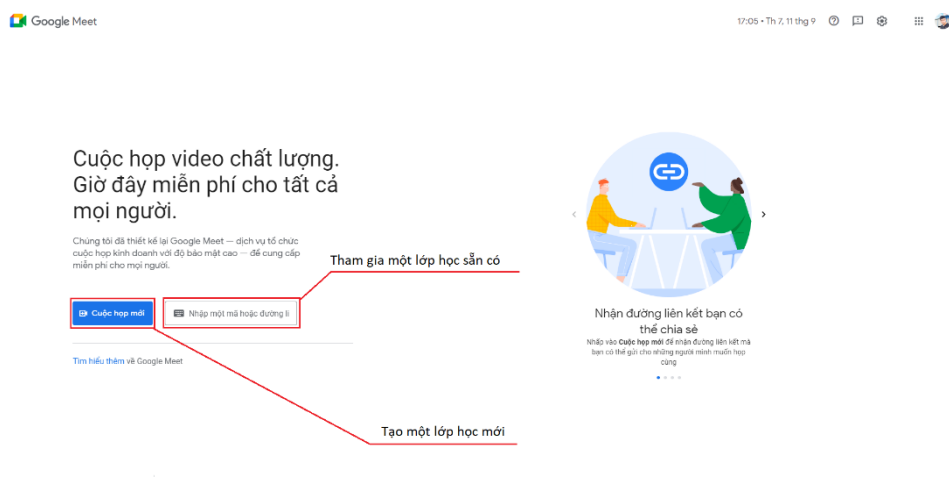


#### 4.2.3.1. Tạo phòng họp Google Meet

##### a. Tạo phòng họp tức thì

- Truy cập vào Google Meet.
- Nhấp vào Lớp học mới.
- Chọn một tùy chọn:

- Tạo một lớp học để sử dụng sau:
  - Để chia sẻ thông tin chi tiết về lớp học trong tương lai, hãy sao chép đường liên kết đến lớp học rồi chia sẻ với người tham gia.
  - Để trực tiếp bắt đầu lớp học bằng đường liên kết này, hãy dán đường liên kết vào một trình duyệt hoặc nhập đường liên kết vào trường “Nhập một mã hoặc đường liên kết” nhấp vào Tham gia.
- Bắt đầu lớp học tức thì: Tạo lớp học mới và tham gia lớp học trực tiếp.
- Lên lịch trong Lịch Google: Giáo viên sẽ được chuyển đến ứng dụng Lịch Google để lên lịch lớp học.



## b. Lên lịch phòng họp

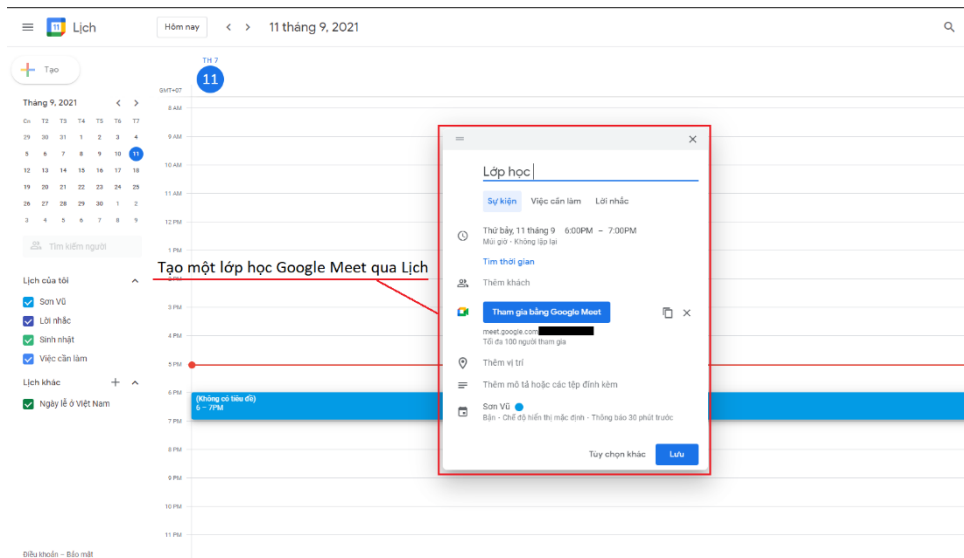
Khi tạo sự kiện trên Lịch Google, giáo viên có thể thêm đường liên kết đến cuộc họp video.

- Người dùng Google Workspace: Giáo viên cũng có thể thêm số điện thoại vào sự kiện trên Lịch.
- Người dùng Google Workspace Essentials: Giáo viên không thể lên lịch cuộc họp trong Lịch Google.

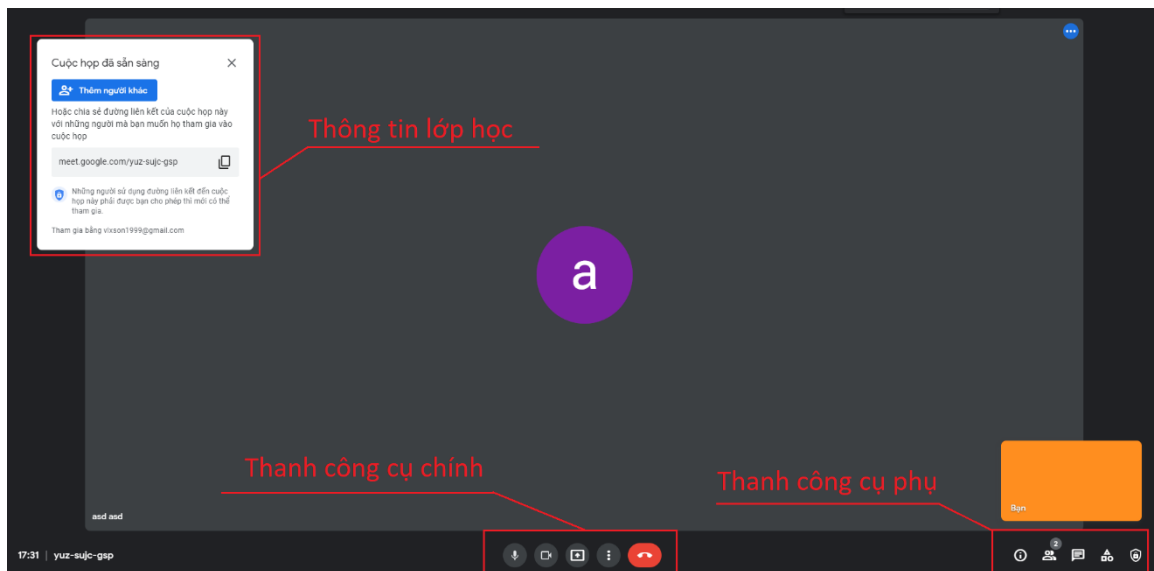
**Quan trọng:** học sinh có thể chuyển tiếp đường liên kết đến cuộc họp cho người khác. Nếu một người không được mời tìm cách tham gia, thì một người tham gia cuộc họp của giáo viên phải chấp nhận yêu cầu của người đó. Đối với các cuộc họp do Tài khoản Google cá nhân tổ chức, chỉ người tạo cuộc họp mới có thể cho phép những người tham gia này.

Trong Lịch, hãy tạo sự kiện.

- Nhấp vào Thêm khách.
- Nhập tên hoặc email của người giáo viên muốn mời.
- Nhấp vào Lưu.
- Để thông báo cho học sinh, nhấp vào Gửi.





#### 4.2.3.2. Vận hành phòng họp google Meet



#### Các tính năng chính



##### a. Chia sẻ âm thanh – video

Giáo viên / học sinh có thể chia sẻ âm thanh vào Video bằng cách sử dụng thanh công cụ chính.

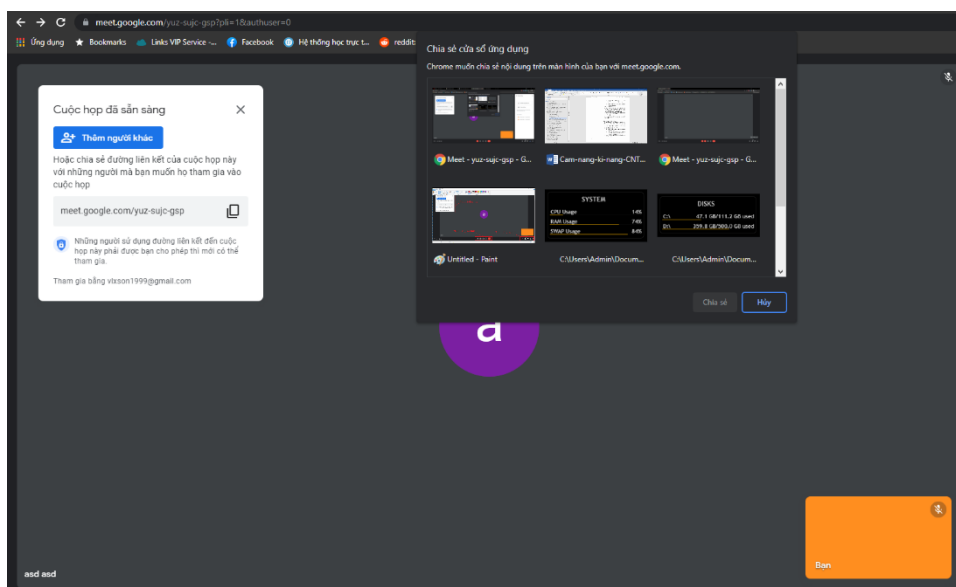
- Chia sẻ âm thanh: 
- Chia sẻ video: 

##### b. Chia sẻ màn hình (trình bày)

Trong lớp học, giáo viên có thể chia sẻ màn hình của mình với học sinh trong lớp. Quy trình chia sẻ màn hình như sau:


- Ở thanh công cụ chính, nhấp vào biểu tượng Trình bày ngay .
- Chọn **Toàn bộ màn hình của bạn, Một cửa sổ hoặc Một thẻ**.
  - o Nếu giáo viên trình bày một thẻ trình duyệt Chrome, âm thanh của thẻ đó sẽ được chia sẻ theo mặc định.
  - o Để trình bày một thẻ khác, chọn thẻ giáo viên muốn trình bày.
- Nhấp vào Chia sẻ.
- (tùy chọn) Để bỏ ghim bản trình bày của giáo viên và xem bản trình bày dưới dạng ô, hãy nhấp vào biểu tượng Bỏ ghim . từ đó giáo viên có thể quan sát học sinh trong khi đang trình bày.
- Nếu giáo viên bật máy ảnh thì video của giáo viên sẽ hoạt động trong khi trình bày.

Để dừng trình bày, trong cửa sổ Meet, ở dưới cùng bên phải, hãy nhấp vào **Bạn đang trình bày** sau đó **Dừng trình bày**.

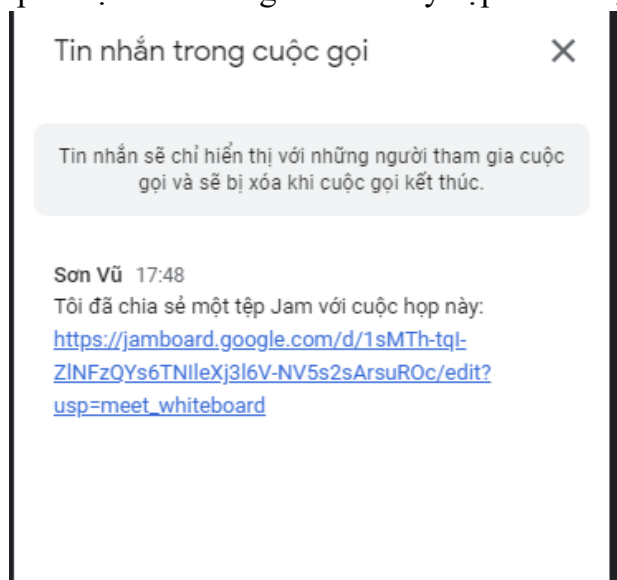


### c. Chia sẻ bảng trắng (Jamboard)

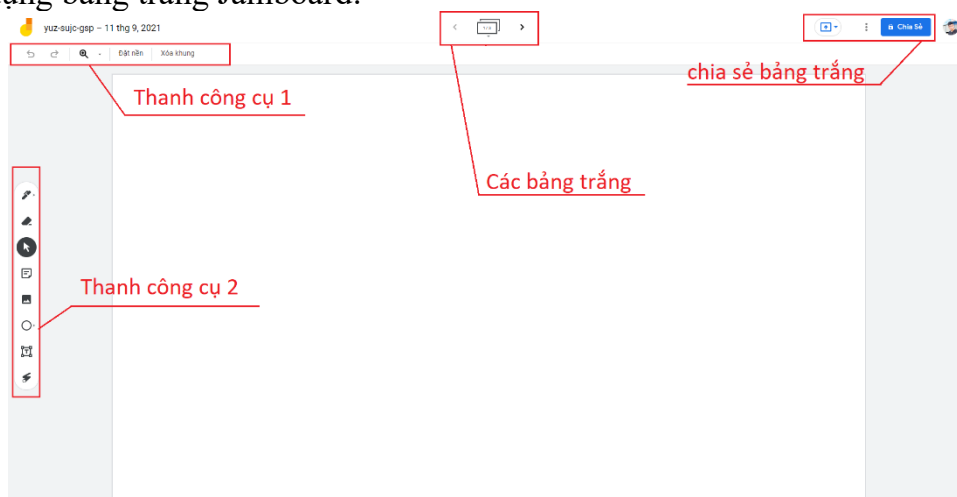
Trong lớp học, giáo viên có thể chia sẻ bảng trắng cho các học sinh trong lớp học. Quy trình chia sẻ bảng trắng như sau:

- Ở dưới cùng bên phải, hãy nhấp vào biểu tượng Hoạt động  > Bảng trắng.
- Chọn một tùy chọn:
  - o Để tạo Jamboard mới: Nhấp vào **Bắt đầu bảng trắng mới**.
  - o Để mở Jamboard hiện có trong ổ, bộ nhớ dùng chung hoặc máy tính của giáo viên: Nhấp vào **Chọn từ Drive**.
- Khi tạo một bảng trắng mới, một cửa sổ trình duyệt Jamboard mới sẽ hiện lên, và tất cả các học sinh sẽ nhận một tin nhắn, thông báo giáo viên đã chia sẻ một bảng trắng.

- Học sinh có thể nhấp chuột vào đường dẫn để truy cập vào bảng trắng



### Cách sử dụng bảng trắng Jamboard:



- Thanh công cụ 1

Biểu tượng	Tên	Chức năng
	Hoàn tác	Hoàn tác hoạt động mới nhất
	Làm lại	Làm lại hoạt động vừa hoàn tác
	Thu phóng, thu nhỏ	Thu phóng, thu nhỏ bảng vẽ
Đặt nền	Đặt nền	Chọn nền cho bảng vẽ
Xóa khung	Xóa khung	Xóa toàn bộ nội dung bảng vẽ



- Thanh công cụ 2

<b>Biểu tượng</b>	<b>Tên</b>	<b>Chức năng</b>
	Bút	Vẽ trên bảng trắng
	Xóa	Xóa nội dung trên bảng trắng
	Chuột	Chuyển con trỏ chuột thông thường
	Ghi chú	Thêm một ghi chú cố định
	Ảnh	Thêm một ảnh vào bảng trắng
	Hình	Vẽ một hình lên bảng trắng
	Văn bản	Thêm một văn bản lên bảng trắng
	Laser	Chuyển thành con trỏ Laser

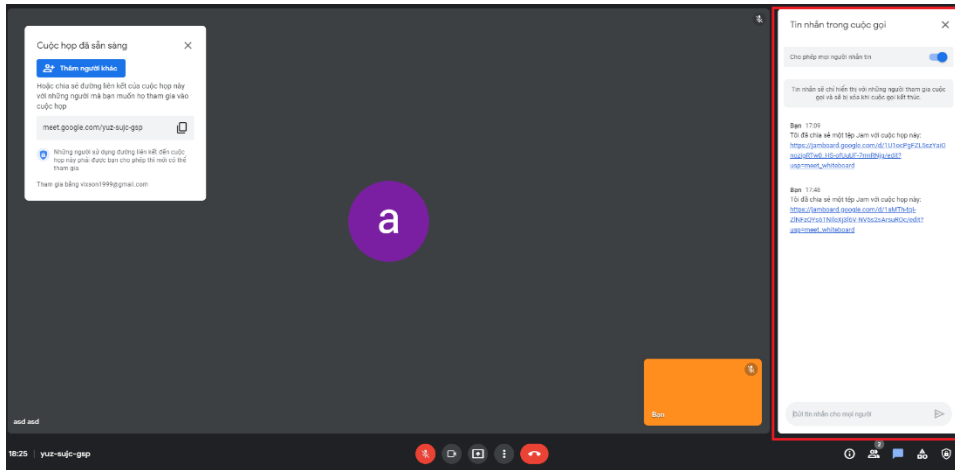
- Các bảng trắng: Phần này cho phép giáo viên di chuyển giữa các bảng trắng khác nhau
- Chia sẻ bảng trắng: Cho phép giáo viên chia sẻ bảng trắng với các thành viên trong lớp học hoặc chia sẻ ra bên ngoài

**d. Chat (trò chuyện)**




Trong lớp học Meet, giáo viên và học sinh có thể trò chuyện với nhau qua tính năng Chat.

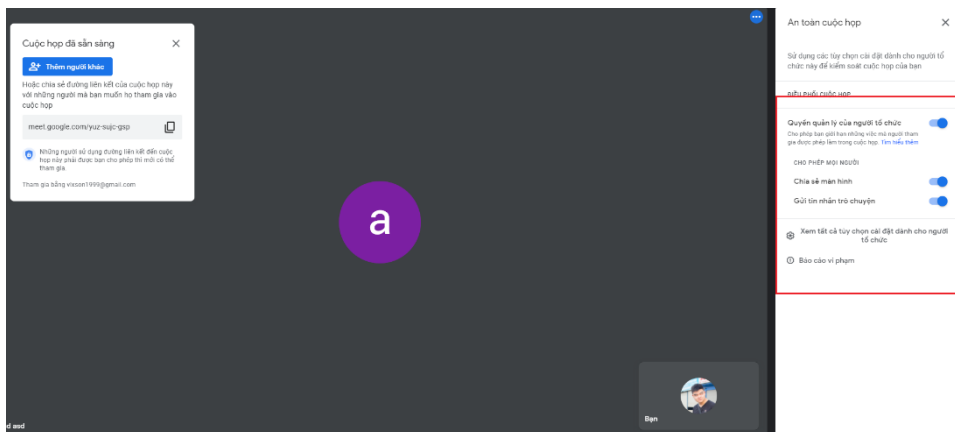
- Ở dưới cùng bên phải, nhấp vào biểu tượng Trò chuyện  .
- Nhập tin nhắn.
- Nhấp vào biểu tượng Gửi  .

Lưu ý: Nếu chia sẻ một tệp trong cuộc trò chuyện, giáo viên cần cấp cho những người tham gia khác quyền truy cập vào tệp đó.




### a) Bảo mật

Bật / tắt Quyền quản lý của người tổ chức. Ở thanh công cụ phụ, hãy nhấp vào biểu tượng An toàn cuộc họp . Từ bảng điều khiển bên vữa xuất hiện, bật Quyền quản lý của người tổ chức . Để tắt, hãy nhấp vào Quyền quản lý của người tổ chức  > Tắt.



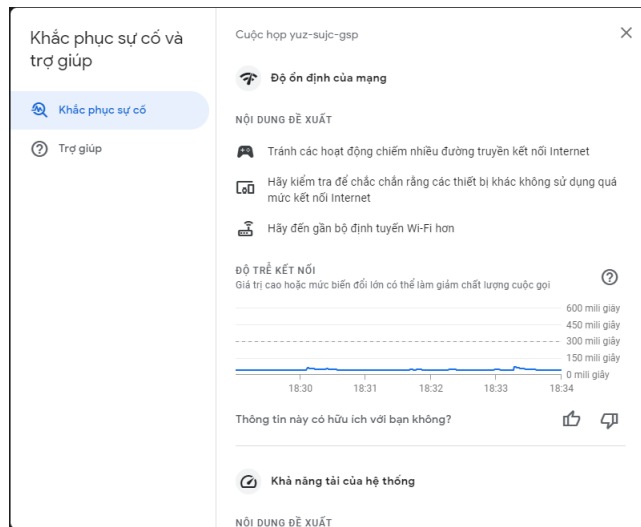
### b) Hỗ trợ giáo viên

Google Meet hỗ trợ một số thông tin về cuộc họp **như Độ ổn định của mạng, Khả năng tải của hệ thống** để giúp giáo viên và học sinh giải quyết một số vấn đề về đường truyền trong lớp học. Để truy cập vào phần hỗ trợ, giáo viên / học sinh chọn **Tùy chọn khác**  tại thanh công cụ chính.

### c) Khắc phục sự cố và trợ giúp



Giáo viên / học sinh có thể quan sát các thông tin tình trạng mạng của mình, và chỉnh sửa theo gợi ý (tùy chọn). Tại phần trợ giúp cũng có một số giải đáp cách sử dụng Meet, khắc phục sự cố cho giáo viên và học sinh.





#### d) Các tính năng khác



##### - Giờ tay trong Meet

- Học sinh có thể giờ tay trong lớp học Meet.
- **Để giờ tay:** Trong thanh công cụ phụ, nhấp vào biểu tượng Giờ tay .
- **Để hạ tay:** Trong thanh công cụ phụ, nhấp vào biểu tượng Hạ tay xuống .
- Giáo viên có thể hạ tay nhiều học sinh một lúc.
- Để hạ tay học sinh, giáo viên thực hiện các bước sau:

#### e) Record lại lớp học

**Lưu ý:** Chức năng lưu và chia sẻ không khả dụng với người dùng miễn phí. Giáo viên cần sử dụng các gói dịch vụ trả phí của Google để thực hiện được chức năng này.

Chỉ có các giáo viên mới có quyền Record lại lớp học. Quy trình Record lớp học như sau:

- Ở thanh công cụ phụ, nhấp vào biểu tượng Hoạt động  > , **Ghi lại.**
- Nhấp vào **Bắt đầu ghi.**
- Trong cửa sổ hiện ra, hãy nhấp vào **Bắt đầu.**
- Chờ cho đến khi quá trình Record bắt đầu. Học sinh sẽ nhận được thông báo khi quá trình Record bắt đầu hoặc kết thúc.
- Khi hoàn tất việc Record, nhấp vào biểu tượng Hoạt động  > **Ghi lại** > **Dừng ghi.**
- Bản ghi được lưu vào thư mục Drive của tôi > Bản ghi Meet của giáo viên. Hệ thống sẽ gửi email chứa đường liên kết đến bản ghi cho giáo viên.

## 4.3. Dạy học và quản lý học sinh sử dụng Microsoft Teams

### 4.3.1. Giới thiệu công cụ

Microsoft Teams (gọi tắt là Teams) là một nền tảng giao tiếp cho doanh nghiệp do Microsoft phát triển và là một phần của Microsoft 365. Teams cung cấp trò chuyện trong không gian làm việc và video meetings, lưu trữ tệp và tích hợp ứng dụng. Teams đang thay thế các nền tảng cộng tác và nhắn tin doanh nghiệp khác của Microsoft bao gồm cả Skype for Business và Microsoft Classroom.

Teams hỗ trợ ứng dụng cho các thiết bị Desktop và Smartphone.

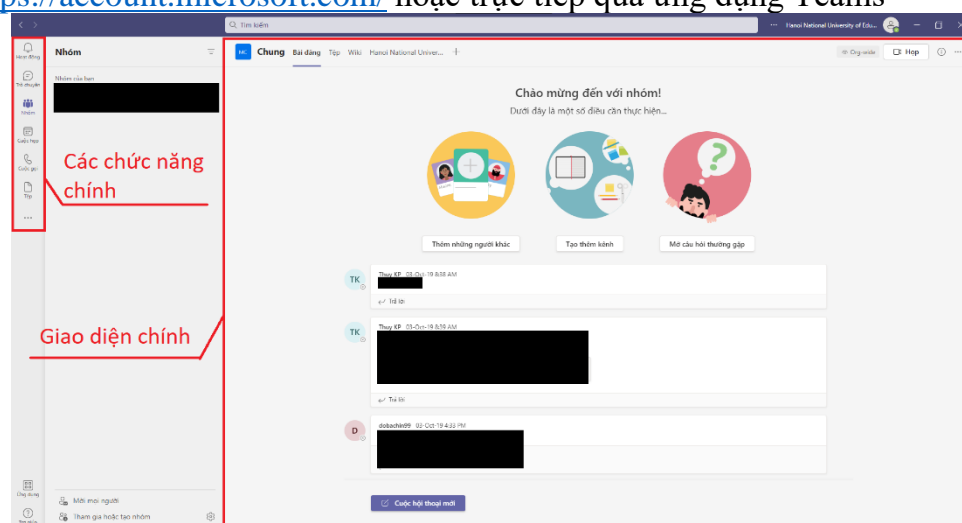
Giáo viên và học sinh có thể tải ứng dụng Microsoft Teams qua đường dẫn <https://www.microsoft.com/en-us/microsoft-teams/download-app>.

Là dịch vụ của Microsoft, giáo viên và học sinh cần sử dụng tài khoản của Microsoft để sử dụng Teams.

### 4.3.2. Đăng ký và đăng nhập

Giáo viên và học sinh có thể đăng ký tài khoản Microsoft qua đường dẫn sau và làm theo hướng dẫn: <https://signup.live.com/>

Để đăng nhập, giáo viên và học sinh có thể đăng nhập qua trình duyệt tại đường dẫn: <https://account.microsoft.com/> hoặc trực tiếp qua ứng dụng Teams



### 4.3.3. Hướng dẫn sử dụng

Microsoft Teams có rất nhiều tính năng ngoài việc tạo và điều hành lớp học. Các chức năng này sẽ được đề cập trong phần **Các tính năng khác**.

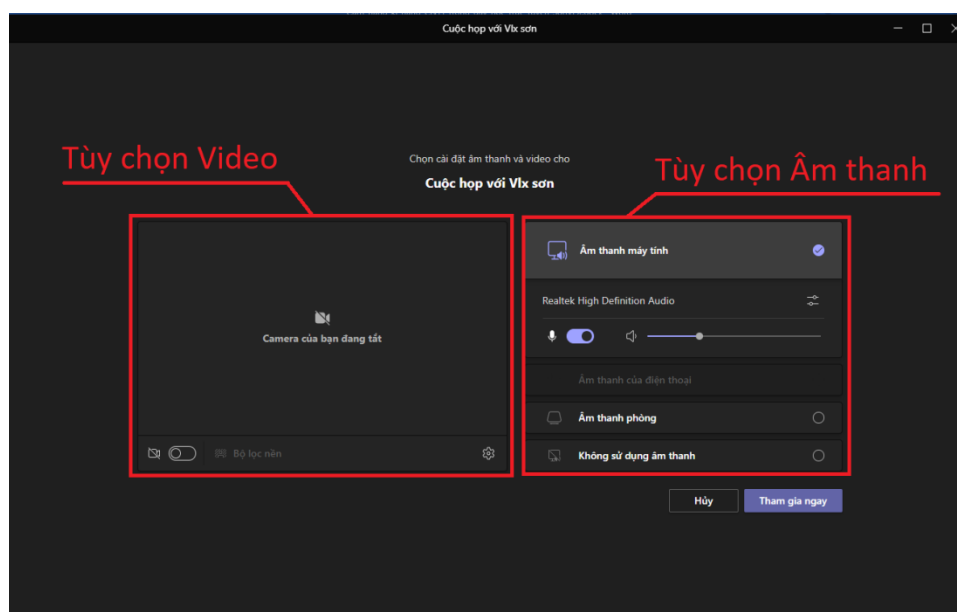
#### 4.3.3.1. Tạo một lớp học mới


##### a. Tạo lớp học tức thì

Giáo viên có thể tạo một lớp học tức thì bằng việc chọn **Cuộc họp** trong các chức năng chính và chọn **Họp ngay**.

Quy trình khởi động một cuộc họp:

- Chọn **Họp ngay**
- Cài đặt các tùy chọn âm thanh và Video cho cuộc họp

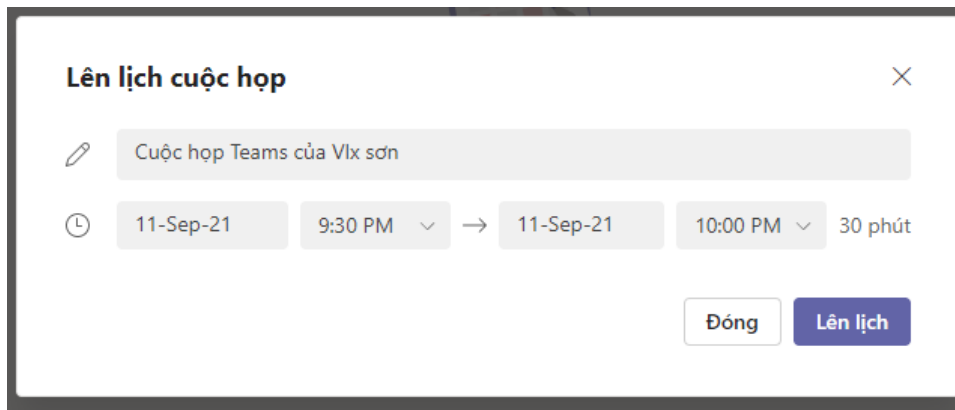


- Tùy chọn Video
  - Giáo viên / học sinh cài đặt bật hoặc tắt Video của mình khi vào lớp học. Lựa chọn này có thể sửa trong quá trình tham gia lớp học
  - Giáo viên / học sinh có thể chọn  tại góc dưới bên phải phần **Tùy chọn Video** để mở thêm các cài đặt khác .
- Tùy chọn Âm thanh: Giáo viên / học sinh có thể tùy chọn chia sẻ âm thanh mình muốn với mọi người trong lớp học.

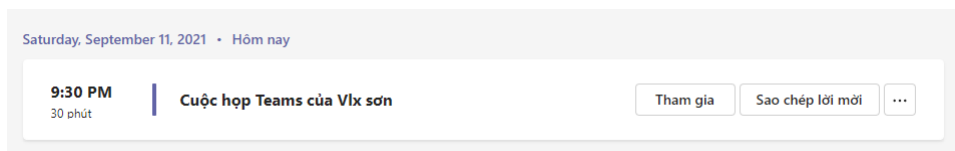
### b. Lên lịch cho một lớp học

Giáo viên có thể lên lịch một lớp học bằng chọn **Cuộc họp** trong chức năng chính và chọn **Lên lịch cuộc họp**.

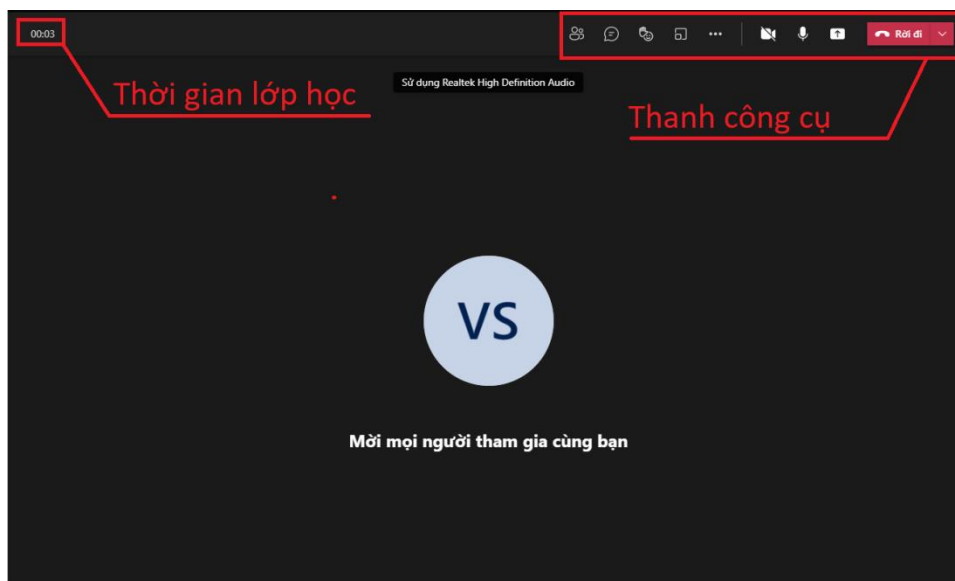
- Chọn **Lên lịch cuộc họp**
- Chọn tên, ngày và thời gian **Bắt đầu** và **Kết thúc** lớp học



- Sau khi chọn thời gian, giáo viên có thể chia sẻ lời mời hoặc chia sẻ qua lịch Google nếu muốn.
- Sau khi lên lịch lớp học, giáo viên có thể chỉnh sửa bằng cách nhấp [...] bên phải lớp học.



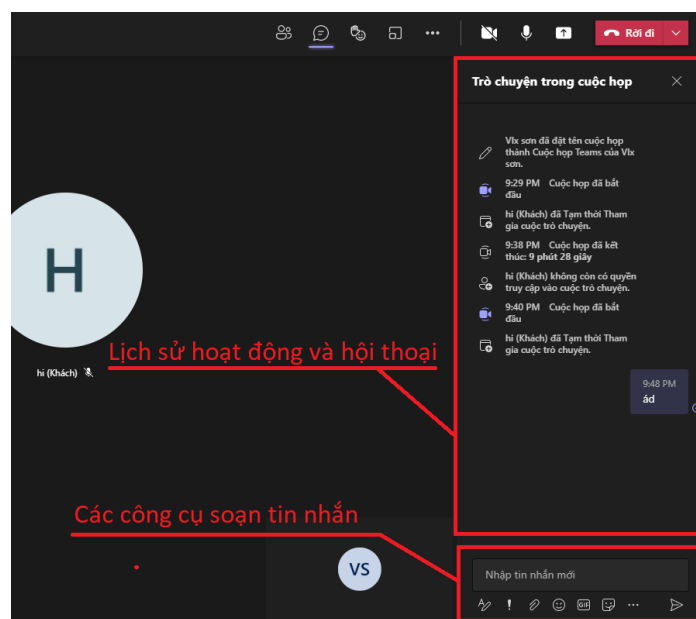
#### 4.3.3.2. Vận hành lớp học



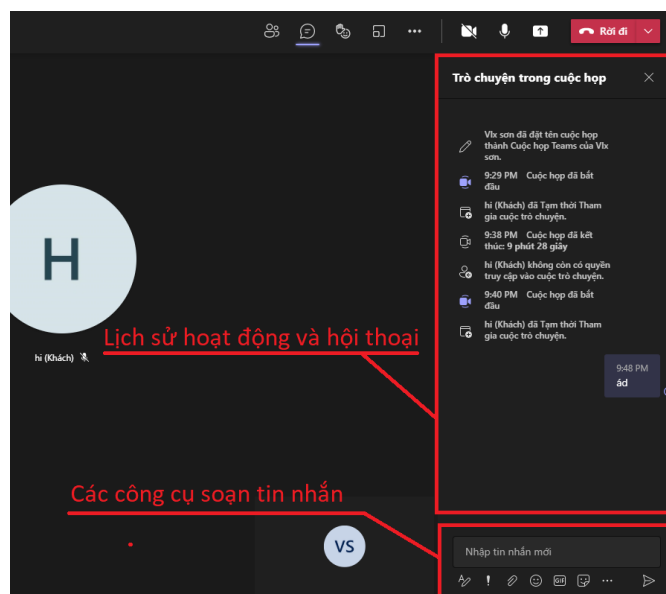
#### Các chức năng chính



- **Hiển thị người tham gia:** Giáo viên và học sinh có thể xem những ai đã tham gia lớp học của mình bằng cách chọn nút [👤] trên thanh công cụ. Chức năng cho phép giáo viên và học sinh các hoạt động sau:
- **Mời thành viên:** Cho phép giáo viên / học sinh mời người khác vào lớp học. Những người có đường dẫn đến lớp học sẽ được đưa vào phòng đợi, sau đó giáo viên có thể cho phép người đó vào lớp học

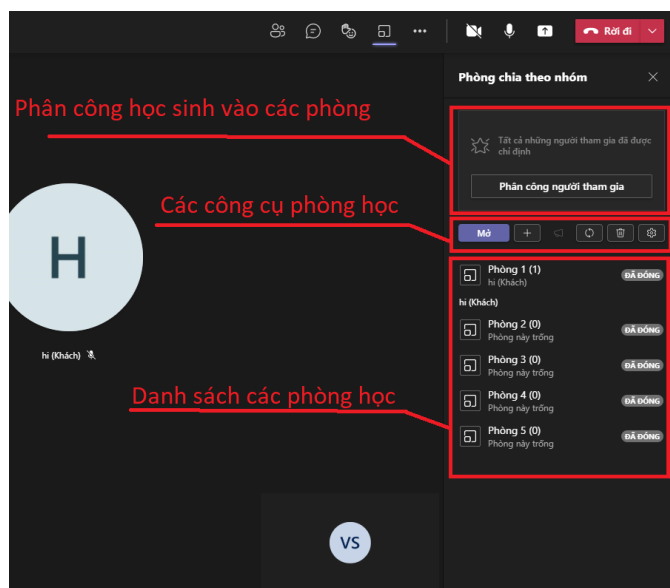
- Thay đổi quyền (chỉ giáo viên): Cho phép giáo viên thay đổi vai trò của học sinh trong lớp học, xóa khỏi lớp học, ghim lên màn hình chính.






- Hiện thị / ẩn cuộc hội thoại: Cho phép giáo viên / học sinh hiện thị hoặc ẩn cuộc hội thoại trong lớp học. Trong thanh bên, giáo viên / học sinh có thể sử dụng chức năng chat cùng các công cụ hỗ trợ

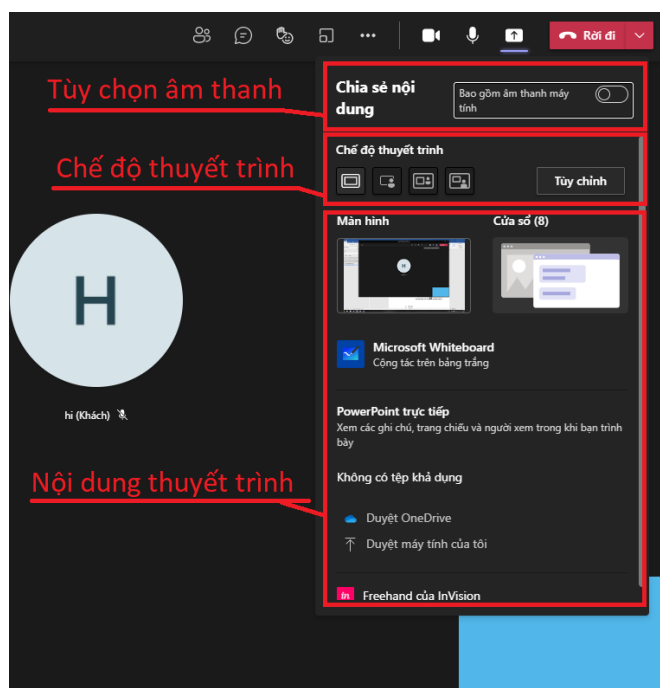



- Reaction (biểu cảm): Giáo viên và học sinh có thể sử dụng chức năng này để thể hiện biểu cảm hoặc giơ tay trong lớp học bằng cách chọn  trên thanh công cụ.
- Chia phòng: Giáo viên có thể chia lớp học thành nhiều phòng khác nhau bằng cách chọn  trên thanh công cụ. Tại thanh bên **Phòng chia theo nhóm**, giáo viên có thể phân công học sinh vào các phòng khác nhau, đồng thời có thể tạo mới, thay đổi hoặc xóa các phòng đã tạo.



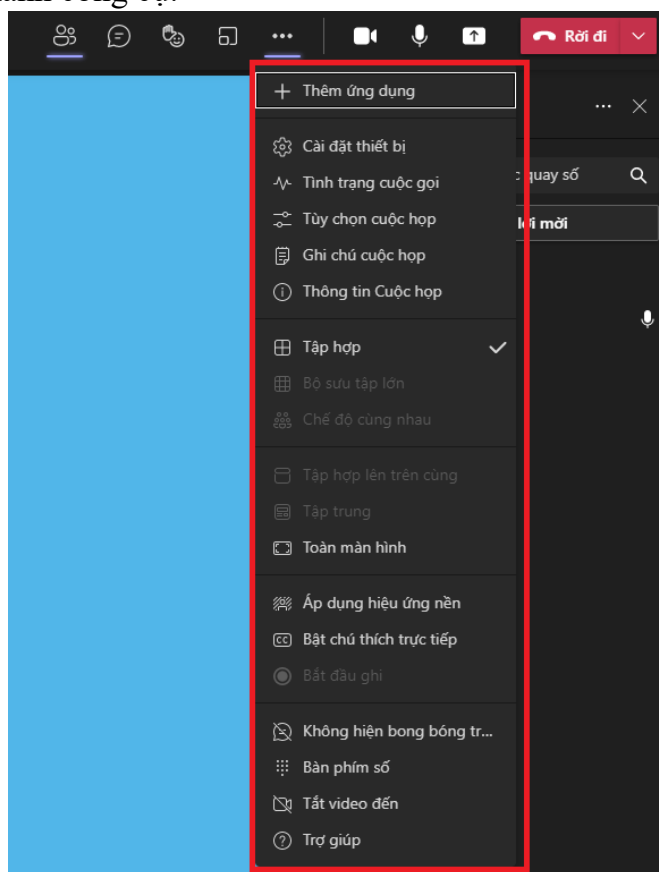
## Các chức năng chia sẻ

- Chia sẻ âm thanh và video: Giáo viên và học sinh có thể chia sẻ âm thanh bằng cách chọn  và chia sẻ Video bằng cách chọn  trên thanh công cụ.
- Chia sẻ màn hình: Giáo viên và học sinh có thể chia sẻ màn hình của mình bằng cách chọn  trên thanh công cụ.

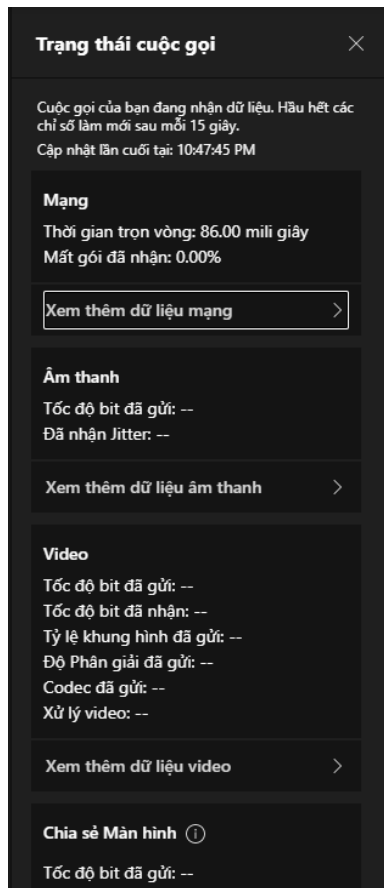


- Bảo mật: Lớp học Teams được thiết kế với phòng chờ mặc định. Tuy nhiên giáo viên có thể cài đặt thiết lập phòng chờ cho phù hợp với mục đích của lớp học bằng cách chọn  trên thanh công cụ, rồi chọn **Tùy chọn cuộc họp**. Tại **Tùy chọn cuộc họp**, giáo viên có thể:

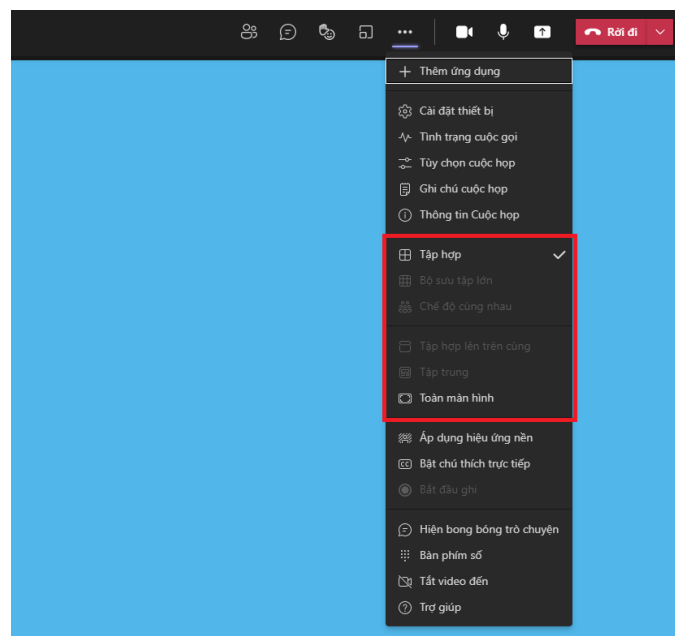
- Cho phép những người nhất định tham gia lớp học mà không phải đợi trong phòng chờ
  - Cho phép quyền chia sẻ màn hình
- Record: Để có thể sử dụng chức năng Record, tài khoản của giáo viên cần phải bật Onedrive cho Doanh nghiệp và SharePoint Online và có một trong các giấy phép sau: Office 365 Enterprise E1, E3, E5, F3, A1, A3, A5, M365 Business, Business Premium hoặc Business Essentials. Khi đã thỏa mãn các điều kiện tiên quyết, giáo viên có thể Record lại lớp học bằng cách **⋮** trên thanh công cụ, rồi chọn **Bắt đầu ghi**. Khi đó, mọi người trong lớp học sẽ nhận được thông báo quá trình Record đã bắt đầu. Để dừng Record, giáo viên có thể chọn lại **⋮** trên thanh công cụ, rồi chọn **Dừng ghi**. Record sẽ được xử lý và lưu lại trên Onedrive hoặc sharepoint.
- Các tính năng khác: Giáo viên có thể thực hiện một số chức năng khác bằng cách chọn **⋮** trên thanh công cụ.



- Thêm ứng dụng: Giáo viên có thể tối ưu hóa lớp học bằng cách thêm ứng dụng vào lớp học, một số ứng dụng cho phép là buncee, Fellow, Go1...
- Cài đặt thiết bị: Cho phép giáo viên / học sinh cài đặt lại các thiết bị phần cứng trên máy như thiết bị âm thanh, thiết bị ghi Video.
- Tình trạng cuộc gọi: Cho phép giáo viên / học sinh xem tình trạng đường truyền của lớp học.



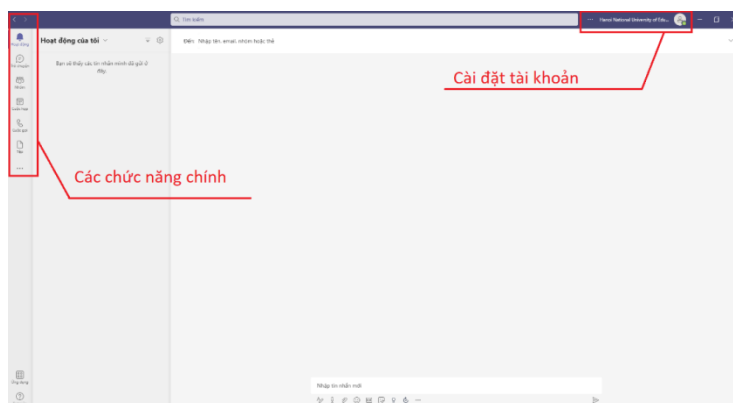
- Chế độ xem: Cho phép giáo viên / học sinh tùy chọn chế độ xem các thành viên khác trong lớp học.



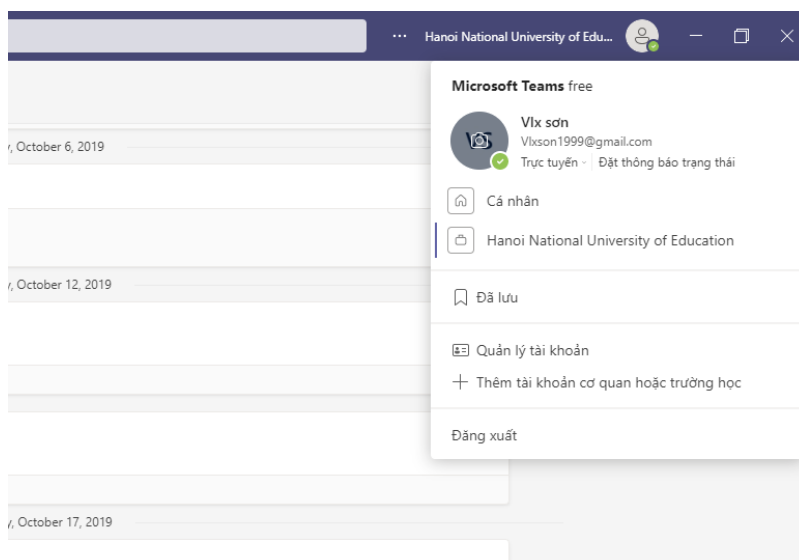
### c. Các tính năng khác

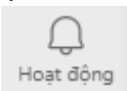




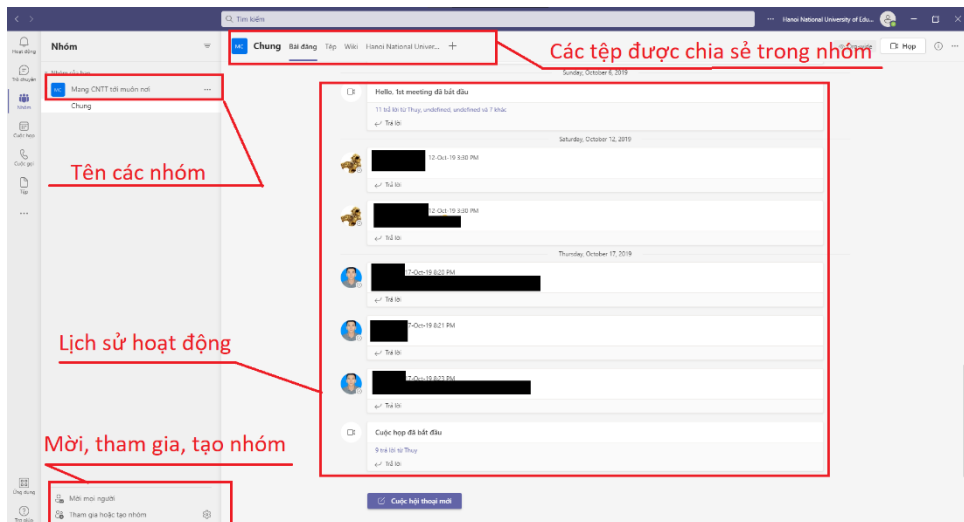
Ngoài tính năng tạo và điều hành lớp học, Microsoft Teams hỗ trợ nhiều tính năng quản lý hữu ích khác.



- Quản lý tài khoản: Giáo viên / học sinh có thể tùy biến tài khoản Teams của mình bằng cách chọn biểu tượng tài khoản của mình tại góc trên bên phải màn hình.



- Quản lý hoạt động: Giáo viên / học sinh có thể xem lịch sử hoạt động, các tin nhắn đã gửi của mình bằng cách chọn  trong các chức năng chính.
- Trò chuyện (chat): Giáo viên / học sinh có thể tạo, chỉnh sửa các đoạn chat bằng cách chọn  trong các chức năng chính.
- Làm việc nhóm: Giáo viên / học sinh có thể tạo, tùy chỉnh nhóm bằng cách chọn  trong các chức năng chính.



# Lựa chọn và sử dụng nền tảng tương tác lưu trữ nội dung dạy học, kết quả thực hiện nhiệm vụ của HS

## 5.1. Dạy học tương tác sử dụng Class Dojo

### 5.1.1. Giới thiệu về Class Dojo

#### 5.1.1.1. Giới thiệu chung

ClassDojo là một nền tảng giao tiếp giáo dục **miễn phí** giữa nhà trường và HS cũng như gia đình HS. Qua nền tảng này, các bên có thể theo dõi và tham gia các hoạt động học tập của HS. Đây là một lớp học online nhỏ nhằm mục đích thúc đẩy quá trình học tập của HS cũng như tăng sự liên kết giữa phụ huynh và nhà trường.



Các đối tượng trong Class Dojo:

- HS là những nhân vật trung tâm của ClassDojo, các em có thể thỏa sức tạo các sản phẩm như video, notes, nhật ký để đăng lên trang cá nhân điện tử của mình. Đó là cơ hội để các em phát triển sự sáng tạo của chính mình.
- GV có thể thực hiện các chức năng sau đây trên lớp học ClassDojo của riêng mình:
  - o Tạo nhóm cho các HS và thúc đẩy các hoạt động, dự án.
  - o Gửi phản hồi cho HS nhằm thúc đẩy động lực của các em.

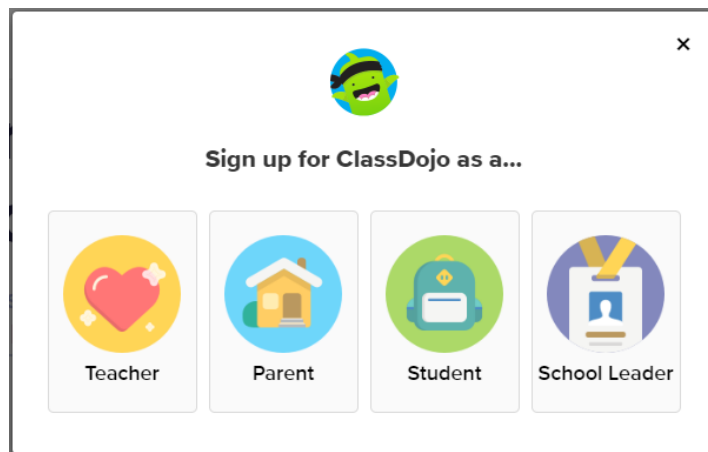
- Giao tiếp với phụ huynh qua các bài đăng trong lớp cũng như gửi tin nhắn riêng.
- Thông báo các hoạt động hoặc tin tức của lớp.
- Cán bộ quản lý: là người chịu trách nhiệm quản lý các lớp học với GV cũng như HS trong lớp học đó.
- Phụ huynh có thể quan sát và theo dõi một ngày học tập và vui chơi của con mình. Ngoài ra, họ cũng có thể liên lạc với GV để hiểu hơn về tình hình học tập của con mình.

**a. Cách đăng ký và tạo tài khoản**

- Bước 1: Truy cập link: <https://www.classdojo.com/>
- Bước 2: Trên giao diện của Website, click chọn **Sign Up**

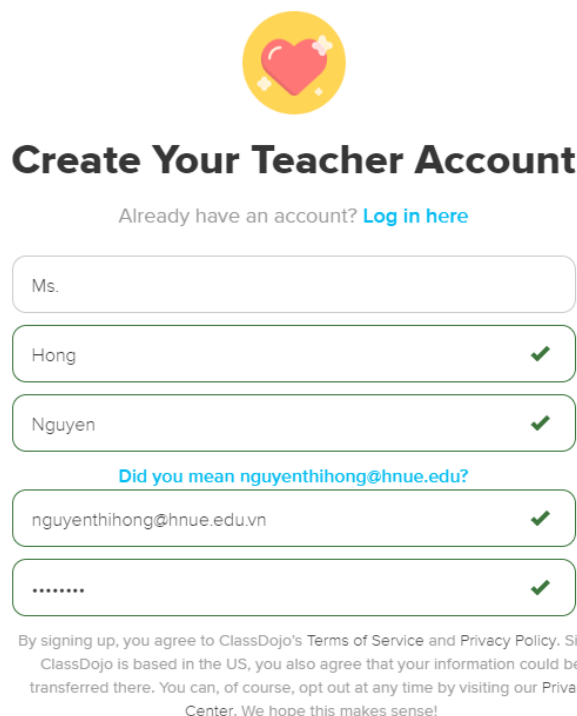


- Bước 3: Khi đó website yêu cầu chọn nhóm đối tượng: GV, phụ huynh, HS hoặc là người quản lý trường học.



Cẩm nang này hướng dẫn tạo tài khoản của GV (Teacher) để minh họa các chức năng quản lý và tương tác với HS và phụ huynh.

- Bước 4: Sau khi chọn **Teacher** một cửa sổ sẽ hiện ra và yêu cầu nhập các thông tin cá nhân như: Tên, Họ và tên đệm, Địa chỉ Email, Mật khẩu.



**Create Your Teacher Account**

Already have an account? [Log in here](#)

Ms.

Hong ✓

Nguyen ✓

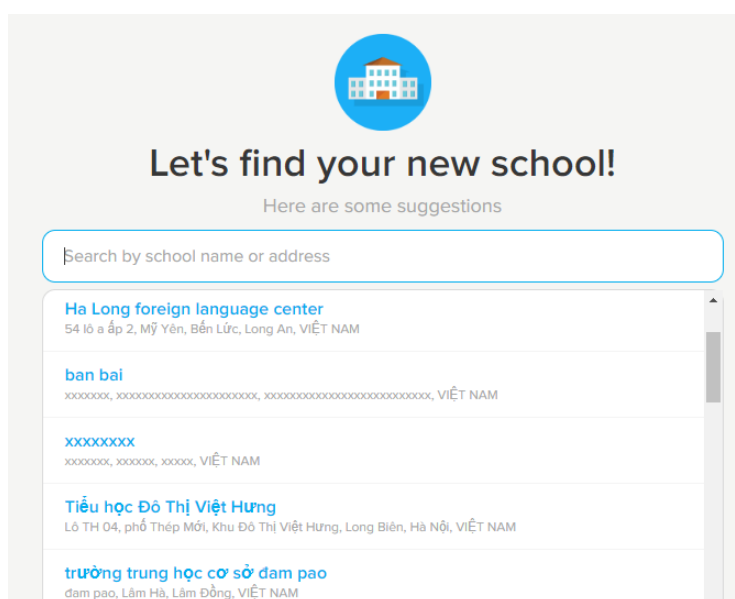
[Did you mean nguyenthong@hnue.edu?](#)

nguyenthong@hnue.edu.vn ✓

..... ✓

By signing up, you agree to ClassDojo's Terms of Service and Privacy Policy. Since ClassDojo is based in the US, you also agree that your information could be transferred there. You can, of course, opt out at any time by visiting our Privacy Center. We hope this makes sense!

- Bước 5: Sau khi tạo được tài khoản, trang web sẽ liệt kê danh sách tên các trường đã có, hãy chọn tên trường.



**Let's find your new school!**

Here are some suggestions

Search by school name or address

- Ha Long foreign language center**  
54 lô a ấp 2, Mỹ Yên, Bến Lức, Long An, VIỆT NAM
- ban bai**  
....., ..... VIẾT NAM
- xxxxxxx**  
....., ..... VIẾT NAM
- Tiểu học Đô Thị Việt Hưng**  
Lô TH 04, phố Thép Mới, Khu Đô Thị Việt Hưng, Long Biên, Hà Nội, VIỆT NAM
- trường trung học cơ sở đăm pao**  
đăm pao, Lâm Hà, Lâm Đồng, VIỆT NAM

GV có thể bổ sung tên trường mình và mời các GV khác tham gia.

**Add your school**

School name

Address

City or town

State or province

Country

[Cancel](#) [Add school](#)

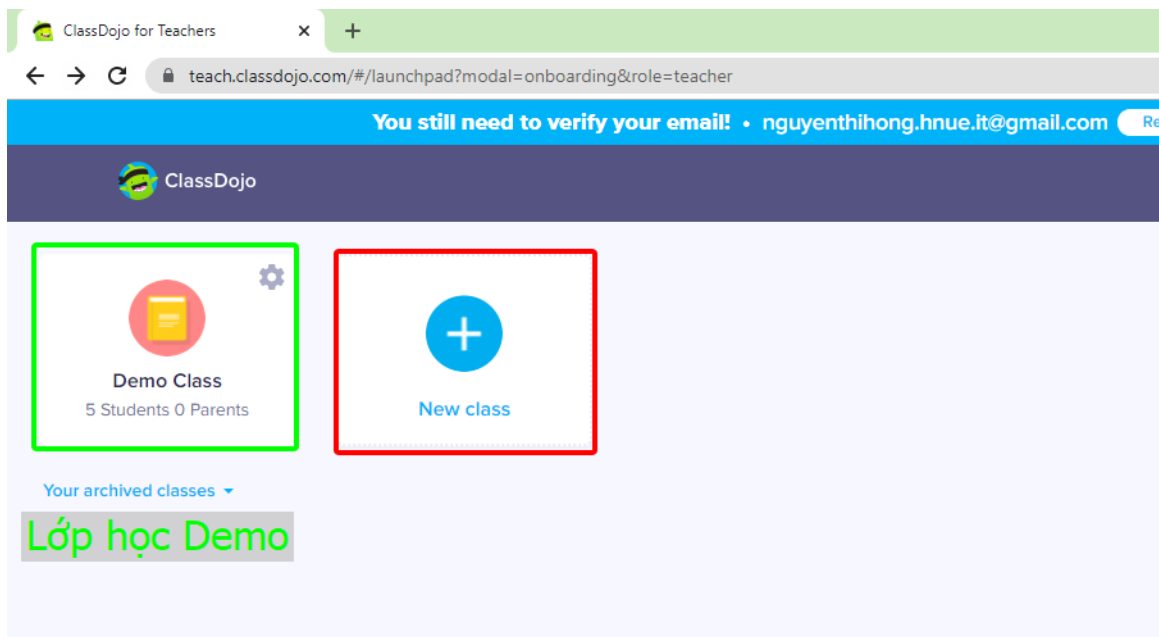
### 5.1.1.2. Quy trình sử dụng

Để bắt đầu với ClassDojo, quy trình sẽ tiến hành theo các bước sau:

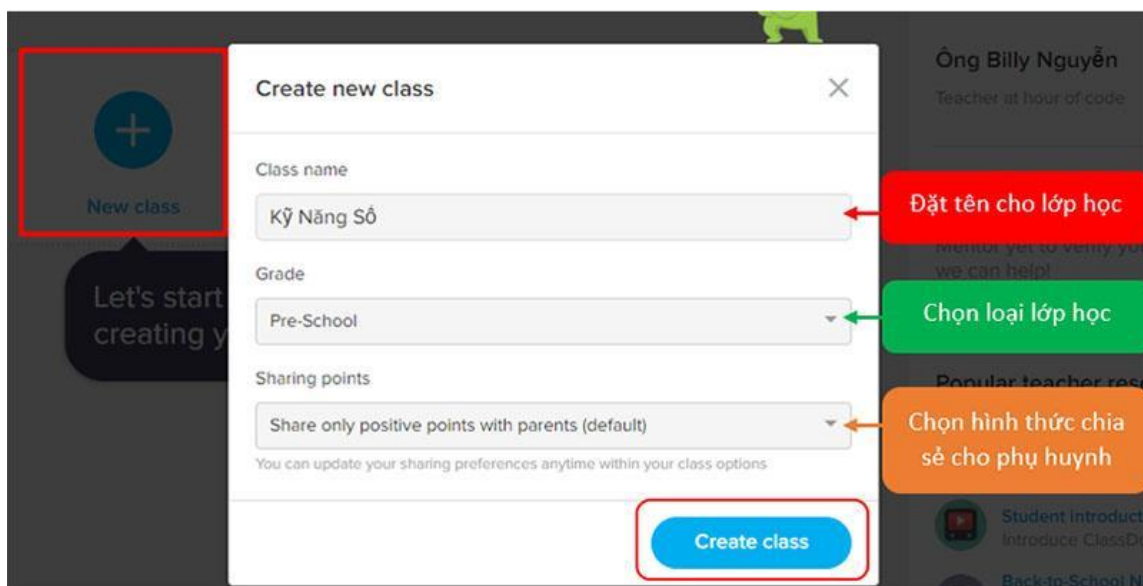
- Bước 1: Tạo lớp học mới
- Bước 2: Thêm HS vào lớp học
- Bước 3: Mời PH tham gia (có thể không cần)
- Bước 4: Tạo các hoạt động trên lớp học
- Bước 5: Quản lý lớp học thông qua các công cụ hỗ trợ
  - o Điểm danh HS
  - o Đánh giá HS thông qua các điểm tốt/điểm cần cải thiện
  - o Quản lý hồ sơ HS
  - o Chia sẻ các hoạt động, thông báo của lớp
  - o Giao tiếp với phụ huynh HS
  - o Tổng hợp kết quả đánh giá của HS

#### a. Tạo lớp học mới

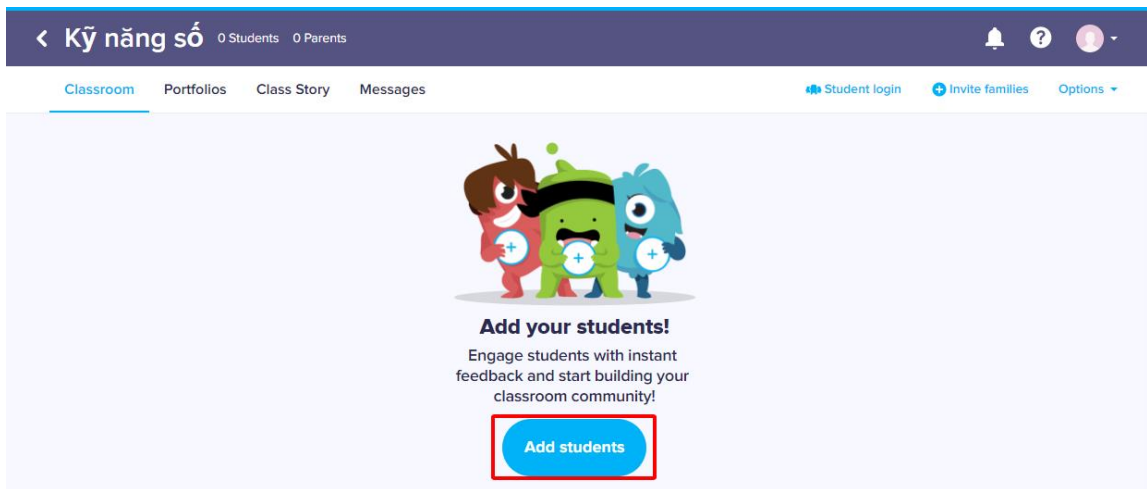
- **Bước 1:** Để tạo lớp học mới, click chọn **New class**



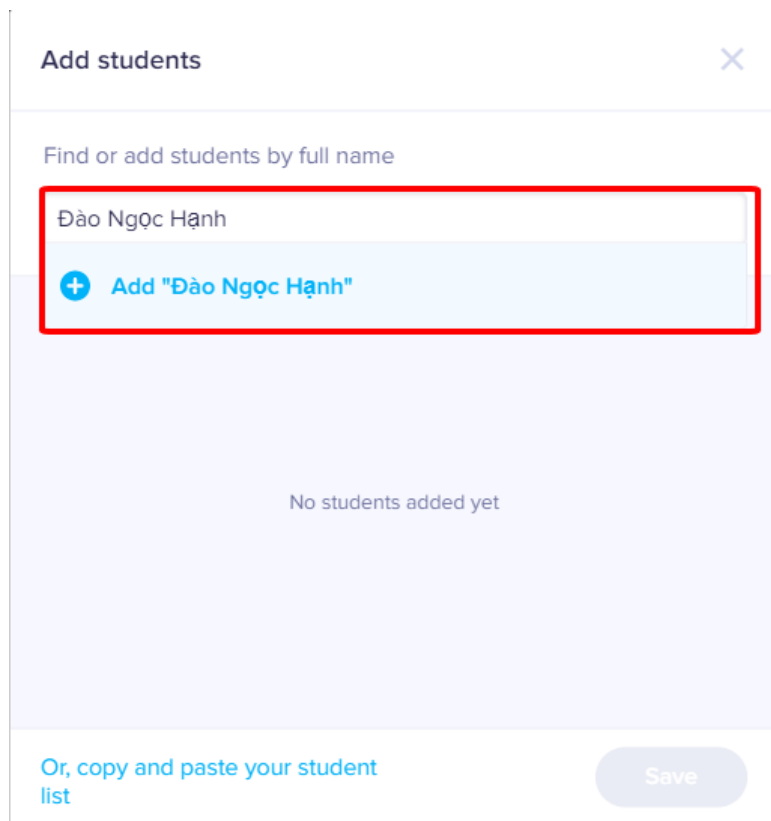
- **Bước 2:** Nhập thông tin lớp học
  - Class Name: Tên lớp học. Ví dụ: Toán, Tiếng Việt, ...
  - Grade: Lớp. Ví dụ: 1<sup>st</sup> Grade (Lớp 1)
  - Sharing Points: Hình thức chia sẻ lớp học cho phụ huynh
    - Mặc định: Share only positive points with parents (Chỉ chia sẻ những điểm tích cực với phụ huynh)
    - Share all points with parents (chia sẻ tất cả điểm với phụ huynh)
    - Don't share points with parents (không chia sẻ)



- **Bước 3:** Click chọn Create Class để kết thúc thao tác tạo lớp
- b. Thêm học sinh vào lớp học**
- **Bước 1:** Thêm học sinh bằng cách chọn **Add students** rồi nhập tên học sinh.

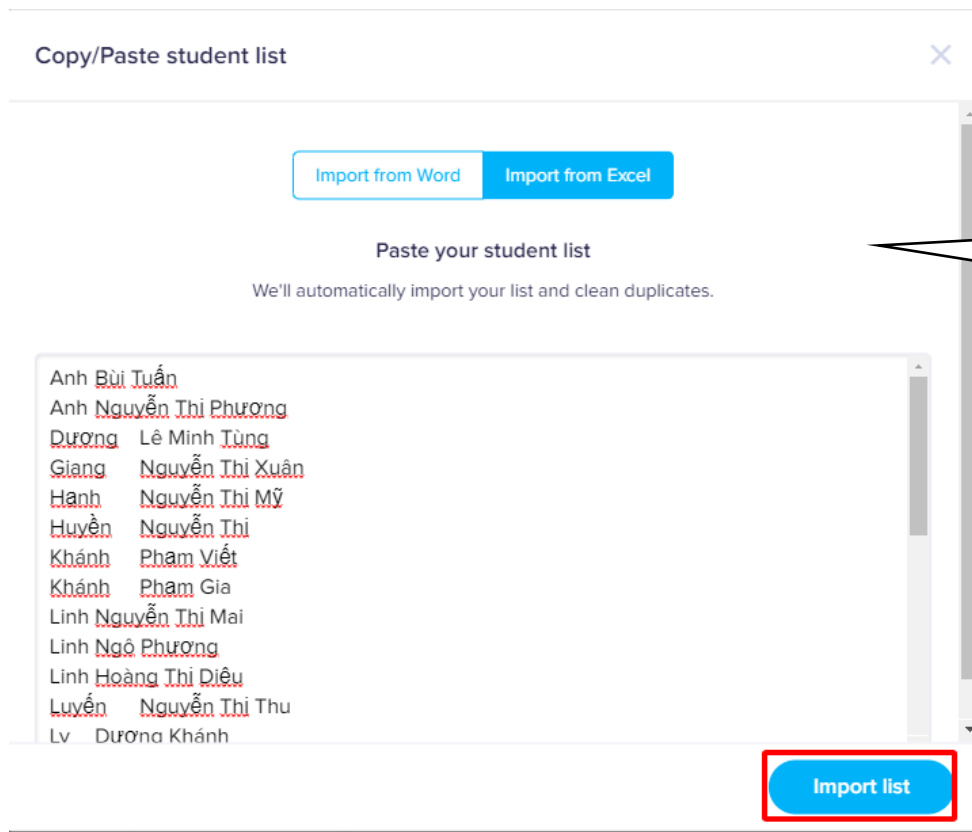


- **Bước 2:** Nhập tên HS bằng 1 trong 2 cách sau:
  - o Cách 1: Nhập trực tiếp tên HS và **Add**
  - o Cách 2: Nhập từ file Word hoặc Excel bằng cách Click chọn **Copy and Paste your student list**



Cách 1

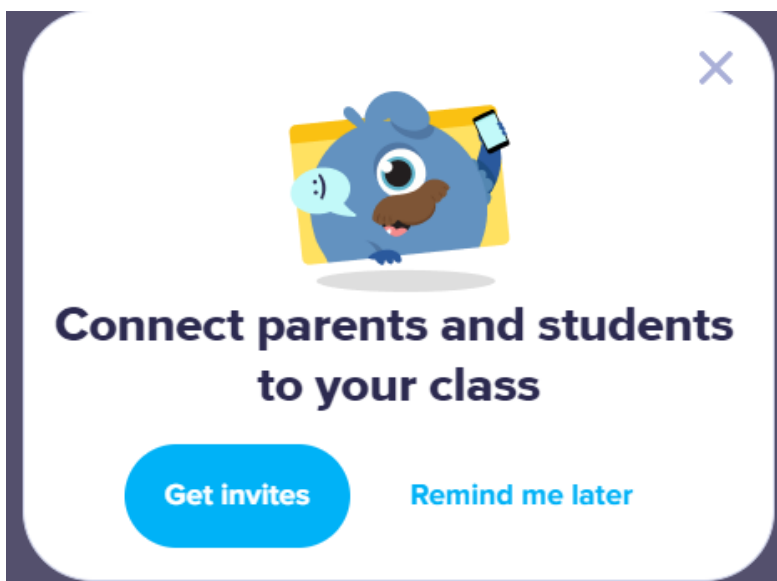




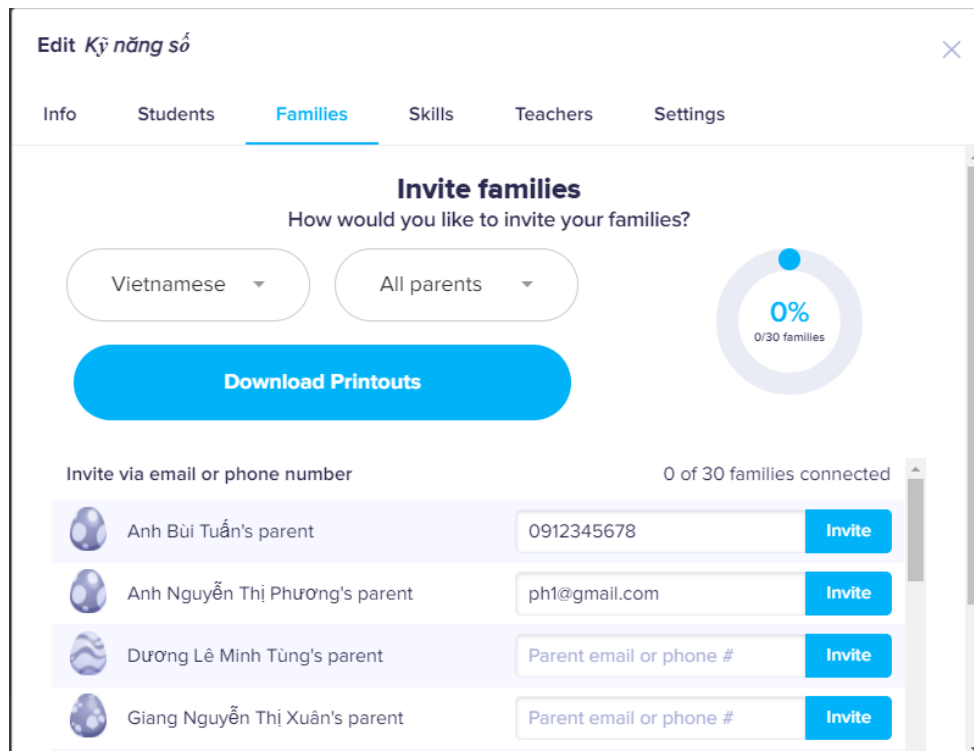
**c. Mời phụ huynh tham gia**

Phụ huynh có thể quan sát và theo dõi một ngày học tập và vui chơi của con mình. Ngoài ra, họ cũng có thể liên lạc với GV để hiểu hơn về tình hình học tập của con.

- Cách 1: Sau khi chọn **Invites parents**, có thể nhập trực tiếp Email hoặc số điện thoại của từng phụ huynh học sinh vào ô bên cạnh tên học sinh và bấm **Invite**



- Cách 2: Click chọn **Download parent invites** để tải về một file pdf, file đó có mã số tham gia lớp học cho từng phụ huynh. (Lưu ý: chọn Vietnamese để thư mời tham gia được hiển thị bằng Tiếng Việt).



Thư mời tới Phụ huynh học sinh sau khi được xuất thành file PDF

**To: Thanh Bùi Thị Thu and Thanh Bùi Thị Thu's parents**  
From: Bà Nguyễn



**Please join our classroom community on ClassDojo**

I'm using ClassDojo to connect with families, share classroom moments, and much more. Please join to stay connected!

**PHỤ HUYNH:**

<p><b>Bạn mới sử dụng ClassDojo?</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Download the ClassDojo app</li> <li>2. Open app and tap 'Parent' to create a parent account</li> <li>3. Enter name, email &amp; create a password</li> <li>4. Tap 'Add child (+)' and use this code:</li> </ol> <p style="text-align: center; border: 1px solid gray; padding: 5px;">PNC6P44GH</p>	<p><b>Already have a Parent Account on ClassDojo?</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Open the ClassDojo app on your phone</li> <li>2. Log in as a Parent (if you aren't already). Ensure you're logged in as a Parent, not a Student or Teacher!</li> <li>3. Tap the 'Kids monster' at the bottom of your screen and then tap 'Add child'</li> <li>4. Add child using this code:</li> </ol> <p style="text-align: center; border: 1px solid gray; padding: 5px;">PNC6P44GH</p>
---	---

**d. Tạo hoạt động tương tác**

GV giao các hoạt động như bài tập trong lớp, tương tác, và bài tập về nhà trực tiếp vào thiết bị của học viên. Câu trả lời của học viên sẽ được đăng lên bộ sưu tập sau khi GV thông qua. Một số loại bài tập GV có thể giao: Nhập văn bản, Quay video, Chụp ảnh và Vẽ hình.

Sau khi GV đã tạo hoạt động, HS đăng nhập và làm hoạt động được giao. GV nhận bài tập của HS và có thể nhận xét, chấm điểm cho HS. Sau khi GV có phản hồi, HS có thể nhận được ngay phản hồi của GV.

Sử dụng Toolkit để quản lý, và tạo các hoạt động sinh động cho lớp học



Timer



Random



Group Maker



Noise Meter



Directions



Think Pair Share



Today

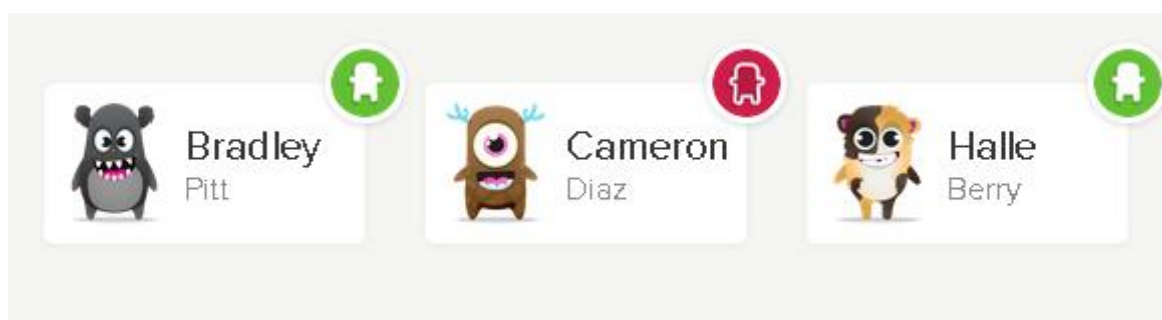


Music

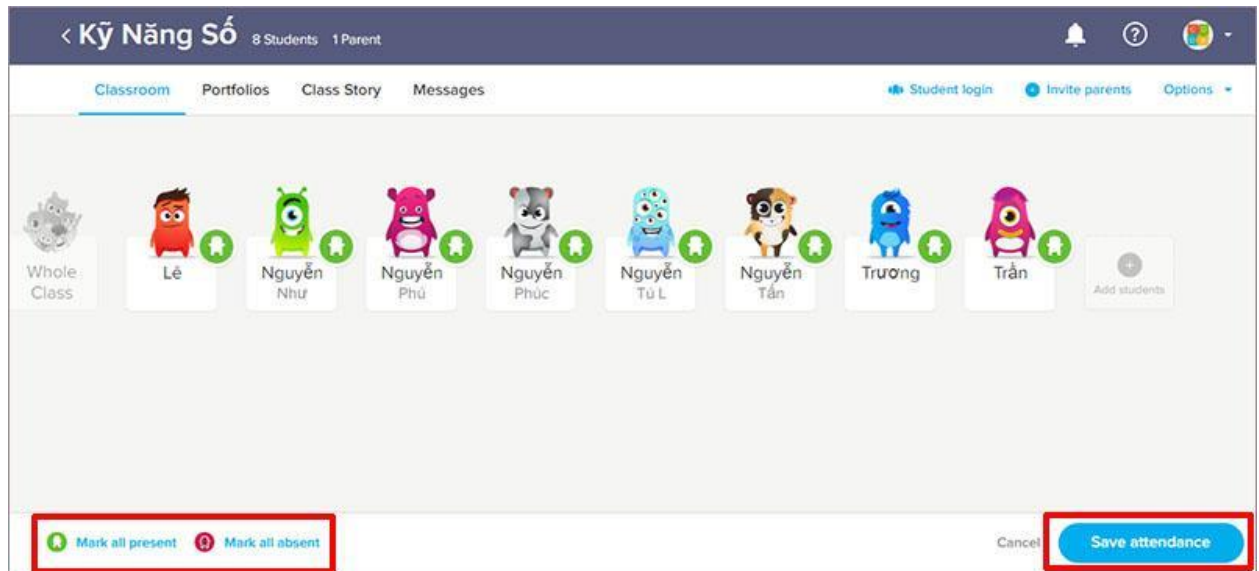
- Timer: Set đồng hồ đếm ngược
- Random: Chọn ngẫu nhiên HS
- Group Maker: Tạo nhóm từ lớp học
- Noise Meter: Check tiếng ồn từ lớp học
- Directions: Tạo các hoạt động
- Think PairShare: Đưa câu hỏi cho HS
- Today: Lời chào, thông báo
- Music: Chọn nhạc nền cho lớp học

### e. **Điểm danh học sinh**

Với công cụ này GV có thể điểm danh có mặt các HS trong lớp. Khi điểm danh các HS có mặt được đánh dấu màu xanh và không có mặt được đánh dấu màu tím đỏ.



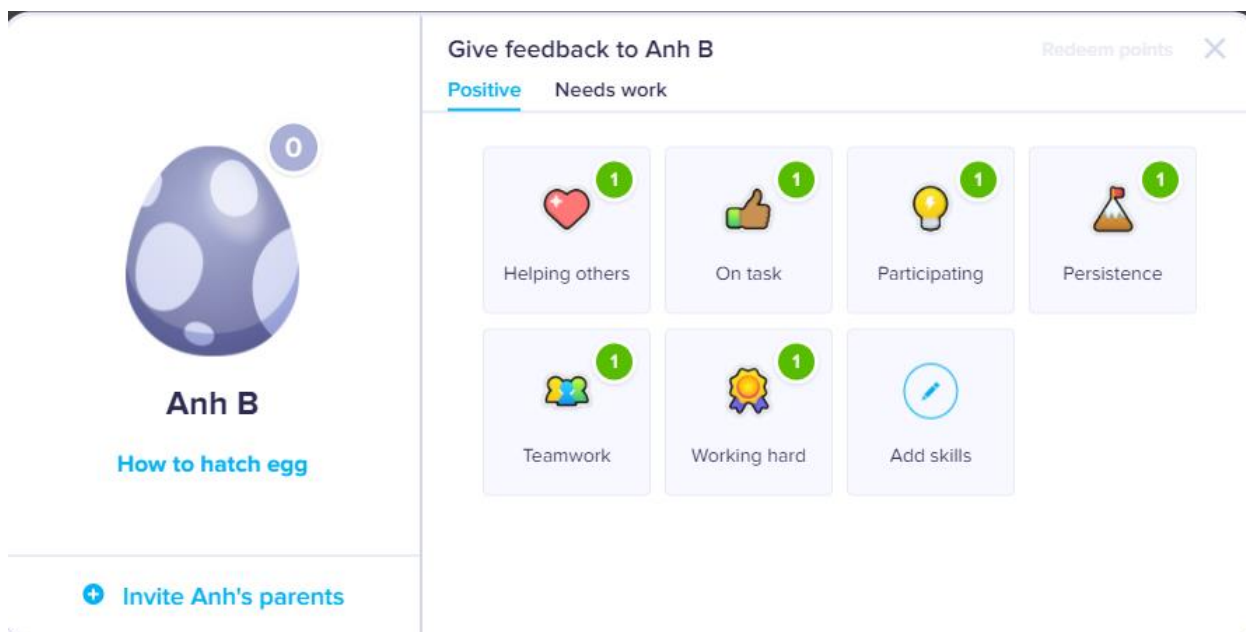
- Bước 1: Click chọn **Attendance** để điểm danh học sinh
- Bước 2: Đánh dấu điểm danh từng HS tương ứng
  - o Mark all present: đánh dấu tất cả học sinh có mặt
  - o Mark all absent: đánh dấu tất cả học sinh vắng mặt
  - o Click vào từng học sinh để đánh dấu có mặt hoặc vắng hoặc đến muộn
- Bước 3: Bấm **Save Attendance** để lưu kết quả điểm danh



## f. Đánh giá học sinh

Công cụ này giúp cho GV có thể đánh giá được HS và giúp cho HS có thể biết được năng lực của mình. Để đánh giá HS, GV click vào từng học sinh để cho feedback point (điểm đánh giá), feedback point là những nhận xét của giáo viên dành cho học sinh, có hai loại:

- Positive: Điểm tích cực - Đánh giá tốt. Ví dụ: giúp đỡ các bạn khác, hoàn thành nhiệm vụ, học tập tích cực, có tính kiên trì, làm việc nhóm tốt, chăm chỉ, ...
- Need works: Cần rèn luyện thêm



GV có thể tự tạo thêm các điểm đánh giá khác bằng cách click chọn **Add skills**  Click chọn **Save** để lưu. Thực hiện tương tự để tạo các điểm đánh giá khác.

New skill
✕

Name

Point weight

Cancel
Save

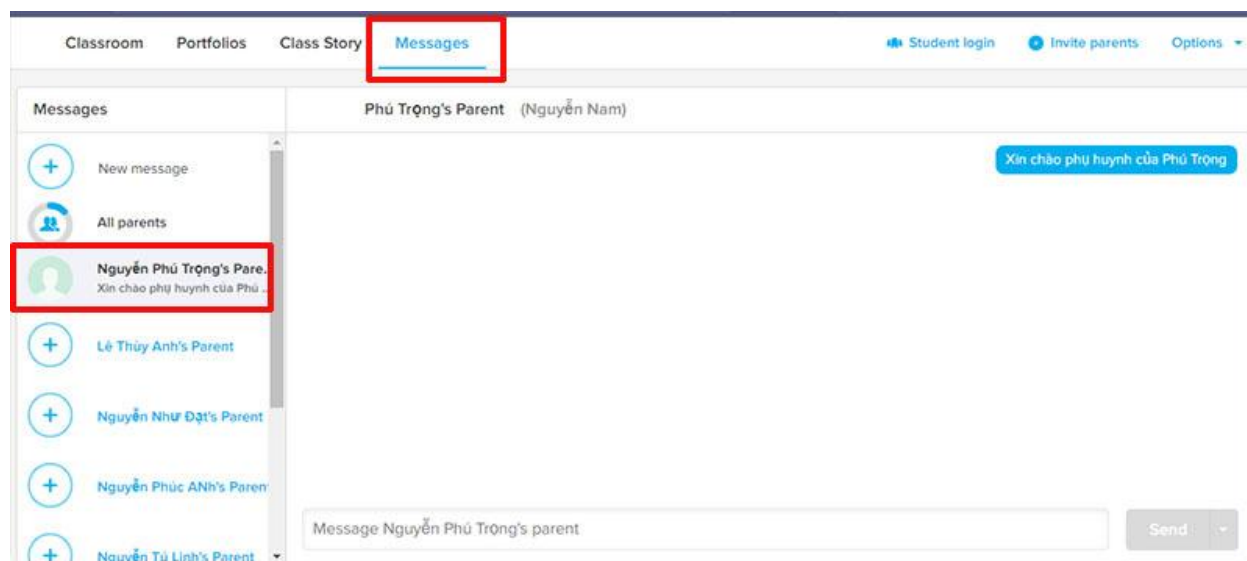
### g. Chia sẻ, trao đổi với phụ huynh học sinh

Messages là một kênh để GV có thể chia sẻ, trao đổi với phụ huynh HS về tình hình học tập của HS trong lớp một cách thuận lợi và nhanh chóng.

Để thực hiện, tiến hành theo các bước sau:

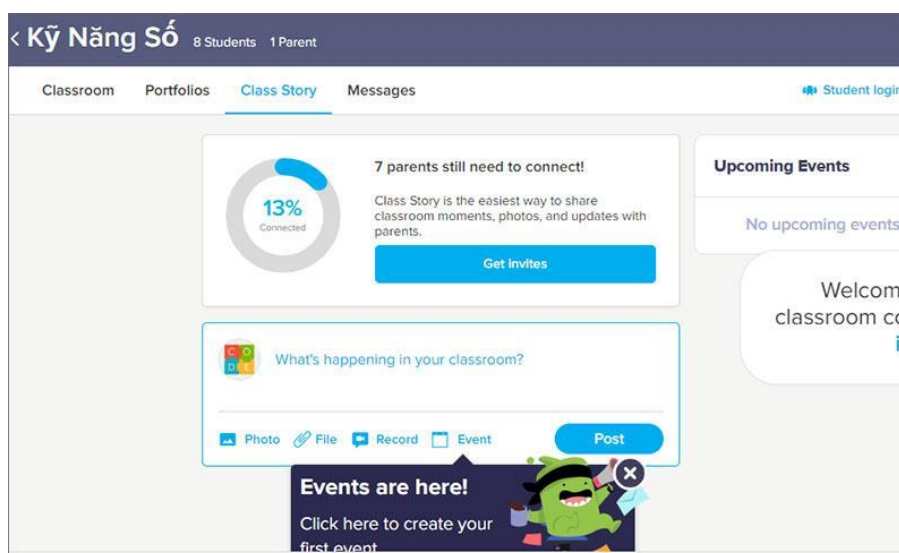
- Bước 1: Click chọn **Message**
- Bước 2: Chọn phụ huynh cần trao đổi trong danh sách bên thanh menu bên trái.

(Lưu ý: Những học sinh chưa có phụ huynh tham gia sẽ xuất hiện tên và dấu + bên cạnh)



## h. Dòng thời gian của lớp học

- GV, HS có thể chia sẻ cảm xúc, ý tưởng hay bất kỳ câu chuyện gì lên dòng thời gian của lớp học và HS có thể tham gia và theo dõi những nội dung này.
- Phụ huynh có thể cùng tham gia theo dõi những hình ảnh và video những khoảnh khắc tuyệt vời ở lớp học mà được chia sẻ bởi cả HS và GV.
- Để thực hiện, click chọn **Class Story** và GV/HS có thể bắt đầu chia sẻ những thông tin dưới dạng ảnh, tệp, ghi hình, sự kiện cần lưu ý.



## 5.2. Tổ chức dạy học với Google Classroom

### 5.2.1. Giới thiệu về Google Classroom

#### 5.2.2.1. Giới thiệu chung

Google Classroom là là một dịch vụ **miễn phí** dành cho trường học, tổ chức phi lợi nhuận và bất cứ ai có tài khoản Google cá nhân. Google Classroom được tích hợp với các dịch vụ khác của Google như Google Meet, Google Drive, Google Docs, Google Forms, Google Slides, Google Sheets, ... Do đó GV có thể sử dụng tích hợp tài liệu giảng dạy từ các dịch vụ đó của Google một cách phong phú.



Google Classroom đã và đang được sử dụng một cách phổ biến và rộng rãi trong các trường học. GV có thể sử dụng Google Classroom để tổ chức dạy học trực tuyến với các hoạt động như:

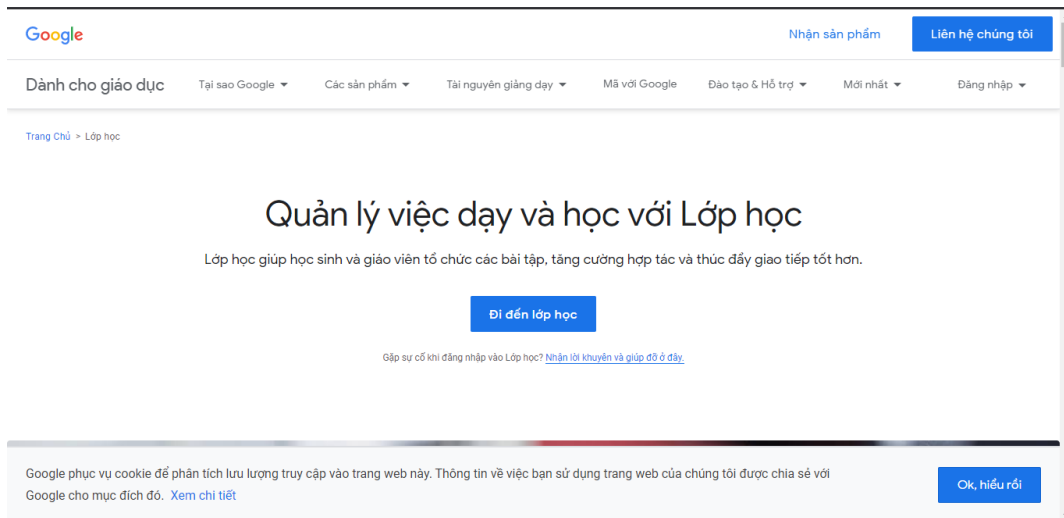
- Tạo lớp học đơn giản, nhanh chóng.
- Kết nối lớp học trực tuyến.
- Thiết kế học liệu đa dạng.
- Giao bài tập, chấm điểm, nhận xét, tổng hợp kết quả học tập.
- Quản lý các tương tác, hoạt động trao đổi trong lớp.

GV có thể khai thác nhiều tính năng khác của Google Classroom thông qua các tiện ích của Google.

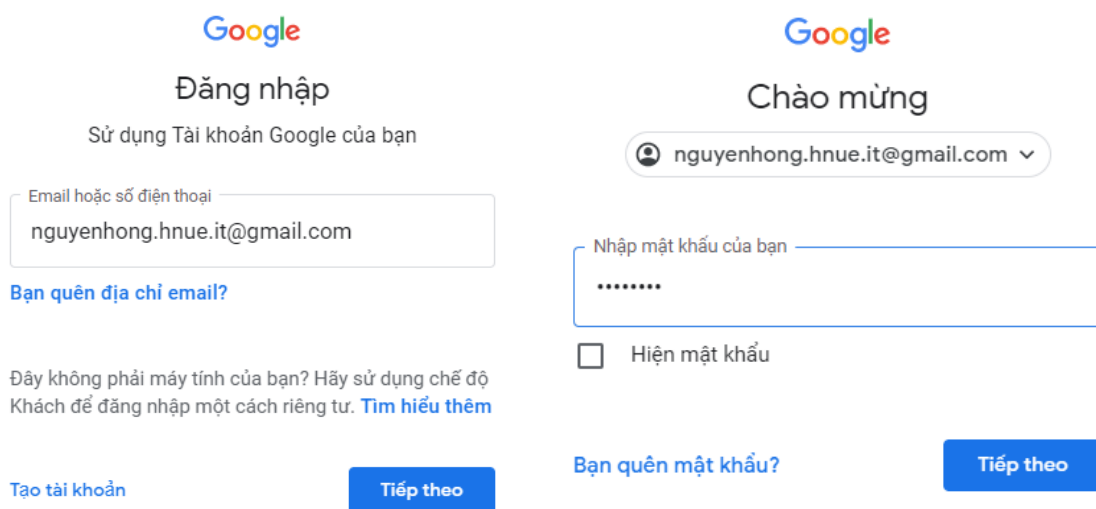
#### 5.2.2.2. Đăng nhập Google Classroom

GV cần đăng ký tài khoản Google trước khi bắt đầu đăng nhập.

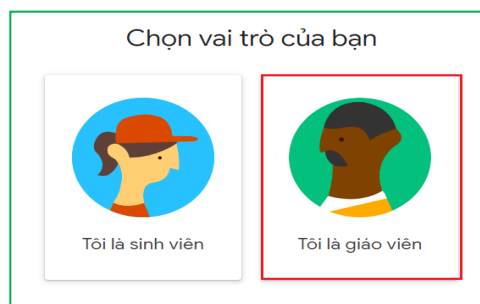
- Bước 1: Truy cập link: <https://classroom.google.com/>



- Bước 2: Hộp thoại đăng nhập xuất hiện, nhập địa chỉ Email. Click chọn **Tiếp theo** để tiếp tục.
- Bước 3: Nhập mật khẩu Email. Click chọn **TIẾP THEO** để bắt đầu sử dụng Google Classroom.



Đối với lần đầu tiên đăng nhập, chọn tham gia Google Classroom với vai trò “Tôi là giáo viên”



### 5.2.2. Quy trình sử dụng

Để bắt đầu sử dụng Google Classroom, yêu cầu tối thiểu đối với GV:



- Đăng nhập tài khoản Email.
- Sử dụng máy tính cá nhân có kết nối với Internet. GV cũng có thể tải ứng dụng Classroom từ Google Play Store (đối với Android) hoặc App Store (đối với iOS) về điện thoại hoặc máy tính bảng.

Quy trình các bước để tổ chức dạy học với Google Classroom như sau:

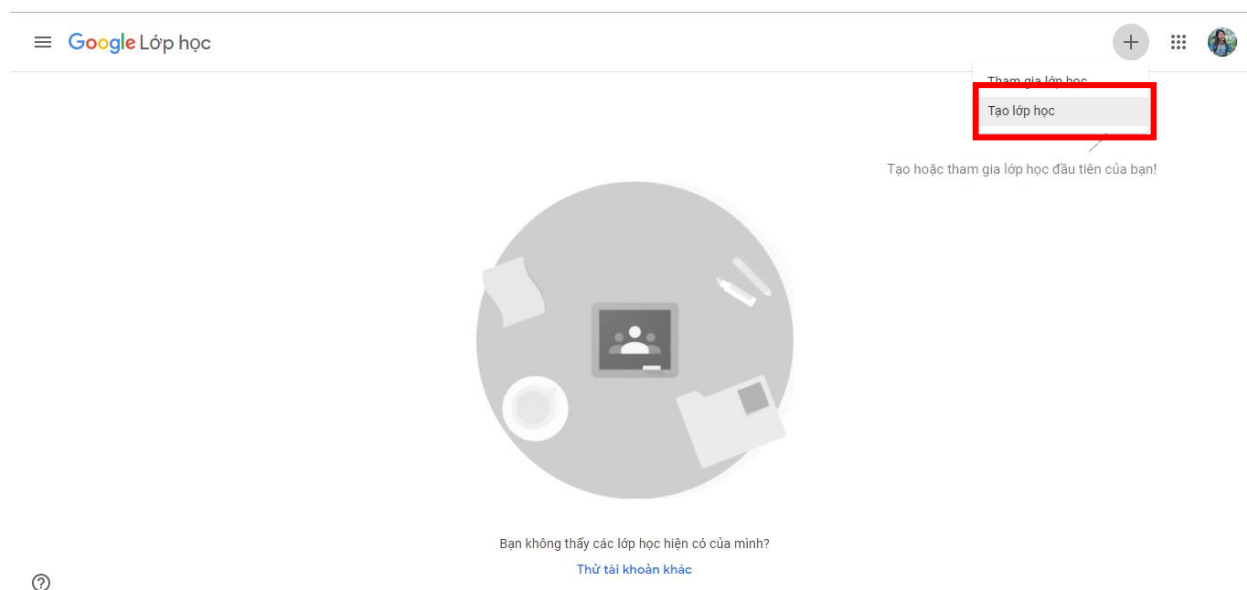
- Bước 1. Tạo lớp học
- Bước 2. Chia sẻ, mời người học tham gia lớp học
- Bước 3. Tổ chức các hoạt động học tập (tạo, giao bài tập, bài kiểm tra, ...)
- Bước 4. Tạo các tài liệu học tập
- Bước 5. Đánh giá kết quả học tập của người học

Các bước trong quy trình sẽ được minh họa cụ thể và chi tiết dưới đây (Dưới vai trò là GV):

### 5.2.2.1. Tạo lớp học

Sau khi đăng nhập, màn hình xuất hiện như dưới đây.

- Bước 1. Click chọn vào biểu tượng dấu + phía trên bên phải màn hình, chọn **Tạo lớp học**



- Bước 2. Đối với tài khoản @gmail.com, trước khi tạo cần xác nhận thông báo Tích chọn ô “Tôi đã đọc ...” sau đó chọn **Tiếp tục**



Tôi đã đọc cũng như hiểu thông báo ở trên và tôi hiện không sử dụng Lớp học tại trường học với sinh viên

[Quay lại](#) [Tiếp tục](#)

Bước 3. Nhập tên lớp học (bắt buộc) và các thông tin khác (không bắt buộc). Tiếp tục click chọn **Tạo**

Tạo lớp học

Tên lớp học (bắt buộc)  
Tin đại cương

Phần


Chủ đề

Phòng

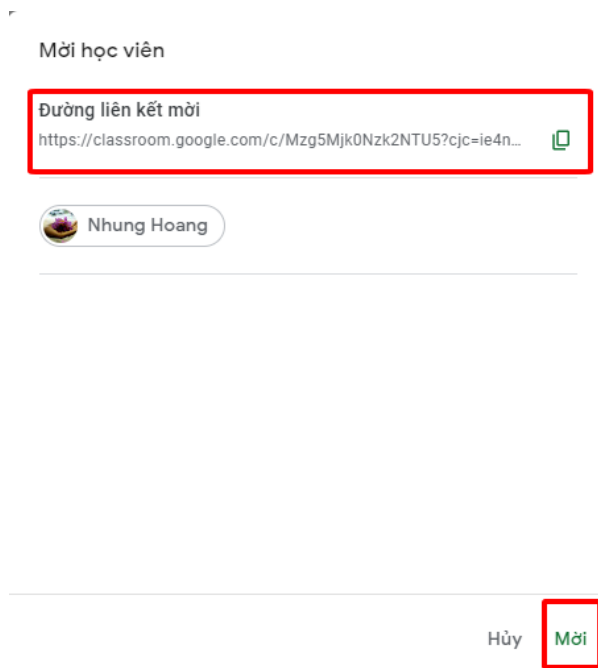
[Hủy](#) [Tạo](#)

### 5.2.2.2. Mời người học tham gia lớp học

Bước 1. Trong lớp học cụ thể, click chọn **Mọi người** để hiển thị danh sách Giáo viên và người học trong lớp.

Bước 2. Click chọn biểu tượng  để thêm Email người học. Click chọn **Mời** để tiếp tục.

Hoặc GV có thể sao chép đường liên kết mời để gửi cho người học của mình.



Bước 3. Khi nhận được lời mời tham gia lớp học, người học sẽ chọn tham gia để bắt đầu trở thành người học và tham gia vào các hoạt động do GV tạo ra.

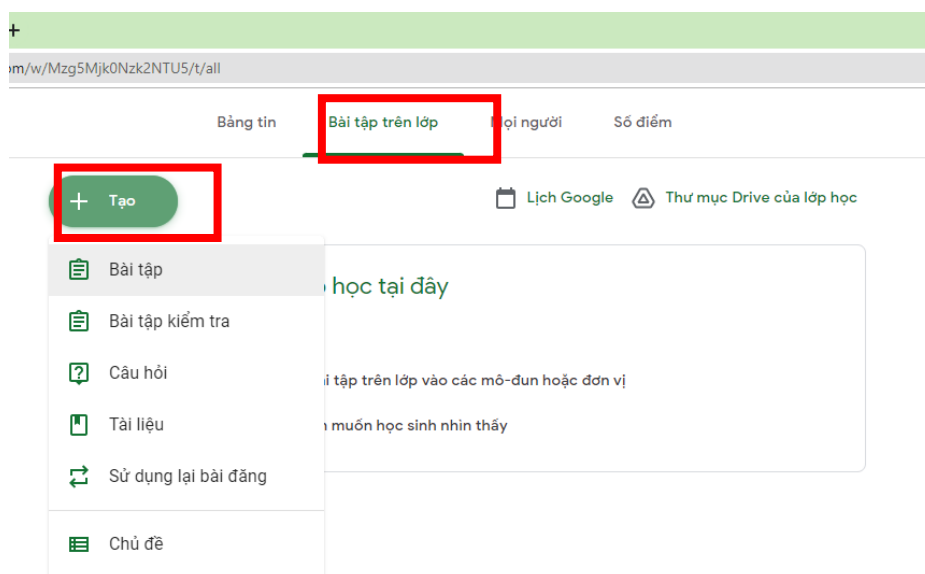
### 5.2.2.3. Giao bài tập

Các kiểu bài tập trên lớp mà GV có thể tạo để giao cho người học bao gồm:

- Bài tập
- Bài tập kiểm tra (tích hợp với Google Forms)
- Câu hỏi

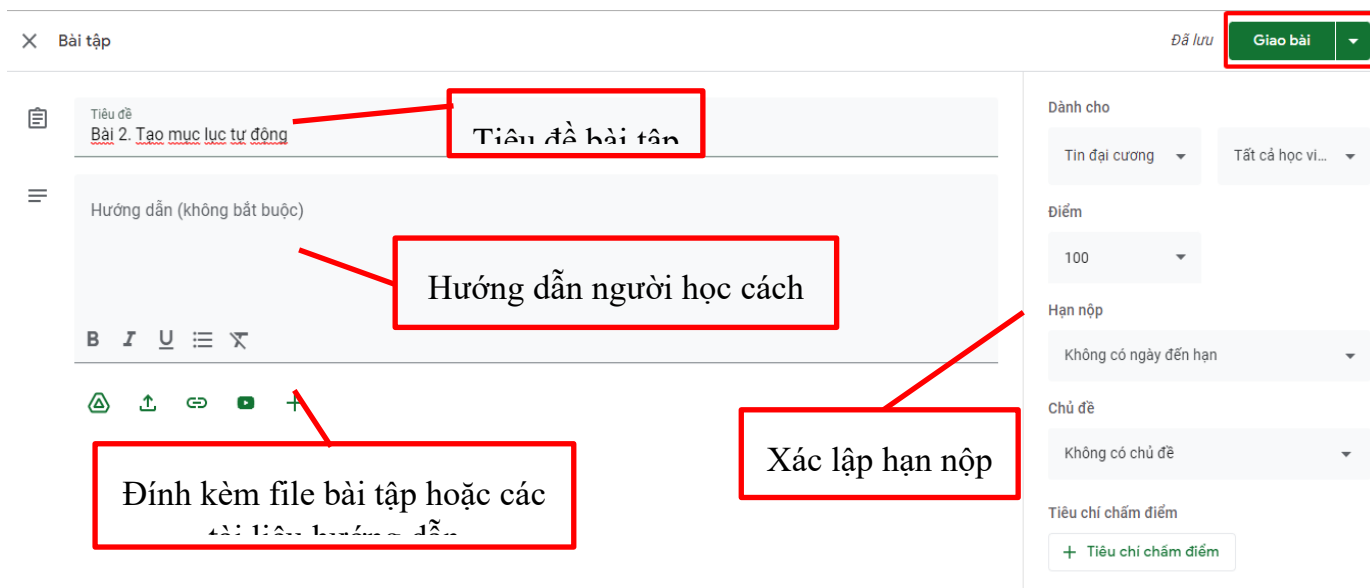
Thao tác để bắt đầu tạo bài tập trên lớp là giống nhau, thao tác như sau:

Bước 1. Tại thẻ **BÀI TẬP TRÊN LỚP**, click chọn nút **TẠO**



Bước 2. Click chọn **Bài tập**

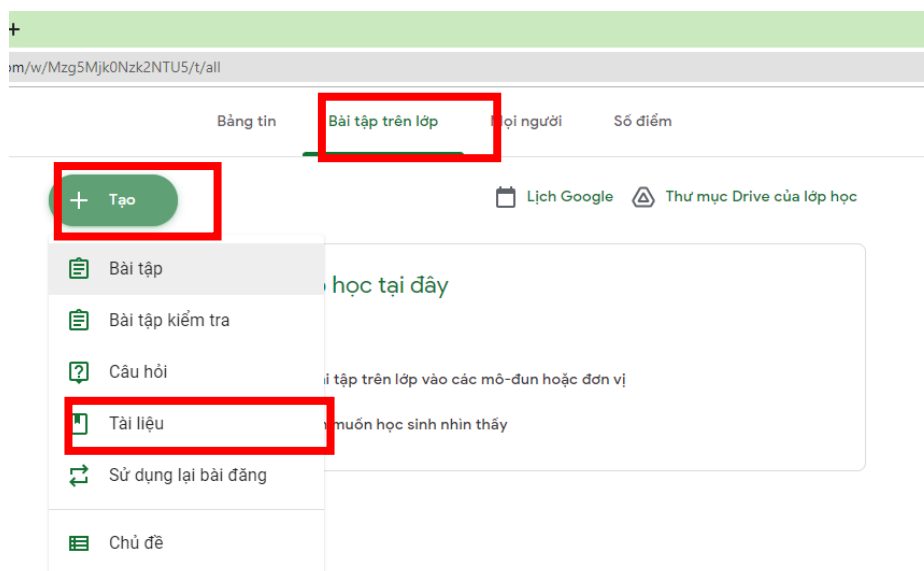
Bước 3. Sau khi điền đầy đủ thông tin, tiếp theo chọn nút **Giao bài**. Người học sẽ nhận được Email thông báo về bài tập và hạn nộp bài của bài tập.



#### 5.2.2.4. Tạo tài liệu học tập

Tài liệu mà GV có thể sử dụng có thể tải từ Google Drive, tệp, đường dẫn, video từ youtube, từ các dịch vụ tích hợp của Google, ...

Bước 1. Tại thẻ **BÀI TẬP TRÊN LỚP**, click chọn nút **TẠO**. Tiếp tục Click chọn **Tài liệu**

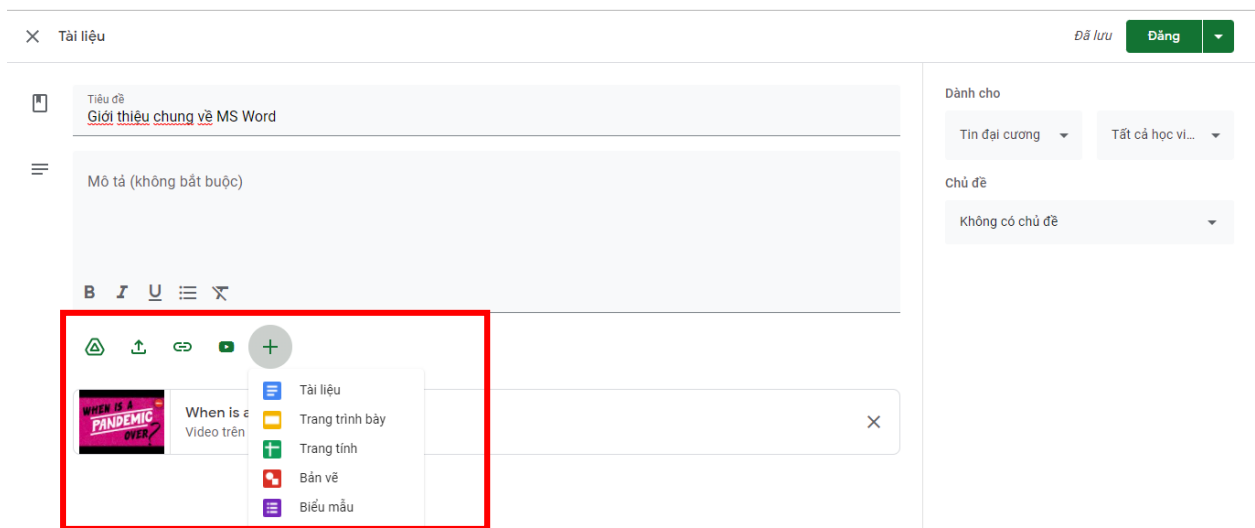


Bước 2. Nhập những thông tin cần thiết như Tiêu đề (bắt buộc), mô tả (không bắt buộc).



Bước 3. Click chọn kiểu loại tài liệu mong muốn:

- Từ Google Drive
- Tải từ tệp máy tính
- Đường dẫn liên kết
- Video từ Youtube
- Thêm các dịch vụ khác của Google như Tài liệu (Google Docs), Trang trình bày (Google Slides), Trang tính (Google Sheets), Bản vẽ, Biểu mẫu (Google Forms)



Bước 4. Click **Đăng** để hoàn thành đăng tải tài liệu.

### 5.2.2.5. Đánh giá kết quả học tập của người học

Bước 1. Trong mục bài tập trên lớp, chọn bài tập cần xem, sau đó xuất hiện màn hình như sau

+ Tạo



Lịch Google



Thư mục Drive của lớp học



Bài 2. Tạo mục lục tự động

Đến hạn 12 thg 9



Bài 1. Làm quen với MS Word

Đến hạn 11 thg 9

Đã đăng vào 11:03

0

Đã nộp

1

Đã giao

Xem bài tập

Bước 2. Để xem chi tiết những học sinh nào đã nộp bài và học sinh nào chưa nộp bài tập, click nút **XEM BÀI TẬP** hoặc click vào các con số ở trên.

Bước 3. Chấm điểm, nhận xét cho người học. Để chấm bài cho người học nào, click trực tiếp vào tên người học đó  Click vào bài của người học để xem bài làm.

Trả bài



100 điểm



Tất cả học viên

Sắp xếp theo trạng thái



Đã nộp



Nhung Hoang

90

Bản nháp

**Bài 2. Tạo mục lục tự động**

1

Đã nộp

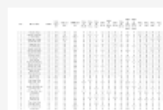
0

Đã giao

Tất cả



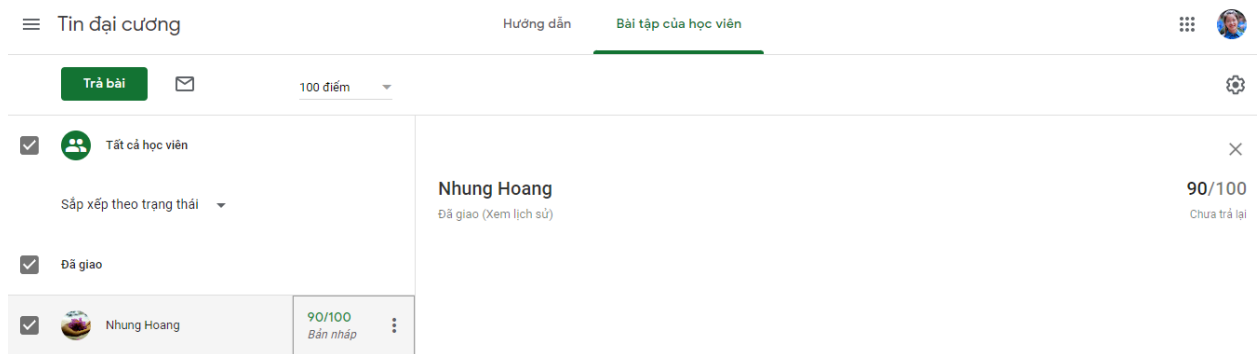
Nhung Hoang



Xử-lý-slieu.xlsx

Đã nộp muộn

Bước 4. Nhập điểm cho bài làm của người học, nhận xét (nếu có) rồi chọn nút **TRẢ BÀI**.



Bước 5. Để xem điểm số của người học, click chọn **SỐ ĐIỂM**. Số điểm sẽ hiện ra danh sách tên người học, điểm số của người học ở các bài tập.

Bước 4. Đối với những bài tập đã đến hạn mà người học chưa nộp bài, sẽ bị đánh dấu là thiếu bài.

Tin đại cương	Bảng tin	Bài tập trên lớp	Mọi người	Số điểm
Sắp xếp theo họ	Hôm nay <b>Bài 2. Tạo mục lục t...</b> trong tổng số 100	Hôm nay <b>Bài 1. Làm quen với...</b> trong tổng số 100		
Điểm trung bình của lớp				
Nhưng Hoàng	90 Bản nhập	Thiếu		

## 5.3. Dạy học tương tác sử dụng Padlet

### 5.3.1. Giới thiệu về Padlet

#### 5.3.1.1. Giới thiệu chung

Padlet là một bức tường ảo cho phép nhấp chuột bày tỏ suy nghĩ về một chủ đề nào đó một cách dễ dàng. Padlet có giao diện “đẹp mắt”, dễ sử dụng phù hợp cho mọi độ tuổi.

Padlet còn là một công cụ rất hữu ích trong giảng dạy, giúp GV có thể giao bài tập trên lớp và thu thập ý kiến hoặc nhận bài làm từ HS.

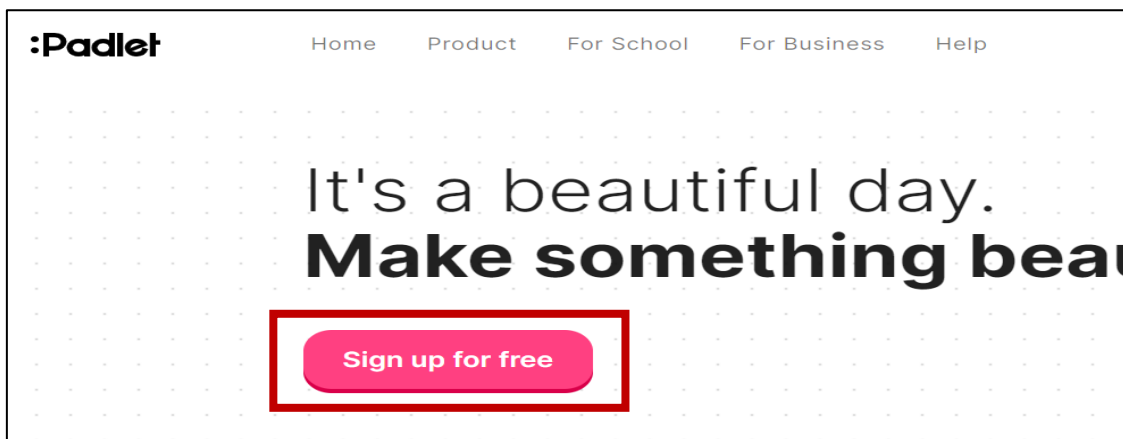
GV có thể sử dụng một trong hai gói tài khoản sau:

- Basic: miễn phí (giới hạn được tạo tối đa 3 trang padlet, dung lượng tối đa của các file được tải lên là 10Mb)
- Pro: từ 47.000VNĐ/tháng (không giới hạn số trang padlet, dung lượng tối đa của các file lên tới 250Mb)

### 5.3.1.2. Đăng ký tài khoản

Bước 1. Truy cập link: <https://padlet.com/>

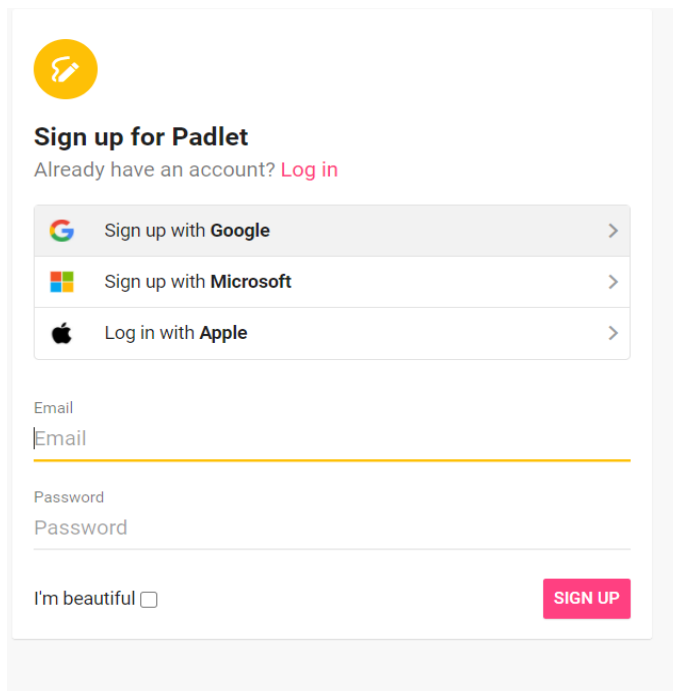
Bước 2. Trên giao diện trang chủ của Padlet, click chọn **Sign Up for free** để đăng ký tài khoản (miễn phí)



Bước 3. Lựa chọn một trong các cách sau để đăng ký tài khoản:

- Sử dụng tài khoản Google
- Sử dụng tài khoản Microsoft
- Sử dụng tài khoản Apple
- Đăng ký bằng Email và Password

*(Lưu ý: cẩm nang này sẽ hướng dẫn đăng ký tài khoản bằng tài khoản Google)*

The image shows the "Sign up for Padlet" form. At the top left is a yellow circular icon with a pencil. Below it is the heading "Sign up for Padlet" and a link "Already have an account? Log in". There are three social login options: "Sign up with Google", "Sign up with Microsoft", and "Log in with Apple", each with a right-pointing arrow. Below these are input fields for "Email" and "Password". At the bottom left is a checkbox labeled "I'm beautiful" and at the bottom right is a pink "SIGN UP" button.

Bước 4. Nhập địa chỉ Gmail và Password tương ứng





## Đăng nhập

Sử dụng Tài khoản Google của bạn

Email hoặc số điện thoại

nguyenhong.hnue.it@gmail.com

[Bạn quên địa chỉ email?](#)

Đây không phải máy tính của bạn? Hãy sử dụng chế độ Khách để đăng nhập một cách riêng tư. [Tìm hiểu thêm](#)

[Tạo tài khoản](#)

Tiếp theo



## Chào mừng

 nguyenhong.hnue.it@gmail.com ▾

Nhập mật khẩu của bạn

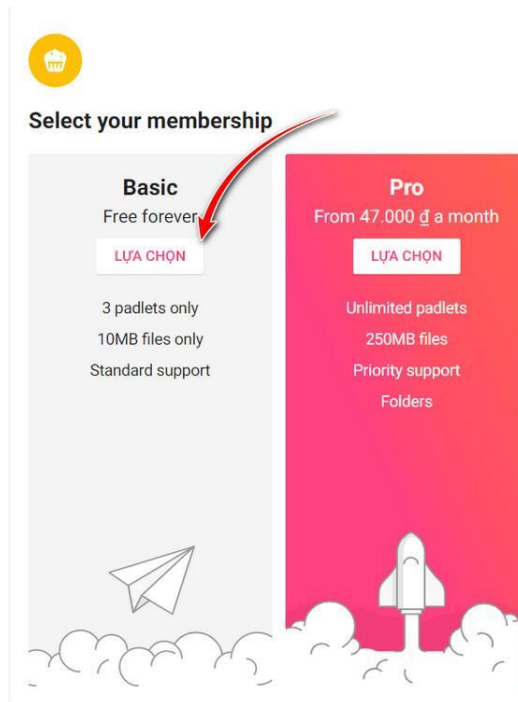
.....

Hiện mật khẩu

[Bạn quên mật khẩu?](#)

Tiếp theo

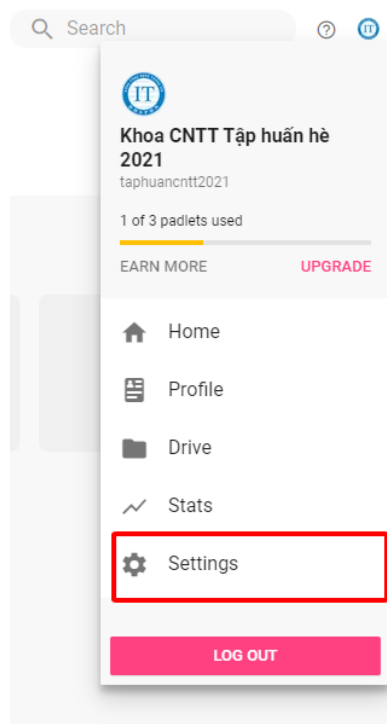
Bước 5. Chọn kiểu gói tài khoản (Basic hoặc Pro)



### a. Đổi ngôn ngữ giao diện

Ngôn ngữ giao diện mặc định của Padlet là tiếng Anh. Để đổi giao diện từ tiếng Anh sang tiếng Việt, tiến hành theo các bước sau:

- Bước 1. Tại góc phải màn hình, nhấp chuột vào ảnh đại diện của tài khoản.
- Bước 2. Trong menu, click chọn **Settings**



- Bước 3. Trong mục **Language**. Click Chọn **Tiếng Việt**.
- Bước 4. Click chọn **Update**.

### 5.3.2. Quy trình sử dụng

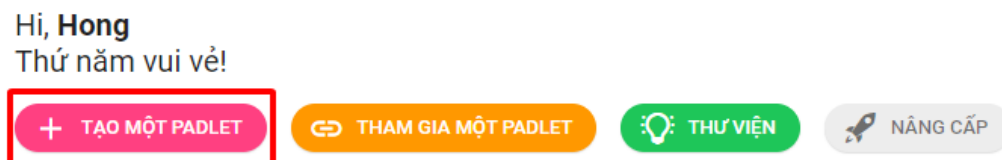
Sau khi đăng ký tài khoản và đăng nhập thành công, để bắt đầu sử dụng Padlet, tiến hành thực hiện theo quy trình sau:

- Bước 1. Tạo, chỉnh sửa cài đặt trang padlet
- Bước 2. Tạo, chỉnh sửa bài viết
- Bước 3. Chia sẻ trang padlet

Khi padlet được chia sẻ, GV và HS có thể cùng tham gia chia sẻ, trao đổi, trưng bày sản phẩm học tập của HS trong lớp, ...

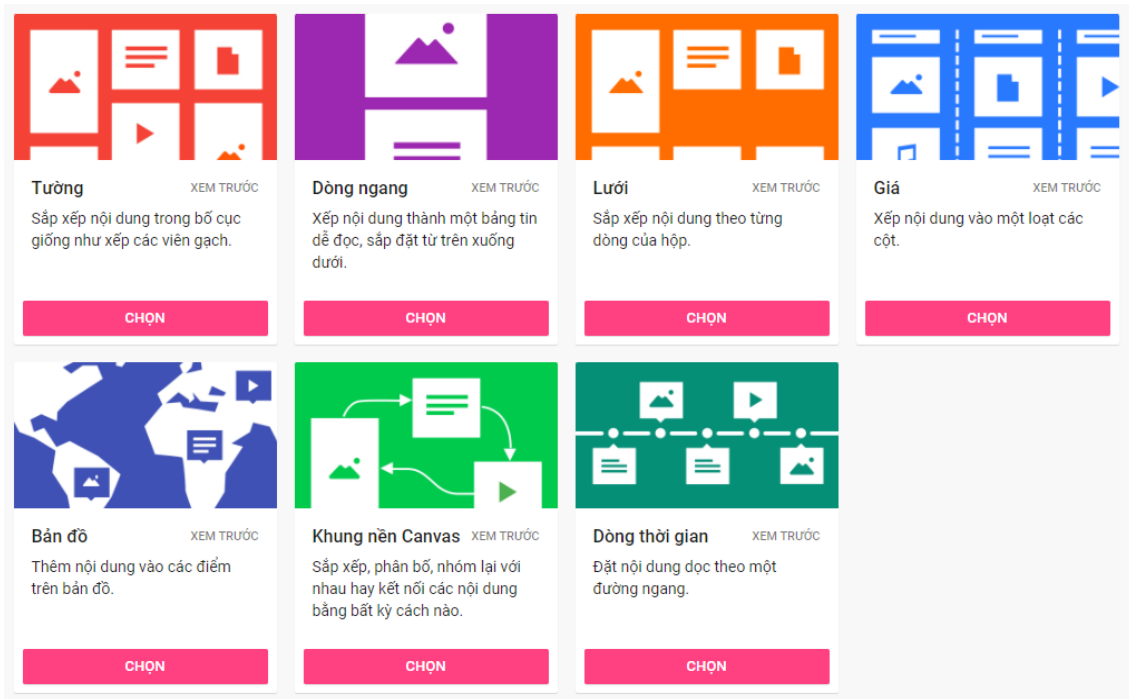
#### 5.3.2.1. Tạo trang Padlet mới

Bước 1. Trên giao diện của Padlet, click chọn **Tạo một Padlet** để bắt đầu tạo trang Padlet mới



Bước 2. Chọn kiểu bố cục hiển thị các bài đăng trên trang Padlet bằng cách click **Chọn** ở dưới bố cục tương ứng.

Một số kiểu bố cục phổ biến mà GV có thể sử dụng được trên lớp như kiểu Giá, kiểu Tường, ...



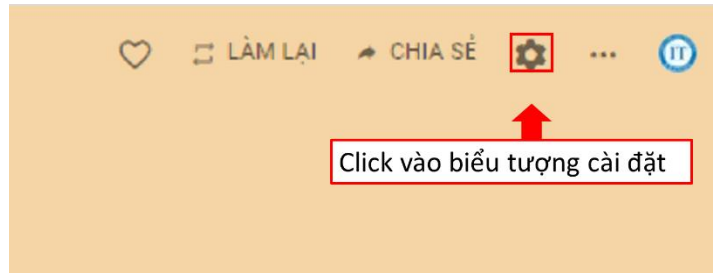
Sau khi chọn xong bố cục định dạng trang Padlet, giao diện hiển thị như sau:



### 5.3.2.2. Chỉnh sửa cài đặt mặc định của trang Padlet

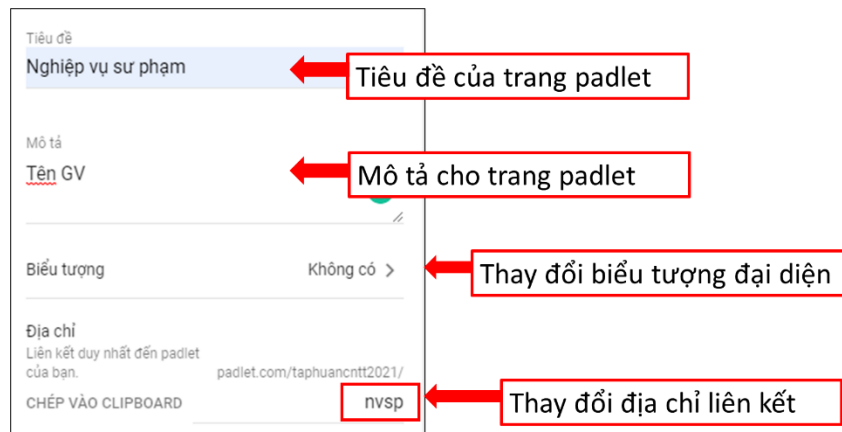
Trước khi sử dụng cần chỉnh sửa cài đặt mặc định của trang Padlet (như tên trang, ảnh phong nền, phong chữ, ...) sao cho phù hợp với mục đích sử dụng của mỗi cá nhân.

Bước 1. Click chọn biểu tượng cài đặt để mở cài đặt chỉnh sửa



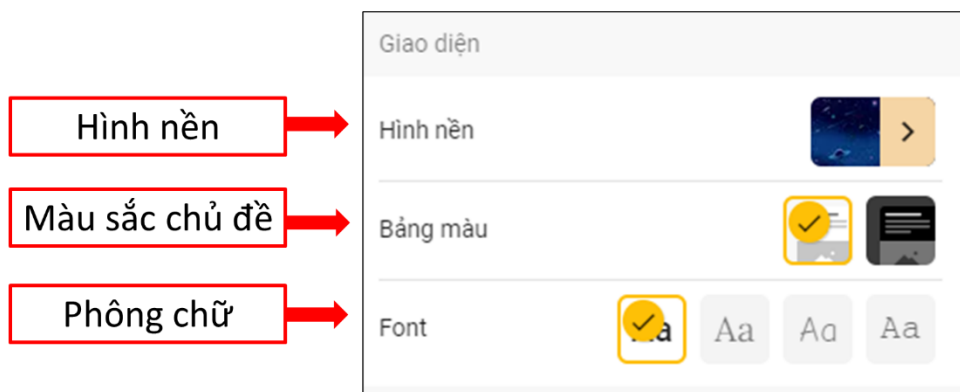
Bước 2. Thay đổi các thông tin chung cho trang Padlet như:

- Tiêu đề
- Mô tả
- Biểu tượng trang Padlet
- Địa chỉ liên kết tới trang Padlet (nên đổi tên ngắn gọn, ý nghĩa và dễ nhớ)



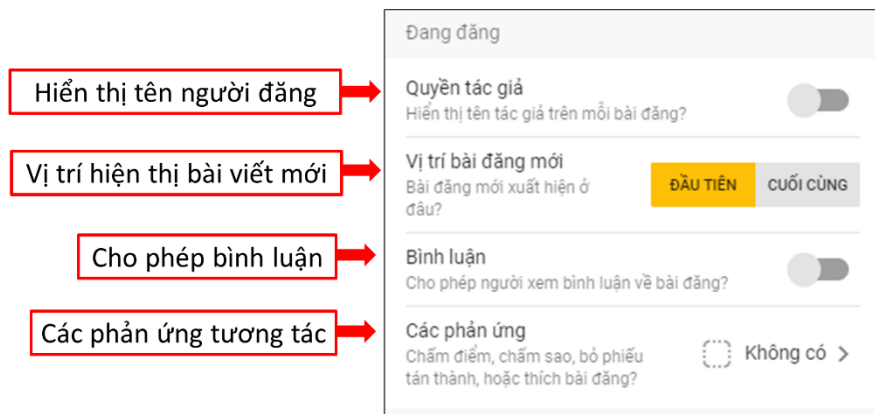
Bước 3. Thay đổi cài đặt giao diện trang Padlet:

- Hình nền: màu đơn, độ dốc, họa tiết và hoa văn, ảnh hoặc ảnh tự tải lên.
- Bảng màu: Trắng hoặc Đen.
- Phong chữ hiển thị.



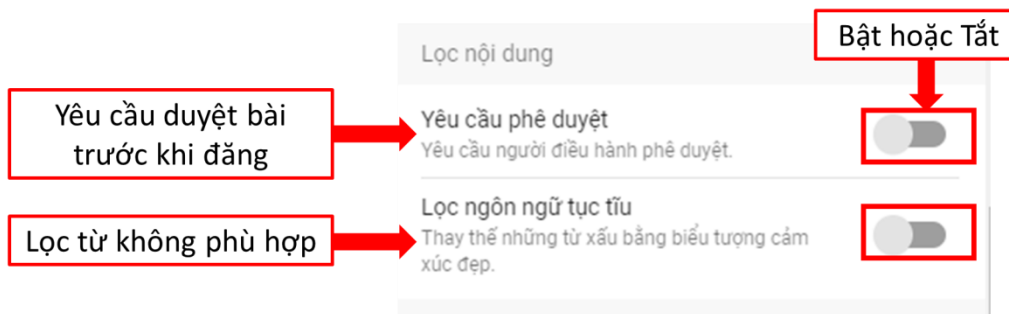
Bước 4. Chỉnh sửa cài đặt về các bài viết:

- Quyền tác giả: **Bật/tắt** hiển thị tên tác giả trên mỗi bài đăng
- Vị trí bài đăng mới: **Đầu tiên** hoặc **cuối cùng**
- Bình luận: **Bật/tắt** chế độ cho phép người xem bình luận về bài đăng
- Các phản ứng: **Chấm điểm**, **chấm sao**, **bỏ phiếu** tán thành hoặc **thích** bài đăng



Bước 5. Chỉnh sửa cài đặt lọc nội dung:

- Yêu cầu phê duyệt
- Lọc ngôn từ không phù hợp



### 5.3.2.3. Tạo, chỉnh sửa bài đăng

Sau khi đã tạo xong trang Padlet, chỉnh sửa cài đặt mặc định của trang, tiếp tục tạo các bài đăng trên trang.

Bước 1. Click chọn biểu tượng dấu (+) phía dưới góc phải của màn hình để tạo bài đăng mới.



Bước 2. Nhập tiêu đề và nội dung bài đăng. Hoàn thiện và click chọn **Cập nhật**

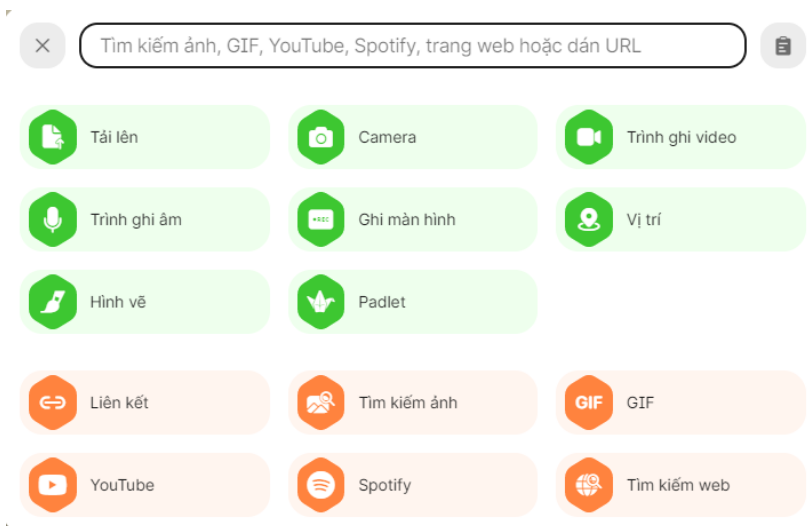


Ngoài ra, GV có thể thêm các học liệu đính kèm như:

- Đăng tải tệp từ máy tính
- Chụp ảnh trực tiếp
- Đính kèm link
- Tìm kiếm ảnh



Hoặc các tùy chọn đính kèm đa dạng khác như:



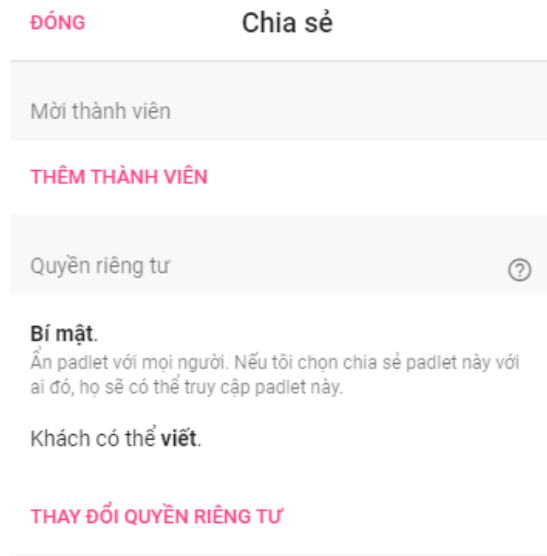
#### 5.3.2.4. Chia sẻ

Để mọi người cùng đóng góp và thảo luận trên Padlet, tiến hành chia sẻ trong một số các cách như sau:

Bước 1. Click chọn **Chia sẻ** trên thanh công cụ

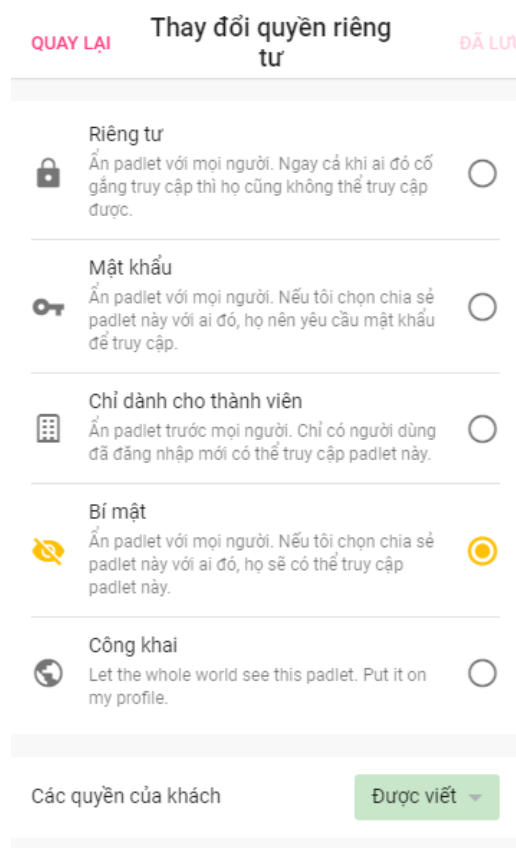


Bước 2. Thay đổi chế độ quyền riêng tư. (Mặc định khách có thể viết)



Chú ý chế độ quyền riêng tư trên Padlet:

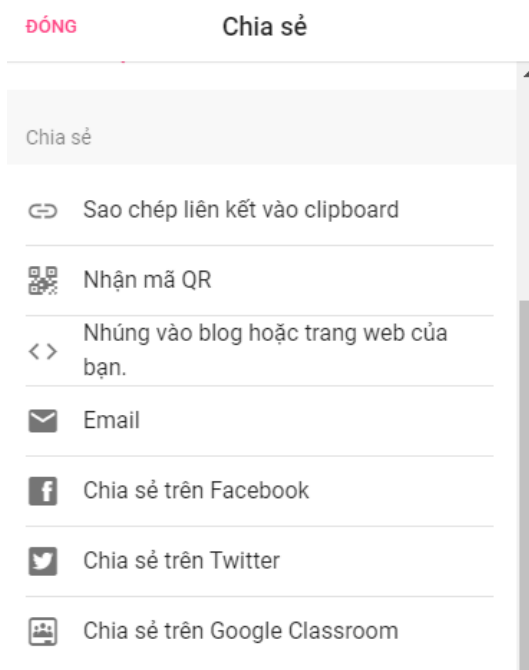
- Cá nhân: thì không ai xem được dù được gửi link.
- Mật khẩu: người được gửi link phải nhập đúng mật khẩu mới được xem.
- Bí mật: ai có link thì xem được.
- Công khai: thì hoàn toàn có thể tìm thấy trên các máy tìm kiếm.
- Giới hạn quyền (đọc giả hay người được gửi link): chỉ đọc, viết bài hay được duyệt bài sửa bài của người khác.



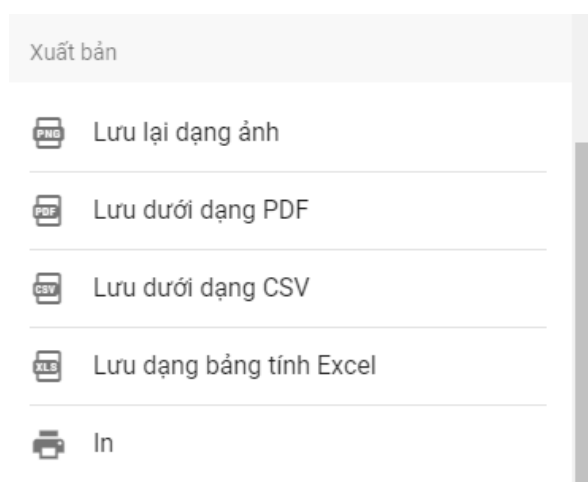
Bước 3. Chọn chế độ chia sẻ



- Sao chép liên kết và gửi qua email, các công cụ Chat, trò chuyện hoặc nhắn tin.
- Chia sẻ bằng mã QR code.
- Chia sẻ bằng cách nhúng vào trang web.
- Chia sẻ trực tiếp qua Email.
- Chia sẻ trên Facebook.
- Chia sẻ trên Twitter.
- Chia sẻ trên Google Classroom.



Ngoài ra Có thể lưu hoặc xuất bản trang Padlet dưới các dạng: ảnh, file PDF, file CSV, file Excel hoặc in trực tiếp.



## 5.4. Tạo lớp học và giao nhiệm vụ cho HS qua Azota

### 5.4.1. Giới thiệu về Azota

Khác với các nền tảng tương tác, lưu trữ nội dung dạy học đã được giới thiệu ở các mục trước đây của nước ngoài, Azota là một nền tảng được xây dựng trong nước bởi công ty trách nhiệm hữu hạn công nghệ giáo dục Azota, có giao diện hoàn toàn bằng tiếng Việt, do đó rất dễ sử dụng đối với đông đảo đối tượng GV, phụ huynh và HS.

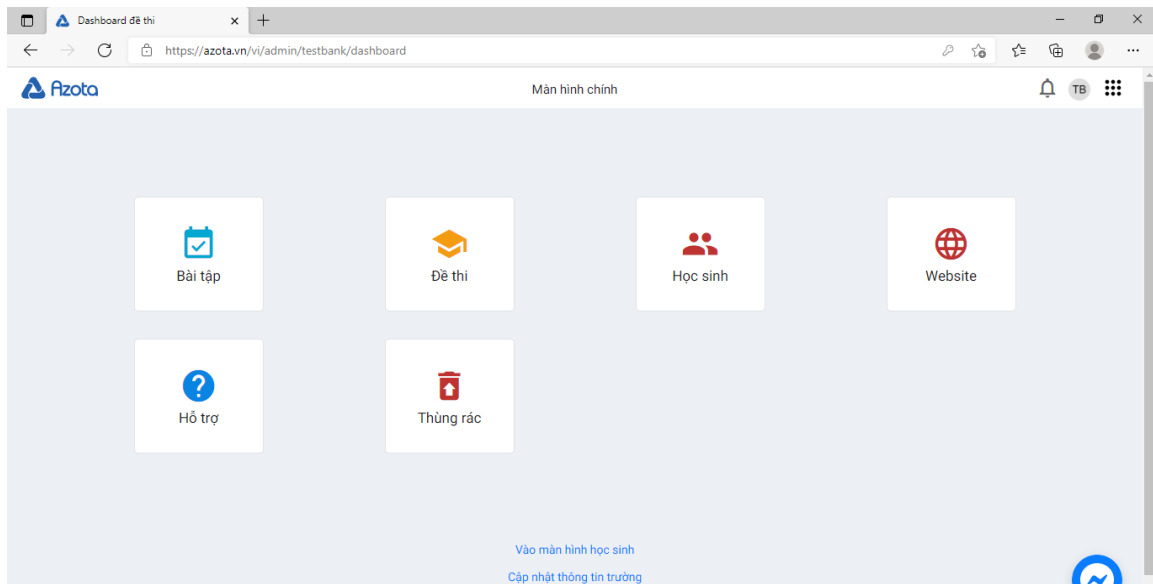
Nền tảng giáo dục <https://azota.vn/> có các chứng năng chính như sau:

- Tạo lớp học ảo
- Tạo đề thi đề kiểm tra, bài tập trực tuyến.
- Gửi đề thi qua Zalo, facebook, tạo website riêng để lưu trữ đề thi
- Giao diện làm bài đơn giản, đảo câu hỏi trong đề, ghi chú cho câu hỏi
- Chấm bài tự luận trực tuyến.

Để sử dụng được nền tảng giáo dục số Azota, trước hết GV truy cập địa chỉ: <https://azota.vn/>, và sử dụng một số điện thoại để đăng kí tài khoản

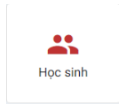
The image shows a web browser window displaying the registration page of Azota. The URL in the address bar is <https://azota.vn/vi/auth/register>. The page features the Azota logo and the text "Nền tảng giáo dục số". Below the logo, there are two radio button options: "Tôi là học sinh" (I am a student) and "Tôi là giáo viên" (I am a teacher). A red arrow points to the "Tôi là giáo viên" option, with a text box next to it that says "Chọn: Tôi là giáo viên và đăng kí theo các thông tin bên dưới:". Below the radio buttons, there are four input fields: "Họ tên" (Last name), "Số điện thoại" (Phone number), "Mật khẩu" (Password), and "Email (không bắt buộc nhập)" (Email, not required). Each input field has a corresponding icon on the right: a person icon for the name field, a phone icon for the phone number field, a lock icon for the password field, and an envelope icon for the email field. Below the input fields is a "ĐĂNG KÝ" (REGISTER) button. At the bottom of the page, there is a link "Bạn đã có tài khoản? Đăng nhập" (Do you have an account? Log in).

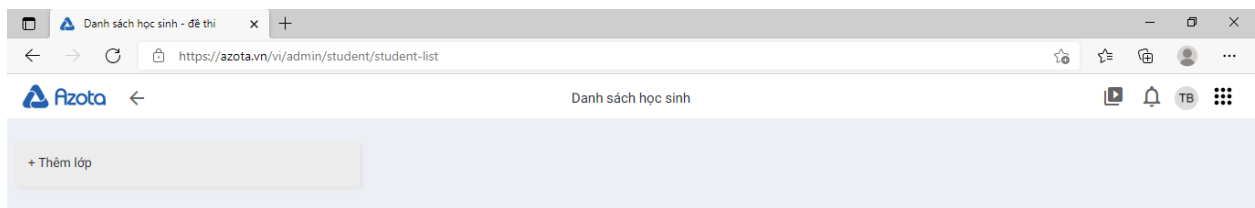
Sau khi có tài khoản, từ lần truy cập tiếp theo, GV đăng nhập theo số điện thoại và mật khẩu như thông tin đã đăng kí để sử dụng các chức năng của ứng dụng như hình minh họa dưới đây.



## 5.4.2. Quy trình sử dụng

### 5.4.2.1. Tạo lớp học

Để tạo lớp học, sau khi đăng nhập, tại màn hình chính chọn mục  để tạo lớp học, sẽ xuất hiện màn hình “Danh sách học sinh” như hình minh họa.

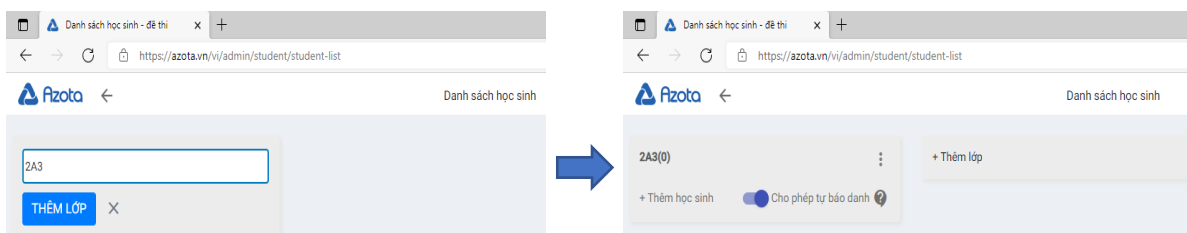


Quá trình tạo lớp học và thông tin lớp học theo các bước:

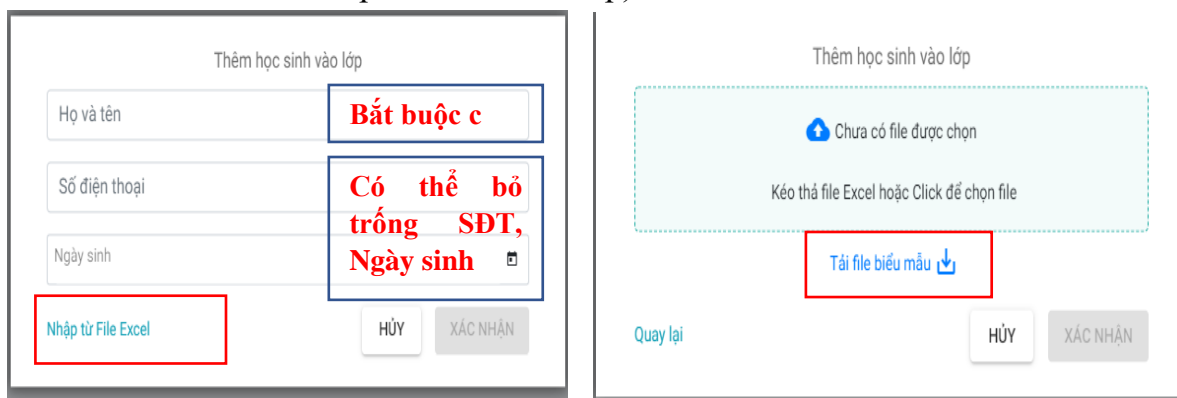
- Bước 1: Chọn “Thêm lớp”, nhập tên lớp
- Bước 2: Thêm các HS cho lớp đã tạo
- Bước 3: Tùy chỉnh cho lớp học (nếu cần)

Chi tiết các bước thực hiện như sau:

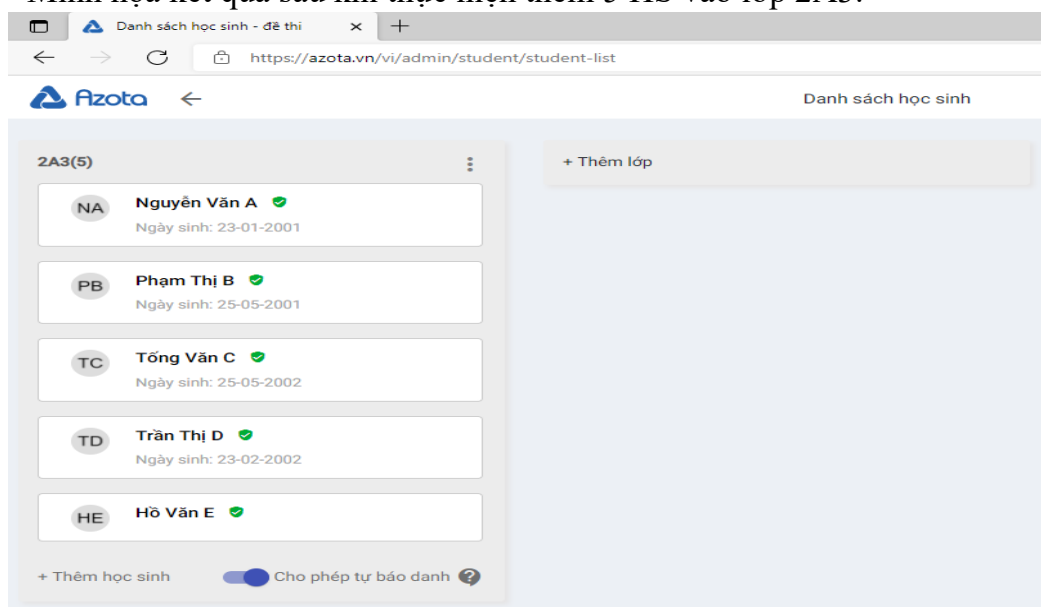
- B1: Chọn “Thêm lớp”, nhập tên lớp được thêm, ví dụ 2A3. Chọn “THÊM LỚP” (nút lệnh màu xanh, chữ in hoa phân biệt với “Thêm lớp” chữ in thường ban đầu) để xác nhận việc thêm lớp 2A3. Lặp lại Bước 1 nếu GV tạo thêm nhiều lớp học khác nhau.




- Bước 2: Tại mỗi lớp đã được tạo ở Bước 1, chọn “Thêm học sinh” cho lớp, theo 2 cách:
  - Cách 1: thêm từng học sinh, nhập các thông số Họ và tên, Số điện thoại (của HS hoặc phụ huynh HS), Ngày sinh. Chọn XÁC NHẬN để hoàn thiện.
  - Cách 2: chọn “Nhập từ File Excel”, khi đó xuất hiện yêu cầu kéo thả tập tin Excel hoặc nhấp chuột để chọn tập tin chứa danh sách lớp vào vị trí (lưu ý chọn “Tải file biểu mẫu” để có định dạng đúng của tập tin danh sách lớp). Chọn XÁC NHẬN để hoàn thiện.

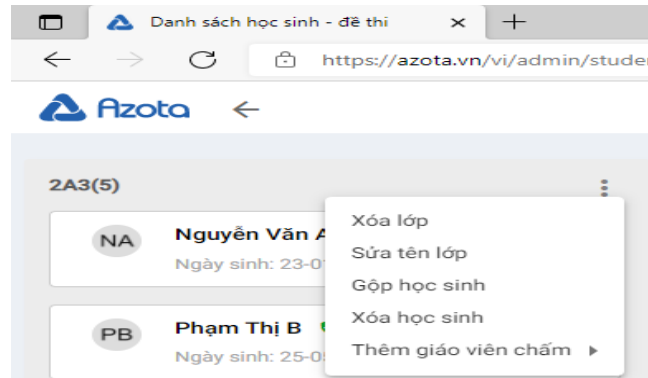


Minh họa kết quả sau khi thực hiện thêm 5 HS vào lớp 2A3.




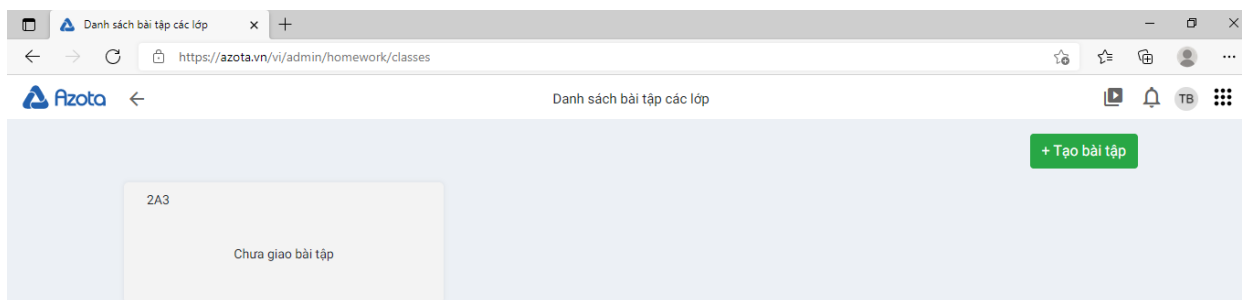
- Bước 3: Tùy chỉnh cho lớp học và hoàn tất quá trình tạo lớp học

- Chọn cho phép tự báo danh: khi đó HS sau khi nhận được đường liên kết của GV gửi về lớp học, sẽ được phép yêu cầu tham gia lớp học, có thể với tên khác, hoặc ghi danh thêm. Tuy nhiên GV nên tắt chế độ này.
- Chọn nút  cạnh tên lớp, để thực hiện một số thao tác như: Xóa lớp, Sửa tên lớp, Gộp học sinh, Xóa học sinh, Thêm GV chấm.



#### 5.4.2.2. Giao bài tập

Để giao bài tập cho HS, tại màn hình chính GV chọn mục  để tiến hành giao bài tập cho HS, xuất hiện màn hình “Danh sách bài tập các lớp”



Các bước thực hiện giao bài tập như sau:

Bước 1: Chọn “Tạo bài tập”

Bước 2: Nhập các yêu cầu của bài tập

Bước 3: Sao chép liên kết của bài tập và gửi cho HS

Chi tiết các bước thực hiện như sau

- Bước 1: Tại màn hình “Danh sách bài tập các lớp”, chọn “Tạo bài tập”
- Bước 2: Tại màn hình nhập các thông tin cho bài tập được giao như hình minh họa:

Tên bài tập Nhập tên bài tập (bắt buộc)

Hạn nộp Hạn nộp (có thể bỏ trống)

**+ Thêm file bài tập**  
Chụp ảnh bài tập hoặc chọn file word, pdf, audio, video có sẵn

**B I** Thêm các yêu cầu cụ thể cho bài tập (có thể nhập yêu cầu vào khung, hoặc chèn tập tin dạng ảnh, word, pdf, video, audio có sẵn)

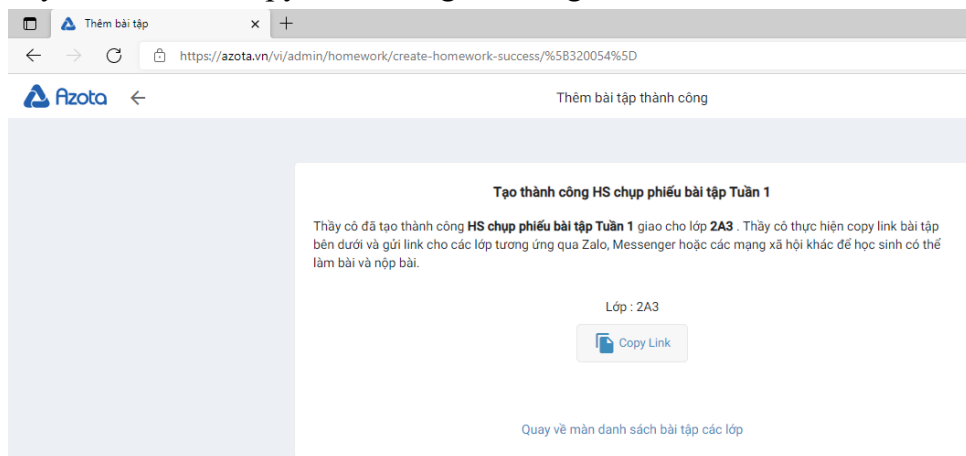
Yêu cầu học sinh đăng nhập mới được nộp bài  
 Không cho học sinh xem kết quả

Chọn lớp muốn giao bài Tích chọn (hoặc không tích) các yêu cầu tương ứng

2A3 Tích chọn các lớp sẽ giao bài tập (hoặc Chọn tất cả nếu muốn giao cho tất cả các lớp)

Chọn LƯU để lưu lại bài tập

- Bước 3: Sau khi lưu bài tập, xuất hiện thông báo như hình minh họa dưới đây, GV chọn “Copy Link” để gửi đường link đến HS.



- Tạo đề thi

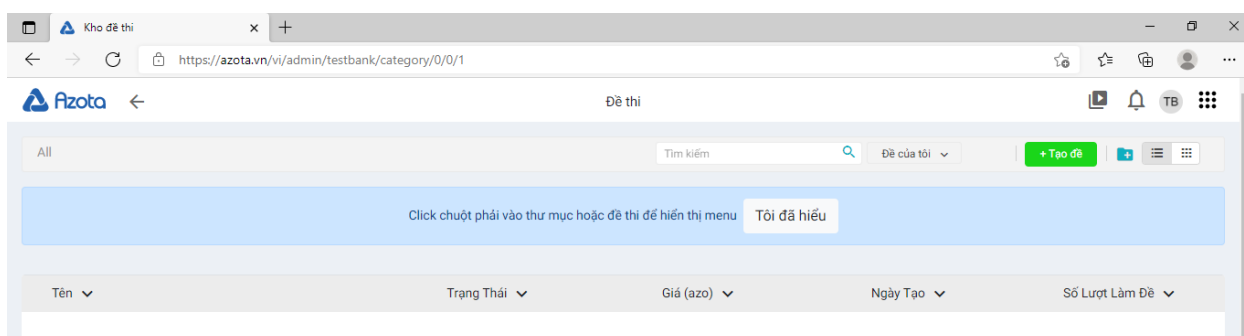
Để giao bài tập cho HS, tại màn hình chính GV chọn mục



Đề thi

để tiến hành giao bài

thi cho HS, xuất hiện màn hình “Đề thi”



Các bước thực hiện giao đề thi như sau:

Bước 1: Chọn “Tạo đề”

Bước 2: Chọn Tải đề thi lên từ tập tin .doc hoặc tập tin pdf. Chọn Lưu đề

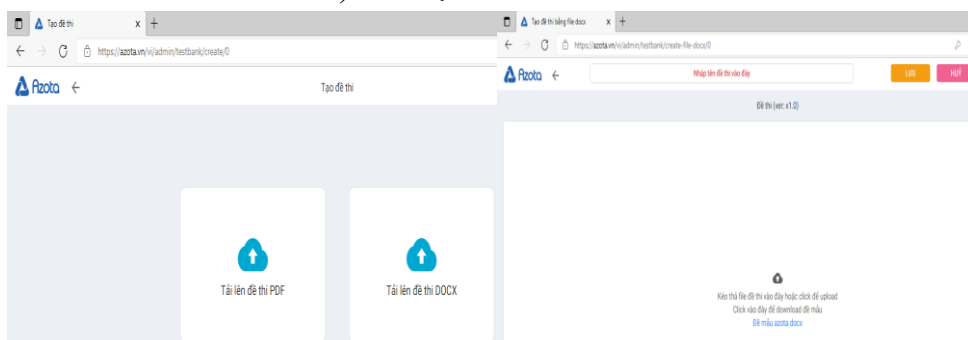
Bước 3: Thiết lập các thông tin về đề thi.

Bước 4: Chọn Xuất bản đề thi (nếu muốn HS làm đề thi ngay)

Bước 5: Gửi liên kết đề thi cho HS

Chi tiết các bước thực hiện như sau:

- Bước 1: Tại màn hình “Đề thi”, chọn “Tạo đề”
- Bước 2: Tại màn hình “Tạo đề thi”, chọn “Tải lên đề thi PDF” hoặc “Tải lên đề thi DOCX”. Ví dụ chọn “Tải lên đề thi DOCX”, khi đó cần chọn đề thi theo đúng định dạng mà Azota đã quy định (Đề mẫu azota.docx). Sau khi tải đề lên thành công, nhập điểm cho từng câu hỏi (hoặc tổng điểm cho bài thi) và chọn “LƯU”.



- Bước 3: Thiết lập các thông tin cho đề thi.

Toan3\_Tuan1.docx  
Mã đề: 4112jq

**Thời gian làm bài (phút)** 40  
\* Nhấp 0 để không giới hạn thời gian

**Thời gian cho phép vào thi**

\* Bỏ trống nếu không quy định thời gian

**Mật khẩu đề thi**

\* Bỏ trống nếu bạn không muốn tạo mật khẩu cho đề thi

**Giá bán (azo)** 0  
\* 1 azo tương đương 1000 VNĐ Tương đương 0 VNĐ

**Chỉ thi một lần**

\* Chọn "Chỉ thi một lần" nếu chỉ cho học sinh tham gia thi 1 lần.

**Giám sát tự động**

**Đào câu hỏi và đáp án**

**Cho xem đáp án**  Không  Khi thi xong  Khi tất cả thi xong

**Cho xem điểm**  Không  Khi thi xong  Khi tất cả thi xong

**Thêm tag**

**Ai được phép thi ?**  Tất cả mọi người  Đã đăng ký tài khoản  Chọn các lớp được phép

**Xác thực thông tin học sinh**

**LƯU ĐỀ THI** **XUẤT BẢN**

- Bước 4: Sau khi thiết lập các thông tin về đề, có một trong hai lựa chọn
  - Chọn “LƯU ĐỀ THI” nếu chỉ lưu lại đề trong tài khoản của GV, khi đó HS chưa thể truy cập để làm đề thi.
  - Chọn “XUẤT BẢN” – khi đó HS có thể làm được đề thi khi biết được liên kết truy cập.
- Bước 5: GV gửi đường liên kết truy cập để làm bài thi cho HS.



# Thu thập và xử lý kết quả đánh giá quá trình của học sinh

## 6.1. Thu thập bài tập tự luận của học sinh

Kiểm tra đánh giá là một bộ phận hợp thành không thể thiếu của quá trình dạy học. Các GV đã quen thuộc với quá trình này trong dạy học trực tiếp, tuy nhiên trong dạy học trực tuyến, cũng cần ứng dụng tối đa các kỹ năng CNTT để có thể kiểm tra đánh giá quá trình học tập của HS. Cẩm nang này đã giới thiệu một số ứng dụng để GV có thể tạo bài kiểm tra trắc nghiệm trực tuyến (xem phần trên) và thu nhận ngay kết quả, nhưng đối với HS tiểu học cần rèn luyện nhiều về kỹ năng trình bày bài, luyện viết, do đó GV cần đánh giá HS thông qua các bài tập HS làm trên vở, trên các phiếu học tập. Khi đó HS (hoặc được sự trợ giúp của phụ huynh) cần chụp lại các bài tập, các phiếu học tập để gửi cho GV, GV sẽ nhận xét, đánh giá các kỹ năng theo sản phẩm HS đã nộp. Một trong các cách để GV có thể thu thập bài tập của HS như sau:

Thu tập bài tập qua các ứng dụng **Zalo, Messenger**. **Ưu điểm** của các ứng dụng này là đã quá quen thuộc với đông đảo nhấp chuột, đều hỗ trợ đính kèm tệp tin (có thể là dạng ảnh hoặc một số dạng tệp tin khác), thao tác đơn giản, dễ sử dụng, hầu hết phụ huynh học sinh có thể tiếp cận để hỗ trợ HS nộp bài tập cho GV). **Nhược điểm**: GV khó kiểm soát được việc nộp bài tập, mất nhiều thời gian thu thập, rất khó để hệ thống được bài nộp của HS, đặc biệt khi phải dạy nhiều lớp.

- Thu thập bài tập qua **hệ thống học tập trực tuyến** của trường: đối với những trường có hệ thống học tập trực tuyến thì việc thu thập bài tập của HS trở nên đơn giản trên hệ thống, tuy nhiên không phải các trường đều có cơ sở hạ tầng để có thể xây dựng một hệ thống học tập trực tuyến chung cho toàn trường.
- Giao bài và thu thập bài tập qua **một số ứng dụng trực tuyến: Class Dojo, Google Classroom, Padlet, Azota, ....** Hầu hết các ứng dụng này có chức năng tạo các lớp học ảo, lưu trữ nội dung dạy học, kết quả thực hiện nhiệm vụ của HS (xem chi tiết ở phần trên). GV có thể sử dụng một trong các ứng dụng này để giao nhiệm vụ cho HS, thu thập bài tập của HS dưới dạng các tệp tin đính kèm dạng hình ảnh, tệp tin PDF, video, audio, ... Và tùy theo từng ứng dụng, có những ứng dụng GV phải tải xuống bài tập của HS để chấm điểm,

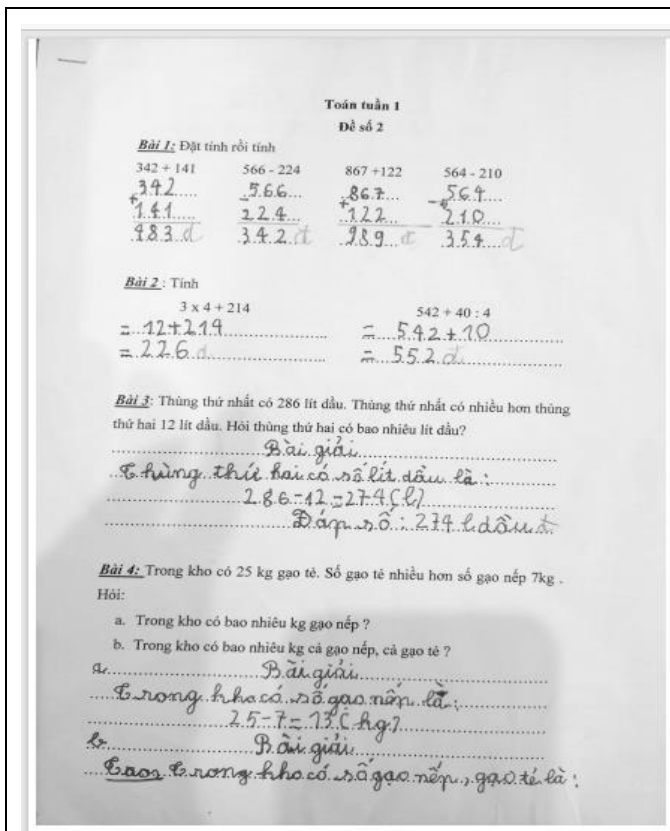
nhận xét, có những ứng dụng cho phép GV chấm bài, nhận xét trực tuyến. Các nội dung tiếp theo sẽ minh họa chi tiết theo 2 cách: chấm bài tập được tải xuống máy tính của GV bằng phần mềm Foxit Reader, và chấm bài tập trực tuyến trên nền tảng Azota.

## 6.2. Xử lý (chấm, chữa) bài tập của học sinh

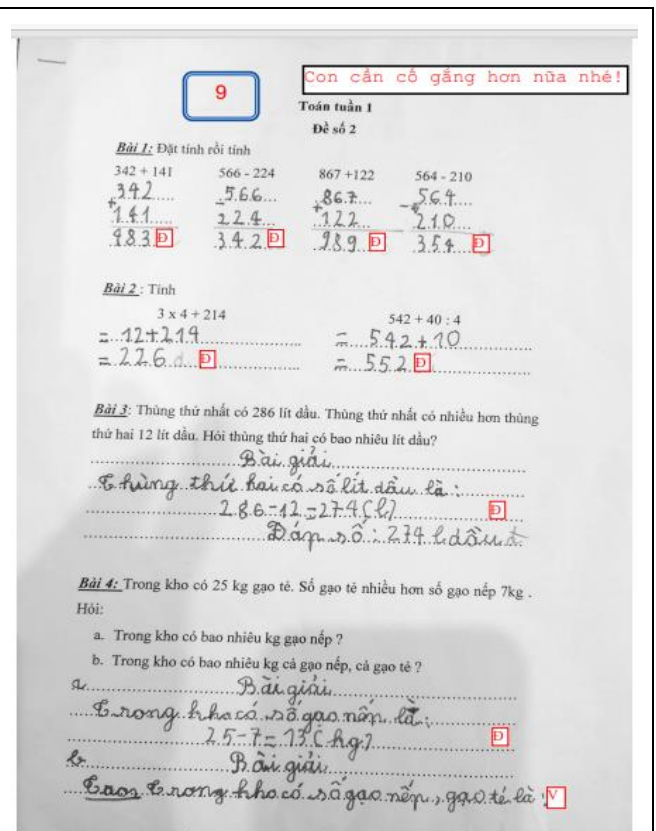
### 6.2.1. Chấm chữa bài tập với công cụ foxit reader

#### 6.2.1.1. Giới thiệu phần mềm

Foxit Reader là phần mềm **miễn phí** cho phép đọc, xử lý tập tin PDF của công ty phần mềm Foxit Software. Ưu điểm của phần mềm này là thời gian khởi động nhanh chóng, kích thước nhỏ gọn, và hoạt động được trên nhiều nền tảng hệ điều hành khác nhau như Microsoft Windows, Mac OS, iOS, Android,... Một trong những tính năng nổi bật của Foxit Reader khi xử lý tập tin PDF đó là cho phép thêm các chú thích vào PDF dưới các dạng: gạch chân, vạch màu, vẽ hình, viết chữ, tô sáng. Với những tính năng đó thì Foxit Reader là một trong số những công cụ GV có thể lựa chọn để thực hiện chấm, chữa bài tập cho HS được lưu dưới dạng tập tin PDF. Hình ảnh dưới đây minh họa sản phẩm chấm bài tập môn Toán cho HS lớp 3



Hình ảnh bài tập HS nộp



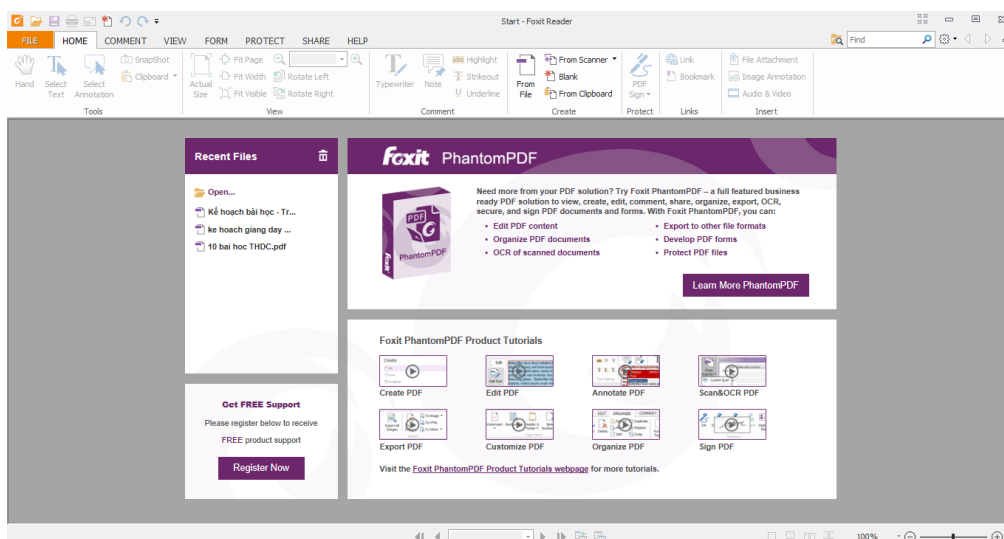
Hình ảnh bài tập được chấm điểm

Để sử dụng được công cụ Foxit Reader, trước hết cần tải xuống và cài đặt phần mềm này cho máy tính. Các bước thực hiện tải xuống và cài đặt phần mềm được thực hiện như sau:

- Bước 1: Truy cập trang web <https://www.foxit.com/pdf-reader/>, chọn **Download Now** để thực hiện tải xuống miễn phí tập tin cài đặt. (Lưu ý: chọn hệ điều hành và ngôn ngữ phù hợp – ngôn ngữ thường chọn là **English**).
- Bước 2: Kích hoạt tập tin cài đặt đã được tải xuống.
- Bước 3: Thường chọn **Continue** (hoặc chọn **Custom Installation** nếu muốn tùy chỉnh các cài đặt).
- Bước 4: Chọn **I Agree** để đồng ý với các điều khoản mà nhà sản xuất đưa ra.
- Bước 5: Chờ hoàn thành cài đặt và sử dụng phần mềm.

### 6.2.1.2. Nhận xét, chấm điểm bài tập

Để thực hiện nhận xét, chấm điểm bài tập của HS (các tập tin bài tập được lưu dưới dạng PDF), trước hết cần khởi động phần mềm Foxit Reader. Giao diện của phần mềm như hình minh họa.



Các bước chấm bài tập được thực hiện theo quy trình dưới đây:

**Bước 1:** Tạo các bộ sưu tập stamps (đây thường là các nhận xét chung, các thang điểm được thiết kế theo dạng tem thư, ví dụ điểm 9 trong hình ảnh minh họa bài tập đã được chấm điểm ở mục a). Mỗi tem thư trong bộ sưu tập được tạo một lần và sẽ được lưu trữ trong thư viện của phần mềm để sử dụng cho các lần sau.

**Bước 2:** Mở bài tập của HS, với mỗi bài được duyệt theo tuần tự, đến vị trí cần chấm, GV thêm các chú thích phù hợp, như các gạch chân, gạch ngang, nhận xét từng mục, thêm điểm số, ...

**Bước 3:** Thêm điểm số, hoặc chú thích tổng kết cho bài tập được chấm.

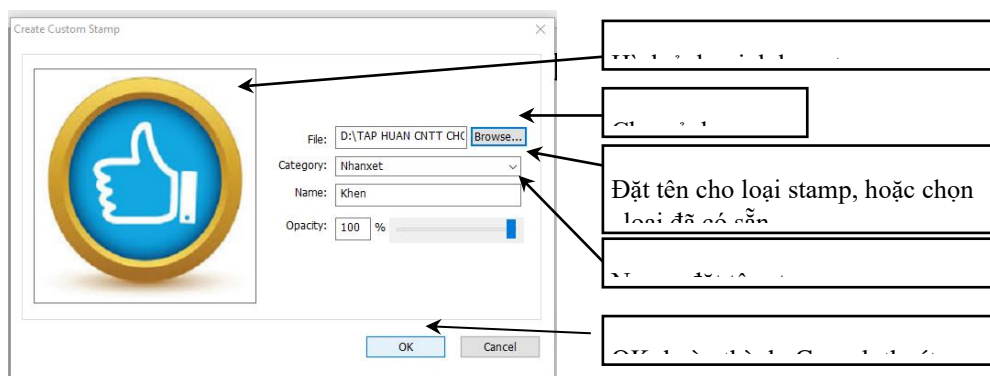
**Bước 4:** Lưu lại bài tập đã chấm của HS.

Minh họa chi tiết các bước như sau:

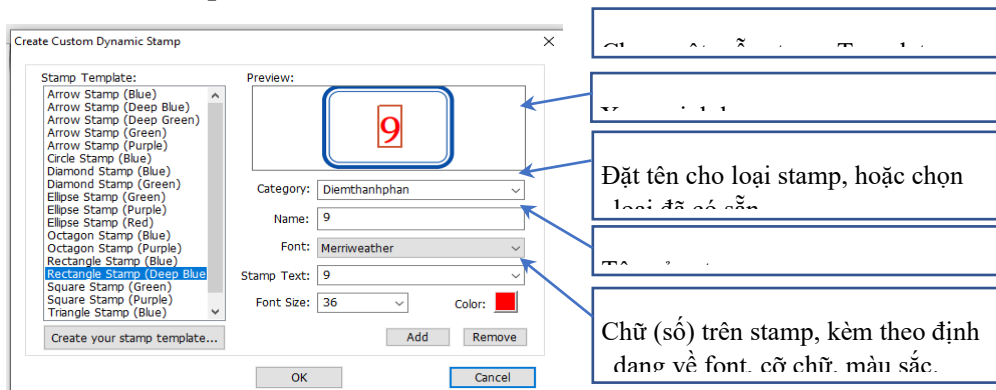
**Bước 1:** Tạo bộ sưu tập stamps.

- Trong dải lệnh COMMENT, trong nhóm Stamps, chọn nút lệnh Create, chọn một trong các cách sau:

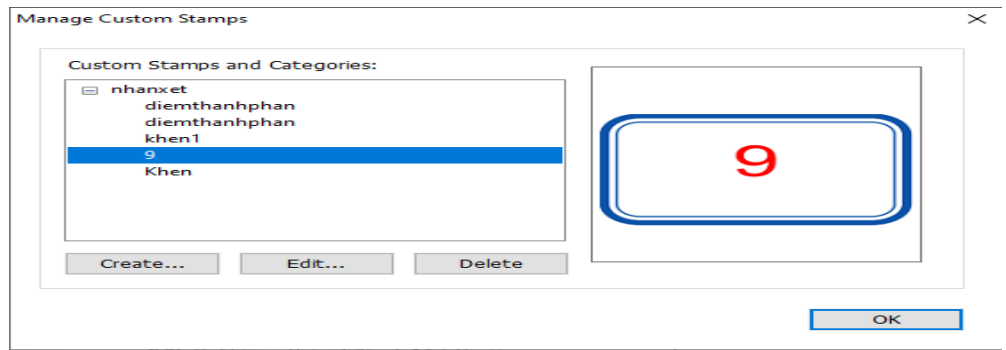
- Create Custom Stamps: tạo mới stamp dưới dạng một hình ảnh đính kèm), khi đó xuất hiện hộp thoại như hình minh họa:











- Create Custom Dynamic Stamps: tạo stamps động với một số mẫu có sẵn, một hộp thoại xuất hiện như hình minh họa:



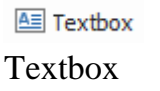

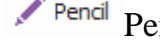
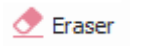

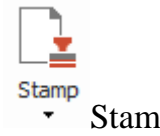


- Manage Stamps: quản lý các stamps: xem danh sách các stamps đã được tạo, thêm, sửa, xóa stamp có trong danh sách



**Bước 2:** Chọn Open để mở một bài tập và thực hiện chấm điểm. Trong dải lệnh COMMENT, chọn một số tính năng để thực hiện chấm (chữa) bài tập như sau:

Nhóm lệnh	Cách thực hiện	Biểu tượng – tên nút lệnh	Ý nghĩa từng nút lệnh
<b>Text Markup</b> – đánh dấu văn bản	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Chọn một nút lệnh trong nhóm</li> <li>• Đưa chuột đến vị trí cần đánh dấu, ấn giữ chuột trái và di chuyển chuột từ vị trí đầu đến vị trí cuối đoạn văn bản cần đánh dấu.</li> <li>• <b>Lưu ý:</b> chỉ thực hiện với tập tin PDF được định dạng</li> </ul>	 Highlight	Đánh dấu (tô màu) cho văn bản được chọn
		 Squiggly Underline	Gạch chân nguệch ngoạc
		 Underline	Gạch chân
		 Strikeout	Gạch ngang một đường giữa từ
		 Replace Text	Gạch ngang giữa từ và nhập nội dung thay thế bằng một hộp văn bản
		 Insert Text	Thêm nội dung bằng một hộp văn bản
<b>Pin</b> – ghim lại các nội dung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Chọn nút lệnh</li> <li>• Nhấp chuột tại vị trí chèn ghim</li> <li>• Nhập nội dung ghim hoặc tìm tập tin</li> <li>• Định dạng cho nội dung đã ghim</li> </ul>	 Note	Ghim một ghi chú
		 File	Ghim một tệp tin dưới dạng một đường dẫn

<b>Typewriter</b> – Thêm chữ	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Chọn nút lệnh</li> <li>• Nhập các nội dung phù hợp với đối tượng</li> <li>• Thay đổi kích thước hộp, phong chữ phù hợp</li> </ul>	 Typewriter	Nhập thêm chữ. Trong ví dụ minh họa về chấm bài tập toán 3, GV đã nhập thêm các chữ “Đ” trên từng phép tính. Thay đổi kích thước chữ “Đ” phù hợp với vị trí nhận xét. Có thể thực hiện sao chép nhiều lần
		 Callout	Gọi tới một hộp văn bản
		 Textbox	Thêm một hộp văn bản. Trong ví dụ minh họa, nhập hộp văn bản “Con cần cố gắng hơn nữa nhé!”
<b>Drawing</b> – Vẽ	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Chọn nút lệnh</li> <li>• Thực hiện vẽ hình theo lựa chọn (hoặc xóa hình đã vẽ)</li> <li>• Điều chỉnh kích thước cho đối tượng vẽ nếu cần</li> </ul>		Vẽ thêm các khối hình theo lựa chọn tương ứng
		 Pencil	Vẽ tùy ý bằng cách sử dụng bút. GV có thể sử dụng bút vẽ để vẽ các dấu tích vào bài tập.
		 Eraser	Xóa các đối tượng đã vẽ bằng công cụ Drawing
		 Area Highlight	Tô màu cho một vùng
<b>Stamps</b> – Thêm bộ sưu tập stamp có sẵn	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Chọn một stamp</li> <li>• Nhấp chuột tại vị trí chèn stamp</li> <li>• Thay đổi kích thước phù hợp.</li> </ul>	 Stamp	Chèn một stamp đã có trong bộ sưu tập stamp. Thường khi chấm điểm GV chèn các stamp là các điểm thành phần.

--	--	--	--

**Bước 3:** Thêm điểm số hoặc nhận xét tổng kết bài. Ở bước này, GV vẫn sử dụng các tính năng trong giải lệnh **COMMENT** (xem gợi ý trong bảng ở Bước 2). Trong ví dụ minh họa, bài tập được chấm chèn một **stamp** điểm 9, và một TextBox có nội dung “Con cần cố gắng hơn nữa nhé!”

**Bước 4:** Lưu lại bài tập đã chấm của HS. Trong dải lệnh File, chọn Save As, Chọn vị trí lưu bài đã chấm của HS và đặt tên cho bài đã chấm (nên đặt tên khác với tên bài tập chưa chấm của HS).

### 6.2.2. Công cụ Azota

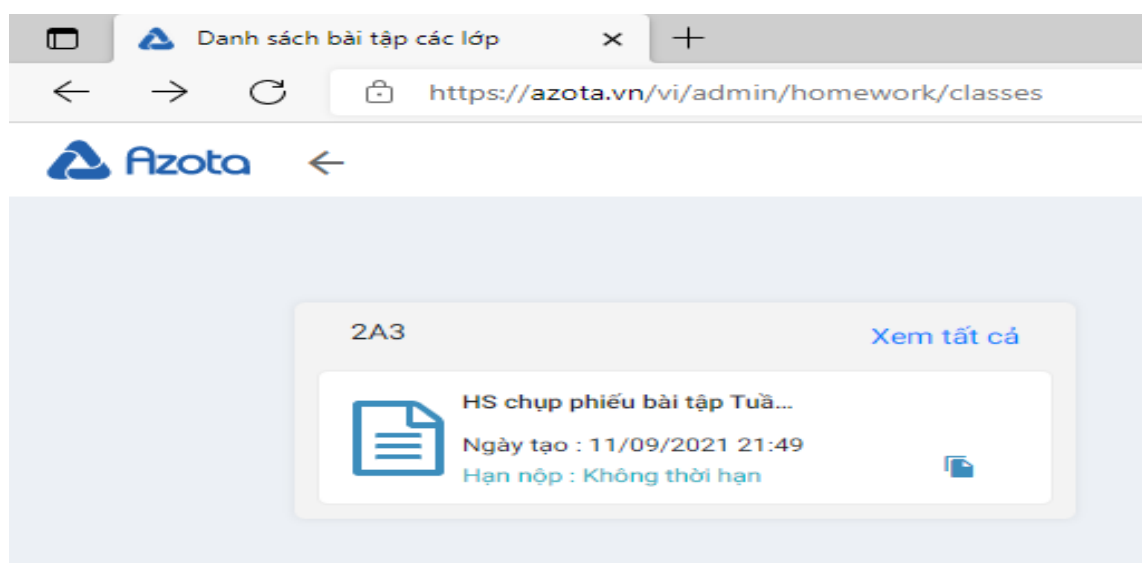
Khi sử dụng nền tảng Azota ngoài chức năng tạo lớp học trực tuyến, giao bài tập, giao đề thi (dạng trắc nghiệm) cho HS (như đã trình bày ở nội dung trên) thì GV còn có thể chấm bài tự luận trực tuyến trên nền tảng này.

Các bước thực hiện như sau:

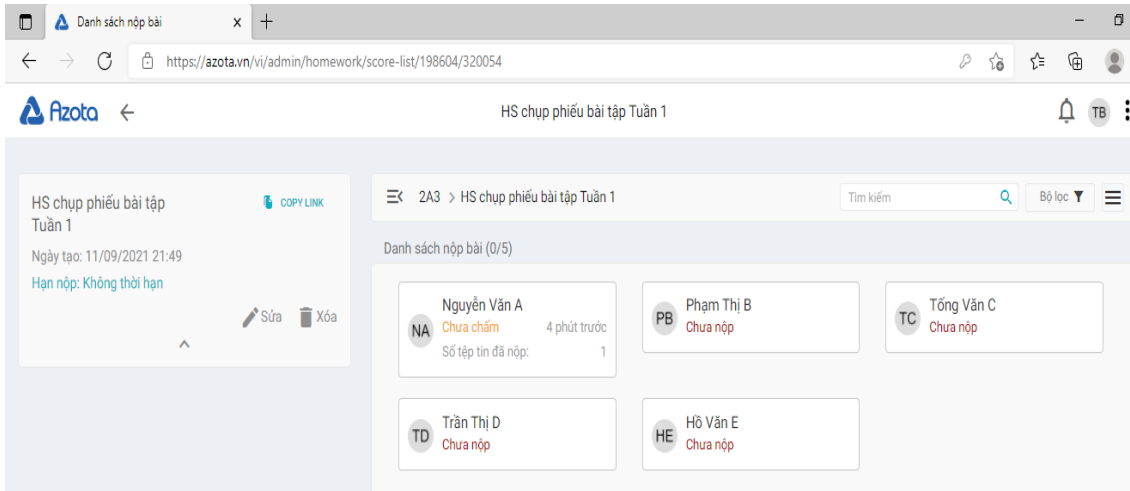
- B1: Mở bài tập của HS theo từng lớp
- B2: Chọn bài tập của HS cần chấm.
- B3: Thực hiện chấm từng ý nhỏ của bài tập
- B4: Cho điểm và nhận xét chung toàn bài
- B5: Lưu dữ liệu

Chi tiết các bước thực hiện như minh họa dưới đây:

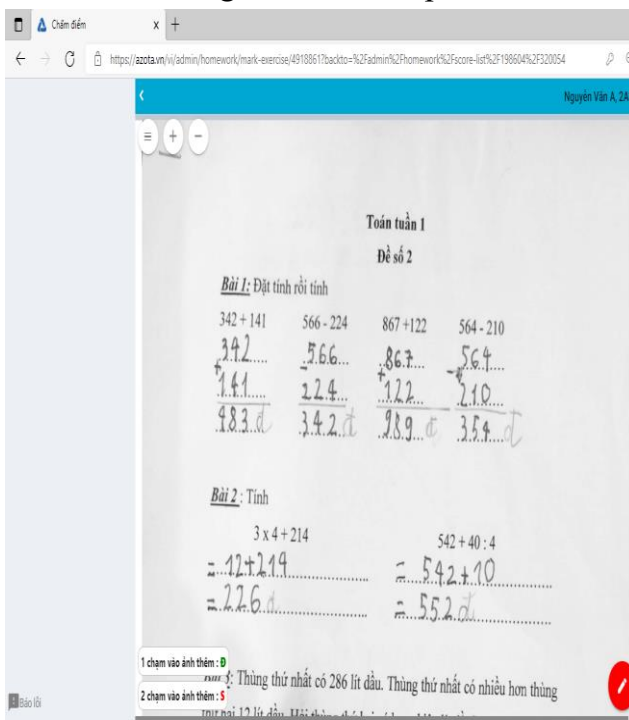
- Bước 1: Sau khi đăng nhập vào tài khoản Azota, chọn mục Bài tập, mở phần bài tập theo từng lớp cần chấm điểm



- Bước 2: Chọn bài tập của một HS để thực hiện chấm điểm. Ví dụ trong hình minh họa, chọn HS “Nguyễn Văn A”.



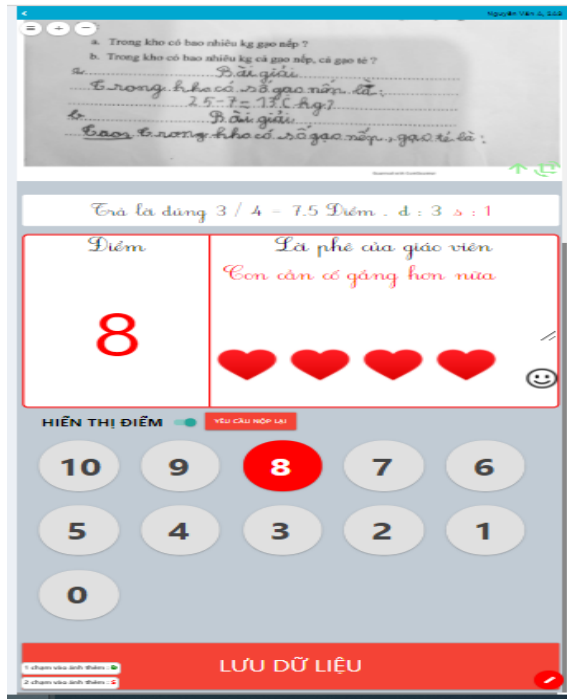
- Bước 3: Bài tập của HS xuất hiện, chọn nút lệnh vòng tròn đỏ góc dưới bên phải để mở tính năng vẽ trên bài tập của HS



- Chọn nút lệnh, nhấn đơn để thêm đ, nhấn đúp để thêm s vào các vị trí của bài tập
- Vẽ vào bài tập của HS
- Xóa các hình đã vẽ, hoặc xóa nhận xét của GV
- Thêm nhận xét dưới dạng văn bản

- Bước 4: Thêm điểm tổng của bài tập, kèm lời phê của giáo viên như hình minh họa. Có thể thêm các biểu tượng đi kèm.





- Bước 5: Chọn “Lưu dữ liệu”

### 6.3. Xử lý kết quả với Microsoft Excel

Dữ liệu kết quả bài thi dạng bảng tính có thể được xử lý bởi phần mềm Microsoft Excel. Excel là một phần trong bộ công cụ Microsoft Office cùng với MS Word, PowerPoint, Outlook...

#### 6.3.1. Định dạng dữ liệu

Dữ liệu khi nhập vào Excel được phân ra làm các loại sau:

- **Kiểu chuỗi, ký tự (Text)** Gồm các ký tự chữ (A -> Z, a -> z), các chữ số, các dấu,... Khi nhập dữ liệu kiểu chuỗi mặc định là canh trái trong ô.
- **Kiểu số (Number):** Là kiểu dữ liệu chỉ chứa các con số 0 -> 9, có thể có dấu +, -, %, (, ), ký hiệu tiền tệ và một số ký hiệu đặc biệt khác. Dữ liệu kiểu số bao gồm rất nhiều kiểu chi tiết:
  - Số chưa định dạng (General)
  - Số đã được định dạng theo kiểu số (Number)
  - Số ở dạng tiền tệ (Currency)
  - Số kế toán (Accounting)
  - Số ở dạng ngày (Date)
  - Số ở dạng giờ (Time)
  - Số phần trăm % (Percent)
  - Số ở dạng chuỗi (Text)
  - Số ở dạng phân số (Fraction)
  - Một số dạng khác (Custom)

Khi nhập dữ liệu kiểu số mặc định là được canh phải trong ô. Nếu độ rộng ô nhỏ hơn chiều dài con số. Dữ liệu sẽ thể hiện dạng số mũ (VD: 1E + hoặc dãy dấu ##### trong ô).

- **Kiểu công thức (Formula) hoặc hàm:** Công thức là một biểu thức toán học, bắt đầu bằng dấu "=" hoặc dấu "+" chứa dữ liệu số, chuỗi (phải đặt trong cặp dấu nháy kép), toán tử, hàm... Kết quả của công thức sẽ hiển thị trong ô còn công thức sẽ được hiển thị trên thanh công thức. Độ dài công thức không vượt quá 255 ký tự.

#### Lưu ý:

- Nếu dữ liệu kiểu số, công thức mà có ký tự đứng trước hoặc đứng sau thì Excel xem đó là dữ liệu kiểu chuỗi.
- Nếu ta nhập dữ liệu kiểu số, ngày,... không đúng dạng đã khai báo thì Excel không nhận diện được dữ liệu và tự động chuyển sang kiểu chuỗi

### 6.3.2. Các hàm tính toán cơ bản

Một số hàm tính toán cơ bản trong Excel

Tên hàm	Cú pháp	Kết quả
<b>Nhóm hàm xử lý số</b>		
ABS	=ABS(n)	Trả về giá trị tuyệt đối của số n (n là 1 số cụ thể hoặc địa chỉ ô chứa số)
ROUND	= ROUND(m, n)	Làm tròn số thập phân m đến n chữ số lẻ. Nếu n dương thì làm tròn phần thập phân. Nếu n âm thì làm tròn phần nguyên.
INT	= INT(n)	Trả về giá trị là phần nguyên của số thập phân n
SQRT	= INT(n)	Trả về giá trị là phần nguyên của số thập phân n
MOD	= MOD(m,n)	Trả về giá trị phần dư của phép chia số m cho số n
<b>Nhóm hàm xử lý chuỗi</b>		
LOWER	= LOWER(s)	Chuyển tất cả các ký tự trong chuỗi s sang chữ thường
UPPER	= UPPER(s)	Chuyển tất cả các ký tự trong chuỗi s sang chữ hoa
PROPER	= PROPER(s)	Chuyển tất cả các ký tự đầu của mỗi từ trong chuỗi s sang chữ hoa và các ký tự còn lại là chữ thường
LEFT	= LEFT(s, n)	Trích ra n ký tự của chuỗi s kể từ bên trái.
RIGHT	= RIGHT(s, n)	Trích ra n ký tự của chuỗi s kể từ bên phải.

Nhóm hàm thống kê		
MAX	= MAX(phạm vi)	Trả về giá trị là <i>số lớn nhất</i> trong phạm vi.
MIN	= MIN(phạm vi)	Trả về giá trị là <i>số nhỏ nhất</i> trong phạm vi.
AVERAGE	=AVERAGE(phạm vi)	Trả về giá trị là <i>trung bình cộng</i> của các ô trong phạm vi.
SUM	=SUM(phạm vi)	Trả về giá trị là <i>tổng</i> các ô trong phạm vi

### 6.3.3. Sắp xếp điểm số

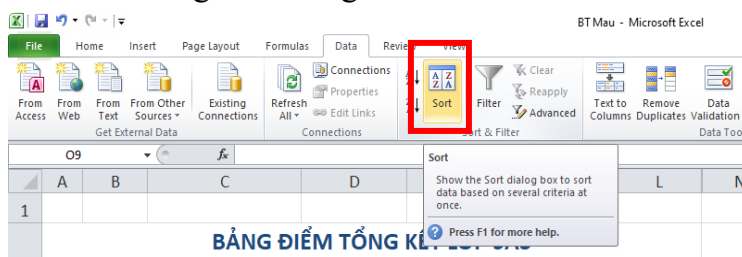
Để thực hiện sắp xếp điểm số cho HS, trước hết cần chọn toàn bộ bảng điểm của HS đã được nhập trong bảng tính Excel. Trên màn hình làm việc của Excel, chọn chức năng Sort (mỗi phiên bản bảng tính khác nhau có thể có cách bố trí chức năng này khác nhau, tuy nhiên thông thường sẽ nằm trong nhóm lệnh Data).

Trong VD minh họa ở hình dưới là Bảng điểm tổng kết lớp 5A3, cần sắp xếp điểm trung bình của HS theo thứ tự giảm dần chúng ta thực hiện theo các bước sau:

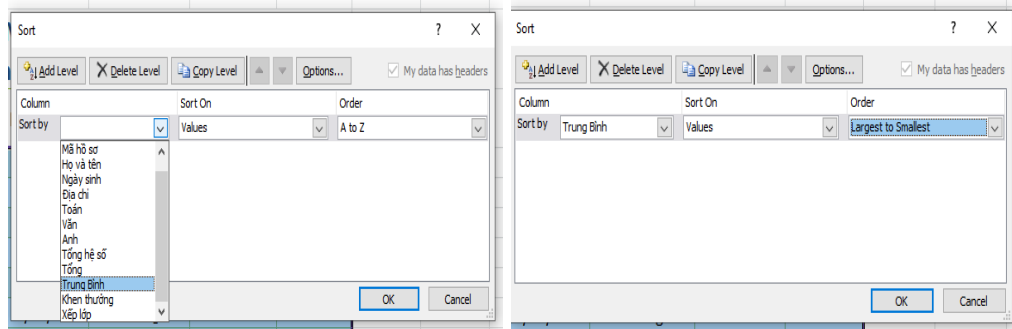
- Bước 1: Chọn vùng dữ liệu, từ ô A3 (chứa STT) đến vị trí ô cuối cùng của bảng, ô L13.

BẢNG ĐIỂM TỔNG KẾT LỚP 5A3 Năm học 2020-2021						
STT	Mã hồ sơ	Họ và tên	Ngày sinh	Địa chỉ	Trung Bình	Khen thưởng
1	A01	Nguyễn Văn Anh	12/7/1998	Hà Nội	8.7	500000
2	A02	Hoàng Ngọc Bích	9/13/1998	Thái Bình	7.8	
3	A07	Hà Đăng Hoàng	12/4/1998	Hà Nội	5.5	
4	A20	Nguyễn Quỳnh Nga	6/25/1998	Hà Nội	6.3	
5	A45	Nguyễn Đăng Ngọc	3/12/1998	Nam Định	6	
6	A23	Trịnh Quyên	8/24/1998	Hải Dương	8.4	500000
7	A34	Hoàng Thị Sâm	9/13/1998	Nam Định	5.6	
8	A27	Bùi Thị Thu	3/27/1998	Lào Cai	7.7	500000
9	A38	Đình Quang Việt	4/15/1998	Bắc Ninh	6.4	
10	A29	Tạ Thu Uyên	12/12/1997	Bắc Ninh	8.3	500000

- Bước 2: Chọn chức năng Sort trong dải lệnh Data



- Bước 3: Hộp thoại Sort xuất hiện, chọn Sort By theo cột “Trung Bình”. Để mặc định Sort On là Values. Chọn Order là Largest to Smallest



- Bước 4: chọn OK để hoàn thành sắp xếp cho trang tính. Kết quả sau khi thực hiện sắp xếp như hình minh họa

BT Mau - Microsoft Excel

STT	Mã hồ sơ	Họ và tên	Ngày sinh	Địa chỉ	Trung Bình	Khen thưởng
1	A01	Nguyễn Văn Anh	12/7/1998	Hà Nội	8.7	500000
6	A23	Trịnh Quyên	8/24/1998	Hải Dương	8.4	500000
10	A29	Tạ Thu Uyên	12/12/1997	Bắc Ninh	8.3	500000
2	A02	Hoàng Ngọc Bích	9/13/1998	Thái Bình	7.8	
8	A27	Bùi Thị Thu	3/27/1998	Lào Cai	7.7	500000
9	A38	Đình Quang Việt	4/15/1998	Bắc Ninh	6.4	
4	A20	Nguyễn Quỳnh Nga	6/25/1998	Hà Nội	6.3	
5	A45	Nguyễn Đăng Ngọc	3/12/1998	Nam Định	6	
7	A34	Hoàng Thị Sâm	9/13/1998	Nam Định	5.6	
3	A07	Hà Đăng Hoàng	12/4/1998	Hà Nội	5.5	

# PHẦN II:

KĨ NĂNG CNTT TRONG XÂY DỰNG BÀI  
GIẢNG DẠY HỌC QUA TRUYỀN HÌNH

Các nền tảng công nghệ đã nêu ở các phần trên cùng với hạ tầng CNTT cho phép giáo viên, học sinh có thể học tập trực tuyến một cách hiệu quả trong tình hình dịch bệnh còn phức tạp. Tuy nhiên, đối với cấp học Tiểu học, việc dạy và học trực tuyến gặp một số khó khăn như:

- Học sinh tiểu học còn nhỏ tuổi, nhất là lớp 1, lớp 2 chưa đủ khả năng để tiếp cận việc học trực tuyến. Việc sử dụng thiết bị điện tử như máy tính, điện thoại chưa được thành thạo, dẫn đến khó khăn trong tiếp thu kiến thức và tham gia hoạt động học tập
- Một bộ phận học sinh ở nông thôn, vùng sâu vùng xa chưa có điều kiện để trang bị thiết bị điện tử, cũng như kết nối Internet. Do đó, các em không thể tiếp cận với việc học tập trực tuyến.

Với những lý do trên, dạy học qua truyền hình là phương thức hỗ trợ phù hợp và tốt nhất. Phó thủ tướng Vũ Đức Đam đã thống nhất trong cuộc làm việc với Bộ Giáo dục và Đào tạo: “Phương thức học trực tuyến là phương thức chủ đạo, học truyền hình là phương thức bổ trợ quan trọng, nhất là ở những nơi không có điều kiện học trực tuyến”.

Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo Nguyễn Kim Sơn cũng đã phát biểu:

*“Dạy học trực tuyến là phương thức chính, dạy học trên truyền hình là phương thức bổ trợ quan trọng nhất. Riêng các em học sinh lớp 1, lớp 2, việc dạy học trên truyền hình sẽ là trọng tâm”*

Học qua truyền hình không chỉ phù hợp với những nơi học sinh không có đủ điều kiện học trực tuyến mà còn có những ưu điểm nhất định như dễ tiếp cận hơn đối với học sinh nhỏ. Trẻ em ngày nay cũng học tập thông qua truyền hình, truyền thanh rất nhanh, đặc biệt là các môn về ngôn ngữ.

Dạy học qua truyền hình ở đây được hiểu rằng là thông qua các kênh phát hình ảnh khác nhau để truyền tải video bài giảng của giáo viên đến với học sinh. Hiện nay, có một số kênh phát hình đến đông đảo người xem bao gồm:

- Các trang web cho phép tải video như youtube, vimeo...
- Các trang mạng xã hội facebook
- Đài truyền hình, truyền thanh trung ương, địa phương và các đài truyền hình tư nhân khác.

Phần II sẽ trình bày các bước chuẩn bị bài giảng bằng video bao gồm quay, chỉnh sửa, cắt ghép và phát hành video bài giảng tới học sinh qua một số kênh truyền tải hình ảnh phổ biến như Youtube, Facebook và các kênh truyền hình trong nước.

# Hướng dẫn sử dụng một số công cụ ghi hình bài giảng

## 7.1. Ghi hình và chỉnh sửa video bằng điện thoại

### 7.1.1. Giới thiệu

Các công cụ ghi hình như điện thoại thông minh, máy ảnh, máy quay video đang dần trở nên phổ biến trong cuộc sống hiện nay với những vai trò to lớn khi có thể ghi lại các khoảnh khắc, thời điểm và thực hiện chia sẻ các đoạn video trên nhiều nền tảng khác nhau.

Bên cạnh chức năng giải trí, các công cụ ghi hình còn có thể áp dụng trong nhiều lĩnh vực khác nhau đặc biệt là giáo dục trong thời đại mới khi giáo viên cần phải thực hiện ghi lại các bài giảng để gửi, chia sẻ tới cho học sinh. Tuy việc thực hiện quay video có thể dễ dàng thực hiện bằng một số thao tác đơn giản. Tuy nhiên để thực hiện một cảnh quay cụ thể là quay lại phần bài giảng của giáo viên hoàn toàn không đơn giản mà cần nắm được một số lưu ý để sao cho sản phẩm bài giảng khi quay là tốt nhất, rõ ràng nhất, dễ truyền tải được nội dung bài giảng đến với học sinh.

### 7.1.2. Các lưu ý khi thực hiện ghi hình bằng điện thoại/máy ảnh

Để thực hiện quá trình ghi hình bằng điện thoại/máy ảnh được thực hiện tốt, cần đảm bảo một số yếu tố sau:

#### 7.1.2.1. Thiết bị

Một thiết bị ghi hình có các yếu tố kỹ thuật tốt như độ phân giải, cảm biến đồ họa, các tính năng chống rung, giảm nhiễu,... sẽ cho ra sản phẩm tốt khi thực hiện quay và ghi hình. Ngoài ra, nhiều thiết bị điện thoại thông minh hiện nay cũng tích hợp các chức năng quay phim chuyên nghiệp không kém gì các thiết bị ghi hình chuyên nghiệp.

Ngoài ra, nên chuẩn bị một thiết bị có dung lượng (khả năng lưu trữ lớn) do khi quay video (đặc biệt là video dài) sẽ yêu cầu một dung lượng lớn để lưu lại. Bên cạnh đó các yếu tố về dung lượng pin, cũng cần để ý tránh trong quá trình quay thiết bị dừng lại đột ngột.

### 7.1.2.2. Các thiết lập vị trí quay

Việc thực hiện đặt máy sao cho phù hợp cũng là một trong những yêu cầu quan trọng ảnh hưởng đến chất lượng quay. Đối với quá trình quay phim, nên thực hiện để máy điện thoại nằm ngang khi quay sẽ tạo ra sản phẩm tốt hơn, cụ thể như sau:

- Khi quay video nằm ngang sẽ giúp chúng ta có khung hình chuẩn, chuyên nghiệp và dễ dàng lấy bố cục hình ảnh.
- Phù hợp với tất cả nền tảng từ chỉnh sửa video cho đến chia sẻ, đăng tải trên các phương tiện truyền thông.

Để thực hiện quay ngang điện thoại, giáo viên có thể đặt điện thoại lên một mặt phẳng và thiết lập sao cho có thể quay được tổng thể khung hình mong muốn. Ngoài ra, giáo viên có thể lựa chọn mua các thiết bị hỗ trợ gắn điện thoại như tripod để thiết lập một cách chắc chắn, thoải mái.



### 7.1.2.3. Môi trường

Khi quay video, ngoài chuẩn bị thiết bị ra, người thực hiện quay cũng cần thiết lập một môi trường quay sao cho phù hợp, đảm bảo được các yếu tố như ánh sáng rõ nét, không có các tiếng ồn, tạp âm từ bên ngoài lọt vào video. Ngoài ra, cảnh quay cũng cần được thiết lập sao cho trang nhã, lịch sự, tránh sắp xếp cảnh quay lộn xộn đặc biệt là khi thực hiện quay bài giảng.

### 7.1.2.4. Con người

Chất lượng của một sản phẩm video cũng ảnh hưởng rất nhiều do sự thể hiện của người được ghi hình. Đối với một video bài giảng, yếu tố này càng trở nên quan trọng hơn bao giờ hết do đây chính là yếu tố tiên quyết ảnh hưởng đến chất lượng video tốt hay xấu. Người được ghi hình cần mặc đồ trang nhã, lịch sự phù hợp với nội dung cảnh quay. Ngoài ra, giọng nói cần phải rõ ràng, âm lượng đủ lớn để có thể ghi lại được bằng thiết bị. Trong quá trình quay, khi gặp phải các lỗi như nói vấp hay quên mất nội dung, không cần thiết phải thực hiện quá trình quay lại từ đầu mà có thể bỏ qua, thực hiện lại đoạn đấy và xử lý lỗi thông qua các công cụ cắt chỉnh video.





# Hướng dẫn công cụ biên tập video bài giảng

## 8.1. Một số công cụ biên tập video online

### 8.1.1. Giới thiệu và hướng dẫn đăng ký Canva

#### 8.1.1.1. Giới thiệu

Ra mắt vào năm 2013, Canva là một công cụ thiết kế và xuất bản trực tuyến với sứ mệnh trao quyền cho mỗi người trên thế giới thiết kế mọi thứ và đăng ở bất kì đâu. Canva một một trang web công cụ thiết kế đồ họa với thiết kế đơn giản, cho phép tất cả mọi người có thể sử dụng mà không yêu cầu quá nhiều về kỹ năng đồ họa, thiết kế. Từ đó, giáo viên có thể sáng tạo nên các sản phẩm số đẹp mắt, thu hút.

Công cụ Canva được tạo ra với nhiều gói khác nhau có thể đăng ký từ Canva miễn phí cho đến Canva Pro. Với Canva bản miễn phí, người dùng sẽ được cung cấp các chức năng chính sau:

- Hơn 250.000 mẫu miễn phí
- Hơn 100 loại thiết kế (bài đăng mạng xã hội, bản thuyết trình, thư, v.v..)
- Hàng trăm ngàn hình ảnh và đồ họa miễn phí
- Mời thành viên vào nhóm của bạn
- Cộng tác và nhận xét theo thời gian thực
- 5GB lưu trữ đám mây

Công cụ Canva có rất nhiều chức năng nổi trội có thể kể đến như chỉnh sửa video, thiết kế slide, thiết kế chỉnh sửa ảnh,... Tuy nhiên, trong phạm vi phần này, chúng ta sẽ chỉ tập trung vào chức năng chỉnh sửa video.

#### 8.1.1.2. Đăng ký tài khoản

Tương tự với các công cụ chỉnh sửa đã giới thiệu, công cụ Canva yêu cầu giáo viên tạo tài khoản trước khi sử dụng. Các bước đăng ký tài khoản bao gồm:

*Bước 1:* Truy cập vào trang web [canva.com](https://www.canva.com)

*Bước 2:* Trên giao diện của trang web, lựa chọn nút Sign up.

Sign up

*Bước 3:* Một hộp thoại hiện lên, giáo viên có thể lựa chọn truy cập thông qua 1 trong 3 cách như sau:

- Sign up with Google: Đăng ký bằng tài khoản Google (Gmail)
- Sign up with Facebook: Đăng ký bằng tài khoản Facebook
- Sign up with email: Đăng ký bằng email khác.

#### Get started with Canva

Create an account, it's free. Canva is loved by beginners and experts, teams and individuals.



Sign up with Google



Sign up with Facebook

Sign up with email

Already signed up? [Log in](#)

Với mỗi lựa chọn, thực hiện điền các thông tin tương ứng để thực hiện đăng ký. Sau khi đăng ký thành công, giáo viên sẽ được điều hướng đến trang tài khoản cá nhân của mình.

#### 8.1.1.3. Đăng nhập tài khoản

Sau khi đã thực hiện đăng ký tài khoản, ở những lần truy cập sau, chúng ta thực hiện các bước đăng nhập như sau:

*Bước 1:* Ở giao diện trang chủ Canva, click chọn nút Log in

Log in

*Bước 2:* Một hộp thoại xuất hiện. Tại đây, giáo viên lựa chọn cách thức đăng nhập tương ứng với cách thức đã sử dụng ở bước đăng ký bao gồm 4 lựa chọn:

- Log in with Google: Đăng nhập bằng tài khoản Google (Gmail)
- Log in with Facebook: Đăng nhập bằng tài khoản Facebook
- Log in with Apple: Đăng nhập bằng tài khoản Apple
- Log in with email: Đăng nhập bằng email khác.

*Bước 3:* Sau khi thực hiện lựa chọn và hoàn chỉnh các bước, lựa chọn nút Log in để hoàn tất quá trình tạo tài khoản.

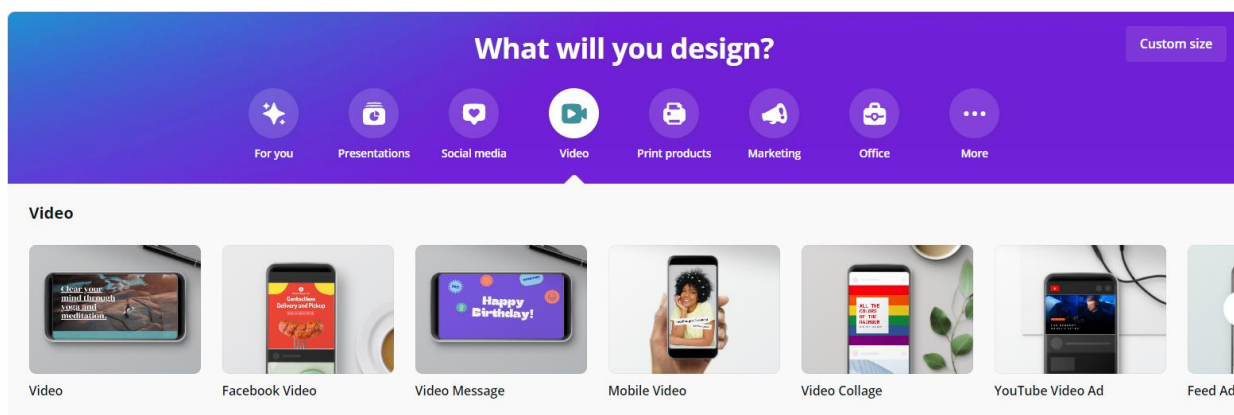
## 8.1.2. Chỉnh sửa

### 8.1.2.1. Đăng tải video

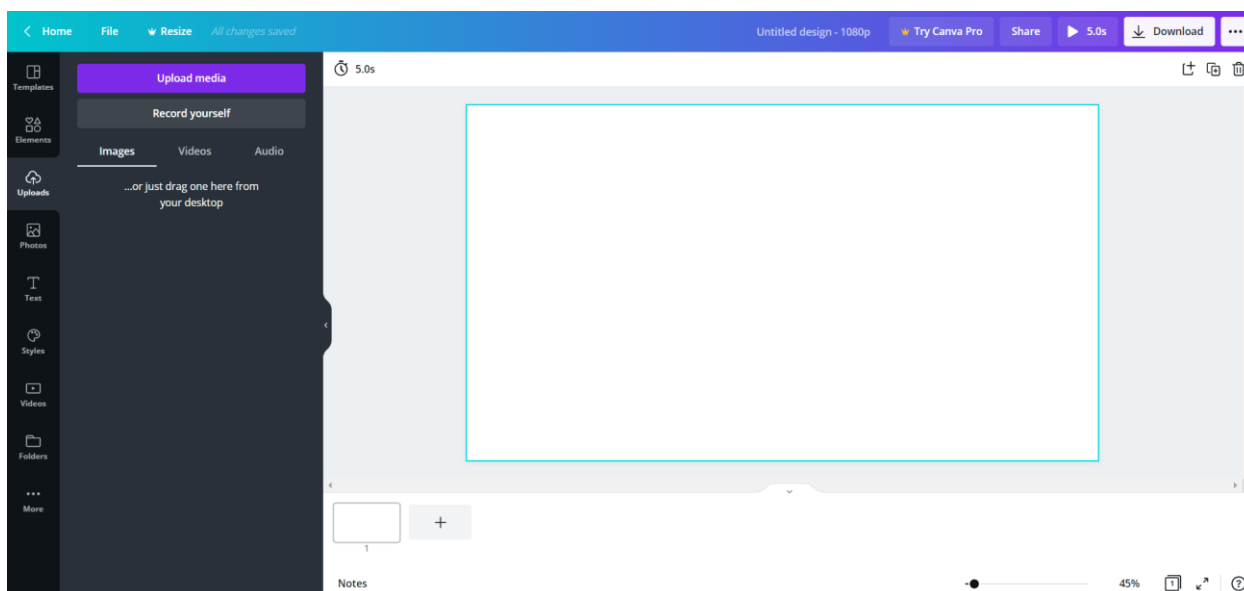
Trong công cụ Canva, để thực hiện chỉnh sửa video, chúng ta cần lựa chọn tạo một sản phẩm video phù hợp với video cần chỉnh sửa, cụ thể các bước như sau:

*Bước 1:* Ở giao diện chính của Canva sau khi đăng nhập, lựa chọn nút Video.

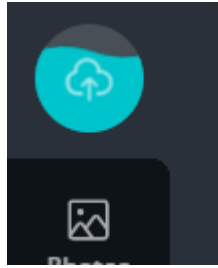
*Bước 2:* Ở mục Video bên dưới, giáo viên có thể lựa chọn các kích cỡ video khác nhau hoặc click vào nút Custom Size để tùy chỉnh kích thước video cần sửa.



*Bước 3:* Sau khi lựa chọn xong kích thước, công cụ đưa chúng ta đến với giao diện chỉnh sửa, thiết kế video. Ở thanh công cụ bên trái màn hình, lựa chọn nút Uploads, chọn Upload Media, chọn Device.



*Bước 4:* Sau khi thực hiện *bước 3*, giao diện mở ra cửa sổ thư mục. Tại đây, lựa chọn tập tin video cần chỉnh sửa. Sau đó, chương trình sẽ bắt đầu đăng tải video lên công cụ Canva.

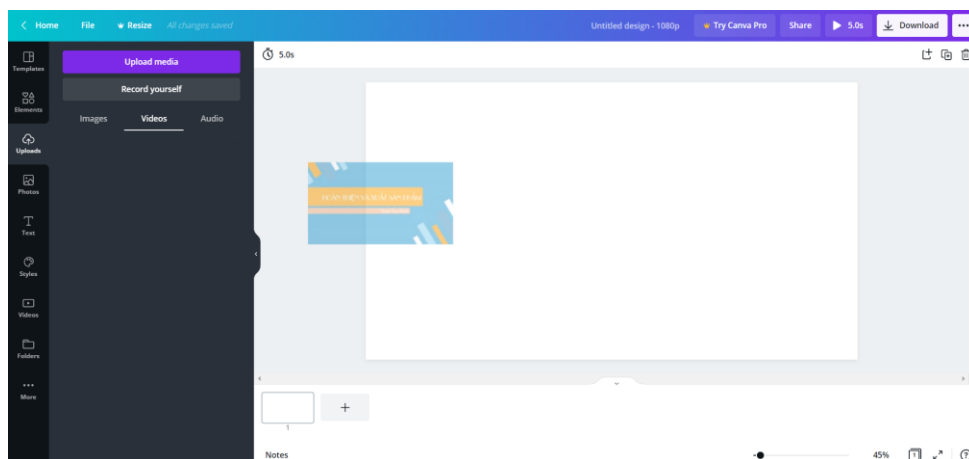


Khi hoàn tất, giáo viên có thể quan sát thấy tập tin video của mình ở trong mục Uploads/Videos.

### 8.1.2.2. Cắt chỉnh video

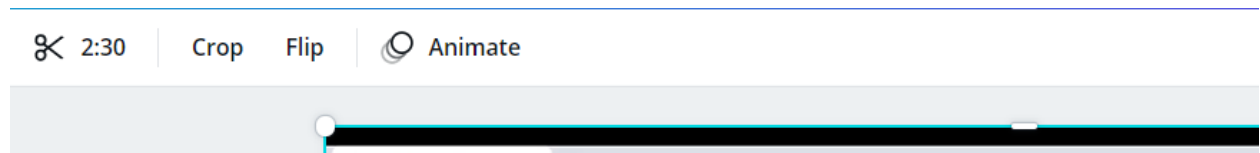
Quy trình cắt và loại bỏ các đoạn không cần thiết của video có thể được thực hiện như sau:

*Bước 1:* Sau khi đăng tải video lên hệ thống, ở mục Uploads, thực hiện kéo tập tin video đã đăng tải và thả vào trong khung làm việc chỉnh ở giữa màn hình.



*Bước 2:* Khi kết thúc *bước 1*, video đã được đưa vào khung làm việc chỉnh. Ở đây, thực hiện kéo thả video, sắp xếp video sao cho phù hợp với vị trí trên khung.

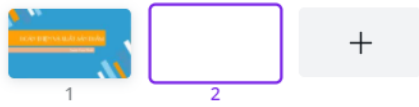
*Bước 3:* Click chọn vào video. Trên thanh công cụ phía trên, xuất hiện các lựa chọn. Tại đây, click chọn nút có biểu tượng chiếc kéo đầu tiên để bắt đầu tiến hành cắt video.



*Bước 4:* Sau khi lựa chọn chức năng cắt video, trên video xuất hiện thanh thời gian của đoạn video. Thực hiện kéo thả 2 phần viền mau tím để lựa chọn vùng cần giữ lại và chọn nút Done khi hoàn thành.

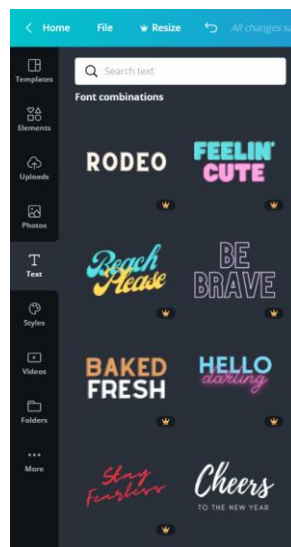


**Bước 5:** Nếu video cần ghép nhiều đoạn lại với nhau, thực hiện chọn nút thêm trang mới. Sau đó, ở trang mới này, thực hiện tương tự các bước từ 1 đến 4 tuy nhiên ở *bước 4*, chúng ta lựa chọn đoạn cần cắt tiếp theo để ghép với đoạn cắt số 1.



Notes

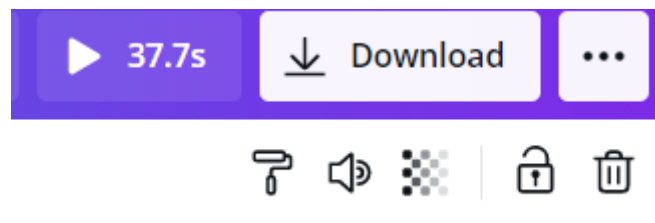
Ngoài ra, trong công cụ canva cũng hỗ trợ thêm các văn bản, video, hình ảnh lên sản phẩm video, có thể thực hiện dễ dàng thông qua thao tác lựa chọn các chức năng công cụ ở ô bên trái giao diện.



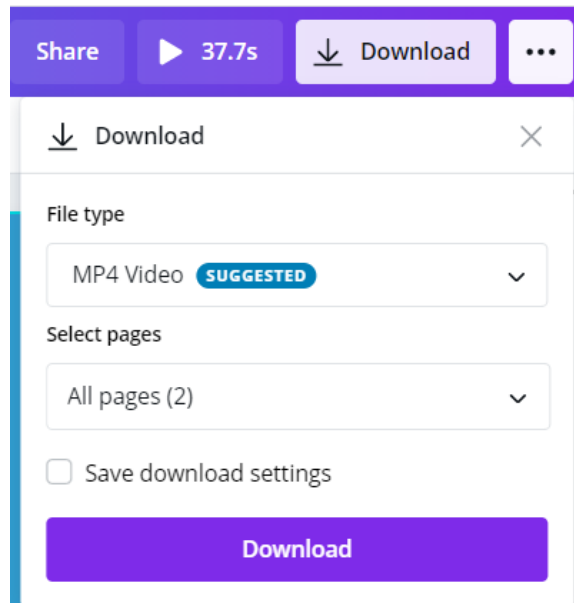
### 8.1.4. Xuất video sản phẩm

Sau khi thực hiện điều chỉnh và hoàn thiện video, chúng ta có thể thực hiện tải về sản phẩm thông qua các bước như sau:

**Bước 1:** Trong giao diện chỉnh sửa video, lựa chọn nút Download



**Bước 2:** Lựa chọn định dạng (File type) cũng như số trang (Select pages) cho phù hợp.

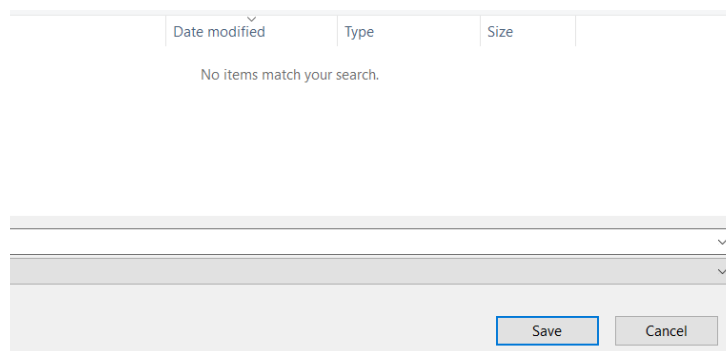


*Bước 3:* Click chọn nút Download để tiến hành tải về.

Sau khi thực hiện các bước, ở góc dưới bên phải màn hình sẽ xuất hiện thanh tiến trình để giáo viên quan sát thời gian xử lý video.



*Bước 4:* Sau khi Canva xử lý xong video, cửa sổ thư mục sẽ hiện lên. Thực hiện lựa chọn vị trí lưu tập tin sản phẩm và chọn nút Save để bắt đầu tải video.



## 8.2. Biên tập video bài giảng bằng Movie Maker

### 8.2.1. Giới thiệu Movie Maker và cách cài đặt

Window Movie Maker (hay Movie Maker) là một phần mềm tiện ích **miễn phí** giúp chỉnh sửa, cắt ghép video và làm phim hoạt động trên hệ điều hành window. Công cụ có nhiều tính năng cùng giao diện thân thiện với giáo viên, thao tác đơn giản, dễ làm quen khiến cho công cụ ngày càng trở nên phổ biến hơn đối với những người cần thực hiện các chỉnh sửa video cơ bản.

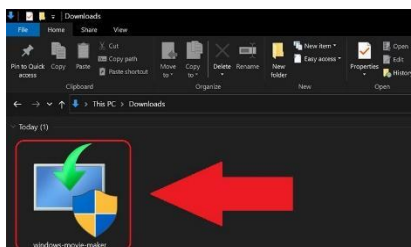
Những tính năng của Movie Maker bao gồm:

- Tạo một video mới từ hình ảnh, hỗ trợ làm phim
- Chỉnh sửa, cắt ghép nhiều video có sẵn
- Chèn nhạc nền, thêm nội dung vào video
- Xuất video dưới nhiều định dạng khác nhau
- Sở hữu nhiều hiệu ứng đẹp mắt giúp các video thêm hấp dẫn

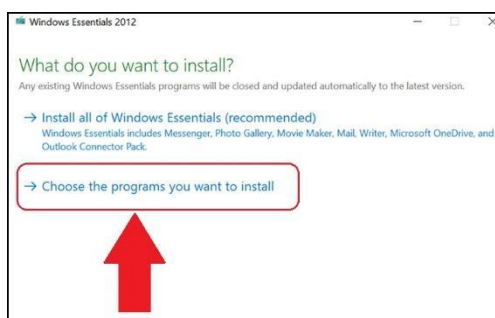
### 8.2.2. Tải và cài đặt phần mềm

Giáo viên có thể thực hiện tìm kiếm dễ dàng các bộ cài đặt của công cụ với từ khóa “Window Movie Maker 2012”. Sau khi đã tải về, để thực hiện cài đặt Window Movie Maker, chúng ta thực hiện các bước sau:

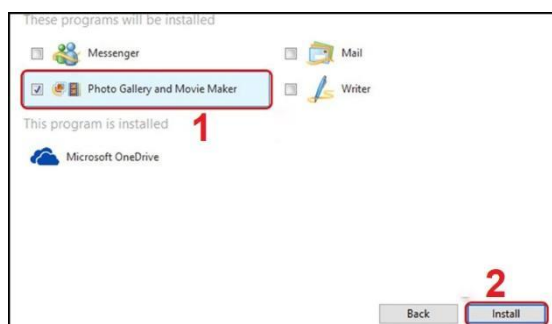
*Bước 1:* Mở tập tin bằng cách nhấp chuột vào bộ cài đặt.



*Bước 2:* Lựa chọn mục Choose the programs you want to install

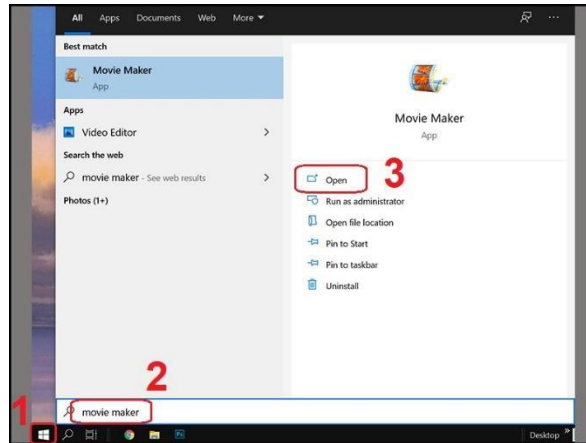


*Bước 3:* Tích chọn vào ô **Photo Gallery and Movie Maker** (bỏ tích các ô còn lại)



*Bước 4:* Nhấn chọn nút Install và chờ sau khi đã hoàn tất tiến trình cài đặt thì nhấn chọn nút Close.

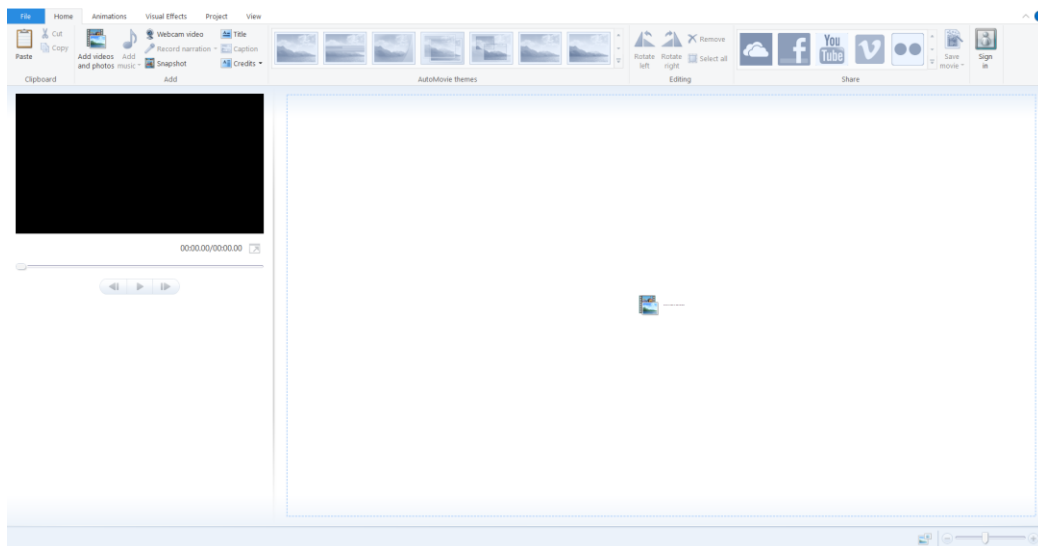




Để kiểm tra phần mềm đã thực hiện cài đặt thành công, nhấn chọn biểu tượng Start. Sau đó, gõ từ khóa Movie Maker. Tại đây sẽ xuất hiện chương trình và có thể click nút **Open** để thực hiện mở ứng dụng.

Giao diện phần mềm công cụ Movie Maker có thiết kế khá đơn giản với các vùng riêng biệt, cụ thể như sau:

- Thanh công cụ: Bao gồm các công cụ chỉnh sửa video.
- Video sản phẩm: Kết quả sản phẩm sau khi được điều chỉnh sẽ được hiển thị ở đây.
- Khung thời gian: Thể hiện sự sắp xếp các tài nguyên video cũng như là vùng để thực hiện các thao tác chỉnh sửa.



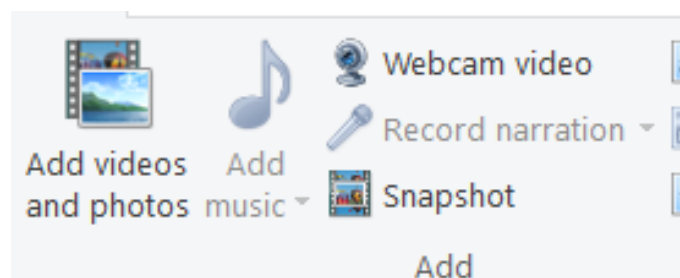
## 8.2.3. Biên tập video

### 8.2.3.1. Đăng tải các đối tượng vào dự án

Đây chính là một trong những thao tác cơ bản nhất trong tất cả các phần mềm chỉnh sửa video trước khi thực hiện chỉnh sửa nội dung.

Trong Movie Maker, các thao tác đăng tải các đối tượng dự án được thực hiện như sau:

*Bước 1:* Click chọn vào nút **Add Videos and photo** để thực hiện nhập các video và hình ảnh. Và lựa chọn nút **Add music** để thực hiện chèn tập tin âm thanh.



*Bước 2:* Sau khi thực hiện *bước 1*, hộp thoại thư mục hiện lên. Ở đây, thực hiện lựa chọn tập tin đã chuẩn bị sẵn.

*Bước 3:* Click chọn nút **Open**

Sau khi thực hiện các bước trên, trên phần thanh thời gian sẽ xuất hiện các tài nguyên đã lựa chọn.

### 8.2.3.2. Cắt video và sắp xếp tài nguyên

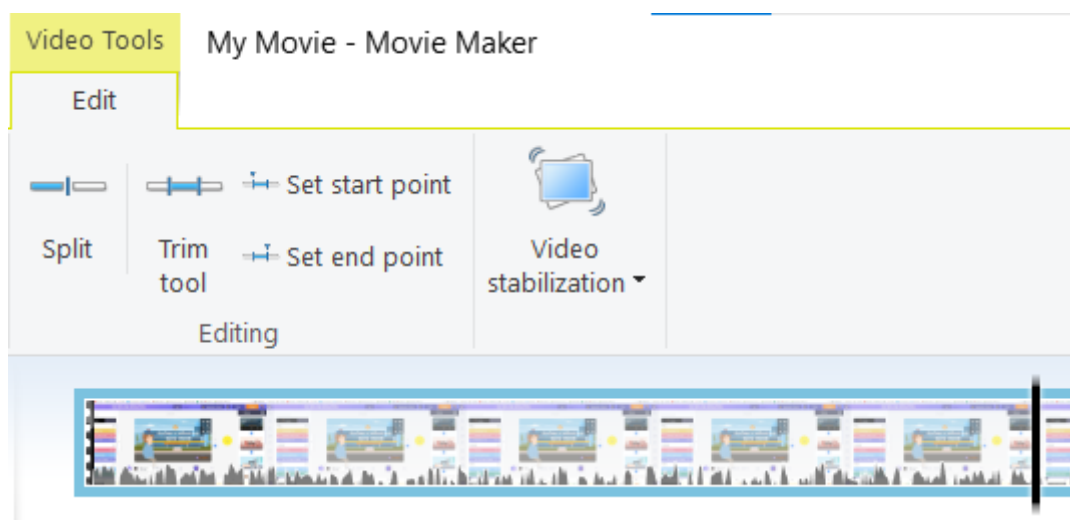
Khi một video được đưa vào trong công cụ Movie Maker, video sẽ được xem như là một “cuộn phim” nối tiếp nhau. Để thực hiện cắt bỏ một phần của đoạn video, trước tiên, cần thực hiện cắt video đã cho thành các đoạn video rồi xóa bỏ đoạn mình mong muốn.

Để thực hiện thao tác cắt một phần video, chúng ta thực hiện như sau:

*Bước 1:* Lựa chọn video cần thực hiện cắt trên khung thời gian.

*Bước 2:* Kéo thả thanh thời gian trên khung thời gian đến vị trí bắt đầu của đoạn cần cắt

*Bước 3:* Trên thanh công cụ, lựa chọn mục **Video tool**, chọn **Edit**. Ở đây, chúng ta lựa chọn nút Split để tách đoạn video thành 2 đoạn tại vị trí tách là thanh thời gian đã thực hiện ở *bước 2*.



*Bước 4:* Thực hiện tương tự *bước 2* và *bước 3* cho vị trí kết thúc của đoạn cần cắt.

*Bước 5:* Sau khi thực hiện các bước trên, đoạn video đã được tách thành các phần. Click chọn vào phần cần xóa và nhấn nút **Delete** trên bàn phím (hoặc nhấp chuột phải vào phần cần xóa và chọn nút **Remove**).

Ngoài ra, việc tách video thành các phần có thể được sử dụng để thay đổi vị trí các đoạn trên video bằng cách kéo thả các phần đến vị trí và thứ tự mong muốn.

### 8.2.3.3. Chèn văn bản và hình ảnh

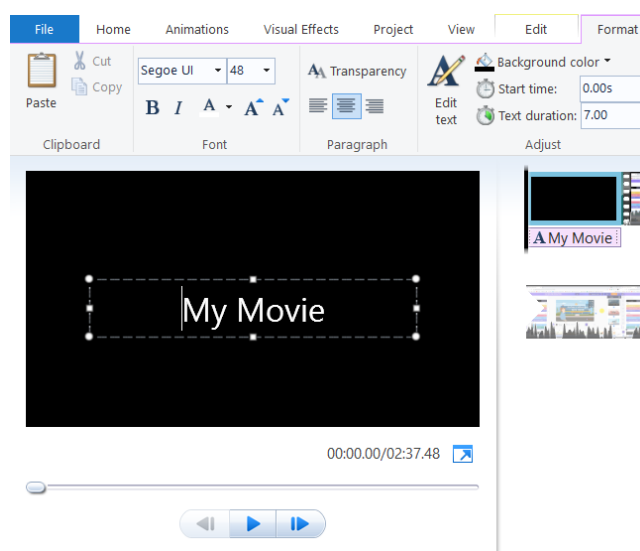
Đối với văn bản, công cụ Window Movie Maker hỗ trợ chèn theo 2 kiểu khác nhau bao gồm chèn dưới dạng một cảnh và chèn tiêu đề trong các hình ảnh, video.

- Chèn một cảnh chứa văn bản

*Bước 1:* Trên thanh công cụ, trong tab **Home**, lựa chọn mục **Title** -> Xuất hiện một cảnh với văn bản “My Movie”.

*Bước 2:* Trong khung thời gian, kéo thả cảnh đã tạo đến vị trí mong muốn.

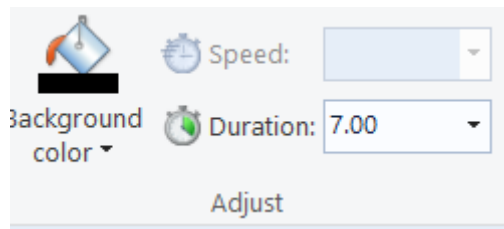
*Bước 3:* Click lựa chọn vào cảnh. Sau đó, thực hiện click chọn vào ô văn bản trong khung chứa video sản phẩm vào thay đổi nội dung cho phù hợp.



*Bước 4:* Khi chọn vào cảnh, trên thanh công cụ sẽ xuất hiện 2 tab mới có tên là **Video tools** dùng để chỉnh sửa nền và **Text Tools** dùng để chỉnh sửa ô văn bản và các thuộc tính chỉnh sửa cho từng phần cụ thể như sau:

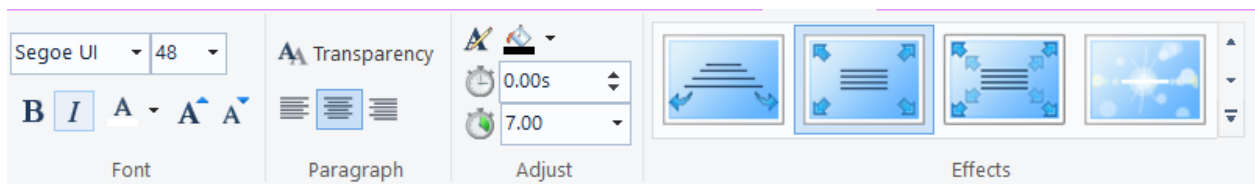
Trong mục Video tools/Edit:

- Background color: Màu nền của cảnh.
- Duration: Thời gian cảnh chứa dòng chữ xuất hiện.



Trong mục Text Tools/Format:

- Mục Font, Paragraph: Hiệu chỉnh các thuộc tính cho ô văn bản.
- Edit Text: Thay đổi nội dung ô văn bản.
- Background color: Màu nền của cảnh.
- Start time: Thời gian xuất hiện của ô văn bản.
- Text duration: Khoảng thời gian ô văn bản xuất hiện.
- Effects: Bao gồm các hiệu ứng cho ô văn bản.



Thực hiện điều chỉnh các thuộc tính cho phù hợp với video.

- Chèn văn bản vào cảnh đã có sẵn

Khi muốn chèn văn bản vào cảnh video, hình ảnh đã có sẵn, chúng ta thực hiện như sau:

*Bước 1:* Trên khung thời gian, di chuyển thanh thời gian đến vị trí trên video cần chèn văn bản.

*Bước 2:* Trên thanh công cụ, trong tab **Home**, lựa chọn mục **Caption** -> Một ô văn bản xuất hiện tại vị trí của thanh thời gian trên khung thời gian.

*Bước 3:* Trong vùng chứa sản phẩm kết quả, thực hiện chỉnh sửa nội dung của ô văn bản.

*Bước 4:* Trên thanh công cụ, lựa chọn mục **Text Tool/Format**. Sau đó thực hiện điều chỉnh như đã thực hiện với văn bản trong phần chèn một cảnh chưa văn bản.

Sau khi hoàn thiện trên cảnh sẽ xuất hiện ô văn bản tương ứng.

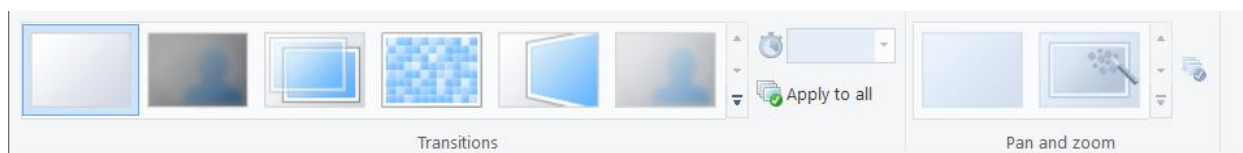
#### 8.2.3.4. Tạo hiệu ứng chuyển cảnh

Sau khi chỉnh sửa video, các cảnh bao gồm video và hình ảnh sẽ được sắp xếp nối tiếp với nhau trên khung thời gian. Tuy nhiên, giữa các cảnh sẽ nối với nhau liên tiếp tạo sự tách rời giữa các cảnh trong video. Do đó, cần thực hiện đặt các hiệu ứng chuyển cảnh tại các vị trí giao phù hợp để tạo sự hấp dẫn hơn cho video với các thao tác cụ thể như sau:

*Bước 1:* Trên khung thời gian, lựa chọn cảnh cần thực hiện chèn hiệu ứng chuyển cảnh đầu cảnh.

*Bước 2:* Trên thanh công cụ, lựa chọn tab **Animations**.

*Bước 3:* Trong mục Transitions, lựa chọn kiểu hiệu ứng chuyển cảnh phù hợp và thực hiện điều chỉnh phần thời gian hiệu ứng (**Duration**) cho phù hợp.



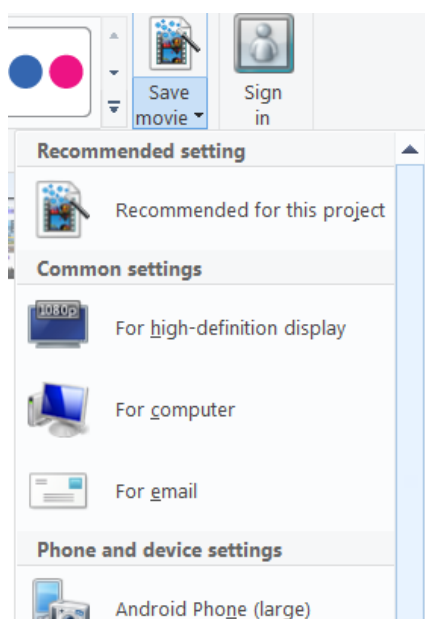
Có thể thực hiện chọn **Apply to all** để áp dụng hiệu ứng cho toàn bộ các phân cảnh còn lại trong video.

### 8.2.3. Xuất bản video

Công cụ Window Movie Maker hỗ trợ nhiều kiểu định dạng xuất video khác nhau tùy thuộc vào nhu cầu của giáo viên với thao tác thực hiện rất nhanh chóng.

*Bước 1:* Trên thanh công cụ, lựa chọn nút **Save movie**.

*Bước 2:* Lựa chọn kiểu định dạng phù hợp với nhu cầu (mặc định sẽ là **Recommended for this project**)



*Bước 3:* Một hộp thoại hiện lên. Thực hiện chọn vị trí lưu sản phẩm xuất ra.

*Bước 4:* Click chọn nút **Save** để chương trình tiến hành xuất sản phẩm.

Sau khi thực hiện các bước trên, chương trình sẽ chạy tiến trình xuất sản phẩm. Sau khi hoàn thành, sản phẩm sẽ được đặt ở vị trí đã chọn để lưu ở *bước 3*.

Chương

# 9

# Hướng dẫn phát hành bài giảng

## 9.1. Phát hành qua Youtube

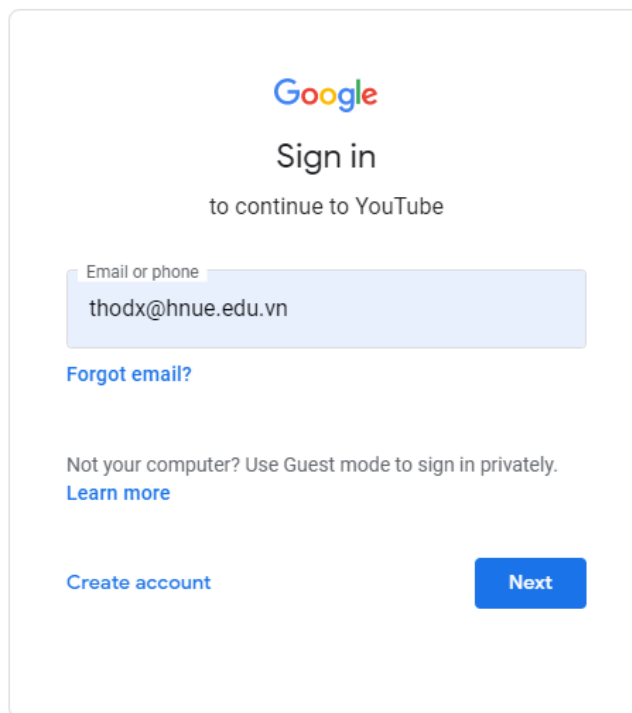
Youtube không chỉ là mạng xã hội video lớn trên thế giới, mà nó còn là nơi chúng ta có thể đăng tải video bài giảng của mình để lưu trữ hay giới thiệu video tới học sinh. Youtube hỗ trợ upload video từ máy tính, và cả trên điện thoại. Trong phần này, chúng ta sẽ tìm hiểu cách đưa video bài giảng có sẵn trên máy tính lên youtube.

### 9.1.1. Thiết lập kênh youtube

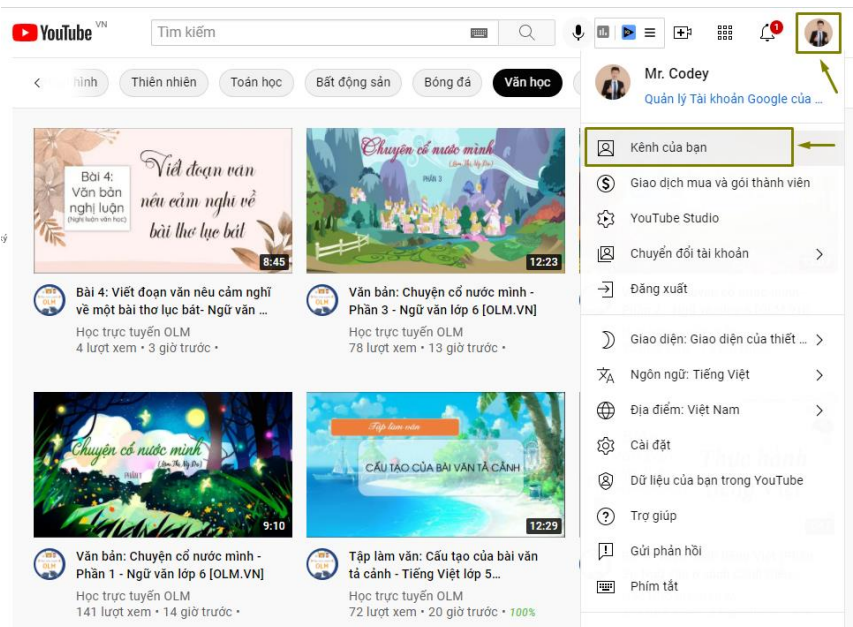
**Bước 1:** Truy cập vào kênh <https://www.youtube.com/>, chọn **SIGN IN** để đăng nhập

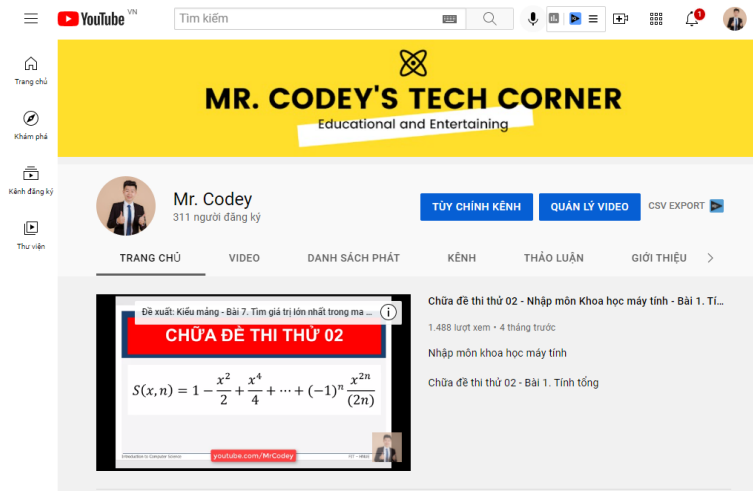
The image shows the YouTube homepage interface. At the top, there is a search bar and a 'SIGN IN' button highlighted with a red box and a red arrow. Below the search bar, there are navigation tabs for 'Sutras', 'Patients', 'Lessons', 'Action-adventure games', 'Esports', and 'Strategy video games'. The main content area displays a grid of video thumbnails. The first row includes a video titled 'HỌC HIỆU QUẢ' (16:21), 'Học chữ Hán 198 Thiên Bàng' (35:27), and 'MỘT BUỔI HỌC ONLINE ZUI ZÈ' (1:55). The second row includes 'MÌNH ĐẠT ĐIỂM TUYỆT ĐỐI THẠC SĨ VÀ TIẾN SĨ...' (462K views), 'Học Chữ Hán qua 198 THIÊN BÀNG - BỘ THỦ...' (18K views), and 'Một buổi học online vui zè | KTLN' (1.8M views). The third row includes 'BẢNG CHỮ CÁI TIẾNG HÀN' (1:17:35), 'Sự điện ly - Hóa lớp 11- Thầy giáo Phạm Thanh...' (368K views), and 'BÀI GIẢNG TOÁN 11 Bài 1 PHÉP BIẾN HÌNH VÀ PHÉP TỊNH TIẾN' (35K views).

Tiếp theo, chúng ta sẽ cần đăng nhập tài khoản Google cá nhân của mình.




Sau khi đăng nhập thành công, chúng ta chọn biểu tượng ở góc phải trên màn hình, chọn tiếp **Kênh của bạn** để vào Kênh Youtube của chúng ta.

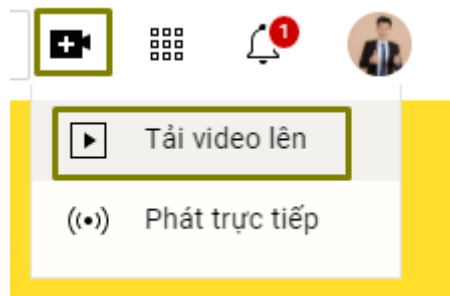




Như vậy là chúng ta đã tạo và thiết lập thành công xong kênh Youtube. Phần tiếp theo chúng ta sẽ tìm hiểu về cách đăng video lên kênh Youtube này.

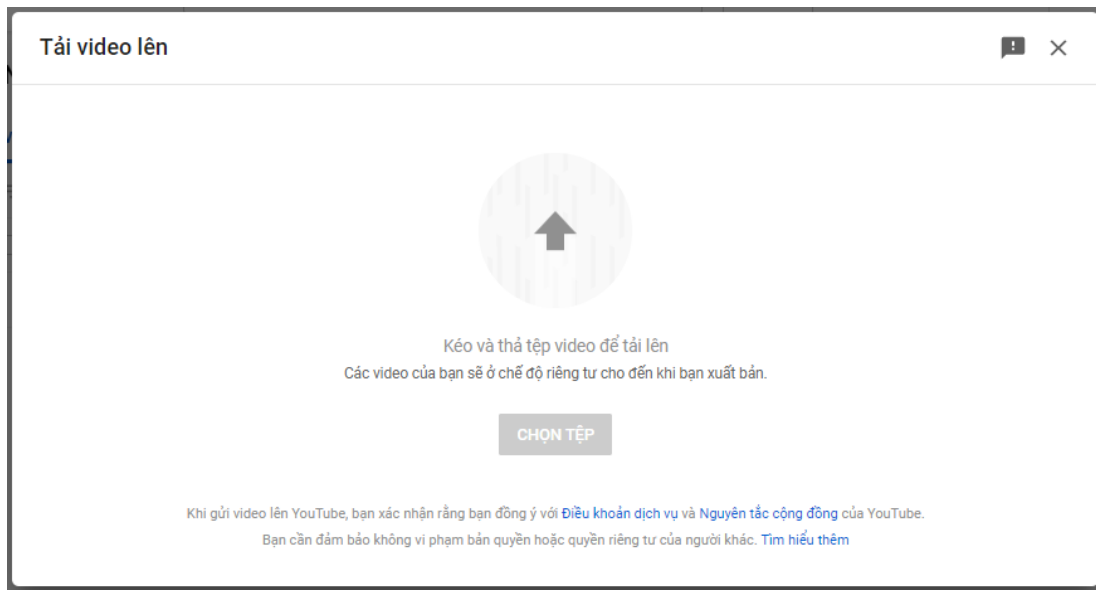
### 9.1.2. Đăng video lên kênh

**Bước 1.** Chọn biểu tượng  ở góc phải trên màn hình để thêm một video bài giảng đã được chuẩn bị sẵn trước đó;



**Bước 2.** Tiếp theo chọn **Tải video lên**. Chúng ta có thể **Kéo và thả tệp video để tải lên**. Mặc định các video được tải lên sẽ ở chế độ riêng tư cho đến khi chúng ta xuất bản công khai.

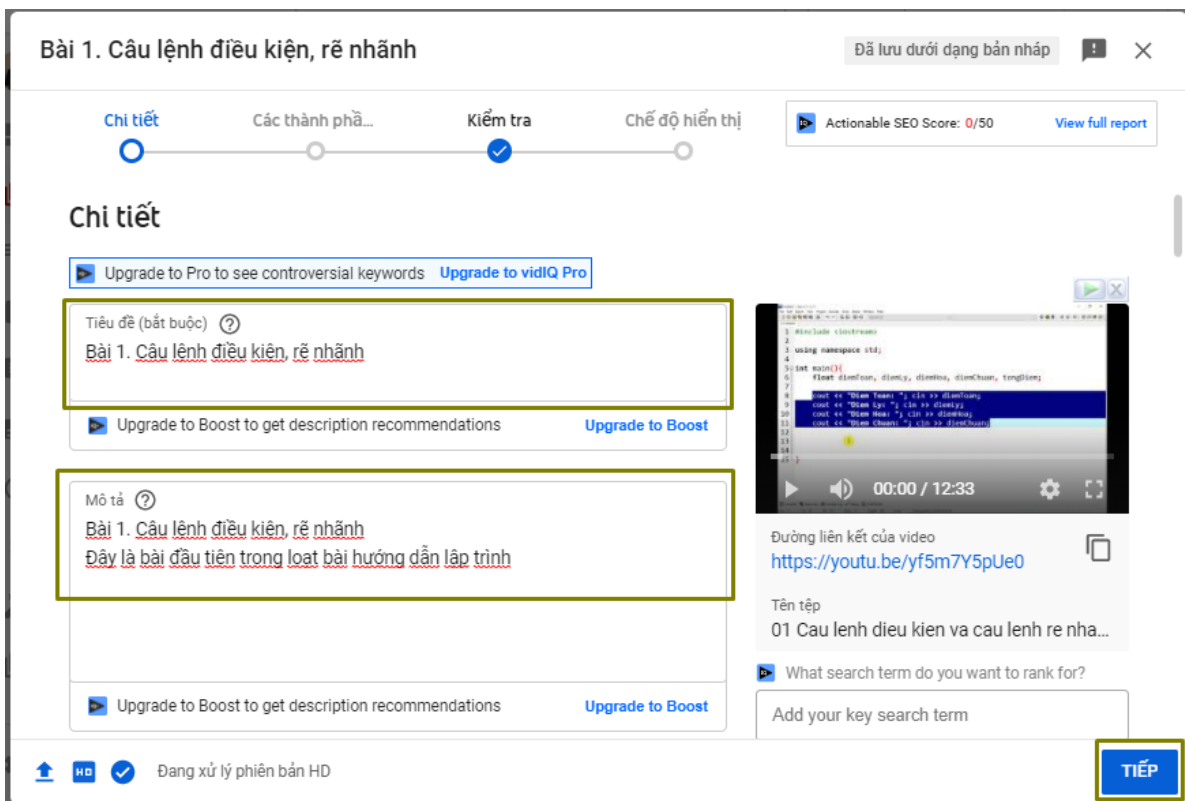




### Bước 3. Thiết lập một số thông tin **Chi tiết** của video bài giảng

- **Tiêu đề** (bắt buộc): đây là Tiêu đề của video và đây là nội dung bắt buộc phải có
- **Mô tả**: giới thiệu chi tiết về nội dung của video

Sau đó chọn **Tiếp** để hoàn thành nốt các thông tin còn lại.



**Bước 4.** Một số thành phần khác của video như **Thêm phụ đề**; **Thêm màn hình kết thúc**; **Thêm thẻ** là những tùy chọn để giúp video bài giảng của chúng ta tiếp cận được nhiều người xem hơn.

Bài 1. Câu lệnh điều kiện, rẽ nhánh

Đã lưu dưới dạng bản nháp

Chi tiết Các thành phần... Kiểm tra Chế độ hiển thị

Actionable SEO Score: 0/50 View full report

### Các thành phần của video

Hãy dùng thẻ và màn hình kết thúc để cho người xem thấy các trang web, lời kêu gọi hành động và các video có liên quan. [Tìm hiểu thêm](#)

- Thêm phụ đề**  
Tiếp cận nhiều khán giả hơn bằng cách thêm phụ đề cho video của bạn [THÊM](#)
- Thêm màn hình kết thúc**  
Quảng cáo nội dung có liên quan ở cuối video [NHẬP TỪ VIDEO](#) [THÊM](#)
- Thêm thẻ**  
Quảng cáo nội dung có liên quan trong video [THÊM](#)

Đang xử lý phiên bản HD [QUAY LẠI](#) [TIẾP](#)

**Bước 5.** Sau đó chọn **Tiếp** để hoàn thành nốt các thông tin còn lại. Đến phần **Kiểm tra vấn đề bản quyền**, chúng ta phải đảm bảo video không có các nội dung liên quan đến bản quyền thì mới được xuất bản.

Bài 1. Câu lệnh điều kiện, rẽ nhánh

Đã lưu dưới dạng bản nháp

Chi tiết Các thành phần... **Kiểm tra** Chế độ hiển thị

Actionable SEO Score: 0/50 View full report

### Kiểm tra

Chúng tôi sẽ kiểm tra video của bạn để tìm những vấn đề có thể hạn chế khả năng xuất hiện của video. Sau đó, bạn sẽ có cơ hội giải quyết vấn đề trước khi xuất bản video. [Tìm hiểu thêm](#)

**Bản quyền**  
Không phát hiện vấn đề nào ✓

Lưu ý: Kết quả kiểm tra này không phải là kết luận cuối cùng vì vấn đề có thể xuất hiện trong tương lai và ảnh hưởng đến video của bạn. [Tìm hiểu thêm](#)

[Gửi phản hồi](#)

Đang xử lý phiên bản HD [QUAY LẠI](#) [TIẾP](#)

**Bước 6.** Ở phần **Chế độ hiển thị**, chọn **Công khai** để tất cả học sinh có thể xem được video bài giảng. Chúng ta có thể copy **Đường liên kết** của video và gửi cho học sinh xem. Cuối cùng, chọn **XUẤT BẢN** để đăng video bài giảng lên kênh Youtube.

Bài 1. Câu lệnh điều kiện, rẽ nhánh

Chi tiết Các thành phần... Kiểm tra Chế độ hiển thị

Đã lưu dưới dạng bản nháp

Actionable SEO Score: 0/50 View full report

### Chế độ hiển thị

Chọn thời điểm xuất bản và những ai có thể thấy video của bạn

- Lưu hoặc xuất bản  
Đặt video của bạn ở chế độ công khai, không công khai hoặc riêng tư
- Riêng tư  
Chỉ bạn và những người bạn chọn mới xem được video của bạn
- Không công khai  
Bất kỳ ai có đường liên kết đến video đều có thể xem video
- Công khai  
Mọi người đều xem được video của bạn  
 Đặt ở chế độ Công chiếu ngay ?
- Lên lịch  
Chọn ngày để chuyển video của bạn sang chế độ công khai

Đường liên kết của video  
<https://youtu.be/yf5m7Y5pUe0>

What search term do you want to rank for?  
Add your key search term  
Preview in search results

QUAY LẠI **XUẤT BẢN**

Đã kiểm tra xong. Không phát hiện vấn đề nào.

YouTube VN

Tìm kiếm

**CÂU LỆNH ĐIỀU KIỆN VÀ CÂU LỆNH RẼ NHÁNH**

**Bài 1.**

Viết chương trình nhập vào điểm ba môn xét tuyển đại học khối A (Toán, Lý, Hóa) của một thí sinh và điểm trúng tuyển.

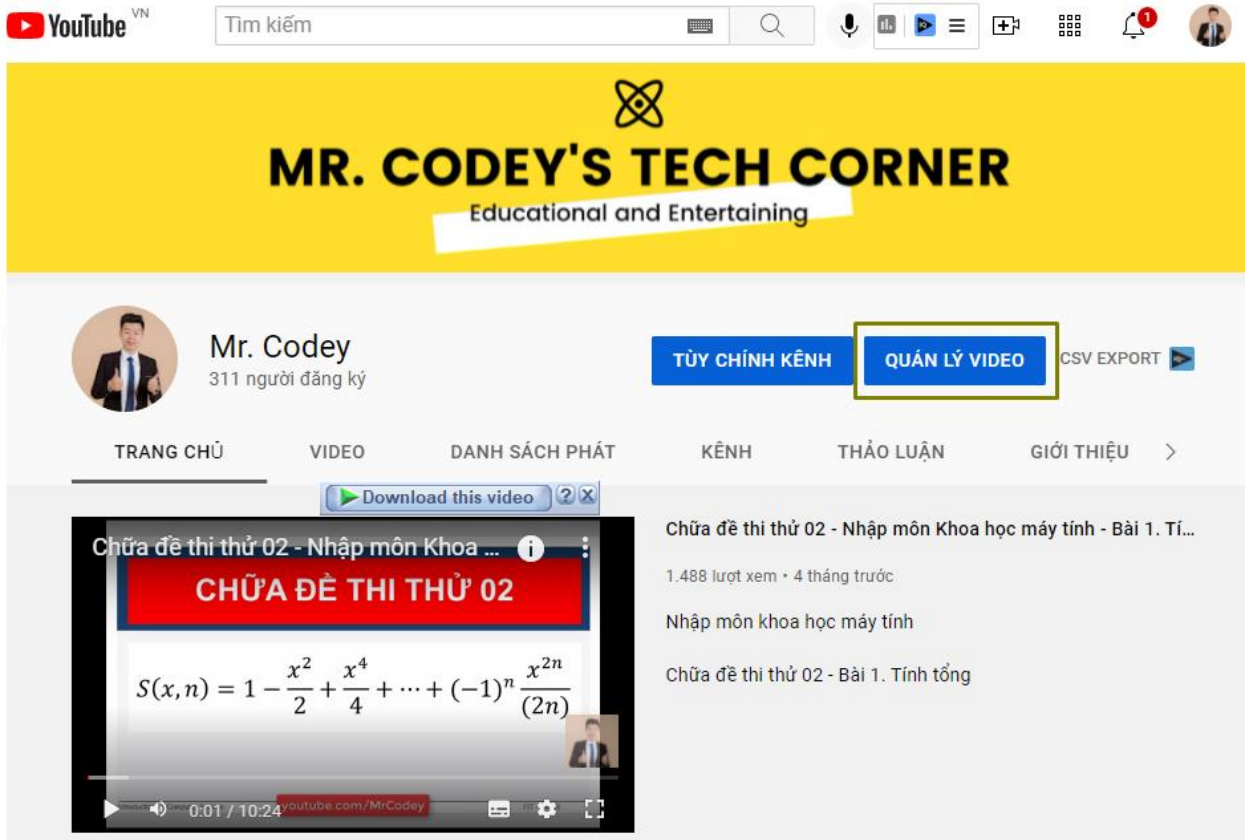
In ra màn hình thông báo thí sinh đỗ hay trượt, biết rằng thí sinh đỗ nếu tổng điểm 3 môn lớn hơn hoặc bằng điểm trúng tuyển.

Bài 1. Câu lệnh điều kiện, rẽ nhánh

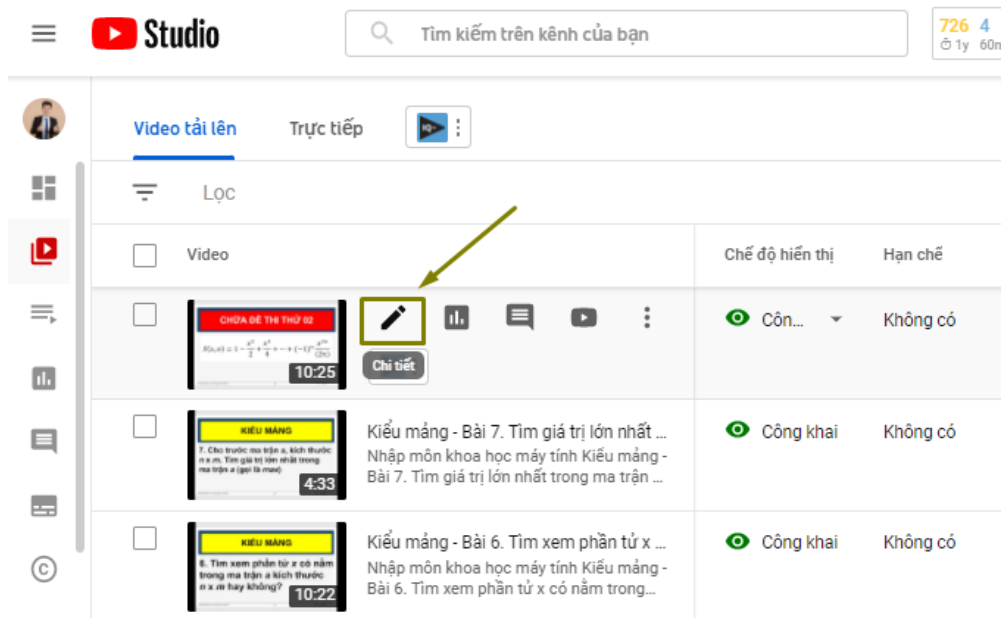
Như vậy là chúng ta đã hoàn thành việc đăng tải video bài giảng lên kênh Youtube và có thể gửi link cho học sinh trong lớp xem.

### 9.1.3. Thiết lập các chế độ xem và bình luận

**Bước 1.** Để thiết lập các chế độ xem cho video, chọn **QUẢN LÝ VIDEO** trên Kênh Youtube



**Bước 2.** Chọn video cần chỉnh sửa, chọn biểu tượng  để bắt đầu chỉnh sửa



**Bước 3.** Chọn **Chế độ hiển thị** để thay đổi cách hiển thị video bài giảng. Trong phần **Lưu hoặc xuất bản**, có các tùy chọn: **Riêng tư**; **Không công khai**; **Công khai**; để chúng ta lựa chọn

Lưu hoặc xuất bản  
 Riêng tư  
 Không công khai  
 Công khai  
 Lên lịch

XONG

**Bước 4.** Chọn **Bình luận và thông tin xếp hạng** để chọn xem ta muốn hiển thị hay ẩn phần bình luận và chọn cách hiển thị. Trong đó có một số tùy chọn hình bên dưới:

Cho phép mọi bình luận  
 Giữ lại các bình luận có khả năng không phù hợp để xem xét  
 Giữ lại tất cả các bình luận để xem xét  
 Tắt bình luận

Chế độ hiển thị bình luận  
 Giữ lại các bình luận có khả năng k...

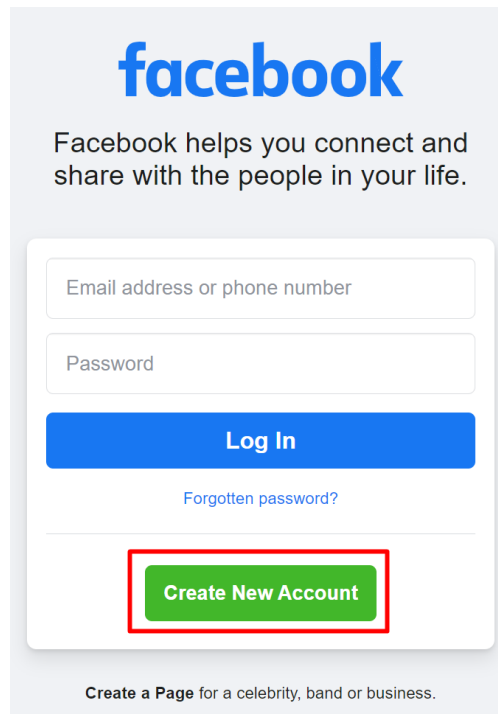
Sắp xếp theo  
 Hàng đầu

Như thế là chúng ta đã biết cách sử dụng và đăng tải một video bài giảng cho học sinh trên Kênh Youtube. Hy vọng công cụ này sẽ giúp giáo viên có thêm một lựa chọn nữa trong thư viện các công cụ phát hành bài giảng của mình.

## 9.2. Phát hành qua mạng xã hội Facebook

### 9.2.1. Phát hành video dưới dạng post

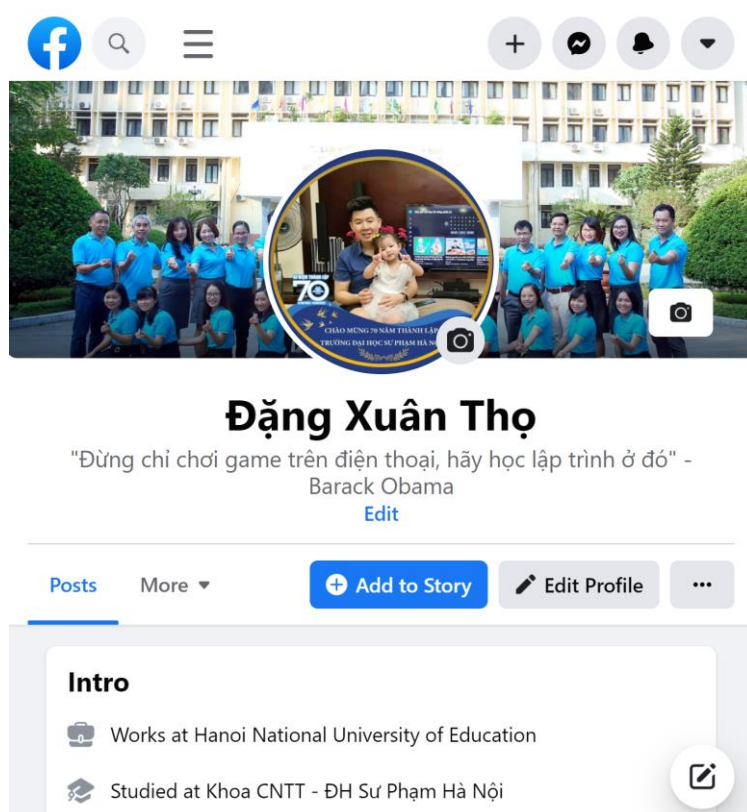
**Bước 1.** Truy cập địa chỉ <https://www.facebook.com/>, nếu đã có tài khoản chúng ta chỉ cần đăng nhập với Email và Mật khẩu; ngược lại, nếu chưa có mật khẩu, chúng ta chọn Create New Account để tạo tài khoản mới.



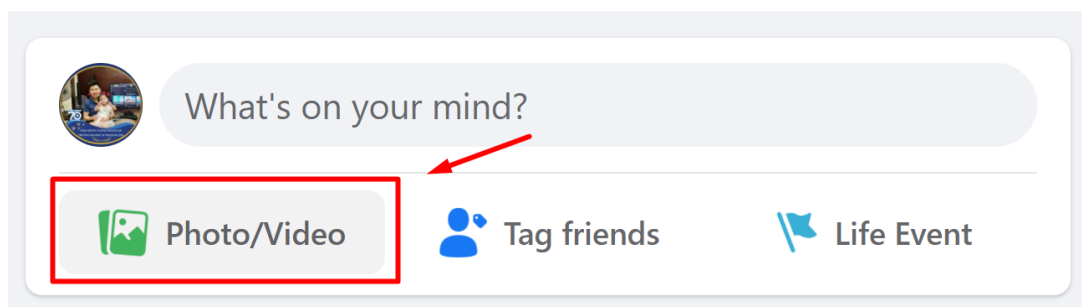
**Bước 2.** Để tạo tài khoản mới, chúng ta nhập các thông tin bao gồm: **họ và tên; địa chỉ email; mật khẩu; ngày tháng năm sinh; giới tính** như hình bên dưới, sau đó chọn **Sign Up** để tạo tài khoản mới.

The image shows the Facebook Sign Up form. The title "Sign Up" is at the top left, with a close button (X) at the top right. Below the title is the text "It's quick and easy." The form contains several input fields: a name field with "Dang Xuan" and a last name field with "Tho"; an email field with "thodx@hnue.edu.vn"; a password field with "thodx@hnue.edu.vn"; a password confirmation field with "....."; a date of birth field with dropdown menus for "1", "Jan", and "1980"; and a gender field with radio buttons for "Female", "Male" (selected), and "Custom". At the bottom, there is a green "Sign Up" button. Below the button, there is a small disclaimer: "By clicking Sign Up, you agree to our Terms, Data Policy and Cookie Policy. You may receive SMS notifications from us and can opt out at any time."

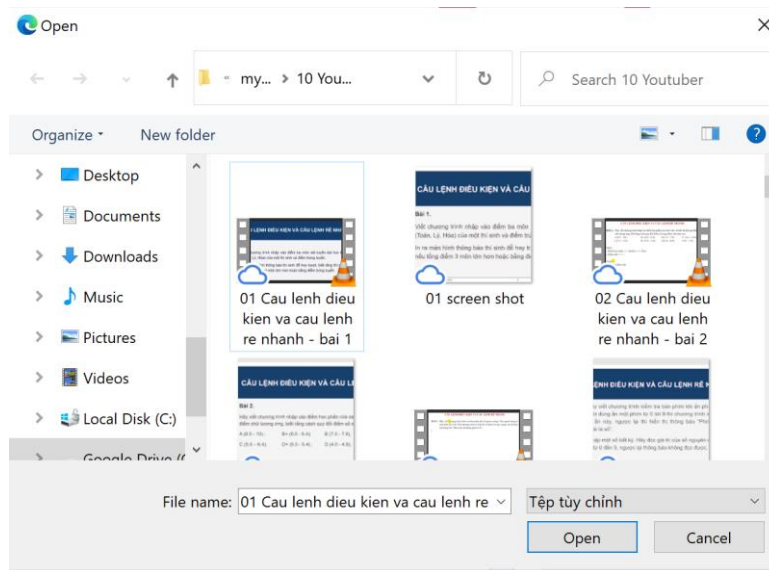
**Bước 3.** Sau khi đăng ký thành công, đây là một ví dụ về giao diện facebook sau khi đăng nhập.



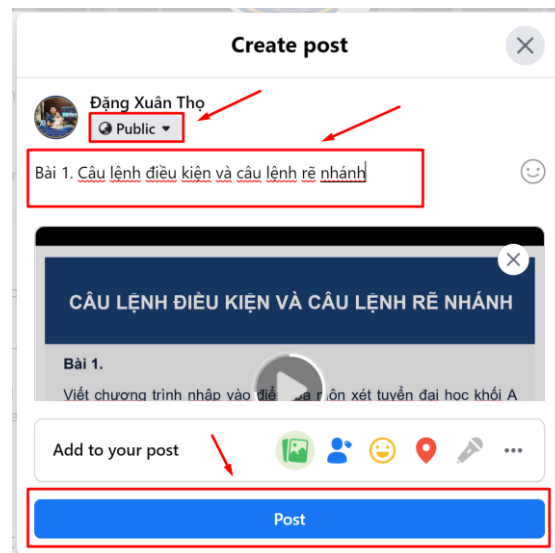
**Bước 4.** Chọn **Photo/Video** để bắt đầu đăng video bài giảng đã được chuẩn bị sẵn



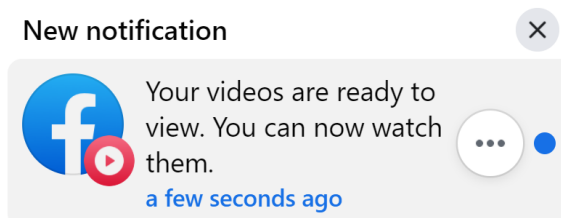
Lúc này, hệ thống sẽ mở ra một cửa sổ để chúng ta lựa chọn video bài giảng trên máy tính. Chọn đúng địa chỉ đường dẫn đến video bài giảng, sau đó chọn **Open** để tiến hành đăng tải video lên facebook.



**Bước 5.** Chọn bài đăng ở chế độ **Public** để tất cả học sinh có thể xem được; nhập **nội dung mô tả** cho video ở bên dưới; sau đó chọn **Post** để bắt đầu đăng tải video bài giảng



*Lưu ý chờ một lúc để facebook tiến hành xử lý kiểm tra bản quyền nội dung video bài giảng. Cho đến khi chúng ta nhận được thông báo như thế này là đã phát hành video thành công.*







Như vậy là chúng ta đã phát hành thành công video bài giảng lên trên facebook để tất cả học sinh có thể xem bài giảng này. Phần tiếp theo, chúng ta sẽ tìm hiểu về cách chia sẻ bài video này cho học sinh.

### 9.2.2. Chia sẻ video

**Bước 1.** Để chia sẻ video, chọn **Share** và lựa chọn các chức năng như:



- **Share now (Public) và Share to News Feed (Trên dòng thời gian của bạn):** Tùy chọn này tạo ra một bài viết trên Timeline của ta. Điều chỉnh những học sinh có thể nhìn thấy bài viết của ta bằng cách chọn một đối tượng trong danh sách, ta có thể viết thêm suy nghĩ riêng của mình trong bài chia sẻ

- **Share to your story (Public) (Trên dòng thời gian của một người bạn):** Tùy chọn này cho phép ta chia sẻ bài viết tới Timeline của một học sinh. Nhập tên học sinh của ta vào, và chọn đúng người mà ta muốn chia sẻ
- **Share to a group (Trong một nhóm):** Tùy chọn này cho phép ta chia sẻ bài viết với một nhóm lớp mà ta là thành viên. Nhập vào tên của nhóm, và sau đó một thông báo tùy chọn trong lĩnh vực mở
- **Share to a Page (Trên một Trang bạn quản lý):** Tùy chọn này cho phép ta chia sẻ bài viết tới một trang Fanpage mà ta quản lý. Nhập vào tên của trang, và sau đó chọn đúng Trang mà ta muốn chia sẻ
- **Send in Messenger (Trong tin nhắn riêng):** Tùy chọn này dùng để chia sẻ riêng tư với một cá nhân hoặc nhóm học sinh. Nhập tên của học sinh, và sau đó chọn đúng học sinh mà ta muốn gửi tin nhắn

Như vậy là chúng ta đã biết cách sử dụng và đăng tải một video bài giảng cho học sinh trên Kênh Facebook. Hy vọng công cụ này sẽ giúp giáo viên có thêm một lựa chọn nữa trong thư viện các công cụ phát hành bài giảng của mình.

### 9.3. Phát hành video qua truyền hình

Thực hiện chủ trương của Phó thủ tướng Vũ Đức Đam, Bộ Giáo dục cũng đã làm việc cụ thể, chi tiết với các đài truyền hình, kênh truyền hình Trung ương, sắp xếp học liệu, bài giảng truyền hình, lên lịch phát sóng đảm bảo diện bao phủ tốt nhất; tiếp tục làm việc để các đài địa phương tiếp sóng, hỗ trợ cho cả những học sinh học trực tuyến. Các Sở Giáo dục cũng làm việc với Đài truyền hình địa phương để phát sóng các giờ học trên truyền hình cho học sinh tại địa phương.

Dạy học thông qua truyền hình cũng có hai hình thức khác nhau:

- Ghi hình giảng dạy trực tiếp tại studio của Đài truyền hình
- Ghi hình sẵn bài giảng dưới dạng video và giao lại cho bên truyền hình biên tập và phát hành.

Để việc dạy học thông qua hình thức phát hành bài giảng qua các kênh truyền hình được hiệu quả, cần thực hiện các công việc sau:

- Lựa chọn khung giờ phát sóng phù hợp trẻ nhỏ khó tập trung được lâu, nhất là khi cần tiếp thu kiến thức
- Chuẩn bị nội dung bài dạy phải đảm bảo sinh động, dễ hiểu và gắn với thực tiễn.
- Tập huấn đội ngũ giáo viên phương pháp giảng dạy trên truyền hình, từ kỹ năng đứng trước ống kính, từ giọng nói qua micro và sự tương tác với hệ thống.

#### 9.3.1. Tập huấn phương pháp giảng dạy trên truyền hình

Trước khi tiến hành giảng dạy trên truyền hình, đội ngũ giáo viên phụ trách cần phải được cơ sở tập huấn về phương pháp giảng dạy trên truyền hình. Việc dạy trên

truyền hình có những yêu cầu riêng biệt về cách thức giảng dạy, nên giáo viên cần được chuẩn bị về tác phong, sự tương tác với các đội ngũ kỹ thuật...

### **9.3.2. Chuẩn bị video bài dạy**

Khác với dạy học trực tuyến, với dạy học qua truyền hình, giáo viên khó có thể triển khai các hoạt động tương tác với học sinh, mà chủ yếu tìm kiếm các hình thức trình bày bài học sao cho dễ hiểu, dễ tiếp thu. Bài dạy ở đây có thể là bài giảng bằng Powerpoint hoặc video làm sẵn. Giáo viên tham khảo phần chuẩn bị bài dạy ở mục 1.2 trong Chương 1 của tài liệu này về phân soạn thảo bài giảng Powerpoint và mục 1.8 và toàn bộ chương 2 về tạo và chỉnh sửa video.

### **9.3.2. Phát hành bài giảng qua truyền hình**

Sau khi có được video quay bài giảng của giáo viên, nhiệm vụ chỉnh sửa và phát hành thuộc về các cán bộ kỹ thuật của các kênh truyền hình.

# PHẦN III:

MỘT SỐ LƯU Ý VỀ AN TOÀN TRONG DẠY  
HỌC TRỰC TUYẾN VÀ DẠY HỌC QUA  
TRUYỀN HÌNH

# Một số lưu ý về an toàn trong dạy học trực tuyến & dạy học qua truyền hình

## 10.1. Một số lưu ý về an toàn điện và thiết bị điện tử

Việc phòng tránh tai nạn thương tích cho học sinh luôn nhận được sự quan tâm, hướng dẫn và nhắc nhở thường xuyên từ giáo viên và cha mẹ học sinh. Trong hoàn cảnh dạy học trực tuyến và qua truyền hình khi học sinh không thể thiếu các thiết bị điện tử như tivi, máy tính và điện thoại thông minh, vấn đề an toàn điện và thiết bị càng được quan tâm hơn khi nguy cơ mất an toàn cháy nổ và điện giật luôn hiện hữu.



Để đảm bảo an toàn cho học sinh nói chung, học sinh tiểu học nói riêng, thầy cô giáo cũng như cha mẹ học sinh cần lưu ý một số các yếu tố an toàn về điện như sau:

- Không vừa cắm sạc vừa sử dụng điện thoại thông minh (smartphone) để học. Cả sạc pin và học trực tuyến (thường qua mạng và có video), các bộ phận trong điện thoại phải làm việc ở cường độ cao, thiết bị sẽ tỏa nhiệt nhiều và liên tục trong thời gian dài. Việc này có thể dẫn đến pin bị phồng lên, có khả năng phát nổ. Ngoài ra, cũng có nhiều rủi ro từ củ sạc. Nhiều củ sạc không được thiết kế chuyên để vừa cấp điện cho pin, vừa duy trì hoạt động cho điện thoại, có khả năng gây

ra cháy nổ. Hơn nữa, nếu củ sạc kém chất lượng cũng rất dễ gây ra cháy nổ chập điện.

- Không được chạm vào dây điện đứt rời hoặc dây điện bị hở
- Không được đưa ngón tay hoặc que đũa, chọc vào các ổ cắm điện
- Không chạm đến bất kỳ dụng cụ điện nào với tay ướt.
- Không nên sử dụng bất kỳ thiết bị điện hoặc rút phích cắm điện khi không được người lớn cho phép.
- Không được lấy dây điện, thiết bị điện làm đồ chơi
- Khi phát hiện các thiết bị chạy điện rơi vào chỗ có nước thì không được chạm tay vào mà phải báo ngay cho người lớn.
- Không tự tìm cách lấy các vật dụng khác rơi vào phải thiết bị điện

Để đảm bảo các nguyên tắc an toàn về điện và thiết bị, cha mẹ học sinh cần:

- Chủ động sạc điện thoại, máy tính đầy pin trước khi con vào lớp học.
- Thay mới pin khi có dấu hiệu "chai", thông thường tuổi thọ của pin từ 18-20 tháng.
- Lựa chọn, lắp đặt thiết bị điện trong gia đình phải đảm bảo an toàn cho trẻ như: nên sử dụng ổ và phích cắm có 3 chân, 3 dây để chống rò rỉ điện; chọn các mẫu ổ cắm có nắp đậy hoặc gắn thêm nắp chống thấm khi lắp đặt; đặc biệt ổ cắm điện, công tắc nên được lắp đặt ở vị trí cao hơn 1,4m để trẻ không với tới được.
- Thường xuyên nhắc nhở, tư vấn, khuyến cáo các em về vấn đề an toàn thiết bị điện, an toàn trên môi trường mạng để trẻ có ý thức và lâu dần sẽ hình thành kỹ năng để tránh cho trẻ những nguy hiểm, tai nạn rình rập.

Giáo viên cũng cần phối hợp với cha mẹ học sinh để thường xuyên tư vấn, nhắc nhở học sinh về vấn đề an toàn thiết bị điện như đã nêu ở trên.

## **10.2. Một số lưu ý về an toàn sức khỏe của học sinh**

Khi học tập qua truyền hình hay trực tuyến, học sinh thường phải ngồi một chỗ và tiếp xúc gần với các thiết bị điện tử, tập trung vào màn hình máy tính, điện thoại hoặc tivi trong thời gian dài. Việc này có thể gây ra những tổn thương hoặc ảnh hưởng đến mắt và xương khớp của học sinh.

### **10.2.1. Lưu ý an toàn sức khỏe khi học trực tuyến**

#### **10.2.2.1. Đối với sức khỏe của mắt**

Việc nhìn lâu vào các thiết bị điện tử chưa gây ra hỏng mắt ngay lập tức nhưng việc này làm cho mắt mệt mỏi và căng thẳng. Trung bình chúng ta chớp mắt 15 lần trong một phút nhưng khi tập trung nhìn vào màn hình, số lần chớp mắt giảm đi một nửa dẫn đến mắt khô và mỏi mệt. Các dấu hiệu khác có thể xuất hiện khi nhìn màn hình lâu có thể bao gồm: khô mắt, chảy nước mắt, nhìn thấy mờ hay hình đôi, đau đầu, đau

cổ vai và đau lưng, mắt nhạy cảm với ánh sáng, mắt tập trung... Vì vậy, giáo viên và phụ huynh cần lưu ý giúp học sinh thực hiện kế hoạch học tập và nghỉ ngơi mắt hợp lý.

Giáo viên và phụ huynh có thể tham khảo quy tắc **20-20-2-20** sau đây:

- **20 - 20:** Sau khi nhìn màn hình 20 phút thì nhìn xa 20 giây để mắt thư giãn. Trong thời gian này có thể tranh thủ uống nước (nước tinh khiết hoặc nước trà xanh hoa quả) giúp mắt đỡ khô hơn đồng thời có chất chống ô xy hoá catechins giúp tuyến lệ hoạt động tốt hơn làm trơn mắt hơn.
- **2- 20:** Sau khi làm việc 2 tiếng trên thiết bị điện tử máy tính thì nên nghỉ ngơi từ 15 đến 20 phút và vận động trước khi quay lại sử dụng.

Ngoài thực hiện quy tắc **20-20-2-20**, học sinh cũng có thể áp dụng một số mẹo nhỏ để giảm mệt mỏi cho mắt như: chủ động chớp mắt thường xuyên trong lúc học, nhỏ mắt bằng nước muối 0,9% hoặc nước nhỏ mắt chuyên dụng chống khô mắt khi thấy mắt khô...



Phụ huynh cũng cần hỗ trợ con trong việc thiết lập không gian học tập hợp lý, chẳng hạn như:

- Đặt màn hình xa khoảng 50cm (khoảng 1 cánh tay), và hơi thấp hơn tầm mắt một chút.
- Đặt máy ở vị trí sao cho màn hình không bị phản chiếu ánh sáng, gây loá mắt khó nhìn cho học sinh
- Lau màn hình nếu màn hình bụi và dơ để hình ảnh hiển thị trung thực, đúng đắn cũng giúp hạn chế tình trạng mỏi mắt, căng thẳng khi sử dụng máy tính
- Chỉnh ánh sáng màn hình hoặc ánh sáng đèn trong phòng sao cho không quá tương phản nhau.
- Hướng dẫn con trẻ áp dụng quy tắc 20-20-2-20

- Để giúp trẻ thực hiện được quy tắc **20-20-2-20**, phụ huynh có thể sử dụng đồng hồ đếm ngược mỗi 20 phút (trên máy tính hoặc bằng đồng hồ hẹn giờ) giúp trẻ nhận biết được thời gian cần thư giãn mắt hoặc nghỉ ngơi vận động.

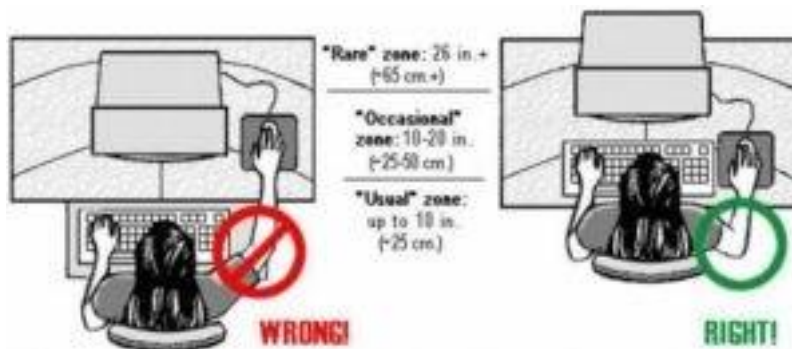
### 10.2.2.1. Đối với sức khỏe cơ xương

Trẻ ngồi máy tính cũng cần chú ý tư thế ngồi như người dùng máy tính thông thường. Nói chung, trẻ cần ngồi nghiêm túc trên bàn ghế, hạn chế sử dụng máy tính dưới sàn nhà, trên giường... trong thời gian dài. Khi ngồi thì không nên ngồi trong trạng thái vẹo vọ, dẫn tới cong cột sống và chữa trị rất tốn kém.

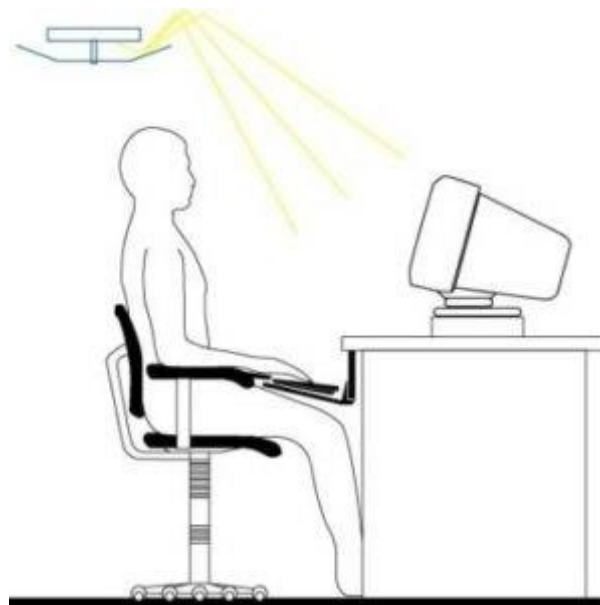
Do vóc dáng nhỏ bé, trẻ cần được sắm riêng bộ bàn ghế phù hợp với lứa tuổi. Ghế ngồi nên có chế độ điều chỉnh độ cao để có thể điều chỉnh tư thế sao cho mắt trẻ hơi cao hơn so với màn hình máy tính.

Tư thế ngồi học với máy tính nên thực hiện như sau:

- Điều chỉnh chiều cao của bàn và ghế sao cho cánh tay tạo thành góc vuông tại khuỷu tay khi sử dụng chuột hoặc gõ phím.



- Điều chỉnh chiều cao của ghế, tránh gò bó, quá cao hoặc quá thấp.



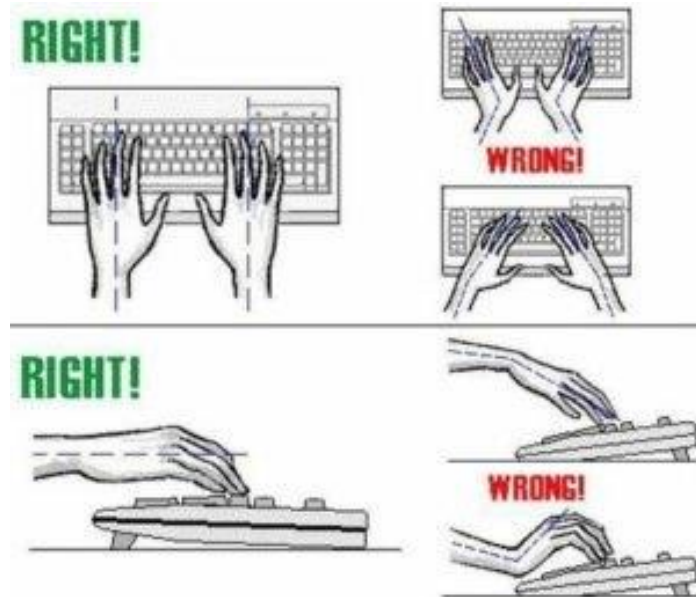
Nguồn ảnh: Freepik



- Điều chỉnh phần ghế dựa tiếp xúc với lưng cũng rất cần thiết. Nếu có điều kiện, bạn nên mua về loại ghế văn phòng, được thiết kế dành cho những người ngồi lâu trước màn hình máy tính. Tuy nhiên, chúng ta cũng cần chọn lựa đúng tiêu chuẩn nhằm tránh làm mỏi cơ bắp khi ngồi lâu.
- Tư thế ngồi cần thẳng lưng, không ngã ra sau cũng không ngã về phía trước quá. Xem hình minh họa phía dưới để biết tư thế ngồi học máy tính chuẩn.



Về tư thế của bàn tay:



- Giữ cánh tay vuông góc tại khuỷu tay khi bạn đánh máy, làm việc và các hoạt động khác liên quan tới bàn phím và chuột máy tính.
- Không tì đè lòng bàn tay vào bàn phím trong khi gõ máy. Hãy giữ chúng ngay sát phía trên để thuận tiện hơn và nhẹ nhàng nhấn xuống khi các ngón tay gõ phím.
- Không cần thiết dùng quá nhiều lực để giữ chuột. Thay vào đó, bạn hãy dùng cả bàn tay để giữ chuột và di chuyển chuột nhẹ nhàng thôi nha.

Giáo viên và cha mẹ học sinh cần ghi nhớ các quy tắc khi làm việc với máy tính đã nêu ở trên, từ đó thường xuyên nhắc nhở học sinh thực hiện các quy tắc này để đảm bảo sức khỏe. Đồng thời, phụ huynh có thể sưu tập các bài tập thể dục, bài nhảy sinh động để cho trẻ tập lúc giải lao.

### 10.2.2. Lưu ý an toàn khi học trên truyền hình, học sinh

Học sinh lớp 1-2 được khuyến nghị học qua truyền hình thay vì học trực tuyến trên các thiết bị máy tính, điện thoại. Một số lưu ý khi học sinh học qua truyền hình:

- Thời lượng mỗi giờ học không quá 20 phút: Học trên truyền hình cũng là hình thức xem tivi, vậy nên mỗi ngày trẻ không nên xem quá 2h, mỗi lần xem khoảng 15-20 phút, mỗi lần cách nhau 5 đến 10 phút. Do đó, giáo viên cần thiết kế bài dạy với thời lượng phù hợp, tránh con trẻ phải tiếp xúc nhiều với tivi.
- Lịch phát sóng cần bố trí hợp lý, tránh giờ ăn, hoặc quá sớm quá muộn khiến sự tập trung của trẻ không cao, học tập không hiệu quả

Về phía gia đình, cha mẹ học sinh cũng cần phối hợp với nhà trường, hỗ trợ và hướng dẫn các con học qua truyền hình:

- Đảm bảo khoảng cách ngồi an toàn giữa học sinh và tivi: Khoảng cách an toàn thông thường gấp 4-6 lần đường chéo màn hình tivi. Ví dụ: Nhà học sinh có ti vi

60inch (tức là đường chéo màn hình là 40inch = 1m), khi đó khoảng cách an toàn cho học sinh ngồi học qua tivi là từ 4m-6m.

- Lựa chọn tivi có màn hình hiển thị tốt, có khả năng hạn chế bức xạ điện từ cũng như có chức năng điều chỉnh ánh sáng nền tùy theo môi trường để tránh các tác hại cho mắt.

### 10.3 Một số lưu ý về an toàn trong không gian mạng

Vấn đề về an toàn trong không gian mạng cũng rất đáng lưu tâm khi cho trẻ học trực tuyến bởi đó là khi trẻ có cơ hội tiếp xúc với không gian mạng với nhiều thành phần người dùng và thông tin khác nhau. Kẻ xấu có thể lợi dụng tính hay tò mò để gửi những đường liên kết lạ về máy tính, điện thoại. Ở một số trường hợp, khi trẻ vô tình ấn phải những liên kết này có thể sẽ đưa virus hay mã độc về máy làm mất thông tin hoặc hư hại thiết bị.

Nguy cơ thứ hai, nghiêm trọng hơn là những đường liên kết có thể ẩn chứa những nội dung độc hại như bạo lực, khiêu dâm... Điều này có thể tổn hại đến tinh thần của trẻ hoặc dẫn trẻ vào những con đường tiêu cực trên môi trường số.

Vì vậy, một số lưu ý với cha mẹ và thầy cô trong quá trình dạy học trực tuyến để đảm bảo an toàn thông tin cho trẻ như sau:

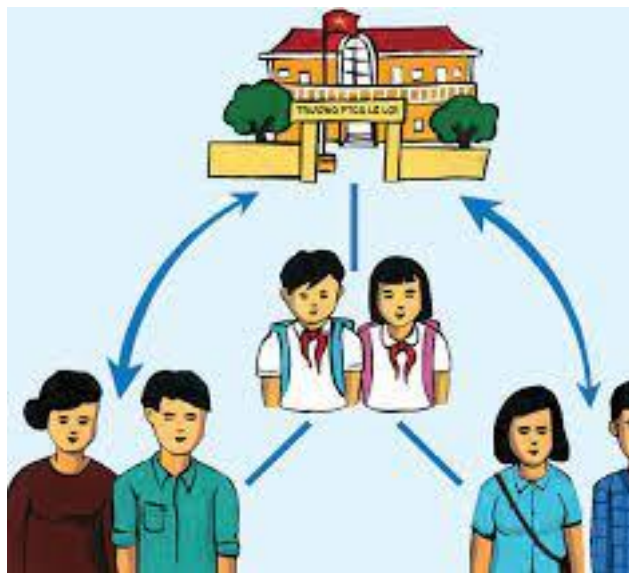
- Cha mẹ nên xem lại lịch sử truy cập trên máy tính của trẻ sau mỗi ngày học để biết con đã vào những trang web hoặc ứng dụng nào, từ đó có thể có những điều chỉnh kịp thời
- Cân nhắc cài đặt các phần mềm quản lý máy tính, kiểm soát truy cập trên mạng để ngăn trẻ tiếp cận đến những nội dung không lành mạnh
- Cha mẹ có thể tạo thêm tài khoản cho con trên máy tính, như là một tài khoản phụ và giới hạn quyền truy cập. Khi đó, các hoạt động của con trên máy tính sẽ không hoặc ít ảnh hưởng đến dữ liệu trên tài khoản chính của phụ huynh.
- Phụ huynh cũng nên trao đổi cởi mở với con để nắm bắt được những tình huống xấu con đang gặp phải, từ đó thiết lập các quy tắc sử dụng thiết bị số với con.

Cả phụ huynh và giáo viên có thể phối hợp để:

- Hướng dẫn trẻ hoạt động trực tuyến: Tạo cơ hội ngoài giờ học cho con tương tác an toàn với bạn bè, gia đình trực tuyến, từ đó có thể hướng dẫn con về cách ứng xử trên thế giới ảo, phân biệt tin giả, tin thật
- Khuyến khích hành vi lành mạnh: Khuyến khích những hành vi giao tiếp, cư xử tốt của trẻ trên môi trường trực tuyến, đặc biệt trong những cuộc gọi video
- Cho trẻ thể hiện bản thân: Động viên trẻ tận dụng các công nghệ số để làm những việc có ích như xem video tập thể dục, vận động thể chất. Đồng thời không quên cân bằng giữa các hoạt động trên mạng và ngoài đời thật.

## 10.4. Sự phối hợp giữa giáo viên và cha mẹ học sinh trong dạy học trực tuyến và dạy học qua truyền hình

Quá trình học trực tuyến thường xuyên gặp phải nhiều sự cố không mong muốn như học sinh quên giờ vào lớp, kết nối Internet kém, thiết bị trục trặc... Điều này cần có sự hỗ trợ và kết nối giữa giáo viên và cha mẹ học sinh để tháo gỡ, tránh cho trẻ gặp áp lực trong quá trình học trực tuyến.



Về phía gia đình, cha mẹ nên:

- Thường xuyên đôn đốc, nhắc nhở con vào học theo thời khoá biểu
- Đảm bảo các thiết bị và đường truyền mạng trước và trong giờ học
- Kết nối với giáo viên qua các kênh liên lạc như điện thoại, zalo, viber ... để thông tin trao đổi kịp thời giữa các bên khi có sự cố
- Nếu có điều kiện, cha mẹ học sinh nên để ý, giám sát học sinh trong suốt quá trình học tại nhà.
- Phụ huynh học sinh cũng thường xuyên liên lạc với giáo viên để cập nhật tình hình của con em mình, đồng thời tìm ra giải pháp khắc phục những khó khăn nếu có
- Phụ huynh học sinh cũng nên trau dồi kiến thức CNTT để có thể phối hợp với giáo viên, giúp con học tập tốt hơn.

Về phía giáo viên:

- Giáo viên không nên sử dụng quá nhiều công cụ trong dạy học trực tuyến, một phần gây khó khăn cho học sinh khi phải tìm hiểu và sử dụng nhiều công cụ, mất thời gian. Điều này cũng gây khó khăn và mệt mỏi cho cha mẹ học sinh, bởi với học sinh nhỏ tuổi, hầu hết việc học trực tuyến đều cần sự hướng dẫn của bố mẹ

- Nhà trường cũng cần có cơ chế quản lý linh động, sắp xếp thời khoá biểu phù hợp với nội dung chương trình và điều kiện, hoàn cảnh của học sinh
- Giáo viên cũng cần sát sao, đôn đốc học sinh hoàn thành bài tập nhiều hơn. Tuy nhiên, cũng không vì quá nôn nóng đạt được kết quả mà gây áp lực cho học sinh. Cần thấu hiểu hoàn cảnh và chia sẻ với học sinh trong những trường hợp khó khăn.
- Với dạy học trên truyền hình, thời lượng 35 phút dạy trên truyền hình nên bài giảng mới chỉ là giới thiệu kiến thức cơ bản và tương tác một chiều. Do đó, giáo viên nên nguy cơ tai nạn nghề nghiệp là rất lớn nếu như không có sự chia sẻ và thông cảm của các bậc phụ huynh, hiện nay các thầy cô đang khá áp lực và căng thẳng.
- Giáo viên cũng cần nâng cao kỹ năng công nghệ thông tin để giúp học sinh học tập trực tuyến và qua truyền hình đạt hiệu quả cao.