

10/8/2014

HÀ
NGUYỄN
LONG

THIẾT KẾ BÀI GIẢNG ĐIỆN TỬ

DÀNH CHO GIÁO VIÊN



LỜI GIỚI THIỆU

Ứng dụng Công nghệ thông tin trong giảng dạy là hướng đi mới tích cực đang được các giáo viên các cấp học ngày càng quan tâm, trong đó ứng dụng phần mềm thuyết trình là việc soạn và giảng dạy bằng bài giảng điện tử. Để thiết kế bài giảng điện tử hiệu quả không chỉ đòi hỏi đam mê, nhiệt huyết của một thầy cô giáo mà còn cần có kiến thức, kỹ năng vững chắc. Nhằm đáp ứng nhu cầu của giáo viên các bậc học trong việc ứng dụng công nghệ thông tin vào giảng dạy, chúng tôi trân trọng gửi đến các thầy giáo, cô giáo cuốn “Thiết kế bài giảng điện tử dành cho giáo viên” với mong muốn trợ giúp các thầy cô làm chủ các kỹ thuật thiết kế, vận dụng để soạn bài một cách nhanh chóng, có tính thẩm mỹ cao và thể hiện được tốt nhất các ý đồ sư phạm. Cuốn sách gồm 3 phần:

Phần 1. Microsoft PowerPoint.

Đây là phần trang bị các kỹ thuật cơ bản nhất của PowerPoint – Công cụ thiết kế bài giảng điện tử đơn giản, nhiều tính năng và rất phù hợp với hoàn cảnh các nhà trường Việt Nam hiện nay.

Phần 2. Thiết kế công cụ hỗ trợ cho các hoạt động dạy học.

Phần này hướng dẫn vận dụng các kỹ thuật của PowerPoint để thiết kế một số công cụ hỗ trợ cho các hoạt động dạy học tích cực như công cụ trực nghiệm, trò chơi.

Phần 3. Một số công cụ hỗ trợ thiết kế bài giảng điện tử.

Nhằm hoàn thiện nguồn tài liệu giảng dạy, phần này giới thiệu các công cụ tìm kiếm tài liệu hình ảnh, âm thanh, video, biên tập chúng thành các tài liệu phù hợp.

Cuốn sách hướng dẫn chi tiết các kỹ thuật quan trọng cùng với các ví dụ minh họa rõ ràng, sát thực tế, công cụ hỗ trợ giảng dạy thiết yếu, đa dạng, gửi gắm cho giáo viên thiết kế công cụ phù hợp với môn học của mình. Các bài thực hành kèm theo hướng dẫn chi tiết giúp các thầy cô giáo củng cố kiến thức, rèn luyện kỹ năng sau mỗi phần. Hy vọng cuốn sách mang đến cho các thầy cô giáo những trải nghiệm lý thú.

Trong quá trình biên soạn, mặc dù có nhiều cố gắng song khó tránh khỏi những thiếu sót. Tác giả mong nhận được những ý kiến đóng góp của đồng nghiệp để tiếp tục hoàn thiện cuốn sách này trong những lần tái bản sau.

LỜI NÓI ĐẦU

Trong thời đại Công nghệ Thông tin, khi nói chuyện trực tiếp đám đông, để có chất lượng, chúng ta vẫn duy trì trình bày và dùng công cụ Tin học (phần cứng và phần mềm) để trình diễn một cách hợp lý các nội dung như: Văn bản, hình ảnh, âm thanh, và các nội dung khác. Các nội dung đó được tích hợp thành một tệp lưu điện tử (ngay cả ta còn gọi là bản trình diễn điện tử), duy trì trình viên chủ yếu cho "chữ" tệp lưu đó và có thể kết hợp với nội dung nói thêm của diễn giả, chức năng buổi nói chuyện (trình diễn) đó sẽ có chất lượng và người nghe sẽ dễ dàng nắm bắt được vấn đề một cách nhanh chóng.

Bản trình diễn điện tử được thiết kế với ý đồ sẽ phù hợp rõ ràng, dùng làm công cụ hỗ trợ cho giáo viên giảng dạy được gọi là bài giảng điện tử. Bài giảng điện tử được hiểu theo nghĩa đơn giản là một hay nhiều tệp lưu bài giảng được viết và thể hiện trên máy tính, có thể xem, trình diễn hoặc in ra máy in; Tệp lưu bài giảng có thể là chữ, hình ảnh, bảng biểu, đồ họa với màu sắc và âm thanh kết hợp; Giáo viên có thể điều khiển được thể hiện của nội dung bài giảng thông qua bàn phím, con chuột và các nút lệnh ngay trên tệp lưu này.

Hiện tại công cụ phổ biến và dễ sử dụng nhất cho giáo viên thiết kế bài giảng điện tử chính là phần mềm PowerPoint của tập đoàn Microsoft. PowerPoint có thể tạo ra các bài giảng với các đặc thù:

- Dễ dàng thể hiện các bài viết, bài giảng, hình ảnh, hình vẽ, sơ đồ, bảng biểu.
- Cho phép tạo ra các liên kết trên các nội dung để chuyển nhanh đến một tệp lưu trong hoặc ngoài bản trình diễn, giúp giáo viên có thể linh hoạt chuyển nhanh đến các chỗ để bài giảng của mình hay các tệp lưu mình hay...
- Cho phép tạo các hiệu ứng để giúp giáo viên mô phỏng thực tế (thí nghiệm), điều khiển việc xuất hiện, nhận diện dữ liệu, nội dung theo ý đồ sẽ phù hợp, tạo nên một bài giảng sinh động, mang tính sư phạm cao.

Trải qua quá trình phát triển, PowerPoint có nhiều phiên bản như phiên bản Xp, 2003, 2007, 2010, 2013... Mỗi phiên bản sau là sẽ bổ sung cho phiên bản trước. Trong tài liệu này, tác giả lựa chọn phiên bản 2007 – là phiên bản đang được sử dụng phổ biến hiện nay - để giới thiệu đến các bạn. Phiên bản 2007 có một số thay đổi so với phiên bản 2003 trước đó và thay đổi lớn nhất là giao diện, số thay đổi này làm cho người sử dụng gặp nhiều thuận lợi. Các phiên bản sau này lại không có thay đổi nhiều về giao diện so với phiên bản 2007 nên sau khi

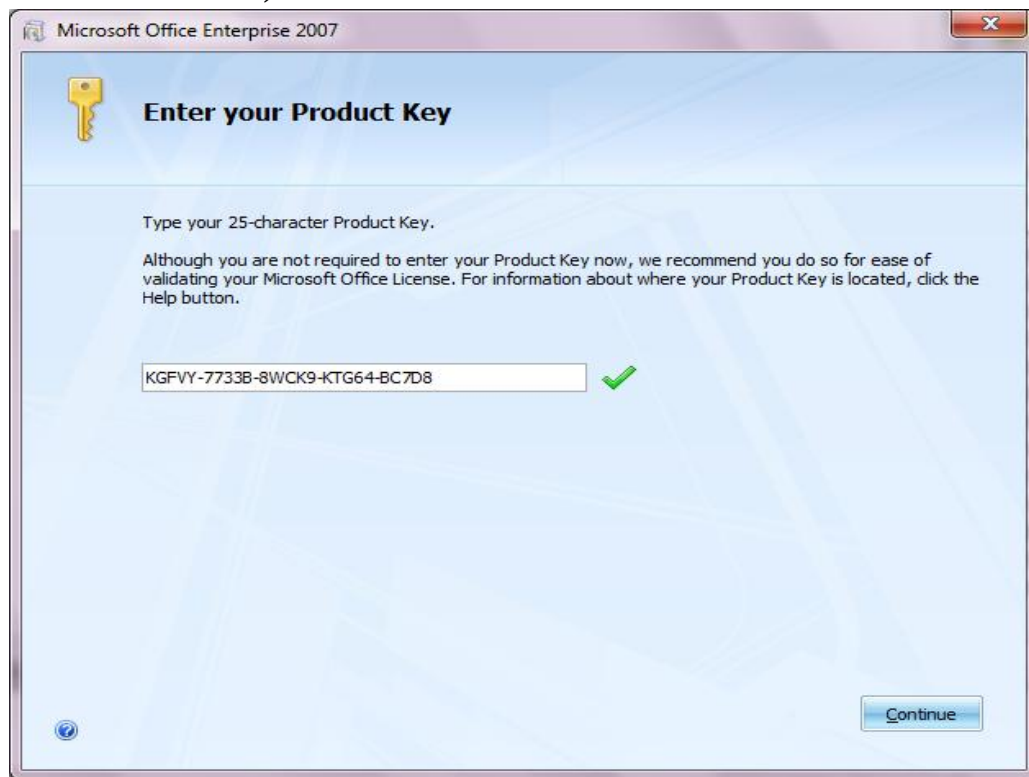
làm chủ phiên bản 2007 thì người sử dụng dễ dàng tiếp cận với các phiên bản 2010, 2013...

PHẦN 1. MICROSOFT POWERPOINT

1.1. Cài đặt PowerPoint.

PowerPoint là một chương trình trong bộ chương trình Microsoft Office, vì vậy để có PowerPoint ta cần cài đặt bộ Microsoft Office.

- Bước 1: Mở bộ cài.
- Bước 2: Bấm đúp vào tệp Setup.exe.
- Bước 3: Nhập mã khóa sản phẩm (Product key - Mã khóa này có đi kèm với bộ cài), bấm nút Continue.



Hình 1. Cửa sổ nhập mã khóa sản phẩm.

- Bước 4: Bấm nút Upgrade, đợi ít phút.
- Bước 5: Bấm nút Close – bộ cài đã cài đặt thành công.

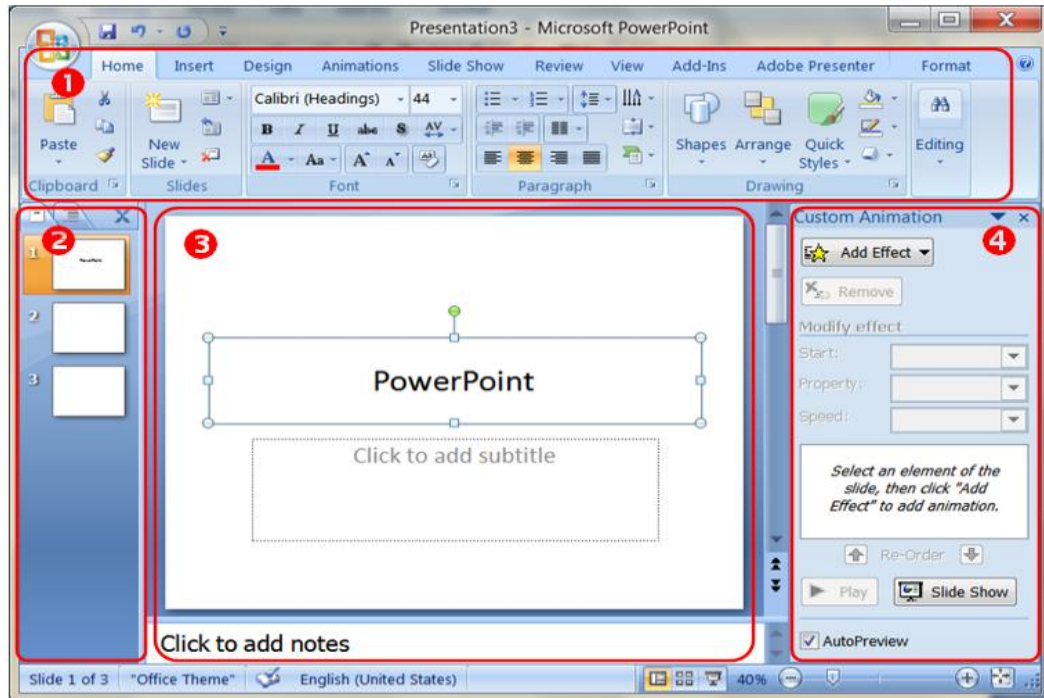
1.2. Khởi động PowerPoint.

Cách 1: Bấm Start \ All Programs \ Microsoft Office \ Microsoft Office PowerPoint 2007.

Cách 2: Bấm đúp vào biểu tượng Microsoft Office PowerPoint 2007 trên màn hình nền.

1.3. Giới thiệu màn hình Powerpoint.

Màn hình Powerpoint chia ra làm 4 khu vực có bản nháp hình dưới đây:



Hình 2. Giao diện PowerPoint 2007.

Khu vực ❶ với những phần thay đổi do nhận thấy nhu cầu, thay vì những menu và toolbar như trước đây thì người dùng PowerPoint 2007 sẽ thấy cách sắp xếp khoa học hơn với những liên quan được đưa vào một nhóm. Đây là những trên của PowerPoint 2007 được gọi là Băng điều khiển (Ribbon), nó được xem là trung tâm điều khiển cho việc tạo ra các bài thuyết trình (Presentation). Nếu tìm hiểu chi tiết về cách thiết kế cũng như cấu trúc của băng điều khiển, bạn sẽ thấy nó rất thuận tiện cho việc sử dụng.

Băng điều khiển bao gồm một số tab với chức năng cụ thể như sau:

Home: Tab này chứa các công cụ cơ bản nhất để xây dựng bài thuyết trình, định dạng font, định dạng các thao tác soạn thảo cơ bản như copy, paste...

Insert: Đây là nơi bạn có thể thêm vào trang trình chiếu (slide) các đối tượng như hình ảnh, biểu đồ, đồ án text, âm thanh, header và footer

Design: Là nơi làm cho slide có hình thức đẹp hơn bao gồm cách thiết kế thông tin nền, font chữ và cách sắp xếp màu sắc.

Animations: Đây là thao tác tạo nên sinh khí cho bài thuyết trình. Bạn có thể dễ dàng sử dụng nhiều hiệu ứng động trên thao tác này.

Slide Show: Chứa các nút lệnh phục vụ trình chiếu. Ngoài ra nó còn chứa các năng thu thập bài trình bày thuyết trình trong suốt bài thuyết trình, bên cạnh các năng chuẩn bị bài thuyết trình.

Review: Với thao tác này bạn có thể kiểm tra chính tả để đảm bảo an toàn cho bài thuyết trình.

View: Với Thao tác này bạn có thể xem lại bài thuyết trình và sắp xếp lại bài thuyết trình trên cửa sổ.

Khu vực ❷ là danh sách các slide, giúp bạn có cái nhìn tổng quan về bài thuyết trình của mình. Tại đây bạn cũng dễ dàng thay đổi thao tác, sao chép, thêm mới hay xóa bỏ slide...

Khu vực ❸ là mặt trang trình chiếu (slide), nơi bạn đặt các đối tượng vào màn hình trình chiếu lên đó.

Khu vực ❹ xuất hiện theo ngữ cảnh, giúp bạn đưa ra các lựa chọn chi tiết theo tình huống.

1.4. Các thao tác với tệp.

1.4.1. Mở tệp mới.

Cách 1: Bấm nút Office , chọn New, nhấn đúp chuột vào mục Blank Presentation.

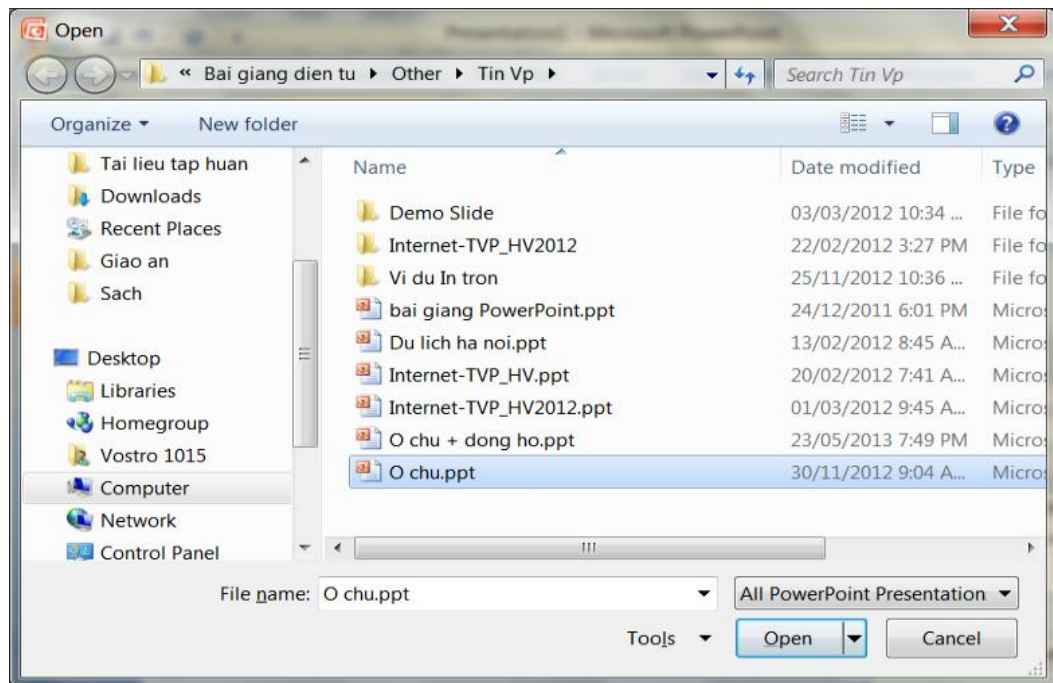
Cách 2: Bấm tổ hợp phím tắt: Ctrl+N.

1.4.2. Mở tệp đã có sẵn trên máy.

Cách 1: Bấm nút Office , chọn Open.

Cách 2: Bấm tổ hợp phím tắt: Ctrl+O.

Xuất hiện cửa sổ Open, chọn tên tệp muốn mở rồi bấm vào nút Open.



Hình 3. Cửa sổ Open để mở tệp.

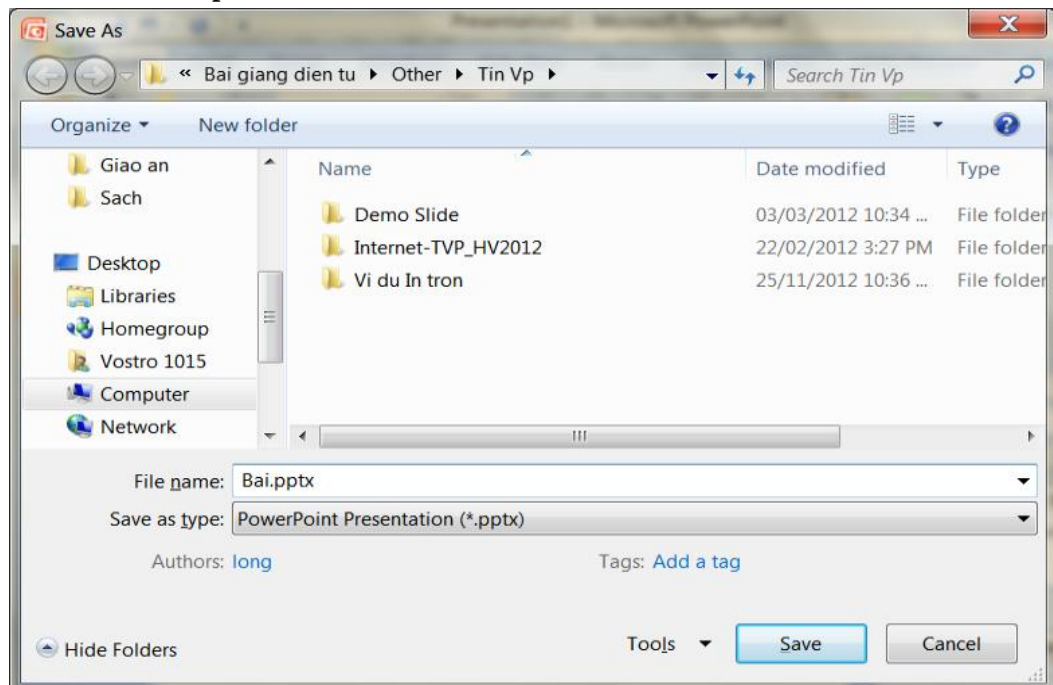
1.4.3. Lưu tệp trình diễn.

Cách 1: Bấm nút Office , chọn Save.

Cách 2: Bấm tổ hợp phím tắt: Ctrl_S.

Cách 3: Bấm vào biểu tượng  trên thanh công cụ.

Lần đầu lưu tệp thì xuất hiện cửa sổ Save As:



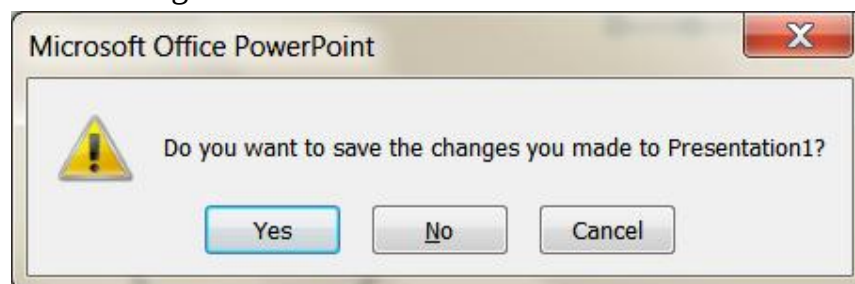
Hình 4. Cửa sổ Save As để lưu tệp.

Gõ tên tệp vào mục File name, chọn vị trí lưu (lưu vào ổ đĩa D, ổ đĩa E hay thư mục nào đó) rồi bấm vào nút Save.

Khi đó, mỗi khi thực hiện thao tác lưu thì nội dung sẽ được lưu tệp vào tệp đã đặt tên.

1.4.4. Đóng tệp

Bấm nút Office , chọn Close. Nếu trong tệp có những thay đổi mà chưa được lưu thì chương trình sẽ nhắc ta lưu:



Hình 5. Thông báo khi đóng tệp.

Thực hiện một trong ba lựa chọn sau:

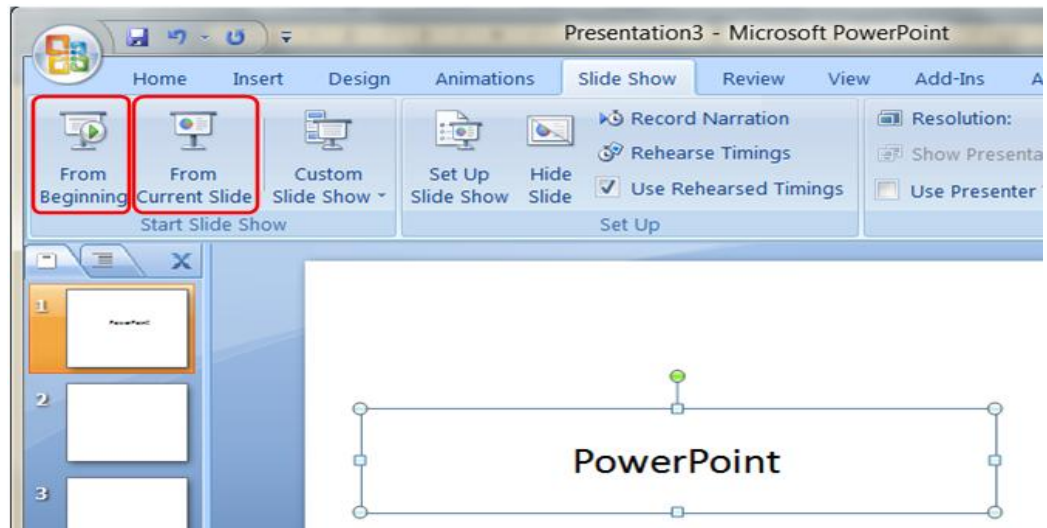
- Chọn Yes nếu muốn lưu.
- Chọn No nếu không muốn lưu.
- Chọn Cancel nếu muốn hủy lệnh.

1.5. Thoát khỏi PowerPoint.

Bấm nút Office , chọn Exit PowerPoint. Nếu trong tệp có những thay đổi mà chưa được lưu, chương trình sẽ hỏi ý kiến trước khi đóng tệp.

1.6. Trình chiếu.

Ban đầu khi khởi động chương trình, slide hoạt động ở chế độ thiết kế – cho phép bạn thiết kế bản trình diễn. Khi muốn trình bày trước khán giả thì bạn cần chuyển sang chế độ trình chiếu, khi đó slide sẽ phóng to toàn màn hình và các hiệu ứng bạn đã thiết lập mới thực thi. Để bắt đầu trình chiếu, bạn vào thẻ Slide Show và chọn From Beginning (chiếu từ đầu – phím tắt F5) hoặc From Current Slide (trình chiếu từ slide hiện hành – phím tắt Shift_F5).



Hình 6. Nút khởi trình chiếu.

Trong khi trình chiếu:

- Muốn chuyển sang slide tiếp theo: Bấm chuột trái hoặc bấm mũi tên trong các phím sau: **Enter**, **→**, **↓**
- Muốn chuyển về slide trước: Bấm mũi tên trong các phím sau: **↑**, **←**.
- Muốn chiếu màn hình trắng (không hiển thị thông tin trên màn hình): bấm phím **W**. Bấm **W** lần nữa để hiển thị lại.
- Muốn chiếu màn hình đen (tắt đèn chiếu): bấm phím **B**. Bấm **B** để hiển thị lại.
- Muốn kết thúc trình chiếu: Bấm phím **ESC** (góc trên bên trái bàn phím).

1.7. Làm việc với các slide.

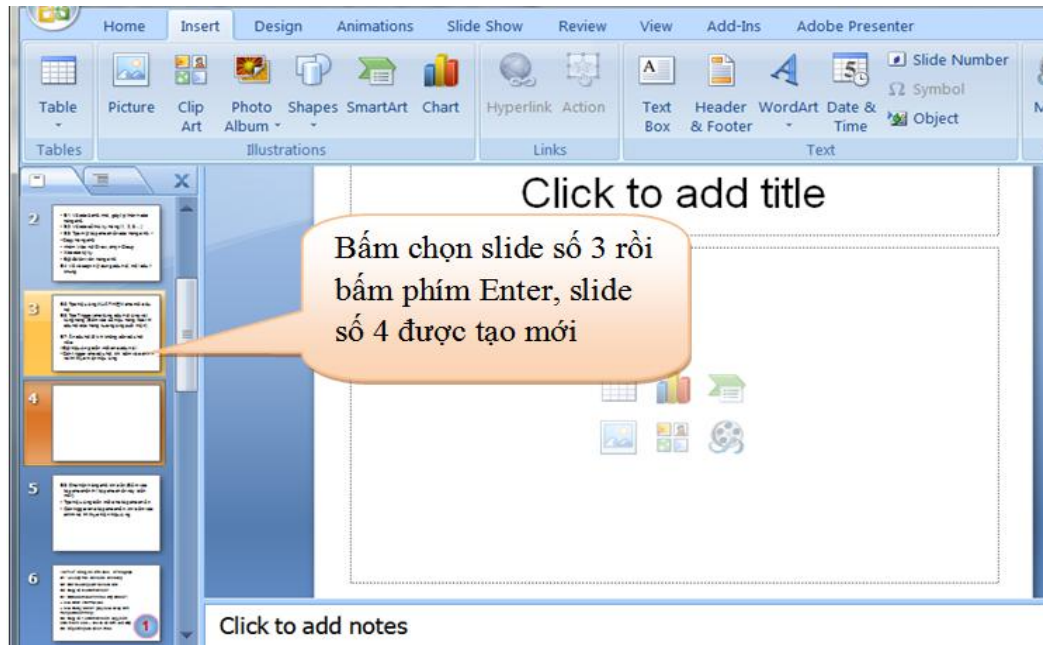
1.7.1. Chèn thêm slide mới.

Khi mở PowerPoint ra chỉ có một slide trên màn hình, bạn muốn thêm các slide khác thì cách thông dụng là chọn New Slide, trên thẻ Home. Có hai cách để sử dụng nút này:

Cách 1: Nếu bạn bấm phỏn trên cửa nút này, một slide mới sẽ xuất hiện ngay lập tức, bên dưới slide hiện tại, slide đó cũng xuất hiện.

Cách 2: Nếu bạn bấm phỏn dưới cửa nút này, bạn sẽ có một thẻ vịn layouts cho slide để bạn có thể chọn layout để thêm vào bài thuyết trình.

Bạn cũng có thể bấm chỏn slide trong danh sách slide ở khung bên trái rồi bấm phím **Enter**.



Hình 7. Tạo mới slide.

1.7.2. Sao chép, di chuyển slide.

Di chuyển: Kéo thả slide trong danh sách slide ở khung bên trái sang vị trí cần di chuyển mới.

Sao chép: Khi làm thao tác di chuyển, nếu giữ thêm phím CTRL, thao tác trở thành sao chép.

1.7.3. Xóa slide.

Bấm chọn slide trong danh sách slide ở khung bên trái rồi bấm phím Delete (Del).

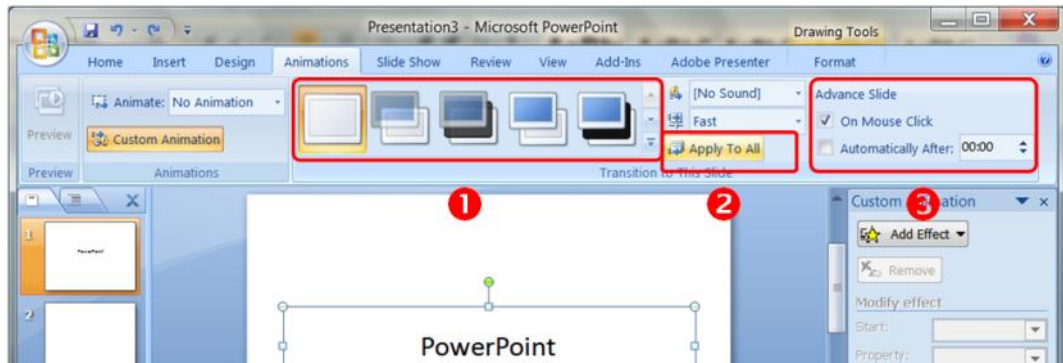
1.7.4. Chèn thêm slide từ tệp trình diễn khác.

Đã có slide từ tệp trình diễn khác bên hãy làm thao tác sao chép: Chọn slide trong danh sách slide ở khung bên trái của tệp nguồn, bấm nút như Copy (CTRL_C) để sao chép rồi bấm nút Paste (CTRL_V) để dán vào danh sách slide của tệp mục đích thêm slide.

1.7.5. Thiết lập hiệu ứng chuyển tiếp giữa các slide.

Hiệu ứng chuyển tiếp (chuyển cảnh) giữa các slide giúp cho bài trình diễn thêm sinh động. Để chọn hiệu ứng chuyển tiếp bạn làm như sau:

- Mở thẻ Animation.



Hình 8. Các lựa chọn trong thẻ Animation.

- Để lướt qua các menu khu vực ❶ để xem thử. Bấm mũi tên góc dưới bên phải để mở ra nhiều menu.
- Nếu ý nghĩ thì bấm chọn, menu đó sẽ áp dụng cho slide hiện hành.
- Muốn áp dụng menu đó cho tất cả các slide thì bấm thêm vào nút Apply To All khu vực ❷.

Thêm tùy chọn: (khu vực ❸)

- Mục On Mouse Click: cho phép chuyển slide khi bấm chuột. Thông thường ta gõ đánh dấu lựa chọn này để chuyển đến slide khi bấm chuột, nhưng với một số slide có sự liên kết, nút hành động hay trigger để chờ đợi trong việc đi xuống hay đến các slide khác thì ta bỏ đánh dấu trong mục này đi, khi đó ta sẽ không bị vô tình bấm chuyển sang slide tiếp theo một cách không mong muốn.
- Mục Automatically after...: xác định thời gian trình chiếu của slide hiện hành. Hết thời gian này sẽ tự động chuyển sang slide tiếp theo.

1.7.6. Thiết kế slide theo chủ đề (Theme).

PowerPoint cung cấp nhiều menu theo chủ đề. Chủ đề xác định phong cách và màu sắc cho slide của bạn. Một chủ đề bao gồm:

- Thiết kế nền.
- Màu sắc.
- Kiểu và kích cỡ font chữ.
- Vị trí các Placeholder (điểm định sẵn).

Chủ đề màu sắc ảnh hưởng đến màu hình nền, màu font chữ, màu đường viền và những yếu tố khác như bóng biểu và biểu đồ. Bạn có thể nhanh chóng có một bản trình diễn theo một chủ đề nào đó mà không tốn thời gian cho các định dạng font, nền, màu sắc.... Thao tác như sau:

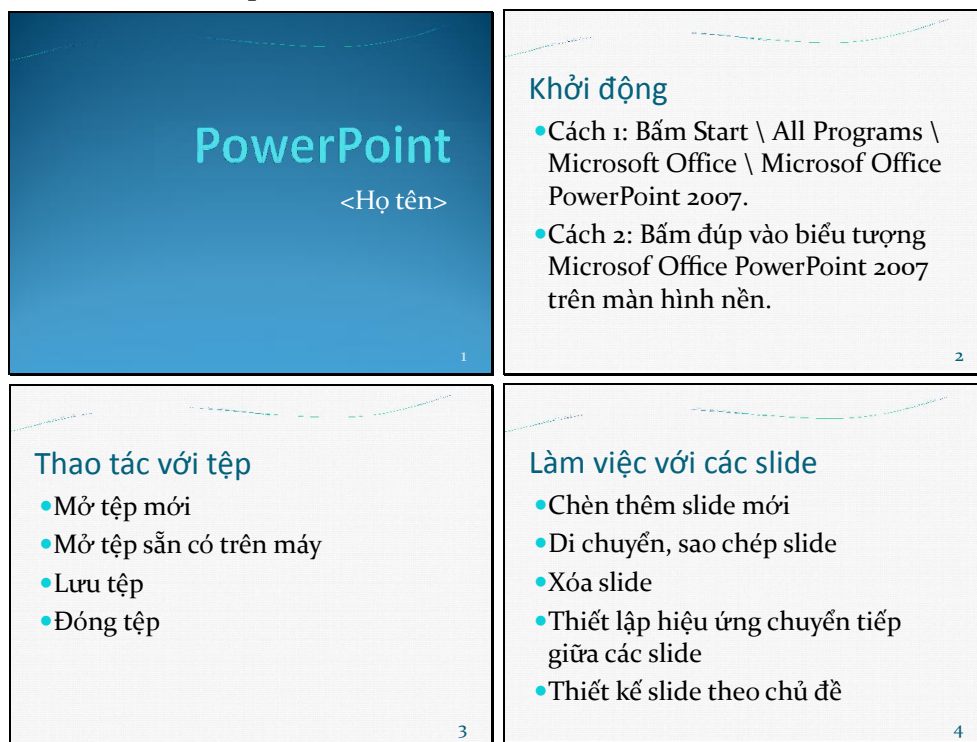
- Menu thẻ Design.

- Đưa chuột qua các mẫu trong nhóm Themes để xem thử. Bấm mũi tên góc dưới bên phải để mở ra nhiều mẫu.
- Nếu ý nghĩ thì bấm chọn, mẫu đó sẽ áp dụng cho tất cả các slide. Nếu muốn chọn mẫu đó chỉ cho slide hiện hành thì bấm chuột phải vào mẫu và chọn Apply to Selected Slides.

1.7.7. Bài thực hành.

Bạn thực hành theo các yêu cầu sau, nếu vướng mắc hãy theo dõi phần Hướng dẫn ngay phía dưới:

- Mở máy tính mới.
- Thiết kế 4 slide như mẫu dưới.
- Tạo hiệu ứng chuyển tiếp giữa các slide: hiệu ứng Dissolve, áp dụng hiệu ứng này cho tất cả các slide.
- Thiết lập thời gian trình chiếu tự động, mỗi slide hiện trong 10 giây.
- Thêm slide số 5 với nội dung “Cảm ơn sự chú ý theo dõi của các bạn”; thay đổi chủ đề (theme) cho riêng slide này.
- Lưu tệp với tên: “Bài thực hành”.
- Trình chiếu sản phẩm.



Hình 9. Mẫu slide thực hành số 1, 2, 3, 4.

Hướng dẫn:

- Mở máy tính mới: trong PowerPoint, bấm tổ hợp phím CTRL+N.

- Thiết kế 4 slide như sau:
 - o Chèn thêm 3 slide mới: Bấm chọn slide trong danh slide ở khung bên trái, bấm phím Enter 3 lần.
 - o Chọn mẫu (theme): Mở thẻ Design, đưa chuột trong khung Themes, tìm và chọn mẫu Flow.
 - o Nhập nội dung cho từng slide theo yêu cầu đề bài.
- Tạo hiệu ứng chuyển tiếp giữa các slide, áp dụng hiệu ứng này cho tất cả các slide: Mở thẻ Animation, trong nhóm Transition, chọn mẫu Dissolve, bấm nút Apply To All.
- Thiết lập chế độ trình chiếu tự động, mỗi slide hiện thời trong 10 giây: Mở thẻ Animation, trong mục Automatically after, chọn giá trị 10 (giây), bấm nút Apply To All.
- Thêm slide số 5 với nội dung “Cảm ơn sự chú ý theo dõi của các bạn”; thay đổi chủ đề (theme) cho riêng slide này:
 - o Bấm chọn slide 4 ở danh sách slide bên trái, bấm phím Enter.
 - o Bấm chọn slide số 5, mở thẻ Design, bấm chuột phải vào mẫu mẫu nền, chọn Apply To Selected Slides.
 - o Gỡ nội dung theo yêu cầu.
- Lưu tệp với tên: “Bài thực hành”:
 - o Bấm nút Office, chọn Save.
 - o Nhập tên tệp vào mục File name.
 - o Bấm nút Save
- Trình chiếu sản phẩm: Bấm phím F5. Sử dụng các phím mũi tên để chuyển qua lại giữa các slide, bấm phím ESC để kết thúc.

1.8. Chèn nội dung vào slide.

1.8.1. Chèn văn bản.

Trong phần trên bạn đã chèn (nhập) được văn bản vào slide, tuy nhiên để nhìn nhận có hình thức hơn, bạn theo dõi 2 cách sau:

Cách 1: Mở thẻ Home, chọn nút Layout và chọn mẫu có khung nhập văn bản.

Cách 2: Mở thẻ Home, chọn nút công cụ Textbox  và khung nhập văn bản. Với cách này bạn chèn được văn bản vào vị trí bất kỳ.

1.8.2. Chèn hình ảnh.

- **Chèn hình ảnh từ tệp:**

- Bước 1: Mở thẻ Insert.



- Bước 2: Bấm nút **Picture**.
- Bước 3: Chọn tệp ảnh rồi bấm nút **Insert**.
- **Chèn hình ảnh từ bộ hình ảnh nghệ thuật (Clip Art):**
- Bước 1: Menu **Insert**.

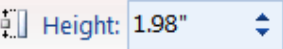
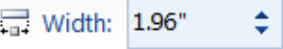


- Bước 2: Bấm nút **Clip Art** (xuất hiện khung cửa sổ bên phải trang soạn thảo).
- Bước 3: Bấm nút **Go** (khung cửa sổ bên phải).
- Bước 4: Bấm chọn hình ảnh muốn chèn.

• **Định dạng, chỉnh sửa hình ảnh**

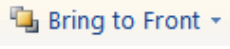
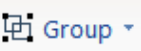
- Bước 1: Chọn hình ảnh.
- Bước 2: Menu **Format** (thông tin **Format** chỉ xuất hiện khi bạn đã chọn vào hình ảnh).
- Bước 3: Sửa đổi các nút lệnh định dạng:

Các nút lệnh	Sửa đổi
Brightness ▾	Thay đổi độ sáng
Contrast ▾	Thay đổi độ tương phản
Recolor ▾	Thay đổi màu sắc
Change Picture	Thay đổi hình ảnh
Các nút màu trong khung Picture Styles	Định dạng theo màu
Picture Shape ▾	Thay đổi khung hình
Picture Border ▾	Thay đổi viền khung hình
Picture Effects ▾	Thay đổi hiệu ứng hình ảnh
Rotate ▾	Xoay hoặc lật hình ảnh

 Crop	Cắt xén hình ảnh
 Height: 1.98"	Thay đổi chiều cao hình ảnh
 Width: 1.96"	Thay đổi chiều rộng hình ảnh

1.8.3. Chèn hình vẽ.

- **Vẽ hình:**
 - Bước 1: Chọn thẻ Home (hoặc thẻ Insert, bấm nút Shape).
 - Bước 2: Chọn hình vẽ trong nhóm Drawing và giữ nút chuột để vẽ.
- **Chỉnh sửa, định dạng hình vẽ:**
 - Bước 1: Chọn hình vẽ.
 - Bước 2: Chọn thẻ Format (thẻ Format chỉ xuất hiện khi bạn đã chọn vào hình vẽ).
 - Bước 3: Sử dụng các nút lệnh định dạng:

Các nút lệnh	Sử dụng
 Shape Fill ▾	Thay đổi màu.
 Shape Outline ▾	Thay đổi kiểu nét vẽ.
 Shape Effects ▾	Thay đổi hiệu ứng hình.
Các nút màu trong khung Shape Styles	Định dạng theo màu.
 Bring to Front ▾	Đưa đối tượng được chọn lên trên các đối tượng khác.
 Send to Back ▾	Đưa đối tượng được chọn xuống dưới các đối tượng khác.
 Group ▾	Nhóm nhiều đối tượng thành một đối tượng. Để bỏ nhóm, vào nút lệnh

	này và chọn Ungroup.
 Rotate ▾	Xoay hoặc lật hình.

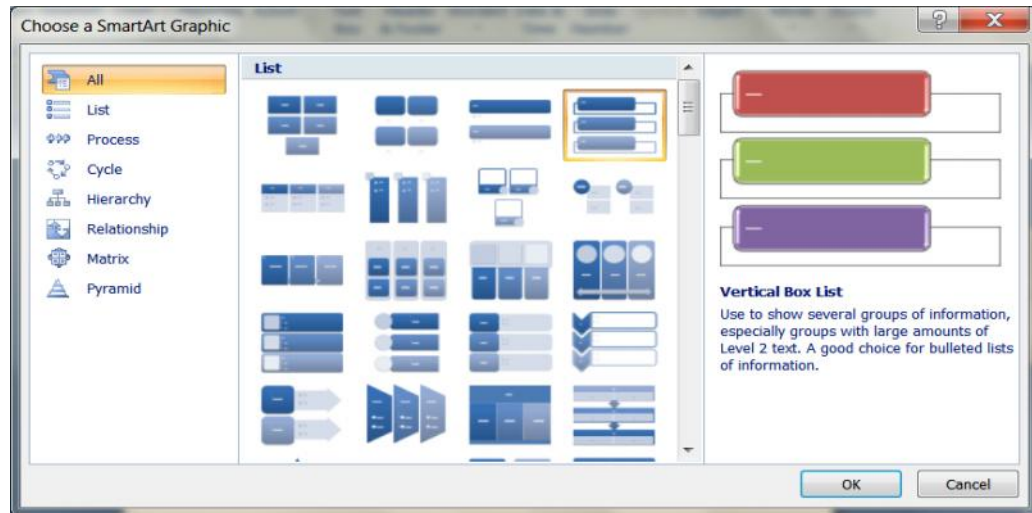
1.8.4. Chèn chữ nghệ thuật

- **Tạo mới chữ nghệ thuật:**
 - Bước 1: Chọn Insert.
 - Bước 2: Bấm nút WordArt và chọn mẫu chữ.
 - Bước 3: Nhập nội dung chữ nghệ thuật.
- **Chỉnh sửa, định dạng chữ nghệ thuật:**
 - Bước 1: Chọn chữ nghệ thuật.
 - Bước 2: Chọn Format. (Thẻ Format chỉ xuất hiện khi bạn đã chọn vào chữ nghệ thuật)
 - Bước 3: Sử dụng các nút lệnh định dạng:

Các nút lệnh	Sử dụng
 Text Fill ▾	Thay đổi màu chữ.
 Text Outline ▾	Thay đổi viền chữ.
 Text Effects ▾	Thay đổi hiệu ứng chữ. Ví dụ mẫu chữ cong chữ, bạn chọn tiếp Transform rồi chọn mẫu chữ cong.
Các nút mẫu trong khung Shape Styles.	Định dạng theo mẫu.

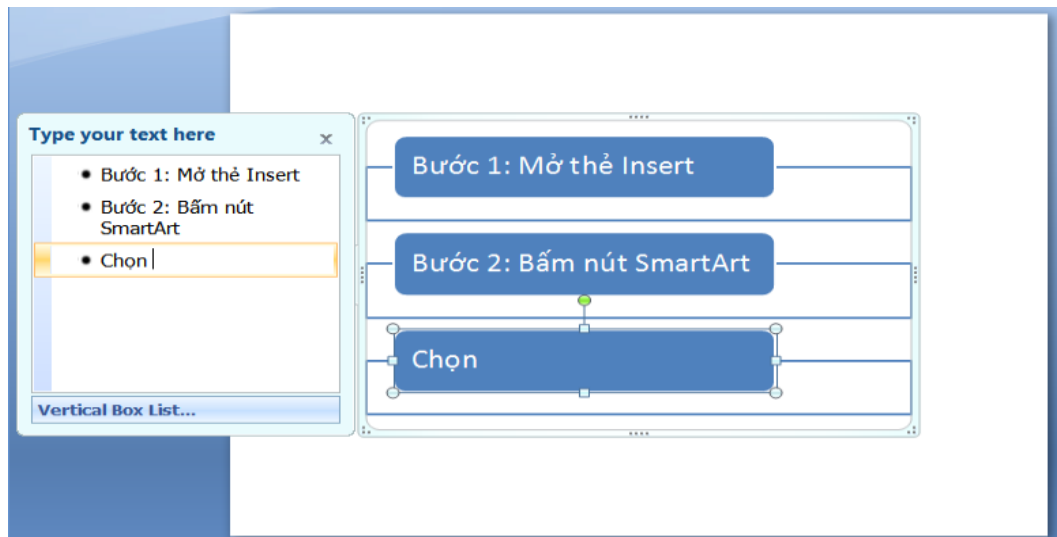
1.8.5. Chèn SmartArt.

- Bước 1: Chọn Insert.
- Bước 2: Bấm nút SmartArt.
- Bước 3: Chọn mẫu và chọn OK.



Hình 10. Chọn mẫu SmartArt

- Bước 4: Nhập dữ liệu.



Hình 11. Nhập dữ liệu cho SmartArt

- Bước 5: Bấm chuột ra ngoài khung SmartArt để hoàn thành.

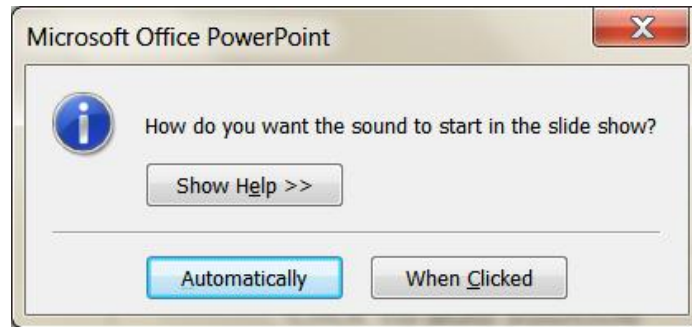
Để chỉnh sửa đã chọn, nhấn chuột vào SmartArt, menu Design + thẻ Format và chỉnh theo mẫu.

1.8.6. Chèn tệp âm thanh.

- Bước 1: Menu Insert.



- Bước 2: Bấm nút Sound
- Bước 3: Chọn tệp âm thanh và chọn Ok.



Hình 12. Chọn cách thức phát tệp âm thanh

- Bước 4: Chọn Automatically nếu muốn phát tệp âm thanh tự động ;
Chọn When Clicked nếu muốn phát tệp âm thanh khi bấm chuột.
- **Thêm tùy chọn:**

Bấm chọn biểu tượng tệp âm thanh (biểu tượng loa ) , mở thẻ Option và chọn tùy chọn trong nhóm Sound Options:



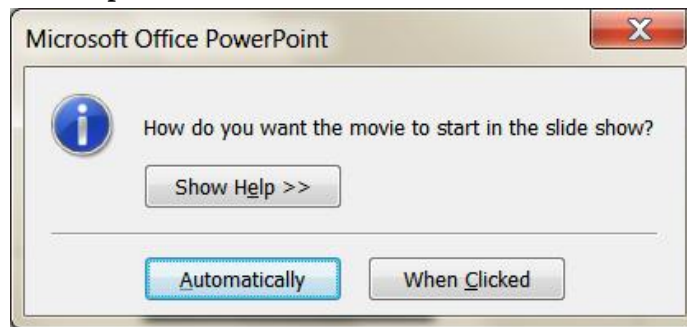
Hình 13. Nhóm Sound Option trong thẻ Options

Các tùy chọn	Tác động
Slide Show Volume	Thay đổi âm lượng .
Hide During Show	Ẩn biểu tượng âm thanh khi trình chiếu.
Loop Until Stopped	Phát lại âm thanh khi nó kết thúc.
Play Sound	
Automatically	Phát âm thanh tự động.
When Clicked	Phát âm thanh khi bấm chuột vào biểu tượng âm thanh.
Play across slide	Phát âm thanh qua nhiều slide, nghĩa là nếu chưa kết thúc tệp âm thanh mà ta chuyển sang slide khác thì âm

	thanh vñn phát tiñp ñ slide ñó.
--	---------------------------------

1.8.7. Chèn tiñp video.

- Bññ c 1: Mñ thñ Insert.
- Bññ c 2: Bñm nút Movie .
- Bññ c 3: Chñn tiñp video và chñn Ok.

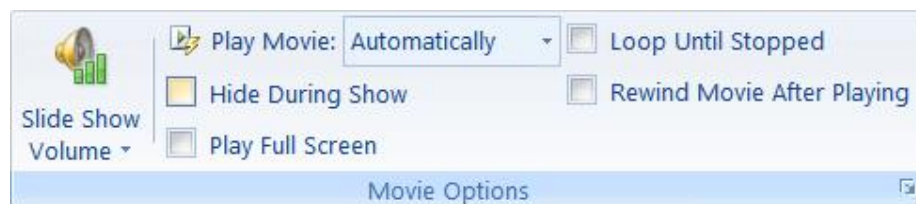


Hình 14. Cñ a sñ chñn cách thñ c phát tiñp video.

- Bññ c 4: Chñn Automatically nñu muñn phát tiñp video tñ ññng; Chñn When Clicked nñu muñn phát tiñp video khi bñm chuñt.

• Thêm tùy chñn

Bñm chñn video, mñ thñ Option và chñn tùy chñn trong nhóm Movie Options:



Hình 15. Nhóm Movie Option trong thñ Options.

Các tùy chñn	Tác ññng
Slide Show Volume	Thay ññi âm lññng video
Play Movie	
Automatically	Phát video tñ ññng.
When Clicked	Phát video khi bñm chuñt vào video.
Play across slide	Phát video qua nhiñu slide, nghĩa là nñu chña kñt thúc video mà ta

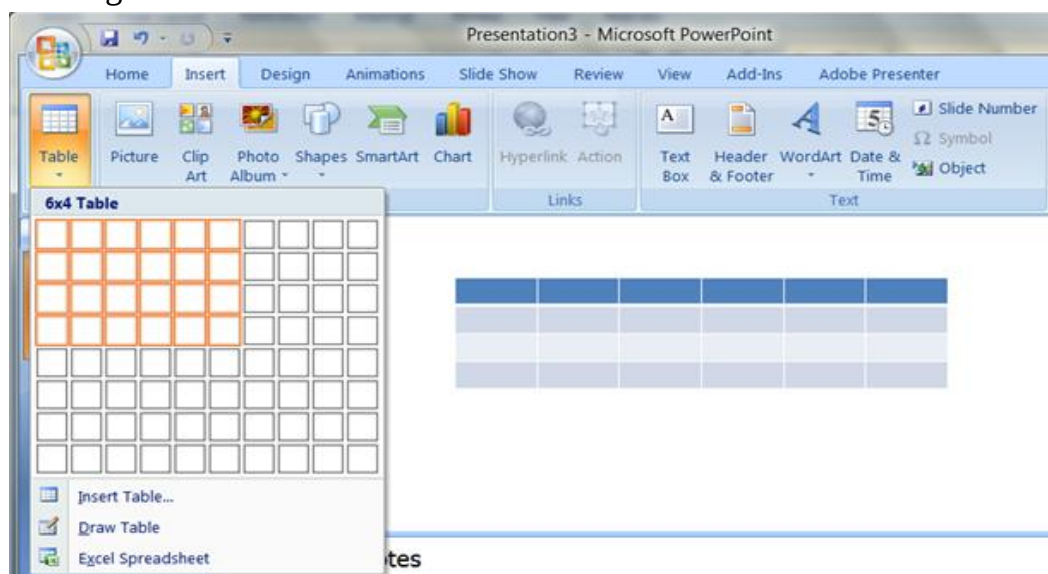
	chuyển sang slide khác thì video vẫn phát tiếp ở slide đó.
Play Full Screen	Phát video ở chế độ toàn màn hình.
Loop Until Stopped	Phát lại video khi nó kết thúc.

1.8.8. Chèn bảng.

- Bước 1: Chọn Insert.



- Bước 2: Bấm nút Table.
- Bước 3: Giữ chuột kéo trên bảng mẫu để xác định số cột, số hàng của bảng.



Hình 16. Màn hình chèn bảng.

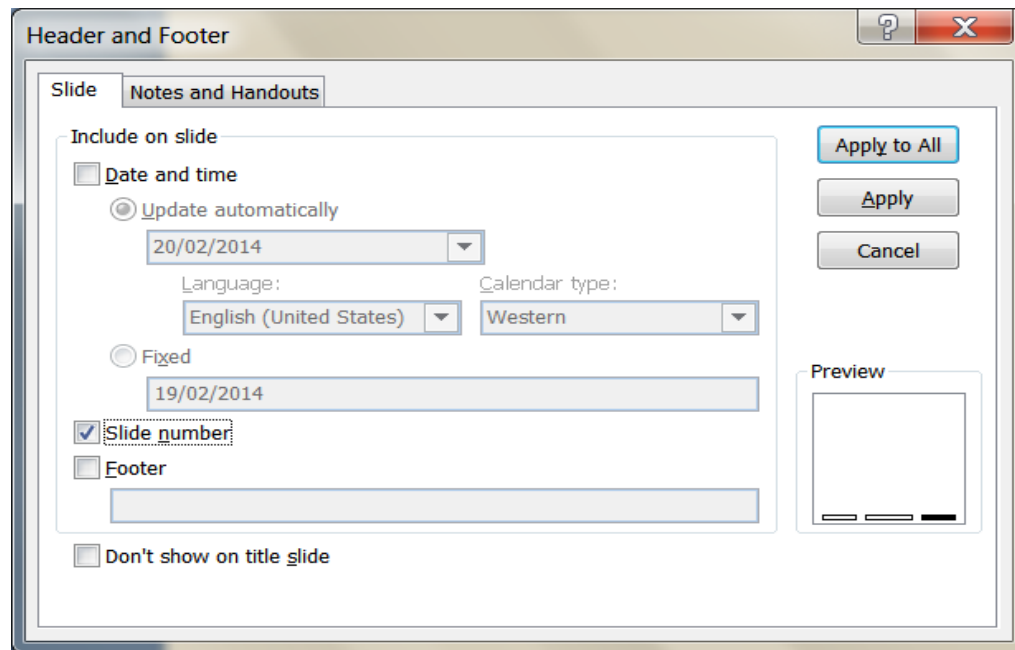
- Bước 4: Nhập dữ liệu vào bảng.

1.8.9. Chèn số trang.

- Bước 1: Chọn Insert.



- Bước 2: Bấm nút Slide Number.



Hình 17. Cửa sổ chèn số trang.

- Bước 3: Đánh dấu vào mục Slide number.
- Bước 4: Bấm nút Apply to All.

1.8.10. Bài thực hành

Bạn thực hành theo các yêu cầu sau, nếu có điều gì thắc mắc hãy theo dõi phần Hướng dẫn ngay phía dưới:

- Mục tiêu “Bài thực hành” đã làm trong phần trước.
- Thời gian thêm 4 slide như sau đây, yêu cầu:
 - o Slide 7: Bấm vào biểu tượng loa để phát bài hát tiếng Anh.
 - o Slide 8: Bấm vào video để phát video đúng chỗ để chiếu toàn màn hình (Full Screen).
- Đánh số trang tiếp theo.
- Lưu tệp.





Hình 18. Mẫu slide thực hành số 5, 6, 7, 8.

Hướng dẫn:

- Mở tệp “Bài thực hành”, chèn thêm 4 slide. Slide 5 và 6 sử dụng chức năng thu thập, tìm kiếm trên internet.
- Slide 7:
 - o Thiết kế nội dung.
 - o Tìm và tải về 3 bài hát, xem hướng dẫn tìm và tải về tài liệu 3.1.2.
 - o Chèn 3 tệp âm thanh vào slide: Mở thẻ Insert, bấm nút Sound, chọn tệp âm thanh có tên “Quốc ca”, bấm nút Insert, bấm nút When Clicked. Đặt biểu tượng loa vào đúng vị trí. Làm tương tự với 2 tệp âm thanh còn lại.
- Slide 8:
 - o Thiết kế nội dung.
 - o Tìm và tải về 2 video về “Đền Ngọc Sơn” và “Vịnh Hạ Long”, xem hướng dẫn tìm và tải về tài liệu 3.1.1.
 - o Chèn 2 tệp video vào slide: Mở thẻ Insert, bấm nút Movie, chọn tệp video có tên “Đền Ngọc Sơn”, bấm nút Insert, bấm nút When Clicked. Điều chỉnh kích thước hợp lý và đặt video đúng vị trí. Làm tương tự với tệp còn lại.
 - o Đặt chế độ xem toàn màn hình: Bấm chọn video, mở thẻ Option, đánh dấu vào Play Full Screen.
- Đánh số trang tiếp theo: Mở thẻ Insert, bấm nút Slide Number, đánh dấu vào mục Slide Number, bấm nút Apply To All.

1.9. Thiết lập hiệu ứng hoạt hình cho các đối tượng trên slide.

Mở thẻ Animation, bấm nút Custom Animation, xuất hiện khung cửa sổ Custom Animation bên phải cửa sổ slide. Các thao tác của chúng ta làm việc chủ yếu trên cửa sổ này.

1.9.1. Đặt hiệu ứng

- Bước 1: Chọn đối tượng muốn đặt hiệu ứng, đối tượng có thể là văn bản, hình ảnh, hình vẽ, clip nghệ thuật, âm thanh, video...
- Bước 2: Bấm nút Add Effect.
- Bước 3: Chọn tên nhóm hiệu ứng.
- Bước 4: Chọn tên 1 hiệu ứng trong danh sách, bấm More Effect... để tìm thêm nhiều hiệu ứng khác.

Chú ý: Có 4 nhóm hiệu ứng là:

- Entrance: Nhóm hiệu ứng hiển thị.
- Emphasis: Nhóm hiệu ứng nhấn mạnh.
- Exit: Nhóm hiệu ứng biến mất.
- Motion Paths: Nhóm hiệu ứng chuyển động theo đường dẫn.

Trong mỗi nhóm có rất nhiều hiệu ứng như :

- o Fly: Bay.
- o Appear: Xuất hiện.
- o Spin: Quay.
- o Change Fill Color: đổi màu nền.

...

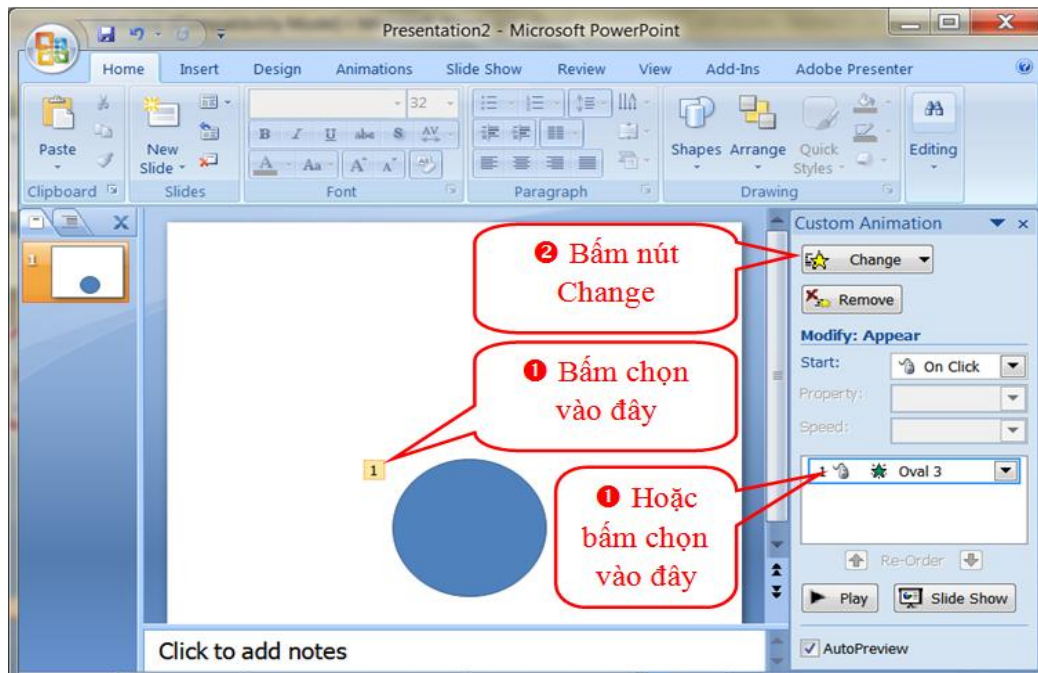
1.9.2. Thêm hiệu ứng

Một đối tượng có thể chứa nhiều hiệu ứng, bạn thêm hiệu ứng gì cũng được nhiều hiệu ứng.

1.9.3. Thay đổi hiệu ứng

Muốn đổi hiệu ứng hiển thị sang hiệu ứng khác, bạn thực hiện 2 bước như sau:

- Bước 1: Bấm chọn số hiệu hiệu ứng ở góc trên bên trái đối tượng hoặc bấm chọn tên (số) hiệu ứng ở danh sách trong cửa sổ bên phải (khung tác vụ Custom Animation - xem hình dưới).
- Bước 2: Bấm nút Change và chọn hiệu ứng mới.



Hình 19. Hai bước để thay đổi hiệu ứng.

Lưu ý: Việc chọn đúng hiệu ứng bằng cách chọn vào số hiệu hiệu ứng hoặc chọn vào tên hiệu ứng như trong bước 1 là hết sức quan trọng, để biết sau này khi có nhiều hiệu ứng để gây nhám mắt, bạn cần phải chú ý.

1.9.4. Xóa hiệu ứng.

Chọn tên để tắt công cụ xóa hiệu ứng (khung tác vụ Custom Animation), bấm nút Remove.

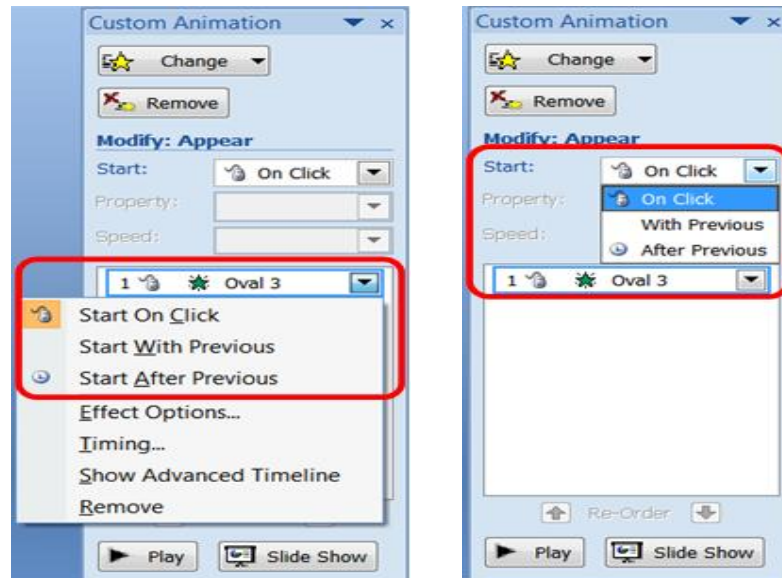
1.9.5. Thay đổi thuộc tính của hiệu ứng và một số tùy chọn.

- **Thuộc tính Start – cách thức bắt đầu hiệu ứng.**

Thuộc tính Start có 3 lựa chọn là:

- Start on click: Hiệu ứng sẽ hiển thị khi bấm chuột.
- Start with previous: Hiệu ứng sẽ hiển thị cùng với hiệu ứng trước đó.
- Start after previous: hiệu ứng sẽ hiển thị ngay sau hiệu ứng trước đó.

Để chọn lựa chọn cho thuộc tính Start bạn chọn tên để tắt công cụ (khung tác vụ Custom Animation), bấm mũi tên bên phải tên hiệu ứng đó để chọn hoặc chọn trong menu Start.



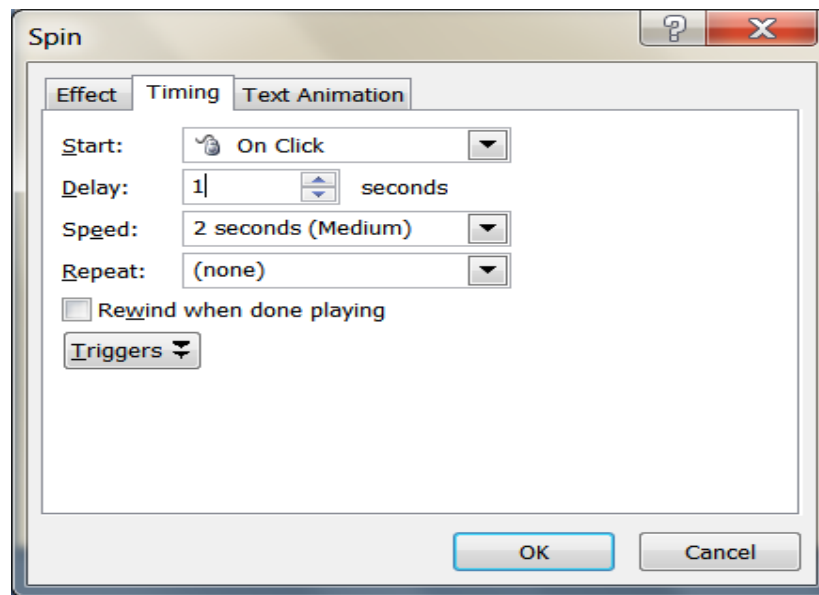
Hình 20. Lựa chọn cho thuộc tính Start.

- **Thuộc tính Timing – liên quan đến thời gian.**

Với thuộc tính Timing bạn có thể thay đổi các thông số như :

- Delay: đặt thời gian trễ (thời gian chờ trước khi hiển thị).
- Speed: tốc độ (thời gian) trước khi hiển thị.
- Repeat: chọn số lần lặp lại (mặc định Until End of slide – lặp đến khi kết thúc Slide).

Để chọn lựa chọn cho thuộc tính Timing bạn chọn tên hiệu ứng (trong khung tác vụ Custom Animation), bấm mũi tên bên phải tên hiệu ứng đó, chọn Timing...



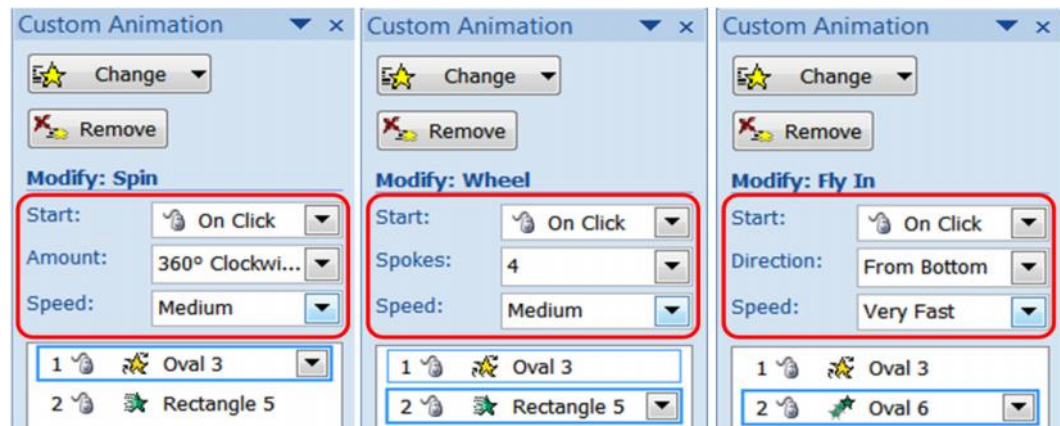
Hình 21. Cài đặt Timing.

- **Một số thuộc tính khác.**

Các thuộc tính này có hay không tùy thuộc vào từng hiệu ứng khác nhau, ví dụ:

- Hiệu ứng bay (Fly) có thuộc tính Direction chỉ hướng của chuyển động.
- Hiệu ứng xoay (Spin) có thuộc tính Amount chỉ góc xoay, hướng xoay.

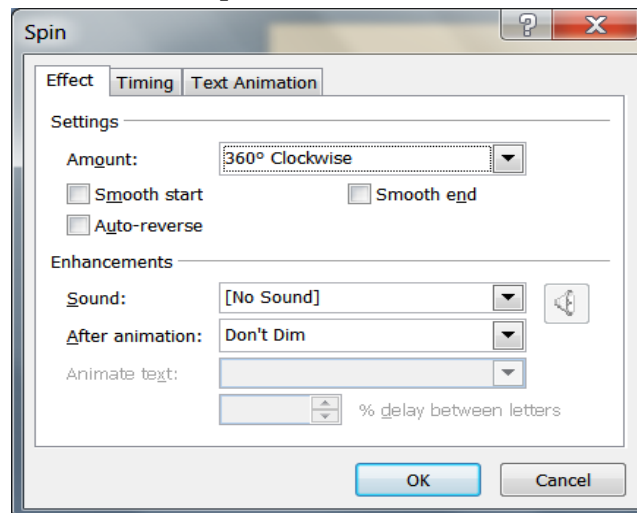
Bên đây dành thời gian để thấy các thuộc tính này, một số là chúng đã có sẵn trong các ví dụ các phần sau, bên đây chú ý theo dõi. Để chọn các thuộc tính này bên bên chọn tên hiệu ứng và chọn trong khung tác vụ Custom Animation như hình dưới:



Hình 22. Vị trí chọn một số thuộc tính trong khung tác vụ Custom Animation.

- **Một số tùy chọn.**

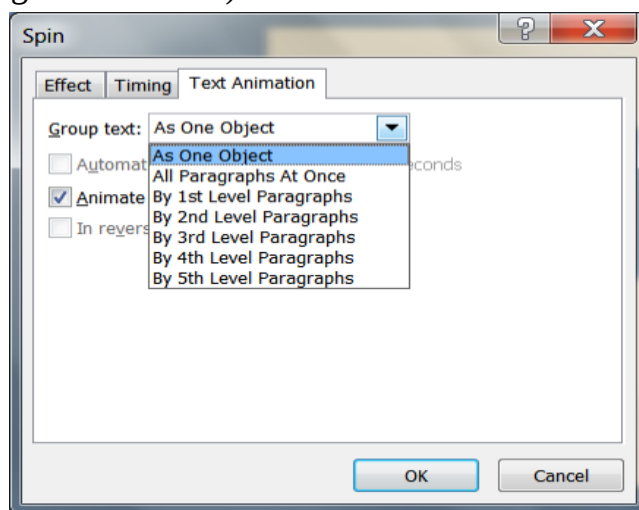
Chọn tên để i t t ng (ở khung tác vụ Custom Animation), bên mũi tên bên phải tên hiệu ứng đó, chọn Effect Option...



Hình 23. Cửa sổ tùy chọn Effect Option.

Trong cửa sổ Effect Option có một số tùy chọn sau:

- Setting: thiết lập các lựa chọn (tùy thuộc từng hiệu ứng).
- Sound: chọn âm thanh phát khi thực hiện hiệu ứng.
- After Animation: chọn hiệu ứng phụ xảy ra khi kết thúc hiệu ứng như chọn màu, đổi tông...
- Chuyển sang thẻ Text Animation để thay đổi tùy chọn hiệu ứng với văn bản. Trong mục Group text, chọn By 1st Level Paragraph hay By 2nd... , By 3rd... để hiệu ứng tác động từng đoạn văn bản (nhỏ cho hiện thời từng đoạn văn bản).

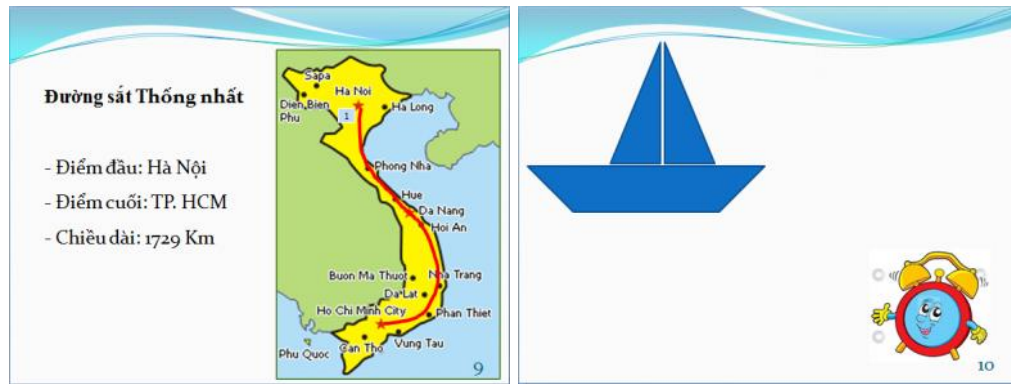


Hình 24. Cửa sổ tùy chọn với đổi tông là văn bản.

1.9.6. Bài thực hành.

Bạn tiếp tục “Bài thực hành” theo các yêu cầu sau, nếu có bất kỳ thắc mắc hãy theo dõi phần Hướng dẫn ngay phía dưới:

- Mở tệp “Bài thực hành”.
- Chèn thêm slide số 9, 10, thiết kế như mẫu sau, chi tiết:
 - o Slide 9: Hiện thị nội dung từng dòng văn bản mới lên màn chiếu.
 - o Slide 9: Nét kẻ biểu diễn đường nét có hiện thị dần dần theo chiều từ Hà Nội đến TP.Hồ Chí Minh.
 - o Slide 10: Thuyết minh di chuyển sang bên phải.
 - o Slide 10: Đồng hồ rung (lúc đi lúc lại) và phát âm thanh reng reng (đồng hồ báo thức).



Hình 25. Mẫu slide thành hành số 9, 10.

Hướng dẫn:

- Slide 9: Hình ảnh thuyền buồm và đường sắt:
 - o Menu Animation, bấm nút Custom Animation.
 - o Chọn khung văn bản, bấm nút Add Effect, chọn Entrance, chọn hiệu ứng tùy ý.
 - o Bấm chọn mũi tên bên phải tên hiệu ứng, chọn Effect Options... chọn tab Text Animation, chọn By 1st Level Paragraph, bấm nút OK.
- Slide 9: Nét kẻ biểu diễn đường sắt sẽ hiển thị dần dần theo chiều từ Hà Nội đến TP.Hồ Chí Minh:
 - o Dùng công cụ vẽ nét vẽ từ do vẽ đường đi của đường sắt: Menu Insert, bấm nút Shape, chọn nút Scribble và dùng chuột vẽ đường sắt theo mẫu.
 - o Định dạng nét vẽ đường sắt thành màu đỏ, nét vẽ đậm: Bấm chọn nét vẽ đường sắt, menu Format, bấm nút Shape Outline, chọn màu đỏ và chọn nét vẽ đậm.
 - o Đặt hiệu ứng hiển thị đường sắt dần dần từ trên xuống: Bấm chọn nét vẽ đường sắt, bấm nút Add Effect, chọn Entrance, chọn Wipe; bấm mũi tên trong thuộc tính Direction và chọn From Top.
- Slide 10: Thuyền buồm di chuyển sang bên phải:
 - o Vẽ thuyền buồm bằng hình thang và 2 hình tam giác: Vẽ hình thang sau đó xoay ngược hình thang lại để có thân thuyền; Vẽ tam giác, copy để có tam giác thứ 2, lật tam giác thứ 2 (chọn tam giác, menu Format, bấm nút Rotate, chọn Flip Horizontal).
 - o Chọn toàn bộ thuyền, bấm nút Add Effect, chọn Motion Path, chọn Right.

- Slide 10: Đồng hồ rung (lúc đi lúc lười) và phát âm thanh reng reng (đồng hồ báo thức):
 - o Tìm, tải về hình ảnh đồng hồ.
 - o Tìm và tải về nhạc chuông báo (có thể tải về tệp “reng reng.wav” tại <http://sites.google.com/site/tinhocbt1>).
 - o Chèn hình ảnh đồng hồ.
 - o Đặt hiệu ứng xoay (xoay 30 độ rồi cho xoay ngược lại theo chiều góc rung lúc):
 - Bấm chọn hình ảnh đồng hồ.
 - Bấm nút Add Effect, chọn Spin.
 - o Điều chỉnh các thuộc tính đồng hồ rung và đồng chuông:
 - Bấm chọn mũi tên bên phải tên hiệu ứng, chọn Timing...
 - Trong mục Speed, gõ giá trị 0.1 để lúc với tốc độ nhanh.
 - Trong mục Repeat, nhập giá trị 10 để lúc 10 lần - để điều chỉnh số lần lặp cho phù hợp với thời gian chuông báo.
 - Chọn Effect.
 - Bấm thuộc tính Amount, mục Custom gõ vào giá trị 30, bấm phím Enter (điều chỉnh góc xoay là 30 độ).
 - Đánh dấu vào Auto-reverse để lúc (xoay) trở lại.
 - Bấm mục Sound, chọn Other Sound... chọn tệp chuông báo.

1.10. Kỹ thuật Trigger.

1.10.1. Đồng hồ Trigger.

Trigger là kỹ thuật cho phép bấm chuột vào một đối tượng để kích hoạt (bắt đầu thực hiện) một hiệu ứng. Khi thiết kế bài giảng điện tử, để cho đồng hồ đếm khi nào các tình huống bên thời gian cần đến kỹ thuật này, ví dụ như các tình huống sau:

- Bấm nút Bắt đầu để đồng hồ bắt đầu đếm ngược:



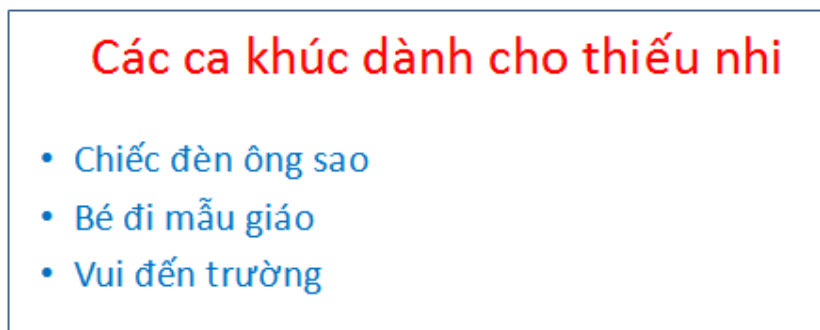
Hình 26. Slide 1 – tình huống cần sử dụng Trigger.

- Bấm vào nút lệnh để thực hiện chức năng tương ứng với tên nút đó:



Hình 27. Slide 2 – tình huống cần sử dụng Trigger.

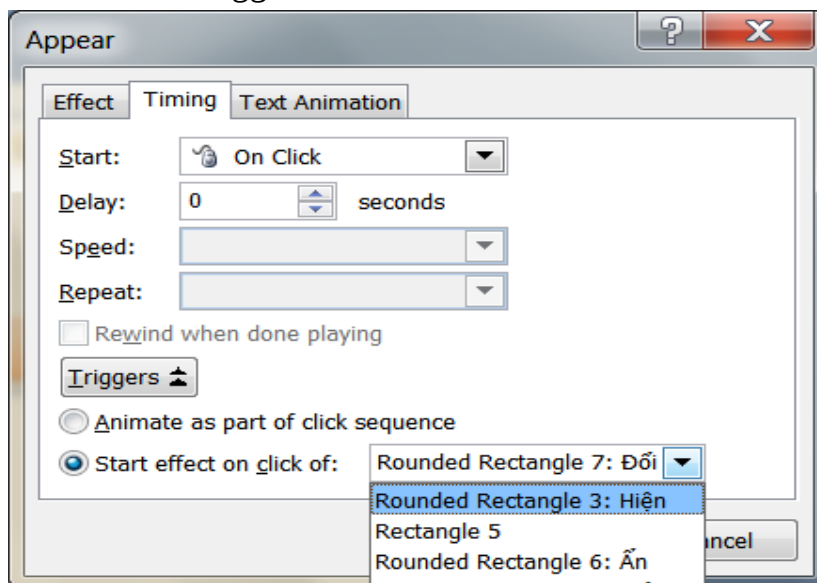
- Bấm vào tên ca khúc để phát ca khúc đó đồng thời tên ca khúc sẽ đổi màu:



Hình 28. Slide 3 – tình huống cần sử dụng Trigger.

Đã gán Trigger cho một đối tượng, bên làm như sau:

- Bước 1: Đặt hiệu ứng cho đối tượng.
- Bước 2: Bấm mũi tên bên phải của tên hiệu ứng (của tác vụ Custom Animation), chọn Timing...
- Bước 3: Chọn Trigger.



Hình 29. Đột Trigger.

- Bước 4: Chọn Start effect on click of.
- Bước 5: Chọn tên đối tượng mà bạn sẽ bấm chuột vào để kích hoạt hiệu ứng (ví dụ trong cửa sổ trên là hình chữ nhật chứa chữ “Hiển”) rồi bấm nút OK.

1.10.2. Ví dụ.

Thiết kế slide như hình dưới, trong đó bấm vào nút Đổi màu thì ngôi sao đổi màu, bấm vào nút Xoay thì ngôi sao xoay 1 vòng:



Hình 30. Một slide chứa một ngôi sao và bốn Trigger

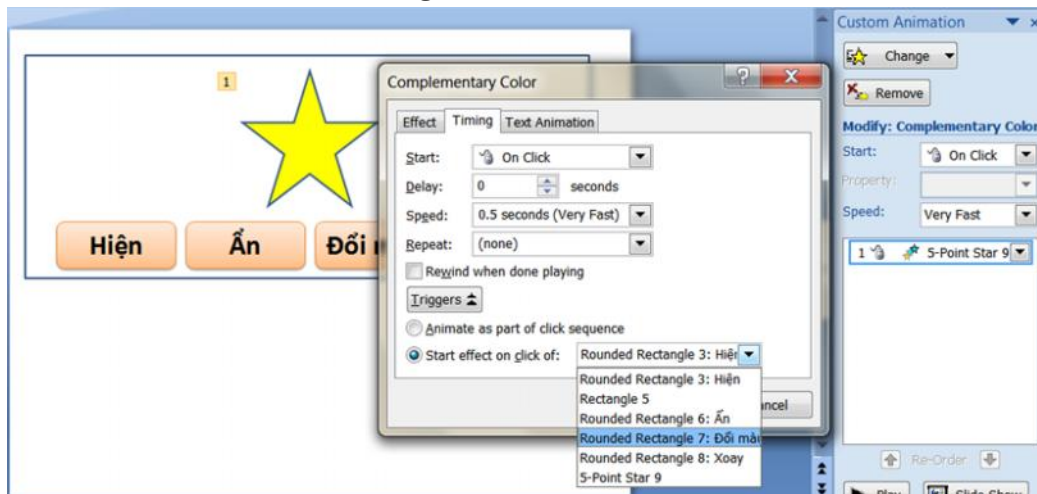
Ta thực hiện như sau:

- Trước tiên ta vẽ ngôi sao và 4 hình chữ nhật, nhập tên để tạo thành các nút bấm.
- Để bấm vào nút Đổi màu thì ngôi sao đổi màu ta thực hiện 5 bước như quy trình trên.
 - o Bước 1: Đặt hiệu ứng đổi màu cho ngôi sao.
 - Bấm chọn ngôi sao.
 - Bấm nút Add Effect, chọn Emphasis, chọn Complementary Color (hiệu ứng đổi màu)
 - o Bước 2: Bấm mũi tên bên phải của tên hiệu ứng (của cửa sổ tác vụ Custom Animation), chọn Timing...



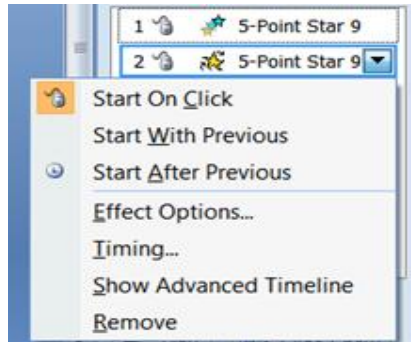
Hình 31. Vào cửa sổ Timing.

- o Bước 3: Chọn Trigger.
- o Bước 4: Chọn Start effect on click of.
- o Bước 5: Chọn để trigger có chữ “Đổi màu” rồi bấm nút OK.



Hình 32. Minh họa chọn Trigger.

- Để bấm vào nút Xoay thì ngôi sao xoay 1 vòng ta thực hiện trigger:
 - o Bước 1: Đặt hiệu ứng xoay cho ngôi sao.
 - Bấm chọn ngôi sao.
 - Bấm nút Add Effect, chọn Emphasis, chọn Spin (hiệu ứng xoay 1 vòng).
 - o Bước 2: Bấm mũi tên bên phải của tên hiệu ứng (chú ý tên hiệu ứng – trong hộp này là hiệu ứng số 2), chọn Timing...



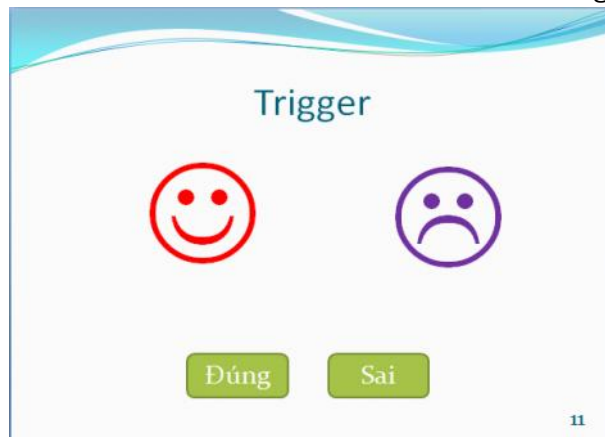
Hình 33. Chú ý khi chọn tên hiệu ứng.

- o Bước 3: Chọn Trigger.
- o Bước 4: Chọn Start effect on click of.
- o Bước 5: Chọn thời gian có chữ “Xoay” rồi bấm nút OK.

1.10.3. Bài thực hành

Bạn thực hành theo các yêu cầu sau, nếu vướng mắc hãy theo dõi phần Hướng dẫn ngay phía dưới:

- Mở tệp “Bài thực hành”.
- Thêm slide số 11, thiết kế để khi bấm nút Đúng thì xuất hiện biểu tượng mặt cười, khi bấm nút Sai thì xuất hiện biểu tượng mặt buồn.



Hình 34. Mẫu slide thực hành số 11.

Hướng dẫn:

- Thiết kế theo mẫu, chèn biểu tượng mặt cười, mặt buồn bằng công cụ Symbol:
 - o Đặt con trỏ trong một khung văn bản.
 - o Mở thẻ Insert, bấm nút Symbol.
 - o Chọn font Windings.
 - o Chọn biểu tượng mặt cười / mặt buồn và bấm nút Insert.

- Đặt hiệu ứng xuất hiện cho khuôn mặt cái, gán Trigger để bấm nút “Đúng” thì gọi tên hiệu ứng xuất hiện và đặt:
 - o Chọn khuôn mặt cái.
 - o Chọn Animation, bấm nút Custom Animation.
 - o Bấm nút Add Effect, chọn Entrance, chọn 1 hiệu ứng.
 - o Bấm mũi tên bên phải tên hiệu ứng, chọn Timing...
 - o Bấm nút Trigger.
 - o Chọn Start Effect on click of.
 - o Chọn để trống có check “Đúng”.
 - o Bấm OK.
- Làm tương tự với biểu tượng mặt mũi.

1.11. Liên kết và các nút hành động.

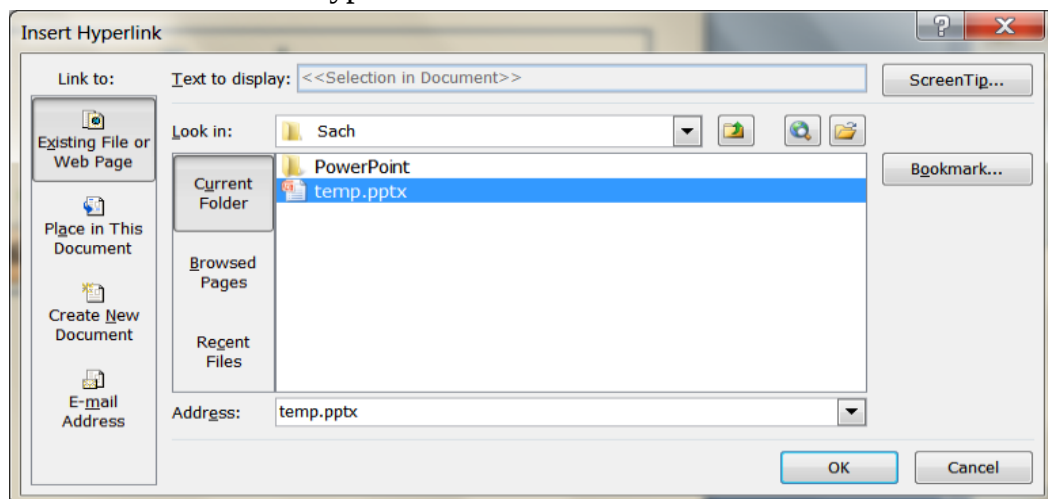
1.11.1. Tạo liên kết đến tệp khác.

Tờ slide đang trình chiếu bạn muốn mở ngay một tệp văn bản, tệp bảng tính, trang web hay tệp trình diễn khác... Kỹ thuật liên kết (Hyper link) sẽ giúp bạn giải quyết tình huống này.

Đây là liên kết từ một đối tượng trên slide đến một tệp, đối tượng đó có thể là hình ảnh, hình vẽ, checkbox, nút, văn bản... gọi là đầu liên kết. Khi trình chiếu, bấm vào đối tượng này (đầu liên kết) thì máy sẽ liên kết (mở) tệp đó ra cho bạn.

Thao tác thực hiện như sau:

- Bước 1: Chọn đối tượng (hình ảnh, hình vẽ...) hoặc bôi đen văn bản dùng làm đầu liên kết.
- Bước 2: Chọn Insert.
- Bước 3: Bấm nút Hyperlink.



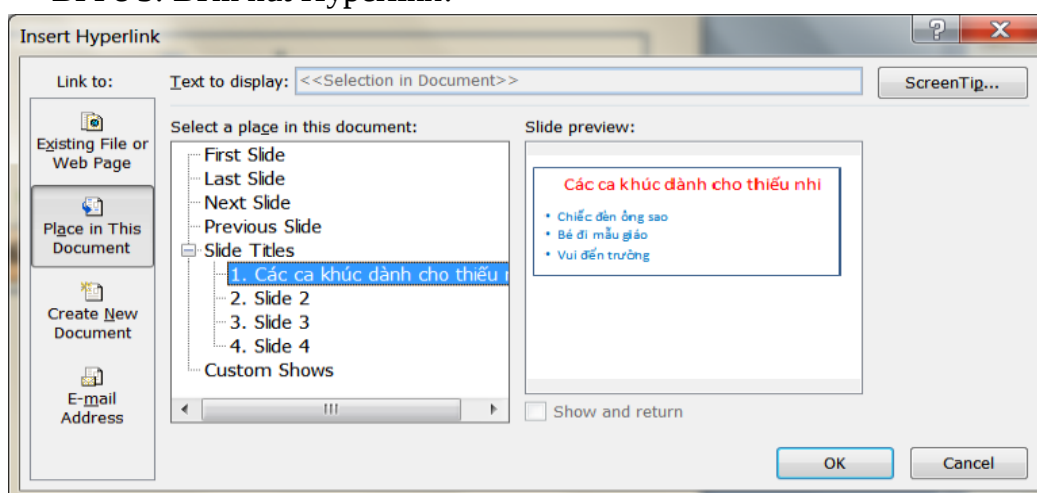
Hình 35. Tạo siêu Hyperlink – liên kết đến tệp khác

- Bước 4: Chọn Existing File or Web Page (bên trái cửa sổ).
- Bước 5: Chọn tên tệp muốn liên kết đến và chọn OK, (liên kết đến trang web bằng cách gõ địa chỉ trang web vào mục Address).

1.11.2. Tạo liên kết đến slide khác trong cùng tệp.

Là liên kết cho phép bạn chuyển từ slide này sang slide khác. Thao tác thực hiện như sau:

- Bước 1: Chọn đối tượng (hình ảnh, hình vẽ...) hoặc bôi đen văn bản bạn dùng làm đầu liên kết.
- Bước 2: Menu Insert.
- Bước 3: Bấm nút Hyperlink.



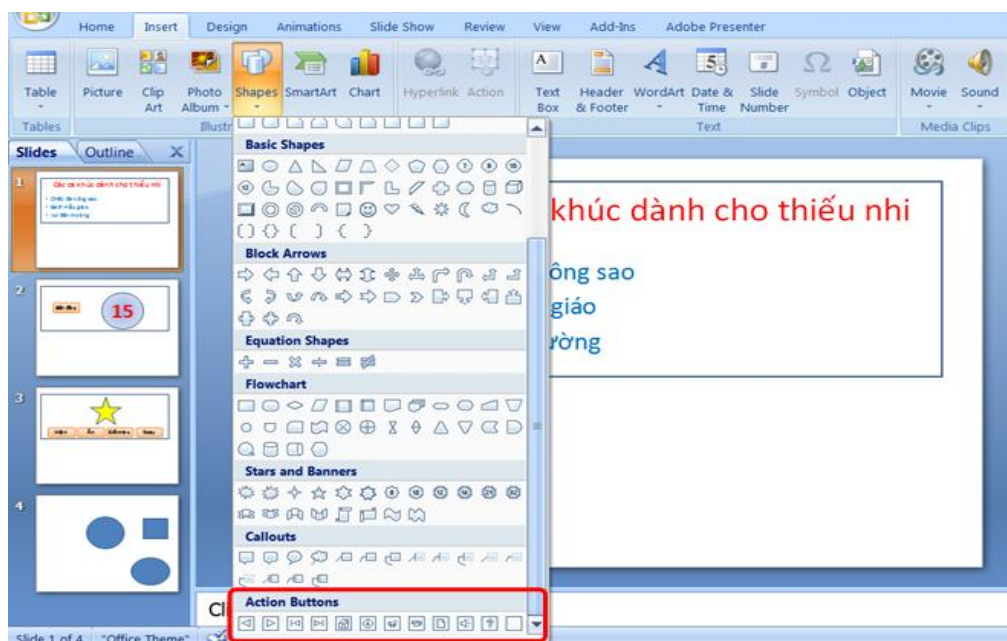
Hình 36. Cửa sổ Hyperlink – liên kết giữa các slide.

- Bước 4: Chọn Place in This Document (bên trái cửa sổ).
- Bước 5: Chọn tên slide muốn liên kết đến và chọn OK.

1.11.3. Tạo các nút hành động.

Nút hành động thường dùng để điều khiển slide như chuyển đến slide tiếp theo, slide ngay trước, slide đầu, slide cuối hay slide vẽ a trình chiếu... Các nút này có trong bộ công cụ vẽ, bạn thực hiện như sau:

- Bước 1: Menu Insert.
- Bước 2: Bấm nút Shape, chọn biểu tượng phù hợp trong nhóm Action Buttons.

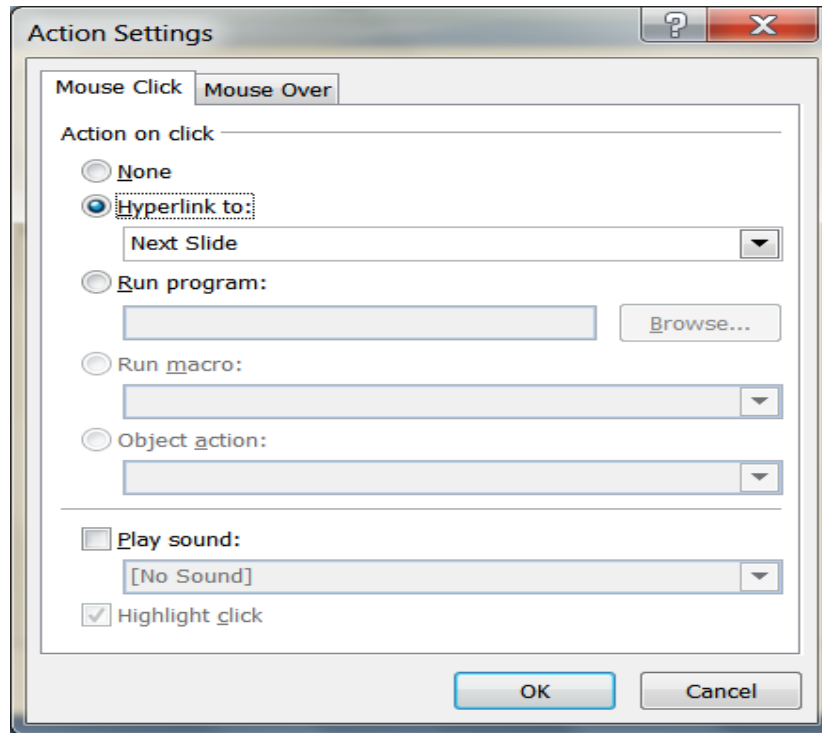


Hình 37. Chọn nút hành động.

Các nút icon	Tác dụng
	Chuyển về slide trước
	Chuyển đến slide tiếp theo
	Chuyển về slide đầu
	Chuyển đến slide cuối
	Chuyển về slide đầu tiên trình chiếu

Bước 3: Bấm nút Ok.

Lưu ý, tài liệu 3 bên có thể thêm tùy chọn hoặc thay đổi hành động tùy ý khi cần. Các lựa chọn:



Hình 38. Cửa sổ tùy chọn hành động cho nút hành động.

- Run program: chạy một chương trình, nếu chọn mục này bạn cần bấm tiếp vào nút Browse... và chọn chương trình cần chạy.
- Play sound: chọn âm thanh phát ra khi bấm vào nút hành động.

1.11.4. Bài thực hành.

Bạn thực hành theo các yêu cầu sau, nếu vướng mắc hãy theo dõi phần Hướng dẫn ngay phía dưới:

- Mở tệp “Bài thực hành”.
- Thêm slide số 2 như hình dưới, liên kết từ slide 2 đến slide 3,4,5 và ngược lại.



Hình 39. Mũi slide theo hành số 2.

Hướng dẫn:

Đổi liên kết từ slide 2 đến slide 3 bên làm như sau:

- Bấm chọn khung chữ “Khởi động”.
- Mũi Insert, bấm nút Hyperlink.
- Bấm mục Place in This Document.
- Chọn slide 3, chọn Ok.

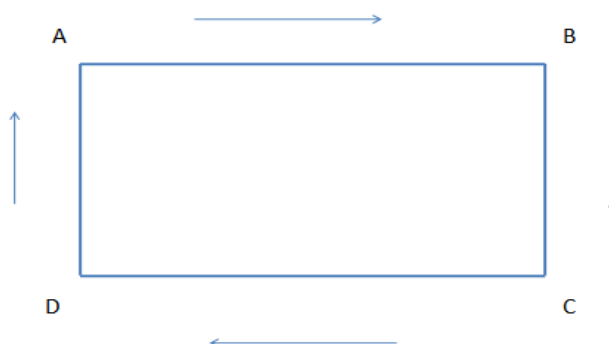
Đổi liên kết từ slide 3 về slide 2 có thể làm theo cách thông thường trên, ở đây chúng ta thử dùng nút hành động “quay về”: Tại slide 3, mũi Insert, bấm nút Shape, chọn nút  trong nhóm Action Button, vào góc dưới trái slide, chọn Ok.

Làm thông thường để liên kết từ slide 2 đến slide 4, 5 và ngược lại.

1.12. Một số ví dụ hướng dẫn.

1.12.1. Sơ đồ các hiệu ứng hoạt hình để mô tả cách vẽ hình, động hình.

Ví dụ bên dưới mô tả cách vẽ một hình chữ nhật, các cảnh hình chữ nhật được vẽ liên tiếp và theo hướng như hình dưới:



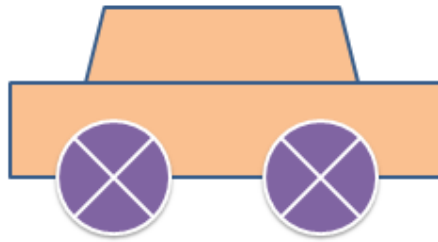
Hình 40. Động hình chữ nhật.

- Bước 1: Vẽ hình chữ nhật bằng cách ghép 4 đoạn thẳng lại với nhau.
- Bước 2: Chọn đoạn thẳng AB, đặt hiệu ứng: Entrance \ Wipe. Chọn thuộc tính Direction thành From Left (hướng từ bên trái).
- Bước 3: Chọn đoạn thẳng BC, đặt hiệu ứng: Entrance \ Wipe. Chọn thuộc tính Direction thành From Top.
- Bước 4: Chọn đoạn thẳng CD, đặt hiệu ứng: Entrance \ Wipe. Chọn thuộc tính Direction thành From Right.
- Bước 5: Chọn đoạn thẳng DA, đặt hiệu ứng: Entrance \ Wipe. Chọn thuộc tính Direction thành From Bottom.

Như vậy, bên có thể sơ đồ các hiệu ứng Entrance \ Wipe và thuộc tính Direction của nó để động hình có nét ngang, nét dọc. Nếu động hình có các

đường chéo, hãy sử dụng hiệu ứng Entrance \ Strips và sử dụng thuộc tính Direction theo hướng của đường chéo. Nếu dùng hình tròn, hãy sử dụng hiệu ứng Entrance \ Wheel và sử dụng thuộc tính Spokes là 1.

1.12.2. Thiết kế mô hình ô tô chuyển động.



Hình 41. Mô hình ô tô đơn giản.

- Bước 1: Vẽ mô hình ô tô bằng các hình khối: Hình chữ nhật, hình thang, hình tròn có đường chéo (nếu dùng hình tròn tròn ta sẽ không cảm nhận được bánh xe quay).
- Bước 2: Chọn toàn bộ ô tô, đặt hiệu ứng chuyển động (Motion Path \ Right).
- Bước 3: Chọn 2 bánh xe, đặt hiệu ứng xoay (Emphasis \ Spin).
- Bước 4: Chọn 2 bánh xe, trong thuộc tính Start chọn là With Previous.

Ví dụ này cho thấy sự kết hợp giữa 2 chuyển động, chuyển động tịnh tiến của cả ô tô và chuyển động xoay của bánh xe. Hai chuyển động được thực hiện cùng nhau bởi thuộc tính Start với lựa chọn With Previous.

1.12.3. Thiết kế “Cối xay gió”.



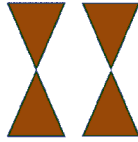
Hình 42. Mô hình “Cối xay gió”

- Bước 1: Vẽ mô hình cối xay gió gồm thân là một hình thang và cánh được ghép từ hình 2 tam giác đối xứng
 - o Vẽ thân cối từ 1 hình thang.

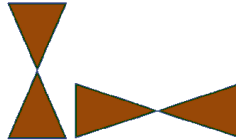
- o Vẽ cánh thứ nhất bằng hình 2 tam giác đối xứng:



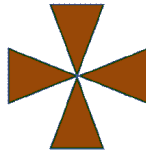
- o Copy thêm 1 cánh nữa:



- o Xoay ngang cánh thứ 2:



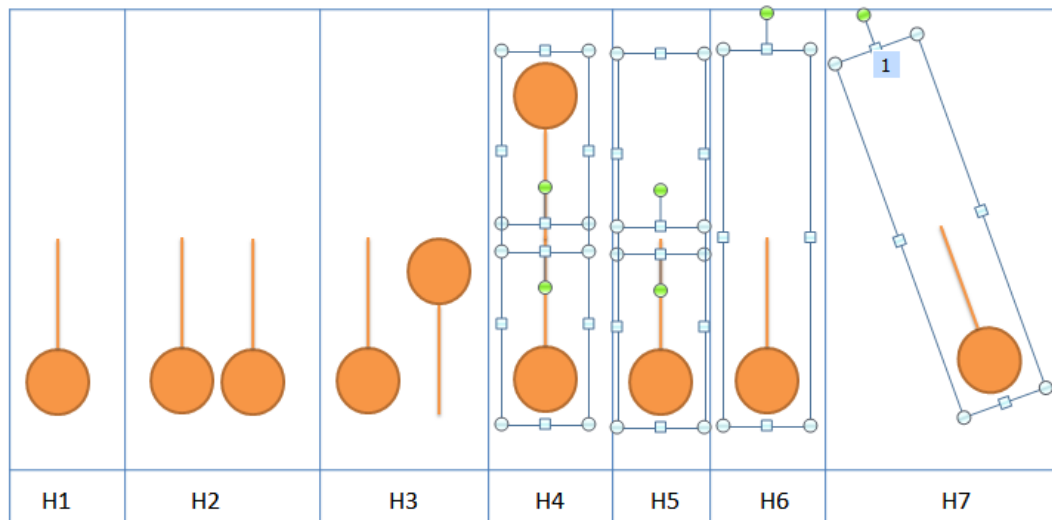
- o Xếp 2 cánh trùng tâm với nhau:



- o Đặt 2 cánh lên thân chữ i xây gió.
- Bước 2: Đặt hiệu ứng xoay cho 2 cánh.
 - o Chọn cả 2 cánh.
 - o Bấm nút Add Effect, chọn Emphasis, chọn Spin.
 - o (Tùy chọn cho phép xoay đến khi kết thúc slide): Bấm mũi tên bên phải tên hiệu ứng (trong danh sách tạo của tác vụ Custom Animation), chọn Timing. Trong mục Repeat, chọn Until End of Slide, chọn OK.
 - o (Tùy chọn thay đổi tốc độ quay): Chọn tốc độ quay trong thuộc tính Speed.
 - o (Tùy chọn cho phép quay ngay khi mở Slide): trong thuộc tính Start chọn là With Previous.

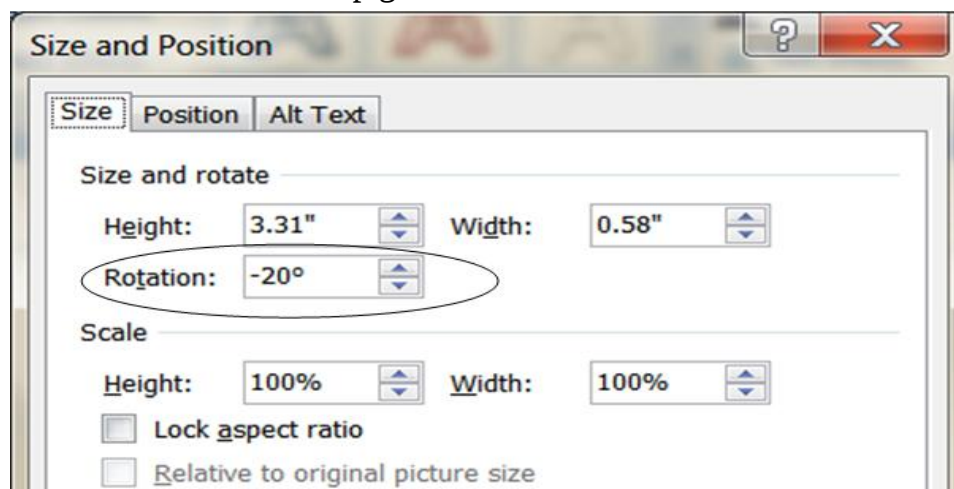
1.12.4. Thiết kế quầng lửa động hình.

Quầng lửa gồm 1 hình tròn và 1 đoạn thẳng như hình dưới. Để quầng lửa có được ta sẽ dùng hiệu ứng xoay và cho xoay 1 góc ví dụ là 40 độ. Hiệu ứng xoay thực hiện xoay hình với tâm xoay là tâm hình nên ta cần vẽ thêm 1 quầng lửa (không màu), ghép đối xứng với quầng lửa thật và ta chỉ thay 1 nửa (tức là quầng lửa thật) xoay. Thêm các chi tiết khác như cho quầng lửa có góc mở cố định dùng tùy chọn Auto-reverse, cho quầng lửa nhiều lần bằng tùy chọn lặp Repeat... Bên dưới hình theo trình tự sau:



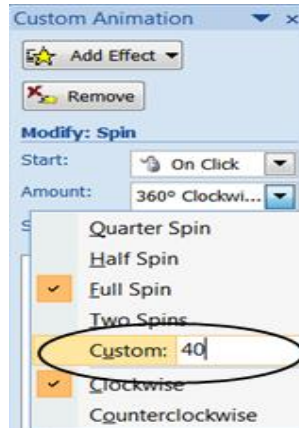
Hình 43. Trình tự thiết kế quầng lóng ng h.

- Bước 1: Vẽ quầng lóng 1 hình tròn và 1 đoạn thẳng (H1), nhóm hình tròn và đoạn thẳng thành 1 khối: Chọn hình tròn và đoạn thẳng, nhấp chuột Format, nhấp nút Group, chọn Group.
- Bước 2: Copy quầng lóng thành 2 quầng lóng (H2).
- Bước 3: Xoay ngược quầng lóng thành 2 180 độ (H3).
- Bước 4: Ghép 2 quầng lóng để chồng nhau (H4).
- Bước 5: Bỏ màu nền và màu viền của quầng lóng thành 2 (H5):
 - o Nhấp chuột chọn quầng lóng, nhấp chuột Format.
 - o Nhấp nút Shape Fill, chọn No Fill.
 - o Nhấp nút Shape Outline, chọn No Outline.
- Bước 6: Nhóm 2 quầng lóng thành 1 khối (H6).
- Bước 7: Xoay quầng lóng nghiêng góc -20 độ (H7): Nhấp chuột chọn hình quầng lóng, nhấp chuột Format, nhấp nút Rotate, chọn More Rotate Option. Chọn số hiển thị ra, nhấp chuột Rotate nhập giá trị -20.



Hình 44. Cửa sổ chọn góc xoay.

- Bước 8: Đặt hiệu ứng xoay: Bấm nút Add Effect, chọn Emphasis, chọn Spin.
- Bước 9: Điều chỉnh thuộc tính xoay để quay vòng xoay 40 độ: Bấm chọn hiệu ứng, trong thuộc tính Amount, là chọn Custom nhập vào giá trị 40 và bấm phím Enter.

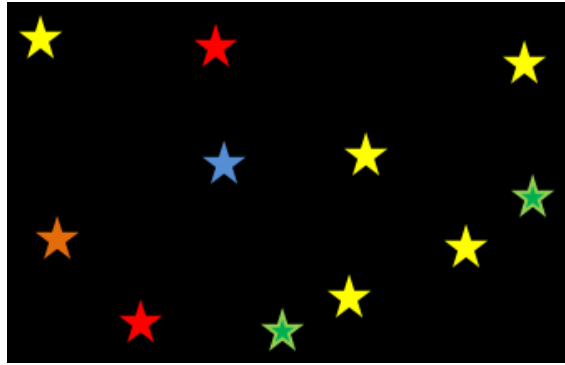


Hình 45. Chọn góc xoay của hiệu ứng.

- Bước 10: Điều chỉnh để quay vòng quay đi quay lại nhiều lần:
 - o Bấm mũi tên bên phải tên hiệu ứng (cửa sổ tác vụ Custom Animation), chọn Timing...
 - o Mục Repeat chọn là Until End of Slide.
 - o Chọn sang tab Effect, đánh dấu vào mục Auto-reverse.
 - o Bấm nút OK.
- Bước 11: Điều chỉnh để quay vòng quay trong 1 giây: Trong thuộc tính Speed, chọn Very Fast (tức quay xong 0.5 giây cho nửa chu kỳ).

1.12.5. Thiết kế “Bầu trời đêm đầy sao nhấp nháy”.

Hoạt cảnh để thiết kế với nền màu đen, bên trong là một số ngôi sao với đủ màu sắc nhấp nháy liên tục. Công việc cần xử lý là làm thế nào để các ngôi sao nhấp nháy? Thiết kế đơn giản: cho ngôi sao đổi màu liên tục (lặp đi lặp lại việc đổi màu) bên sẽ có cảm giác đó.



Hình 46. Môt góc “Bờu trờ i đêm đờ y sao”.

- Bô c 1: Vờ các ngôi sao vờ i nhiờu màu sờc khác nhau.
- Bô c 2: Đờt hiờu ờng.
 - o Chờn tờt cờ các ngôi sao.
 - o Bờm nút Add Effect, chờn Emphasis, chờn Complementary Color.
 - o Trong thuờc tẻnh Start chờn With Previous.
 - o Bờm mữi tên bên phời tên hiờu ờng, chờn Timing..., trong mờc Repeat, chờn Until End of Slide.
- Bô c 3: Đờt nờn màu đen.
 - o Mờ thờ Design.
 - o Bờm nút Background Styles.
 - o Bờm chuờt phời vào mờu màu đen, chờn Apply to Selected Slides.

PHẦN 2.
THIẾT KẾ CÔNG CỤ HỖ TRỢ
CHO CÁC HỌC SINH NGƯỜI VIỆT NAM.

2.1. Thiết kế câu hỏi trắc nghiệm.

2.1.1. Câu hỏi trắc nghiệm với hình thức điền gi.

Kiểm tra, đánh giá là hoạt động thông thường xuyên trong mỗi bài giảng, trong đó trắc nghiệm là một hình thức được lựa chọn khá phổ biến. Với PowerPoint, bên nhanh chóng có được bên trình chiếu các câu hỏi trắc nghiệm, điền gi nên cũng hết sức hiệu quả. Bên có thể thiết kế nhiều dạng trắc nghiệm và nên điền sau hay được lựa chọn:

- Dạng Nhiều lựa chọn (Multiple choice – hình dưới, slide 1 và 2)
- Dạng Đúng / Sai (True / False – hình dưới, slide 3)
- Dạng Điền khuyết (Fill in the Blank – hình dưới, slide 4)

Câu hỏi: Đây là phần mềm soạn thảo văn bản? A. Microsoft Excel ☒ B. Microsoft Word C. Pascal D. Microsoft PowerPoint 1	Câu hỏi: Những động vật nào thuộc lớp bò sát? ✓ A. Cá sấu B. Cá voi ✓ C. Rắn D. Bò sát 2
Câu hỏi: Tổng các góc trong một tam giác bằng 360 độ, đúng hay sai? ☒ A. Đúng ☐ B. Sai 3	Yêu cầu: Điền từ thích hợp vào chỗ trống. Sông núi nước nam nam ở Danh danh định phận ở A. vua B. thiên đình C. dân D. sách trời 4

Hình 47. Một số mẫu trắc nghiệm thông dụng.

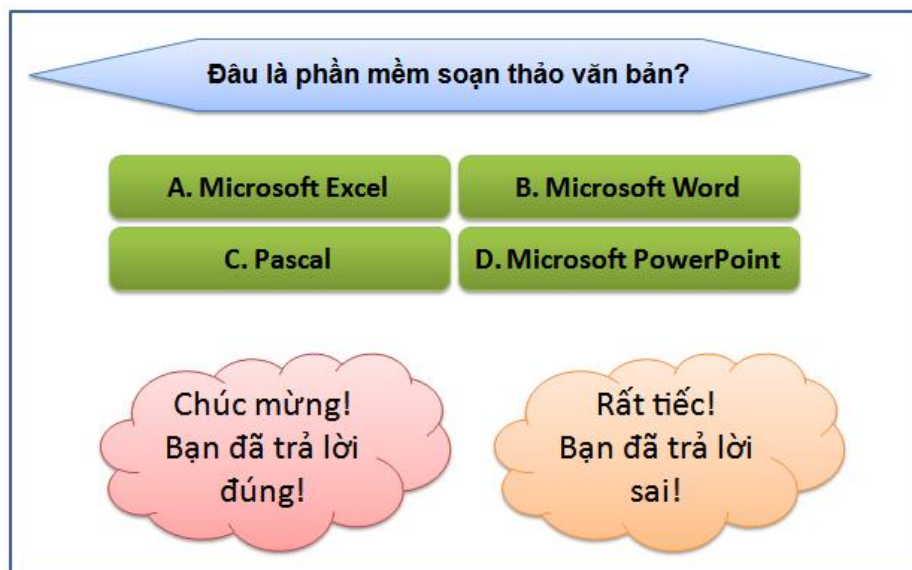
- Thiết kế Slide **1**:
- Trình bày nội mẫu.
- Để hiện khung bao quanh án đúng hãy đặt cho khung bao mẫu hiệu ứng thu nhóm hiệu ứng xuất hiện (Entrance).

- Thiết kế Slide ②:
 - Trình bày nội dung.
 - Đặt hiệu ứng ✓ đánh dấu các phép án đúng, hãy đặt cho dấu ✓ một hiệu ứng thuộc nhóm hiệu ứng xuất hiện (Entrance).
- Thiết kế Slide ③:
 - Trình bày nội dung.
 - Đặt hiệu ứng án đúng, hãy đặt cho phép án đúng một hiệu ứng thuộc nhóm hiệu ứng nhấn mạnh (Emphasis), ví dụ hiệu ứng đổi màu nền (Change Fill Color).
- Thiết kế Slide ④:
 - Trình bày nội dung.
 - Đặt các phép án đúng vào đúng vị trí, hãy đặt cho phép án đúng hiệu ứng chuyển động theo đường thẳng thuộc nhóm hiệu ứng chuyển động theo đường dẫn (Motion Path), di chuyển chính xác tới vị trí của chuyển động đúng vị trí dấu cần đi.

2.1.2. Câu hỏi trắc nghiệm có sự động các hiệu ứng hình ảnh, âm thanh.

• Ví dụ 1

Bạn cần thiết kế một câu hỏi động nhiều lựa chọn như hình dưới. Khi bấm chọn vào phép án đúng sẽ xuất hiện thông báo “Chúc mừng! Bạn đã trả lời đúng”, khi bấm vào phép án sai sẽ xuất hiện thông báo “Rất tiếc! Bạn đã trả lời sai”.



Giới quyết tình huống này bằng kỹ thuật Trigger. Hai thông báo sẽ được đặt hiệu ứng xuất hiện sau đó được gán Trigger để bấm vào nút tương ứng thì

thực hiện hiệu ứng xuất hiện – tức là xuất hiện thông báo khi bấm nút. Trình tự chi tiết thiết kế như sau:

- Bước 1: Trình bày như sau.
- Bước 2: Đặt hiệu ứng xuất hiện cho các thông báo: Bấm chọn clip 2 thông báo, chọn hiệu ứng trong nhóm hiệu ứng Entrance.
- Bước 3: Đặt Trigger để bấm vào phông án đúng (phông án B) thì xuất hiện thông báo “Chúc mừng...”:
 - o Bấm mũi tên bên phải tên hiệu ứng clip 2 thông báo “Chúc mừng...”, chọn Timing...
 - o Bấm nút Trigger.
 - o Chọn Start effect on click of, chọn đổi tiếng là phông án đúng (trường hợp này chọn hình chữ nhật có chữ “B. Microsoft Word”)
- Bước 4: Đặt Trigger để bấm vào phông án sai thứ nhất (phông án A) thì xuất hiện thông báo “Rất tiếc...”:
 - o Bấm mũi tên bên phải tên hiệu ứng clip 2 thông báo “Rất tiếc...”, chọn Timing...
 - o Bấm nút Trigger
 - o Chọn Start effect on click of, chọn đổi tiếng là phông án sai thứ nhất (trường hợp này chọn hình chữ nhật có chữ “A. Microsoft Excel”)
- Bước 5: Đặt Trigger để bấm vào phông án sai thứ hai (phông án C) thì xuất hiện thông báo “Rất tiếc...”:
 - o Bấm mũi tên bên phải tên hiệu ứng clip 2 thông báo “Rất tiếc...”, chọn Timing...
 - o Bấm nút Trigger
 - o Chọn Start effect on click of, chọn đổi tiếng là phông án sai thứ hai (trường hợp này chọn hình chữ nhật có chữ “C. Pascal”)
- Bước 6: Đặt Trigger để bấm vào phông án sai thứ ba (phông án D) thì xuất hiện thông báo “Rất tiếc...”:
 - o Bấm mũi tên bên phải tên hiệu ứng clip 2 thông báo “Rất tiếc...”, chọn Timing...
 - o Bấm nút Trigger.
 - o Chọn Start effect on click of, chọn đổi tiếng là phông án sai thứ ba (trường hợp này chọn hình chữ nhật có chữ “D. Microsoft PowerPoint”).

• **Ví dụ 2:**

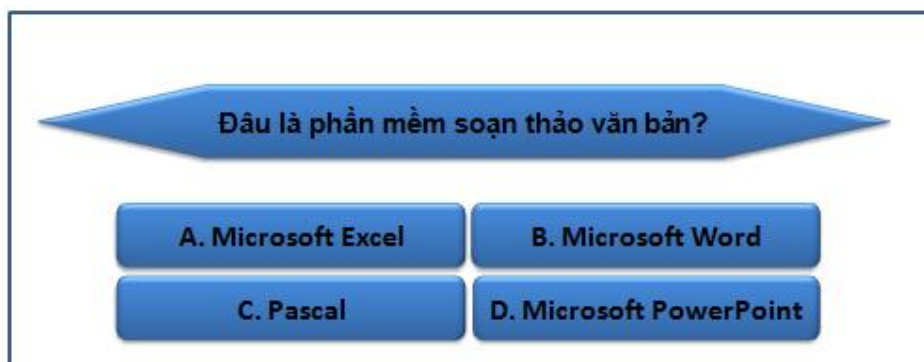
Bài trắc nghiệm trên có thể thay đổi đôi chút, thay vì xuất hiện thông báo “Chúc mừng...” hay “Rất tiếc...” ta cho phát ra âm thanh thông báo. Ví dụ nếu học sinh trả lời đúng thì âm thanh phát ra là chúc mừng kèm theo tiếng vỗ tay còn nếu học sinh trả lời sai thì âm thanh phát ra thông báo sai và nhắc nhở an ủi. Để làm được việc này bạn cần chuẩn bị sẵn 2 tệp âm thanh “dungroi.wav” và “sai.wav” (Download tại <http://sites.google.com/site/tinhocbt> phần Bài download giáo viên, tìm mục Video-Audio-Picture dùng cho thực hành và bấm Download để tải về).

- Bước 1: Trình bày như mẫu trong ví dụ trên (không có hai hình chèn thông báo).
- Bước 2: Chèn 2 tệp âm thanh:
 - o Menu Insert.
 - o Bấm nút Sound.
 - o Chọn tệp âm thanh “dungroi.wav”, bấm OK.
 - o Chọn nút Automatically hoặc When Clicked.
 - o Chọn biểu tượng âm thanh (biểu tượng loa), menu Option, đánh dấu mục Hide During Show để ẩn biểu tượng âm thanh khi trình chiếu.
 - o Chèn tệp “sai.wav” theo cách tương tự, cần chèn tệp này 3 lần, mỗi tệp dùng cho 1 phương án sai.
 (Khi chèn tệp âm thanh, tệp tương ứng được đặt hiển thị nên ta không cần đặt hiển thị như ví dụ 1).
- Bước 3: Đặt Trigger để bấm vào phương án đúng (phương án B) thì phát tệp âm thanh “đúng”:
 - o Bấm mũi tên bên phải tên hiển thị âm thanh của tệp “đúng”, chọn Timing...
 - o Bấm nút Trigger
 - o Chọn Start effect on click of, chọn để tương ứng là phương án đúng (trường hợp này chọn hình chữ nhật có chữ “B. Microsoft Word”)
- Bước 4: Đặt Trigger để bấm vào phương án sai thì phát tệp âm thanh “sai”:
 - o Bấm mũi tên bên phải tên hiển thị âm thanh của tệp “sai”, chọn Timing...
 - o Bấm nút Trigger
 - o Chọn Start effect on click of, chọn để tương ứng là phương án sai thì nhất (trường hợp này chọn hình chữ nhật có chữ “A. Microsoft Excel”).

- Làm tổng cộng 4 cho hai phần ứng án sai còn lại, mỗi phần ứng án sai sẽ dùng một tệp “sai.wav”.

• **Ví dụ 3:**

Trình nghiệm tổng cộng trò chơi truy cập hình “Ai là tri thức phú” của VTV3. Trình nghiệm dùng mô phỏng hình đồ thị (các phần ứng án có nền màu xanh nền trắng), trong đó khi học sinh chọn phần ứng án nào, phần ứng án đó sẽ chuyển màu vàng, khi giáo viên đưa ra phần ứng án đúng, phần ứng án đó nhấp nháy màu xanh lá cây kèm theo nhạc hiệu.



Hình 48. Minh họa trình nghiệm trong “Ai là tri thức phú”.

Giải pháp cho tình huống này:

Đầu tiên vào phần ứng án nào thì phần ứng án đó chuyển sang màu vàng ta đặt hiệu ứng đổi màu (Emphasis \ Change Fill Color) cho cả 4 phần ứng án (mỗi phần ứng án là một nút bấm hình chữ nhật); đặt Trigger cho tổng hiệu ứng của tổng phần ứng án: khi bấm vào chính nút đó thì nút đó sẽ hiển thị hiệu ứng đổi màu.

Đầu tiên đưa ra phần ứng án đúng thì nút chính phần ứng án đúng nhấp nháy màu xanh lá cây kèm theo nhạc hiệu, ta đặt hiệu ứng đổi màu cho nút phần ứng án đúng, cho lặp lại hiệu ứng vài lần để tạo cảm giác nhấp nháy; hiệu ứng này dùng để gắn thêm tệp âm thanh nhạc hiệu; đặt Trigger để khi bấm vào câu hỏi (màn hình này làm chức năng kích hoạt hiển thị phần ứng án đúng) thì sẽ hiển thị hiệu ứng đã đặt cho phần ứng án đúng.

Trình tự thiết kế như sau:

- Bước 1: Trình bày như sau.
- Bước 2: Đặt hiệu ứng chuyển sang màu vàng cho các phần ứng án.
 - o Chọn cả 4 nút phần ứng án.
 - o Bấm nút Add Effect, chọn Emphasis, chọn Change Fill Color.
 - o Chọn sang màu vàng trong thuộc tính Fill Color (trong cửa sổ tác vụ Custom Animation).

- Bước 3: Đốt Trigger để bấm vào nút phồng án thì nút phồng án chuyển màu vàng.
 - o Chọn tên hiệu ứng của phồng án A, bấm mũi tên bên phải tên hiệu ứng, chọn Timing...
 - o Bấm nút Trigger.
 - o Chọn Start effect on click of, chọn đổi timing là phồng án thụt nhút (trình hình này chọn hình chụt nhút có chứa “A. Microsoft Excel”).
 - o Làm timing cho 3 nút phồng án còn lại.
- Bước 4: Đốt hiệu ứng nhấp nháy màu xanh lá cây, kèm theo nhạc hiệu cho phồng án đúng.
 - o Bấm chọn nút phồng án đúng.
 - o Bấm nút Add Effect, chọn Emphasis, chọn Change Fill Color.
 - o Chọn sang màu xanh lá cây trong thuộc tính Fill Color (trong cửa sổ tác vụ Custom Animation).
 - o Bấm mũi tên bên phải tên hiệu ứng, chọn Timing...
 - o Trong mục Repeat chọn 5 (nhấp nháy 5 lần).
 - o Bấm nút Trigger, chọn Start effect on click of, chọn đổi timing là khung chứa câu hỏi.
 - o Bấm thẻ Effect.
 - o Trong mục Sound, chọn Other sound... và tìm tệp âm thanh làm nhạc hiệu (tệp này cần có định dạng là wav, vì vậy nếu bạn không có tệp định dạng này thì phải chuyển đổi định dạng – xem phần 3.4).

2.2. Thiết kế động hình động, thiết kế thanh tiến trình.

Động hình động hay thanh tiến trình đều là công cụ xác định thời gian thực hiện một hoạt động. Tùy theo đặc điểm của từng bài giảng hay tùy theo sở thích, sẽ trình mà bạn chọn công cụ cho phù hợp, đôi khi thay đổi các công cụ này để tạo thêm sự sinh động cho bài giảng.

2.2.1. Thiết kế động hình động.

- Ý tưởng thiết kế:

- Mọi số đếm nằm trong 1 hình tròn (là một động hình), các hình tròn xếp chồng lên nhau.

- Số đầu tiên được xuất hiện khi ta bấm nút Bắt đầu. (Số động hiệu ứng xuất hiện và kết thúc Trigger).

- Các số tiếp theo lần lượt tiếp theo xuất hiện sau 1 giây. (Số đầu tiên xuất hiện với thuộc tính Start là After Previous và thời gian trễ (delay) là 1 giây).

- **Thiết kế:**

Quy trình sau đây cho ra các bước thiết kế màn hình đầu tiên (tăng dần bắt đầu từ số 0), để có được màn hình tiếp theo (giảm dần về 0) bên cạnh và các con số theo trình tự ngược lại.

- Bước 1: Vẽ nút “Bắt đầu”.
- Bước 2: Vẽ hình tròn, điền số 0, định dạng để có được hình đẹp.



Hình 49. Màn hình đầu tiên.

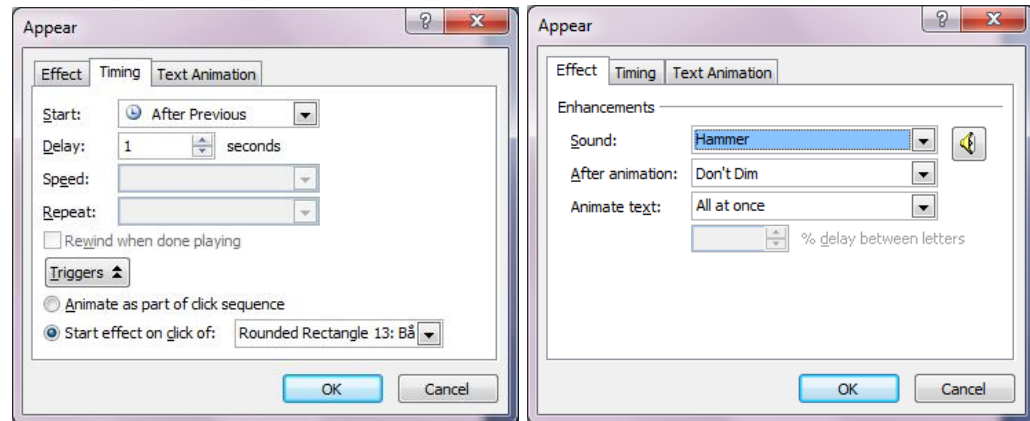
- Bước 3: Copy số 0, sửa thành số 1, copy số 1, sửa thành số 2... lần lượt đến số cuối. Bước này cần làm lần lượt từng số một, nếu không rồi thì bỏ đi rồi thì hiển thị số, nhìn hình bên thấy hình số lần lượt trên hình số nh.



Hình 50. Copy nhiều màn hình.

- Bước 4: Đặt hiệu ứng và gán Trigger để được hình chý:
 - o Chọn tất cả các màn hình.

- o Bấm nút Add Effect, chọn Entrance, chọn Appear.
- o Bấm mũi tên bên phải tên hiệu ứng (khung tác vụ Custom Animation), chọn Timing...
- o Mục Start: chọn After Previous.
- o Mục Delay: nhập số 1 (1 giây – các số đếm hàng hiển thị sau số trước 1 giây).
- o Bấm nút Trigger, chọn Start effect on click of, chọn đổi tên là nút chứa từ “Bắt đầu”.
- o Chuyển sang thẻ Effect, mục Sound chọn âm thanh Hammer.



Hình 51. Cài đặt Timing và Effect với các lựa chọn cho bước 4.

- Bước 5: Xếp chồng các số lên nhau.



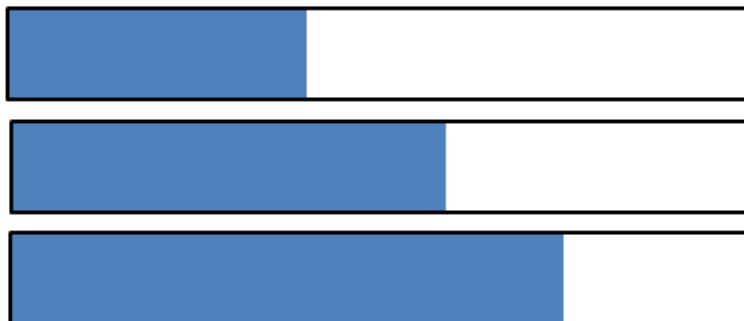
Hình 52. Đếm hàng sau khi hoàn thành.

Đếm hàng đã hoàn tất, mục tiếp theo đếm hàng trong slide nào bạn hãy copy toàn bộ đếm hàng vào slide đó. Bạn cũng nên thay đổi hay bổ sung một vài chi tiết trong thiết kế trên để tạo thêm sự mới mẻ, như :

- Chọn hiển thị số theo cách khác, ví dụ với bước 4 hãy thay với hiệu ứng Entrance \ Wheel và số thu được tính Spoke của hiệu ứng đó là 1.
- Sau khi đếm hàng xong thì xuất hiện thông báo “Hết giờ” hoặc phát âm thanh báo hiệu.

2.2.2. Thiết kế thanh tiến trình

Thanh tiến trình mô tả thời gian thực hiện 1 công việc bằng một dải màu chạy lấp đầy dần khung bao.



Hình 53. Một thanh tiến trình chạy 3 thời điểm.

Thiết kế thanh tiến trình bên cạnh vẽ thanh tiến trình, đặt hiệu ứng hiển thị dần dần (Wipe), đặt thanh này trong khung bao.

- Bước 1: Vẽ thanh tiến trình.
 - o Vẽ hình chữ nhật.
 - o Bước tiếp theo: Bấm nút Shape Outline, chọn No Outline.



Hình 54. Hình chữ nhật tạo nên thanh tiến trình.

- Bước 2: Đặt hiệu ứng cho thanh tiến trình
 - o Chọn hình chữ nhật.
 - o Menu Animation.
 - o Bấm nút Add Effect, chọn Entrance, chọn Wipe.
 - o Bấm vào thuộc tính Direction, chọn From Left.
 - o Bấm mũi tên bên phải tên hiệu ứng (ở khung tác vụ Custom Animation), chọn Timing...
 - o Mục Speed: đặt thời gian chạy của thanh tiến trình (tính bằng giây).
- Bước 3: Vẽ khung bao thanh tiến trình.
 - o Vẽ hình chữ nhật đúng bằng thanh tiến trình.
 - o Bước tiếp theo: Bấm nút Shape Fill, chọn No Fill.
 - o Đặt khung bao đè lên trên thanh tiến trình.



Hình 55. Thanh tiến trình khi có khung bao.

Bạn đã có thanh tiến trình, nếu muốn sinh động hơn hãy nâng cấp thêm:

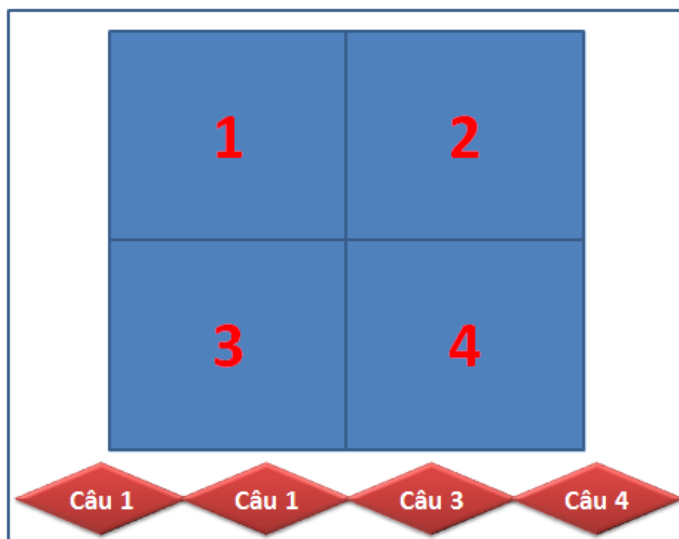
- Trong bảng 1, thêm thao tác định dạng nền cho thanh tiến trình theo kiểu màu chuyển, bên trái là màu xanh và chuyển dần sang bên phải là màu đỏ. Khi đó thanh tiến trình chuyển dần và cuối sẽ đổi dần sang màu đỏ, báo hiệu thời gian đang gần hết.
- Trong bảng 1, và thêm nút “Bật đèn”; trong bảng 2, đặt Trigger để bấm nút “Bật đèn” thì thanh tiến trình bắt đầu chuyển.
- Sau khi chuyển xong thanh tiến trình thì xuất hiện thông báo hết giờ bằng văn bản hoặc bằng âm thanh...

2.3. Thiết kế trò chơi.

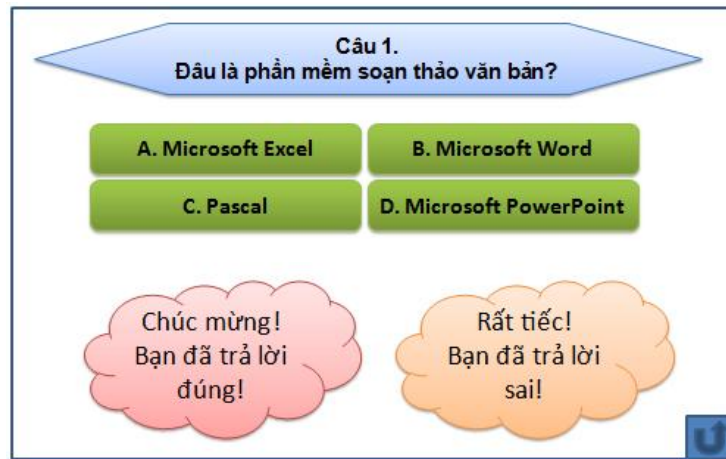
2.3.1. Trò chơi “Giải mã bảng tranh”.

Trò chơi gồm một bảng tranh gồm bốn ô các ô có ảnh, mỗi ô có ảnh một câu hỏi, nếu trả lời đúng câu hỏi, ô có ảnh sẽ mờ ra cho nhìn thấy một phần bảng tranh, trả lời sai ô có ảnh vẫn đóng kín nhưng có đèn màu đỏ báo hiệu đã trả lời sai.

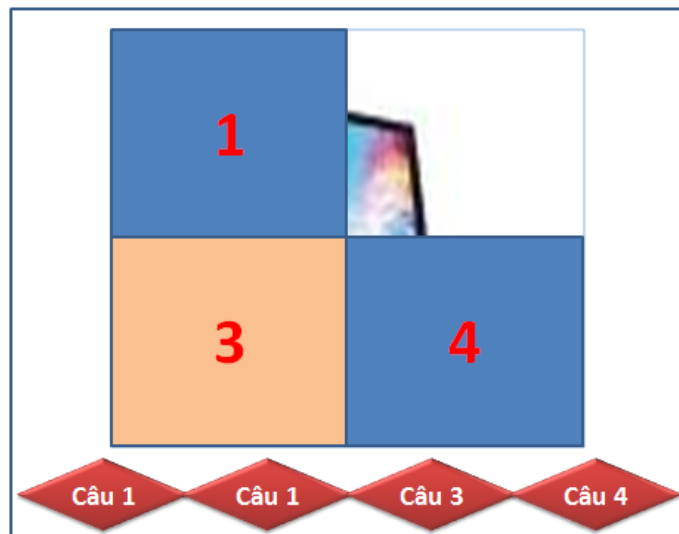
Theo kịch bản của trò chơi ta sẽ thiết kế giao diện chính trên slide đầu tiên, các câu hỏi ở các slide tiếp. Slide chính có hình ảnh nút bấm để gọi lại câu hỏi, các câu hỏi có nút bấm để quay về slide chính (xem các hình dưới)



Hình 56. Giao diện chính trò chơi “Giải mã bảng tranh”.



Hình 57. Câu hỏi trắc nghiệm.



Hình 58. Giao diện với màn hình ô đã mở, ô không trống để chèn ảnh và đổi màu.

Trình tự thiết kế:

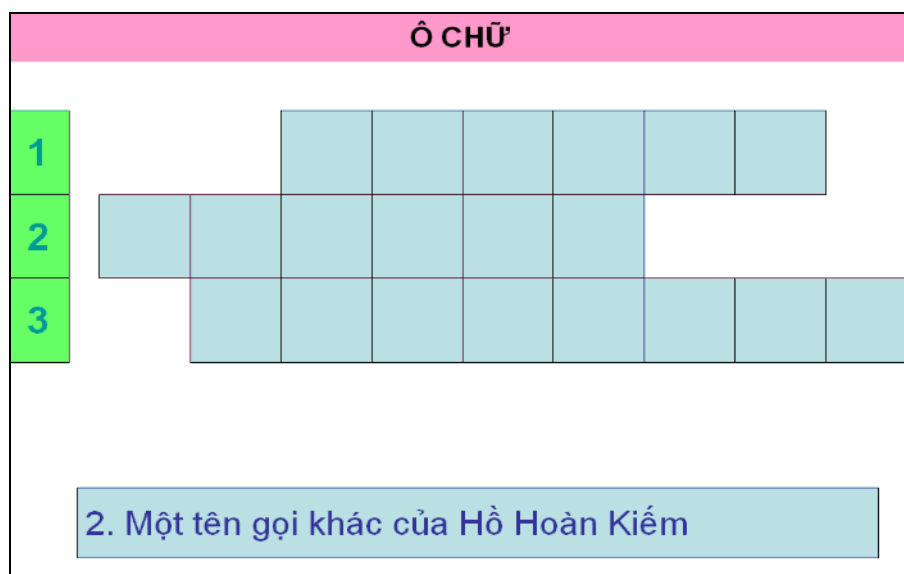
- Bước 1: Thiết kế giao diện chính như mẫu.
- Bước 2: Thiết kế các câu hỏi, mỗi câu hỏi trên 1 slide. Với mỗi slide câu hỏi:
 - o Trình bày câu hỏi: Câu hỏi có thể là câu vấn đáp ngắn gọn hay vấn đáp các dạng trắc nghiệm đã tìm hiểu ở phần trên.
 - o Có thể đặt đúng hay thành phần trình độ tính giá trị.
 - o Đặt nút hành động quay về góc để quay về slide chính: Mở thẻ Insert, chọn nút Shape, chọn nút , vẽ nút và chọn OK.
- Bước 2: Liên kết từ slide chính đến câu hỏi 1.
 - o Bấm chọn nút “câu 1” (hàng ngang phía dưới).

- o Mũi thỏ Insert, chọn Hyperlink.
- o Chọn Place in This Document.
- o Chọn slide có chứa câu hỏi 1.
- Bước 3: Đổi màu ô chứa số 1 khi bấm nút “câu 1”.
 - o Chọn ô chứa số 1.
 - o Mũi thỏ Animation, bấm nút Custom Animation.
 - o Bấm nút Add Effect, chọn Emphasis, chọn Change Fill Color.
 - o Bấm mũi tên bên phải tên hiệu ứng, chọn Timing...
 - o Bấm nút Trigger.
 - o Chọn Start effect on click of : <tên nút câu 1> (điều kiện có chứa chữ câu 1).
 - o Chọn nút OK.
- Bước 4: Mở ô chứa số 1 (bấm vào ô chứa thì ô chứa biến mất).
 - o Chọn ô chứa số 1.
 - o Bấm nút Add Effect, chọn Exit, chọn Blinds.
 - o Bấm mũi tên bên phải tên hiệu ứng, chọn Timing...
 - o Bấm nút Trigger.
 - o Chọn Start effect on click of : <tên ô chứa số 1> (điều kiện có chứa số 1).
 - o Chọn nút OK.
- Lặp lại từ bước 2 với các câu hỏi, ô chứa còn lại.

Lưu ý: Vào thỏ Animation, bỏ đánh dấu trong mục On Mouse Click để không bị vô tình bấm chuột chuyển sang slide khác mà chỉ có tác động khi bấm chuột vào các vị trí đã đặt Trigger hay liên kết. Làm thao tác này để tắt các slide chứa trò chơi này.

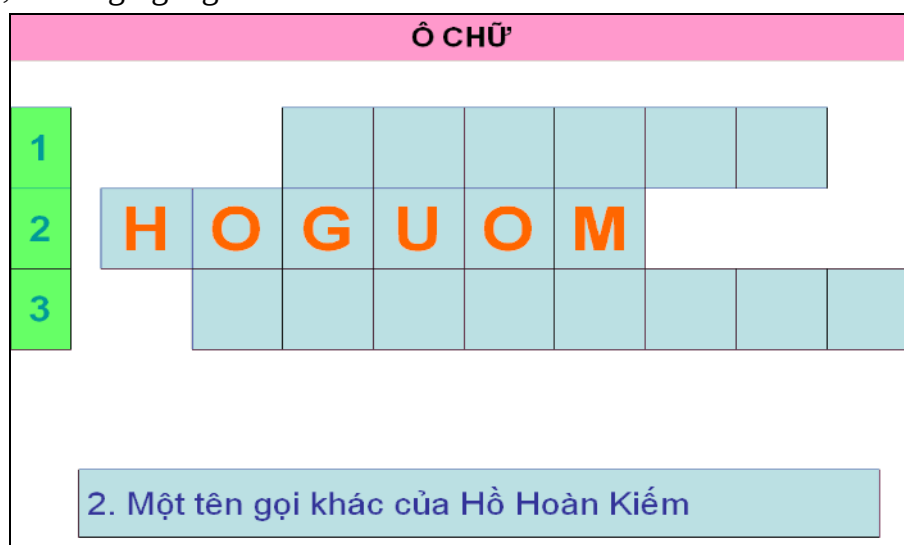
2.3.2. Trò chơi “Giải ô chữ”.

- **Mô tả trò chơi:**
- Khi người chơi lựa chọn hàng ngang, người dẫn sẽ bấm vào số hiệu hàng ở bên trái, câu hỏi xuất hiện (ví dụ bấm số 2, câu hỏi số 2 xuất hiện).



Hình 59. Giao diện ô chữ khi gõ câu hỏi.

- Khi người chơi trả lời đúng, người dẫn bấm vào vị trí từ hàng ngang, từ hàng ngang xuất hiện (ví dụ bấm vào hàng ngang số 2, từ HOGUOM xuất hiện). Nếu người chơi trả lời sai, người dẫn không mở ô, từ hàng ngang vẫn bí ẩn.



Hình 60. Giao diện ô chữ khi mở từ hàng ngang.

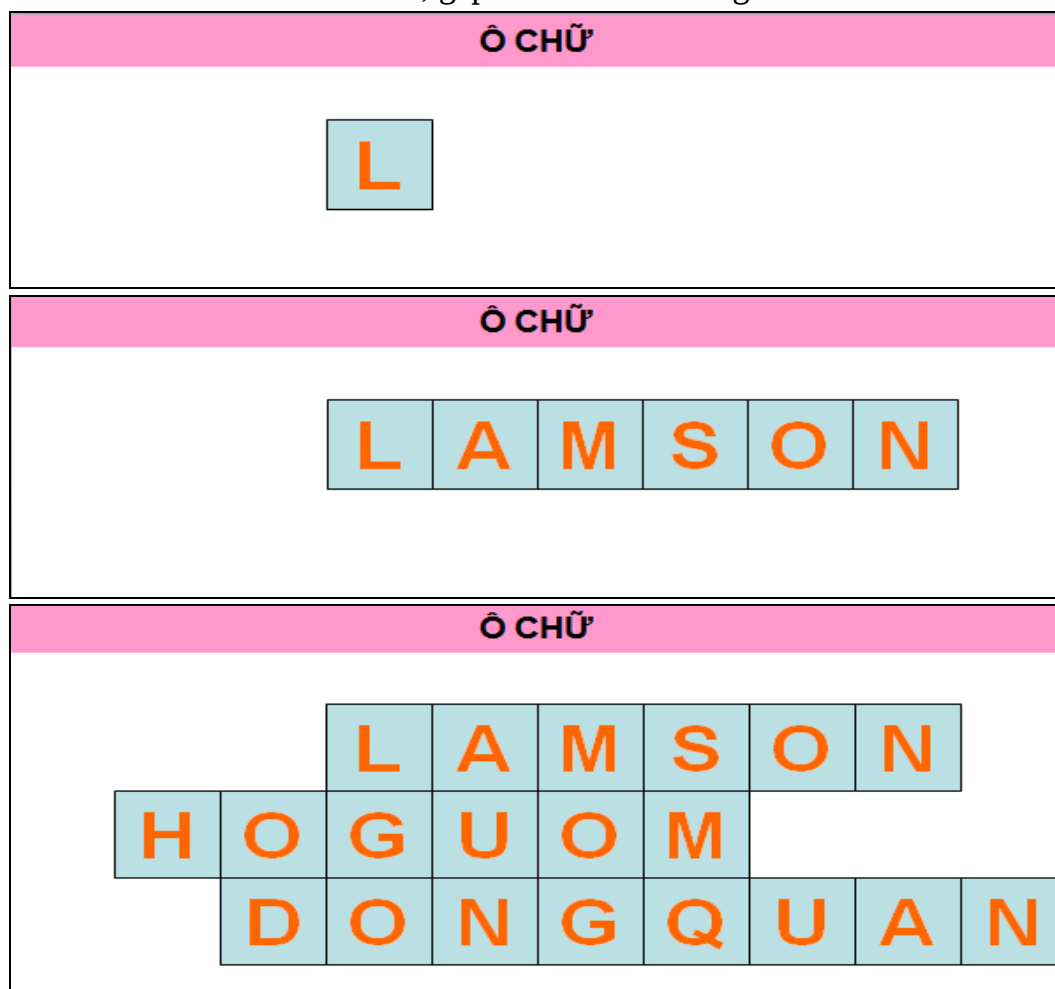
- Trước khi chuyển sang câu hỏi khác, người dẫn cho câu hỏi cũ đi bằng cách bấm vào câu hỏi (ví dụ bấm vào nội dung câu hỏi số 2, câu hỏi đi).
- Người chơi có thể lựa chọn từ hàng ngang bất kỳ, không nhất thiết phải chọn lần lượt từ trên xuống.
- **Ý thức thi đấu:**

- Tạo các ṭ hàng ngang.
- Tạo các ṣ hịu hàng ngang.
- Tạo các ô tṛng đề lên các ṭ hàng ngang đ̣ che cḥn, khi c̣n ṃ ṭ hàng ngang thì cho các ô tṛng phía trên bịn ṃt: ṣ đ̣ng ḳ thụt Trigger và hịu ̣ng “bịn ṃt”.
- Tạo các câu ḥi, ṃi hàng ngang là ṃt câu ḥi.
- Khi c̣n hịn tḥ câu ḥi thì ḅm vào ṣ hịu: ṣ đ̣ng ḳ thụt Trigger và hịu ̣ng “xụt hịn”.
- Khi c̣n ̣n câu ḥi thì ḅm vào chính câu ḥi đó: ṣ đ̣ng ḳ thụt Trigger và hịu ̣ng “bịn ṃt”.

Nḥ ṿy hai ḳ thụt c̣ ḅn dùng đ̣ thịt ḳ là Trigger và đ̣t hịu ̣ng xụt hịn, hịu ̣ng bịn ṃt.

- **Thịt ḳ:**

- Ḅc 1: Ṿ các ô cḥ nḥ , g̣p ḷi thành các hàng cḥ .



Hình 61. Ghép các ô nḥ thành các hàng cḥ .

- Bước 2: Vào các số thứ tự hàng (1, 2, 3...).

Ô CHỮ									
1			L	A	M	S	O	N	
2	H	O	G	U	O	M			
3		D	O	N	G	Q	U	A	N

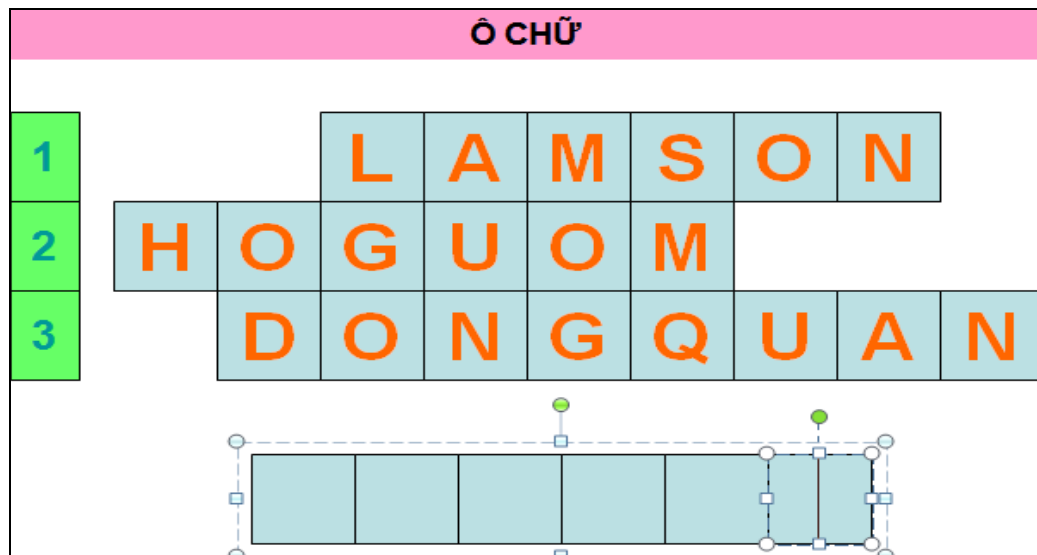
Hình 62. Ô chữ thêm các số thứ tự hàng.

- Bước 3: Tạo một lớp che chèn các hàng chữ (vì ban đầu người chơi không nhìn thấy hàng chữ, sau này muốn nhìn thấy hàng chữ thì sẽ bỏ lớp che chèn này đi):
 - o Copy hàng chữ sang vị trí mới.
 - o Nhóm các ô chữ thành 1 đối tượng: Bấm chuột phải vào các ô vừa copy, chèn Group, chèn Group hoặc menu Format, bấm nút Group, chèn Group.



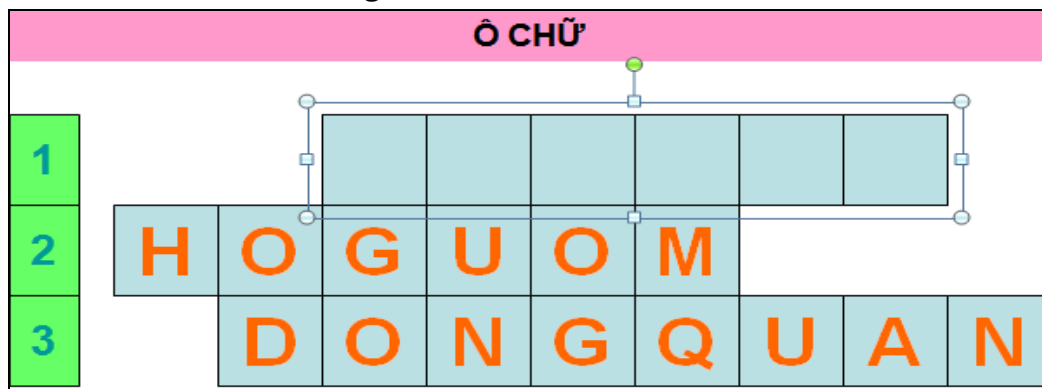
Hình 63. Nhóm các ô.

- o Xóa các ký tự trong các ô để lớp che chèn này không có chữ.



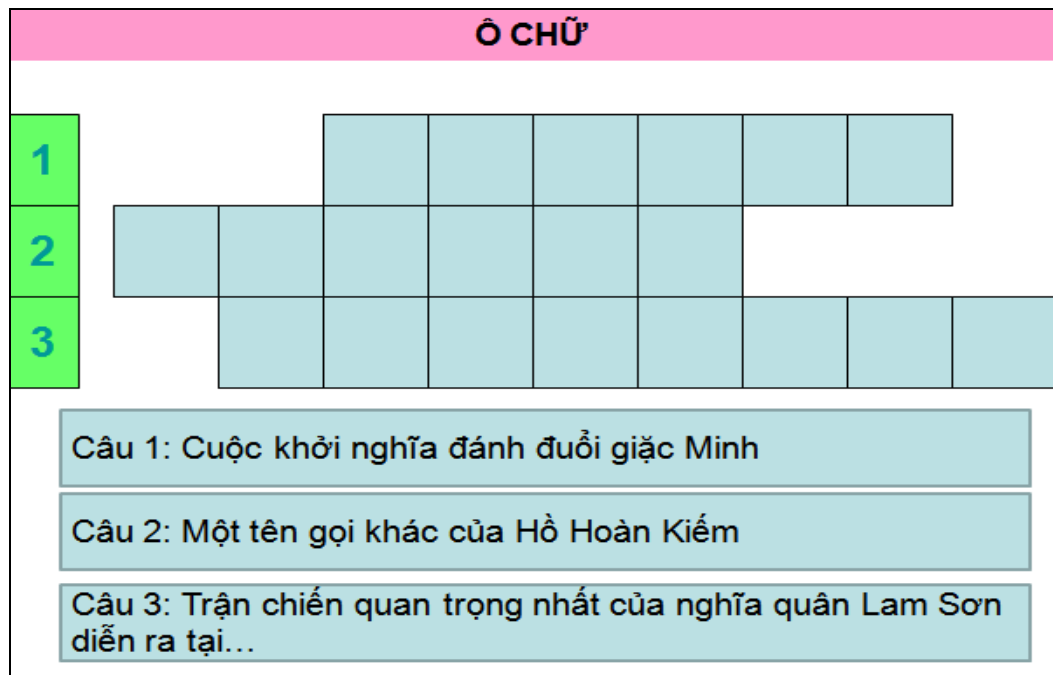
Hình 64. Xóa các ký tự trong ô.

o Đưa t đề lên trên hàng ch.



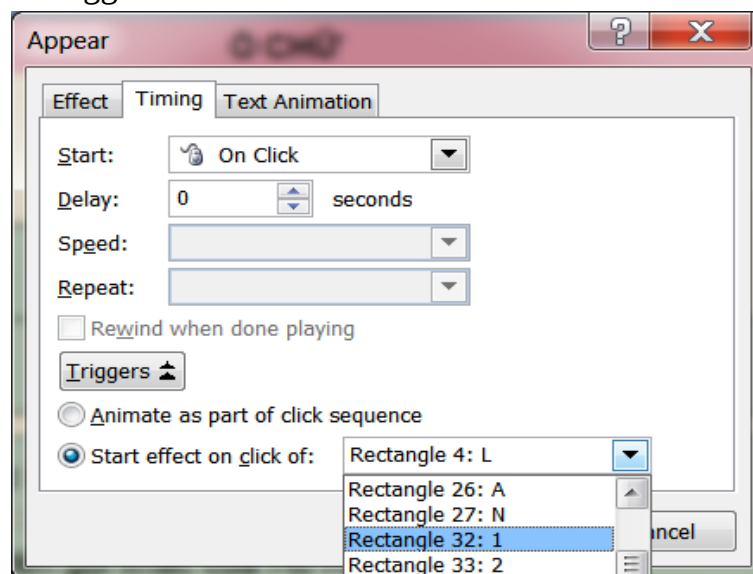
Hình 65. Đưa t đề lên p che ch n lên hàng ch

- o Lập lại b c 3 v i t t c các hàng ch
- B c 4: V và so n n i dung câu h i, m i câu h i 1 khung.



Hình 66. Ô chữ thêm các câu hỏi.

- Bước 4: Hiện thị các câu hỏi khi click (tạo Trigger cho từng câu hỏi bằng cách click vào số hiệu hàng nào thì câu hỏi của hàng tương ứng xuất hiện).
 - o Bấm chọn khung câu hỏi 1.
 - o Mở Animation, bấm nút Custom Animation.
 - o Bấm nút Add Effect, chọn Entrance, chọn Appear.
 - o Bấm mũi tên bên cạnh tên hiệu ứng (khung bên phải), chọn Timing...
 - o Chọn Trigger.



Hình 67. Cửa sổ đặt Trigger cho câu hỏi 1.

- o Chọn Start effect on click of : <tên khung chứa câu hỏi hàng 1> (nếu dung có số 1 như hình trên).
- o Chọn nút OK.
- o Lặp lại bước 5 cho tất cả các câu hỏi.
- Bước 5: Khi câu hỏi đi khi không còn câu hỏi nữa (tạo Trigger cho câu hỏi để khi bấm vào chính nó thì hiện hiệu ứng biến mất)..
 - o Bấm chọn khung câu hỏi 1.
 - o Bấm nút Add Effect, chọn Exit, chọn Blind.
 - o Bấm mũi tên bên cạnh tên hiệu ứng (khung bên phải), chọn Timing...
 - o Chọn Trigger.
 - o Chọn Start effect on click of : <tên khung chứa câu 1>.
 - o Chọn nút OK.
 - o Lặp lại bước 6 với các câu hỏi còn lại.
- Bước 6: Xếp chồng các câu hỏi lên nhau (kéo các câu hỏi chồng lên nhau cho đến khi nhìn thấy các câu hỏi được hiện cùng 1 vị trí).
- Bước 7: Cho hiện hàng chữ khi còn (Bấm vào lớp chứa câu hỏi thì lớp chứa câu này biến mất để lộ ra hàng chữ).
 - o Bấm chọn lớp chứa câu hàng 1.
 - o Bấm nút Add Effect, chọn Exit, chọn Blind.
 - o Bấm mũi tên bên cạnh tên hiệu ứng (khung bên phải), chọn Timing...
 - o Chọn Trigger
 - o Chọn Start effect on click of : <tên lớp chứa câu>.
 - o Chọn nút OK.
 - o Lặp lại với các lớp chứa câu còn lại.

Lưu ý: Vào tab Animation, bỏ đánh dấu trong mục On Mouse Click để không bị vô tình chuyển sang trang khác mà chỉ có tác động khi bấm chuột vào các vị trí đã đặt Trigger.

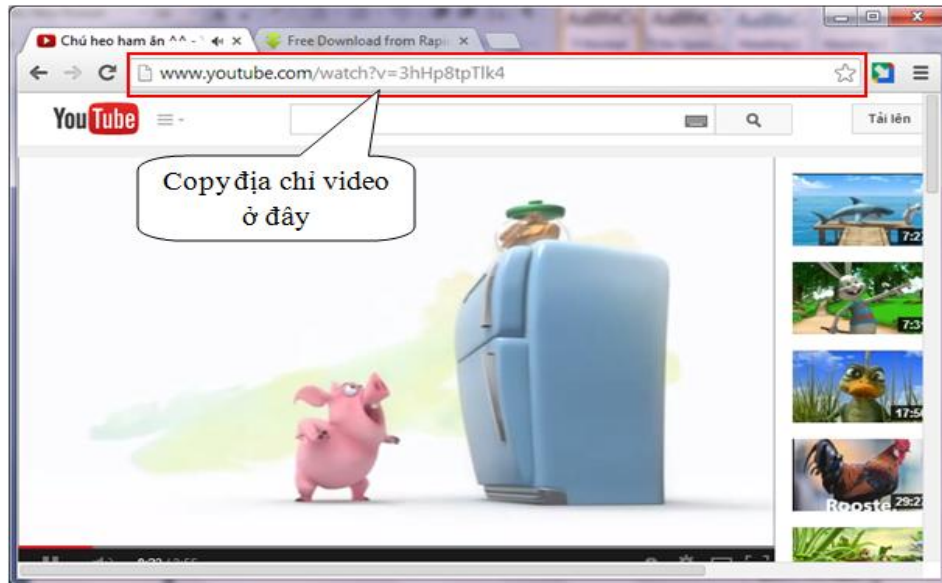
PHẦN 3.

MÔ TẢ CÔNG CỤ HỖ TRỢ THIẾT KẾ BÀI GIẢNG ĐIỆN TỬ

3.1. Download video, tệp âm thanh, tìm kiếm hình ảnh.

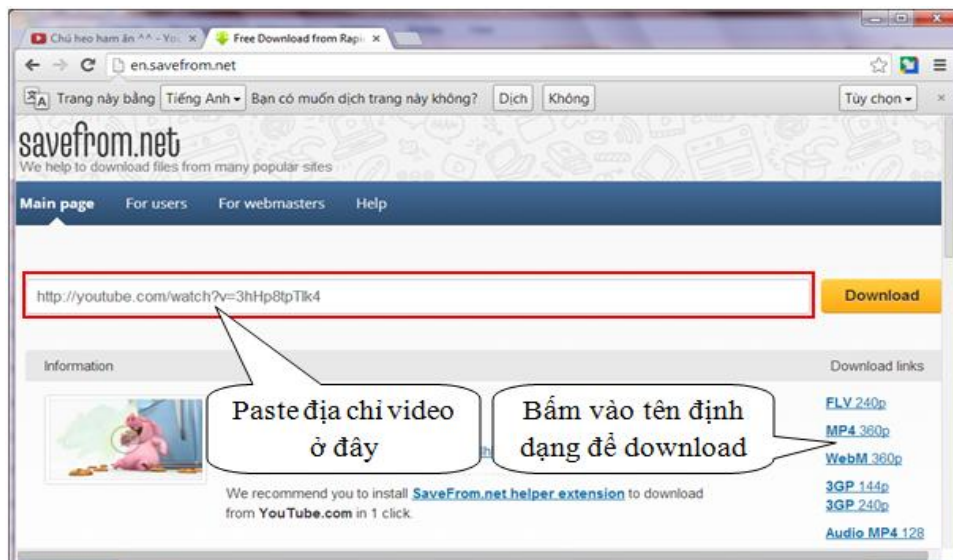
3.1.1. Download video từ trang web youtube.com.

- Bước 1: Truy cập địa chỉ <http://youtube.com>.
- Bước 2: Chọn video muốn download.
- Bước 3: Copy địa chỉ video.



Hình 68. Copy địa chỉ video từ trang web Youtube.com

- Bước 4: Truy cập địa chỉ <http://savefrom.net>.
- Bước 5: Dán địa chỉ vừa copy được vào khung trống và nút Download rồi bấm nút Download.



Hình 69. Dán địa chỉ và download tệp tại trang savefrom.net.

- Bước 6: Bấm để tải video mẫu tại.

3.1.2. Download tệp âm thanh tại trang web mp3.zing.vn

- Bước 1: Truy cập địa chỉ <http://mp3.zing.vn>.
- Bước 2: Gõ tên bài hát cần tìm vào khung tìm kiếm, bấm phím Enter.



Hình 70. Tìm kiếm tệp tại trang web mp3.zing.vn.

- Bước 3: Khi thấy bài cần tìm, bấm phím mũi tên bên phải tên bài hát để download.



Hình 71. Download tệp tại trang web mp3.zing.vn.

3.1.3. Download video, audio bằng trình duyệt Cốc Cốc.

Cốc Cốc là trình duyệt miễn phí xuất hiện và đang gây chú ý với việc tích hợp thêm một số tính năng hỗ trợ người dùng như: Download dễ dàng từ các trang như Youtube, Zing, Nhaccuatui... với tốc độ có thể nhanh gấp 8 lần; Truy cập Facebook không bị chặn; Tải được đến đầu tiên Vi... Hãy truy cập trang <http://coccoc.vn> để tải và cài đặt Cốc Cốc. Khi sử dụng Cốc Cốc, bạn dễ dàng tải video, audio từ các trang Youtube, Zing... như sau:

- Bước 1: Truy cập Youtube, Zing..., mẫu video, audio mẫu tại.

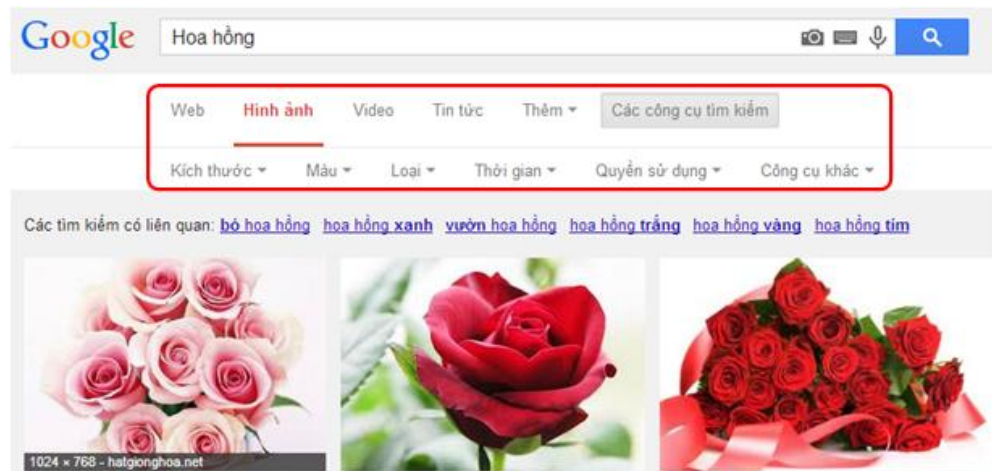


Hình 72. Tải video sử dụng công cụ Download của Chrome.

- Bước 2: Bấm nút  bên phải thanh địa chỉ.
- Bước 3: Bấm nút .

3.1.4. Tìm kiếm hình ảnh nâng cao bằng google.com

- Bước 1: Truy cập địa chỉ <http://google.com>.
- Bước 2: Bấm vào Hình ảnh.
- Bước 3: Gõ từ khóa tìm kiếm.
- Bước 4: (Tùy chọn nâng cao) Bấm nút “Các công cụ tìm kiếm”. Bây giờ ta có thể tìm kiếm hình ảnh theo:
 - o Kích thước: lớn/nhỏ...
 - o Màu: ảnh đen trắng / ảnh màu / ảnh trong suốt...
 - o Loại: hình ảnh / bức vẽ / hình động...



Hình 73. Tìm kiếm ảnh Hoa hồng trên trang web Google với các công cụ tìm kiếm nâng cao.

Khi tìm thấy hình ảnh bạn có thể copy và paste trực tiếp vào slide hoặc lưu hình với máy bằng cách:

- Bấm chuột phải vào hình, chọn Lưu hình ảnh thành (Save Image As).
- Chọn vị trí lưu hình, đặt tên hình và bấm nút Save.

Chú ý: Hình ảnh trong suốt, hình ảnh động, bạn cần lưu với máy rồi chèn hình lưu trên máy vào slide.

3.2. Biên tập video.

Minh họa bằng video là một trong những lựa chọn mang lại hiệu quả cao cho bài giảng. Bạn tìm kiếm video trên internet hay tự quay lấy những video này có thể chưa phù hợp với ý đồ thiết kế của bạn. Bạn cần công cụ để biên tập lại như cắt bớt phần không phù hợp, ghép các đoạn riêng rời lại với nhau, chuyển đổi sang định dạng khác... Tất cả các tính năng này có trong Total Video Converter.

3.2.1. Cài đặt phần mềm.

Trước tiên bạn cần tìm phần mềm trên mạng hoặc mua tại các cửa hàng. Phần hướng dẫn sau đây thể hiện trên phiên bản 3.71, bạn nên tìm đúng phiên bản để tải theo dõi.

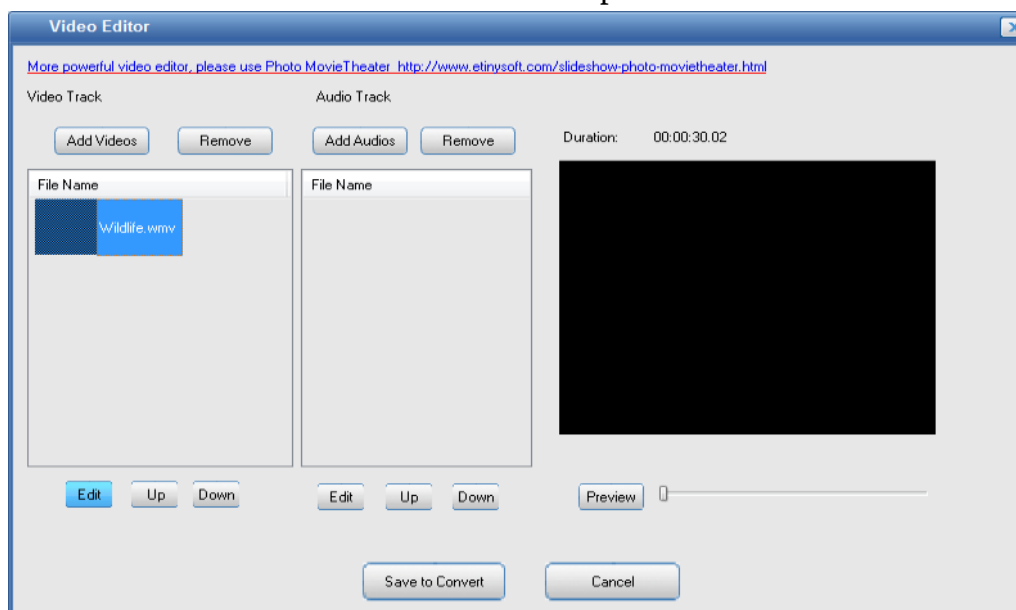
Khi có phần mềm bạn cài đặt như sau:

- Bước 1: Mở file cài.
- Bước 2: Bấm đúp chuột vào tệp Tvc.exe.
- Bước 3: Chọn ngôn ngữ sử dụng, bấm nút OK.
- Bước 4: Bấm nút Next 5 lần (tức là chọn các thiết lập mặc định).
- Bước 5: Bấm nút Install để bắt đầu cài đặt.

- Bước 6: Bấm nút Finish.
- Bước 7: Khi đã đăng phôi mới, bấm nút Register và nhập vào key (mã khóa của sản phẩm), key này đi kèm với bộ cài khi bạn mua.

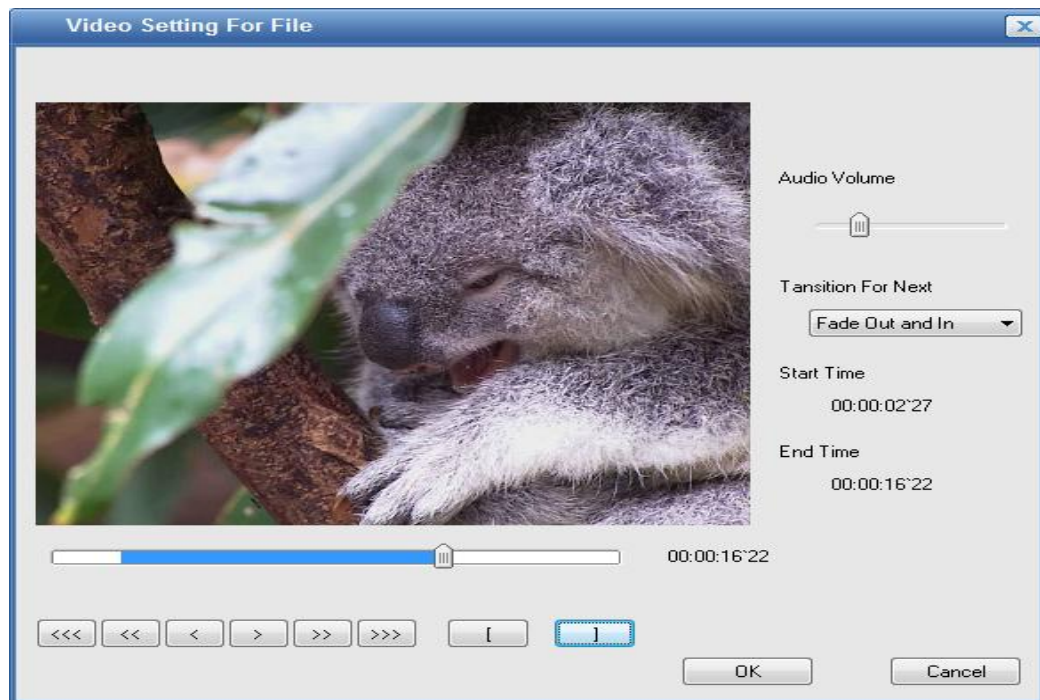
3.2.2. Cắt video.

- Bước 1: Bấm mũi tên bên phải mới New Task, chọn Video Editor.
- Bước 2: Bấm nút Add Video và chọn tệp video muốn cắt.



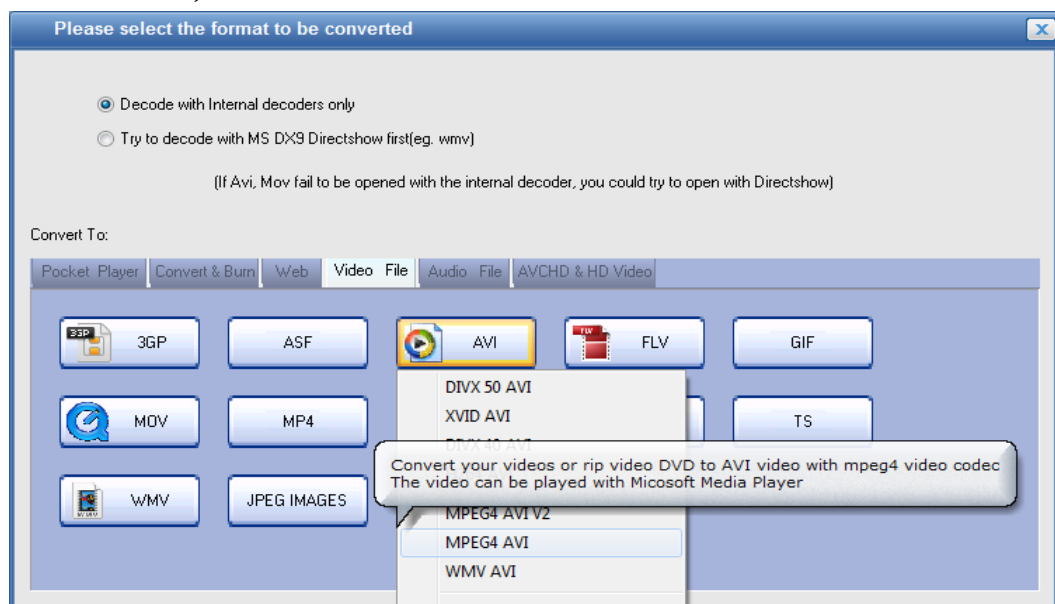
Hình 74. Cách chọn tệp

- Bước 3: Bấm chọn tệp video đã chọn ra, bấm nút Edit.
- Bước 4: Dùng thanh trượt kéo đến điểm đầu video muốn lấy, bấm nút [sau đó lại dùng thanh trượt kéo đến điểm cuối video muốn lấy, bấm nút] (vạch màu xanh trong hình dưới là điểm video kết thúc). Bấm OK.



Hình 75. Cửa sổ chỉnh video

- Bước 5: Bấm nút Save to Conver.
- Bước 6: Chọn định dạng cho tệp video kết quả. Ví dụ như hình dưới đây, chọn AVI, chọn MPEG4 AVI.



Hình 76. Cửa sổ chọn định dạng video

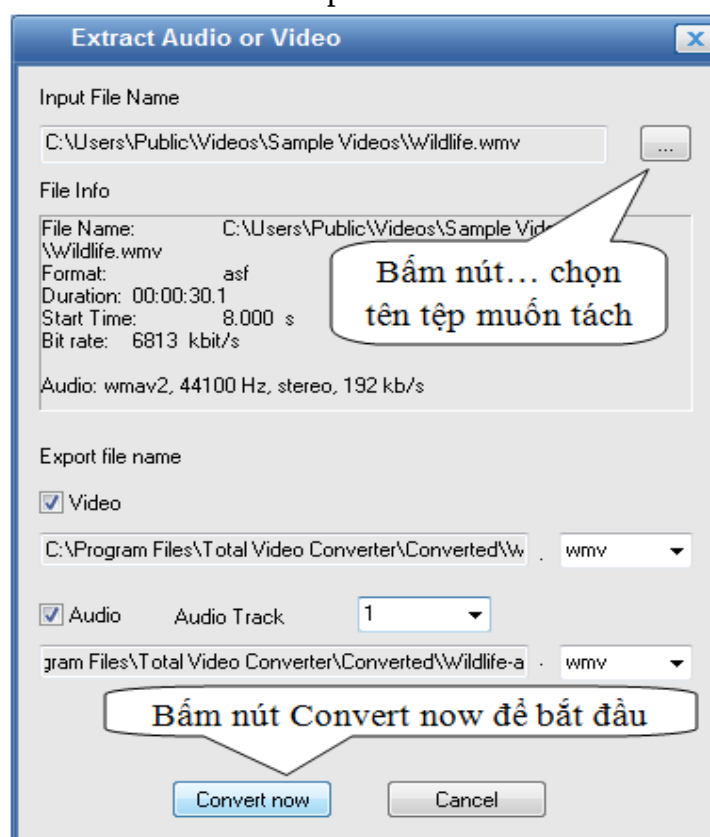
- Bước 7: Bấm nút Convert Now.

3.2.3. Ghép video.

- Bước 1: Bấm mũi tên bên phải menu New Task, chọn Advanced Tools, chọn Combine Several Files to One.
- Bước 2: Bấm nút Add file và chọn các file muốn ghép.
- Bước 3: Bấm nút Convert Now.

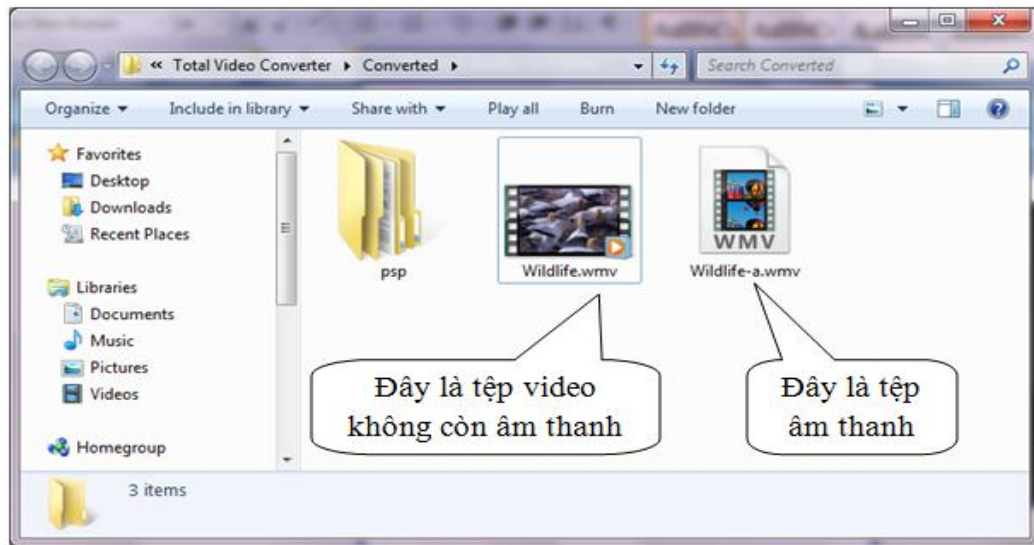
3.2.4. Tách âm thanh.

- Bước 1: Bấm mũi tên bên phải menu New Task, chọn Advanced Tools, chọn Extract Video and Audio.
- Bước 2: Bấm nút ... và chọn tệp video.



Hình 77. Cách tách video – audio.

- Bước 3: Bấm nút Convert now để bắt đầu. Đợi ít phút sẽ xuất hiện cửa sổ chứa kết quả như hình dưới đây.



Hình 78. Cửa sổ chứa tập kết quả sau khi tách âm thanh.

3.2.5. Chuyển đổi định dạng video, audio.

Để chuyển đổi định dạng tệp video bên dưới hiển thị qua các bước sau:

- Bước 1: Bấm nút New Task.
- Bước 2: Chọn tệp Video.
- Bước 3: Chọn định dạng mới.
- Bước 4: Bấm nút Convert Now.

Với tệp âm thanh bên làm tương tự, bước 2 thay vì chọn tệp video, bên chọn tệp âm thanh.

3.3. Dựng video thành hình và các đoạn video.

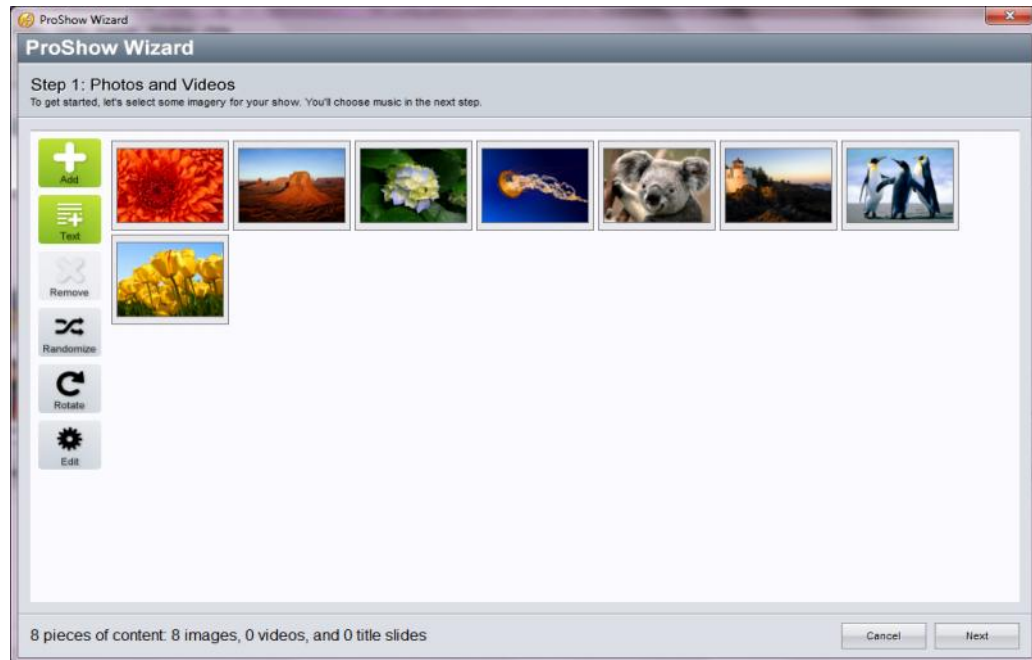
Pro Show Gold là phần mềm tạo video bằng cách ghép nối hình ảnh, video và âm nhạc. Pro Show Gold sử dụng đồ dùng, được biết với công cụ Wizard bên nhanh chóng có được sản phẩm đẹp mắt mà không mất nhiều thời gian khám phá.

Bên tìm và tải phần mềm về máy (tìm phiên bản 5.0 trở lên để tương thích với Windows 7, Windows 8 và có nhiều hiệu ứng đẹp). Sau khi tải phần mềm về, bên cài đặt bằng cách chạy tệp Setup trong bộ cài, bấm Next, bấm Next, bấm I Agree, bấm Next, bấm Install và đặt mật khẩu. Chương trình cài đặt xong nếu bên muốn dùng lâu dài thì phải đăng ký bên quyền.

Bây giờ ta bắt đầu tạo một video bằng công cụ Wizard: Khi dựng phần

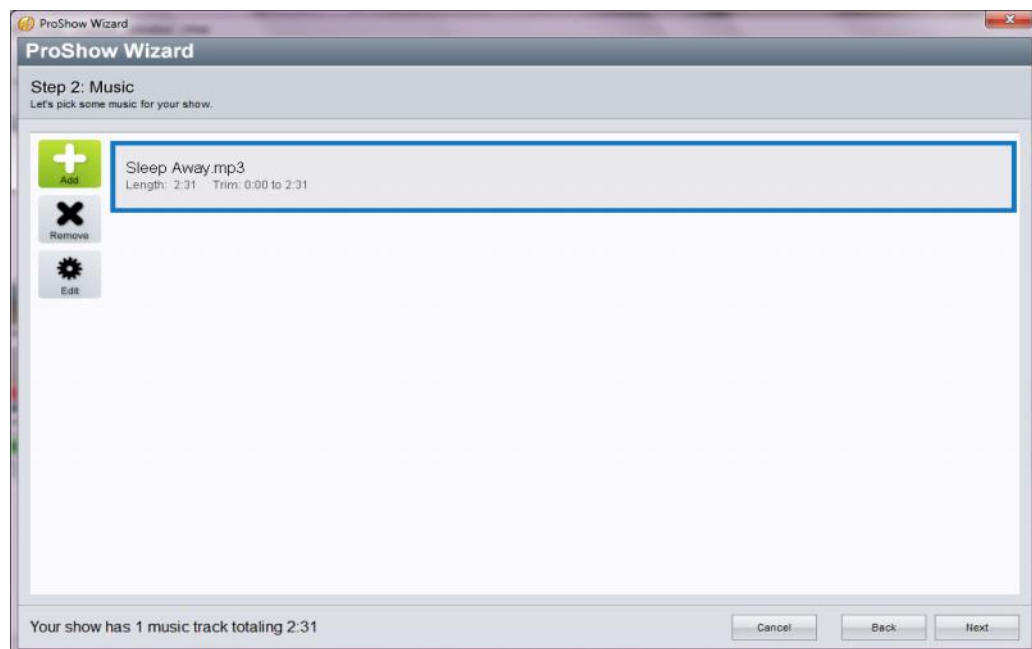
phần mềm và bấm nút  trên thanh công cụ.

- Bước 1: Bấm nút  và chọn ảnh, video ngẫu nhiên.



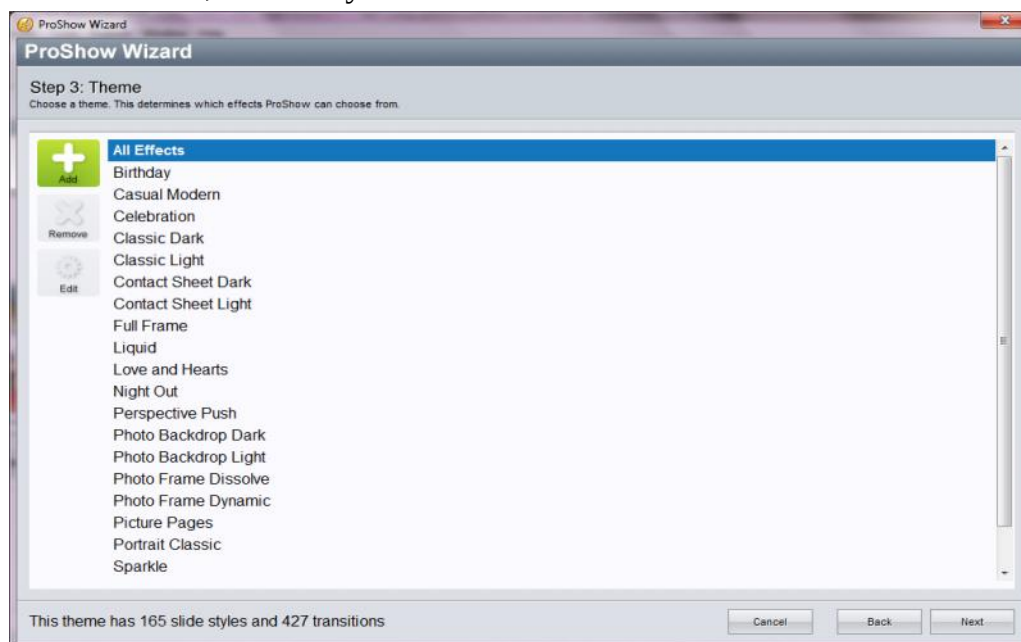
Hình 79. Chọn, sắp xếp, chỉnh sửa ảnh, video ngẫu nhiên.

- o Tại cửa sổ này, bạn có thể sắp xếp lại vị trí hình ảnh, video bằng thao tác kéo thả; Xoay hình bằng nút Rotate; Xóa hình bằng nút Remove; Thêm tiêu đề bằng nút Text.
- o Chọn nút next để sang bước tiếp theo.
- Bước 2: Bấm nút Add, chọn tệp âm thanh muốn lồng ghép. Bấm nút Next.



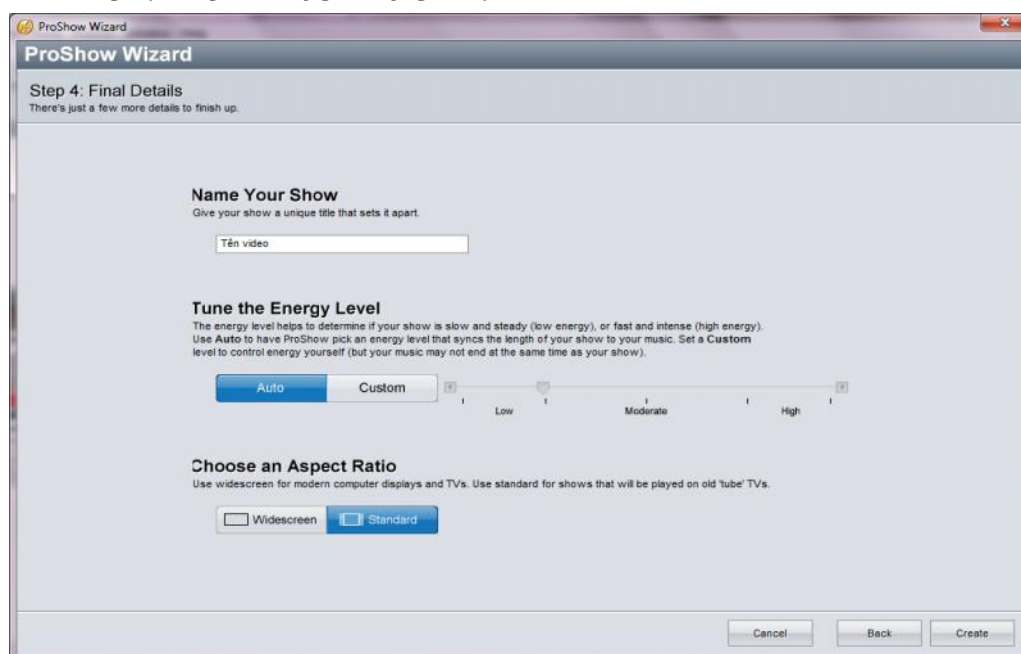
Hình 80. Chọn tệp âm thanh.

- Bước 3: Chọn hiệu ứng rồi bấm nút Next. Mục hiệu ứng là một kiếu bố trí hình ảnh, cách chuyển cảnh... Bấm nút Next.



Hình 81. Chọn hiệu ứng.

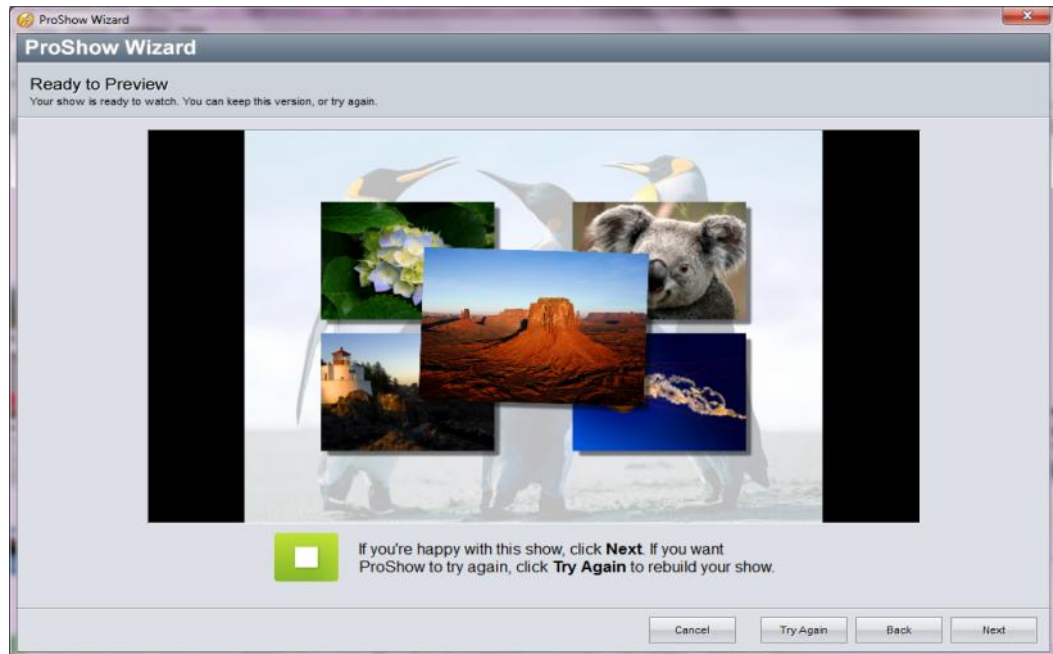
- Bước 4: Thêm một số lựa chọn.



Hình 82. Thêm lựa chọn.

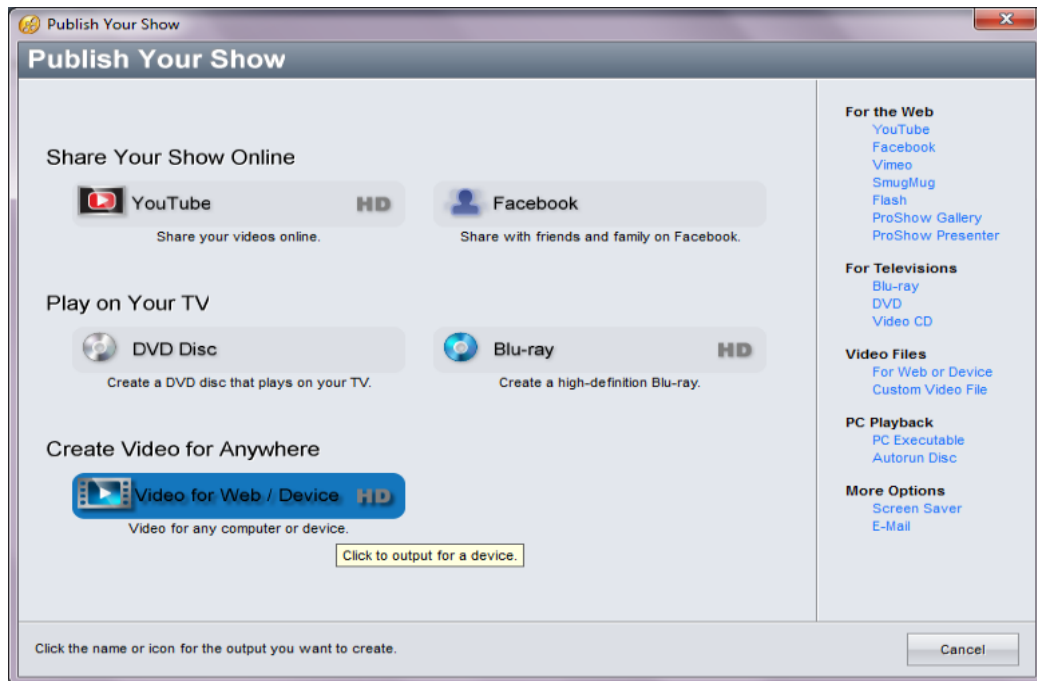
- o Mục Name Your Show: Đặt tên sản phẩm.
- o Mục Tune the Energy Level: chọn Auto để chương trình tự động bố trí dài của tập âm thanh.

- o Mục Choose an Aspect Ratio: chọn loại màn hình thích hợp cho việc chiếu video. Nếu TV, máy tính màn hình rộng bạn chọn Widescreen, nếu chiếu trên máy chiếu đa năng (Projector) hay các loại màn hình TV, máy tính cũ thì bạn chọn Standard.
- o Bấm nút Create để tạo video.
- Bước 5: Kiểm tra sản phẩm.



Hình 83. Kiểm tra sản phẩm.

- o Nếu chưa ưng ý chỗ thì bấm nút Back quay lại, lại chọn lại tài các bố cục trước hay bấm nút Try Again để chọn lại trình diễn các hiệu ứng khác.
- o Nếu ưng ý chọn nút Next.
- Bước 6: Xuất bản sản phẩm.
- o Bấm mục Public Your Show (xuất bản sản phẩm), click vào xuất hiện, bạn chọn tệp mục Video for Web / Device.



Hình 84. Chọn đầu ra là video dùng trên máy tính, TV.

- o Chọn định dạng video, ví dụ bạn chọn định dạng video thông dụng là WMV (Windows Media Video).

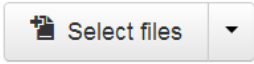
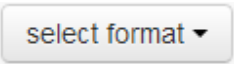


Hình 85. Chọn định dạng video.

- o Bấm nút Create.
- o Đặt tên, chọn vị trí lưu video và bấm nút Save. Chỉ ít phút để có kết quả.

3.4. Chuyển đổi định dạng tệp.

Bạn có thể chuyển đổi hầu như mọi định dạng tệp mà không cần cài đặt phần mềm chuyển đổi chuyên dụng bởi đây là công cụ online hoàn toàn miễn phí – Cloudconvert - có tại <http://cloudconvert.org>. Bạn truy cập trang <http://cloudconvert.org> và chuyển đổi theo trình tự sau:

- Bước 1: Bấm nút , chọn tệp muốn chuyển đổi. Có thể chọn cùng lúc nhiều tệp, nhiều loại tệp.
- Bước 2: Bấm nút , chọn định dạng muốn có.
- Bước 3: Bấm nút  để bắt đầu chuyển đổi. Bạn cần đợi ít phút, thời gian phụ thuộc dung lượng tệp của bạn.
- Bước 4: Bấm nút  để tải kết quả về.

MỤC LỤC

LỜI NÓI ĐẦU	3
PHẦN 1. MICROSOFT POWERPOINT	5
1.1. Cài đặt PowerPoint.	5
1.2. Khái niệm PowerPoint.	5
1.3. Giới thiệu màn hình Powerpoint.	6
1.4. Các thao tác với tệp.	7
1.4.1. Mở tệp mới.	7
1.4.2. Mở tệp đã có sẵn trên máy.	7
1.4.3. Lưu tệp trình diễn.	8
1.4.4. Đóng tệp	9
1.5. Thoát khỏi PowerPoint.	9
1.6. Trình chiếu.	9
1.7. Làm việc với các slide.	10
1.7.1. Chèn thêm slide mới.	10
1.7.2. Sao chép, di chuyển slide.	11
1.7.3. Xóa slide.....	11
1.7.4. Chèn thêm slide tệp trình diễn khác.	11
1.7.5. Thiết lập hiệu ứng chuyển tiếp giữa các slide	11
1.7.6. Thiết kế slide theo chủ đề (Theme).	12
1.7.7. Bài thực hành.	13
1.8. Chèn đối tượng vào slide.	14
1.8.1. Chèn văn bản.	14
1.8.2. Chèn hình ảnh.....	14
1.8.3. Chèn hình vẽ.....	16
1.8.4. Chèn chức năng thu thập	17
1.8.5. Chèn SmartArt.....	17
1.8.6. Chèn tệp âm thanh.	18
1.8.7. Chèn tệp video.	20
1.8.8. Chèn bảng.....	21
1.8.9. Chèn sơ trang.....	21
1.8.10. Bài thực hành.....	22
1.9. Thiết lập hiệu ứng hoạt hình cho các đối tượng trên slide	23
1.9.1. Đặt hiệu ứng	23
1.9.2. Thêm hiệu ứng.....	24
1.9.3. Thay đổi hiệu ứng	24
1.9.4. Xóa hiệu ứng.	25
1.9.5. Thay đổi thuộc tính của hiệu ứng và mức độ tùy chỉnh.	25
1.9.6. Bài thực hành.....	28
1.10. Kiểm soát Trigger.	30
1.10.1. Đặt Trigger.	30
1.10.2. Ví dụ	32

1.10.3.	Bài thực hành.....	34
1.11.	Liên kết và các nút hành động.	35
1.11.1.	Tạo liên kết đến tệp khác.	35
1.11.2.	Tạo liên kết đến slide khác trong cùng tệp.	36
1.11.3.	Tạo các nút hành động.	36
1.11.4.	Bài thực hành.	38
1.12.	Một số ví dụ ứng dụng.	39
1.12.1.	Sử dụng các hiệu ứng hoạt hình để mô tả cách vẽ hình, động hình.	39
1.12.2.	Thiết kế mô hình ô tô chuyển động.	40
1.12.3.	Thiết kế “Cây xay gió”.	40
1.12.4.	Thiết kế quả lắc động.	41
1.12.5.	Thiết kế “Bầu trời đêm đầy sao nhấp nháy”.	43
PHẦN 2.	THIẾT KẾ CÔNG CỤ HỖ TRỢ CHO CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC.	45
2.1.	Thiết kế câu hỏi trắc nghiệm.	45
2.1.1.	Câu hỏi trắc nghiệm với hình thức điền khuyết.	45
2.1.2.	Câu hỏi trắc nghiệm có sử dụng các hiệu ứng hình ảnh, âm thanh.	46
2.2.	Thiết kế động hình đơn, thiết kế thanh tiến trình.	50
2.2.1.	Thiết kế động hình đơn.	50
2.2.2.	Thiết kế thanh tiến trình	53
2.3.	Thiết kế trò chơi.	54
2.3.1.	Trò chơi “Giới mã bí ẩn”	54
2.3.2.	Trò chơi “Giới ô nhiễm”	56
PHẦN 3.	MỘT SỐ CÔNG CỤ HỖ TRỢ THIẾT KẾ BÀI GIẢNG ĐIỆN TỬ	63
3.1.	Download video, tệp âm thanh, tìm kiếm hình ảnh.	63
3.1.1.	Download video từ trang web youtube.com.	63
3.1.2.	Download tệp âm thanh từ trang web mp3.zing.vn	64
3.1.3.	Download video, audio bằng trình duyệt Cốc Cốc.	64
3.1.4.	Tìm kiếm hình ảnh nâng cao bằng google.com	65
3.2.	Biên tập video.	66
3.2.1.	Cài đặt phần mềm.	66
3.2.2.	Cắt video.....	67
3.2.3.	Ghép video.....	68
3.2.4.	Tách âm thanh.	69
3.2.5.	Chuyển đổi định dạng video, audio.	70
3.3.	Động video tĩnh ảnh và các động video.	70
3.4.	Chuyển đổi định dạng tệp.	74