

TRƯỜNG ĐẠI HỌC SƯ PHẠM KỸ THUẬT VĨNH LONG
KHOA SƯ PHẠM KỸ THUẬT VÀ XÃ HỘI NHÂN VĂN



BÀI TIỂU LUẬN CUỐI KÌ

MÔN: DẠY HỌC SỐ TRONG GIÁO DỤC NGHỀ NGHIỆP

Tên đề tài:

TỔNG QUAN VỀ LẬP TRÌNH WEBSITE

GVHD: Ths. Trần Minh Sang

Sinh viên: Nguyễn Lê Trường Chinh

MSSV: 20004014

Ngành: Công nghệ thông tin

Lớp: ĐH Công nghệ thông tin 2020

Vĩnh Long, tháng 07 năm 2023

LỜI NÓI ĐẦU

Trong thời đại công nghệ số phát triển như hiện nay, việc áp dụng công nghệ thông tin vào dạy học đã trở thành một xu hướng. Công nghệ thông tin đang trở thành một công cụ mạnh mẽ để tối ưu hóa quy trình giảng dạy và đem lại những trải nghiệm học tập đầy tiện ích và thuận lợi cho người học. Sử dụng công nghệ thông tin vào dạy học không còn là một xu hướng mà gần như là bắt buộc nếu không muốn việc giảng dạy trở nên lạc hậu và chậm chạp. Trong bài báo cáo này, sẽ tìm hiểu và thảo luận về các phương pháp và công cụ dạy học số, từ việc sử dụng các nền tảng trực tuyến đến ứng dụng phần mềm và công nghệ trong giảng dạy. Xem xét cách tận dụng các ứng dụng và trang web giáo dục, để giúp người học hiểu bài học một cách tương tác và thú vị nhất.

Với đề tài “Tổng quan về lập trình website”. Với những gì đã học cùng các tài liệu tham khảo và sự giúp đỡ tận tình của Thầy Trần Minh Sang, sự đóng góp trao đổi xây dựng của các bạn, em đã hoàn thành được bài báo cáo lần này.

Do sự hiểu biết của em còn hạn chế, cho nên dù đã rất cố gắng tham khảo tài liệu và bài giảng của các môn học có liên quan, vì thế bài làm của em không thể tránh được những thiếu sót, rất mong nhận được ý kiến đóng góp của thầy để em nhận thêm nhiều kiến thức và kinh nghiệm để bài tiểu luận được hoàn thiện hơn.

Cuối lời, em xin chân thành cảm ơn Thầy Trần Minh Sang đã trực tiếp hướng dẫn, chỉ bảo một cách tận tình trong suốt quá trình học môn “Dạy học số trong giáo dục nghề nghiệp”. Em xin chúc quý thầy cô khoa Sư Phạm Kỹ Thuật Và Xã Hội Nhân Văn và cùng các thầy cô trường Đại Học Sư Phạm Kỹ Thuật Vĩnh Long dồi dào sức khỏe và niềm tin tiếp tục thực hiện sứ mệnh cao đẹp của mình.

Em xin chân thành cảm ơn !

Mục lục

CHƯƠNG 1. GIỚI THIỆU CÁC PHƯƠNG TIỆN PHẦN MỀM	4
1.1. Phần mềm thiết kế bài giảng Articulate Storyline 3	4
1.1.1. Tổng quan về Articulate Storyline 3	4
1.1.2. Ưu điểm và hạn chế của Articulate Storyline 3 mang lại	4
1.2. Phần mềm Powerpoint 365	4
1.2.1. Tổng quan về phần mềm Powerpoint 365	4
1.2.2. Ưu điểm và hạn chế của Powerpoint 365	4
1.3. Website Freepik.com	4
1.3.1. Tổng quan về trang web Freepik.com	4
1.3.2. Ưu điểm và hạn chế của trang web Freepik.com	4
1.4. Website colorhunt.co	4
1.4.1. Tổng quan về trang web colorhunt.co	4
1.4.2. Ưu điểm và hạn chế của trang web colorhunt.co	4
1.5. Website Tiengdong.com	4
1.5.1. Tổng quan về trang web Tiengdong.com	4
1.5.2. Ưu điểm và hạn chế của trang web Tiengdong.com	4
1.6. Sản phẩm đã thiết kế	4
1.6.1. Mô tả sản phẩm	4
1.6.2. Kịch bản kỹ thuật	5
CHƯƠNG 2: KỊCH BẢN SƯ PHẠM	17
2.1. Giới thiệu về môn học	17
2.2. Kịch bản sư phạm khi ứng dụng phần mềm vào môn học	17

CHƯƠNG 1. GIỚI THIỆU CÁC PHƯƠNG TIỆN PHẦN MỀM

1.1. Phần mềm thiết kế bài giảng Articulate Storyline 3

1.1.1. Tổng quan về Articulate Storyline 3

1.1.2. Ưu điểm và hạn chế của Articulate Storyline 3 mang lại

Ưu điểm.

Hạn chế.

1.2. Phần mềm Powerpoint 365

1.2.1. Tổng quan về phần mềm Powerpoint 365

1.2.2. Ưu điểm và hạn chế của Powerpoint 365

Ưu điểm.

Hạn chế.

1.3. Website Freepik.com

1.3.1. Tổng quan về trang web Freepik.com

1.3.2. Ưu điểm và hạn chế của trang web Freepik.com

Ưu điểm.

Hạn chế

1.4. Website colorhunt.co

1.4.1. Tổng quan về trang web colorhunt.co

1.4.2. Ưu điểm và hạn chế của trang web colorhunt.co

Ưu điểm.

Hạn chế.

1.5. Website Tiengdong.com

1.5.1. Tổng quan về trang web Tiengdong.com

1.5.2. Ưu điểm và hạn chế của trang web Tiengdong.com

Ưu điểm.

Hạn chế.

1.6. Sản phẩm đã thiết kế

1.6.1. Mô tả sản phẩm

Trong lĩnh vực công nghệ thông tin, việc nắm vững kiến thức về lập trình website là vô cùng quan trọng. Lập trình website đem lại tính chính xác và đáng tin cậy, cho phép xây dựng các trang web một cách chính xác và linh hoạt trong mọi tình huống.

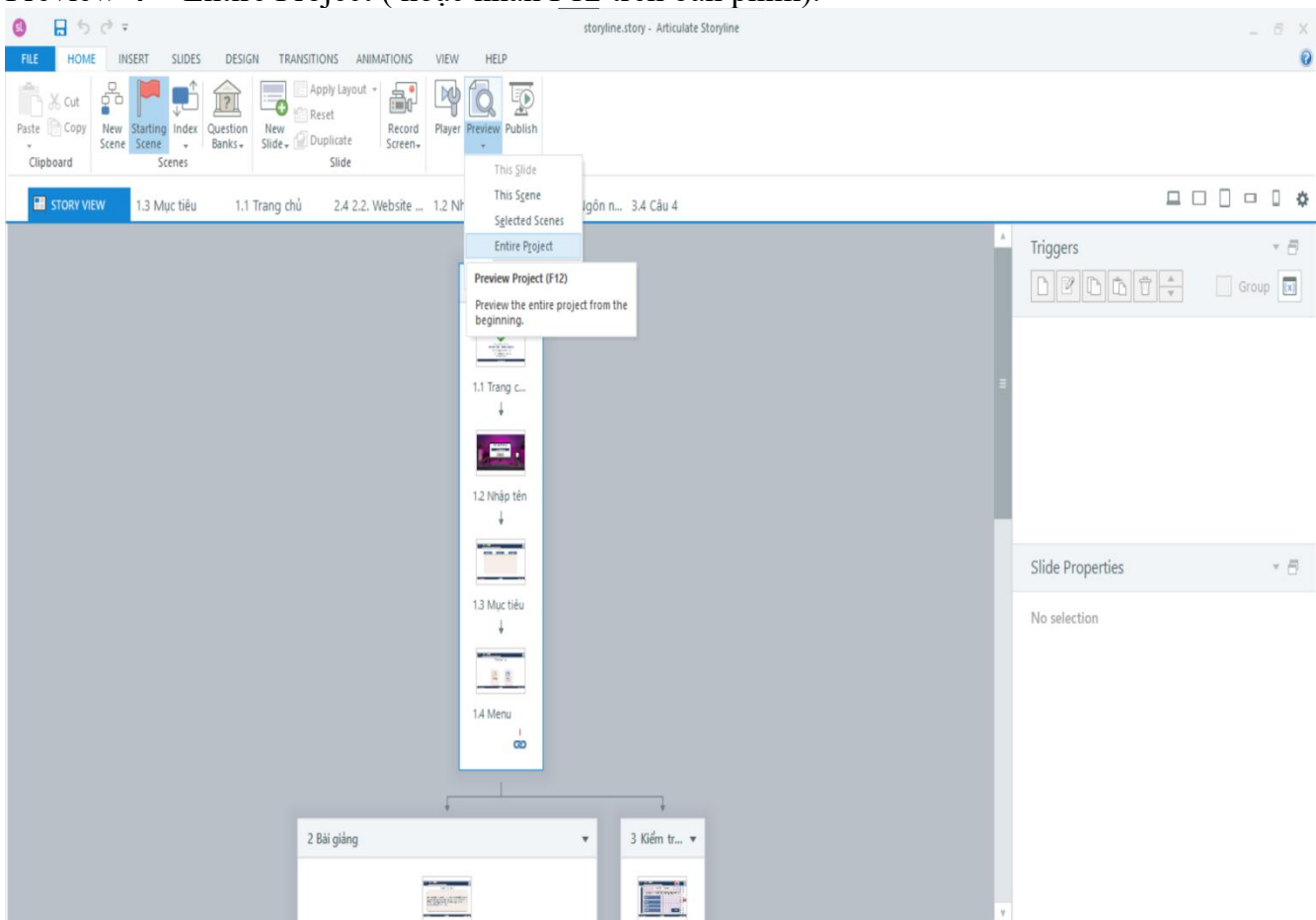
Để giúp mọi người hiểu rõ và nhận thức về tầm quan trọng của lập trình website, em đã thiết kế một sản phẩm dạy học số mang tên "Tổng quan về lập trình website" sử dụng phần mềm Articulate Storyline 360. Bài giảng này bao gồm hai phần chính: phần nội dung bài học và phần trò chơi bài tập giúp củng cố kiến thức đã tiếp thu từ nội dung bài học. Bài giảng này tạo ra sự tương tác và kích thích sự tò mò của người học, giúp họ tiếp thu kiến thức một cách thú vị nhất.

Sản phẩm dạy học số này được thiết kế với các slide, hình ảnh chất lượng rõ nét, âm thanh sinh động và giao diện tương tác đặc biệt kết hợp với trò chơi hấp dẫn, lời cuốn, mang đến trải nghiệm mới mẻ và sáng tạo.

Qua việc nắm vững lập trình website, chúng ta có thể tạo ra những trang web đẹp mắt, chức năng linh hoạt và tương tác cao. Điều này không chỉ mang lại cơ hội nghề nghiệp mà còn giúp phát triển tư duy logic, khả năng sáng tạo và kỹ năng giải quyết vấn đề.

1.6.2. Kịch bản kỹ thuật

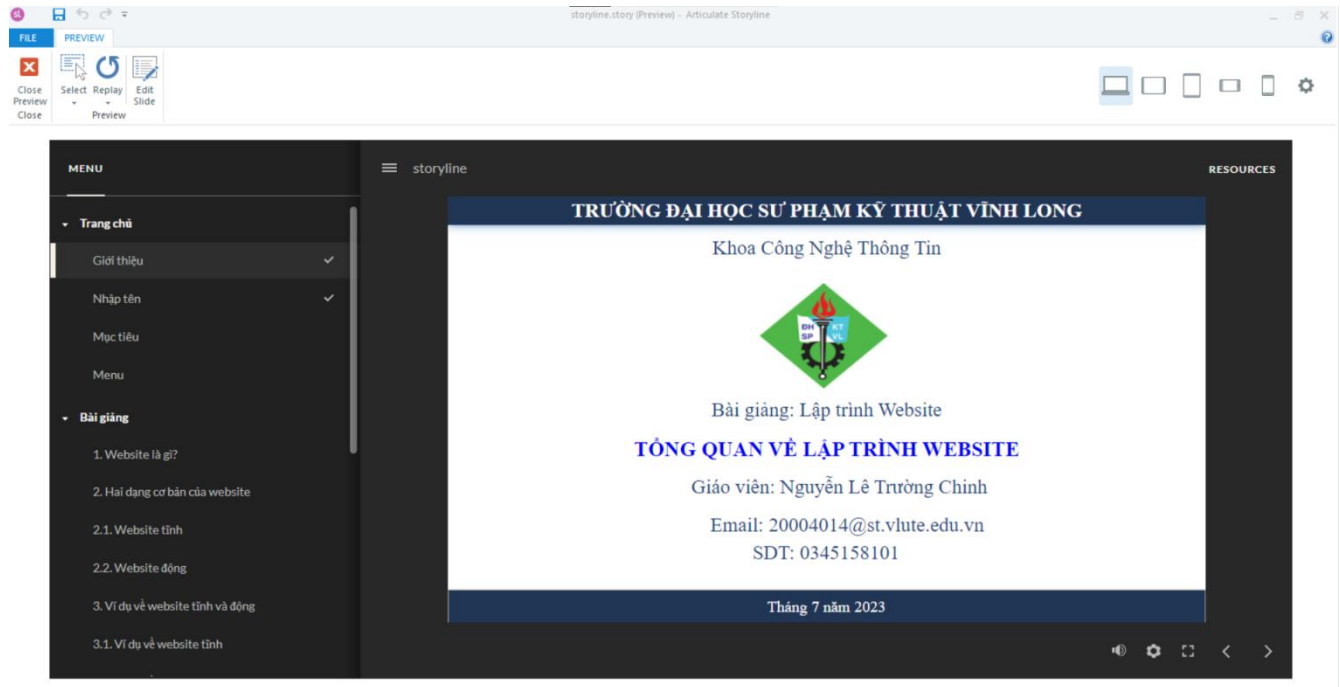
Bước 1: Khởi động file bài giảng bằng phần mềm Articulate Storyline 360, vào Home → Preview → Entire Project (hoặc nhấn F12 trên bàn phím).



Hình 1: Khởi động bài giảng

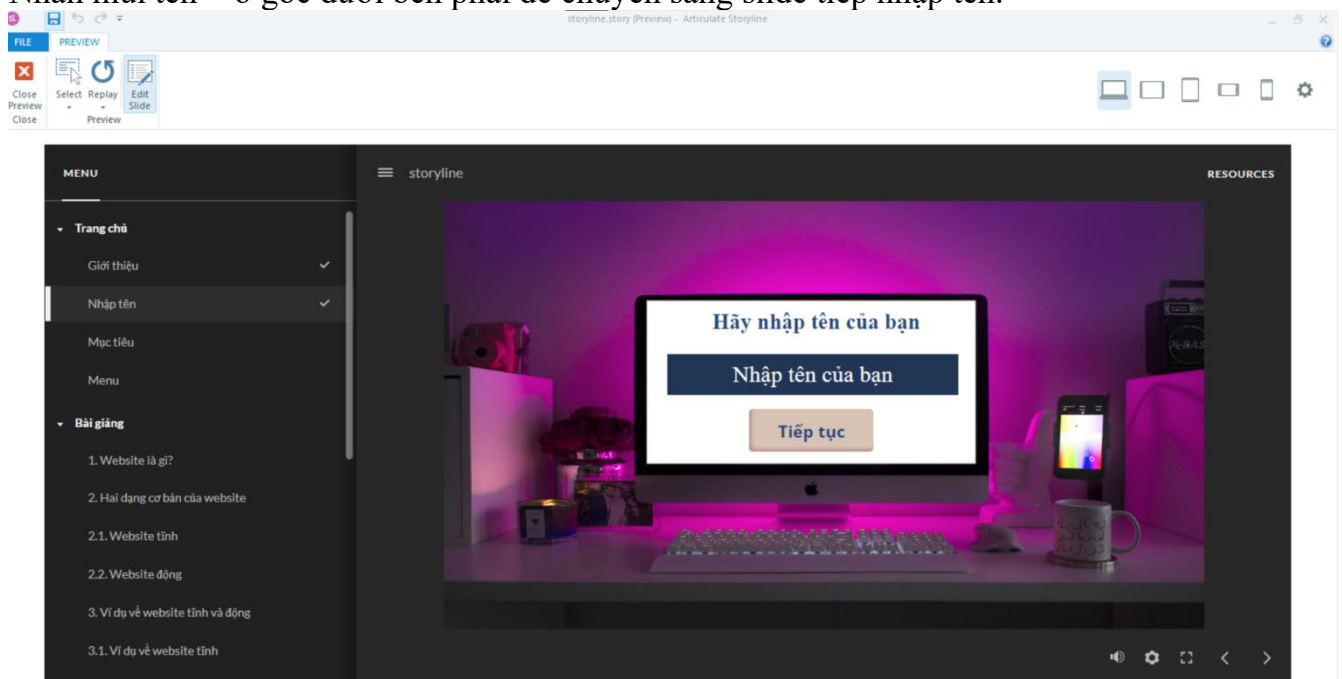
Bước 2:

- Trang giới thiệu mở đầu bài giảng.



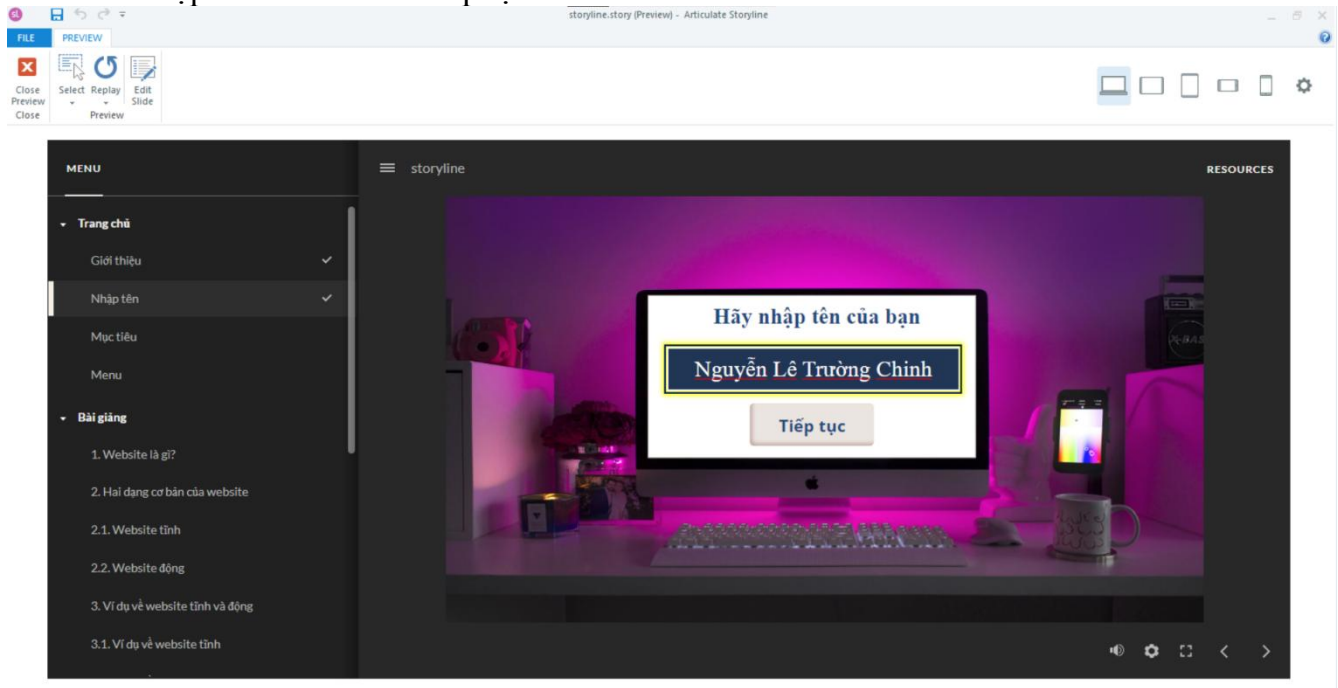
Hình 2: Slide giới thiệu bài giảng

- Nhấn mũi tên > ở góc dưới bên phải để chuyển sang slide tiếp nhập tên.



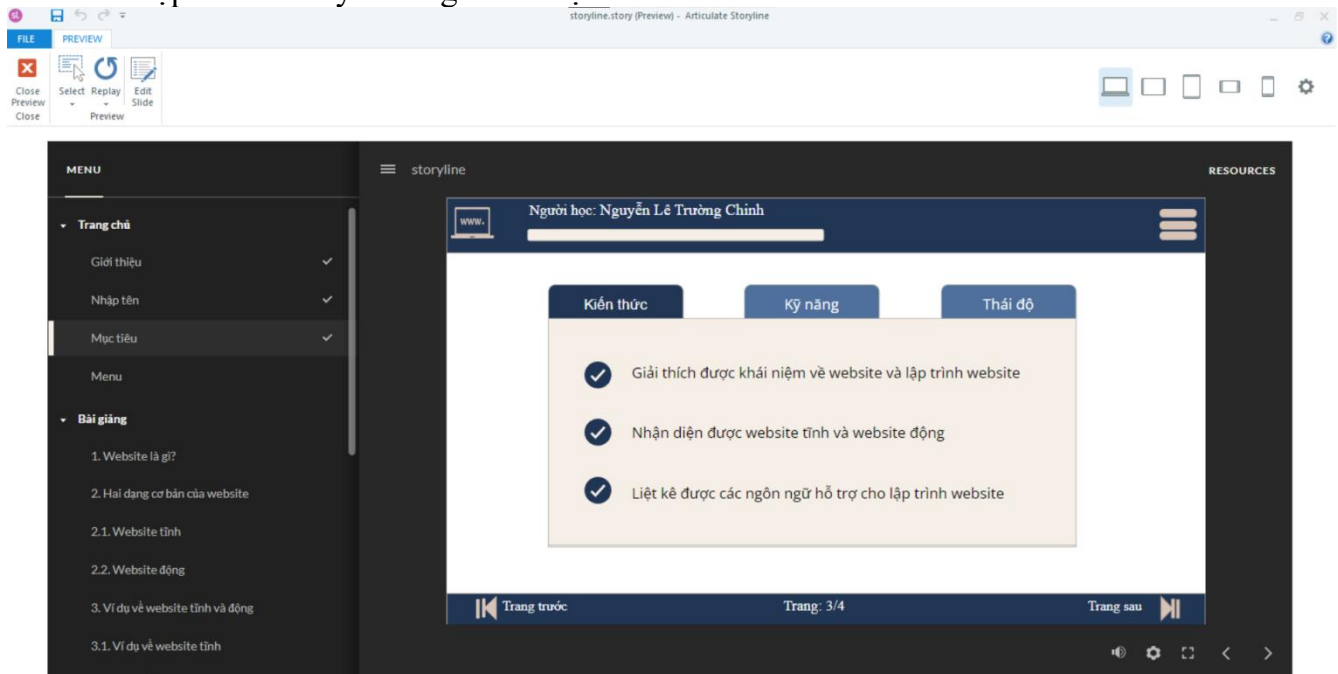
Hình 3: Slide nhập tên

Bước 3: Nhập tên vào ô nhấn tiếp tục.



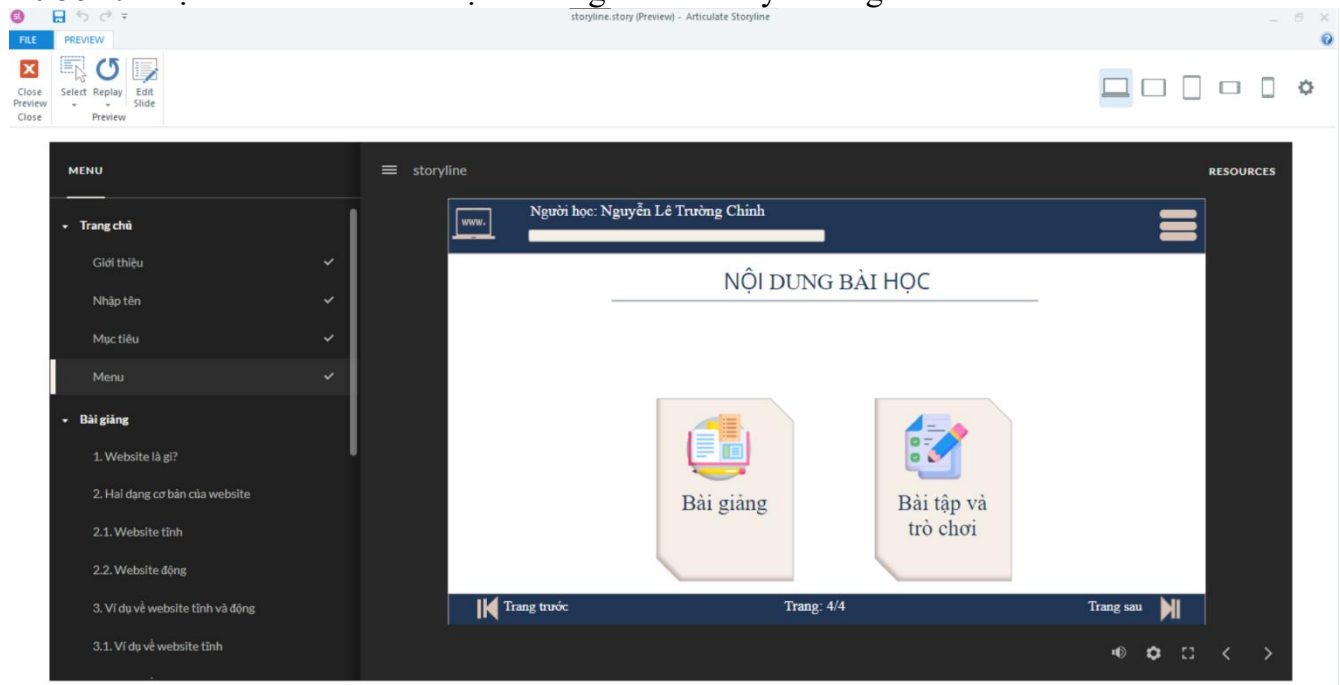
Hình 4: nhập tên vào form input

Sau khi nhập tên sẽ chuyển sang slide mục tiêu.



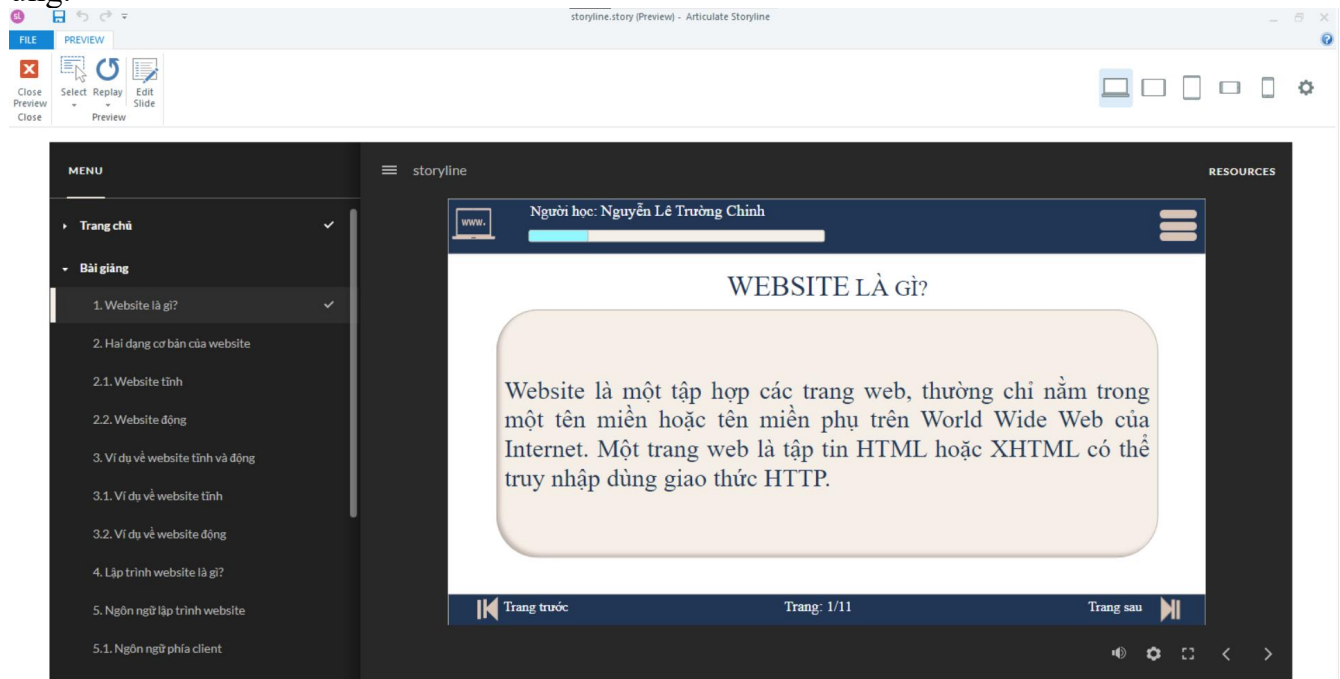
Hình 5: slide mục tiêu

Bước 4: Chọn vào mũi tên bên cạnh Trang sau để chuyển sang slide Menu.

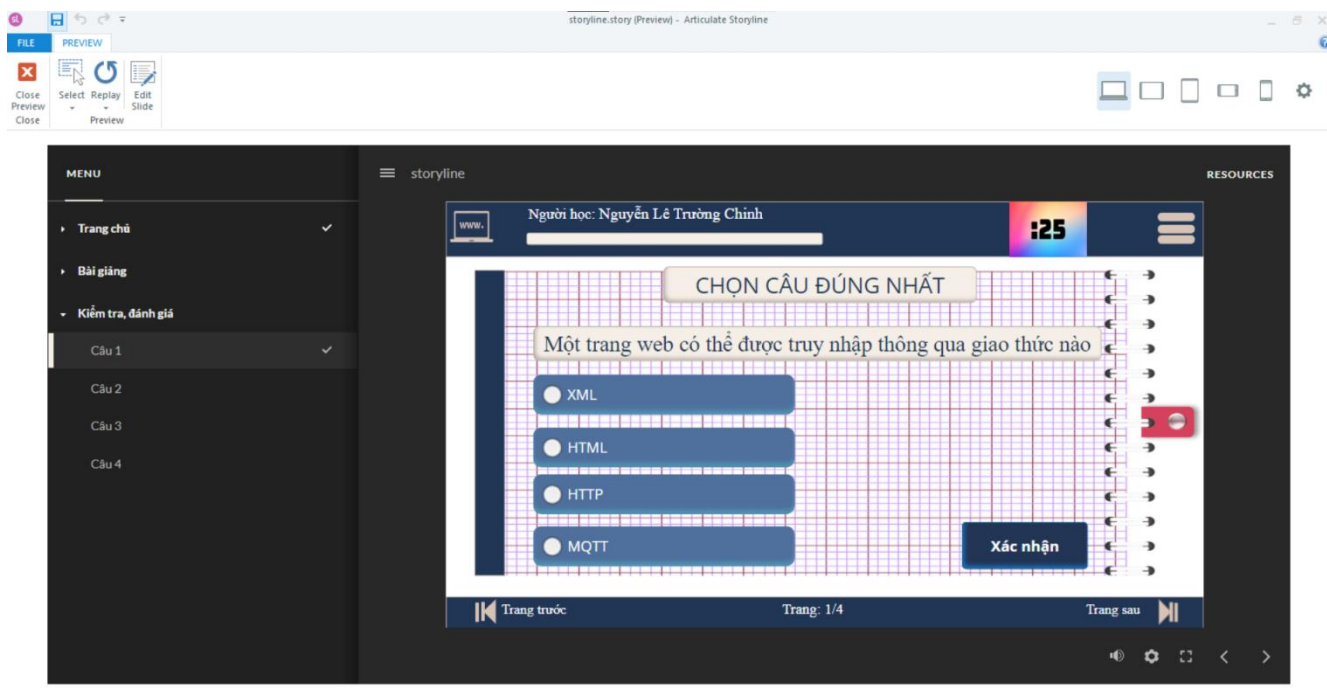


Hình 6: Slide menu

Bước 5: Tại slide menu chọn bài giảng hoặc bài tập và trò chơi để chuyển sang các phần tương ứng.



Hình 7: Phần bài giảng



Hình 8: Phần trò chơi và đánh giá

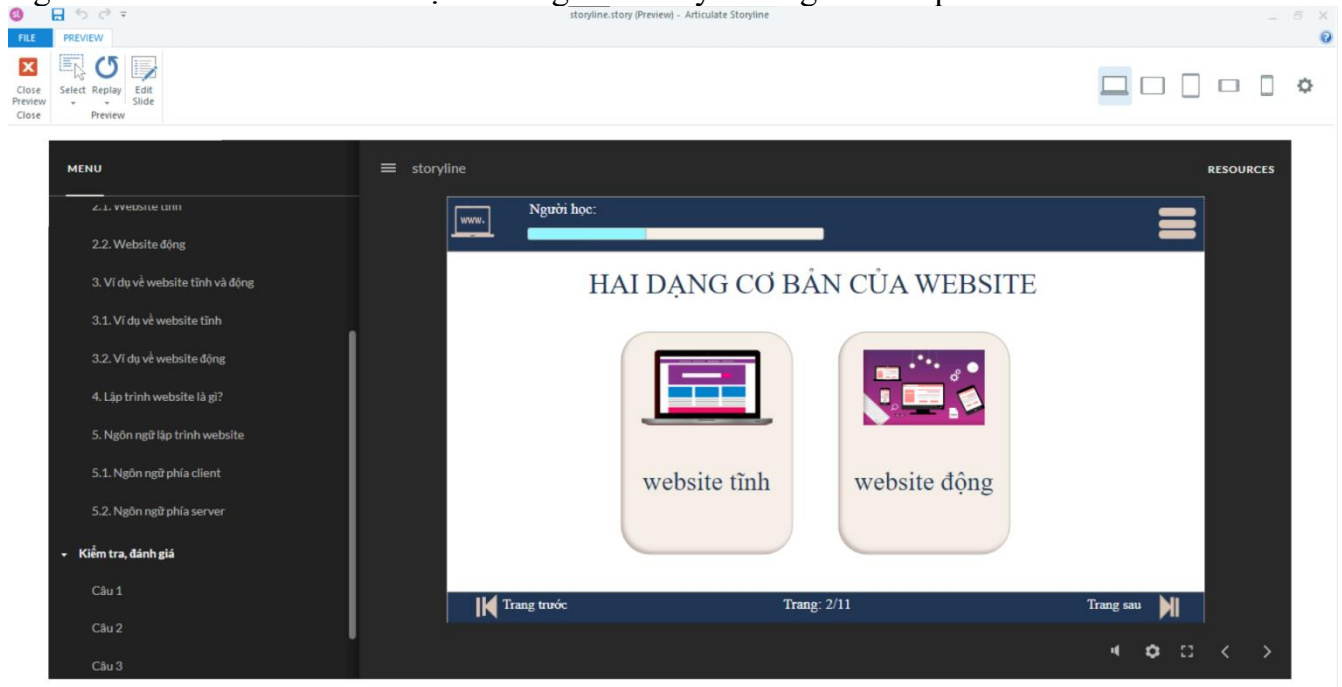
Bước 6:

- Nếu đang tại phần bài giảng có thể chọn vào mũi tên bên cạnh từ “Trang sau để chuyển sang các slide tiếp theo của bài giảng”.

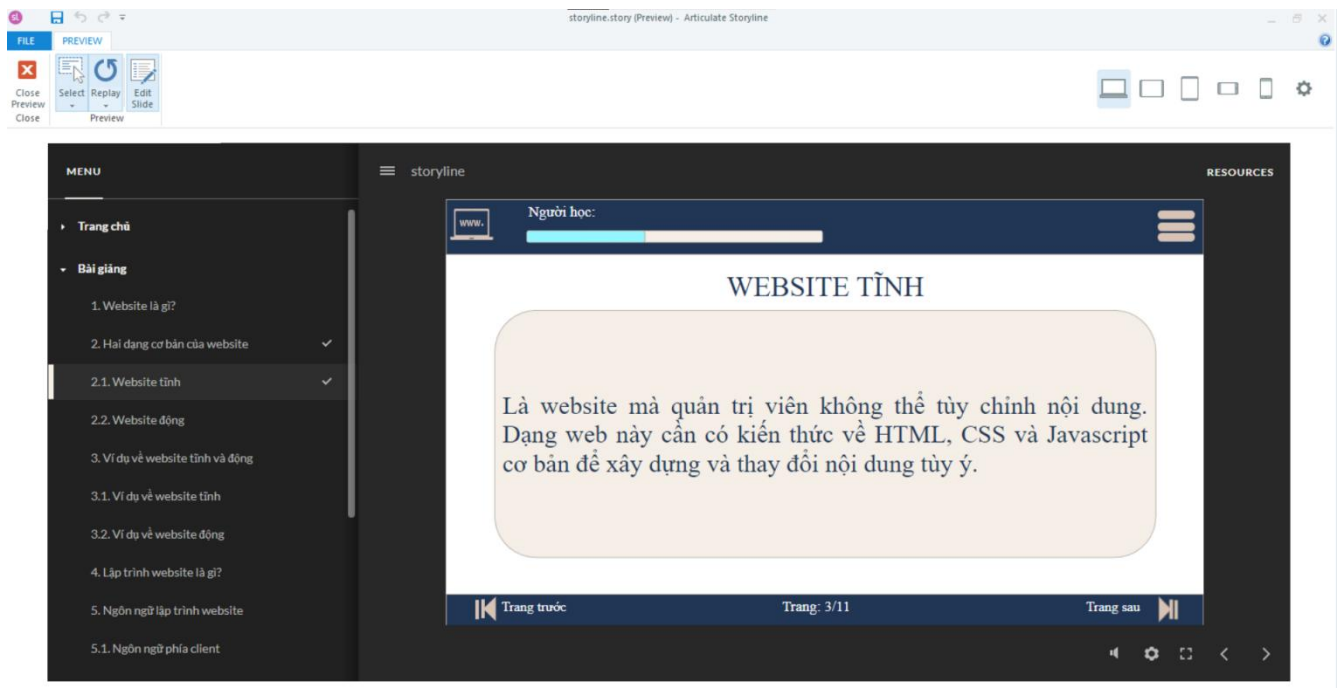


Hình 9: Slide mở đầu trong phần bài giảng

- Ngoài trừ slide bên dưới sẽ chọn 1 trong 2 để chuyển sang slide tiếp theo.



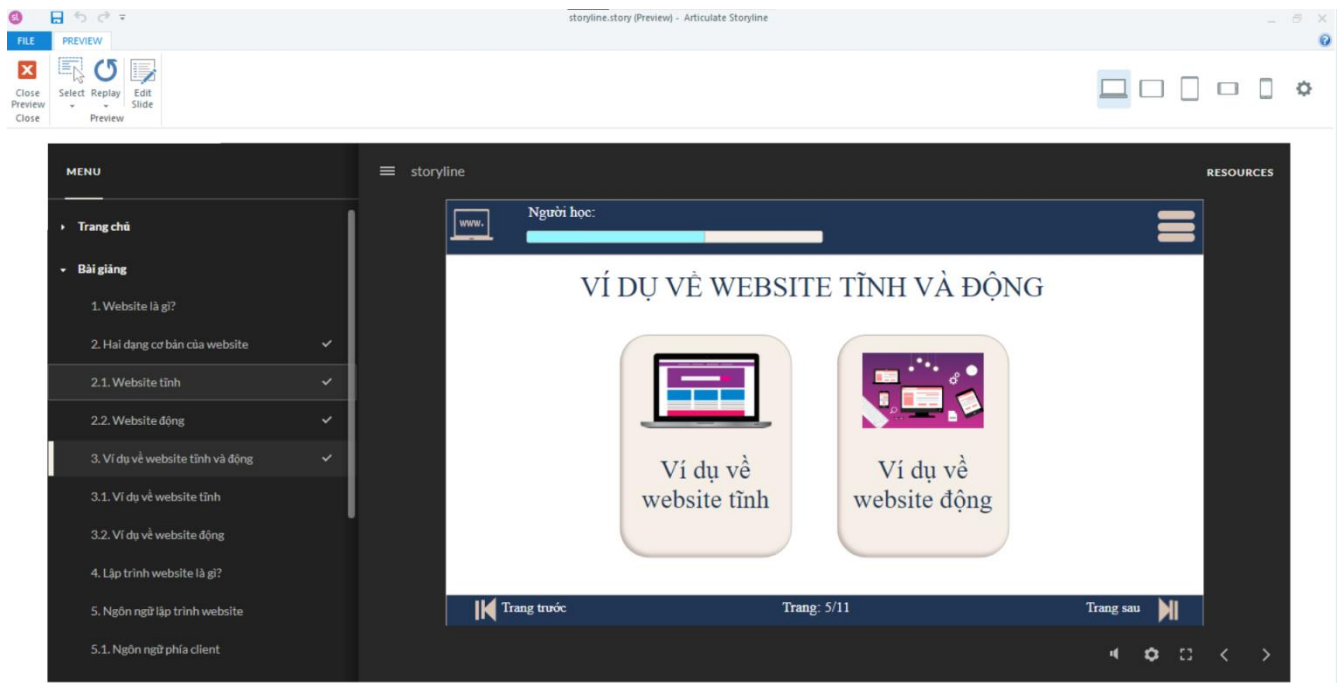
Hình 10: Slide chọn các dạng website



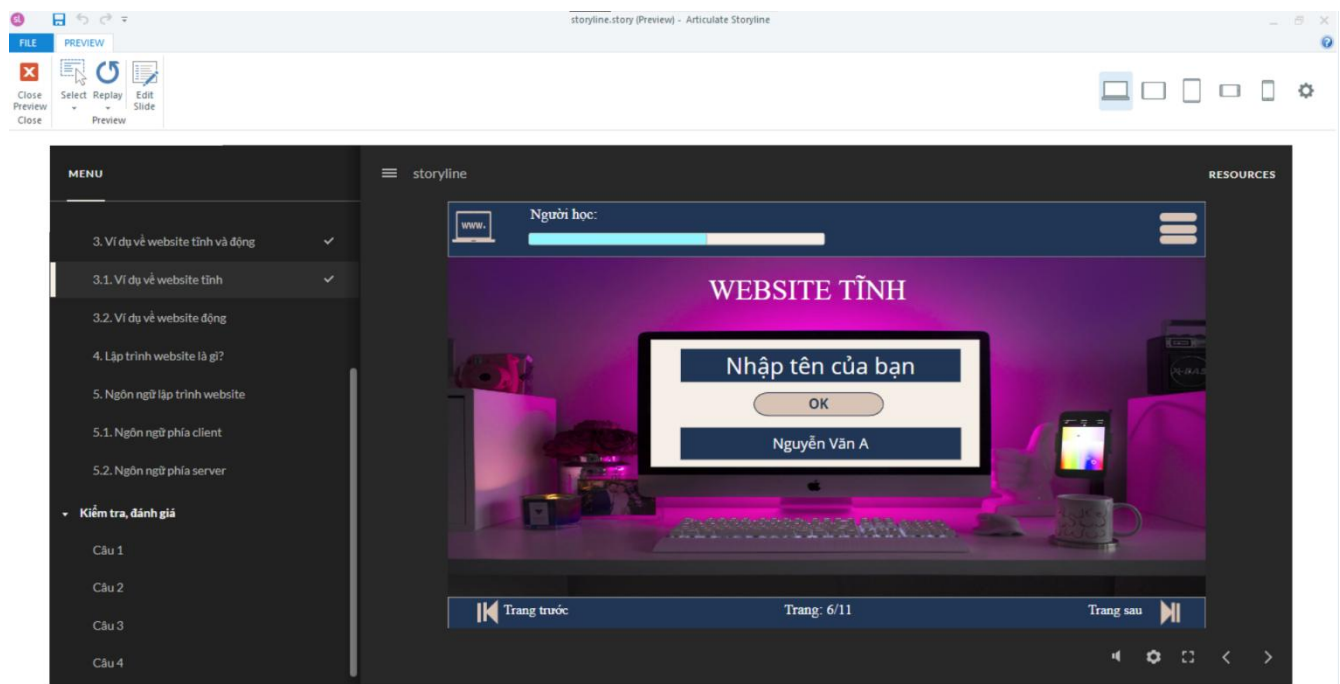
Hình 11: Slide website tĩnh



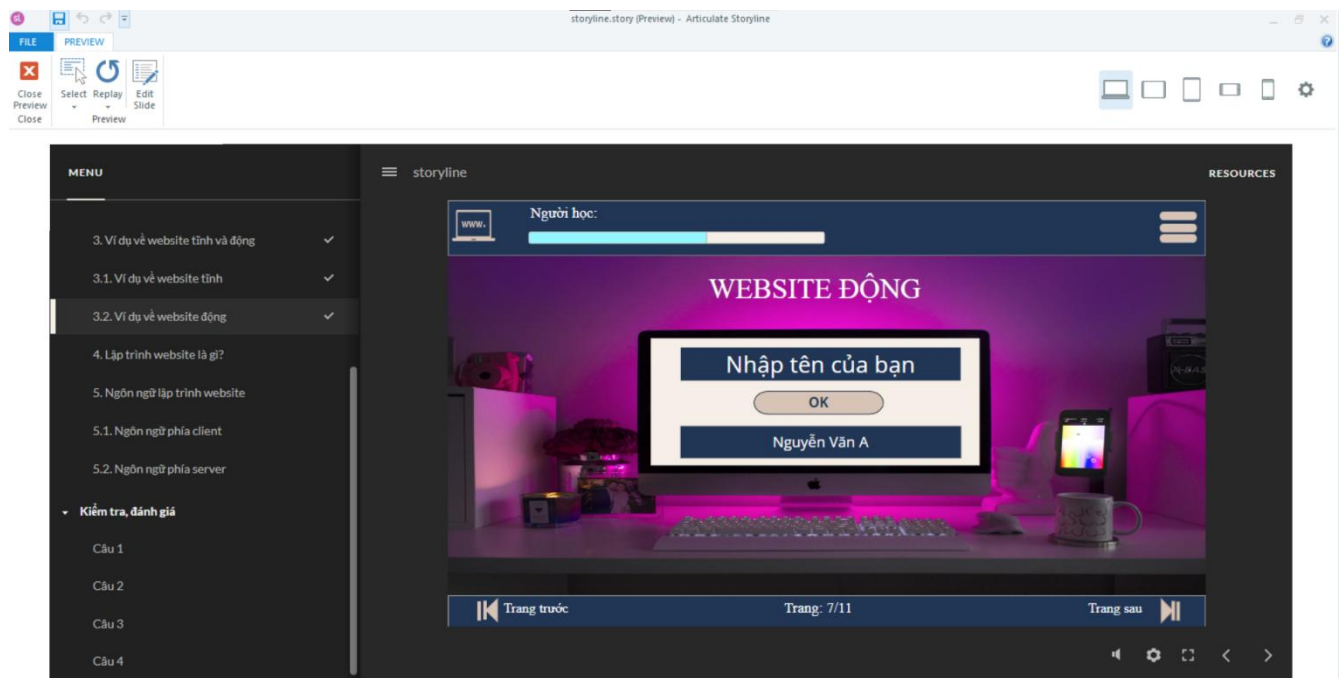
Hình 12: Slide website động



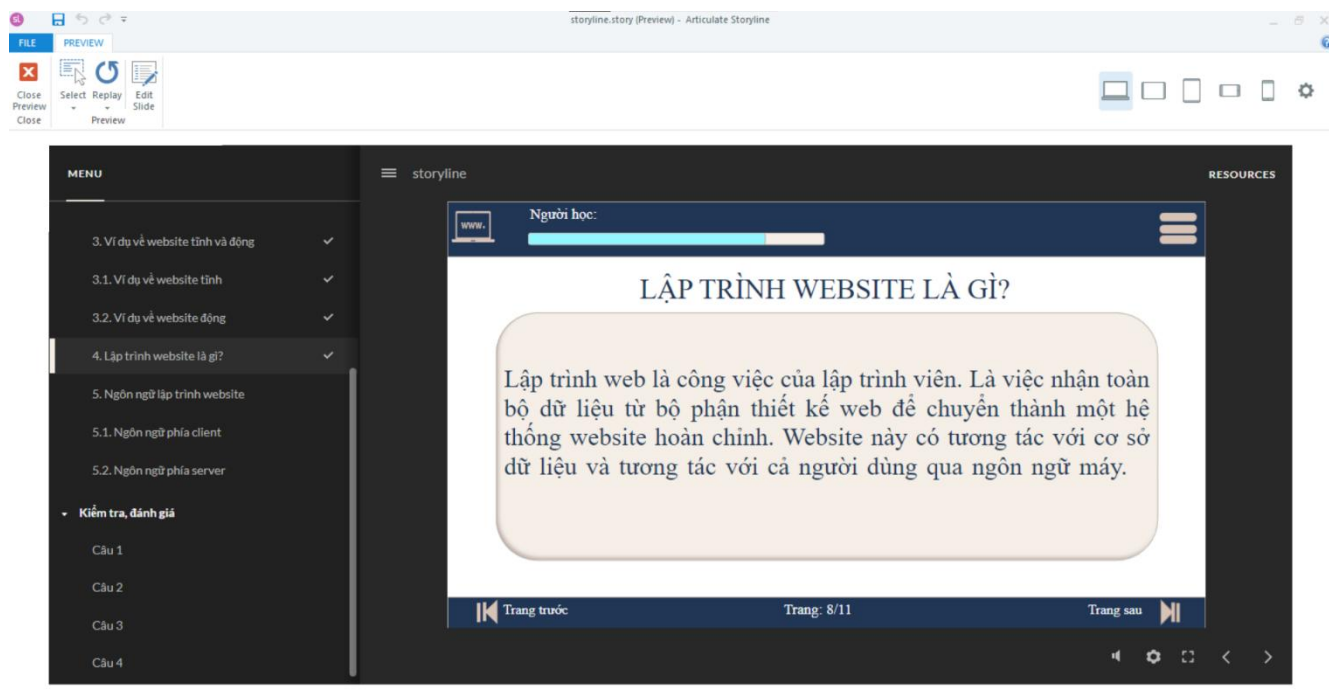
Hình 13: Slide chung của ví dụ về website tĩnh và động



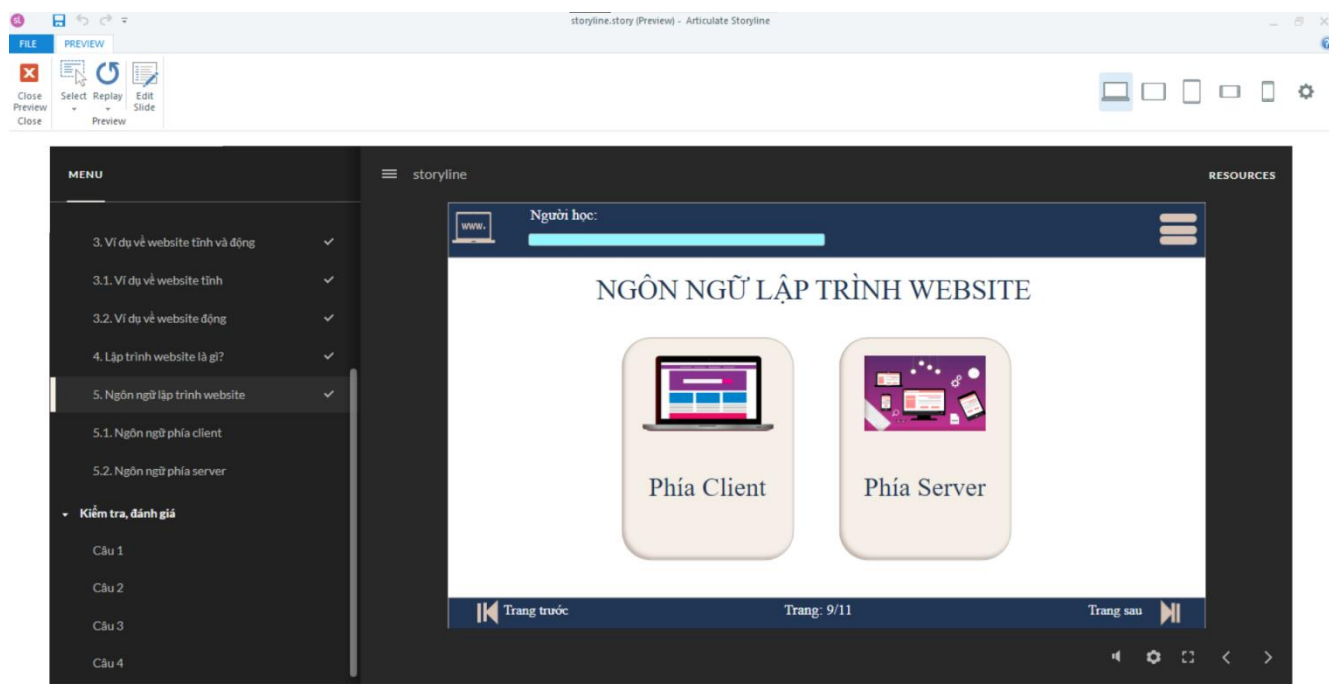
Hình 14: Slide ví dụ website tĩnh



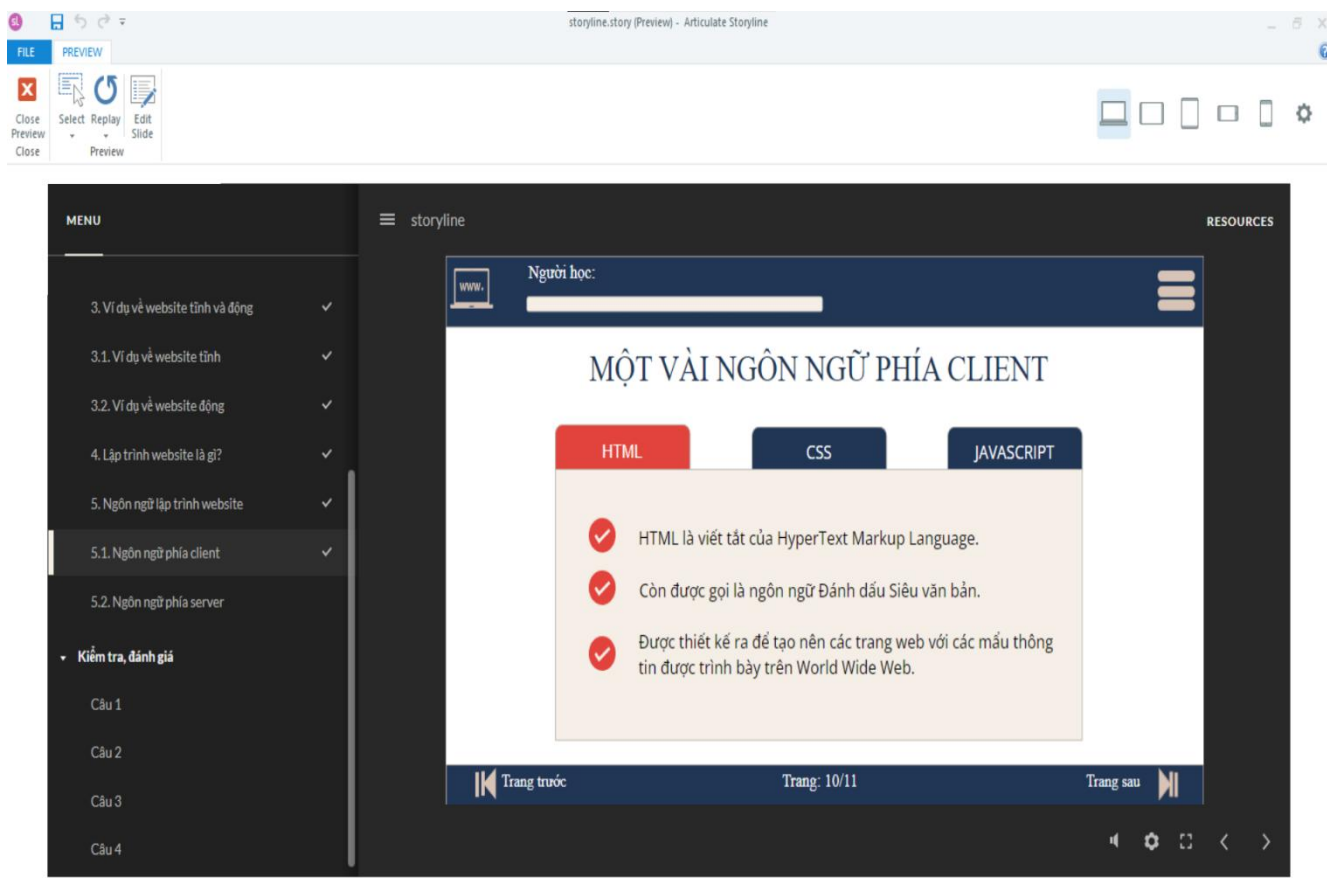
Hình 15: Slide ví dụ website động



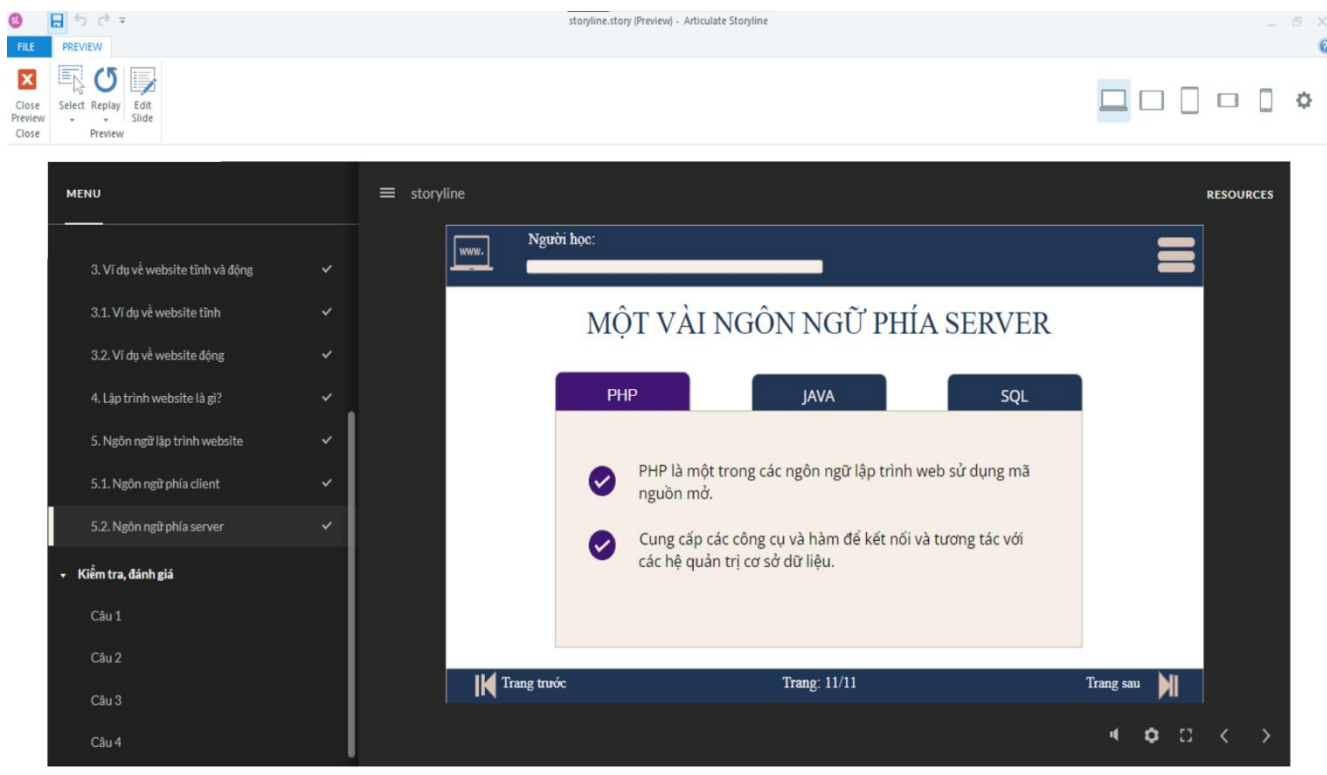
Hình 16: Slide lập trình website là gì



Hình 17 : Slide ngôn ngữ lập trình website

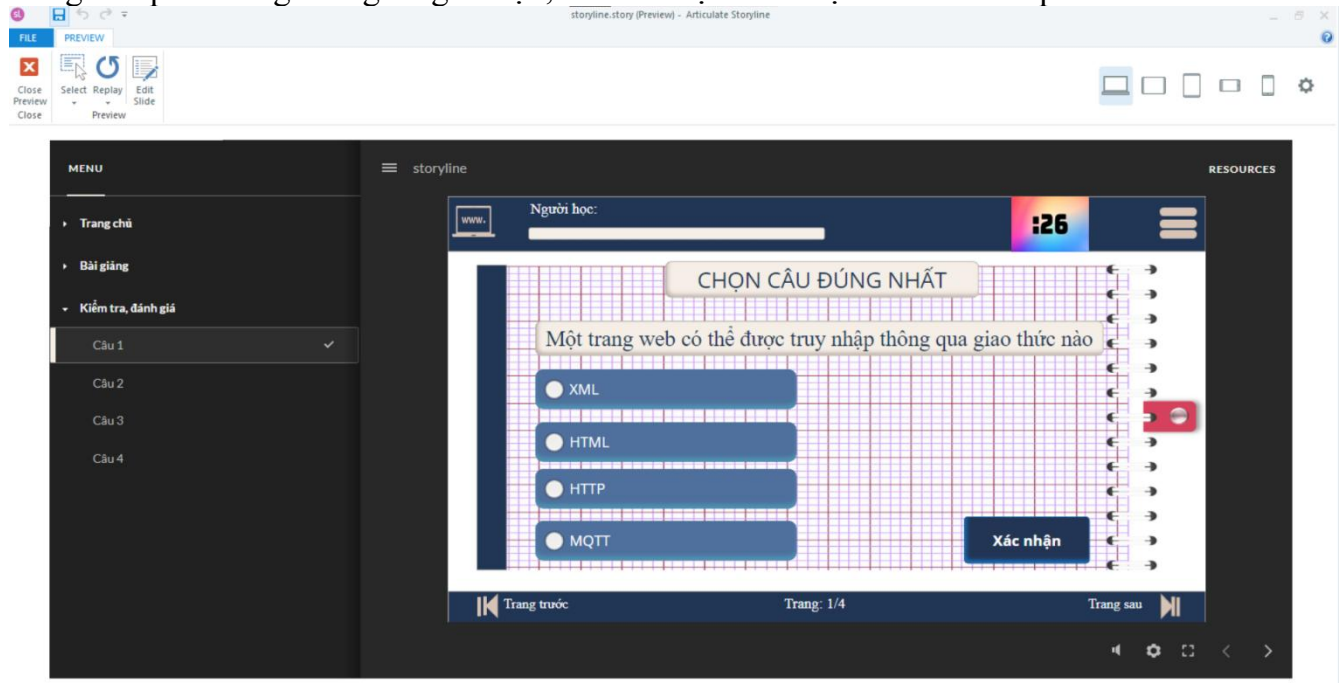


Hình 18 : Slide ngôn ngữ phía client



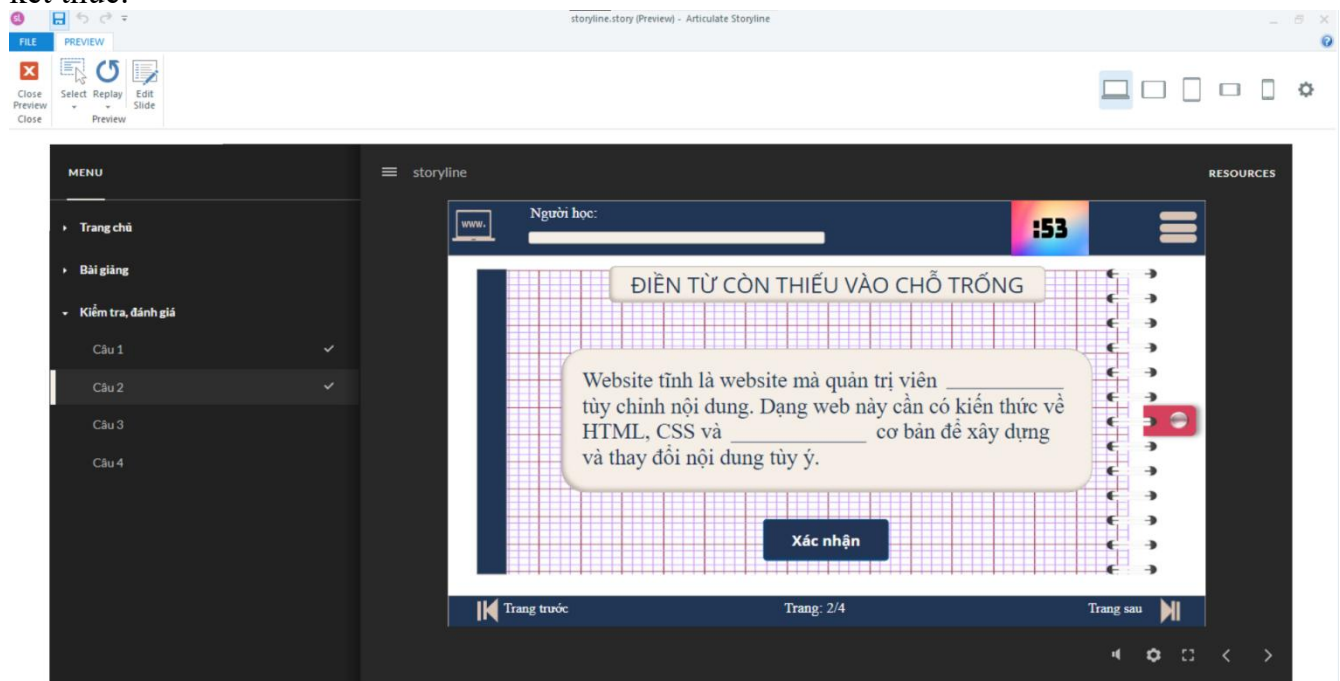
Hình 19: Slide ngôn ngữ phía server

Bước 7: Tại phần trò chơi và bài tập, đầu tiên sẽ là dạng câu trắc nghiệm, chúng ta chọn 1 trong 4 đáp án trong thời gian giới hạn, sau đó chọn xác nhận để xem kết quả.



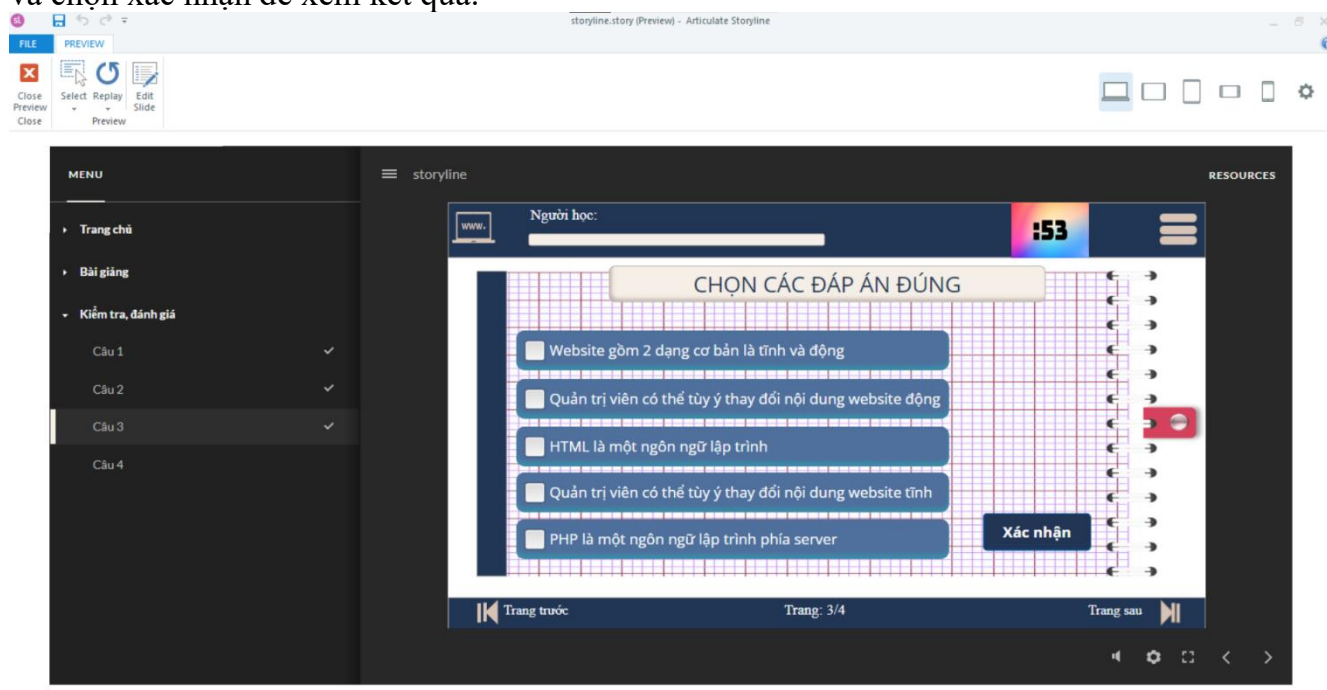
Hình 20: Slide bài tập 1

Bước 8: Tiếp theo sẽ là dạng câu điền khuyết, chúng ta sẽ dựa vào kiến thức đã học ở trên để điền từ còn thiếu và form, sau đó chọn xác nhận để xem kết quả trước khi thời gian đếm ngược kết thúc.



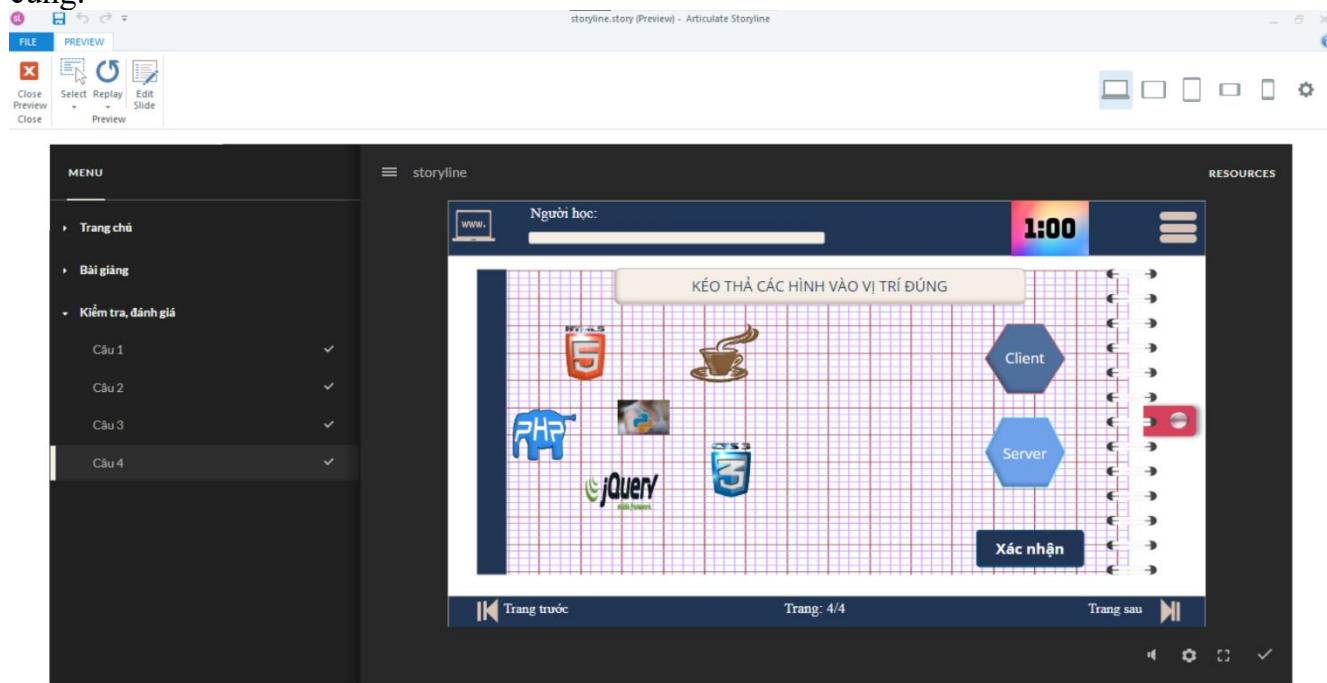
Hình 21: Slide bài tập 2

Bước 9: Thứ 3 sẽ là dạng chọn nhiều đáp án đúng, chúng ta sẽ tích vào các câu mà cho là đúng và chọn xác nhận để xem kết quả.



Hình 22: Slide bài tập 3

Bước 10: Cuối cùng dạng bài kéo thả, chúng ta chọn các đối tượng phù hợp với client hoặc server và kéo chúng vào 1 trong 2 cho đến hết, sau đó chọn xác nhận để xem kết quả cuối cùng.



Hình 23: Slide bài tập 4

CHƯƠNG 2: KỊCH BẢN SƯ PHẠM

2.1. Giới thiệu về môn học.

- "Môn học Tổng quan về lập trình website" là một môn học quan trọng trong ngành công nghệ thông tin, nhằm cung cấp kiến thức căn bản và tổng quan về quá trình lập trình website. Môn học này giúp sinh viên hiểu và nắm vững về các nguyên lý cơ bản, công nghệ và kỹ thuật liên quan đến việc xây dựng và phát triển các trang web. Trên khắp thế giới, việc lập trình website đã trở thành một lĩnh vực đa dạng và phát triển mạnh mẽ. Môn học "Tổng quan về lập trình website" cung cấp cái nhìn tổng quan về các ngôn ngữ lập trình phổ biến, các công cụ phát triển website, cấu trúc và quy trình xây dựng trang web, giao diện người dùng, và quản lý dữ liệu. Trong quá trình học, học viên sẽ được làm quen với các ngôn ngữ lập trình như HTML, CSS và JavaScript. Họ sẽ tìm hiểu về cách thiết kế giao diện hấp dẫn và tương tác, quản lý dữ liệu thông qua cơ sở dữ liệu, và áp dụng các kỹ thuật tối ưu hóa để đảm bảo hiệu suất và khả năng mở rộng của trang web. Ngoài ra, môn học này cũng đặc biệt chú trọng vào các khía cạnh quản lý dự án và tư duy logic trong lập trình. Học viên sẽ học cách lập kế hoạch, phân tích yêu cầu, và triển khai một dự án website từ đầu đến cuối.

- Về nội dung môn học được chia làm 7 chương. Chương 1 là tổng quan về lập trình website. Chương 2 là tìm hiểu về HTML và CSS. Chương 3 là JavaScript cơ bản. Chương 4 là các Frameworks và thư viện. Chương 5 là Responsive trong lập trình website. Chương 6 là Quy trình phát triển website. Và chương 7 là bảo mật và tối ưu hóa trong lập trình web.

- Bài học "Tổng quan về lập trình website" nằm ở đầu chương 1 của môn học, được lựa chọn để xây dựng bài giảng dựa trên ứng dụng Articulate Storyline 360.

- Bản chất của bài học "Tổng quan về lập trình website" giúp sinh viên hiểu về khái niệm, cơ sở, và quy trình của việc lập trình trang web. Bài học này cung cấp một cái nhìn tổng quan về lĩnh vực lập trình web, bao gồm các ngôn ngữ và công nghệ phổ biến, quy trình phát triển trang web, và các khái niệm cơ bản liên quan đến thiết kế và triển khai trang web. Do đó, việc sử dụng ứng dụng Articulate Storyline 3 để xây dựng một bài giảng có sự tương tác rất cao cho người học, giúp người học dễ dàng hiểu được các lý thuyết trừu tượng trong bài.

2.2. Kịch bản sư phạm khi ứng dụng phần mềm vào môn học.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1]. Giáo trình: Lập trình web, Trường Đại học SPKT Vĩnh Long.
- [2]. w3schools.com.