

CÔNG TY CỔ PHẦN TIN HỌC LẠC VIỆT



TÀI LIỆU HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG
BẢNG TƯỞNG TÁC THÔNG MINH

PHIÊN BẢN TÀI LIỆU: 1.0

DÀNH CHO GIÁO VIÊN

LACVIET COMPUTING CORP.

23 Nguyễn Thị Huỳnh – Phú Nhuận – TP.HCM

Email: lacviet@lacviet.com.vn

TRANG KÝ

Người lập		Ngày / /2019
Giám sát		Ngày / /2019
Phê duyệt		Ngày / /2019

BẢNG GHI NHẬN THAY ĐỔI

Ngày	Phiên bản	Tình trạng	Mô tả
18/03/2019	1.0	A	Thực hiện lập tài liệu

A: Lập tài liệu ; B: Sửa đổi; C: Xóa; D: Rà soát

MỤC LỤC

A. GIỚI THIỆU CHUNG.....	7
I. MỤC ĐÍCH XÂY DỰNG	7
II. MỘT SỐ QUY TẮC NHẬP LIỆU	7
III. PHẠM VI ÁP DỤNG.....	7
B. HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG.....	8
1 Đăng nhập hệ thống	8
2 Công cụ soạn bài giảng	9
2.1 Bút viết bảng	9
2.2 Bút highlight.....	10
2.3 Vẽ đường thẳng	11
2.4 Vẽ hình	11
2.5 Tab văn bản	15
2.6 Thiết lập độ lớn đường vẽ	17
2.7 Thiết lập màu đường vẽ	19
2.8 Thiết lập màu nền hình vẽ.....	21
2.9 Thiết lập nền bài giảng.....	22
2.10 Đánh dấu thứ tự xuất hiện trên bảng.....	24
2.11 Trình chiếu	28
2.12 Xóa	29
3 Tiện ích.....	30
3.1 Tạo hình tô màu	31
3.2 Thước kẻ, thước đo độ và êke	34
3.3 Công thức	35
3.4 Phím tắt	37
4 Thêm hình ảnh/ âm thanh vào kho dữ liệu.....	37
5 Hành động tương tác	40
6 Tạo câu hỏi bài tập	44
7 Khảo sát ý kiến.....	44
8 Tạo bài giảng mẫu	Error! Bookmark not defined.

Thuật ngữ và định nghĩa

Thuật ngữ	Định nghĩa	Ghi chú
NSD	Người sử dụng	

A. GIỚI THIỆU CHUNG

I. Mục đích xây dựng

- Tài liệu này được xây dựng nhằm phục vụ cho việc hướng dẫn sử dụng chi tiết các công cụ hỗ trợ tạo bài giảng .
- Hướng dẫn tạo mẫu bài giảng.
- Nội dung trình bày trong tài liệu ngắn gọn, theo trình tự các chức năng và hướng dẫn thực hiện từng bước một. Vì vậy, người dùng có thể dễ dàng sử dụng thông qua tài liệu này.

II. Một số quy tắc nhập liệu

Các trường có dấu (*) là bắt buộc nhập.

Định dạng ngày tháng kiểu dd/MM/yyyy, ví dụ 01/01/2018.

III. Phạm vi áp dụng

- Tài liệu này áp dụng cho phân hệ bảng tương tác thông minh.
- Tài liệu này phục vụ cho các đối tượng sau:

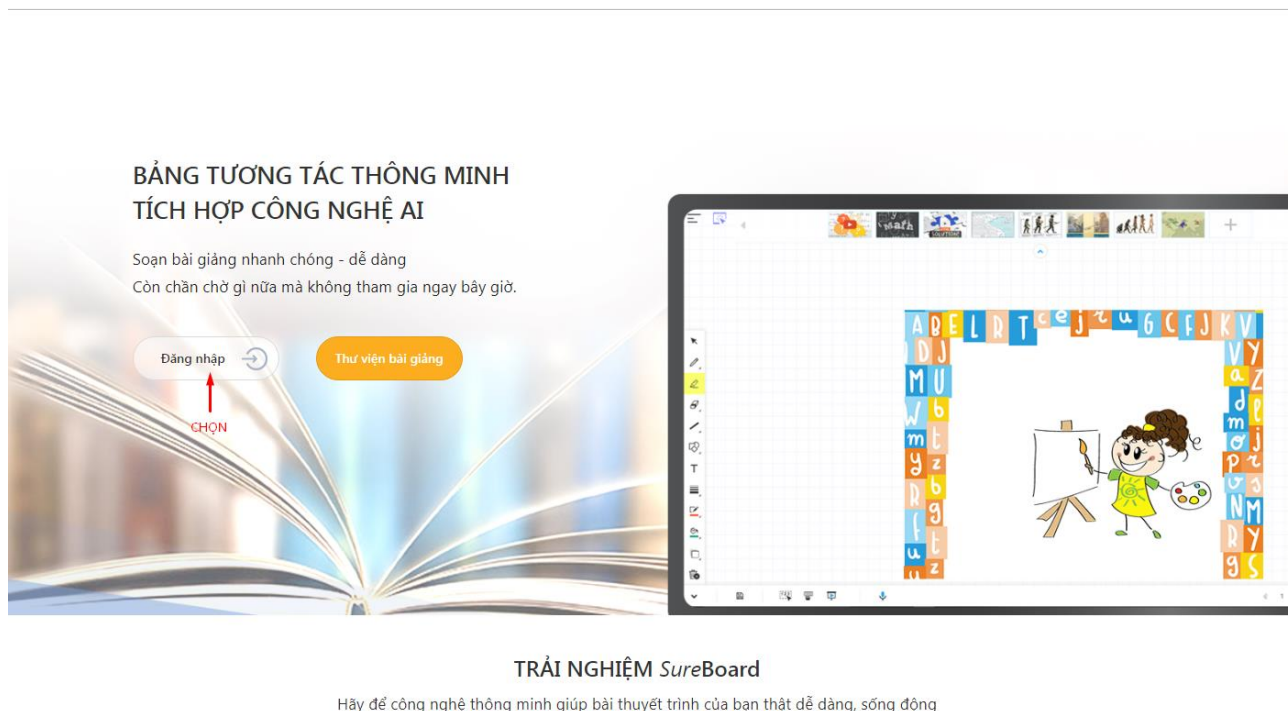
Giáo viên: người dùng chính tạo bài giảng tương tác.

B. HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG

1 Đăng nhập hệ thống

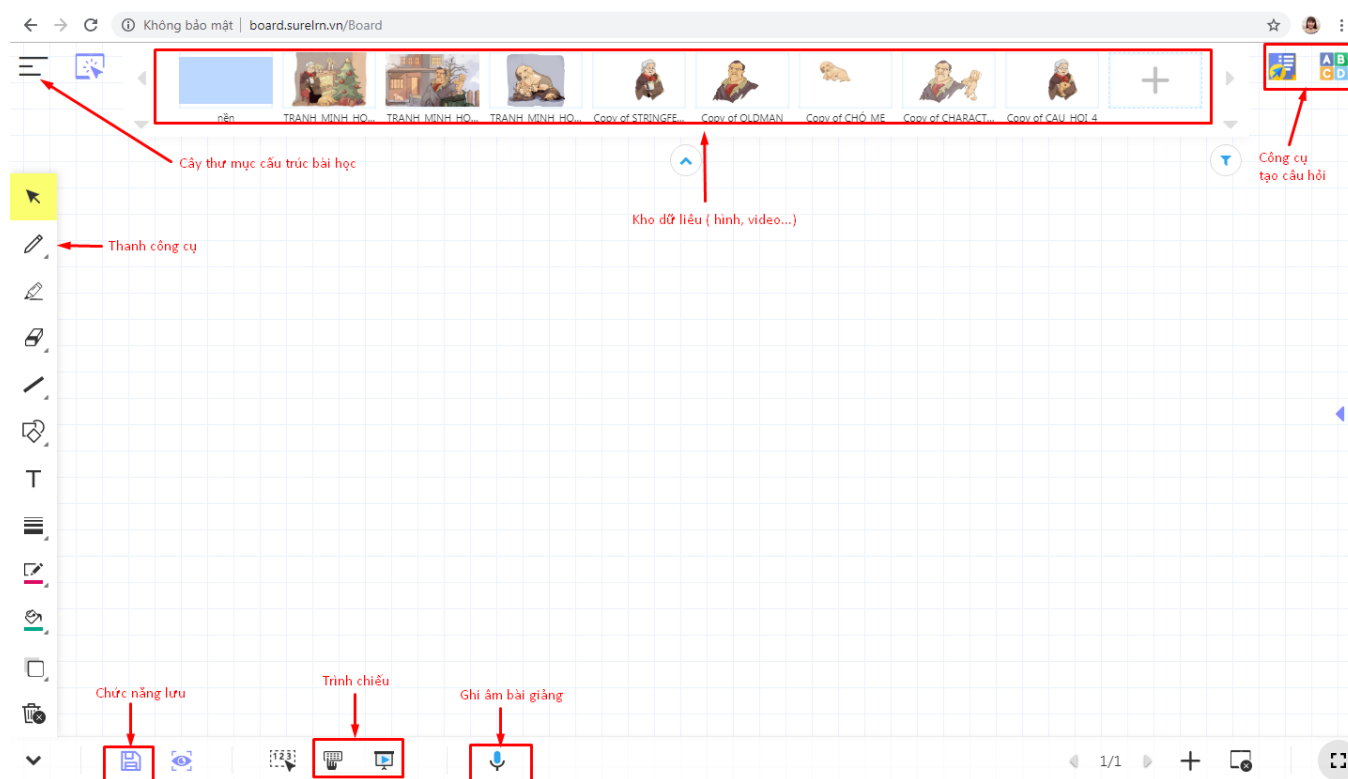
Để đăng nhập vào hệ thống, quản trị viên thực hiện theo các bước sau:

- 1) Nhập link đăng nhập hệ thống trên trình duyệt



- 2) Nhập tài khoản gồm Email và Mật khẩu
- 3) Chọn nút **Đăng nhập** hoặc nhấn phím **Enter**

Màn hình sau khi đăng nhập

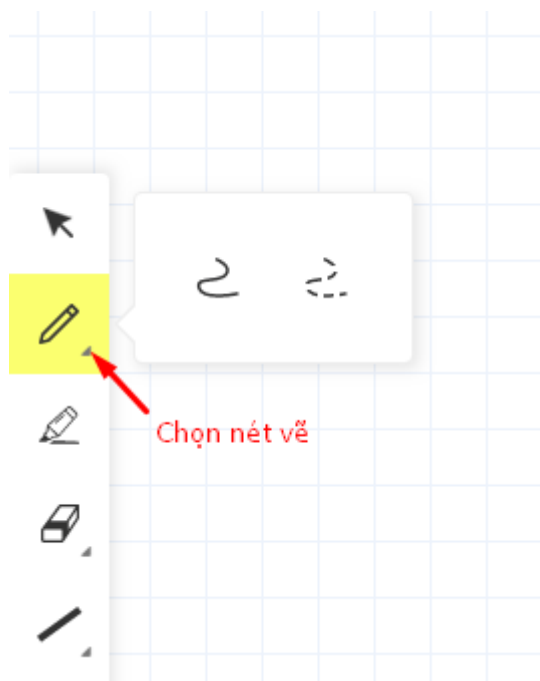


2 Công cụ soạn bài giảng

Đây là những công cụ hỗ trợ giáo viên soạn bài giảng dễ dàng

2.1 Bút viết bảng

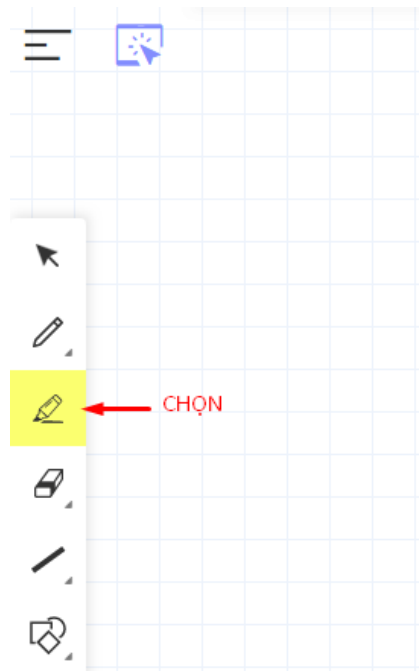
Chọn công cụ bút viết bảng, người dùng có thể tùy chọn nét vẽ liền hoặc vẽ đứt



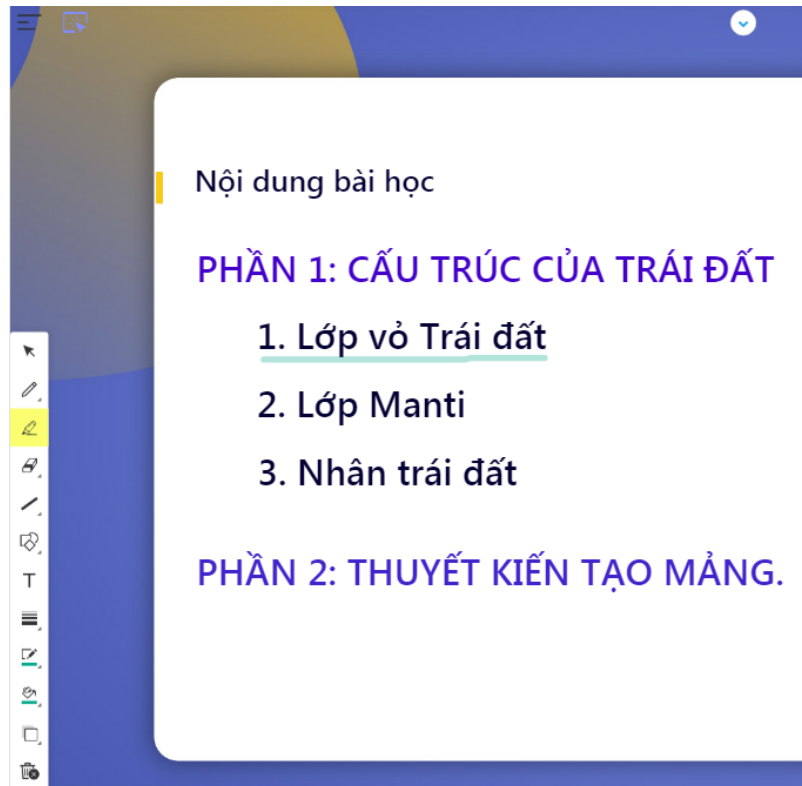
Thực hiện viết bảng.

2.2 Bút highlight

Chọn công cụ bút highlight



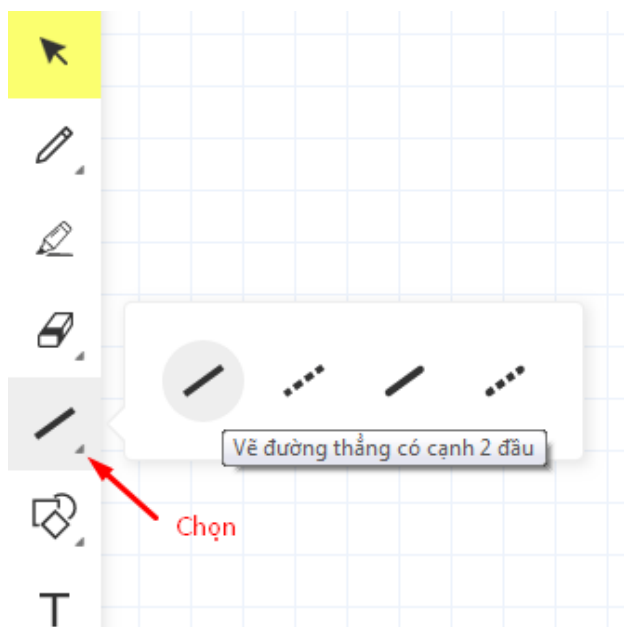
Thực hiện highlight nội dung cần tô



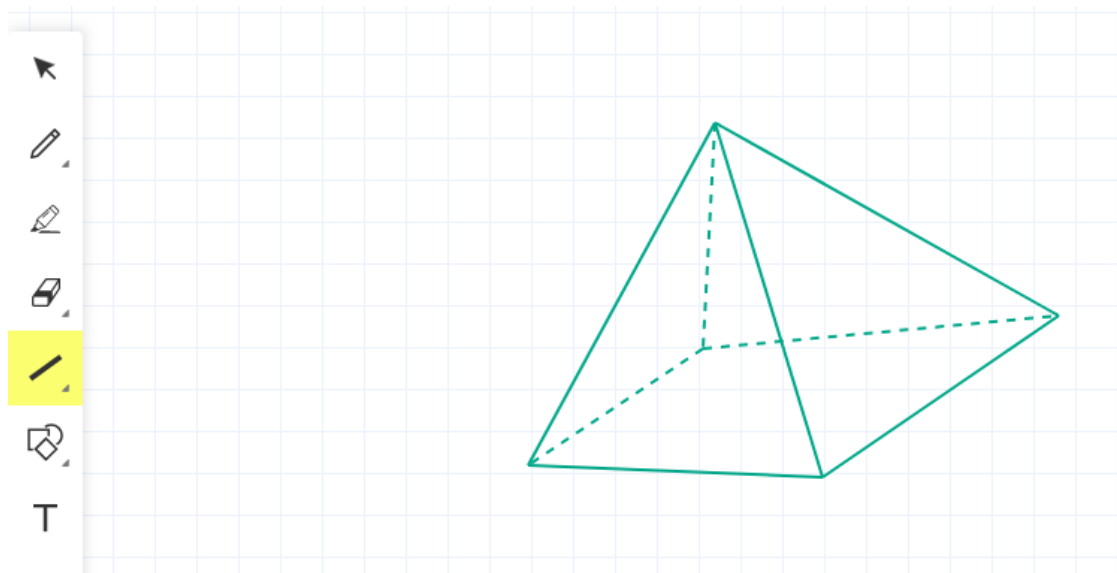
2.3 Vẽ đường thẳng

Đây là công cụ hỗ trợ giáo viên vẽ những hình học không gian.

1. Người dùng chọn công cụ vẽ đường thẳng, chọn kiểu vẽ liền hoặc vẽ nét đứt

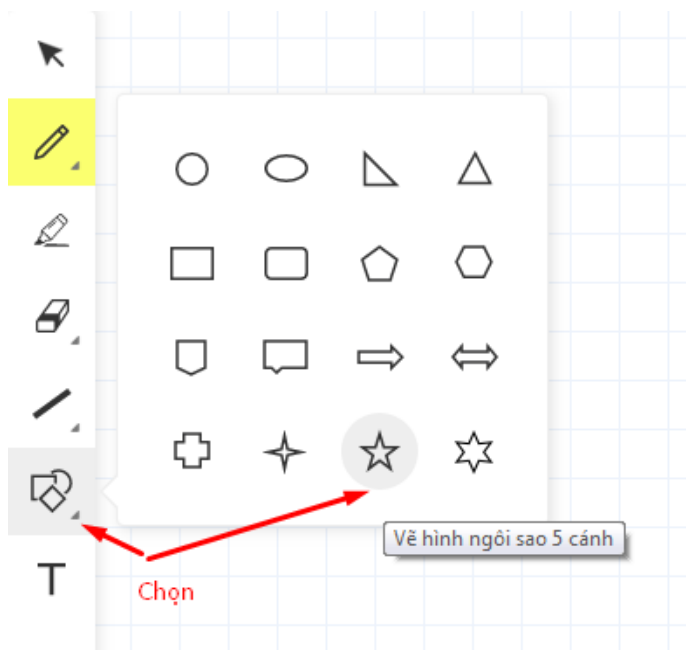


2. Thực hiện vẽ hình mong muốn

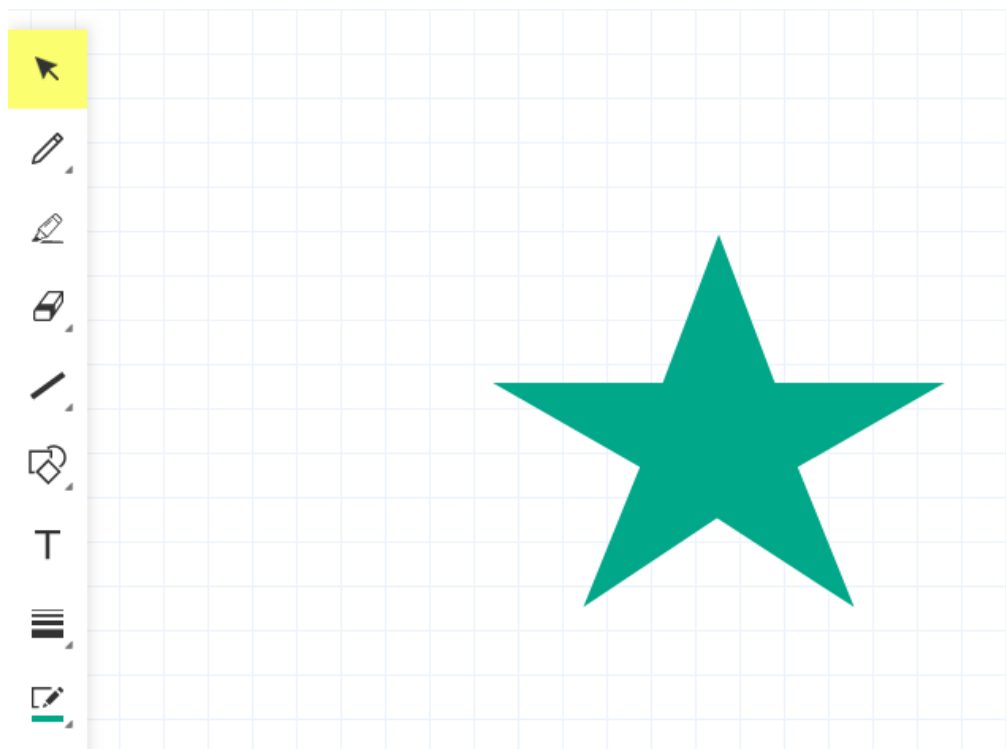


2.4 Vẽ hình

Người dùng chọn công cụ vẽ hình, chọn hình cần vẽ



Thực hiện vẽ hình

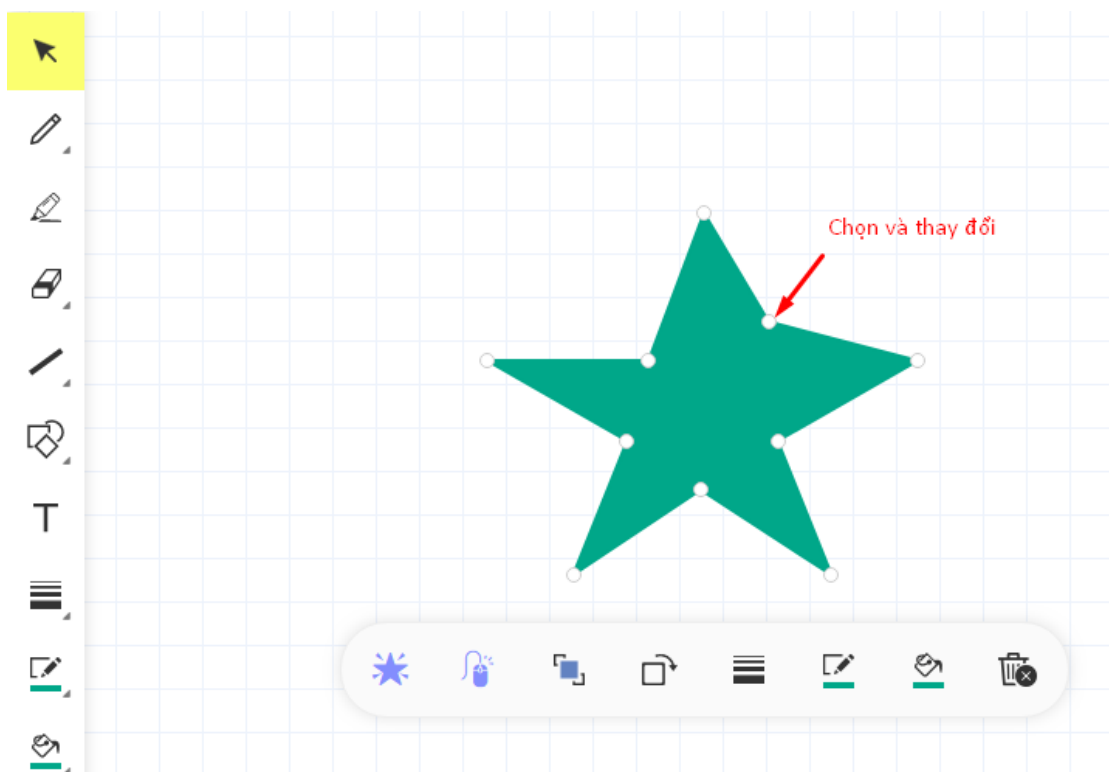


Sau khi vẽ hình người dùng chọn hình đã vẽ để thực hiện:

2.4.1 Thay đổi các cạnh

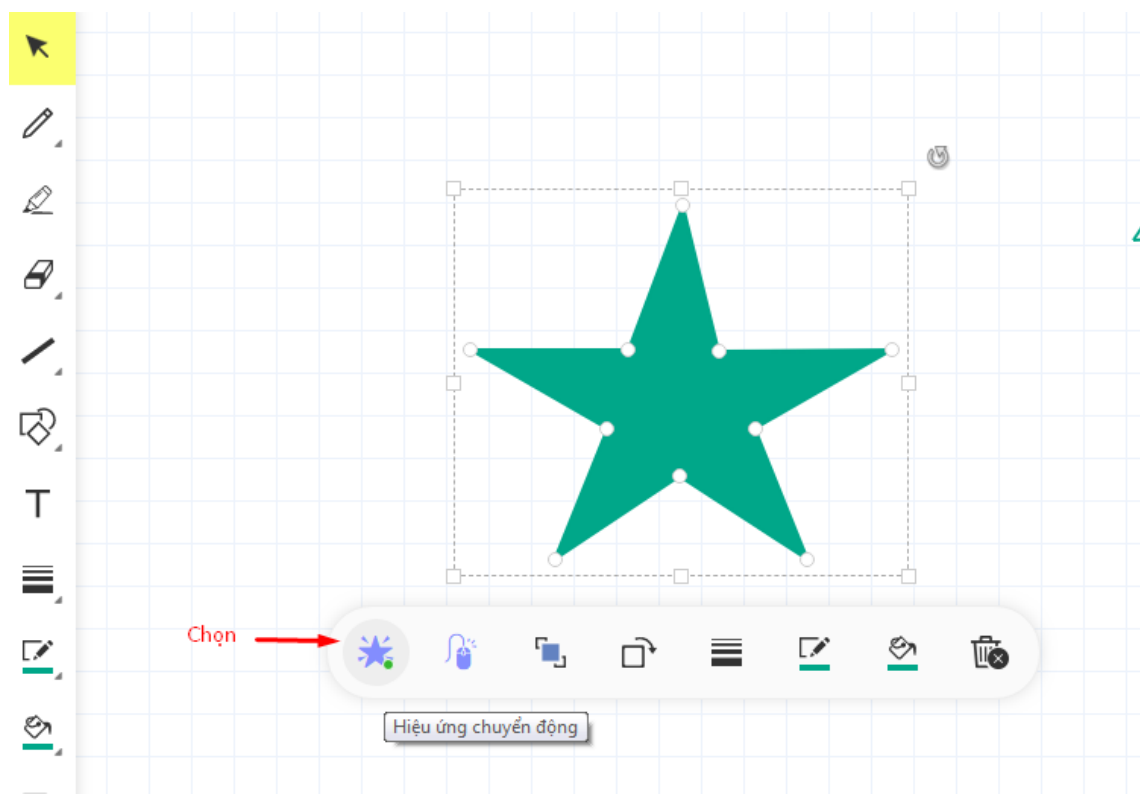
1. Click chọn hình đã vẽ
2. Chọn các dấu chấm tròn trên mỗi cạnh và di chuyển đến vị trí cần thay đổi

Chức năng này chỉ thay đổi cạnh được chọn, những cạnh khác vẫn giữ nguyên vị trí.

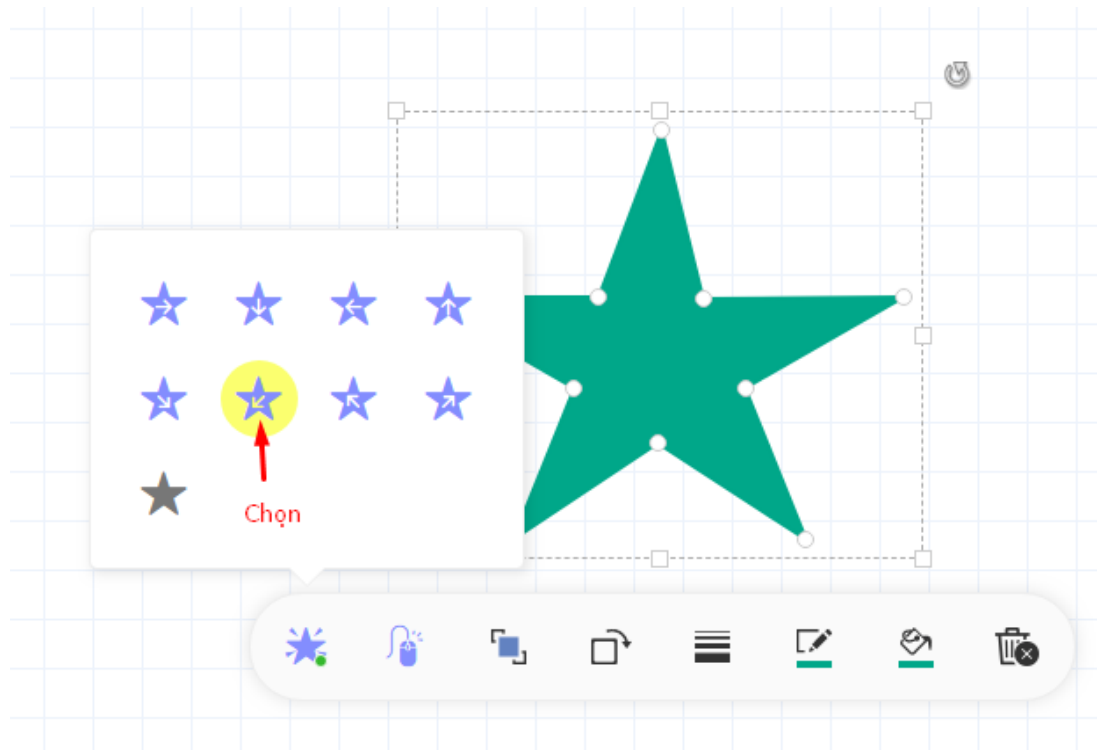


2.4.2 Hiệu ứng chuyển động

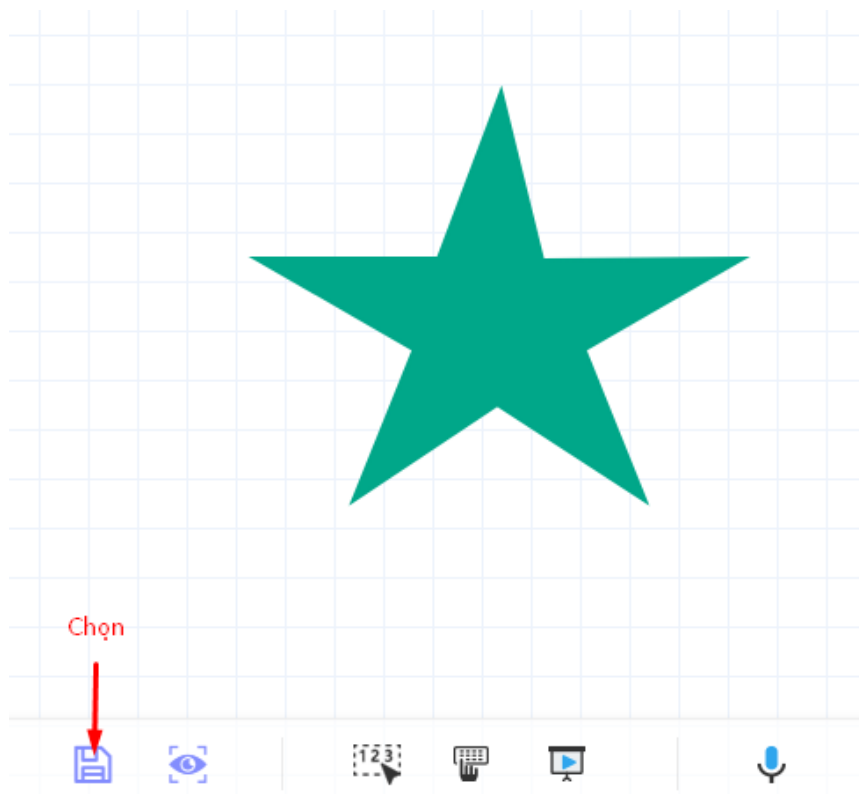
1. Click chọn hình đã vẽ
2. Biểu tượng chức năng hiệu ứng chuyển động



3. Chọn kiểu chuyển động.



4. Chọn nút Lưu

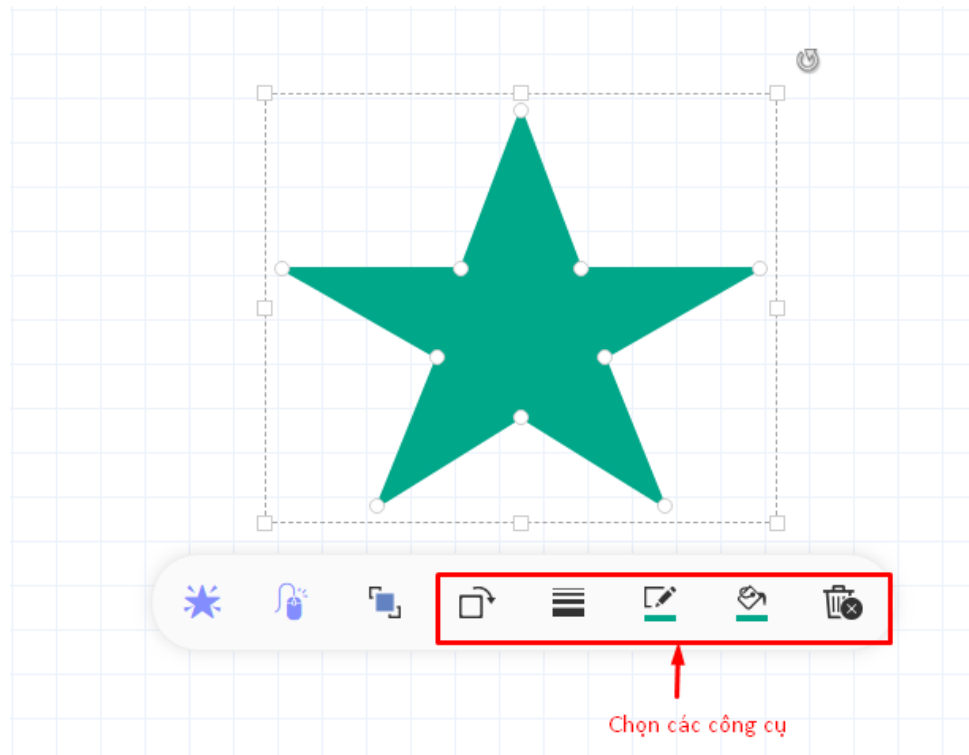


2.4.3 Hành động tương tác

Hướng dẫn tạo hành động tương tác

2.4.4 Tính năng khác

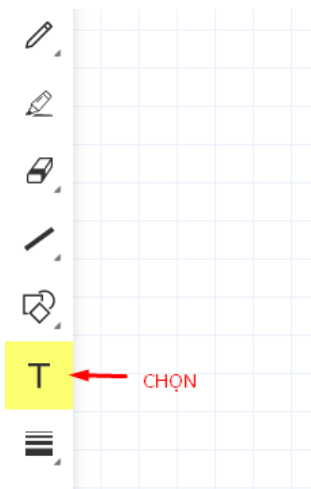
Ngoài những tính năng trên, người dùng có thể xoay góc 90 độ, thay đổi kích thước nét vẽ, đổi màu nét vẽ, đổi màu nền hình, xóa hình đã chọn.



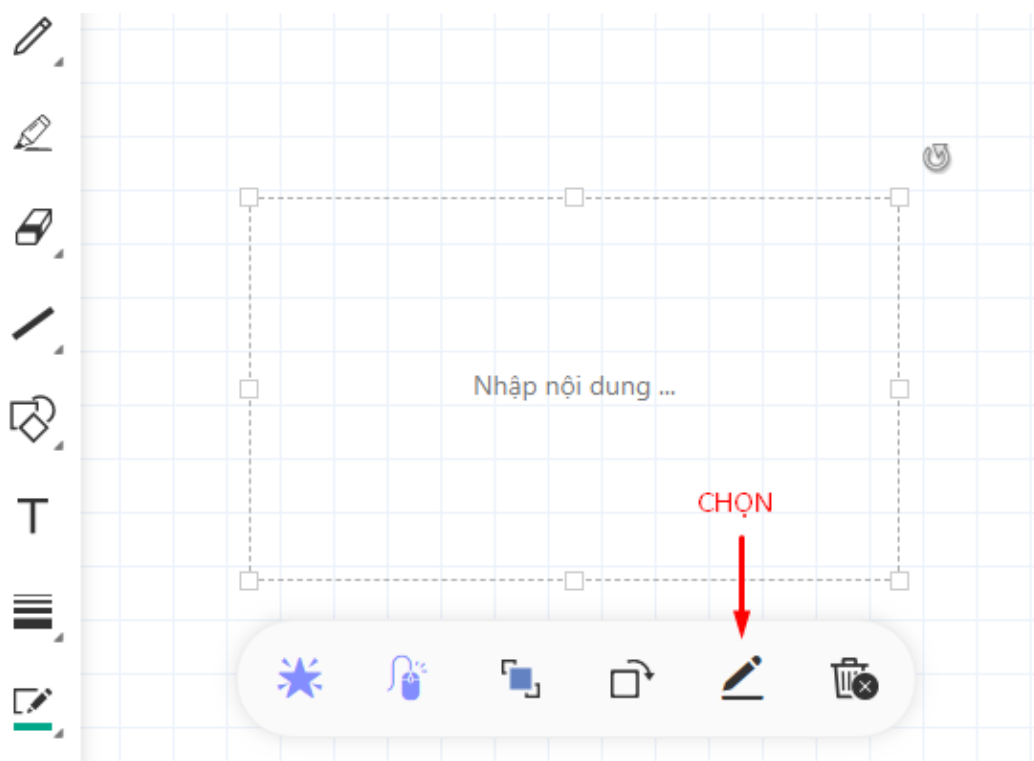
2.5 Tab văn bản

Đây là chức năng cho phép người dùng thực hiện nhập đoạn văn bản và có thể chỉnh sửa định dạng văn bản đã nhập.

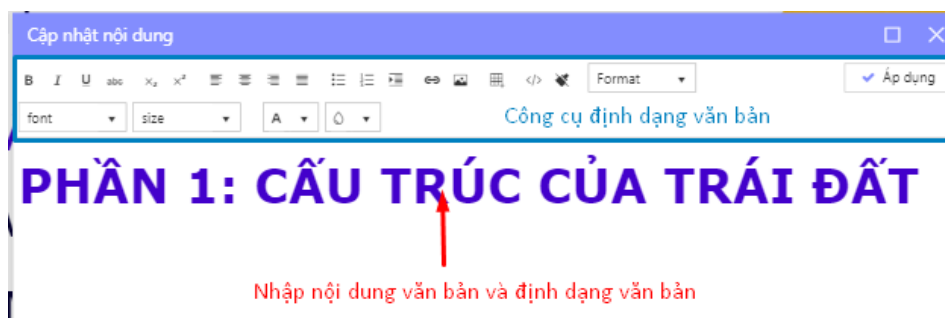
1. Chọn công cụ Tab văn bản



2. Chọn vùng cần nhập văn bản.
3. Sau đó click chọn biểu tượng chỉnh sửa đoạn văn hoặc nhấp chuột trái 2 lần.



4. Nhập văn bản và định dạng văn bản.
5. Chọn nút **Áp dụng** để hoàn tất quá trình nhập văn bản.



6. Người dùng có thể định dạng vị trí hiển thị của nội dung văn bản, bằng cách chọn đoạn văn bản và di chuyển đến vị trí cần hiển thị.

Nội dung bài học

Chọn đoạn văn bản di chuyển đến vị trí cần hiển thị

PHẦN 1: CẤU TRÚC CỦA TRÁI ĐẤT

1. Lớp vỏ Trế
2. Lớp Manti
3. Nhân trái đất

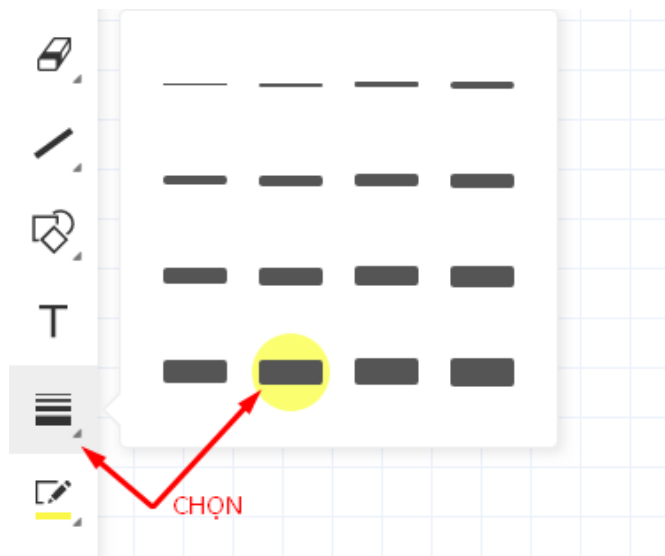
PHẦN 2: THUYẾT KIẾN TẠO MẢNG.

2.6 Thiết lập độ lớn đường vẽ

Công cụ này hỗ trợ người dùng thay đổi kích thước độ lớn đường vẽ trước hoặc sau khi vẽ đường thẳng, vẽ hình.

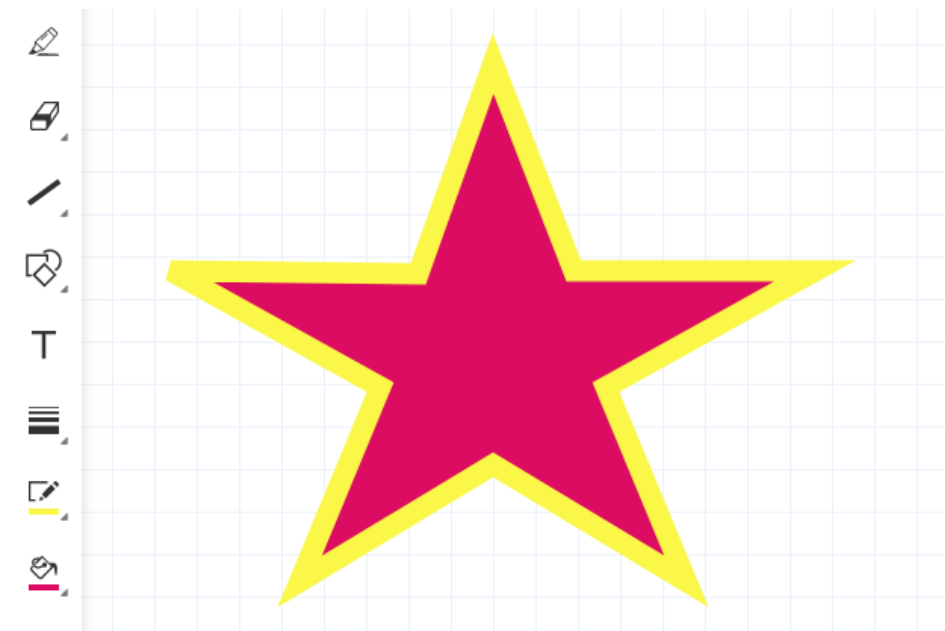
2.6.1 Để thiết lập trước khi vẽ

1. Chọn công cụ thiết lập độ lớn đường vẽ và chọn độ lớn đường vẽ



2. Chọn công cụ vẽ hình hoặc vẽ đường thẳng.
3. Thực hiện vẽ

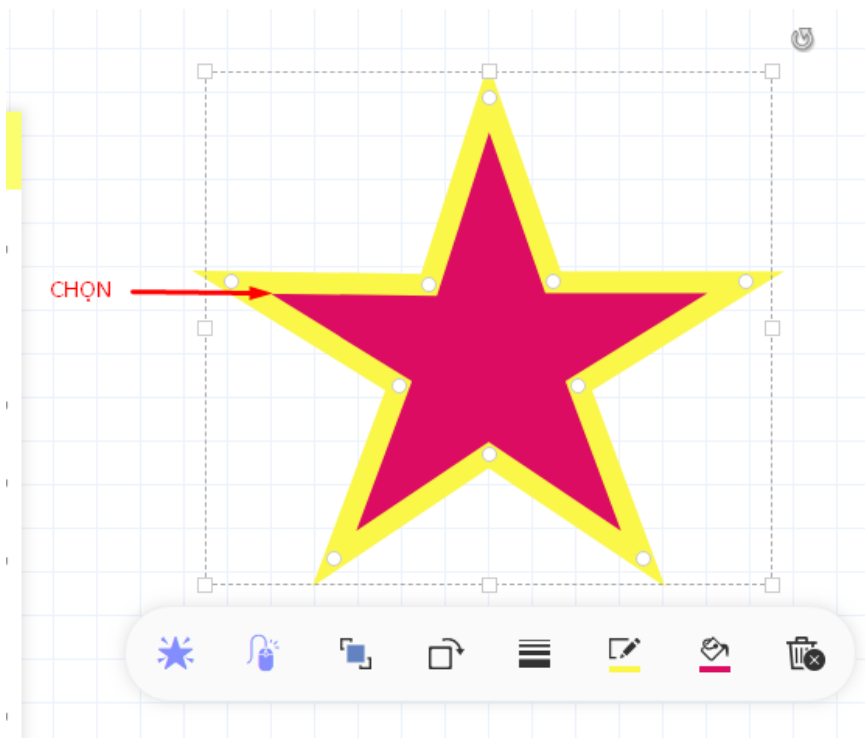
Lưu ý: Để thấy rõ độ lớn đường vẽ người dùng nên chọn màu đường vẽ và màu nền khác màu nhau.



2.6.2 Thiết lập sau khi vẽ

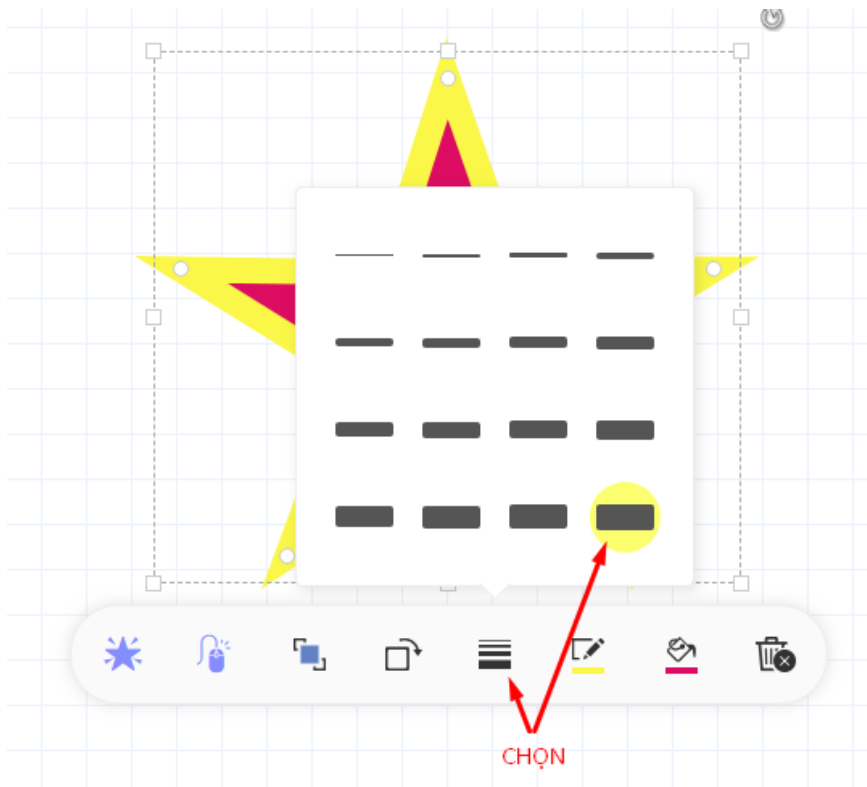
Sau khi vẽ hình người dùng muốn thay đổi độ lớn của đường vẽ thì thực hiện theo các bước sau:

1. Chọn hình đã vẽ



2. Chọn công cụ thiết lập độ lớn đường vẽ

3. Chọn kích thước, phần mềm tự động thay đổi kích thước độ lớn đường vẽ.

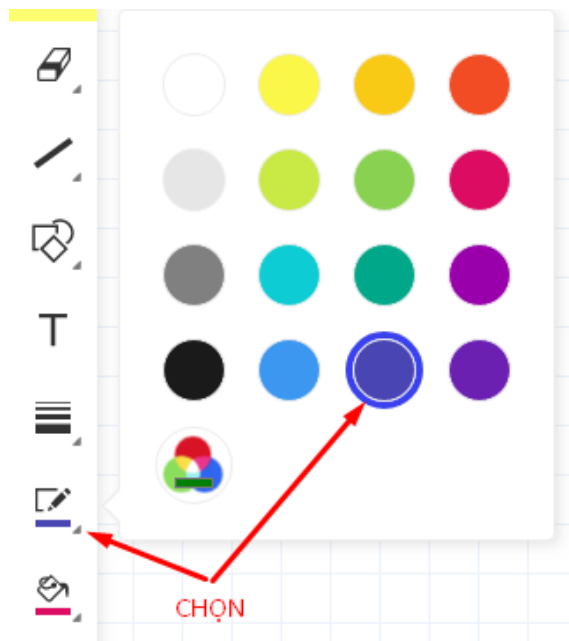


2.7 Thiết lập màu đường vẽ

Người dùng có thể thiết lập màu đường vẽ trước và sau khi vẽ.

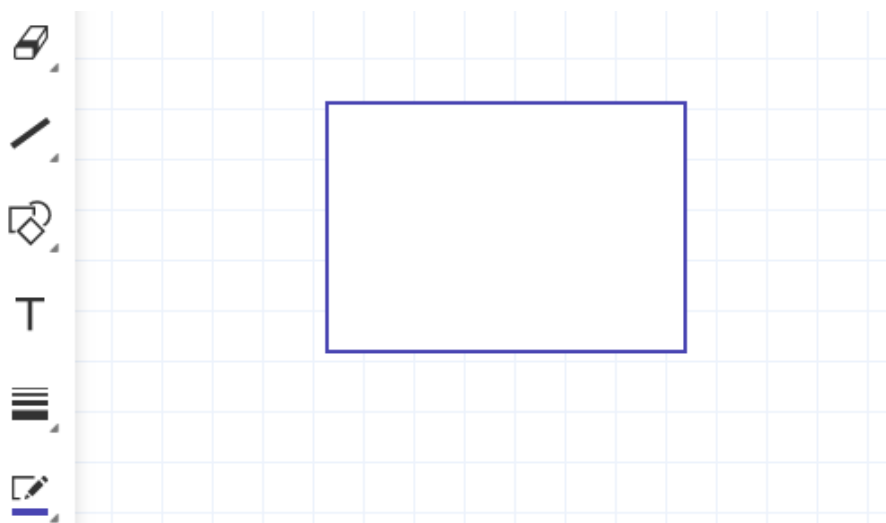
2.7.1 Trước khi vẽ

1. Chọn thiết lập màu đường vẽ
2. Chọn màu sắc cần vẽ



3. Chọn công cụ (Bút viết bảng, bút highlight, vẽ đường thẳng, vẽ hình)

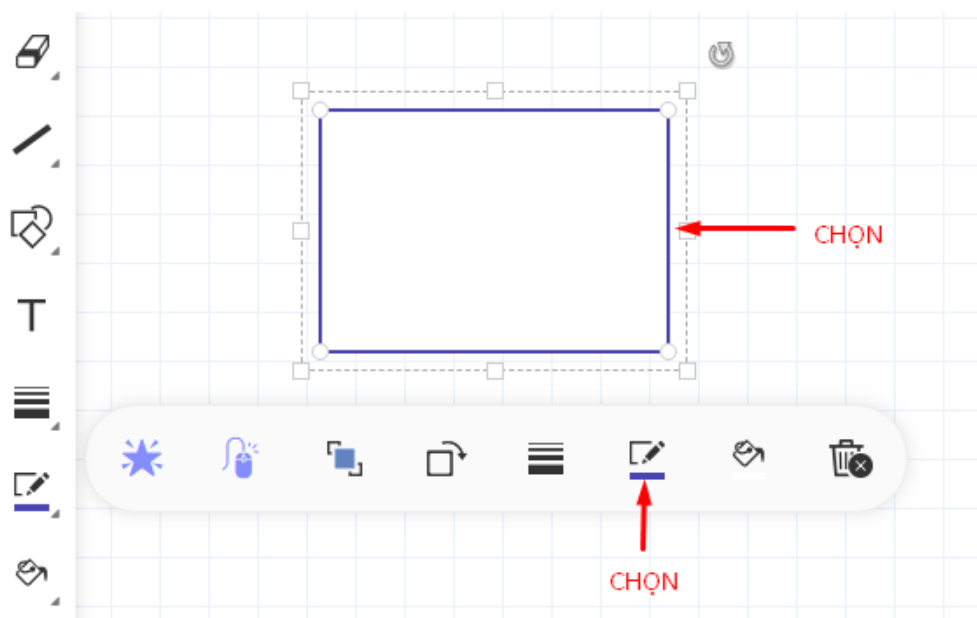
4. Thực hiện vẽ



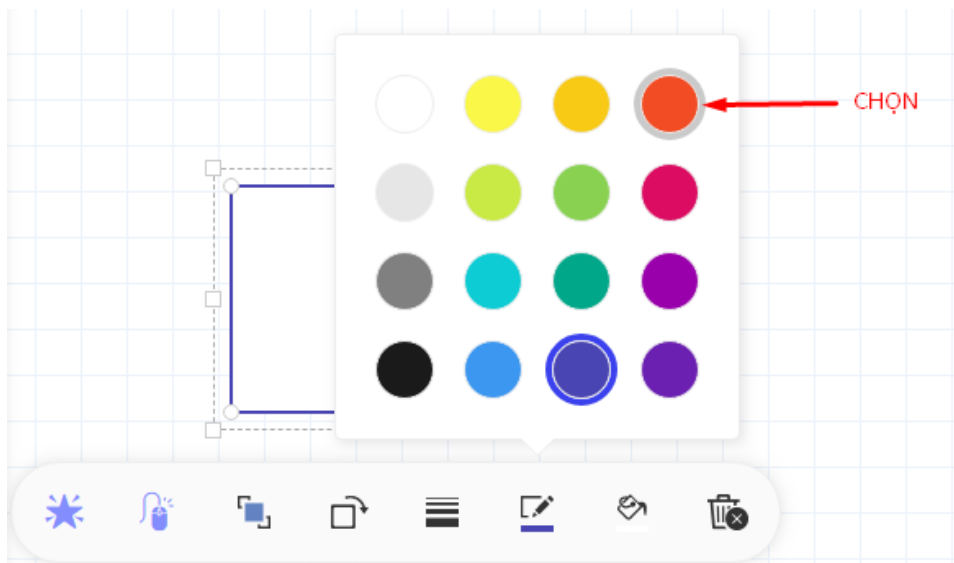
2.7.2 Sau khi vẽ

Lưu ý: Công cụ bút viết bảng và bút highlight không thể thay đổi màu sau khi đã viết.

1. Chọn hình hoặc đường đã vẽ
2. Chọn công cụ thay đổi màu đường vẽ



3. Chọn công cụ thay đổi màu nét vẽ

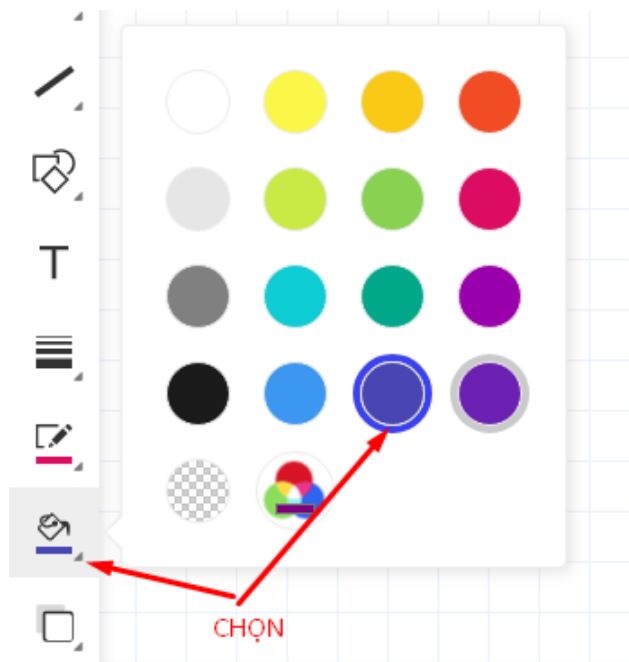


2.8 Thiết lập màu nền hình vẽ

Người dùng có thể thiết lập màu nền hình vẽ trước hoặc sau khi vẽ.

2.8.1 Trước khi vẽ

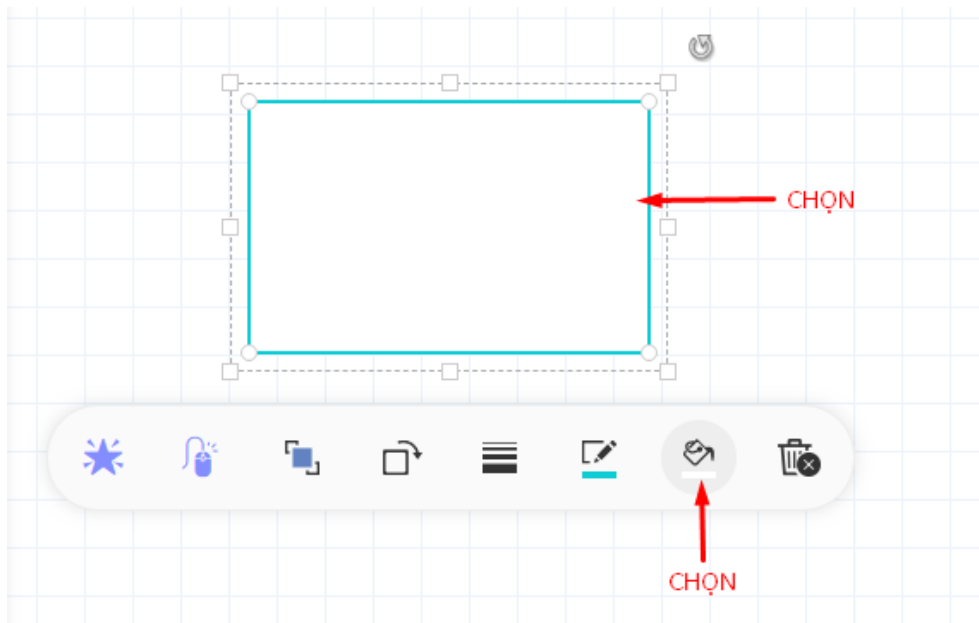
1. Chọn công cụ thiết lập màu nền hình vẽ
2. Chọn màu nền



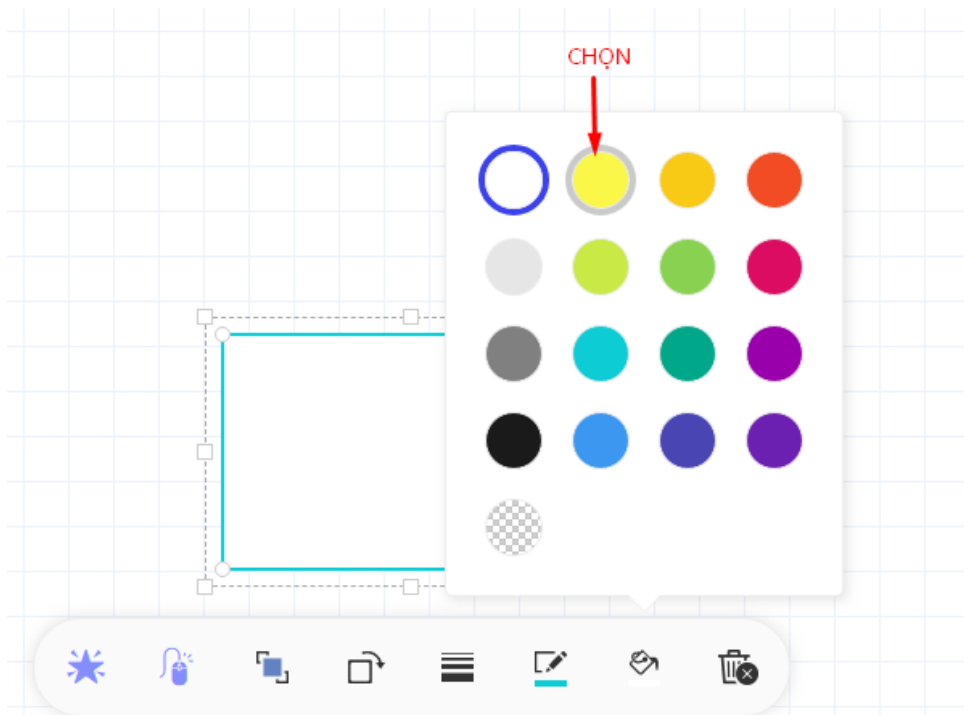
Sau đó thực hiện vẽ hình

2.8.2 Sau khi vẽ.

1. Chọn hình đã vẽ
2. Chọn công cụ thay đổi màu nền



3. Chọn màu nền cần thay đổi.



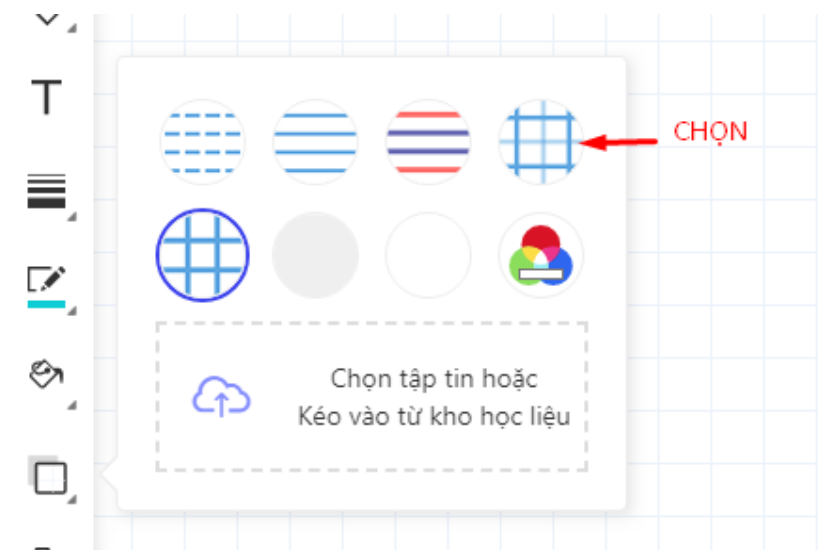
2.9 Thiết lập nền bài giảng

Người dùng có thể thiết lập nền bài giảng theo những kiểu có sẵn của hệ thống hoặc chọn hình từ kho học liệu.

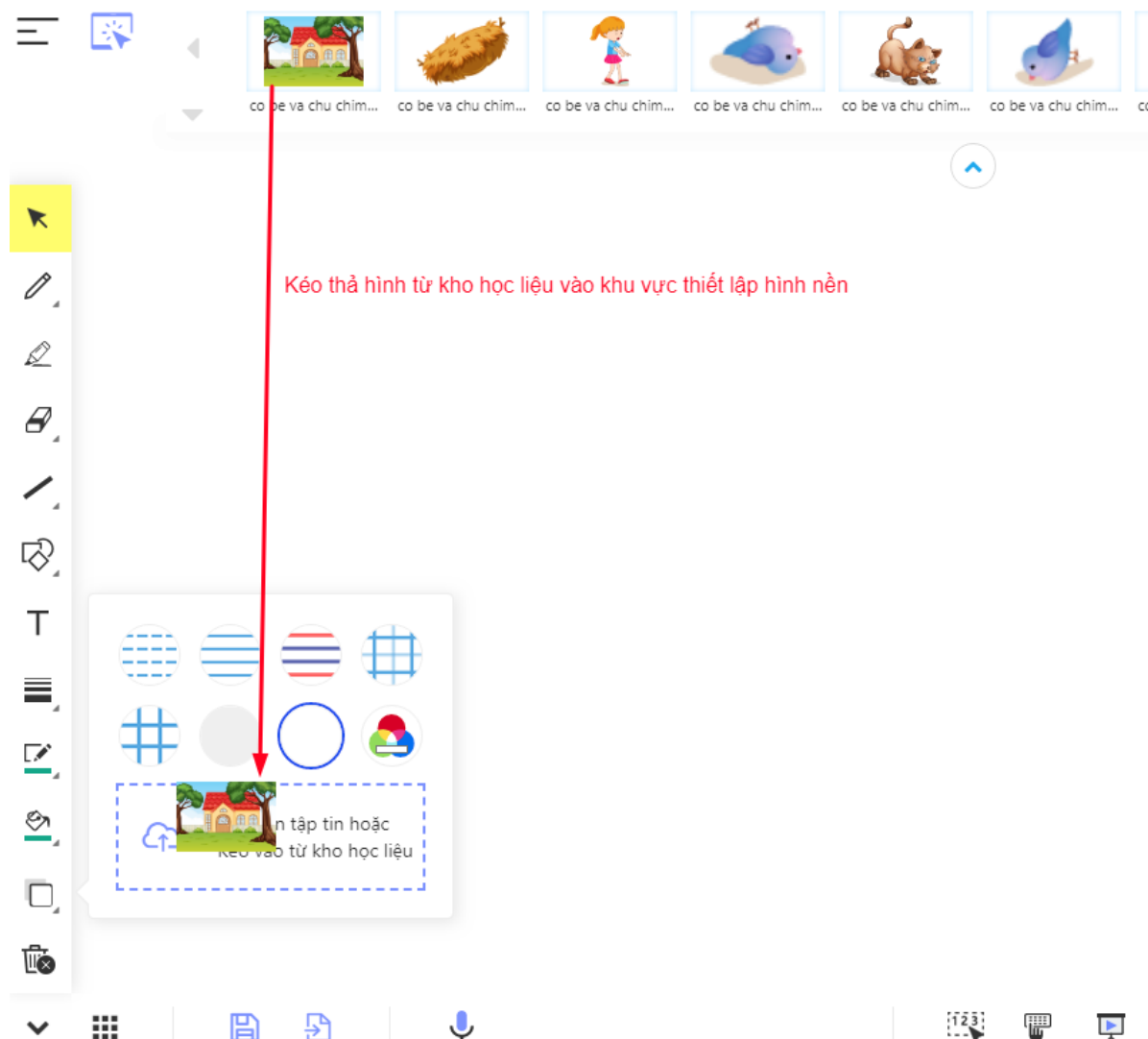
1. Chọn công cụ thiết lập nền bài giảng.



2. Chọn nền cần thay đổi từ những nền gợi ý hoặc chọn hình từ kho học liệu



Ngoài ra để thay đổi hình nền từ hình kho học liệu, GV chọn kéo thả hình từ kho học liệu



2.10 Đánh dấu thứ tự xuất hiện trên bảng

Đây là công cụ hỗ trợ NSD thực hiện trình chiếu nội dung theo thứ tự và thời gian mong muốn, NSD thực hiện theo các bước sau:

1. Chọn công cụ đánh dấu thứ tự xuất hiện trên bảng

PHẦN 1: CẤU TRÚC CỦA TRÁI ĐẤT

1. Lớp vỏ Trái đất

2. Lớp Manti

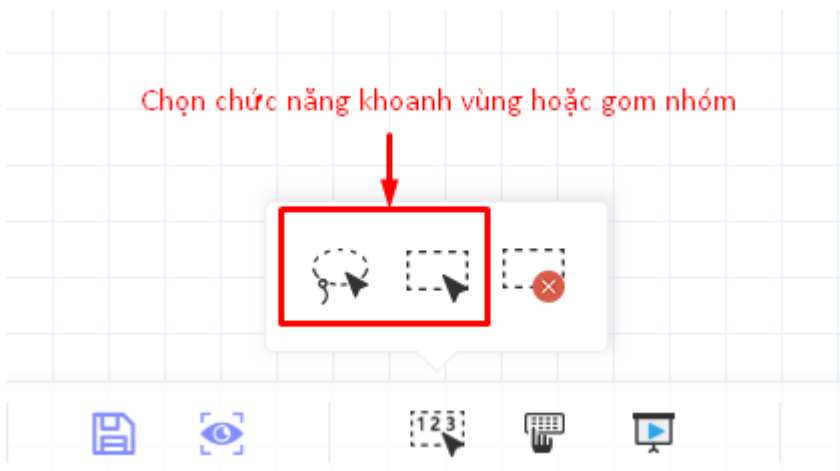
3. Nhân trái đất

PHẦN 2: THUYẾT KIẾN TẠO MẢNG.

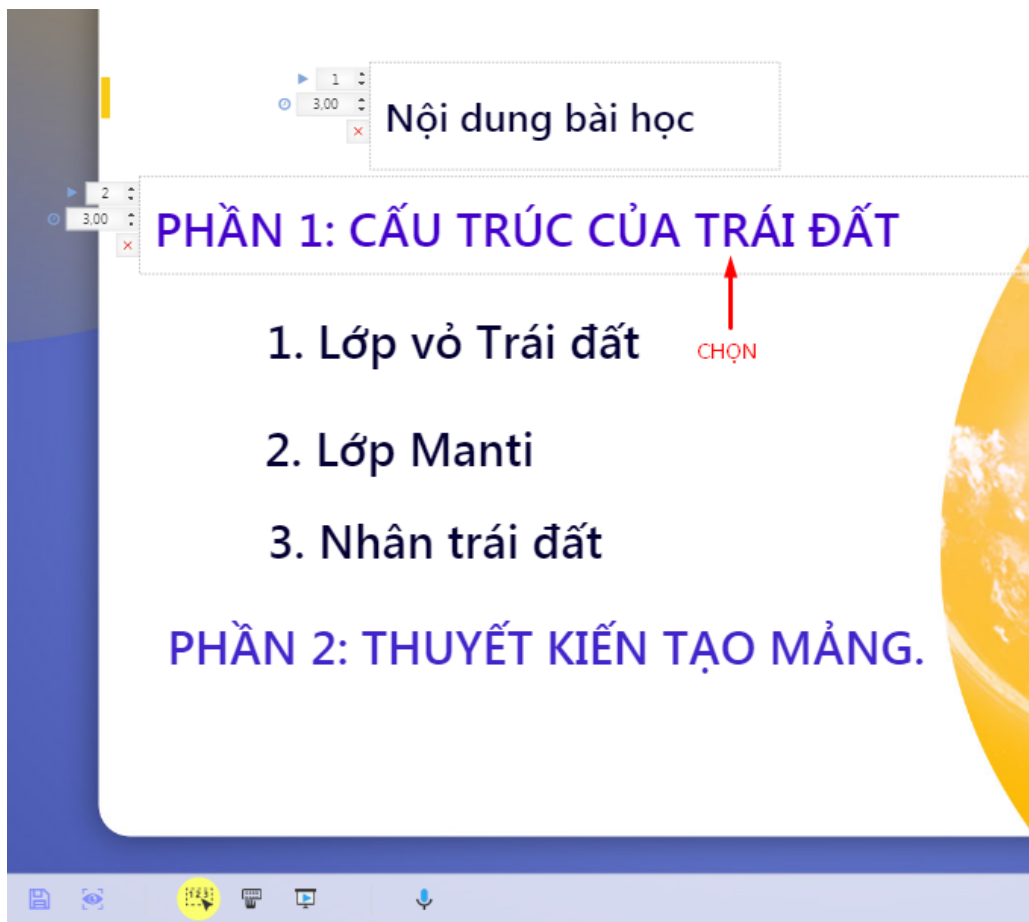
CHỌN



2. Chọn chức năng

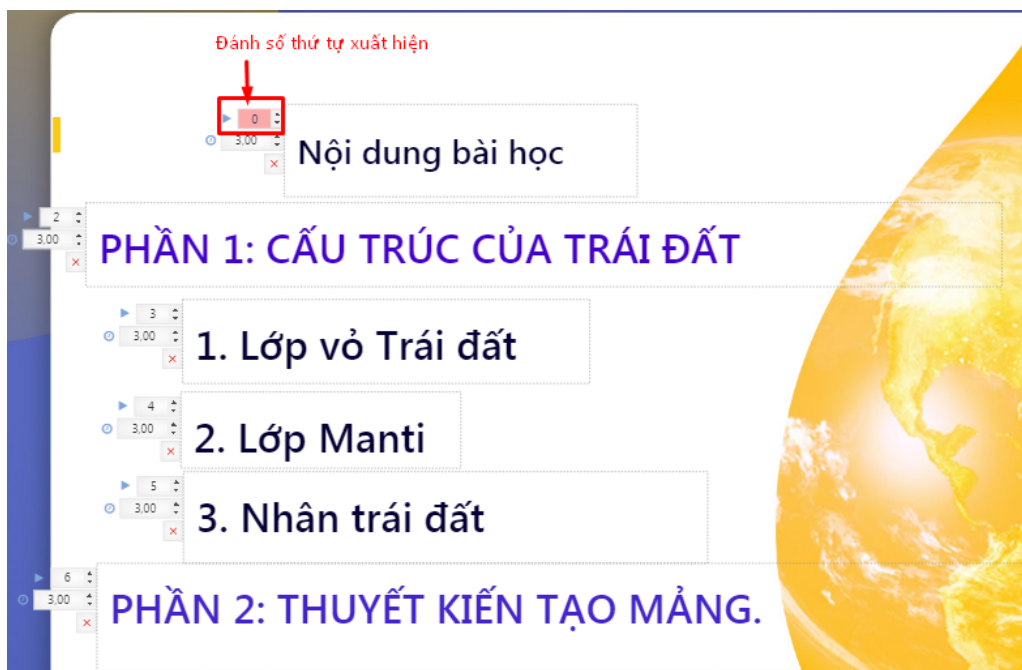


3. Thực hiện chọn từng đoạn văn bản hoặc chọn tất cả.



4. Thực hiện nhập số thứ tự xuất hiện

Có thể nhập 0 là mặc định hiển thị nội dung ngay khi trình chiếu



5. Cấu hình thời gian xuất hiện (đối với trình chiếu tự động)

Nhập thời gian chờ (tính bằng giây)

1 3.00

Nội dung bài học

2 3.00

PHẦN 1: CẤU TRÚC CỦA TRÁI ĐẤT

3 3.00

1. Lớp vỏ Trái đất

4 3.00

2. Lớp Manti

5 3.00

3. Nhân trái đất

6 3.00

PHẦN 2: THUYẾT KIẾN TẠO MẢNG.

6. Chọn nút **Lưu** để xác nhận

1 3.00

Nội dung bài học

2 3.00

PHẦN 1: CẤU TRÚC CỦA TRÁI ĐẤT

3 3.00

1. Lớp vỏ Trái đất

4 3.00

2. Lớp Manti

5 3.00

3. Nhân trái đất

6 3.00

PHẦN 2: THUYẾT KIẾN TẠO MẢNG.

CHỌN

1 3.00

Nội dung bài học

2 3.00

PHẦN 1: CẤU TRÚC CỦA TRÁI ĐẤT

3 3.00

1. Lớp vỏ Trái đất

4 3.00

2. Lớp Manti

5 3.00

3. Nhân trái đất

6 3.00

PHẦN 2: THUYẾT KIẾN TẠO MẢNG.

2.11 Trình chiếu

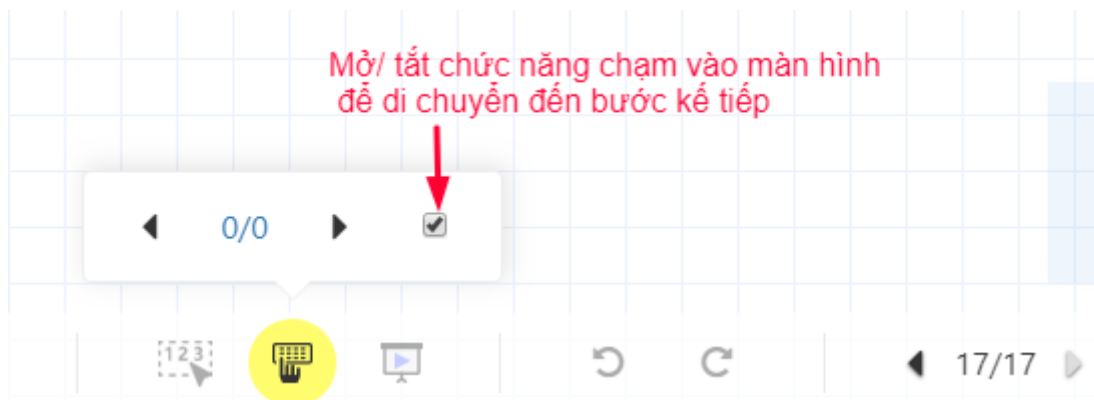
2.11.1 Trình chiếu thủ công

Sau khi NSD soạn bài giảng chọn công cụ trình chiếu để xem kết quả bài giảng

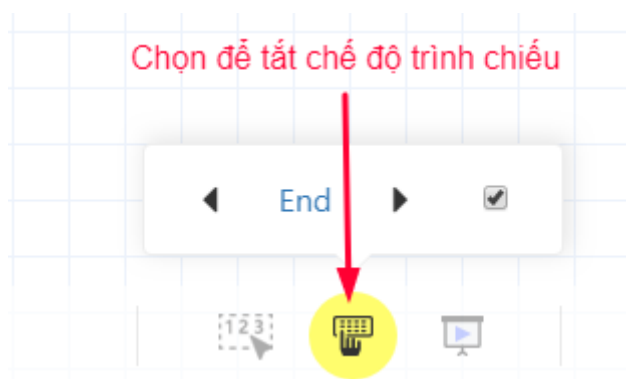


Hiệu chỉnh mở/ tắt chức năng chạm vào màn hình để di chuyển đến bước kế tiếp

Người dùng có thể dùng phím mũi tên phải/trái để di chuyển slide sau/trước

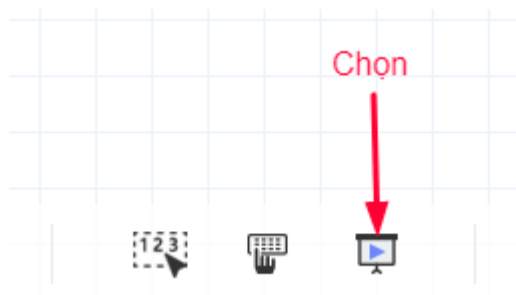


Chọn biểu tượng trình chiếu để tắt chế độ trình chiếu bài giảng

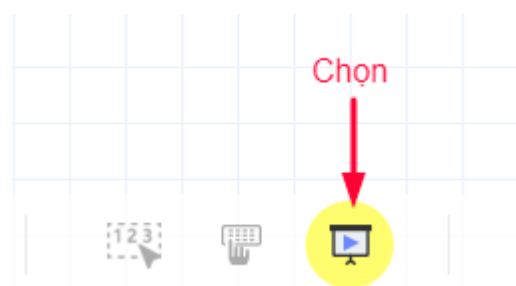


2.11.2 Trình chiếu tự động

Sau khi NSD soạn bài giảng chọn công cụ trình chiếu tự động để xem kết quả bài giảng đã soạn, khi chọn chức năng này thì hệ thống tự động trình chiếu bài giảng theo thứ tự slide và thứ tự nội dung người dùng đã đánh dấu trước đó



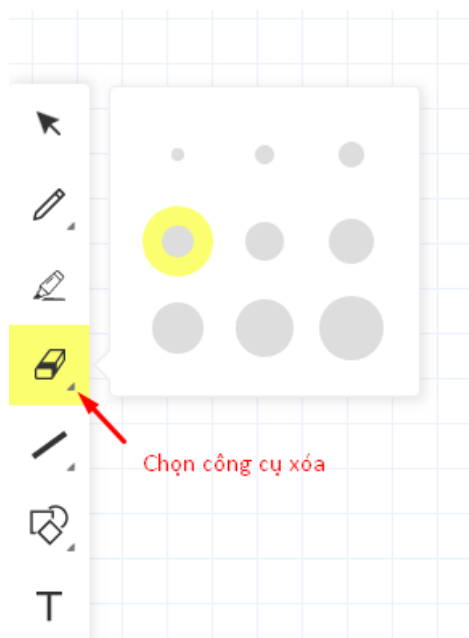
Chọn biểu tượng trình chiếu để tắt chế độ trình chiếu bài giảng



2.12 Xóa

2.12.1 Công cụ xóa (cục tẩy)

Chọn công cụ xóa, người dùng có thể chọn kích thước lớn nhỏ để xóa.

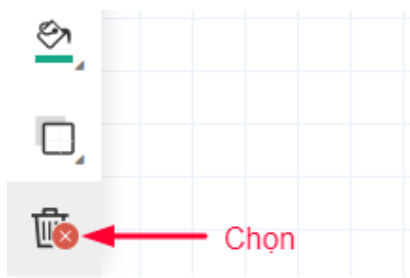


Người dùng thực hiện xóa trên nét vẽ hoặc khoanh vòng tròn nội dung nét vẽ cần xóa

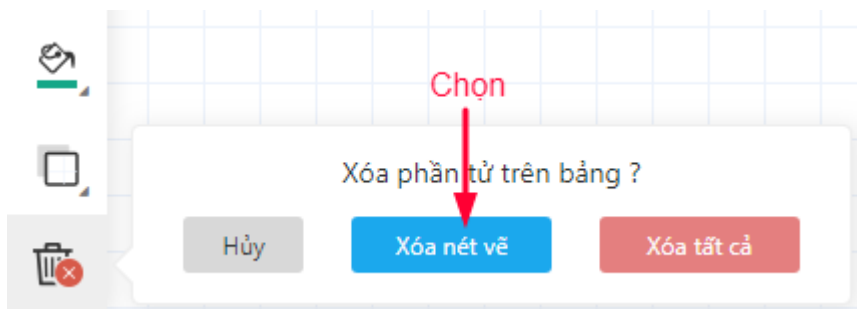


2.12.2 Xóa nét vẽ

Chọn chức năng Xóa



Chọn chức năng Xóa nét vẽ hoặc xóa tất cả nội dung trên bảng trắng



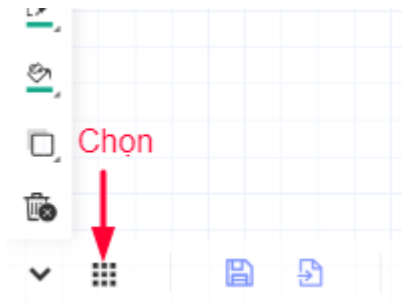
3 Tiện ích

Tập hợp các chức năng tiện ích hỗ trợ giáo viên trong quá trình soạn bài giảng

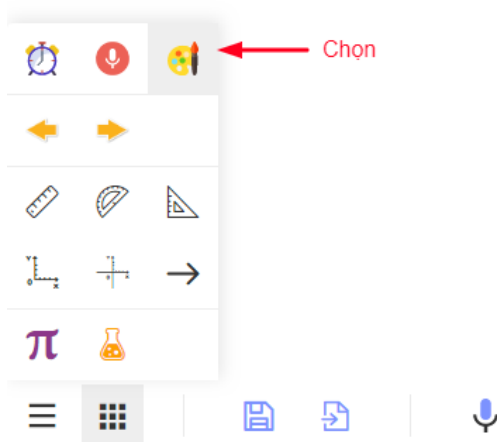
3.1 Tạo hình tô màu

Đây là chức năng hỗ trợ giáo viên thêm hình vẽ để học sinh thực hành tô màu. Để tạo hình tô màu giáo viên thực hiện theo các bước sau:

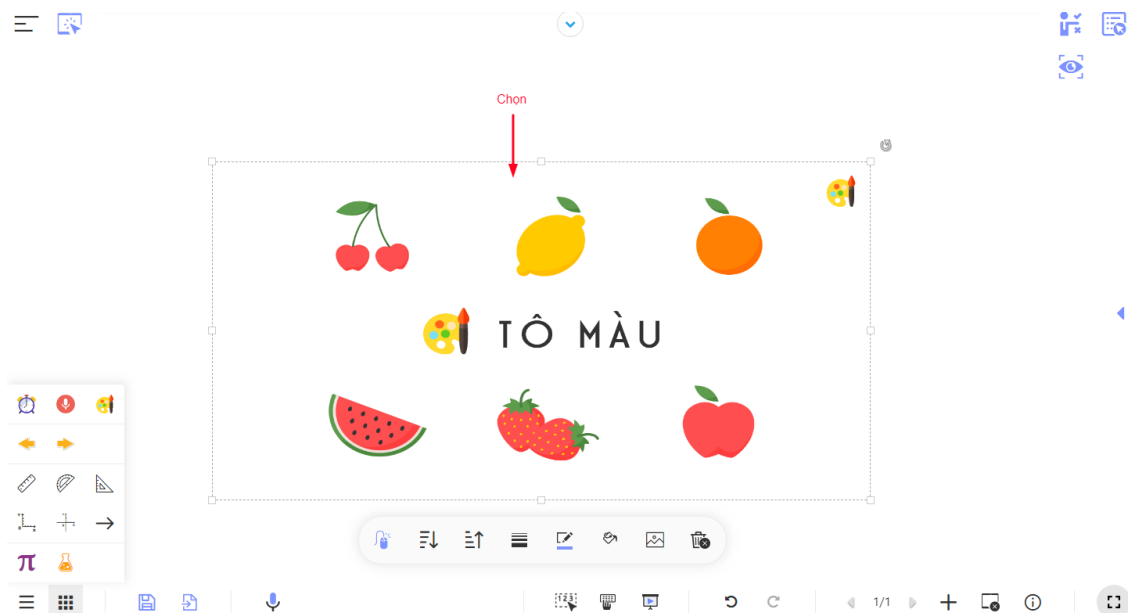
(1) Chọn mục tiện ích



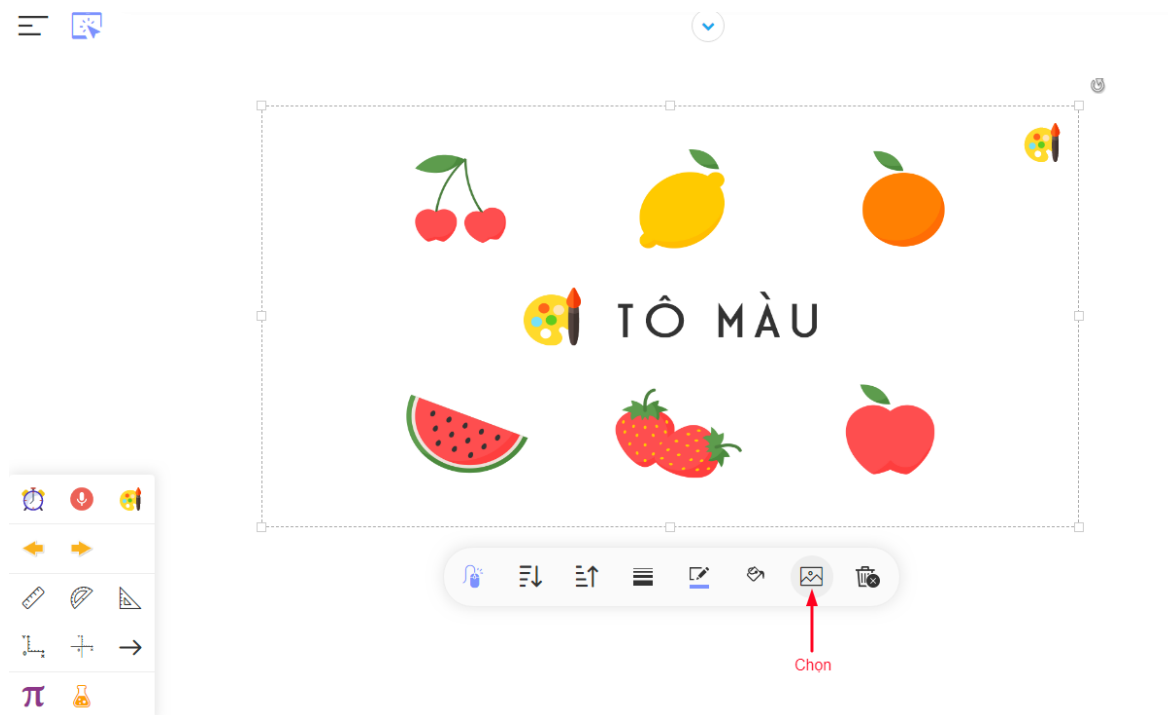
(2) Chọn chức năng tô màu



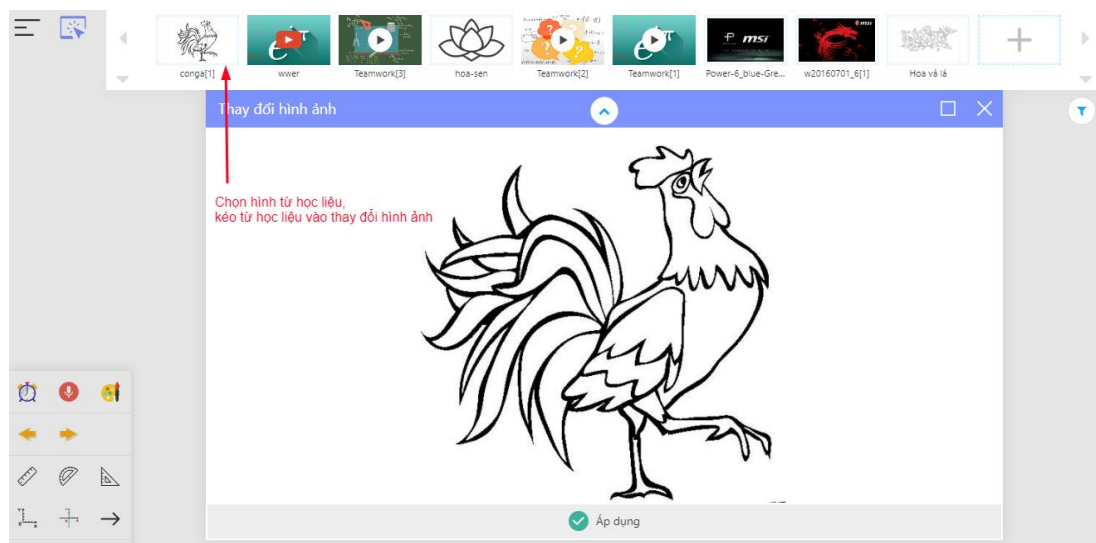
(3) Chọn vào hình nền chức năng tô màu



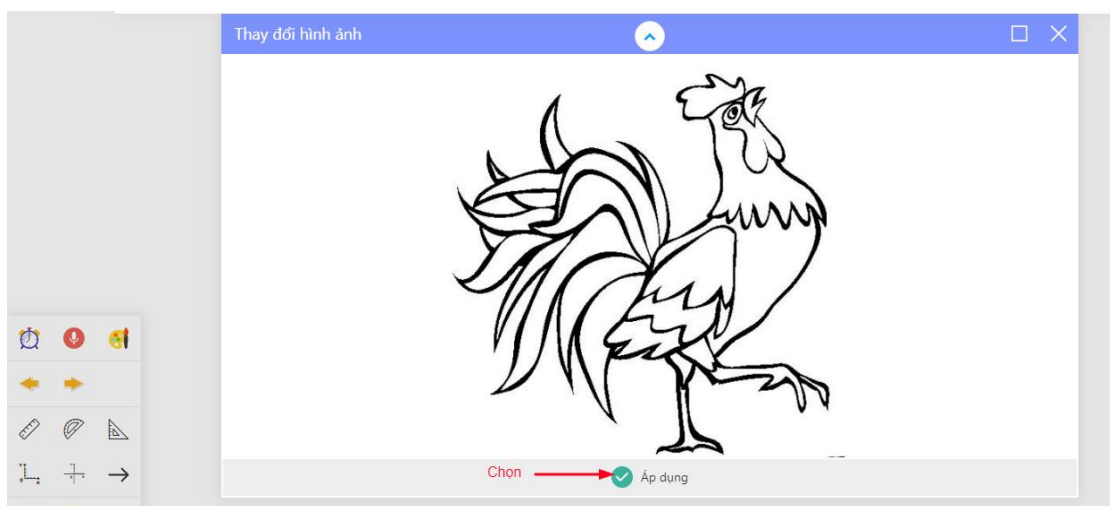
(4) Chọn chức năng thay đổi hình ảnh



(5) Thực hiện chọn hình ảnh từ học liệu sau đó kéo hình vào khu vực thay đổi hình ảnh



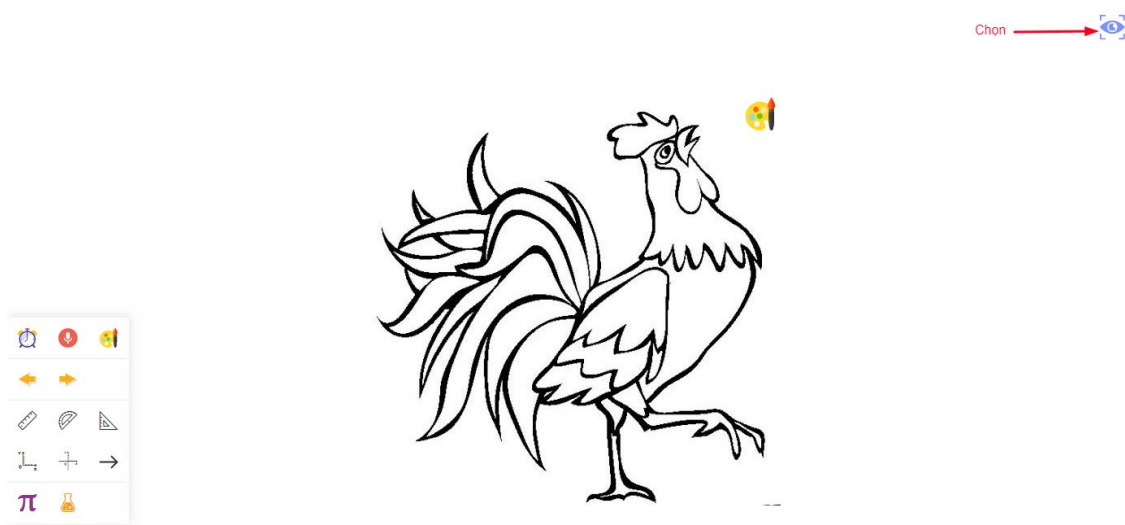
(6) Chọn nút **Áp dụng**



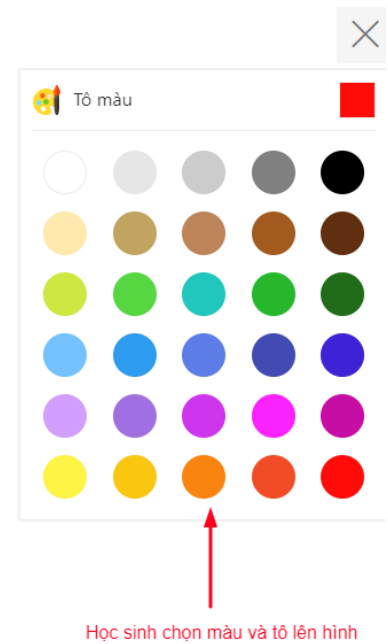
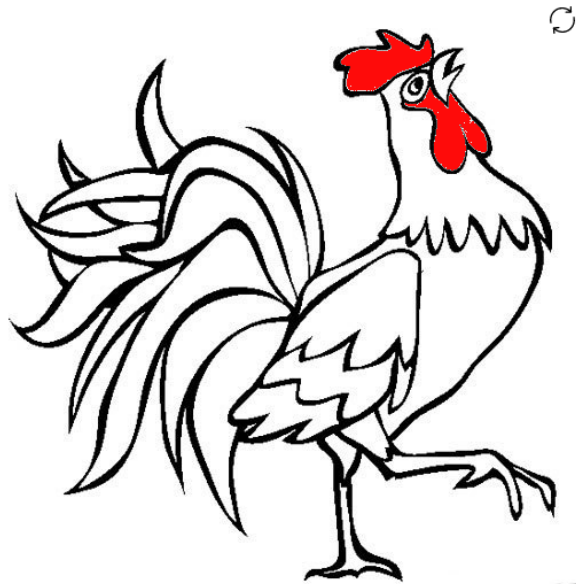
(7) Chọn nút **Lưu**



(8) Sau khi lưu, chọn nút xem trước kết quả



- (9) Hệ thống hiển thị kết quả, học sinh thực hiện chọn màu và tô lên hình
Chọn nút reset để load lại hình mặc định ban đầu.



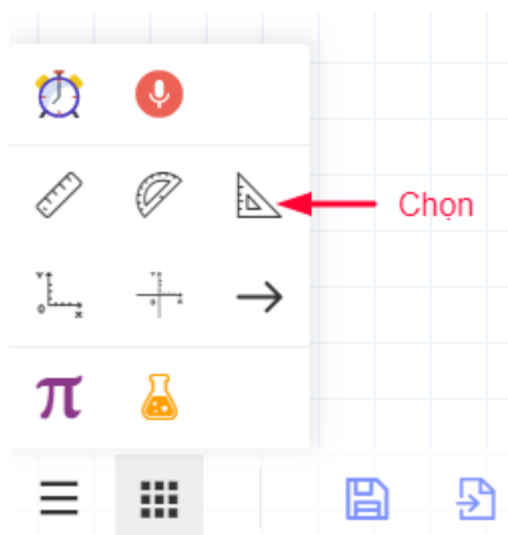
3.2 Thước kẻ, thước đo độ và êke

Để sử dụng thước kẻ, thước đo độ và êke

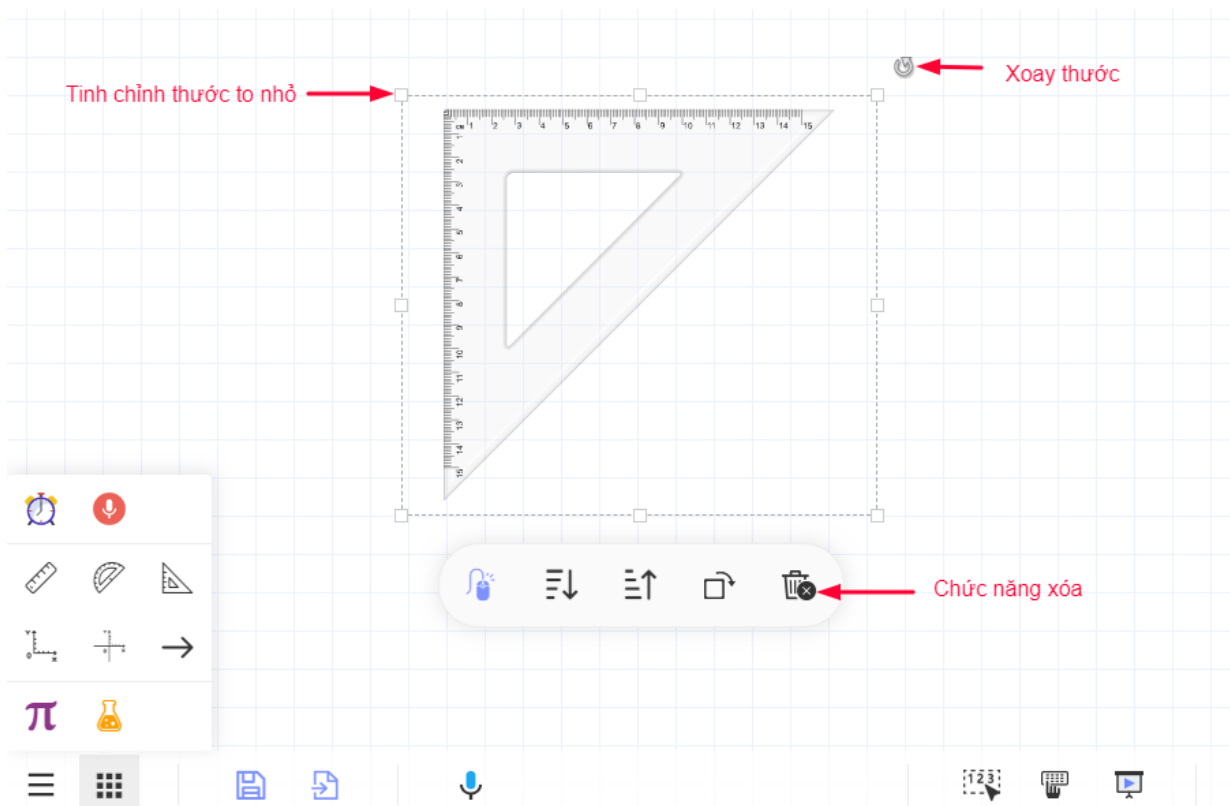
1. Chọn mục tiện ích



2. Chọn thước cần sử dụng



3. Hiệu chỉnh thước bằng các công cụ hỗ trợ



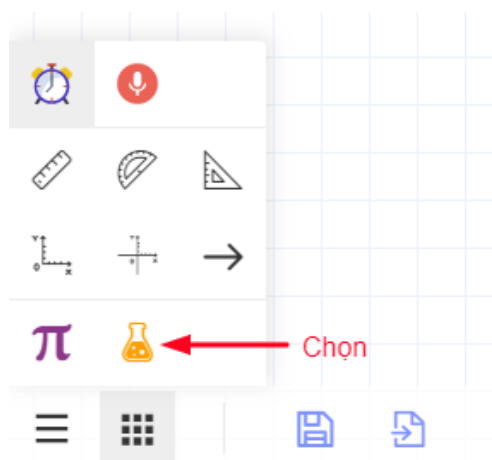
3.3 Công thức

Hệ thống hỗ trợ nhập công thức toán học và hóa học, để sử dụng công thức người dùng thực hiện như sau:

1. Chọn mục tiện ích



2. Chọn công thức toán học hoặc hóa học

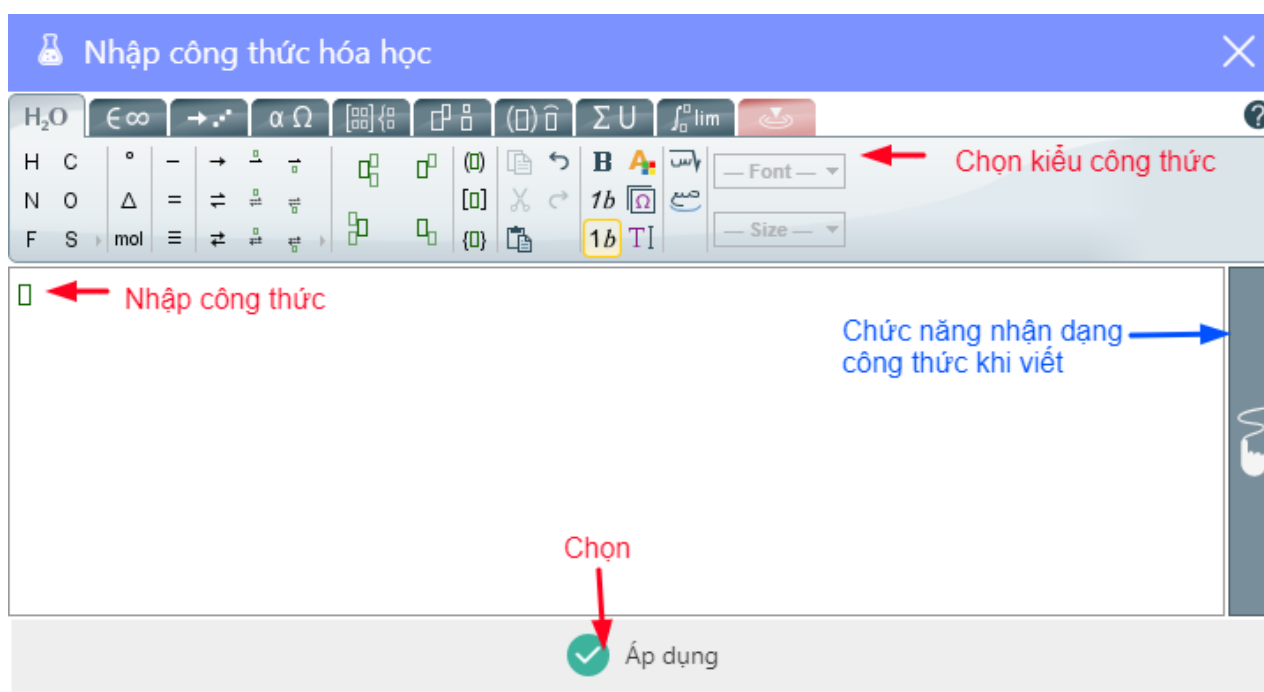


3. Chọn kiểu công thức

4. Nhập công thức hóa học

5. Chọn nút **Áp dụng**

Lưu ý: hệ thống hỗ trợ người dùng nhận dạng công thức khi viết.



3.4 Phím tắt

Nhấn tổ hợp phím CTRL + S có thể giúp lưu dữ liệu

Nhấn tổ hợp phím CTRL + A chọn tất cả đối tượng đang hiển thị

Nhấn tổ hợp phím CTRL + X chức năng cắt đối tượng chọn

Nhấn tổ hợp phím CTRL + C chức năng copy dữ liệu, CTRL + V chức năng paste dữ liệu"

Nhấn tổ hợp phím SHIFT + DEL sẽ xóa các đối tượng được chọn.

Nhấn tổ hợp phím CTRL + Z, CTRL + SHIFT + Z có thể giúp quay lại hoặc đi tiếp lịch sử chỉnh sửa

Nhấn tổ hợp phím CTRL + L có thể giúp đóng/mở nhanh học liệu

Nhấn tổ hợp phím CTRL + F có thể giúp đóng/mở nhanh ô tìm kiếm học liệu

4 Thêm hình ảnh/ âm thanh vào kho dữ liệu

Để thực hiện thêm hình ảnh, âm thanh, video lên kho dữ liệu, người dùng thực hiện theo các thao tác sau:

1. Chọn trung tâm học liệu



2. Chọn biểu tượng thêm mới



3. Chọn bài học
4. Chọn ảnh bìa (nếu có)
5. Chọn dữ liệu kiểu tập tin hoặc liên kết

THÊM HỌC LIỆU

Lớp 7

Địa lí

Bài 7: Môi trường nhiệt đới gió mùa

Chọn học liệu kiểu Tập tin hoặc Liên kết

Chọn ảnh bìa

Tập tin

Liên kết

Chọn tập tin *

Chọn loại tài liệu

Tên tài liệu *

Mô tả ...

Ghi chú: Những mục đánh dấu * là bắt buộc phải nhập!

Thêm học liệu

Đóng

6. Chọn tập tin

Trang 38/44

THÊM HỌC LIỆU

Lớp 7

Chọn ảnh bìa

Tập tin

Liên kết

Địa lí

Chọn tập tin *

Chọn loại tài liệu

Bài 7: Môi trường nhiệt đới gió mùa

Tên tài liệu *

Mô tả ...

Ghi chú: Những mục đánh dấu * là bắt buộc phải nhập!

Thêm học liệu

Đóng

Thực hiện chọn tập tin trong máy tính của người dùng
Lưu ý hệ thống hỗ trợ tập tin dạng

Chọn ảnh bìa

Tập tin

Liên kết

Chọn tập tin *

Chọn loại tài liệu

Loại tập tin hỗ trợ

TXT, PDF, XLS, XLSX, PPT, PPTX, DOC, DOCX, RAR, ZIP, 7Z (Tối đa: 10 MB). MP4, MP3, JPG, JPEG, PNG, BMP, GIF, HTML (Tối đa: 50 MB)

7. Chọn nút Thêm học liệu

Trang 39/44

THÊM HỌC LIỆU

Lớp 7

Địa lí

Bài 7: Môi trường nhiệt đới gió mùa

Chọn ảnh bìa

Tập tin

Liên kết

nhiệt-doi-am-gio-mua-1.jpg

Hình ảnh

Người dùng có thể đặt tên tập tin

nhiệt-doi-am-gio-mua(1)

Mô tả ...

Tải tập tin lên hệ thống thành công!

Ghi chú: Những mục đánh dấu * là bắt buộc phải nhập!

Chọn

Thêm học liệu

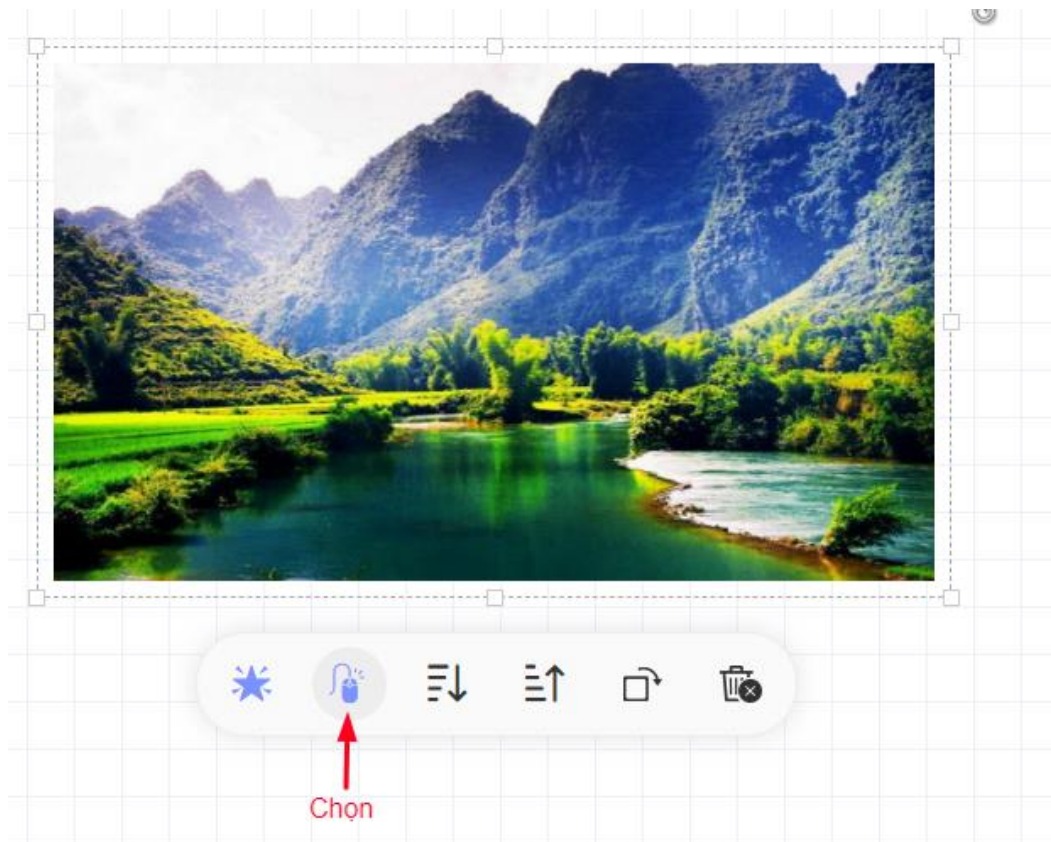
Đóng

Hệ thống sẽ hiển thị thông báo thành công sau khi thêm học liệu

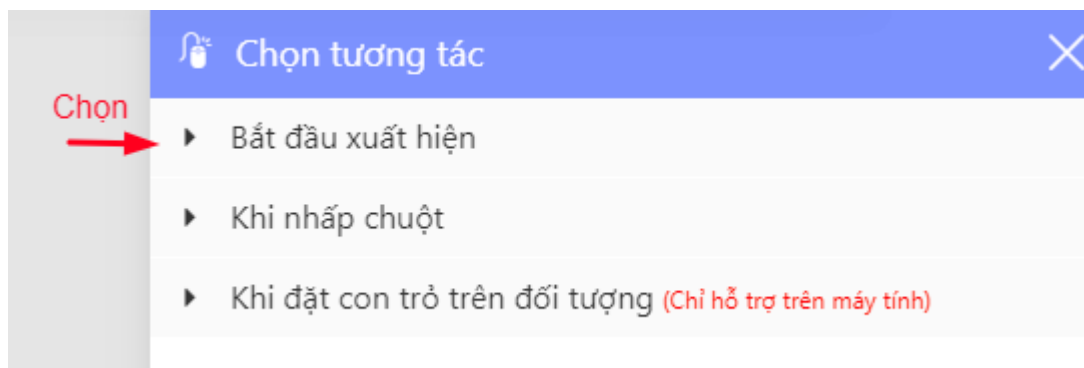
5 Hành động tương tác

Đây là chức năng hỗ trợ hành động tương tác hình ảnh, âm thanh, di chuyển đối tượng. Để thực hiện tương tác cho đối tượng người dùng thực hiện như sau:

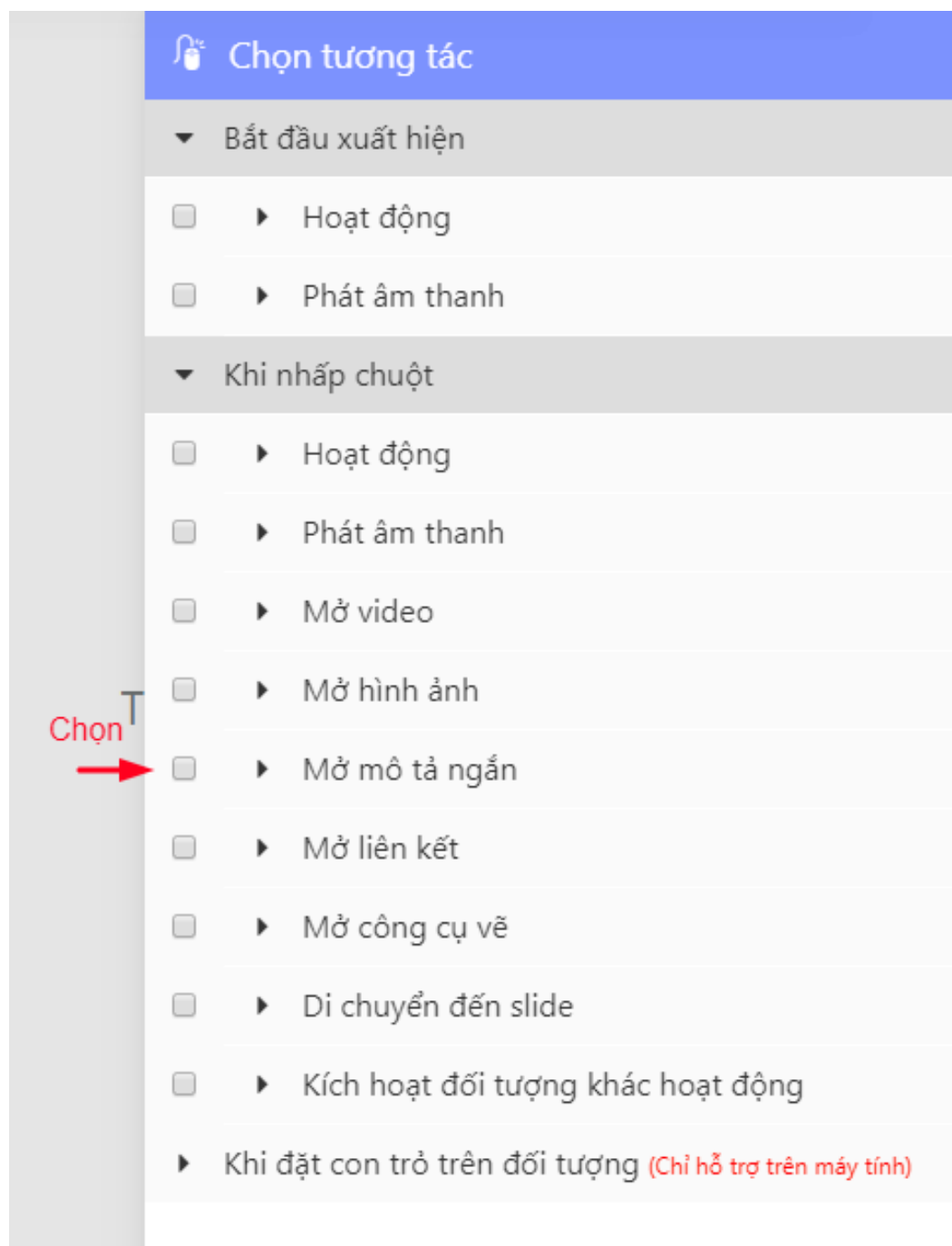
- (1) Chọn vào đối tượng
- (2) Chọn nút biểu tượng hành động tương





(3) Chọn thời điểm tương tác (khi bắt đầu xuất hiện, khi nhấp chuột hoặc khi đặt con trỏ chuột trên đối tượng)



(4) Chọn hoạt động tương tác



(5) Chọn chi tiết hoạt động tương tác

 Chọn tương tác

▼ Bắt đầu xuất hiện

☐

▶ Hoạt động

☐

▶ Phát âm thanh

▼ Khi nhấp chuột

☐

▶ Hoạt động

☐

▶ Phát âm thanh

☐

▶ Mở video

☐

▶ Mở hình ảnh

☒

▼ Mở mô tả ngắn

Nội dung

Nhập nội dung ...

☐


▶ Mở liên kết

☐

▶ Mở công cụ vẽ



☐

▶ Di chuyển đến slide

 Áp dụng

Thực hiện thao tác chi tiết

(6) Chọn nút **Áp dụng**

 Chọn tương tác 

▼ Bắt đầu xuất hiện

☐

▶ Hoạt động

☐

▶ Phát âm thanh

▼ Khi nhấp chuột

☐

▶ Hoạt động

☐

▶ Phát âm thanh

☐

▶ Mở video

☐

▶ Mở hình ảnh

☒

▼ Mở mô tả ngắn

Nội dung


Nhập nội dung ...

☐

▶ Mở liên kết

☐

▶ Mở công cụ vẽ



Áp dụng

Chọn



6 Tạo câu hỏi bài tập

Đây là chức năng hỗ trợ giáo viên tạo câu hỏi bài tập trong bài giảng, hệ thống hỗ trợ người dùng tạo câu hỏi

7 Khảo sát ý kiến.