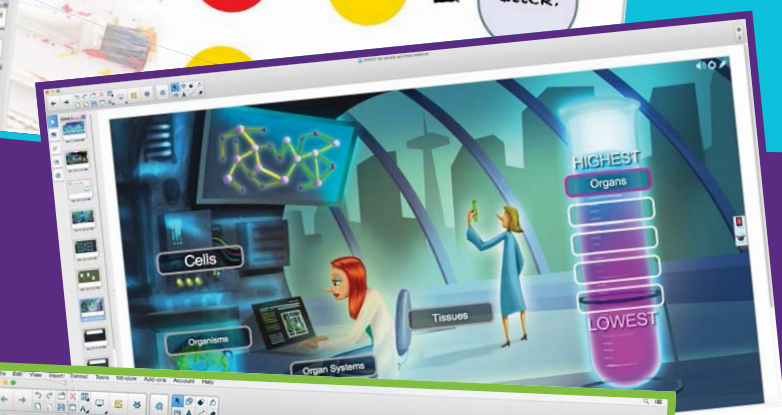


TÀI LIỆU HƯỚNG DẪN PHẦN MỀM SMART NOTEBOOK



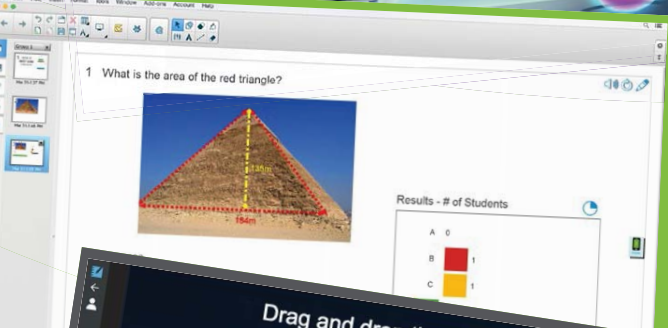
 SMART
Notebook

Phần mềm giáo dục hàng đầu thế giới



 SMART
lab

Tạo hoạt động hấp dẫn sau 5 phút



 SMART
response

Đánh giá nhanh chóng và hiệu quả



SMART
Learning Suite Online

Thúc đẩy sự tham gia và cộng tác của học sinh

MỤC LỤC

I. HƯỚNG DẪN CÀI ĐẶT.....	3
I.1 YÊU CẦU CẤU HÌNH	3
I.1.1. Dành cho những máy dùng hệ điều hành Window	3
I.1.2. Dành cho hệ điều hành MAC OS.	3
I.2 CÁC BƯỚC CÀI ĐẶT TRÊN WINDOW.	4
II. TỔNG QUAN	8
II.1 GIỚI THIỆU.	8
II.1.1. Thanh trình đơn (menu).	8
II.1.2. Thanh công cụ (ToolBar).	9
II.1.3. Thanh bên (Side Bar).	9
II.2 THAO TÁC VỚI TỆP TIN.	10
II.3 TẠO VÀ LÀM VIỆC VỚI TRANG.	11
II.4 TẠO VÀ LÀM VIỆC VỚI ĐỐI TƯỢNG.	14
II.4.1. Hình dạng.....	14
II.4.1.1. Vẽ hình dạng:	15
II.4.1.2. Thao tác với hình dạng.	15
II.4.2. Văn bản.	16
II.4.3. Đường thẳng.....	16
II.4.4. Nét bút.	17
II.4.5. Tô đầy.....	19
II.4.6. Bảng.	19
II.4.7. Hình ảnh.	20
II.4.8. Video, âm thanh	22
II.5 CÁC THAO TÁC CƠ BẢN CHUNG.	22
II.5.1. Căn chỉnh đối tượng.	22
II.5.2. Sắp xếp đối tượng (Order).	23
II.5.3. Khóa đối tượng (Lock).	23
II.5.4. Nhóm (Group).	24
II.5.5. Liên kết (Link).	25
II.5.6. Thuộc tính đối tượng (Properties).	28
III. ADD-ONS: CÁC CÔNG CỤ HỖ TRỢ.....	30
III.1 CONCEPT MAP (SƠ ĐỒ TƯ DUY).....	30
III.1.1. Mô tả.	30
III.1.2. Cách sử dụng.....	30
III.2 WRITE EQUATION (GHI CÔNG THỨC TOÁN HỌC).....	31
III.2.1. Mô tả.	31
III.2.2. Cách sử dụng.....	31
III.3 INSERT EQUATION (CHÈN CÔNG THỨC TOÁN HỌC).	31
III.3.1. Mô tả.	31
III.3.2. Cách sử dụng.....	31
III.4 RECORDER (QUAY LẠI BÀI DẠY).	32
III.4.1. Mô tả.	32
III.4.2. Cách sử dụng.....	32
III.5 SMART BLOCK (LÀM PHÉP TÍNH).....	33
III.5.1. Mô tả.	33
III.5.2. Cách sử dụng.....	33
III.6 IMAGE WEB SEARCH (TÌM KIẾM HÌNH ẢNH).	33
III.6.1. Mô tả.	33
III.6.2. Cách sử dụng.....	34
III.7 YOUTUBE (TÌM KIẾM VIDEO TRÊN YOUTUBE).....	34
III.7.1. Mô tả.	34
III.7.2. Cách sử dụng.....	34
III.8 GEOGEBRA (VẼ ĐỒ THỊ HÌNH HỌC).	35
III.8.1. Mô tả.	35

III.8.2. Cách sử dụng.....	35
III.9 ACTIVITY BUILDER (CÔNG CỤ XÂY DỰNG THÙNG CHỨA).....	36
III.9.1. Mô tả.....	36
III.9.2. Cách sử dụng.....	36
IV. Smart Lab 37	
IV.1 MÔ TẢ.....	37
IV.2 CÁC HOẠT ĐỘNG.....	38
IV.2.1. Fill In The Blanks (Điền vào chỗ trống).....	38
IV.2.2. Flip Out (Lật hình).....	38
IV.2.3. Game Show (Trò chơi quay bánh xe).....	38
IV.2.4. Label Reveal (Gắn nhãn cho đối tượng).....	38
IV.2.5. Match ‘Em Up!’ (kết hợp).....	39
IV.2.6. Monster Quiz (Trả lời câu hỏi nhanh).....	39
IV.2.7. Rank Oder (Thứ tự xếp hạng).....	39
IV.2.8. Response2 (Trả lời thông qua thiết bị trắc nghiệm).....	39
IV.2.9. Shout it out (Gây sự chú ý).....	40
IV.2.10. Speedup (Đua xe tốc độ).....	40
IV.2.11. Super Sort (Sắp xếp).....	40
V. Cách sử dụng và mở rộng tài nguyên 41	
V.1 CÁCH SỬ DỤNG.....	41
V.2 MỞ RỘNG.....	42
V.3 CÁC HOẠT ĐỘNG TRONG KHO TÀI NGUYÊN ONLINE.....	42
V.4 CÁC HOẠT ĐỘNG MẪU.....	44
V.4.1. Các hoạt động đã xây dựng (Activity builder).....	44
V.4.2. Đáp án câu hỏi dạng thùng chứa (Answer check 1, Answer check 2).....	44
V.4.3. Các kỹ thuật xây dựng tương tác (Interactive Techniques).....	45
V.4.4. Chọn và hiển thị (Click to reveal 1, Click to reveal 2).....	45
VI. Cách trình chiếu, giảng dạy trực tiếp..... 46	
VI.1 CHUẨN BỊ TRƯỚC KHI GIẢNG DẠY/TRÌNH CHIẾU.....	46
VI.1.1. Cài đặt chế độ hiển thị.....	46
VI.1.2. Toàn màn hình.....	46
VI.1.3. Chú giải màn hình.....	46
VI.1.4. Hiện thị 2 trang cùng lúc.....	47
VI.1.5. Phóng to thu nhỏ.....	47
VI.1.6. Tự động căn chỉnh.....	47
VI.1.7. Hiện thị các liên kết.....	47
VI.2 SỬ DỤNG CÁC CÔNG CỤ ĐỂ GIẢNG DẠY/TRÌNH CHIẾU.....	47
VI.2.1. Sử dụng bút thần kỳ.....	47
VI.2.2. Sử dụng bút văn bản (Cho môn ngoại ngữ).....	48
VI.2.3. Trình chiếu tệp tin 3D.....	49
VI.2.4. Sử dụng các công cụ đo lường.....	51
VI.3 CÁC CÔNG CỤ ĐỂ SOẠN TRƯỚC.....	52
VI.3.1. Tạo nhóm trang.....	52
VI.3.2. Sử dụng Theme.....	53
❖ TỔNG HỢP CÁC PHÍM TẮT TRONG SMART NOTEBOOK 54	
❖ THÔNG TIN LIÊN HỆ HỖ TRỢ KỸ THUẬT 55	

I. HƯỚNG DẪN CÀI ĐẶT

I.1 Yêu cầu cấu hình

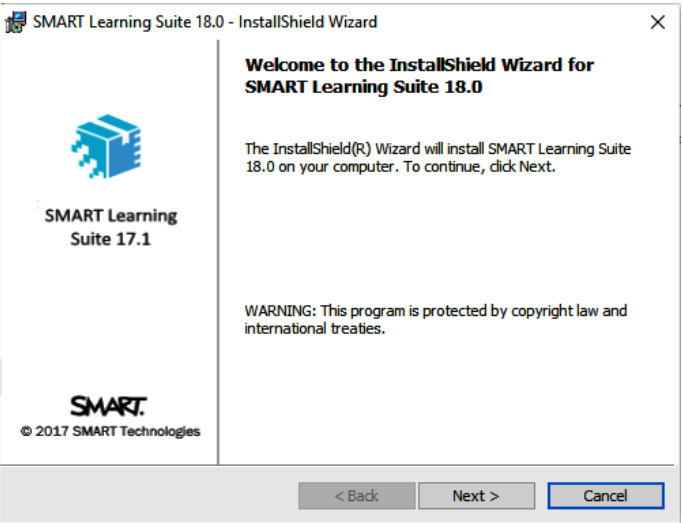
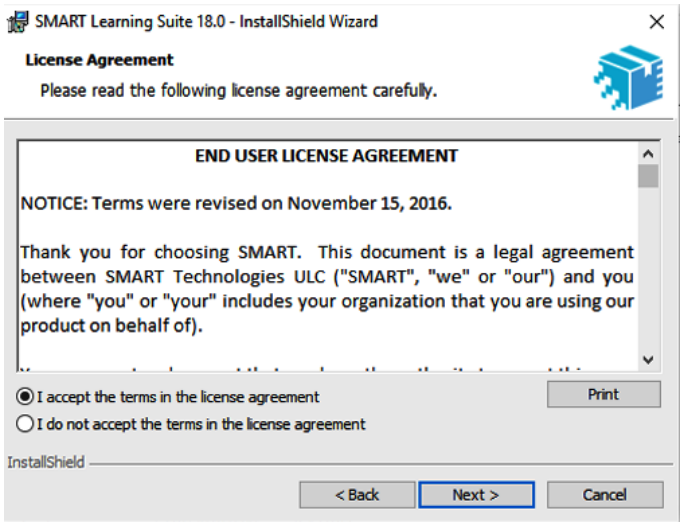
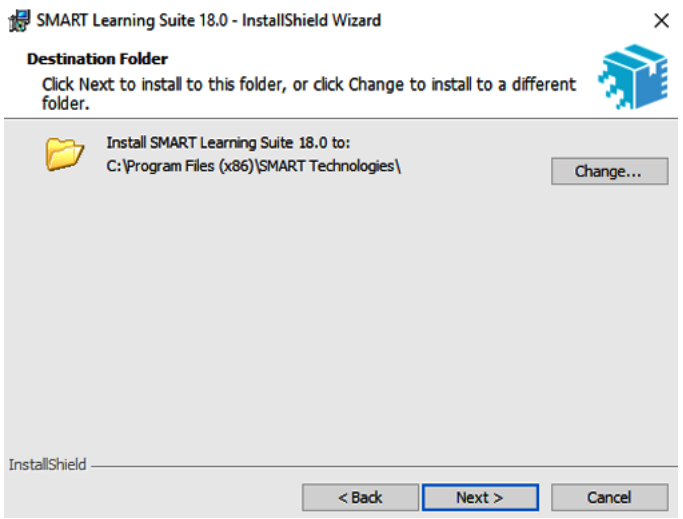
I.1.1. Dành cho những máy dùng hệ điều hành Window

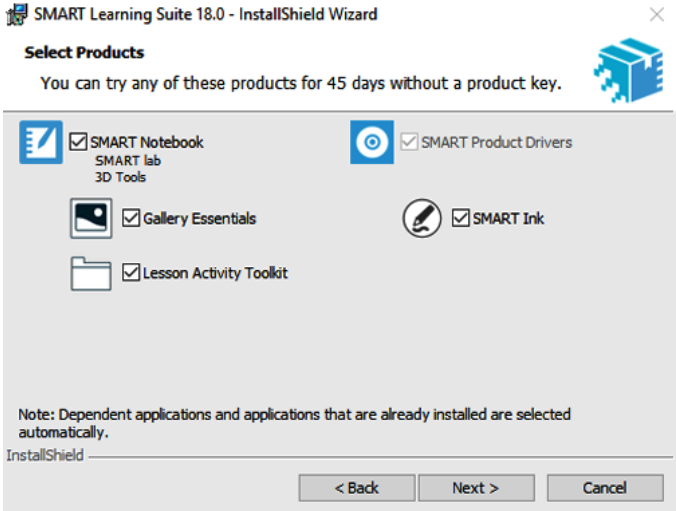
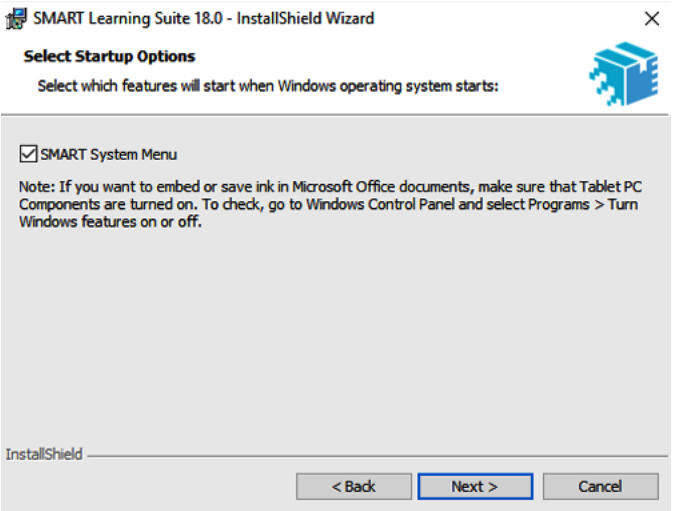
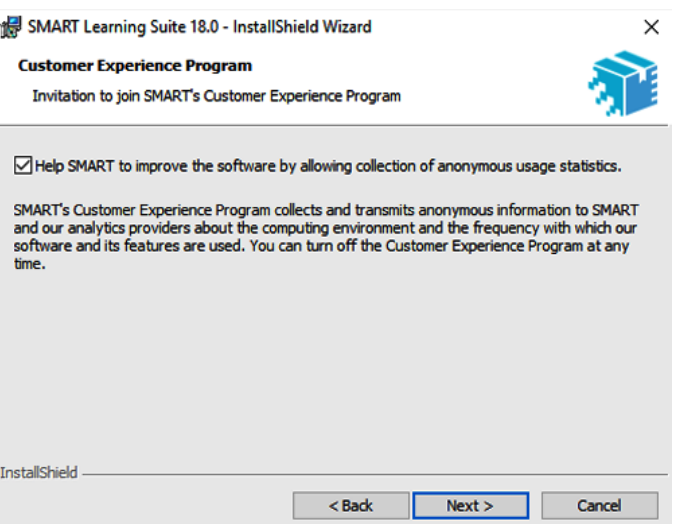
Hệ điều hành	Win 10 Win 8.1 Windows 7 SP1 (Phải cài bản cập nhật Platform KB2670838 and Security KB4012215)
Dung lượng ổ đĩa tối thiểu	4,7 GB
Thông số kỹ thuật tối thiểu cho màn hình độ nét tiêu chuẩn và độ phân giải cao (lên tới 1080p và tương tự).	
Bộ xử lý tối thiểu	Intel Core 2 Duo
Ram tối thiểu	2GB
Thông số kỹ thuật tối thiểu cho màn hình độ nét cực cao (4K)	
Card đồ họa tối thiểu	Integrated GPU
Bộ xử lý tối thiểu	With integrated* GPU: Intel Core i3 With discrete GPU: Intel Core 2 Duo
Ram tối thiểu	4GB
Những yêu cầu khác	
Chương trình	Microsoft .NET Framework 4.5.1 Cho phần mềm SMART Notebook và SMART Ink Microsoft Visual Studio Tools 2010 for Office cho SMART Ink Adobe Reader 8.0 hoặc cao hơn Công nghệ DirectX 10 hoặc cao hơn cho phần mềm SMART Notebook

I.1.2. Dành cho hệ điều hành MAC OS.

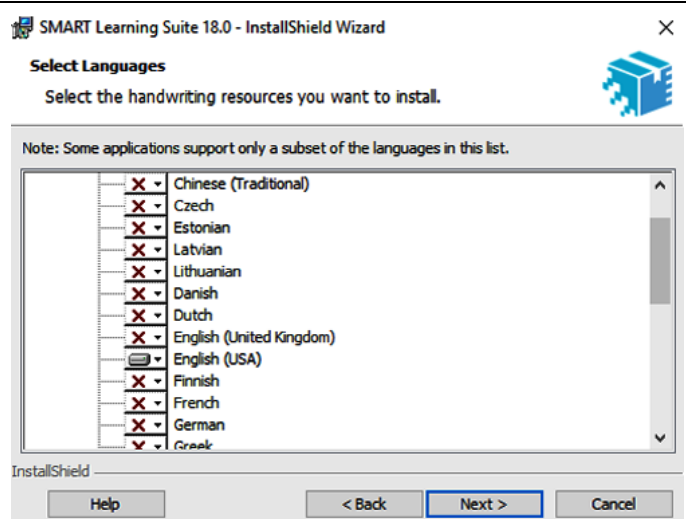
Hệ điều hành được hỗ trợ	MAC OS High Sierra (10.13) MAC OS Sierra (10.12) OS X El Capitan (10.11)
Dung lượng ổ đĩa tối thiểu	2,3 GB
Thông số kỹ thuật tối thiểu cho màn hình độ nét tiêu chuẩn và độ phân giải cao (lên tới 1080p và tương tự).	
Bộ xử lý tối thiểu	Intel Core 2 Duo
Ram tối thiểu	2GB
Thông số kỹ thuật tối thiểu cho màn hình độ nét cực cao (4K).	
Hệ thống đề xuất	Late 2013 Retina MacBook Pro or later
Ram	8 GB

I.2 Các bước cài đặt trên Window.

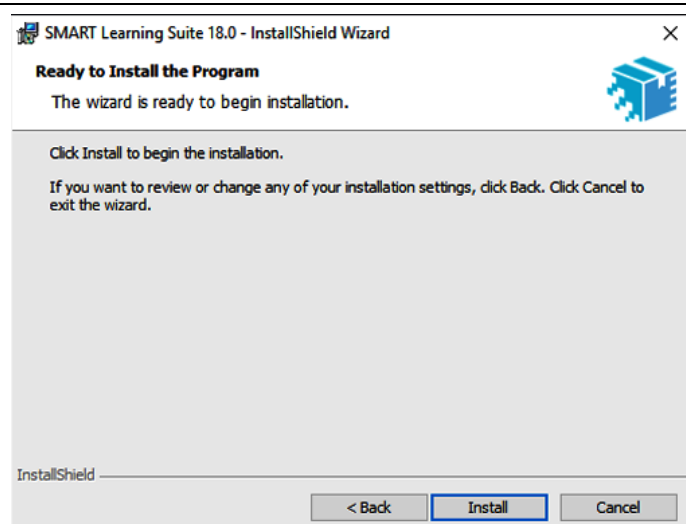
Vào thư mục giải nén chạy file cài đặt  SMARTLearningSuite.msi Xuất hiện giao diện giới thiệu phiên bản → chọn Next để tiếp tục.	
Chọn 'I accept the terms in the license agreement'. Chọn Next.	
Chọn Next. Chú ý: Chọn 'Change...' nếu muốn thay đổi thư mục để cài vào, mặc định như đường dẫn bên dưới.	

Chọn những ứng dụng cài vào máy → Next.	
Chọn Next.	
Chọn Next.	

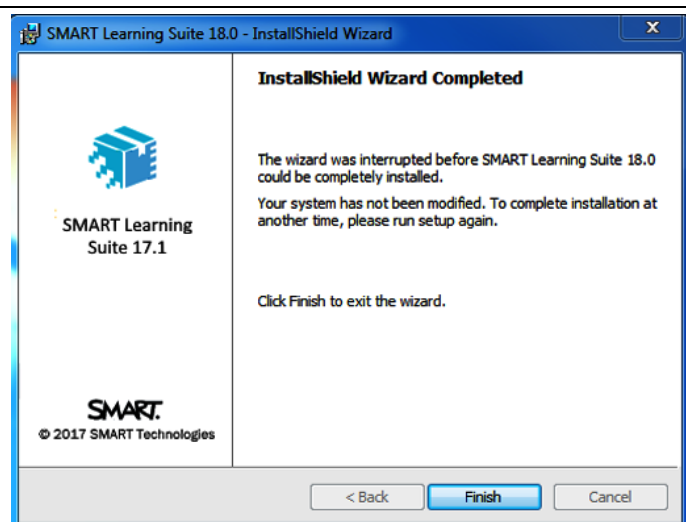
Chọn ngôn ngữ cài đặt → chọn Next.



Chọn Install quá trình cài đặt sẽ mất một vài phút tùy theo cấu hình máy tính. Trong quá trình cài đặt, xuất hiện thông báo → chọn Next.

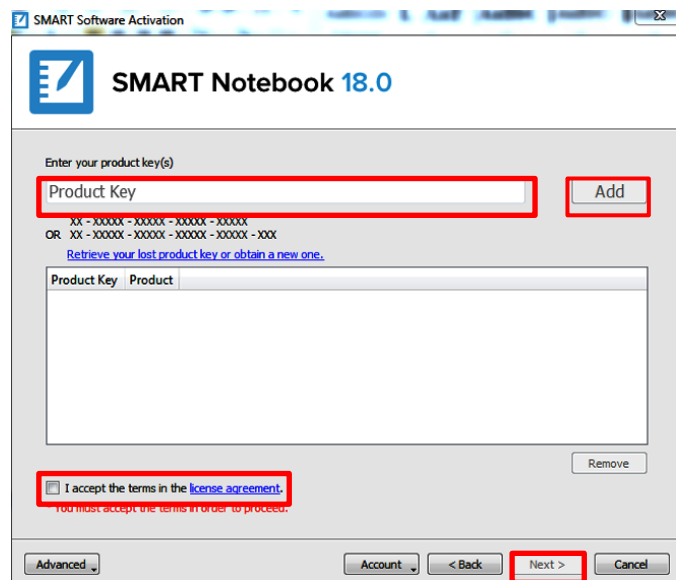
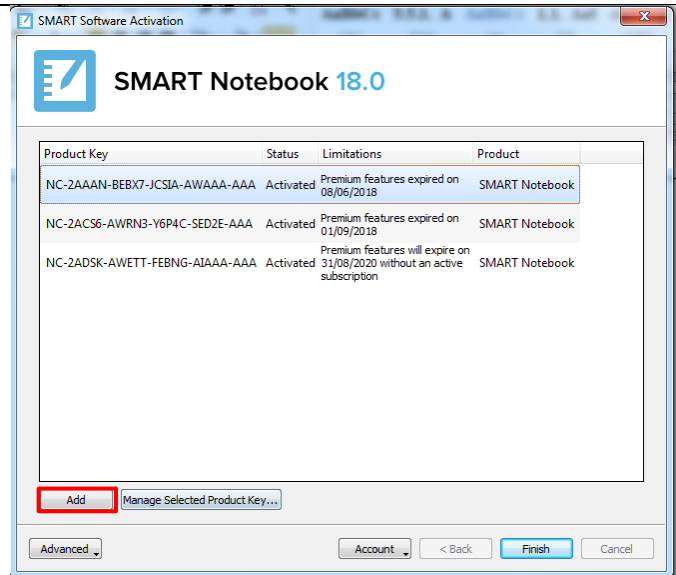


Sau một vài phút cài đặt khi xuất hiện giao diện hoàn thành cài đặt chọn → Finish.



Sau khi cài đặt mặc định chương trình dùng thử trong 45 ngày. Nhập key kích hoạt bản quyền ta làm như sau: trên giao diện màn hình chọn Help → Software Activation... sau đó chọn Add để mở giao diện nhập key.

- + Enter your product key : nhập key vào đây
- + Add: Thêm key vào danh sách
- + I accept the terms in the:chọn vào đây để chấp nhận.
- + Next: nhấn vào để kết thúc.

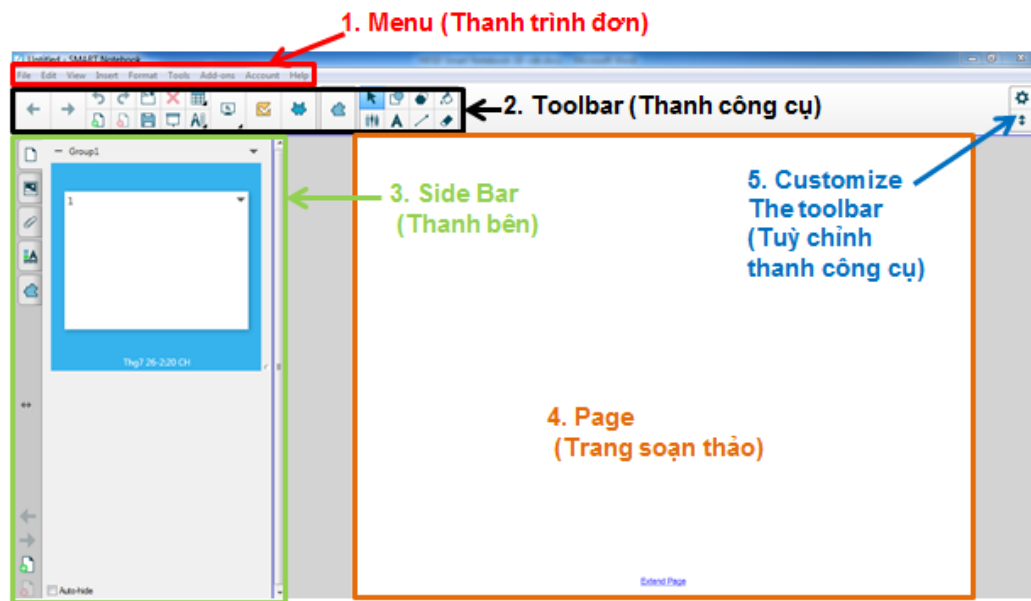


II. TỔNG QUAN

II.1 Giới thiệu.

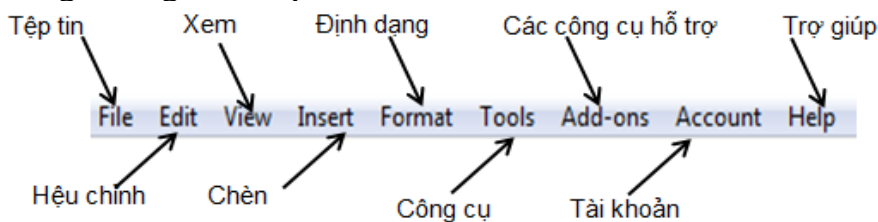
Giao diện phần mềm SMART Notebook gồm có các thành phần:

- Thanh trình đơn (Menu).
- Thanh công cụ (Toolbar).
- Thanh bên (Side Bar).
- Trang soạn thảo (Page).
- Tùy chỉnh thanh công cụ (Customize the toolbar).



II.1.1. Thanh trình đơn (menu).

Thanh trình đơn chứa tất cả các lệnh để bạn sử dụng thao tác với tệp tin và đối tượng. Bao gồm các phần:



- Tệp tin (File): Nơi tạo mới, lưu tệp tin. Chuyển đổi định dạng, chia sẻ tệp tin của chương trình, ...
- Hiệu chỉnh (Edit): Tập trung các lệnh sao chép, xóa, chỉnh sửa trang,....
- Xem (View): Cho phép hiệu chỉnh giao diện của chương trình, chế độ hiển thị, chuyển đổi ngôn ngữ, ...
- Chèn (Insert): Thêm trang mới, hình ảnh, âm thanh, bảng, liên kết,...
- Định dạng (Format): Định dạng trang, hình ảnh, văn bản, khoá đối tượng,...
- Công cụ (Tools): Nơi chứa các thanh công cụ của chương trình như: bút, hình dạng, cục tẩy, ...
- Các công cụ hỗ trợ (Add-ons): Nơi quản lý các ứng dụng kèm theo, dùng để đóng/mở các ứng dụng tại đây.
- Tài khoản (Account): Quản lý tài khoản khi tạo lớp học online.

- Trợ giúp (Help): Thông tin phiên bản của chương trình, cũng như đăng nhập, xem mã bản quyền.

II.1.2. Thanh công cụ (ToolBar).

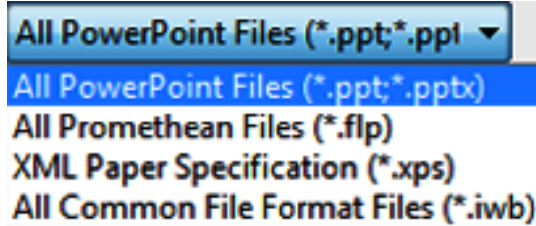
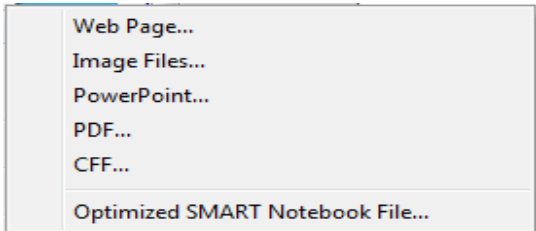
Bao gồm 3 nhóm:

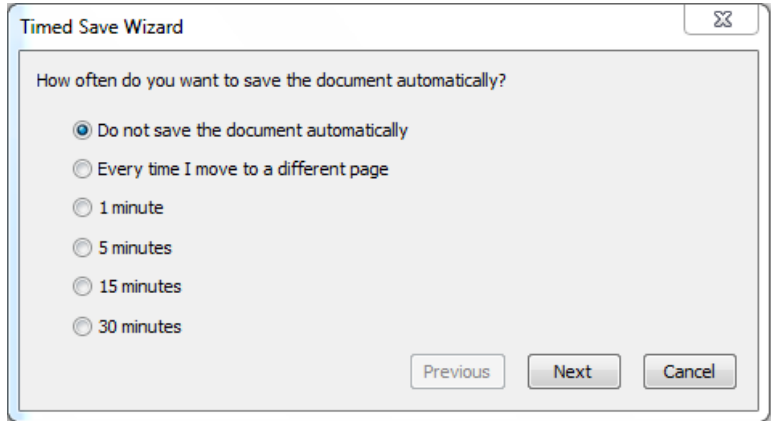
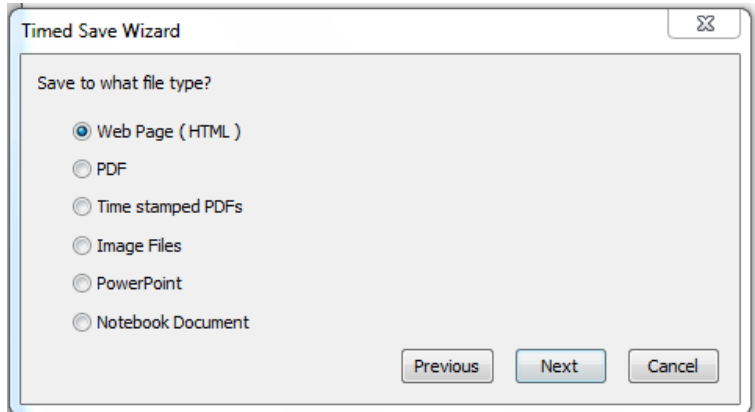
Phần các nút thao tác cơ bản	
Phần Add-ons	 Thêm công thức toán học Sơ đồ tư duy Vẽ đồ thị Nhận dạng công thức toán học Căn Phải Căn Trái Căn Trên Căn Dưới Add-ons
Phần công cụ cơ bản	 Hình dạng Hình học Tô màu Xoá Đoạn thẳng Văn bản Bút Chọn
	Thuộc tính công cụ:  Công cụ Màu Độ trong mờ Loại Dạng

II.1.3. Thanh bên (Side Bar).

Xoá trang Trang kế Trang mới Trang trước	 Thuộc tính Thư viện tài nguyên	Tiện ích Tệp tin đính kèm Trang
--	---	--

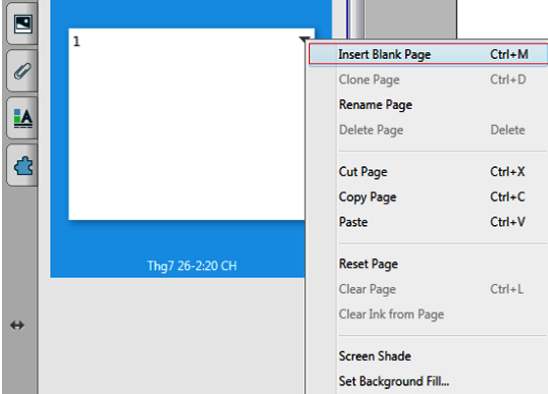
II.2 Thao tác với tệp tin.

Thao tác	Nội dung
Tạo mới	Để tạo mới thì trên thanh trình đơn (Menu) chọn Tệp tin (File) → Notebook mới (New).
Lưu	Trên thanh trình đơn (Menu) chọn Tệp tin (File), khi đó có hai sự lựa chọn.
	Lưu (Save): Nếu tệp tin mới tạo ra thì sẽ giống như Lưu dưới dạng (Save As), còn nếu lưu lại một tệp tin đã có sẵn thì sẽ lưu trực tiếp tại tệp tin đó.
	Lưu dưới dạng (Save As): Sẽ lưu thành một tệp tin mới. Khi chọn Lưu dưới dạng (Save As) bạn sẽ phải dẫn tới nơi cần lưu lại và nhấn Lưu (Save).
Mở một tệp tin có sẵn	Trên thanh trình đơn chọn Tệp tin (File) → Mở (Open). Khi đó bạn sẽ phải dẫn tới nơi lưu tệp tin cần mở và nhấn Mở (Open).
Nhập vào một tệp tin khác loại	- <u>Lưu ý</u>: Đối với phần mềm SMART Notebook thì sẽ có định dạng là *.notebook. - SMART Notebook hỗ trợ nhập vào các định dạng của các phần mềm khác như PowerPoint (*.ppt, *.pptx); Promethean (*.flp) ; XML Paper (*.xps); các tệp tin có đuôi IWB (*.iwb).  - Cách nhập: Tại thanh trình đơn chọn Tệp tin (File) → Nhập vào (Import). Khi đó bạn cần phải chọn định dạng nhập vào và sẽ phải dẫn đến nơi chứa tệp tin cần nhập vào và chọn Open.
Xuất ra tệp tin khác loại	- SMART Notebook: Hỗ trợ xuất ra các định dạng của các phần mềm khác như PowerPoint, tệp tin hình ảnh, tệp tin website, tệp tin PDF... - Cách xuất: Tại thanh trình đơn chọn Tệp tin (File) → Xuất ra. Khi đó bạn cần phải chọn định dạng xuất ra và sẽ dẫn đến nơi nào đó trên máy tính và chọn Save (Lưu) để lưu lại tệp tin vừa xuất. 
Thiết lập thời gian tự động lưu	<i>*Thời gian tự động lưu là mốc thời gian sau một khoảng thời gian bài đang soạn sẽ tự động lưu. Để thiết lập thì làm như sau:</i>

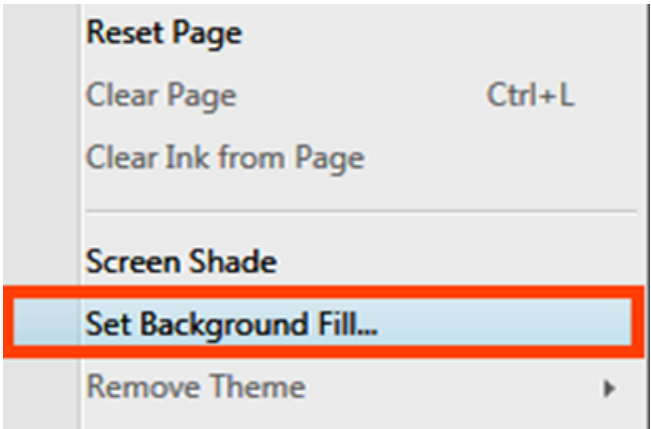
Thao tác	Nội dung
	- Chọn Tập tin (File) → Thời gian tự động lưu (Timed Saves)  - Có 6 lựa chọn sau để lưu tự động sau khoảng thời gian: + Không tự động lưu tài liệu (Do not save the document automatically). + Chọn Mỗi lần sang trang mới (Every time I move to a different page) để lưu lại tự động khi mỗi lần bạn sang trang khác. + 1 phút (1 minute). + 5 phút (5 minutes). + 15 phút (15 minutes). + 30 phút (30 minutes). - Chọn Tiếp (Next).  - Chọn định dạng cần lưu: người dùng tự chọn kiểu định dạng tệp tin (Notebook Document, PowerPoint, tệp tin PDF...) - Chọn tiếp (Next). - Cửa sổ nơi lưu lại sẽ xuất hiện → Lưu (Save).

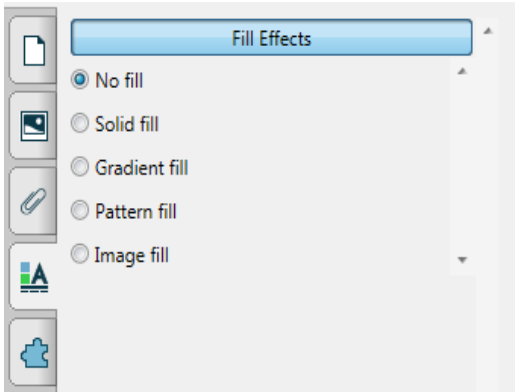
II.3 Tạo và làm việc với trang.

-Tạo mới và chèn trang mới: để tạo trang mới thì sẽ có 3 cách như sau:

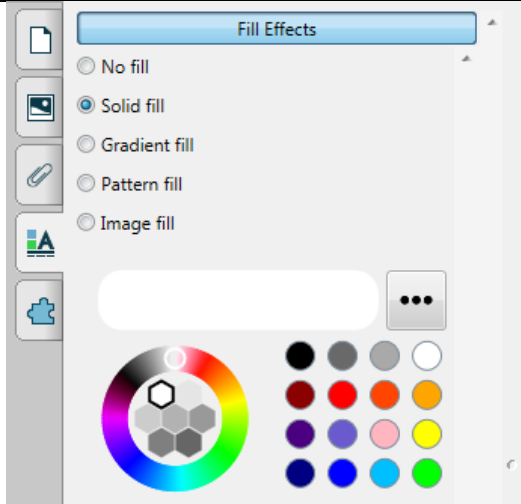
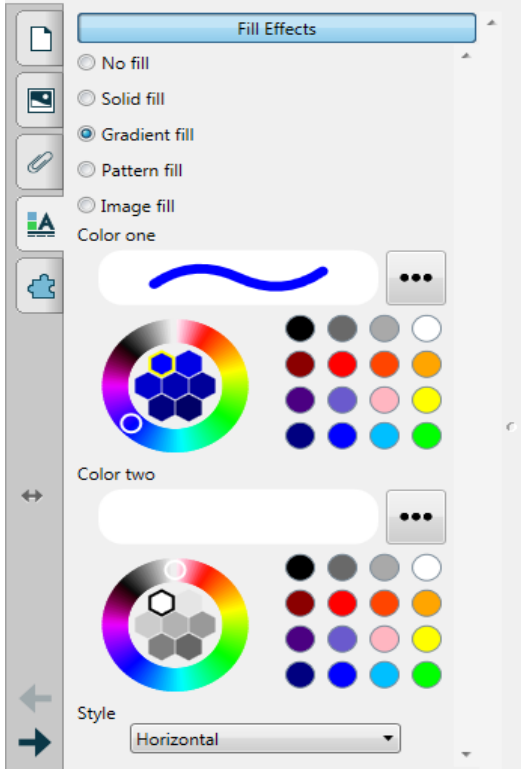
STT	Nội dung
Cách 1	Tại trang cuối cùng chọn  trên thanh công cụ (ToolBar). <i>Lưu ý: trang cuối cùng phải chứa đối tượng bất kỳ thì biểu tượng  mới hiện lên.</i>
Cách 2	Tại phần quản lý trang  , chọn trang bất kỳ và chọn chuột phải hoặc chọn biểu tượng  → chọn chèn trang trắng (Insert Blank Page). 
Cách 3	Tại trang cần chèn (tạo mới) nhấn tổ hợp phím Ctrl+M.

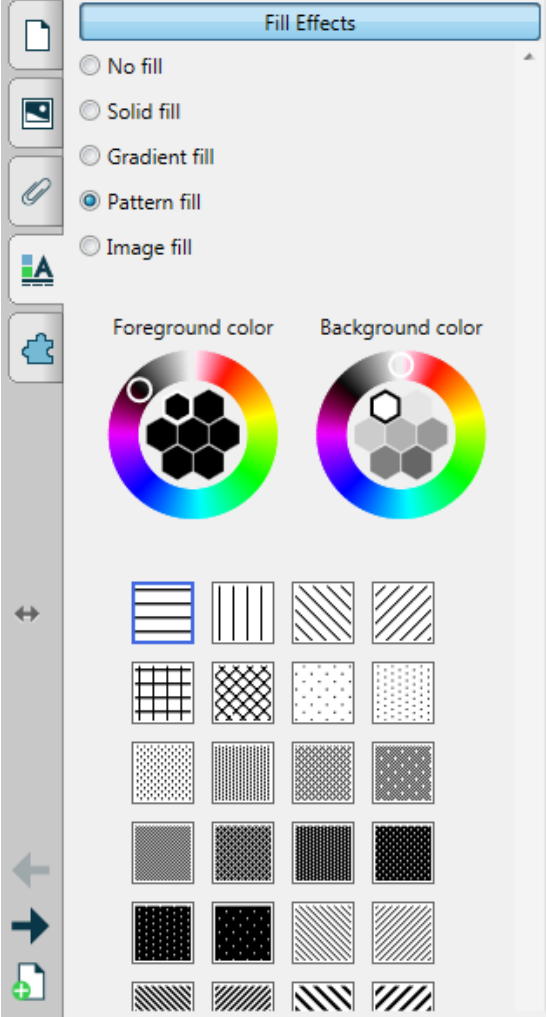
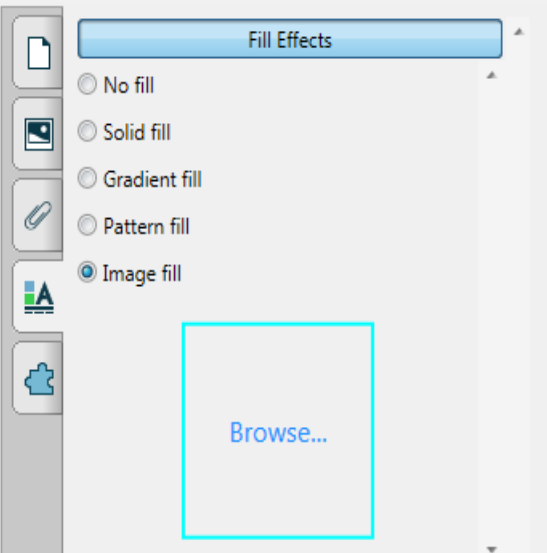
- Các thao tác trên trang khác.

Thao tác	Hình ảnh minh họa
Nhân đôi trang	Tại trang cần nhân đôi nhấn tổ hợp phím Ctrl + D để nhân đôi, hoặc chọn vào  → Nhân đôi (Clone Page).
Cắt, dán, sao chép trang	Tại trang cần thao tác nhấn tổ hợp phím Ctrl + V nếu muốn dán, Ctrl + C nếu muốn sao chép, Ctrl + V nếu muốn dán. Hoặc có thể chọn vào biểu tượng  để thực hiện các lệnh cắt (Cut), dán (Paste), sao chép (Copy) trang.
Đặt nền cho trang + Tại trang cần đặt nền chọn chuột phải hoặc chọn vào biểu tượng  → Đặt nền (Set Background Fill) : + Khi đó bên thanh bên sẽ xuất hiện thuộc tính hiệu ứng tô đầy (Fill Effects) bao gồm: • Không màu nền (No fill). • Màu đơn (Solid fill). • Trộn màu (Gradient fill). • Hoa văn (Pattern fill). • Hình ảnh (Image fill).	

Thao tác	Hình ảnh minh họa
	

- Chi tiết thay đổi nền cho trang.

Thao tác	Hình ảnh minh họa
Không nền (No Fill): Chọn nếu không muốn có nền trang.	
Màu đơn (Solid Fill): Chọn nếu muốn trang được tô đầy bởi một màu nào đó. Khi đó bạn cần chọn một màu nền cho trang.	
Trộn màu (Gradient fill): Chọn nếu muốn trang được tô đầy bởi sự kết hợp giữa hai màu sắc khác nhau. Khi đó bạn cần chọn Màu thứ nhất (Color one), Màu thứ hai (Color two). Cuối cùng chọn hình thức pha trộn (Style).	

Thao tác	Hình ảnh minh họa
Hoa văn (Pattern fill): Chọn nếu muốn đặt nền bằng các mẫu hoa văn có sẵn.	
Hình ảnh (Image fill): Chọn nếu muốn đặt nền bằng hình ảnh có sẵn. Khi đó phải duyệt tới nơi chứa hình ảnh cần đặt nền.	

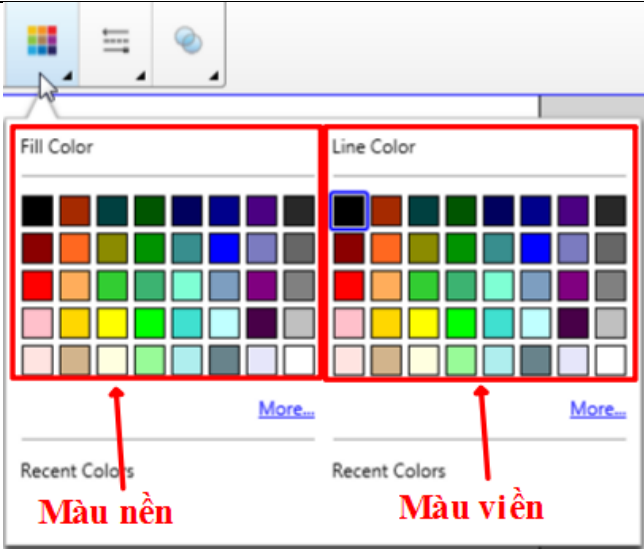
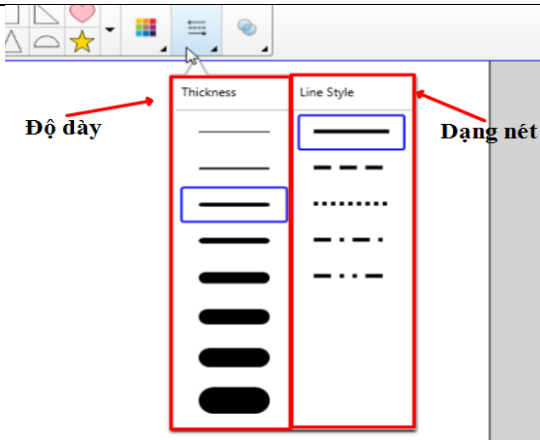
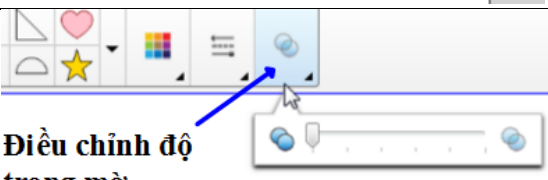
II.4 Tạo và làm việc với đối tượng.

II.4.1. Hình dạng

- Đối tượng bao gồm: Văn bản, hình ảnh, hình dạng, video, âm thanh, các nét bút, bảng, ...

II.4.1.1. Vẽ hình dạng:

Để vẽ một hình dạng thì cần làm những bước sau:

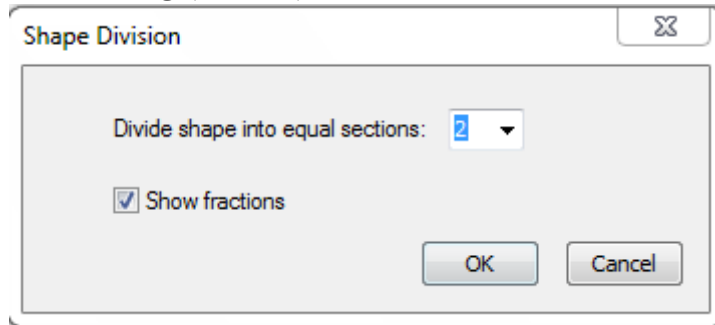
Thao tác	Hình ảnh minh họa
Trên thanh công cụ (ToolBar) chọn biểu tượng hình dạng, sau đó chọn loại hình dạng.	
Chọn màu sắc cho hình dạng.	
Chọn loại viền.	
Điều chỉnh độ trong mờ cho hình dạng.	

II.4.1.2. Thao tác với hình dạng.

- Các ẩn/hiện: Chọn vào hình dạng vừa vẽ. Sau đó chọn . Khi đó sẽ có các lựa chọn sau:
 - + Ẩn/hiện số đo các góc: hiển thị số đo các góc.
 - Ẩn/hiện các nút điều chỉnh: sẽ hiển thị các nút điều chỉnh, cho phép tùy biến hình dạng.
 - + Ẩn/hiện độ dài: sẽ hiển thị độ dài đường thẳng, các cạnh.
 - Phân chia hình dạng (divide):

Bạn có thể phân chia hình dạng ra các phần bằng nhau.

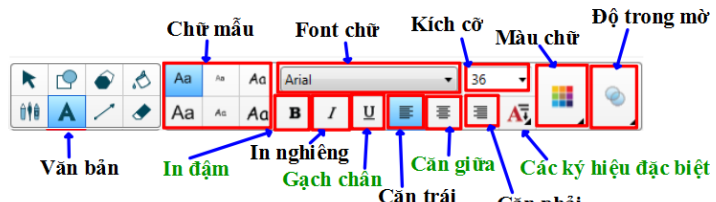
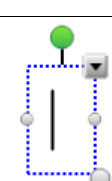
- + Chọn hình dạng cần phân chia.
- + Chọn vào biểu tượng .
- + Chọn Phân chia hình dạng (Devide). Khi đó xuất hiện cửa sổ.



- + Nhập số phần cần phân chia và chọn đồng ý (OK) để hoàn tất.

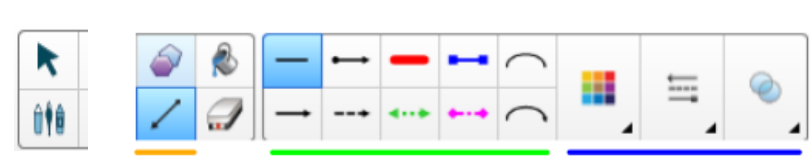
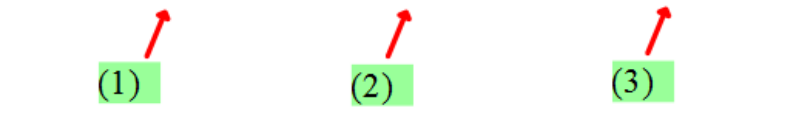
II.4.2. Văn bản.

Cách nhập văn bản trên SMART Notebook:

Thao tác	Ảnh minh họa
Trên thanh công cụ (ToolBar) chọn biểu tượng văn bản.	
Định dạng văn bản.	
Chọn một vị trí nào đó trên trang để nhập văn bản.	

II.4.3. Đường thẳng.

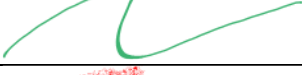
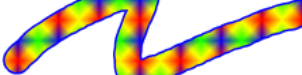
Các bước vẽ đường thẳng.

Thao tác	Ảnh minh họa
Chọn để vẽ đường thẳng.	
Chọn dạng đường thẳng muốn vẽ.	
Thiết lập thuộc tính cho đường thẳng như: màu sắc, độ	

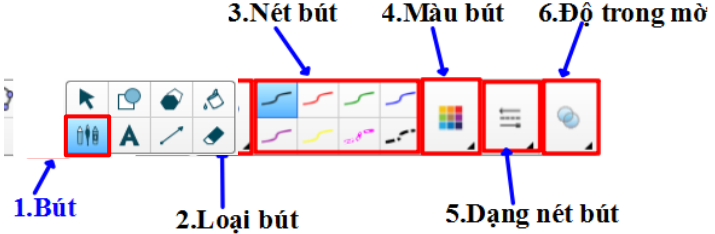
dày, dạng, độ trong mờ	
------------------------	--

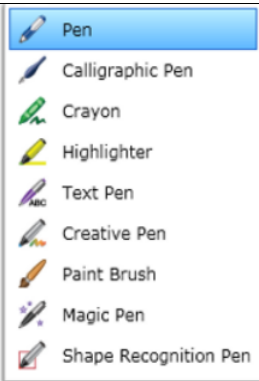
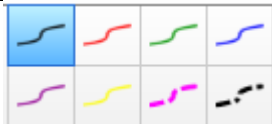
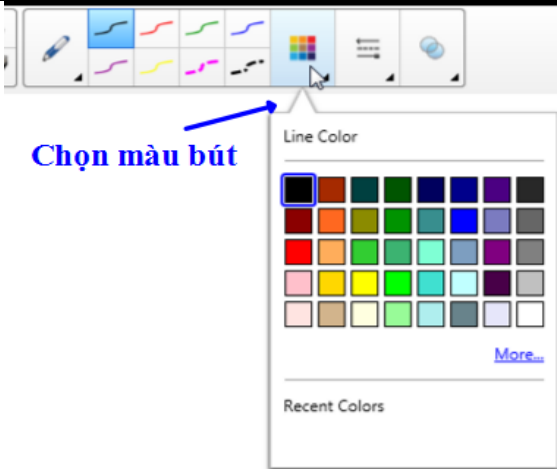
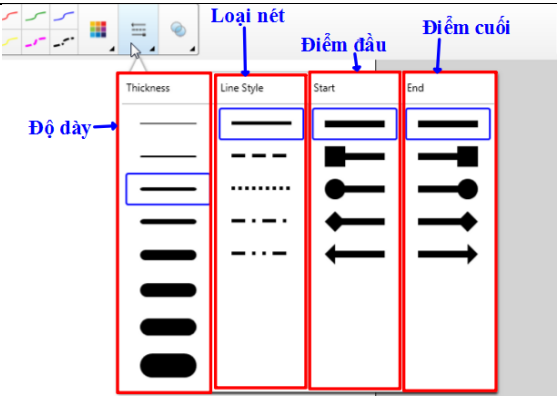
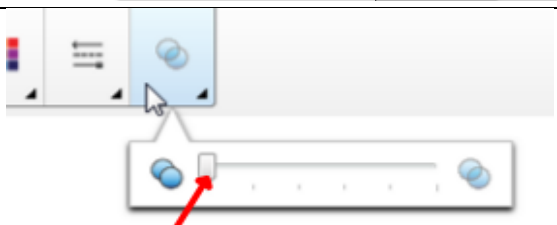
II.4.4. Nét bút.

- Phân loại.

Loại bút	Nét vẽ	Chú thích
 Bút thường		Sử dụng để chú thích, giảng giải.
 Bút thư pháp		Dùng để viết những loại chữ kiểu.
 Bút sáp		Sử dụng trong môn nghệ thuật, tô ảnh.
 Bút dạ quang		Nhấn mạnh một đoạn văn bản nào đó.
 Bút văn bản		Nhận dạng và chỉnh sửa văn bản.
 Bút hoa văn		Tạo các hoa văn.
 Bút sơn		Dùng để vẽ.
 Bút thần kỳ	Dùng làm đèn chiếu, phóng to để nhấn mạnh một đối tượng nào đó.	
 Bút nhận dạng hình dạng	Tự động nhận diện hình dạng khi vẽ trên trang.	

- Cách sử dụng.

Thao tác	Hình ảnh minh họa
Trên thanh công cụ chọn biểu tượng cây bút.	

Thao tác	Hình ảnh minh họa
Chọn loại bút	 Bút thường Bút thư pháp Bút sáp màu Bút dạ quang Bút văn bản Bút hoa văn Bút sơn Bút thần kỳ Bút nhận dạng hình dạng
Chọn nét bút	
Chọn màu bút	 Chọn màu bút
Dạng nét bút	 Loại nét Điểm đầu Điểm cuối Độ dày
Điều chỉnh độ trong mờ.	 Kéo thanh trượt để thay đổi độ trong mờ

* Ghi chú: để xóa các nét bút thì dùng tẩy:

- Trên Thanh công cụ chọn biểu tượng  sau đó chọn nét bút đã vẽ để xóa.

II.4.5. Tô đầy.

- Để đổ màu cho hình dạng hay khoảng không gian nào đó thì sử dụng công cụ Tô đầy (Fill).

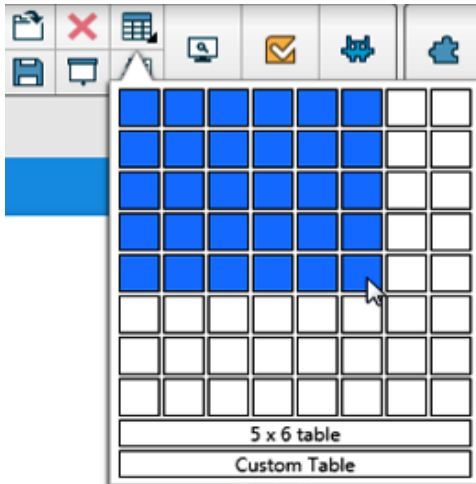
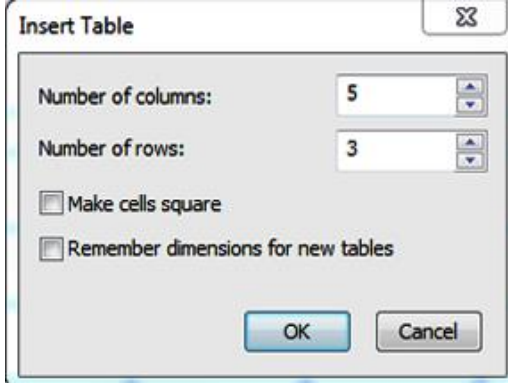
- + Trên thanh công cụ chọn công cụ Tô đầy .
- + Chọn màu và độ trong mờ.



+ Đổ lên trên đối tượng hình dạng, hay khoảng trống bất kỳ muốn đổ màu.

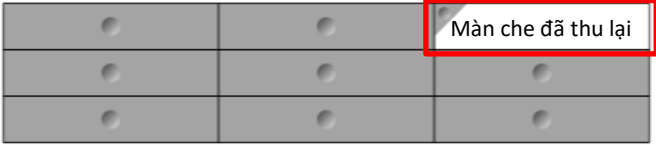
II.4.6. Bảng.

II.4.6.1. Tạo bảng.

Thao tác	Ảnh minh họa
Trên thanh công cụ (ToolBar) chọn  , kéo chọn số ô của bảng.	
- Có thể chọn vào Tùy chỉnh bảng (Custom Table) để nhập trực tiếp số hàng, số cột. - Nhập số cột (Column), số hàng (Row) → Ok	

* Lưu ý: Mặc định của phần mềm khi chèn bảng là những ô hình chữ nhật. Nếu muốn dạng hiển thị bảng là những ô hình vuông thì chọn vào ô 'Hiển thị ô hình vuông' (Make cells square).

II.4.6.2. Thao tác với bảng.

Thao tác	Ảnh minh họa
Tạo màn che: Chọn vào bảng, nhấp chuột phải hoặc chọn vào , khi đó sẽ có trình đơn hiện ra → Thêm màn che (Add cell shade). Chọn vào màn che thì nó sẽ kéo ra, thu lại để ẩn hiện nội dung bên trong của bảng. Xóa màn che: Chọn vào bảng, nhấp chuột phải hoặc chọn vào , khi đó sẽ có trình đơn hiện ra → Xóa màn che ô (Remove cell shade).	
Phân chia ô: chọn ô cần phân chia → chọn vào  → Chia ô (Split Cell). Khi đó sẽ có 6 lựa chọn như sau: • Chia thành 2 cột. • Chia thành 2 hàng. • Chia thành 2x2. • Chia thành 3 cột. • Chia thành 3 hàng. • Chia thành 3x3.	
Xóa dòng, cột: chọn dòng, cột cần xóa → chọn vào  → chọn xóa dòng (delete row)/cột (delete column).	

- Chú ý: Cũng có thể tạo màn che riêng cho từng ô, bằng cách chọn vào ô đó và nhấp vào  → Thêm vào màn che ô (Add cell shade). Để xóa thì cũng chọn vào ô cần xóa, nhấp vào  → Xóa màn che ô (Remove cell shade).

II.4.7. Hình ảnh.

II.4.7.1. Chèn hình ảnh.

- Tại Thanh trình đơn (Menu) chọn Chèn (Insert). Khi đó sẽ có một cửa sổ trình duyệt xuất hiện.
- Duyệt tìm hình ảnh trong máy và nhấn Open để chèn hình ảnh.

II.4.7.2. Thao tác với ảnh.

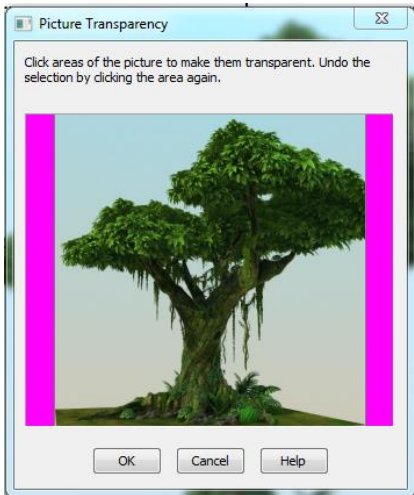
- Sau chèn vào một hình ảnh, chọn vào ảnh giữ  và kéo để phóng to, thu nhỏ.



- Chọn vào biểu tượng  để thực hiện các cắt, dán, sao chép, nhân đôi, liên kết với công cụ, tệp tin, trang...v...v..

II.4.7.3. Công cụ làm trong suốt nền của ảnh.

Nếu không muốn hình ảnh có nền thì làm như sau:

Thao tác	Ảnh minh họa
Chèn ảnh vào trong trang.	
Chọn vào biểu tượng  → Làm trong suốt nền ảnh (Set Image Transparency...).	

Lúc này con trỏ chuột chuyển thành ống hút mực. Bây giờ muốn cho nền trong suốt thì nhấp chọn vào phần nền. Màu nền lúc này chuyển thành màu hồng (màu này sẽ bị xoá sau khi chọn OK).	
Chọn Ok để hoàn tất.	
Kết quả.	

II.4.8. Video, âm thanh

II.4.8.1. Chèn video, âm thanh

- Tại thanh trình đơn (Menu) chọn Chèn (Insert) → Video/Âm thanh (Sound). Khi đó sẽ xuất hiện cửa sổ trình duyệt. Bạn phải duyệt tới nơi chứa Video/Âm thanh cần chèn và chọn Open để chèn Video/Âm thanh vào.

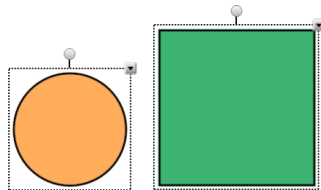
II.4.8.2. Chú ý:

- Đối với phần mềm SMART Notebook chỉ hỗ trợ định dạng video *.flv, âm thanh là *.mp3. Để chèn các định dạng âm thanh khác thì bạn nên dùng phần mềm trung gian để chuyển đổi tệp tin âm thanh/video về dạng *.mp3/*.flv.
- Mẹo: Bạn có thể chèn video/âm thanh (định dạng không được hỗ trợ) theo cách chèn một tệp tin bình thường. Nó sẽ hiển thị bằng biểu tượng/đường dẫn. Khi cần mở thì chỉ cần chọn vào biểu tượng/đường dẫn.

II.5 Các thao tác cơ bản chung.

II.5.1. Căn chỉnh đối tượng.

- Kéo chọn tất cả các đối tượng cần căn chỉnh.



- Trên thanh công cụ chọn . Khi đó sẽ có các lựa chọn sau:
+  Căn trái.

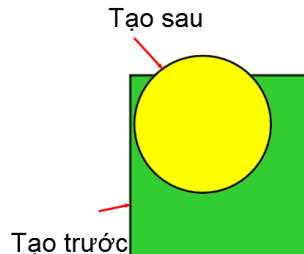
+  Căn phải.

+  Căn trái.

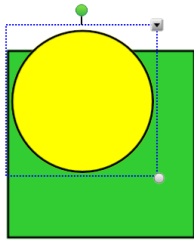
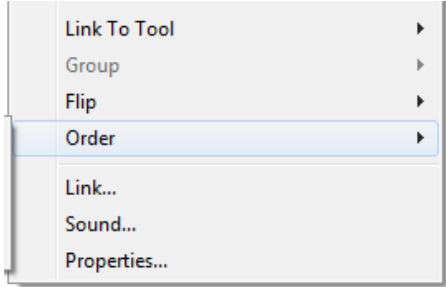
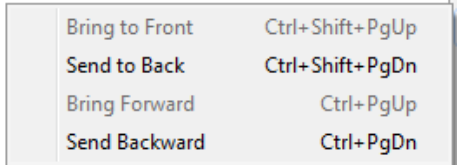
+  Căn đỉnh.

II.5.2. Sắp xếp đối tượng (Order).

- Nguyên tắc khi một đối tượng được tạo ra trước thì sẽ nằm dưới đối tượng tạo sau.



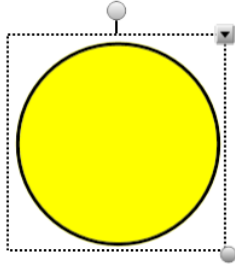
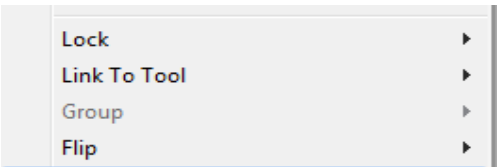
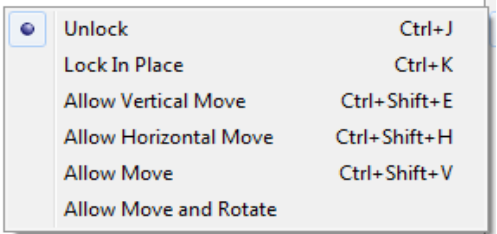
- Để sắp xếp lại thứ tự thì làm như sau.

Thao tác	Ảnh minh họa
Chọn đối tượng cần sắp xếp.	
Chọn vào biểu tượng  . Khi đó một thanh menu sẽ hiện ra.	
Chọn Sắp xếp (Order). Ở đây sẽ có 4 lựa chọn. + Đưa lên trên (Bring Forward). + Đưa lên trên cùng (Bring to Front). + Gửi về sau (Send Backward). + Gửi về sau cùng (Send to Front).	
Chọn 1 trong 4 lựa chọn trên để sắp xếp trật tự các đối tượng theo ý muốn.	

II.5.3. Khóa đối tượng (Lock).

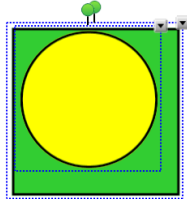
- Nếu muốn các đối tượng di chuyển theo ý mình thì bạn sẽ dùng chức năng Khóa (Lock).

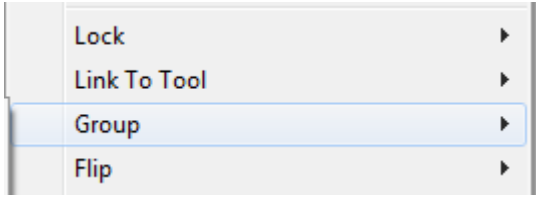
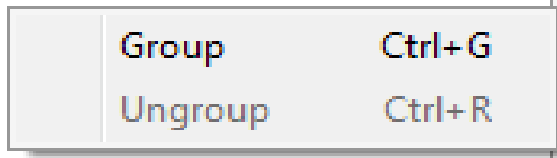
- Để tiến hành khóa đối tượng thì làm như sau:

Thao tác	Ảnh minh họa
Chọn đối tượng cần khóa.	
Chọn vào biểu tượng  .	
Thao tác	Ảnh minh họa
Chọn Khóa (Lock). Khi đó có nhiều lựa chọn: + Mở khóa (Unlock): mở khóa đối tượng trong trường hợp đã chọn Khóa tại chỗ (Lock In Place). + Khóa tại chỗ (Lock In Place): đối tượng tại vị trí cố định, không thể di chuyển, không thể thao tác. + Cho phép di chuyển theo chiều dọc (Allow Vertical Move). + Cho phép di chuyển theo chiều ngang (Allow Horizontal Move). + Cho phép di chuyển (Allow Move): chỉ cho phép di chuyển nhưng mà không thể thao tác. + Cho phép di chuyển và xoay (Allow Move and Rotate).	

II.5.4. Nhóm (Group).

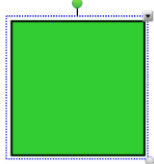
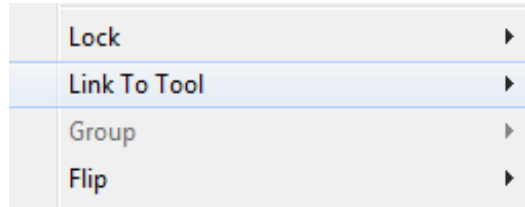
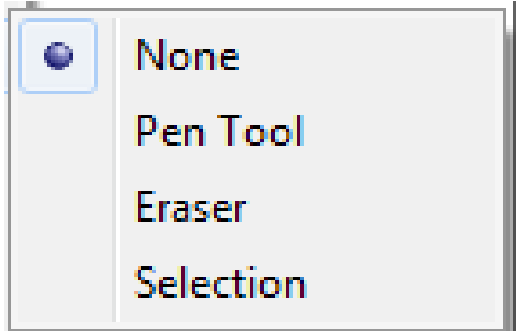
Dùng để nhóm từ hai đối tượng trở lên thành một.

Thao tác	Ảnh minh họa
Chọn các đối tượng cần nhóm.	

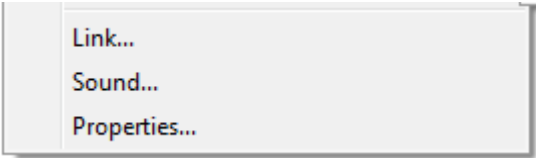
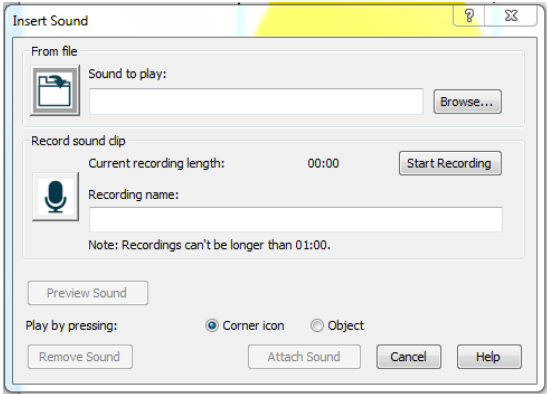
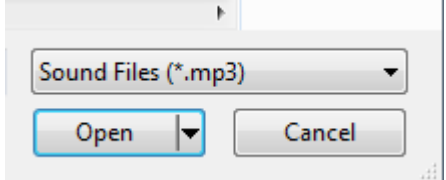
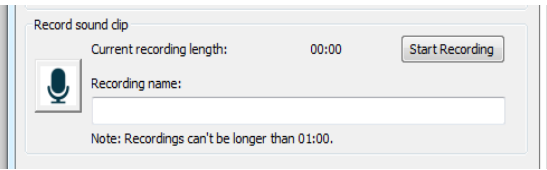
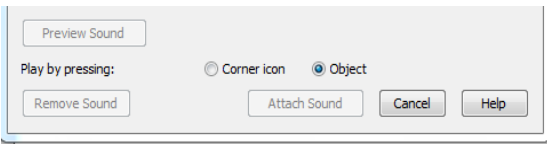
Chọn vào biểu tượng 	
Chọn vào Nhóm (Group) → chọn Nhóm (Group).	

II.5.5. Liên kết (Link).

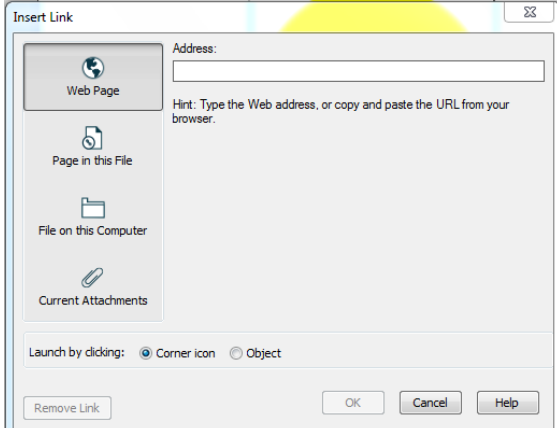
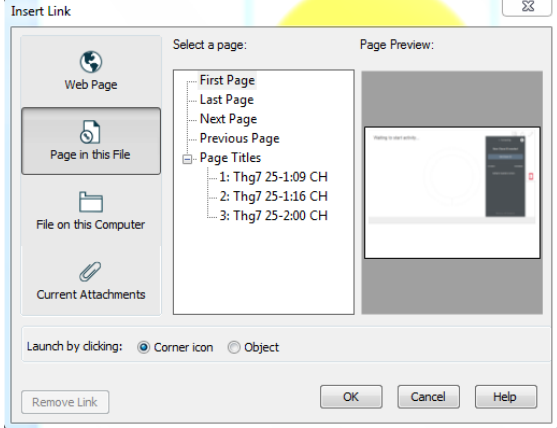
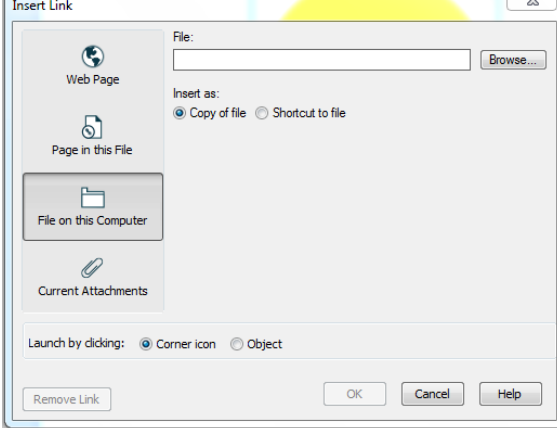
II.5.5.1. Liên kết với các công cụ

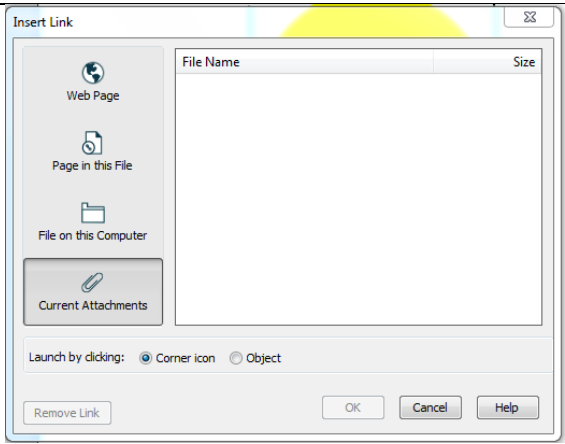
Thao tác	Ảnh minh họa
Chọn đối tượng cần liên kết.	
Chọn vào biểu tượng 	
Chọn Liên kết Công cụ (Link To Tool). Có 4 lựa chọn: + Bút (Pen). + Tẩy (Erase). + Chọn (Select). + None (Không): nếu muốn bỏ liên kết với công cụ thì chọn vào đây.	

II.5.5.2. Liên kết với âm thanh.

Thao tác	Ảnh minh họa
Chọn đối tượng cần gán âm thanh.	
Chọn vào 	
Chọn Âm thanh.. (Sound..). Khi đó sẽ xuất hiện một cửa sổ. Chọn “Browse..” nếu muốn liên kết với tệp tin âm thanh có sẵn trong máy tính. Khi đó bạn cần duyệt tới nơi chứa âm thanh cần liên kết.	
Nhấn Open để liên kết.	
Nếu muốn ghi âm lại thì chọn Bắt đầu ghi âm (Star Recording) và ghi âm thanh của bạn lại. Chọn Nghe thử (Preview Sound) để nghe lại âm thanh vừa ghi.	
Chọn hiển thị như là biểu tượng nếu muốn có một biểu tượng nhỏ kèm theo (Conner icon). Hoặc chọn đối tượng nếu muốn liên kết trực tiếp (Object).	
Nhấn đính kèm âm thanh (Attach Sound) để hoàn tất.	

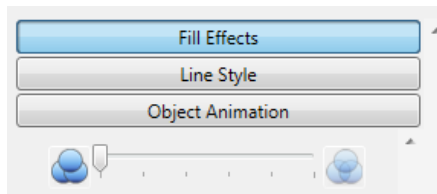
II.5.5.3. Liên kết với các đối tượng khác.

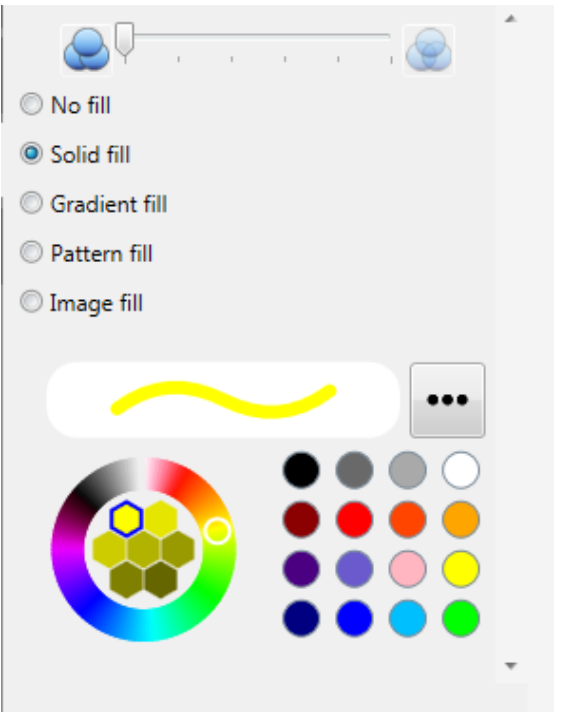
Thao tác	Ảnh minh họa
Chọn đối tượng cần liên kết. Chọn vào biểu tượng  Chọn vào Liên kết (Link). Khi đó sẽ có một cửa sổ xuất hiện.	
Nếu muốn liên kết với một trang trình duyệt đa phương tiện nào đó thì chọn Trang Web (Web Page) và nhập tên trang trình duyệt vào ô địa chỉ (Address). Tick vào hiển thị như là biểu tượng (Corner icon) hoặc tick vào Đối tượng (Object) khi muốn liên kết trực tiếp.	
Nếu muốn liên kết với một trang khác trong bài soạn thì chọn Một trang khác (Page in this File). Sau đó chọn một trang nào đó trong danh sách trang. Tương tự cũng có hai lựa chọn Hiển thị như là biểu tượng (Corner icon) hoặc Đối tượng (Object) cho bạn lựa chọn. Nhấn Ok để hoàn tất.	
Nếu một liên kết với một tệp tin nào đó trên máy tính thì chọn vào tệp tin trên máy tính (File on this Computer). Nhấn 'Browse..' để duyệt tới tệp tin cần liên kết.	

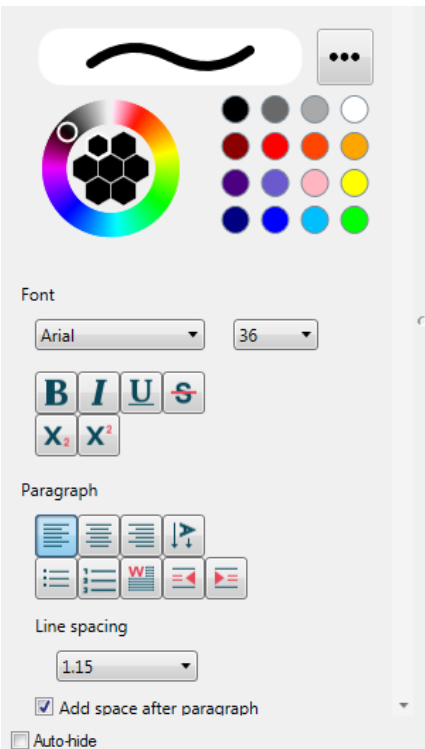
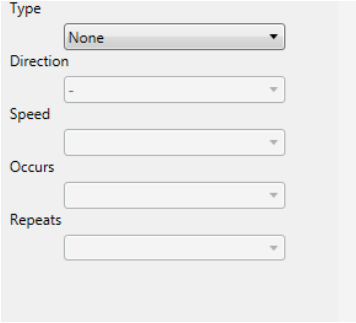
Thao tác	Ảnh minh họa
Nếu muốn liên kết với một tệp tin nào đó đã được chèn trong bài giảng thì chọn Đính kèm hiện tại (Current Attachments).	

II.5.6. Thuộc tính đối tượng (Properties).

- Chọn vào đối tượng cần hiển thị thuộc tính. Sau đó chọn vào biểu tượng  (hoặc chọn chuột phải) → Thuộc tính (Properties). Khi đó bên trái phần thuộc tính  sẽ hiện ra như sau :



Thao tác	Ảnh minh họa
Hiệu ứng tô đầy: màu nền các ô.	

Kiểu viền/đường: màu, kiểu các ô.	 The screenshot shows a drawing toolbar with three main sections: 'Color' with a color wheel and a grid of color swatches, 'Thickness' with a series of vertical lines of increasing width, and 'Line Style' with a dropdown menu.
Kiểu văn bản: định dạng văn bản ở trong ô.	 The screenshot shows a text formatting toolbar. It includes a 'Font' section with a font family dropdown (set to 'Arial') and a font size dropdown (set to '36'). Below this are buttons for bold (B), italic (I), underline (U), and strikethrough (ABC), as well as buttons for subscript (x₂) and superscript (x²). The 'Paragraph' section contains buttons for bulleted list, numbered list, and indented list, along with alignment buttons (left, center, right, justified). The 'Line spacing' section has a dropdown menu set to '1.15'. At the bottom, there are checkboxes for 'Add space after paragraph' (checked) and 'Auto-hide'.
Hiệu ứng đối tượng: Hiệu ứng cho bảng.	 The screenshot shows an animation toolbar. It starts with a 'Type' dropdown menu set to 'None'. Below it are five more dropdown menus: 'Direction', 'Speed', 'Occurs', 'Repeats', and 'Repeats' (labeled as such in the image).

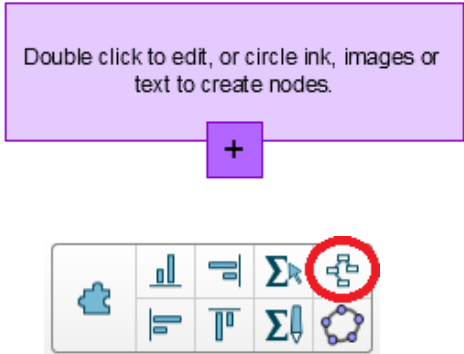
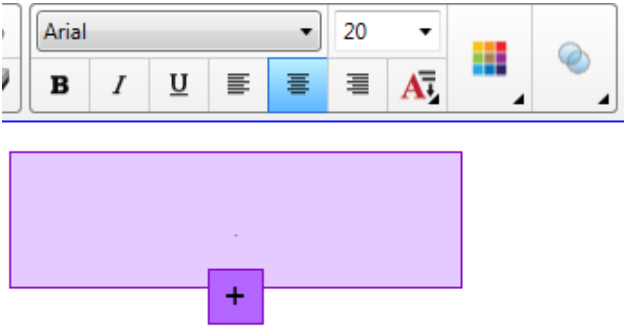
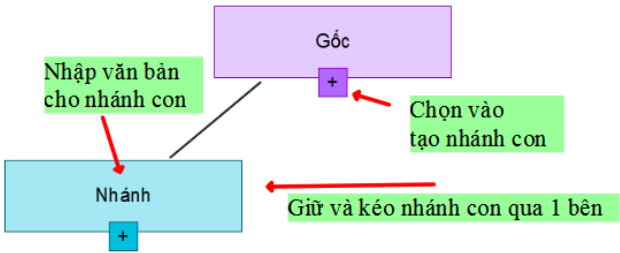
III. ADD-ONS: CÁC CÔNG CỤ HỖ TRỢ

III.1 Concept map (Sơ đồ tư duy)

III.1.1. Mô tả.

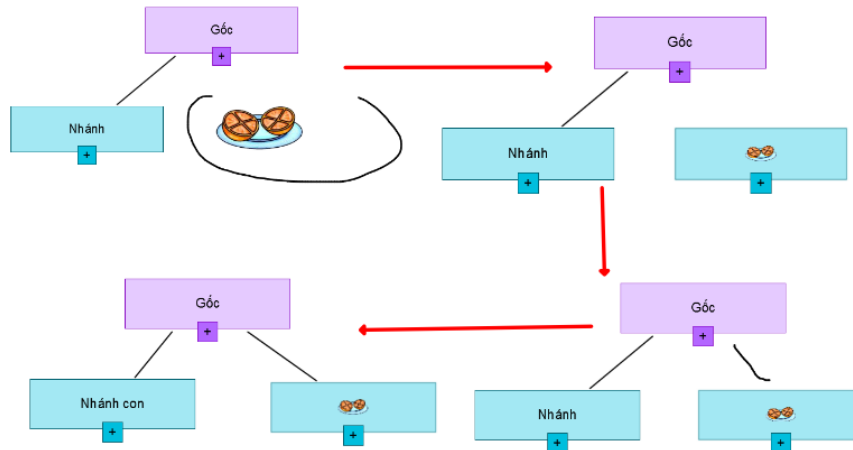
Dùng để sơ đồ hóa, thống kê tổng hợp kiến thức sau mỗi bài học.

III.1.2. Cách sử dụng.

Thao tác	Ảnh minh họa
Bước 1: Chọn “start a new concept map” trên thanh trình đơn (menu). Khi đó một nút gốc được hiển thị (root).	
Bước 2: Nhấn đúp chuột trái vào chính giữa ô để nhập văn bản vào.	
Bước 3: Chọn vào dấu ‘+’ để tạo ra một nhánh con từ nút gốc, sau đó tiếp tục nhập văn bản cho nhánh con.	

Lưu ý: Tạo liên kết cho các nhánh dùng công cụ Bút (Pen) vẽ một nét từ nhánh này qua nhánh kia.

- Sử dụng cho hình ảnh: Sau khi chèn hình ảnh vào. Ta sẽ dùng bút vẽ một vòng tròn, khi đó phần mềm sẽ tự động tạo một ô chứa hình ảnh đó.



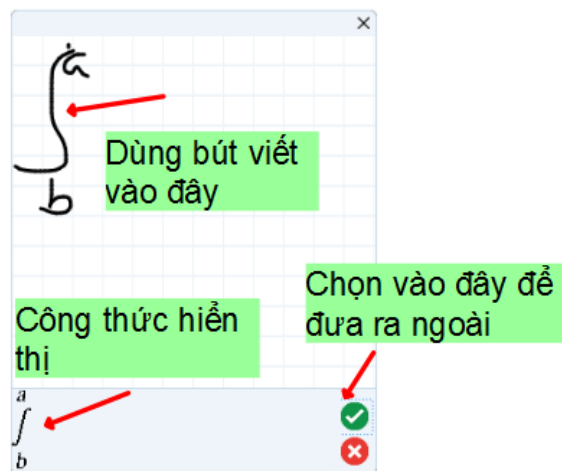
III.2 Write Equation (Ghi công thức toán học).

III.2.1. Mô tả.

Dùng để ghi công thức toán học từ đơn giản đến phức tạp



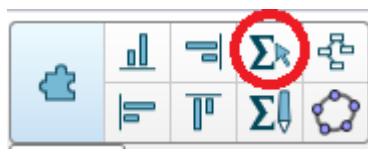
III.2.2. Cách sử dụng.



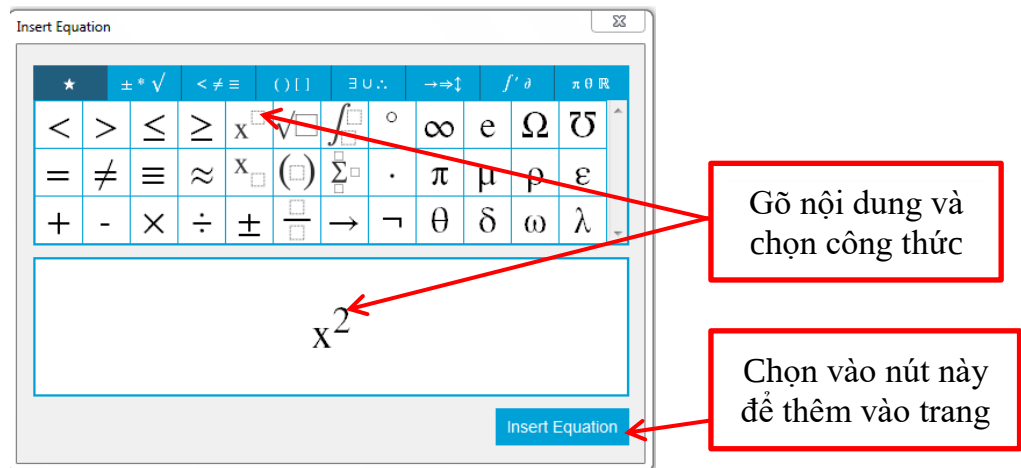
III.3 Insert Equation (Chèn công thức toán học).

III.3.1. Mô tả.

Dùng để ghi công thức toán học từ đơn giản đến phức tạp.



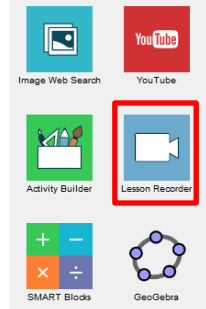
III.3.2. Cách sử dụng.



III.4 Recorder (Quay lại bài dạy).

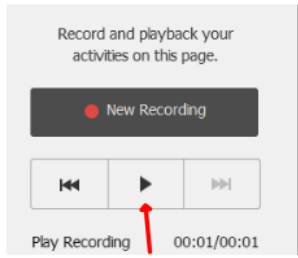
III.4.1. Mô tả.

Công cụ hỗ trợ này cho phép quay lại bài đã giảng dạy.



III.4.2. Cách sử dụng.

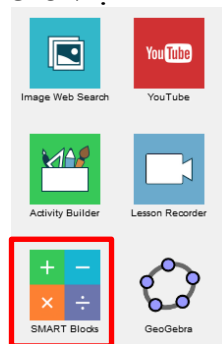
Thao tác	Ảnh minh họa
Chọn vào Lesson Recorder → New recording.	
Chọn vào 'Stop Recording' để dừng quay.	

Sau đó chọn vào biểu tượng để chạy.	 Chọn vào đây để chạy
--	--

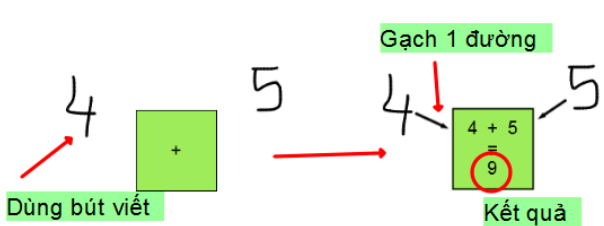
III.5 SMART Block (Làm phép tính).

III.5.1. Mô tả.

Là công cụ hỗ trợ cho việc tính các phép toán đơn giản như + ; - ; x ; ÷.



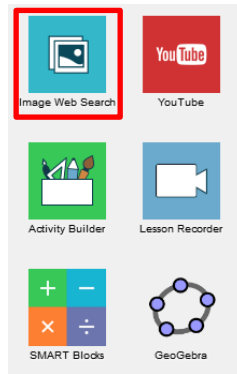
III.5.2. Cách sử dụng.

Thao tác	Ảnh minh họa
Chọn vào biểu tượng SMART Block. Ở dưới sẽ có các phép tính hiện lên:	Cộng Trừ Nhân Chia Mũ Căn bậc Ngẫu nhiên + - × ÷ ^ √ ?
Chọn 2 lần vào phép tính cần chèn vào trang. Dùng bút viết 2 con số muốn đặt phép tính. Sau đó dùng bút gạch một đường từ con số đến ô phép tính. Khi đó nó sẽ tự động đưa con số đó vào trong ô và tự tính ra kết quả.	 Gạch 1 đường Dùng bút viết Kết quả
Chú ý đối với ? : đối với Block này nó sẽ tạo ra phép tính ngẫu nhiên từ các phép tính còn lại.	

III.6 Image Web Search (Tìm kiếm hình ảnh).

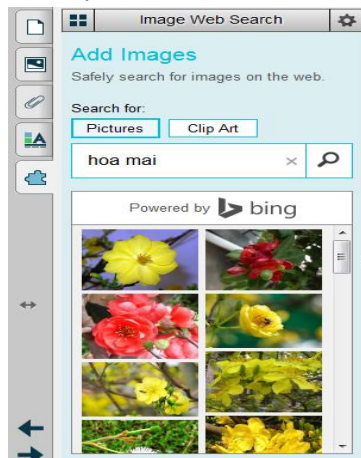
III.6.1. Mô tả.

Cho phép tìm kiếm hình ảnh trực tiếp thông qua từ khoá.



III.6.2. Cách sử dụng.

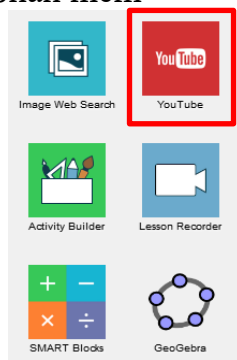
Nhập từ khoá muốn tìm hình ảnh, sau đó chọn biểu tượng kính lúp để trình duyệt thực hiện quá trình tìm kiếm.



III.7 Youtube (Tìm kiếm video trên Youtube).

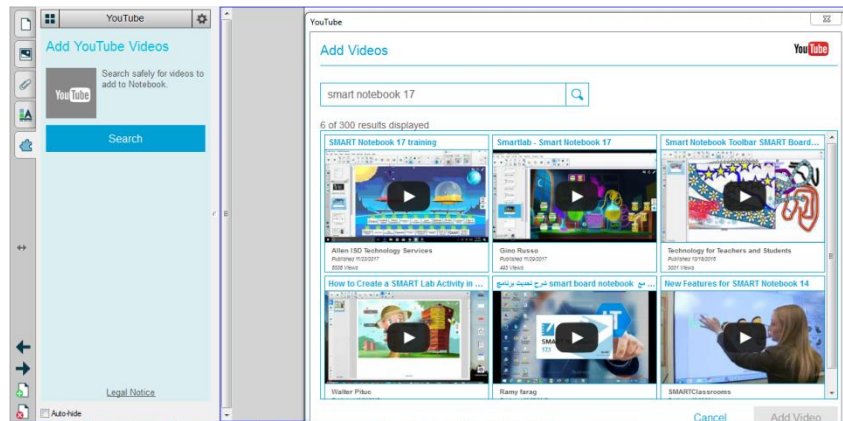
III.7.1. Mô tả.

Công cụ hỗ trợ tìm kiếm hình ảnh trực tiếp trên mạng thông qua trình duyệt bing của Microsoft tích hợp theo phần mềm



III.7.2. Cách sử dụng.

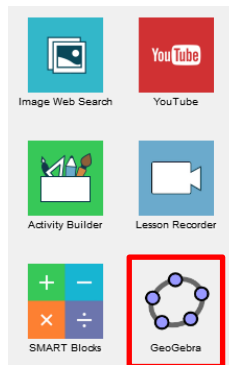
Chọn “Search” xuất hiện bản tìm kiếm video trên Youtube, bằng cách nhập nội dung chủ đề muốn tìm sau đó chọn biểu tượng kính lúp, chương trình sẽ tự động tìm thông tin cần cho bạn qua từ khoá vừa nhập.



III.8 GeoGebra (Vẽ đồ thị hình học).

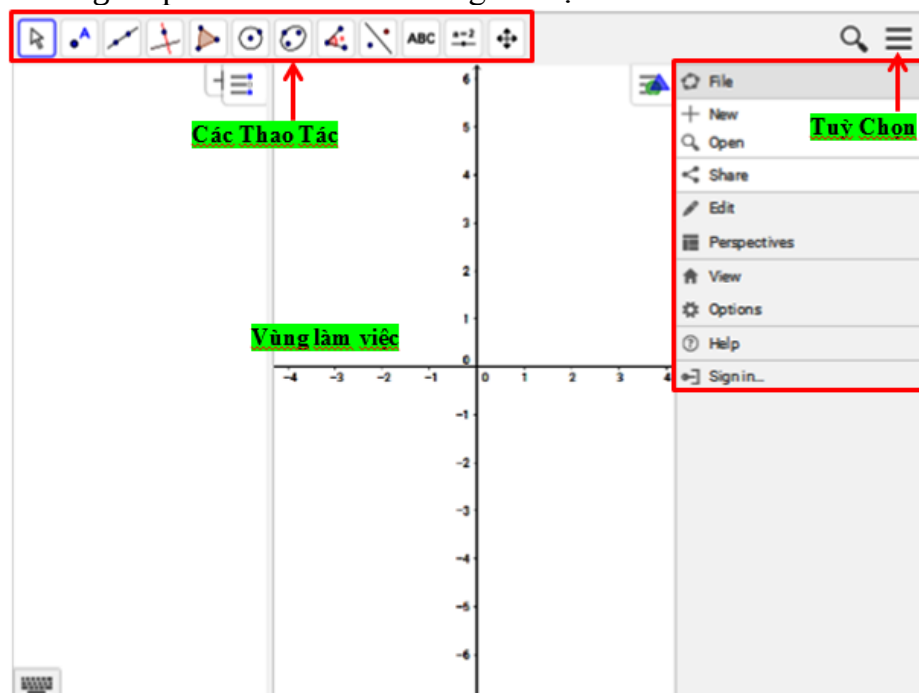
III.8.1. Mô tả.

Công cụ hỗ trợ này thường sử dụng cho môn toán về đồ thị hàm số, hình học cơ bản, xác suất.



III.8.2. Cách sử dụng.

AddOn GeoGebra là phiên bản thu gọn của phần mềm hình học nổi tiếng GeoGebra, nó chỉ bao gồm phiên bản 2D và không hỗ trợ 3D.



AddOn Geobra gồm có 3 thành phần chính: vùng làm việc, vùng các thao tác, và vùng tùy chọn.

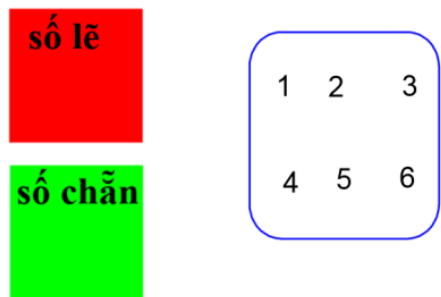
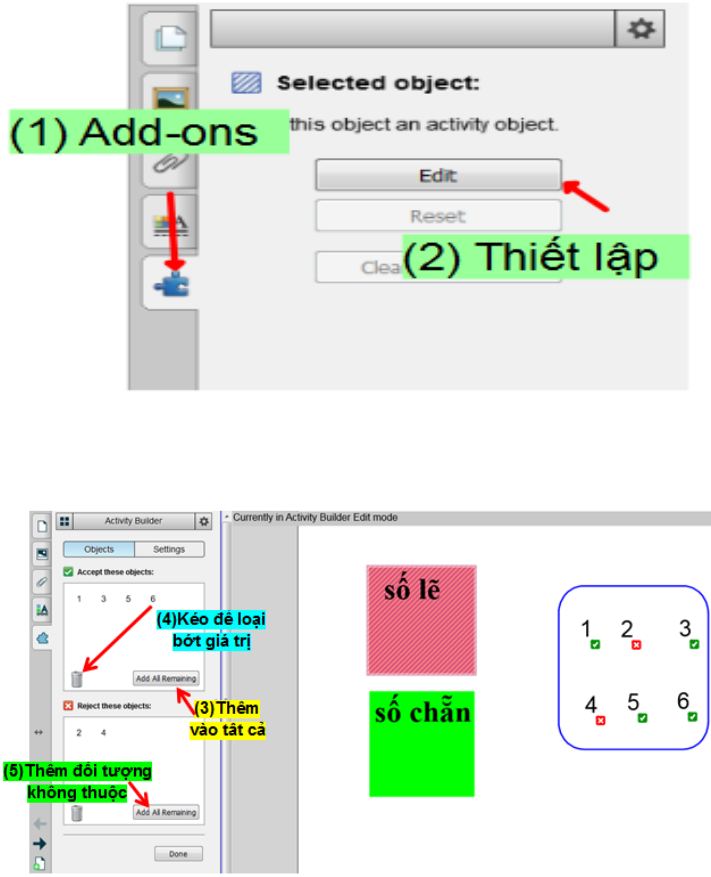
III.9 Activity Builder (Công cụ xây dựng thùng chứa).

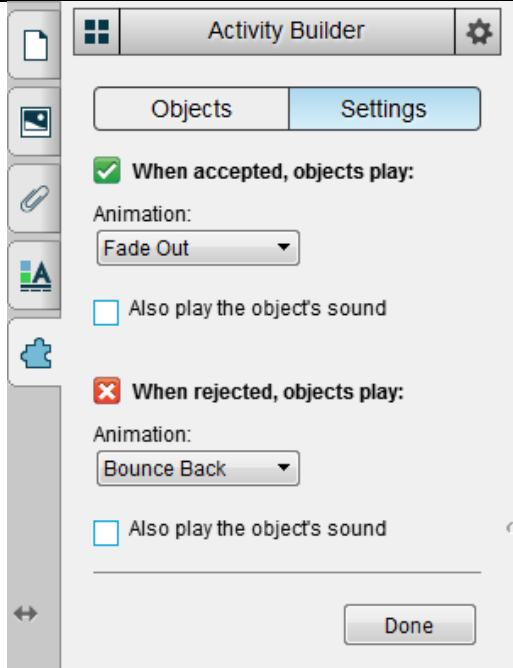
III.9.1. Mô tả.

Là công cụ hỗ trợ việc xây dựng ứng dụng thùng chứa, sắp xếp phân loại theo các chủ đề khác nhau.

III.9.2. Cách sử dụng.

Ví dụ: tạo hai thùng chứa để phân loại hai chủ đề: số chẵn và số lẻ.

Thao tác	Ảnh minh họa
Bước 1: Tạo các đối tượng như sau.	
Bước 2: Thiết lập cho thùng chứa. Chọn vào thùng chứa, sau đó (1) chọn vào biểu tượng Add-ons trên thanh bên, (2) chọn Edit để thiết lập. Cửa sổ 'Object' hiện ra, (3) Chọn 'Add All Remaining' ở phần 'Accept these objects' (chấp nhận những đối tượng này). Tiếp đến (4) loại bỏ những đối tượng không thuộc thùng chứa bằng cách kéo thả các đối tượng không thuộc thùng chứa vào trong thùng rác. Cuối cùng (5) Chọn 'Add All Remaining' ở phần 'Reject these objects' (loại bỏ những đối tượng này) để thêm vào những đối tượng không thuộc thùng chứa.	

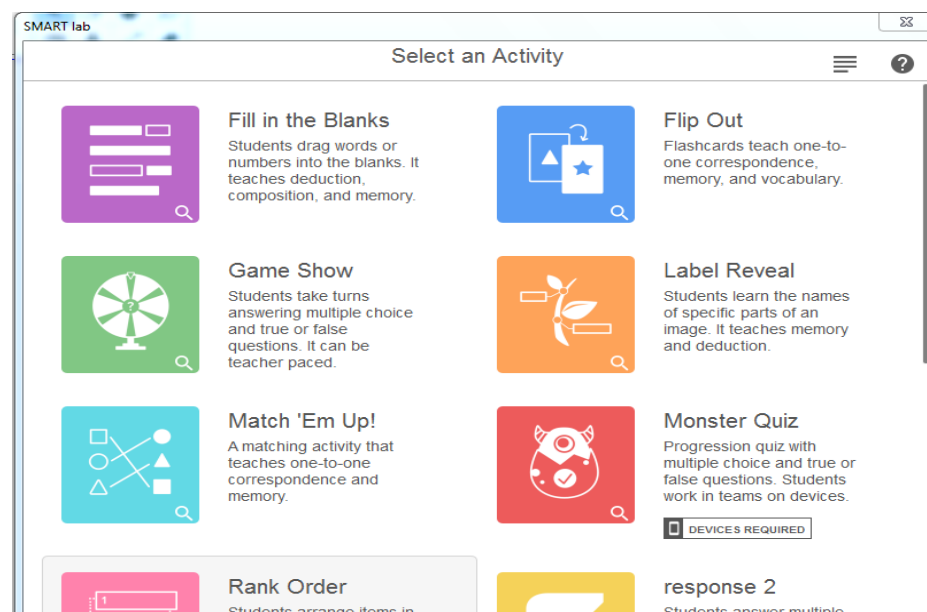
Thao tác	Ảnh minh họa
Trong phần Settings: ta gán hiệu ứng vào ô kiểm tra khi có đáp án kéo vào. + Các hiệu ứng cho đáp án đúng khi kéo vào ô kiểm tra: • None: không hiệu ứng gì. • Fade Out: biến mất. • Fly Out: bay ra ngoài rồi mất đi. • Snap to center: bám dính vào giữa • Spin: Quay tròn + Hiệu ứng cho đáp án sai vào ô kiểm tra: • None: không hiệu ứng gì • Bounce back: trả lại Chọn Done để chấp nhận	

IV. Smart Lab

IV.1 Mô tả.

Các hoạt động chương trình đã có sẵn người dùng chỉ chọn những hoạt động theo chủ đề và sau đó điền nội dung cho hoạt động. Kết hợp với bộ trả lời trắc nghiệm, và được kết nối thông qua mạng internet. Các thiết bị kết nối được truy cập vào trang web: hellosmart.com.

Bao gồm nhiều hoạt động theo các nhóm khác nhau: Fill in the blanks; Flip Out; Game Show; Label Reveal; Match 'Em Up!; Monster Quiz; Rank Oder; Response2; Shout It Out!; Speedup; Super Sort



IV.2 Các hoạt động.

IV.2.1. Fill In The Blanks (Điền vào chỗ trống).

Nội dung	Ảnh minh họa
Nhập một đoạn văn bản hoàn chỉnh, muốn từ nào bỏ trống trong văn bản thì bôi đen chúng, những từ bôi đen sẽ xuất hiện phía dưới văn bản cho ta kéo vào chỗ trống. Chương trình có nhiều ảnh nền khác nhau cho ta lựa chọn.	

IV.2.2. Flip Out (Lật hình).

Nội dung	Ảnh minh họa
Có 2 mặt, một bên là câu hỏi, một bên là đáp án. Khi xuất hiện câu hỏi, chọn lên câu hỏi sẽ được lật đáp án lên.	

IV.2.3. Game Show (Trò chơi quay bánh xe).

Nội dung	Ảnh minh họa
Game show dưới hình thức chia làm 2 đội, mỗi đội trả lời câu hỏi trúng thì được cộng điểm sai sẽ không được tính điểm, kết thúc ai nhiều điểm hơn sẽ thắng. Câu hỏi có 2 dạng đúng sai và cho phép chọn đáp án đúng.	

IV.2.4. Label Reveal (Gắn nhãn cho đối tượng).

Nội dung	Ảnh minh họa
Chú thích chi tiết cho đối tượng. Chèn đối tượng muốn chú thích, chọn lên chỗ cần chú thích, điền thông tin vào. Cho phép ẩn hiện chú thích trên đối tượng (Hide Labels).	

IV.2.5. Match ‘Em Up!’ (kết hợp).

Nội dung	Ảnh minh họa
Chọn những cặp đối tượng tương tự nhau, giống nhau thì kết hợp lại.	

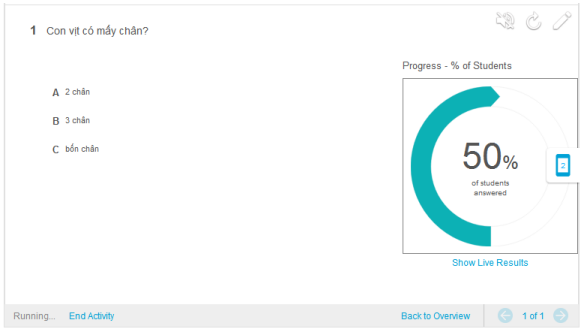
IV.2.6. Monster Quiz (Trả lời câu hỏi nhanh).

Nội dung	Ảnh minh họa
Trả lời câu hỏi hai dạng đúng sai và câu hỏi lựa chọn, yêu cầu phải kết nối với bộ trả lời trắc nghiệm hoặc điện thoại truy cập trang ‘https://hellosmart.com’ điền mã lớp học để trả lời đáp án.	

IV.2.7. Rank Oder (Thứ tự xếp hạng).

Nội dung	Ảnh minh họa
Đây là dạng sắp xếp theo thứ tự từ trên xuống hoặc từ dưới lên, theo một trình tự. Chương trình có nhiều hình nền khác nhau.	

IV.2.8. Response2 (Trả lời thông qua thiết bị trắc nghiệm).

Nội dung	Ảnh minh họa
Dạng này giống như Monster Quiz nhưng hình thức phong phú hơn: đúng sai, chọn đáp án đúng, điền từ thiếu, chọn nhiều đáp án đúng cùng một lúc, vv..	

IV.2.9. Shout it out (Gây sự chú ý).

Nội dung	Ảnh minh họa
Học sinh giao tiếp cho giáo viên thông qua thiết bị, học sinh gửi câu hỏi, hình ảnh, ý tưởng cho giáo viên. Hoặc học sinh trả lời câu hỏi của giáo viên.	

IV.2.10. Speedup (Đua xe tốc độ).

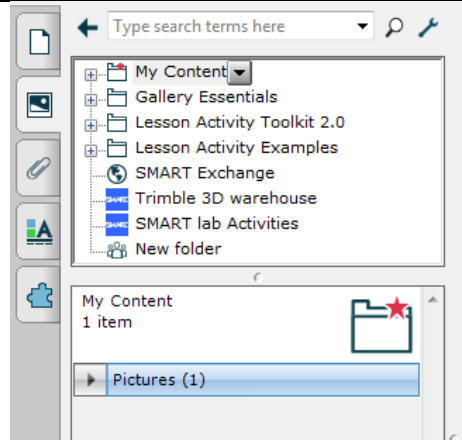
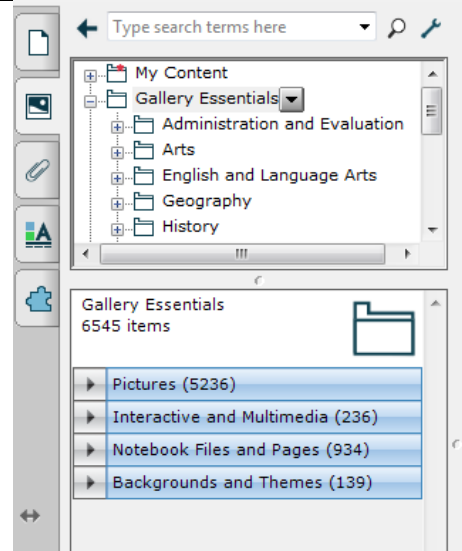
Nội dung	Ảnh minh họa
Đây là trò chơi đua xe, mỗi trận đua có nhiều nhất 4 người chơi, kết hợp với trò chơi là trả lời câu hỏi trắc nghiệm, câu hỏi hai dạng đúng sai và câu hỏi lựa chọn, người chơi chọn trả lời đáp án trên màn hình.	

IV.2.11. Super Sort (Sắp xếp).

Nội dung	Ảnh minh họa
Trò chơi dưới dạng thùng chứa, chia làm hai nhóm, đáp án nào theo chủ đề nhóm một sẽ cho vô nhóm một, đáp án theo chủ đề nhóm hai sẽ quay trở ra và ngược lại.	

V. Cách sử dụng và mở rộng tài nguyên

V.1 Cách sử dụng.

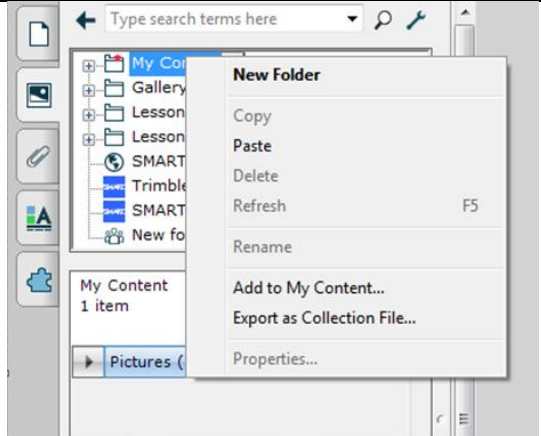
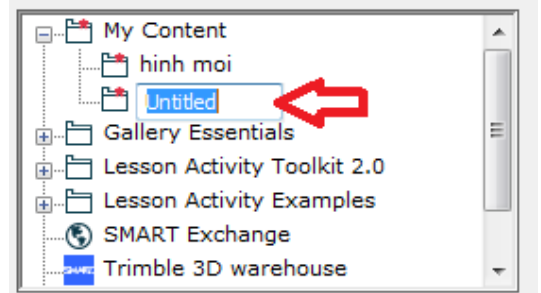
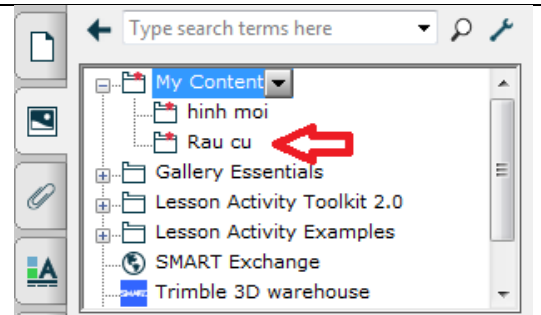
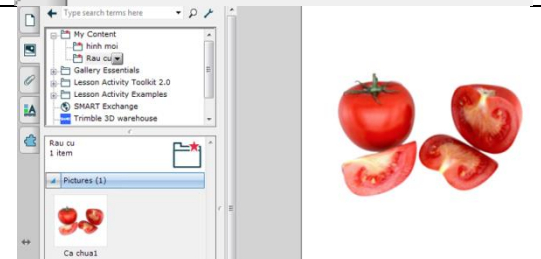
Thao tác	Ảnh minh họa
Tại thanh bên chọn 	
Khi đó phần tài nguyên sẽ xuất hiện. Tài nguyên bao gồm nhiều thư mục để phân loại các chủ đề khác nhau. Chọn vào một thư mục nào đó thì bên dưới sẽ có các mục. + Các hình ảnh. + Tương tác và đa phương tiện. + Tập tin Notebook và các trang. + Nền và Theme. + 3D.	
Thao tác	Ảnh minh họa
Chọn vào một trong các mục ở phía dưới để hiển thị các tài nguyên chứa bên trong. Chọn chuột trái 2 lần hoặc kéo thả những hình ảnh, âm thanh, video, mẫu... vào trong trang bên để sử dụng.	

- Ghi chú :

- +Theme là những mẫu trang được thiết lập trước (Có thể tự xây dựng).
- +Phần mềm SMART hỗ trợ định dạng 3D.

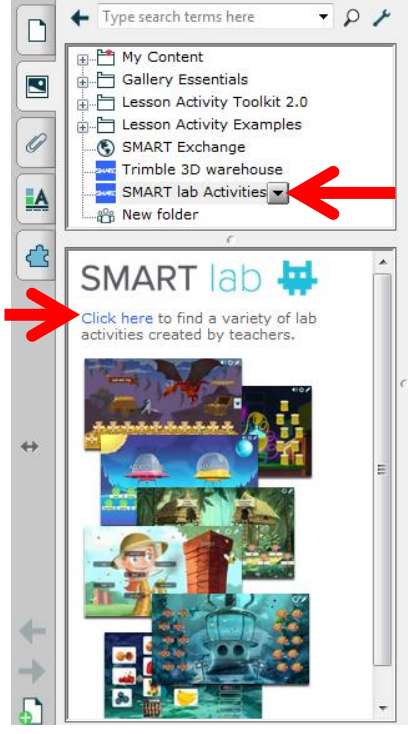
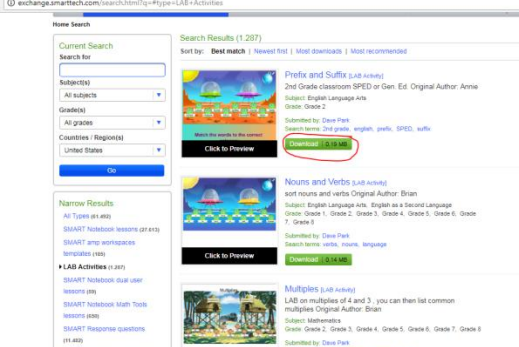
V.2 Mở rộng.

Khi bạn muốn cất giữ những tài nguyên riêng của chính bạn để thuận tiện trong quá trình sử dụng thì làm như sau:

Thao tác	Ảnh minh họa
Trên thanh bên, tại thư viện tài nguyên, nhấp phải chuột vào Tài nguyên của tôi (My Content) Chọn Thư mục mới (New folder) để tạo.	
Thư mục mới được tạo.	
Đặt lại tên thư mục cho phù hợp.	
Kéo thả những đối tượng mà bạn muốn lưu giữ vào trong thư mục vừa tạo.	

V.3 Các hoạt động trong kho tài nguyên online.

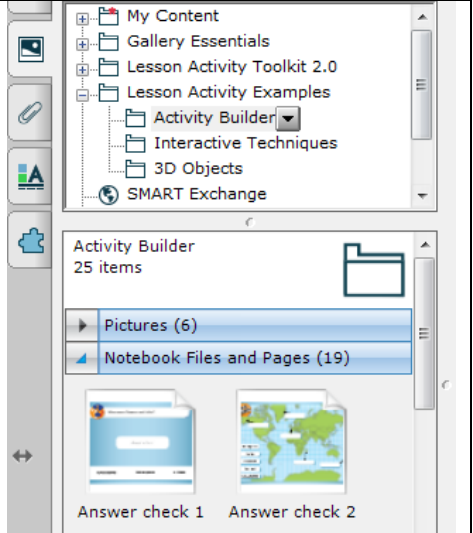
Smart lab còn cung cấp kho tài nguyên trực tuyến, chúng ta có thể lưu về máy tính và chỉnh sửa lại nội dung cho phù hợp.

Thao tác	Ảnh minh họa
Ta vào kho tài nguyên  chọn ‘Smart Lab Activities’ → Click here.	
Sẽ xuất hiện trang web chứa các kho tài nguyên, chọn hoạt động thích hợp sau đó tải về máy.	
Sau khi tải về ta mở lên chọn biểu tượng cây bút để chỉnh sửa lại. Chọn cây bút ở góc phải trên cùng chỉnh nội dung lại.	
Tương tự sử dụng cho các hoạt động khác.	

V.4 Các hoạt động mẫu.

Các hoạt động này nằm trong kho tài nguyên  cài đặt chương trình này. Sau đó chọn ví dụ các hoạt động bài học (Lesson Activity Example) sẽ có Activity Builder, Interactive Techniques, 3D Objects.

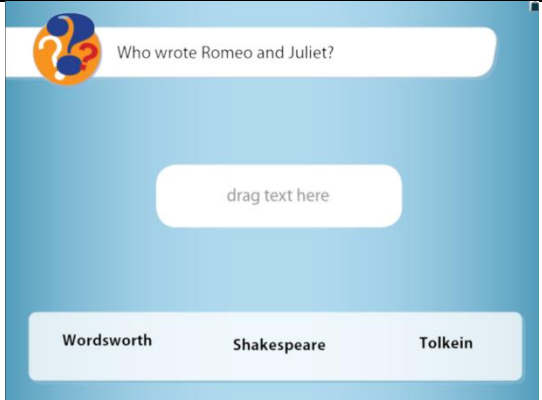
V.4.1. Các hoạt động đã xây dựng (Activity builder).

Ta sẽ thấy có 6 ảnh và 19 hoạt động mẫu: Answer check 1, Answer check 2, Fill in the blanks 1, Fill in the blanks 2, Freeform 1, Freeform 2, Labelling1, Labelling2, Labelling3, Labelling4, Matching 1, Matching 2, Ordering 1, Ordering 2, Ordering 3, Sorting1, Sorting 2, Sorting3, Sorting 4	
--	--

V.4.2. Đáp án câu hỏi dạng thùng chứa (Answer check 1, Answer check 2)

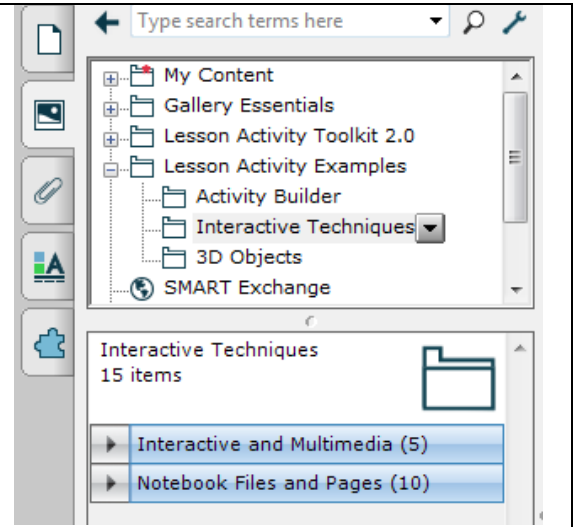
- Cho câu hỏi có nhiều đáp án, kéo thả đáp án đúng sẽ cho phép vào, đáp án sai sẽ quay trở lại. Sử dụng thuộc tính thùng chứa.

Answer check 1.

Mô tả	Ảnh minh họa
Bước 1: Vào thư viện tại tài nguyên, Click đúp vào Answer check 1. Chọn 1 trong 3 đáp án bên dưới kéo thả vào ô kiểm tra đáp án. + Đúng: đáp án sẽ được giữ lại trong ô kiểm tra. + Sai: đáp án sẽ trả lại vị trí ban đầu.	
Bước 2: Cách thiết lập. Xem chi tiết phần thùng chứa trang 36.	

V.4.3. Các kỹ thuật xây dựng tương tác (Interactive Techniques).

Ta sẽ thấy có 5 ảnh flash và 10 hoạt động mẫu: Click to reveal 1, Click to reveal 1, Color reveal-method 1, Color reveal-method2, Color reveal-method3, Drag to target, Easer to reveal, Layer reveal, Object animation, Pull tab.

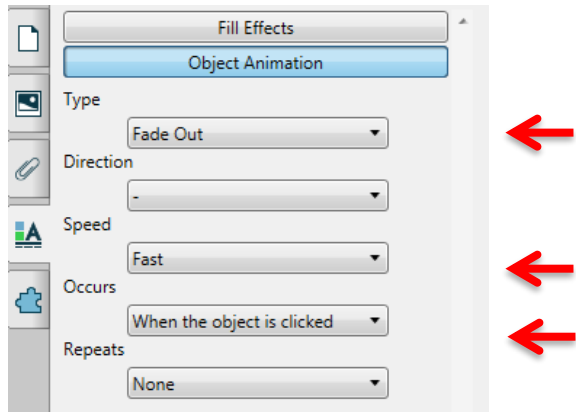


V.4.4. Chọn và hiển thị (Click to reveal 1, Click to reveal 2).

- Có 2 đối tượng chồng lên nhau, khi chọn vào đối tượng phía trên thì nó sẽ mất đi, ta sẽ thấy đối tượng bên dưới.

Click to reveal 2:

Thao tác	Ảnh minh họa
Bước 1: Vào thư viện tại tài nguyên, nhấp đúp vào 'Click to reveal 2'. Kết quả của các phép tính sẽ hiện lên sau khi ta chọn vào hình dấu chấm hỏi. Trước tiên ta phải có 2 đối tượng là phép tính và hình dấu chấm hỏi. Đề hình dấu chấm hỏi đè lên kết quả phép nhân.	
Bước 2: Để làm dấu chấm hỏi biến mất ta làm như sau. Chọn mũi tên màu đen bên phải phía trên () để mở thuộc tính của đối tượng (bạn cũng có thể nhấp chuột phải đối tượng) → chọn Properties... Xuất hiện giao diện thuộc tính Object Animation.	

Thao tác	Ảnh minh họa
Ta cần thay đổi thông số sau: + Type : Fade Out (chọn kiểu biến mất). + Speed: Fast (tốc độ nhanh). + Occurs: when the object is clicked (khi nhấp chuột lên đối tượng). Tương tự làm cho các hình dấu chấm hỏi còn lại.	

VI. Cách trình chiếu, giảng dạy trực tiếp.

VI.1 Chuẩn bị trước khi giảng dạy/trình chiếu.

VI.1.1. Cài đặt chế độ hiển thị.

- Phần mềm SMART Notebook cho phép hiển thị nhiều chế độ hiển thị khác nhau, bạn có thể dễ dàng phóng to, thu nhỏ, chú giải trên màn hình máy tính.
- Trước khi giảng dạy thì cần chú ý đến việc tùy chỉnh màn hình hiển thị sao cho phù hợp.

- Để phóng to thu nhỏ thì sử dụng  trên thanh Công cụ:

VI.1.2. Toàn màn hình.

- Chọn vào  Toàn màn hình khi đó ở bên góc dưới trái có những công cụ cơ bản sau:

Hiện thị vị trí trang/tổng số trang	2 trên 2
Nút di chuyển trang	
Thêm trang mới	
Quay lại một thao tác	
Chọn	
Bút thân kỳ	 dùng để phóng to/bộ hiển thị
Các công cụ khác	 chọn vào để hiển thị nhiều công cụ hơn
Tự động căn chỉnh	
Thoát chế độ toàn màn hình	
Mở rộng thu hẹp thanh công cụ	

VI.1.3. Chú giải màn hình.

- Chọn vào  Full Screen để thực hiện chú giải trên màn hình desktop.

- Ở dưới cũng có thanh công cụ cơ bản giống như chế độ toàn màn hình.

VI.1.4. Hiện thị 2 trang cùng lúc.

- Chọn vào  Dual Page Display để hiển thị 2 trang cùng lúc. Mục đích để so sánh trang trước và trang sau. Hoặc để 1 trang là câu hỏi, 1 trang là câu trả lời.

VI.1.5. Phóng to thu nhỏ.

- Có nhiều lựa chọn để điều chỉnh độ lớn của màn hình hiển thị.

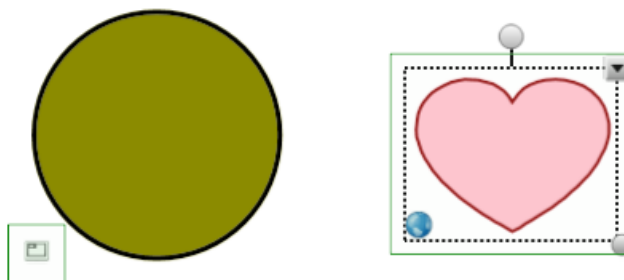
50%
75%
100%
125%
150%
200%
300%

VI.1.6. Tự động căn chỉnh.

 Entire Page	Màn hình sẽ tự động căn chỉnh theo chiều dọc
 Page Width	Màn hình sẽ tự động căn chỉnh theo chiều ngang

VI.1.7. Hiện thị các liên kết.

- Sau khi soạn xong, nếu bạn quên bạn đã gán liên kết nào cho đối tượng nào thì sẽ dùng cách sau để hiển thị các liên kết đã gán.
- Tại trang chứa các đối tượng liên kết, trên thanh trình đơn (Menu) Chọn Xem(View) → Hiện thị tất cả liên kết khi trang được mở (Show All Links When Page Opens).
- Khi đó các đối tượng trên trang nếu có liên kết thì sẽ hiện ô vuông nhấp nháy bao quanh.



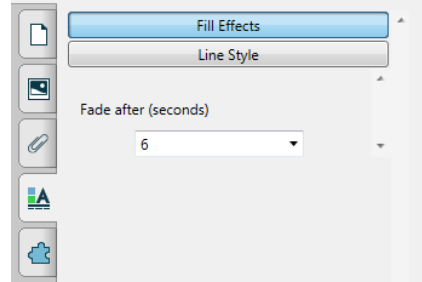
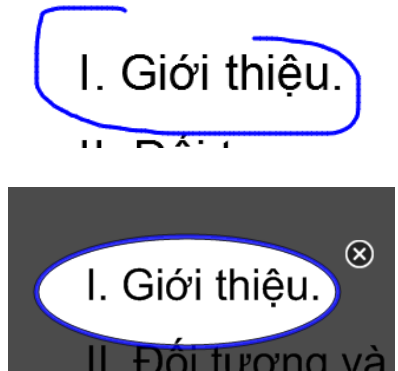
VI.2 Sử dụng các công cụ để giảng dạy/trình chiếu.

VI.2.1. Sử dụng bút thần kỳ.

- Khi bạn muốn viết chữ và chữ tự động biến mất sau một khoảng thời gian thì sẽ sử dụng công cụ bút thần kỳ.

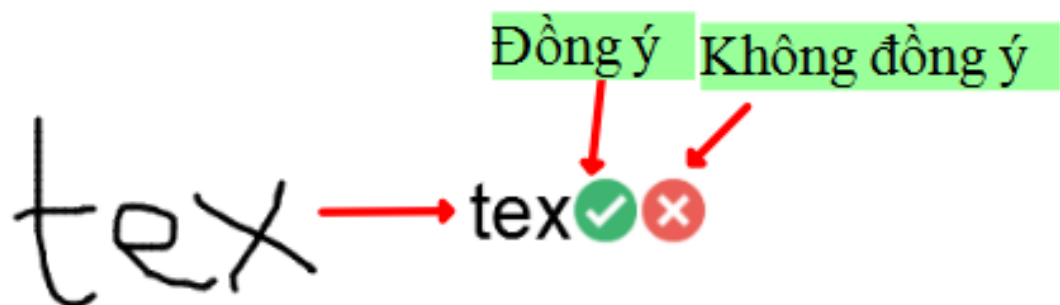
+Chọn Bút thần kỳ trên thanh công cụ 

- +Viết lên trang và sau khoảng thời gian xác định nó sẽ tự động biến mất.
- Để điều chỉnh thời gian tự động biến mất thì làm như sau:

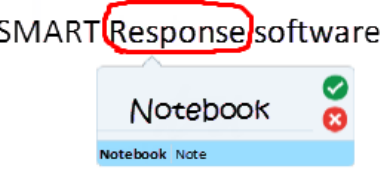
Nội dung	Ảnh minh họa
Chọn Bút thần kỳ trên thanh công cụ  Bên thanh bên chọn vào  Chọn số giây	
Khi bạn muốn nhấn mạnh 1 đối tượng nào đó ngoài việc sử dụng bút dạ quang thì có thể sử dụng bút thần kỳ. Chọn bút thần kỳ trên thanh công cụ  Vẽ một vòng tròn quanh đối tượng cần nhấn mạnh. Khi đó sẽ xuất hiện một đèn chiếu, chiếu vào đối tượng cần nhấn mạnh.	
Nếu bạn muốn phóng to để nhấn mạnh một đối tượng nào đó thì làm như sau : Vẽ một hình chữ nhật quanh đối tượng cần nhấn mạnh. Khi đó đối tượng sẽ được phóng to. Hình chữ nhật lúc này giống như là kính lúp.	

VI.2.2. Sử dụng bút văn bản (Cho môn ngoại ngữ).

- Chỉnh sửa văn bản trực tiếp bằng bút, nhận dạng chữ viết (tiếng Anh).
- + Nhận dạng chữ viết tay: Chọn bút văn bản trên thanh công cụ  , thiết lập màu, độ trong mờ..v.v và sau đó viết vào trang.



- + Chỉnh sửa văn bản:

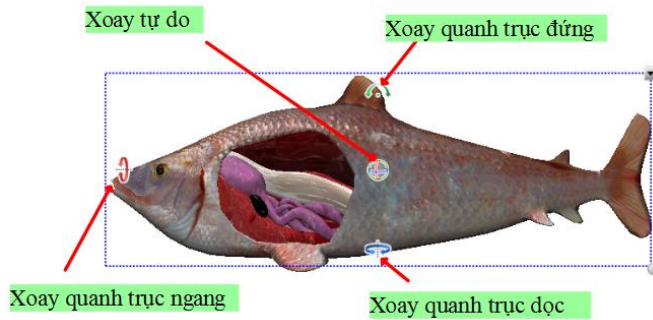
Chức năng	Mô tả	Minh họa
Xóa	Gạch ngang văn bản cần xóa	SMART SMART Notebook
Chèn khoảng trắng	Gạch dọc tại vị trí cần chèn khoảng trắng	SMART Notebook
Chèn văn bản	- Vẽ biểu tượng ^ tại nơi cần chèn văn bản. - Viết văn bản mới tại khung văn bản. Chữ viết sẽ được nhận dạng và chuyển sang chế độ văn bản. - Chọn  để chấp nhận chuyển đổi, hoặc chọn  để từ chối.	 Sample new text
Thay thế văn bản	- Vẽ vòng tròn xung quanh văn bản cần thay thế. - Viết vào khung văn bản mới xuất hiện. Chữ viết sẽ được nhận dạng và chuyển sang văn bản. - Chọn  để chấp nhận chuyển đổi, hoặc chọn  để từ chối.	 SMART Response software
Thay thế màu sắc văn bản	- Chọn một màu cần thay đổi trong bảng màu . - Vẽ vòng trong quanh văn bản cần đổi màu. - Chọn  để chấp nhận chuyển đổi, hoặc chọn  để từ chối.	 Sample new text
Thay thế màu sắc cho từ	- Chọn một màu cần thay đổi trong bảng màu . - Vẽ 1 hình bầu dục ngang văn bản cần đổi màu. - Chọn  để chấp nhận chuyển đổi, hoặc chọn  để từ chối.	 Sample new text

VI.2.3. Trình chiếu tệp tin 3D.

- Phần mềm SMART Notebook hỗ trợ các định dạng 3D như : *.dae; *.fbx; *.obj; *.skp.
- Bạn có thể thiết kế hình ảnh 3D với phần mềm Sketchup hoặc có thể tìm kiếm các định dạng 3D trên internet. Sau khi đã có trong tay 1 tệp tin 3D thì bạn sẽ chèn vào trang soạn thảo và bắt đầu trình chiếu.
 - + Trên thanh Trình đơn (Menu) chọn Chèn (Insert)→ Tệp tin 3D.
 - + Tiến hành trình chiếu.

- Có 2 cách trình chiếu:

Cách 1: Sử dụng trực tiếp trên trang.



Thao tác	Ảnh minh họa
Xoay quanh trục dọc.	
Xoay quanh trục ngang.	
Xoay quanh trục đứng.	
Xoay tự do.	

Cách 2: Sử dụng chế độ trình chiếu 3D.

+Chọn vào đối tượng 3D, bấm chuột phải → Chế độ trình chiếu 3D.

+Khi đó sẽ hiển thị màn hình trình chiếu chuyên biệt cho định dạng 3D.

Thao tác	Ảnh minh họa
Xoay quanh trục ngang.	
Xoay quanh trục đứng.	
Xoay quanh trục dọc.	
Thoát khỏi chế độ trình chiếu 3D.	

- Thiết lập tệp tin 3D:

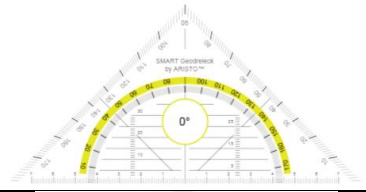
- Thêm chú thích cho hình ảnh 3D: bạn có thể thêm các chú thích cho hình ảnh 3D để tăng tính trực quan cho bài giảng của mình. Các bước làm như sau:

Thao tác	Ảnh minh họa
Nhập nhãn chú thích cho đối tượng: định dạng văn bản trước khi nhập.	
Chế độ cải trang: dùng mũ ảo thuật để cải trang cho hình ảnh 3D. Để sử dụng thì làm như sau: + Chọn vào hình ảnh 3D. + Chuột phải → Cải trang → Cải trang. + Chọn vào biểu tượng mũ ảo thuật ở góc dưới trái thì hình ảnh 3D sẽ hiển thị.	

VI.2.4. Sử dụng các công cụ đo lường.

- Được sử dụng trong môn toán, các môn học liên quan đến đo lường.

- Nó bao gồm các công cụ sau:

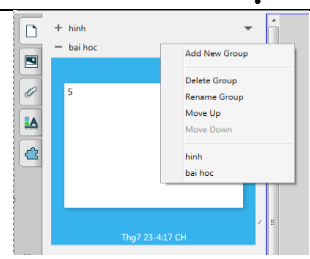
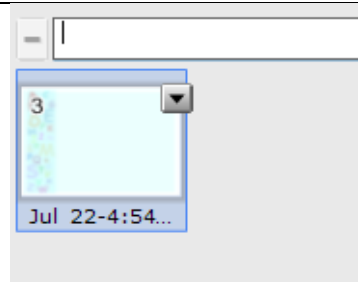
Thao tác	Ảnh minh họa
 Thước kẻ	
 Ê kê	
 Thước đo độ	
 Compa	

- + Chọn  trên thanh công cụ để mở các công cụ đo lường.
- + Chọn một công cụ đo lường và tiến hành đo.

VI.3 Các công cụ để soạn trước.

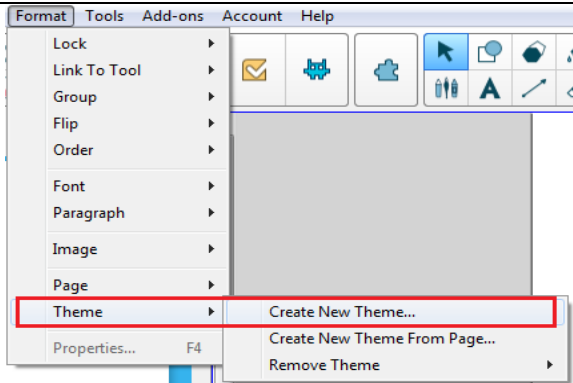
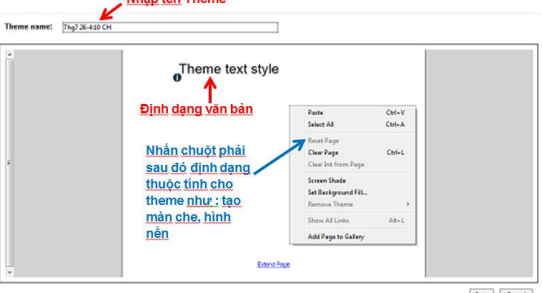
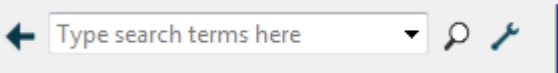
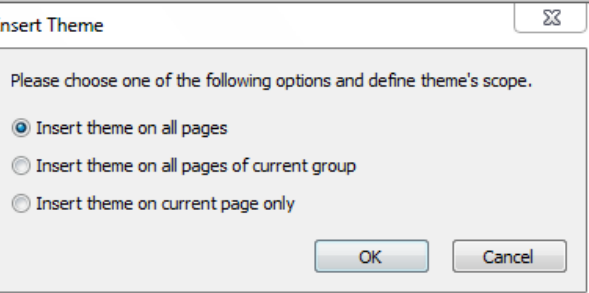
VI.3.1. Tạo nhóm trang.

- Dùng để quản lý các trang, phân chia thành các nhóm trang. Giúp quá trình đặt nền cho trang nhanh hơn...v.v.. Ví dụ có thể phân chia 2 nhóm trang: một là nhóm lý thuyết, hai là nhóm bài tập.
- Cách tạo và quản lý nhóm trang.

Thao tác	Ảnh minh họa
Tại thanh bên chọn  để mở trình duyệt trang. Tại trình duyệt trang chọn  để hiệu chỉnh nhóm trang.	
Chọn 'Add New Group' để thêm nhóm mới. Đặt tiêu đề cho nhóm trang.	
Kéo thả các trang vào các nhóm trang tương ứng.	

VI.3.2. Sử dụng Theme.

- Bạn có thể đặt nền cho từng trang bằng cách sử dụng đặt nền thông thường. Xem thêm phần thao tác với trang.
- Theme là các giao diện trang được thiết lập sẵn, sử dụng theme tiết kiệm thời gian đặt nền cho các trang, dễ dàng quản lý với những mẫu bài giảng khác nhau.
- Cách tạo theme.

Thao tác	Ảnh minh họa
Trên thanh trình đơn, chọn Định dạng (Format) → Theme → Tạo Theme mới (Create new theme).	
Thiết lập Theme. Chọn Lưu (Save) để lưu lại theme vừa tạo. Khi đó Theme vừa tạo sẽ nằm trong thư viện tài nguyên phần thư viện của tôi.	
Để gán Theme cho các trang thì làm như sau: Vào thư viện tài nguyên → Tài nguyên của tôi (My Content) → Nền và themes (Backgrounds and Themes) → Chọn một Theme nào đó. Hoặc có thể nhập tên Theme ở ô tìm kiếm tại trang tài nguyên:	
Khi kéo một Theme nào đó vào thì một cửa sổ xuất hiện. Nhập chọn một trong các lựa chọn: + Thêm Theme cho tất cả các trang (Insert theme on all pages).	

+ Thêm Theme vào tất cả các trang của nhóm hiện tại (Insert theme on all pages of current group). + Chỉ thêm Theme vào trang hiện tại (Insert theme on current page only).	
--	--

❖ TỔNG HỢP CÁC PHÍM TẮT TRONG SMART NOTEBOOK

- Alt + Enter >> Trình chiếu toàn màn hình
- Ctrl + { >> Căn lề trái
- Ctrl + | >> Căn giữa
- Ctrl + } >> Căn lề phải
- Ctrl + < >> Giảm kích cỡ của chữ
- Ctrl + = >> Subscript
- Ctrl + > >> Tăng kích cỡ của chữ
- Ctrl + 1 >> Select
- Ctrl + 2 >> Pen
- Ctrl + 3 >> Creative pen
- Ctrl + 4 >> Eraser
- Ctrl + 5 >> Line
- Ctrl + 6 >> Shape
- Ctrl + 7 >> Fill
- Ctrl + 8 >> Text
- Ctrl + 9 >> Magic pen
- Ctrl + A >> Chọn tất cả đối tượng
- Ctrl + B >> Kiểu chữ in đậm
- Ctrl + C >> Copy (sao chép)
- Ctrl + D >> Clone (nhân đôi)
- Ctrl + G/R >> Gộp/ tách nhóm
- Ctrl + I >> Kiểu chữ in nghiêng
- Ctrl + K/J >> Khóa/ Mở khóa đối tượng
- Ctrl + L >> Xóa hết nội dung có trên trang
- Ctrl + M >> Tạo trang mới
- Ctrl + N >> Tạo project mới
- Ctrl + O >> Mở file
- Ctrl + P >> In
- Ctrl + PgDn >> Sắp xếp đối tượng xuống dưới
- Ctrl + PgUp >> Sắp xếp đối tượng lên trên
- Ctrl + S >> Lưu
- Ctrl + Shift + = >> Superscript
- Ctrl + Shift + E >> Khóa nhưng cho phép di chuyển theo chiều dọc
- Ctrl + Shift + H >> Khóa nhưng cho phép di chuyển theo chiều ngang

- Ctrl + Shift + PgDn >> Sắp xếp đối tượng xuống dưới cùng
- Ctrl + Shift + PgUp >> Sắp xếp đối tượng lên trên cùng
- Ctrl + Shift + V >> Khóa nhưng cho phép di chuyển
- Ctrl + U >> Kiểu chữ gạch chân
- Ctrl + V >> Dán
- Ctrl + X >> Cắt
- Ctrl + Y >> Redo (Đến thao tác vừa mới thực hiện)
- Ctrl + Z >> Undo (trở về bước trước đó)
- F1 >> Help
- F4 >> Properties

❖ **THÔNG TIN LIÊN HỆ HỖ TRỢ KỸ THUẬT**

Hotline: 1900 96 96 59

Email: cskh.bhbt@gmail.com

[illegible]