

Chương IV. ĐA PHƯƠNG TIỆN

I. GIỚI THIỆU CHƯƠNG

1. Mục tiêu

Mục tiêu của chương này là cung cấp cho HS một số hiểu biết ban đầu về đa phương tiện, ưu điểm của đa phương tiện và một số khả năng tạo sản phẩm đa phương tiện.

Kiến thức

- Biết và phân biệt được dữ liệu đa phương tiện, ưu điểm của đa phương tiện và các ứng dụng của đa phương tiện trong cuộc sống.

Kĩ năng

- Bước đầu biết thiết kế một số sản phẩm đa phương tiện phổ biến hiện nay như âm thanh, video thông qua phần mềm.

Thái độ

- Có thái độ nghiêm túc khi học và làm việc trên máy tính.

2. Nội dung chủ yếu của chương

Chương IV gồm 5 bài (3 bài lí thuyết và 2 bài thực hành) được dạy trong 14 tiết và được phân bổ như sau:

Bài 12. Thông tin đa phương tiện (2 tiết).

Bài 13. Phần mềm ghi âm và xử lý âm thanh Audacity (4 tiết).

Bài thực hành 10. Tạo sản phẩm âm thanh bằng Audacity (2 tiết).

Bài 14. Thiết kế phim bằng phần mềm Movie Maker (4 tiết).

Bài thực hành 11. Tạo video ngắn bằng Movie Maker (2 tiết).

Việc phân bổ thời lượng cho mỗi bài chỉ là tương đối, nhà trường, GV có thể thay đổi thời lượng cho các bài sao cho phù hợp hơn với tình hình cụ thể của trường và trình độ nhận thức của HS.

3. Những điểm cần lưu ý và gợi ý dạy học

- a) Đây là chương giới thiệu một số kiến thức ban đầu về đa phương tiện. Chương này sử dụng một số phần mềm làm việc với dữ liệu đa phương tiện. Tất cả các phần mềm này đều là miễn phí. GV cần cài đặt các phần mềm này vào máy tính và tạo ra các biểu tượng tắt trên màn hình nền để dễ dàng làm việc. GV cũng có thể sử dụng các phần mềm tương tự khác để thực hiện bài giảng của mình.
- b) Dữ liệu đa phương tiện và phần mềm xử lý dữ liệu đa phương tiện rất đa dạng, GV có thể dùng các phần mềm khác thay thế. Các dạng phần mềm và dữ liệu đa phương tiện có thể thay thế:
 - Phần mềm thu âm và xử lý âm thanh.
 - Phần mềm chụp ảnh và xử lý video.
 - Phần mềm thiết kế hình ảnh động dạng GIF.
 - Phần mềm trình chiếu.
 - Phần mềm soạn thảo HTML.