



ỦY BAN NHÂN DÂN HUYỆN AN DƯƠNG
TRƯỜNG MẦM NON LÊ LỢI

**HƯỚNG DẪN LÀM TRÒ CHƠI TƯƠNG TÁC
CHO TRẺ MẦM NON
QUA ỨNG DỤNG ARTICULATE STORYLINE 3**

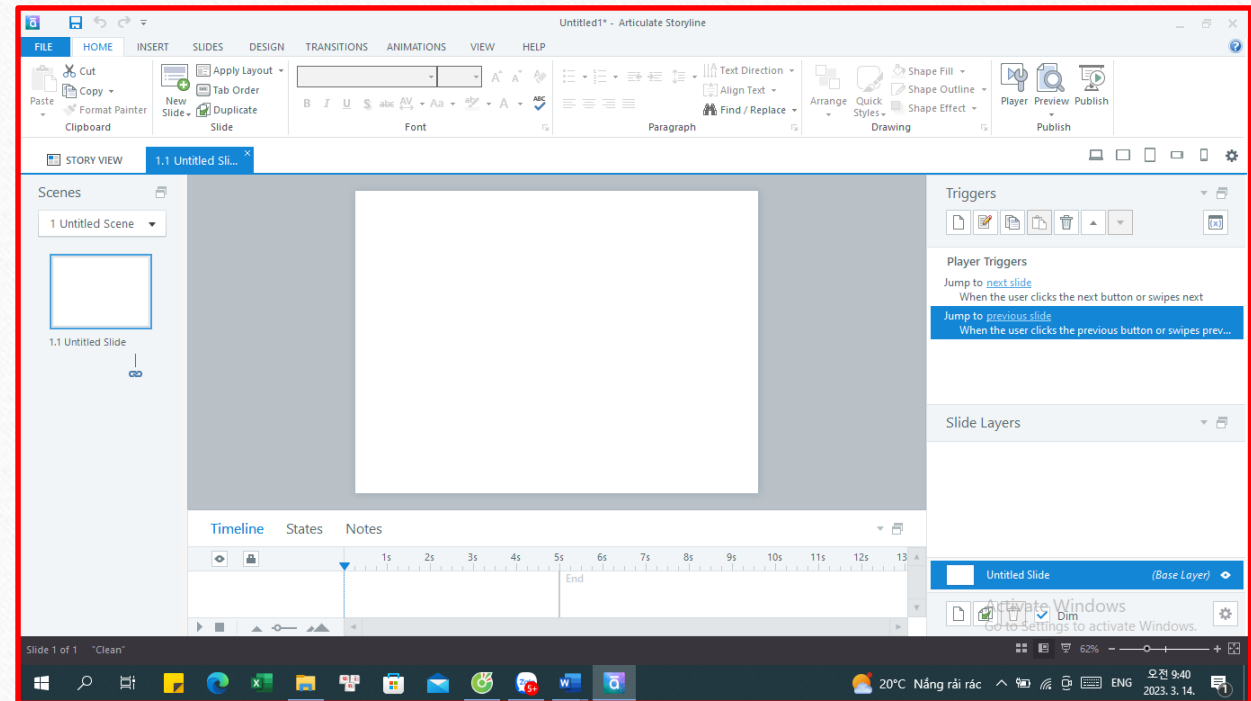
Giáo viên: Bùi Thị Mùi



Tháng 3 năm 2023

Articulate Storyline 3 là một phần mềm khá gọn nhẹ nhưng có đầy đủ tính năng để hỗ trợ giáo viên trong việc thiết kế bài giảng điện tử Elearning và thiết kế các trò chơi tương tác làm tăng sự trải nghiệm của trẻ mầm non. Các bước thực hiện thiết kế game tương tác như sau:

1. Bước 1: Tạo một mẫu mới



2. Bước 2:
Thêm các đối tượng
vào slide và thiết lập
các vị trí và vùng đích



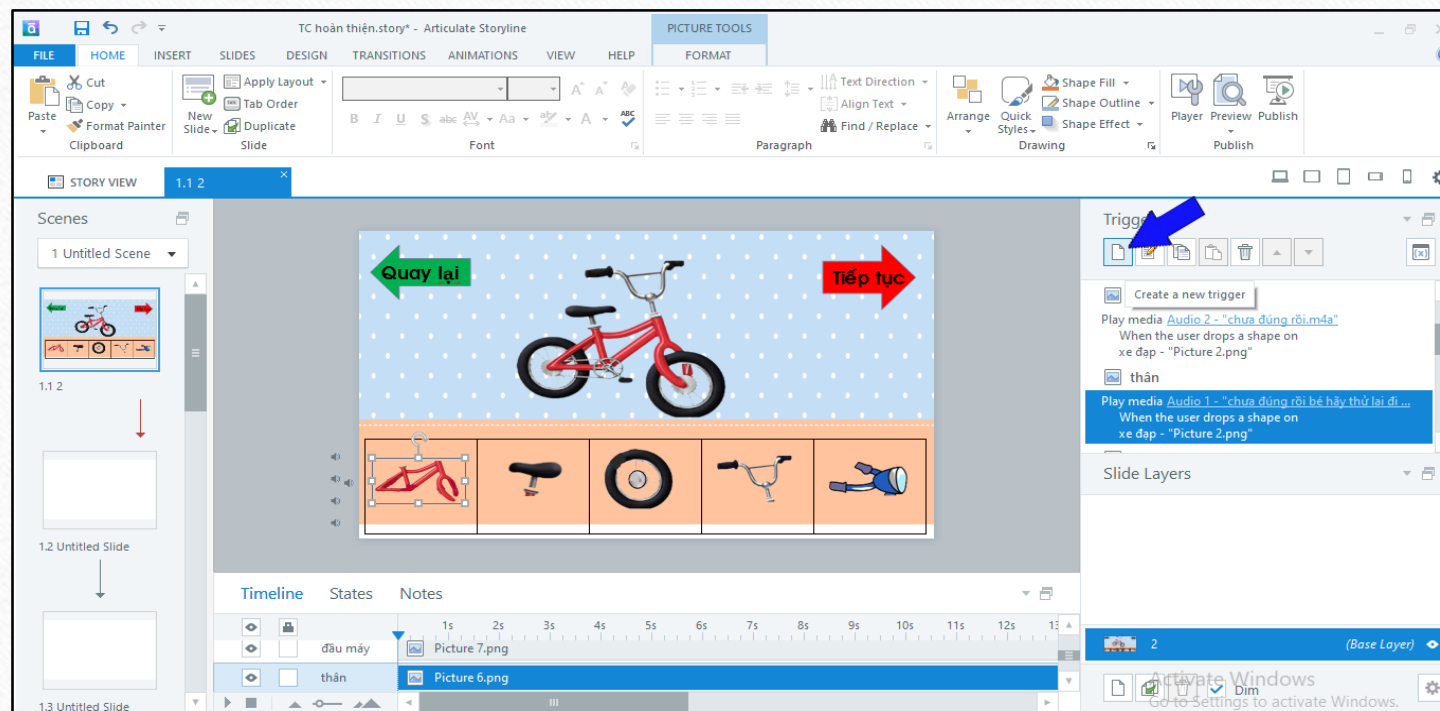
3. Bước 3: Thiết lập hoạt động kéo thả

Đặt tên đối tượng -> *Insert* -> *Convert to freeform slide*

Kích hoạt tính năng kéo và chỉ định mục tiêu thả để thiết lập vùng đích với đối tượng đúng.

* Với đối tượng sai

- Chọn đối tượng, chọn *Trigger*



Chọn các hiệu ứng
chạy lên chạy về:

Trigger Wizard

Action: Change state of

On Object: đầu hiện

To State: Drag Over

When: Object dropped on

Object: unassigned

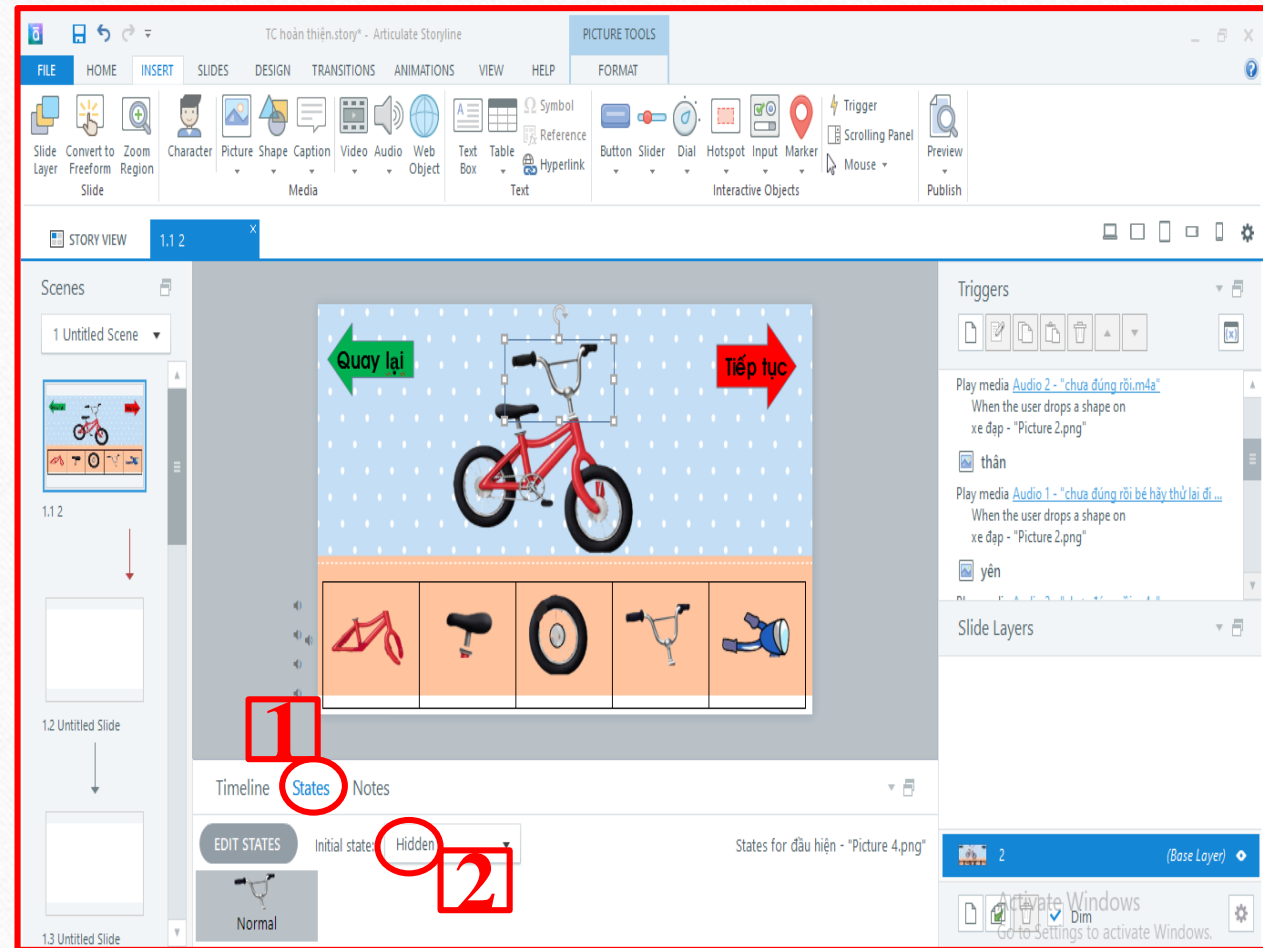
Dropped On:

- Left Arrow 1
- Right Arrow 1
- Picture
- Table

SHOW CONDITIONS

[i LEARN MORE...](#) **OK** CANCEL

* Với đôi tượng đứng cần copy thêm một đôi tượng thứ 2 gắn đúng vào vị trí của đôi tượng gốc, sau đó vào mục ẩn để ẩn đôi tượng.



- Làm cho đối tượng ẩn
hiện lại sau khi gặp thả:

Kích vào đối tượng ẩn -
> Trigger

Trigger Wizard

Action: Change state of

On Object: đầu hiện

To State: Normal

When: Object dropped on

Object: đầu

Dropped On:

- Left Arrow 1
- Right Arrow 1
- Picture
- Table

SHOW CONDITIONS

[i LEARN MORE...](#) **OK** CANCEL

4. Bước 4: Chèn âm thanh vào đối tượng

Kích vào đối tượng cần chèn âm thanh -> Trigger -> Edit -> Media -> From file -> đối tượng -> drop on -> vùng đích

Trigger Wizard

Action: Play media

Media: Audio 3 - chưa đúng rồi.m4a

When: Object dropped on

Object: đầu máy

Dropped On:

- Table
- bánh
- thân
- xe đạp

SHOW CONDITIONS

i LEARN MORE...

OK CANCEL

5. Bước 5: Tạo liên kết trang

Chọn công cụ vẽ hình Shapes để tạo hình bất kì. Ví dụ trong hình là mũi tên. Tạo hiệu ứng sang slide cần liên kết theo bảng Trigger Wizard

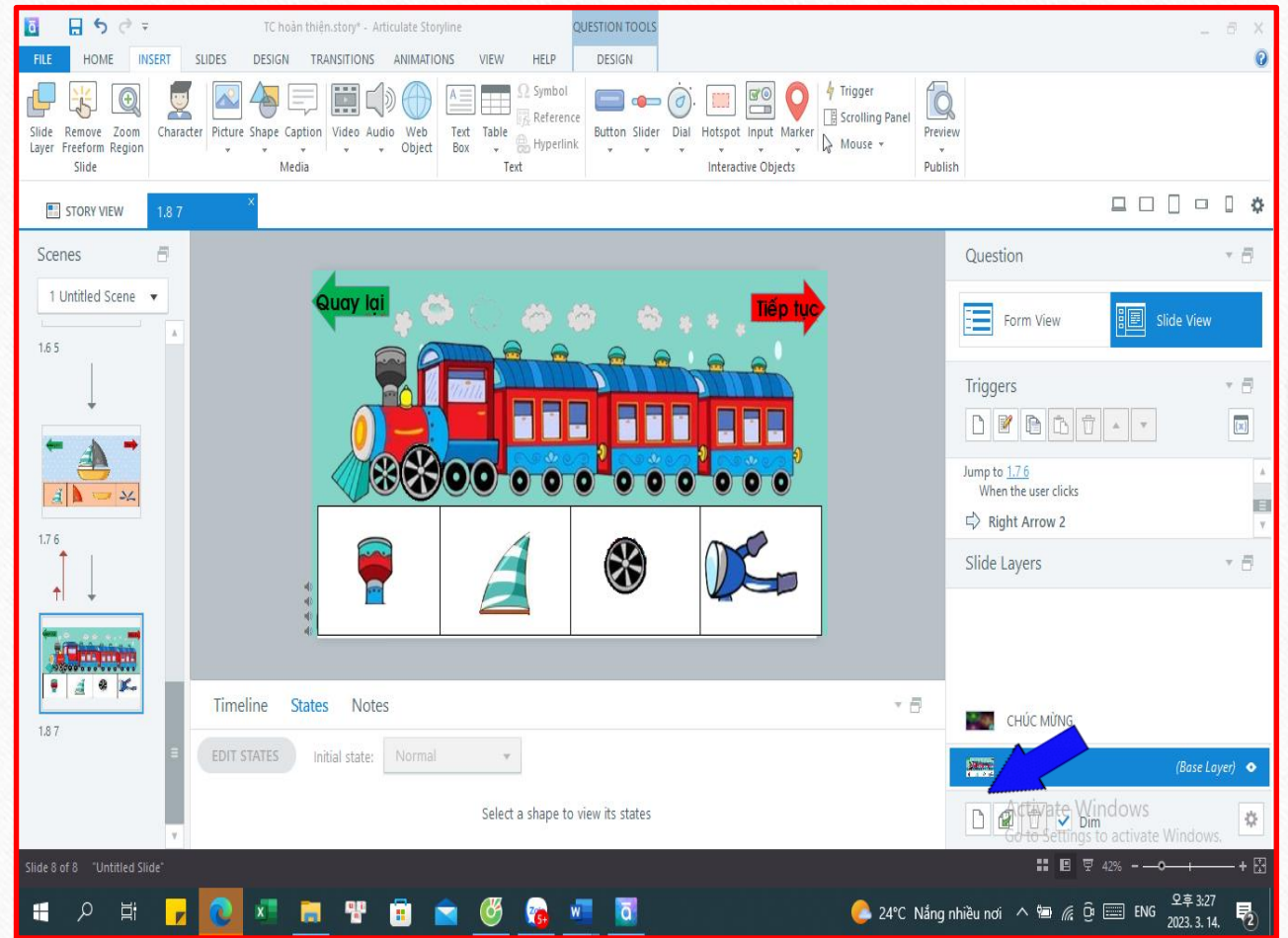
The screenshot displays the Articulate Storyline software interface. A red box highlights the 'DRAWING TOOLS' ribbon and the 'Trigger Wizard' dialog box. A blue arrow points to the 'Shape' tool in the ribbon. A red arrow points from the 'Shape' tool to a right-pointing arrow shape on a slide, which has the text 'Tiếp tục' (Continue) written on it. Another red arrow points from the 'Tiếp tục' text to the 'Trigger Wizard' dialog box. The dialog box is configured with the following settings:

- Action: Jump to slide
- Slide: next slide
- When: User clicks
- Object: Right Arrow 1

Buttons for 'SHOW CONDITIONS', 'LEARN MORE...', 'OK', and 'CANCEL' are visible. The 'Slide Layers' panel on the right shows a layer named '2' (Base Layer) with a trigger event 'Right Arrow 1' set to 'Jump to next slide'.

6. Bước 6: Tạo layer

Sử dụng các lớp (layer) để hiển thị nội dung bổ sung trên cùng một slide để đáp ứng với hành động của người học. Muốn tạo thêm lớp *Layer* kích vào *New slide* (hình tờ giấy gấp mép góc phải bên dưới màn hình)



7. Bước 7: Kiểm tra hoạt động của trò chơi

Kích chuột vào Preview, chọn xem từng slide, hoặc tất cả slide.

8. Bước 8: Lưu và xuất bản trò chơi

Sau khi trò chơi đã hoàn thành, lưu và xuất bản. Sau đó, chọn tab Xuất bản để xuất bản trò chơi. Có thể xuất bản trò chơi ở nhiều định dạng khác nhau để chia sẻ trên nhiều thiết bị khác nhau thành định dạng Flash hay HTML để tiện cho việc truyền tải hơn.

**Chúc các bạn thành công trong việc ứng dụng
Articulate Storyline 3 vào giảng dạy và học tập.**

