

Практическая работа 7

Тема: Использование триггеров в MS PowerPoint. Создание презентации-игры.

Цель работы: Формирование знаний, умений и навыков использования триггеров в программе MS PowerPoint, возможность практического применения полученных знаний.

Планируемые результаты обучения:

Предметные: формирование у обучающихся умения применения триггеров при создании презентаций.

Метапредметные: развитие умения создавать презентации с триггерами для решения учебных, реальных и жизненных задач, развитие компетентности в области использования ИКТ для представления информации и достижения результата.

Личностные: формирование коммуникативной компетентности в общении со сверстниками в процессе исследовательской и творческой деятельности.

Оборудование занятия:

- компьютеры
- мультимедийный проектор;
- программа-презентация по теме урока;
- примеры слайдов с использованием триггеров.

План урока

1. Организационный момент.
2. Актуализация опорных знаний.
3. Изучение нового материала.
4. Практическая часть.
5. Рефлексия. Подведение итогов. Оценивание.

Ход урока

1. Организационный момент

2. Актуализация опорных знаний

Гиперссылки – «активные» ссылки на другие слайды, другие документы, Web-страницы и т.д.

3. Изучение нового материала

Интерактивная презентация — это диалог пользователя с компьютером. Пользователь принимает решения, какой материал для него важный, и осуществляет выбор на экране нужного объекта с помощью мыши или нажатием клавиш. В этом случае выдается запрашиваемая информация.

Все интерактивные презентационные программы управляют событиями, т.е. когда происходит определенное событие (нажатие на клавишу, позиционирование курсора на экранный объект и т.п.), программа выполняет соответствующее действие.

Интерактивная презентация позволяет осуществлять поиск нужной информации, углубляясь в нее настолько, насколько это было предусмотрено разработчиком презентации.

Порции информации можно подавать:

- графически;
- в текстовом виде;
- посредством анимации или видеоклипов;

- чтением текста «от автора» и с использованием звуковых эффектов;
- с применением всех элементов в разнообразных сочетаниях.

Триггеры – элемент, при щелчке по которому начинается анимация. С помощью триггера можно задать действие любому объекту или группе действий нескольким объектам. Наличие триггеров значительно повышает интерактивность презентации.

Например, с помощью триггеров можно создать интерактивный тест на базе презентации. В качестве вариантов ответа могут выступать слова, цифры или изображения. Если ученик нажимает на неправильный вариант ответа, то ответ исчезает, в противном случае срабатывает любой эффект анимации, изменяющий размер, цвет или местоположения объекта.

Кроме того, с помощью триггеров в PowerPoint могут быть созданы викторины, игры, интерактивные плакаты и многое другое.

Для создания триггера в документе необходимо:

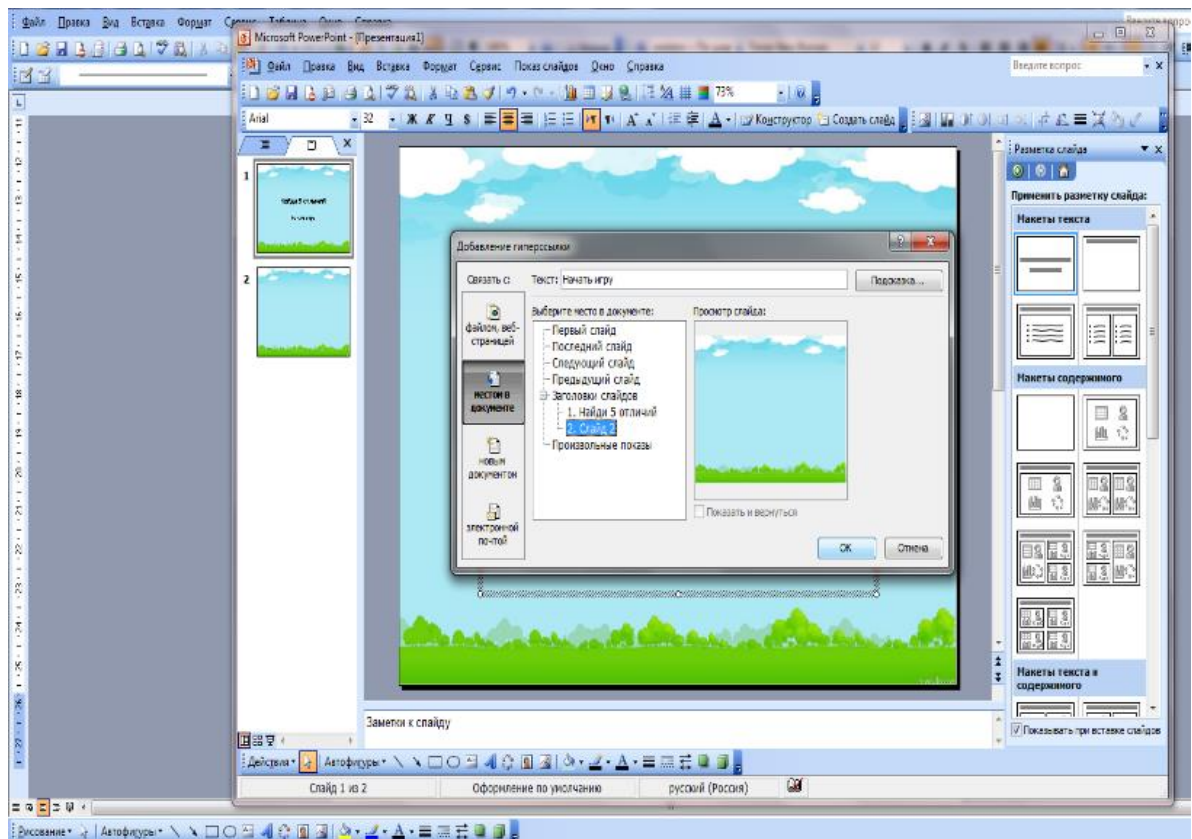
1. Добавить анимацию для объекта.
2. Настраиваем анимацию. Для этого выделяем объект. Используем вкладку *Анимация - настройка анимации - добавить эффект – Параметры эффектов*.
3. В появившемся диалоговом окне настройте параметры триггера.

4. Практическая часть.

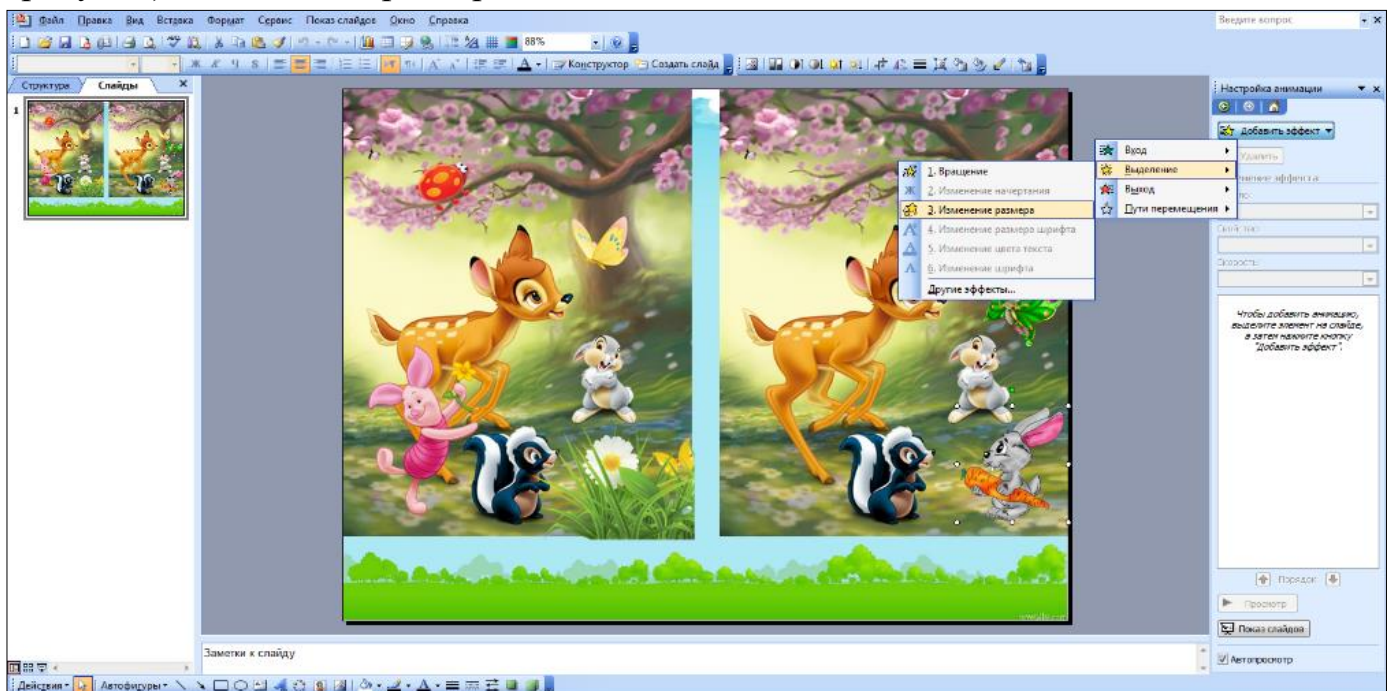
1. Создать титульный слайд в свободной форме.
2. Придумать задания для конкурсов, игр, тестов.
3. Подобрать материалы в соответствии с выбранной темой:
 - ✓ Фоновое оформление,
 - ✓ Картинки,
 - ✓ Текст....
4. Создать новые слайды с заданиями, инструкциями, комментариями (Приложения 1, 2):
 - ✓ Оформление произвольное;
 - ✓ Задания должны интерпретироваться однозначно;
 - ✓ Задания должны быть выполняемы;
 - ✓ Создать и настроить кнопки – вперед, назад, выход.
5. Для оформления заданий использовать триггеры, гиперссылки.
6. Для всех слайдов презентации – убрать флажок смена слайдов по щелчку (Переходы - Время показа слайдов - Смена слайдов).
7. Создать и оформить завершающий слайд со Списком источников.

Приложение 1

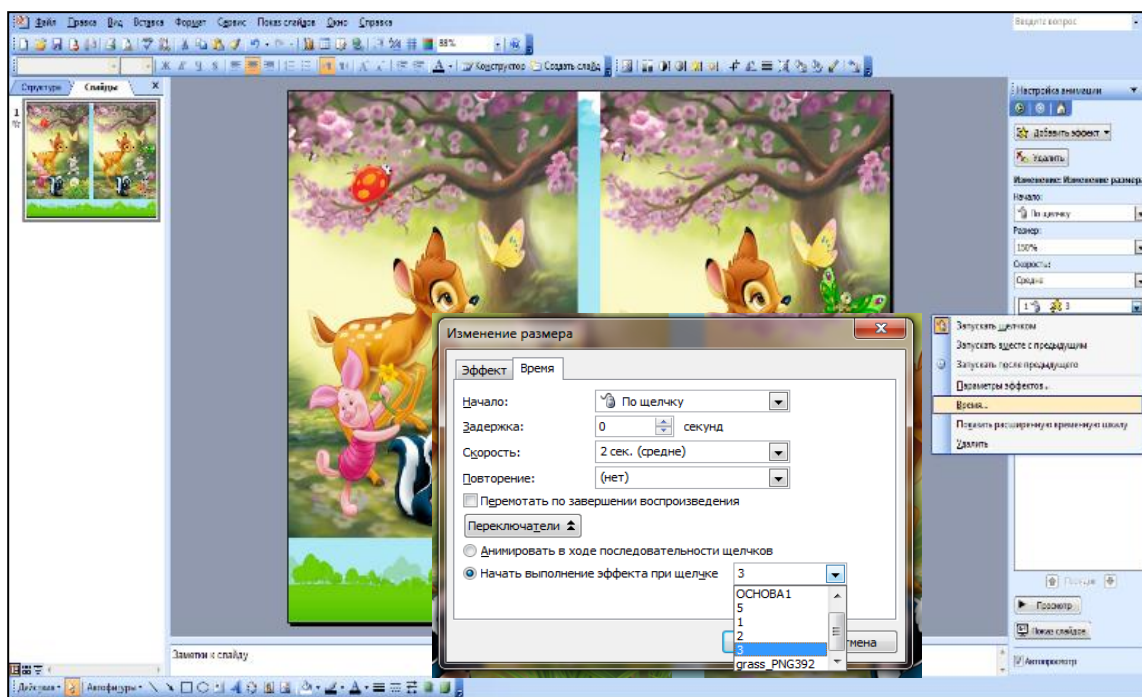
1. Создаем новую презентацию.
2. Для создания фона нажимаем на вкладку **Формат – Фон**. В открытом окне нажимаем на стрелку указывающую вниз. В выпадающем меню, нажимаем на **Способы заливки**. Выбираем вкладку **Рисунок**, далее жмем на кнопку **Рисунок** и находим рисунок с фоном. Далее нажимаем **Применить ко всем слайдам** (если необходимо дублировать фон на всех последующих слайдах). На первом слайде в Заголовке слайда пишем название нашей игры «**Найди 5 отличий**».



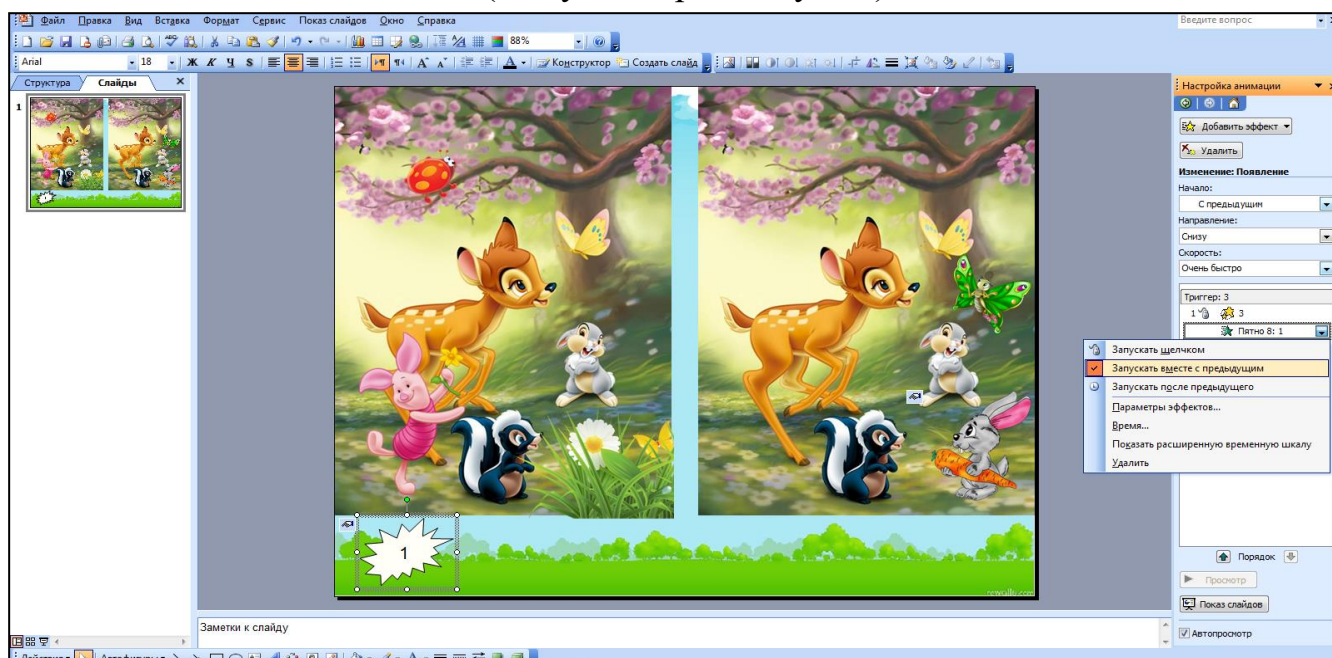
3. Создаем второй слайд. На этом слайде размещаем в виде текстового блока правила игры. Размещаем надпись **НАЧАТЬ ИГРУ**. Теперь нам нужно сделать так чтобы наша кнопка заработала, для этого нужно поставить на нее гиперссылку. Нажимаем правой кнопкой мыши на текст, в появившемся меню выбираем **Гиперссылка – МЕСТОМ В ДОКУМЕНТЕ – 3 СЛАЙД**.
4. Далее нам необходимо разместить на третьем слайде картинку для игры (**ВСТАВКА – РИСУНОК – ИЗ ФАЙЛА**). Копируем ее, и вставляем, так чтобы рядом у нас находились одинакового размера картинки.
5. Теперь нужно будет создавать отличия на картинках. Найти подходящие картинки с прозрачным фоном (с расширением PNG). С помощью **ВСТАВКА – РИСУНОК – ИЗ ФАЙЛА**, вставляем на слайд эти рисунки (накладываем картинки на основной рисунок). Уменьшаем размер и делаем объекты более незаметными.



6. Теперь нам нужно сделать так, чтобы при нажатии на отличие оно выделялось. Для этого настраиваем анимацию. Нажимаем на объект (в данном случае рисунок № 1) добавляем анимацию с помощью меню **ПОКАЗ СЛАЙДОВ - НАСТРОЙКА АНИМАЦИИ - ВЫДЕЛЕНИЕ – ИЗМЕНЕНИЕ РАЗМЕРА**.
7. После того как мы наложили анимацию «Выделение» заходим в область анимации, там на нашем объекте правой кнопкой мыши вызываем меню – **ВРЕМЯ – ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛИ – НАЧАТЬ ВЫПОЛНЕНИЕ ЭФФЕКТА ПРИ ЩЕЛЧКЕ – И ТАМ ВЫБИРАЕМ ОБЪЕКТ, С НАЗВАНИЕМ РИСУНКА (В НАШЕМ СЛУЧАЕ РИСУНОК 1)**.



8. Вставляем любую автофигуру (под нашими картинками, копируем ее 5 раз. Нумеруем наши фигуры, в нашем случае звездочку, от 1 до 5, для этого используем функцию «Надпись» (**ВСТАВКА – НАДПИСЬ**).
9. Далее чтобы мы не запутались, сколько же нашлось отличий, нужно сделать так, чтобы после каждого нажатия на отличия выходили звездочки. Для этого нам нужно поставить анимацию. Выделяем **АВТОФИГУРУ 1** (в нашем случае звёздочку) и добавляем анимацию входа (любую понравившуюся).



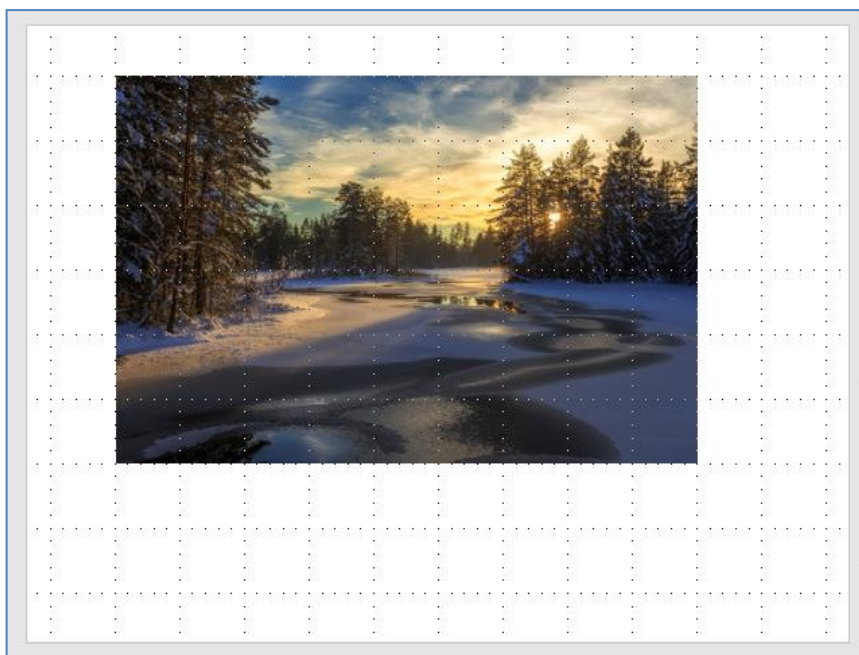
10. В области анимации для нашей звездочки выбираем в настройках – **ЗАПУСКАТЬ ВМЕСТЕ С ПРЕДЫДУЩИМ**. Меняем **ПОРЯДОК** анимации, звездочку ставим после рисунка, для этого нужно выделить анимацию звезды и перетащить ее **ВНИЗ** с помощью **СТРЕЛОК** внизу области анимации.
11. После того как все 5 отличий сделано, создаем новый слайд. На нем мы можете сделать уже другое задание, а можно просто написать «**МОЛОДЦЫ**». Интерактивная игра готова!

Приложение 2

Способ 1. Создание пазлов с помощью пересечения объектов.

1. Создадим пустой слайд и вставим то изображение, из которого мы будем создавать пазл.

Изменим размер изображения и разместим изображение в правой части для того, чтобы левая часть была свободная, или создадим второй пустой слайд для формирования самих пазлов.



2. В данном примере мы будем создавать собственные пазлы, не используя готовые шаблоны.

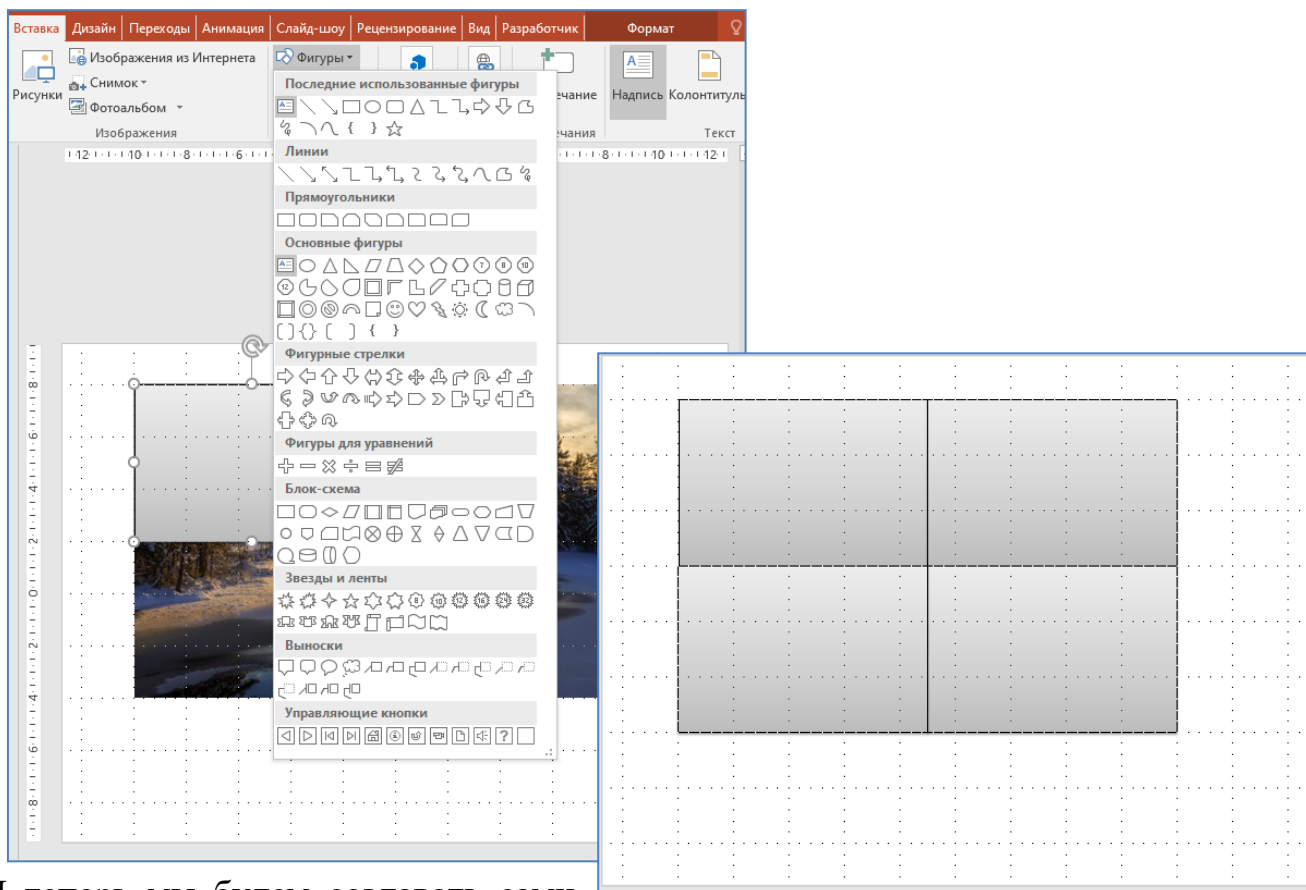
Выберем **ВСТАВКА – ФИГУРЫ – ПРЯМОУГОЛЬНИК**.

Размещаем прямоугольник поверх изображения.

Теперь совмещаем верхний левый угол прямоугольника с левым верхним углом изображения. Для этого левой кнопкой мыши переносим изображение, и мы видим, что появляются горизонтальная и вертикальная пунктирные линии. Это обозначает, что углы совпали.

Выделим изображение и на вкладке **ФОРМАТ** обращаем внимание на высоту и ширину изображения

По горизонтали и по вертикали мы будем размещать по два прямоугольника. Поэтому необходимо, чтобы прямоугольники составляли ровно половину как по вертикали, так и по горизонтали. Таким образом фигурами закрываем полностью всё изображение.

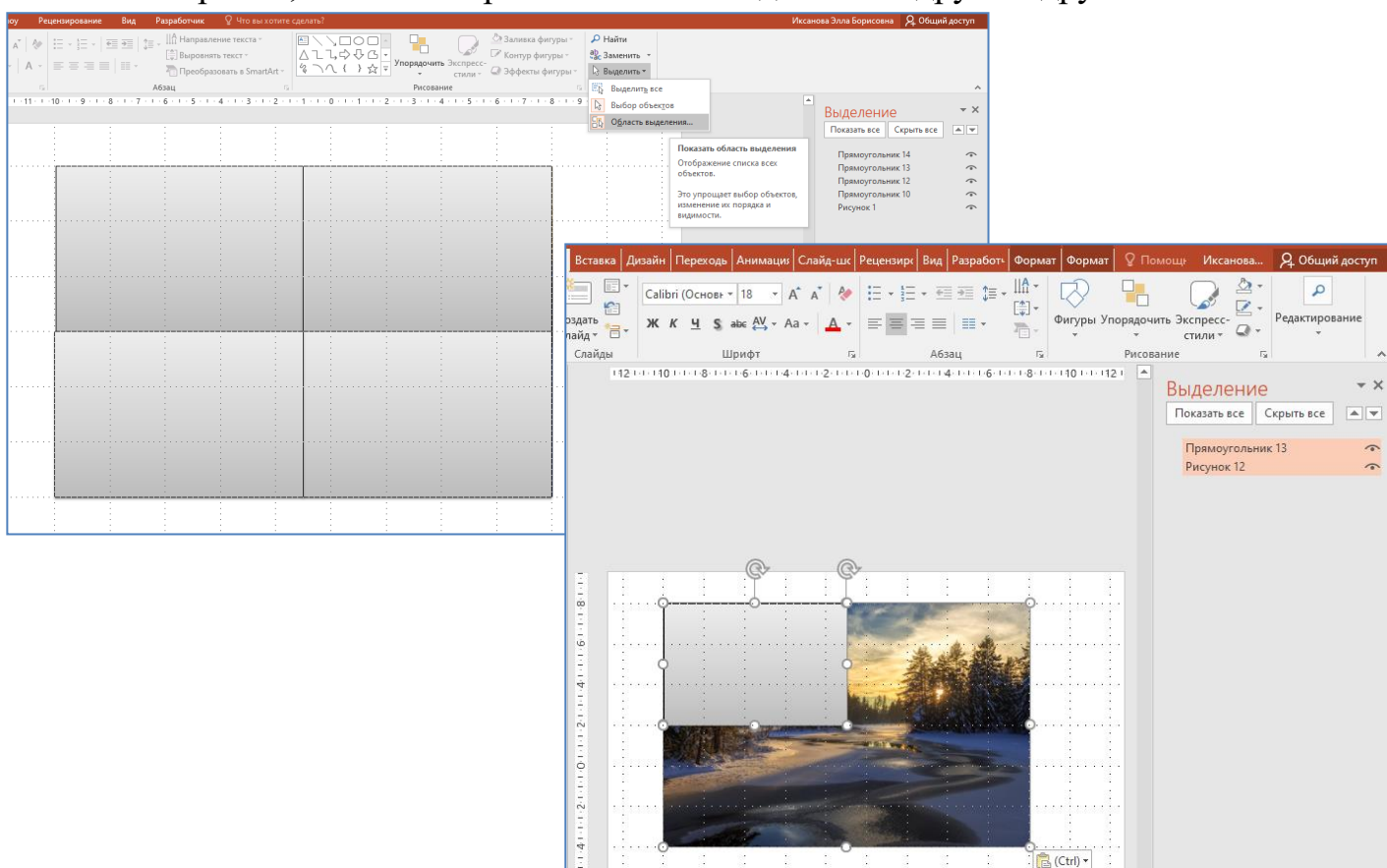


3. И теперь мы будем создавать сами пазлы из изображения.

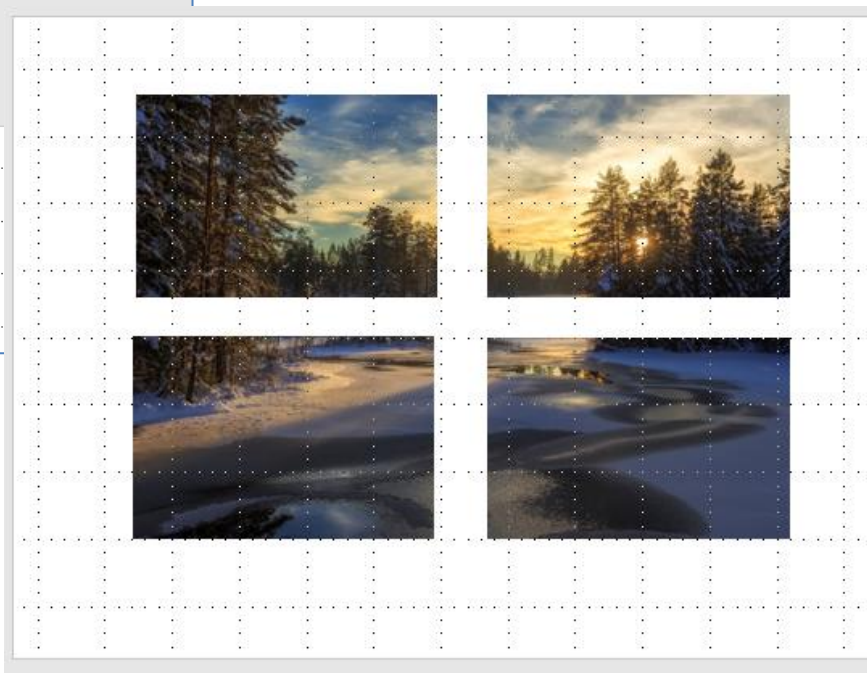
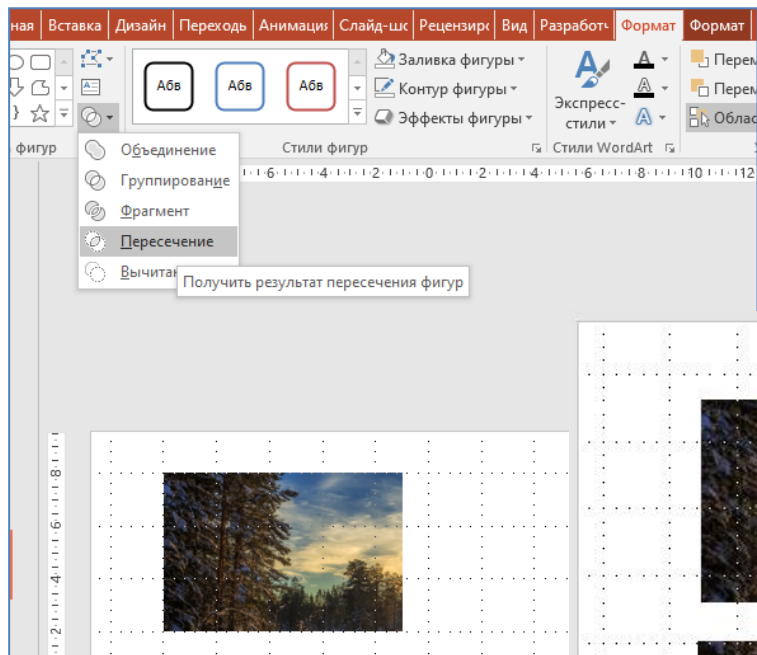
На вкладке **ГЛАВНАЯ** выбираем **ВЫДЕЛИТЬ – ОБЛАСТЬ ВЫДЕЛЕНИЯ**.

В области **ВЫДЕЛЕНИЕ** мы видим все те фигуры, которые расположены на данном слайде.

В списке объектов выбираем **РИСУНОК** и один из **ПРЯМОУГОЛЬНИКОВ**. Затем копируем и вставляем. Переносим в свободную левую часть или на другой слайд, таким образом, чтобы изображения не накладывались друг на друга.

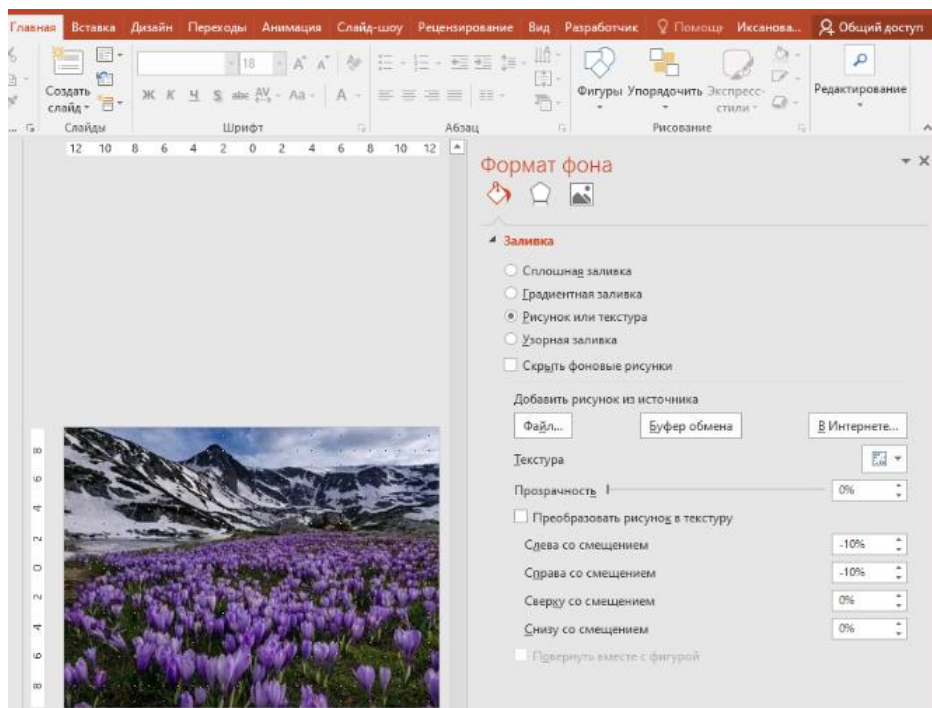


4. Затем выбираем средства рисования **ФОРМАТ – ОБЪЕДИНИТЬ ФИГУРЫ – ПЕРЕСЕЧЕНИЕ**. Таким образом мы получаем первую часть наших пазлов. Аналогично поступаем с остальными фигурами и получаем четыре пазла:

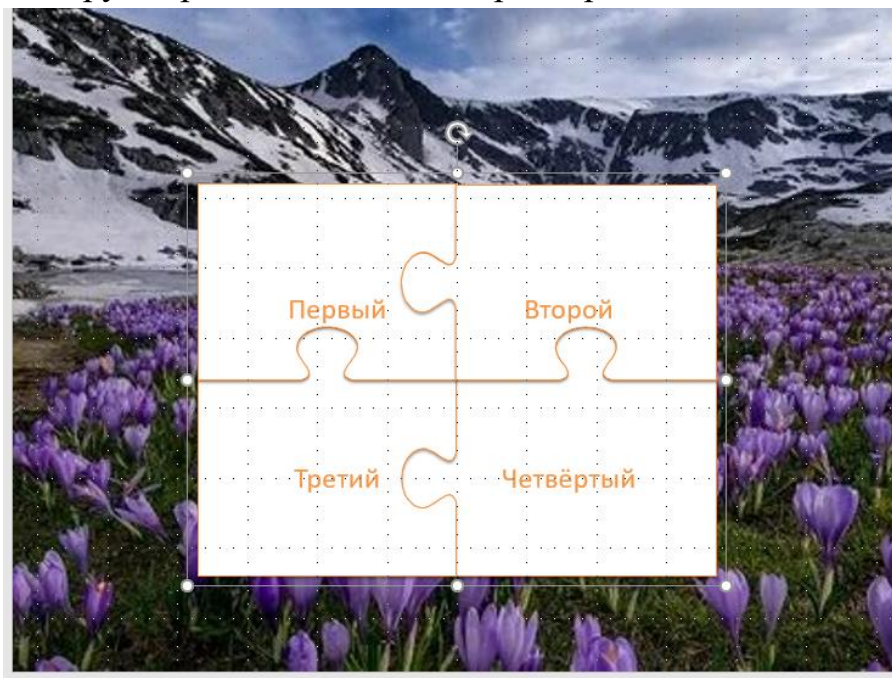


Способ 2. Создание пазлов с помощью заливки фона.

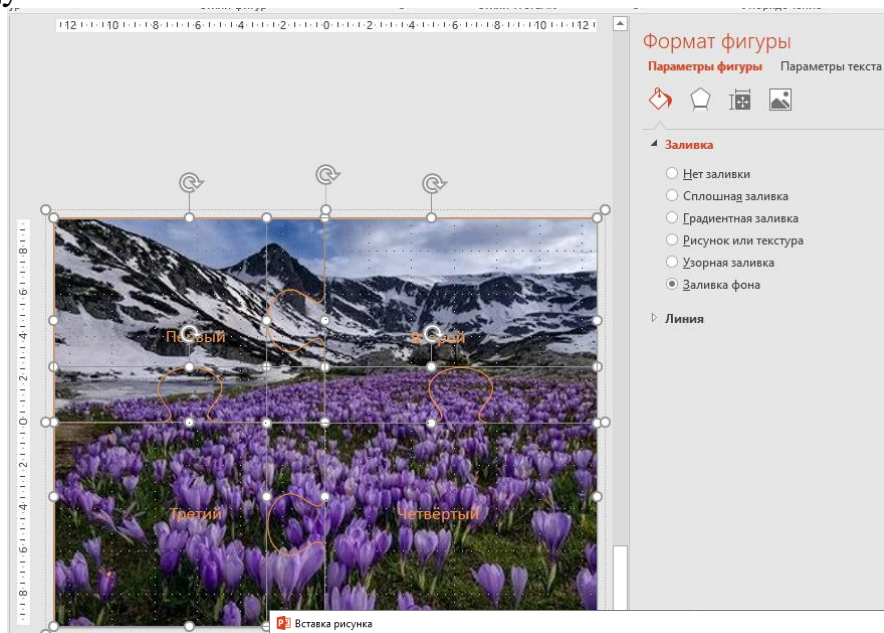
1. Переходим на пустой слайд. Нам необходим рисунок и готовый шаблон с 4 элементами (можно взять любое количество элементов). Нажимаем Правой кнопкой мыши по фону – **ФОРМАТ ФОНА – РИСУНОК И ТЕКСТУРА – ФАЙЛ** – в качестве файла выбираем то изображение, которое мы будем создавать.



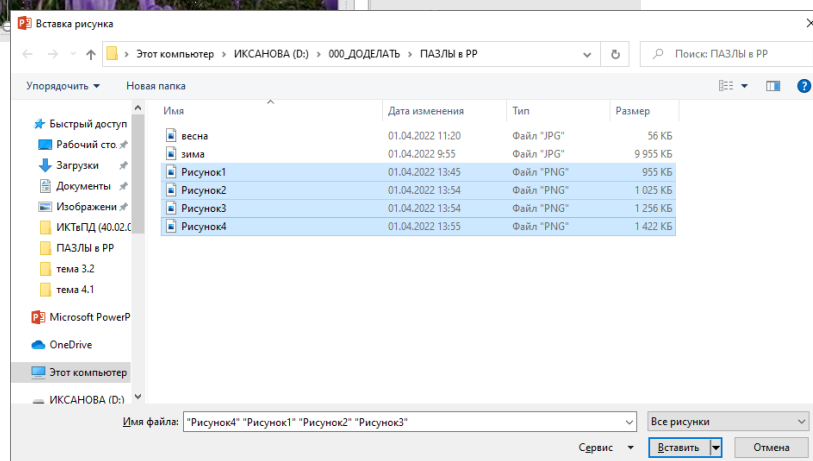
- Копируем и вставляем шаблон пазлов.
Выделяем пазлы и группируем их.
Растягиваем сгруппированные пазлы до размера слайда.

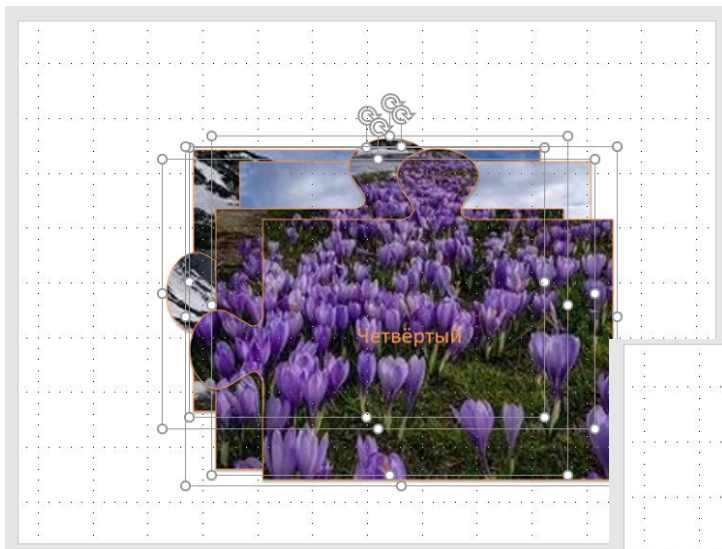


- Выделяем пазлы и в контекстном меню выбираем **ФОРМАТ ФИГУРЫ – ЗАЛИВКА ФОНА**.
- Разгруппировать пазлы.
Затем необходимо каждый пазл сохранить в виде рисунка – в контекстном меню выбрать команду **СОХРАНИТЬ КАК РИСУНОК**.



- Вставить Сохраненные рисунки на новый слайд уменьшить, снять выделение, разместить правильно.





Перечень используемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

1. Гаврилов, М. В. Информатика и информационные технологии: учебник для среднего профессионального образования / М. В. Гаврилов, В. А. Климов. — 4-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2019. — 383 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-03051-8. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://www.biblio-online.ru/bcode/413451>
2. Трофимов, В. В. Информатика в 2 т. Том 1: учебник для СПО / В. В. Трофимов; под ред. В. В. Трофимова. — 3-е изд., пер. и доп. — М.: Издательство Юрайт, 2018. — 553 с. — (Серия: Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-02518-7. — Режим доступа: www.biblio-online.ru/book/87EC2130-3EBB-45B7-B195-1A9C561ED9D9.
3. Трофимов, В. В. Информатика в 2 т. Том 2: учебник для СПО / В. В. Трофимов; отв. ред. В. В. Трофимов. — 3-е изд., пер. и доп. — М.: Издательство Юрайт, 2018. — 406 с. — (Серия: Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-02519-4. — Режим доступа: www.biblio-online.ru/book/14FE5928-69CF-41EC-A00B-3979EC8273C8.