

Практическая работа 4

Тема: Создание триггеров в презентациях PowerPoint

Цель занятия: научиться эффективно использовать возможности программы PowerPoint, применять триггеры в дидактических играх или других мультимедийных педагогических продуктах.

Триггер в переводе с английского означает – спусковой крючок, затвор. С помощью триггера можно задать действие любому объекту. Причем последовательность этих действий мы можем выбирать в зависимости от желания и ситуации на уроке. Открывать задание можно по мере его выполнения. Щелчок левой кнопкой мыши по объекту анимирует его, заставляя выполнять заранее заданное действие. 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.

Практическая часть: Создание слайда с триггерами

Попробуем создать тест- презентацию с использованием триггеров. Результатом нашей работы будет слайд презентации, внешний вид которого показан на рисунке.



1. **Подготовительный:** Продумываем сюжет тренажёра.
 - 1.1. **Подбираем иллюстрации.** Изображения должны быть качественные. Желательно, на прозрачном фоне.
 - 1.2. **Создаем слайд.** Запускаем редактор Power Point. Перед нами чистый лист - слайд создан.

1.3. Заполняем слайд. Размещаем вопрос и варианты ответов. В нашем случае их три (один - правильный, два - неправильных).

Задумка: при правильном ответе появляется Светофор весёлый, а при неправильном – Светофор сердитый. Подбираем соответствующие картинки.



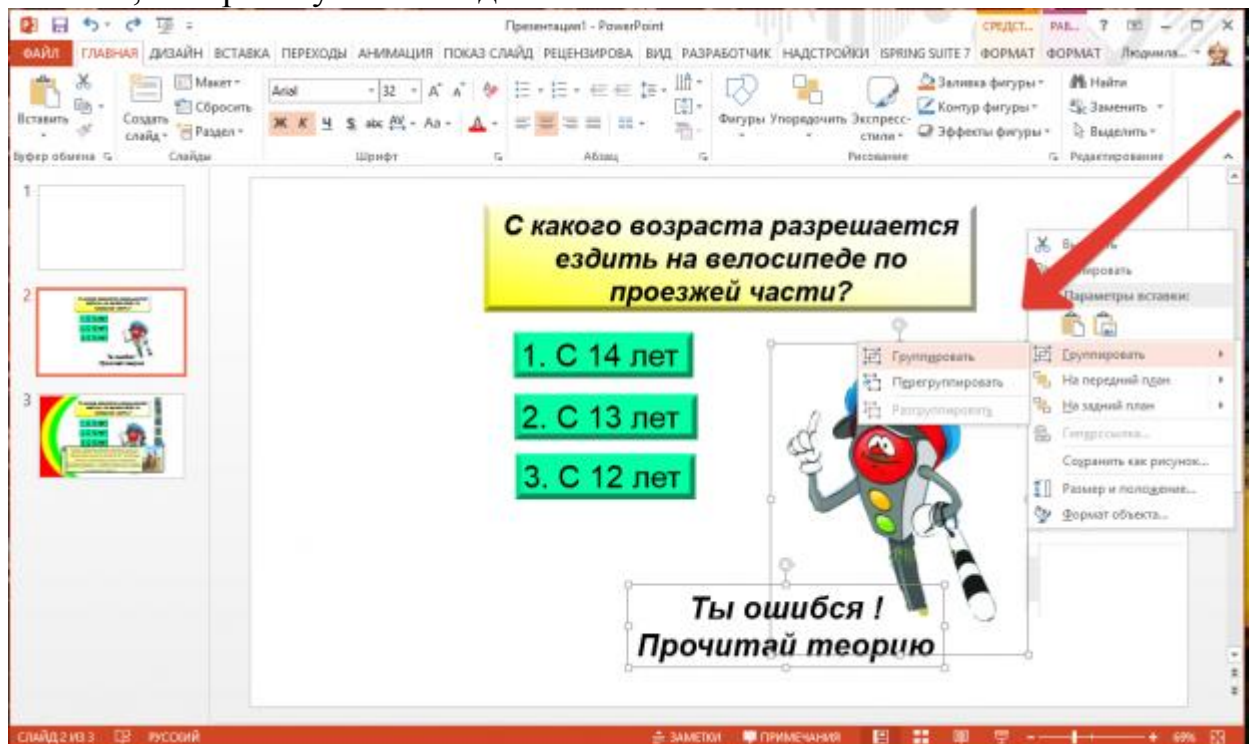
1.4. Размещаем все элементы на слайде так, чтобы они не загромождали друг друга.

2. Практический: Анимация объектов

2.1. Пишем текст: МОЛОДЦЫ! и ТЫ ОШИБСЯ! ПОВТОРИ ТЕОРИЮ

2.2. Группируем текст и иллюстрацию

Для того, чтобы Фигура и текст с ответом действовали как единое целое, их нужно сгруппировать. Удерживая кнопку Shift, щёлкаем правой кнопкой по тем объектам, которые нужно объединить.

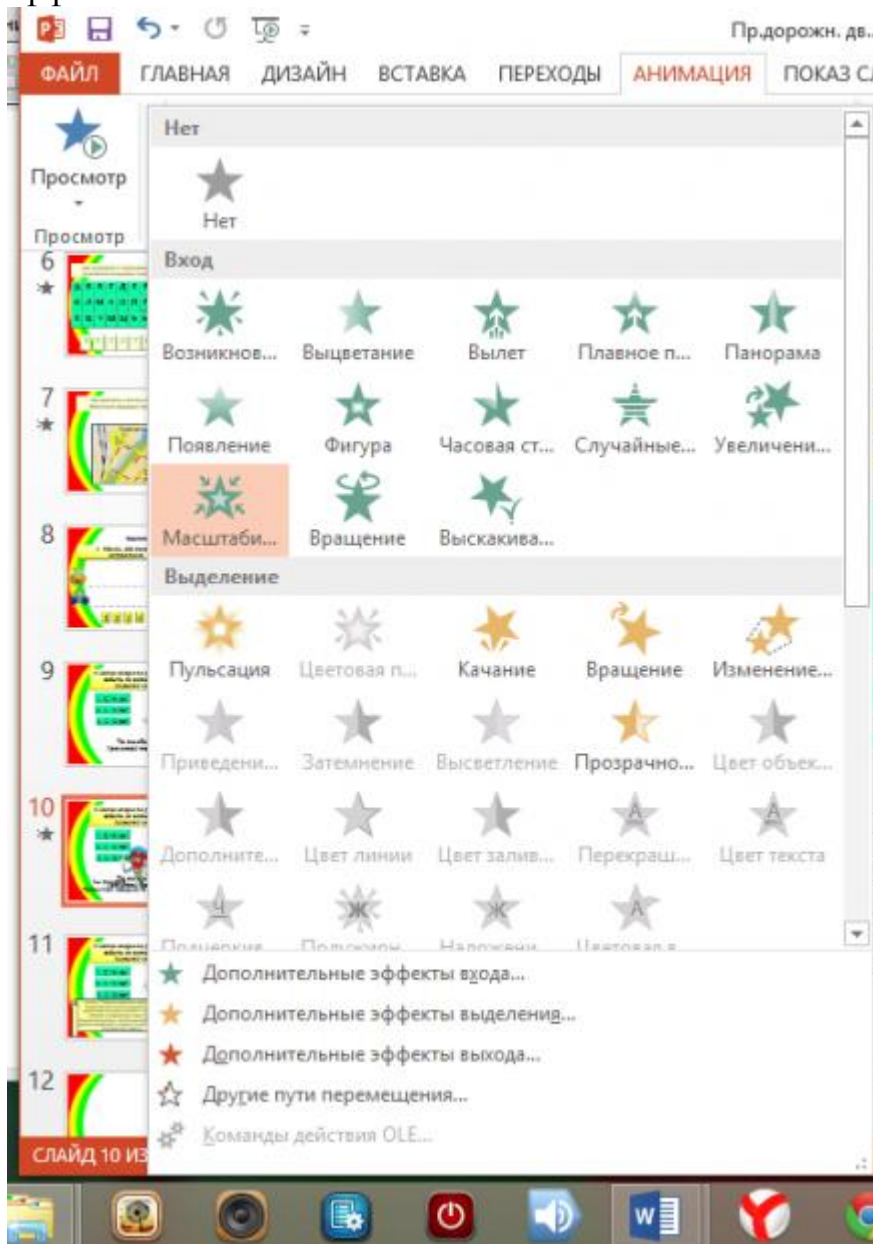


В новом окне выбираем: Группировать – группировать

Т.к. неправильных ответов 2, то и «сердитых Светофора» тоже 2.

2.3. Рисункам задаем анимацию. Присваиваем неправильному ответу анимацию **Входа** (например, «Масштабирование») Выделяем объект (правая кнопка мыши).

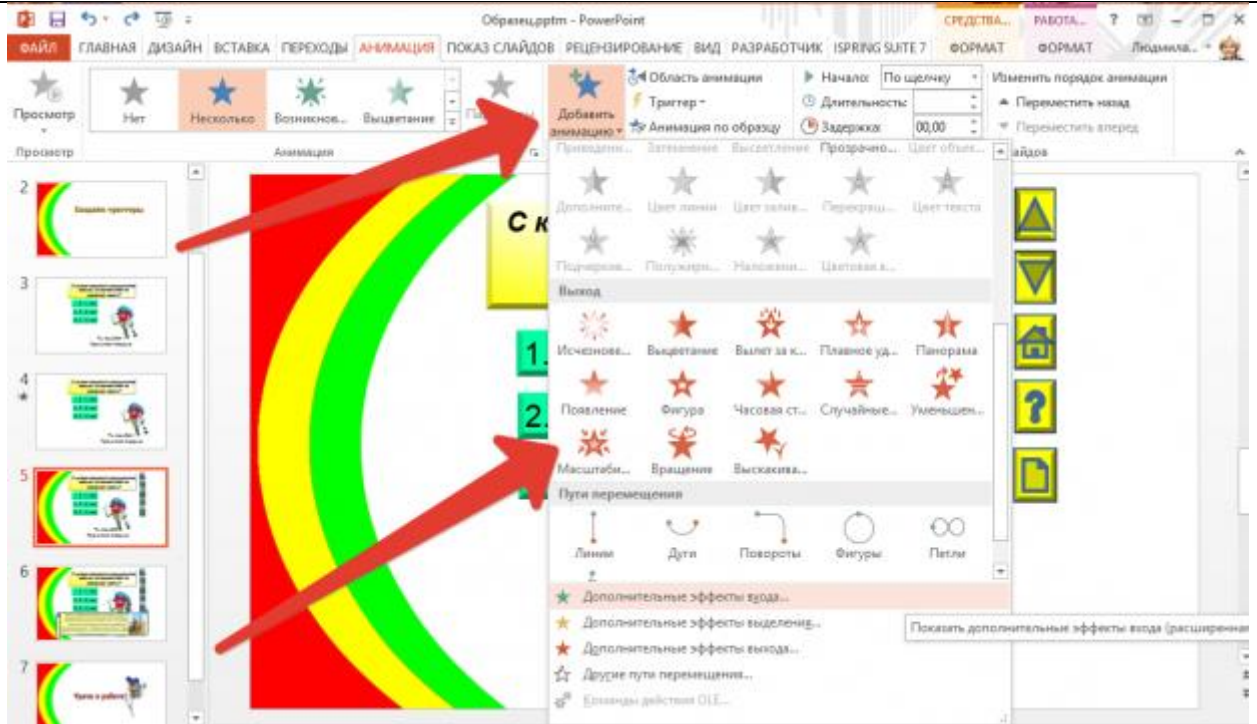
Анимация (1) – Настройка анимации (2) – открылось окно (3) - выбираем эффект.



В данном случае Масштабирование.
Нажимаем ОК.

2.4. Добавляем Анимацию на Выход объекта.

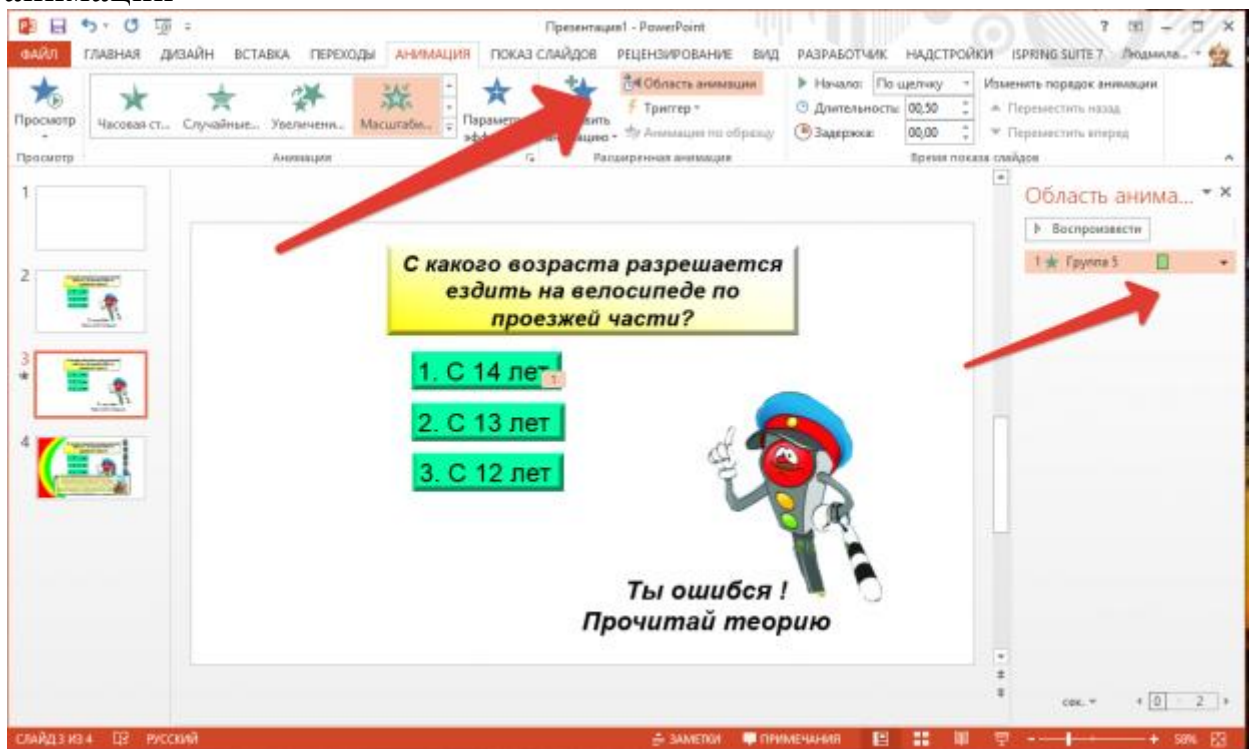
2.5. Картинка на слайде, после ответа ребёнка, должна исчезнуть. Выделяем объект (правая кнопка мыши) – Добавить эффект (1) – Выход (2) – Масштабирование (3).



3. Практический: Присваиваем триггеры

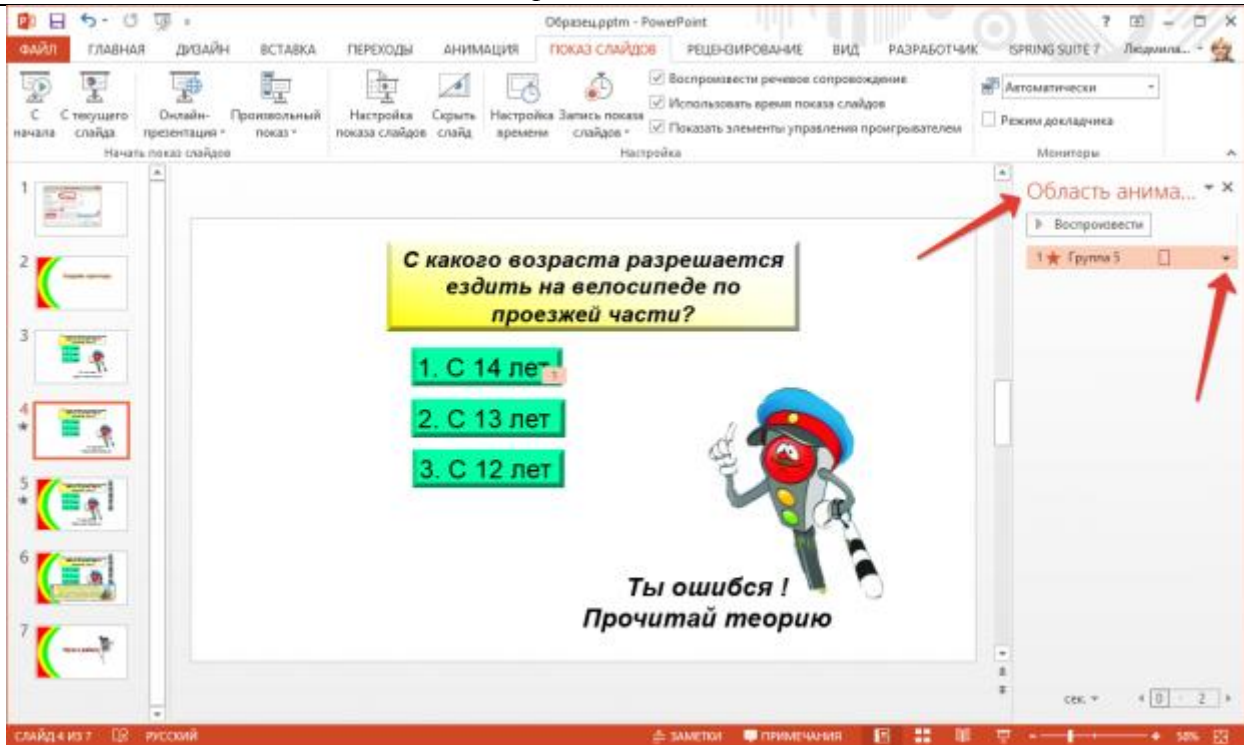
3.1. Триггер на эффект ВХОД

Создадим триггер для эффекта Вход. На рабочей панели активируем **Область анимации**

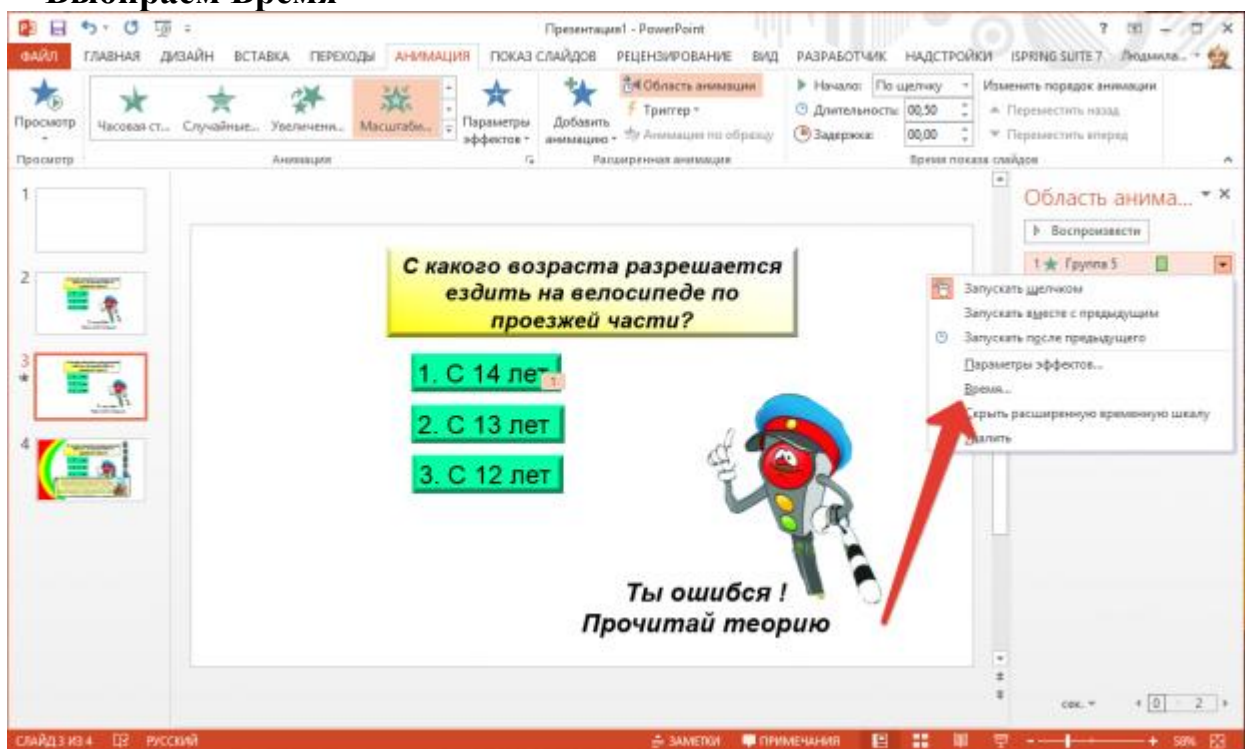


3.2. Выделение Области анимации

В **Области анимации** нажимаем на треугольник. Курсор принимает вид вертикальной линии со стрелками на концах, и щелкаем ПРАВОЙ кнопкой, вызывая меню, где нужно отыскать строку "Время...".



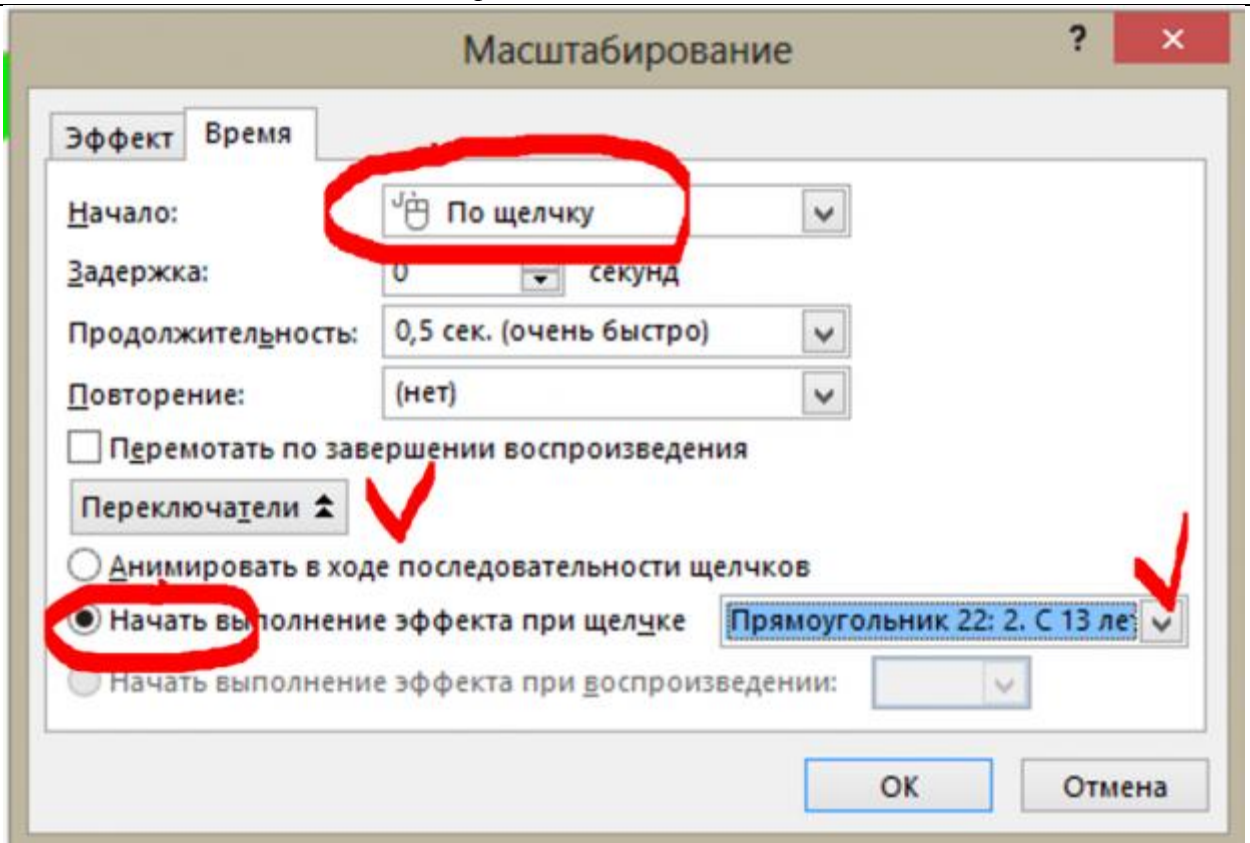
3.3. Область Время Выбираем Время



Появляется новое окно.

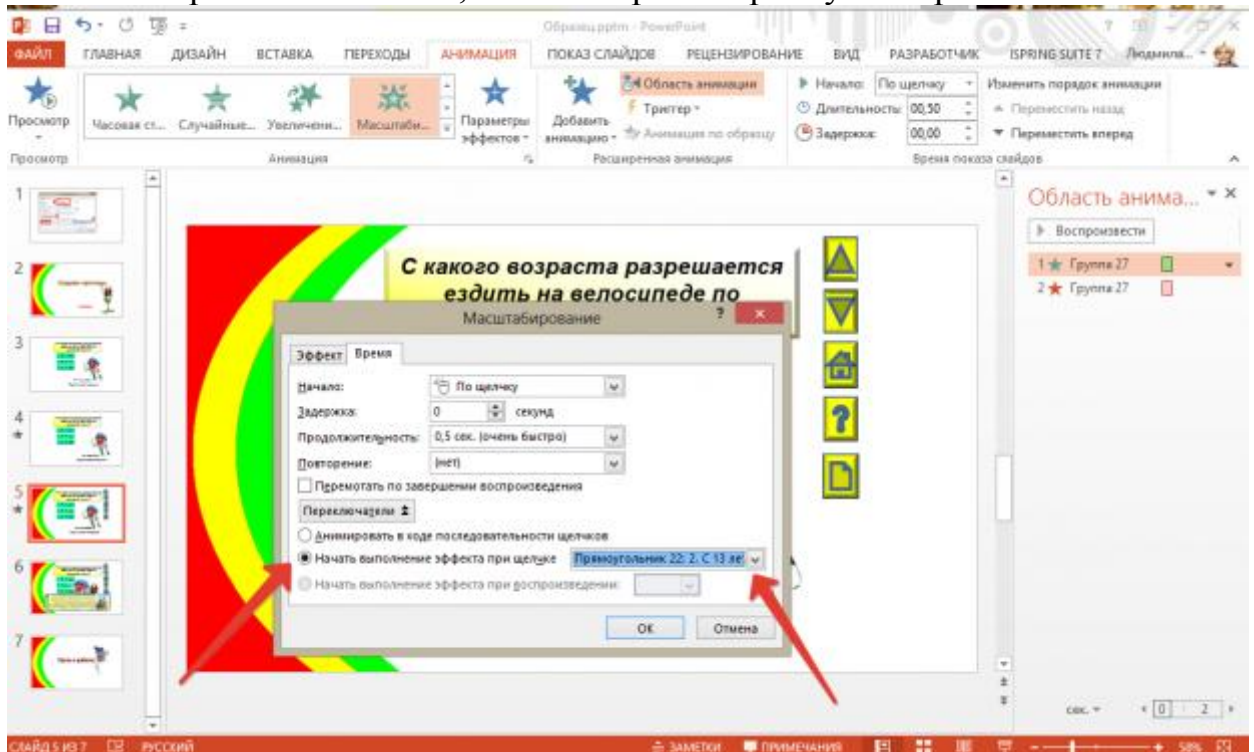
3.4. Переключатели

В появившемся окне выбираем начало По щелчку, Находим кнопку "Переключатели". Именно с ее помощью формируется триггер. Щелкаем по этой кнопке. Под кнопкой появятся две строки. Нам нужна строка - "Начать выполнение эффекта при щелчке".



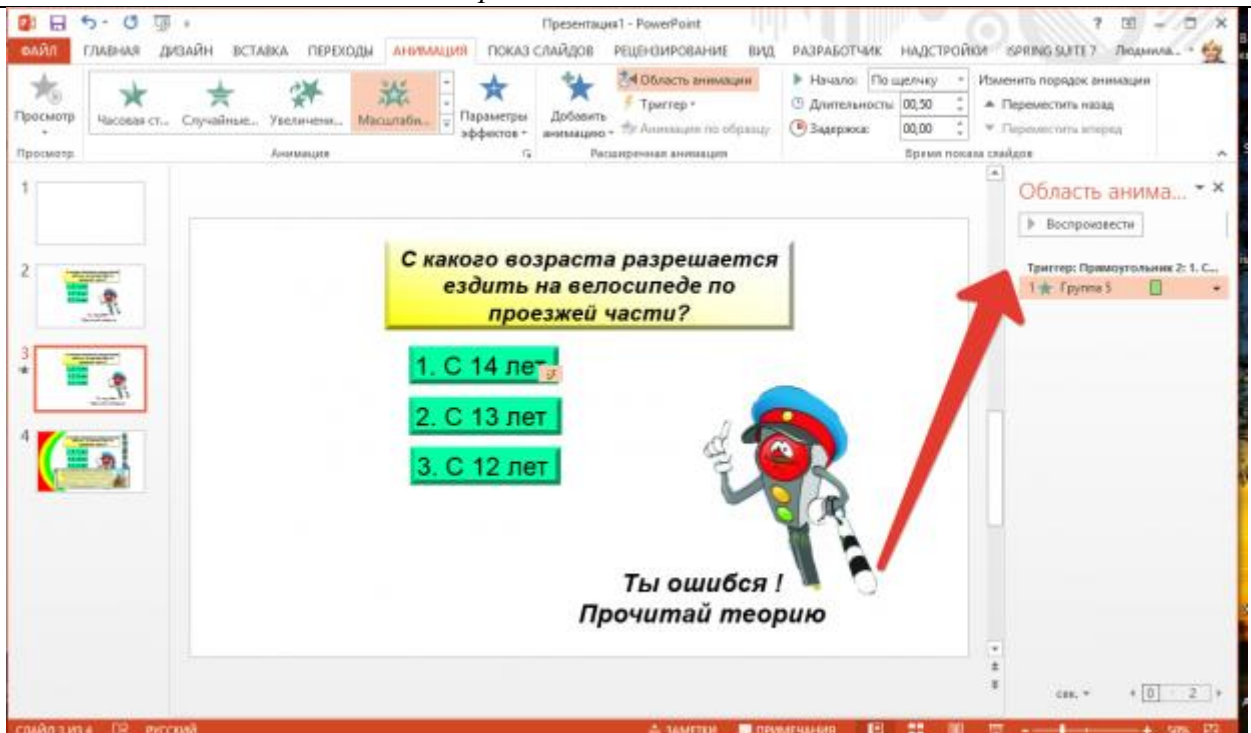
Если щелкнуть по этой строке, то справа раскроется поле, в котором нужно найти объект – *2. С 13 лет*

Т.к. это неправильный ответ, то и выбираем строчку с неправильным ответом.



Это означает, что эффект будет выполняться при щелчке по который программа пронумеровала по порядку создания объектов на слайде. Щелчком по этому варианту

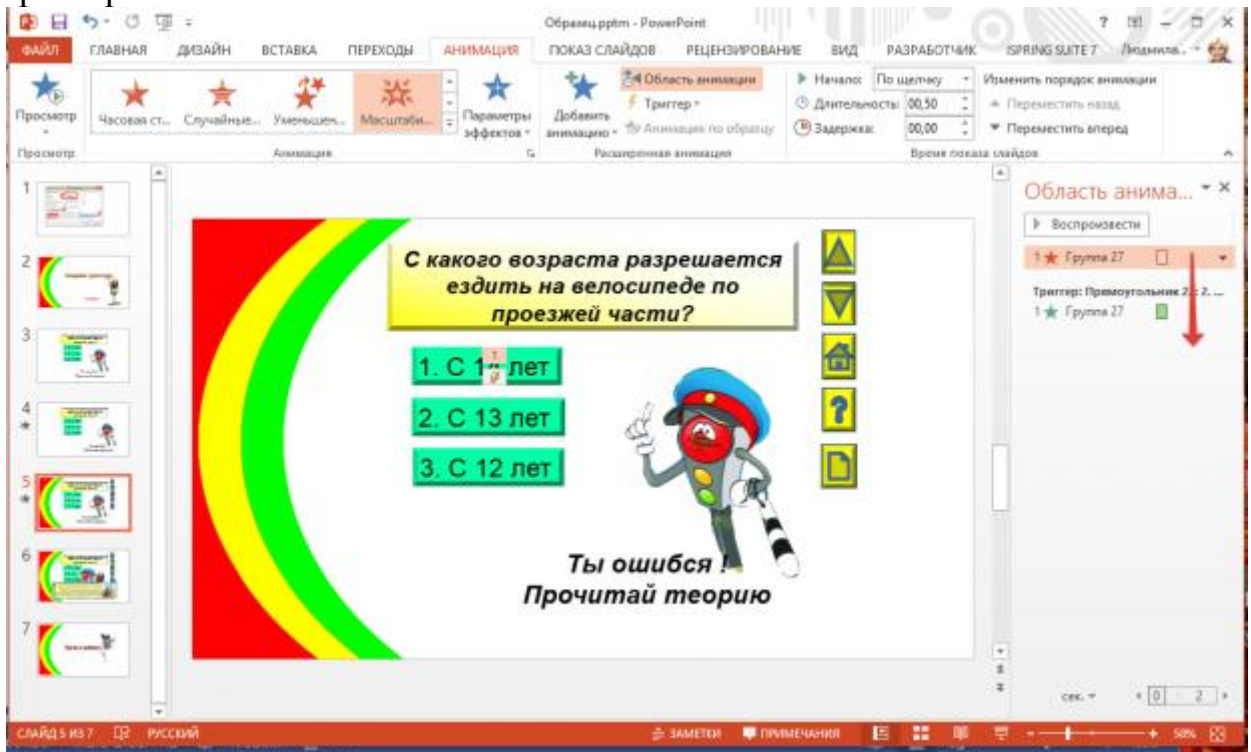
ТРИГГЕР СОЗДАН! Об этом говорит изменившаяся запись в правом окне записей эффектов. Сейчас там двойная строка: "Триггер: Прямоугольник" и под ней запись прикрепленного к триггеру эффекта.



4. Практический: Обработка слайда

4.1. Анимация на Выход

Анимацию на **Выход** в правом окне необходимо перенести под созданный триггер



Правой кнопкой Мыши **Выделяем** эффект анимации и просто перетаскиваем вниз под триггер. По щелчку наш объект исчезнет со слайда.

4.2. Работа с другими иллюстрациями, расположенными на слайде

Аналогично поступаем со вторым неправильным ответом.

Масштабирования для второго фрагмента слайда и затем триггер для этого эффекта, где он будет происходить при нажатии на ответ **3. С 12лет**

4.3. Настраиваем анимацию правильного ответа.

Выделяем объект (правая кнопка мыши) – **Вход** (2) – **Масштабирование** (3).

Настройка триггеров на правильный ответ, т.е. **1. С 14 лет**

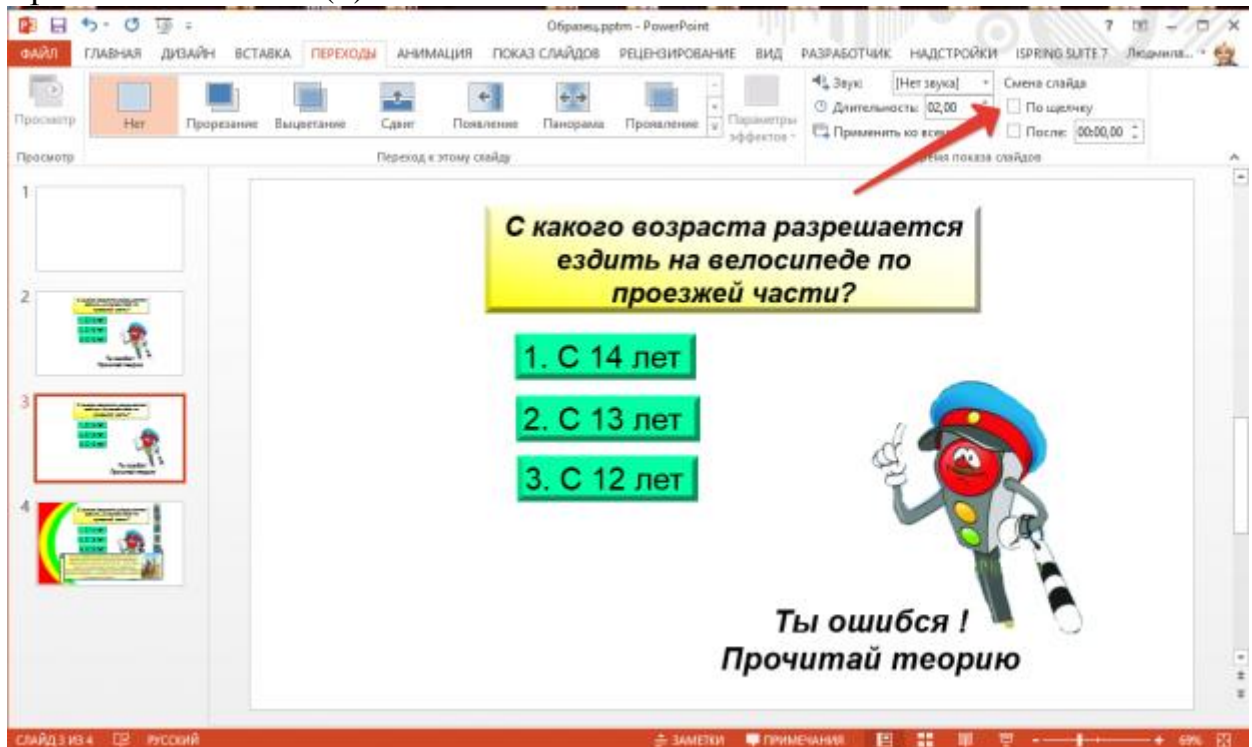
Это значит, что при щелчке на данный ответ появится «весёлый Светофор».

Запомните значки эффектов: зелёный – вход, красный – выход, выделение – жёлтый, перемещение – стрелка.

Мы настроили анимацию, создали триггеры. Но все действия будут происходить в ходе щелчков. А нам необходимо такое действие, чтобы объекты приходили в движение только тогда, когда мы кликаем именно на них. Нам нужно отключить **Переход слайдов по щелчку**. Иначе, при любом неловком щелчке мы будем попадать на следующий слайд.

4.4. Отключаем переход слайдов По щелчку

Кнопка **Переходы** (1) – Снимаем галочку около окошка **По щелчку** (2) – Применить ко всем (3)



А для удобства перехода на другой слайд можно установить **Управляющую кнопку** с переходом на следующий слайд

Не забываем в режиме **Показа слайдов** проверить то, что у нас получилось.

5. САМОСТОЯТЕЛЬНО. Придумать свой вариант теста на 3 вопроса.