

Мастер-класс «Создание интерактивных презентаций в PowerPoint»

Автор: Каширо Светлана Владимировна

Подготовительный этап

- Продумываем сюжет и структуру тренажёра
- Подбираем иллюстрации (изображения должны быть качественные, желательно, на прозрачном фоне)
- Размещаем все элементы на слайде так, чтобы они не загромождали друг друга.

Установка фона презентации

Меню Дизайн – Стили фона – Формат фона – Рисунок или текстура – Вставить из: Файл... - Выбираем место, где находится необходимый файл – Выбираем файл – Вставить – Применить ко всем.

Удаление окрашенного фона изображения

Работа с рисунками – Формат – Перекрасить – Установить прозрачный цвет - Навести карандаш на фон и щёлкнуть.

Создание тренажера 1 с помощью триггеров

1. Для того, чтобы Цветок и фигура 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.**
2. Настраиваем анимацию неправильных ответов: **Выделяем объект - Анимация – Настройка анимации - Добавить эффект – Выделение – Качание.**
3. Аналогично настраиваем второй неправильный ответ.
4. Настраиваем анимацию правильного ответа: **Выделяем объект – Добавить эффект – Пути перемещения – Нарисовать пользовательский путь – Кривая.** Щёлкаем по слайду и ведём линию в нужном направлении. После этого щёлкаем два раза. Положение нарисованной линии, её длину можно изменить по своему усмотрению.
5. Отключаем переход слайдов По щелчку: **кнопка Анимация – Снимаем галочку около окошка По щелчку.**
6. Настраиваем переход на следующий слайд: **Вставка – Фигуры - Управляющая кнопка Далее - Щелчок по слайду.** В появившемся окне щёлкаем **По щелчку мыши – перейти по гиперссылке – следующий слайд – ОК.** Делаем

кнопку нужного размера и цвета. Стараемся, чтобы она была заметной, но не бросалась в глаза.

7. Настраиваем анимацию с помощью триггеров: выделяем нужный объект. В окошке «Настройка анимации» видим, что этот объект выделился. Щёлкаем по стрелке, которая находится справа от названия. В появившемся окне кликаем по слову «Время», в появившемся новом окне, нажимаем кнопку *Переключатели - выбираем Начать выполнение эффекта при щелчке - В выпадающем списке находим наш объект – Нажимаем ОК.*
8. Эти же действие проделываем для двух других объектов.
9. Создаем следующие слайды: *дублируем слайд 1 - в окне Настройка анимации удаляем для объектов анимацию - в овале вопроса меняем вопрос - настраиваем анимацию, как было показано ранее для всех объектов.*
10. Пункт 9 проделываем для слайда 3.

Технологический прием «волшебная труба»

1. Создаем на слайде два одинаковых контрастных поля, вставляем слова, которые нужно проверить, текст должен быть читаем на обоих полях.
2. Для текстовых объектов выбираем в меню *Формат – На передний план – переместить вперед.* Настраиваем анимацию: *Анимация - Настройка анимации – Добавить эффект – Пути перемещения – Нарисовать пользовательский путь - Полилиния.* Рисуем траекторию движения текста. Выбираем *Параметры эффектов – убираем галочки у Плавное начало и Плавное окончание – Время – Скорость – Медленно.*
3. Таким же образом, настраиваем анимацию для всех текстовых объектов.
4. Вставляем волшебную трубу: *Вставка – Фигуры – Блок схема: память с прямым доступом.* Фигуру форматируем: увеличиваем, поворачиваем – отображаем слева направо, выбираем в меню *Формат – На задний план – Переместить назад.*
5. Закрываем часть трубы, чтобы текст не был виден при движении: *Вставка – Фигуры – Блок схемы: сохраненные данные.* Фигуру отображаем слева направо, придаем размер, что и у первой фигуры, совмещаем их. Вторую фигуру перемещаем вперед.
6. Можно трубу отформатировать: применить заливку, эффекты, а можно использовать картинку кольца, для него нужно использовать те же настройки.

Создание тренажера 2 с помощью триггеров

1. Создаем титульный слайд.

2. Создаем второй слайд с сеткой тренажера: помещаем на слайд кнопки с физическими величинами и кнопки с буквенным обозначением физической величины, создаем кнопки на пересечении.
3. На каждую кнопку размещаем картинки, которые обозначают правильный и неправильный ответ.
4. К каждой картинке применяем эффект *Появление* и настраиваем триггер: *Время – Переключатели - Начать выполнение эффекта при щелчке – выбираем в списке соответствующую фигуру.*

Создание игры – лабиринта с помощью гиперссылок

1. Создаем титульный слайд.
2. Создаем слайд, на котором прописываем правила игры, и размещаем кнопку *Начало.*
3. Создаем слайды с вопросами и ответами.
4. Создаем слайд, с надписью *Ошибка*, размещаем на нем кнопку *Сначала.*
- 5.
6. Создаем заключительный слайд, на котором располагаем слова поздравлений за пройденную игру.
7. Теперь настраиваем навигацию.
8. Для кнопки *Начать* настраиваем переход на следующий слайд *Вставка – Действие – Перейти по гиперссылке – На следующий слайд.*
9. Для кнопки с правильным ответом на всех слайдах, кроме последнего слайда с вопросом, настраиваем переход на следующий слайд *Вставка – Действие – Перейти по гиперссылке – На следующий слайд.*
10. Для кнопок с неправильным ответом настраиваем переход на слайд с надписью *Ошибка* *Вставка – Гиперссылка – Связать с местом в документе – В списке выбираем слайд с надписью* *Ошибка.*
11. Для кнопки *Сначала* на слайде с надписью *Ошибка* настраиваем переход на слайд с инструкцией к игре *Вставка – Гиперссылка – Связать с местом в документе – В списке выбираем слайд с инструкцией к игре.*
12. На последнем слайде с вопросом при нажатии на правильный ответ переход настраиваем не на следующий слайд, а на слайд, на котором располагаем слова поздравлений за пройденную игру.