

Педагогический мастер–класс

Технология разработки интерактивного
мультимедийного плаката с
использованием мастер презентаций
Microsoft PowerPoint.

ЧАСТЬ 1

Что такое интерактивный мультимедийный плакат?

- ▶ Плакат – это наглядное изображение, которое может быть использовано в самых различных целях: реклама, агитация, обучение и т.п.
- ▶ Мультимедийный плакат – плакат, содержащий совокупность видео-, аудио-, информации, а также статичную графику (обычные иллюстрации) и текст.
- ▶ Интерактивный плакат – это средство представления информации, способное активно и разнообразно реагировать на действия пользователя.

**Интерактивный мультимедийный плакат –
электронный учебный плакат, содержащий
интерактивные элементы, осуществляющие
навигацию, которая позволяет отобразить
необходимую информацию:**

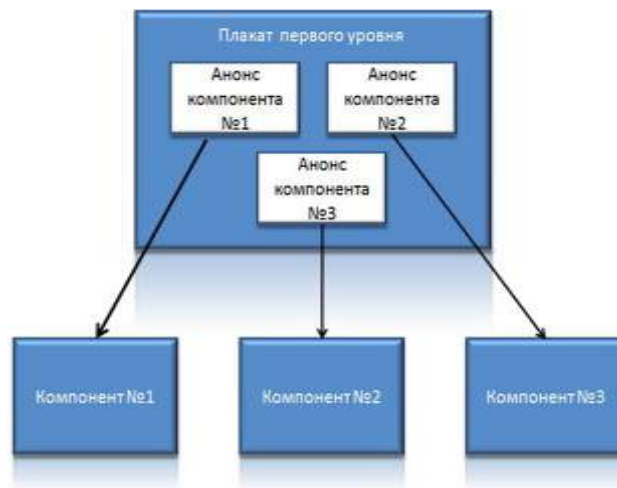
графическую, статичный текст, звуковую, видео.

Структура ИМП

ОДНОУРОВНЕВЫЙ

МНОГОУРОВНЕВЫЙ





Дидактические требования к ИМП

- ▶ – создается по определенной теме (или ее части);
- ▶ – минимум текста (основной текст отображается в «скрытом» режиме показа);
- ▶ – тщательно продуманная структура в соответствии с логикой представления;
- ▶ – **нелинейной структурой**, интерактивность предполагает переход к любой части такого плаката;
- ▶ – продуманный дизайн, тщательно подобранная цветовая гамма;
- ▶ – читаемый шрифт;
- ▶ – качественные графические, аудио, видеоматериалы.

ЧАСТЬ 2

Создание интерактивного мультимедийного плаката с использованием мастер презентаций Microsoft PowerPoint

Как сделать триггер в презентации
«При нажатии на картинку или надпись всплывала подсказка в виде картинки или текста»

1. Создаем пустой слайд

Запускаем PowerPoint. Для удобства сделаем пустой слайд.

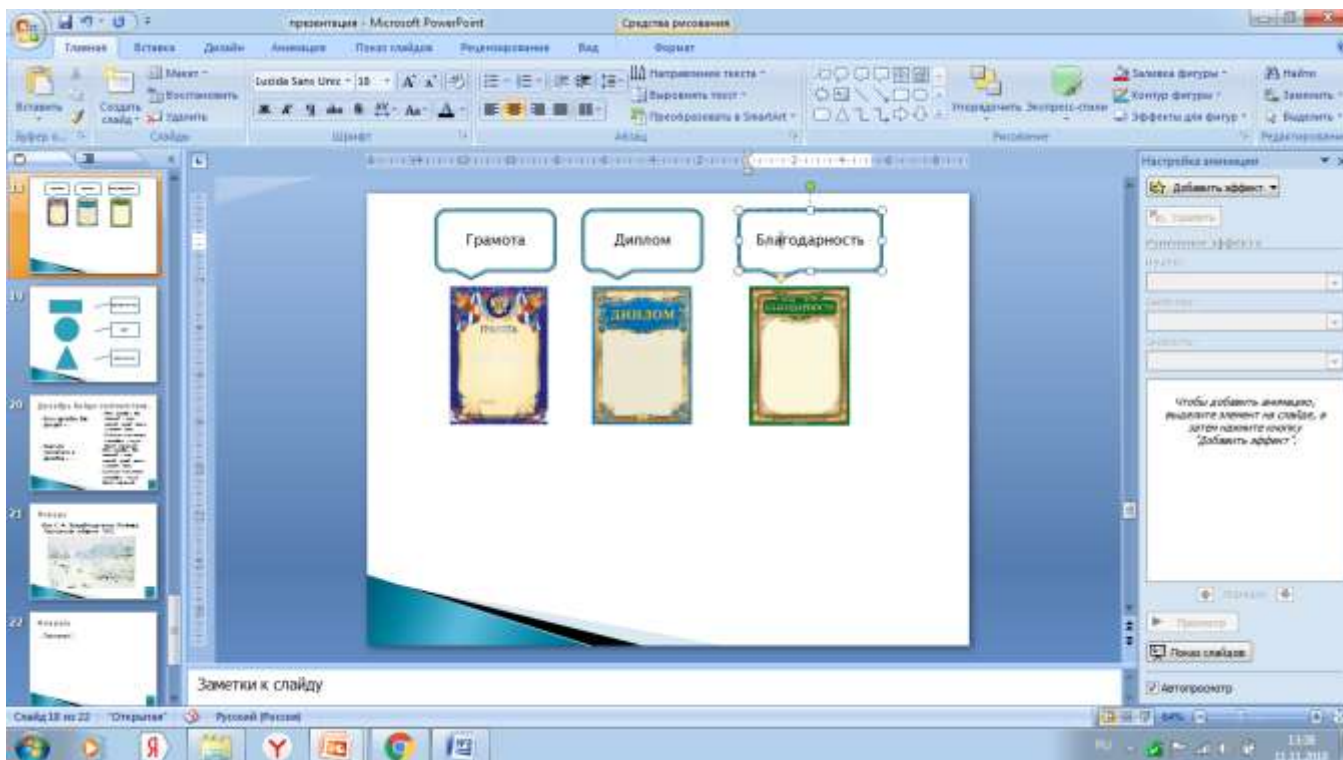
2. Добавляем изображения для анимации на слайд

3. Вставляем подсказки, текст, рисунки

Для этого выбираем меню **Вставка — Фигуры — Выноска**.



4. Создаем поле для настройки анимации

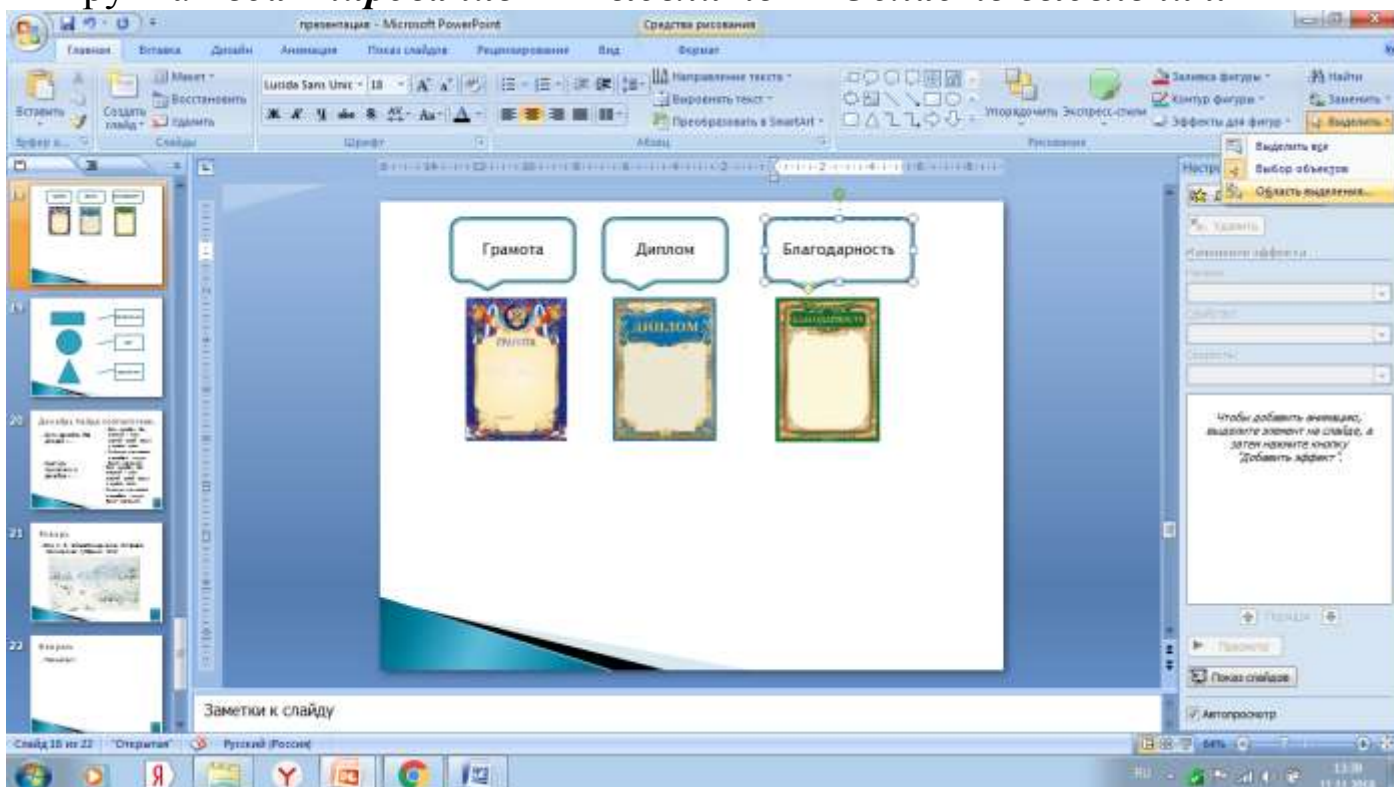


5. Создаем триггер в презентации

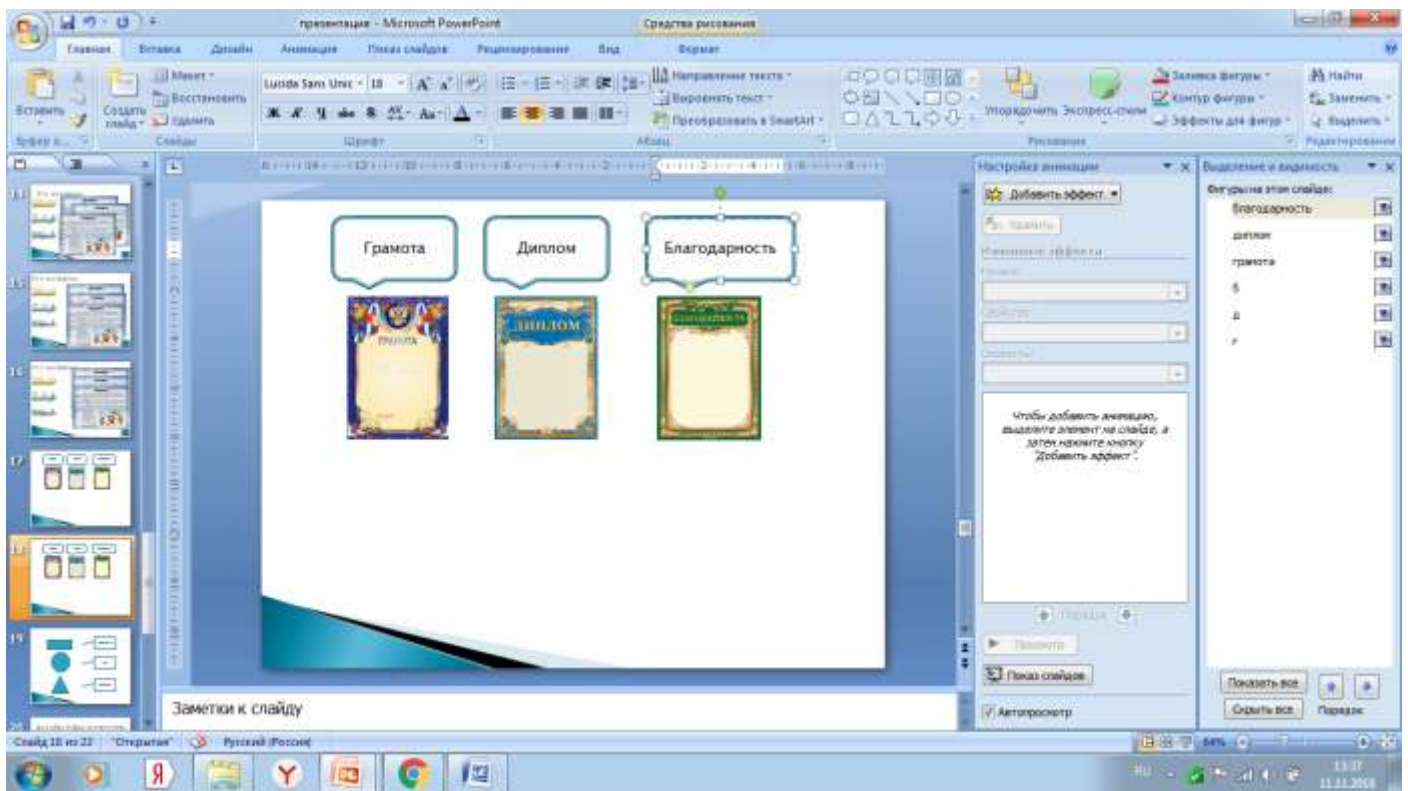
После того как мы добавили анимацию входа на объект, настроим триггер.

Для удобства откроем еще одну область задач — **Выделение и видимость**. В ней перечислены все объекты, находящиеся на слайде. Эта область упрощает работу при создании триггеров.

Для того чтобы эту область открыть, переходим на вкладку **Главная** — группа **Редактирование** — **Выделить** — **Область выделения**.

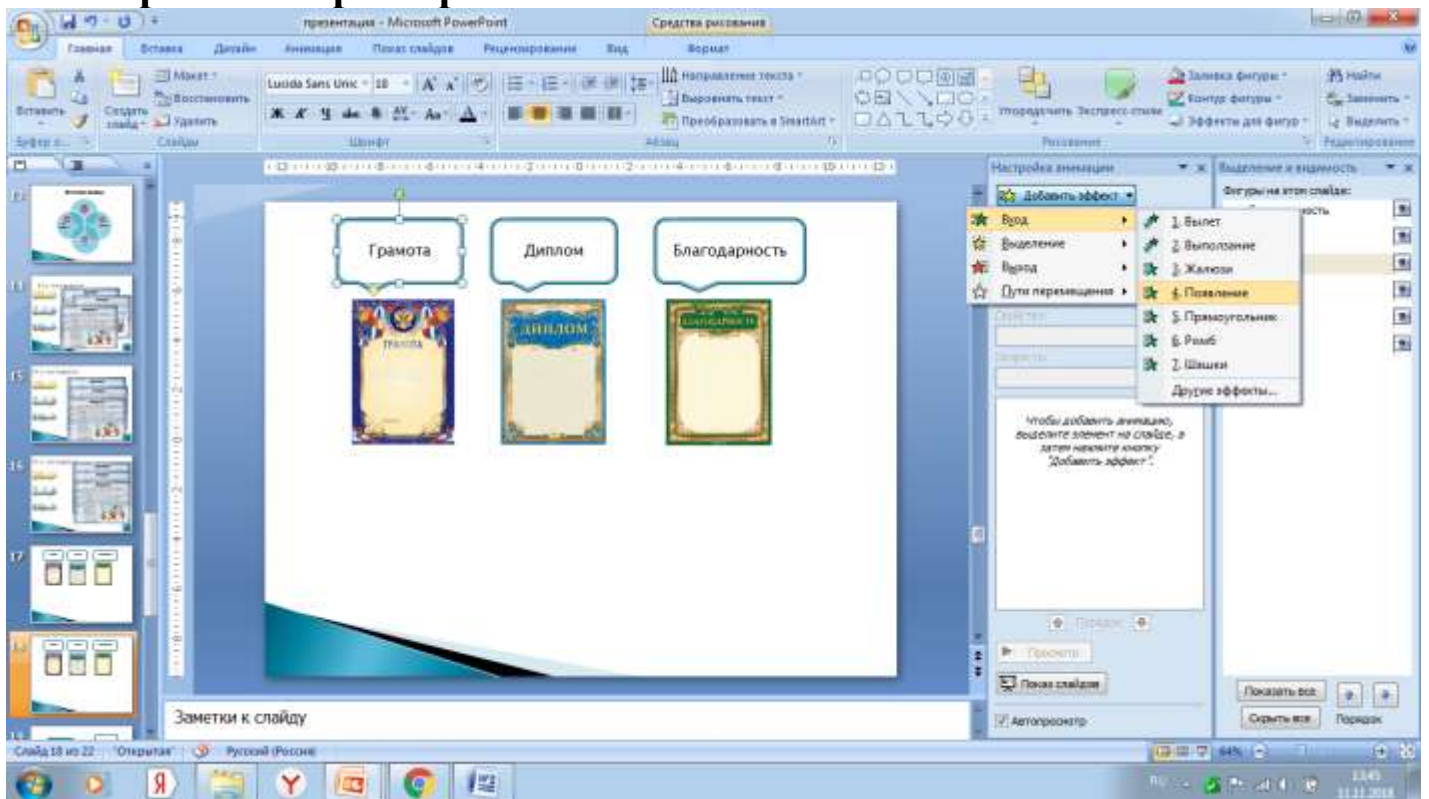


Мы получим еще одну область справа:

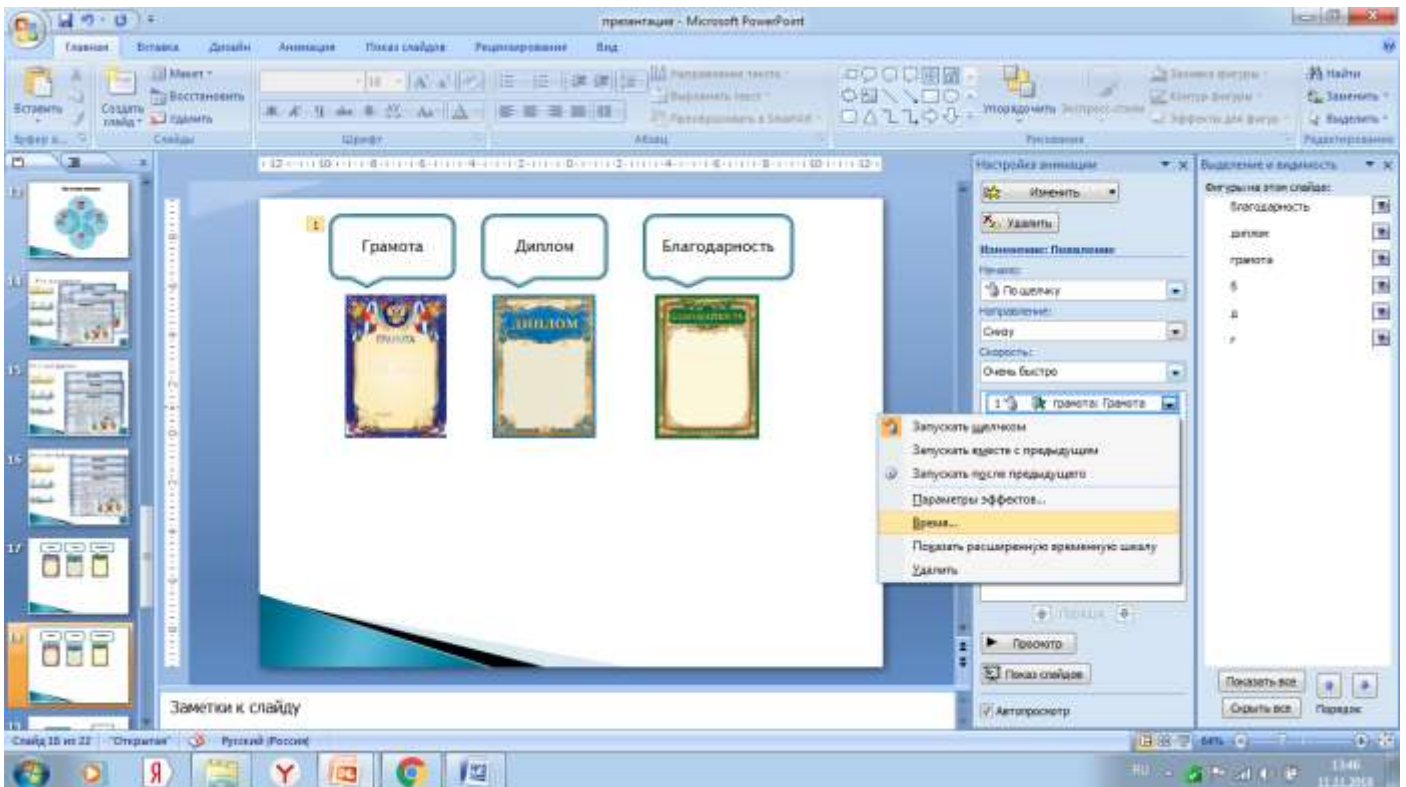


Если объектов много, мы можем их переименовать, чтобы было понятно, какому объекту мы назначаем триггер.

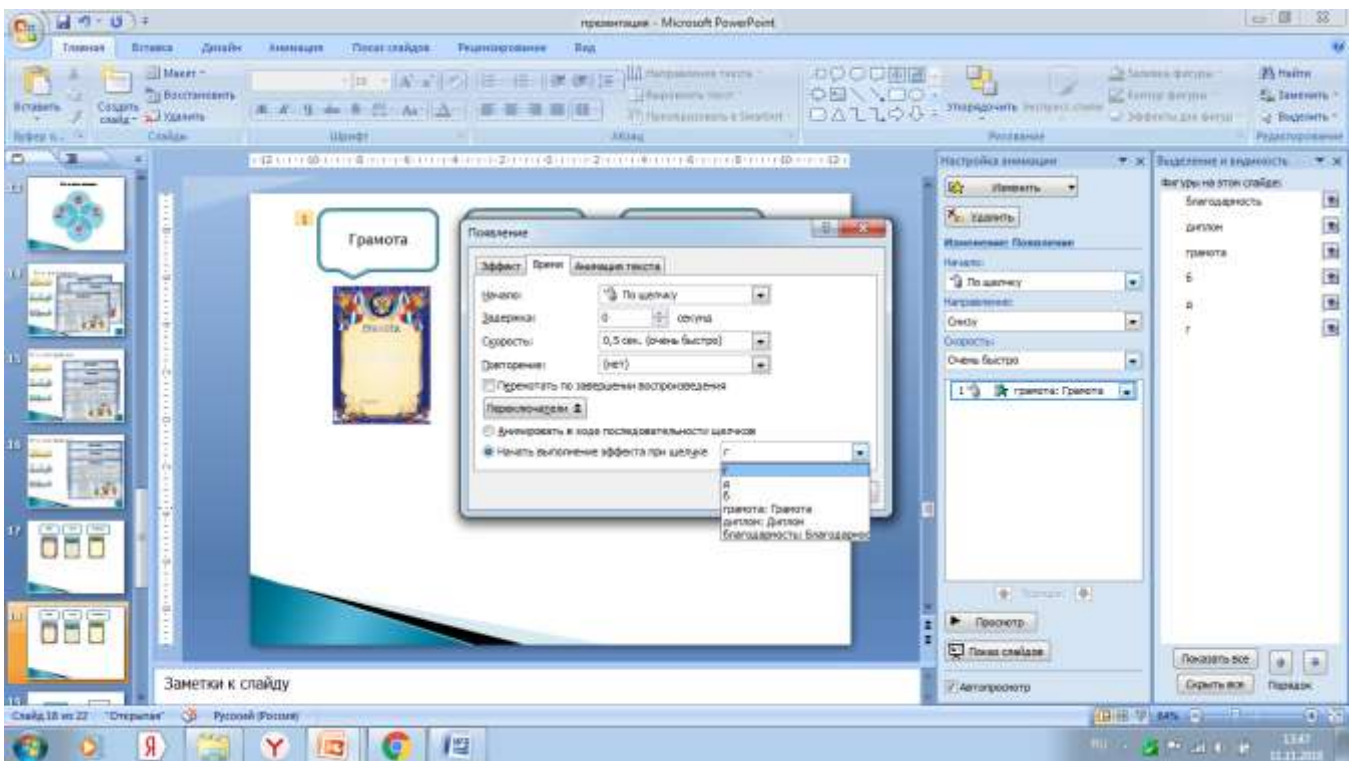
6. Настраиваем триггер



а) В области **Настройка анимации** выделим эффект анимации, который мы добавляли для Грамоты, раскроем список (треугольник справа от эффекта) — **Время**.



б) В окне настройки параметров эффекта раскроем *Переключатели*, сделаем активной кнопку *Начать выполнение эффекта при щелчке* и выберем из раскрывающегося списка триггер *Г (грамота)*.



То есть выбранный на первом этапе эффект анимации *Вход* (появление на слайде) будет запускаться при щелчке на объекте *Грамота*.

Теперь при запуске презентации на слайде будет находиться **Фото грамоты**, при наведении указателя мыши на него указатель изменит вид на

ладошку, что означает, что на этой фигуре создан триггер. Если мы щелкнем по **Фотографии Грамоты**, то появится **Пояснение к грамоте** (выполнится "запрограммированный" эффект анимации).



Таким образом, мы создали простейшую презентацию с триггером. Точно так же можно устанавливать триггеры на другие объекты слайда: надписи, рисунки, автофигуры.

Желаем удачи в работе!

Помните главную истину:
*«Есть желание – есть тысяча возможностей,
нет желания – есть тысяча причин»*