

ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА №7

ТЕМА. СОЗДАНИЕ ИНТЕРАКТИВНОГО ПЛАКАТА С ПОМОЩЬЮ ГИПЕРССЫЛОК В ПРЕЗЕНТАЦИИ POWER POINT

Цель. Показать возможности презентации Power Point для создания интерактивного плаката.

Задачи:

- 1 научиться структурировать презентацию с помощью гиперссылок;
- 2 научиться обрабатывать текст и встроенный объект в презентацию;
- 3 научиться пользоваться анимацией;
- 4 создать интерактивный плакат по теме «ИТ – современный тренд образования».

Теоретические основы

Плакат - вид графики, броское изображение на крупном листе с кратким пояснительным текстом, выполняемое в агитационных, рекламных, информационных или учебных целях.

По сравнению с обычными полиграфическими аналогами, интерактивные электронные плакаты являются современным многофункциональным средством обучения и предоставляют более широкие возможности для организации учебного процесса.

Интерактивный плакат может быть только **многоуровневым** и **многофункциональным**, обеспечивающим, к примеру, как изучение нового материала, так и закрепление, обратную связь и контроль за качеством усвоения полученной информации.

Элементы интерактивного плаката:

- 1 создание режима «скрытого изображения» (возможность включения и выключения разъясняющей информации;
- 2 иллюстрированный опорный конспект;
- 3 многоуровневый задачник;
- 4 набор иллюстраций, интерактивных рисунков, анимацией, видеофрагментов;
- 5 конструктор (инструмент, позволяющий учителю и ученику делать пометки, записи, чертежи поверх учебного материала)

Главное условие: чтобы все эти составляющие были объединены в единое целое.

Структурно интерактивный плакат состоит из плаката первого плана и ряда подчиненных ему сцен. Это может быть похоже на «меню», которое, как правило, представляет собой первый слайд. Это своего рода структура, из которой вырисовываются общие контуры большой темы.

Ход работы

Интерактивный плакат, созданный средствами редактора презентаций, состоит из набора слайдов, файлов (или их сочетания), объединенных общей навигационной системой гиперссылок и управляющих кнопок. Внутри одного слайда связи между объектами осуществляются с помощью триггеров.

- 1 Открыть презентацию Power Point.
- 2 Оформите титульный лист.
- 3 Подгрузите пустой слайд (кадр).
- 4 Оформите его как показано на рисунке 1. Команда **ВСТАВКА** → **ФИГУРЫ** → **ПРЯМОУГОЛНИК**.

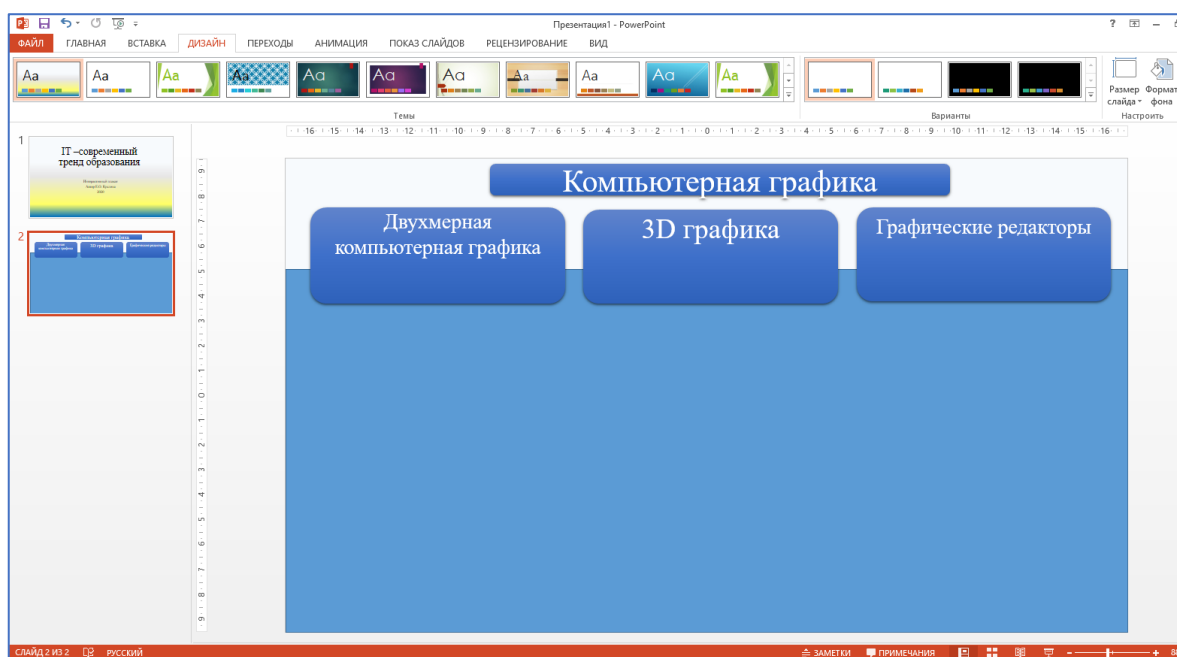


Рисунок 1 – Конструирование кнопок

- 5 Выделить все 3 верхние кнопки с клавишей SHIFT.
- 6 Откройте у выделенных кнопок контекстное меню и выберите команды **НА ЗАДНИЙ ПЛАН** → **ПЕРЕМЕСТИТЬ НАЗАД**, как показано на рисунке 2.

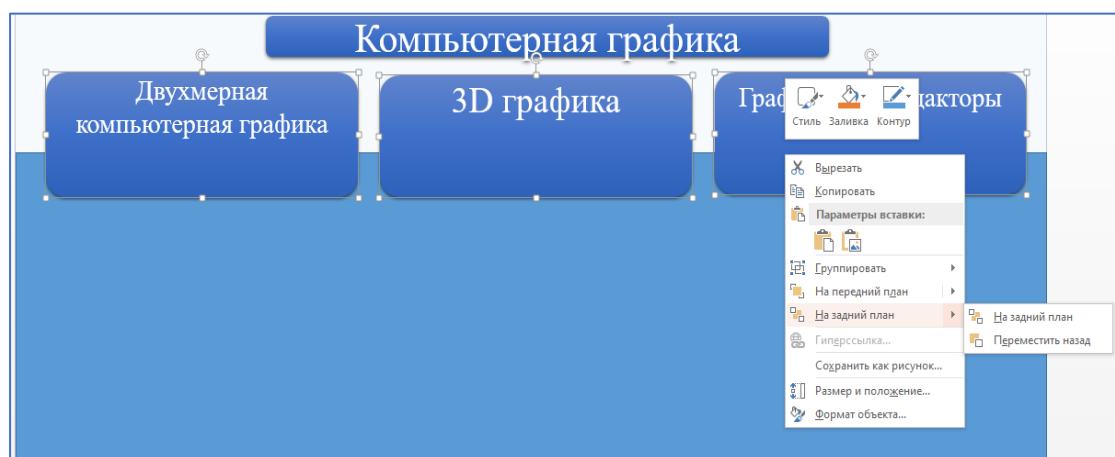


Рисунок 2 – Перемещение кнопок

- 7 На голубое поле вставим картинке по теме плаката.
- 8 Создайте кнопку **ВЫХОД** из режима **ПОКАЗА ПРЕЗЕНТАЦИИ** и настройте её на завершение показа. Для этого выделите кнопку. **ВСТАВКА → ДЕЙСТВИЕ → ПО ЩЕЛЧКУ МЫШИ → ПЕРЕХОД ПО ГИПЕРССЫЛКЕ → СЛАЙД → ЗАВЕРШЕНИЕ ПОКАЗА**, рисунок 3.

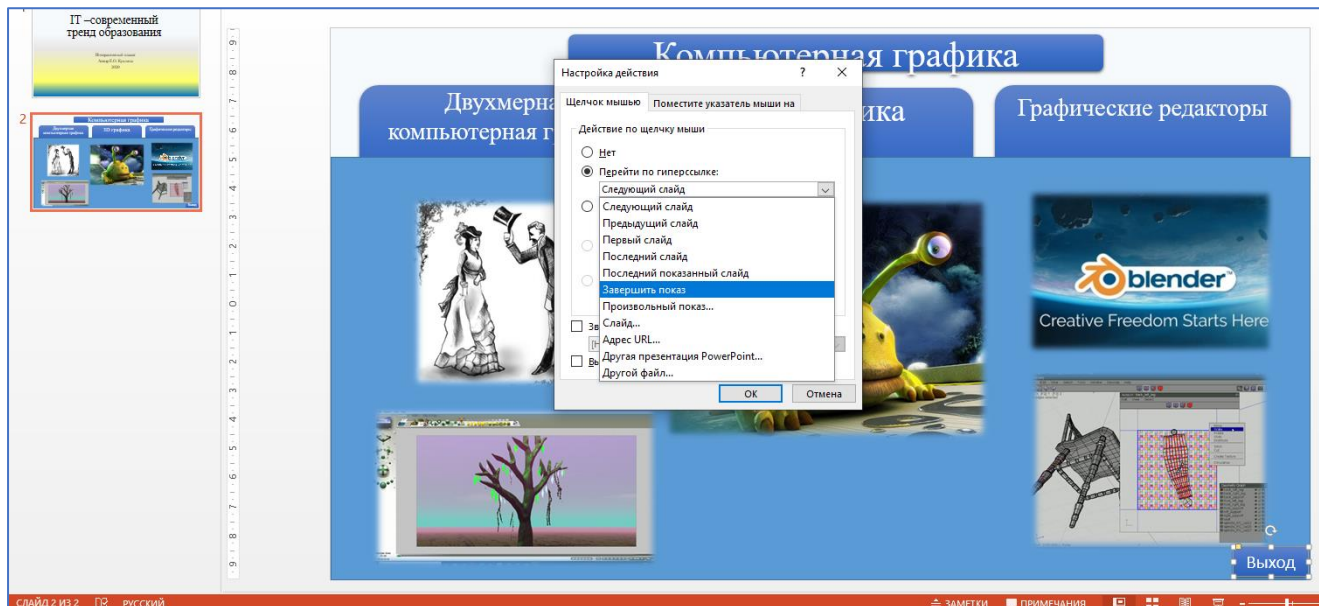


Рисунок 3 – Настройка кнопки «ВЫХОД»

- 9 Сделаем так, чтобы кнопки меняли цвет по наведению к ним мыши, для этого трижды продублируем наш второй слайд и поменяем цвет кнопок визуально на более бледный голубок как основа прямоугольника, затем настроим переходы на эти кнопки с помощью гиперссылок.
- 10 Настройка гиперссылки по наведению мыши:
 - а. На слайде 2 выделите первую кнопку «Двухмерная компьютерная графика»
 - б. **ВСТАВКА → ДЕЙСТВИЕ →** включить кнопку **ПОМЕСТИТЬ УКАЗАТЕЛЬ МЫШИ НА → ПЕРЕХОД ПО ГИПЕРССЫЛКЕ → СЛАЙД → СЛАЙДЗ → ОК → ОК**, как показано на рисунке 4.

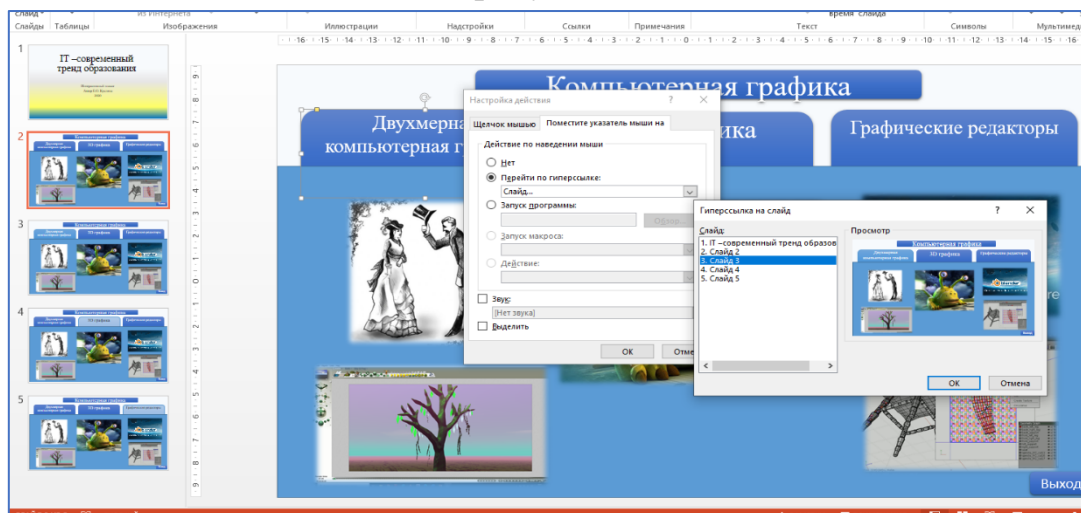


Рисунок 4 – Настройка гиперссылок на изменение цвета

с. По такому алгоритму настройте остальные кнопки.

11 Добавим еще 3 слайда с заголовком и текстом, как показано на рисунке 5.

Перенесем название кнопок как заголовки каждого слайда.
ВИД→СОРТИРОВЩИК СЛАЙДОВ.

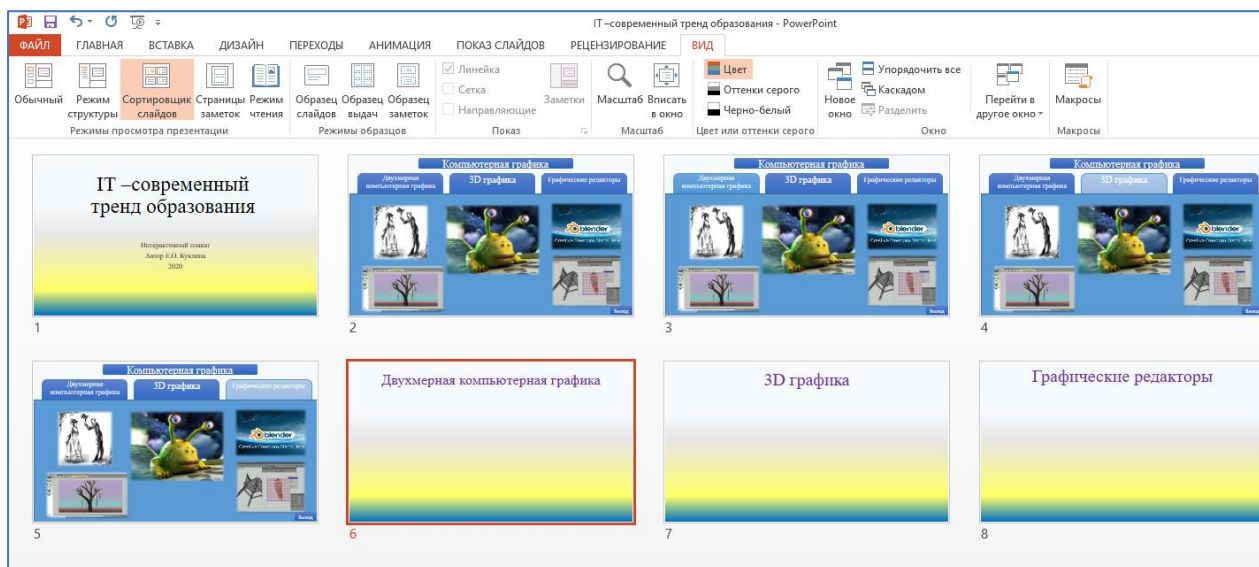


Рисунок 5 – Сортировка слайдов

12 Настроим теперь переход на добавленные слайды.

13 На слайде 3 выделите кнопку «Двухмерная компьютерная графика».
ВСТАВКА→ДЕЙСТВИЕ→ПО НАЖАТИЮ МЫШИ→ПЕРЕХОД ПО ГИПЕРССЫЛКЕ→СЛАЙД→СЛАЙД6 «Двухмерная компьютерная графика»→ОК→ОК.

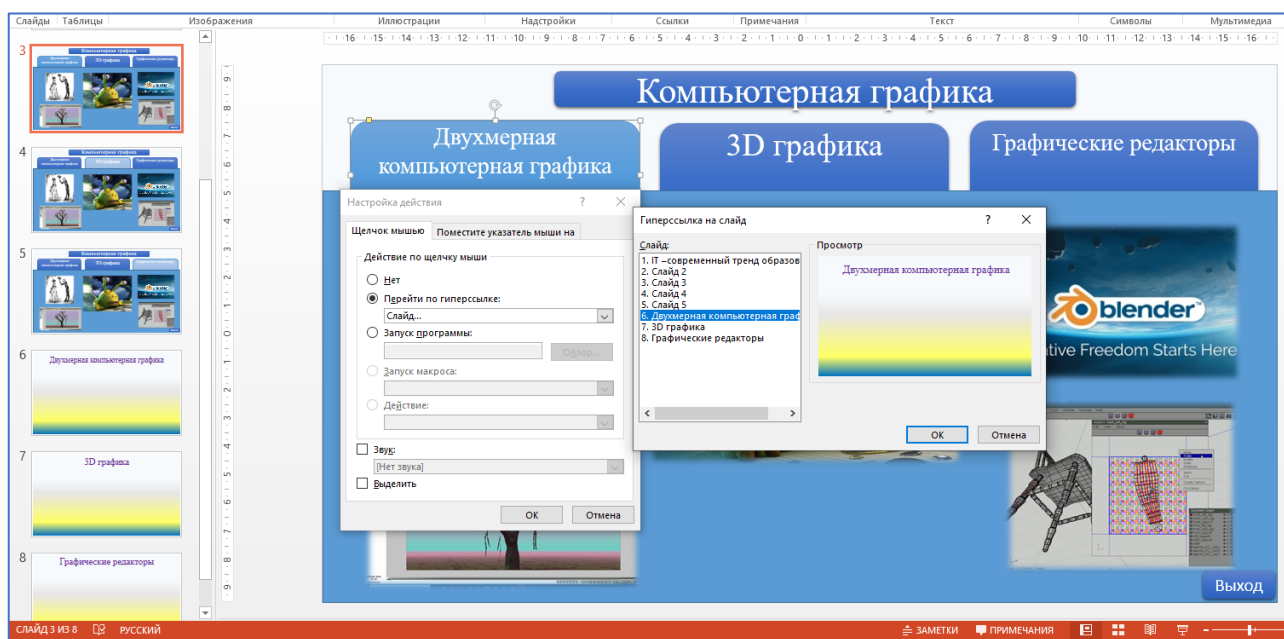


Рисунок 6 – Настройка переходов на слайд

Остальные кнопки настройте переход на соответствующие им слайде как показано выше.

- 14 Теперь настроим кнопку возврата во 2 слайд, т.е с наше содержание.
- 15 Расположим на слайде 6 «Двухмерная компьютерная графика» кнопку возврата на слайд 2. Настроим её: **ВСТАВКА** → **ДЕЙСТВИЕ** → **ПЕРЕХОД ПО ЩЕЛЧКУ МЫШИ** → **СЛАЙД** → **СЛАЙД 2** → **ОК** → **ОК**, рисунок 7.
- 16 Сделайте такие же кнопки перехода на остальных двух слайдах.
- 17 Далее проверьте работу всех кнопок: **ПОКАЗ ПРЕЗЕНТАЦИИ**.

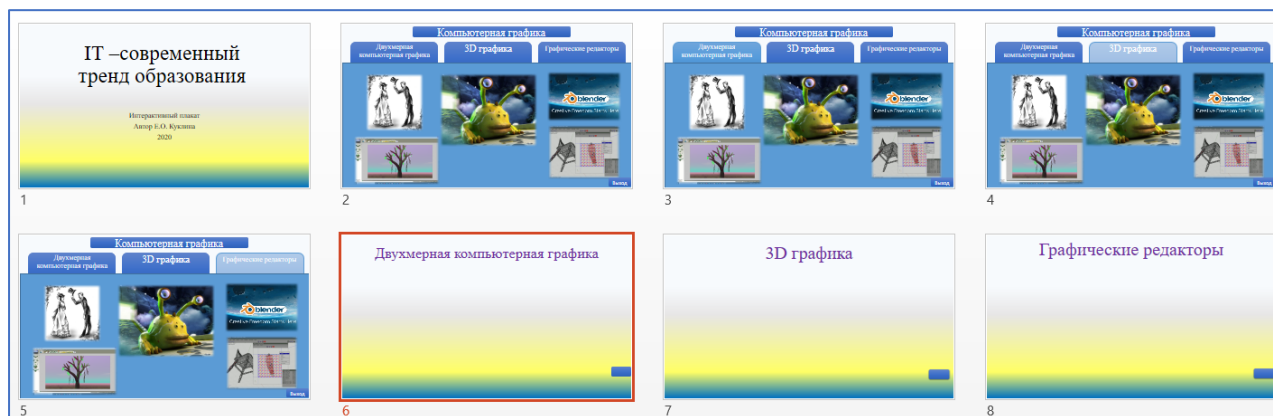


Рисунок 7 – Кнопки возврата на второй слайд

Задание для самостоятельного выполнения

Задание 2. Создайте презентацию по заданному описанию (образцу). Выполните настройку гиперссылок. Подготовьте материал по теме презентации для создания в дальнейшем анимации.

Оформление отчета по лабораторной работе

- 1 Отчет по лабораторной работе оформляется с титульным листом, где указывается учебная дисциплина, ФИО студента, группа и курс. Отчет предоставляется в **электронном виде**, как текстовый файл.
- 2 В отчете необходимо указать номер лабораторной работы, тему, цель, задачи и **ход выполнения каждого задания**.
- 3 В качестве решения должна быть представлена презентация..
- 4 При защите лабораторной работы, студент должен ответить на поставленные преподавателем вопросы по теме.

Источники информации

- 1 Информатика. Компьютерная техника. Компьютерные технологии. / Пособие под ред. О.И. Пушкаря. — Издательский центр "Академия", Киев, — 2019 г.
- 2 Информатика и ИКТ. А. Гейне, / «Просвещение», М. - 2015 г.
- 3 Колесник Виталий. Ментальные карты. / Электронный ресурс// [Режим доступа] : <http://kolesnik.ru/2005/mindmapping/>