Урок по информатике на тему: «Применение триггеров в презентации»

**Цель урока:** формирование знаний, умений и навыков использования триггеров в программе PowerPoint, возможность практического применения полученных знаний.

**Планируемые результаты обучения:**

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

*Метапредметные:*

* развитие умения создавать презентации 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, MS Office 2010 и выше;

мультимедийный проектор;

программа-презентация по теме урока;

примеры слайдов с использованием триггеров.

**Ход урока:**

Понятие о триггерах и область их применения.

В программе PowerPoint можно создавать различные эффекты анимации. Одним из таких средств является триггер.

Триггер в переводе с английского означает – спусковой крючок, затвор. В презентации триггер — это объект на слайде (надпись, фигура), при нажатии на который запускается анимация одного или нескольких объектов. Использование триггеров в презентации позволяет запускать анимацию объектов в произвольном порядке, а не по очереди, как это происходит обычно. С помощью триггера можно задать действие любому объекту. Щелчок левой кнопкой мыши по объекту анимирует его, заставляя выполнять заранее заданное действие. Наличие триггеров значительно повышает интерактивность презентации.

**Задание:** Создать презентацию «Пирамида», используя эффекты анимации и триггеры в программе MS Power Point.

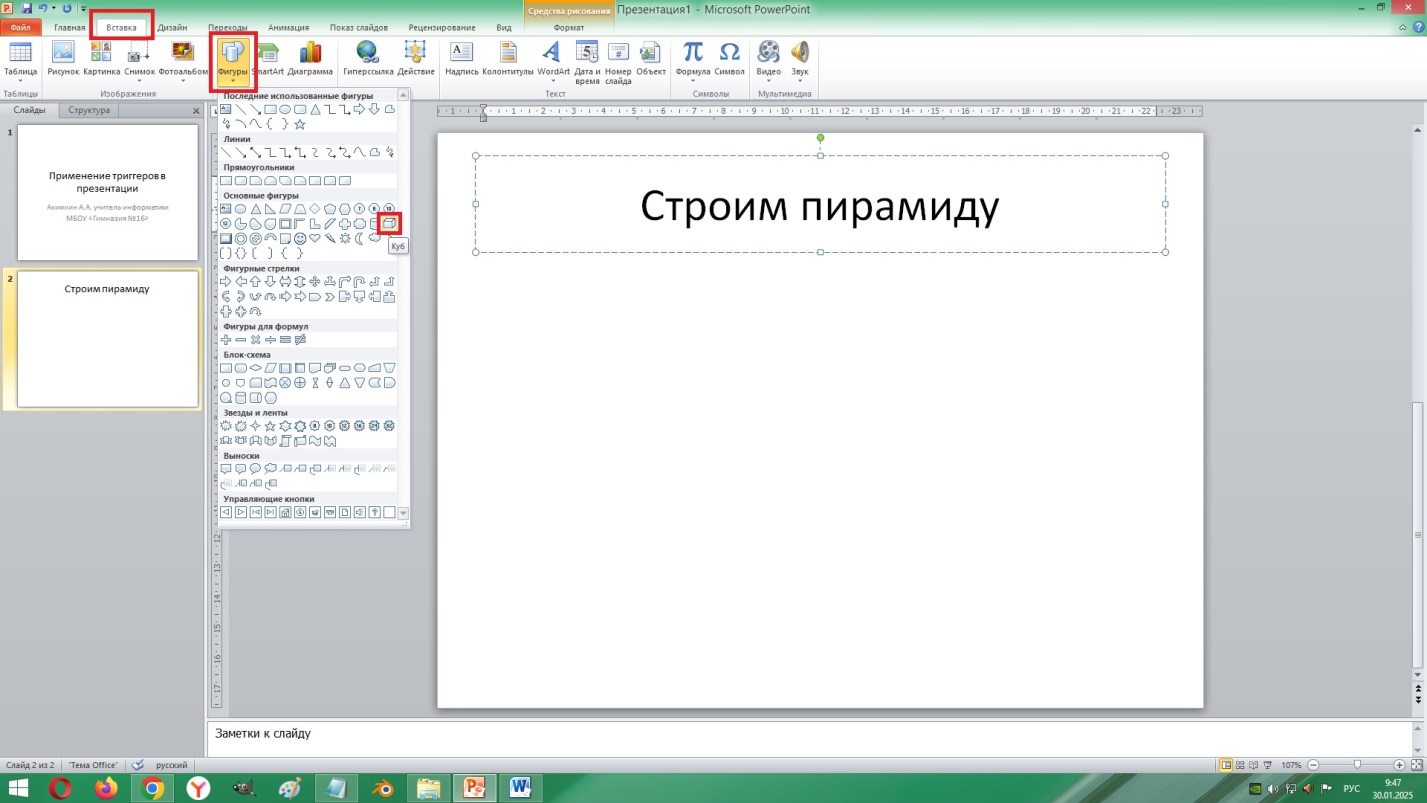
**Ход работы:**

**Часть 1**

1. Создаем новую презентацию MS Power Point.

2. Создаем первый слайд с макетом «Только заголовок». В поле «Заголовок» вводим надпись «Строим пирамиду».

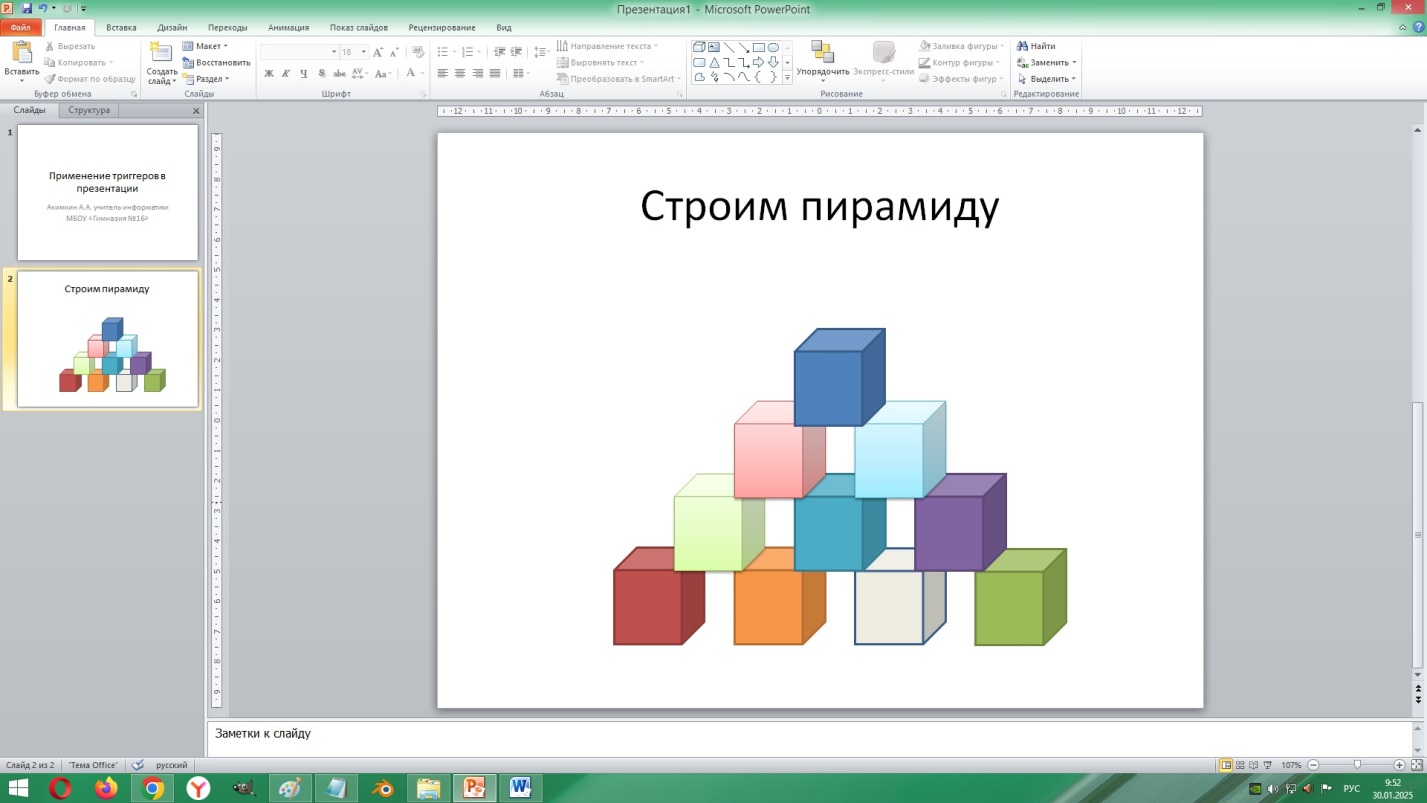
3. Создаем первый кубик на поле слайда: вкладка Вставка – Фигуры – Основные фигуры – Куб.



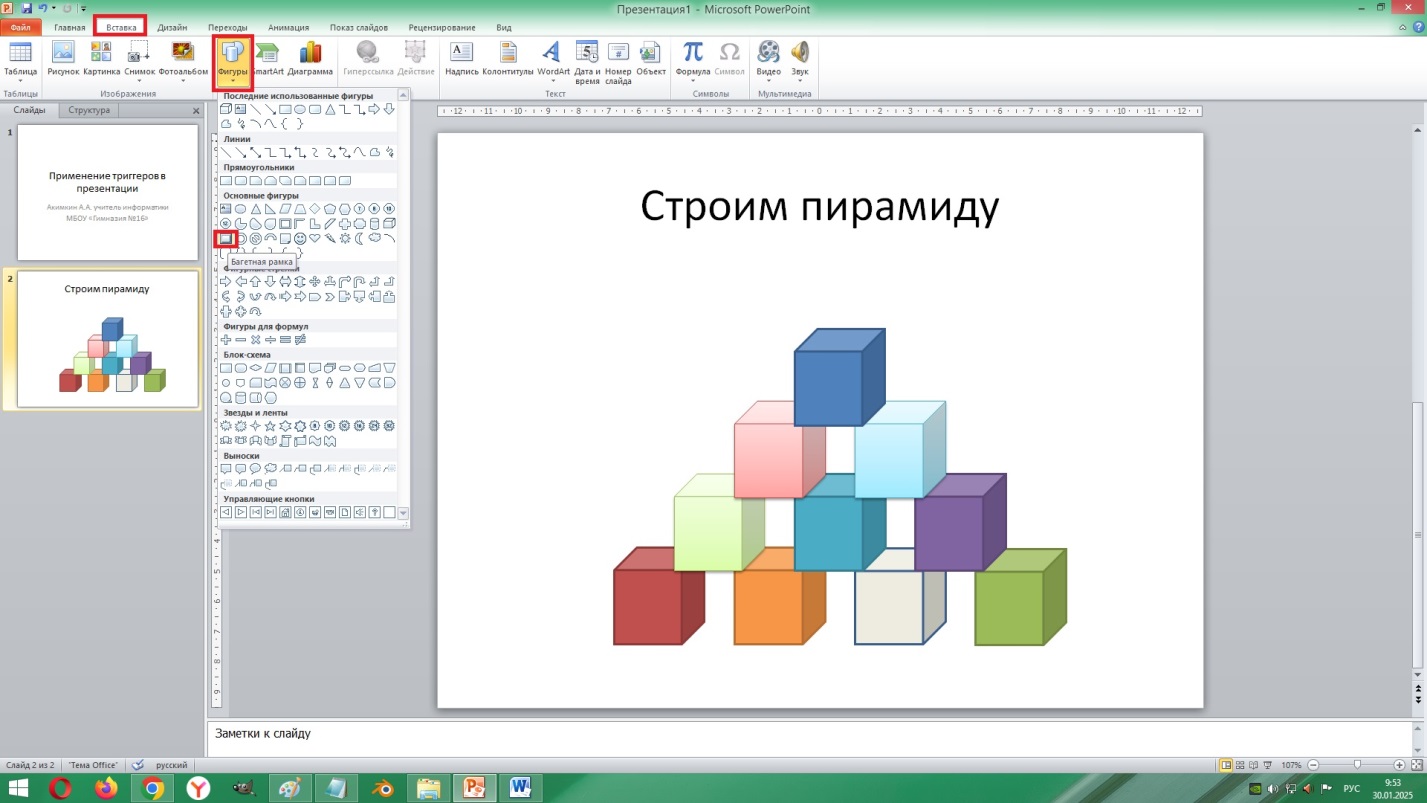
4. Копируем кубики.

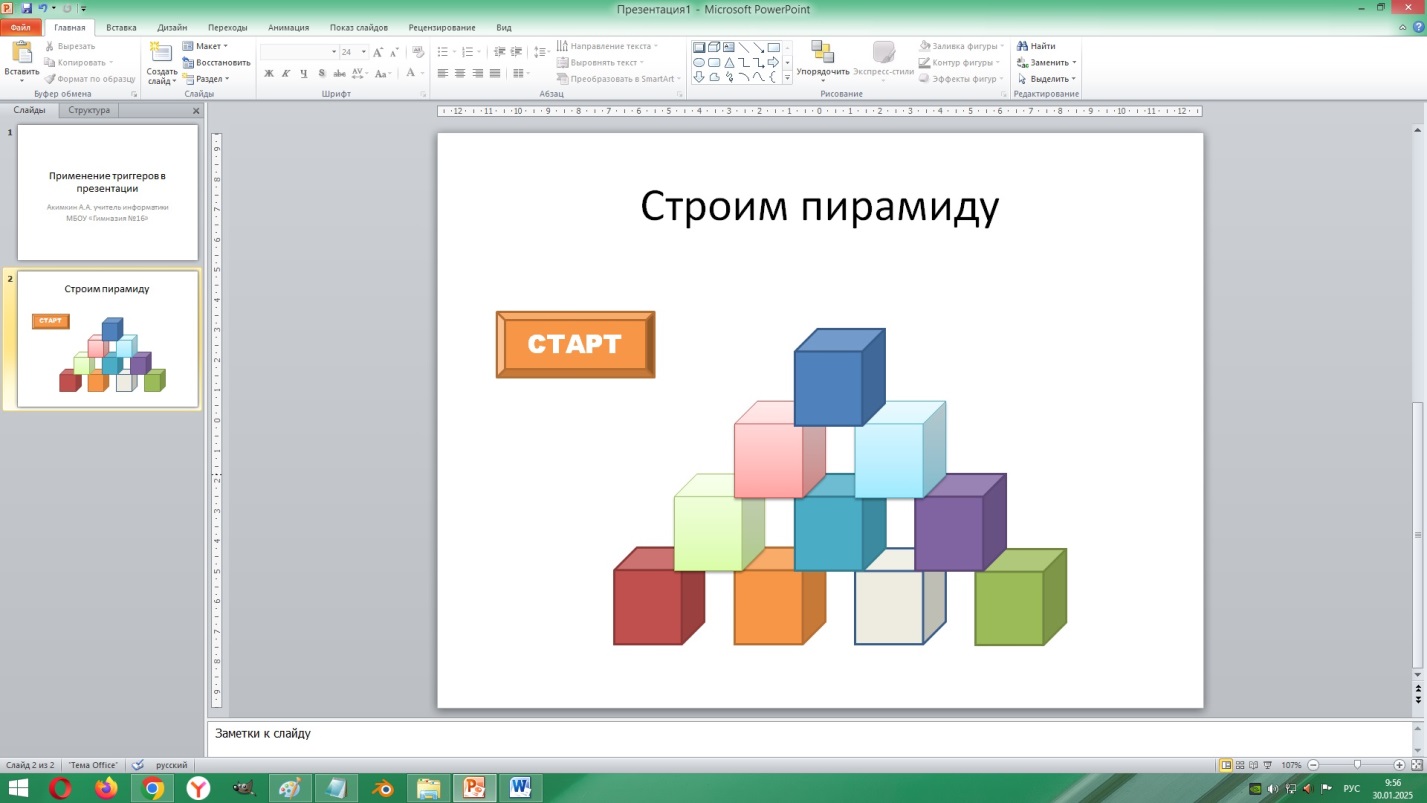
5. Раскрашиваем кубики в разные цвета.

6. Строим пирамиду из кубиков.

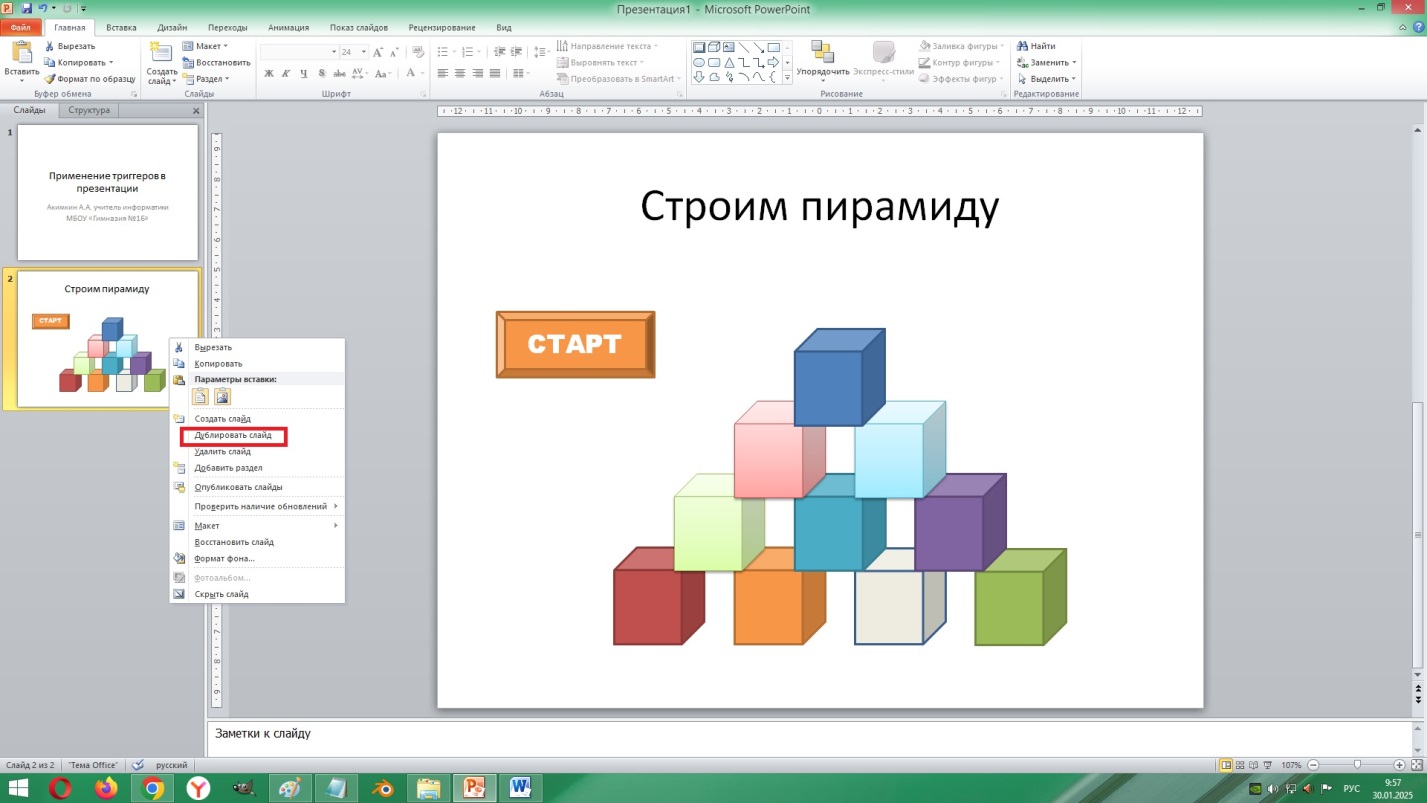


7. Вставляем на поле слайда клавишу «Старт». Вкладка Вставка –Фигуры – Основные фигуры - Багетная рамка. Щелчком правой кнопки мыши по багетной рамке выбираем пункт Изменить текст. Вводим надпись «Старт».



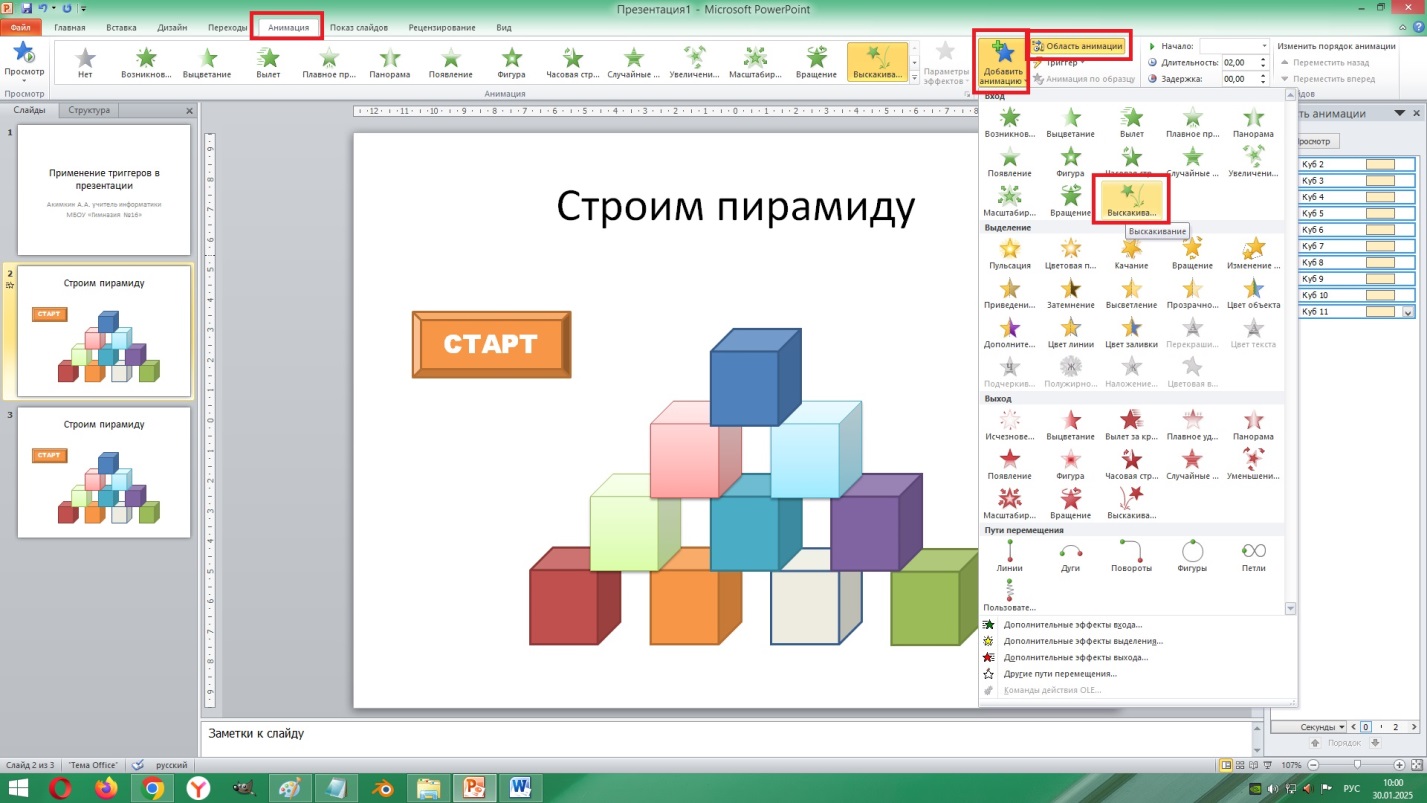


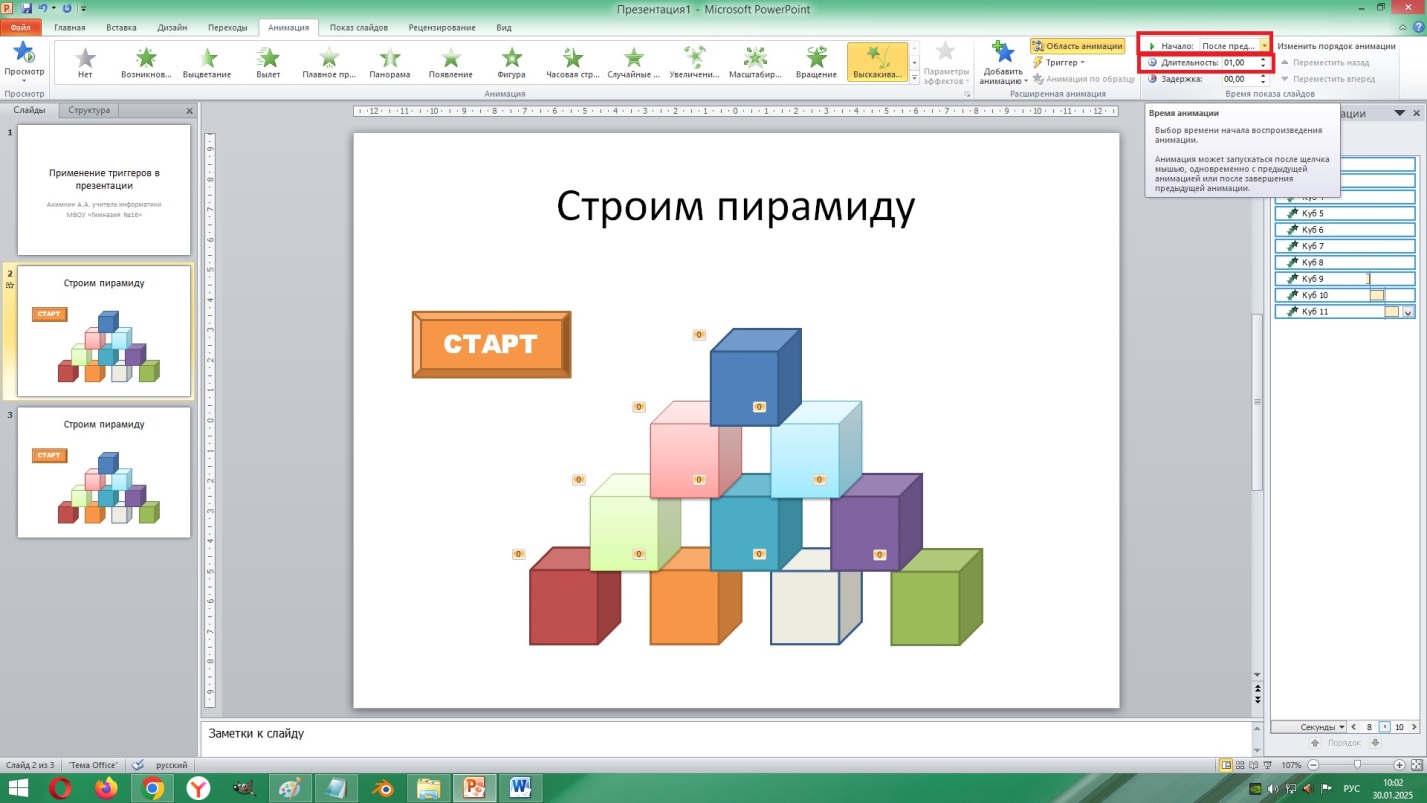
8. Дублируем слайд 1. Для этого щелкаем правой кнопкой мыши по слайду в левой области экрана и выбираем пункт «дублировать слайд».



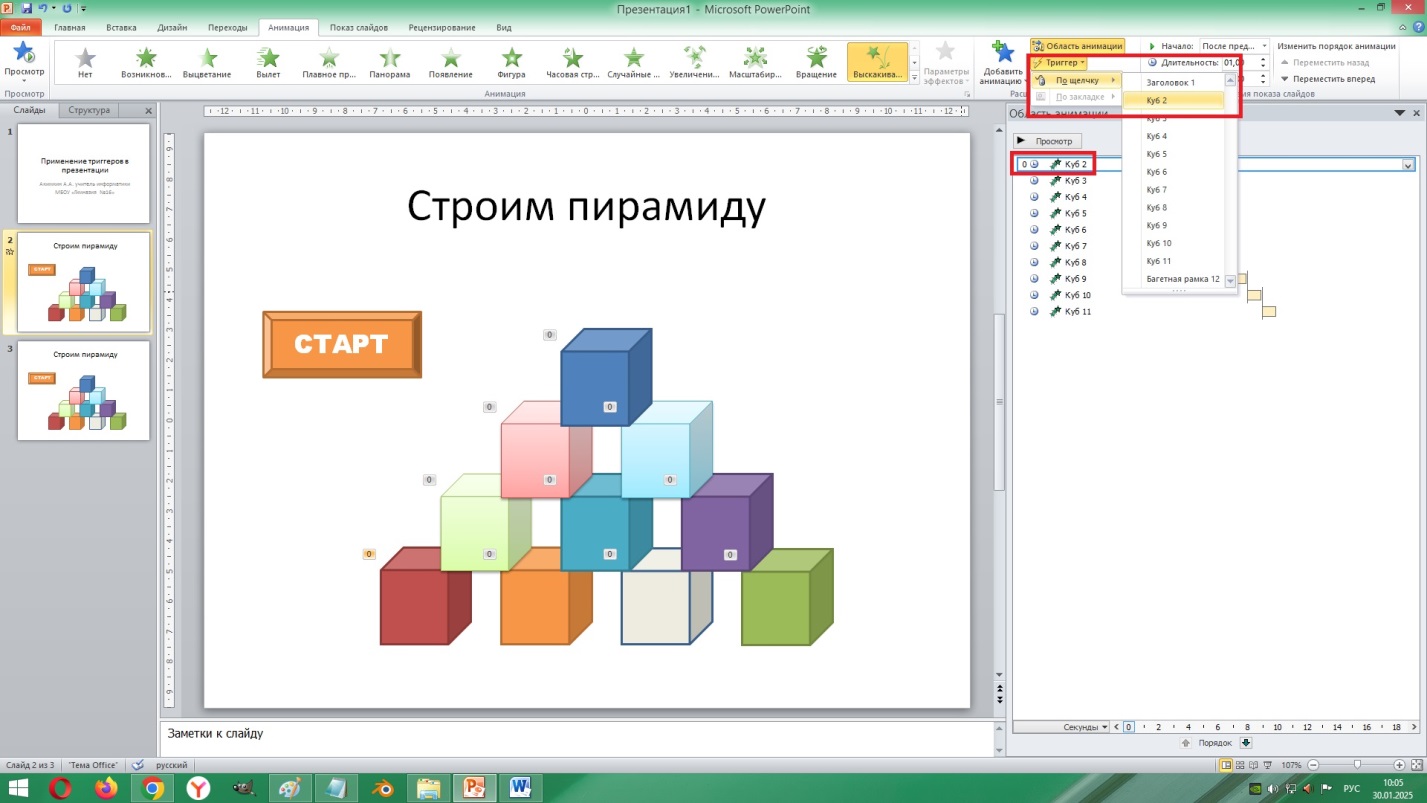
9. Возвращаемся к слайду 1. Настраиваем анимацию. Для этого выделяем все кубики левой кнопкой мыши. Используем вкладку Анимация - добавить анимацию - вход - выскакивание.

В графе длительность выбираем 1 сек, в графе начало - после предыдущего.

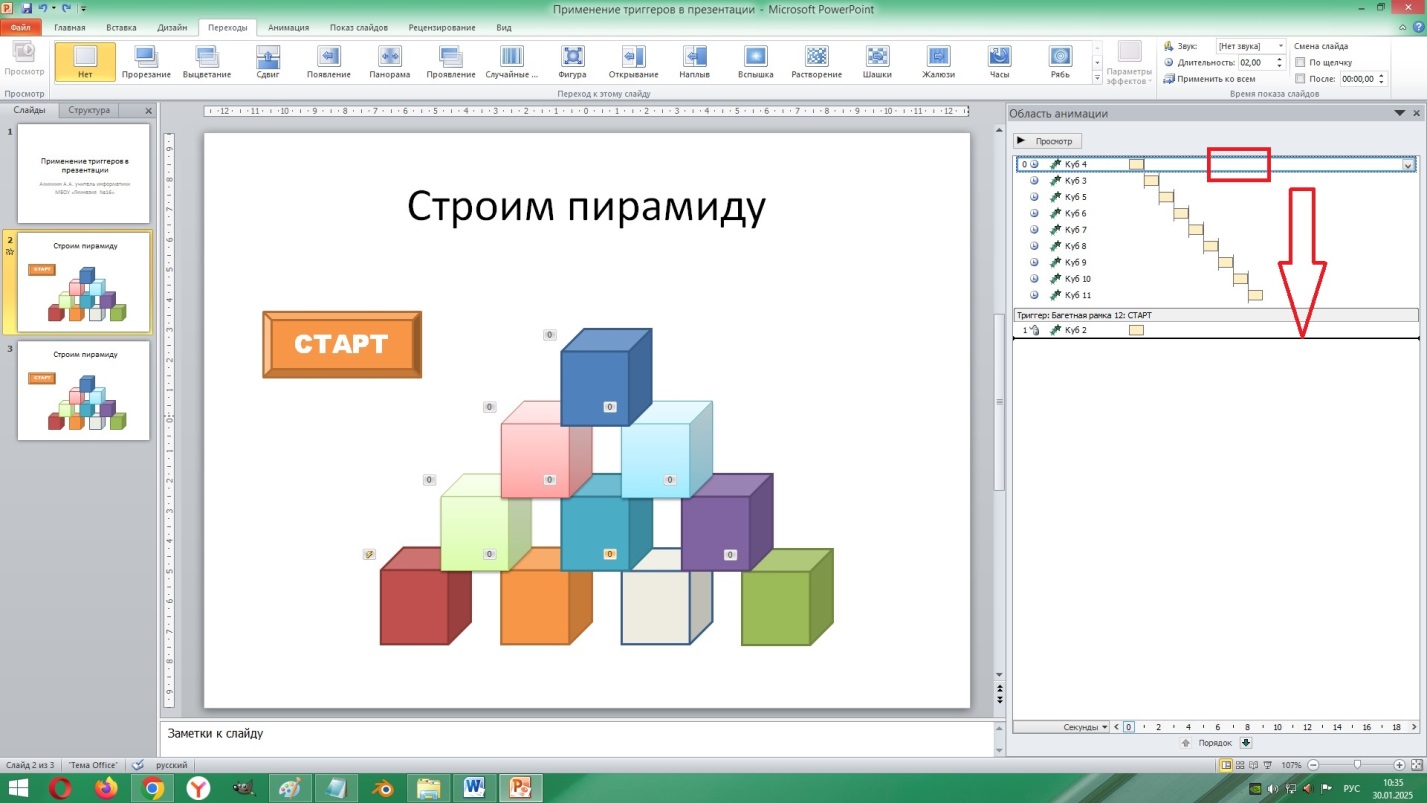


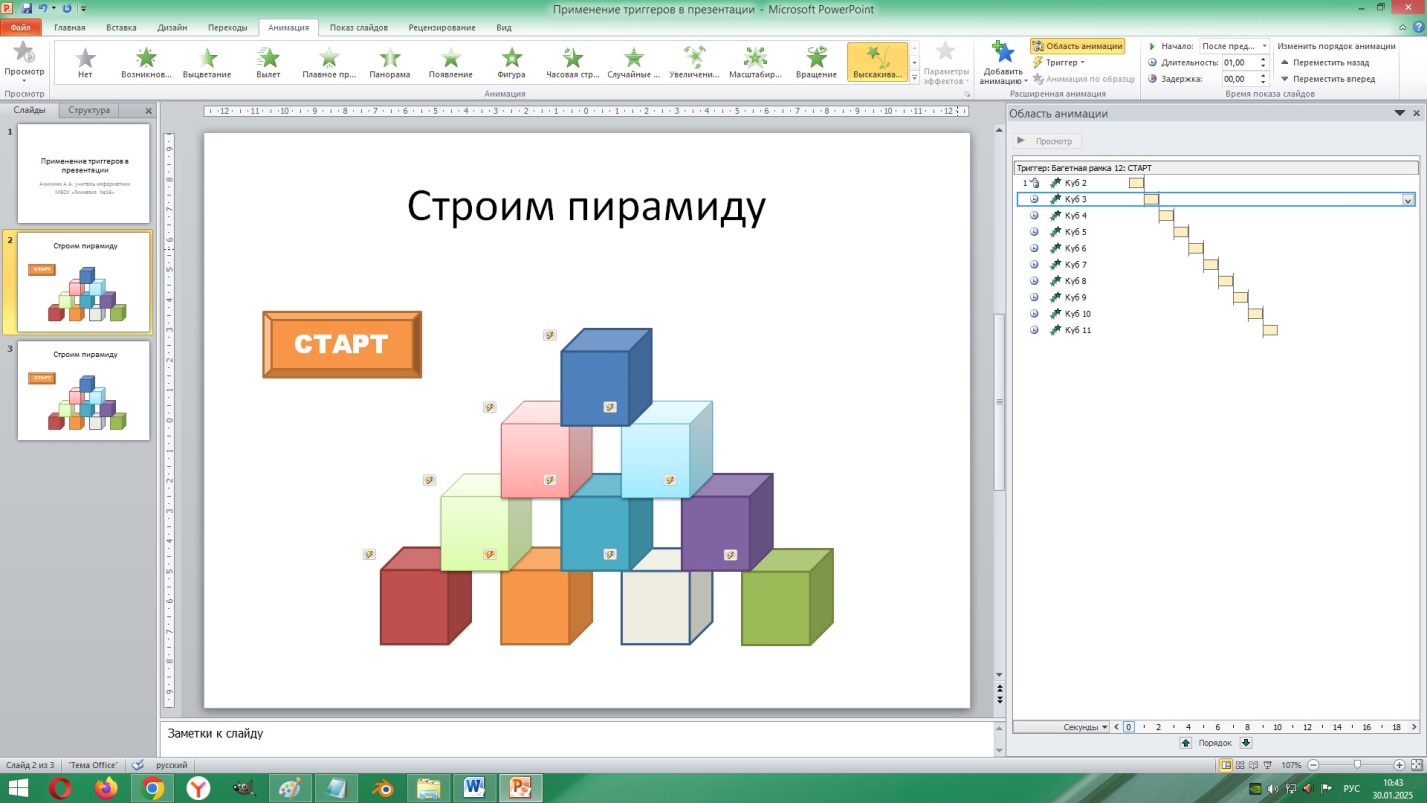


10. Назначаем триггер от клавиши «Старт» на левый нижний кубик. Для этого в области анимации (в правом окне) нажимаем на надпись Куб 2 (это и есть левый нижний кубик) и нажимаем кнопку триггер – по щелчку – багетная рамка 12 (старт).



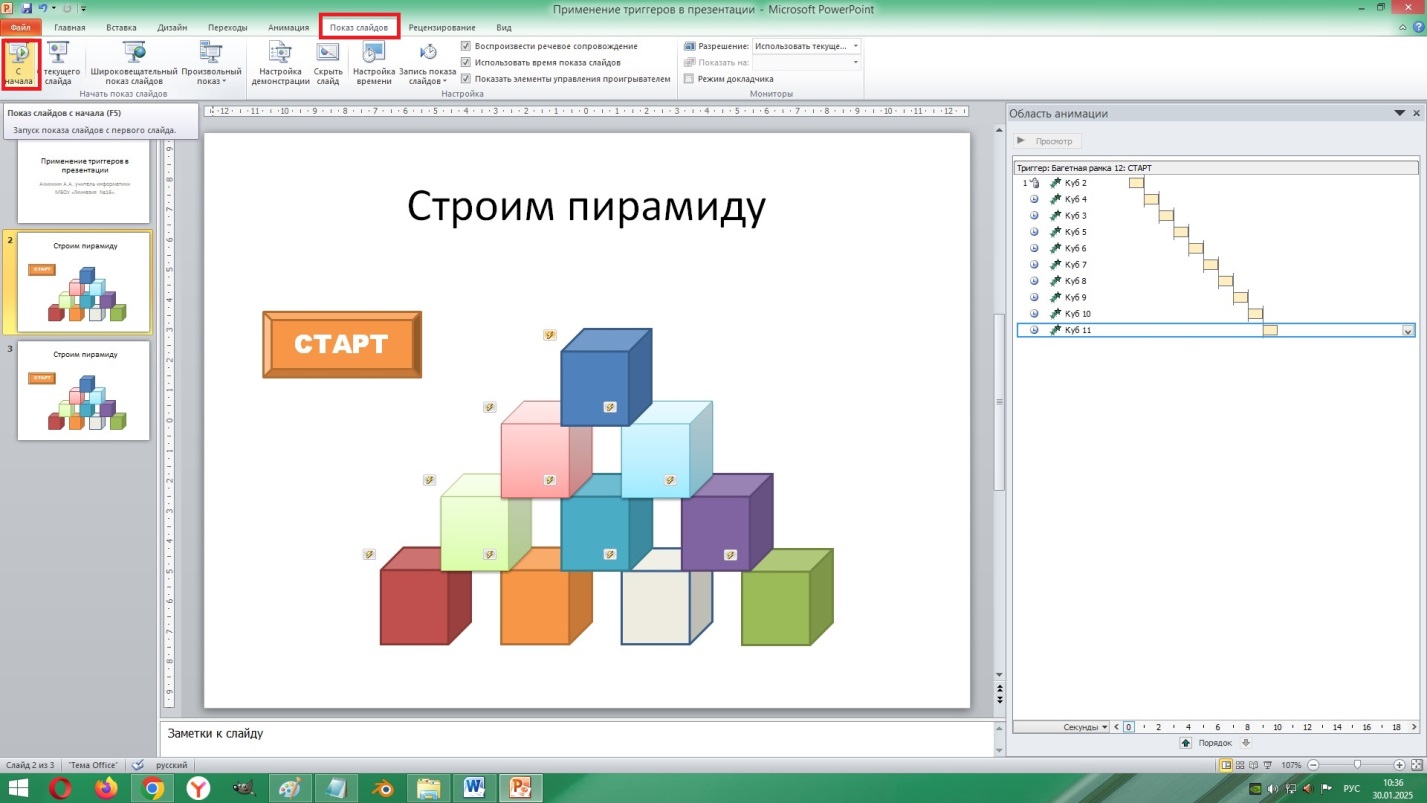
11. Выстраиваем анимации остальных кубиков в нужном порядке, выбрав нужный куб и перетащив его вниз.



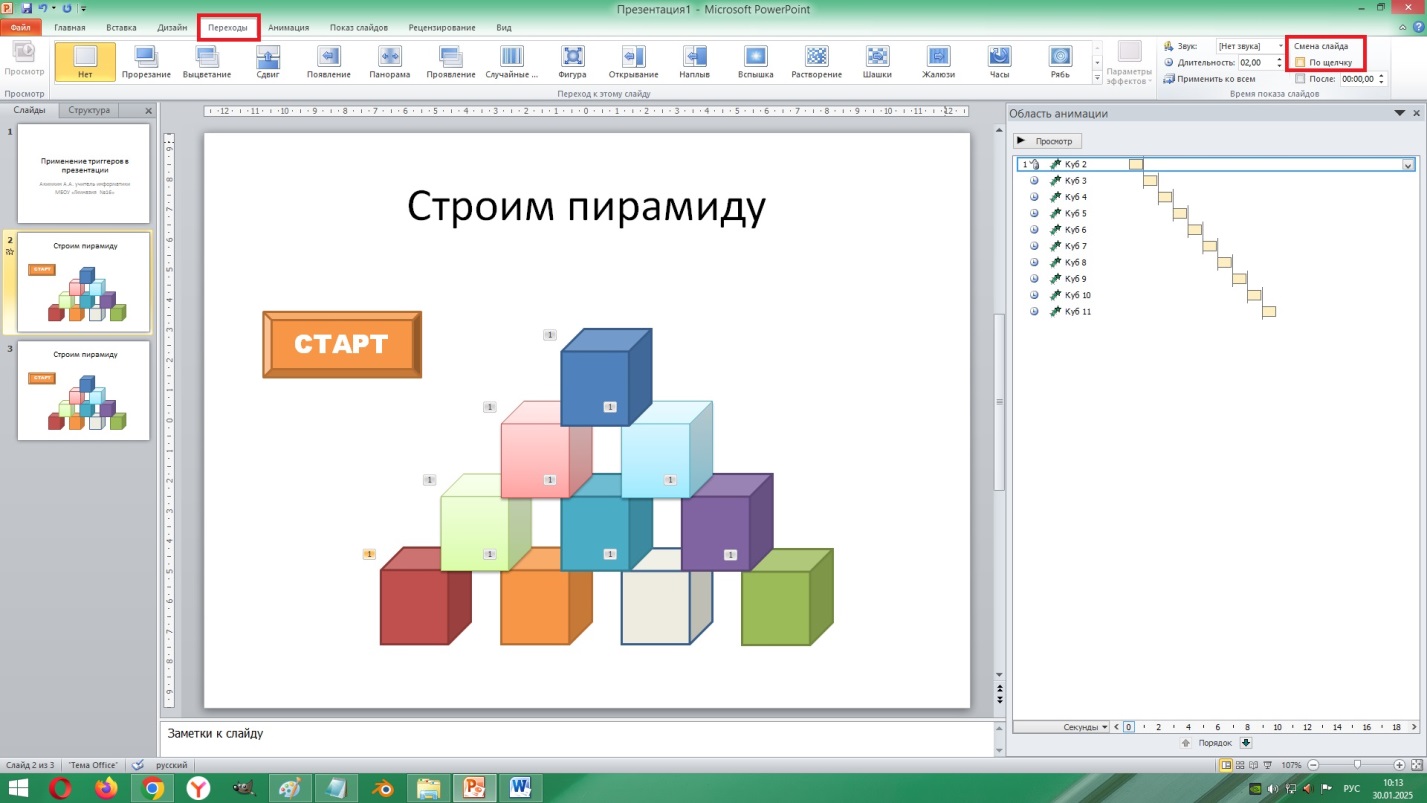


Область анимации выглядит следующим образом.

12. Проверяем правильность сборки пирамиды при нажатии кнопки «Старт» в режиме показа слайдов. Вкладка Показ слайдов – С начала.

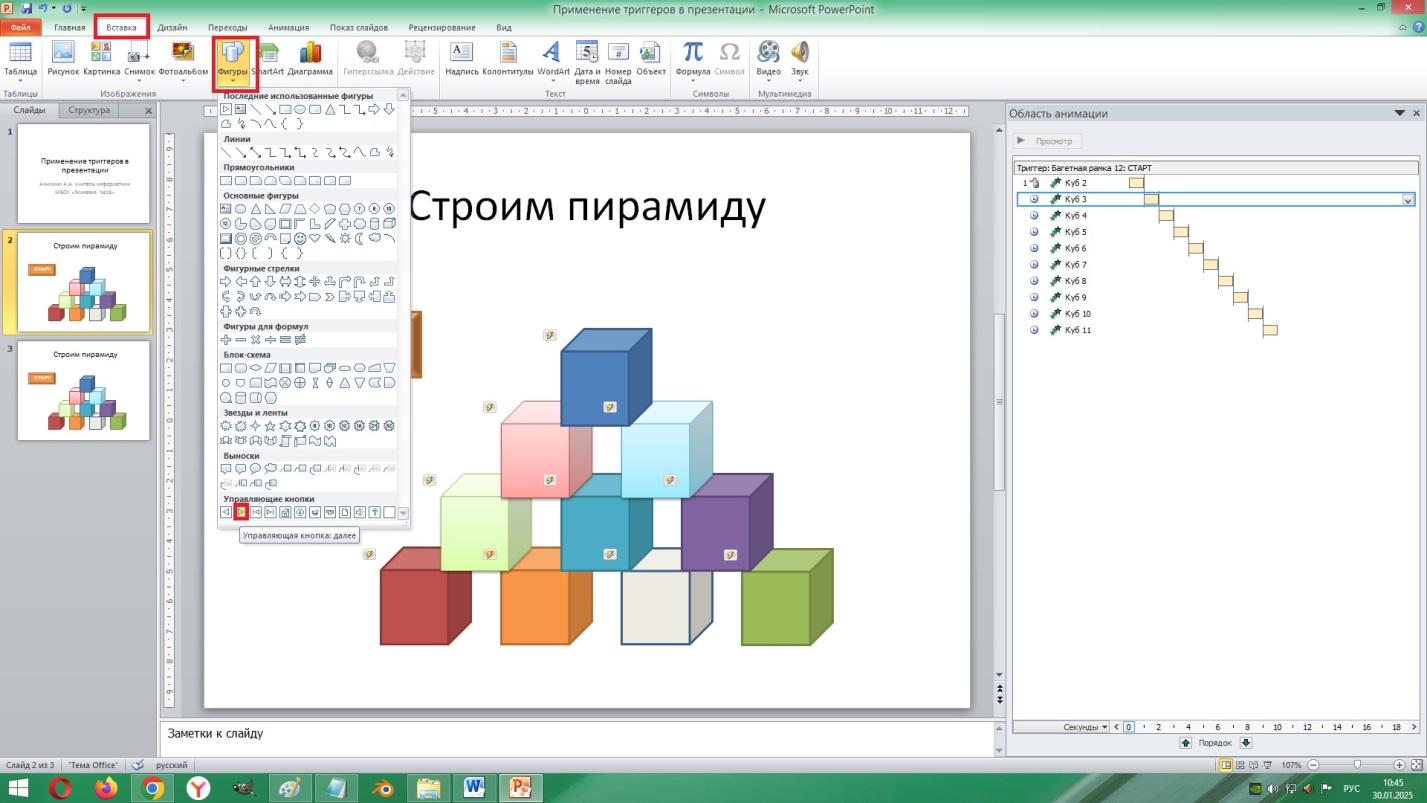


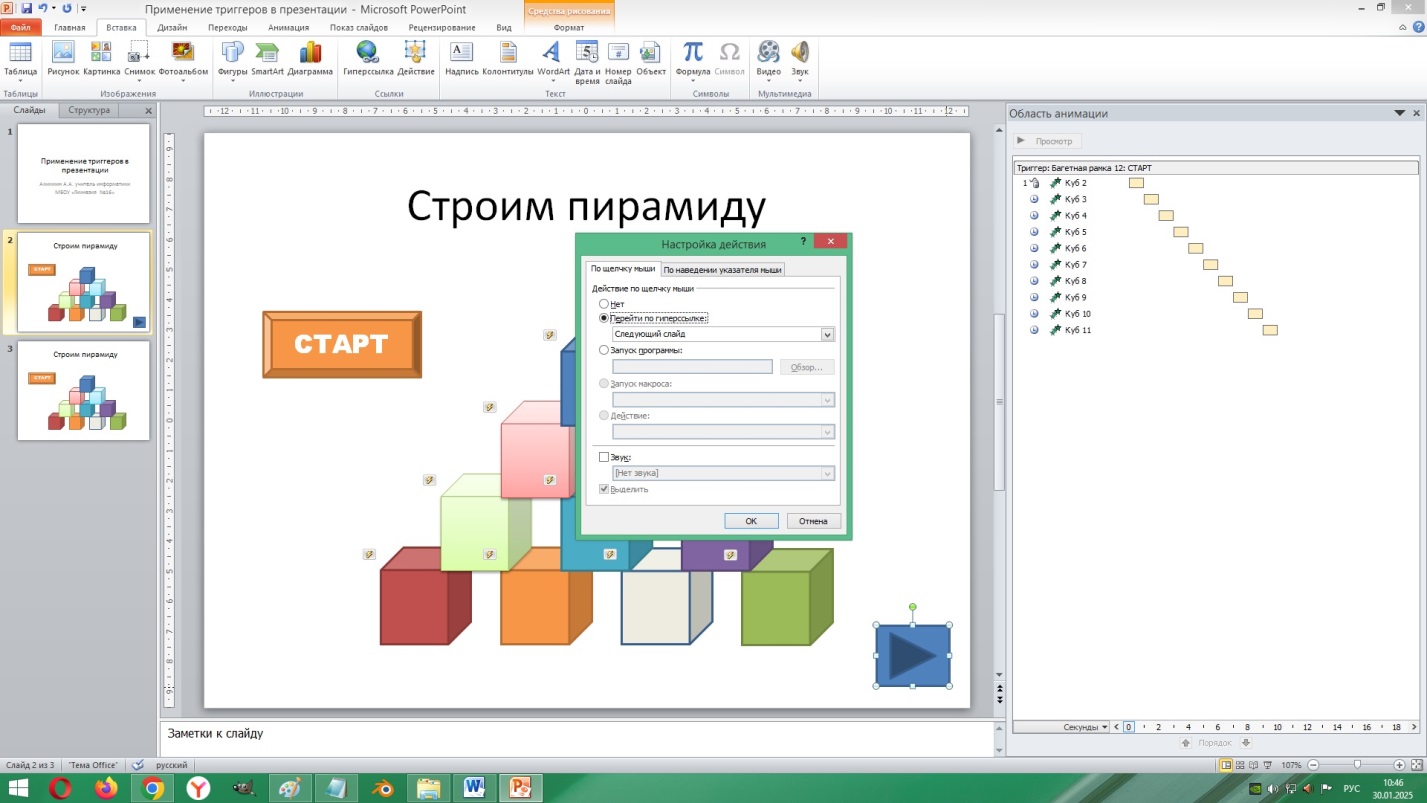
Есть вероятность случайного щелчка мышью мимо настроенного объекта с триггером. Тогда произойдет смена слайда на следующий. Чтобы это исключить, надо убрать "галочку" во вкладке Переходы - Смена слайда "По щелчку".



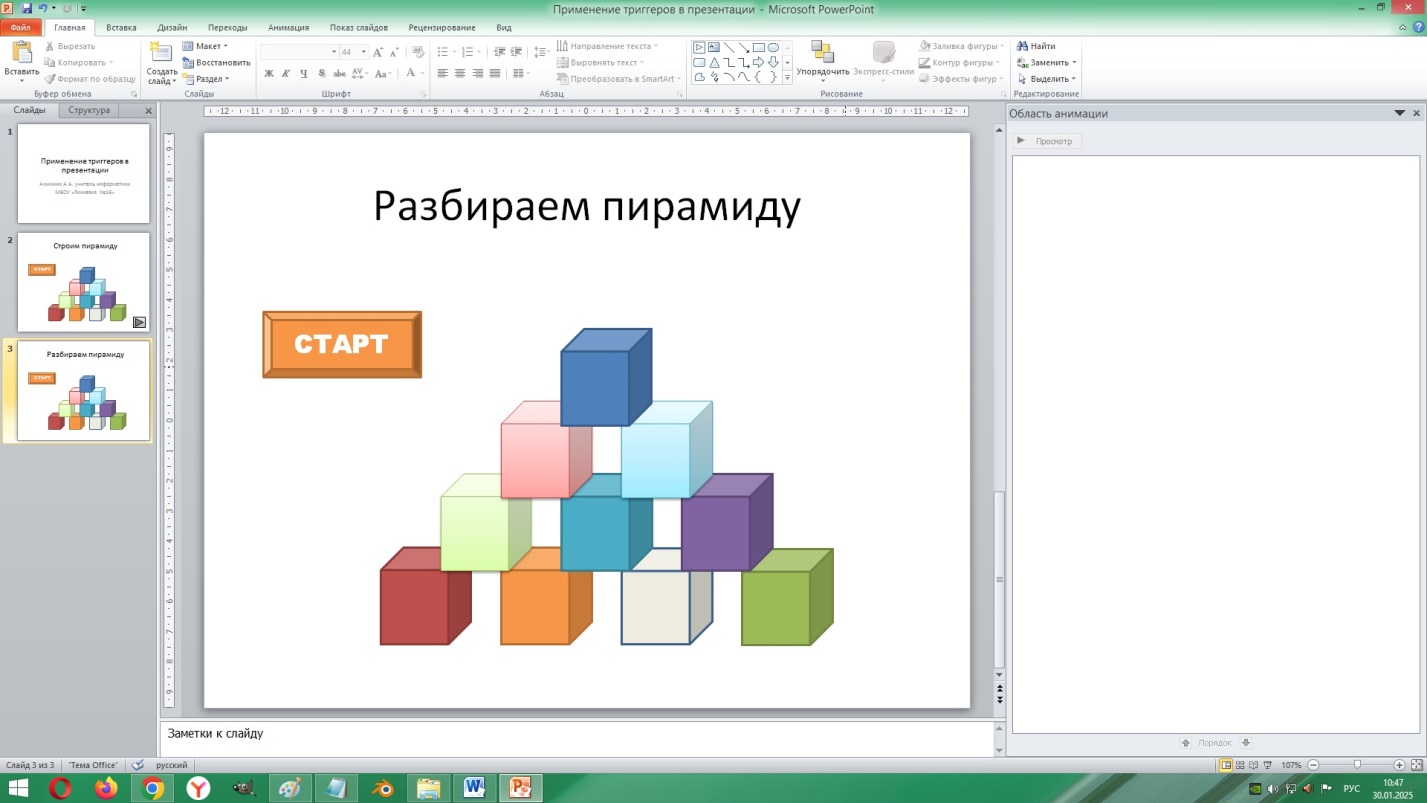
Часть 2

1. Создаем кнопку перехода на второй слайд. Вкладка Вставка – Фигуры – Основные фигуры - управляющие кнопки - кнопка «далее».

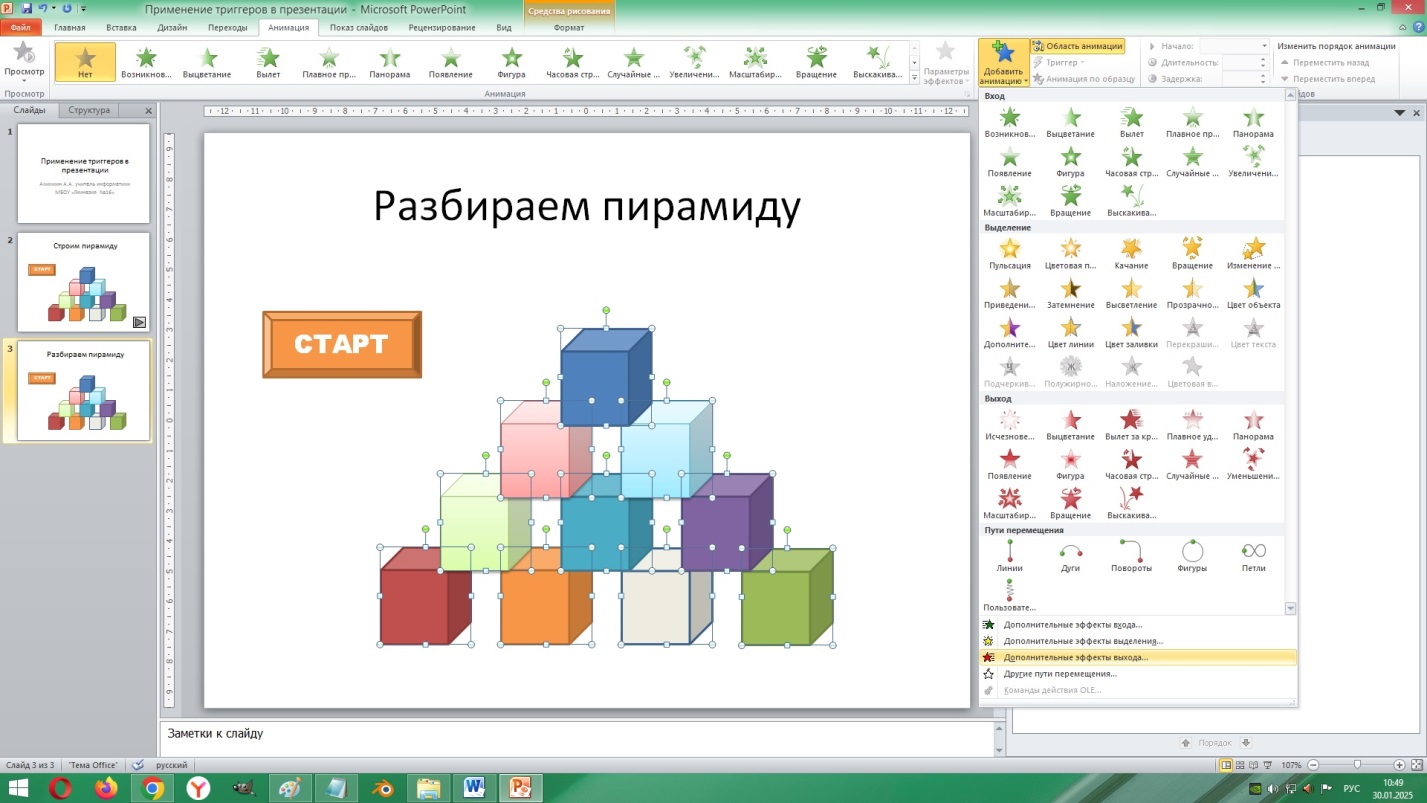


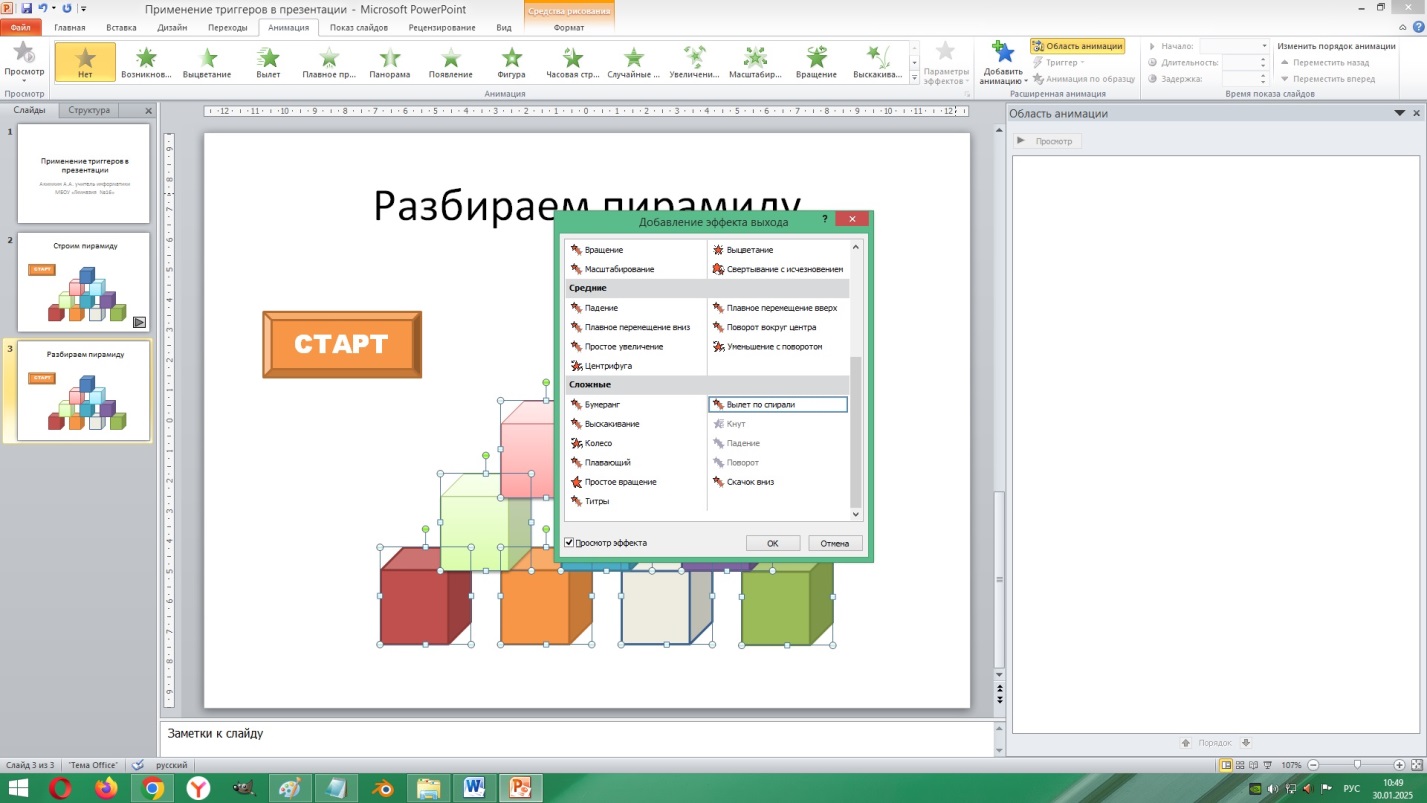


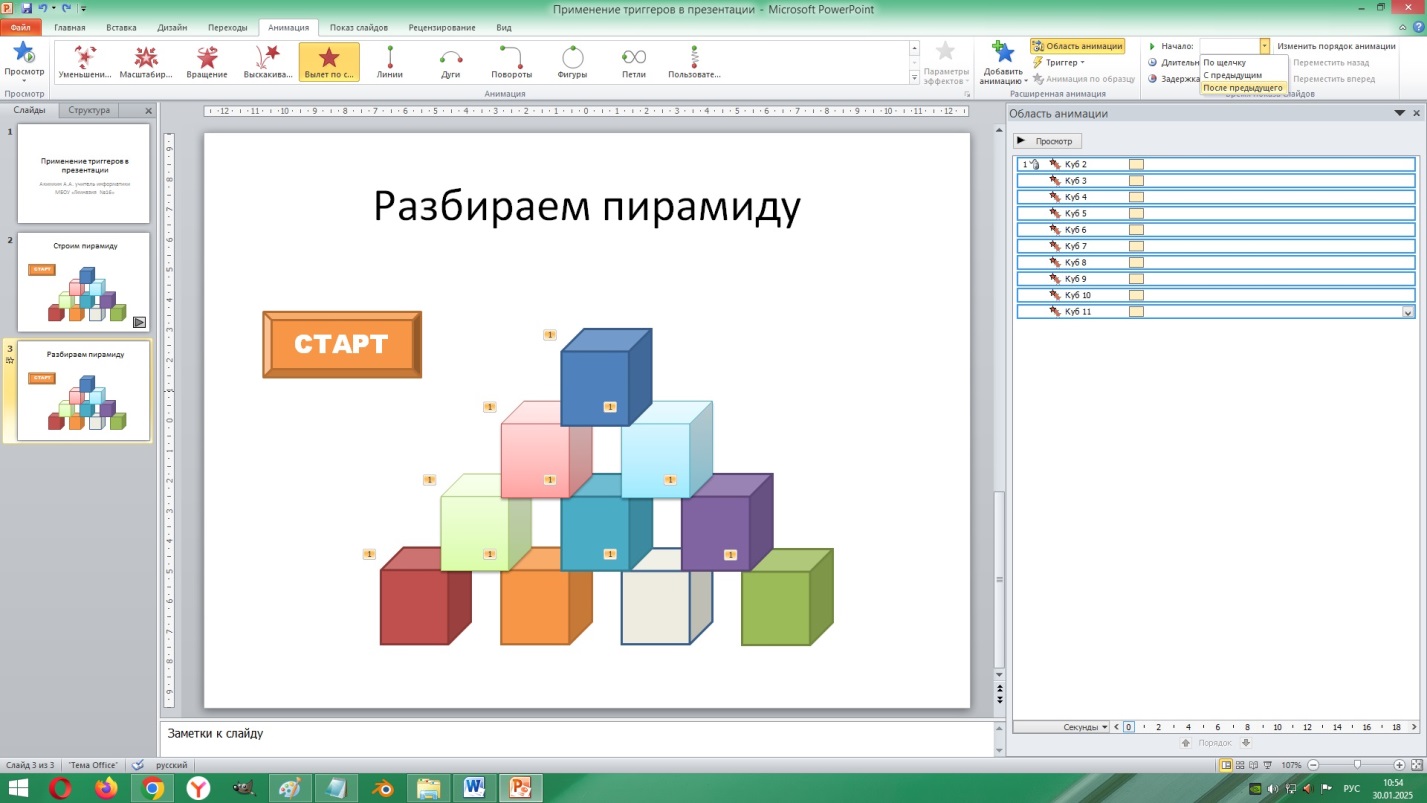
2. Переходим ко второму слайду. В поле «Заголовок» меняем текст заголовка на «Разбираем пирамиду».



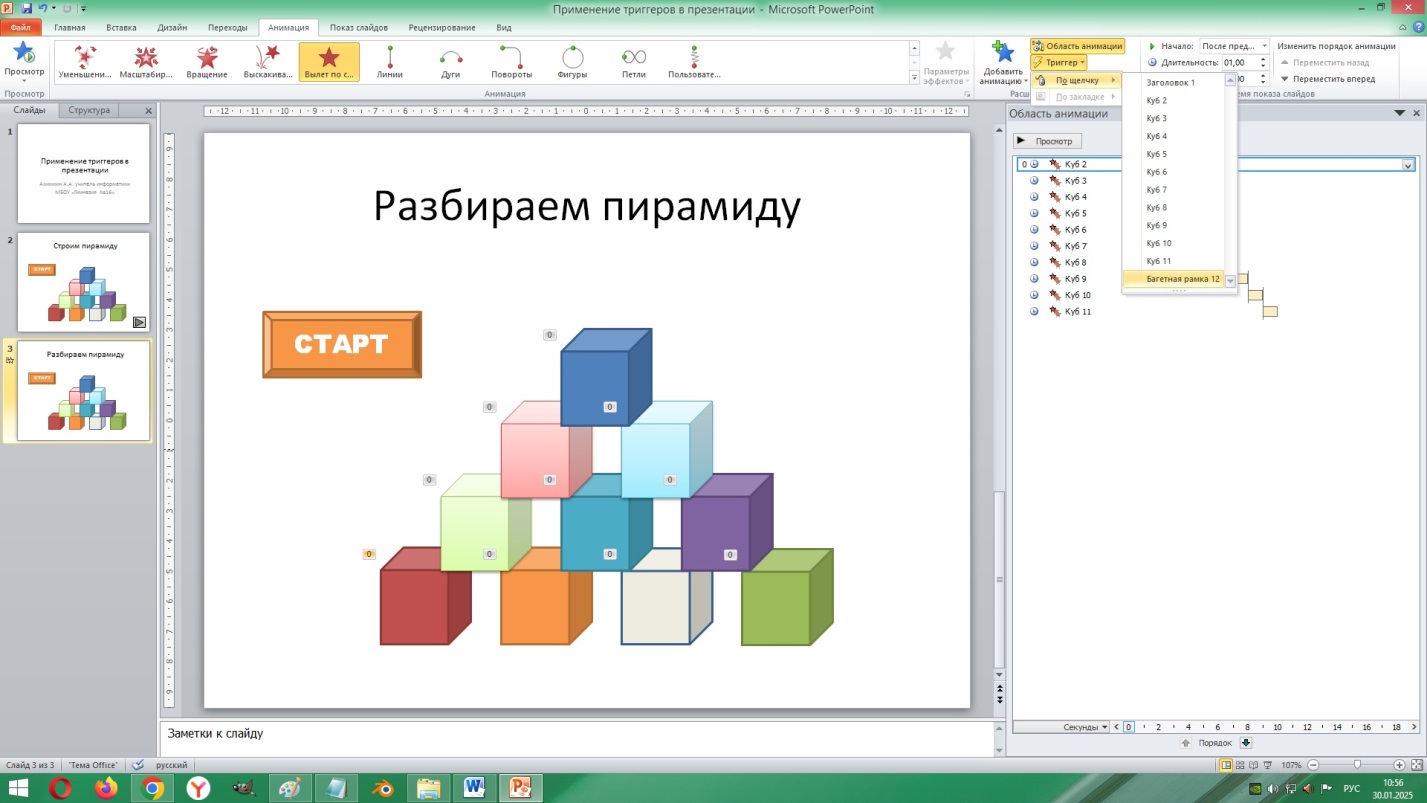
3. Настраиваем анимацию для кубиков. Для этого выделяем все кубики. Далее вкладка Анимация - добавить анимацию – дополнительные эффекты выхода – вылет по спирали. Длительность – 1 сек, начало - после предыдущего.



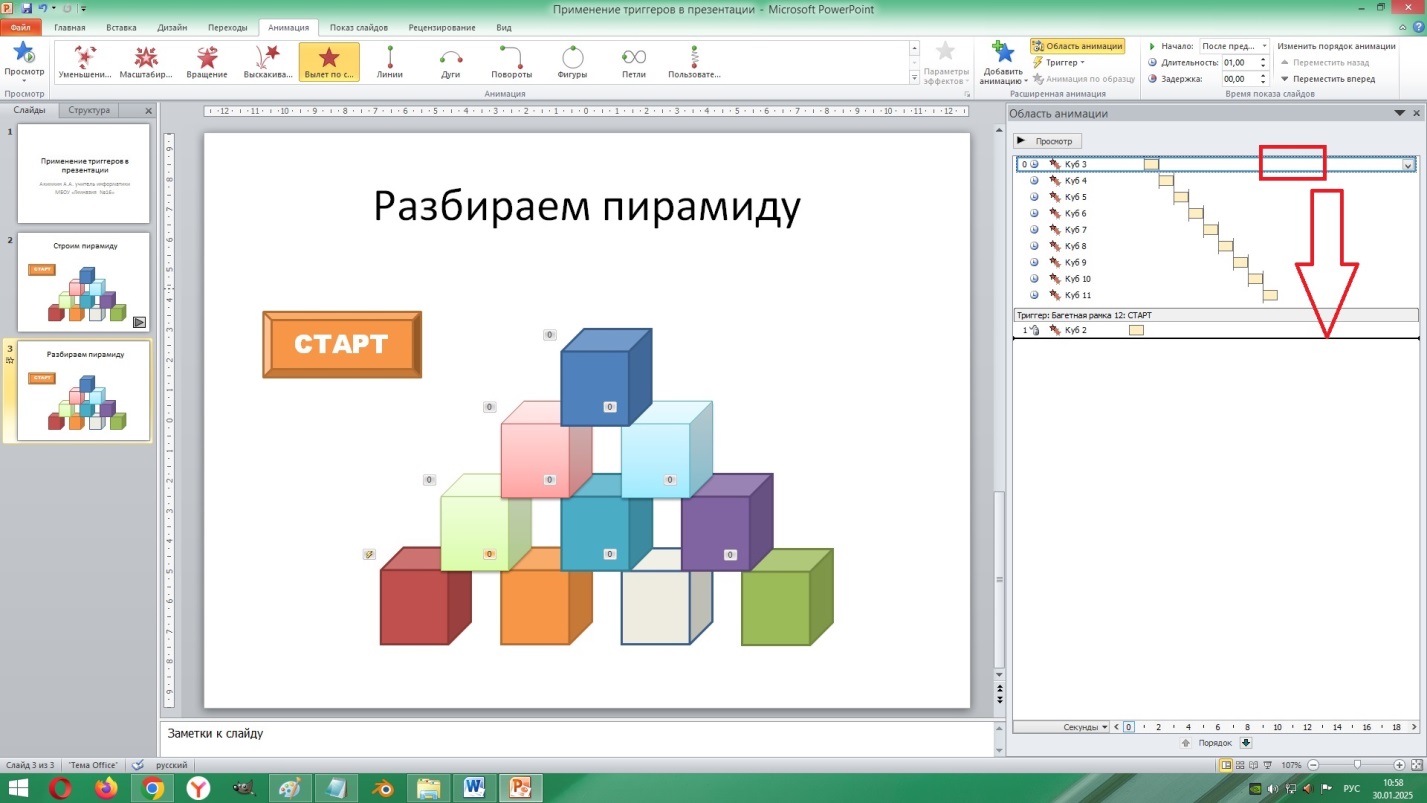


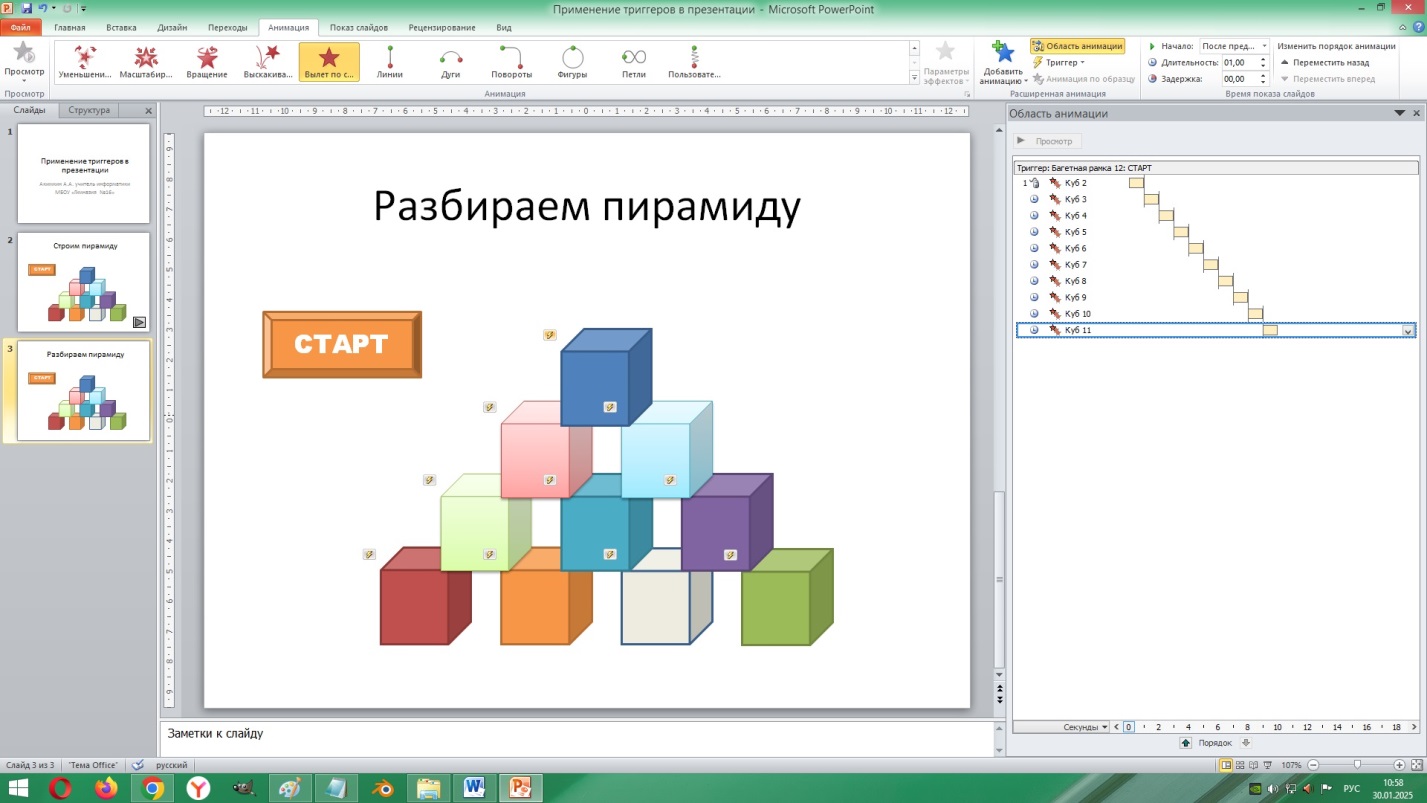


4. Назначаем триггер от клавиши «Старт» на кубик пирамиды. Порядок действий аналогично пункту 10 части 1.



5. Выстраиваем анимации остальных кубиков в нужном порядке.





6. Проверяем работу триггера и правильность разборки пирамиды при нажатии кнопки «Старт».

7. Проверяем работу всей презентации: вкладка Показ слайдов – С начала.

8. Сохраняем презентацию.