**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ МУРМАНСКОЙ ОБЛАСТИ**

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕМУРМАНСКОЙ ОБЛАСТИ**

**«МУРМАНСКИЙ МЕДИЦИНСКИЙ КОЛЛЕДЖ»**

**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА**

**ПРАКТИЧЕСКОГОЗАНЯТИЯ**

|  |  |
| --- | --- |
| **По специальности:** | 34.02.01 Сестринское дело |
| **Курс:** | 1 курс |
| **Раздел, МДК, ПМ** | ОУД. 07 Информатика |
| **Тема:** | **Создание интерактивной презентации с использованием анимации** |
| **Количество часов** | 2 часа |
|  |  |
| **Разработчик (составитель) разработки** | Пышкина Татьяна Владимировна |

Мурманск

2018

**АННОТАЦИЯ к МЕТОДИЧЕСКОЙ РАЗРАБОТКЕ**

**Ф.И.О**. Пышкина Татьяна Владимировна

**Образование**: высшее

**Педагогический стаж**: 10 лет

**Должность**: преподаватель

**Место работы**: ГАПОУ МО «ММК»

**Тема занятия**: «Создание интерактивной презентации с использованием анимации».

**Целевая аудитория**: студенты 1 курса отделения «Сестринское дело».

**Методическая разработка практического занятия по теме** «Создание интерактивной презентации с использованием анимации» предназначена для проведения занятия в рамках изучения раздела Технологии создания и преобразования информационных объектов УД 07 Информатика в объеме 90 мин.

Методической целью занятия является создание условий для сформирования и систематизации знаний, умений и навыков по теме «Создание интерактивной презентации с использованием анимации».

**Тип занятия**: Занятие по первоначальному формированию знаний, умений и навыков.

**Методы работы**: словесные; наглядные; практические.

**Формы работы**: индивидуальная, работа в парах, работа малыми группами.

Особенностью данного занятия является возможность изучить различные приемы, позволяющие повысить интерактивность презентаций. Используемый материал позволяет повысить уровень наглядности, расширить кругозор обучающихся, развить логическое мышление.

Занятие актуальное, так как каждое задание требует от обучающихся активной мыслительной деятельности, рассуждений, способствует раскрытию потенциала обучающихся.

**СОДЕРЖАНИЕ**

* 1. [ВВЕДЕНИЕ 3](#_Toc516750343)
  2. [ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА 4](#_Toc516750344)
  3. [ХОД ЗАНЯТИЯ 9](#_Toc516750345)
  4. [ЗАКЛЮЧЕНИЕ 12](#_Toc516750346)
  5. [БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК 13](#_Toc516750347)
  6. [ПРИЛОЖЕНИЕ 1 14](#_Toc516750348)
  7. [ПРИЛОЖЕНИЕ 2 15](#_Toc516750349)
  8. [ПРИЛОЖЕНИЕ 3 16](#_Toc516750350)
  9. [ПРИЛОЖЕНИЕ 4 17](#_Toc516750351)

# ВВЕДЕНИЕ

Изучение темы «Создание интерактивной презентации с использованием анимации» раздела «Технологии создания и преобразования информационных объектов» УД. 07 Информатика обусловлено тем, что информационно - коммуникационные технологии (ИКТ) все более полно и прочно входят во все сферы нашей жизни, в том числе в медицину и здравоохранение. И все чаще медицинская сестра в своей работе сталкивается с необходимостью умения работать на компьютере, эффективного применения приемов и алгоритмов работы с прикладными программами.

Часто возникают ситуации, когда мало найти нужный материал, необходимо уметь продемонстрировать его наиболее наглядно. Немалую роль в этом играет умение создавать презентации, как наиболее наглядный и действенный способ проиллюстрировать свою работу. И от умения использования всех возможностей создания презентаций зависит, насколько эффективным окажется этот способ.

Добавление в презентацию интерактивности, позволяет выйти на новый уровень представления информации. Термин «интерактивность» в переводе с английского означает «взаимодействие». Для обеспечения взаимодействия между объектами будут использоваться: анимация в презентации и работа с триггерами. Триггеры позволяют "запрограммировать" реакцию презентации на конкретные действия пользователей: щелчки по определенным кнопкам, объектам или месту на экране. Причем последовательность этих действий при показе презентации можно выбирать в зависимости от желания и ситуации.

Методической целью данного занятия является создание условий для сформирования и систематизации знаний, умений и навыков по теме «Создание интерактивной презентации с использованием анимации».

**Задачи:**

* повысить качество образования;
* расширить его информативную ёмкость;
* способствовать развитию творческих возможностей студентов, помогать более глубокому осознанию и усвоению программного материала;
* расширить кругозор студентов, повысить их познавательную активность, развивать интерес обучающихся к дисциплине «Информатика».

ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА

**Учебная дисциплина**: Информатика

**Специальность**, **курс**: Сестринское дело, 1 курс

**Тема:** Создание интерактивной презентации с использованием анимации. **(1 курс)**

**Продолжительность занятия:** 2 академических часа (90 минут)

**Преподаватель**: Пышкина Татьяна Владимировна, преподаватель информатики Государственного автономного профессионального образовательного учреждения Мурманской области «Мурманский медицинский колледж»

**Цель занятия:** сформировать знания, умения и навыки по работе создания интерактивных презентаций в среде MS PowerPoint

**Задачи:**

Образовательные:

* определять виды анимации в презентациях;
* сформировать умение использования анимации в презентации;
* уметь создавать интерактивную презентацию в среде MS PowerPoint.

Развивающие:

* развитие навыков применения компьютерных технологий в различных областях знаний;
* развитие логического мышления;
* развитие умений работать в команде, группе и в паре;
* развитие умений и навыков работы на персональном компьютере в среде MS PowerPoint.

Воспитательные:

* привитие интереса к приобретению новых знаний, умений и навыков в области работы с графической информацией.

В процессе изучения материала студенты достигают следующих результатов:

Личностные:

* готовность и способность к самостоятельной и ответственной творческой деятельности с использованием информационно-коммуникационных технологий.
* умение выстраивать конструктивные взаимоотношения в командной работе по решению общих задач, в том числе с использованием современных средств сетевых коммуникаций.

Метапредметные:

* умение определять цели, составлять планы деятельности и определять средства, необходимые для их реализации.
* умение анализировать и представлять информацию, данную в электронных форматах на компьютере в различных видах.
* умение публично представлять результаты собственного исследования, вести дискуссии, доступно и гармонично сочетая содержание и формы представ­ляемой информации средствами информационных и коммуникационных технологий.

Предметные:

* сформированность представлений о роли информации и информационных процессов в окружающем мире.
* владение навыками алгоритмического мышления и понимание методов формального описания алгоритмов, владение знанием основных алгоритмических конструкций, умение анализировать алгоритмы.
* использование готовых прикладных компьютерных программ по профилю подготовки.
* сформированность базовых навыков и умений по соблюдению требований техники безопасности, гигиены и ресурсосбережения при работе со средствами информатизации.

**Тип занятия:** Занятие по первоначальному формированию знаний, умений и навыков

**Место проведения:** кабинет информатики

**Программно-дидактическое обеспечение:** ПК, среда MS PowerPoint, презентация, карточки с алгоритмами выполнения практических заданий.

**Вид занятия:** практическая работа

| **Этапы урока** | **Время, мин** | **Деятельность преподавателя** | **Деятельность студента** | **Методы, приемы и формы обучения** | **Прогнозируемый результат образовательной деятельности** | **Учебно-методическое обеспечение** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Организационный момент | 2 мин | Приветствие  Проверка готовности студентов к занятию | Готовятся к уроку, приветствуют преподавателя | Учебно-организационные | Создание благоприятных условий деятельности |  |
| Мотивация | 5 мин | Преподаватель мотивирует студентов к изучению данной темы, подчеркивает ее актуальность | Внимательно слушают преподавателя, осмысляют сказанное | Словесные | Настраиваются на плодотворную работу, предполагается осознанное вхождение студентов в пространство учебной деятельности на занятии | Методическая разработка занятия |
| Цели и задачи занятия | 3 мин | Озвучивает цель и задачи, которые необходимо решить на занятии  Оформление доски: число, тема, план занятия  План:   1. Создание триггера для получения интерактивной презентации. 2. Рассмотреть приемы для создания интерактивной презентации | Участвуют в формулировании цели и задач, записывают число, тему и план занятия в тетрадь |  | Оформление темы в тетради и дальнейшая актуализация материала |  |
| Актуализация знаний | 7 мин | Предлагает студентам:  1. ответить на устные вопросы – какие объекты можно поместить на слайде презентации; Какие виды эффектов анимации существуют в MS PowerPoint.  2. задание на определение, к какой группе относится эффект анимации; | Отвечают на поставленные вопросы  Группа делится на подгруппы и начинают работу по определению принадлежности к группе и описанию.  Представляют результаты перед обучающимися | Наглядный, словесный, практический. Групповые формы организации деятельности обучающихся | Отвечают на поставленные вопросы.  Распределяют предложенные анимации по группам, поясняя свое мнение. | Карточки с названиями эффектов анимации; таблица распределения. |
| Изучение нового материала:  Способы создания интерактивной презентации | 20 мин | Разъясняет этапы создания триггера и методику выполнения заданий, демонстрирует примеры выполнения алгоритмов, оказывает помощь. | Слушают разъяснения преподавателя, приводят примеры, отвечают на вопросы учителя по ходу беседы, одновременно пробуют повторить на ПК | Информационно-развивающие методы  Учебная дискуссия | Запоминают назначение инструментов и способы их применения для создания интерактивной презентации | Презентация Раздаточный материал (Карточки с описаниями и алгоритмами приемов для создания интерактивной презентации) |
| Выполнение практической работы. | 48 мин | Раздает материалы задания, оказывает помощь, контролирует правильность выполнения практической работы | Выполняют упражнения на компьютере, направленные на закрепление алгоритма; задают вопросы преподавателю при их возникновении | Репродуктивные и творчески-воспроизводящие методы  Самостоятельная практическая работа | Отрабатывают алгоритмы создания интерактивной презентации с использованием различных приемов | Раздаточный материал |
| Подведение итогов. Рефлексия | 3 мин | Обобщает информацию, задает вопросы, направленные на рефлексию. Оценивает работу студентов на занятии. | Отвечают на вопросы, анализируют и оценивают свою деятельность на уроке | Информационно-развивающие методы  Беседа | Осознают результат своего труда на занятии | Оценочный лист  Журнал группы |
| Домашнее задание. | 2 мин | Раздает материалы и комментирует | Записывают рекомендации преподавателя для выполнения домашнего задания |  | Выполняют задание | Задание, получают в электронном виде |

ХОД ЗАНЯТИЯ

**Этап 1. Организационный момент**

**Преподаватель.** Приветствие. Проверка готовности студентов и аудитории к занятию.

Оформление доски: число, тема занятия и план.

**Этап 2. Мотивация, тема, цель и план занятия**

**Преподаватель.** Информационно - коммуникационные технологии все более полно и прочно входят во все сферы нашей жизни, в том числе в медицину и здравоохранение. Все чаще медицинская сестра в своей работе сталкивается с необходимостью умения работать на компьютере, эффективного применения приемов и алгоритмов работы с прикладными программами.

Часто возникают ситуации, когда мало найти нужный материал, необходимо уметь продемонстрировать его наиболее наглядно. Немалую роль в этом играет умение создавать презентации, как наиболее наглядный и действенный способ проиллюстрировать свою работу. И от умения использования всех возможностей создания презентаций зависит, насколько эффективным окажется этот способ.

Тема нашего занятия – **Создание интерактивной презентации с использованием анимации.** *(студенты записывают в тетрадь число и тему занятия)*

Как Вы думаете, какова цель нашего занятия? (обучающиеся формулируют возможные, по их мнению, цели занятия)

В рамках нашего занятия вы научитесь создавать интерактивные презентации с использованием анимации, а для этого потребуется:

* научиться определять виды анимации в презентациях;
* рассмотреть возможности использования анимации в презентации;
* изучить алгоритмы приемов создания интерактивных презентаций в среде MS PowerPoint.

**Этап 3. Актуализация знаний**

**Преподаватель** (объясняет цель данного этапа, условия задания, знакомит студентов с критериями оценивания).

Цель данного этапа – актуализация знаний для дальнейшего прохождения этапов; корректировка уровня знаний по данной теме.

Для актуализации знаний по теме занятия сначала проводиться фронтальный устный опрос, для проведения которого используются вопросы в приложении 2.

Затем группа делится на подгруппы, каждой подгруппе выдается карточка-задание «Распределение эффектов анимации по групповой принадлежности» и предлагается определить принадлежность эффекта анимации к определенной группе. (Приложение 3)

По окончанию выполнения задания подгруппы обмениваются работами и проверяют ответы в соответствии с эталоном.

**Подведение итогов.**

Результаты заносятся в оценочный лист (Приложение 1).

**Этап 4. Изучение нового материала: Способы создания интерактивной презентации**

Цель этапа: рассмотреть алгоритмы создания интерактивных презентаций и примеры использования алгоритмов.

**Преподаватель.** На предыдущих занятиях мы с вами рассмотрели возможности создания презентаций, научились добавлять на слайды различные объекты. Сегодня мы рассмотрим, каким образом можно из обычной презентации сделать интерактивную. Термин «интерактивность» в переводе с английского означает «взаимодействие». Для обеспечения взаимодействия между объектами будем использовать: анимацию в презентации и работу с триггерами.

Триггеры позволяют "запрограммировать" реакцию презентации на конкретные действия пользователей: щелчки по определенным кнопкам, объектам или месту на экране. Такая презентация становится более интерактивной, нежели с использованием обычных кнопок и ссылок.

**Триггер** – средство анимации, позволяющее задать условие действия или времени выделенному элементу. При этом анимация запускается по щелчку. С помощью триггера можно задать действие любому видимому на слайде объекту. Причем последовательность этих действий при показе презентации мы можем выбирать в зависимости от желания и ситуации.

Мы уже умеем работать с анимацией в презентации, поэтому рассмотрим алгоритм создания триггеров и технологические приемы для создания интерактивных презентаций PowerPoint.

Студентам выдаются раздаточные материалы с алгоритмами технологических приемов создания интерактивных презентаций и упражнениями. (Приложение 4)

Преподаватель знакомит студентов с видами и назначениями приемов для создания интерактивных презентаций, разъясняет этапы алгоритмов и методику выполнения заданий, демонстрирует примеры выполнения алгоритмов, предлагает подумать, где еще могут быть использованы данные приемы.

Обучающиеся изучают алгоритм создания триггера в PowerPoint и приемы создания интерактивных презентаций с использованием триггеров, предлагают свои примеры использования изучаемых алгоритмов.

**Этап 5. Выполнение практической работы.**

Цель этапа: научиться создавать интерактивные презентации с использованием триггеров.

Студенты выполняют упражнения на компьютере, направленные на закрепление алгоритмов; задают вопросы преподавателю при их возникновении.

**Преподаватель** контролирует правильность выполнения практической работы, оказывает помощь при выполнении упражнений.

**Подведение итогов.**

Результаты заносятся в оценочный лист.

**Этап 6. Подведение итогов.**

Цель этапа: Подведение итогов занятия, анализ общего уровня теоретических знаний и практических навыков студентов; оценка работы каждого студента на занятии.

**Этап 7. Рефлексия.**

Цель этапа: Осознание учащимися метода преодоления затруднений и самооценка их результатов

1. Все ли было понятно и доступно на занятии?
2. Что нового узнали и приобрели?
3. Есть ли вопросы к преподавателю?
4. Понравилась ли форма проведения занятия?

**Этап 8. Домашнее задание.**

Цель этапа: Систематизация и закрепление материала, изученного на практическом занятии.

**Преподаватель** озвучивает задание для самостоятельной работы.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В процессе изучения темы «Создание интерактивной презентации с использованием анимации» у студентов формируются навыки по созданию интерактивных презентаций с использованием анимации и триггеров, что имеет большое значение для более наглядного представления информации. Примеры презентаций, иллюстрирующие приемы создания интерактивных презентаций, позволяют устанавливать связи с другими дисциплинами, повышая метапредметную компетентность. После изучения данного материала студенты могут самостоятельно применять приемы создания интерактивных презентаций.

Данная методическая разработка будет интересна преподавателям естественнонаучного профиля для подготовки к занятию.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Гилярова М.Г. Информатика для медицинских колледжей: учебное пособие. – Ростов н/Д: Феникс, 2017. – 526 с.
2. Омельченко В. П., Демидова А. А. Информатика. Практикум /. - М. : ГЭОТАР-Медиа, 2016. - 336 с.
3. Цветкова М.С. Информатика и ИТК. Практикум для СПО, М.Академия, 2015 г.
4. Медиадидактика – Дидактор [электронный ресурс]. URL: <http://didaktor.ru/priyomy-mediadidaktiki/> (дата обращения 11.06.2018)

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

**ОЦЕНОЧНЫЙ ЛИСТ**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ФИО** | **Контроль теоретических знаний** | | | **Выполнение практических упражнений** | | | **Итого (балльный показатель)**  **Максимальный показатель – 12 балл** | **Отметка** |
| **фронтальный опрос**  **(цена правильного ответа – 1 балл)** | **Карточка-задание**  **(цена правильного ответа – 2 балл)** | **Прием «Анимированная лупа»**  **(цена правильного ответа – 3 балл)** | | **Прием «Анимированная указка»**  **(цена правильного ответа – 3 балл)** | **Прием «Листание»**  **(цена правильного ответа – 3 балл)** |
|  |  |  |  | |  |  |  |  |
|  |  |  |  | |  |  |  |  |
|  |  |  |  | |  |  |  |  |
|  |  |  |  | |  |  |  |  |
|  |  |  |  | |  |  |  |  |
|  |  |  |  | |  |  |  |  |
|  |  |  |  | |  |  |  |  |

**КРИТЕРИИ ОТМЕТКИ:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Количество набранных баллов** | **Отметка** |
| 11-12 баллов | 5 (отлично) |
| 9-10 баллов | 4 (хорошо) |
| 8 | 3 (удовлетворительно) |
| менее 8 | 2 (неудовлетворительно) |

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

**ВОПРОСЫ ДЛЯ ФРОНТАЛЬНОГО ОПРОСА**

1. Дайте определение – презентация?
2. Что такое слайд?
3. Какие объекты можно поместить на слайде презентации?
4. Какие группы эффектов анимации существуют в MS PowerPoint?

**ЭТАЛОНЫ ОТВЕТОВ НА ФРОНТАЛЬНЫЙ ОПРОС**

1. Презентация – это наглядное представление, дополнение доклада, выступления на занятии, внеклассном мероприятии, научно-практической конференции.
2. Слайд – это отдельная страница презентации.
3. Текст, изображения и фотографии, диаграммы, таблицы, объекты SmartArt, видео и звук.
4. 4 группы эффектов анимации: Вход, Выход, Выделение, Пути перемещения.

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

**КАРТОЧКА-ЗАДАНИЕ «РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ЭФФЕКТОВ АНИМАЦИИ ПО ГРУППОВОЙ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ»**

Распределите эффекты анимации по групповой принадлежности:

* Возникновение
* Изменение размера
* Затемнение
* Вылет
* Выскакивание
* Качание
* Вращение
* Цвет текста

|  |  |
| --- | --- |
| **анимация Вход** | **анимация Выделение** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

**ЭТАЛОН ОТВЕТА НА КАРТОЧКУ-ЗАДАНИЕ «РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ЭФФЕКТОВ АНИМАЦИИ ПО ГРУППОВОЙ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ»**

|  |  |
| --- | --- |
| **анимация Вход** | **анимация Выделение** |
| Возникновение | Изменение размера |
| Вылет | Затемнение |
| Выскакивание | Качание |
| Вращение | Вращение |
|  | Цвет текста |

ПРИЛОЖЕНИЕ 4

**СОЗДАНИЕ ИНТЕРАКТИВНОЙ ПРЕЗЕНТАЦИИ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ АНИМАЦИИ**

Термин «интерактивность» в переводе с английского означает «взаимодействие». Для обеспечения взаимодействия между объектами будем использовать: анимацию в презентации и работу с триггерами.

**Алгоритм создания триггера в PowerPoint**

1. Назначьте выбранному объекту слайда какой-либо эффект анимации, с помощью команды: **Анимация** – группа **Расширенная анимация** – **Добавить анимацию**.
2. Откройте окно **Область анимации** с помощью команды: **Анимация** – группа **Расширенная анимация** – **Область анимации**. В нём появилось имя анимации.
3. Назначьте анимированному объекту или любому другому объекту слайда роль триггера. Для этого выделите анимированный объект и выполните команду: **Анимация** – группа **Расширенная анимация** – **Триггер** – **По щелчку**; в раскрывающемся списке выберите имя анимированного объекта или любого другого объекта слайда.
4. В окне **Область анимации** вместо имени анимации появится имя триггера

**Прием «Анимированная лупа»**

Прием, позволяющий обратить внимание на какие-то частности на фоне общего контекста. Позволяет выходить на разные уровни подачи информации.

**Описание приема:**

Фрагмент рисунка (или часть текста) – триггер, запускающий анимацию **Изменение размера** фрагмента рисунка или анимацию **Вход** любого другого объекта (рисунок, текст и т.д.)

**Технология создания:**

1. Вставьте на слайд основной рисунок.
2. Создайте копию основного рисунка и, используя обрезку, получите необходимый фрагмент изображения. Для применения обрезки рисунка, используйте следующие команды: **Работа с рисунками** – **Формат** – группа **Размер** – **Обрезка**. По границе рисунка появятся черные элементы рамки, передвигая за которые, обрежьте рисунок. После получения нужного фрагмента рисунка, снова нажмите на кнопку **Обрезка**.
3. Для увеличения размера фрагмента рисунка, создайте триггер, запускающий эффект анимации фрагмента рисунка – **Выделение**: **Изменение размера, По щелчку** на фрагмент рисунка,
4. Для появления другого объекта (рисунка, текста и т.д.) на слайде, вставьте на слайд нужный объект и назначьте ему какой-нибудь эффект анимации группы **Вход**, например: **Вход – Плавное приближение**. Создайте триггер для запуска этой анимации по щелчку на фрагмент рисунка.

**Упражнение:**

Используя прием «Анимированная лупа» получить изображения отдельных устройств компьютера (мышь, клавиатура) по щелчку на соответствующий фрагмент общего рисунка (компьютер). При нажатии на изображение устройства оно должно исчезать.

**Прием «Анимированная указка»**

Динамическое выделение, акцентированное внимание на определенном объекте превращает анимированную указку в мощный и эффективный инструмент.

**Описание приема:**

По щелчку мыши по объекту или по текстовому блоку появляется стрелка, указывающая на нужный объект.

**Технология создания:**

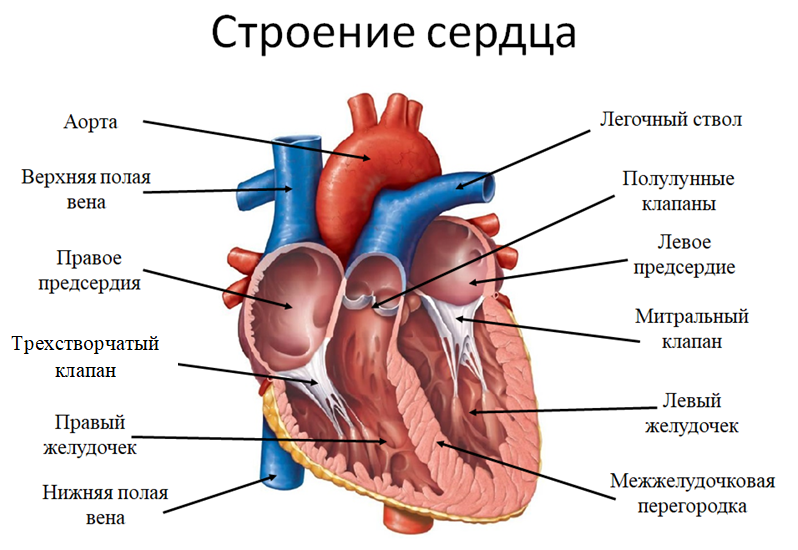
1. Расположите на слайде все необходимые объекты: основной рисунок, стрелки, указывающие на нужные фрагменты рисунка, текстовые блоки с описанием фрагментов рисунка (отдельные надписи, созданные командой **Главная** – группа **Рисование** – **Надпись**).
2. Текстовый блок 1 – триггер, запускающий следующие анимации:

* Стрелка 1 – **Вход: Масштабирование, По щелчку, Очень быстро (0,5 сек.)**;
* Текстовый блок 1 – **Выделение: Цвет текста (бардовый), С предыдущим**;

1. По аналогии создайте триггеры на остальные текстовые блоки.
2. По желанию можно добавить анимацию **Выделение**: **Мигание** для стрелок.

**Упражнение:**

Используя прием «Анимированная указка» получить изображение строения сердца с пояснениями (рисунок 1).



**Рисунок 1 Строение сердца**

**Прием «Листание»**

Данный прием используется в целях концентрации большого объема иллюстративного материала или текста на одном участке экрана, когда необходимо перечислить (пролистать) некий тематический видеоряд, текстовую информацию (например, причины того или иного явления, события, виды, подвиды и т.д.).

**Описание приема:**

По щелчку мыши по объекту (рисунку, тексту, стрелке и т.д.) происходит смена иллюстративного материала или текстовой информации.

**Технология создания:**

1. Создайте на слайде первый информационный объект (рисунок или текстовое поле). Задайте для него размер и форматирование.
2. Назначьте данному объекту какой-нибудь эффект анимации группы **Вход**, например: **Вход – Появление - Слева**.
3. Создайте на слайде второй информационный объект. Задайте для него тот же размер и форматирование. Наложите на первый объект.
4. Назначьте данному объекту какой-нибудь эффект анимации группы **Вход**, например: **Вход – Появление - Слева**.
5. По аналогии создайте остальные информационные объекты, накладывая их один на другой.
6. Создайте кнопку «прокрутки» - фигура «**Стрелка вправо**».
7. Создайте триггер для запуска всей анимации по щелчку на кнопку «прокрутки». Проверьте последовательность выполнения анимации в триггере.

**Упражнение:**

Используя прием «Листание» получите на одном слайде фотогалерею устройств компьютера или внутренних органов человека.

**Прием «Интерактивная схема»**

Прием используется, когда необходимо указать причинно-следственные связи, дать комплексную характеристику какому-то объекту. Шаг за шагом, демонстрируя новый фрагмент схемы, комментируем его.

**Описание приема:**

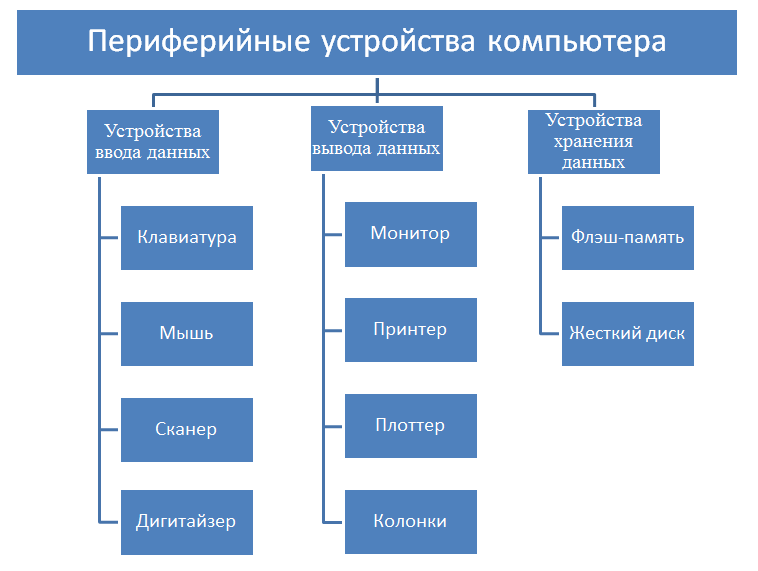
Объект (прямоугольник) первого уровня – триггер, запускающий анимацию **Вход** группы объектов второго уровня и стрелок опущенных на них. Каждый объект второго уровня – триггер, запускающий анимацию **Вход** для соответствующей группы объектов третьего уровня и стрелок опущенных на них. И т.д.

**Технология создания:**

1. Создайте на слайде необходимую схему (для этого используем Фигуры или объект SmartArt).
2. Выделите все объекты второго уровня схемы - прямоугольники и стрелки, опущенные на них сверху (группировать их не следует!).
3. Назначьте выделенным объектам какой-нибудь эффект анимации группы **Вход**, например: **Вход – Плавное приближение**.
4. Создайте триггер для запуска этой анимации по щелчку на объект первого уровня схемы.
5. Выделите все объекты третьего уровня схемы, относящиеся к первому объекту второго уровня, и стрелки, опущенные на них сверху.
6. Назначьте выделенным объектам эффект анимации группы **Вход**, например: **Вход – Плавное приближение**.
7. Создайте триггер для запуска этой анимации по щелчку на первый объект второго уровня.
8. Аналогично пунктам 5-7 поступите с объектами третьего уровня схемы, относящиеся к соответствующим объектам второго уровня. И т.д.

**Упражнение:**

Используя прием «Интерактивная схема» получить схему «Периферийных устройств компьютера» (рисунок 2).



**Рисунок 2 Схема «Периферийные устройства компьютера»**

**Прием «Интерактивная лента»**

С помощью данного приема можно ознакомить с последовательностью тематически объединённых событий, фактов, можно ввести сравнительные характеристики. Очень важно соединить отдельные фрагменты по более глубокому смыслу: представить определённую взаимосвязь, иерархию.

**Описание приема:**

Несколько информационных блоков, объединенных тематически, размещаются  на одном слайде. Они легко передвигаются, образуя непрерывную ленту. Каждый из информационных блоков многомерен. Гиперссылкой мы можем перейти на другой уровень содержания.

**Технология создания:**

1. Сформируйте на одном слайде информационные блоки одного размера, располагая их в ряды.
2. Сгруппируйте их в большие блоки ленты. Для этого выделите все необходимые объекты (один ряд), и в контекстном меню выберите команду **Группировать**.
3. Назначьте каждому блоку эффекты анимации группы **Вход** – **Вылет**, **Слева, С предыдущим** и группы **Выход – Вылет за край, Вправо, По щелчку**.
4. Наложите информационные блоки один на другой на одном слайде.
5. Распределите поочередное появление блоков. Первый блок уже находится на слайде, поэтому переносим его появление в конец нашей ленты. То есть первый эффект анимации будет **Выход** первого блока.
6. Создайте кнопку «прокрутки» - фигура «**Стрелка вправо**».
7. Создайте триггер для запуска всей анимации по щелчку на кнопку «прокрутки».
8. Создайте гиперссылки с элементов ленты на слайд, содержащий увеличенный объект и другую дополнительную информацию.
9. Сделайте каждый увеличенный объект своеобразной «кнопкой возврата», т.е. гиперссылкой на первый слайд.

**Прием «Лифт»**

Приём предназначен для вертикальной смены объектов в том случае, когда это дидактически оправдано: для демонстрации иерархии, вертикальных взаимосвязей, т.е. расположение элементов в порядке от высшего к низшему.

**Описание приема:**

Несколько информационных блоков размещаются  на одном слайде один над другим. По щелчку мыши по объекту (рисунку, тексту, стрелке и т.д.) происходит вертикальная смена информационных блоков.

**Технология создания:**

1. Сформируйте на одном слайде информационные блоки одного размера.
2. Назначьте каждому блоку эффекты анимации группы **Вход – Вылет, Снизу, С предыдущим** и группы **Выход – Вылет за край, Вверх, По щелчку**.
3. Наложите информационные блоки один на другой на одном слайде.
4. Распределите поочередное появление блоков. Первый блок уже находится на слайде, поэтому переносим его появление в конец нашей ленты. То есть первый эффект анимации будет **Выход** первого блока.
5. Создайте кнопку «прокрутки» - фигура «**Стрелка вниз**».
6. Создайте триггер для запуска всей анимации по щелчку на кнопку «прокрутки».
7. Для перелистывания информационных блоков в другом направлении, назначьте каждому блоку дополнительные эффекты анимации группы **Вход – Вылет, Сверху, С предыдущим** и группы **Выход – Вылет за край, Вниз, По щелчку**.
8. Создайте триггер для запуска анимации по щелку на кнопку «прокрутки» - фигуры «Стрелка вверх».

**Упражнение:**

Используя прием «Интерактивная лента» или «Лифт» получить интерактивную презентацию, иллюстрирующую специальность «Сестринское дело».