МБОУ «Средняя общеобразовательная школа №4» Чистопольского муниципального района

**Доклад по теме**

**«Интерактивные презентации»**

Автор: Бутякова Венера Геннадьевна,

учитель информатики

первой квалификационной категории

г. Чистополь

**Оглавление**

[Введение 3](#_Toc446337461)

[Интерактивные презентации 4](#_Toc446337462)

[Применение гиперссылок и управляющих кнопок в презентации 5](#_Toc446337463)

[Применение триггеров в презентации 6](#_Toc446337464)

[Создание слайда с триггерами 6](#_Toc446337465)

[Создание игры с применением триггеров 6](#_Toc446337466)

[Создание теста при помощи триггеров 7](#_Toc446337467)

[Конструктор тестов в MSPowerPoint 8](#_Toc446337468)

[Применение интерактивной доски для создания интерактивной презентации 10](#_Toc446337469)

[Заключение. 11](#_Toc446337470)

# **Введение**

Меняются цели и задачи, стоящие перед современным обществом, - акцент перенесен с «усвоения знаний» на формирование «компетентности». Компетенцию можно разложить на две составляющие: хотеть и уметь. Под желанием обучаемого подразумевается мотивация к познавательной деятельности. Для появления интереса к изучаемому предмету со стороны ученика необходимо применение учителем технологий развивающего обучения (технология критического мышления, обучение в сотрудничестве, технология проектного обучения). Для внедрения современных педагогических технологий служит информатизация учебного процесса потому, что мы живем в век высоких компьютерных технологий. Современный ребенок существует в мире электронной культуры, которая накладывает отпечаток на развитие его личности.

Мультимедиа системы и проекционное оборудование помогает разнообразить подачу учебного материала, обеспечить его более высокое качество, интенсифицируя процесс обучения, делая его наглядным. Все это способствует повышению мотивации к учебной деятельности, эмоциональному подъему, росту познавательного интереса младших школьников.

Применение интерактивных презентаций в учебном процессе повышается уровень восприятия учащимися материалов учебных дисциплин растет мотивация и активность учеников, а как следствие, улучшаются результаты обучения, за счет более высокой степени усвоения знаний учащимися.

Это подтверждается проведенными мною уроками с использованием интерактивных презентаций. Поэтому я сегодня хочу с вами делиться со своим опытом работы в создании интерактивных презентации.

**Актуальность темы:**использование интерактивных презентаций - это незаменимый инструмент ведения образовательного процесса, обладающий убедительными методами.

**Основной идеей** выступления является использование в практике интерактивных презентаций

**Целью**работы является показать важность использования интерактивных презентаций в MicrosoftPowerPoint и интерактивных досок.

**Задачи:**

1. Разработать цикл интерактивных презентаций;
2. Сформировать у педагогов практические навыки по разработке интерактивных презентаций.

# **Интерактивные презентации**

В современном мире все сферы деятельности людей подвержены влиянию новых информационных технологий, что приводит к многообразным преобразованиям в сфере социальных отношений, материального и духовного производства. Одним из относительно новых для России, но уже давно и широко используемых зарубежом инструментов наглядного предоставления информации являются ***мультимедийные презентации***. Одним из самых мощных программных решений на сегодняшний день является продукт компании **Microsoft** офисного пакета Microsoft Office – программа **PowerPoint (MSPowerPoint).**

***Презентация -*** это представление обществу или узкому кругу лиц материальных или иных вещей, идей с целью достижения определенных целей.

***Мультимедийные презентации*** отличаются от стандартных тем, что они, как правило, содержит комбинации следующих основных элементов: видео, аудио, рисунки, фотографии, текст, анимация. Мультимедийная презентация – это мощный и многофункциональный маркетинговый инструмент. Возможность использовать мультимедиа в самых разных направлениях образования позволяет практически неограниченно расширять сферу применения интерактивных презентаций

Стремительное развитие и масштабность применения в сфере образования мультимедийных презентаций объясняется в первую очередь многочисленными преимуществами использования мультимедиа в качестве маркетингового инструмента

***Информационная емкость***. Возможность в одной мультимедийной презентации разместить большой объем графической, текстовой и звуковой информации, позволяет в полной мере продемонстрировать преимущества и достоинства учебного материала.

***Компактность и мобильность.***В качестве носителей для мультимедийной презентации могут быть использованы различные типы дисковых накопителей, независимо от формы и емкости, все типы носителей отличаются компактностью и удобством хранения.

***Эмоциональнаяпривлекательность***, ***наглядность.***Мультимедийные презентации дают возможность представить информацию не только в удобной для восприятия последовательности, но и эффектно сочетать звуковые и визуальные образы, подбирать доминирующие цвета и цветовые сочетания, которые создадут у учащихся позитивное отношение к представляемой информации. Наглядность - это ключевой аргумент использования мультимедийных презентаций.

***Интерактивность***. Возможность непосредственно воздействовать на ход презентации - это одно из важнейших преимуществ мультимедиа. Выбрать язык презентации, нужный для представления раздел или блок информации - неоспоримое достоинство мультимедийных презентаций, которое дает возможность фокусировать внимание учеников на выбранных именно Вами ключевых моментах.

Данная работа представляет собой обзор возможностей создания интерактивных презентаций в Microsoft Power Point и интерактивной доски.

## **Применение гиперссылок и управляющих кнопок в презентации**

***Интерактивность презентации***– это возможность пользователя управлять показом презентации: выбирать, на какой слайд перейти, открыть нужный документ и т.д.

В PowerPoint интерактивность можно создать двумя способами:

 с помощью гиперссылок;

 с помощью управляющих кнопок.

**Добавление гиперссылки**

***Гиперссылка*** – это объект на слайде, при нажатии на который в процессе демонстрации презентации происходит переход на указанный слайд или документ. В качестве объекта может быть слово, рисунок и др.

Чтобы преобразовать объект на слайде в гиперссылку, нужно:

1) выделить объект;

2) выполнить команду меню **Вставка/Гиперссылка**;

3) в появившемся окне **Добавление гиперссылки** выбрать существующий документ или место (слайд) в существующем документе (презентации), с которым будет связана ссылка.

**Добавление управляющих кнопок**

***Управляющая кнопка*** – это кнопка, при нажатии на которую в процессе демонстрации презентации, происходит переход на слайд или документ.

Чтобы добавить кнопку на слайд, нужно:

1) выполнить команду меню **Показ слайдов/Управляющие кнопки** (либо на панели **Рисование** в разделе **Автофигуры** выбрать команду **Управляющие кнопки**);

2) в раскрывшейся панели**Кнопки действий**выбрать тип кнопки (*Вперед*,*Назад*,*Возврат*и т.д.).

3) разместить кнопку на слайде;

4) после размещения кнопки в появившемся окне**Настройка действия**при необходимости изменить действие, которое будет выполняться при нажатии на кнопку, либо при наведении курсора мыши на кнопку.

##

## **Применение триггеров в презентации**

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

**Триггер –** средство анимации, позволяющее задать условие действия или времени выделенному элементу. При этом анимация запускается по щелчку.

### **Создание слайда с триггерами**

Сначала надо придумать, что же мы хотим и создать сам слайд. Допустим, мы хотим выбрать из предложенных устройств ПК устройства ввода. Остальные устройства, при щелчке по ним должны будут исчезнуть.

1. Присваиваем устройствам, кроме устройств ввода анимацию выхода (например, «исчезновение»), а устройствам ввода – выделение (например, «качание»).

Если надо настроить несколько объектов сразу, то нажмите и удерживайте Shift на клавиатуре, а левой кнопкой мыши выделите нужные объекты. Отпустив Shift можно настраивать анимацию. Далее останется только задать нужные параметры анимации.

2. В Области анимации нажимаем на треугольник и в выпавшем окне выбираем Время.

3. В появившемся окне выбираем Начало по щелчку. В области Переключатели отмечаем Начать выполнение эффекта при щелчке. При выборе этой строчки появится возможность выбрать нужный объект. Нажимаем ОК, для одного числа триггер готов. Так настраиваем триггеры для всех объектов.

4. Есть вероятность случайного щелчка мышью мимо настроенного объекта с триггером. И тогда произойдет смена слайдов на следующий. А возможности доделать задание на слайде не будет. Чтобы исключить эту возможность надо убрать "галочку" в Смене слайдов "По щелчку". Находится она во вкладке "Анимация" (Office 2007) или "Переходы" (Office 2010).

Для перехода на другой слайд можно настроить управляющую кнопку.

5. В режиме Показа слайдов проверьте правильность работы настроенных триггеров.

### **Создание игры с применением триггеров**

1. Представляем четкую картину, что мы хотим сделать. В нашем случае надо найти таблетки с цифрами, с помощью которых кодируется информация в ПК и вылечить его.  При неправильном ответе цифра исчезает, при правильном – перемещается в аптечку.

2. Создаем презентацию. Важно, чтобы таблетки были отдельными элементами. На таблетках сразу пишем ответы правильные и неправильные.

Для того чтобы анимация настраивалась одновременно на таблетку и на число сделаем группировку. Выделим одновременно число и таблетку. Для этого, надо щелкнуть ЛКМ по таблетке (он выделится), а затем, удерживая Shift,еще раз ЛКМ по числу. Получится одновременное выделение таблетки и числа.Далее, правой кнопкой мыши вызываем контекстное меню. Выбираем Группировать и еще раз Группировать.

3. Настраиваем анимацию. Правильные ответы будем перемещать, выстраивая дорожку в аптечку, неправильные – выход с масштабированием.

4. Настроим триггеры всем группам. Как это делается, мы рассматривали в одной из предыдущих тем.

5. Для того, чтобы не было случайной смены слайдов, надо отключить Смену слайдов по щелчку, т.е. убрать отметку напротив надписи По щелчку.

Переход будет осуществляться по управляющей кнопке (если Вы ее настроите) или по стрелке перехода на следующий слайд (в режиме Показа слайдов внизу презентации).

6. Осталось проверить, что же у нас получилось в режиме Просмотра слайдов.

### **Создание теста при помощи триггеров**

При помощи триггеров можно легко создать тестовые задания на различную тему.

1. Как всегда, начинаем с задумки и создания теста.Наша задумка такова, что при правильном ответе появляется умная сова, а при неправильном – задумчивая.Заполняем слайд всеми необходимыми элементами. Т.к. неправильных ответов 2, то и «задумчивых сов» тоже 2. Рисункам задаем анимацию – вход с плавным приближением.

2. Далее будем присваивать триггеры. Выделяем умную сову, в области анимации нажимаем на треугольник, выбираем Время. В появившемся окне выбираем начало По щелчку, в Переключателях отмечаем Начать выполнение эффекта при щелчке. Т.к. умная сова – это правильный ответ, то выбираем строчку с правильным ответом.

3. Аналогично поступаем с «задумчивой совой». Выделяем первую сову, переходим на настройку триггеров и выбираем теперь уже неправильный ответ, т.е. 1) 3.  Это значит, что при щелчке на 1) 3 появится «задумчивая сова». А для того, чтобы «сова» у нас долго не задумывалась и дала возможность ответить все же правильно, то для нее в этом же диалоговом окне выбираем Продолжительность (5 сек. очень медленно) и ставим галочку  Перемотать по завершении воспроизведения. Эта галочка дает возможность после 5 секунд (которые мы выставили в Продолжительности) нашей «задумчивой сове» благополучно нас покинуть.

4. Чтобы при случайном щечке не переключался слайд надо *убрать* галочку в  Смене слайда по щелчку. А для удобства перехода на другой слайд можно установить Управляющую кнопку с переходом на следующий слайд.

##

## **Конструктор тестов в MSPowerPoint**

Для того чтобы конструктор и созданные на его основе тесты работали на вашем компьютере, необходимо скачать TestKit и произвести настройки, позволяющие исполнение макросов в PowerPoint.

**Создание теста**

***Быстрый старт***

Откройте файл конструктора и **сохраните его под другим именем**, каким вы хотите назвать тест. Дальнейшая работа выполняется с только что созданным файлом.

**В PowerPoint 2007 (2010, 2013)**

Выйдите на вкладку «Тестирование» на ленте, и с помощью группы кнопок «Вставка слайдов» вставьте необходимое количество нужных слайдов с соответствующим числом управляющих элементов. При задержке над кнопками появляются подсказки.

**Порядок следования слайдов** допускается произвольно менять с помощью сортировщика слайдов, но титульный слайд всегда должен быть первым, а слайд вывода результатов – последним.

Для **заданий на соответствие** (сопоставление) **и упорядочение** оставьте на слайде необходимое количество **перемещаемых объектов** (прямоугольники с тенью в нижней части) и **областей конечных позиций** (полупрозрачные прямоугольники в верхней части). Как те, так и другие, можно перемещать, изменять их размеры, форму, границу, заливку, делать их частично или полностью прозрачными («Заливка» – «Другие цвета заливки» – «Прозрачность»). Не рекомендуется выбирать вариант «Нет заливки». В перемещаемые объекты и области конечных позиций можно вставлять и форматировать текст, при этом номер объекта лучше удалить. На этапе быстрого старта изображения рекомендуется вставлять как заливки в PowerPoint 2007 (2010, 2013): «Средства рисования» – «Заливка фигуры» – «Рисунок».

**Для перемещения объектов** в режиме просмотра презентации необходимо:

* Щелкнуть на перемещаемом объекте левой кнопкой мыши (после этого объект будет следовать за курсором).
* **Не прижимая** кнопку мыши, переместить курсор в нужную позицию.
* Чтобы зафиксировать объект в новом положении нужно еще раз щелкнуть левой кнопкой мыши.

Чтобы **задать параметры тестирования и правильные ответы** в файле теста, созданного с помощью конструктора выполните в режиме просмотра презентации щелчок по эмблеме на первом слайде или, нажав сочетание клавиш Alt+F8, вызовите диалоговое окно «Макрос», в котором запустите первый в списке выделенный макрос «AddCmdBar». Ответив утвердительно на запрос: «Установить панель «Тестирование» и меню «Тест» в приложение?», вы получите возможность работать с панелью «Тестирование» и ее дублером – меню «Тест».

В файле теста, созданного с помощью конструктора для PowerPoint 2007 (2010, 2013), для настроек достаточно перейти на вкладку «Тестирование», расположенную на ленте.

При нажатии на кнопки панелей появляются диалоговые окна.

В диалоговом окне «Настройка результатов», отметьте необходимые флажки.

В окне «Настройка оценки» можно изменить шкалу оценки от 5-балльной до 100-балльной, как с прямым, так и с обратным порядком. Здесь же укажите с помощью счетчика **степень требовательности к оценке**, ориентируясь на динамически меняющиеся при этом справочные данные в нижней части этого окна.

Обычно задание с множественным выбором считается выполненным, если отмечены все правильные ответы, но тест можно настроить на **учет неполных ответов множественного выбора**, что естественно скажется на результативности и оценке.

В окне «Настройка таймера» определитесь с флажками **использования таймера** и его остановки на информационных слайдах. При выборе таймера, задайте **время тестирования** с помощью счетчика или непосредственным вводом в текстовое поле.

Чтобы **задать правильные ответы**, вызовите диалоговое окно «Настройка заданий». В поле «Номер задания» будет отображаться номер редактируемого слайда. Для **перехода к другому слайду**, достаточно выбрать его слева на панели «Слайды». Номер задания можно указать и с помощью счетчика. В зависимости от типа задания и числа вариантов ответов будут появляться управляющие элементы (флажки или переключатели), с помощью которых следует отметить нужные номера вариантов.

Для задания **текстового ответа** можно использовать от одного до четырех вариантов допустимой записи. При проверке тексты введенного и допустимых ответов переводятся в верхний регистр, удаляются случайные начальные и конечные пробелы, после чего выполняется последовательное сравнение. При совпадении с одним из допустимых вариантов ответ считается верным.

Для задания **числового ответа** используйте знаки сравнения: =, >, <, >=, <= в левых текстовых полях. Если необходимо задать простое неравенство (равенство) – используйте только первую строку. Для двойного неравенства используйте первую и вторую строку. Для разделения целой части от дробной можно использовать как точку, так и запятую.

Для **заданий на соответствие** появляются переключатели для перемещаемых объектов и флажки для областей конечных позиций. Последовательно выбирая **каждый** перемещаемый объект, укажите для него один, несколько или ни одного допустимого варианта конечных позиций.

**Зафиксировать исходные положения** перемещаемых объектов необходимо щелчком по кнопке «Фиксация» на панели «Тестирование».

Воспользовавшись счетчиком, каждому заданию можно назначить **цену** в диапазоне от 1 до 10 баллов. Вывод цены на слайды теста управляется с помощью соответствующего флажка.

Для **предотвращения доступа к настройкам и ответам** можно выбрать флажок «Защитить паролем». В этом случае появляется окно для его ввода. Установив **пароль**, постарайтесь его не забыть или не потерять.

Все настройки применяются при нажатии на кнопку «OK» или запуске презентации на просмотр с первого слайда и нажатии на кнопку «Начать тестирование»:

* задания будут перенумерованы;
* на информационных слайдах сведения, касающиеся задания, будут скрыты;
* если время тестирования не ограничено, то будут скрыты и элементы таймера;
* на предпоследнем слайде надпись на кнопке «Далее» будет заменена на «Итоги».

Проверьте корректность работы теста.

**Сохраните файл** теста в формате демонстрации в PowerPoint 2007 (2010, 2013) с расширением .ppsm (с поддержкой макросов).

При **завершении работы с тестом** его файл приводится в исходное состояние, поэтому в окне сообщения с вопросом «Сохранить изменения в файле?» можно нажать на любую из кнопок, но лучше выбрать «Нет».

## **Применение интерактивной доски для создания интерактивной презентации**

Интерактивные доски могут изменить преподавание и обучение в различных направлениях. Вот три из них:

1. Презентации, демонстрации и создание моделей. Использование необходимого программного обеспечения и ресурсов в сочетании с интерактивной доской может улучшить понимание новых идей.

2. Активное вовлечение учащихся. Мотивация и вовлеченность учащихся на занятии может быть увеличена за счет использования интерактивной доски.

3. Улучшение темпа и течения занятия. Использование интерактивной доски может улучшить планирование, темп и течение урока.

Интерактивная доска - ценный инструмент для обучения всего класса. Это визуальный ресурс, который помогает преподавателям излагать новый материал очень живо и увлекательно. Она позволяет представить информацию с помощью различных мультимедийных ресурсов, преподаватели и учащиеся могут комментировать материал и изучать его максимально подробно. Она может упростить объяснение схем и помочь разобраться в сложной проблеме.

Преподаватели могут использовать доску для того, чтобы сделать представление идей увлекательным и динамичным. Доски позволяют учащимся взаимодействовать с новым материалом, а также являются ценным инструментом для преподавателей при объяснении абстрактных идей и концепций. На доске можно легко изменять информацию или передвигать объекты, создавая новые связи. Преподаватели могут рассуждать вслух, комментируя свои действия, постепенно вовлекать учащихся и побуждать их записывать идеи на доске.

# **Заключение.**

Конечно, есть темы, при изучении которых эффективность интерактивной презентации не так очевидна, но использование интерактивной презентации целесообразно даже в этом случае, т.к. позволяет задействовать ее фрагментарно.

Следует отметить, что время на предварительную подготовку учителя при использовании интерактивной презентации, несомненно, увеличивается, однако постепенно накапливается методическая база, создаваемая совместно учителями и учениками, что значительно облегчает эту подготовку в дальнейшем.

Также следует отметить, что использование интерактивной презентации позволяет повысить внимание (заинтересованность) учеников за счет новизны способа изложения материала.

Повышается и интерес к предмету в целом. Учащиеся активно включаются в работу, что в свою очередь повышает качество.