

Název projektu: ICT jako nástroj inovace výuky Reg. č. projetku: CZ.1.07/1.3.00/51.0040

MS PowerPoint moderní prezentace pro potřeby výuky na ZŠ

Autor:

PaedDr. Jana Vejpustková

OBSAH

1	Pok	ročilé možnosti aplikace PowerPoint – ukázky	3
	1.1	Pokročilé animace	3
	1.2	Využití animací pro vytváření her a oživujících prvků animace	3
	1.3	Výhody úprav předlohy snímků	5
	1.4	Možnosti pro předvádění prezentací	6
2	Pok	ročilé animace	7
	2.1	Možnosti animačních efektů	7
	2.2	Přiřazení animace objektům	8
	2.3	Časování animací	9
	2.4	Přiřazení aktivační události objektu	10
	2.5	Kopírování animací	11
	2.6	Ladění časového průběhu animací	11
3	Přec	dloha snímku	13
	3.1	Seznámení s objektem předloha snímku	13
	3.2	Formátování písma a odstavce předloh	14
	3.3	Vložení objektů do předlohy snímků	15
	3.4	Formát pozadí a textových polí	16
	3.5	Vložení animace do předlohy snímku	17
	3.6	Vytvoření vlastní předlohy snímku	18
	3.7	Záhlaví a zápatí	19
4	Vlas	tní prezentace	19
	4.1	Nastavení časování pro automatické přehrávání prezentace	19
	4.2	Vytvoření dílčích prezentací ze základní verze	20
	4.3	Nastavení ručního nebo automatického přehrávání prezentace	21
	4.4	Doplnění prezentace záznamem mluveného komentáře	22
5	Spe	cifikum využití PowerPointu pro ZŠ	22
	5.1	Využití animačních efektů pro odkrývání obrazovky roletkou	22
	5.2	Využití animačních efektů pro odkrývání obrazovky pomocí dlaždic	23
	5.3	Zápis poznámek žáky během přehrávání prezentace a jejich uložení či vymazání	24
	5.4	AZ kvíz	24
	5.5	Riskuj	26

V tomto skriptu je použita verze PowerPoint 2013.

1 Pokročilé možnosti aplikace PowerPoint – ukázky

1.1 Pokročilé animace

Pokud chcete své sdělení při prezentaci učiva zdůraznit, je možné využít animační efekty. Může být i více animačních efektů u jednoho objektu anebo existuje animace s dráhou pohybu. Použitím animačních efektů s dráhou pohybu můžete dosáhnout toho, aby se objekty na snímku pohybovaly požadovaným způsobem.

Vynechejme v tomto skriptu jednouché animace (textu nebo obrázků) a pojďme se zaměřit na animace pokročilé, které mohou výuku nejen oživit, ale hlavně nám pomohou ve větší názornosti.



Obrázek 1: Animace s dráhou letu

1.2 Využití animací pro vytváření her a oživujících prvků animace

Využití animací ve výukových prezentacích je široké. Animace je vhodné použít jen tam, kde to má smysl, jinak mohou animace působit rušivě a nudně. Například zdlouhavé zobrazení nadpisu snímků nebo zobrazování delšího množství textu po jednotlivých písmenech. Naopak vhodné animace mohou více zaměřit pozornost posluchačů nebo lépe znázornit danou problematiku. Animace se dají využít při:

- animaci objektů,
- osvěžení výkladu přidáním animačních efektů,
- postupné zobrazování informací upoutání pozornosti k danému místu výkladu,
- postupné odkrývání řešení problému matematické a jiné příklady,
- postupné doplňování informací slepé mapy, schémata, popisy obrázků, tabulky,

- geometrické konstrukce tvorba krok za krokem,
- a jiné.

Zobrazení čísel na ose

Postupným klikáním na snímek se zobrazují další objekty na snímku. Objektům jsou přiřazeny počáteční efekty.

Zobrazení čísel	Zobrazení čísel	Zobrazení čísel	Zobrazení čísel
Vyznač na číselné ose čísla:	Vyznač na číselné ose čísla:	Vyznač na čiselné ose čisla:	Vyznač na číselné ose čísla:
5	5	5 -1	5 -1
	0		

Obrázek 2: Číselná osa – jednoduchá animace

Důkaz Pythagorovy věty

Světle modré trojúhelníky postupně překryjí tmavě modré trojúhelníky. I zde jsou využity animace.



Obrázek 3: Důkaz Pythagorovy věty

Závod aut

Hra je určena až pro tři družstva. Učitel klade otázku, a pokud družstvo správně odpoví, posune se jeho auto o jeden úsek – kliknutím na obdélník s příslušnou barvou auta.

Jizd	a červeným autem	Jízda Butým autem	()	Arcla modeşm autorit	
			(1)		
N					
KI	<4				6 4

Obrázek 4: Využití efektů s dráhou pohybu

1.3 Výhody úprav předlohy snímků

Předlohy snímků jsou vlastně vzorové snímky pro vytvoření snímků prezentace. Obsahují obvykle textové pole pro nadpis, textové pole pro vlastní text snímku, mohou obsahovat grafické prvky. Všechny tyto objekty mají nastavený takový formát, jaký mají mít na jednotlivých snímcích prezentace. Každá prezentace obsahuje alespoň jednu předlohu snímků. Předlohu snímků můžete změnit a hlavní výhodou pro změnu a používání předloh snímků je, že můžete provést univerzální změny stylu pro každý snímek v prezentaci, včetně snímků přidaných do prezentace později. Použitím předlohy snímků ušetříte čas, protože nemusíte zadávat stejné formátování do více snímků. Předloha snímků je užitečná zejména v případě, že máte velmi dlouhé prezentace s velkým počtem snímků.

Více o této problematice – viz kapitola 3 Předloha snímku.

Následující první obrázek ukazuje předlohu využitou u testovacích otázek. Je zde vložen objekt pro návrat na úvodní stránku. Druhý obrázek ukazuje využití také u testovacích otázek. Je zde nachystané textové pole pro doplnění čísla otázky, textové pole pro dopsání otázky a je zde pět objektů, na které jsou navázány zřetězené animace pro odpočítávání pěti vteřin. Pak se zobrazí další otázka.



Obrázek 5: Ukázka využití předlohy snímku

1.4 Možnosti pro předvádění prezentací

- Prezentace může běžet ručním posouváním, obvykle pomocí kliknutí myší nebo klávesou Enter.
- Prezentace může běžet automaticky, nastavením tzv. časování.
- Některé snímky lze skrýt, a tedy se nebudou promítat můžeme tak mít jednu prezentaci, kterou můžeme přizpůsobit různým posluchačům.
- Z prezentace lze vybrat jen určité snímky a vytvořit tak z nich tzv. vlastní prezentaci.
- Prezentaci lze doplnit mluveným komentářem.
- Při spuštěné prezentaci lze měnit kurzor na:

laserové ukazovátko – zvýrazněný kurzor,

pero – možnost psaní do snímků při promítání,

zvýrazňovač – možnost zvýrazňovat na snímku průsvitnou širší stopu kurzoru,

gumu – možnost vymazání dopsaných poznámek nebo odstranění zvýraznění.

K těmto kurzorům se dostaneme po spuštění prezentace, klepnutím pravého tlačítka myši do prezentace a vybráním příkazu Možnosti ukazatele.

Vlastnosti předvádění prezentace můžeme nastavit na kartě Prezentace vybráním Nastavení prezentace:

• Hlavní volby:

prezentace může běžet opakovaně až do ukončení klávesou Esc – zatržením Opakovat až do stisknutí klávesy Esc,

předvádět prezentaci bez animací,

předvádět bez mluveného komentáře.

 Nastavení barvy pera nebo barvy laserového ukazovátka. Stejně tak lze nastavit tuto možnost pomocí pravého tlačítka myši po spuštění prezentace – Možnosti ukazatele – Barva rukopisu.

Typ prezentace Zobrazit sním Předvádění lektorem (celá o<u>b</u>razovka) Prohlížení jednotlivcem (okno) Qd: Vlastní p Možnosti zobrazení Vlastní p Opakovat až do stisknutí klávesy Esc Předvádět bez mluveného komentáře
 Předvádět bez animace Zakázat hardwarovou akceleraci grafiky Barva pera: Barva laserového ukazovátka: ▲ ▲ ✓ Monitor prg. Automaticky Rozlišení: Použít aktuá ✓ Použít ze

Obrázek 6: Možnosti předvádění prezentace

2 Pokročilé animace

2.1 Možnosti animačních efektů

Přidat animaci, neboli rozpohybovat, můžeme téměř cokoliv. Textová pole a jejich nadpis či obsah, obrázky, zvuky, hypertextové odkazy a další vložené objekty. Animační efekty si můžeme vybrat z galerie animací na kartě Animace. Efekty lze dále modifikovat a nastavovat jejich časování. Kromě toho lze animace na sebe navazovat a objektům lze přiřadit i více animací. Oblast animací má hodně možností a velkou inspirací může být prohlédnout si již hotové prezentace.



Obrázek 7: Možnosti animací

2.2 Přiřazení animace objektům

Klepněte na text nebo objekt, který chcete animovat a na kartě Animace vyberte ve skupině Animace požadovaný efekt animace. Každá animace může mít:

- úvodní efekt efekt s jakým se daný objekt na snímku zobrazí, efekty jsou označeny zelenou barvou,
- zvýrazňující efekt efekt s jakým se daný objekt na snímku pohne, efekty jsou označeny žlutě,
- závěrečný efekt efekt s jakým daný objekt ze snímku zmizí, efekty jsou označeny červeně.

Pro editaci animací je vhodné si zobrazit tzv. Podokno animací, které se zobrazí po pravé straně, a to vybráním příkazu Podokno animací na kartě Animace. Zde jsou jednotlivé efekty také rozlišeny barvou, stejně jako při výběru animace – zelená, žlutá a červená hvězdička.

Každou animaci lze dále modifikovat příkazem Možnosti efektu. Například u animace Přilétnutí lze nastavit směr přilétnutí, u animace Barevný pulz pak barvu proměny. Každé nastavení si lze "přehrát" příkazem Náhled na kartě Animace. Druhý nebo další animační efekt pro jeden objekt přidáte tlačítkem Přidat animaci na kartě Animace ve skupině Rozšířené možnosti animací.



Obrázek 8: Nastavení efektů

Vlastní dráha efektu

Objekty se mohou pohybovat po vlastní dráze. Vybereme efekt animace Další dráhy pohybu... Je zde předdefinovaná spousta dalších možností pohybu objektu – čtverec, elipsa... Na následujícím obrázku je vybrána dráha pohybu Schody dolů. I

tato dráha se může upravit. Klikneme na cestu na snímku pravým tlačítkem a vybereme Upravit body. Aktivované body stačí táhnout myší do požadované polohy.



Obrázek 9: Původní dráha a dráha po úpravě

2.3 Časování animací

Pořadí přehrání jednotlivých animací je dáno číslováním, které je vidět přímo na snímku nebo v Podokně animací. Nejvhodnější je vkládat animace v tom pořadí, ve kterém chceme, aby se přehrávaly. Pořadí spuštění lze změnit přesunutím animace v Podokně animací, a to tažením příslušné animace směrem dolů nebo nahoru, anebo na kartě Animace ve skupině Časování – Změnit pořadí animace. Číslování animací na snímku se změní a odpovídá tak opět pořadí, ve kterém budou animace přehrávané.



Stránka 9 z 29 Toto vzdělávání je financováno z prostředků ESF prostřednictvím OP Vzdělávání pro konkurenceschopnost a státního rozpočtu České republiky.



Obrázek 10: Časování animací – změna pořadí

2.4 Přiřazení aktivační události objektu

Pomocí Aktivační události lze kliknutím na objekt spustit animaci jiného objektu. Na obrázku například kliknutím na objekt Šipka doprava se animačním efektem objeví Šipka doleva (znázorněno ikonou blesku). Také v Podokně animací se zobrazí informace o aktivační události. Tuto akci provedeme tak, že označíme aktimovaný objekt, zde tedy objekt Šipka doleva, vybereme nabídku Aktivační událost (karta Animace, skupina Rozšířené možností animací), kde se nám zobrazí všechny objekty na snímku, a vyberme objekt, který bude vybraný objekt aktivovat, zde tedy objekt Šipka doprava.



Obrázek 11: Aktivace šipky doleva šipkou doprava

Aktivační události lze využít při vyhodnocování odpovědí žáků. Např. na následujícím obrázku se při kliknutí na odpověď Bratislava zobrazí pole Správná odpvěď a při kliknutí na odpověď Vídeň se zobrazí pole Chybná odpověď.

Náhled Žádná Celé najedn	Prolnuti Pfilteruti Vplynut Rozdělení Setlení Obrazec v Možnosti Aktivní ušídov Doba trokel Animace Rozdělení Setlení Obrazec Rožin Rozdělení Setlení Obrazec Rožin Rožiné Rozdělené Rožiné Rož	knutí · Změnit pořadí animace A Přesunout na dřívější čas V Přesunout na pozdější čas Časování A
	Prierka S. F. G. Hlavní město Slovenska je Bratislava Vídeň I Správná odpověď	Podokno animací * × Pretukt všechna i * * Pretukt všechna i * * Astruški udišot žistupný sym. 1* Testověřele 6 1* Testověřele 7

Obrázek 12: Ukázka využití aktivační události

2.5 Kopírování animací

Nastavenou a vyladěnou animaci jednoho objektu lze přenášet na další objekty pomocí příkazu Kopírovat animaci. Označíme kliknutím objekt, ze kterého chceme animaci kopírovat, vybereme příkaz Kopírovat animaci na kartě Animace a klikneme na objekt, na který chceme animaci zkopírovat.

2.6 Ladění časového průběhu animací

Animace lze řetězit a mohou navazovat na sebe. Standardně se zobrazují jednotlivé animace po kliknutí myší. Další možnost je spusti více animací najednou anebo spustit animace automaticky po sobě. Ať už jsou to animace jednoho objektu nebo animace různých objektů.

Označíme objekt a na kartě Animace ve skupině Časování přepneme možnost Při kliknutí na možnost S předchozím resp. Po předchozím. Tím se animace nebudou pouštět po kliknutí myší, ale ve stejném okamžiku, resp. jedna za druhou.

Ve všech třech případech řetězení můžeme efekt zpozdit, takže efekt se nespustí hned, ale se zpožděním zadaným v příkazu Zpoždění.

Rozdělení Setření	Obrazec v Možnosti efektu Rozlika Rozlike možnosti animaci	 Začátek: Po ředcho Obba trvé Při klik utí Zpoždění S předci bzín Po pře choz 	Změnit pořadí animace Přesunout na dřívější čas Přesunout na pozdější čas vání	
3	4		Podokno animací ▼ × Přehrát od ▲ ♥ 0 ▶ Zvuk 5 ▶ 1 ★ Nadpis 1: Nad 2 ★ Šipka doprava 6 3 ★ Šipka dobí 7 6 4 ★ Šipka doleva 8 ★ ★ Šipka nahoru 9 ▼ ♥	
			v ž	Ref Začátek Pří kliknutí Změnit pořadí animace st Oboba trvání: 03,50 ¢ Arménit pořadí animace aci Zpoždění: 01,25 ¢ Přesunout na dřívější čas j Častování Přesunout na pozdější čas

Obrázek 13: Časový průběh animací

Animace mají nastavenou dobu trvání. Tu lze měnit příkazem Doba trvání ve skupině Časování.



Obrázek 14: Doba trvání animace

Tyto i další možnosti nastavení animace lze změnit při kliknutí na šipku příslušné animace v Podokně animací a vybraním příkazu Možnosti efektu...



Obrázek 15: Vyvolání Možnosti efektu

Na záložce Efekt v okně Možnosti efektu... najdeme také možnost nastavení zvuku, na záložce Časování pak možnost opakování animace.

Stránka **12** z **29** Toto vzdělávání je financováno z prostředků ESF prostřednictvím OP Vzdělávání pro konkurenceschopnost a státního rozpočtu České republiky.

Přilétnutí ? ×	Přílétnutí ? 🗙	Přilétnutí ? 🗙
Efekt Časovaní Animace textu Naštavení Směr: Ždola Směr: Ždola V Plynulý začatel: 0 s S Plynulý začatel: 0 s S Plynulý začatel: 0 s S Vylepšení Zvulci 0 s S Zvulci Iber zvukuj V S Po naimaci Netlumit V S Animovat tegit: Š % zpoždění mezi pismeny S	Efekt Časování Animace textu Spuštit: Při kilknutí v Zpoždění: 1,25 © sekund Doba trváně: 3,5 s Opakovát: (nikdy) v Převinout zpět po přehrání Aktivační události: V	Efekt Časování Animace fextu Seskupit text: Jášo ječén objekt v Automaticky po O tekundách Animovat připojený obrogec V opačném pořadi
OK Storno	OK Storno	OK Storno

Obrázek 16: Souhrnné možnosti efektu

3 Předloha snímku

3.1 Seznámení s objektem předloha snímku

Předloha snímku je efektivní nástroj pro tvorbu prezentací. Je to vzorový snímek (vzorové snímky), který určuje výchozí vlastnosti snímků. Pokud použijeme při tvorbě prezentace úpravy předlohy snímků, vyhneme se opakovanému formátování, změny rozmístění textových polí, nastavování pozadí apod. Neboli pokud má být na více snímcích stejný formát, pozadí, obrázek, je nejvhodnější vše nastavit v předloze snímků.

Každá prezentace má svou předlohu snímků, stačí ji zobrazit a upravit.

Máme dvě možnosti použití předlohy snímků.

- Nejdříve upravíme předlohu snímků a pak vytvoříme prezentaci. Je vhodné nejdříve nastavit motiv prezentace na kartě Návrh.
- Vytvoříme prezentaci a sjednotíme její vzhled pomocí předlohy snímků. Tato možnost je méně vhodná.



Obrázek 17: Použití předlohy snímků – logo firmy

Předloha snímků se aktivuje na kartě Zobrazení, skupina Zobrazení předlohy, příkaz Předloha snímků. V levém navigačním panelu uvidíme miniatury snímků se všemi rozloženími. Pokud jsme si již vybrali motiv prezentace, je motiv na předloze Stránka 13 z 29 snímků také vidět. Změny, které provedeme u prvního snímku, se projeví i u všech ostatních snímků. Další snímky se navzájem neovlivňují.

Kliknutim ize upr	avit styl.	
 Kliknutím lze upravit styl Druhá úroveň Třetí úroveň Čtvrtá úroveň Pátá úroveň 	y předlohy textu.	

Obrázek 18: Zobrazená předloha snímků s vloženým logem firmy

3.2 Formátování písma a odstavce předloh

Hlavní nadpis jednotlivých snímků upravujeme v úvodním (prvním) snímku předlohy (Motiv Office Předloha snímků). Označíme text Kliknutím Ize upravit styl. na místě nadpisu a naformátujeme podle potřeby (velikost písma, písmo, tučné, kurzíva, barva, zarovnání textu...). Změna se promítne do všech snímků.



Obrázek 19: Ukázka formátování textu

Způsob číslování nebo odrážek pro text snímku také nastavujeme na úvodním snímku. Vložíme kurzor do nastavované úrovně číslovaného seznamu a vyberme požadovaný formát (karta Domů – Odrážky nebo Číslování).

Vložit Schránka rs	liibri (Základni * 28 • A* A* A* A I U S abs AV - Aa - A - Pismo ra	<mark>l≣•</mark> l≣• ≪ Žádná		o — SmartAr	Ally Co S Krester	at Rychlé styly v Q Efekty obrazce v af	At Najit Clic Nahradit - D: Vybrat - C Úpravy
	Peterka Klikn			 Odrážky ve tvaru h 	vézdičky		
	★Klikn • Dru •	> > !≣ Odrážky a či • Čtvrtá ú	✓ ✓ slování…	lloh	y textu.		

Obrázek 20: Editace číslovaných seznamů

Změna formátu číslovaných seznamů se projeví na každém snímku, kde číslované seznamy použijeme.

3.3 Vložení objektů do předlohy snímků

Do předlohy snímků můžeme vkládat různé objekty: obrázky, tabulky, grafy, videa, textová pole, WordArt apod. Pokud chceme vidět objekt na všech snímcích prezentace, vložíme jej do úvodního snímku (Motiv Office Předloha snímků), pokud chceme mít objekt jen na snímcích s daným rozložením, vložíme jej jen do předlohy snímku tohoto rozložení.

Vložení obrázku

Nejvíce se asi v praxi využívá vložení loga nebo obrázku na pozadí. Vybereme na kartě Vložení – Obrázky a najdeme na disku hledaný obrázek.



Obrázek 21: Vložení obrázku do předlohy

Stejně tak vkládáme další objekty. Na kartě Vložení najdeme vhodnou ikonu.

3.4 Formát pozadí a textových polí

Pozadí

Nastavení pozadí v předloze probíhá na kartě Předloha snímků. Zde můžeme změnit nebo nastavit motiv snímků, přizpůsobit barvy motivu nebo styl pozadí.



Obrázek 22: Motiv snímku

Změna motivu – ikona Motivy, jde o změnu sady barev, písem a efektů celé prezentace.

Změna barev motivu – ikona Barvy, možnost přizpůsobení barev v rámci barevného schématu. Např. barva textu, pozadí, barva odrážek, hypertextového odkazu apod.



Obrázek 23: Nastavení barev snímku

Změna pozadí – ikona Pozadí, přizpůsobení pozadí snímků (barva, možnost mít na pozadí přechod dvou a více barev, obrázek nebo texturu na pozadí).

	zit predlohu Vložit snímků rozložení 🕞 Zachovat Upravit předlohu	Rozłożeni Vłożt zstupný 🖉 Zápatí predlohy symbol – Company i Straw w	Velikost Zavřit snímku * předlohu Pozadí r: Velikost Zavřit	* Formát	pozadí ×
Kliknutím lze upravit styly předlohy textu. Obtágová nebo tentarová výplá Druhá úroveň - Druhá úroveň - Čurtá úroveň - Otná úroveň - Čurtá úroveň - Otná úroveň - Čurtá úroveň - Otná úroveň - Druhá úroveň - Otná úroveň - Čurtá úroveň - Otná úroveň - Druhá úroveň - Otná úrová - Druhá úroveň - Otná úrová - Druhá úroveň		Kliknutím lze uprav	it styl.	♦ ♦ VÝPLŇ Souvy ® Přech	jstá výplň hodová výplň
Nabidka kuruŭ Contentina de la contentin	Territoria	Kliknutím lze upravit styly předlohy textu. • Druhá úroveň • Treti úroveň • Črutá úroveň • Patá úroveň	Kliknutím Ize upravit styly předlohy textu. • Druhá úroveň • Treti úroveň • Čtvrtá úroveň • Pitá úroveň	Obrá Vzork Skryt Předna	zková nebo texturová výplň cová výplň grafiku pozadí astavené přechody
		Nabidka kurzů		Iyp Směr Úhgi Přecho	Lineśmi * 90* 2 sdové zaráżky

Obrázek 24: Nastavení pozadí snímku

Textové pole

Snímky prezentace už obvykle obsahují textová pole. Jsou to známé obdélníky připravené pro psaní textu. Textové pole lze kopírovat, přesouvat, vymazat a můžeme změnit jeho velikost. Textové pole označíme klepnutím, tím se kolem textového pole zobrazí úchyty. Tažením za okraj pole přesuneme, přidržením klávesy Ctrl a tažením se pole překopíruje, klávesou Delete se pole vymaže a tažením za úchyt změníme velikost.

Nový snímek * * Snímky Tabulka	líne Snímek Fotoalbum ázky obrazovky *	Obrazce SmartArt Graf	Moje aplikace -	Hypertextový odkaz Odkazy	Komentář Komentář	Textové Záhlaví W pole a zápatí	Datum a čas Císlo snímku Objekt Text	πΩ Rovnice Symbol	Video Zvuk Nahrávání • obrazovky Multimédia	^
	Peterko s Kliknutim Iza * Druhá úro * Trel úron * Trel úron * Field úron * Field úron	L C. D. utím Ize u upravit styly předlol evěl veře ve	pravit c	styl.				Formát ob: Možvosn ou VÝTLŘ Servýteln Servýteln Servýteln Oteksáva VýTLŘ Servýteln Servíteln Servíte	ACCE MOŽNOSTI TECTU	* *

Obrázek 25: Aktivované textové pole

3.5 Vložení animace do předlohy snímku

Do předlohy snímků můžeme vložit také animaci jednotlivých objektů předlohy snímku. Příklad animace si ukážeme na snímku s rozložením dva obsahy. Na tomto snímku se vyskytují tři objekty, které lze animovat – hlavní nadpis snímku, levý obsah a pravý obsah. Postup je stejný jako při běžné animaci snímků. Označíme první Stránka 17 z 29 objekt, hlavní nadpis, a vybereme vhodnou animaci (zde Celé najednou) a podobně učiníme i pro další objekty. Animaci upřesníme v Podokně animací, které je potřeba zobrazit vybráním Podokno animací na kartě Animace.



Obrázek 26: Výběr animace

3.6 Vytvoření vlastní předlohy snímku

Po levé straně vybereme předlohu snímku, která je nejbližší našim představám, a pokud tuto předlohu snímku již využíváme, celý snímek s předlohou zkopírujeme (Ctrl D) a provedeme požadované změny – vložíme textová pole, obrázky, další objekty, zformátuje, upravíme velikosti. Postup je uvedený výše v kapitole Předloha snímku.



Obrázek 27: Vlastní předloha snímku

Stránka 18 z 29 Toto vzdělávání je financováno z prostředků ESF prostřednictvím OP Vzdělávání pro konkurenceschopnost a státního rozpočtu České republiky.

3.7 Záhlaví a zápatí

Při přepnutí do předlohy snímků se nám zároveň zobrazí při dolním okraji snímku tři pole: levé pro vložení data, prostřední pro vložení textu a pravé pro vložení čísla stránky. Informace se do těchto polí vkládají pomocí nabídky na kartě Vložení vybráním možnosti Záhlaví a zápatí, kde zatrhneme pole, která chceme na snímku zobrazit a příp. doplníme text zápatí. Při potvrzení máme na výběr, zda se tyto informace zobrazí jen na snímku s daným rozložením nebo na všech snímcích.

Obrázek 28: Zápatí snímku

Zavření předlohy

Z předlohy zpět do prezentace se vrátíme na kartě Předloha snímků vybráním příkazu Zavřít předlohu.

4 Vlastní prezentace

4.1 Nastavení časování pro automatické přehrávání prezentace

Kromě ručního posunu (klikání) můžeme prezentaci promítat také automaticky, nastavením časování.

Nastavení času ručně

Aby prezentace běžela automaticky, je třeba, aby se automaticky spouštěly všechny animace na snímcích a aby byl automatický i přechod jednoho snímku na druhý. O automatickém spouštění animací na snímcích jsme už hovořili. Podívejme se, jak se nastavuje automatický přechod z jednoho snímku na druhý.

Na kartě Přechody ve skupině Časování nastavíme čas, za jak dlouho se má zobrazit další snímek. Aby se nastavení přeneslo na všechny snímky prezentace,

musíme vybrat příkaz Použít u všech ve skupině časování. Při promítání již běží prezentace podle nastaveného času.

Obrázek 29: Nastavení časování

Nastavení času promítáním

Druhý způsob, jak časování vytvořit, je zkušební spuštění prezentace na kartě Prezentace vybráním možnosti Záznam prezentace a posouvat snímky tak rychle, jak chceme, aby pak prezentace běžela. Vlevo nahoře se nám zobrazuje čas zobrazení jednotlivých snímků a celkový čas prezentace. Po ukončení potvrdíme zápis zaznamenaných časů. Na kartě Prezentace je potřeba zatrhnout Použít časování. Při spuštění prezentace pak tato běží sama automaticky.

Zéros → II	100001 5 00018 1 5	S. F. O.			
	Kurzy	Word	Excel	PowerPoint	
	Praha				
	Ostrava				

Obrázek 30: Nastavení časování při spuštěné prezentaci

4.2 Vytvoření dílčích prezentací ze základní verze

Nabízí se několik možností jak vytvořit ze základní verze modifikované prezentace. Nacházíme se na kartě Prezentace.

Skrýt snímek – vybráním ikony Skrýt snímek se vybraný snímek ve spuštěné prezentaci nebude zobrazovat.

Od aktuálního snímku – prezentaci lze spustit od aktuálního snímku.

Od – do – v nabídce Nastavit prezentaci můžeme vybrat rozsah snímků, které chceme promítat.

Vlastní prezentace – pomocí nabídky Vlastní prezentace můžeme vybrat jen určité snímky a změnit jejich pořadí. Na kartě Prezentace, vybereme Vlastní prezentace. Tlačítkem Nová založíme novou vlastní prezentaci, pojmenujeme si ji, zatrhneme snímky, které chceme v nové prezentaci mít a pomocí příkazu Přidat je do prezentace vložíme a potvrdíme. Tyto nově vytvořené prezentace spustíme z nabídky Vlastní prezentace na kartě Prezentace, nebo vybereme možnost Nastavit prezentaci a v části Zobrazit snímky zatrhneme Vlastní prezentace. Pokud máme vlastních prezentací více, nabídnou se nám zde v rozbalovacím seznamu.

Obrázek 31: Vlastní prezentace

	Definovat vlastní	prezentaci	? ×						
Název prezentace: Vlastní prezentace 3									
<u>S</u> nímky v prezentaci:		Snímky <u>v</u> e vlastní prezentaci:							
[1]. Nabídka kurzů				6 9 🗆	6- 15	To 9			
2. Snímek 2			1000		-9.0	92 % · · ·		120	
S. Sasona			T	SOUBOR	DOMŮ	VLOŻENI	NÁVRH	PRECHODY	ANIMAC
5. Spimek 5	->>> Přidat		\times	100				the l	
6. Snímek 6			1	2	T	2	ET.		
7. Snímek 7			4	O bO	d aktuálního	Online	Vlastní	Nastavit Sl	crýt Vyzk
				začátku	snímku	prezentace *	prezentace *	prezentaci sni	mek čas
					Spustit	t prezentaci	Vlastni	prezentace 1	

Obrázek 32: Vytvoření vlastní prezentace

4.3 Nastavení ručního nebo automatického přehrávání prezentace

Změnu mezi ručním nebo automatickým přehráváním nastavíme na kartě Prezentace vybráním Nastavit prezentaci a zatrhneme v části Přechod na další snímek Ručně nebo S časováním, je-li k dispozici.

Obdobně lze toto nastavení provést na kartě Přechody, kde ale posun nastavujeme jen k vybraným snímkům – vybereme možnost Přejít na snímek při kliknutí myší nebo Za a zadáme dobu zobrazení vybraného snímku.

Od Od aktuálního začátku snímk prezentace * Spusiti prezentace	Nastavit Skrjt Vyzko prezentaci snímek časo	Dužet Zárnam vání prezentace + V Zobrazit ovládací prvky n Nastavení	ář 🔊 Monitor: Automaticky nultimédií 🗹 Použít zobrazení prezentujícího Monitory	
Nabidka WEHO **	Peter	Nastavit	prezentaci ? ×	
2	ĸ	Předvádění lektorem (celá o <u>b</u> razovka) Prohlížení jednotlivgem (okno) Automatické pro <u>h</u> lížení (celá obrazovka)	¥šechny Qd: 1 ↓ □o: 7 ↓ Vlastní prezentace 1	
3	KI	Možnosti zobrazení Opakovat až do slisknutí klávesy Esc Předvádět bez mluveného <u>komentáře</u> Předvádět bez ani <u>m</u> ace Zakázat hardygarovo u kceleraci grafiky	Přechod na další snímek O Ryžně © S časováným, je-li k dispozici	
4		Barva pera:	Vice monitorů Monitor prgzentace: Automaticky Bodiliení Daužě aktuální motiliení	
5			Použit zobrazení prezentujícího OK Storno	

Obrázek 33: Dialogové okno Nastavit prezentaci

4.4 Doplnění prezentace záznamem mluveného komentáře

K prezentaci lze přidat i zvukový komentář. K této činnosti je potřeba mikrofon. Na kartě Prezentace vybereme možnost "Záznam prezentace" a zatrhneme příkaz Mluvený komentář, rukopis a laserové ukazovátko. Projdeme celou prezentaci a k požadovaným snímkům namluvíme komentář.

5 Specifikum využití PowerPointu pro ZŠ

5.1 Využití animačních efektů pro odkrývání obrazovky roletkou

Tento efekt použijeme tehdy, pokud chceme odkrýt část nebo celý snímek a ukázat tak postupně další informace, řešení apod. Situaci si ukážeme na odkrývání obrázku.

Obrázek 34: Odkrývání obrazovky roletkou

Na snímek vložíme obrázek, který chceme postupně odkrýt. Dále vložíme na snímek obdélník (karta Vložit – Obrazce – Obdélník). Ten bude obrázek překrývat. A dále můžeme vložit textové pole s nápisem, kliknutím se začne obrázek odrývat. Obdélníku přiřadíme animaci Další dráhy pohybu a vybereme Čáry, dráhu pohybu pak nastavíme podle toho, jak se má obrázek odkrývat. Nadpisu je přiřazen červený závěrečný efekt Zmizení. Spolu s obdélníkem má zmizet ze snímku také nadpis, a proto má přiřazenou aktivaci začátku S předchozím.

Obrázek 35: Odkrývání obrazovky roletou – úvodní snímek a nastavení animací

5.2 Využití animačních efektů pro odkrývání obrazovky pomocí dlaždic

Kliknutím na dlaždici, dlaždice zmizí a objeví se obsah, který je pod ní. Na pozadí může být obrázek, který mohou žáci hádat, otázka anebo nějaký jiný úkol.

Obrázek 36: Odkrývání obrázku pomocí dlaždic

Ukážeme si variantu s hádáním obrázku. Na snímek vložíme hádaný obrázek a pokryjeme ho čtverci (karta Vložení – Obrazce – Obdélník). Čtverce můžeme také očíslovat. Každému čtverci přiřadíme aktivační událost – každý čtverec je aktivován sám sebou s červeným, tedy závěrečným efektem, čímž doje k tomu, že kliknutím na čtverec, tento čtverec zmizí.

Obrázek 37: Nastavení animací při odkrývání obrázku

5.3 Zápis poznámek žáky během přehrávání prezentace a jejich uložení či vymazání

Během promítání prezentace lze pomocí změny ukazatele myši na Pero připisovat poznámky k jednotlivým snímkům prezentace. Tuto možnost aktivujeme po spuštění prezentace kliknutím pravého tlačítka myši a vybráním nabídky Možnosti ukazatele a Pero. Na konci prezentace se zobrazí výzva, zda chce tyto poznámky ponechat nebo vymazat. V případě ponechání se poznámky vloží přímo do příslušného snímku.

Obrázek 38: Možnost uložení poznámek

5.4 AZ kvíz

Hru hrají dvě družstva. Kliknutím na žluté pole se zobrazí snímek s příslušnou otázkou. Správnou odpověď je možno zobrazit kliknutím na nápis Řešení. Kliknutím na Domeček se dostaneme zpět na úvodní snímek s pyramidou. Pokud odpovědělo správně modré družstvo, klikneme na modrý čtvereček v sadě vlevo s daným číslem

otázky a příslušný šestiúhelník se obarví modře. Obdobně to platí i pro správnou odpověď červeného družstva.

Pyramida je vytvořena z šestiúhelníků. Vždy jsou na sobě šestiúhelníky tří barev – počáteční žlutý, modrý pro zobrazení po správné odpovědi modrého družstva a červený pro zobrazení po správné odpovědi červeného družstva. Modré a červené šestiúhelníky jsou aktivovány příslušným modrým a červeným čtverečkem s číslem otázky. To zajistí aktivační událost modrého šestiúhelníku příslušným modrým čtverečkem. Efekt je úvodní a spustí se při kliknutí na čtvereček. Obdobně vytvoříme aktivační události pro všechny modré i červené šestiúhelníky.

Na žlutém šestiúhelníku na úvodním snímku je hypertextový odkaz na snímek s příslušnou otázkou. Objekt s domečkem je vložený do předlohy snímku a je na něj navázán hypertextový odkaz na snímek s pyramidou. Textové pole se správnou odpovědí je aktivováno textovým polem s nápisem Řešení pomocí aktivační události s úvodním (zeleným) animačním efektem.

Obrázek 39: Hra AZ kvíz

Stránka 25 z 29 Toto vzdělávání je financováno z prostředků ESF prostřednictvím OP Vzdělávání pro konkurenceschopnost a státního rozpočtu České republiky.

5.5 Riskuj

Kliknutím na vybrané pole s hodnotou otázky se zobrazí otázka, která je pod ním schovaná. Kliknutím na snímek s otázkou se zobrazí následující snímek, kde je uvedena správná odpověď a kliknutím na objekt s domečkem se vrátíme zpět na úvodní snímek s otázkami.

Úvodní snímek s hodnotami otázek je tvořen sadou barevných obdélníků. Na každý obdélník je navázán hypertextový odkaz, který odkazuje na snímek s příslušnou otázkou. Za tímto snímkem je v prezentaci snímek s odpovědí, který se zobrazí automaticky po kliknutí. Na úvodní obrazovku s otázkami se dostaneme kliknutím na objekt s domečkem, na který je navázán hypertextový odkaz na snímek s úvodní obrazovkou.

CHAR	Marka	Madata		D
Staty	Mesta	Vodstvo	FIOTY	Ратаку
100	100	100	100	100
200	200	200	200	200
300	300	300	300	300
400	400	400	400	400
500	500	500	500	500

Obrázek 40: Hra Riskuj

Seznam obrázků

Obrázek 1: Animace s dráhou letu	3
Obrázek 2: Číselná osa – jednoduchá animace	4
Obrázek 3: Důkaz Pythagorovy věty	4
Obrázek 4: Využití efektů s dráhou pohybu	5
Obrázek 5: Ukázka využití předlohy snímku	6
Obrázek 6: Možnosti předvádění prezentace	7
Obrázek 7: Možnosti animací	7
Obrázek 8: Nastavení efektů	8
Obrázek 9: Původní dráha a dráha po úpravě	9
Obrázek 10: Časování animací – změna pořadí	10
Obrázek 11: Aktivace šipky doleva šipkou doprava	10
Obrázek 12: Ukázka využití aktivační události	11
Obrázek 13: Časový průběh animací	12
Obrázek 14: Doba trvání animace	12
Obrázek 15: Vyvolání Možnosti efektu	12
Obrázek 16: Souhrnné možnosti efektu	13
Obrázek 17: Použití předlohy snímků – logo firmy	13
Obrázek 18: Zobrazená předloha snímků s vloženým logem firmy	14
Obrázek 19: Ukázka formátování textu	14
Obrázek 20: Editace číslovaných seznamů	15
Obrázek 21: Vložení obrázku do předlohy	15
Obrázek 22: Motiv snímku	16
Obrázek 23: Nastavení barev snímku	16
Obrázek 24: Nastavení pozadí snímku	17
Obrázek 25: Aktivované textové pole	17
Obrázek 26: Výběr animace	18
Obrázek 27: Vlastní předloha snímku	18
Obrázek 28: Zápatí snímku	19
Obrázek 29: Nastavení časování	20
Obrázek 30: Nastavení časování při spuštěné prezentaci	20
Obrázek 31: Vlastní prezentace	21
Obrázek 32: Vytvoření vlastní prezentace	21
Stranka 27 z 29 Toto vzdělávání jo financováno z prostředků ESE prostřednistvím OD Vzdělávání	

Toto vzdělávání je financováno z prostředků ESF prostřednictvím OP Vzdělávání pro konkurenceschopnost a státního rozpočtu České republiky.

Obrázek 33: Dialogové okno Nastavit prezentaci	
Obrázek 34: Odkrývání obrazovky roletkou	
Obrázek 35: Odkrývání obrazovky roletou – úvodní s	nímek a nastavení animací 23
Obrázek 36: Odkrývání obrázku pomocí dlaždic	
Obrázek 37: Nastavení animací při odkrývání obrázk	u 24
Obrázek 38: Možnost uložení poznámek	
Obrázek 39: Hra AZ kvíz	
Obrázek 40: Hra Riskuj	

Zdroje

- https://support.office.com/cs-cz/article/Co-je-p%C5%99edlohasn%C3%ADmk%C5%AF-fe403992-0715-407a-b218-e0258c06f5de?ui=cs-CZ&rs=cs-CZ&ad=CZ
- http://pixabay.com/cs/po%C4%8D%C3%ADta%C4%8De-pckreslen%C3%BD-film-144980/
- https://support.office.com/cs-cz/article/P%C5%99id%C3%A1n%C3%ADanima%C4%8Dn%C3%ADho-efektu-s-dr%C3%A1hou-pohybu-f3174300-0d24-4671-a1c2-e286b41efba6?ui=cs-CZ&rs=cs-CZ&ad=CZ
- 4) http://dum.rvp.cz/index.html
- 5) http://leccos.com/index.php/clanky/rusko

Všechny obrázky byly získány jako printscreen obrazovky nebo jsou to vlastní zdroje autora.