

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 SŠ

Autor:

PaedDr. Jana Vejpustková

Obsah

1	Pok	ročilé možnosti aplikace PowerPoint – ukázky	3
	1.1	Využití prezentačního programu pro vytváření demonstračních animací podporující výuku	3
	1.2	Studijní podklady pro samostatnou práci žáků	4
	1.3	Výhody úprav předlohy snímků	4
	1.4	Možnosti pro předvádění prezentací	5
2	Pok	ročilé animace	6
	2.1	Možnosti animačních efektů	6
	2.2	Přiřazení animace objektům	6
	2.3	Časování animací	8
	2.4	Přiřazení aktivační události objektu	9
	2.5	Kopírování animací	. 10
	2.6	Ladění časového průběhu animací	. 10
3	Pře	dloha snímku	. 12
	3.1	Seznámení s objektem předloha snímku	. 12
	3.2	Formátování písma a odstavce předloh	13
	3.3	Vložení objektů do předlohy snímků	.14
	3.4	Formát pozadí a textových polí	. 14
	3.5	Vložení animace do předlohy snímku	. 16
	3.6	Vytvoření vlastní předlohy snímku	. 16
	3.7	Záhlaví a zápatí	. 17
4	Vlas	stní prezentace	. 18
	4.1	Nastavení časování pro automatické přehrávání prezentace	. 18
	4.2	Vytvoření dílčích prezentací ze základní verze	. 19
	4.3	Nastavení ručního nebo automatického přehrávání prezentace	. 19
	4.4	Doplnění prezentace záznamem mluveného komentáře	20
5	Spe	cifikum využití PowerPointu pro SŠ	20
	5.1	Využití animačních efektů pro vytváření demonstračních animací	20
	5.2	Vytváření výukových lekcí či studijních podkladů pro samostatnou přípravu žáků	21
	5.3	Vědomostní testy	22
Se	eznam	obrázků	.24
Zc	lroje		. 26

V tomto skriptu je použita verze PowerPoint 2013.

1 Pokročilé možnosti aplikace PowerPoint – ukázky

1.1 Využití prezentačního programu pro vytváření demonstračních animací podporující výuku

Pomocí aplikace PowerPoint je možno vytvořit demonstrační animace. Může jít například o postupné skládání sil či demonstrace různých druhů pohybu ve fyzice, postupné vytváření geometrických konstrukcí či grafů v matematice, vytváření slepých map s postupným doplňováním údajů, pohyb zemských těles v zeměpise apod. Animace je také možno použít při upevňování učiva pomocí her typu AZ kviz, Riskuj, při vytváření testů apod.

Ukázka vytvoření součtu dvou komplexních čísel graficky. Postupně se přidávají jednotlivé objekty v grafu tak, jako by se graficý součet prováděl ručně na tabuli.



Obrázek 1: Využití v matematice

Slepá mapa v zeměpise. Kliknutím na objekt s otazníkem se zobrazí správná odpověď.



Obrázek 2: Využití v zeměpise

Ukázka postupu vojsk na východní frontě za II. světové války. Postupně se vybarvují jednotlivá dobytá území a zobrazují směry postupu.



Obrázek 3: Využití v dějepise

1.2 Studijní podklady pro samostatnou práci žáků

Největší zdroj výukových prezentací najdeme na internetu. V poslední době jich přibyla spousta i díky mnoha projektům. Zde jsou uvedeny některé z nich:

http://www.veskole.cz/ http://dum.rvp.cz/index.html http://www.stavskola.cz/vyukove-prezentace http://www.prezentace-pro-dejepis.freeeee.net/ http://www.eucitel.cz/software/?id=5 http://biologie.amoskadan.cz/files/bi_prezentace.htm http://www.eurogymnazia.cz/index.php?option=com_content&view=article&id=50&Itemid=58 http://fyz-chem.gkh.cz/prez_chem.html http://www.prezentace-fyzika-chemie.wz.cz/

1.3 Výhody úprav předlohy snímků

Předlohy snímků jsou 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

Stránka 4|26

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

otázky a je zde pět objektů, na které jsou navázány zřetězené animace pro odpočítávání pěti vteřin. Pak se zobrazí další otázka.



Obrázek 4: 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,

Stránka 5|26

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

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.

Płedvádéní lektorem (celá obrazovka) Prohližení jednottiv,cem (okno) Automatické probližení jednottavcem	yp prezentace	Zobrazit snímky
dožnosti zobrazení Opakovat až do pisknutí kláveny Esc Předodať bez miuveného komentáře Předodáť bez miu	 Předvádění lektorem (celá o<u>b</u>razovka) Prohlížení jednotliv<u>s</u>em (okno) Automatické pro<u>h</u>lížení (celá obrazovka) 	 ♥ Všechny Qd: 1 ÷ Do: 7 ÷ ♥ Visini prezentace:
Opakovat sž do gtisknučk klávest Esc. Předvádě tez mluvenho komentáře Předvádě tez mluvenho komentáře Ručně Předvádě tez mluvenho komentáře S casováním, je-li k dispozid Zakázat hardvarovou akcelerad grafiky Vice monitorů Barva pera: D v Barva laserového ukazovátka: D v Vole monitorů Vice monitorů Monitor prezentace: Automaticky Boliliení: Poliliení: Vole biskubářin rozdíšení V	dožnosti zobrazení	viastni prezentace 1
Barva laserověho ukazovátka: 🙆 👻 (Automaticky 🔍 V Boslišení IPouliša skutální rozlišení V V Použít zobrazení prezentujícího	Opakovat ož do stisknutí klávesy Esc Předvádět bez mluveného komentáře Předvádět bez animace Zakázat hardyvarovou akcelerad grafiky Barva pera:	Přechod na další snímek O Ryčně S časovápím, je-li k dispozici Více monitorů Monitor prezentace:
Bozlišení: Použit aktuální rozlišení ↓ ✓ Použit zobrazení prezentujícího	Barva laserového ukazovátka:	Automaticky
Použít aktuální rozlišení v Použít zobrazení prezentujícího		<u>Rozlišení:</u>
 Použít zobrazení prezentujícího 		Použít aktuální rozlišení 🗸 🗸
		Použít zobrazení prezentujícího

Obrázek 5: 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 6: 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.

	PREZENTACE	Na REVIZE	bídka kurzů.pptx ZOBRAZENÍ	- PowerPoint DOPLŇKY	ahdr a		0	? 🖻 - 🗗 🗲	*	Aktiv	ikno animaci ační událost	 Začáte Obba 	ek Při kliknutí trvání: 02,00	Změnit pořa A Přesuno
r utí	Rozdělení	* Setření	Obrazec		Image: Strain	 Začátek: Pří Obba trvání: Zpoždění: 	kliknutí • 00,50 ‡ 00,00 ‡ Ča	Změnit pořadí animace A Přesunout na dřivější čas v Přesunout na pozdější čas podokno animací v X P Přehrát od	anin Úv Cei	iaaci → ﷺ Kopin rodni é najedn I Setření Lupa §	Prolnutí Obrazec Rotování	e © Zpožd Přilétnutí Kolo Odraz	ěné 00,00 Vplynutí A Nahodilé pr	Rozdélení Zvětšování
	3		4		_			0 ▶ Zvuk 5 1 ★ Nadpis 1: Nad 2 ★ Šipka doprava 6 3 ★ Šipka doleva 8 . •	Do	ýrazňující Putz Bar , černobilé Zi ≱plňkové Bar	revný pulz tmavnutí travnutí mavnutí mavnutí tesk tuč	Houpačka Żesvětlení Barva výplně Čobrazení t	Otáčení Průhlednost Přebarvení Vina	Zvětšení a z Barva objektu Barva písma
									Zā ★ ★ ★ ☆ ☆	věrečné Další úvgdní e Další zvýrazňy Další závěrečn Další dráhy po Příkazy gkce G	efekty gićć efekty né efekty ohybu DLE	199		

Obrázek 7: 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 8: 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.



n	* Prolnutí	† Přilétnutí	Vplynutí Animace	R ozdělení	🗙 Setření	A Obrazec	v v v v Možnosti efektu v	Přidat animací → ★ Kopírovat animací Rozšířené možnosti animací	 Začátek: Při l Ooba trvání: Zpoždění: 	diknutí 00,50 00,00	Změnit pořadí animace ▲ Přesunout na dřívější čas ♥ Přesunout na pozdější čas sování ∧
	P r • c 	rka s Nadp	is	3		2					Podokno animací ▼ × Přehrát od

Obrázek 9: 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.

Animace	G Rozšířené možnosti animací	Časování 🔨
Pr≜erka s. r. a.		► Podokno animací ▼ × ▶ Přehrát všechno ▲ ▼
Nadnis		0 🕨 Zvuk 5 🔹 🗋
1100015		2 ★ Šipka doprava 6
	8	3 ★ Sipka dolů 7 Aktivační událost: Šipka doprava 6 1 ★ Šipka doleva 8

Obrázek 10: 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. Prohudi Příšehudí Vybýrnať Rostšiení Setření Obsase C Aninace c	iknutí Cměnit pořadí animace Cměnit pořadí animace Přesunout na dřívější čas Časování
* hereiter Trible *	Procerka S. F. D. Hlavní města Hlavní město Slovenska je Bratislava Vídeň	Podokno animací * × Pietvať všechno Avirační událosť Zákupný sym 1★ Tectověřole ∂
5 6 7 7	Správná odpověď Chybná odpověď	

Obrázek 11: 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 Se	tření Obrazec v Možnost	i Přidat animaci v X Kopírovat animací Rozšířené možnosti animací	Začátel Po předcho… Doja trvé Při kliknutí Zpi ždění S předchozím Po předchozím	Změnit pořadí animace Přesunout na dřívější čas Přesunout na pozdější čas vaní	
3	4			Podokno animací ▼ × ▶ Přehrát od ● Zvuk5 ● 1★ Nadpis 1: Nad 2★ Šipka doprava 6 3★ Šipka doprava 6 3★ Šipka olů7 € 4★ Šipka nahoru 9 ▼	
					scí Doba trvání 03,50 t aci © Zpoždění: 01,25 t sí časování Arite 23,50 t aci © Zpoždění: 01,25 t sí časování Arite 23,50 t sí časování Arite 24,50

Obrázek 12: Časový průběh animací

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

Q	NÁSTROJE H FORM	<mark>RESLENÍ</mark> ÁT				? 🖻 🗕 🗗	×
N	-14	👌 Podokno animací	Začátek: Při l	kliknutí	÷	Změnit pořadí animace	
		🕴 Aktivační událost	 Oba trvání: 	03,50	+	A Přesunout na dřívější čas	
mosti ktu ≁	animaci *	救 Kopírovat animac	i 🕒 Zpoždění:	00,00	÷	Přesunout na pozdější čas	
5	Rozšíře	né možnosti animací			Čas	ování	~
							'n

Obrázek 13: 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 14: Vyvolání Možnosti efektu

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

Přilétnutí ? ×	Přilétnutí ? ×	Přilétnutí ? ×
Efekt Časování Animace textu Nastavení Směg: Směg: S Plymulý začátek: 0 s Plymulý začátek: 0 s Plymulý začátek: 0 s Plymulý začátek: 0 s Videpšení 0 s Zvuic Ibez znukuj Po nimack Hetlumit Animovat tegti S spoždění mezi plimeny	Efekt Čásování Animace textu Spustit: Efektikuruti V Zpošděnk 1.25 S sekund Doba stvání 3,5 s V Opakovat: (nikty) V Efvinouci po přetvání Aktivační události ¥	Efekt Časování Animace textu Seskupit text Jako jeden objekt v Judromaticky po O trace Animovat připojený obrazec V gpačném pořadi
OK Storno	OK Storno	OK Storno

Obrázek 15: 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.

ka s.	r. a.					
labí	dka	a ku	ırzů			
Jabí TRAVA 203	dka	a ku	ırzů			
	ka s. Jabí	ka s. r. a. Jabídka Irava 2015	ka s. r. a. Jabídka ku	ka s. r. a. Jabídka kurzů	ka s. r. a. Jabídka kurzů	ka s. r. a. Jabídka kurzů

Obrázek 16: 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

Stránka 12|26

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

rozloženími. Pokud jsme si již vybrali motiv prezentace, je motiv na předloze snímků také vidět. Změny, které provedeme u prvního snímku, se projeví i u všech ostatních snímků. Další snímky se navzájem neovlivňují.

Kliknutim lze upravit styl.	
 Kliknutím lze upravit styly předlohy textu. Druhá úroveň Třetí úroveň Čtvrtá úroveň Pátá úroveň 	

Obrázek 17: 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 lze upravit styl na místě nadpisu a naformátujeme podle potřeby (velikost písma, písmo, tučné, kurzíva, barva, zarovnání textu...). Změna se promítne do všech snímků.

Xor Calibri Light (Na * 44 Vicit • Nový © Odstranit Schránka ra Snímky	A [*] A [*] ♥ II · II · € +E Aa · ▲ · ■ = = = II · Barvy motivu	↓ II M Smér textu * ほZarovnat text * 一 Prevést na obrázek SmartArt * Odstavec 示	□ へし、 ゆ ひ し 、 ひ ひ し い か ひ し い か ひ し い か ひ し い か ひ し い か ひ し い か ひ し い か ひ し い か ひ い い か い ひ い い か い の い い か い い い の が ゴ は れ い い い た い し い た い い い い た い し い た い し い た い し い た い し い た い し い た い し い た い し い た い し い た い し い た い し い た い こ は れ れ い い た い し い た い し い た い し い た い し い た い い い い い い い た い い い い い い い い い い い い い	Rychiá styły * Ø Efekty obrazce *	Najit t≩ Nahradit - ≷ Vybrat - Úpravy	~
Pot	Sundaráb lany Sundará	avit styly předlohy t	extu.		0	*

Obrázek 18: 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).



Obrázek 19: Editace číslovaných seznamů

Stránka 13|26

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

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 20: 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 21: 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 22: 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).

The second secon			Formát pozadí
P	Eterka s. r. o. Kliknutím lze upravit	styl.	ی ۲۰ ۲ ۷۹۱ پر ۲۰ Souvjstá výplň
Terry Terry	Kliknutím ize upravit styly předlohy textu. • Druhá úroveň • Třeti úroveň • Portá úroveň • Rák úroveň	Kliknutím lze upravit styly předlohy textu. • Druhá úroveň • Treti úroveň • Corsi úroveň • Pitel úroveň	Přechgdová výplň Obrázková nebo testurová výplň Vzorková výplň Skrýt grnfiku pozadí Přednastavené přechody
	Nabidia kurzů		Jyp Lineární • Směr • • • • • • • • • • • • • • • • • • •

Obrázek 23: 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, pole přesuneme, přidržením klávesy Ctrl a tažením se pole překopíruje, klávesou Delete se pole vymaže a tažením za úchyt změníme velikost.

Image: Second and Secon	Nový snímek * Snímky Tabulka	Online Snímek Fotoalbum obrázky obrazovky *	Obrazce SmartArt Graf	Moje aplikace -	Hypertextony odkaz Odkazy	Komentář Komentář	Textové Záhlavi Wor pole a zápatí	A Datum a čas a Číslo snímku dArt Objekt ext	π Ω Rovnice Symbol Video Zvuk Natrávání obrazovky Symboly Multinédia • •
2 11.105 2001 A		Peterka s Kliknutim iz 9 Puhá úro • Piteí Gres • Piteí	a r. 0. utím Ize u e upravit styly předlol A A oroveň	pravit s vy textu.	styl.				Command obsrazce (Mo2NoSTI OBRAZCE Mo2NoSTI OBRAZCE Mo2NoSTI OBRAZCE Mo2NoSTI OBRAZCE (Mo2NoSTI OBRAZCE Mo2NoSTI OBRAZCE (Mo2NoSTI OBRAZCE Mo2NOSTI OBRAZCE (Mo2NOSTI OBRAZCE) (MO2NOSTI OBRAZCE

Obrázek 24: Aktivované textové pole

3.5 Vložení animace do předlohy snímku

Do předlohy snímků můžeme vložit také animaci jednotlivých objektů předlohy snímku. Příklady 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 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.

Náhled Náhled	* Žádná	Celé najedr	S Proinut	í Přilétnutí	Vplynutí Animace	Rozdělení	📩 Setření	Obraz	zec v Možnos efektu	ti Přidat • animaci • 5 Rozšíře	Podokno animací Aktivační událost kopírovat animací ené možnosti animací	 Začátek: Př Doba trvání: Zpoždění: 	i kliknutí Autom. 00,00	 Změnit pořadí animace Přesunout na dřívější čas Přesunout na pozdější čas asování 	~
		Celé najedr		rka s. Kliknut (liknutim ize u • Druhá úrove • Tetrá iorove • Patá úro • Patá úro	tím upravit sty ň veň veň Nabidka kur	J. Ize u /y předlohy zů	prav y textu.	it st	tyl. Jiknutim ize - Druhá úrove - Tetti úroveň - Čtvti úro - Patá ún	upravit sty eń veń oveń	yly předlohy tex	đu.		Podokno animací v ▶ Přetvá cá 1★ Tráte 7: Skánu… () 2★ Conter Place… () ¥ 3★ Contert Place… () ¥	×
	60		E.	2. 1. 2015		l.		ZÁPATÍ				•	1 7	Sekundy + 4 0 2	•

Obrázek 25: 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.

Vicitit předlohu Vicitit Grégmenovat snímků Upravit předlohu Upravit předlohu	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	Aa totivy viti motiv	Skrýt pozadí * Skrýt grafiku pozadí vzadí rz Velik	iost Zavít ku v předlohu sost Zavít		~
	Peterka Klikn	s. r. o. utím lze	e upravit	styl.		
Ten Ten	Kurzy	Word	Excel	PowerPoint		
	Praha					
	Ostrava					
					-	
	22 8 2085			ipati		* * *

Obrázek 26: Vlastní předloha snímku

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.

SOUBOR	日 ち・ ご 「」 名・ = PŘEDLOHA SNÍMKŮ DOMŮ VLOŽENÍ	Prezentace1 - Pow PŘECHODY ANIMACE REVIZE ZOBRAZENÍ DOP	erPoint ŇKY	? 🗉 – /6 ×
Nový snímek * Snímky	Tabulka Tabulky Tabulky Burkázky Online Tabulky Burkázky	Obrazce SmartArt Graf Ilustrace Aplikace Okazy	Komentář Komentář	as π Ω Ω Rovnice Symbol Video Zvuk Nahrávání symboly Multimédia \wedge
		Záhlaví a zá Snímek Reznániky a podklady Ita snímku tsuče Dotum a čas Zdotnatký aktalicované Zdotnatký aktalicované Zdot		

Obrázek 27: 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 28: 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.



Obrázek 29: Nastavení časování při spuštěné prezentaci

S t r á n k a 18 | 26 Toto vzdělávání je financováno z prostředků ESF prostřednictvím OP Vzdělávání pro konkurenceschopnost a státního rozpočtu České republiky.

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.

Od začátku	Od aktuálního snímku	Online prezentace *	Vlastní prezentace •	Nastavit prezentaci s	Skrýt nímek	Vyzkoušet časování	Záznam prezentace •	 Přehrát mluvený komentář Použít časování Zobrazit ovládací prvky multimédií 	Monitor: Automaticky Použít zobrazení prezentujícího	+
	Spustit	prezentaci	Vlastní j	prezentace 1	2		Nastav	ení	Monitory	
×	abídka Kurzů		Vlastní j	prezentace 2		rke	5.	r. .		

Obrázek 30: Vlastní prezentace

	Definovat vlastní	prezentaci	? ×					
Název prezentace: Vlastní prezentace 3								
Snímky v prezentaci:		Snímky <u>v</u> e vlastní prezentaci:						
[1]. Nabídka kurzů				 5 0 6 . (5	10.0			
2. Snímek 2			1		- <u>10</u>			
3. sasdta			Ť	SOUBOR DOMU	VLOŽENÍ	NÁVRH	PŘECHODY A	NIMA
4. Snimek 4	->>> Pridat		×		(A)			
6. Snímek 6					2	E.		
7. Snímek 7			*	Od Od aktuálního	Online	Vlastní	Nastavit Skrýt	Vj
				začátku snímku	prezentace	prezentace *	prezentaci snímel	ć či
				Spust	it prezentaci	Vlastni	i prezentace 1	

Obrázek 31: 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 Odaktuśniho Onine Vlastni I začátku snímku prezentace * prezentace	Nastavit Skryt Vyzkouž rezentaci snímek	 Přehrát mluvený komenti Použít časování použít časování prvky m Nastavení 	if 😸 Monitor: Automaticky ultimédií 🗹 Použít zobrazení prezentujícího Monitory	•
*	Peter	Nastavit	prezentaci ? 🗙	
2	K Ki	hp prezentace Produktion (esta ograzovka) Prohličeni (esta ograzovka) Autonatické probličeni (esta obrazovka) Molnosti zobrazoní Opakovat zá ogstiknuti kláveny Esc Produkti bez mluveného jomentáře Zakázh handystorovu akcierasi grafiky Bava biserového ukazovátik:	Zobrazit svieský © Sjechny © Qd: 1 © per 7 © Vydaní prezentace Vitastní prezentace Vitastní prezentace © S česovigin, je. li k disposto Vice montoů Monter prgentace Autonaticy Použň atudnál rostičení Pužd Atudnál rostičení © Použň gobrazení prezentujúho OK. Sterno	

Obrázek 32: 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 SŠ

5.1 Využití animačních efektů pro vytváření demonstračních animací

Následující obrázek ukazuje využití animačních efektů ve fyzice při probírání vztažných soustav. Po přechodu na daný snímek, se kliknutím uvede do pohybu světlé modrý objekt označený číslem 1. Ten se posune přes celou obrazovku zleva doprava a znázorňuje tak rovnoměrný přímočarý pohyb. V průběhu tohoto pohybu se zobrazí text označený také číslem 1. Dalším kliknutím se uvede do pohybu domek označený číslem 2. Ten se přesune přes celý snímek zprava doleva a v průběhu tohoto pohybu se zobrazí poslední text, označený číslem 2.

Světle modrý objekt označený číslem 1 má přiřazený efekt ze skupiny Další dráhy pohybu, efekt Doprava. Tento efekt se spustí po kliknutí a trvá 5 s. Text označený číslem 1 je nastaven na současné zobrazení s předchozím efektem, a protože se zobrazí až v průběhu pohybu objektu, má nastaveno zpoždění 2 s.

Obdobně pracuje i druhá sada objektů. Tentokrát se pohybuje domek označený číslem 2. Má přiřazený efekt ze skupiny Další dráhy pohybu, efekt Doleva. Tento efekt se spustí po kliknutí a trvá 5 s. Text označený číslem 2 je nastaven na současné zobrazení s předchozím

efektem, a protože se má zobrazit až v průběhu pohybu objektu, má nastaveno zpoždění 2 s.



Obrázek 33: Využití animací ve fyzice

5.2 Vytváření výukových lekcí či studijních podkladů pro samostatnou přípravu žáků

V této části je popsána ukázka testu pro opakování učiva. Princip je následující. Žák se nejdříve seznámí na snímku s teorií a vzápětí se mu na dalším snímku zobrazí otázka s výběrem odpovědí. Pokud vybere správnou odpověď, posune se na další snímek, pokud vybere chybnou odpověď, vrátí se zpět na snímek s teorií.

- V prezentaci se posouváme jen pomocí tlačítek Vpřed a Zpět. Proto je potřeba na kartě přechody zrušit zatržení Přejít na snímek po kliknutí myší.
- Na každém tlačítku je hypertextový odkaz na snímek, na který se chceme posunout.
- Odpověď se vybírá kliknutím na zaoblený objekt s písmenem a, b nebo c.
- Smajlíky jsou tři přes sebe, dva fialové a jeden žlutý. Každý pro jednu odpověď.
- Smajlík obsahuje počáteční zelený efekt, je aktivován příslušným zaobleným obdélníkem (s nápisem a, b nebo c) a po něm (Začátek: Po předchozím) se zobrazí také tlačítko pro posun dále nebo zpět (podle výběru správné nebo chybné odpovědi).





Obrázek 34: Studijní podklad pro samostatnou přípravu žáků

5.3 Vědomostní testy

Aplikaci PowerPoint je možno použít pro vytváření jednoduchých testů. Tyto testy jsou vhodné především k upevnění učiva.

Jednoduchý test

Na obrázku vidíte test, ve kterém se po kliknutí na příslušnou odpověď zobrazí u správné odpovědi zelená fajfka a u chybné odpovědi červený křížek.

Snímek obsahuje textové pole s číslem otázky a nadpisem, tři textová pole pro jednotlivé odpovědi a tři obrázky – zelenou fajfku a 2x červený křížek. Nastavení animací vidíme v Podokně animací. Každému obrázku (fajfka nebo křížek) je přiřazen úvodní, tedy zelený, efekt. Každý obrázek je pak aktivován kliknutím na příslušné textové pole s odpovědí pomocí Aktivační události.



Obrázek 35: Ukázka jednoduchého testu

Test s využitím maker

Propracovanější testy lze vytvořit pomocí maker. Zde je již potřeba již umět programovat. U testu v ukázce se při výběru správné odpovědi zobrazí tlačítko pro přechod na další otázku, při výběru chybné odpovědi se zobrazí navíc tlačítko pro možnost nové odpovědi. K makru se dostaneme v kartě Zobrazení výběrem položky Makra.



Obrázek 36: Test s makrem

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

Stránka 23|26

Seznam obrázků

Obrázek 1: Využití v matematice	3
Obrázek 2: Využití v zeměpise	3
Obrázek 3: Využití v dějepise	4
Obrázek 4: Ukázka využití předlohy snímku	5
Obrázek 5: Možnosti předvádění prezentace	6
Obrázek 6: Možnosti animací	6
Obrázek 7: Nastavení efektů	7
Obrázek 8: Původní dráha a dráha po úpravě	8
Obrázek 9: Časování animací – změna pořadí	9
Obrázek 10: Aktivace šipky doleva šipkou doprava	9
Obrázek 11: Ukázka využití aktivační události	10
Obrázek 12: Časový průběh animací	11
Obrázek 13: Doba trvání animace	11
Obrázek 14: Vyvolání Možnosti efektu	11
Obrázek 15: Souhrnné možnosti efektu	12
Obrázek 16: Použití předlohy snímků – logo firmy	12
Obrázek 17: Zobrazená předloha snímků s vloženým logem firmy	13
Obrázek 18: Ukázka formátování textu	13
Obrázek 19: Editace číslovaných seznamů	13
Obrázek 20: Vložení obrázku do předlohy	14
Obrázek 21: Motiv snímku	14
Obrázek 22: Nastavení barev snímku	15
Obrázek 23: Nastavení pozadí snímku	15
Obrázek 24: Aktivované textové pole	16
Obrázek 25: Výběr animace	16
Obrázek 26: Vlastní předloha snímku	17
Obrázek 27: Zápatí snímku	17
Obrázek 28: Nastavení časování	18
Obrázek 29: Nastavení časování při spuštěné prezentaci	18
Obrázek 30: Vlastní prezentace	19
Obrázek 31: Vytvoření vlastní prezentace	19
Obrázek 32: Dialogové okno Nastavit prezentaci2	20
Obrázek 33: Využití animací ve fyzice	21
Obrázek 34: Studijní podklad pro samostatnou přípravu žáků	22
Obrázek 35: Ukázka jednoduchého testu S t r á n k a 24 26	22

Toto vzdělávání je financováno z prostředků ESF prostřednictvím OP Vzdělávání

pro konkurenceschopnost a státního rozpočtu České republiky.

Obrázek 36:	Test s makrem	23
-------------	---------------	----

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

Stránka 25|26

Zdroje

- Dostupné z: http://dum.rvp.cz/materialy/graficke-scitani-a-odcitani-komplexnich-cisel.html
- Dostupné z: http://dum.rvp.cz/materialy/klikaci-slepa-mapa-staty-usa.html
- Dostupné z: http://www.veskole.cz/download/2/6/8/3/3.%20f%C3%A1ze%202.%20SVV%20-
- v%C3%BDchodn%C3%AD%20fronta.pptx
- Dostupné z: http://www.veskole.cz/download/2/7/2/7/Test%20vznik%20CSR.pptm
- Dostupné z: http://www.oandd.cz/index.php?page=galerie&galerie=grafika&foto=7

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