

SCENARIUSZ 7

PROGRAM PREZI, CHMURA WIRTUALNA. JAK ŚWIATŁO MOŻE BYĆ JEDNOCZEŚNIE CZĄSTECZKĄ I FALĄ?

SCENARIUSZ TEMATYCZNY

dotyczący działu

**Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera,
stosowanie podejścia algorytmicznego**

z Informatyki

SCENARIUSZ

Zastosowanie programu Prezi

SCENA 1 – wprowadzenie

Krótką informacją o programie Prezi. Program znajdziemy pod adresem www.prezi.com

Program ten służy do szybkiego projektowania efektownych prezentacji. Można w nim korzystać z szablonów i wówczas czas przygotowania prezentacji maksymalnie się skraca. Można również przygotować wszystko osobiście, dopieszczając każdy element. Wówczas włożymy więcej pracy, lecz efekt będzie niepowtarzalny. Na pierwszej stronie widzimy opis programu i informacje na jego temat.

Można też zobaczyć specjalnie przygotowany tutorial prowadzący, niestety w wersji angielskojęzycznej.

SCENA 2 – pokaz zakładania konta użytkownika (przypomnienie)

W celu utworzenia konta niezbędne jest posiadanie aktywnego adresu mailowego. Służyć nam będzie on jako Nick – czyli login.

Oczywiście jak zawsze potrzebne jest też hasło. Można je stworzyć jako nowe hasło, można wykorzystać hasło, które używamy do logowania się do innych swoich kont.

SCENA 3 – po zalogowaniu się wchodzimy na konto (obsługa konta – przypomnienie)

Nasze konto otrzymuje ograniczoną ilość miejsca, ponieważ wybraliśmy wersję darmową programu. Jednak jest ona wystarczająca do działań podstawowych z programem. Możemy swoje konto spersonalizować lub też pozostawić takie jakie zastaliśmy.

SCENA 4 – tworzenie prezentacji – wybór czystej karty

Aby utworzyć prezentację klikamy na przycisk NEW PREZI. Aby skorzystać z wyboru pustej prezentacji trzeba w pierwszych krokach wybrać polecenie – Start blank Prezi.


Start blank prez

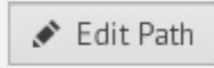
Use template

Wówczas autor decyduje o ilości slajdów, powiązaniu między nimi i drodze oraz kierunku ruchu na slajdzie. Dodatkowo można korzystać z gotowych elementów graficznych z galerii symboli. Prezentacja wówczas będzie oryginalna, niepowtarzalna i nieszablonowa. Celem lekcji jest pokazanie uczniom dodatkowych możliwości programu Prezi. Na wstępie można przestawić prezentację ukazującą drugi – autorski sposób przygotowania przestrzeni Prezi do pracy.

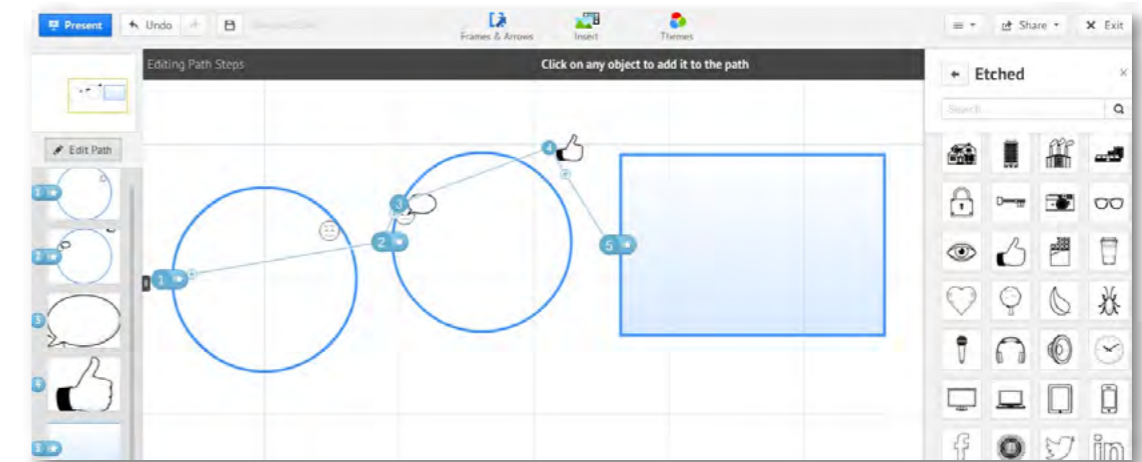
SCENA 5 – widok prezentacji od środka programu (tworzenie obiektów od początku)

Po utworzeniu prezentacji wchodzimy do obszaru edycji. Tworzenie kolejnych elementów prezentacji odbywa się z wykorzystaniem poleceń Frames and Arrows oraz Edith Path.

 – tworzy obszary,

 – tworzy połączenia między obszarami – buduje ruch

Wykorzystując polecenie Insert – Symbols and Shapes możemy dodawać obrazy z galerii. Są to małe ikonki, obrazy o określonej symbolice.



Rys. Tworzenie nowych elementów prezentacji.

Znaki wstawiamy na slajd przenosząc wybrany obraz na obszar slajdu. Usuwanie tego obiektu jest proste i polega na kliknięciu w niego celem zaznaczenia, a następnie wybraniu ikonki kosza, która pojawi się w obrębie konturu znaczenia.



- oto galeria symboli

Wprowadzone obrazy czy symbole można edytować – powiększyć, zmniejszyć, przesunąć. Na górnej krawędzi jest umieszczony przycisk Delete (kiedy obraz jest zaznaczony). Przy jego pomocy można usunąć obiekt z Prezi.

SCENA 6 – wprowadzanie tekstu na slajd

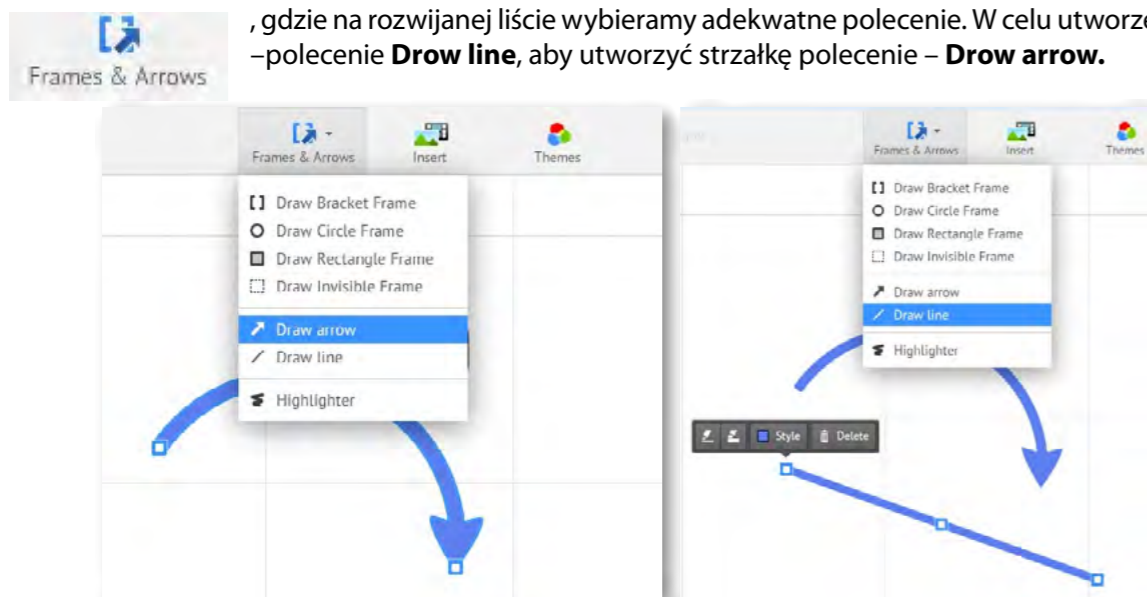
Aby napisać coś na powierzchni slajdu klikamy dwukrotnie na jego obszar i we wskazanym miejscu uruchamia się edytor tekstu. Jak w każdym edytorze tutaj również mamy możliwość zmiany czcionki, koloru tekstu, ustawienia tekstu w polu tekstowym. Aby usunąć niepotrzebny tekst klikamy na niego raz i z pojawiających się poleceń wybieramy ikonkę kosza na śmieci.

SCENA 7 – wprowadzanie obiektów na slajd

Na slajdzie prócz tekstu można umieścić: film, plik graficzny, rozsypać zawartość prezentacji w PowerPoint. W tym celu poznać należy polecenia przycisku Insert, widniejącego w górnej części ekranu.

SCENA 8 – wstawianie strzałek i linii

W prezentacji można używać strzałek i linii w celu łączenia obiektów. Służy do tego polecenie **Draw arrow**, gdzie na rozwijanej liście wybieramy adekwatne polecenie. W celu utworzenia linii – polecenie **Draw line**, aby utworzyć strzałkę polecenie – **Draw arrow**.



Wstawione obiekty można zaznaczyć kliknięciem i wówczas pojawia się małe menu poręczne do obiektu. Na nim tworzą się węzły. Chwytając za węzeł i przeciągając go możemy dowolnie modelować wyginając linię lub strzałkę.



SCENA 9 – Kolejność slajdów (przypomnienie)

Kolejność slajdów można zmienić – przeciągając slajd w szeregu slajdów po prawej stronie na lewym marginesie. Usuwanie slajdu to również prosta czynność polegająca na zaznaczeniu slajdu i zastosowaniu klawisza Delete.

SCENA 10 – koniec pracy z programem – polecenie EXIT (przypomnienie)

Polecenie Exit powoduje automatyczny zapis prezentacji i powrót do obszaru konta użytkownika. Nasza prezentacja widnieje już na naszym koncie. Możemy ją edytować powtórnie, dodawać jej różne opcje udostępnienia, powielać i usuwać. Będzie na naszym koncie tak długo, jak długo będziemy sobie tego życzyli.