

Муниципальное бюджетное учреждение культуры
«Централизованная библиотечная система города Братска»

Библиотека семейного чтения №4



Создание интерактивной игры в Power Point 2020

Методическое пособие для библиотекарей

Братск, 2021

16+

ББК 78.349

М 77

М 77 **Создание интерактивной игры в Power Point 2020** : методическое пособие для библиотекарей / составитель Болягина Ю. Н. ; МБУК «ЦБС г. Братска», Библиотека семейного чтения № 4. – Братск, 2021. – 17 с. : ил.

ББК 78.349

Составители:

Болягина Ю.Н., библиотекарь информационно-правового центра библиотеки семейного чтения №4

Редактор:

Гапоненко О. П., зав. сектором библиографии методико-библиографического отдела МБУК «ЦБС г. Братска»

Уважаемые коллеги!

Библиотеки работают в режиме поиска не только информации для читателей, но и новых форматов мероприятий, способствующих привлечению в них читателей, организации их досуга. И сегодня при работе с читателем невозможно обойтись без информационно-коммуникативных технологий, которые открывают принципиально новые возможности для ее совершенствования.

Именно использование интерактивных, презентационных, мультимедийных форм проведения мероприятий позволит активизировать читательскую и творческую заинтересованность пользователей библиотеки.

Игровые технологии чтения органично вписались в практику работы детских библиотек. Благодаря своей многофункциональности, они способствуют привлечению читателей-детей, созданию благоприятной библиотечной среды, предоставлению детям оптимальных условий для культурного развития, формирование и удовлетворение образовательных, коммуникативных и иных потребностей.

В библиотеках широко практикуется использование мультимедийного сопровождения мероприятий с помощью презентаций PowerPoint. В большинстве случаев эти презентации представляют собой набор текстового и графического материалов и часто носят оформительский характер.

Однако программа PowerPoint обладает мощным функционалом, и на ее основе можно создать различные интерактивные игры.

Интерактивная игра предусматривает многообразие приемов, чередование вопросов и заданий разной трудности, чтобы каждый участник мог справиться с заданием, чтобы всем было интересно.

Цель данного пособия заключается в ознакомлении библиотекарей с основами создания интерактивной игры в программе Microsoft PowerPoint.

Методическое пособие предназначено широкому кругу библиотечных работников в помощь их профессиональной деятельности.

Создание интерактивной игры в PowerPoint 2020 на примере игры «Город мой – любимый Братск»

Microsoft PowerPoint – это программа для создания и просмотра электронных презентаций.

Интерактивный – документ, который может реагировать на действия пользователя, то есть вступать с ним в диалог.

При создании игры «Город мой – любимый Братск» за основу мы взяли «Свою игру». Суть игры в том, что участники отвечают на вопросы различной стоимости, пытаясь опередить друг друга. Цена вопроса варьируется, и чем выше цена вопроса, тем, как правило, он сложнее.

В случае правильного ответа стоимость вопроса прибавляется к счету ответившего игрока, и он выбирает следующий вопрос. В случае неверного ответа очки снимаются со счета отвечающего, а другие игроки получают право дать свой ответ. Если на вопрос никто не отвечает, то ведущий объявляет правильный ответ, а следующий вопрос выбирает тот же игрок, что выбирал и предыдущий вопрос. Игра продолжается до тех пор, пока не будут разыграны все вопросы.

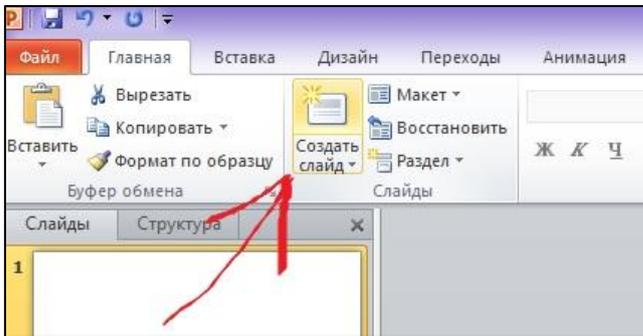
Игру можно организовать следующими способами:

1. игра друг против друга;
2. командная игра (класс делится на 2 команды). Промах (неправильный ответ) одной команды означает переход права ответа другой команде. Победителем считается та команда, которая получила наибольшее количество очков.

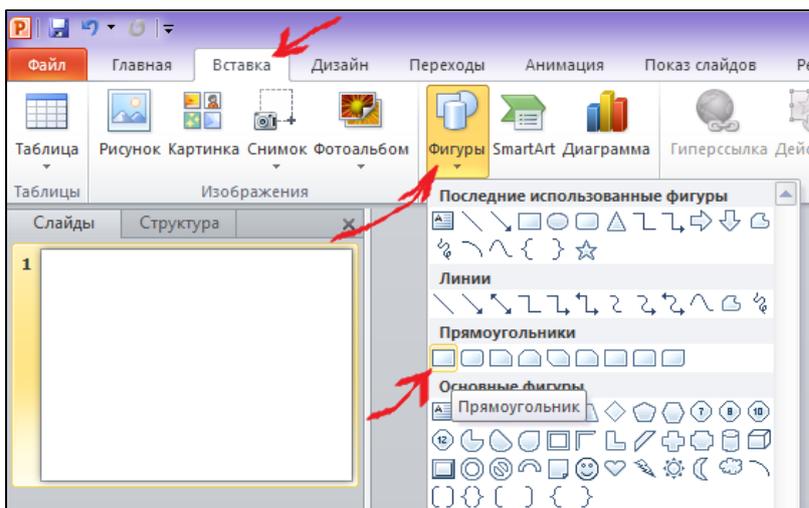
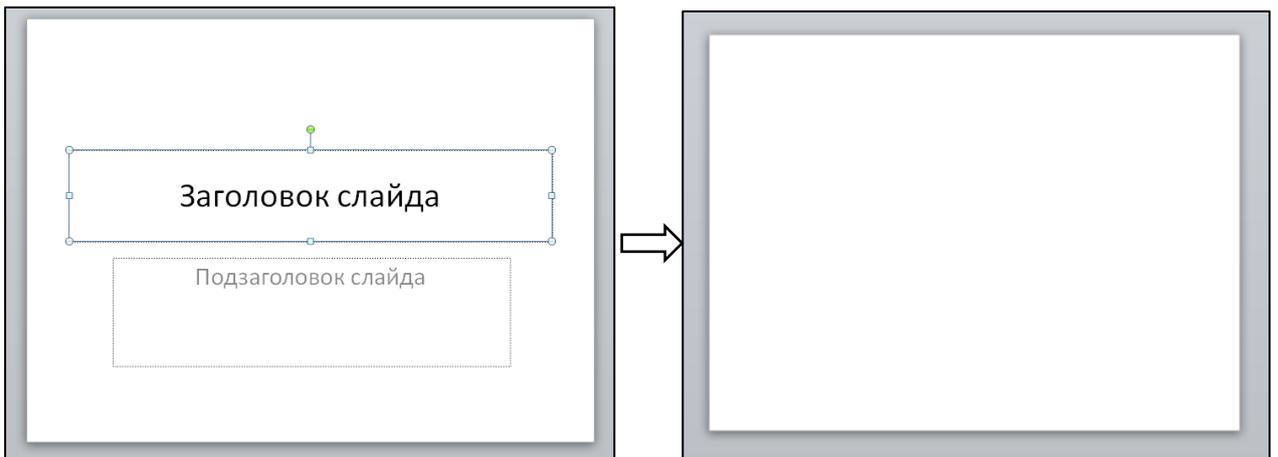
Также перед началом создания игры необходимо определиться с ее темой. А также с тем, сколько категорий и вопросов будет в игре. В нашем случае мы определили тему – город Братск и категории вопросов: история города, улицы, братчане Герои Советского Союза, писатели и поэты Братска, растения и животные Братского района. Таким образом, у нас получилось 5 категорий по 5 вопросов в каждой.

Создаем игровое поле

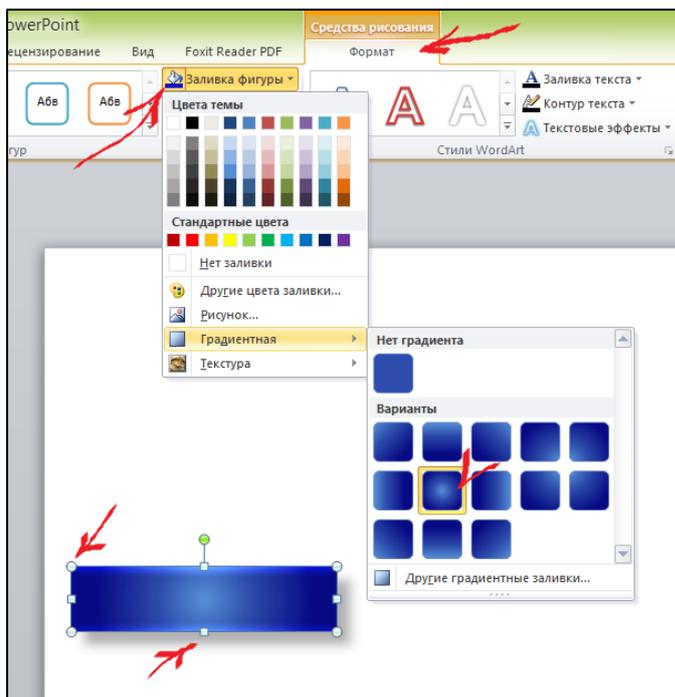
Начнем с создания игрового поля. Для этого запускаем Microsoft Office PowerPoint, нажимаем левой кнопкой мыши на кнопку *Создать слайд*.



По умолчанию первый слайд создается в виде титульного: у него есть области для вставки текста в заголовок и подзаголовок. Пока что они нам не нужны, поэтому удаляем их. Для этого нажмем левой кнопкой мышки на контур прямоугольника, так он становится активным. И затем нажмем кнопку *Delete* на клавиатуре. Должен получиться чистый слайд.



Теперь нам нужно расположить на слайде игровые ячейки. Для этого переходим на вкладку *Вставка*. Нажимаем на кнопку *Фигуры* и выбираем *Прямоугольник*.

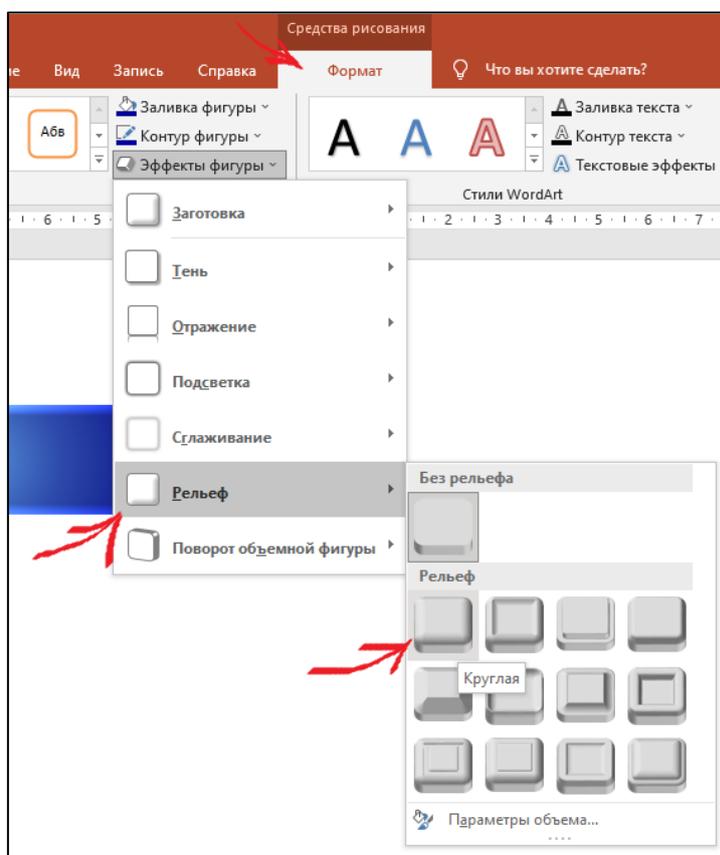


На поле слайда нажимаем и удерживаем левую кнопку мыши, тянем в сторону, формируя прямоугольник, и отпускаем кнопку.

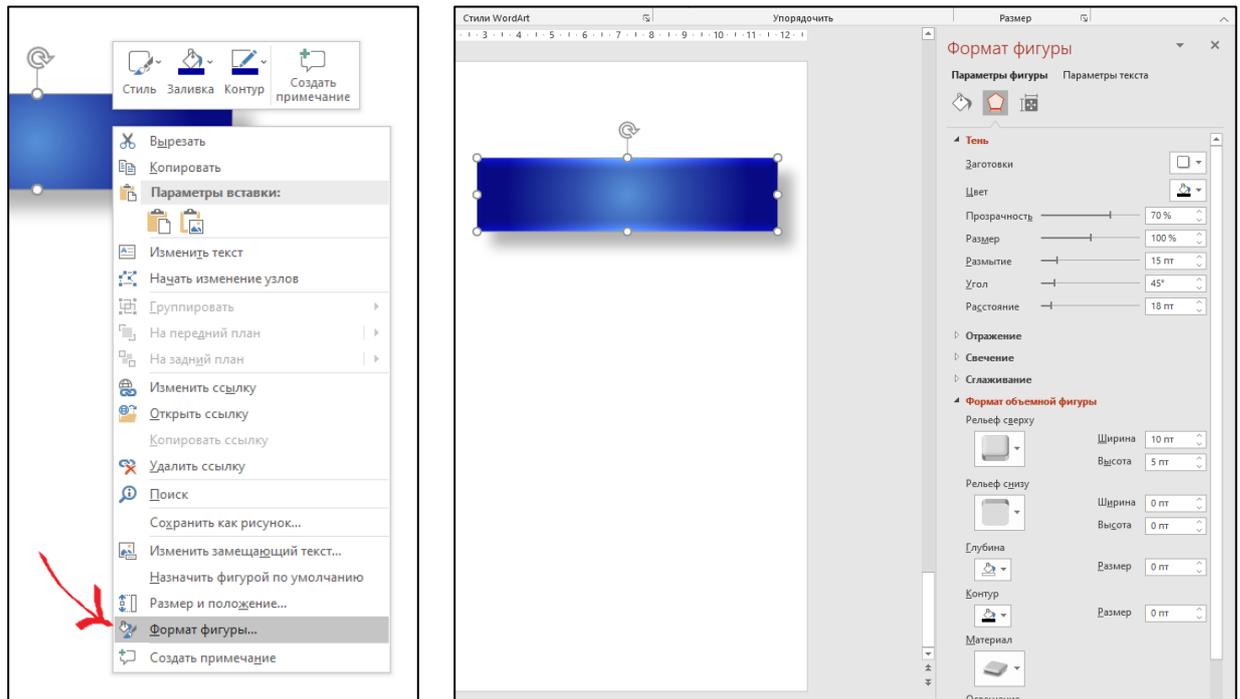
Теперь отредактируем размеры и цвет фигуры. Нажимаем левой кнопкой на фигуру, чтобы она стала активной. Чтобы изменить размеры, нужно потянуть левой кнопкой мыши за одну из точек, расположенных по краям фигуры. Когда размер вас устроит – отпустите кнопку.

Чтобы поменять цвет фигуры переходим на вкладку *Формат*. Нажимаем кнопку *Заливка фигуры* и выбираем цвет. Мы выбрали синий цвет и градиентную заливку.

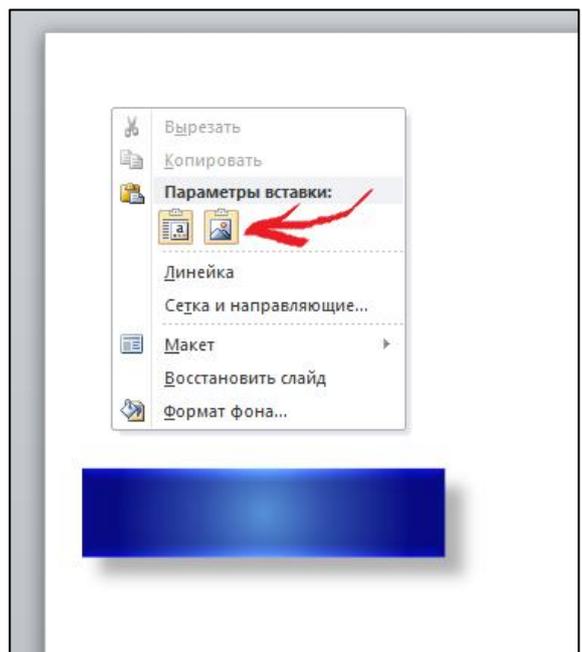
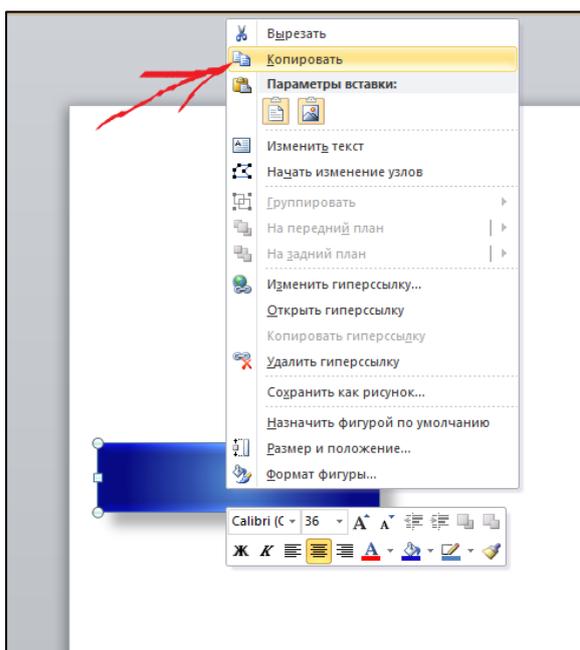
Добавим фигуре рельеф и тень. Для этого во вкладке *Формат* нажимаем кнопку *Эффекты фигуры* и выбираем понравившийся.

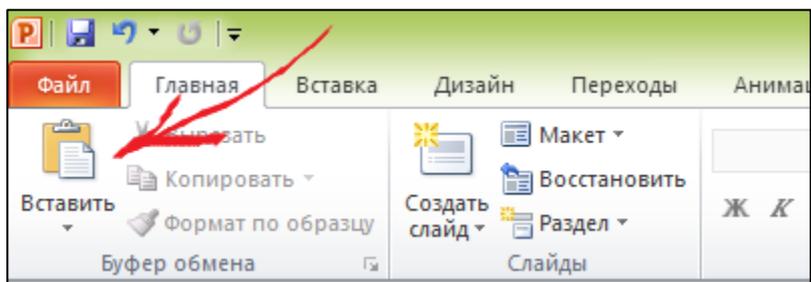


Далее правой кнопкой щелкаем по фигуре и в меню выбираем пункт *Формат фигуры*. Настраиваем параметры по вкусу.

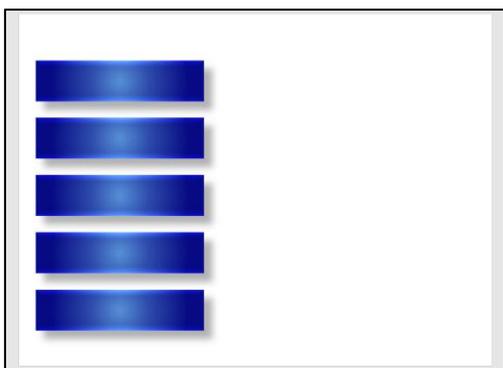


Итак, мы сделали игровую ячейку для категории. Но у нас будет пять игровых категорий, и таких ячеек нам тоже нужно пять. Нажимаем правой кнопкой мыши на прямоугольник и в появившемся меню выбираем левой кнопкой мыши функцию *Копировать*. Затем нажимаем на пустое место в слайде правой кнопкой мыши и выбираем *Вставка рисунка*. Либо кнопку *Вставить* на панели инструментов нажимаем.



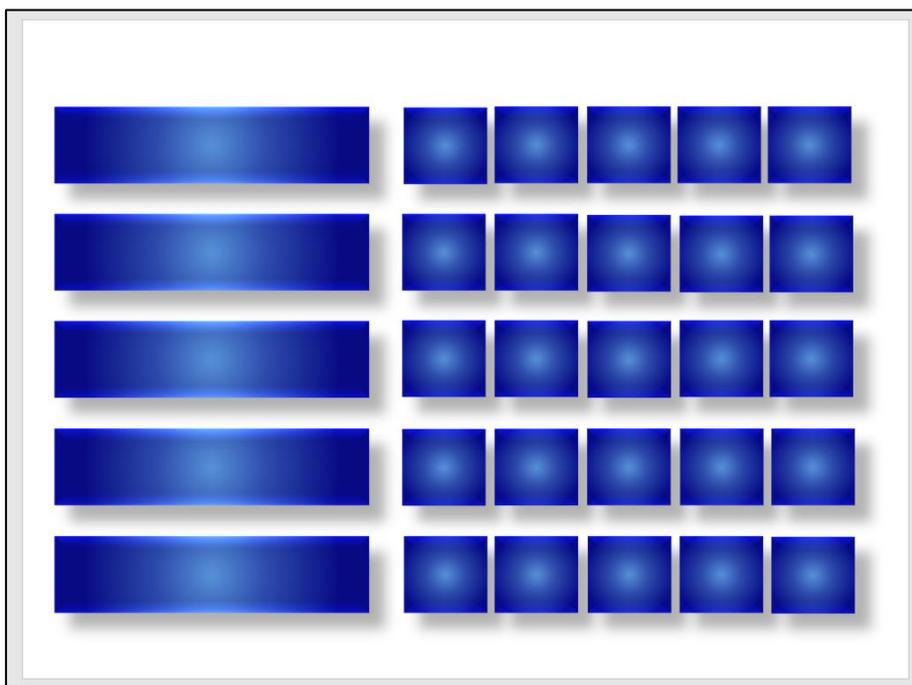


Далее располагаем ячейки друг под другом, нажав и удерживая левую кнопку мыши.

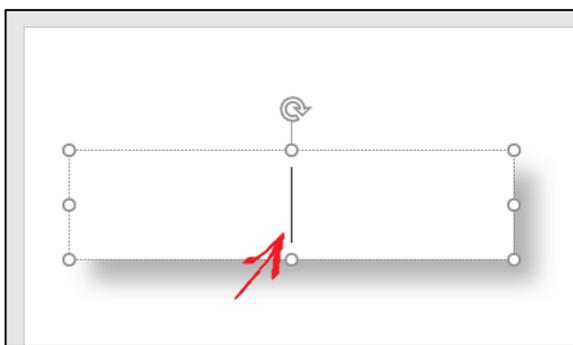


Теперь создаем квадратные ячейки для баллов. Для этого вставляем еще одну ячейку-прямоугольник. Затем изменяем размер до квадрата, потянув левой кнопкой мыши за одну из точек, расположенных по краям фигуры. В каждой категории у нас будет по пять вопросов, значит нам нужно 25 квадратов. Копируем квадратную ячейку и вставляем нужное количество квадратов с помощью команды *Вставить*. Расставляем их в нужном порядке.

Вот такое игровое поле у нас получилось.

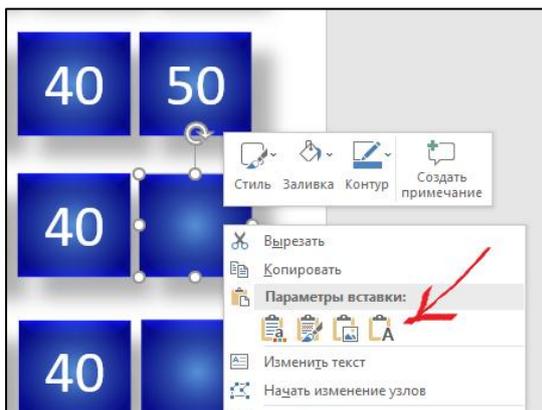


Заполним ячейки данными. Для этого два раза щелкаем по ячейке, чтобы появился вертикальный курсор. Теперь можно печатать текст.



В прямоугольных ячейках печатаем: Категория 1, Категория 2 и т.д. В квадратных ячейках указываем количество баллов от 10 до 50.

Заполняем все ячейки. Чтобы не тратить на это много времени, рекомендуем пользоваться функциями *Копировать* и *Вставить*.



Алгоритм такой:

1. Напечатали текст или цифры.
2. Выделили, нажимая и удерживая левую кнопку мыши.
3. Нажали на выделенный текст правой кнопкой мыши и выбрали в меню пункт *Копировать*. Или одновременно нажали клавиши на клавиатуре *Ctrl* и *C*.

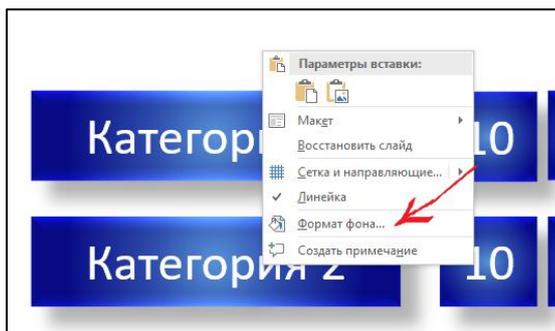
4. Щелкаем правой кнопкой мыши на место, где будет располагаться скопированный текст, в нашем случае на следующую ячейку, в появившемся



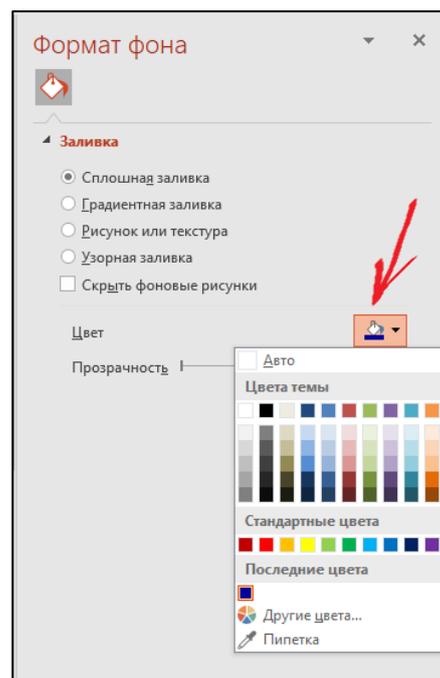
меню выбираем пункт *Вставить* (или *Сохранить только текст*). Или щелкаем левой кнопкой мыши на нужное место и одновременно нажимаем клавиши на клавиатуре *Ctrl* и *V*.

Таким образом заполняем все ячейки игрового поля.

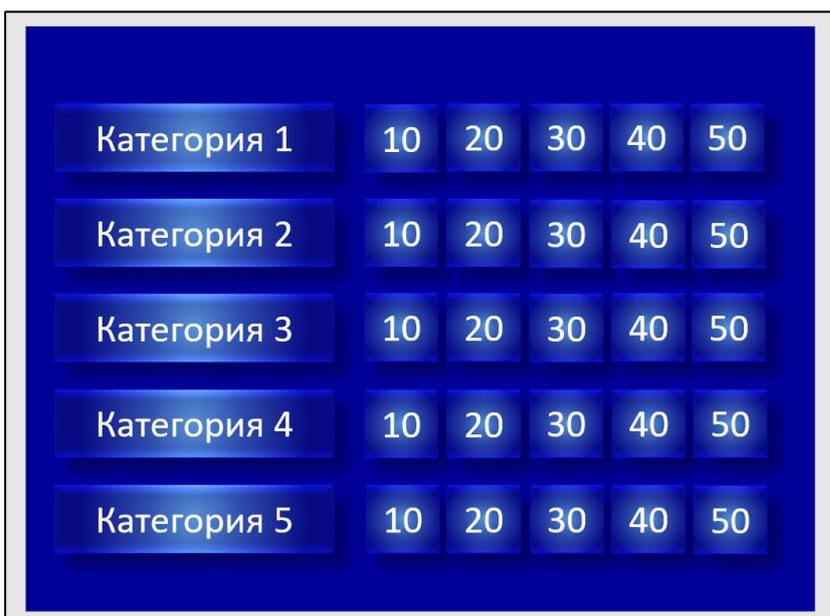
Теперь поменяем фон. Для этого щелкаем по белому фону правой кнопкой мыши и в появившемся меню выбираем пункт Формат фона.



Справа от слайда появится меню, в котором можно выбрать цвет и вид заливки. Щелкаем левой кнопкой мыши на выбранный цвет и он становится фоном.

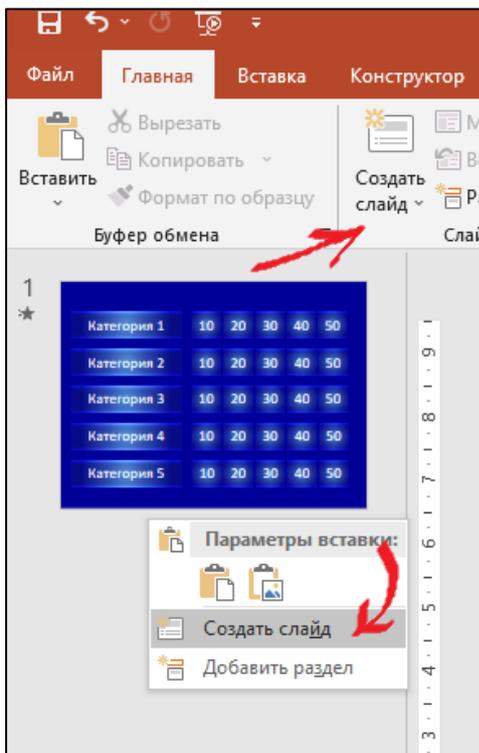


Вот так теперь выглядит игровое поле.

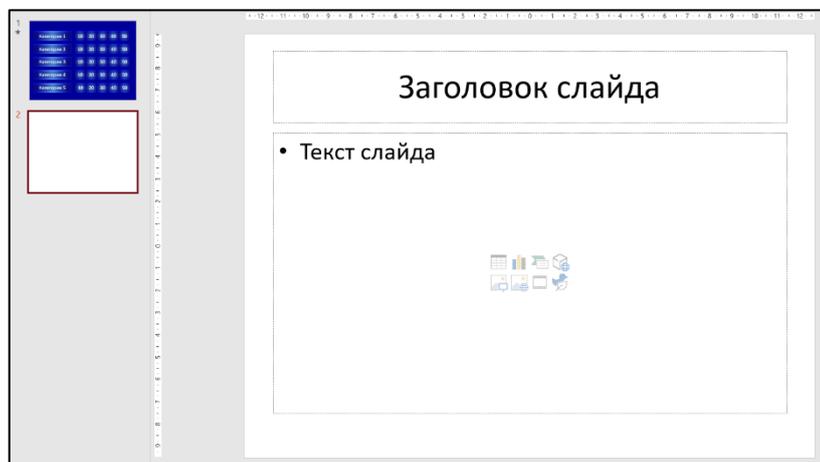


Создаем слайды с вопросами

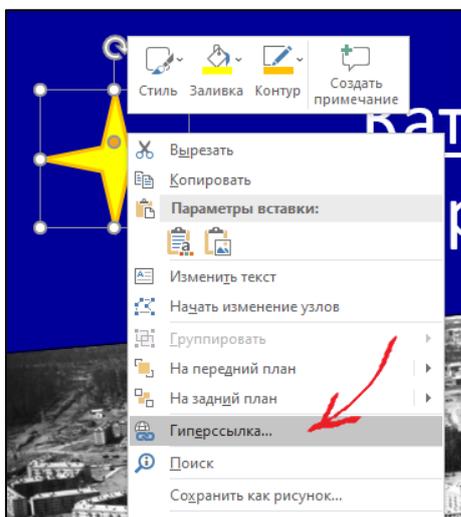
По ходу игры участники сначала выбирают категорию, а затем цену вопроса. Значит нужно сделать так, чтобы при выборе категории показывался слайд с названием категории, а при нажатии на ячейку с баллами – показывался слайд с нужным вопросом.



Создаем новый слайд, щелкнув на кнопку *Создать слайд*, или щелкнув правой кнопкой под маленьким изображением предыдущего слайда и выбрав пункт *Создать слайд*.



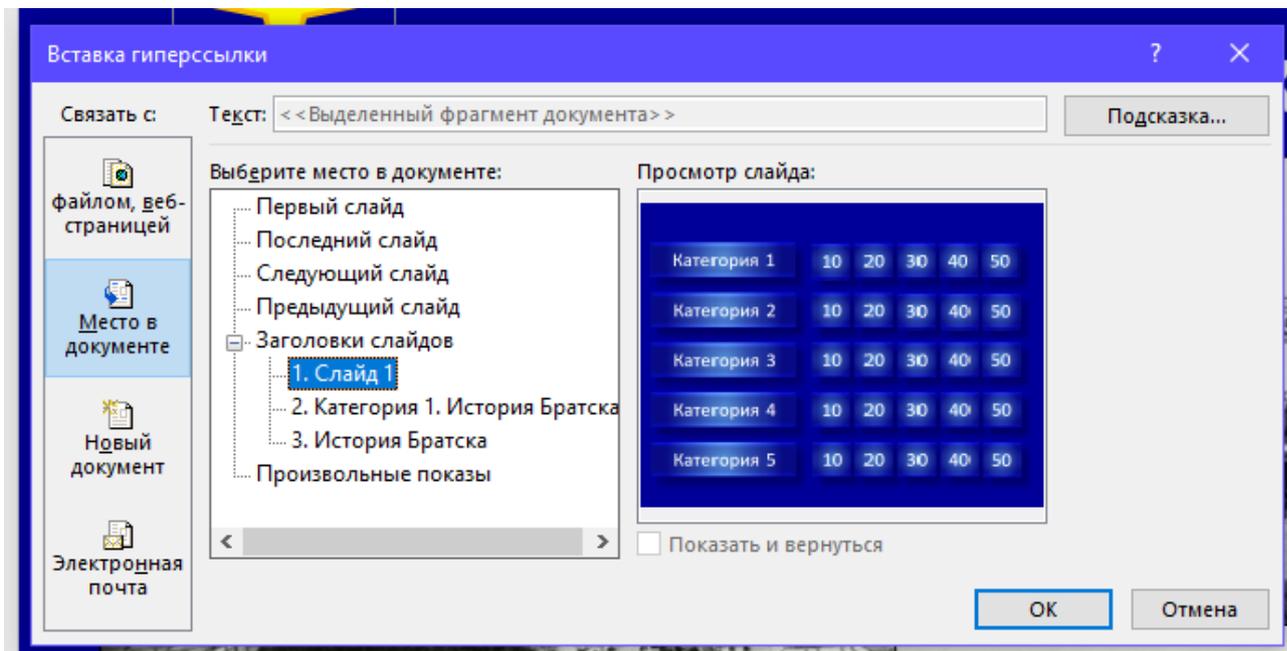
Для удобства убираем поле *Текст слайда*, нажав левой кнопкой мышки на контур прямоугольника и затем нажав кнопку *Delete* на клавиатуре. Далее щелкаем левой кнопкой мыши на *Заголовок текста* и печатаем «*Категория 1. История Братска*». И добавим несколько изображений. Затем меняем фон как в первом слайде и редактируем текст (меняем цвет, шрифт и т.д.)



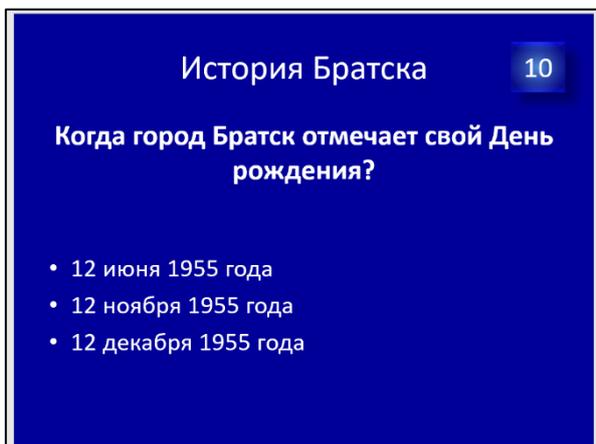
Теперь создадим кнопку для возврата на игровое поле. Для этого переходим на вкладку *Вставка*, нажимаем на кнопку *Фигуры*, выбираем понравившуюся и вставляем на слайд. Далее щелкаем правой кнопкой мыши на эту фигуру и выбираем в меню пункт *Гиперссылка*.

Гиперссылка – часть гипертекстового документа, ссылающаяся на другой элемент (интернет-ресурс, место в документе, другой документ). Гиперссылку можно прикрепить к тексту, фигуре и изображению.

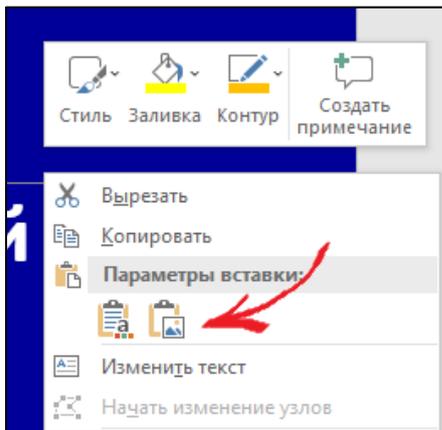
В появившемся окне в разделе *Место в документе* выбираем нужный слайд. В данном случае – Слайд 1. И нажимаем *Ок*. Теперь при щелчке на эту фигуру во время показа слайдов мы вернемся на игровое поле.



Вот такой слайд у нас получился.



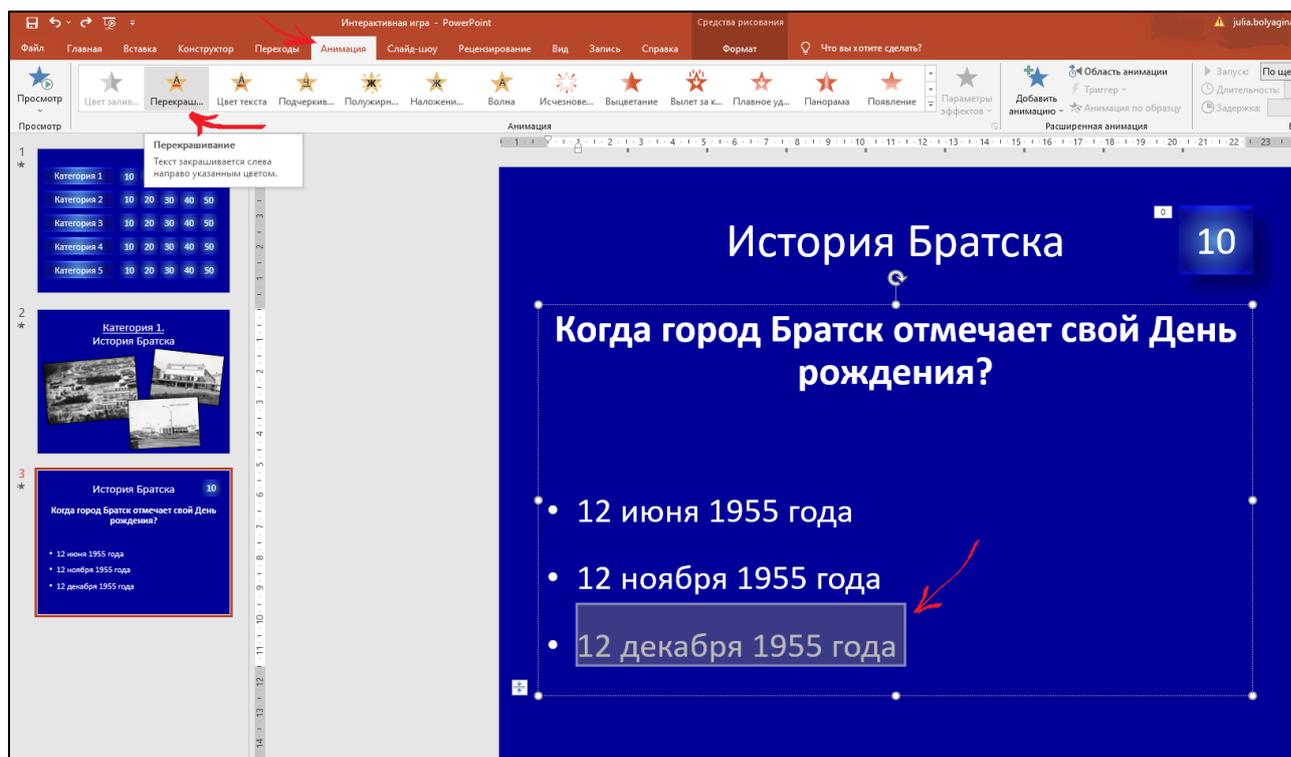
Теперь создаем новый слайд для вопроса на 10 баллов. Щелкаем левой кнопкой мыши на поле *Заголовок* и печатаем название игровой категории – *История Братска*, в поле *Текст слайда* – вопрос с вариантами ответа. Меняем фон, как мы делали ранее, и цвет шрифта.



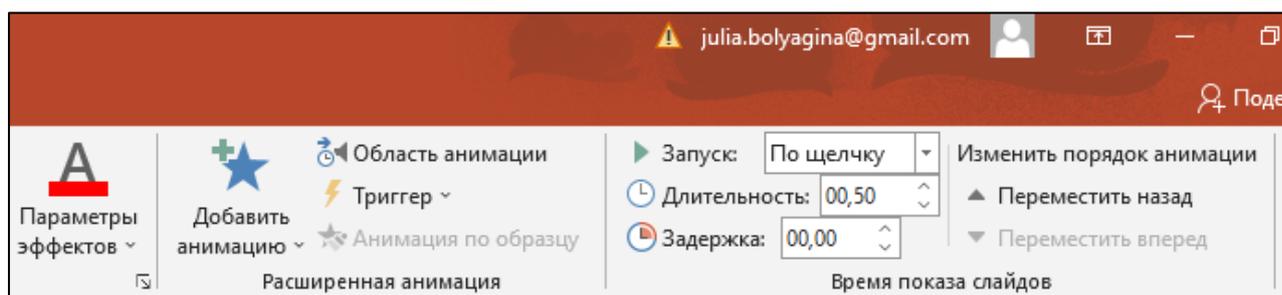
Теперь возвращаемся к первому слайду и копируем ячейку с цифрой 10. Переходим на слайд с вопросом, щелкаем правой кнопкой мыши и в меню выбираем *Вставить рисунок*.

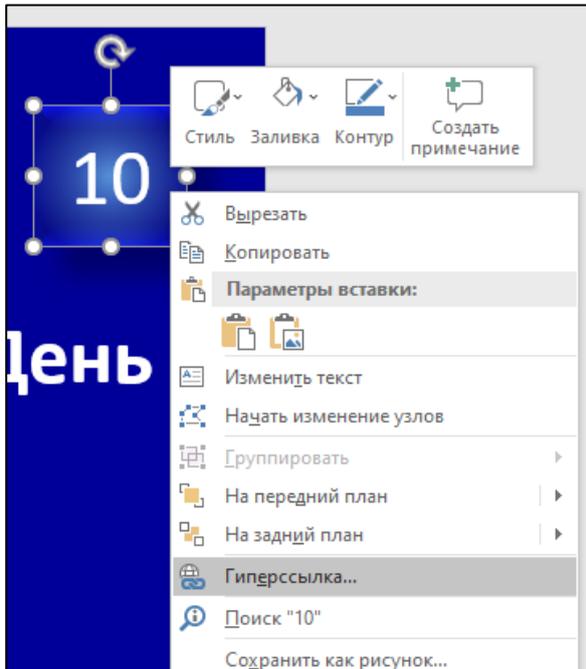
Располагаем ячейку в правом верхнем углу. Зачем это нужно? Во-первых, чтобы не забыть цену вопроса. Во-вторых, мы настроим слайд так, чтобы при щелчке правильный вариант ответа изменил цвет, а при нажатии на ячейку с цифрой 10 мы вернулись на игровое поле.

Для этого переходим на вкладку *Анимация*. Выделяем правильный вариант ответа. Далее в окне с анимацией ищем вариант *Перекрашивание* и щелкаем на него левой кнопкой мыши.



Мы можем изменить цвет, в который перекрашивается текст, нажав на кнопку *Параметры эффектов*. Далее устанавливаем: *Запуск* – по щелчку, *длительность* – 00,50, *задержка* – 00,00. Анимация установлена.

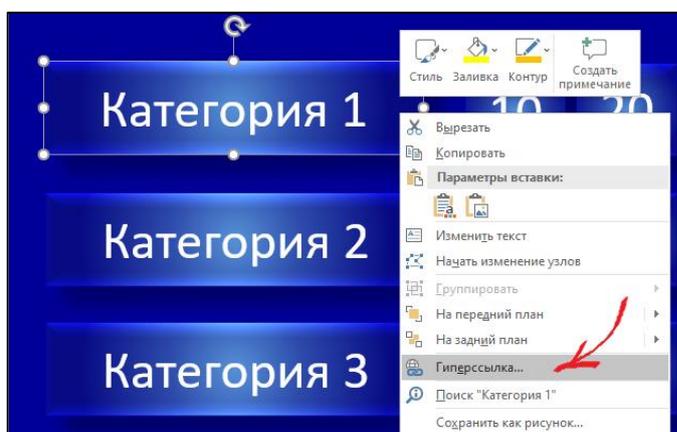
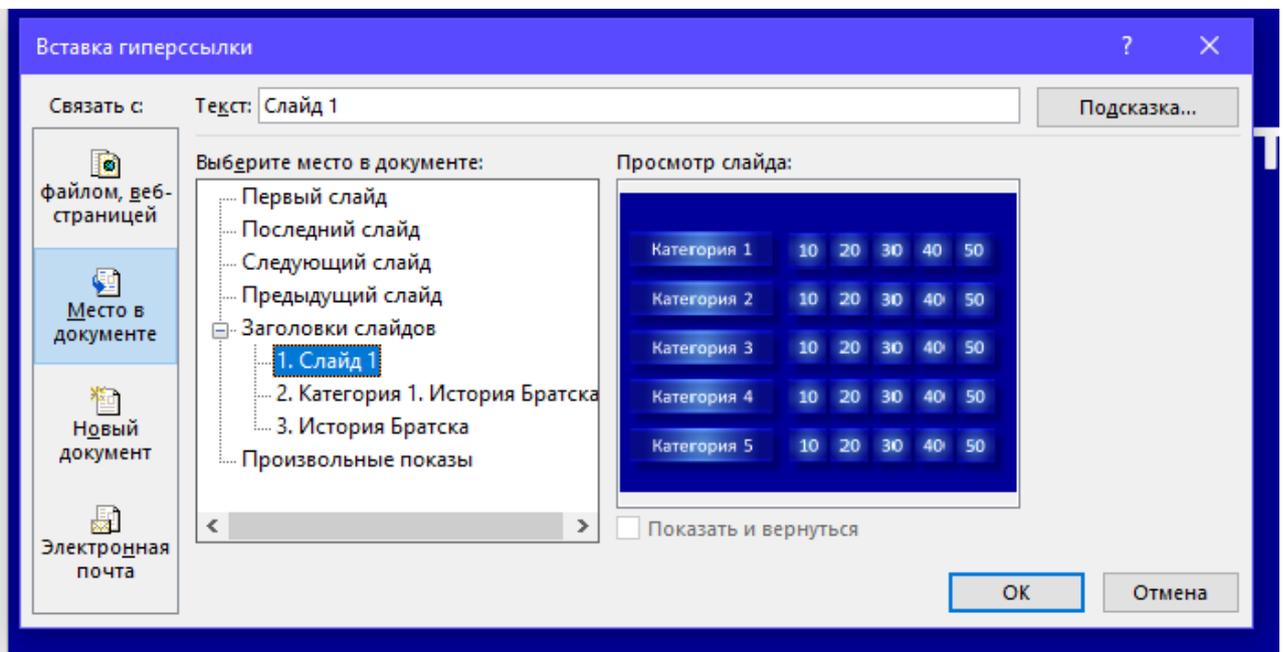




Теперь нам нужно настроить переход с ячейки на игровое поле. Для этого нажимаем правой кнопкой мыши на ячейку и в появившемся меню выбираем пункт *Гиперссылка*.

В разделе *Место в документе* выбираем *Слайд 1* и нажимаем *Ок*. При нажатии на эту ячейку во время показа слайдов мы вернемся на игровое поле.

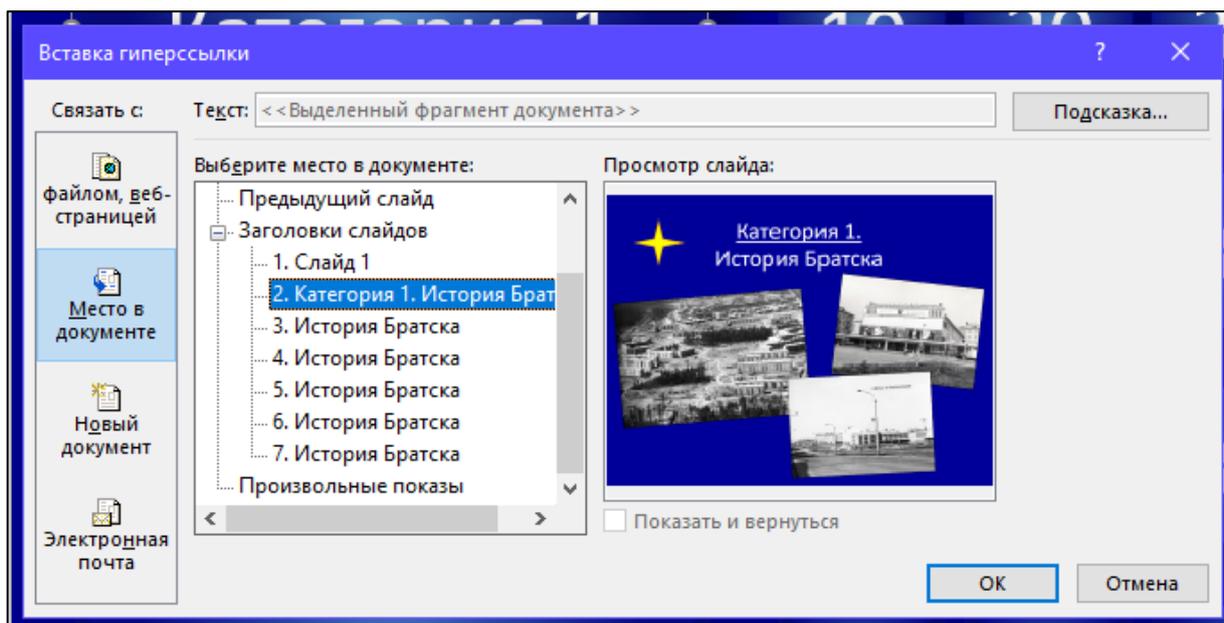
Аналогичным образом создаем остальные слайды с вопросами.



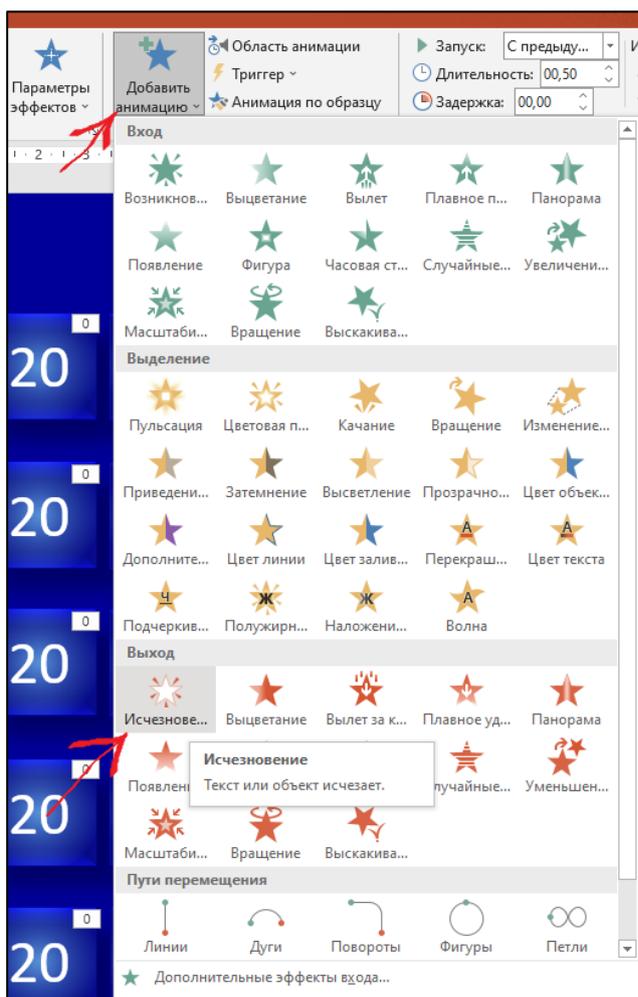
Теперь, когда мы создали все слайды с категориями и вопросами, настроим игровое поле так, чтобы во время показа слайдов при щелчке, например, на ячейку 20 мы попадали на соответствующий вопрос.

Для этого возвращаемся на слайд с игровым полем. Щелкаем правой кнопкой мыши на ячейку *Категория 1* и в появившемся меню

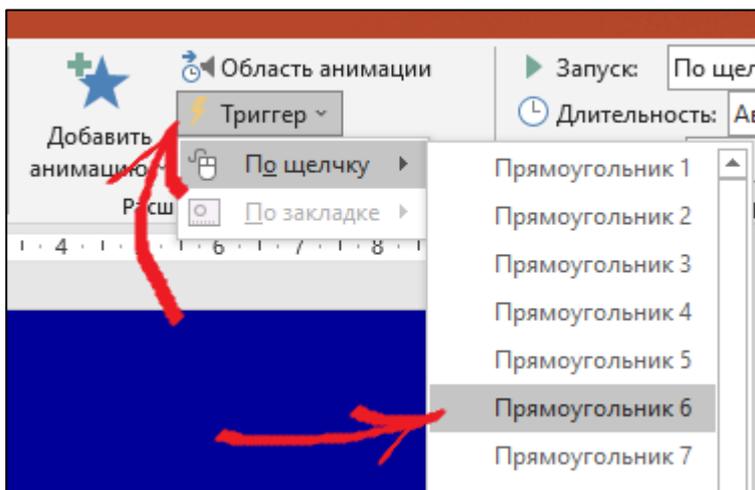
выбираем пункт *Гиперссылка*. В открывшемся окне в разделе *Место в документе* выбираем нужный слайд – *Категория 1. История Братска*.



Таким же образом вставляем гиперссылки на все ячейки.



Теперь настроим анимацию игрового поля так, чтобы ячейки с ответными вопросами исчезали со слайда. Для этого переходим на слайд игрового поля и переходим на вкладку *Анимация*. Щелкаем левой кнопкой на первую ячейку с цифрой 10. Сверху на панели инструментов нажимаем на кнопку *Добавить анимацию*. Все эффекты разбиты на три группы: вход, выделение и выход. Мы выбираем анимацию из третьей группы – *Исчезновение*, щелкнув левой кнопкой мышки.



Теперь добавим триггер.

Триггер в PowerPoint – инструмент, который создает «горячую клавишу» для запуска анимации, аудио- и видеоэффектов. Один клик мышью – и выбранный объект (картинка, фигура, отдельное слово) приходит в движение на слайде: исчезает, выезжает

справа или слева, меняет цвет.

На панели инструментов во вкладке *Анимация* нажимаем кнопку *Триггер*, выбираем *По щелчку*, а затем *Прямоугольник 6*, так как первые пять прямоугольников это категории, а прямоугольники 6-30 – ячейки с баллами.

Категория 1		20	30	40	50
Категория 2	10	20	30	40	50
Категория 1	10	20	30	40	50
Категория 1	10	20	30	40	50
Категория 1	10	20	30	40	50

Вот так будет исчезать ячейка с ответным вопросом во время показа слайдов.

Аналогичным образом добавляем триггер ко всем ячейкам с баллами.

Протестируйте получившуюся игру и убедитесь, что все ссылки и эффекты работают корректно. Запустите презентацию, нажав *F5* или перейдите на вкладку *Показ слайдов* и нажмите кнопку *С начала*, и просмотрите игру целиком. Проверьте каждую гиперссылку на игровом поле и удостоверьтесь, что они ведут на правильные вопросы.

Игра готова!

Методические пособия

**Создание интерактивной игры
в Power Point 2020**

Методическое пособие для библиотекарей

Составитель: Болягина Ю.Н.,
Редактор: Гапоненко О. П.,

Муниципальное бюджетное учреждение культуры
«Централизованная библиотечная система города Братска»

Библиотека семейного чтения № 4
г. Братск, ж. р. Центральный,
переулок Новый, 4

Телефон: 44-48-86

Е-mail: biblioteka.4.belova@ya.ru