Создание интерактивной игры в программе PowerPoint

Пошаговая инструкция



1	Открываем программу PowerPoint, создаем пустой слайд (*«макет» «пустой слайд»)*
2	Делаем **фон** слайда. Есть три способа: 1 способ. Можно использовать *готовый фон*, взятый из интернета (кликаем правой клавишей мыши, выбираем *формат фона – рисунок или текстура – файл* – выбираем папку, в которой есть данный готовый фон – выбираем фон, кликаем левой клавишей мыши – *вставить – применить ко всем* – закрываем окно крестиком). Фон готов! 2 способ. Использовать **готовую текстуру** (кликаем правой клавишей мыши, выбираем *формат фона – рисунок или текстура* – выбираем текстуру – *применить ко всем* – закрываем окно крестиком). 3 способ. Создать **фон с заливкой** (кликаем правой клавишей мыши, выбираем *формат фона – заливка* – выбираем *сплошную или градиентную заливку* – выбираем *цвет - применить ко всем* – закрываем окно крестиком).
3	Создаем нужное количество слайдов (кликаем левой клавишей мыши под слайдом – Enter. Делаем так столько раз, сколько слайдов нам нужно). Это - слайдовая база, подходящая для любой игры.
4	Первый слайд - **титульный:** вставляем название игры, оформляем картинками (по вашему выбору).
5	На втором слайде вы прописываете **правила игры или условные обозначения.** Объясняете, какими управляющими кнопками и когда можно пользоваться. К этому слайду вас будет возвращать управляющая кнопка **«МЕНЮ».** На данный слайд вы разместите управляющие кнопки: **«СТАРТ»** - по которой будет начинаться игра, **«МЕНЮ»** - возврат к правилам игры или к выбору игр (если в вашей игре собрано несколько видов игр) и **«ДАЛЕЕ»** - переход на следующий слайд. **Создаем управляющие кнопки.** **Кнопка «СТАРТ»**: *вставка – фигуры (*выбираем любую) – вставляем на слайд. Можно добавить в фигуре надпись СТАРТ, поменять размер и цвет. Теперь сделаем ее действующей. Находим на панели задач *вставка – действие – действие по щелчку мыши – перейти по гиперссылке – слайд…*- выбираем номер слайда, где у нас начинается игра – далее можно добавить звук (по желанию) – *ОК.* Теперь при нажатии на эту кнопку мы всегда будем попадать на первый игровой слайд. Данную кнопку мы ставим только на втором слайде. Для удобства переключения слайдов в нужный нам момент, по окончании выполнения задания, лучше добавить кнопку переключения на

	следующий слайд, т. е. создать кнопку «ДАЛЕЕ».
6	**Создаем кнопку «ДАЛЕЕ»:** *вставка – фигуры – управляющие кнопки* (например, стрелка) – выбираем *перейти по гиперссылке – следующий слайд – ОК.* Этой кнопке также можно придать звуковой эффект. Для этого, перед тем как нажать ОК, выбираем *звук* – затем *ОК.* Кнопку «ДАЛЕЕ» делаем нужного вам размера, цвета (правой клавишей мыши – *формат фигуры – сплошная заливка – цвет – закрыть*, копируем кнопку и вставляем на каждый слайд, кроме последнего. Теперь при нажатии на данную кнопку вы будете передвигаться на следующий слайд.
7	**Создаем кнопку «МЕНЮ»**: создается аналогично кнопке «ДАЛЕЕ» и располагается на каждом слайде, начиная со второго до последнего.
8	Переходим к созданию **игрового слайда**. Создадим слайд для игры **«Группы музыкальных инструментов»,** где из группы картинок нужно выделить одну лишнюю.
9	Выкладываем на слайд нужные картинки музыкальных инструментов (кликаем левой клавишей мыши на панели задач *вставка – рисунок* – выбираем нужную нам папку с картинками – *открыть – выбираем картинку – вставить).* Подгоняем картинку по размеру (увеличиваем или уменьшаем, при желании можно сделать рамки. Расставляем их на слайде так, как нам нужно.
10	Теперь необходимо «оживить» наши картинки, чтобы они реагировали на ответ игроков, то есть придать картинкам **анимацию.** В данной игре нам нужно выделить одну картинку, которая является лишней. Можно сделать, чтобы при нажатии на нее она увеличивалась или исчезала. Для этого выделяем нужную фигуру левой клавишей мыши – на панели задач выбираем *анимация – настройка анимации* – справа высветится панель задач для настройки анимации – выбираем *добавить эффект* – выбираем нужный нам эффект (например, *выделение*) – *изменение размера* (или др.) Ниже у вас высветился прямоугольник с названием данного триггера (фигуры). **Триггер в игре – это картинка, фигура или надпись, при нажатии на которую происходит какое-либо действие анимации.** Например, *изображение 4*. Далее нам нужно сделать так, чтобы картинка реагировала только тогда, когда мы нажимаем на нее, а не в других местах слайда. Для этого в прямоугольнике с названием триггера нажимаем на стрелочку справа – *время – переключатели – начать выполнение эффекта при щелчке* – находим и выбираем в прямоугольнике название нужного рисунка *(изображение 4).*

	Далее можно добавить звуковой эффект: *Эффект – звук* (выбираем нужный звук) – *ОК.* Другие три картинки на слайде можно оставить как есть, без анимации. Тогда при их выборе (нажатии на них, не будет происходить никаких действий. А можно и этим картинкам придать анимацию. Например, при нажатии на них, картинки будут покачиваться и (или) издавать соответствующий звук. Для этого мы действуем по тому же алгоритму, что и с «правильной» картинкой, только эффекты анимации выбираем другие. Например, выбираем *эффект выделение – качание – звук – щелчок – ОК.* Тогда при нажатии на данную картинку, она будет покачиваться и издавать щелчок. **Обратите внимание!** *На общей панели задач (ленте вверху) необходимо убрать галочку из квадратика, где написано «по щелчку», кликнув на него левой клавишей мыши. Это делается для того, чтобы слайд не переключился после первого щелчка мыши, так как ребенок может щелкать и выбирать ответ несколько раз, ища правильный. Если этого не выполнить, то при любом первом ответе (щелчке, даже неправильном, слайд переключится на следующий. А нам этого не нужно. Нам нужно дождаться правильного результата!*
11	Проверить работу слайда можно нажав «показ слайдов».
12	**Заключительный (последний) слайд** любой игры можно сделать итоговым. То есть можно скачать и вставить анимационную картинку **«СПАСИБО!», «МОЛОДЦЫ!», «БРАВО!», «ТАК ДЕРЖАТЬ!»**



Создавайте интерактивные игры.

Желаем творческих успехов!!!