

Создание дидактических игр средствами Microsoft PowerPoint

Технологические приемы

Рассмотрим технологические приемы с использованием анимационных эффектов, триггеров и гиперссылок для создания дидактических игр в программе Microsoft PowerPoint.

Найди отличия

При кажущейся простоте создания игры «Найди отличия», есть определенные нюансы, которые мы рассмотрим на данном уроке.

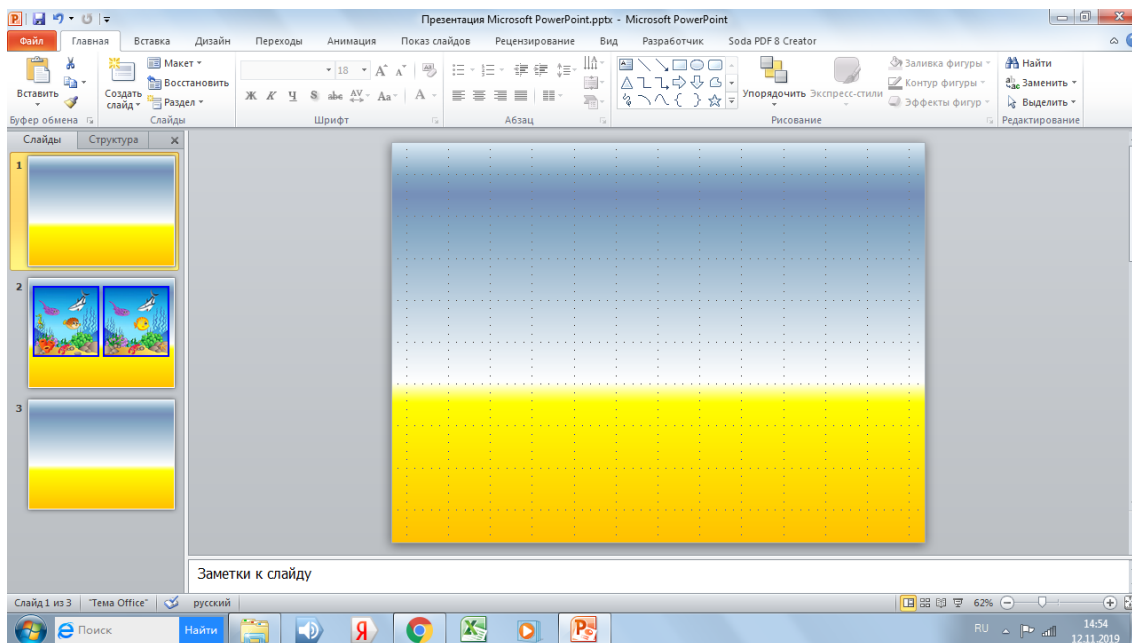
Создаем презентацию и пустой слайд (*Создать презентацию - Главная – Создать слайд – Пустой слайд*).

Сохраняем презентацию как...

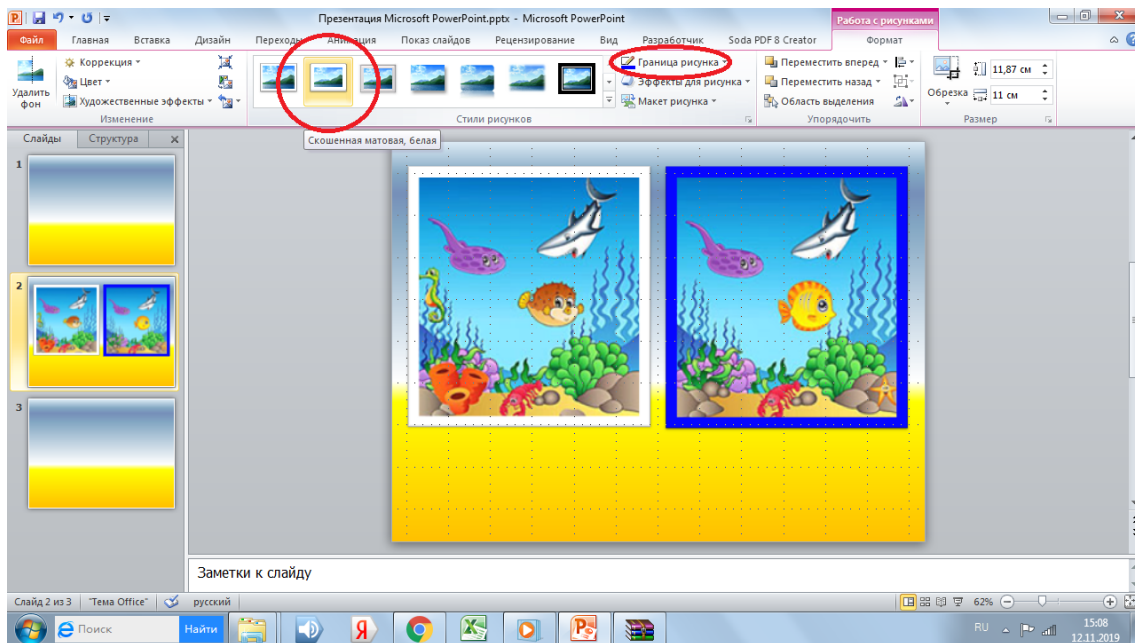
Создаем Папку с необходимыми для будущей игры рисунками, объектами.

Оформляем фон слайдов.

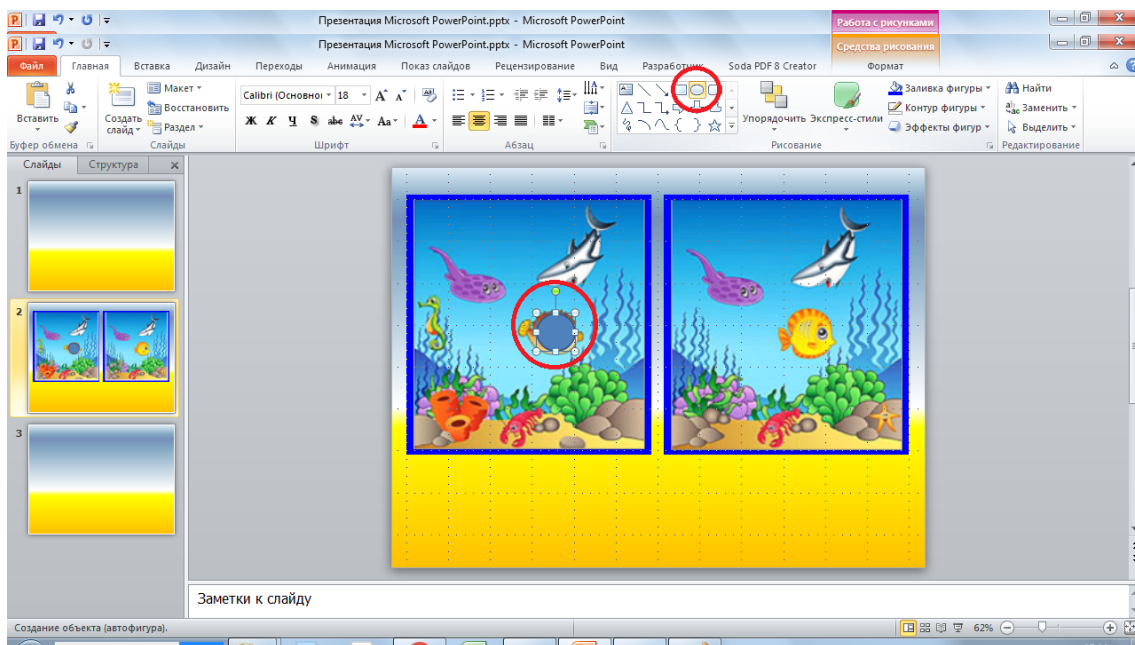
Первый слайд оставляем для названия игры, информации об авторе и т.д.



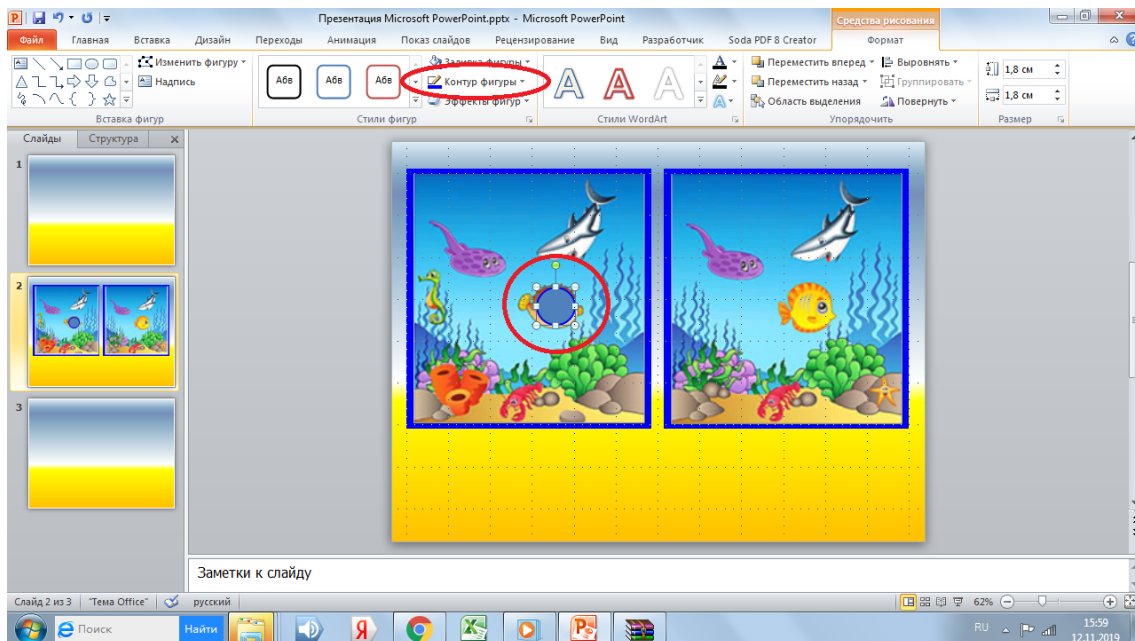
На втором слайде размещаем и оформляем картинки с отличиями. В рассматриваемом случае у нас две картинки с 5-ю отличиями.



На одной из картинок находим первое отличие и рисуем на нем фигуру (круг).

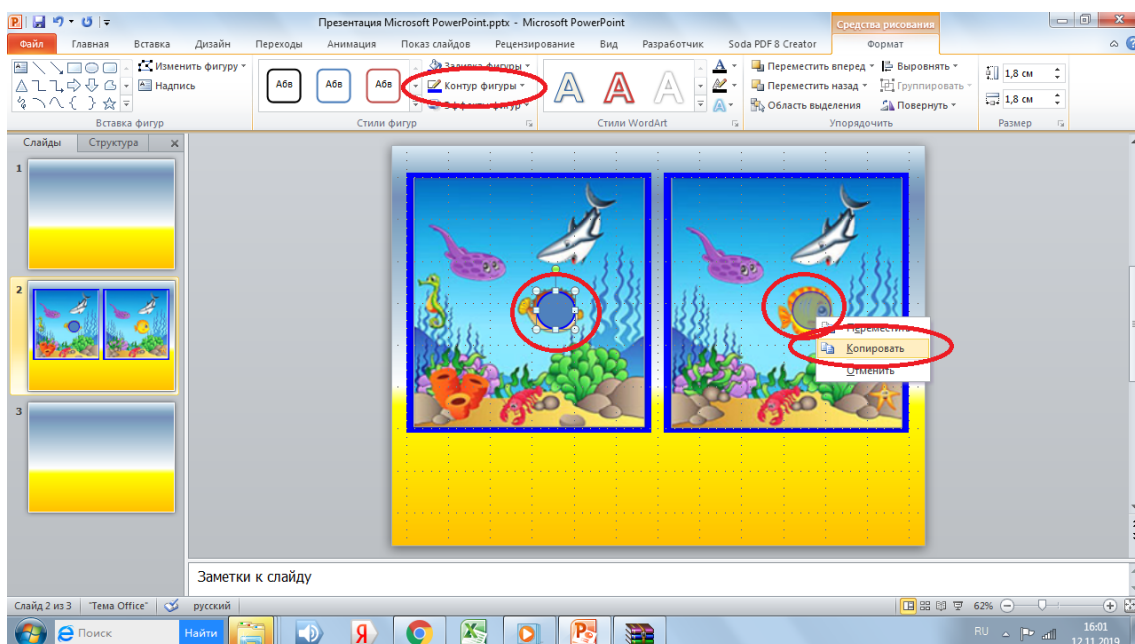


С помощью средств рисования убираем контур фигуры. На вкладке **Формат** находим **Контур фигуры**. Кликаем – **Нет контура**.

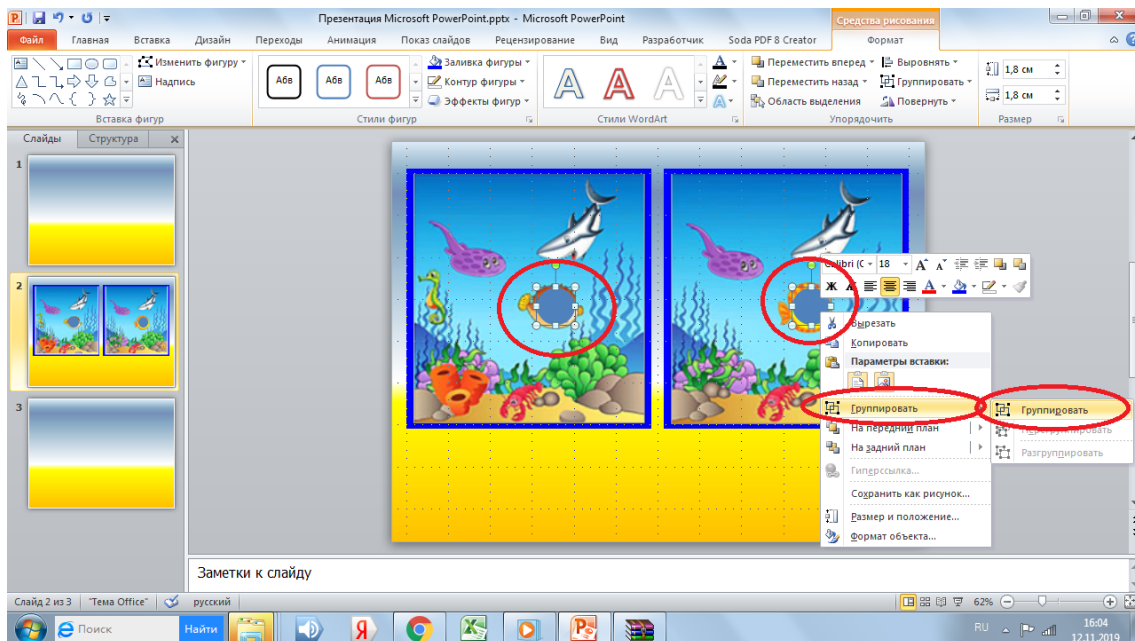


Копируем эту фигуру на такое же отличие на другой картинке.

Копировать любую фигуру можно через буфер обмена. (Вкладка **Главная** – **Буфер обмена** – **Выделяем фигуру** – Кликаем на нее правой кнопкой мыши – **Копировать** – **Фигура появляется в буфере обмена**). Для вставки круга на другие отличия его можно брать и копировать из буфера обмена.

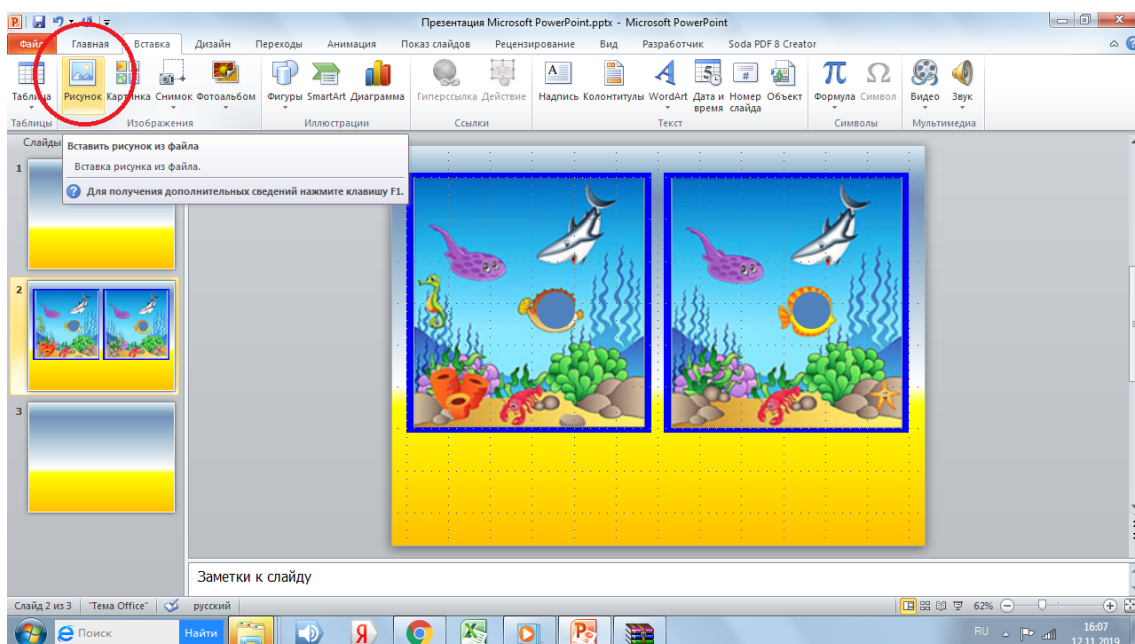


Группируем оба круга вместе.

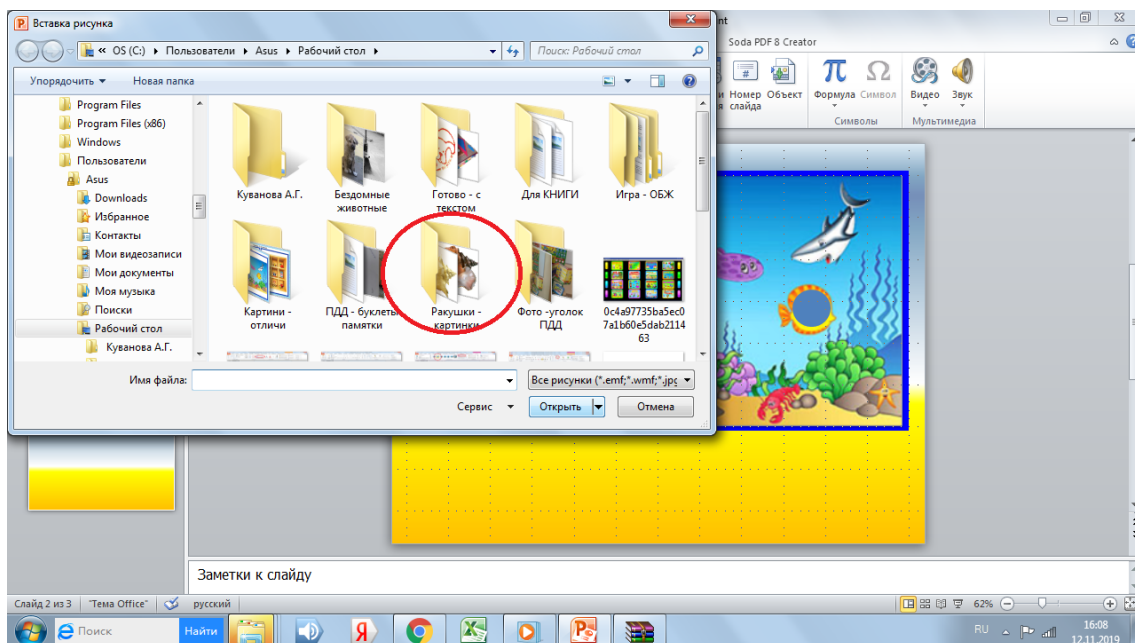


Для отображения результата того, что найдено первое отличие, нам нужен один предмет (ракушка), который в режиме демонстрации игровой презентации появится на желтом поле после нажатия на данное отличие. Указываем путь, где сохранены наши рисунки, для размещения ракушки на слайде.

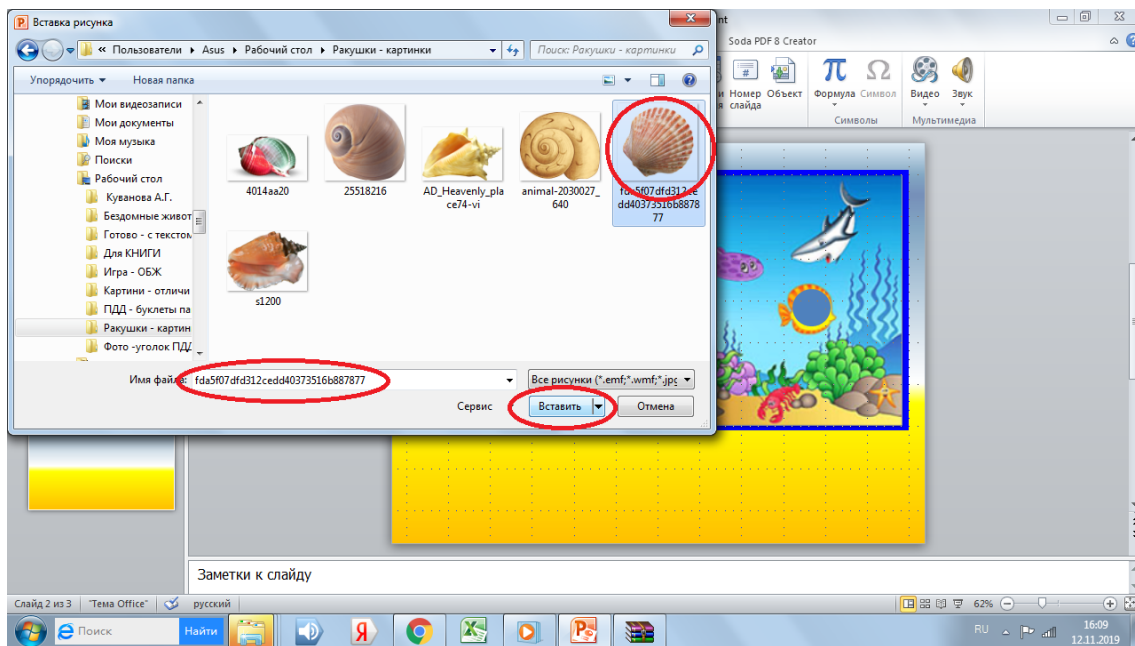
Открываем вкладку **Вставка - Рисунок**.



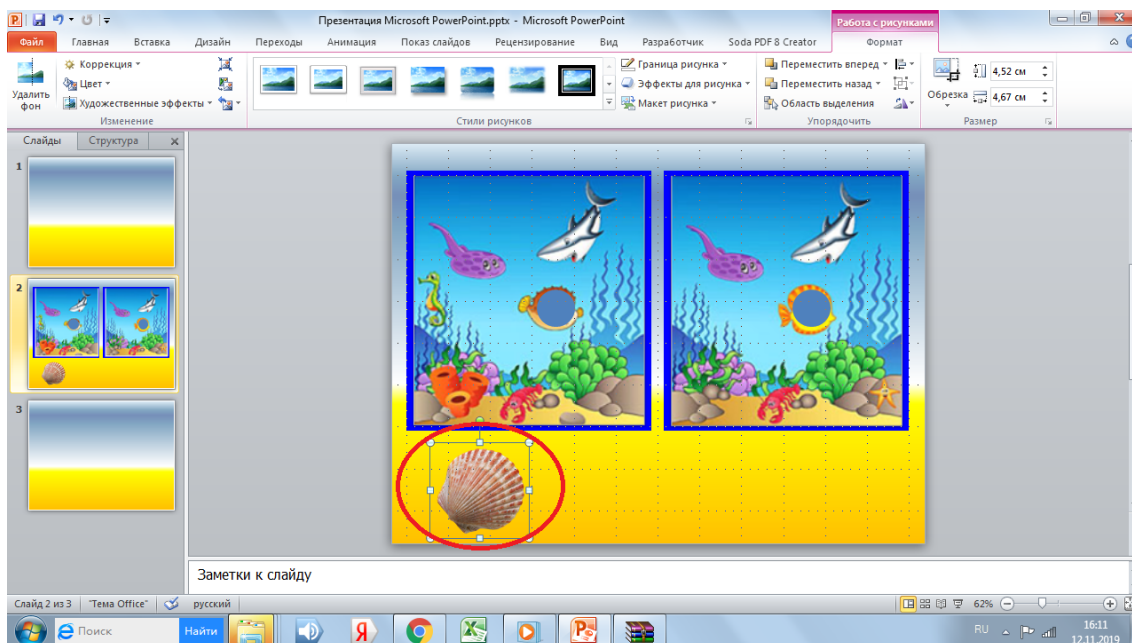
Находим папку с рисунками и объектами для игры.



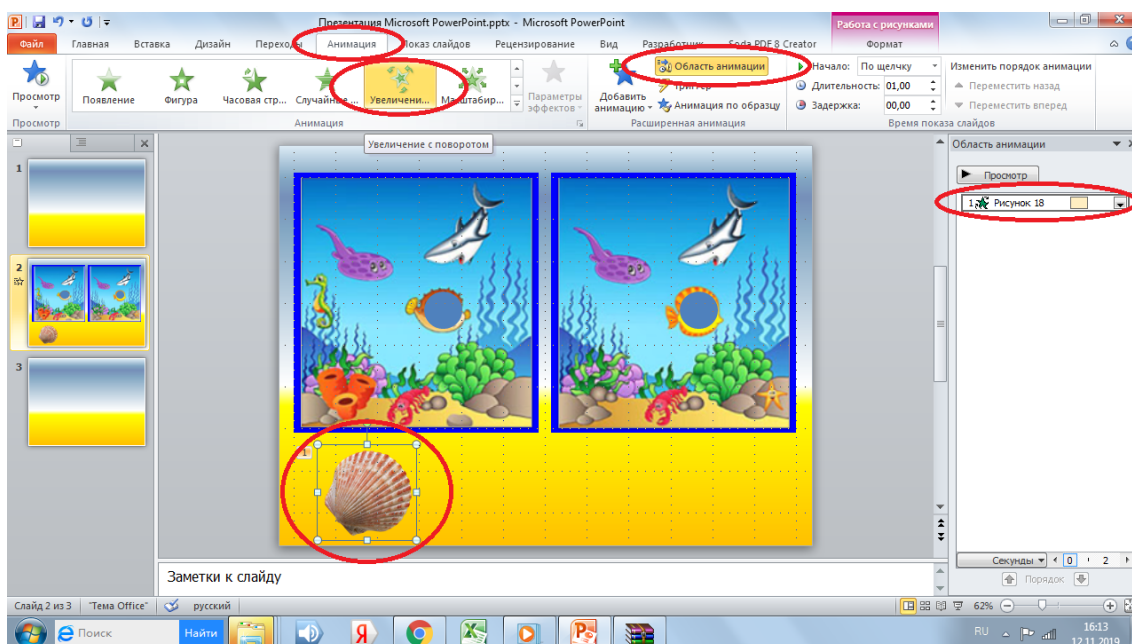
Открываем папку, выбираем ракушку, нажимаем **Вставить**.



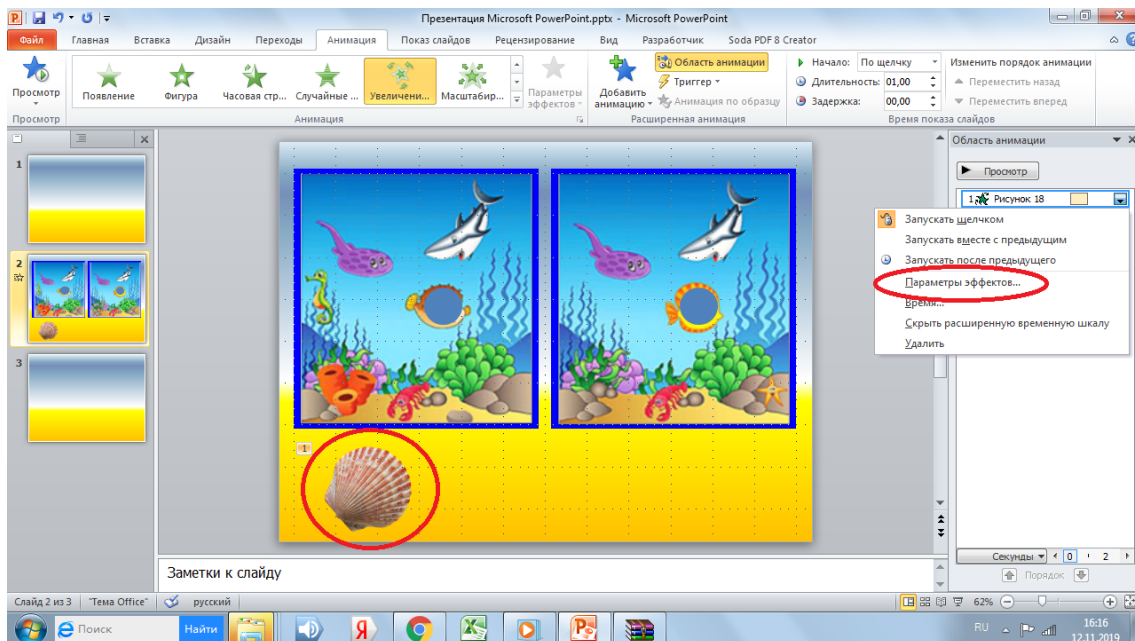
Наша ракушка вставлена на слайд.



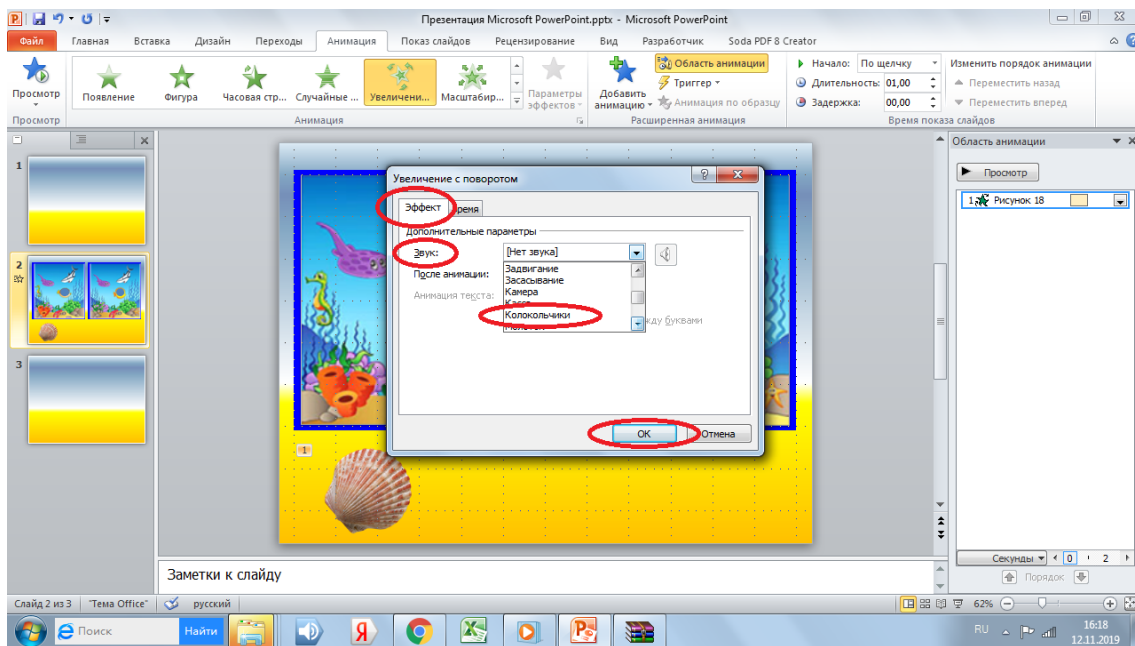
Чтобы **после нахождения первого отличия** (т. е. после нажатия на отличие на **любой картинке**) в режиме демонстрации презентации появилась ракушка, выделяем ракушку и открываем вкладку **Анимация**. Открываем **Область анимации**. Выбираем **Пути входа** – **Увеличение** (или **Появление и т.д.**) В области анимации тут же отобразится путь входа ракушки.



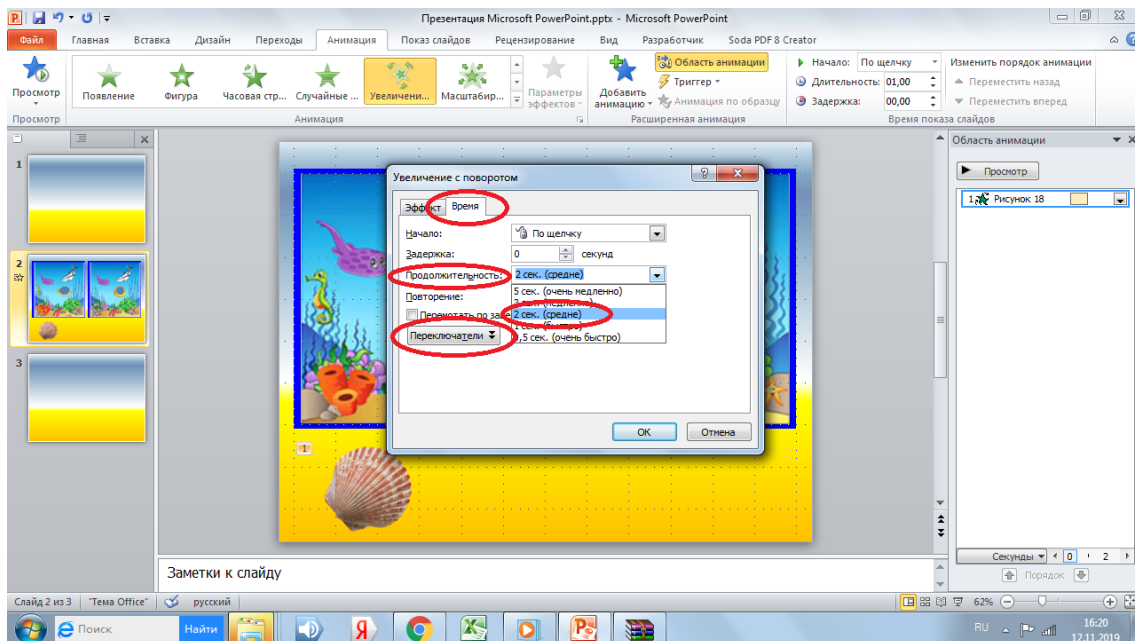
Ракушка выделена. Открываем **Параметры эффектов**.



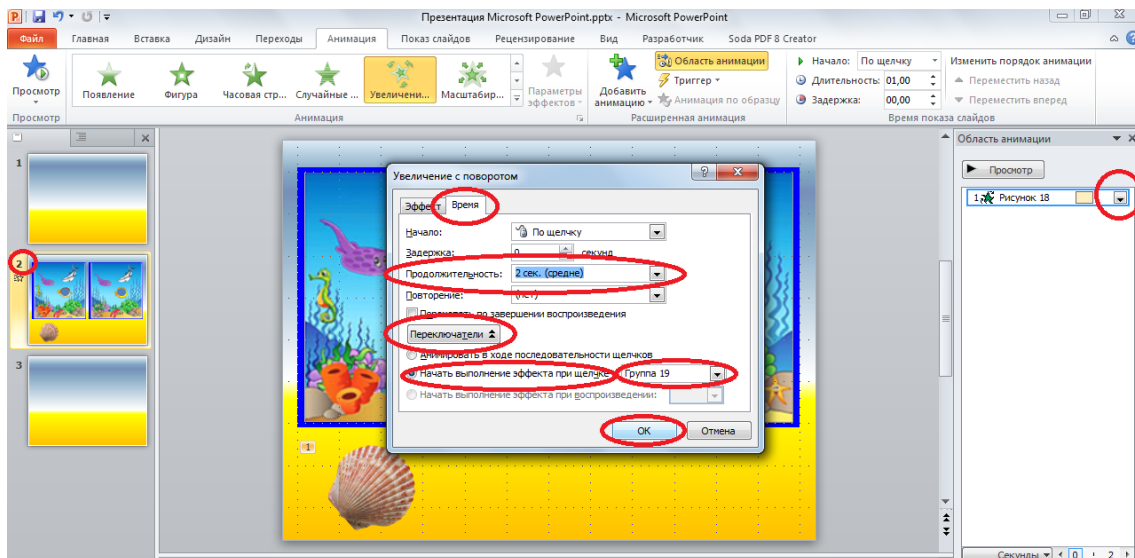
В открывшемся окне выбираем *Эффект* и добавляем звук анимации. *ОК*.



В окне *Время* выставляем продолжительность и заходим в *Переключатели*.

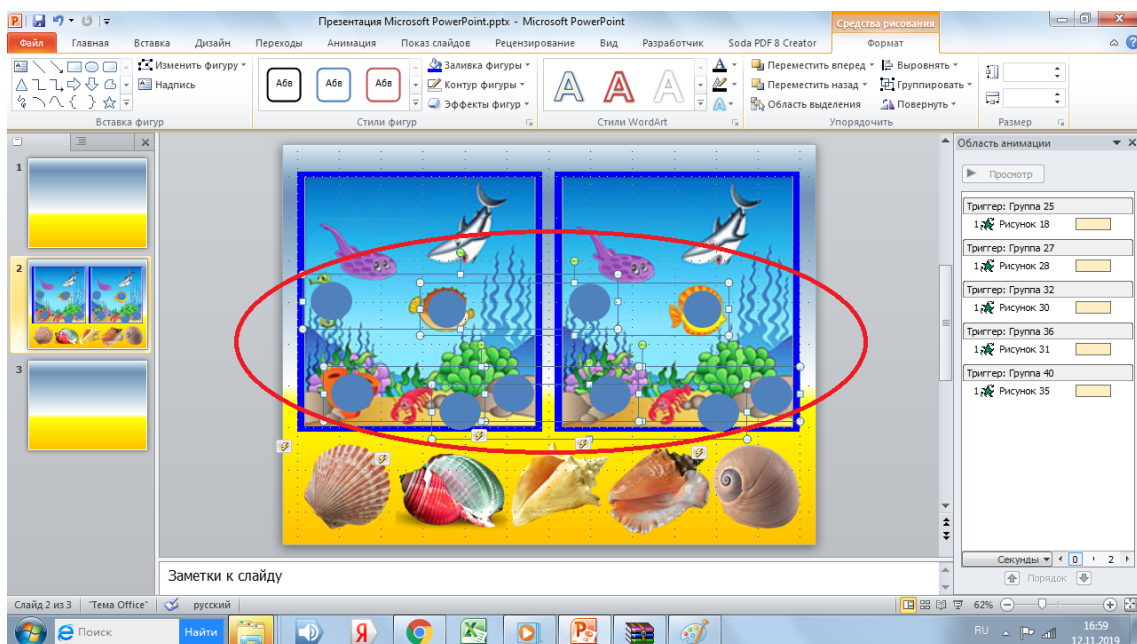


Выбираем **Начать выполнение эффектов при щелчке**. В выпадающем окне находим **Группа ...** (она будет под определенным номером - это два сгруппированных круга, размещенные на первом отличие на обеих картинках). Кликаем по **Группе ...**. Нажимаем **ОК**.



У нас 5 отличий. Поэтому мы 5 раз выполняем следующий алгоритм:

1. Рисуем круг на отличие.
2. Убираем контур.
3. Копируем круг на соседнюю картинку на соответствующее отличие.
4. **Группируем попарно** соответствующие отличиям круги.
5. Вставляем другую ракушку отображающую результат правильного действия.
6. Задаем ракушке **анимацию входа** после соответствующего отличия и **назначаем триггер для ее появления после нахождения очередного отличия**.



При назначении в очередной раз триггера в выпадающем окне **Группа ...** будет иметь другой номер. Будьте внимательны.

Из Урока 4

Для удобства откроем еще одну область задач — **Выделение и видимость**.

В ней перечислены все объекты, находящиеся на слайде. Эта область упрощает работу при создании триггеров.

Если объектов много, мы можем их переименовать, чтобы было понятно, какому объекту мы назначаем триггер.

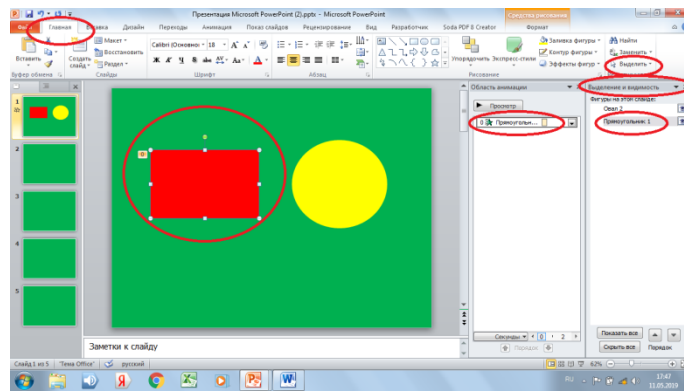
Для того, чтобы эту область открыть, переходим на вкладку **Главная** — группа **Редактирование** — **Выделить** — **Область выделения**.

Мы получим еще одну область справа.

Если в этой области мы выберем **Прямоугольник**, то можем заметить, что на слайде выделился прямоугольник и наоборот.

Обратите внимание! Часто объекты на слайде в этой области именуются как Картинка 1 или Рисунок 3 и т.д. Это затрудняет работу с триггерами. Происходит путаница в процессе присвоения триггеров объектам. По этой причине очень часто триггеры во время демонстрации слайдов срабатывают неверно.

Важно! Названия объектов необходимо переименовывать и давать правильные названия (круг, квадрат, лиса и т.д.) При назначении триггеров вы будете наглядно видеть, какому объекту его присваиваете. Для этого щелкаем левой кнопкой мыши еще раз по надписи (пока эта надпись не выделится) и переименовываем. Аналогично поступаем и с другими объектами.



Мы вставили все ракушки, которые будут отображать результат правильного действия, добавили им анимационные эффекты и назначили триггеры, которые отобразились в области анимации.

Сгруппировали все круги попарно.

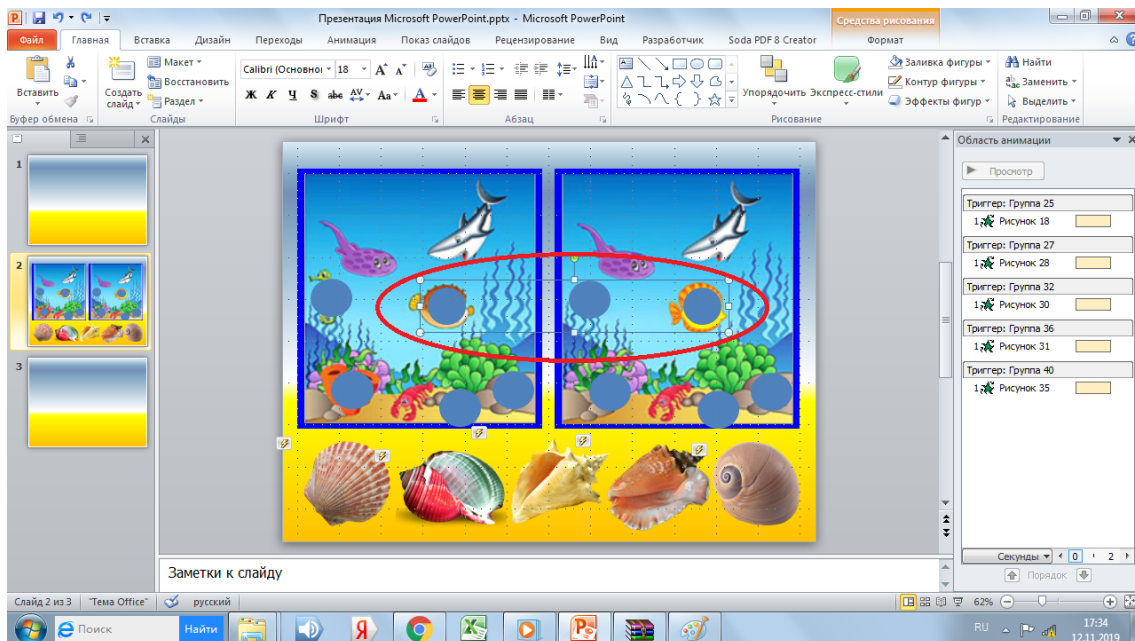


Почему мы все делаем попарно?

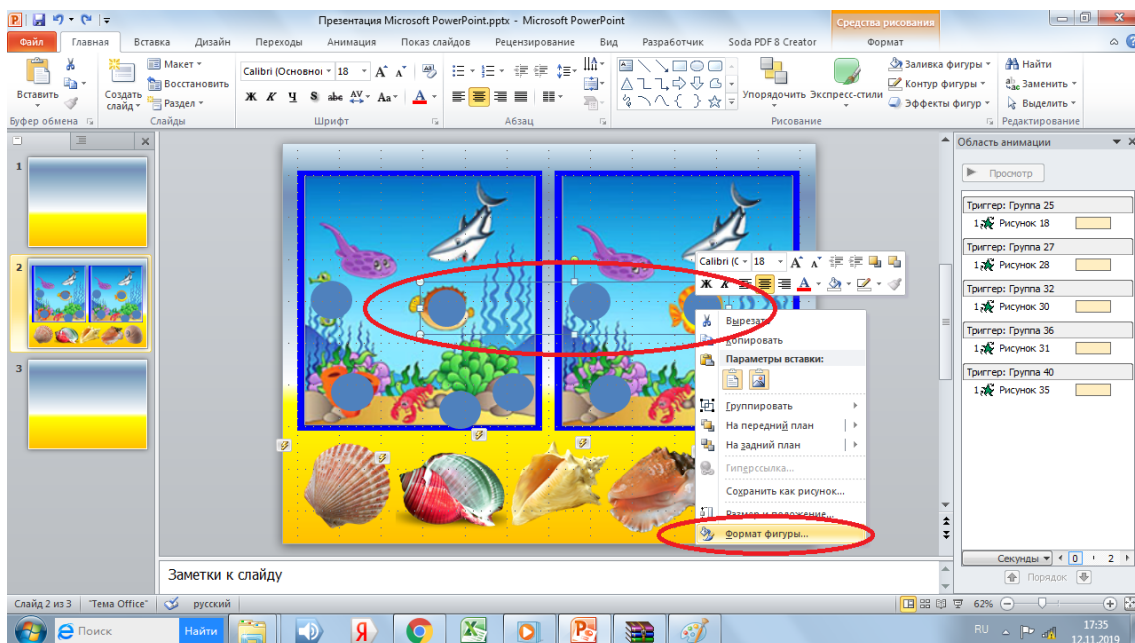
В нашем случае отличия находятся и на левой и на правой картинках. **Ребенок может указать на наличие или отсутствие отличия на любой картинке**, а результат в форме ракушки будет всегда.

Если ребенок кликнет **по одному и тому же отличию** сначала на левой картинке – ракушка появится, а затем на правой картинке – ракушка исчезнет и тут же появится вновь, но она **останется одна, соответствующая данному отличию**.

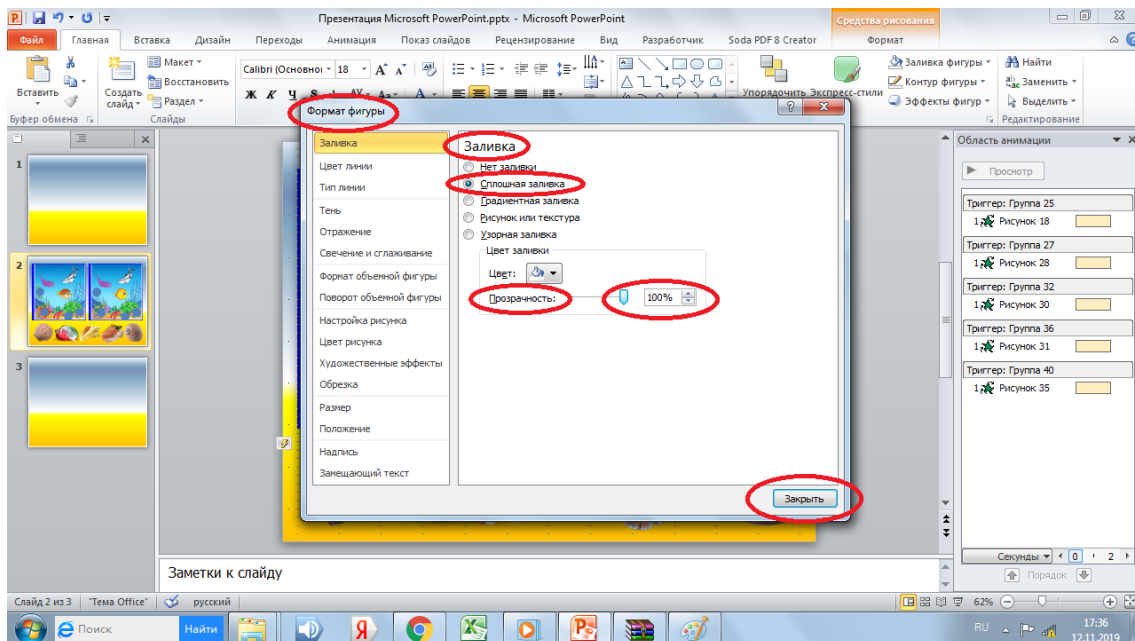
В режиме демонстрации презентации круги, обозначающие отличия не должны быть видны. Их необходимо сделать невидимыми. Для этого выделяем первую сгруппированную пару кругов, обозначающую первое отличие.



Кликаем на них правой кнопкой мыши. В выпадающем окне выбираем ***Формат*** фигуры.

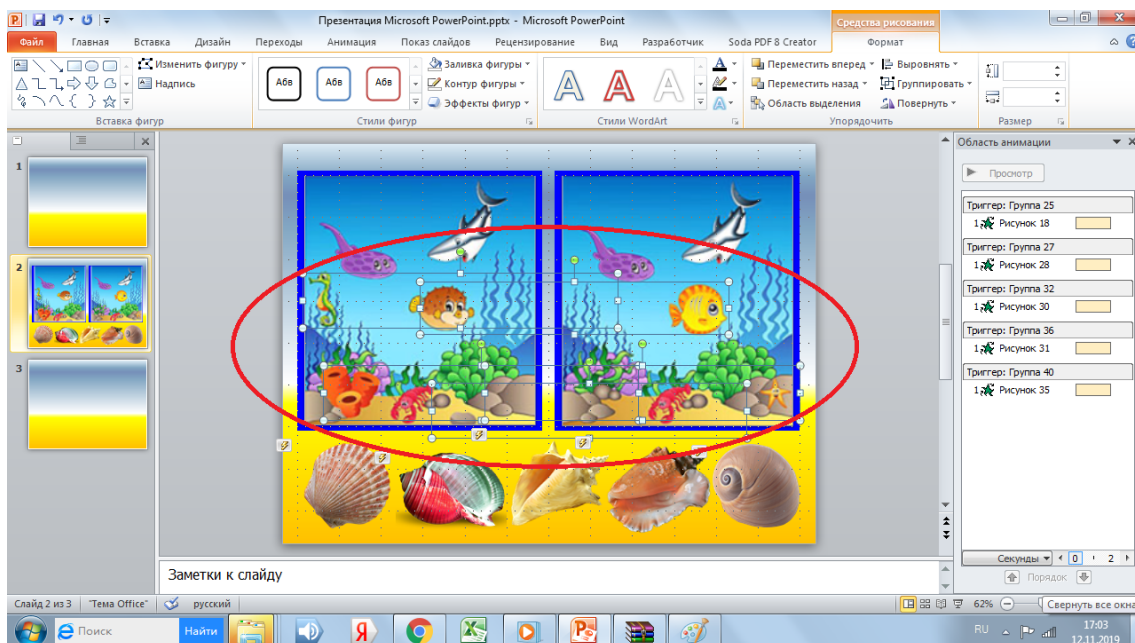


Затем – ***Заливка*** – ***Сплошная заливка*** – ***Прозрачность*** – устанавливаем ***100%***.



Продолжаем такую операцию для каждой пары кругов, обозначающих очередное отличие.

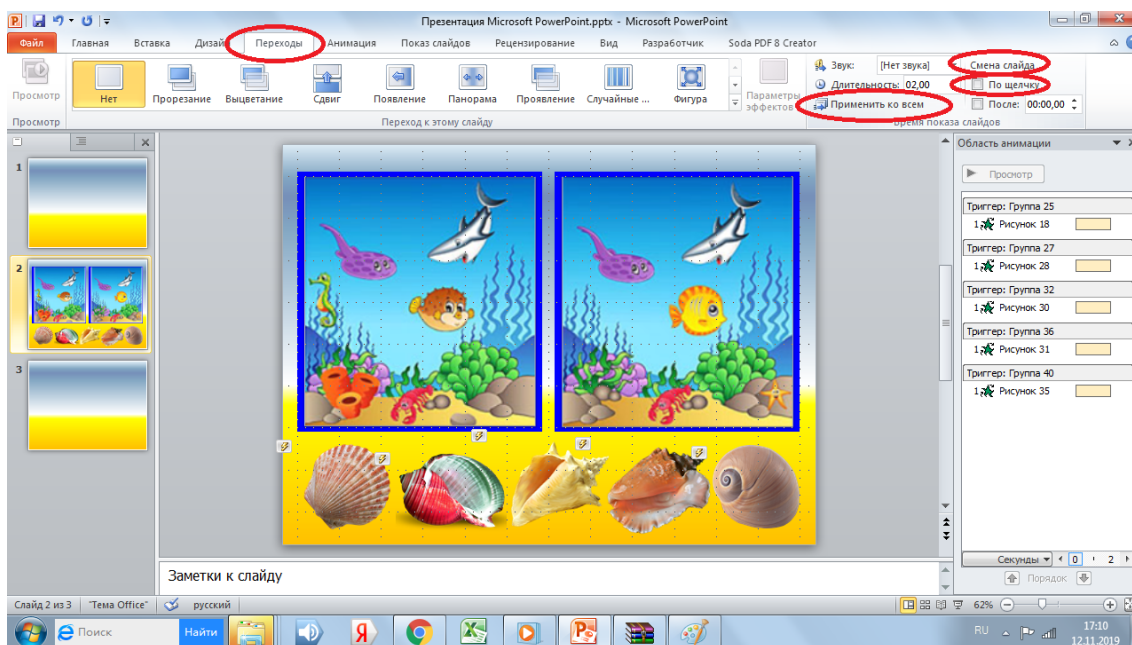
***Не разгруппировывайте пары,
нарушатся Анимация и Триггеры.***



Итак, круги установлены, они анимированы, но не видны. Это важно (мы как-бы кликаем на отличительный объект, но на самом деле нажимаем на невидимый круг). Соответственно при нажатии на них появляется результат правильного действия – ракушка.

Важно! Снять переход слайда при случайном нажатии на слайд или на неверный предмет.

Для этого открываем вкладку **Переходы**. Выбираем **Смена слайда**. Убираем галочку со значка **По щелчку**. Кликаем по **Применить ко всем слайдам**.

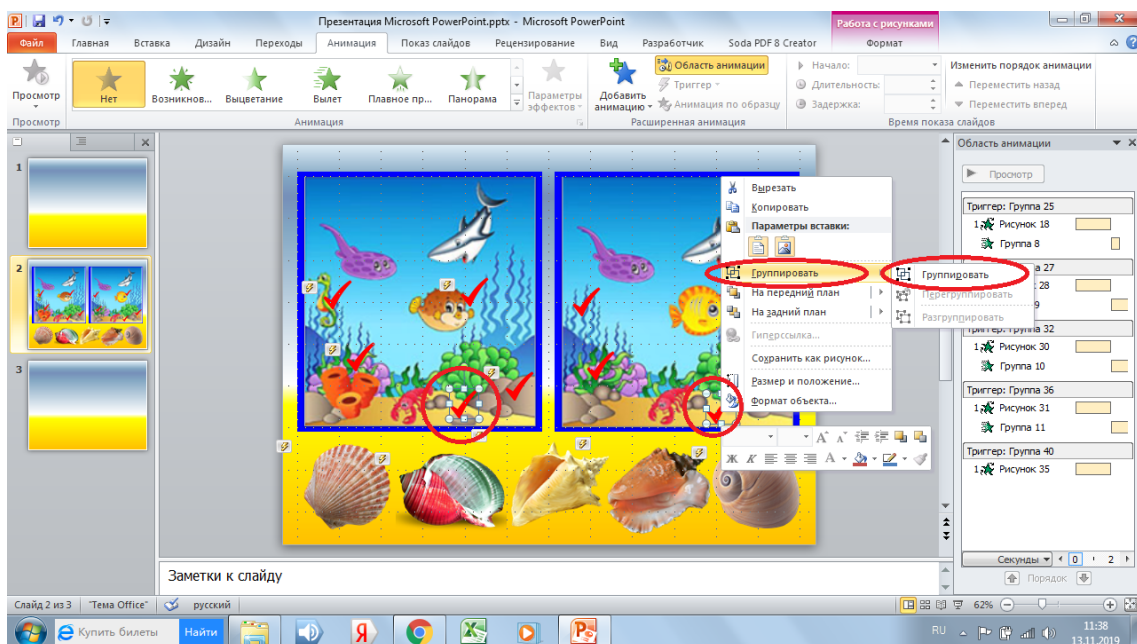


Для того чтобы во время демонстрации игры ребенок наглядно видел какие отличия нашел, нам необходимо добавить к объектам дополнительные маркеры. В нашем случае это будут **✓** (галочки).

Дублируем галочки на отличия на обеих картинках.

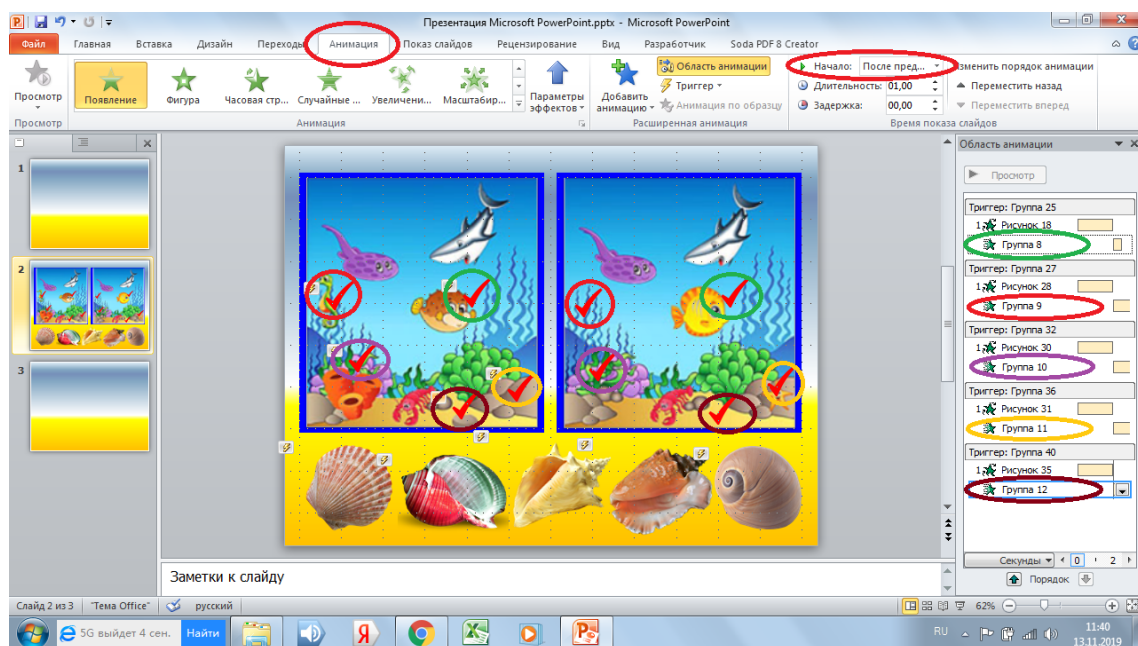


Группируем галочки попарно соответствующие одинаковым отличиям, чтобы в режиме демонстрации презентации **после нахождения очередного отличия** (т. е. после нажатия на него на любой картинке) **пара галочек – маркеров появлялась одновременно около одинаковых отличий на обеих картинках**.

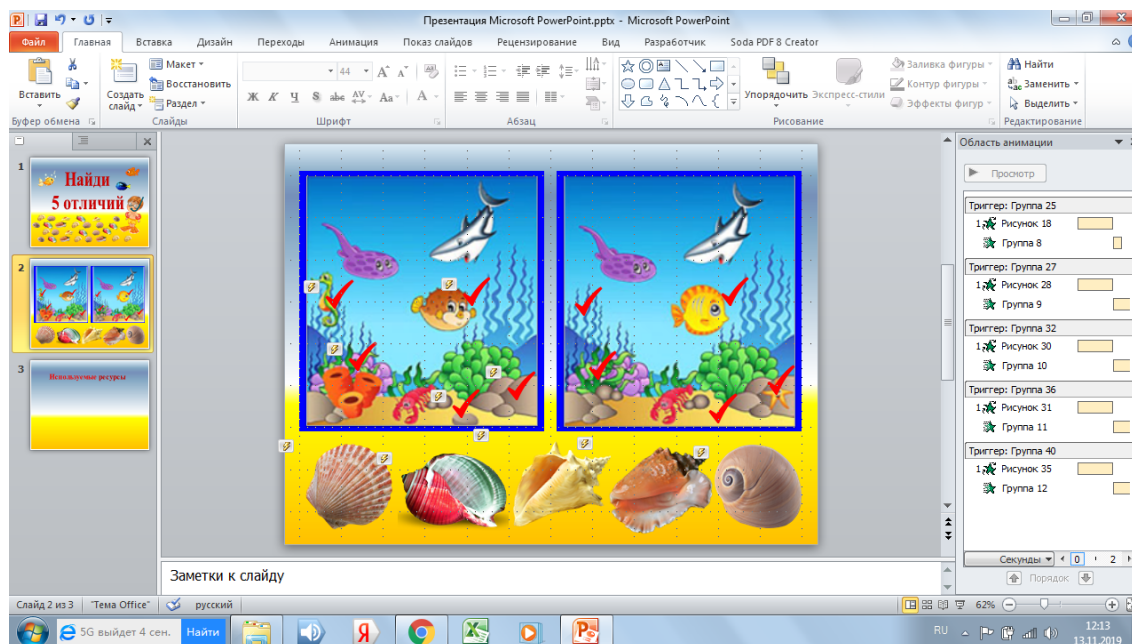


Задаем сгруппированным парам галочек анимацию входа.

1. Выделяем пару галочек – маркеров **у первого отличия** и открываем вкладку **Анимация**. **Область анимации у нас всегда открыта, пока мы создаем игру.** Выбираем **Пути входа – Появление**. В области анимации тут же отобразится путь входа данной пары галочек - маркеров.
2. На вкладке **Анимация** – находим **Начало анимации** – в выпадающем окне выбираем **После предыдущего**.
3. **Важно!** В области анимации (которая у нас всегда открыта) переместить первую анимированную группу галочек – маркеров **под** анимированный рисунок, обозначающий появление первой ракушки.
4. Действия повторяем для каждой пары галочек – маркеров.

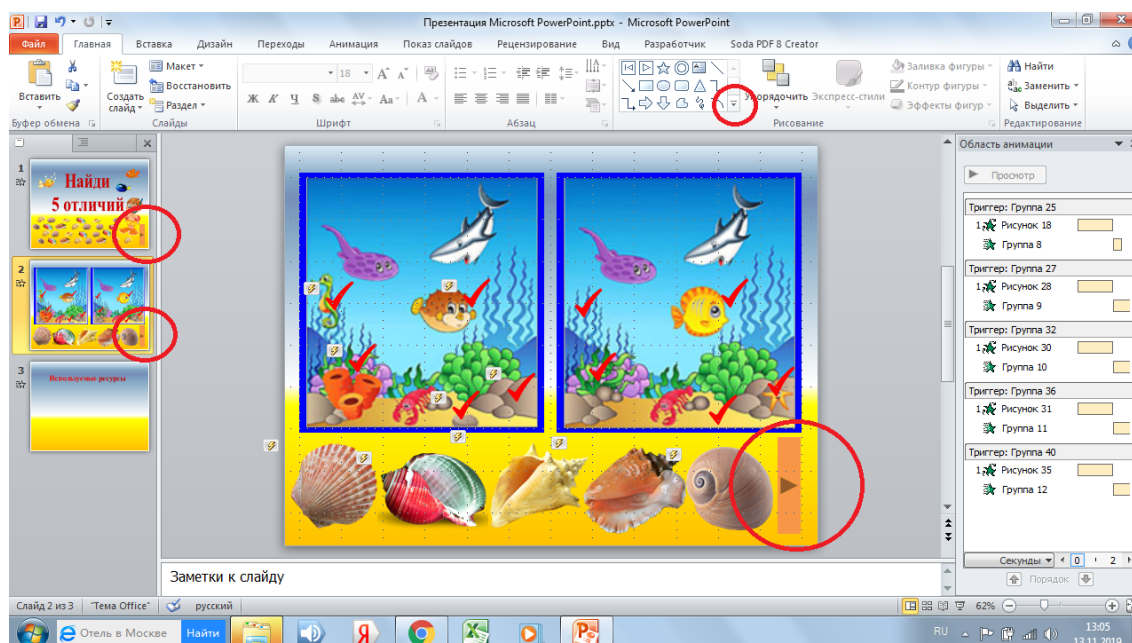


Проверяем анимацию в режиме демонстрации игры. Кликаем на отличие, появляется ракушка и попарно галочки – маркеры на обеих картинках.



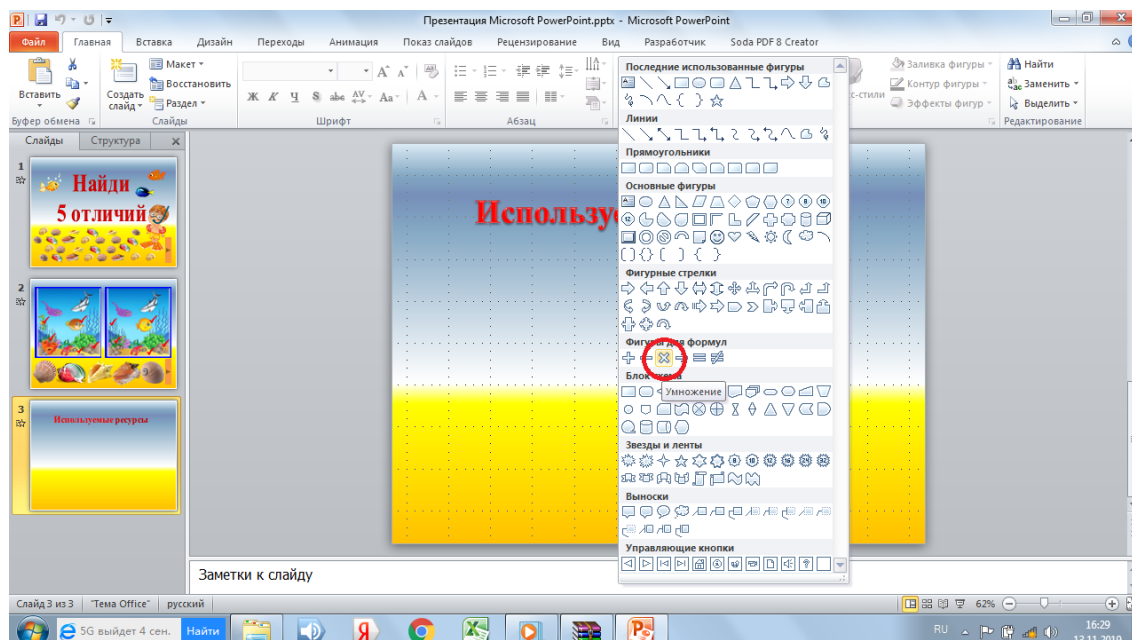
Мы уже убрали *Смену слайдов по щелчку*.

Для перехода от слайда к слайду нам необходимо выставить гиперссылки: с первого слайда на второй, со второго – на третий.

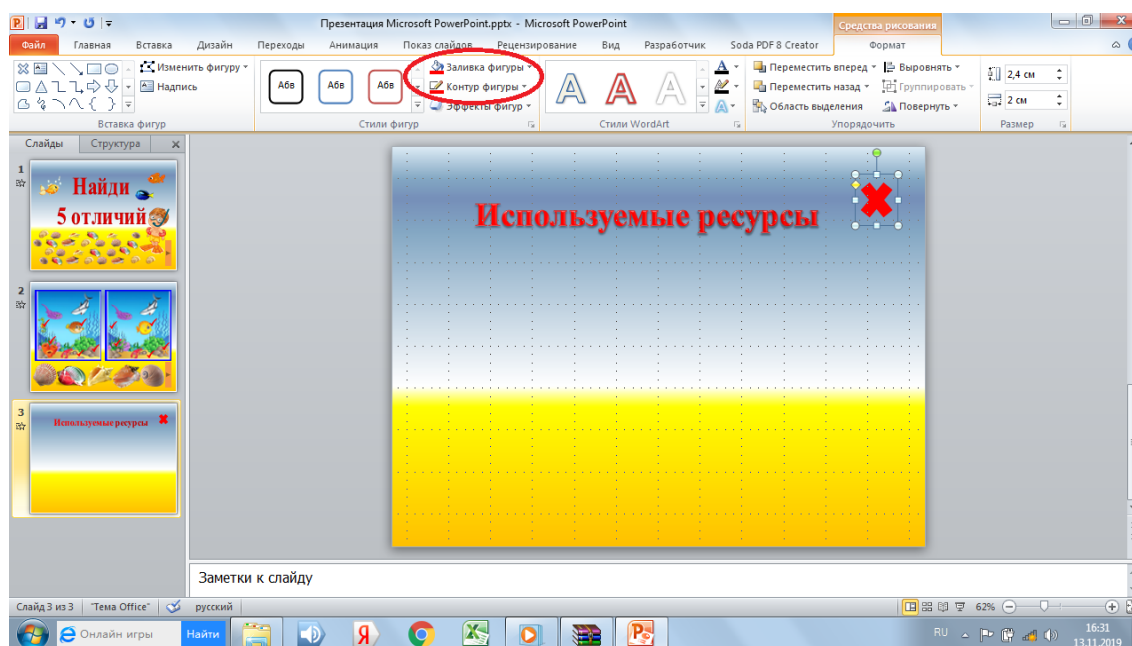


Для завершения игры в режиме демонстрации воспользуемся следующим приемом.

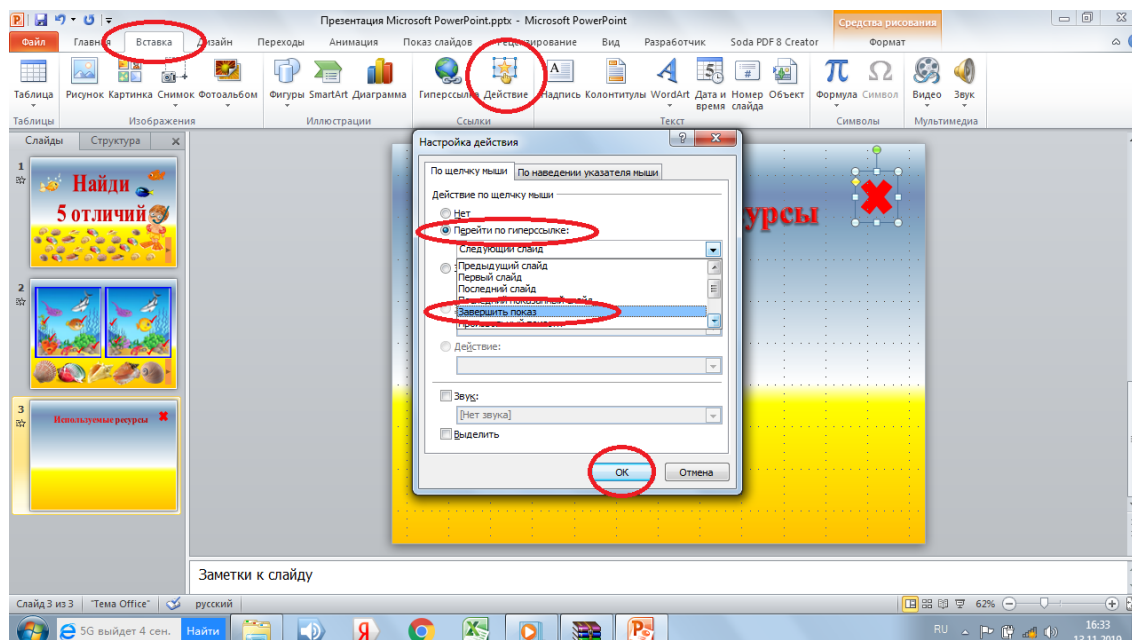
Вкладка *Главная* – *Фигуры* – *Крестик* (знак умножения) – *рисует этот значок* в уголке 2-го или 3-го слайда.



С помощью средств рисования на вкладке **Формат** меняем по желанию заливку фигуры и контур.

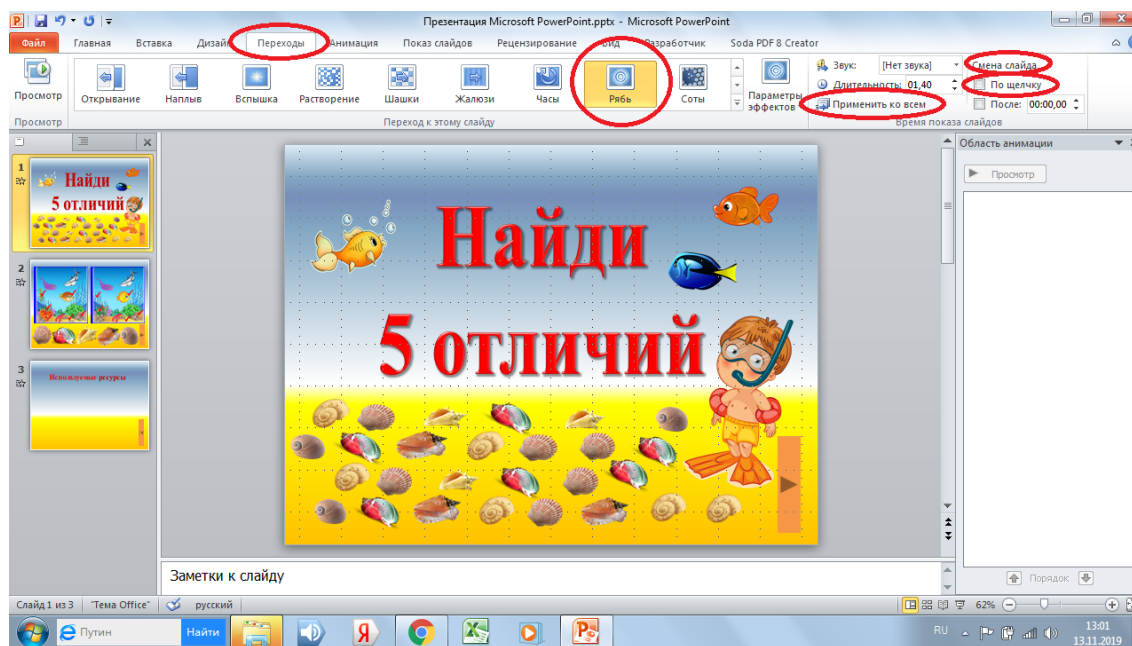


Выделяем наш значок. Открываем вкладку **Вставка** — нажимаем **Действие**. Выпадает окно **Настройка действия** — **Перейти по гиперссылке** — **Завершить показ** — нажимаем **ОК**.



Если вы еще не оформили 1-ый слайд игровой презентации, оформляем.

Не забудьте сделать переходы между слайдами. Вкладка *Переходы* – выбираем переход *Рябь* (у нас морская тема) – *Применить ко всем слайдам*. Проверьте *Смену слайдов* – не должно быть галочки напротив слова *По щелчку*.



Дидактическая интерактивная игра готова!

При составлении дидактической интерактивной игры с использованием технологического приема «Найди отличие» всегда есть место творчеству и фантазии: тематика может быть любой, ракушки можно заменить другими предметами. Можно добиться того, что в результате правильного нахождения отличий будет

складываться определенный узор, мозаика или слово. Галочки можно заменить цифрами, звездами и т. д.

Памятка

Правила создания презентаций PowerPoint с триггерами.

1. Перед тем как создавать игровую презентацию, нужно задать себе вопросы:
 - Зачем Вы создаете презентацию с использованием триггеров?
 - Для детей, какого возраста Вы ее создаете?
 - Какой результат Вы хотите получить?
 2. Обязательно продумайте, какие объекты будут анимированными, а какие будут триггерами.
 3. Не забудьте составить инструкцию по работе с презентацией.
- Не перегружайте игровую презентацию **ненужной** анимацией.
Это отвлекает внимание от основного задания.