

Урок 9

Создание дидактических игр средствами Microsoft PowerPoint

«Угадай мелодию»

Всем деткам нравится весело проводить время, слушая любимую музыку и в играх «Угадай мелодию» им представится возможность угадывать любимые песни. Детская игра угадай мелодию - это захватывающее развлечение не только для деток, а и для родителей. Игра настолько простая, что ребяташки могут проходить уровни без посторонней помощи. Игра «Угадай мелодию» позабавит любого малыша и позволит занимательно провести время.

Данный вид игр поможет развить в ребенке творческие способности, музыкальный слух и тренировать память.

Игру «Угадай мелодию» легко можно сделать самому.

Для работы нам понадобятся:

- ☐ Презентация PowerPoint (стандартная)
- ☐ Музыка (Внимание на расширение звуковых файлов)
- ☐ Картинки

**В интернете множество готовых
миди файлов и музыки караоке.**

Например:

<https://zvukipro.com/teleshow/716-zvuki-iz-teleperedachi-ugadaj-melodiju.html> - Звуки из телешоу «Угадай мелодию».

<http://www.midi.ru/base/228/> - Музыка и песни.

<https://midistock.ru/files/detskie-pesni>- MIDI детские песни.

<http://www.midi-karaoke.info/214c6de9.html>– Детская музыка, из мультиков.

<http://collections.vsound.ru/mid.htm>– Коллекция миди файлов.

**Они имеют небольшой объем
и хорошо подойдут для игры «Угадай мелодию»**

Важно!

Если у Вас есть коллекция готовых музыкальных файлов

обратите внимание на их расширение.

1. Звук в формате ***.mp3**, ***.wma** компактнее и наиболее распространён. Прежде чем его встроить в презентацию, перенесите звуковой файл в папку с презентацией. Затем подключайте звук. Теперь при копировании папки путь к файлам не теряется. PowerPoint автоматически прописывает путь как относительную ссылку. Главное - не забывать копировать презентацию вместе с папкой.
2. Ещё более компактный звук находится в файлах с расширением ***.mid**. Это так называемые миди файлы. Информация в них записана в виде нот, при очень маленьком объеме, длительное звучание. Одно неудобство - голосовых файлов с таким расширением не бывает.

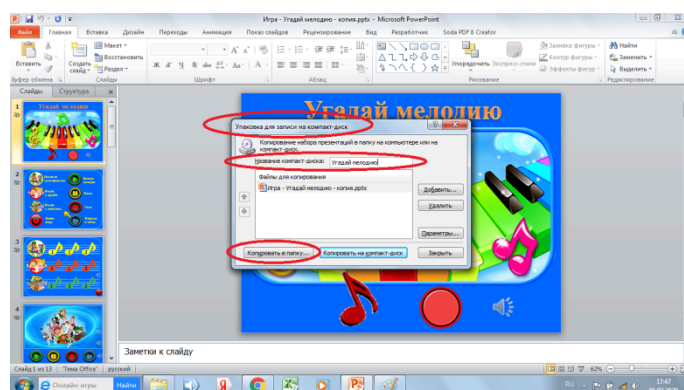
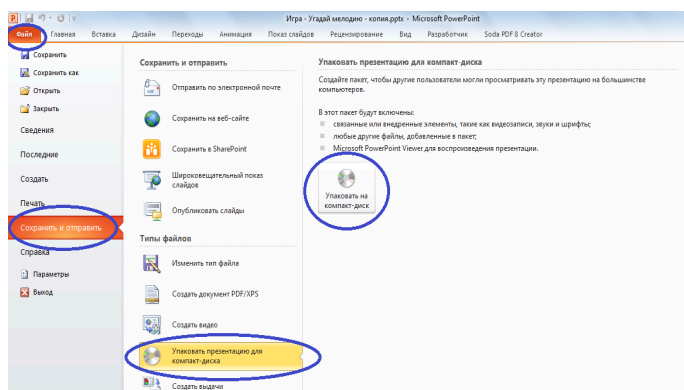
100% гарантии, что звук в формате ***.mp3**, ***.wma**, ***.mid** или ещё в каком другом формате, будет воспроизведен на другом компьютере, нет.

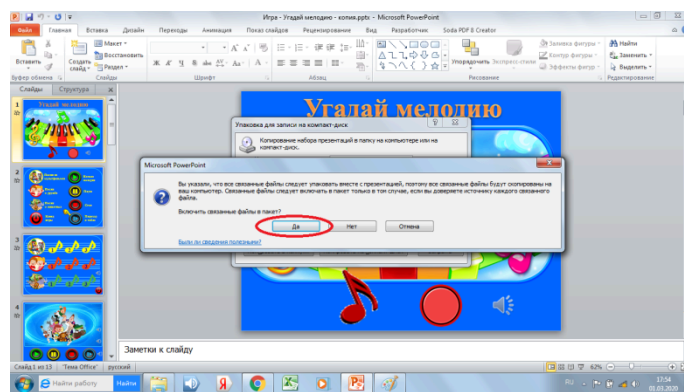
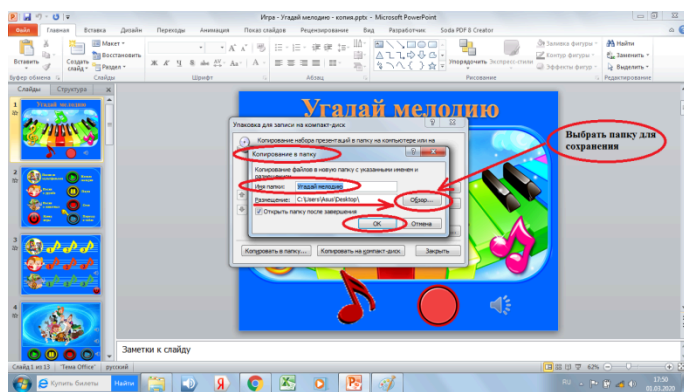
Для того чтобы перенести презентацию, содержащую звуковой файл, на другой компьютер или переслать по электронной почте нужно скопировать файлы в ту папку, где находится презентация, они будут доступны для приложения Microsoft Office PowerPoint 2007, и приложение PowerPoint сможет обнаружить файлы, когда их потребуется воспроизвести.

Довольно часто потом необходимо будет вручную обновить все ссылки путем удаления звуковых файлов и повторного их добавления.

3. Если перемещать файлы с помощью средства **Подготовить для компакт-диска**, ссылки на них будут обновляться автоматически.

Нажмите кнопку слева вверху Microsoft Office и выберите пункт **Опубликовать**, а затем выберите команду **Подготовить для компакт-диска**.

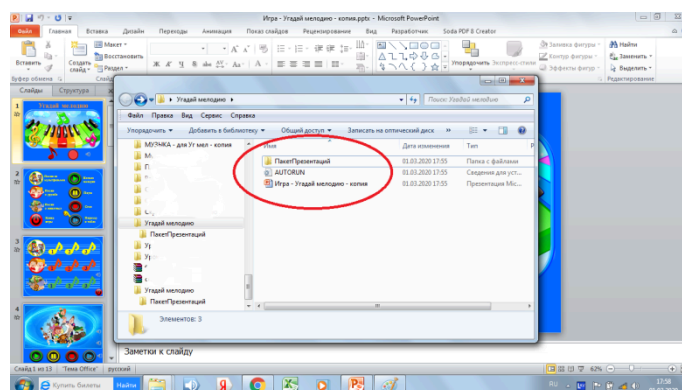




Папка для пересылки по электронной почте или для воспроизведения на другом компьютере готова.

Желательно именно такую папку отправлять в интерактивную Школу

для просмотра. Сохраненная таким образом папка имеет оптимальный объем.



Связывать или внедрять звуковые файлы?

Связанный файл

1. Звуковые файлы имеют размер 100 Кбайт или более.
2. Предполагается изменять исходные файлы.
3. Предполагается использовать средство «Подготовить для компакт-диска» для упаковки презентации на компакт-диск или переноса в другую папку или на другой компьютер.

Внедрённый файл

1. Звуковые файлы менее 100 КБ каждый (рекомендуемый максимальный размер) в формате **WAV**. Существует возможность внедрять файлы размером до 50 МБ, но при этом увеличивается размер презентации.
2. Требуется хранить все звуковые файлы внутри, а не вне презентации.

3. Изменять исходные файлы не предполагается.

Если файл имеет расширение ***.wav**, то такой файл будет встроен в тело презентации. Максимальный объем такого файла до 50 мб.

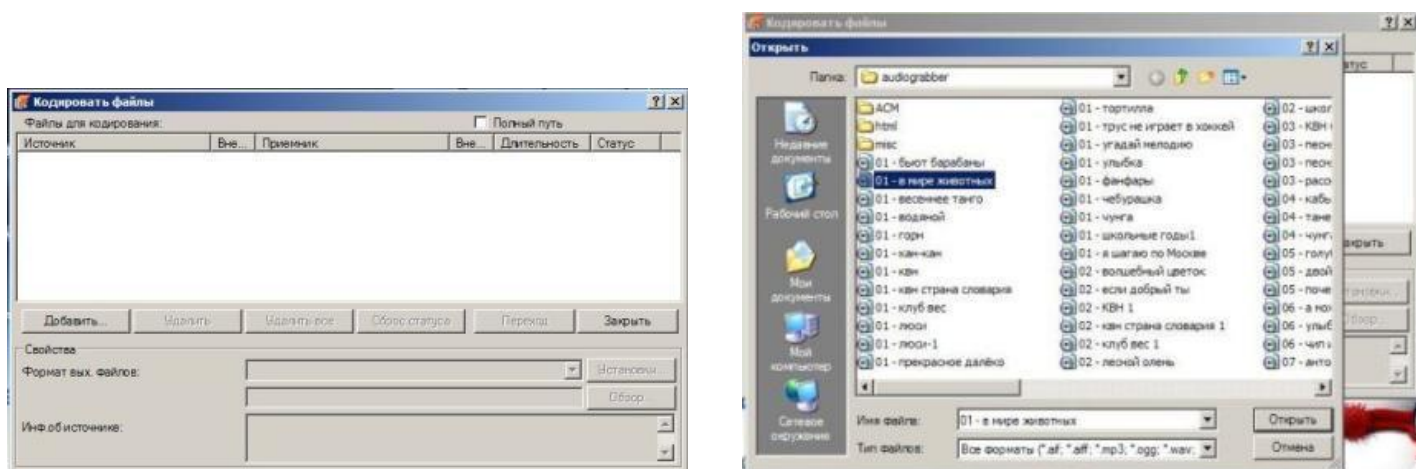
Звук, встроенный с таким расширением, без особых проблем будет воспроизведен на другом компьютере. Недостаток этого формата связан с тем, что звуковые файлы имеют **большой объём**. Презентацию с большим объемом музыкальных файлов перенести на другой компьютер или переслать по электронной почте будет не возможно.

Конвертирование звука mp3 в wav

Перекодировать звук в формате **mp3** в формат **wav** можно с помощью **NERO** (версия 6 и выше). Пуск – **Nero StartSmart** (открываете программу). Наводите курсор, выбираете **Кодировать аудио в файлы**.

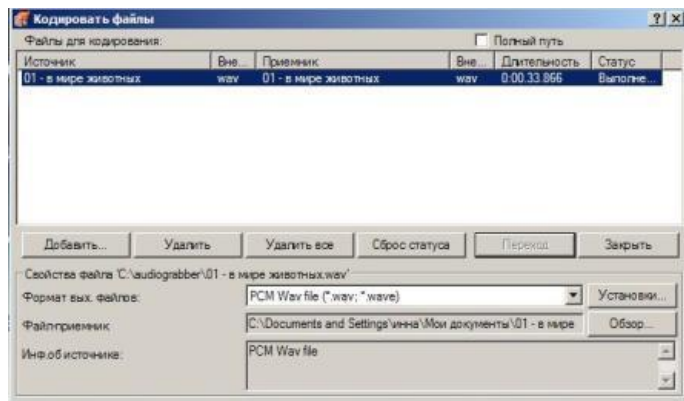


Нажимаете «Добавить» и выбираете мелодию из списка.

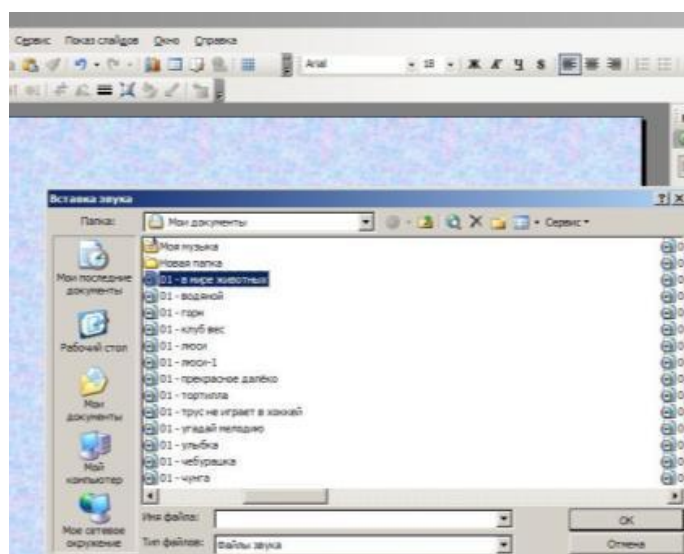
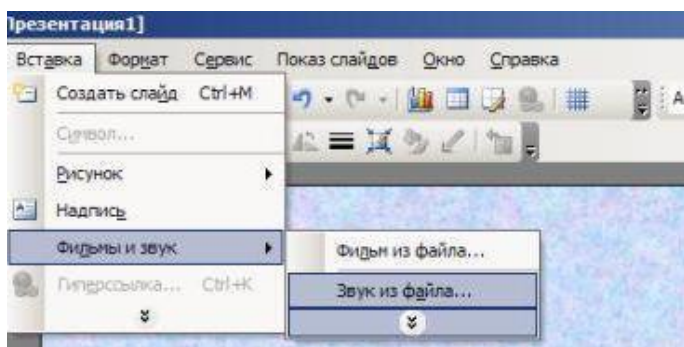


Устанавливаете значения – **Частота, Бит, Каналов**.

Чем меньше число, тем меньше размер файла, тем хуже качество. Нажимаем **Переход**.



В презентацию вставляем звук из файла.



Урезание музыкального файла

Если нужно, чтобы мелодия в презентации длилась, например, только секунд 30 и не более, но сам звуковой файл размером 2-10 мегабайт. Что делать? Размер архива (папки), в котором будет и презентация, и музыка (чаще несколько мелодий) будет ОГРОМНЫМ! Урезать необходимо сам файл с мелодией до нужной Вам длины.

Существует много редакторов для нарезки звука, например **Nero Wave Editor**, входящая в пакет **Nero**. Но есть ещё самый простой редактор **mp3DirectCut**.

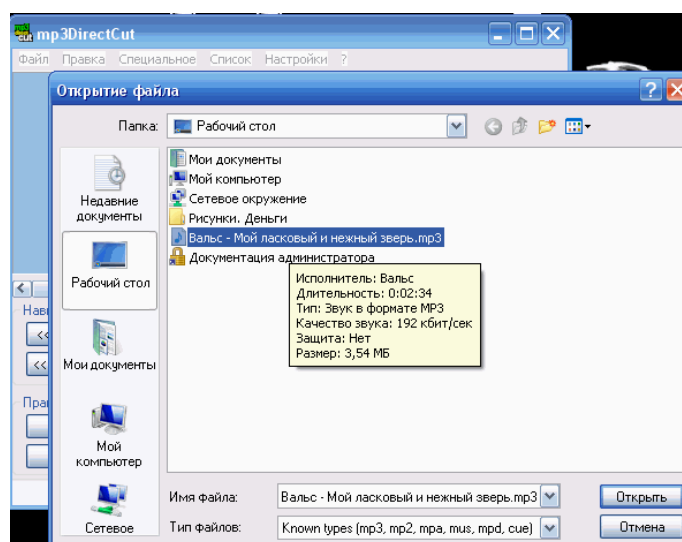
Скачайте и установите программу <http://www.uchportal.ru/mp3DC204.exe>

Установите программу на свой компьютер (во время установки выберите язык интерфейса – русский)

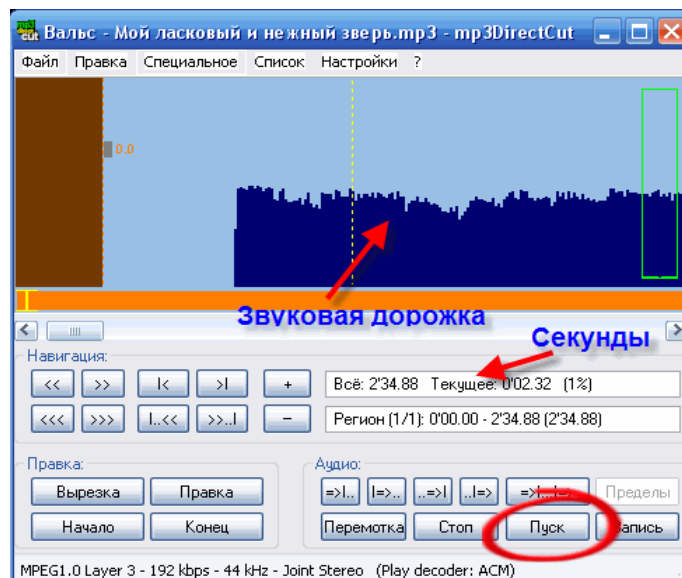
1. Запустите программу.



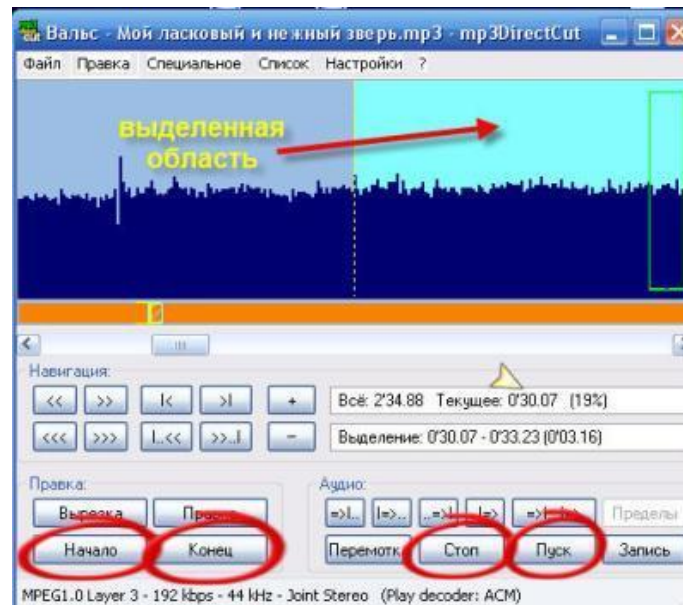
2. С помощью меню **Файл - Открыть** выберите нужный файл mp3 формата на Вашем компьютере.



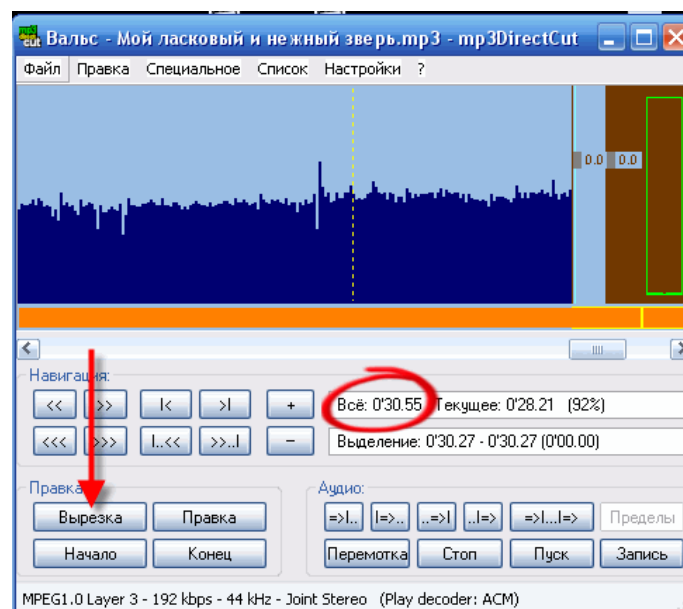
3. В верхней части окна программы появится звуковая дорожка. Допустим, нам нужны первые 30 секунд мелодии. Нажимаем на клавишу **Пуск** и начинаем слушать. Отсчёт секунд идёт в небольшом окошке в середине окна программы.



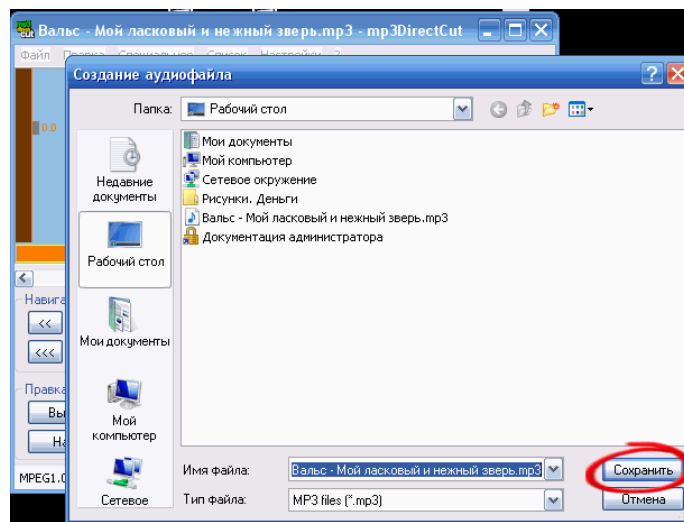
4. Когда наступает нужный момент (30 секунд) нажимаем на кнопку **Стоп**. И далее ждем на кнопку **Начало** в левой части окна. Эта кнопка означает, что вы начали выделять фрагмент. Потом можете вручную передвинуть бегунок или дослушать отрывок до нужного места. Нажимаем **Стоп** и кнопку **Конец** серым цветом, выделится отрывок, который нужно вырезать.



5. Теперь нужно нажать на кнопку **Вырезка**. Ваш выделенный фрагмент исчезнет.



6. Нажимаем меню **Файл - Сохранить всё**. Далее вписываем имя нового файла, который вы только что создали и нажимаем **Сохранить**.



Звуковой файл уменьшится в 5 раз! Теперь его можно смело вставлять в презентацию.

Приступаем к созданию игры.

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

Сохраняем презентацию как...

Создаем Папку с необходимыми для будущей игры рисунками, объектами, музыкальными файлами.

Оформляем фон слайдов.

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

Убираем смену слайдов по щелчку: **Переходы – Смена слайдов** – убираем галочку **По щелчку**.

Открываем пустой слайд PowerPoint, сделаем заливку фона и оформляем титульный слайд. Заполняем картинками и объектами остальные слайды. Все оформление необходимо делать в одном выбранном Вами стиле.

В игре «Угадай мелодию» активно работают гиперссылки и триггеры.

Но есть нюансы!

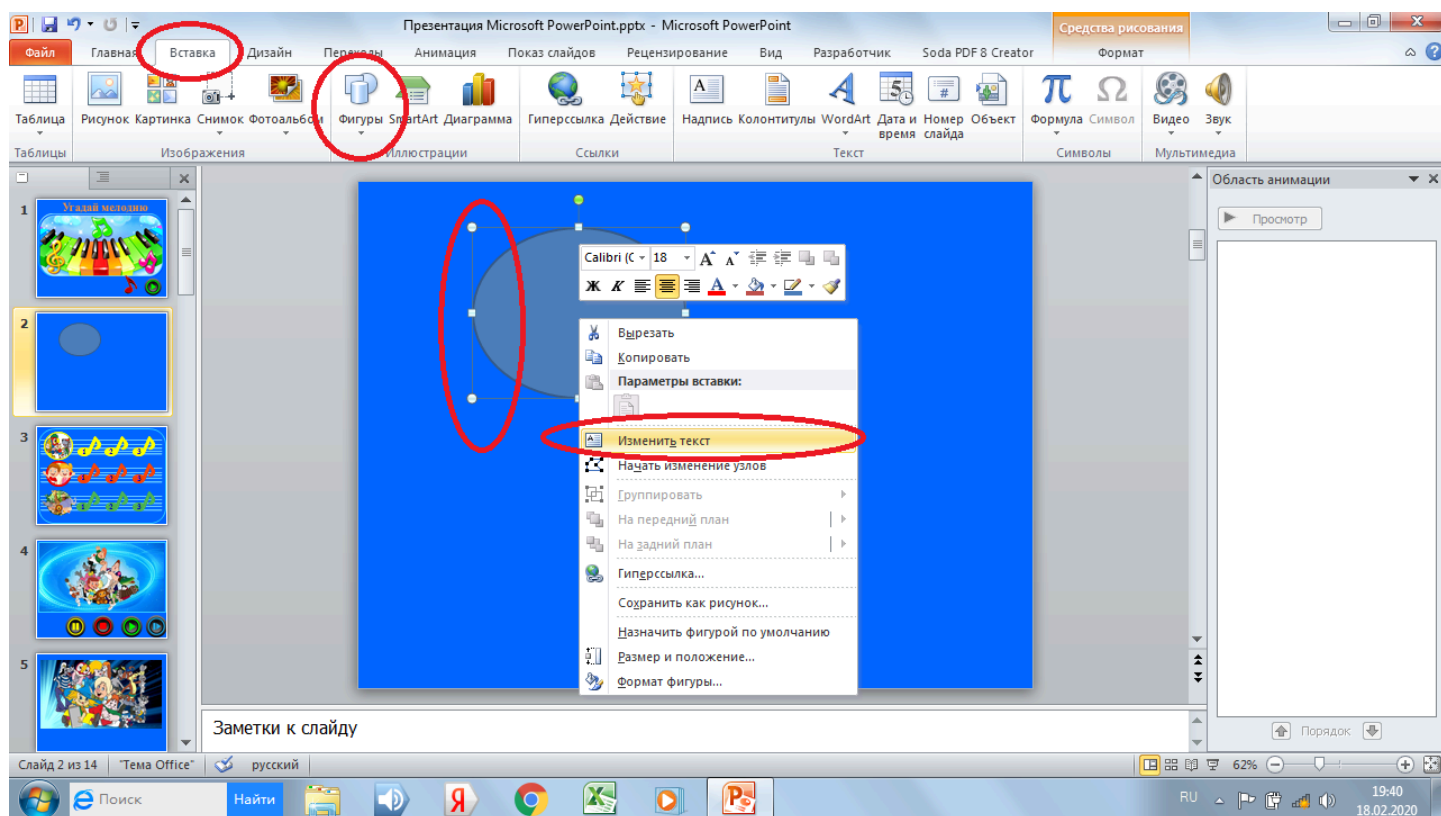
При выборе мелодии мы нажимаем на кнопку или объект. Срабатывает триггер и гиперссылка на слайд с определенной мелодией.

Кнопка – нарисованная фигура из **Вставка – Фигуры**.

Объект – скопированная из папки или интернета фигура и вставленная на слайд в презентации.

При использовании **Кнопки** или **Объекта** есть существенная разница. Ее необходимо знать, чтобы определиться, что Вы будете применять.

Рисуем на слайде фигуру **Вставка – Фигуры**. Выделяем ее и нажимаем правую кнопку мыши. В выпадающем окне выбираем **Изменить текст**.

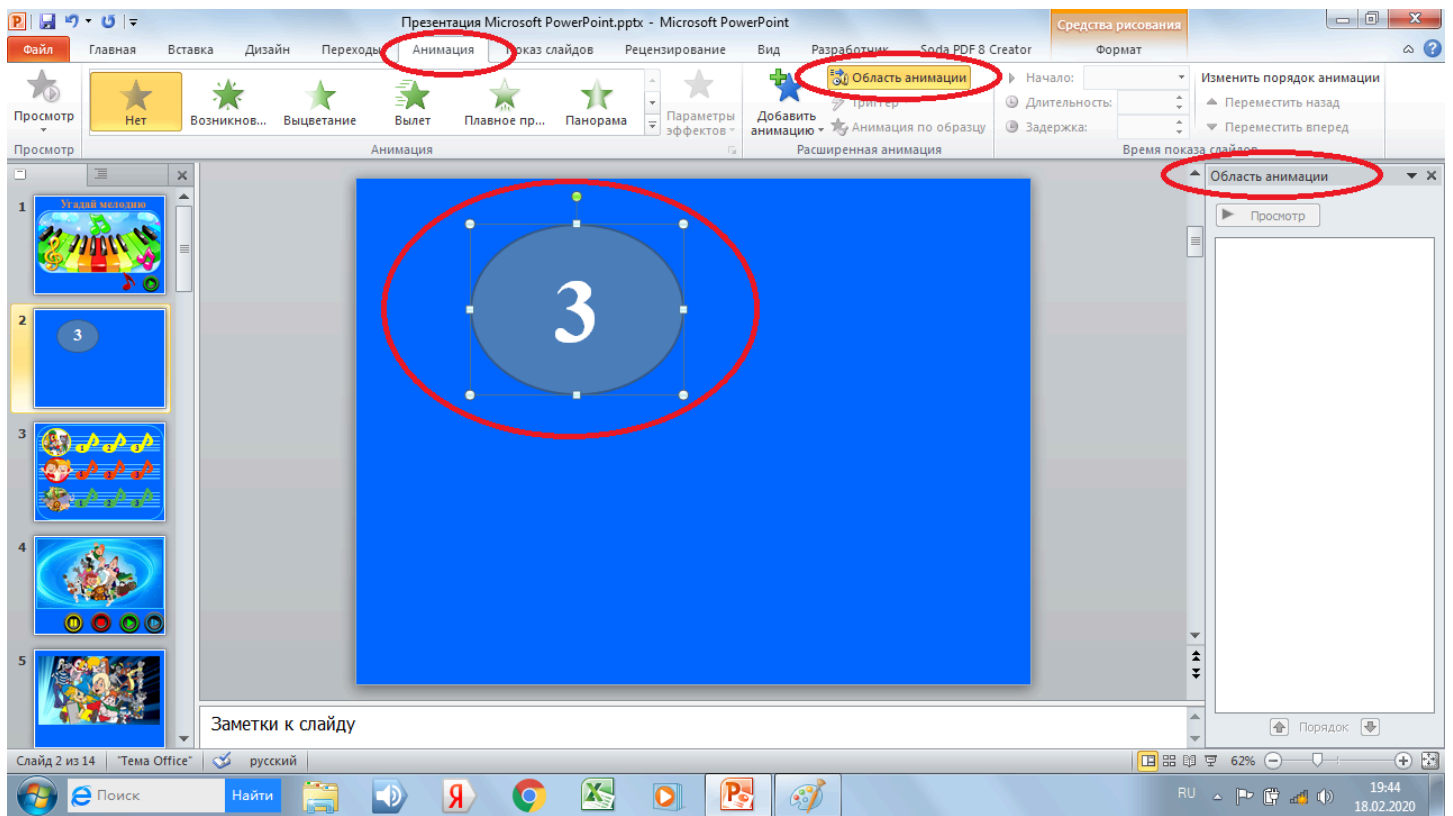


Пишем любой текст или цифру. Текст будет в буквальном смысле вписан в нарисованную фигуру. И Текст и фигура будут работать как одно целое.

Нам нужно, чтобы нарисованная фигура после ее использования изменила свой внешний вид.

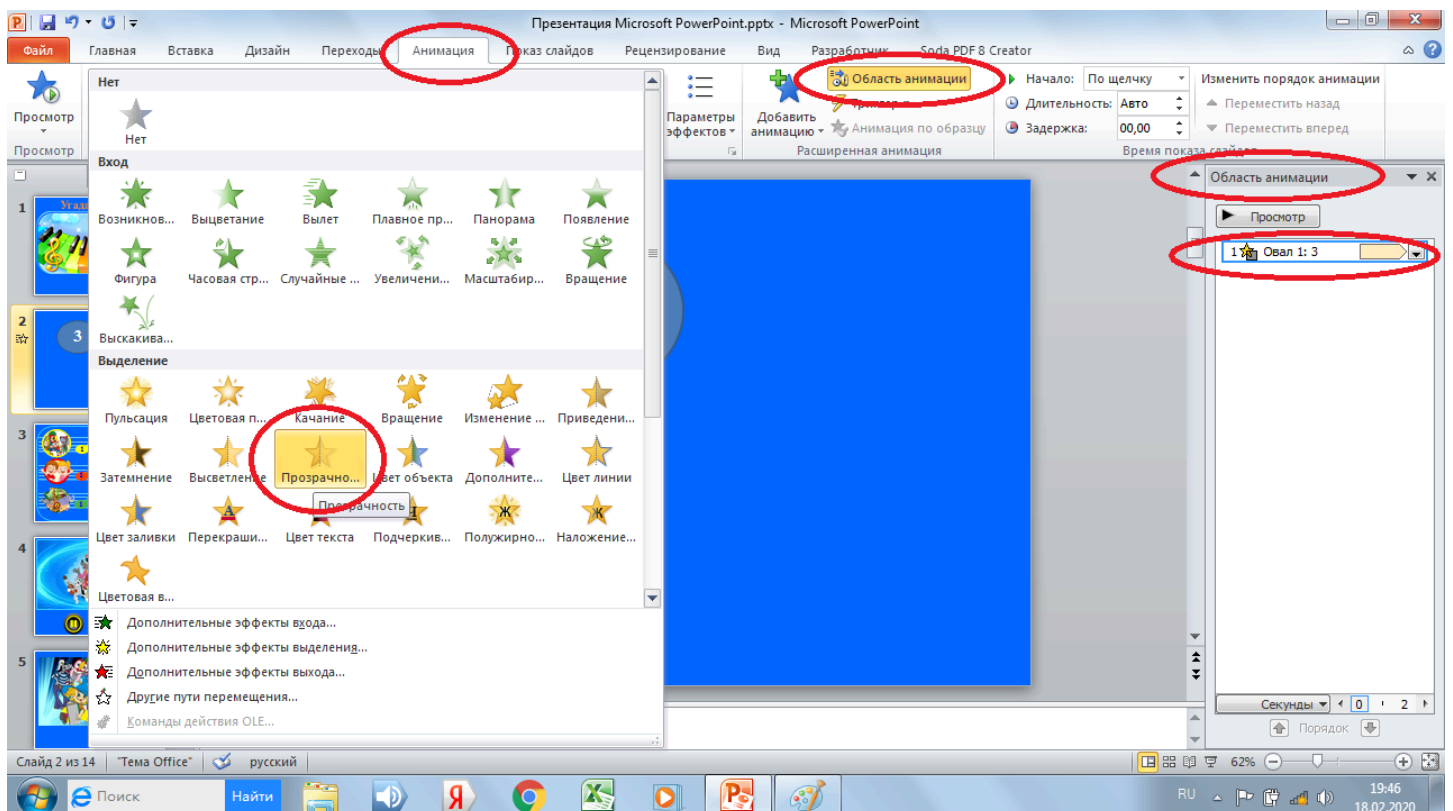
Обязательно открываем Область анимации.

Выделяем фигуру (**он выделяется вместе с надписью**), назначаем ей анимацию.

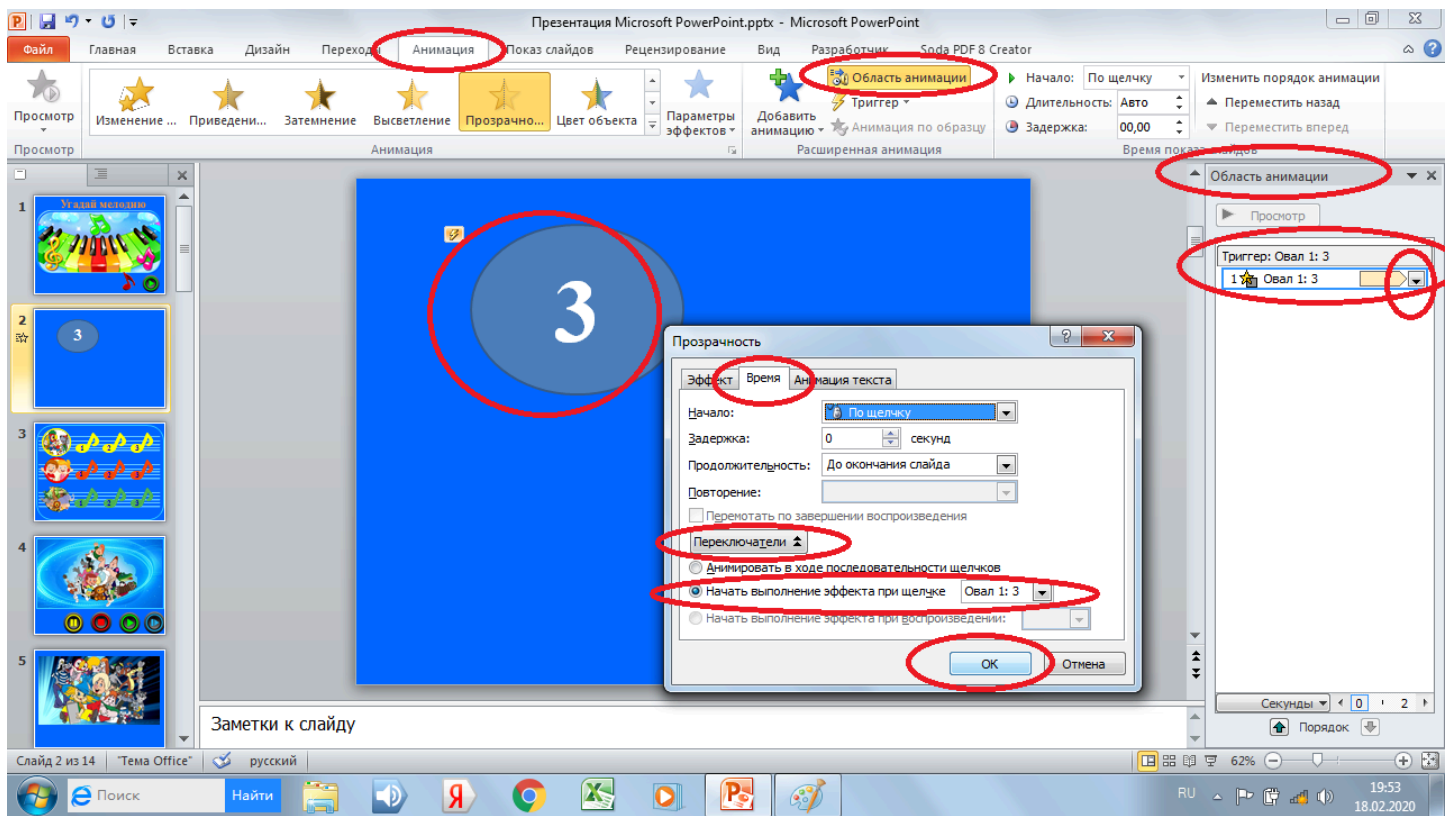


Анимация – Выделение – Прозрачность (или другое выделение).

В Области анимации назначенная нами анимация отобразится.

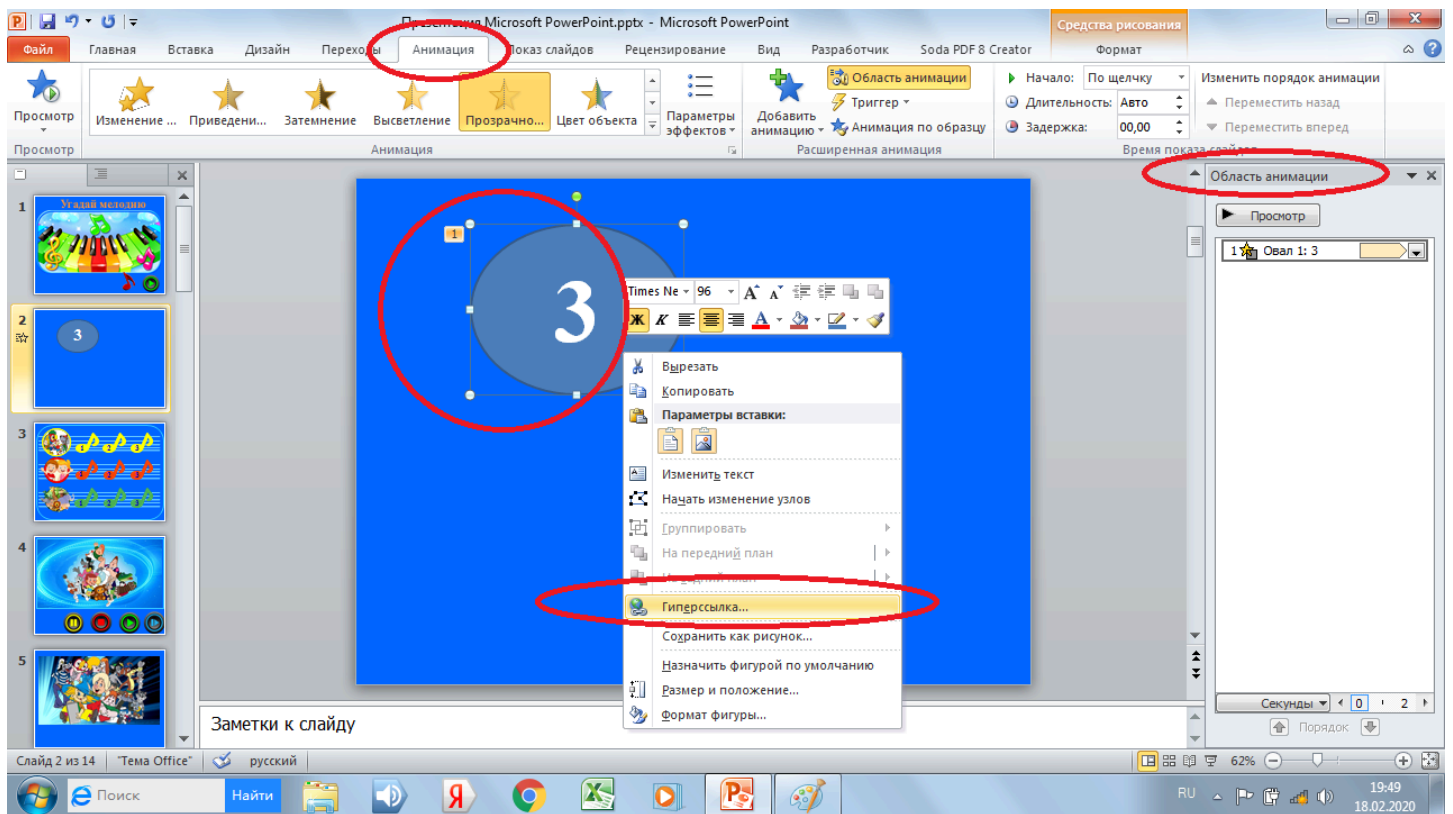


Чтобы наша анимация сработала **По щелчку** на нарисованную фигуру, назначаем ей триггер.



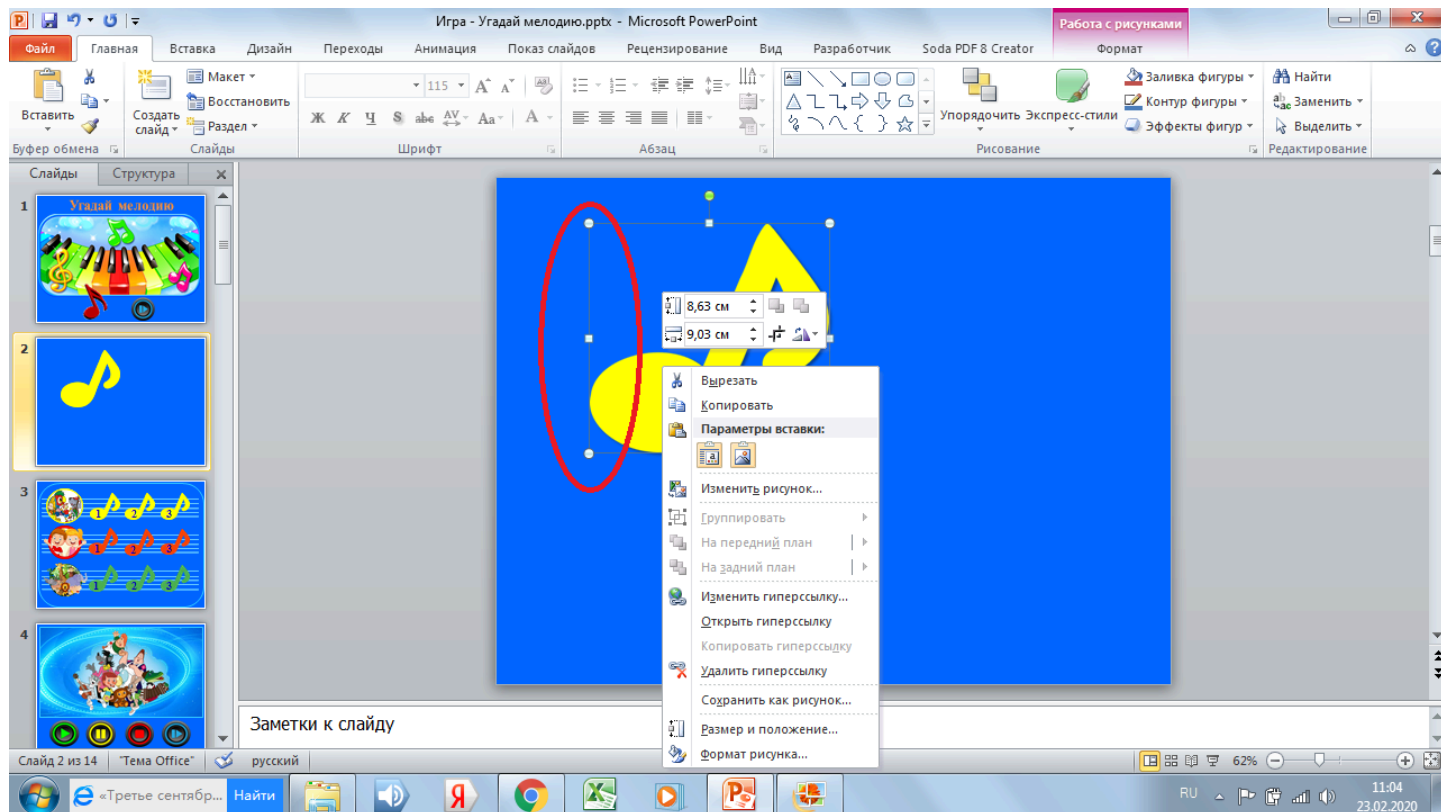
Назначаем **гиперссылку** нашей нарисованной фигуре.

Опять выделяем рисунок (**он выделится вместе с надписью**), кликаем правой кнопкой мыши. В выпадающем окне выбираем гиперссылку на определенный слайд.

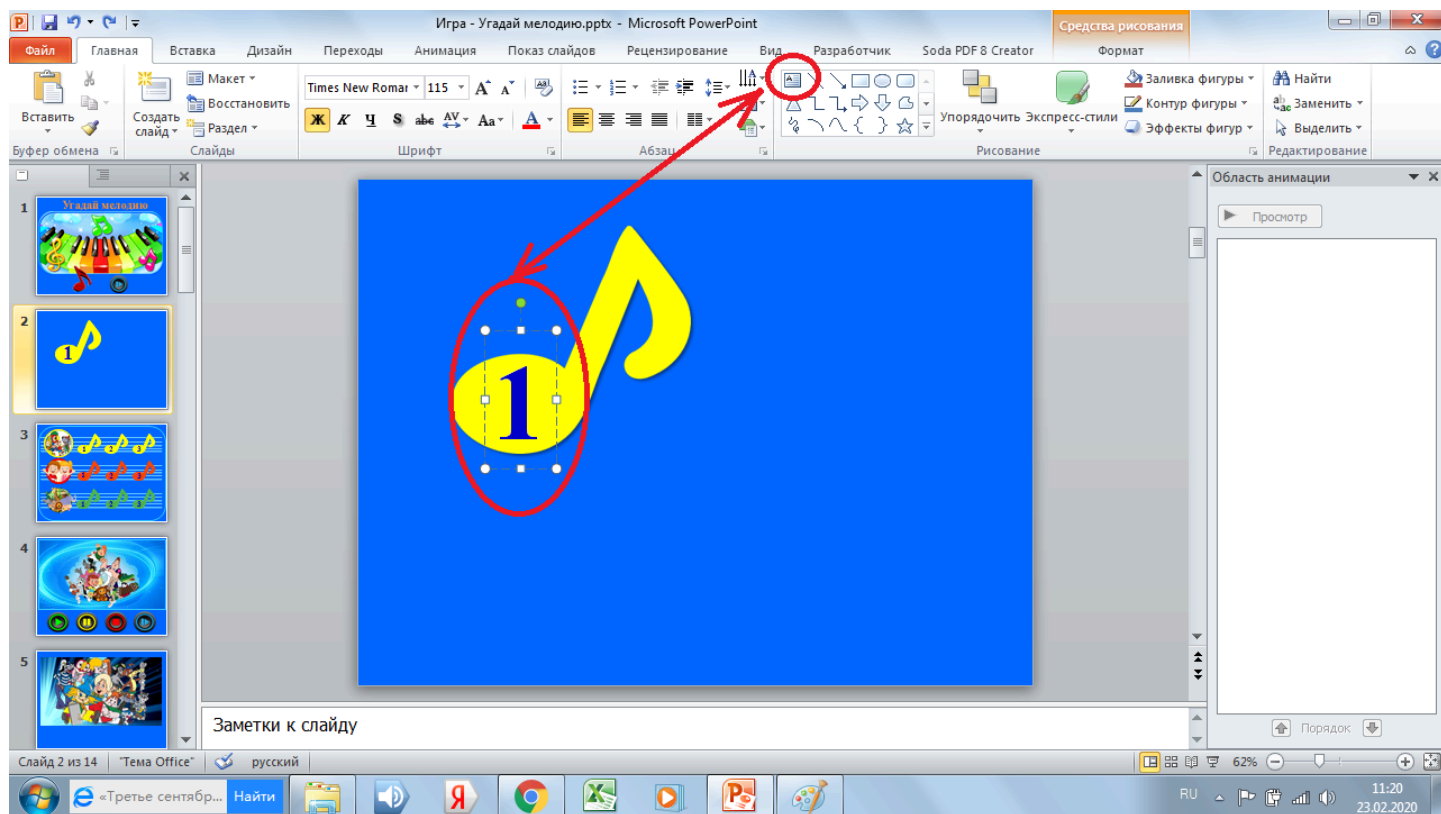


Совсем по-другому ведет себя вставленный Объект.

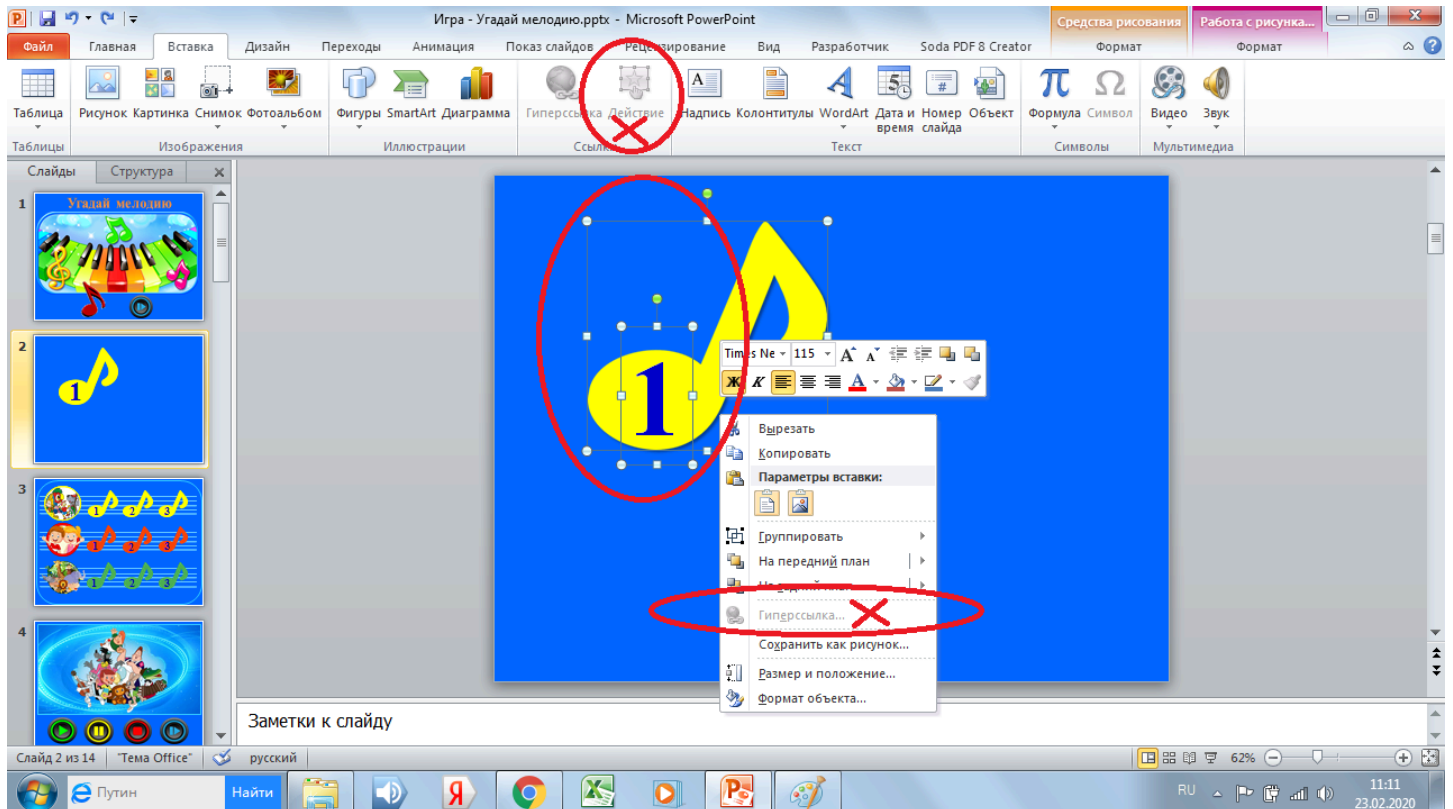
Вставляем Объект – нотку. Выделяем ее. Кликаем по ней правой кнопкой мыши. В выпадающем окне **НЕТ** надписи **Изменить текст**.



**Цифру или текст
нужно написать отдельным объектом на слайде.**

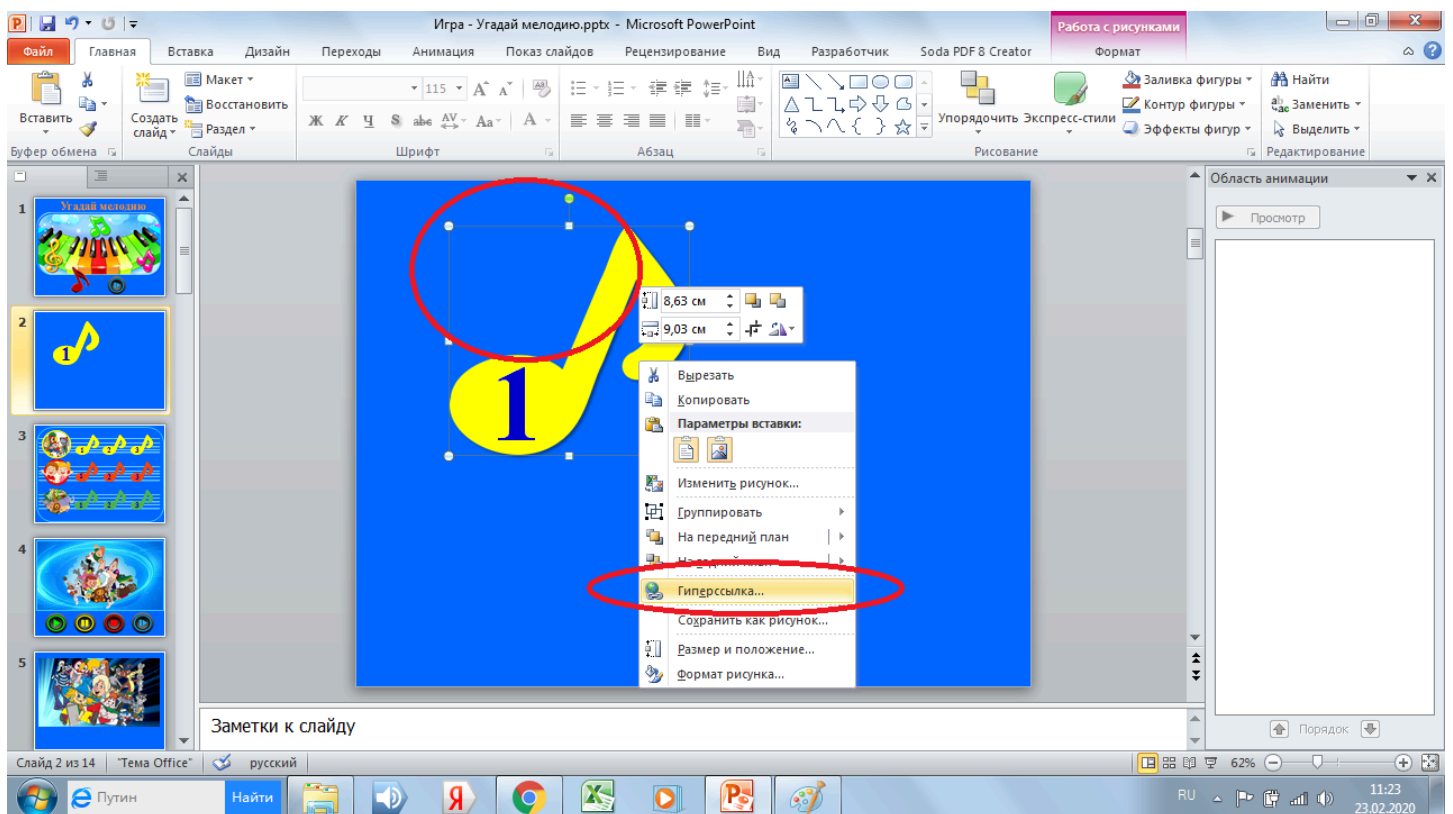


Если выделить надпись и нотку одновременно или сгруппировать их, кликнуть по ним правой кнопкой мыши, то Гиперссылку одновременно обоим Объектам назначить невозможно.



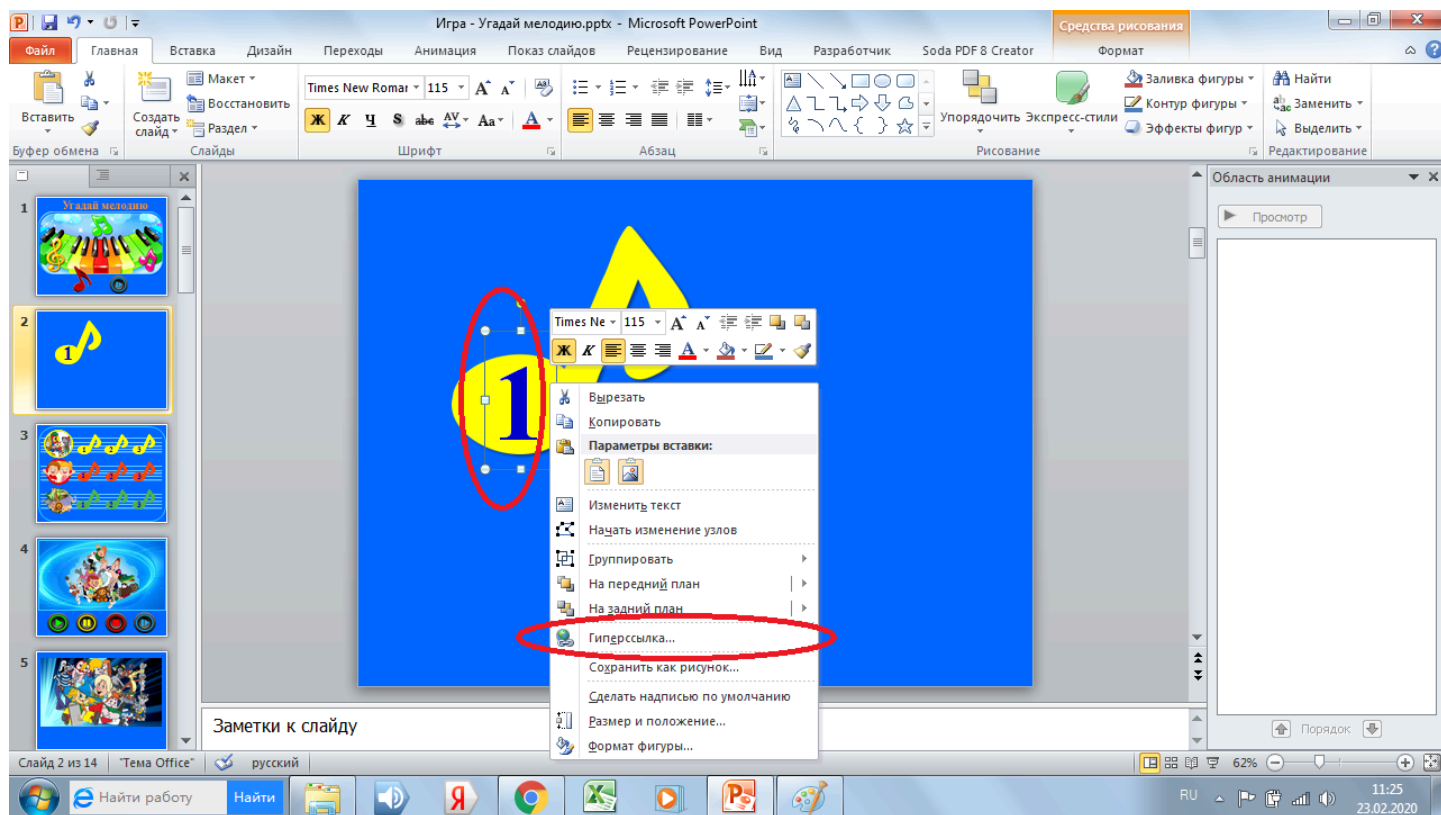
Здесь набираемся терпения и действуем постепенно, но результат того стоит.

Выделяем отдельно нотку. Кликаем по ней правой кнопкой мыши. В выпадающем окне выбираем гиперссылку на определенный слайд.



Выделяем **Надпись**. Кликаем по ней правой кнопкой мыши. В выпадающем окне выбираем гиперссылку **на тот же** (что и у нотки) определенный слайд.

При нажатии на нотку или на надпись в режиме демонстрации презентации сработает нужная нам гиперссылка **на один и тот же слайд**.



Назначаем одинаковую анимацию и нотке и надписи.

При одновременном выделении или группировании нотки и надписи триггер сработает или на нотку или на надпись.

Мы не можем угадать, на что нажмет ребенок в режиме демонстрации презентации – на Нотку или на Цифру.

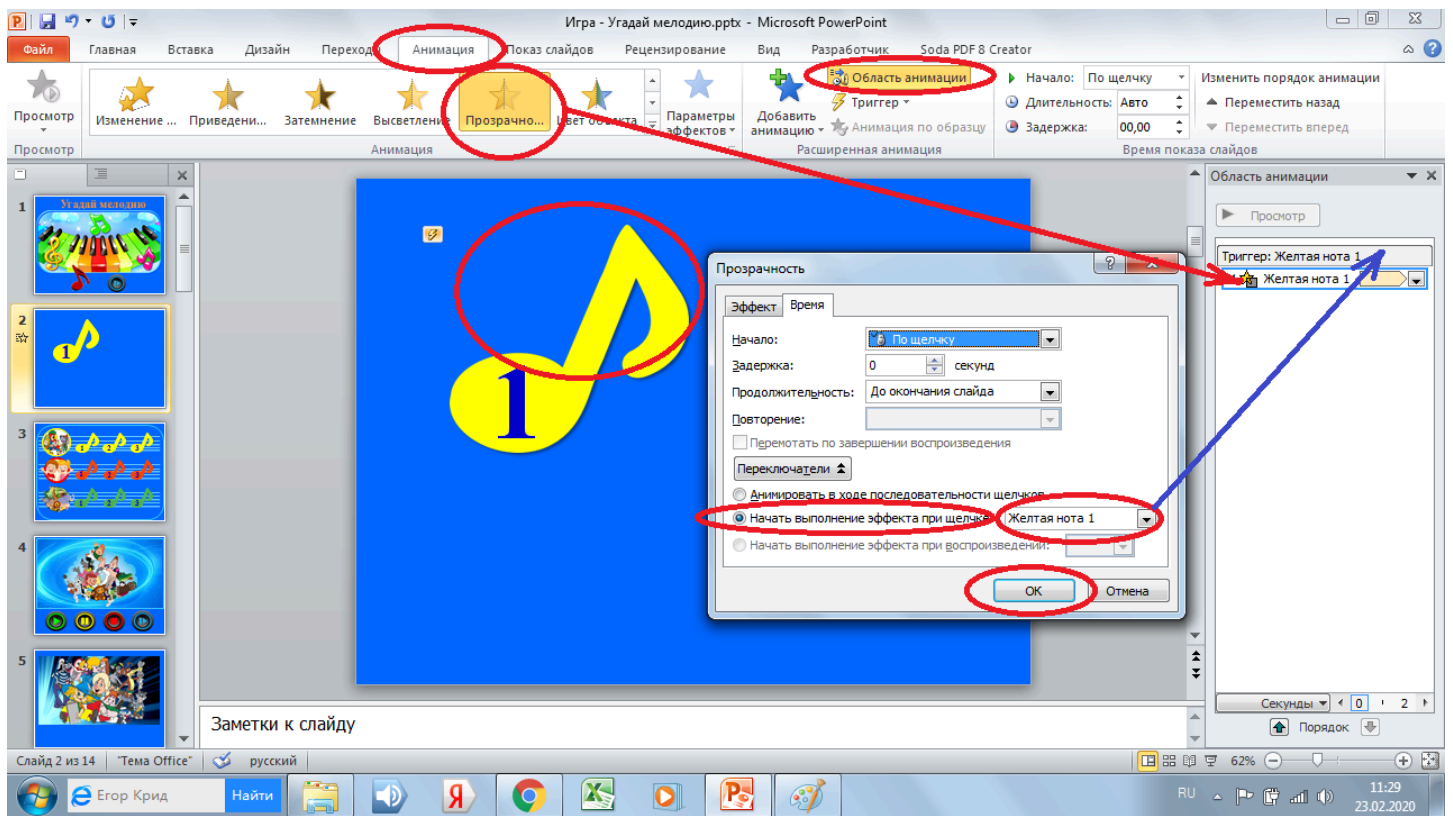
Важно!

Нам необходимо, чтобы при нажатии на Нотку
выцветала и Нотка и Надпись одновременно.

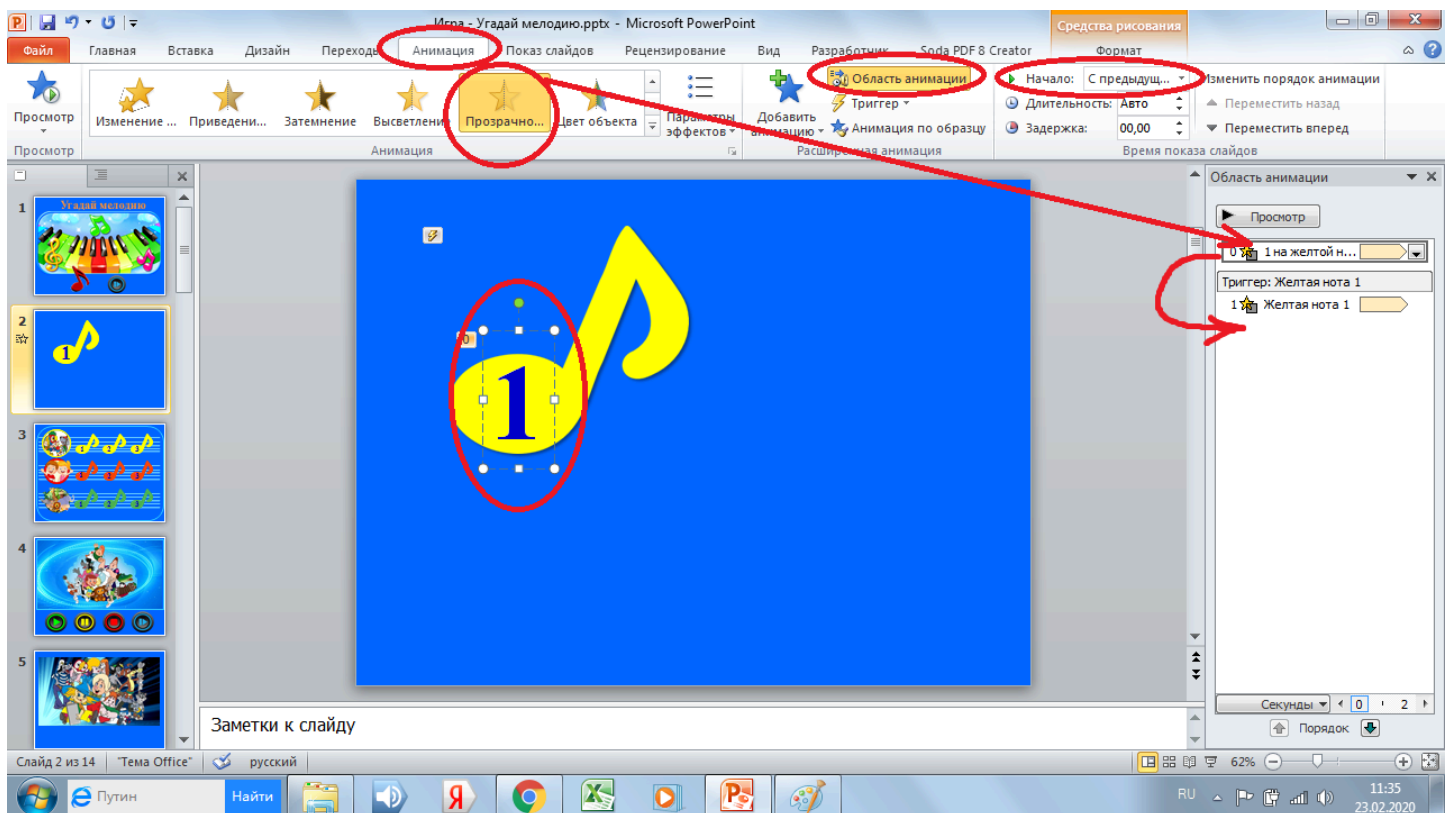
А при нажатии на Надпись
выцветала и Надпись и Цифра одновременно.

Предположим, ребенок нажмет на Нотку.

Назначаем триггер Нотке.



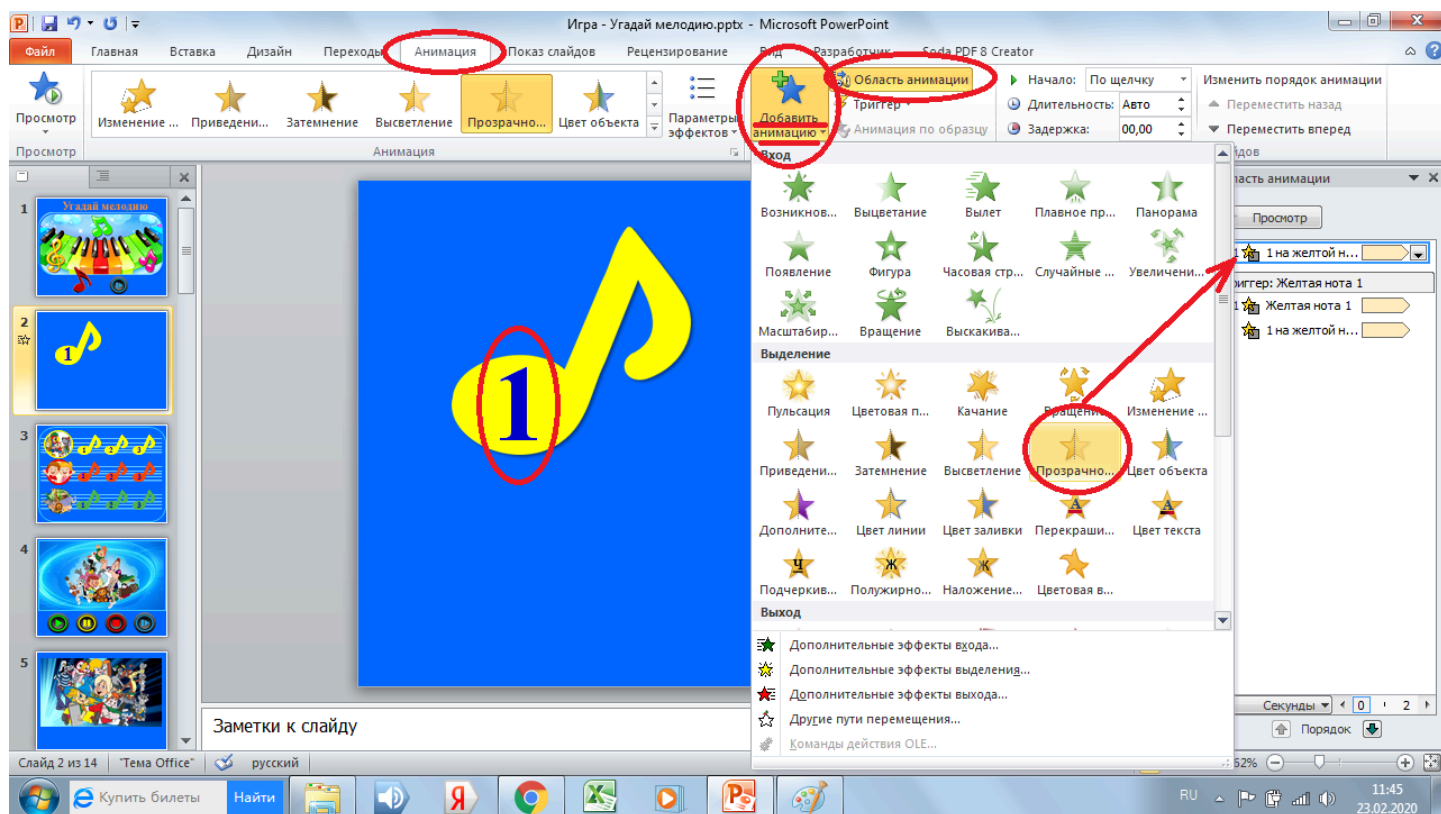
Анимацию Надписи опускаем в зону триггера под анимацию Нотки. Анимацию Надписи определяем - С предыдущим. Теперь анимация и Нотки и Надписи **сработает одновременно** при нажатии на Нотку в режиме демонстрации презентации.



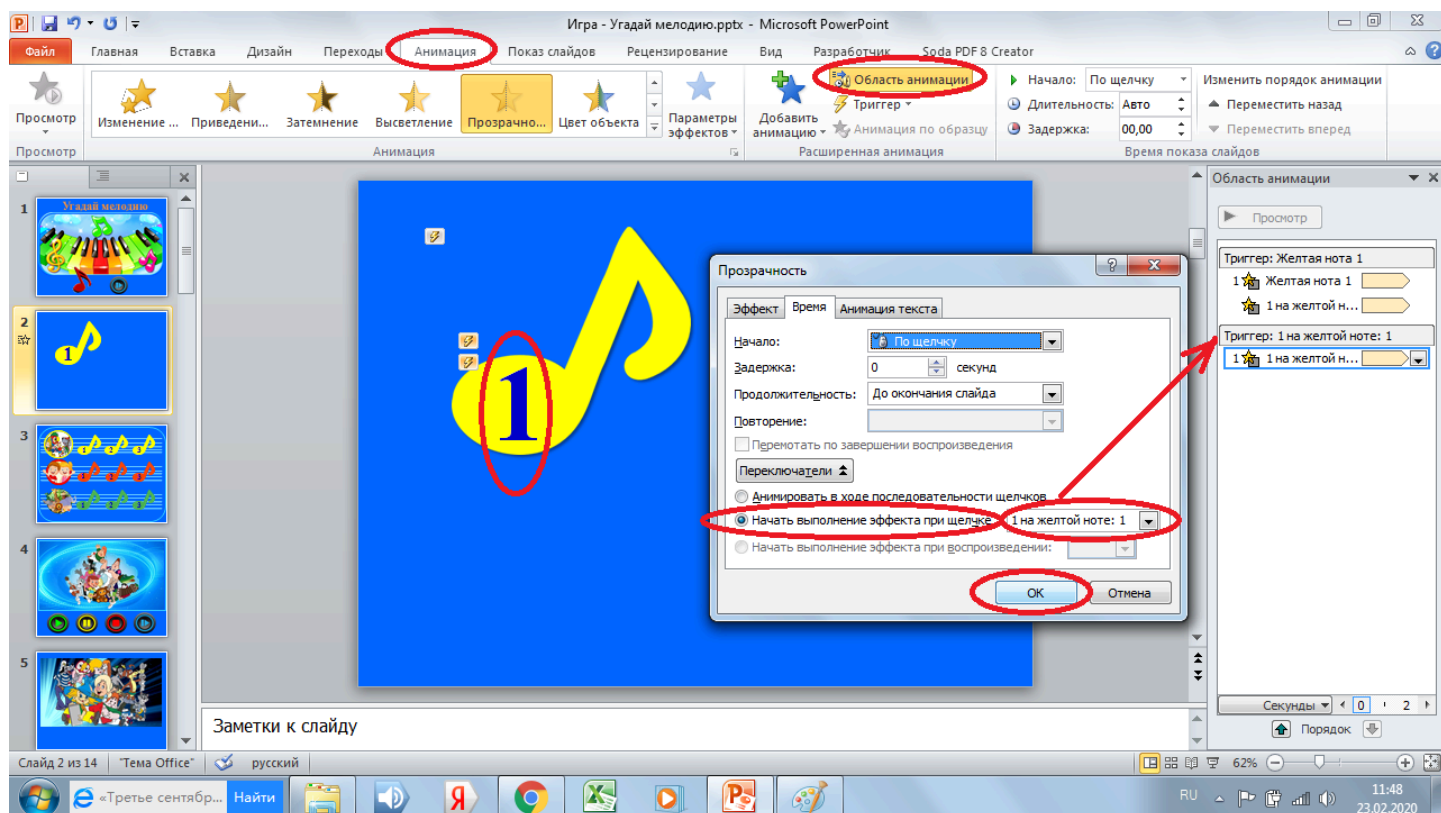
Предположим, ребенок нажмет на Надпись.

Назначаем дополнительную анимацию Надписи.

Выделяем Надпись. Анимация – Добавить анимацию – Выделение – Выцветание
(анимация должна быть одинаковая).



Назначаем триггер для Надписи с добавленной анимацией.



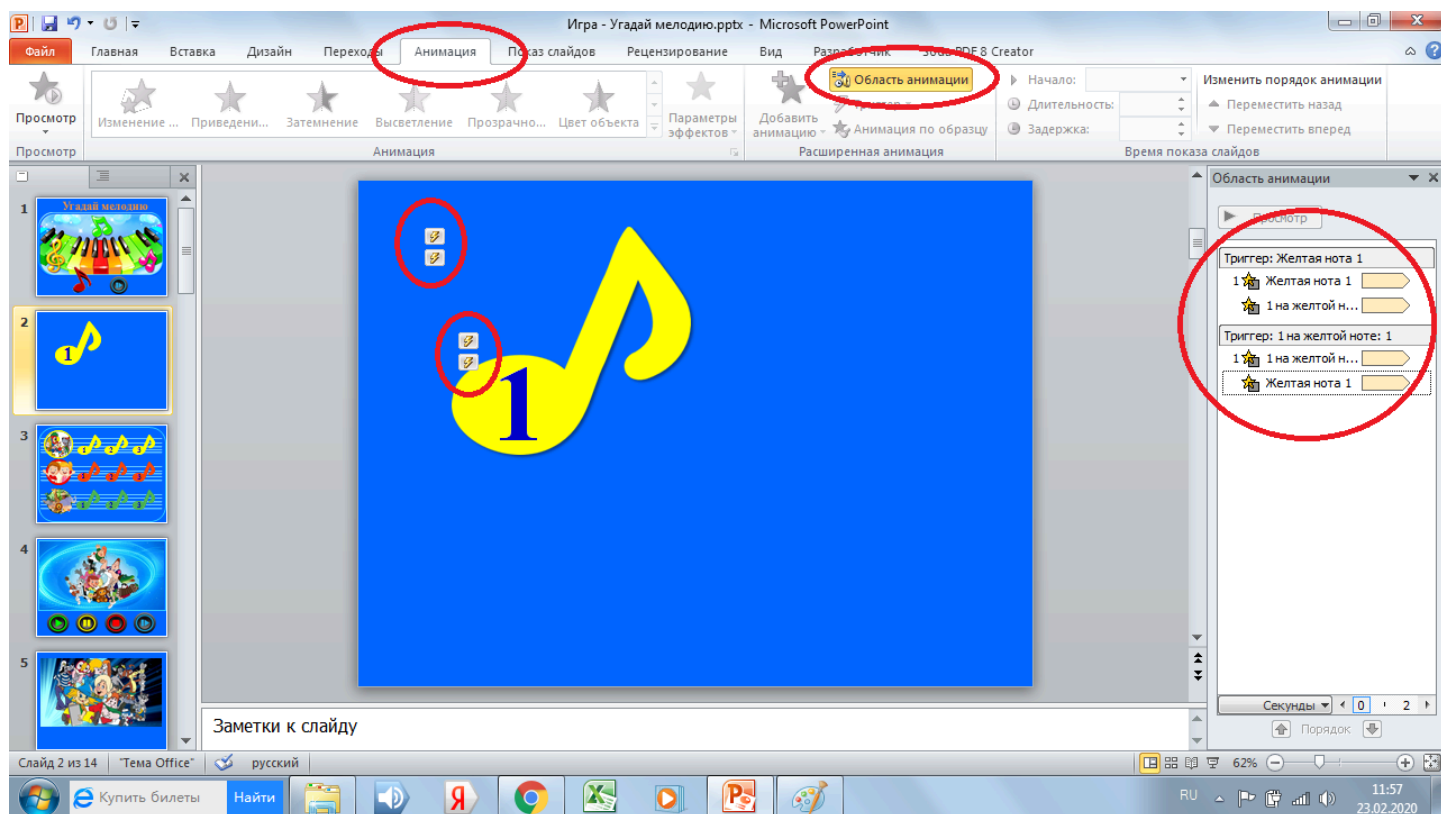
Назначаем дополнительную анимацию Нотке.

Выделяем Нотку. Анимация – Добавить анимацию – Выделение – Выцветание
(анимация должна быть одинаковая).

При нажатии на Нотку

При нажатии на Надпись

одновременно сработают: Выцветание Надписи, Нотки и Гиперссылки на один определенный слайд.



Оформляем основное табло.

Определяем категории музыкальных или видео фрагментов.

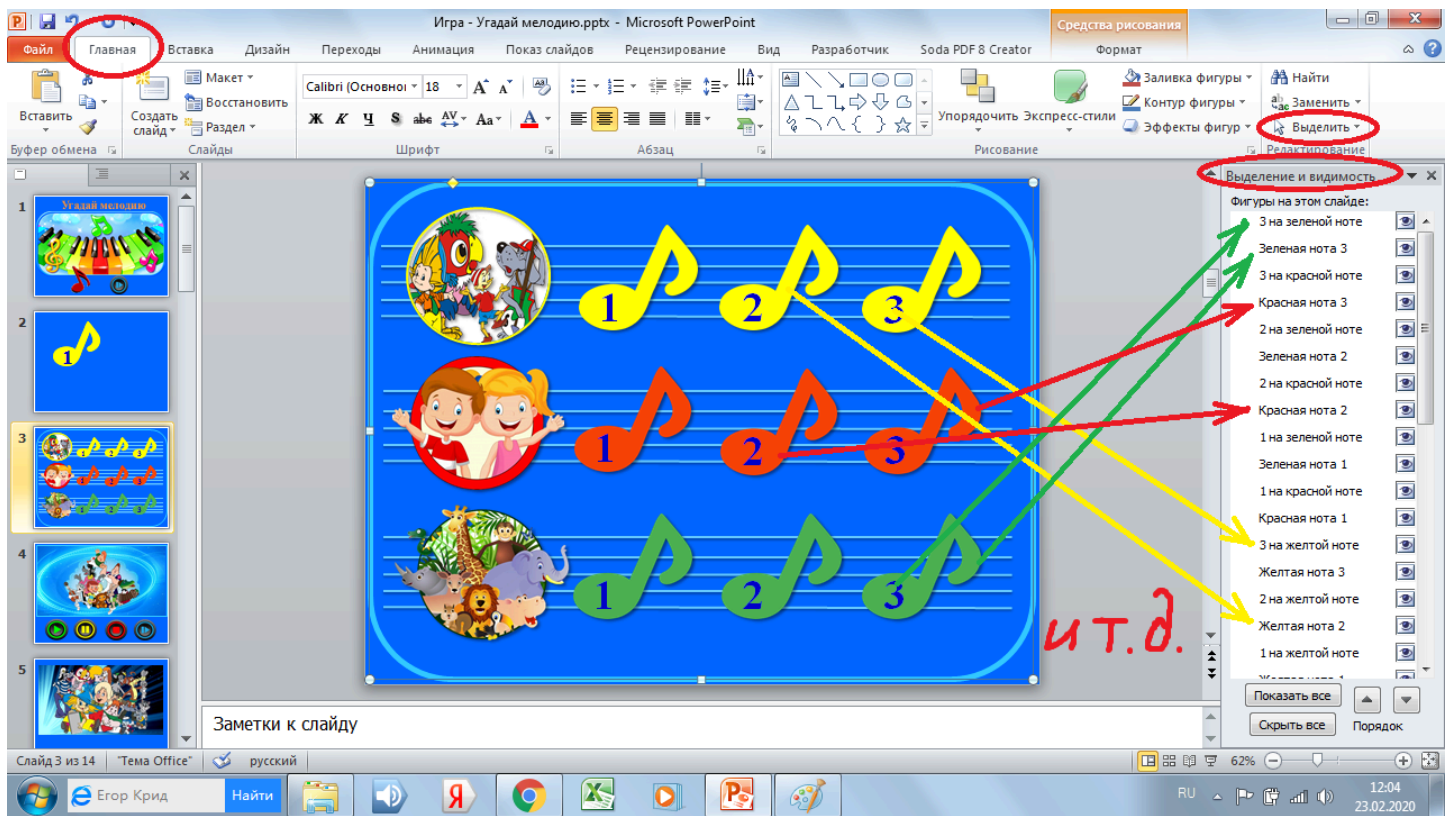
- Узнай музыкальный инструмент по его звучанию.
- Угадай мультфильм по песенке.
- Угадай сказку по песенке героя. И т.д.

Я выбрала 3 категории: мелодии из мультфильмов, песни о дружбе, песни о животных.

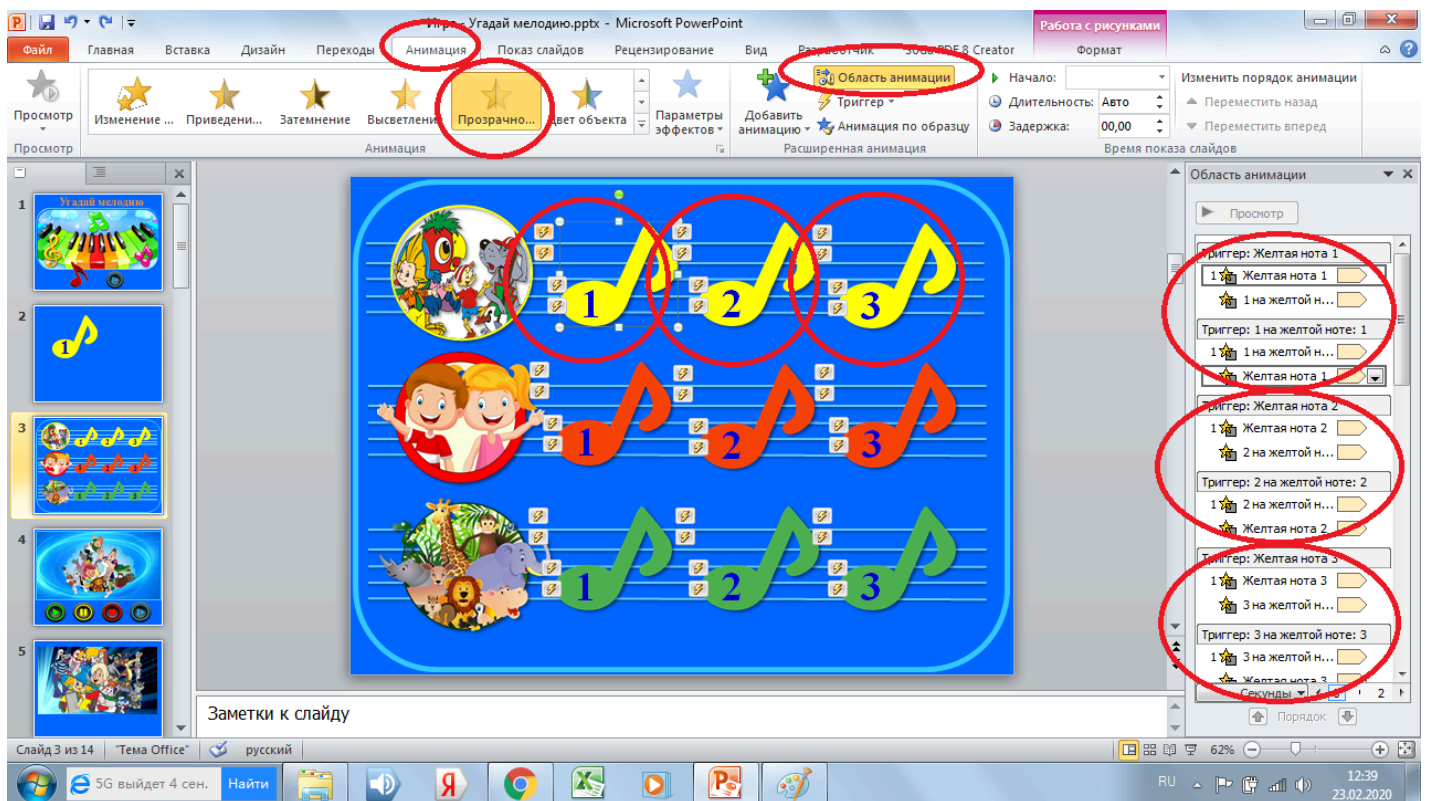
Алгоритм перехода по гиперссылкам и назначения триггеров для всех Ноток и Надписей одинаковый.

Важно! Сначала:

- вставить объект – Нотку,
- вставить Надпись на Нотку
- переименовать ее в Области выделения (Главная – Выделить – Область выделения)
- назначить ей анимацию и т.д.,
- **только потом вставлять следующую Нотку** (Иначе легко запутаться).



Если все делать последовательно, то в результате получится следующая картинка:



Желтая нота 1 – гиперссылка на 4-ый слайд – триггер – анимация Прозрачность.

1 на желтой ноте – гиперссылка на 4-ый слайд – анимация Прозрачность
после Предыдущего.

1 на желтой ноте – гиперссылка на 4-ый слайд – триггер – анимация Прозрачность.

Желтая нота 1 – гиперссылка на 4-ый слайд – анимация Прозрачность
после Предыдущего.

Желтая нота 2 – гиперссылка на 5-ый слайд – триггер – анимация Прозрачность.

2 на желтой ноте – гиперссылка на 5-ый слайд – анимация Прозрачность
после Предыдущего.

2 на желтой ноте – гиперссылка на 5-ый слайд – триггер – анимация Прозрачность.

Желтая нота 2 – гиперссылка на 5-ый слайд – анимация Прозрачность
после Предыдущего.

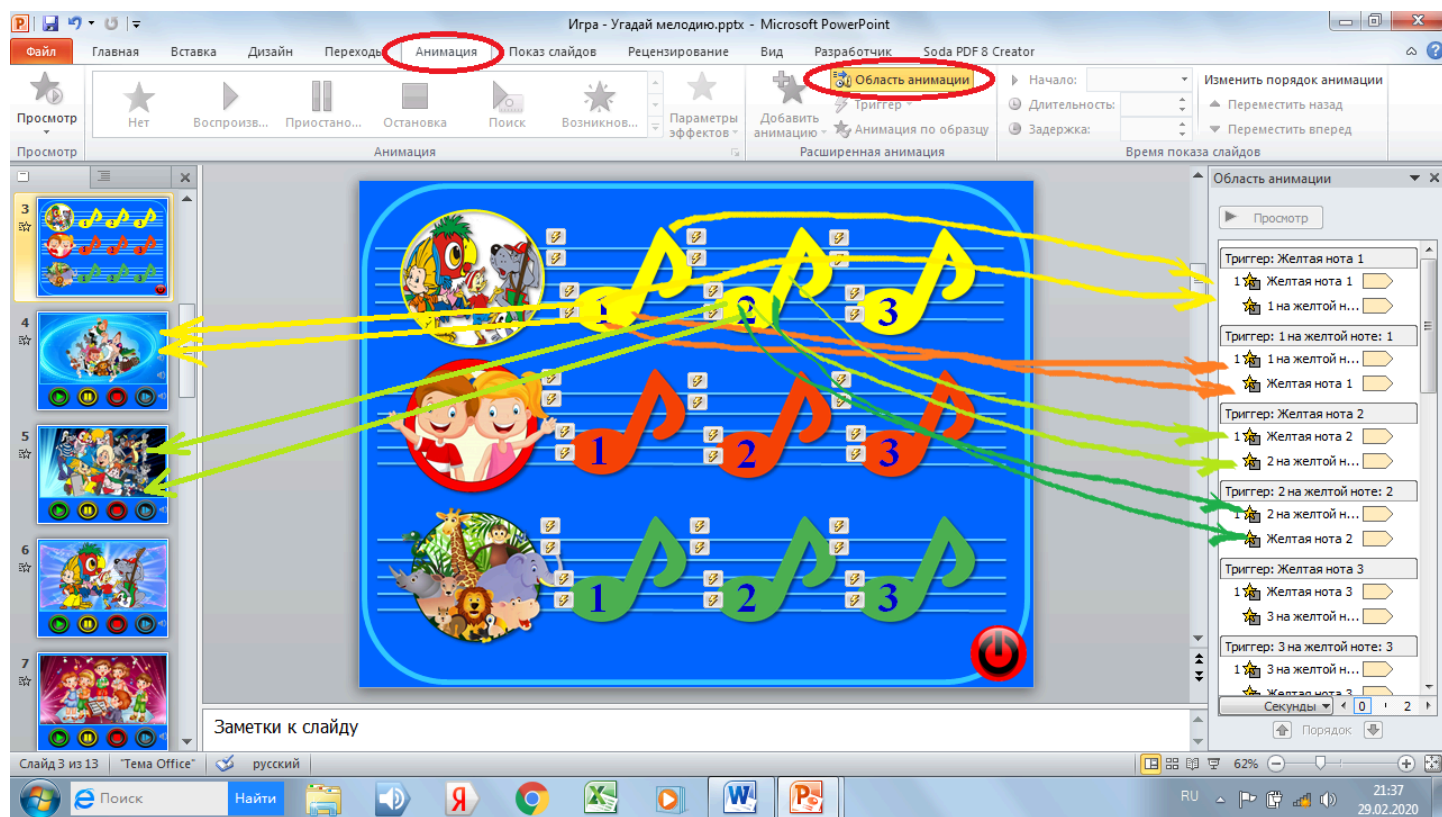
Желтая нота 3 – гиперссылка на 6-ый слайд – триггер – анимация Прозрачность.

3 на желтой ноте – гиперссылка на 6-ый слайд – анимация Прозрачность
после Предыдущего.

3 на желтой ноте – гиперссылка на 6-ый слайд – триггер – анимация Прозрачность.

Желтая нота 3 – гиперссылка на 6-ый слайд – анимация Прозрачность
после Предыдущего.

И ТАК ДАЛЕЕ.



Оформляем слайды, на которые будут вставлены музыкальные файлы.

Вставляем по всей презентации объекты Кнопки (или рисуем их сами) и делаем их активными.

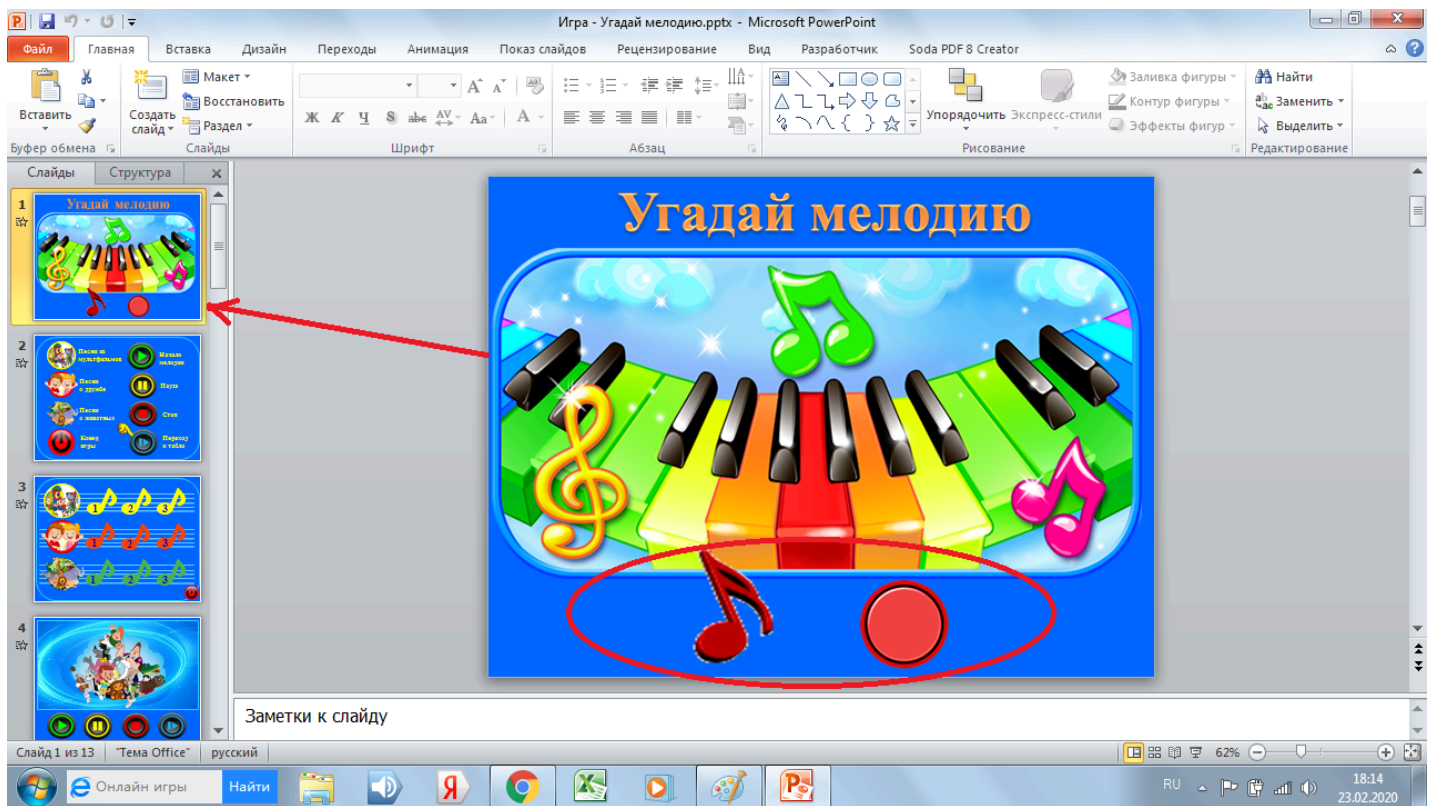
На титульном слайде:



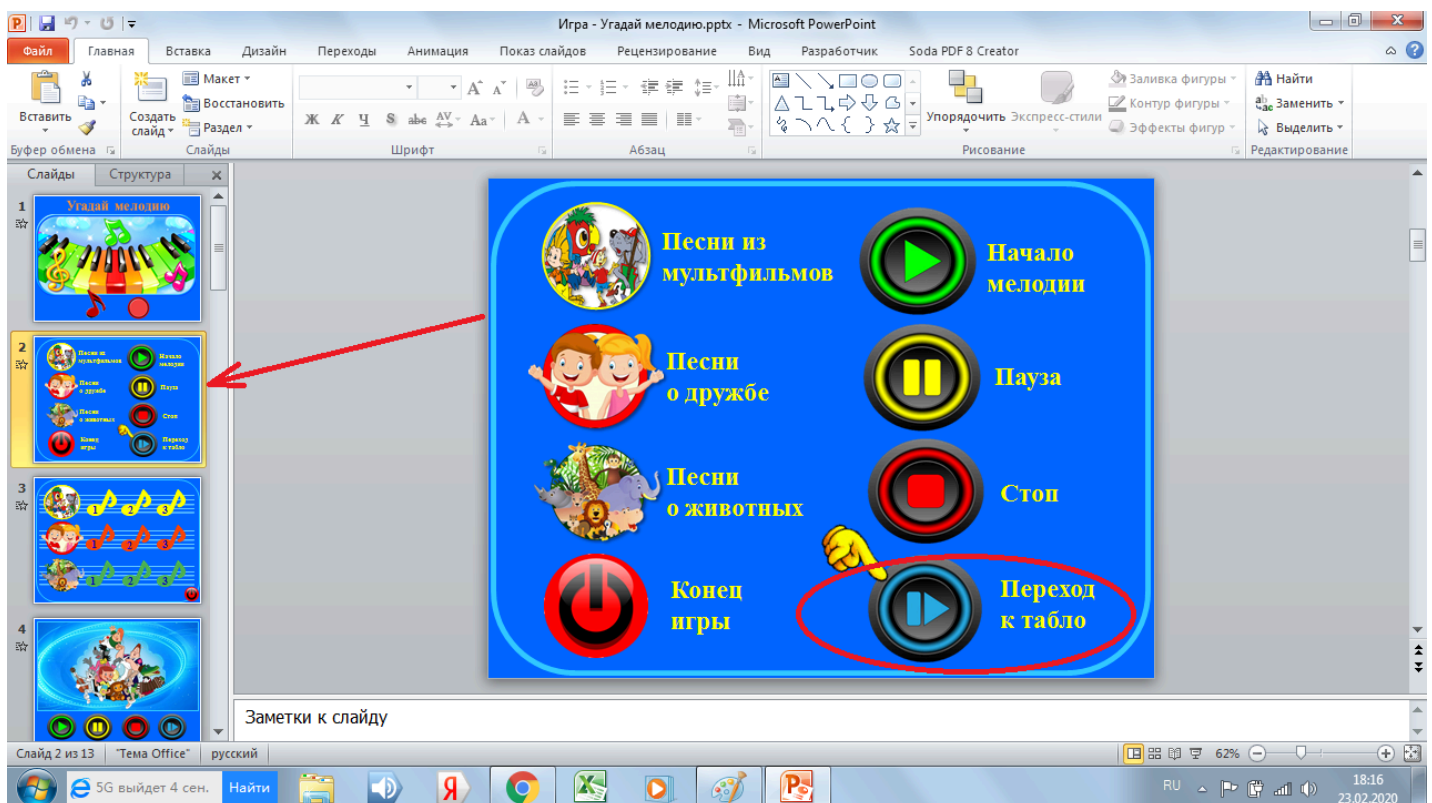
- мелодия игры. Активируется при нажатии на нее, является триггером для воспроизведения мелодии.



- кнопка **Старт** активная. На нее выставлена гиперссылка на 2-ой слайд.



2-ой слайд в презентации – информационный. Кнопка **Переход к табло** активная. На нее выставлена гиперссылка на 3-ий слайд.



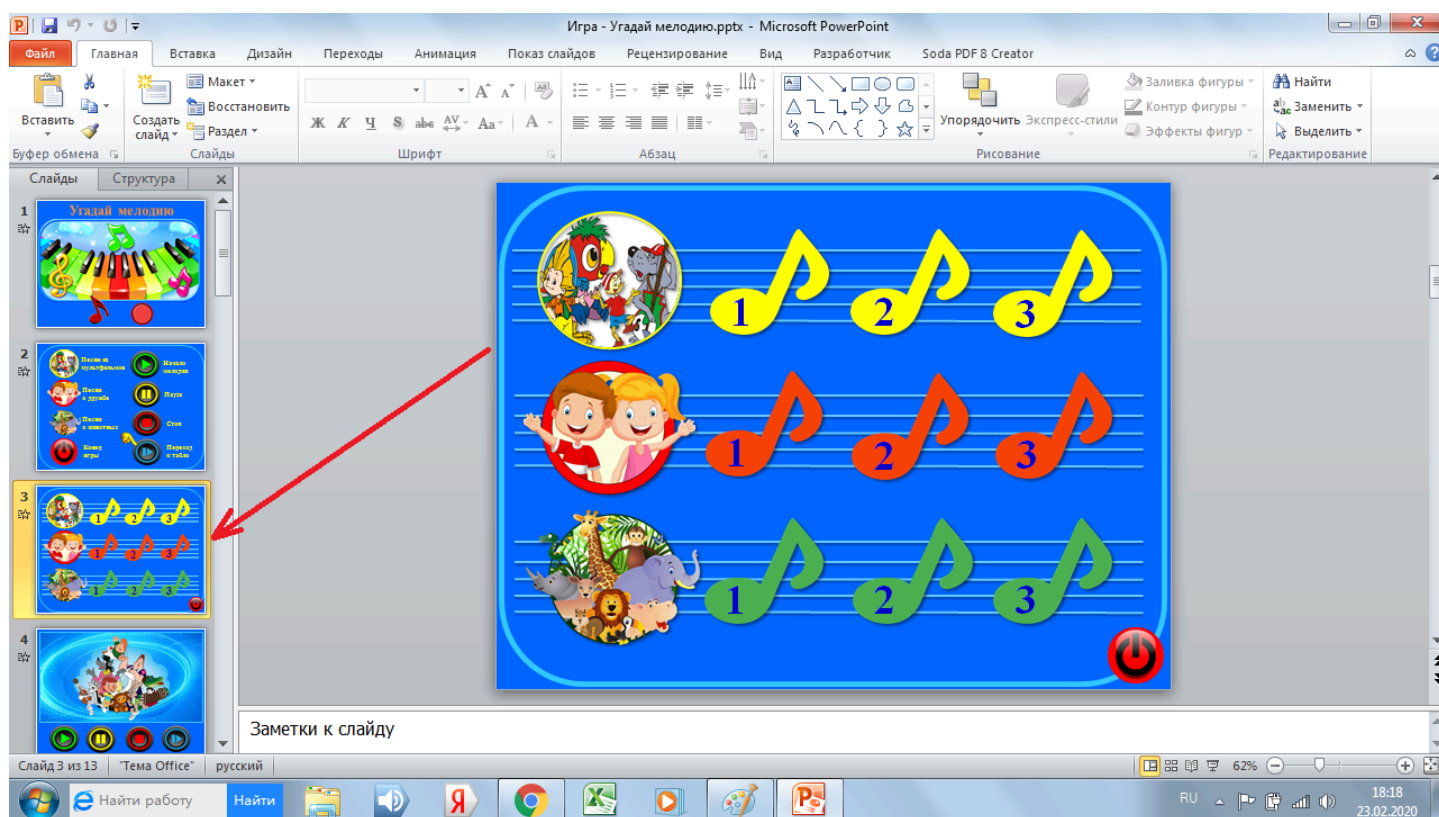
3-ий слайд –Табло или Игровое поле.

Мы уже разобрали, как работают ноты.

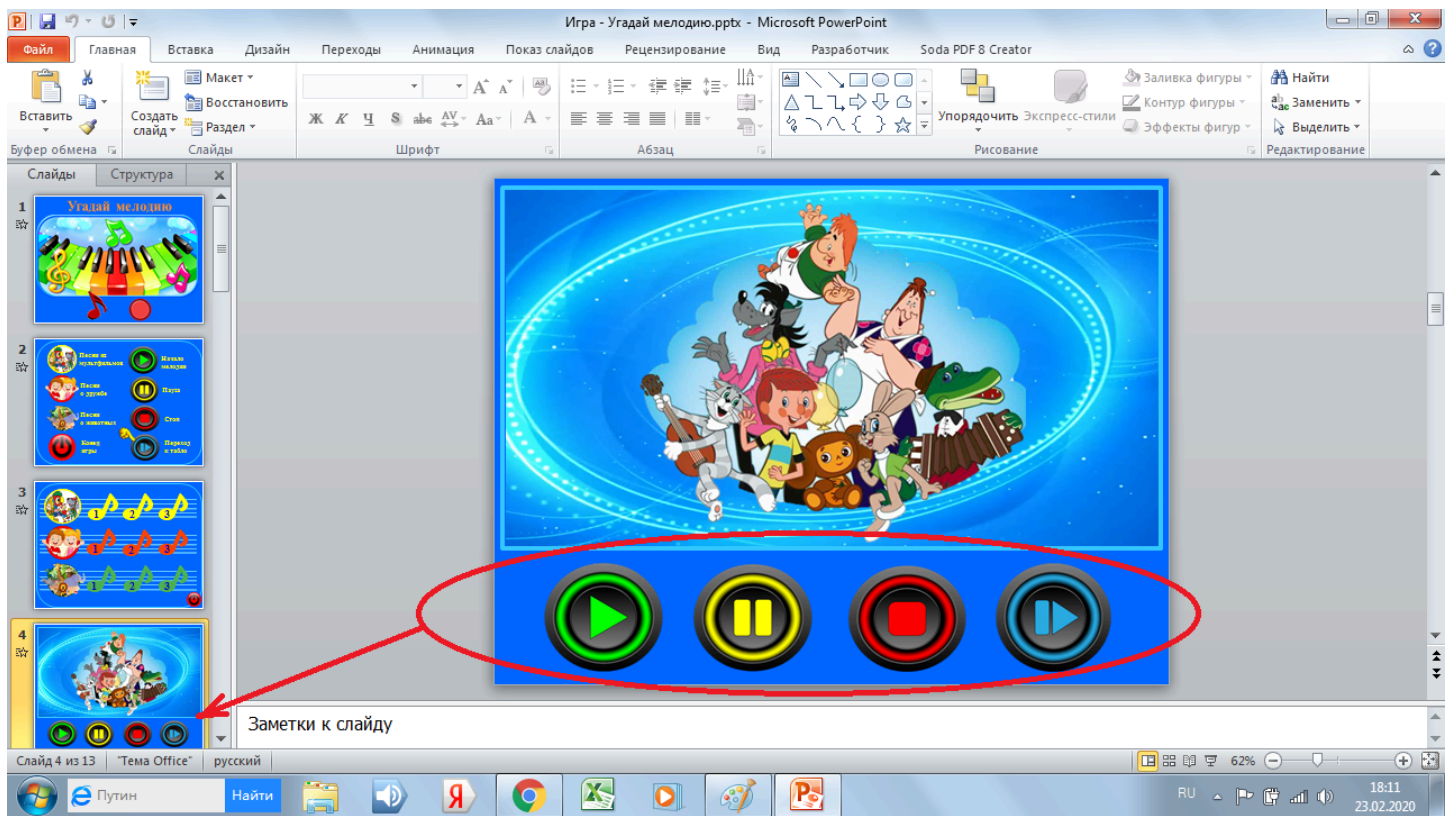
На 3-ем слайде значки, обозначающие категорию можно сделать активными, установив на них гиперссылки например на видео файлы – как поощрение за угаданные все ноты в категории. В таком случае видео файлы в презентацию не вставлять (они имеют большой объем), а поместить их в папку с презентацией или указать путь на него в интернете (в примерной игровой презентации гиперссылки на фрагменты мультфильмов вставлены на значки категорий)



- кнопка **Конец игры**. Нажав на нее можно закончить игру в любой момент.

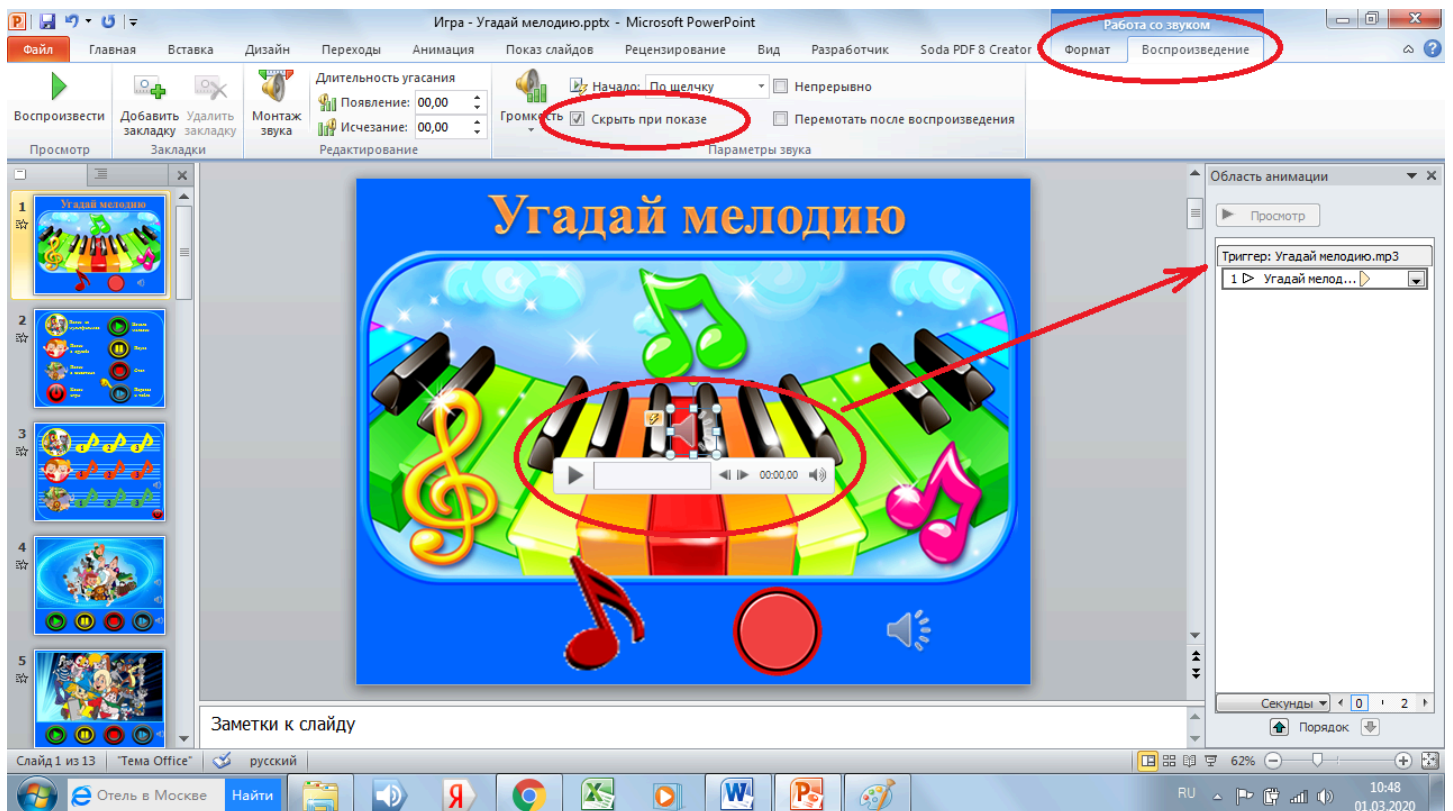


Кнопки **Начало**, **Пауза**, **Стоп**, **Переход к табло** помещаем на слайды, где будут звучать мелодии, которые надо угадать.



Начинаем работать с музыкальными файлами.

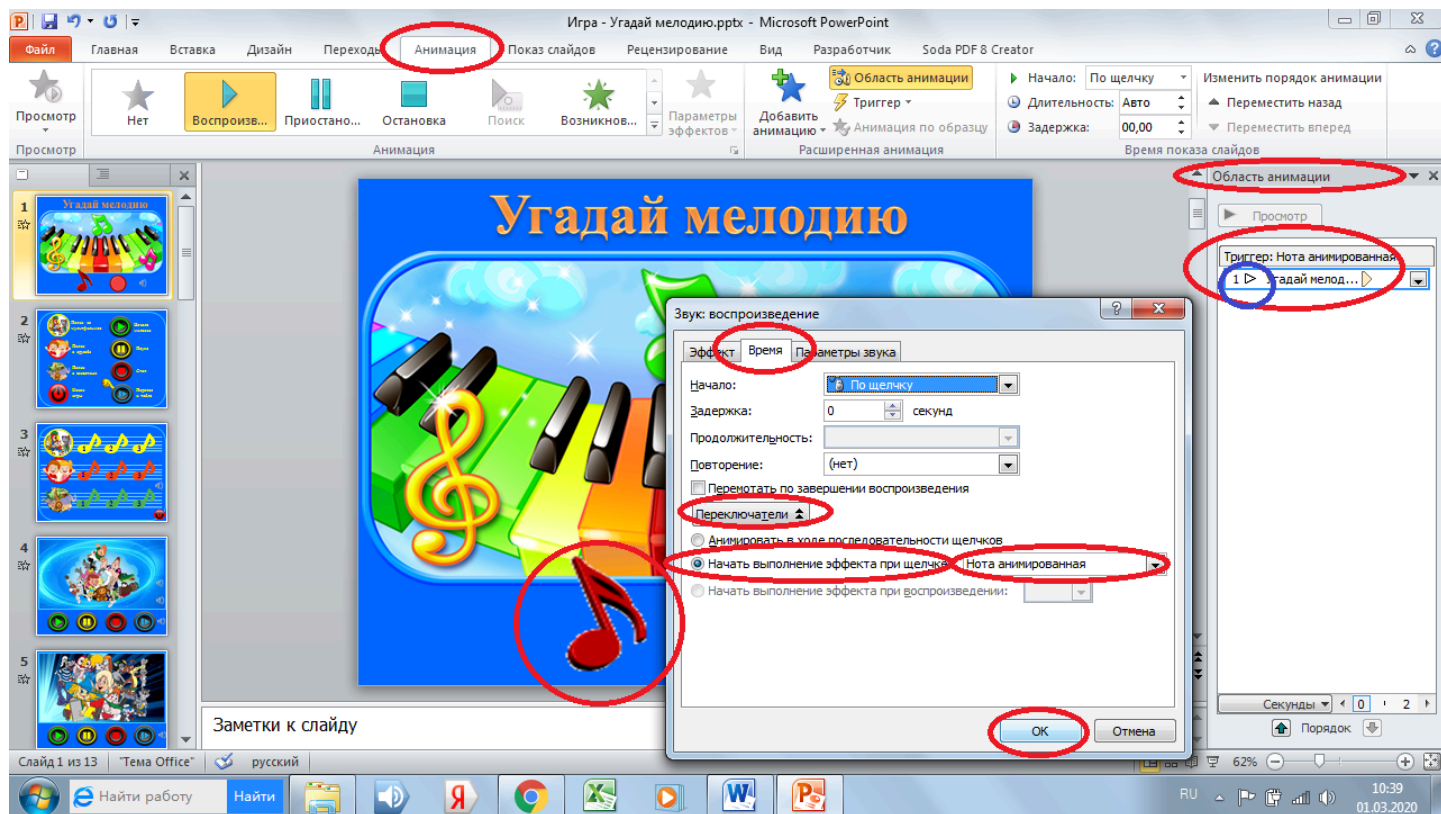
На 1-ый слайд вставляем звуковой файл «Угадай мелодию» - **Вставка – Звук – Звук из файла – выбираем мелодию – ОК**. Звук вставится и будет активен при нажатии на него.



Но нам необходимо, чтобы мелодия зазвучала при нажатии на Нотку.

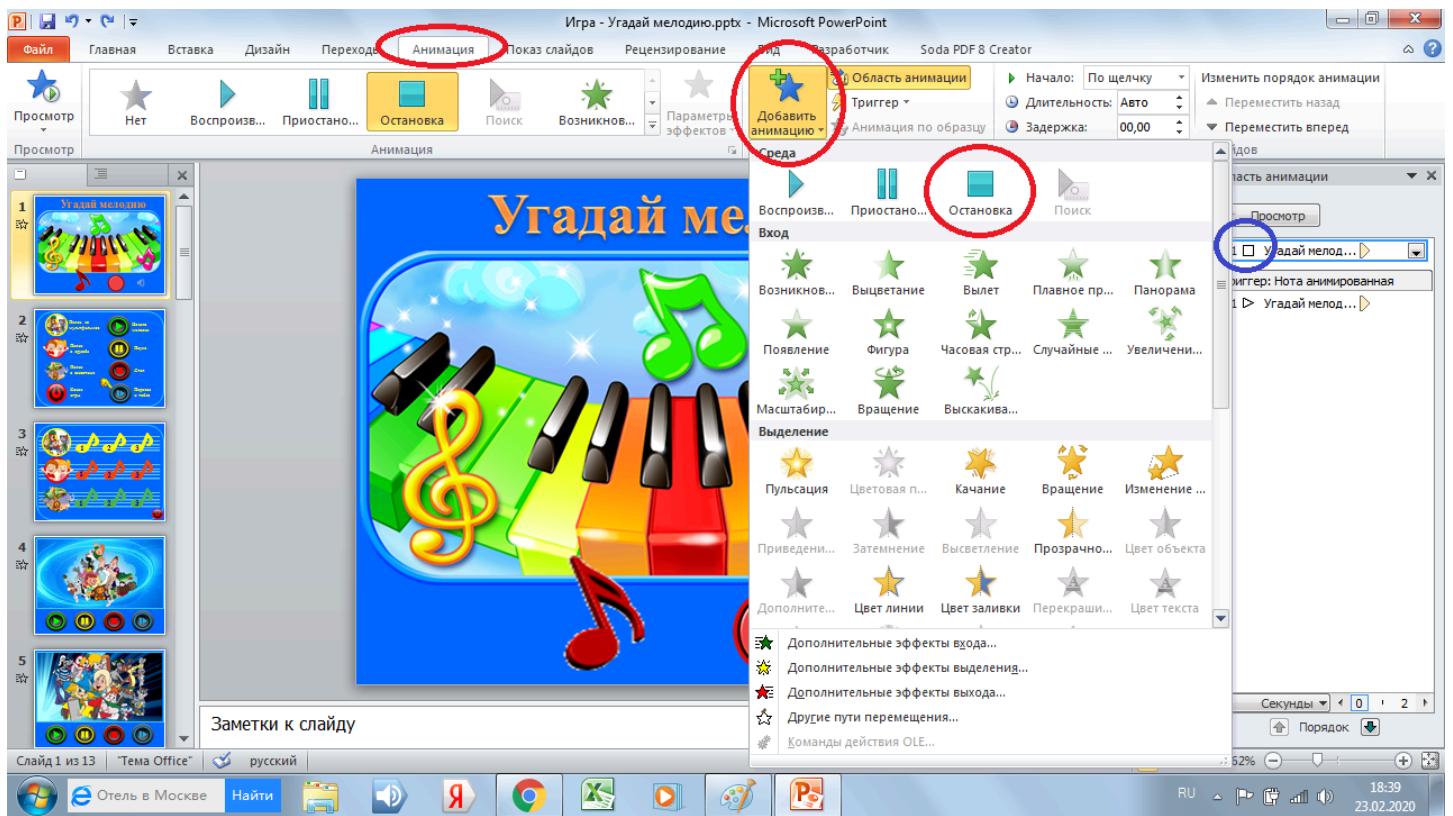
Выделяем вставленный звуковой файл, щелкаем по нему в области анимации, в выпадающем окне выбираем **Время – Переключатели – Начать выполнение при щелчке – выбираем Нота анимированная**. Мы выставили триггер. **Мелодия зазвучит при нажатии на Ноту**.

В синем кружочке мы видим маленький треугольник-стрелочку, который обозначает Начало воспроизведения мелодии по щелчку на Ноту.

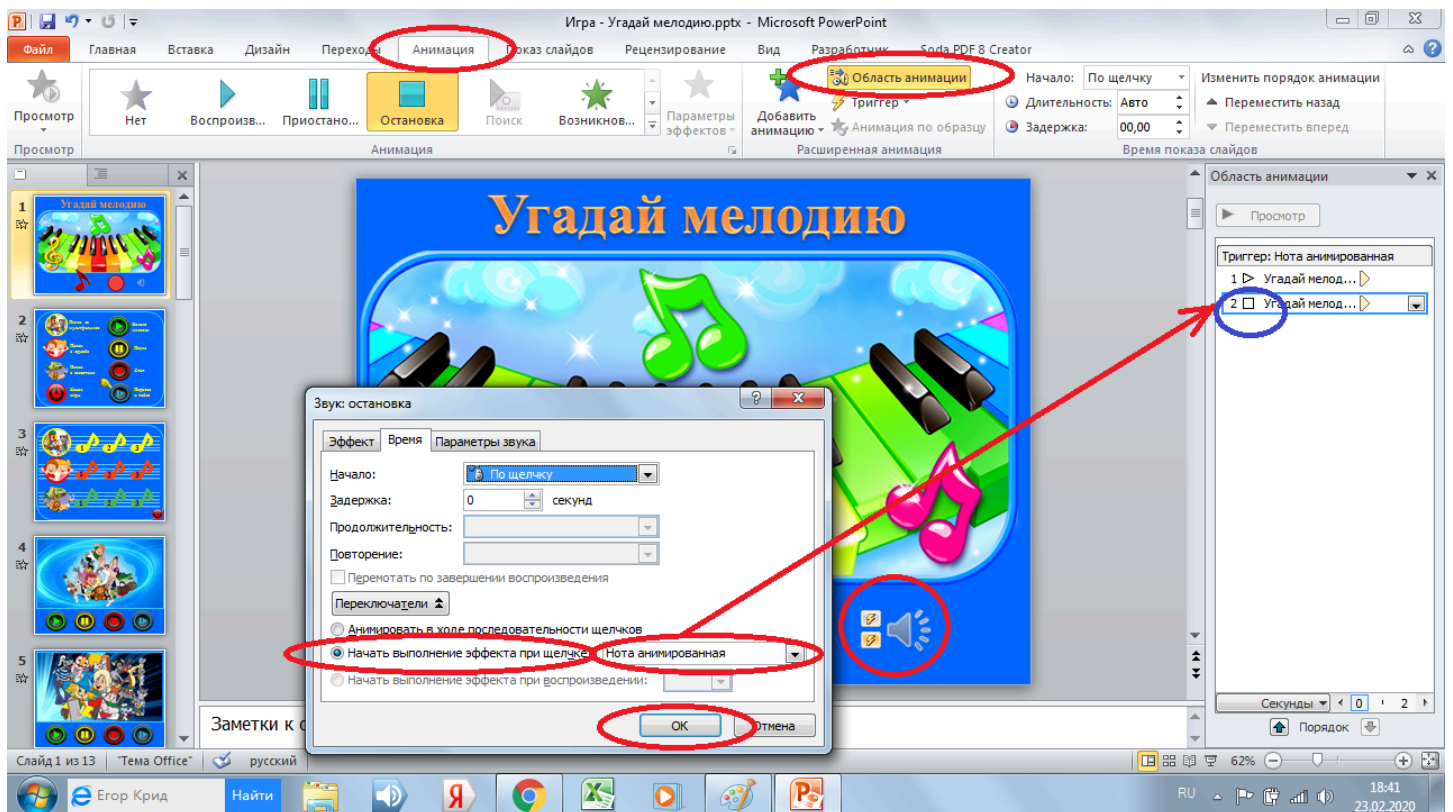


В режиме демонстрации презентации возникает необходимость остановить мелодию. Для этого выделяем вставленный звуковой файл – **Анимация – Добавить анимацию – выбираем значок Остановка мелодии**. В области Анимации наше действие отобразится с маленьким квадратиком.

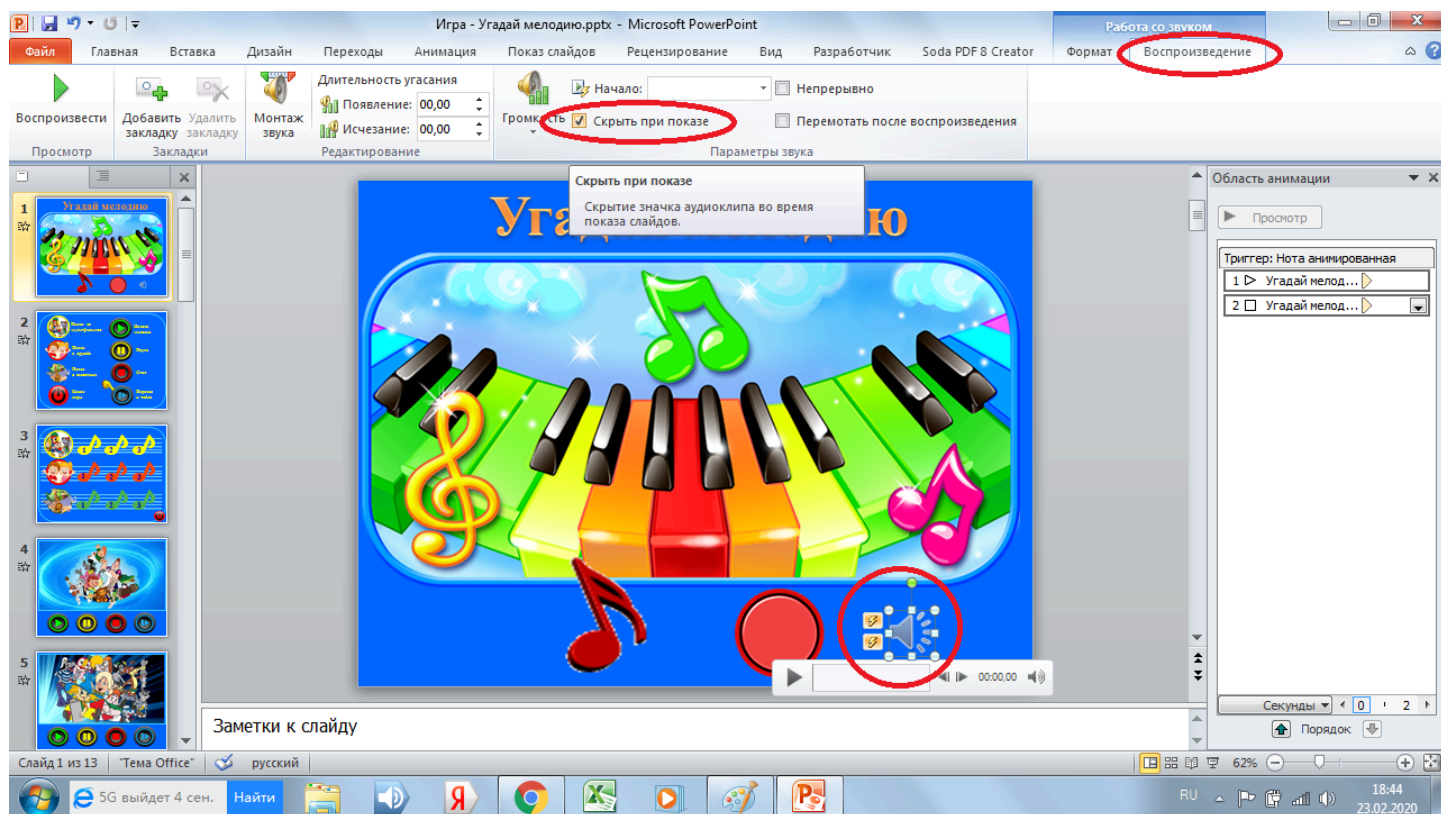
В режиме демонстрации при первом нажатии на Ноту мелодия начнет воспроизводиться. При повторном нажатии на Ноту мелодия остановится. При последующем нажатии на Ноту мелодия начнет звучать заново. И т. д.



Опускаем Анимацию Остановка (или Приостановка) в зону триггера Ноты. Начало Анимации оставляем По щелчку.



Важно! Значок вставленной мелодии Скрыть при показе.



Алгоритм работы с музыкальными файлами, которые нужно угадать.

Вставляем звуковые файлы на слайды, где нужно угадать мелодию – **Вставка – Звук – Звук из файла – выбираем мелодию – ОК**. Звук вставится и будет активен при нажатии на него.

1. **Но нам опять необходимо, чтобы угадываемая мелодия зазвучала при нажатии на Кнопку Начало мелодии.** Для этого:

- ☐ Выделяем вставленный звуковой файл, щелкаем по нему в области анимации, в выпадающем окне выбираем **Время – Переключатели –**

Начать выполнение при щелчке – выбираем Зеленая кнопка



Начало. Мы выставили триггер. Мелодия зазвучит при нажатии на **Начало.**

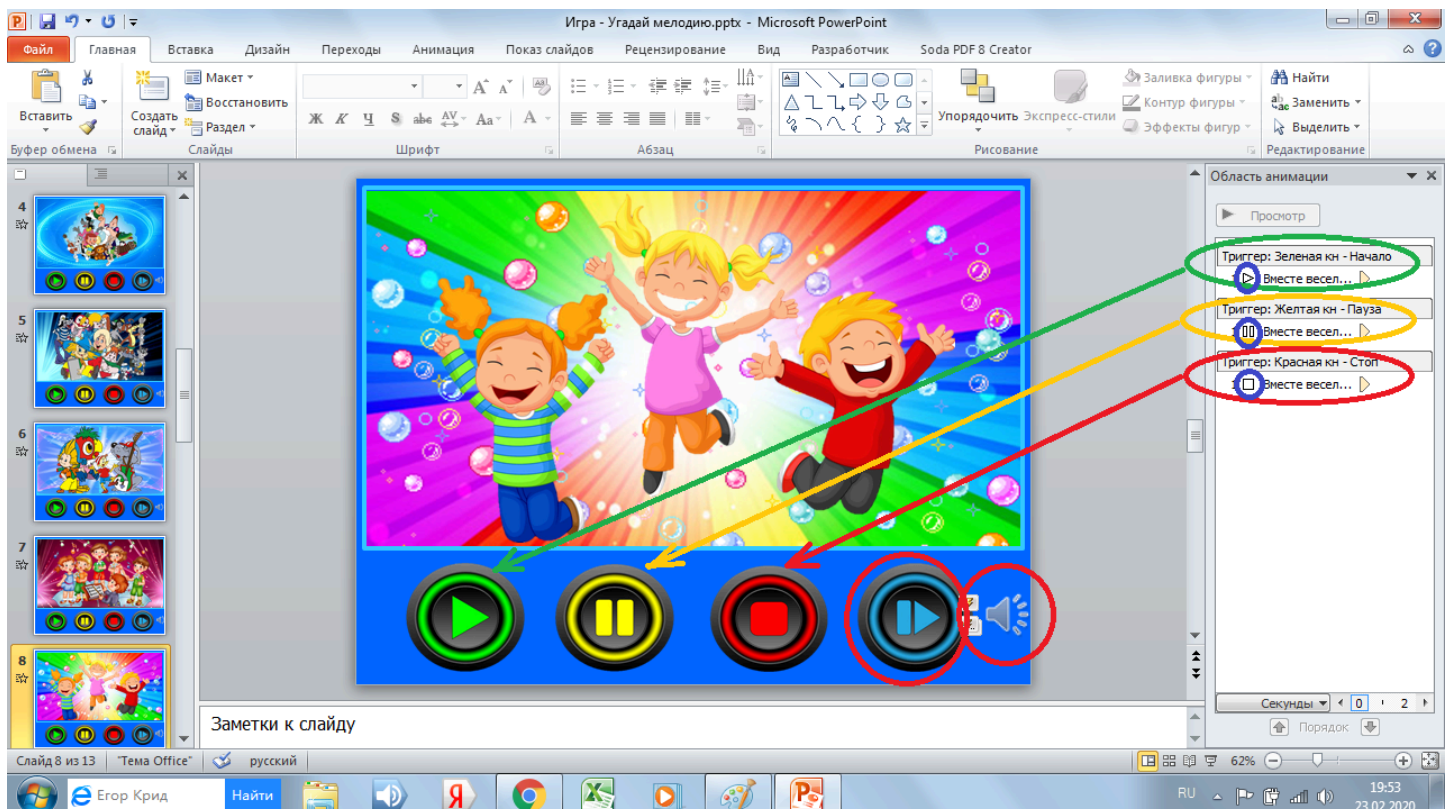


2. **Во время игры в режиме демонстрации презентации необходимо приостановить угадываемую мелодию,** т. е. сделать Паузу, чтобы услышать ответ ребенка. Для этого:

- выделяем вставленный звуковой файл – **Анимация – Добавить анимацию** – **выбираем значок Приостановка мелодии**. В области Анимации наше действие отобразится с двумя маленькими полосками.
- Выделяем его в области анимации, в выпадающем окне выбираем **Время – Переключатели – Начать выполнение при щелчке** – **выбираем Желтая кнопка – Пауза**. Мы выставили триггер. Мелодия приостановится при нажатии на  Паузу.
- Если ответ прозвучал не верный, то вновь нажимаем на Паузу  и мелодия продолжит воспроизводиться с того места, где мы ее остановили.

3. **Если ответ звучит верный, то нажимаем на Красную кнопку Стоп** (можно сначала дослушать или допеть песню, а затем нажать кнопку Стоп) и угадываемая мелодия остановится. Мелодию можно запустить заново, нажав на Зеленую кнопку.

- выделяем вставленный звуковой файл – **Анимация – Добавить анимацию** – **выбираем значок Остановка мелодии**. В области Анимации наше действие отобразится маленьким квадратиком.
- Выделяем его в области анимации, в выпадающем окне выбираем **Время – Переключатели – Начать выполнение при щелчке** – **выбираем Красная кнопка Стоп**. Мы выставили триггер. Мелодия остановится при нажатии на Стоп.



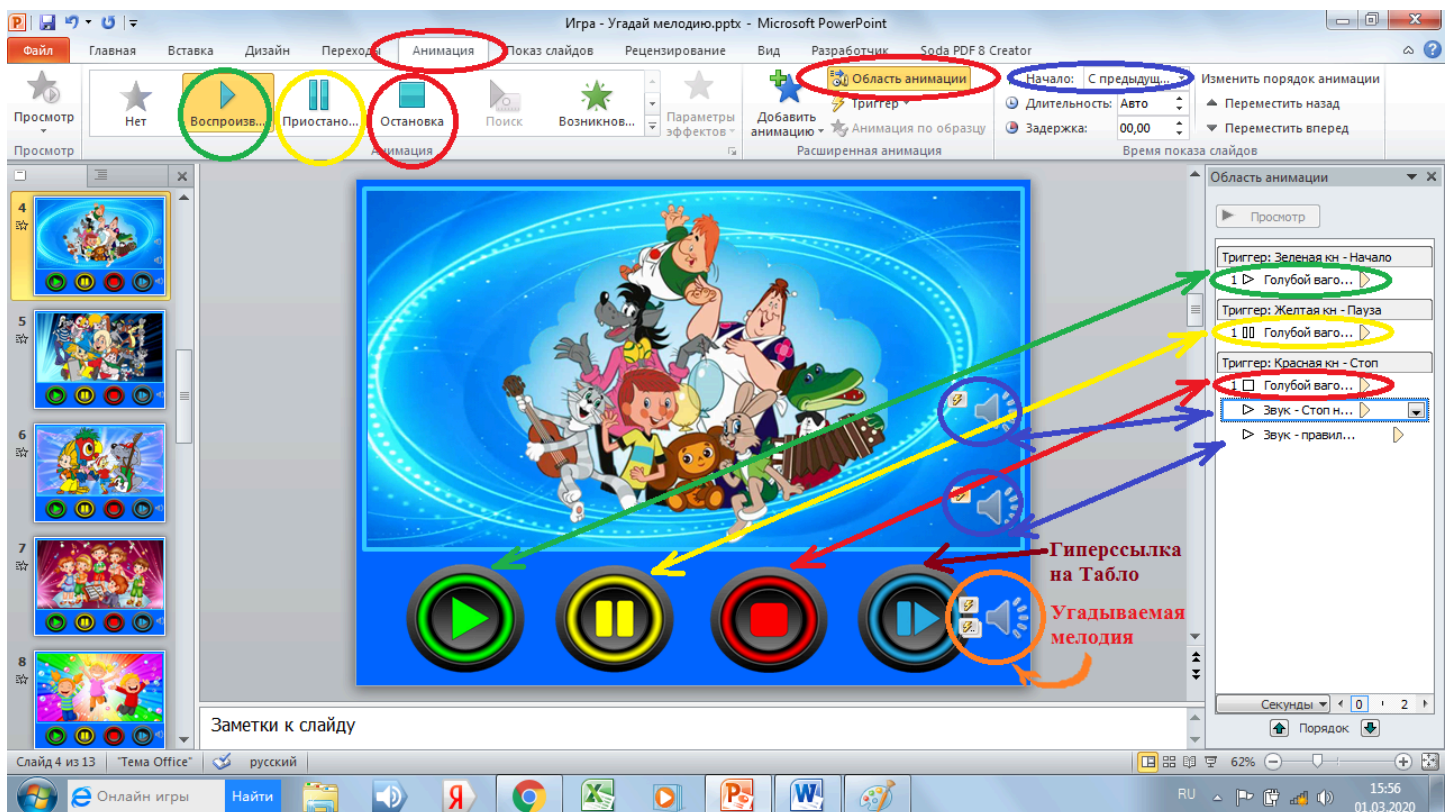
4. Можно добавить для красной кнопки Стоп звук «Стоп на кнопку» и мелодию «Правильно», чтобы при нажатии на красную кнопку, угадываемая мелодия останавливалась, затем воспроизводился звук «Стоп на кнопку» и звучала мелодия «Правильно». Для этого:

- Вставляем на слайд звук «Стоп на кнопку». В области Анимации наше действие отобразится. Выделяем его в области анимации, помещаем его в зону триггера Красная кнопка Стоп под угадываемую мелодию с маленьким квадратиком. Выставляем на звук «Стоп на кнопку» - **С предыдущим**.
- Затем вставляем на слайд мелодию «Правильно». В области Анимации наше действие отобразится. Выделяем его в области анимации, помещаем в зону триггера красной кнопки Стоп под звук «Стоп на кнопку», выставляем – **С предыдущим** и даем задержку 01,50 (задержку можно не выставлять).

Угадываемая мелодия остановится при нажатии на Стоп, прозвучит звук «Стоп на кнопку» и после него заиграет мелодия «Правильно».

На Синюю кнопку  устанавливаем гиперссылку, возвращающую нас к Табло.

Когда мелодия угадана, нажимаем на Синюю кнопку .



(которые нужно угадать) на других слайдах.



Теперь игра «Угадай мелодию» готова.

По желанию Вы можете расширить игру, вставив в нее отборочные туры и супер игру.

Не перегружайте игру дополнительными отвлекающими звуковыми эффектами.

Оформляйте в едином стиле.

Важные советы еще раз:

□ После создания игровой презентации отмените переход от слайда к слайду по щелчку, чтобы случайный щелчок мимо не увел со слайда!

□ Сохраняйте презентацию после каждого изменения, внесенных вами при её создании.

□ Сохраняем работу: Сохранить как... Презентация PowerPoint (*.pptx)

И с помощью Microsoft Office, выбрав пункт *Опубликовать*, используем команду *Подготовить для компакт-диска*.

□ В одну папку помещаем игровую презентацию, звуковые файлы и т.д.

**Алгоритм оформления слайдов,
создания управляющих активных кнопок**

в Игре «Угадай мелодию»

идентичен Алгоритму оформления и создания игры

«Своя игра».

Для вас!

Кликаая в примерной игровой презентации «Угадай мелодию»

НЕ в режиме демонстрации

поочередно на объекты на слайдах и на строчки

в Области анимации и Области выделения

вы увидите их соответствие и порядок анимации.

