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 ребятишки 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	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.

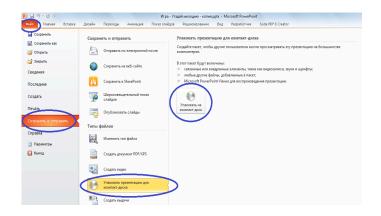
100% гарантии, что звук в формате *.mp3, *.wma, *.mid или ещё в каком другом формате, будет воспроизведен на другом компьютере, нет.

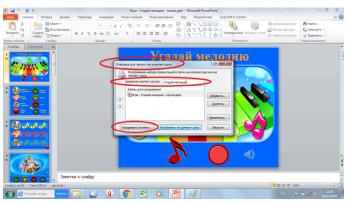
Для того чтобы перенести презентацию, содержащую звуковой файл, на другой компьютер или переслать по электронной почте нужно скопировать файлы в ту папку, где находится презентация, они будут доступны для приложения Microsoft Office PowerPoint 2007, и приложение PowerPoint сможет обнаружить файлы, когда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

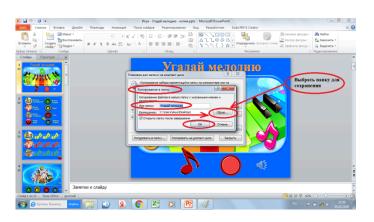
Довольно часто потом необходимо будет вручную обновить все ссылки путем удаления звуковых файлов и повторного их добавления.

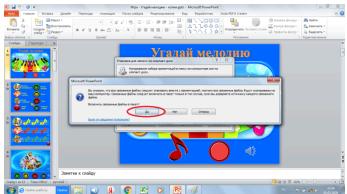
3. Если перемещать файлы с помощью средства **Подготовить для** компакт-диска, ссылки на них будут обновляться автоматически.

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.

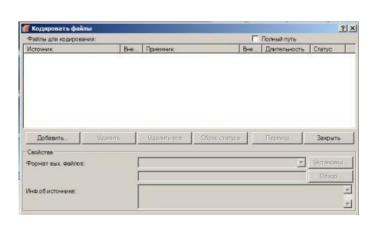
Звук, встроенный с таким расширением, без особых проблем будет воспроизведен на другом компьютере. Недостаток этого формата связан с тем, что звуковые файлы имеют **большой объём**. Презентацию с большим объемом музыкальных файлов перенести на другой компьютер или переслать по электронной почте будет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

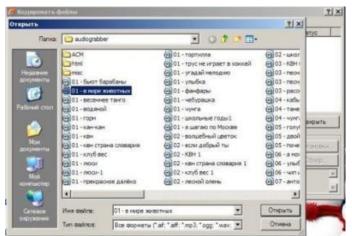
Конвертирование звука mp3 в wav

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**.



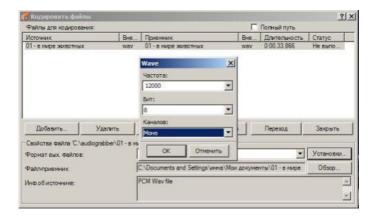
Нажимаете «Добавить» и выбираете мелодию из списка.

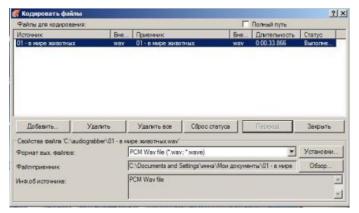




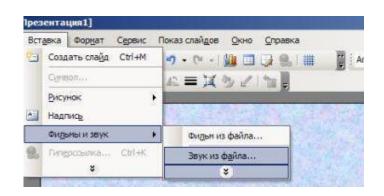
Устанавливаете значения – Частота, Бит, Каналов.

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.

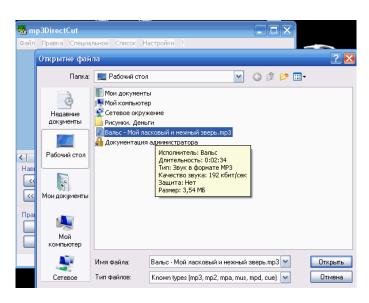
Скачайте и установите программу http://www.uchportal.ru/mp3DC204.exe

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

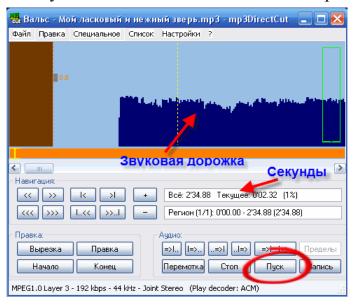
1. Запустите программу.



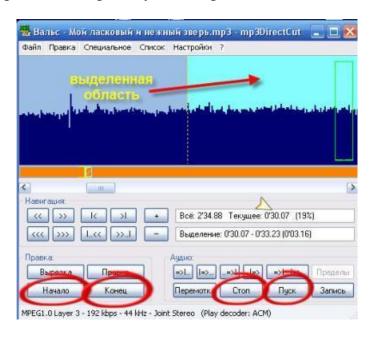
2. С помощью меню **Файл - Открыть** выберите нужный файл mp3 формата на Вашем компьютере.



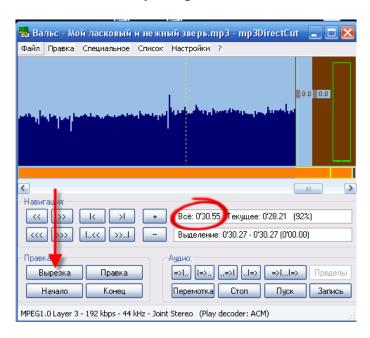
3. В верхней части окна программы появится звуковая дорожка. Допустим, нам нужны первые 30 секунд мелодии. Нажимаем на клавишу **Пуск** и начинаем слушать. Отсчёт секунд идёт в небольшом окошке в середине окна программы.



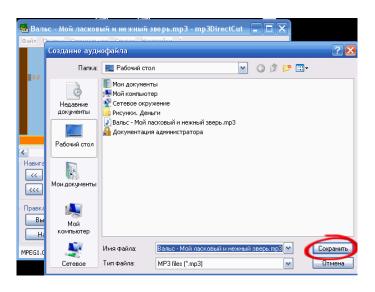
4. Когда наступает нужный момент (30 секунд) нажимаем на кнопку Стоп. И далее жмем на кнопку Начало в левой части окна. Эта кнопка означает, что вы начали выделять фрагмент. Потом можете вручную передвинуть бегунок или дослушать отрывок до нужного места. Нажимаем Стоп и кнопку Конец серым цветом, выделится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

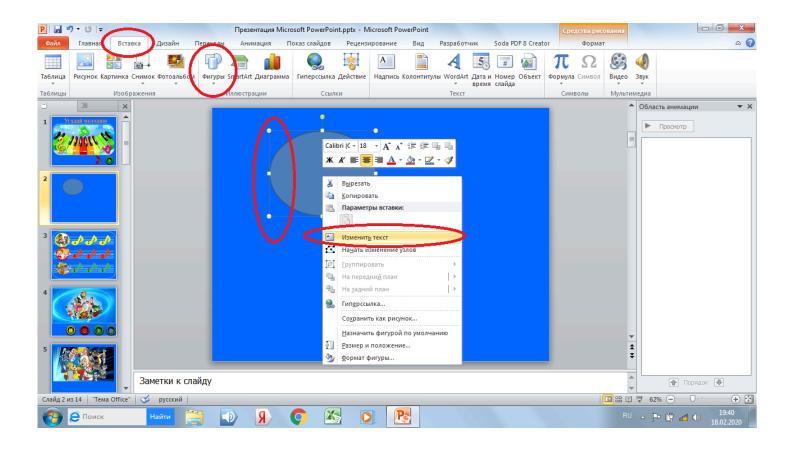
При выборе мелодии мы нажимаем на кнопку или объект. Срабатывает триггер и гиперссылка на слайд с определенной мелодией.

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.

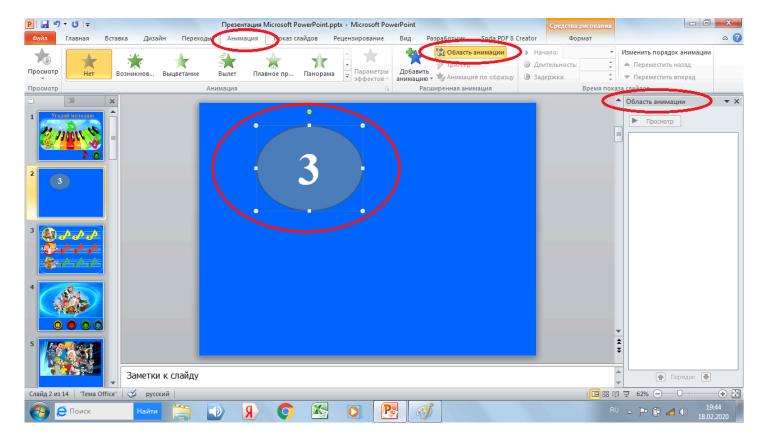


Пишем любой текст или цифру. Текст будет в буквальном смысле вписан в нарисованную фигуру. И Текст и фигура будут работать как одно целое.

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

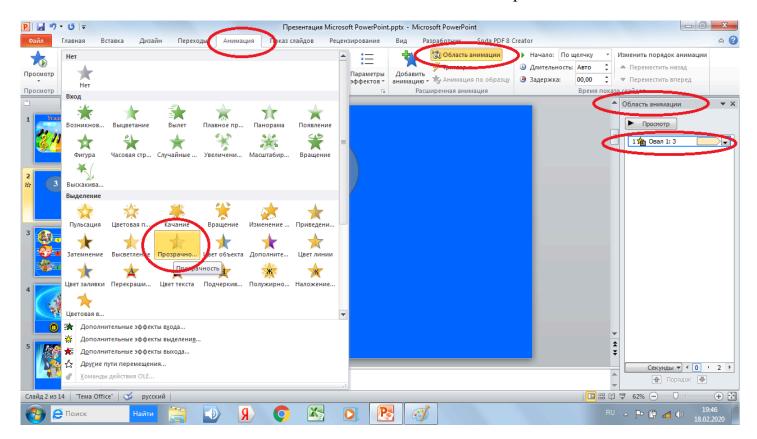
Обязательно открываем Область анимации.

Выделяем фигуру (**ОН ВЫДЕЛЯЕТСЯ ВМЕСТЕ С НАДПИСЬЮ**), назначаем ей анимацию.

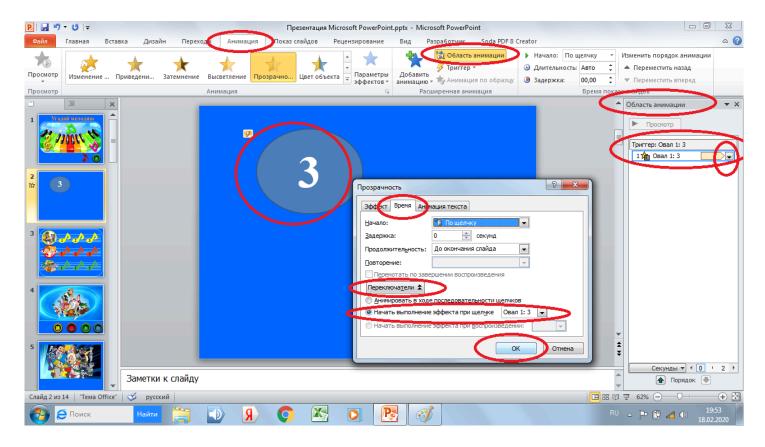


Анимация – Выделение – Прозрачность (или другое выделение).

В Области анимации назначенная нами анимация отобразится.

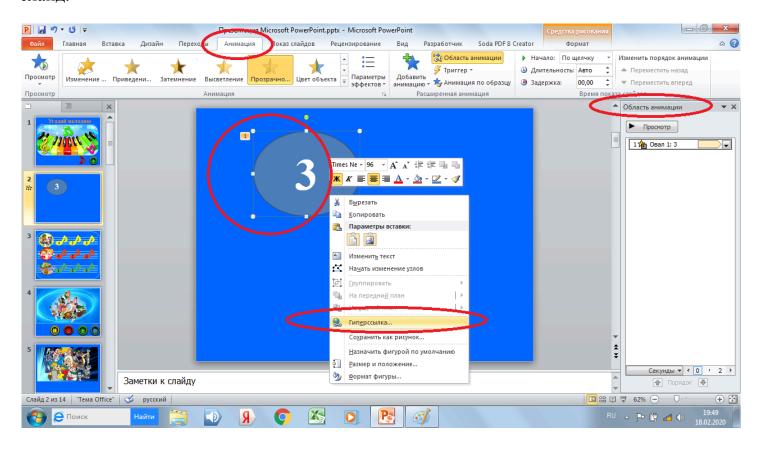


Чтобы наша анимация сработала **По щелчку** на нарисованную фигуру, назначаем ей **триггер**.



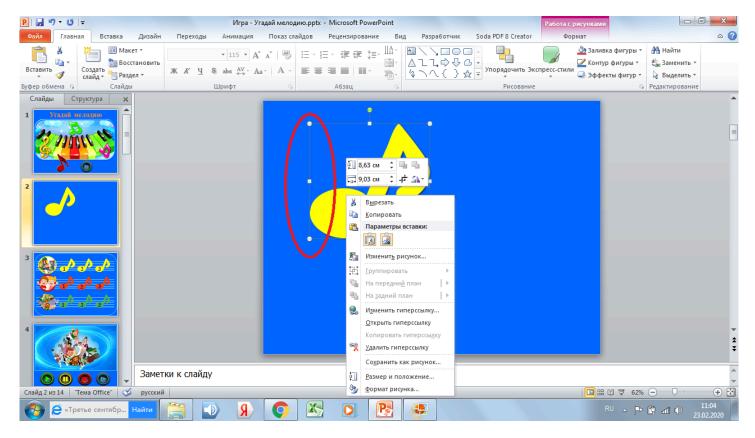
Назначаем гиперссылку нашей нарисованной фигуре.

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

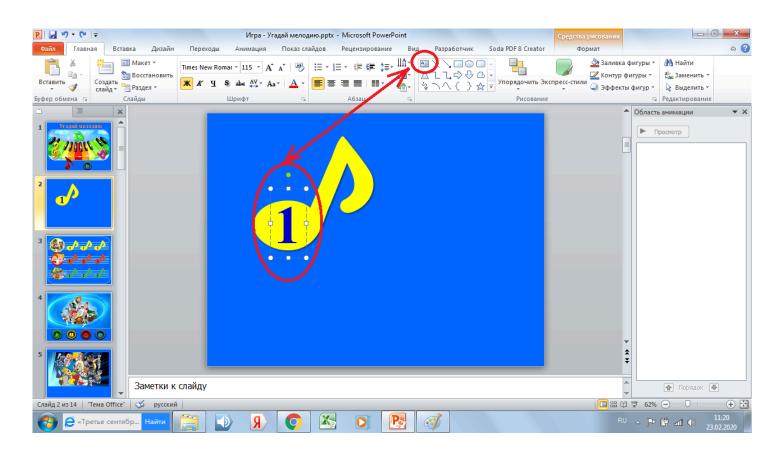


Совсем по-другому ведет себя вставленный Объект.

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

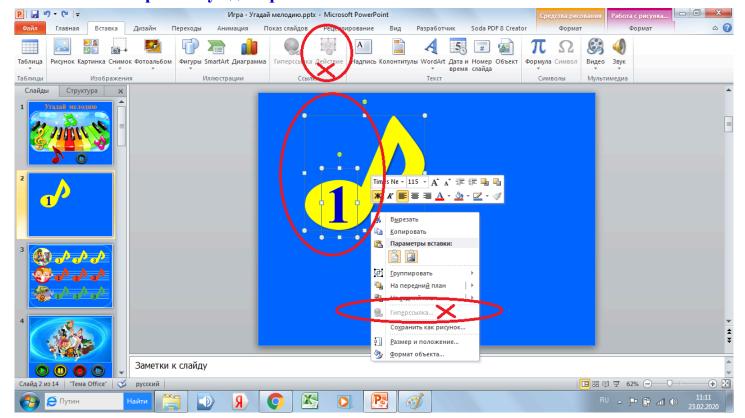


Цифру или текст нужно написать отдельным объектом на слайде.



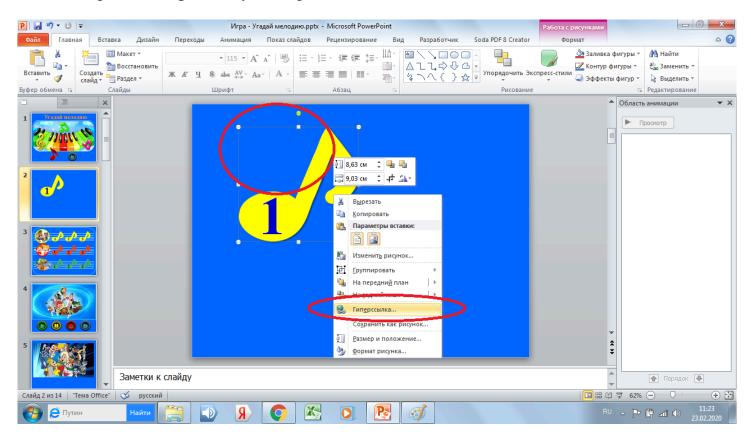
Если выделить надпись и нотку одновременно или сгруппировать их, кликнуть по ним правой кнопкой мыши, то

Гиперссылку одновременно обоим Объектам назначить невозможно.



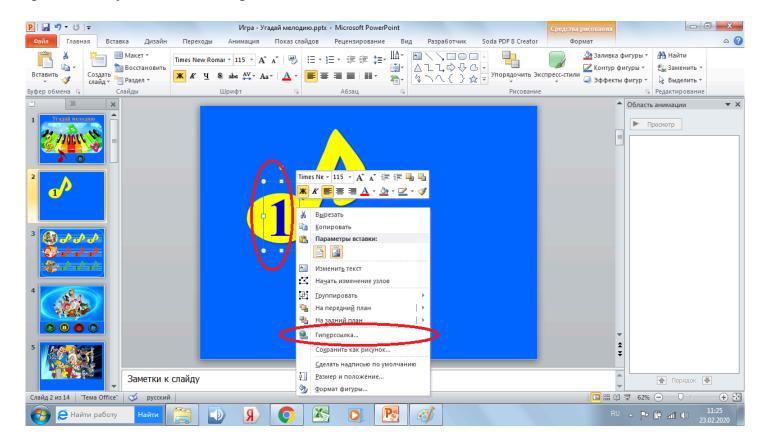
Здесь набираемся терпения и действуем постепенно, но результат того стоит.

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.

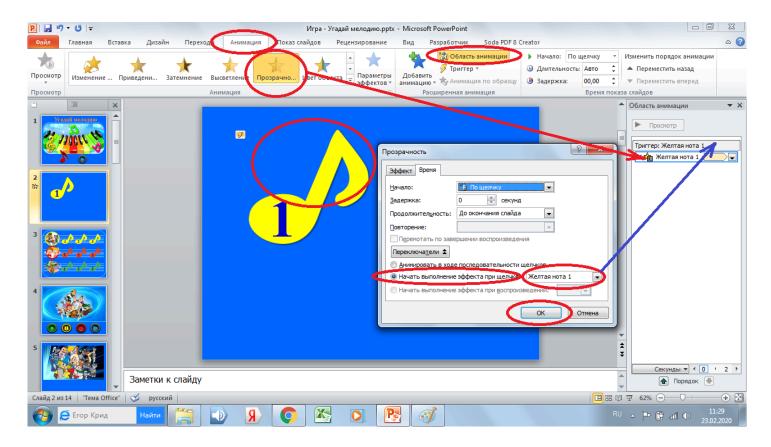
Важно!

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

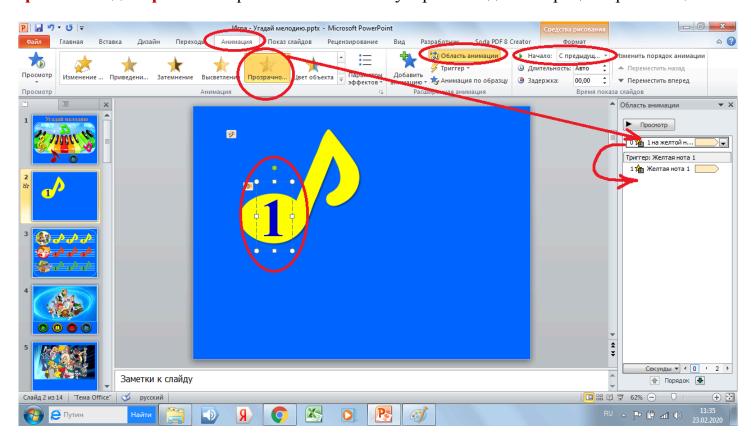
А при нажатии на Надпись выцветала и Надпись и Цифра одновременно.

Предположим, ребенок нажмет на Нотку.

Назначаем триггер Нотке.



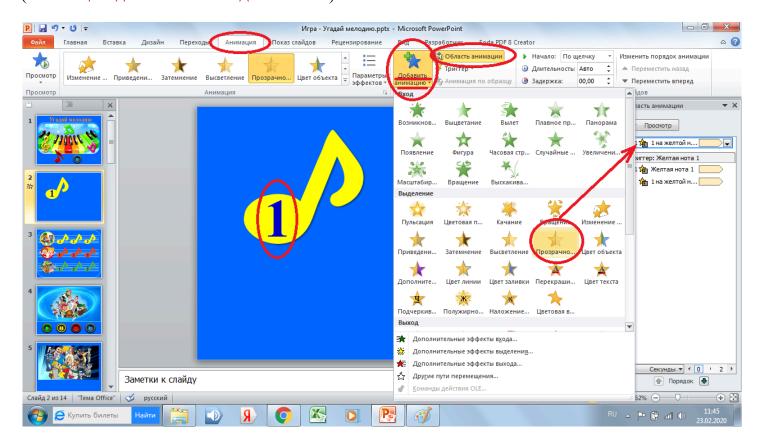
Анимацию Надписи опускаем в зону триггера под анимацию Нотки. Анимацию Надписи определяем - С предыдущим. Теперь анимация и Нотки и Надписи сработает одновременно при нажатии на Нотку в режиме демонстрации презентации.



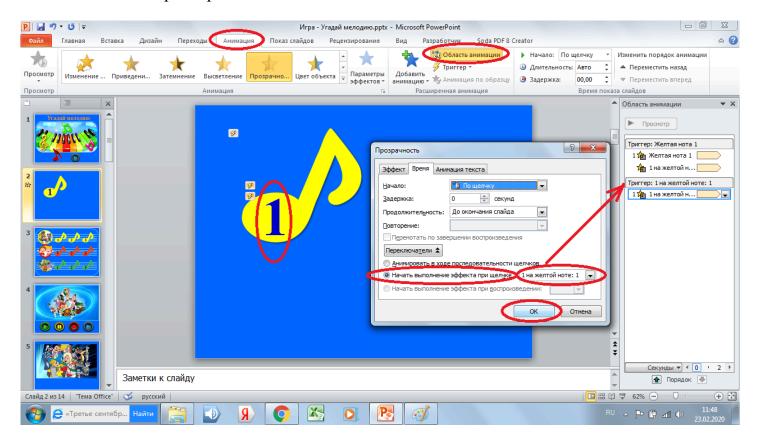
Предположим, ребенок нажмет на Надпись.

Назначаем дополнительную анимацию Надписи.

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



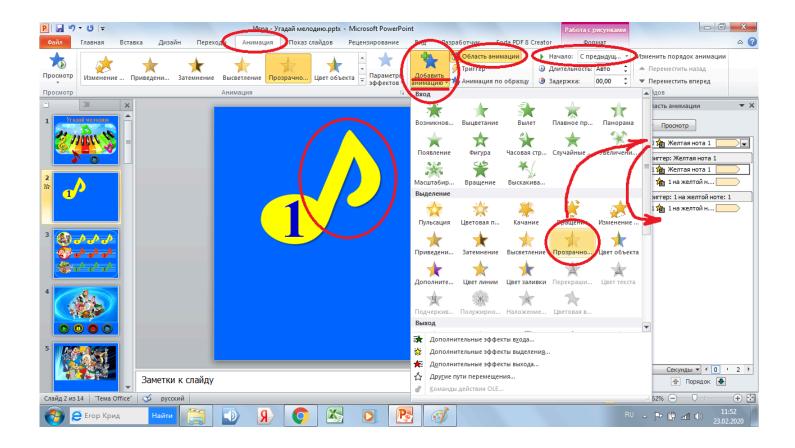
Назначаем триггер для Надписи с добавленной анимацией.



Назначаем дополнительную анимацию Нотке.

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

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



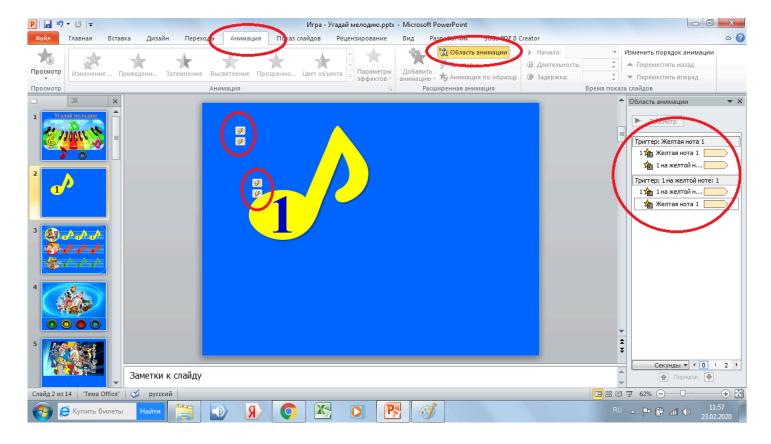
Результат:

При нажатии на Нотку

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

При нажатии на Надпись

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



Оформляем основное табло.

Определяем категории музыкальных или видео фрагментов.

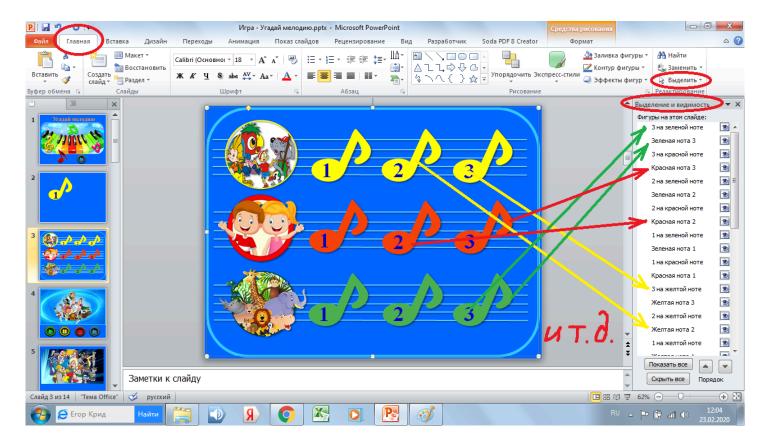
- Узнай музыкальный инструмент по его звучанию.
- Угадай мультфильм по песенке.
- Угадай сказку по песенке героя. И т.д.

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.

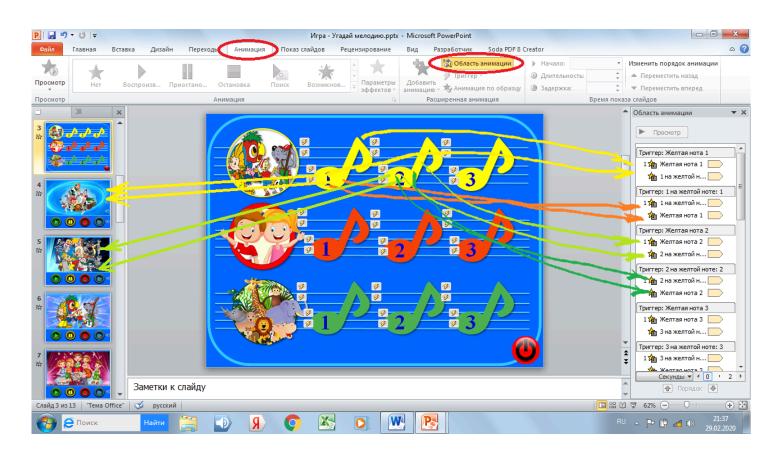
Желтая нота 2 — гиперссылка на **5**-ый слайд — триггер — анимация Прозрачность. **2 на желтой ноте** — гиперссылка на **5**-ый слайд — анимация Прозрачность после Предыдущего.

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.

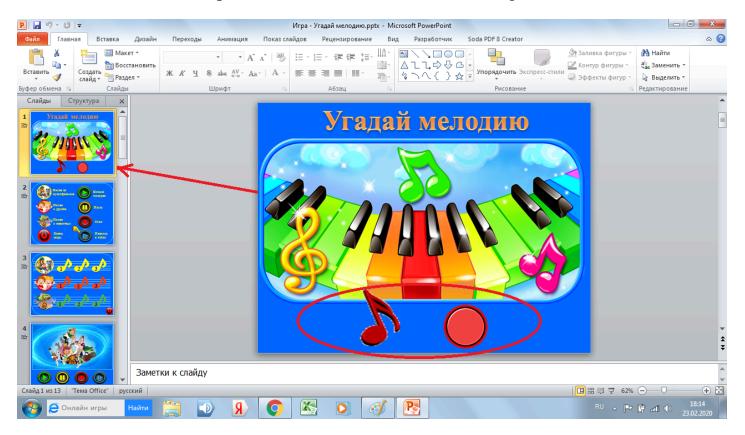


Оформляем слайды, на которые будут вставлены музыкальные файлы.

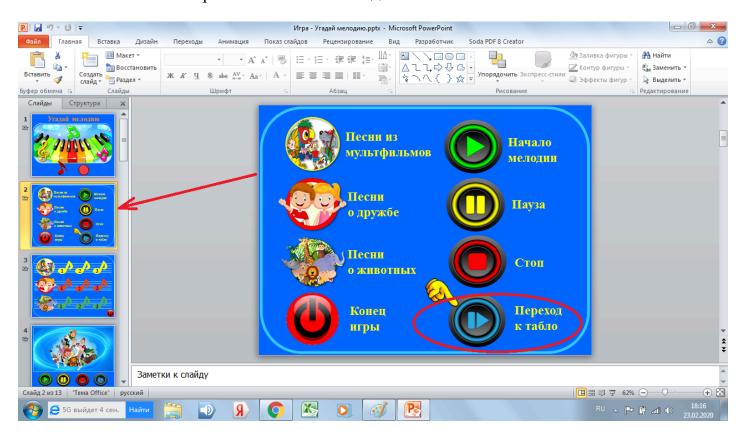
Вставляем по всей презентации объекты Кнопки (или рисуем их сами) и делаем их активными.

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.



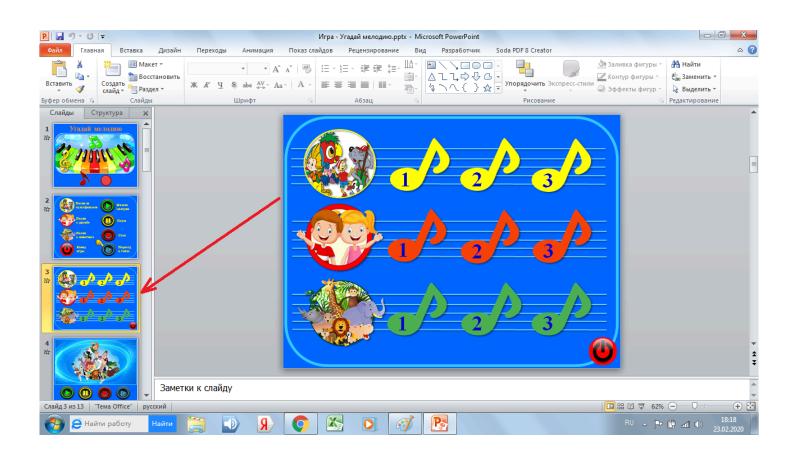
3-ий слайд - Табло или Игровое поле.

Мы уже разобрали, как работают ноты.

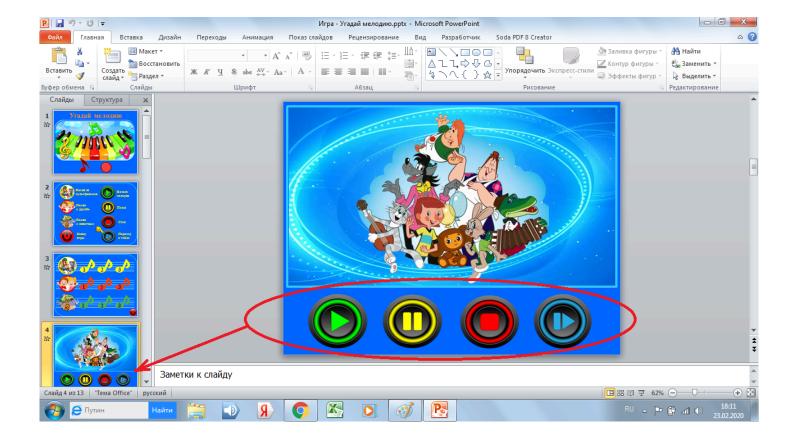
На 3-ем слайде значки, обозначающие категорию можно сделать активными, установив на них гиперссылки например на видео файлы — как поощрение за угаданные все ноты в категории. В таком случае видео файлы в презентацию не вставлять (они имеют большой объем), а поместить их в папку с презентацией или указать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

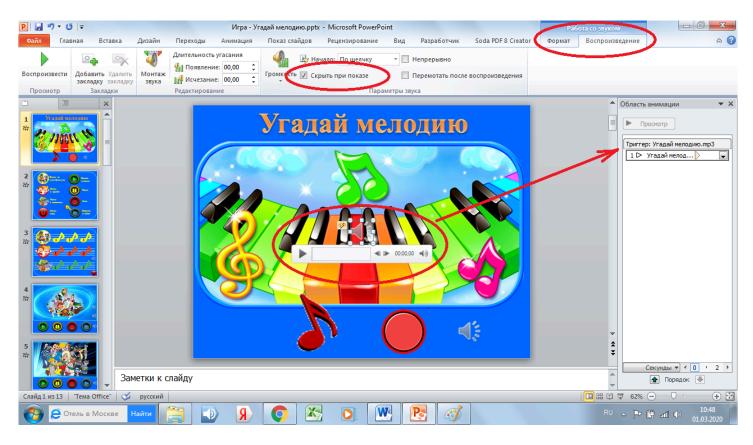


Кнопки **Начало, Пауза, Стоп, Переход к табло** помещаем на слайды, где будут звучать мелодии, которые надо угадать.



Начинаем работать с музыкальными файлами.

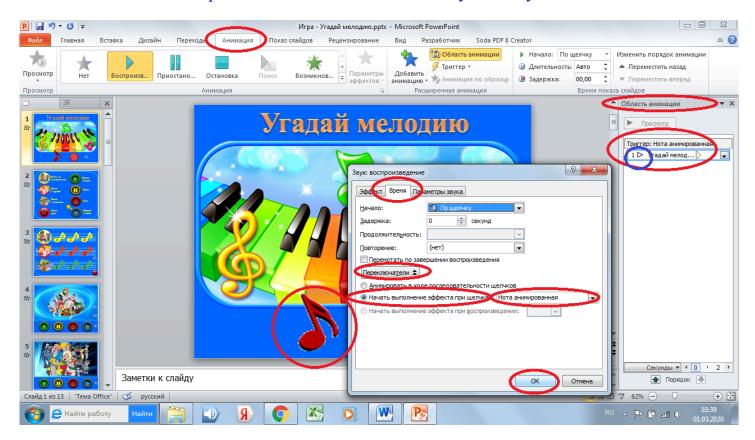
На 1-ый слайд вставляем звуковой файл «Угадай мелодию» - Вставка — Звук — Звук из файла — выбираем мелодию — ОК. Звук вставится и будет активен при нажатии на него.



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.

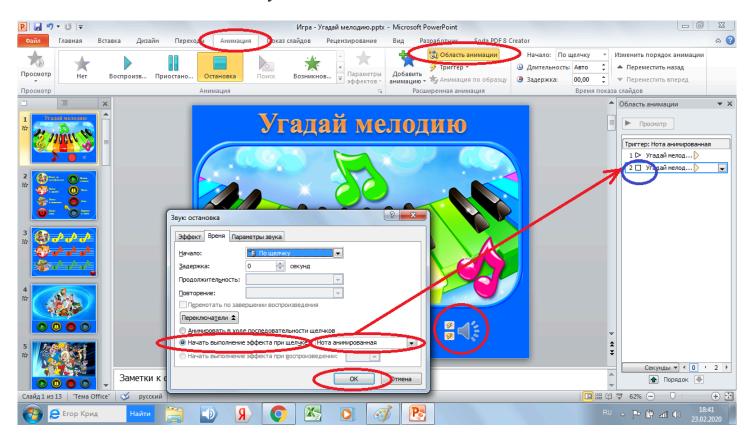


В режиме демонстрации презентации возникает необходимость остановить мелодию. Для этого выделяем вставленный звуковой файл — Анимация — Добавить анимацию — выбираем значок Остановка мелодии. В области Анимации наше действие отобразится с маленьким квадратиком.

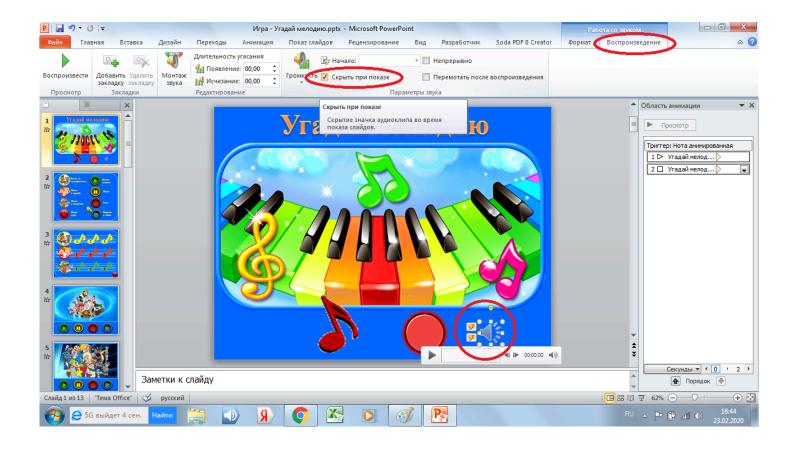
В режиме демонстрации при первом нажатии на Ноту мелодия начнет воспроизводиться. При повторном нажатии на Ноту мелодия остановится. При последующем нажатии на Ноту мелодия начнет звучать заново. И т. д.



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.
- Если ответ прозвучал не верный, то вновь нажимаем на Паузу имелодия 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

устанавливаем гиперссылку, возвращающую нас к Табло.

Когда мелодия угадана, нажимаем на Синюю кнопку



Повторяем Алгоритм работы со всеми звуковыми файлами (которые нужно угадать) на других слайдах.

На слайде с Табло устанавливаем кнопку **С** Конец игры. Выставляем на нее гиперссылку на последний слайд.

На последний слайд вставляем звуковой файл «Угадай мелодию» - Вставка — Звук — Звук из файла — выбираем мелодию — ОК. Звук вставится. В Области Анимации он отобразится. Убираем триггер, который программа установила на него, и выставляем Начало — С предыдущим. Мелодия начнет воспроизводиться автоматически с переходом на последний слайд.

Чтобы остановить мелодию выделяем вставленный звуковой файл — **Анимация** — **Добавить анимацию** — **выбираем значок Остановка мелодии**. В области Анимации наше действие отобразится с маленьким квадратиком.

Щелкаем по нему в области анимации, в выпадающем окне выбираем **Время** — **Переключатели** — **Начать выполнение при щелчке** — **выбираем Нота анимированная**. Мы выставили триггер. Мелодия остановится при нажатии на Ноту.

В режиме демонстрации мелодия начнет воспроизводиться автоматически. При нажатии на Ноту мелодия остановится.

Вставляем на слайд значок Завершить показ – Вставка – Действие – Перейти по гиперссылке – Завершить показ – ОК.



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:

щелчку, чтобы случайный щелчок мимо не увел со слайда!
Сохраняйте презентацию после каждых изменений, внесенных вами при ессоздании.
Сохраняем работу: Сохранить как Презентация PowerPoint (*.pptx) омощью Microsoft Office, выбрав пункт <i>Опубликовать</i> , используем команду <i>Подготовить для компакт-диска</i> .

Алгоритм оформления слайдов,

создания управляющих активных кнопок

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

в Игре «Угадай мелодию»

идентичен Алгоритму оформления и создания игры

«Своя игра».

Для вас!

Кликая 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.