

**МКУК «Мошковская районная ЦБС»
Мошковская центральная библиотека
Информационный отдел**

**Методические рекомендации
по созданию интерактивной презентации
«Своя игра» в программе PowerPoint 2007.**



Мошково 2017

Предлагаем вашему вниманию методические рекомендации по созданию интерактивной презентации по типу «Своя игра» в программе PowerPoint 2007.

Игра по типу «Своей игры» – игра, включающая разные по сложности вопросы, скомпонованные по нескольким темам (областям знаний).

Принцип «Своей игры» заключается в том, что вопросы в каждой теме варьируются по сложности от 10 до 40-50 баллов, и при удачном ответе на вопрос команда зарабатывает баллы согласно стоимости вопроса, при неверном ответе – лишается этого же количества баллов. У команды, воздержавшейся от ответа, баллы не вычитаются.

Правила игры просты: для игры готовится таблица в программе Microsoft Office Power Point с 3-4 темами, в каждой теме – 4-5 вопросов сложностью от 10 до 40-50 баллов.

Команды выбирают вопросы и отвечают на них по очереди. Первой на вопрос всегда отвечает команда, которая его выбрала, но игроки других команд имеют право поднять руку, если знают правильный ответ. Если выбравшая вопрос команда отвечает неправильно или воздерживается, на вопрос отвечает команда, поднявшая руку первой. Порядок очереди при этом сохраняется, независимо от того, какая команда в итоге ответила на вопрос. При ответе не на свой вопрос команда может, как приобрести баллы, так и лишиться их.

В течение игры ведущий подсчитывает набранные командами баллы. После подведения итогов набранные командами баллы конвертируются в общую систему баллов – от 1 до 4 (если команд 3, то от 1 до 3) по следующему принципу: наибольшее набранное количество баллов приравнивается к 4, наименьшее – к 1. Об этом стоит сказать заранее, перед началом интеллектуальной игры!

Как составлять вопросы игры. Первое, о чем следует помнить – это соблюдение баланса игры при составлении вопросов. Вопросы должны заметно, а не только номинально, отличаться по сложности не только в пределах одной темы (от 10 до 50 баллов), но и между темами. Это означает, что все вопросы, к примеру, на 30 баллов во всех темах данной игры должны иметь одинаковую сложность. Чтобы соблюсти этот баланс, нужно:

1. Четко понимать целевую аудиторию игры.
2. Разбираться в теме.
3. Уметь составлять вопросы разной сложности, используя один и тот же факт.

Целевая аудитория.

Чем точнее вы знаете ее уровень знаний и кругозор, тем вероятнее игра пройдет «на ура», и не возникнет ситуаций, когда участники проходят 20-минутную игру за 10 минут или не могут ответить на половину вопросов.

Иногда приходится подстраивать готовую «Свою игру» под определенную группу игроков, уменьшая количество вопросов или меняя их сложность, чтобы игра стала доступной для более младшего возраста или уложилась в сжатые временные рамки.

Хорошее знание темы.

Конечно, библиотекарь не обязан быть ходячей энциклопедией и знать всё на свете, но, составляя игру, стоит ориентироваться и на книги, и всегда проверять факты с помощью интернета.

Каждый ваш вопрос должен быть проверен на соответствие фактам, и, если присутствующие запросят по нему дополнительную информацию, вы всегда должны быть готовы ее дать или посоветовать соответствующую книгу. Также хорошая ориентация в теме дает вам преимущество для развития нижеследующего навыка. Умение составлять вопросы разной сложности, используя один и тот же факт. Это умение пригодится и для составления вопросов игры, и для их последующей модификации к другой целевой аудитории.

На что следует обратить внимание при составлении вопросов. Наша игра отличается от телевизионной «Своей игры» тем, что ее вопросы ориентированы не на эрудицию. Задача игры – не проверить знания игроков, а познакомить их с чем-то интересным, побудить их узнать об этом побольше. Поэтому в каждом вопросе игры должны быть подсказка и дополнительная информация. В идеале, команда должна ответить на вопрос, используя эрудицию и логику.

Не стоит делать ответом на вопрос малоизвестный факт – такой вопрос способен проверить только эрудицию, и для большинства ребят в нем мало пользы. Лучше вставить малоизвестный, но интересный факт в текст вопроса, а ответом сделать что-то более знакомое. К примеру, если мы просто спросим у молодых людей, кто автор книги «На берегах Невы» о поэтах Серебряного века, мы не дождемся от них ответа, и они тут же забудут об этой книге. А если мы попробуем обыграть похожие названия книг И. Одоевцевой, получится хороший вопрос, на который с помощью логики способен ответить даже не слишком начитанный семиклассник.

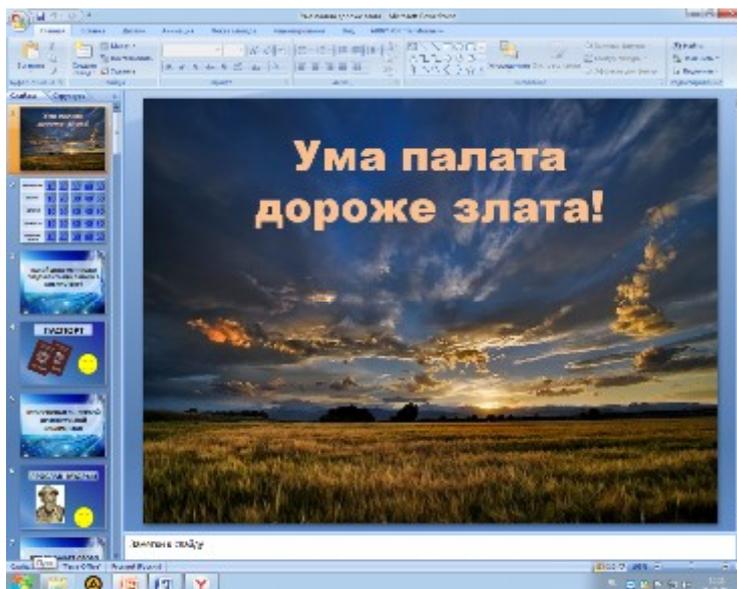
Разнообразить игру можно также с помощью вопросов с использованием фотографий и музыки. Фотографии в вопросах можно использовать в качестве



подсказки при определении памятника, архитектурной достопримечательности. При этом большинство ответов иллюстрируются фотографиями всегда.

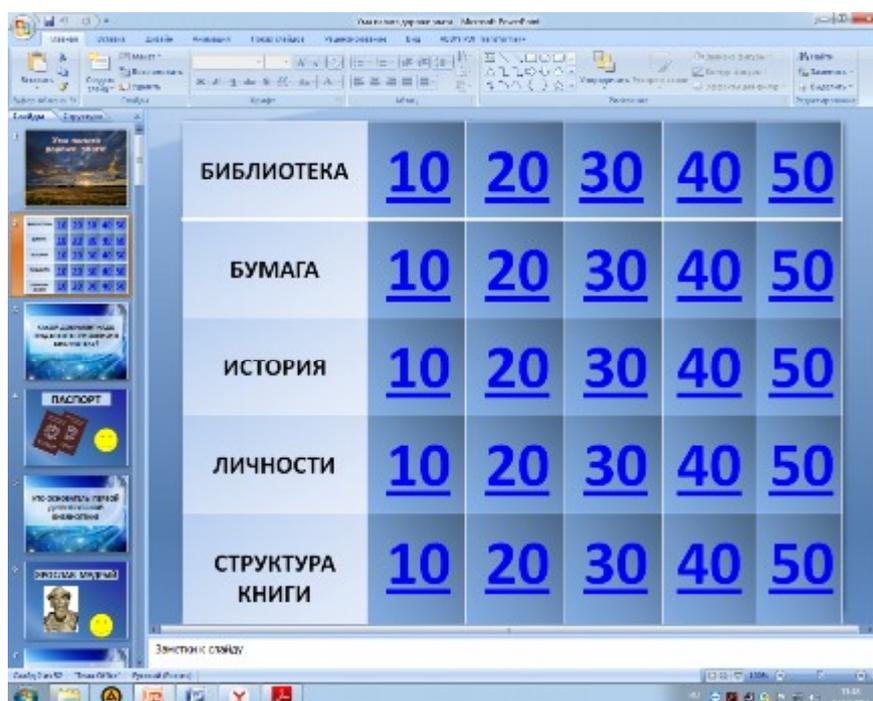
Как создавать игру в программе Microsoft Office Power Point 2007.

1. Выберите тему вашей игры. Для создания интерактивной игры, если нужно, подберите соответствующие иллюстрации и сохраните их в папке, созданной на компьютере.
2. Откройте программу **Microsoft Office PowerPoint** на компьютере.
3. Выберите фон вашей презентации, создайте первый слайд – титульный.



4. Создайте второй слайд. На нем вам предстоит создать табло для игры (6 столбцов, 5 строк) – главный объект презентации.

На рисунке видно, как размещены в таблице темы и баллы разной величины.



Баллы вставляются в таблицу с помощью вкладки **Вставка – Фигуры – Надпись**, размер шрифта – 70, или просто набираются цифрами, как обычный текст.

Каждый квадратик с цифрами баллов должен занимать собой чуть меньше своей клеточки, чтобы вы не промахивались в режиме просмотра при ведении игры. После того, как таблица готова, вы создаете слайды с вопросами и ответами, размещая вопросы в той же последовательности, что и в таблице (сначала первая тема с вопросами и ответами от 10 до 50, затем вторая, и так далее).

Вопросы пишутся крупным шрифтом, размером от 32 до 50, в зависимости от длины вопроса. В процессе игры вопросы зачитываются ведущим вслух с экрана. Если у ведущего плохое зрение, ему стоит распечатать для себя список вопросов и зачитывать с листа. Слайд с ответом всегда размещается после слайда со своим вопросом.

Когда все слайды готовы, приступаем к созданию гиперссылок.

Для создания игры нужно уметь работать с гиперссылкой.

Гиперссылка всегда привязана к какому-то конкретному объекту и работает так же, как ссылка в интернете, перенося с одного слайда на другой. Первой создается гиперссылка, возвращающая с ответа назад к таблице. Для этого на слайд 4, где находится ответ на вопрос первой темы на 10 баллов, вставляется объект – фигура или картинка. Его размер должен быть таким, чтобы вы не могли промахнуться, возвращаясь назад к таблице. Затем мы выделяем объект, переходим на вкладку **Вставка – Гиперссылка**, и выбираем в открывшемся окошке **«Вставка гиперссылки»** вкладку **«Связать с: местом в документе»**. В списке **«Заголовки слайдов»** выделите слайд 2, где размещена ваша таблица, и нажмите ОК.

Теперь при нажатии на этот объект в режиме просмотра вы перейдете на страницу с таблицей. Скопируйте объект с гиперссылкой и вставьте в каждый слайд с ответом на вопрос.

Гиперссылки на страницы вопросов в таблице создаются точно так же. Выделяйте поочередно каждую цифру баллов и связывайте ее гиперссылкой со слайдом соответствующего вопроса. Например: тема «Бумага», 30 баллов – выделяете цифру 30, переходите к окошку «Вставка гиперссылки» и ищите в списке «Заголовки слайдов» номер слайда, соответствующий этому вопросу. После того, как все гиперссылки будут созданы, проверьте в режиме просмотра их работу.

Иногда гиперссылка на каком-либо слайде не работает, и в окне «Вставка гиперссылки» не отображается «Просмотр слайда». Это бывает, когда в списке «Выберите место в документе» названием вопроса становится текст слайда. Временно вырежьте текст слайда, поставьте гиперссылку на пустой слайд, а после того, как она заработает, вставьте текст обратно.

После того, как гиперссылки готовы и проверены, можно вставить в слайды с ответами картинки-иллюстрации. Они бывают, необходимы не везде, но для наглядности лучше проиллюстрировать каждый ответ. Фон для вопросов и ответов желательно тоже подобрать самим, откажитесь от стандартного оформления, чтобы у вашей игры было свое уникальное «лицо».

Обычно в процессе игры номера сыгранных вопросов, на которых стоят гиперссылки, меняют свой цвет, и сразу видно, какие вопросы уже были открыты и какие остались. Но случается, что на некоторых компьютерах вопросы цвет не меняют. Во избежание неловкости и заминки подготавливайте к каждой игре печатную версию таблицы с вопросами и всегда проверяйте, как идет игра на предоставленном компьютере.

Надеемся, что рекомендации будут полезны и помогут создать игру по любой теме.

Желаем творческих успехов!



633131, Новосибирская область,

р. п. Мошково, ул. Пушкина, 9

Тел.: 8(383-48) 21-728

E-mail: libmsh@mail.ru

Сайт: libmoshkovo.ru

Группа ВКонтакте: vk.com/bib_moshkovo