***Мастер класс «Создание интерактивной игры в PowerPoint»***

  Предлагаю вашему вниманию мастер класс по созданию интерактивной игры по типу «Своя игра» в программе PowerPoint. Данный материал будет полезен педагогам дошкольных учреждений. Задания подобного рода можно использовать для викторин любой тематики.

**Цель:** создание интерактивной презентации «Своя игра» в программе PowerPoint
**Задача:**
- ознакомить с технологией создания интерактивной презентации «Своя игра» в Microsoft PowerPoint

**Ход работы:**

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 нём вам предстоит создать табло для игры. Для его создания на вкладке Главная в окне Слайды выберите Создать слайд, и выберите Пустой слайд.
5. Табло игры будет состоять из фигур, которую вы можете выбрать по желанию. Для этого перейдите на вкладку Вставка, окне Иллюстрации  выберите Фигуры – Шестиугольник(или любую другую фигуру)
После нажатия на Шестиугольник исчезает окно с обозначением фигур, появляется знак «+». Нажав им в любом месте на слайде, мы увидим, что появилась данная фигура.
6. Нажмите на фигуру правой кнопкой мыши, и в появившемся окне воспользуйтесь командой Размер и положение.
7. В появившемся новом окне увеличьте размер фигуры, изменив Высоту и Ширину.
8. В этом же окне выберите Положение и измените расположение фигуры на слайде По горизонтали и По вертикали.
9. Кликните по шестиугольнику правой кнопкой мыши и в появившемся окне выберите Изменить текст.
10. Напечатайте нужный текст. Измените цвет текста, шрифт, размер шрифта.
11. В Средствах рисования выберите Заливку фигуры и Контур фигуры.
12. Выполните шаги пункта 5, выбрав в фигурах шестиугольник, вставьте фигуру и снова воспользовавшись командой Размер и положение выберите Положение и переместите данную фигуру, расположив ее рядом с предыдущей.
13. Выполните шаги пунктов 9, 10, 11. Напечатайте в фигуре цифру 5.

14. Выделив фигуру с цифрой 5, скопируйте ее и вставьте четыре раза.
15. Переместите все вставленные фигуры на одну линию с предыдущими при помощи команды Размер и положение.
16. Нажмите и удерживайте клавишу **Shift**, выделите все объекты, затем копируйте и вставьте 1 раз.
17. Все вместе объекты расположите по вертикали (используйте команду Размер и положение).
18. Чтобы расположить их по горизонтали, нужно выделять и работать с каждой фигурой по отдельности.
19. Измените заливку фигур, выполняя шаги пункта 11.
20. Перейдите на вставку Главная и нажмите Вставить еще раз.
21. У вас снова объекты появятся на слайде.
22. Выполните шаги пунктов 17, 18 и 19, только слово написанное в фигуре замените другим словом.
Так добавьте необходимое число рубрик и воспросов.
23. Создайте еще 20 слайдов (с 3 по 22), выбирая Два объекта.
24. Перейдите на второй слайд. Выделив цифру 5 в категории «бактерии», перейдите на вкладку Вставка и в окне Связи нажмите Гиперссылка.
25. В появившемся окне Вставка гиперссылки выберите Связать с: далее Местом в документе и затем Слайд 3, затем нажмите ОК.
У вас цифра стала подчеркнутой, это означает, что вы настроили гиперссылку. Во время демонстрации презентации при нажатии на нее осуществится переход на 3 слайд.
26. Выполняя шаги пунктов 24, 25 настройте гиперссылки для остальных числовых данных в этой категории. Только гиперссылку числа 10 настройте на 4 слайд, числа 15- на 5 слайд, числа 20 – на 6 слайд, числа 25-на 7 слайд.
27. Выполняя шаги пунктов 24, 25 выполните настройки гиперссылок для последующих категорий.

28. Перейдите на 3 слайд. На вкладке Вставка в окне Иллюстрации выберите в Фигурах Управляющую кнопку: возврат.
29. При нажатии на данную управляющую кнопку появится знак «плюс», нажав им в любом месте на слайде, появится управляющая кнопка и окно Настройки действий.
30. Нажмите Вниз, выберите Слайд, в появившемся новом окне настройте гиперссылку на слайд 2, затем нажмите ОК.
31. В окне Настройки действий появится запись Слайд 2, нажмите ОК.
32. Расположите управляющую кнопку в левом верхнем углу слайда, уменьшите ее размер. Скопируйте ее.
33. Перейдите на 4 слайд, нажмите Вставка. Данная управляющая кнопка появится на слайде. *Вам уже не нужно настраивать или изменять гиперссылку, т. к. она настроена автоматически на возврат на 2 слайд.*
34. Переходя на последующие слайды, нажимайте на Вставку, таким образом, управляющая кнопка будет расположена на всех слайдах.
35. Возвращаемся на второй слайд. Нам нужно теперь настроить анимацию и триггеры на шестиугольниках с числами, чтобы во время игры при нажатии на число изменялся цвет фигуры. Кликните по первому шестиугольнику, перейдите на вкладку Анимация, в Настройках анимации Добавьте эффект выделения Перекрашивание, выберите цвет.
36. Нажав Вниз в области задач эффекта, выберите параметр Время
37. В появившемся окне нажмите Переключатели, затем Начать выполнение эффекта при щелчке, нажмите Вниз, выберите нужную настройку, затем нажмите ОК.
**Обратите внимание при выборе настройки триггеров:**
38. Точно таким же образом настройте анимацию и триггеры на следующих фигурах с числами.
Только настраивайте триггеры, выбирая другую фигуру.
39. На слайдах с 3 по 22 в блоке Заголовок слайда напечатайте вопросы к игре.
40. После того, как напечатаете текст на третьем слайде, в правом блоке Текст слайда можно вставить иллюстрацию – отгадку, в левом блоке напечатайте сам текст отгадки.
41. На вкладке Вставка в окне Текст воспользуйтесь шрифтом **WordArt**. Напечатайте слово **ответ**.
42. Выделив иллюстрацию, настройте анимацию Входа. Затем настройте анимацию Входа для текста - отгадки, выберите начало С предыдущим. Настройте триггеры, выбрав объект Прямоугольник: ответ
41. Ту же работу (шаги пунктов 38-40) проделайте на слайдах 4-22.
Наша интерактивная игра готова.
**Благодарю за внимание! Желаю успехов!**