

Романова Светлана Ивановна

педагог дополнительного образования

МБОУ «СОШ №54

с углубленным изучением отдельных предметов»

г. Чебоксары, Чувашская Республика

**МАСТЕР-КЛАСС «ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТРИГГЕРОВ ПРИ СОЗДАНИИ
ИНТЕРАКТИВНОЙ ИГРЫ В ПРОГРАММЕ POWERPOINT»
(ИЗ ОПЫТА РАБОТЫ)**

Аннотация: в статье раскрывается опыт создания с обучающимися 6–7 классов интерактивной игры в программе PowerPoint на занятиях учебной лаборатории «В мире мультимедиа» в рамках внеурочной деятельности.

Ключевые слова: внеурочная деятельность, PowerPoint, мультимедийная презентация, интерактивная игра, триггер.

Наши дети практически с рождения окружены различными электронно-цифровыми гаджетами дома, школьная инфраструктура также постоянно пополняется всевозможными средствами ИКТ. Сегодня школьников не удивишь ни интерактивной доской, ни электронным микроскопом, ни другими наисовременнейшими устройствами, не говоря уже о компьютерных мультимедийных комплексах, которые сейчас можно встретить почти в каждом классе и которые могли вызвать бурю восторга еще несколько лет назад. Поэтому неудивительно, что современный ребенок быстро становится активным пользователем любого «навороченного» смартфона, с легкостью осваивает виртуальное пространство, ведь все это для него – «естественная среда обитания».

Между тем и родители, и учителя, и психологи вынуждены констатировать, что большинство этих навыков носит поверхностный характер и имеет ярко выраженную потребительскую направленность. Это, в свою очередь, может привести не только к позитивным, но и порой к разрушительным последствиям в становлении личности ребенка. Поэтому перед школой стоит непростая задача: в

процессе формирования ИКТ-компетенций школьников перевести вектор умений и навыков с направления потребительства в сторону созидания и творчества.

В нашей школе, МБОУ «СОШ №54» г. Чебоксары, во исполнение реализации ФГОС ООО в рамках внеурочной деятельности для обучающихся 6–7 классов создана учебная лаборатория «В мире мультимедиа». Курс направлен на более углубленное изучение программ пакета Microsoft Office, таких как Word, Excel, PowerPoint и Publisher.

Как правило, сегодня большинство выпускников начальной школы уже в состоянии набрать на компьютере текст своего доклада и сделать к нему элементарную презентацию.

Будучи давно и преданно влюбленной в программу PowerPoint, я пытаюсь донести до своих воспитанников, что возможности этой программы огромны и выходят далеко за рамки показа слайдов с картинками, сопровождающего текст выступления. Чтобы презентация стала по-настоящему мультимедийной, в ней должны сочетаться различные информационных составляющие, такие как текст, графика, фотографии и рисунки, аудио- и видеофайлы, анимация, таблицы, схемы и т. д. Кроме того в PowerPoint можно создавать интерактивные энциклопедии, игры, тренажеры. Способна эта программа выступить и в качестве графического редактора, в котором обучающиеся, примеряя на себя роль веб-дизайнера, творят на наших занятиях прекрасные электронные открытки и даже видеоролики.

Сегодня мне хочется поделиться опытом создания в программе PowerPoint интерактивной игры. Ведь игра для ребенка очень важная составляющая в жизни. Это не просто увлекательное и развлекательное времяпрепровождение, но и одна из форм получения знаний, расширения кругозора, развития различных умений и навыков. Есть игры интеллектуальные и спортивные, подвижные и настольные, телевизионные и виртуальные. В последнее время целая индустрия занимается изготовлением компьютерных игр. Вот и мы приобщимся к этому миру и создадим свою игру, в которую можно играть как одному, так и вдвоем, и командами. Научившись их делать на одном примере, в дальнейшем их можно

создавать на различные темы, а использовать и на уроках, и во внеурочной деятельности и даже дома в кругу семьи.

Для превращения обычной презентации PowerPoint в интерактивную, при которой пользователь может, отвечая на те или иные вопросы, перепробовать различные варианты ответов, нам потребуется инструмент *триггер*. При помощи триггера можно «запрограммировать» объект на слайде таким образом, что при нажатии на него анимация начнется не в определенном жестко заданном порядке, как это происходит обычно, а так, как того захочет играющий, что дает большое поле для маневренности и вариативности.

Итак, тема занятия – «Использование триггера в PowerPoint». Возраст обучающихся – 12–13 лет.

Цель: Создать интерактивную игру «Угадай слово» по мотивам телевизионного шоу «Поле чудес» с использованием инструмента «триггер».

Задачи:

1. Определиться с тематикой будущей игры.
2. Создать дизайн презентации, продумать сценарий.
3. Подготовить графические элементы в программе Excel, при необходимости найти нужные картинки в интернете и выстроить из них композиционное решение.
4. Настроить анимацию, научиться переводить ее при необходимости в триггеры.
5. Сделать настройку для смены слайдов.
6. Сохранить презентацию в необходимом формате.

Материально-техническая база: компьютерный класс на 15 посадочных мест, компьютер учителя, подключенный к проектору, экран, программа PowerPoint2016.

Для начала нам предстоит выбрать слово и дать к нему такое пояснение, чтобы оно задало будущим игрокам направление для обдумывания, но не стало при этом прямолинейной подсказкой. Я сразу нацеливаю школьников, чтобы они задумывались не только о технической составляющей своей игры, но и о том,

насколько она может быть интересна другим – важно сразу представлять себе возможную целевую аудиторию. Так как это время у нас в школе проходила предметная неделя по окружающему миру, то для нее мы и решили сделать презентацию, остановив свой выбор на слове «*богомол*» (хищное насекомое).

Первое, о чем мы должны позаботиться, – это внешний вид нашей игры, то есть дизайн. Программа PowerPoint предоставляет достаточно большой выбор дизайнерских и цветовых решений, но я предлагаю попробовать и «эксклюзивный» вариант. Для этого, открыв новую презентацию, мы нажимаем на рабочий слайд правой кнопкой и, в открывшемся контекстном меню, нажимаем на строчку «*Формат фона*». При появлении одноименного поля выбираем градиентную заливку, тип градиента (напр. линейный), количество точек градиента и цвет, прозрачность и, убедившись, что нас все устраивает, нажимаем на кнопку «*Применить ко всем*». Это позволит не создавать дизайн на каждом слайде заново и выдержать всю презентацию в едином стиле (рис. 1).

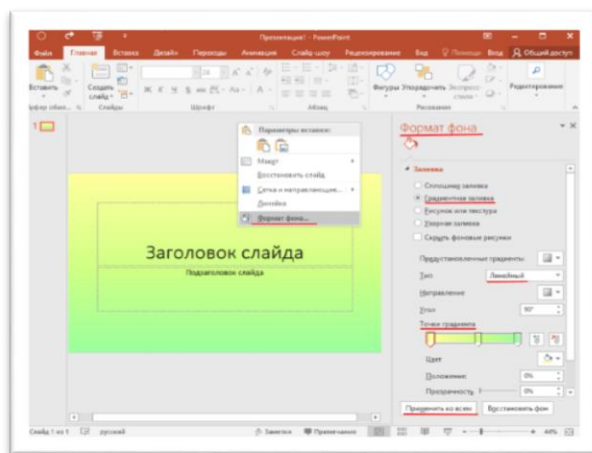


Рис. 1

Заполняем титульный лист названием работы, указываем данные автора. Переходим к основному слайду. Как мы помним, в «Поле чудес» буквы спрятаны в квадратах, вот мы не будем далеко уходить от этого. Опыт подсказал, что легче всего создать четкий, ровный, графически выверенный дизайн нам, в данном случае, нам поможет программа *Excel*, в которой кроме возможностей по созданию различных таблиц, схем и диаграмм, есть и достаточно разнообразный графический потенциал, которым мы и воспользуемся.

Открываем программу *Excel*, вводим наше слово, располагая каждую букву в отдельной ячейке, и настраиваем таблицу. Для этого левой кнопкой мыши выделяем на горизонтальной шкале (A-G) нужное количество столбцов, наводим мышкой на любую границу из выделенных столбцов и выставляем необходимую ширину, например, 120 пикселей. Щелкаем на пустое пространство рядом с таблицей, и все выделенные столбцы автоматически приобретут необходимую ширину. Ту же работу проделываем с высотой ячеек на вертикальной шкале, задав ширину ячейки в 100 пикселей (рис. 2).

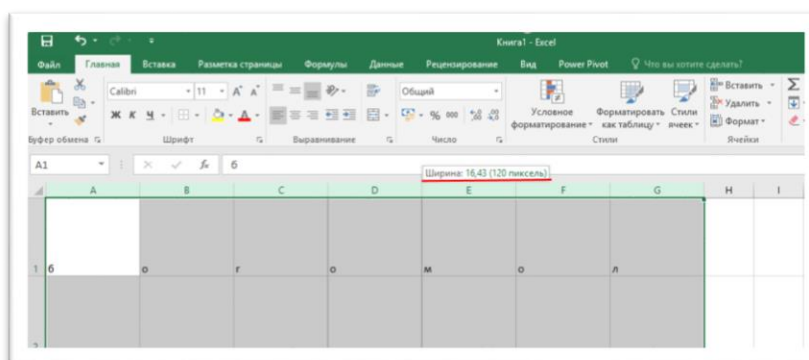


Рис. 2

По умолчанию буквы в ячейках располагаются в левом нижнем углу, поэтому необходимо провести редактирование: снова выделяем нужные столбцы (или строки) и меняем – шрифт, толщину, цвет букв, местоположение их в ячейке, при необходимости делаем заливку фона и цветом выделяем границы таблицы. Теперь во всех выделенных ячейках у букв будут нужные нам параметры. Так как наша игра будет предназначаться младшим школьникам, для создания настроения каждую букву мы решили раскрасить в различные цвета радуги.

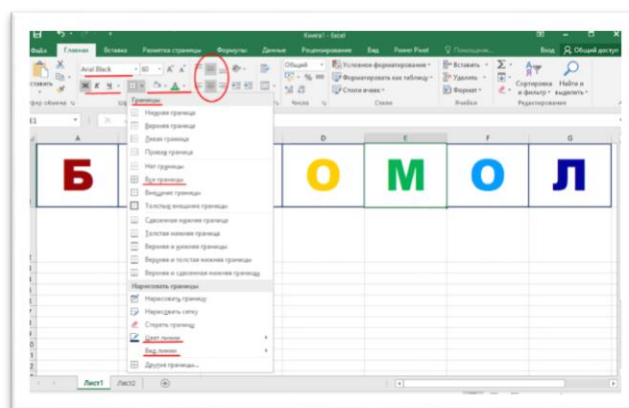


Рис. 3

Наша игра не обязана быть точной копией «Поля чудес», и мы вправе самостоятельно выбирать и правила, и дизайн. По вышеописанному алгоритму создаем таблицу с буквами алфавита, который тоже разукрашиваем в различные яркие цвета, параметры ячеек в данном случае составляют 70x60 пикселей, аналогично набираем тексты «Ответ не верный» и «Слово», которые нам пригодятся в процессе игры.

Возвращаемся в программу *PowerPoint*, создаем новый слайд, выбирая макет «Пустой слайд», и выстраиваем композицию из наших элементов. Для этого копируем таблицу со словом «БОГОМОЛ» и переносим ее в нашу презентацию, обращая внимание на «Параметры вставки» – лучше всего нам подходит 4-й вариант, при котором все данные сохраняются без изменений. Таким же образом переносим остальные компоненты, применяя к ним при желании различные эффекты и ориентируясь на направляющие линии (рис. 4).



Рис. 4

Подсказку «Хищное насекомое» можно набрать тут же в презентации, выбрав в меню вкладку «Вставка» – «Надпись». Алгоритм настраивания размера, шрифта, цвета букв и пр. схожий во всех программах Microsoft Office.

Теперь там нужно «спрятать» буквы нашего слова, для чего идем во вкладки «Вставка» – «Фигуры», выбираем прямоугольник, рисуем его меньшего размера, чем наши ячейки, заливаем белой краской и убираем контуры – первая буква исчезла. Щелкнув по нашей заплатке сочетанием клавиш Ctrl+D необходимое количество раз, мы с легкостью создадим ее копии и без труда закроем все наши буквы (рис. 5).

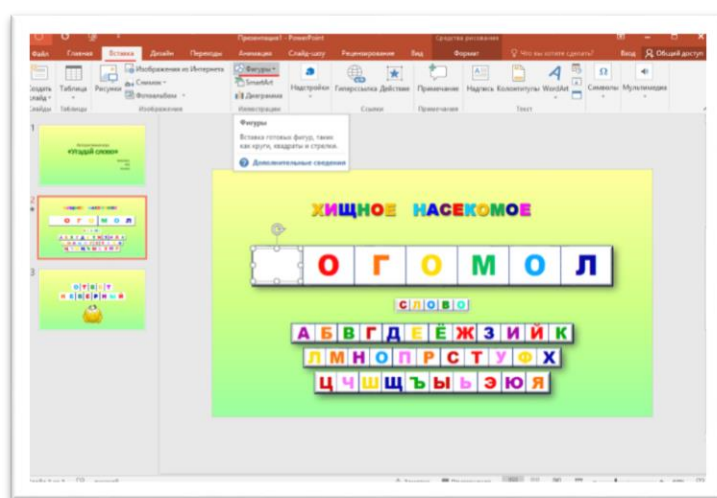


Рис. 5

Как настоящие разработчики игры, мы должны предусмотреть, что наши будущие игроки могут и ошибаться при выборе букв, поэтому создаем для них еще один слайд, на который они будут попадать в случае оплошности. Располагаем на нем нашу заготовку «Ответ неверный», помещаем туда огорченного смайлика и соединяем его с предыдущим слайдом при помощи системы гиперссылок. Для этого на слайде 2 выделяем таблицу с алфавитом, щелчком правой мыши вызываем контекстное меню, находим слово «Гиперссылка». В открывшемся окне выделяем «Место в документе» и выбираем номер слайда, куда должна вести гиперссылка. В окне «Просмотр слайда» высветится нужный слайд (рис. 6). Аналогично настраиваем остальные строчки. Теперь при нажатии на любую (!) букву мы автоматически перенесемся на слайд №3.

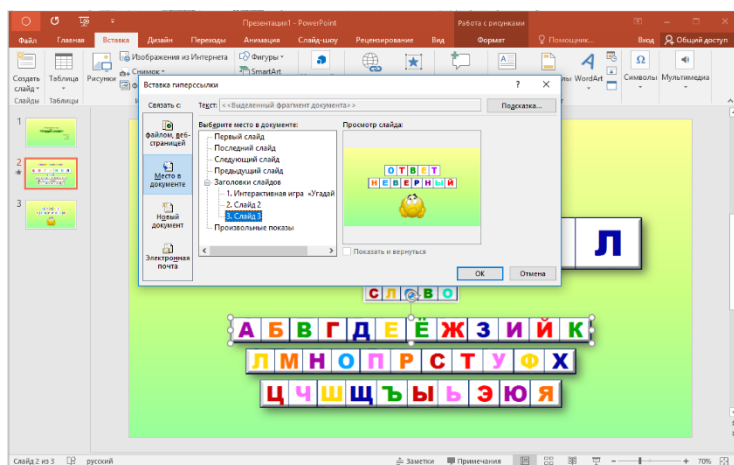


Рис. 6

А вот чтобы вернуться обратно, лучше воспользоваться гиперссылкой другого типа. На занятии мы создаем игру только из одного слова, но таких раундов можно сделать и несколько, и тогда будет важно каждый раз возвращаться именно к тому слову, с которого мы попадем на этот «огорчительный» слайд. Поэтому открываем слайд №3, нажав на картинку (текст, смайлики и т. п.), находим вкладки «Вставка» – «Действие» и в выпавшем окошке «Перейти по ссылке» выбираем строку «Последний показанный слайд». Теперь с какого бы слайда мы сюда не зашли, всегда будем возвращаться обратно.

После этого необходимо позаботиться о «правильных буквах». На слайде №2 идем по знакомому уже нам маршруту «Вставка» – «Надпись», по отдельности набираем встречающиеся в слове «БОГОМОЛ» буквы и оформляем их в соответствии с параметрами алфавита, затем накладываем поверх уже имеющихся, при необходимости помогая себе стрелочками на клавиатуре. Это будут наши пусковые кнопочки, после того как мы настроим анимацию, превратив ее в триггеры.

Идем во вкладку меню «Анимация», выделяем мышкой первый квадратик, за которым скрывается буква «Б», нажимаем на кнопку «Добавить анимацию» и выбираем любой эффект из раздела «Выход». При активизации кнопки «Область анимации» у нас откроется одноименное поле, в котором будет видна созданная нами анимации. В активном состоянии справа у нее высвечивается треугольник, нажав на который, мы вызовем контекстное меню, где находим параметр

«Время». В открывшемся окне выбираем кнопку «Переключатели» и выделяем строку «Начать выполнение эффекта при щелчке». В выпадающем справа списке выбираем «Прямоугольник с буквой Б» и закрепляем изменения, нажав на кнопку «ОК» (рис. 7).

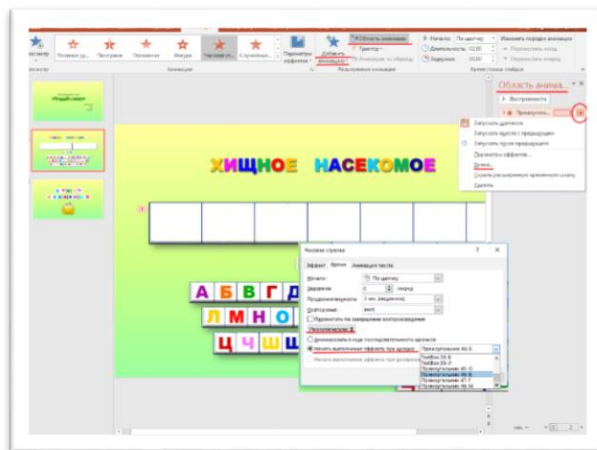


Рис. 7

В этом же окошке мы можем сделать и настройку для звукового эффекта. Для этого достаточно перейти во вкладку «Эффект» и в выпадающем списке строки «Звук» выбрать понравившийся, например, «аплодисменты».

В поле «Область анимации» появляется надпись «Триггер», которая обозначает, что теперь при щелчке на букву «Б» на строке алфавита наша «заплата» исчезнет, явив миру отгаданную букву на игровом поле.

Аналогичным образом создаем остальные триггеры. При этом необходимо обратить особое внимание на букву «О», которая встречается у нас три раза. Дело в том, что по умолчанию, триггер в PowerPoint активизируется при щелчке. Чтобы нам не нажимать на букву «О» трижды, мы для второго и третьего триггера меняем настройку «Запускать щелчком» на «Запускать вместе с предыдущим». Теперь все три буквы «О» будут открываться одновременно.

Так как мы создаем игру для младших школьников, я предлагаю ребятам сделать ее не только развлекательной, но и познавательной. Для этого мы создаем еще один слайд, на котором располагаем фотографию богомола и небольшую информацию о нем. Чтобы их увидеть, достаточно нажать на кнопку «слово», на которую настроена гиперссылка с указанием номера слайда.

Работа над презентацией подходит к концу. Осталось позаботиться о том, чтобы наши будущие пользователи игры, случайно щелкнув на пустое, «незапрограммированное» пространство игрового поля, не перепрыгнули на соседний слайд. С этой целью идем во вкладку меню «Переходы», снимаем галочку в графе «По щелчку» и активируем кнопку «Применить ко всем». В этом же разделе можно настроить по своему усмотрению параметры перехода на тот или иной слайд, добавить звуковой эффект. Так, например, в нашей игре при попадании на слайд «Ответ неверный» звучит колокольчик.

Сохранять игру лучше в двух вариантах. Если разработчик собирается в дальнейшем ее совершенствовать и модернизировать, то достаточно оставить тип файла «Презентация PowerPoint». Ну, а если это конечный результат, то в раскрывающемся окне находим формат «Демонстрация PowerPoint».

Игра готова, но не она была целью нашего занятия. Ребята расширили свои знания и умения при работе над презентацией, научились пользоваться анимацией и преобразовывать ее в триггеры, вставлять и изменять гиперссылки, настраивать переходы слайдов и др. Следующий этап – создание собственной интерактивной игры по своему сценарию. Это может быть «Угадай-ка», викторина, тест, игра-путешествие и т. д., использование триггеров открывает безграничные просторы для фантазии и воображения. Но даже если включать их в простую, «сопроводительную» презентацию, выступление докладчика может стать более ярким, интересным и запоминающимся.