

## Практическая работа № 28

### Тема: «Создание интерактивной викторины профессиональной направленности»

**Цель работы:** освоить приемы создания интерактивной викторины в программе PowerPoint

**Оборудование:** инструкционная карта, персональный компьютер с выходом в интернет, шаблон презентации «Викторина»

**Ход работы:**

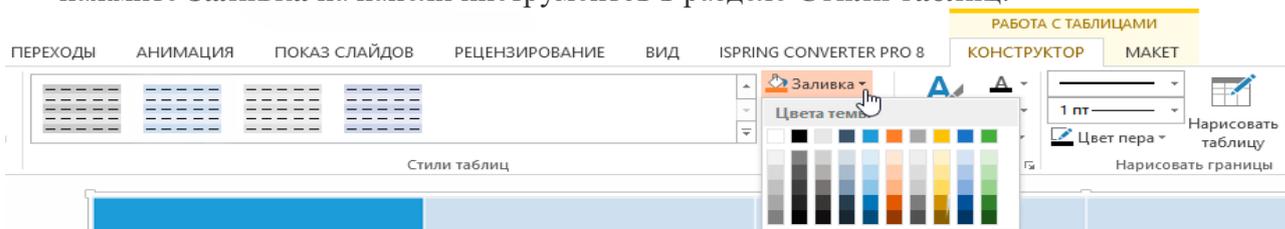


#### Этап 1: Создаем игровое поле

1. Скачайте шаблон «Викторина» PowerPoint.
2. На вкладке **Дизайн** выберите и примените понравившуюся тему оформления.
3. Продумайте и составьте перечень категорий из вашей профессии, в каждой категории составьте несколько вопросов.
4. Оставьте в таблице столько колонок и столбцов, сколько вопросов и категорий вы составили.
5. Увеличьте размер таблицы, чтобы она заняла весь слайд, и заполните ячейки.

Категория 1	200	400	600	800
Категория 2	200	400	600	800
Категория 3	200	400	600	800
Категория 4	200	400	600	800
Категория 5	200	400	600	800

6. Измените цвет игрового поля, чтобы оно еще больше походило на оригинальное поле из «Своей игры». Для этого выделите таблицу и нажмите **Заливка** на панели инструментов в разделе **Стили таблиц**.



Когда вы выполните все шаги, игровое поле будет выглядеть примерно так:

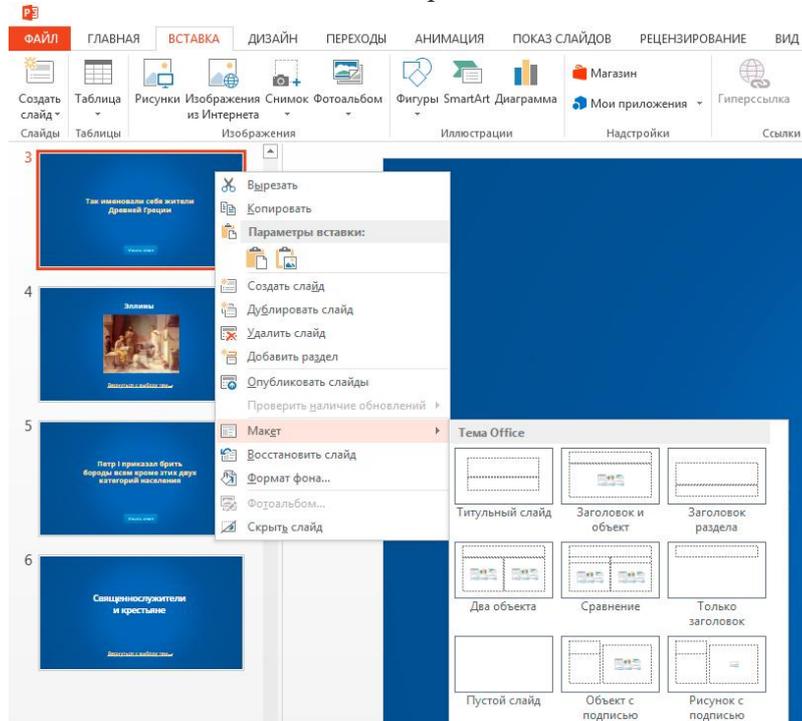
История	<a href="#">200</a>	<a href="#">400</a>	<a href="#">600</a>	<a href="#">800</a>
Философия	<a href="#">200</a>	<a href="#">400</a>	<a href="#">600</a>	<a href="#">800</a>
Экономика	<a href="#">200</a>	<a href="#">400</a>	<a href="#">600</a>	<a href="#">800</a>
Психология	<a href="#">200</a>	<a href="#">400</a>	<a href="#">600</a>	<a href="#">800</a>
Иностранный язык	<a href="#">200</a>	<a href="#">400</a>	<a href="#">600</a>	<a href="#">800</a>

В каждую ячейку вставлена гиперссылка, которая ведет на соответствующий вопрос.

### Разбираемся с макетами слайдов (записать в отчет)

У каждого слайда в PowerPoint есть свой макет. Например, **Титульный слайд** или **Заголовок и объект**.

Вы можете выбрать необходимый макет, кликнув правой кнопкой мыши на уменьшенное изображение слайда в левой части экрана.

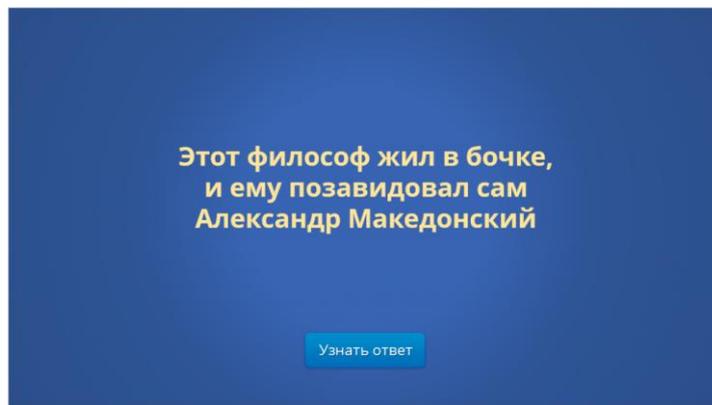


Вы также можете редактировать и создавать новые макеты слайдов при помощи инструмента **Образец слайдов (Slide Master)**.

Работа с макетами и использование режима **Образец слайдов** очень важны при создании подобной викторины, ведь она состоит из большого числа похожих слайдов.

В основном у вас будут слайды двух типов:

- Слайд с вопросом. На нем будет размещен текст вопроса и кнопка **Узнать ответ** для проверки правильности ответа игрока.



- Слайд с правильным ответом. На нем будет содержаться ответ на вопрос и кнопка **Домой**, ведущая обратно на игровое поле.



Если вы внесете какие-либо изменения через **Образец слайдов**, они будут автоматически применены ко всем слайдам этого типа в презентации.

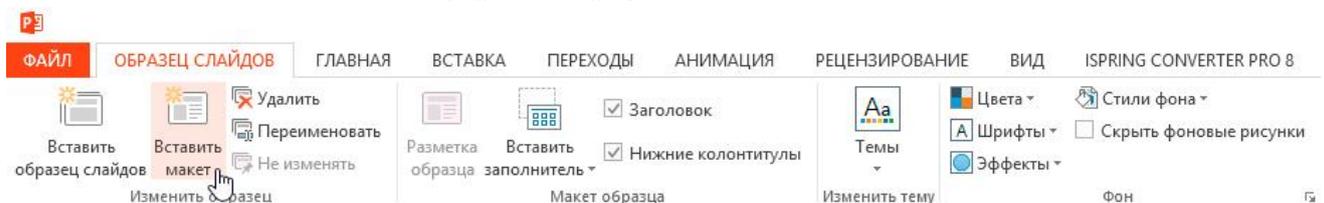
Например, вы можете поменять цвет фона, положение текста или размер шрифтов, затем переключиться в обычный режим просмотра и увидеть, что все изменения были применены.

**Этап 2: Создаем макеты слайдов для вопросов и ответов (записать в отчет)**

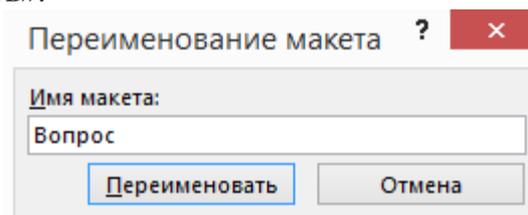
Макеты, описанные ниже, уже включены в подготовленный нами [шаблон для викторины](#).

Если вы хотите самостоятельно создать макеты, выполните следующие шаги:

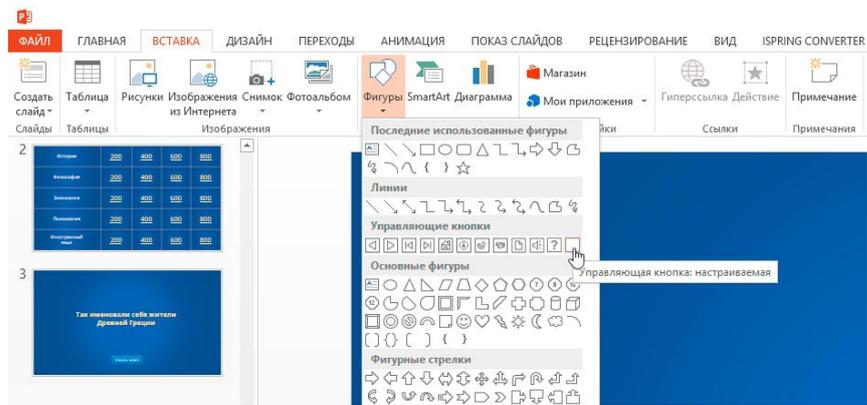
1. Перейдите на вкладку **Вид** и выберите **Образец слайдов**.
2. Нажмите **Вставить макет**.



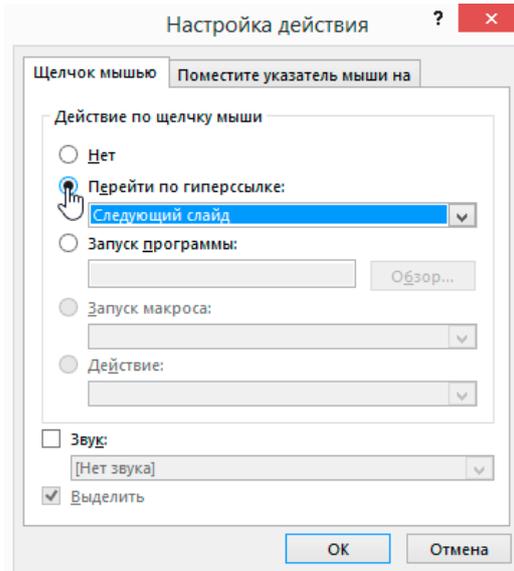
3. Кликните по макету правой кнопкой мышки и нажмите **«Переименовать»**.



4. Добавьте кнопку на слайд. Перейдите на вкладку **Вставка**, нажмите **Фигуры** и выберите **Управляющие кнопки** из выпадающего списка. Выберите настраиваемую управляющую кнопку и добавьте ее на слайд.



5. В Настройке действия выберите **Перейти на по гиперссылке:** следующий слайд и нажмите **ОК**.

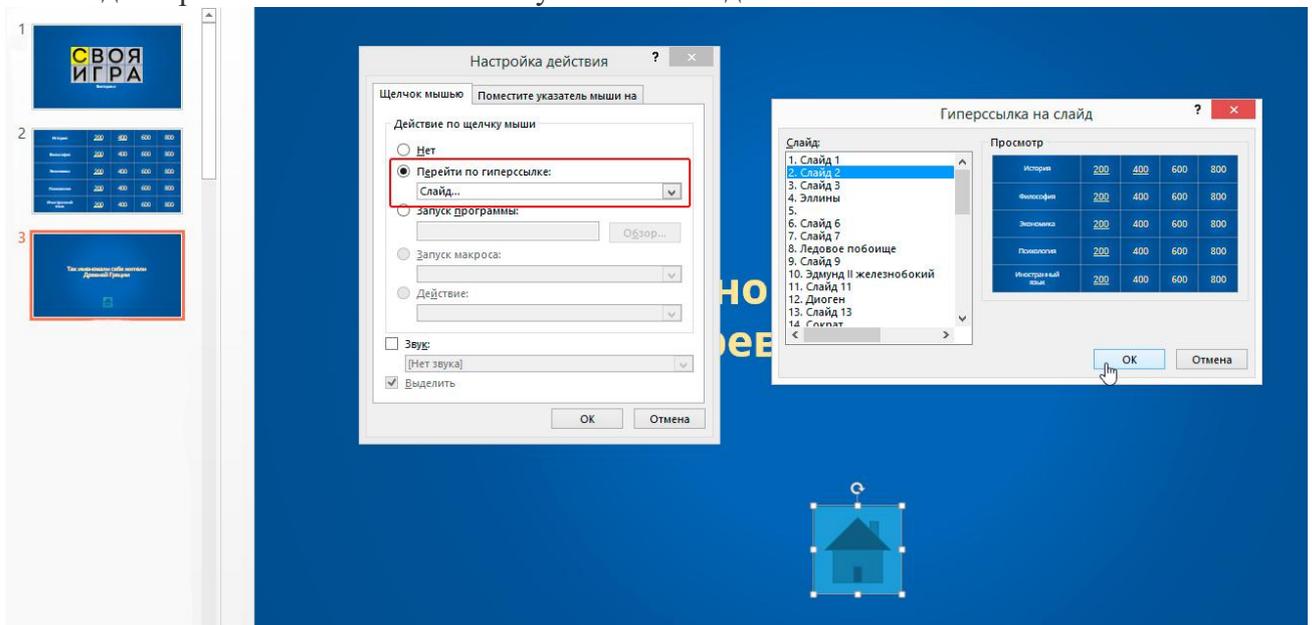


6. Кликните правой кнопкой мышки по кнопке, нажмите **Изменить текст** и напишите слово «**Ответ**» (или «**Узнать ответ**» — как больше нравится).

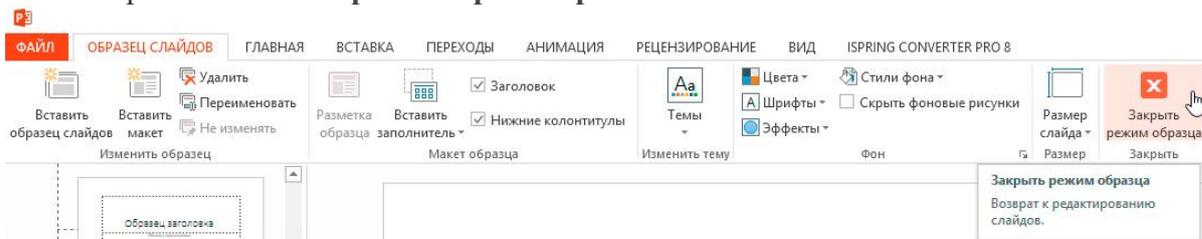


7. По аналогии со слайдом с вопросом создайте слайд с ответом. Правой кнопкой мышки кликните по левой панели с образцами слайдов и нажмите **Вставить макет**. Назовите новый макет «**Правильный ответ**».

8. Добавьте кнопку **Домой** и вставьте гиперссылку, которая будет вести на слайд с игровым полем. В нашем случае это Слайд 2.



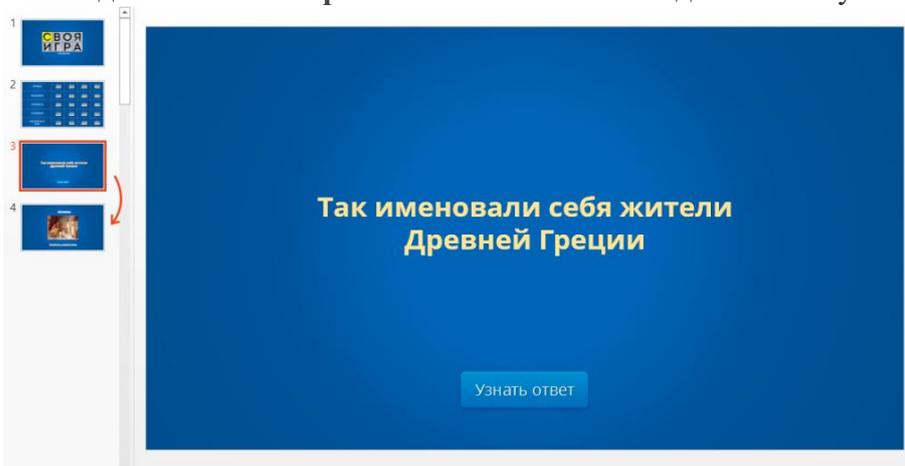
9. Выйдите из режима **Образец слайдов**, нажав кнопку **Закреть режим образца** на верхней панели инструментов, или перейдите во вкладку **Вид** и выберите **Обычный режим просмотра**.



**Этап 3: Добавляем слайды и расставляем ссылки на игровом поле (записать в отчет)**

Итак, у нас уже есть титульный слайд и слайд с игровым полем. Кроме того, мы сделали макеты слайдов для вопросов и ответов.

1. Создайте третий слайд. Кликните правой кнопкой мышки и выберите ранее созданный макет **Вопрос**.
2. Создайте четвертый слайд. Кликните правой кнопкой мышки и выберите ранее созданный макет **Правильный ответ**. У вас должно получиться так:



3. У вас получилась пара вопрос-ответ. Продублируйте слайды 3 и 4 столько раз, сколько активных клеток на игровом поле. В нашем примере поле состоит из 20 клеток. Итоговое количество слайдов вместе с первыми двумя будет равняться 42.

*Примечание: Рекомендуем на слайдах с вопросами вместо самих вопросов сперва написать черновые обозначение (например, Категория 1, Вопрос на 200). Так вам будет проще расставить гиперссылки.*

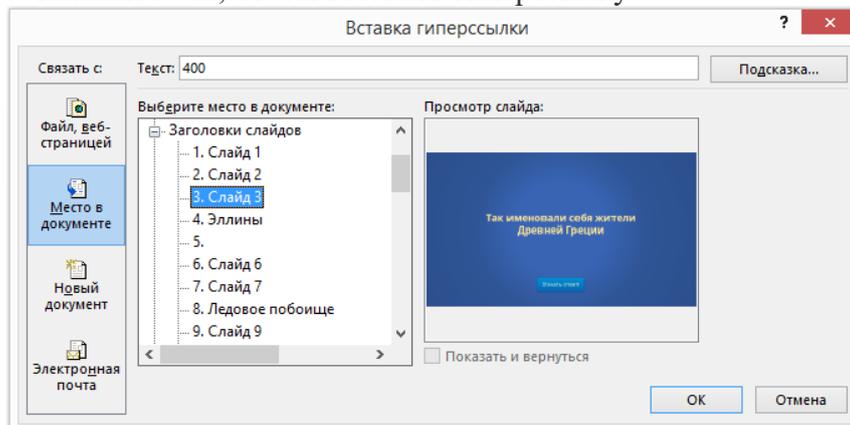
Соедините клетки игрового поля с соответствующими слайдами:

4. Выделите цифры в клетке игрового поля, кликните правой кнопкой мышки и выберите **Гиперссылка** (или нажмите **Ctrl+K**).

История	<u>200</u>	<u>400</u>	600	800
Философия	<u>200</u>	400	600	800
Экономика	<u>200</u>	400	600	800
Психология	<u>200</u>	400	600	800
Иностранный язык	<u>200</u>	400	600	800

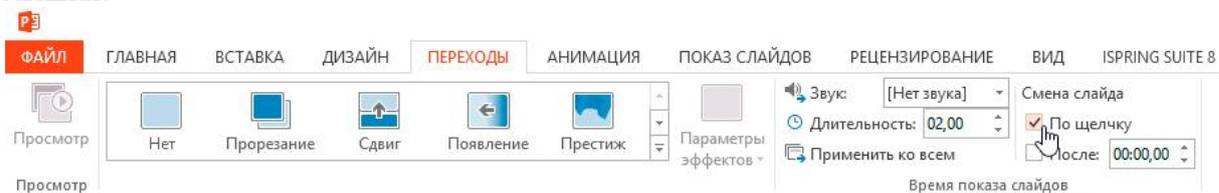
5. В открывшемся окне в левой панели выберите **Место в документе** и укажите нужный слайд (например, *Категория 1, Вопрос на 200*).

6. Нажмите **ОК**, чтобы вставить гиперссылку.



### Ограничиваем навигацию

Перейдите во вкладку **Переходы**. Выберите все слайды за исключением первого и снимите галочку с пункта **Смена слайда**: по щелчку. Это обеспечит навигацию по гиперссылкам и кнопкам в вашей игре вместо перехода на следующий слайд по щелчку мышки.



### Этап 4: Добавляем интерактивные вопросы

Вы можете добавить в викторину аудио, видео, а также PowerPoint анимации и эффекты переходов между слайдами. Вы можете использовать любые эффекты, какие вам нравятся, чтобы сделать игру более увлекательной.

#### Добавляем изображения к вопросам

Просто перетащите любую картинку в презентацию из папки на вашем компьютере. Лучше всего использовать изображения в формате PNG с прозрачным фоном.

Либо перейдите на вкладку **Вставка**, нажмите **Рисунки** (или **Изображения из интернета**), чтобы добавить изображение, дополняющее вопрос (или призванное озадачить участников).

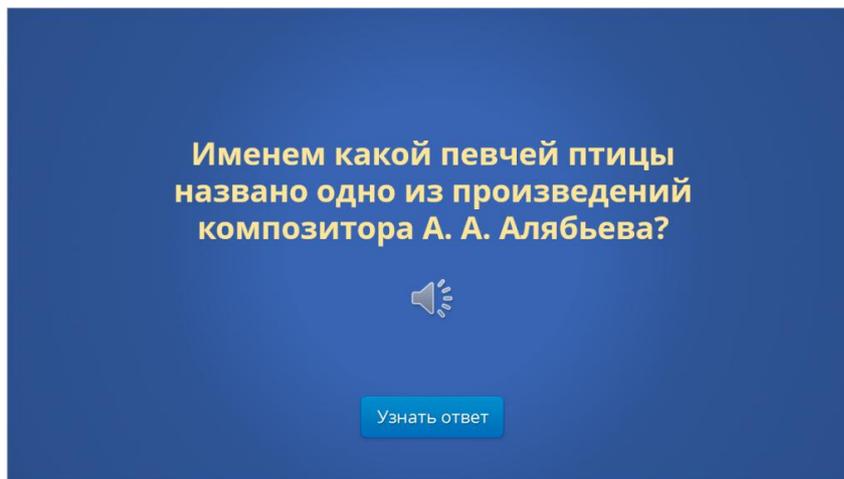


Вы можете добавлять разные эффекты, например, тень, отражение или подсветку. Выберите вкладку **Формат** и нажмите **Формат рисунка**. При желании можно добавить анимацию.

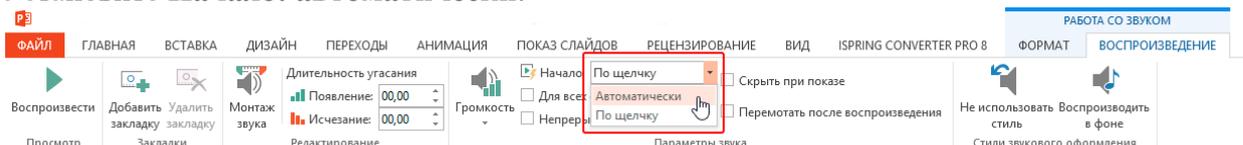
*Правильный ответ: Он чувствует себя не в своей тарелке*

**Загружаем музыку и настраиваем автопроигрывание (записать в отчет)**

Перетащите аудиофайл на слайд или нажмите **Вставить** → **Аудио**.



Кликните на иконку аудиофайла и перейдите во вкладку **Воспроизведение**.  
Установите **Начало: автоматически**.



Мы рекомендуем использовать аудиофайлы длиной 15 секунд или меньше.  
Кстати, [Musopen.org](https://musopen.org) — отличный сайт, где можно легально и бесплатно скачать музыку.

*Правильный ответ: Соловей*

**Добавляем видеовопросы (записать в отчет)**

Перетащите видео на слайд с вопросом или перейдите во вкладку **Вставка** и нажмите **Видео**.



По аналогии с аудиофайлом, перейдите во вкладку **Воспроизведение** и установите **Начало: автоматически**.

Субтитры помогут сделать этот вопрос более понятным для всех участников. Просто добавьте текстовое поле под видео и вставьте текст вопроса. В этом видеовопросе для текста мы использовали анимацию **Появление** с задержкой в 9 секунд. Таким образом, текст появляется после того, как игрок успеет понять смысл видео.

*Правильный ответ: Итальянский*

**Протестируйте получившуюся игру**

Убедитесь, что все ссылки и эффекты работают корректно. Запустите презентацию, нажав **F5** (**Показ слайдов** → **С начала**), и просмотрите игру целиком. Проверьте каждую гиперссылку на игровом поле и удостоверьтесь, что они ведут на правильные вопросы.

**Вывод:**