

Мастер-класс по созданию игры Муха в программе Power Point.

Подготовила воспитатель МБДОУ «Детский сад №18»
Мальцева Марина Владимировна

1. Выбор картинок в интернете по задуманной теме. Это могут быть картинки на прозрачном фоне, однако поиск именно клипартов займёт много времени. В новых версиях Power Point, при работе с рисунками есть функция «Удалить фон». Картинки, собранные в именные папки, я могу использовать для создания других игр и интерактивных викторин.

2. Открываем новую презентацию. Для игры требуются **пустые** слайды. Один – для «обложки» и четыре для таблиц.

3. Выбираем **«Вставка» - «Таблица»**. Появляется небольшая по размеру таблица, которую нужно «растянуть» до размеров слайда. Затем выделяем всю таблицу и заливаем нужным цветом: **«Работа с таблицами»-«Заливка»**.

Размер первой таблицы 3х3, второй 4х4, третьей 5х4, четвёртой 6х4.

4. В каждую ячейку таблицы переносим картинки из нашей именной папки. **«Вставка»-«Рисунки»- «Это устройство»**. Подгоняем размеры картинки под размер ячейки. В одну из ячеек сначала вставляем последовательно круг, затем изображение мухи.

5. Добавляем анимацию на картинку с правильным ответом **«Анимация»-«Выход»-«Исчезновение»**.

6. Добавляем переключатель на эффект анимации, чтобы он запускался по щелчку на картинке. **«Область анимации» - щёлкаем по стрелочке рядом с эффектом, в появившемся окне выбираем вкладку «Время»- «Переключатели» - «Начать выполнение эффекта при щелчке»**, в раскрывающемся списке выбираем название изображения и нажимаем кнопку **«Ок»**.

7. Одновременно с исчезновением картинки, муха должна «перелететь» на освободившееся место. Для этого добавляем анимацию на нашу Муху (кружок пока не трогаем). **«Анимация»-«Пути перемещения»-«Линия»**. Растягиваем Линию от мухи до картинки с правильным ответом.

«Область анимации» - щёлкаем по стрелочке рядом с эффектом, в появившемся окне выбираем вкладку «Время»- «Запуск» - «С предыдущим», в раскрывающемся списке выбираем название изображения и нажимаем кнопку **«Ок»**.

Всё! Теперь муха перелетит в нужный квадрат, в нужное время.

8. На все остальные картинки, включая круг, на котором сидит Муха, также добавляем анимацию. **«Анимация»-«Выделение»-«Качание».**

Добавляем переключатели на эффекты анимации (см. пункт б)

9. Для перехода по слайдам внутри презентации вставляем управляющие кнопки.

Выбираем вкладку **«Вставка»**, далее **«Фигуры»**. Появится окно, прокручиваем его до конца, внизу находим **«Управляющие кнопки»**. Здесь выбираем любую, например, последнюю.

Вставляем на слайд. Автоматически выходит окно **«Действие»**. Здесь выбираем действие: **«Перейти по гиперссылке» - «на следующий слайд»**. Всё, кнопка установлена.

Можно изменить фигуру. Во вкладке **«Средства рисования»** выбираем **«Изменить фигуру»**. В открывшемся окне выбираем любую фигуру. Вставляем в фигуру текст, изменяем его по желанию.

В заключительном слайде кнопку можно направить на первый слайд по предыдущему алгоритму.

Каждую интерактивную игру можно скорректировать в соответствии с задачами, заменив картинки на слайде или отредактировав триггеры.

Создание развивающей интерактивной игры – творческий процесс. И от этого процесса, я, желаю Вам, получать удовольствие!