

Как создать викторину по принципу «Своя игра» в PowerPoint

Дзюбан Екатерина Ивановна,
педагог дополнительного
образования



Отвечать на вопросы викторины всегда увлекательно! Видишь клеточки с названиями категорий и стоимостью вопросов — и неизбежно испытываешь ностальгию. Вспоминаются домашние вечера перед телевизором, когда мы ломали голову над очередным вопросом вместе с игроками.

Благодаря современным технологиям вы буквально за 10-20 минут можете создать викторину наподобие «Своей игры» и сыграть в нее с друзьями. На нашем мастер классе мы узнаем , как сделать такую викторину в PowerPoint. Начинайте придумывать вопросы!

Кроме того, вы получите подробную пошаговую инструкцию по созданию викторины с нуля и бесплатный шаблон викторины в формате PPT.

Итак, приступим!



Этап 1: Создаем игровое поле

- Откройте PowerPoint и создайте новую презентацию.
- На вкладке **Дизайн** выберите и примените понравившуюся тему оформления.
- Создайте новый слайд и добавьте на него таблицу (**Вставка** → **Таблица**).

The image shows the Microsoft PowerPoint 2013 ribbon with the 'ВСТАВКА' (Insert) tab selected. The 'Таблица' (Table) button is highlighted, and a context menu is open. The context menu contains three options: 'Вставить таблицу...' (Insert Table...), 'Нарисовать таблицу' (Draw Table), and 'Таблица Excel' (Excel Table). A 5x5 grid is visible in the background, and a hand cursor is pointing at one of the cells. A red box highlights the context menu options, and a red line connects it to the 'Таблица' button. A red star is next to the first slide indicator on the left.

1 ★

2

Вставить таблицу...

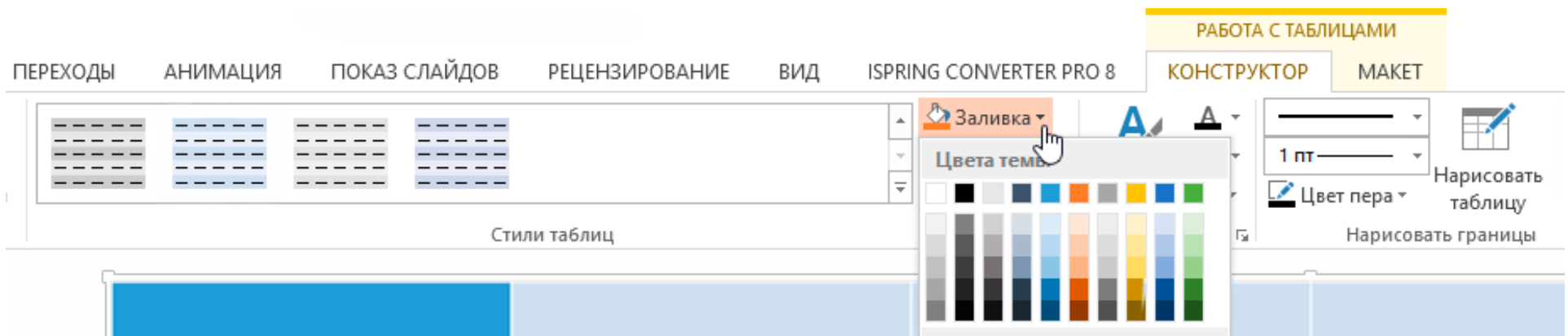
Нарисовать таблицу

Таблица Excel

- Создайте таблицу с пятью колонками и пятью строками.
- 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

- 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**.

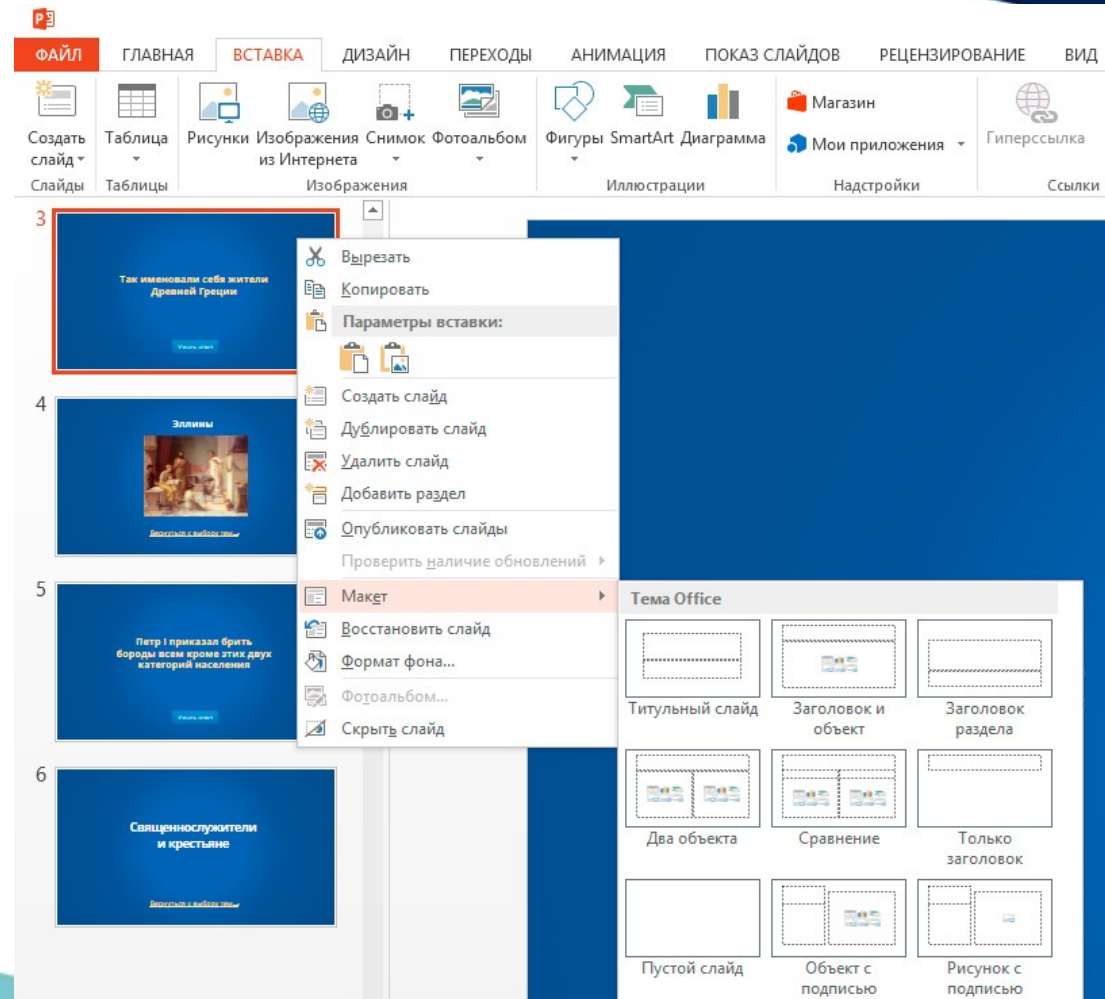


Когда вы выполните все шаги,
игровое поле будет выглядеть примерно так:

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

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

- **Разбираемся с макетами слайдов**
- 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.

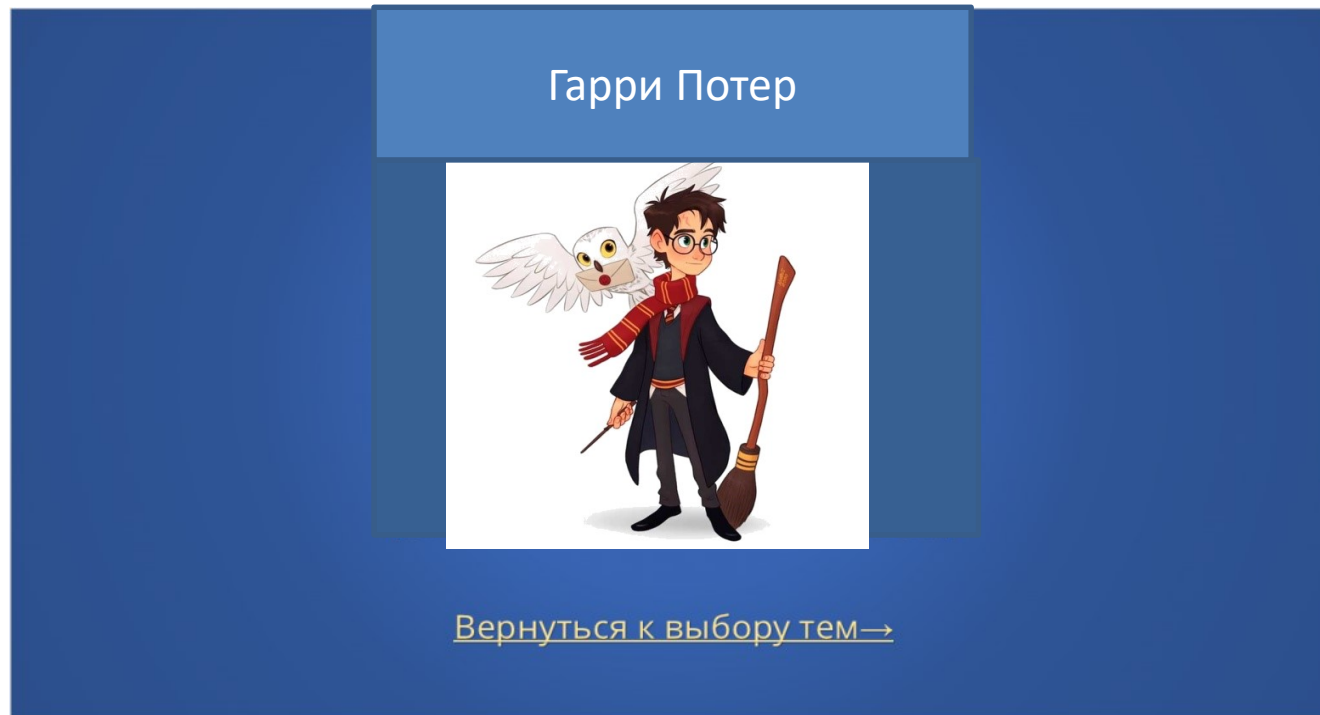


- Вы также можете редактировать и создавать новые макеты слайдов при помощи инструмента **Образец слайдов (Slide Master)**.
- Работа с макетами и использование режима **Образец слайдов** очень важны при создании подобной викторины, ведь она состоит из большого числа похожих слайдов.
- В основном у вас будут слайды двух типов:
- Слайд с вопросом. На нем будет размещен текст вопроса и кнопка **Узнать ответ** для проверки правильности ответа игрока.

Юный волшебник, у которого есть сова.

Узнать ответ

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

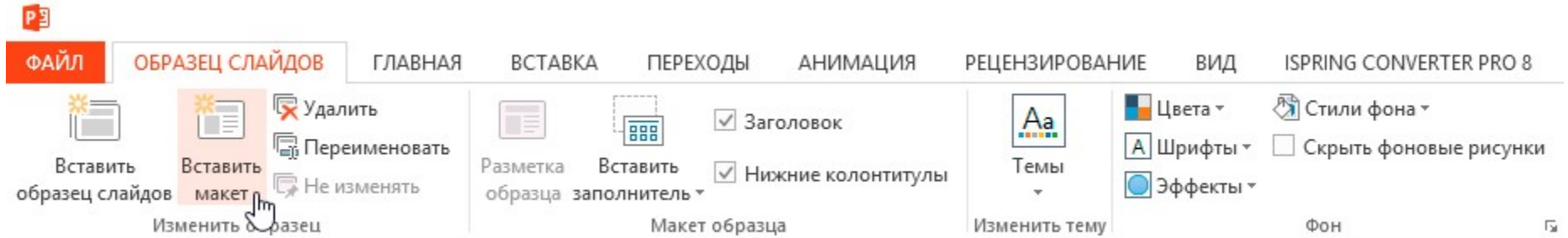


Если вы внесете какие-либо изменения через **Образец слайдов**, они будут автоматически применены ко всем слайдам этого типа в презентации.

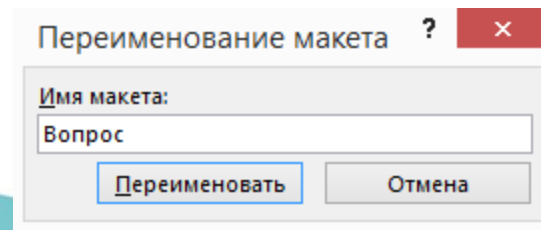
Например, вы можете поменять цвет фона, положение текста или размер шрифтов, затем переключиться в обычный режим просмотра и увидеть, что все изменения были применены.

Этап 2: Создаем макеты слайдов для вопросов и ответов

- Макеты, описанные ниже, уже включены в подготовленный нами [шаблон для викторины](#).
- Если вы хотите самостоятельно создать макеты, выполните следующие шаги:
- Перейдите на вкладку **Вид** и выберите **Образец слайдов**.
- Нажмите **Вставить макет**



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



- 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.

Скриншот интерфейса Microsoft PowerPoint, демонстрирующий процесс добавления управляющей кнопки на слайд.

На панели меню активна вкладка **ВСТАВКА**. В группе **Фигуры** открыто выпадающее меню, в котором выделена категория **Управляющие кнопки**. В этом меню видна кнопка с иконкой вопросительного знака, на которую наведен курсор. Появилась подсказка: **Управляющая кнопка: настраиваемая**.

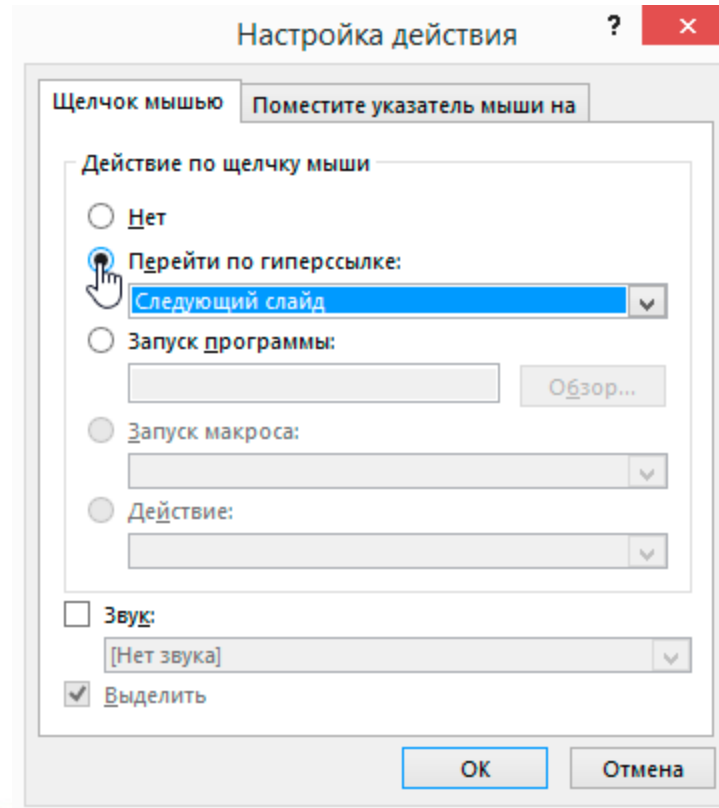
На заднем плане виден слайд с таблицей и текстом:

История	200	400	600	800
Философия	200	400	600	800
Экономика	200	400	600	800
Психология	200	400	600	800
Иностраный язык	200	400	600	800

Так именовали себя жители Древней Греции

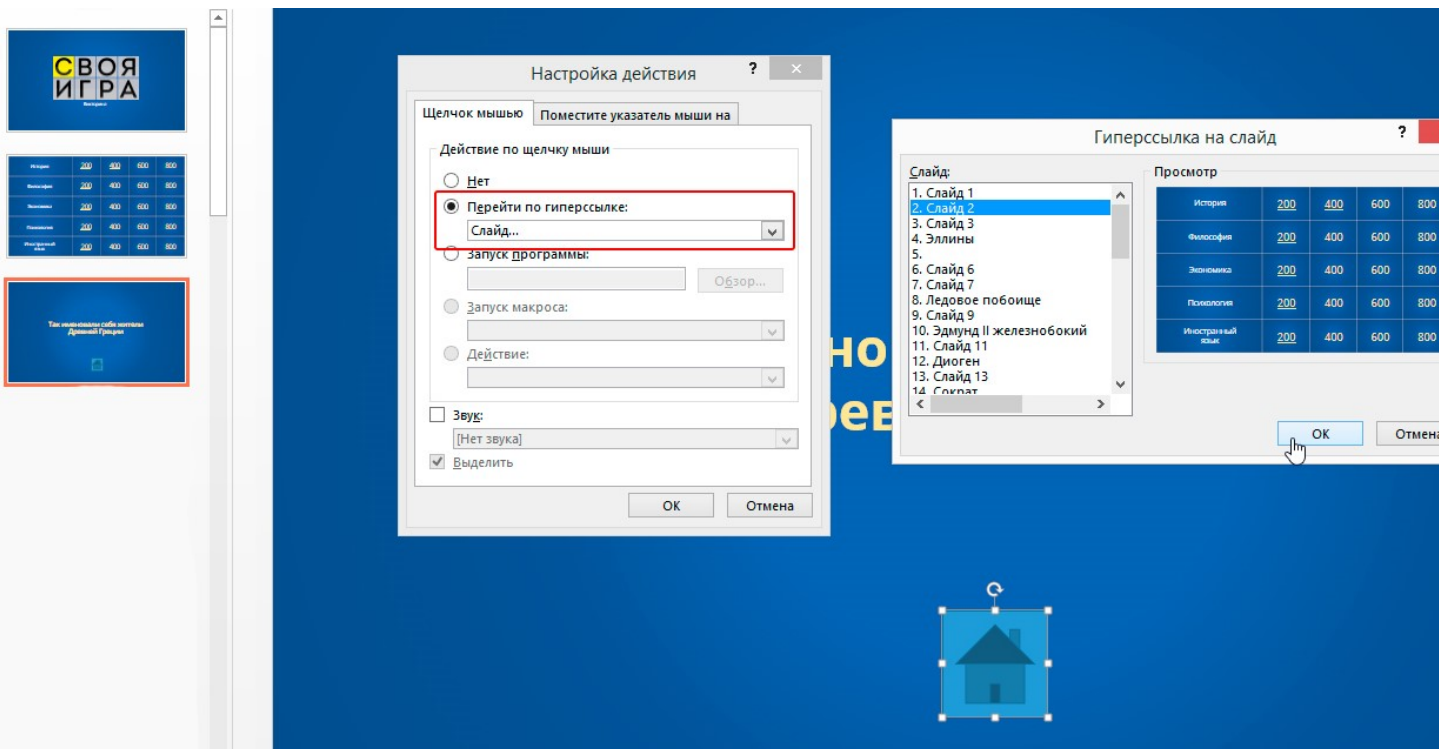
Узнать о ней

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



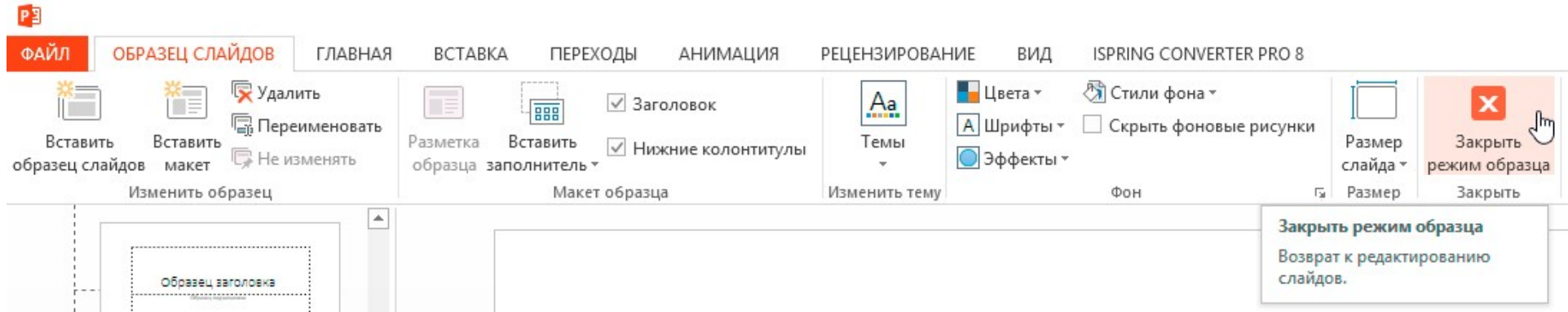
Кликните правой кнопкой мышки по кнопке, нажмите **Изменить текст** и напишите слово «**Ответ**» (или «Узнать ответ» — как больше нравится).

ОТВЕТ



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

- Выйдите из режима **Образец слайдов**, нажав кнопку **Заккрыть 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

- Итак, у нас уже есть титульный слайд и слайд с игровым полем. Кроме того, мы сделали макеты слайдов для вопросов и ответов.
- Создайте третий слайд. Кликните правой кнопкой мышки и выберите ранее созданный макет **Вопрос**.
- Создайте четвертый слайд. Кликните правой кнопкой мышки и выберите ранее созданный макет **Правильный ответ**. У вас должно получиться так:

1

2

3

4

Так именовали себя жители Древней Греции

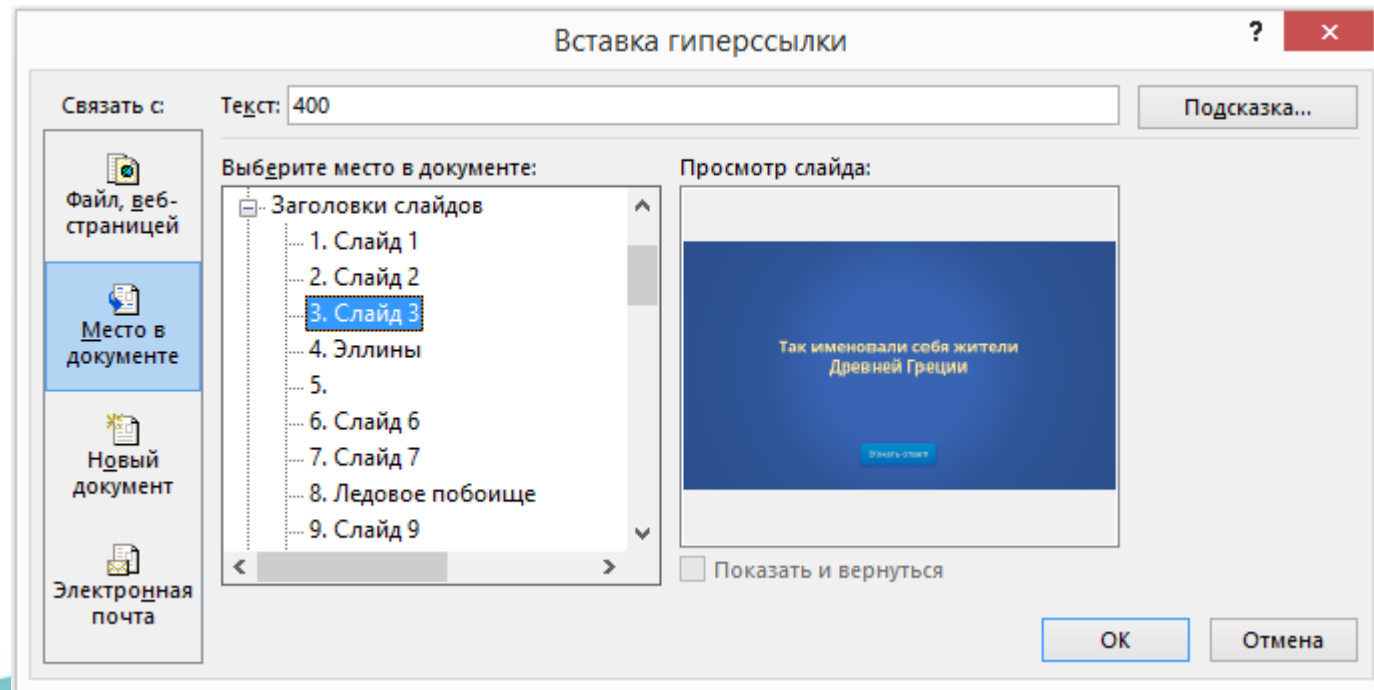
Узнать ответ

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.

- Соедините клетки игрового поля с соответствующими слайдами:
- Выделите цифры в клетке игрового поля, кликните правой кнопкой мышки и выберите **Гиперссылка** (или нажмите **Ctrl+K**).

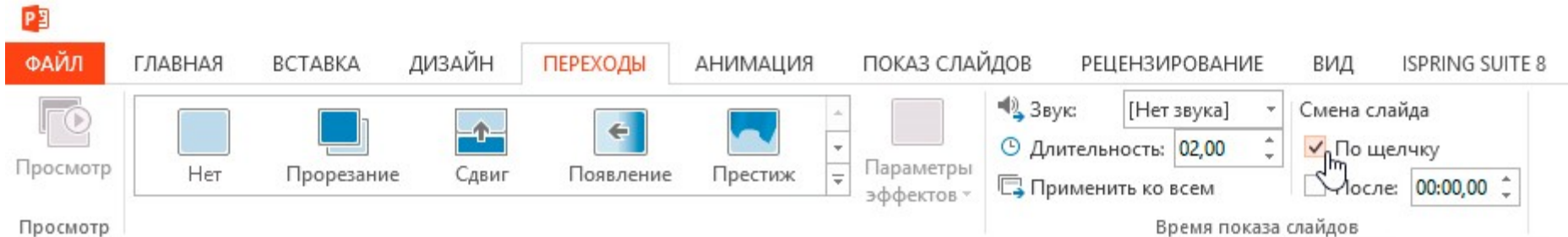
История	<u>200</u>	<u>400</u>	600	800
Философия	<u>200</u>	400	600	800
Экономика	<u>200</u>	400	600	800
Психология	<u>200</u>	400	600	800
Иностранный язык	<u>200</u>	400	600	800

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

На карикатуре инопланетянин
жалуется своему психоаналитику.
На что?



Узнать ответ

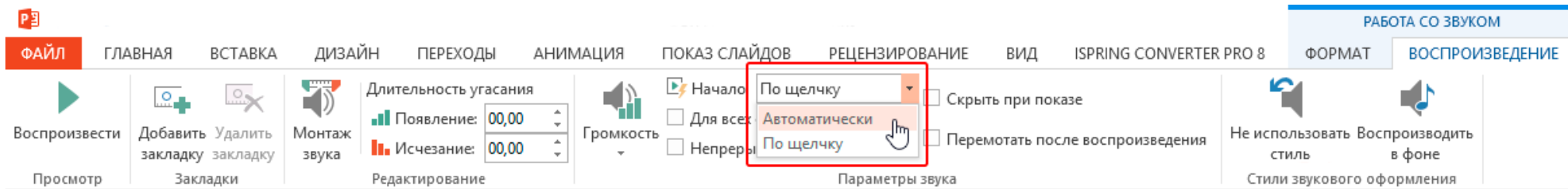
- **Загружаем музыку и настраиваем автопроигрывание**
- Перетащите аудиофайл на слайд или нажмите **Вставить** → **Аудио**.

Именем какой певчей птицы
названо одно из произведений
композитора А. А. Алябьева?



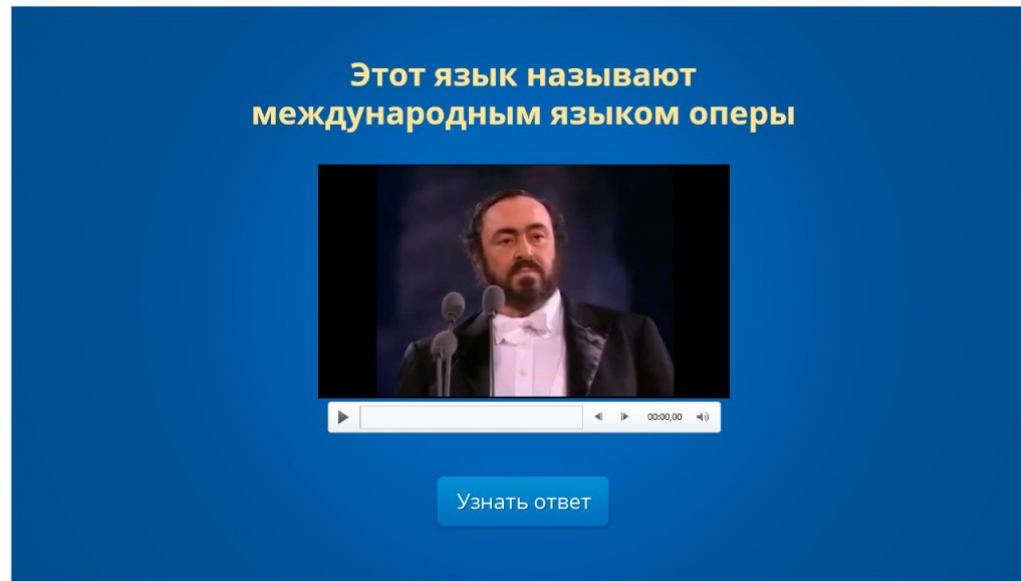
Узнать ответ

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



Добавляем видеовопросы

- 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.

Другие улучшения

- Вот несколько советов, как еще улучшить вашу игру:
- Добавьте эффекты перехода для слайдов с вопросами («**Выцветание**» или «**Увеличение**»), используя режим **Образец слайдов**.
- Добавьте эффект «**Перелистывание**» на слайды с ответами, чтобы они выглядели так, будто вы переворачиваете карточку.
- Добавьте триггеры, чтобы скрыть клетки с ответами (вы увидите их в образце презентации, который прилагается к этой статье. В веб-презентации в формате HTML5 их не будет видно).
- Добавьте аудиотриггеры на слайды с вопросами. Например, звуки победы или поражения. Используйте эти звуки во время игры, чтобы было веселее.
- Добавьте второй тур викторины и финал и вставьте ссылки на них на слайд с игровым полем первого тура.

- **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.

- Теперь самое интересное! После того как вы создали игру и разместили ее в интернете, пришло время пригласить друзей и сыграть! Вам понадобится два или более игроков, лист бумаги и карандаш для записи счета.
- Запустите игру и станьте ее ведущим. В оригинальной телевизионной версии этой игры конкурсанты жмут на большую кнопку, чтобы ответить. Поскольку мы не находимся в студии, конкурсанты могут просто хлопать в ладоши.

Удачи вам в создании [Своей игры!](#)