Мастер – класс «Как сделать интерактивную игру?



Начало работы.

- 1 шаг выбираем тему
- 2 шаг придумываем название игр
- З шаг выбираем материалы для каждой игры (находим и скачиваем картинки, фон, значки перехода к другой игре, звуки).
- 4 шаг начинаем оформление слайдов

Объекты: картинки, фон



Пишем название темы

- Вставляем картинку с фоном.
- Подписываем авторство и образовательное учреждение

Название игры



На дне морском.



Оформляем меню игр.

- 1. Убираем заголовок и текст слайда.
- 2. Вставляем фигуры (вставка фигуры)

- 3)формат выбираем заливку фигуры и контур
- 4)в верней полосе (вставка надпись)

Название игры

• 5)Создаем по аналогии все названия игр



Выбери игру.

Загадки

Сосчитай рыбок

Определи, куда плывут рыбки.

4 лишний





• Со всех последующих слайдов убираем за

головок и текст слайда.

Далее в слайд с названием игр вставляем фон

и в верхнем ряду находим вкладку

«Упорядочить» и перемещаем фон на задний план.

Выбери игру.





Выбери игру.



 Выбираем понравившийся вариант, остальное удаляем.



Выбери игру.

Загадки

Сосчитай рыбок

Определи, куда плывут рыбки.

4 лишний

Возвращение к показу слайдов

- выбираем понравившийся вариант
- начинаем оформление каждой отдельной игры
- вставка фигуры, выбор заливки и контура.
- вставка надпись(название игры)



- вставляем объекты для игры и анимацию к ним.
- В конце слайда ставим значок окончания игры



 Далее вставляем фон, перемещаем его на задний план и просматриваем, как располагаются объекты в игре. Назови жителей моря.







Назови жителей моря.



Назови жителей моря.

Варианты оформления в игре.

• Вставляем анимацию на объект, если неправильный ответ (исчезновение...)

Или вариант на неправильный ответ: мышкой помечаем фигуру, далее наверху над презентацией (вставка – действие – открывается таблица(внизу звук в маленьком квадрате ставим галочку, выбираем звук, который считается неправильным).



Настройка действия
По щелчку мыши По наведении указателя мыши
Действие по щелчку мыши
Перейти по гиперссылке:
Следующий слайд 🔍
🔘 Запуск программы:
06300
▼
Действие:
$\overline{\mathbf{v}}$
<u>₩</u> Зву <u>к</u> :
[Нет звука]
Аплодисменты
Бластер
Ветер
Баната –



Игра «Сосчитай рыбок»

- Название игры
- объекты для счета
- цифры ответы на фигурах
- дублируете слад
- корректируете количество объектов для счёта
- на последней слайде игры ставите значок окончания





Работа с цифрами – ответами.

на круги с неправильными ответами (добавляем вставка - действие – звук(помечаем галочкой) – выбираем звук – ок.



Настройка действи	я	8 ×
По щелчку мыши	По наведении указателя мыши	
Действие по щелч	ку мыши	
<u> Н</u> ет		
🔘 Перейти по п	иперссылке:	
Следующий	і слайд	-
🔘 Запуск прогр	аммы:	
		0бзор
Запуск макро	ca:	
Действие:		
⊽ Зву <u>к</u> :		
[Нет звука]		-
Аплодисмен	ты	<u>^</u>
Барабан		
Ветер		h
Взрыв Граната		- Ľ

Работа с цифрами – ответами.

На правильный ответ ставим на круг другой звук или гиперссылку на переход к следующему слайду.

Настройка действи	A	? x
По щелчку мыши	По наведении указателя мыш	н
Действие по щелч	ку мыши	
© <u>Н</u> ет		
Перейти по го Оперейти по го	иперссылке:	
Следующий	слайд	
Запуск прогр	аммы:	
		<u>О</u> бзор
<u>Запуск макро</u>	ca:	
		
Действие:		
Вук:		
[Нет звука]		
<u>В</u> ыделить		
	ОК	Отмена





Для перехода на следующий слайд оформляем гиперссылку на стрелку.



Если ставить переключение слайда на стрелку — , то в меню открываем «Переходы», в углу находим «Смена слайда», убираем галочку с «По щелчку».







Как вариант, можно оформить гиперссылку для перехода на следующий слайд на правильный ответ

Настройка действия	1		? <mark>×</mark>
По щелчку мыши	По наведении	указателя мыши	
Действие по щелч	ку мыши ———		
© <u>Н</u> ет			
Перейти по ги	перссылке:		
Следующий	слайд		
🔘 Запуск прогр	аммы:		
			<u>О</u> бзор
<u>Запуск макро</u>	ca:		
			.
Действие:			
			T
 Зву <u>к</u> :			
[Нет звука]			_
Выделить			
		ОК	Отмена

Чтобы закончить игру и вернуться в меню игр, ставим гиперссылку на значок окончания игры (вставка – действие – перейти по гиперссылке).

По щелчку мыши По наведени Действие по щелчку мыши — О <u>Н</u> ет О Перейти по гиперссылке: Слайд	и указателя мыши	
Sarryck программы:	Гиперссылка на слайд	? ×
Запуск макроса:	Слайд:	ОК
Де <u>й</u> ствие:	6. заголовок слаида. 7. Слайд 7 8. Слайд 8 9. Слайд 9 10. Слайд 10	Стмена
Зву <u>к</u> :	11. Слайд 11 12. Слайд 12	kara
[Нет звука]	13. Слайд 13 14. Слайд 14	
✓ Выделить	15. Слайд 15	
	ОК Отмена	





В игре добавляем персонажам анимацию.

 \bigcirc

0









Помоги очистить морское дно



Чтобы объекты могли выполнять одно и тоже действие (не важно, с какого объекта начнёт действовать ребёнок), необходимо:





							мастер - кла	сс Как сделать ин	терактивную	игру. pptx.pptx	- Microsoft Pow	/erPoint						
ИЗ	айн Переходы	Анимаци	ия Показ с	лайдов Ре	цензирование	Вид А	crobat											۵
ие	Ш Выцветание	ф Сдвиг	() Появление	Панорама	Гроявление	(При случайные	Ш Фигура	Открывание	Hаплыв	В спышка	Растворение	Шашки	Е Жалюзи	Ю Часы	Г Рябь	▲ Параметры эффектов ▼	 3вук: [Нет звука] Длительность: 02,00 Применить ко всем 	 Смена слайда По щелчку После: 00:00,00 \$
							Переход к	этому слайду									Время по	жаза слайдов
	1 ▲																•	Область анимации 🔻

Для выхода из игры опять ставим значок

и прикрепляем к нему гиперссылку.

По щелчку мыши По наведении Действие по щелчку мыши О <u>Н</u> ет О Перейти по гиперссылке: Слайд	указателя мыши	
🔘 Запуск программы:	Гиперссылка на слайл	? <mark>×</mark>
Запуск макроса:	Слайд:	ОК
Действие:	6. Заголовок слайда. 7. Слайд 7 8. Слайд 8 9. Слайд 9 10. Слайд 10	Е Отмена
🔲 Зву <u>к</u> : [Нет звука]	11. Слайд 11 12. Слайд 12 13. Слайд 13 14. Слайд 14	
Выделить	ОК Отмена	

Помоги очистить морское дно



Подсказки.













Ставим гиперссылку на возвращение к списку игр.

ерссылка на слайд	2 ×
айд: Начало работы. Слайд 3 Заголовок слайда. Слайд 5 Слайд 6 Слайд 6 Слайд 7 Слайд 8 Слайд 9 0. Слайд 10 1. Слайд 11	ОК Отмена
Запуск макроса:	
Действие:	
С Действие: Ввук: [Her звука] Выделить	



Спасибо за внимание.

