

Вариант использования презентации Power Point для создания викторины «Своя игра»

Викторина представляет собой пять-шесть тем (категорий) с пятью тематическими вопросами.

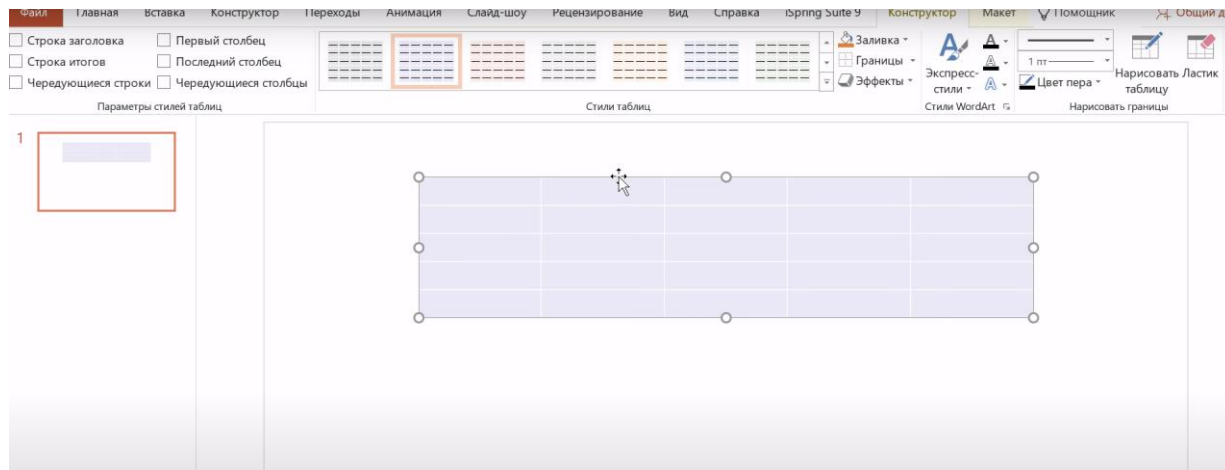
Каждому вопросу присвоена своя «стоимость» за ответ, которую получает студент в случае правильного ответа. На первом слайде выводится таблица со стоимостями вопросов в каждой категории. Каждой из них присвоена гиперссылка, которая перенаправляет игроков на нужный слайд с вопросом. Слайд с вопросом содержит в себе текст вопроса и интерактивную кнопку перехода на слайд с ответом.

Слайд с ответом содержит текст ответа и встроенную гиперссылку для перехода на основной слайд с категориями вопросов.

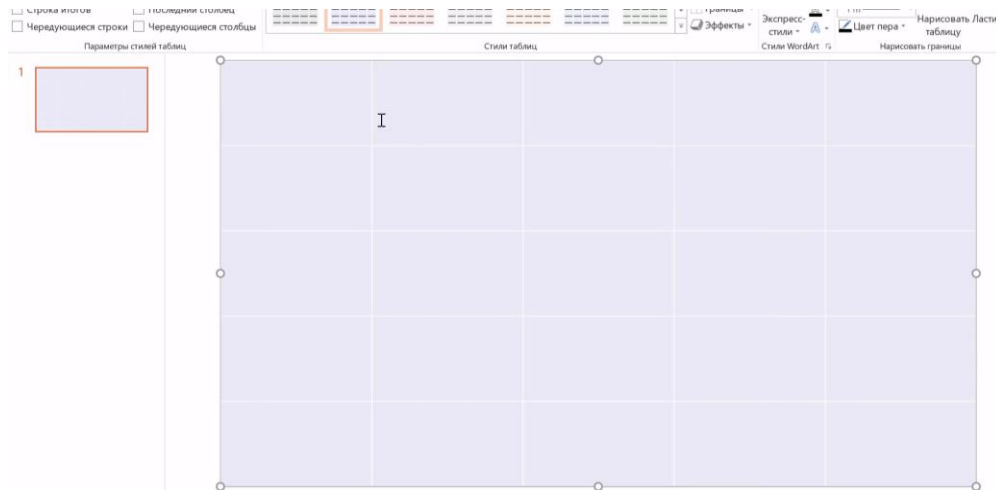
Таким образом, викторина состоит из трех макетов слайдов: основной с категориями, слайд с вопросом, слайд с ответом, навигация осуществляется с помощью гиперссылок и интерактивных кнопок на слайдах.

(шаблон презентации с сайта <https://pro.ispringcloud.ru/acc/T0nqi9c0MTE3/s/4117-0kKp8-E78TE-oQCbW> прилагается)

1. Открываем Power Point, создаем пустой слайд без заголовка.
2. Вставляем Таблицу 5x5 («Вставка» - «Таблица» - задаём необходимые размеры)

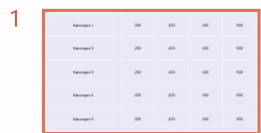


Затем необходимо переместить таблицу в левый верхний угол и растянуть на всю область слайда



3. Первый столбец можно сделать немного шире остальных (в нём будут «Категории»), остальные ячейки делаем одного размера в разделе «Макет» - «Размеры ячейки». В них будет указана стоимость вопроса в определенной категории.

Выделить | Таблица | Отобразить сетку | Удалить | Вставить сверху | Вставить слева | Вставить справа | Строки и столбцы | Объединить ячейки | Разделить ячейки | Размер ячейки | 3,81 см | 12 см | Направление текста | Поля ячейки | Высота: 19,05 см | Ширина: 33,87 см | Сохранить пропорции | Переместить вперед | Переместить назад | Область выделения | Упорядочение



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

4. В разделе «Конструктор» можно поменять макет, выбрать цветовую палитру для таблицы

Файл Главная Вставка Конструктор Переходы Анимация Слайд-шоу Рецензирование Вид Справка iSpring Suite 9 Конструктор Макет Помощник Общий доступ

Строка заголовка Первый столбец
 Строка итогов Последний столбец
 Чередующиеся строки Чередующиеся столбцы

Параметры стилей таблиц Стили таблиц

1

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

Заливка
Границы
Эффекты

Экспресс-стили
Стили WordArt

Нарисовать таблицу
Нарисовать границы
Нарисовать Ластик

Цвет пера

Формат фигуры
Параметры фигуры
Параметры текста

Заливка

Нет заливки
 Сплошная заливка
 Градиентная заливка
 Рисунок или текстура
 Узорная заливка

Предустановленные градиенты

Тип Радиальный

Направление

Угол 90°

Точки градиента

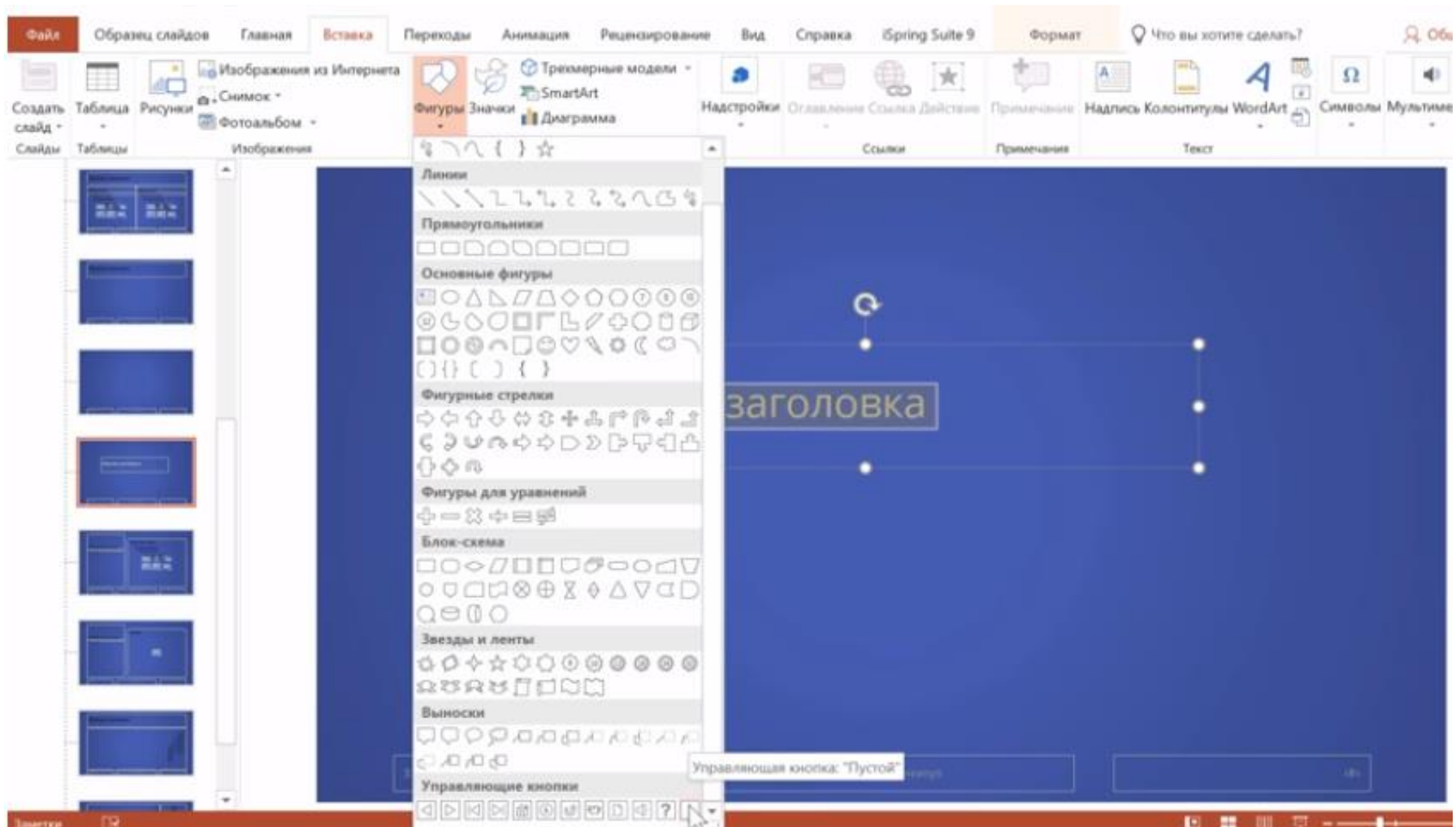
Цвет

Положение: 0 %

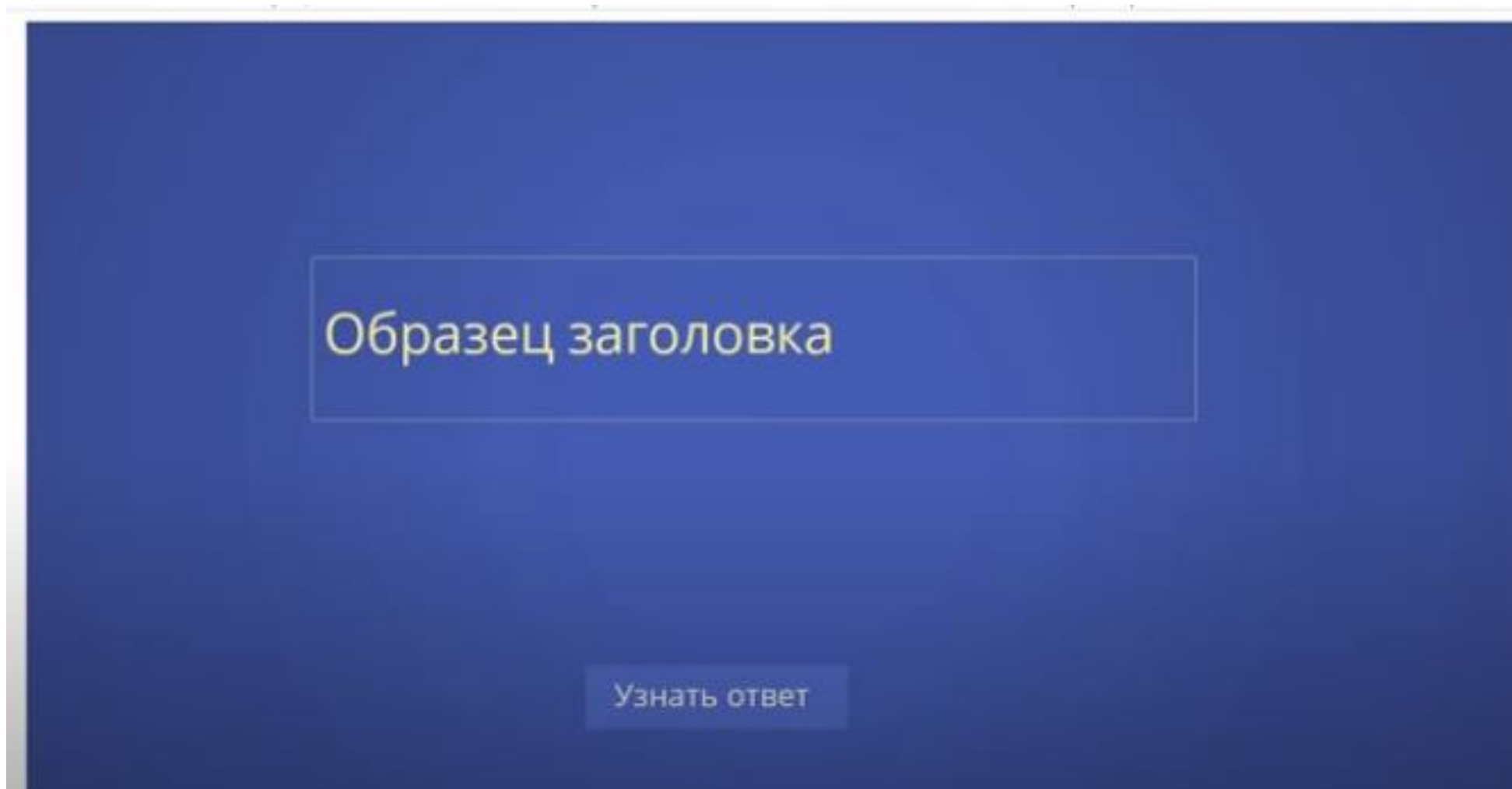
Прозрачность 0 %

Яркость 95 %

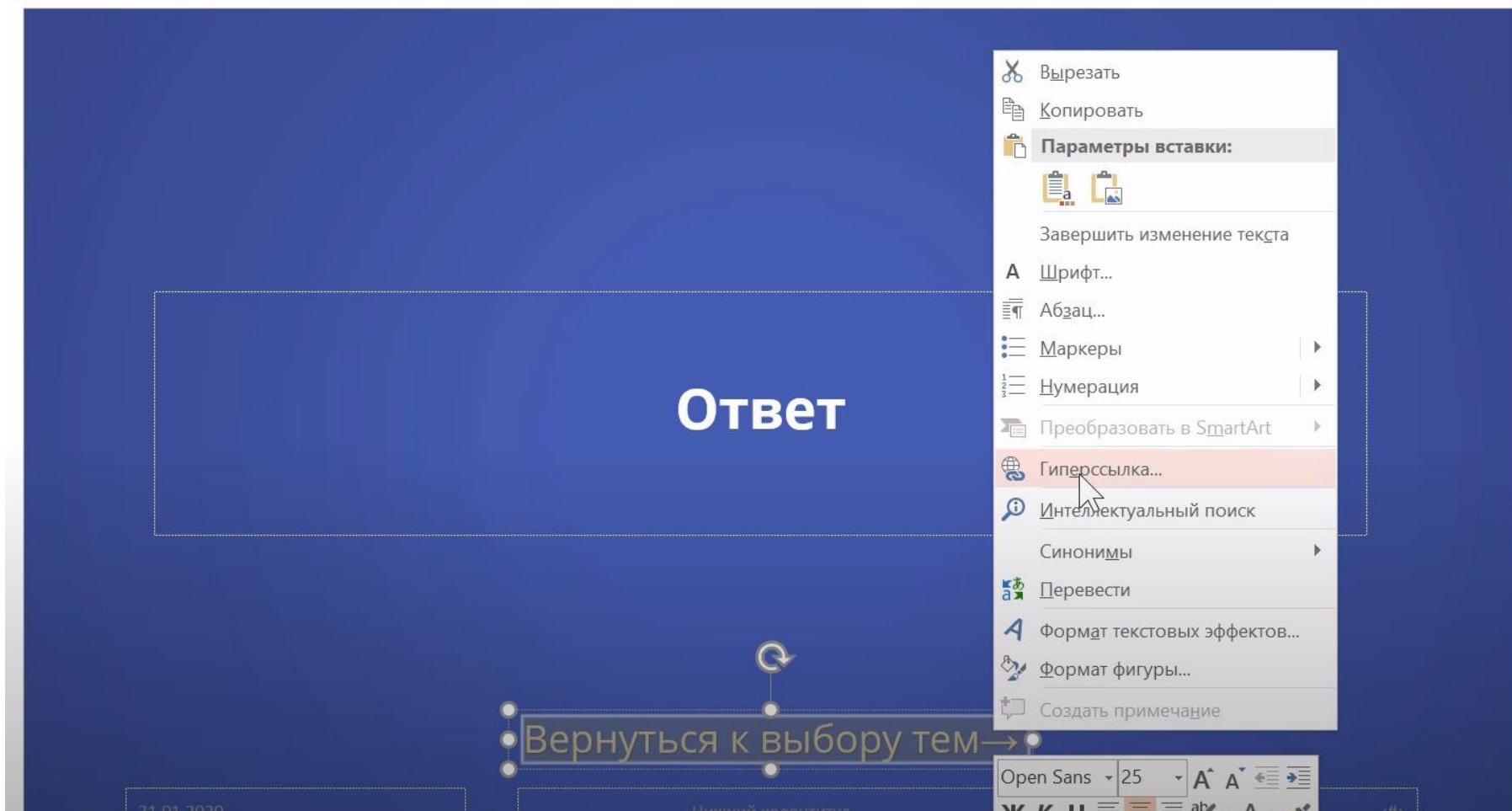
5. Нужно создать следующий слайд (с вопросом), где будет сам текст вопроса и кнопка перехода к ответу. Чтобы вставить кнопку перехода, необходимо перейти на панели управления в раздел «Вставка» - «Фигуры» - «Управляющие кнопки»



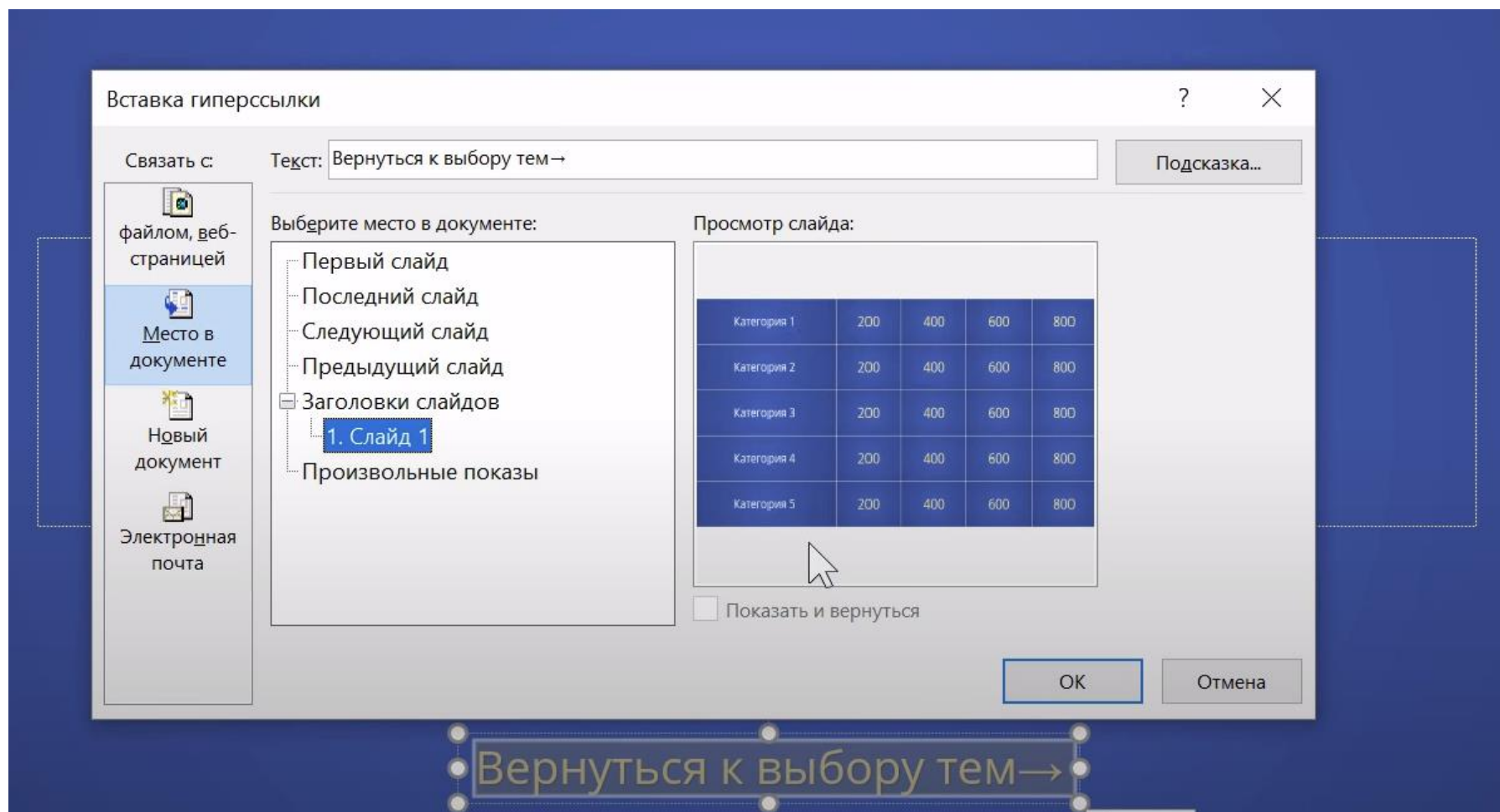
6. В «Настройке действий» выбираем «Перейти по гиперссылке» - «Следующий слайд». Чтобы вставить текст на кнопку, кликните по ней дважды.



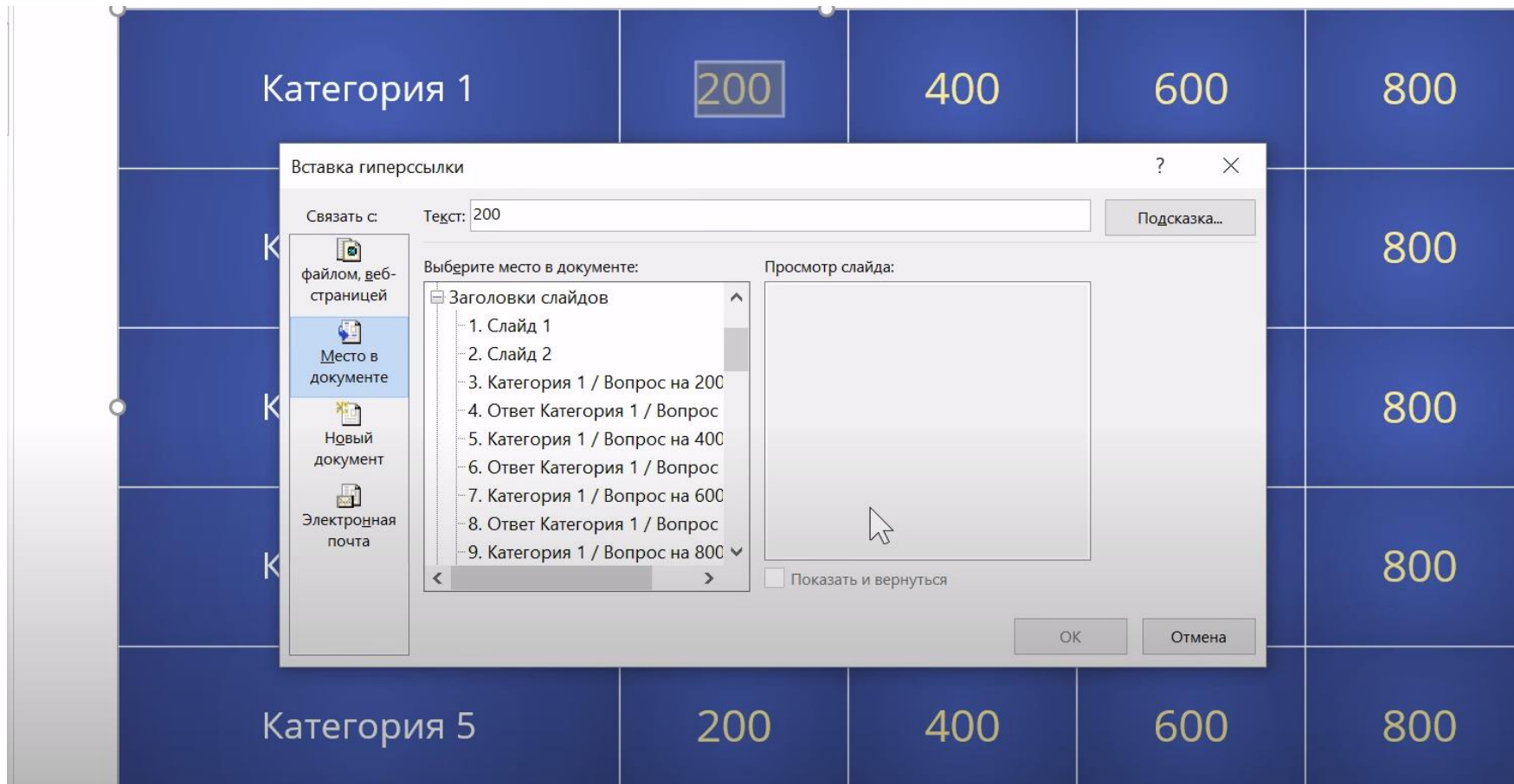
7. По аналогии с этим слайдом создаем слайд с правильным ответом. На этом слайде будет отображаться текст ответа и ссылка для возврата к игровому полю.
8. Чтобы вставить гиперссылку необходимо нажать **правой** кнопкой по тексту и выбрать «гиперссылка»



9. Затем в панели управления «Вставка гиперссылки» в разделе «Место в документе» выбрать необходимый слайд



10. Чтобы сделать переход с основного слайда с категориями, необходимо так же встроить гиперссылки
11. Нужно выделить стоимость категории и с помощью гиперссылки вставить связь с соответствующим слайдом (так же, как в предыдущем шаге либо выделить цифру и использовать сочетание клавиш Ctrl + K). В открывшемся окне необходимо выбрать «Место в документе» и нужный слайд.



Теперь вы умеете создавать викторину «Своя игра» в Power Point и настраивать переходы между слайдами с помощью интерактивных кнопок и гиперссылок.