

Создание игры для изучение английского языка с помощью программы PowerPoint

Выполнила:
Чебодаева София

Руководитель:
Чебодаева Юлия
Альбертовна

0 Объект: Игры для изучения английского языка.

0 Предмет: Создание игры с помощью программы PowerPoint.

0 Цель: создать игру для изучения английского языка в программе PowerPoint.

0 Задачи:

1. Изучить и отобрать материал на английском языке для игры.
2. Познакомиться с понятием «гиперссылка» и с её функциями.
3. Изучить пошаговую технику создания гиперссылки в PowerPoint.
4. Научиться работать с макетами слайдов.

Материал для игры на английском языке
взяли из пройденных тем.

Выбрали следующие темы:

- 0 Family (Семья)
- 0 Vegetables (Овощи)
- 0 Fruits (Фрукты)
- 0 Wild animals (Дикие животные)
- 0 Domestic animals (Домашние животные)

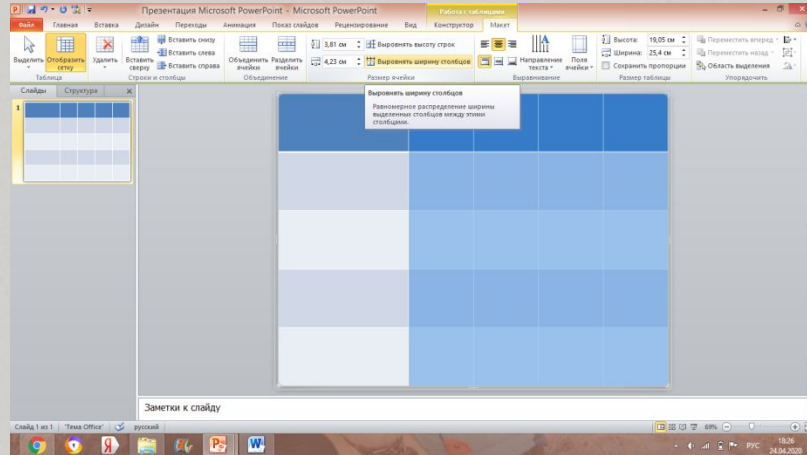
0 Гиперссылка (англ. *hyperlink*) — часть гипертекстового документа, ссылающаяся на элемент в этом документе (команда, текст, изображение, сноска) или на другой объект (файл (документ), каталог, приложение), расположенный на локальном диске или в компьютерной сети, либо на элементы этого объекта.

0 Гиперссылка может быть добавлена к любому элементу HTML-документа. При наведении курсора мыши на текст со ссылкой он или меняет цвет или выделяется подчеркиванием. Посещенная ранее ссылка обычно выделяется цветом, отличным от цвета не посещённой ссылки.

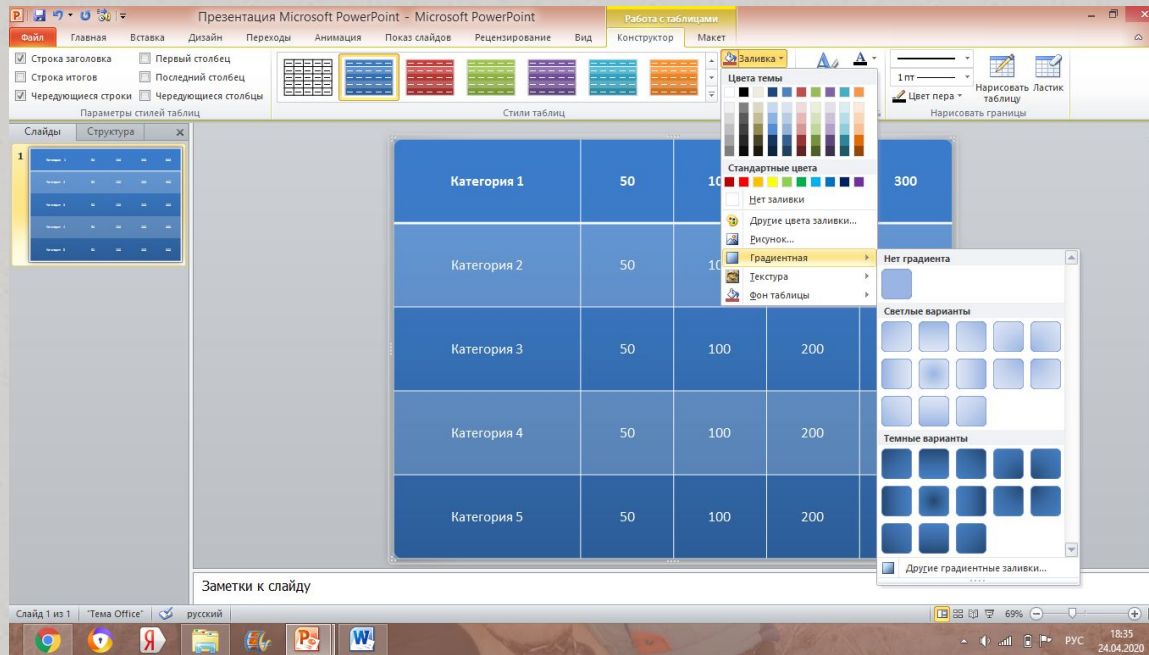
Этапы создания игры в PowerPoint:

1. Создание таблицы
2. Работа с макетами
3. Создание гиперссылок
4. Заполнение материалом
5. Работа со слайдами
6. Сохранение игры

1. Создание таблицы

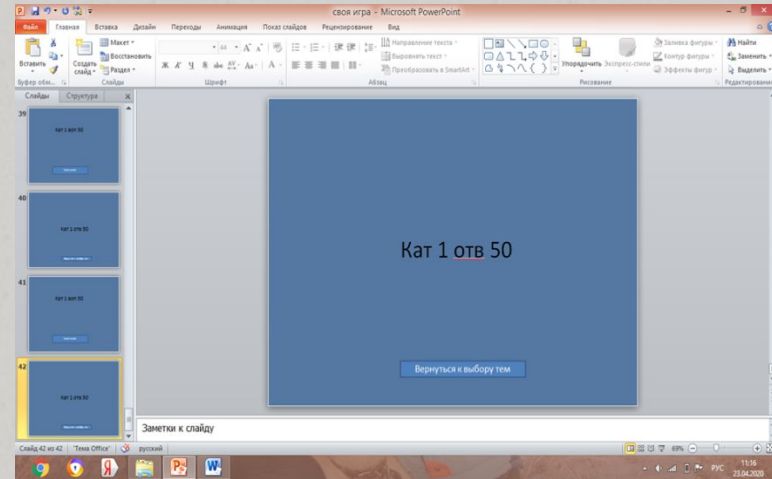
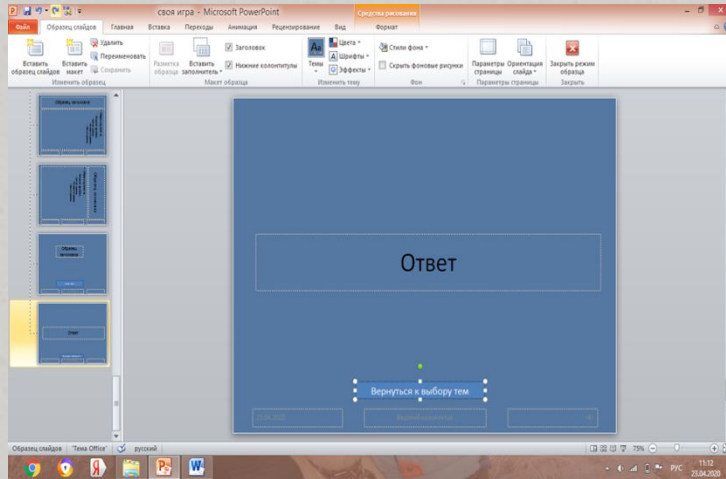


Создали слайд с пустым макетом. Вставили таблицу 5x5. Выставили нужную ширину столбцов.



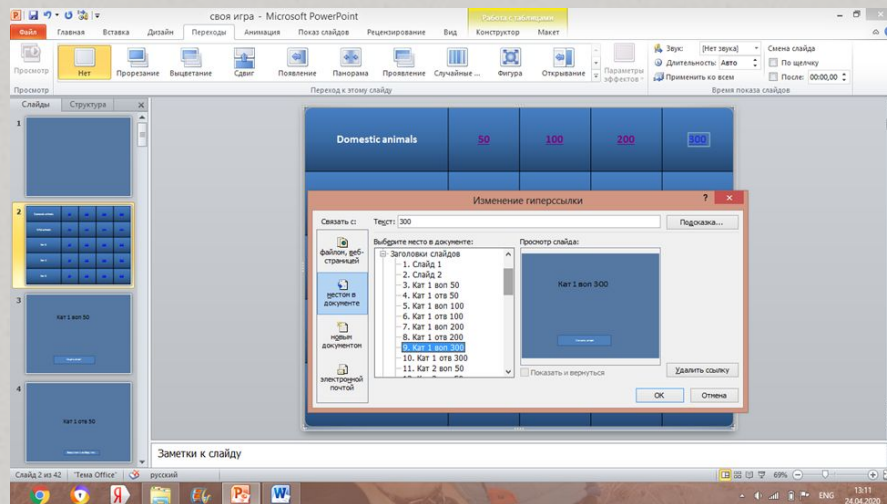
- Сделали игру похожую по дизайну на игру «Своя игра». Для этого выбрали во вкладке Конструктор заливку Градиентная и залили в соответствующие цвета.
- Заполнили таблицу.

2. Работа с макетами



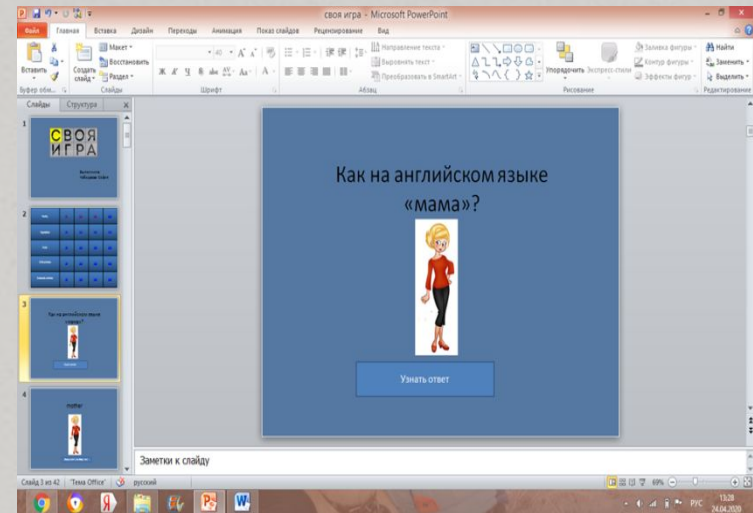
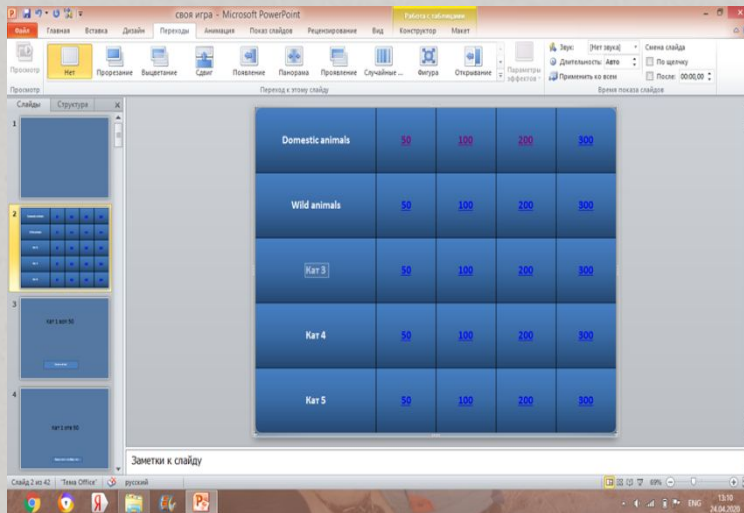
- Создали макеты слайдов для слайдов с вопросами и ответами: вкладка Вид / Образец слайдов. Вставили в макеты управляющие кнопки и настроили гиперссылки (см. слайд «Создание гиперссылки»)
- Созданные макеты слайдов для вопросов и ответов вставили в презентацию. Всего получилось 42 слайда.

3. Создание гиперссылок



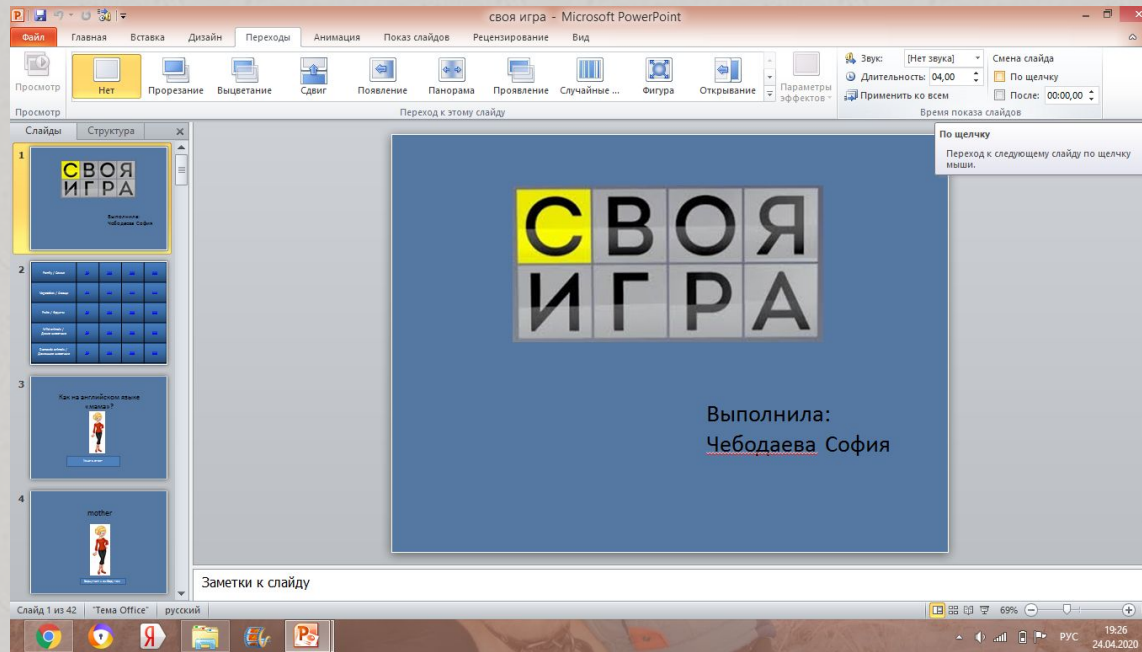
Соединили клетки игрового поля с соответствующими слайдами:
Выделить текст в ячейке / Кликнуть правой кнопкой мыши / Гиперссылка / Место в документе / указать нужный слайд / Ок.
Так поставили гиперссылки во все ячейки таблицы.

4. Заполнение материалом



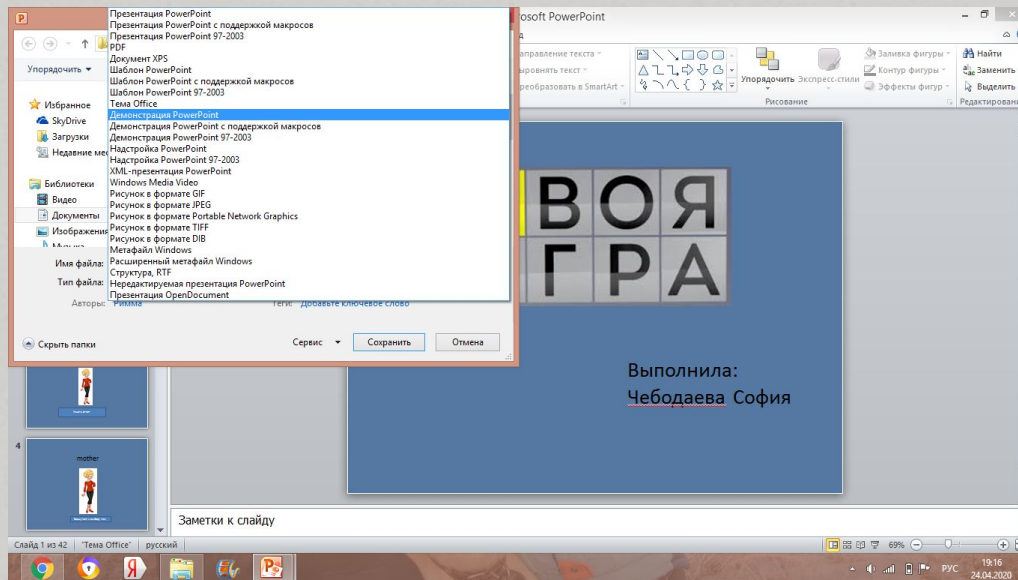
0 Все слайды с вопросами и ответами заполнили материалом по темам, приготовленные заранее.

5. Работа со слайдами



Чтобы переходить можно только по ссылкам отключили
Переход ко кликам: Вкладка Переходы / По щелчку
(снять галочку) / Применить ко всем (кроме 1 и 2
слайда).

6. Сохранение игры



0 Сохранили игру: Файл / Сохранить как / Демонстрация PowerPoint.

Заключение

При создании игры на английском языке в программе PowerPoint, нами были решены следующие задачи:

- изучили и отобрали материал на английском языке для создания игры;
- познакомились с понятием «гиперссылка» и с ее функциями;
- изучили пошаговую технику создания гиперссылки в PowerPoint;
- научились работать с макетами слайдов.

Таким образом достигли цели и создали игру на английском языке в программе PowerPoint.