

К. С. Максименков

НЕЛИНЕЙНЫЕ ПРЕЗЕНТАЦИИ POWERPOINT (опыт создания игрового поля)

Мультимедийная презентация — это самый настоящий рабочий инструмент, который позволяет воплотить в жизнь творческий замысел и представить его в выгодном свете. Исходя из опыта нашей библиотеки, PowerPoint — наиболее доступная программа для подготовки презентаций, с широким спектром возможностей для наполнения слайд-шоу, является частью Microsoft Office. Презентация, создаваемая средствами продукта Microsoft PowerPoint, имеет линейную структуру, то есть докладчик последовательно демонстрирует слайды, переходя от первого ко второму и так далее.

Это логично. Но бывают ситуации, когда нет необходимости загружать слушателя всем содержимым презентации. Такое возможно, например, в работе с читателем в форме интерактивной игры, которую уже давно успешно используют специалисты детских и юношеских библиотек наряду с традиционными формами работы. Уже сама игра способна превратить рутинный и не всегда лёгкий процесс усвоения новой информации в динамичное, увлекательное действие, а внедрение в данный процесс информационно-коммуникационных технологий значительно дополняет методические средства и приёмы работы. Представляемый материал становится более интересным и запоминающимся. Выбор определённого начального условия для анимации увеличивает коммуникативную возможность общения с аудиторией. Презентация, в которой используется расширенная анимация, позволяет выстроить мероприятие по более увлекательному сценарному ходу. Возможность случайного выбора увеличивает возможность взаимодействия с аудиторией по интерактивному принципу. Собственно, сам по себе такой приём является игрой, который даёт дополнительный детский отклик, и для того, чтобы его освоить, достаточно разобраться с технологией вставки и настройки триггеров. Для этого я пошагово постараюсь описать свой опыт создания интерактивного поля «Морской бой» в программе PowerPoint.

Первый шаг — создание презентации. Задача решается стандартно. Выбирается тема оформления презентации. Вставляются нужные графические объекты, текст, анимация. В данном случае создаём таблицу 6x6 (поле боя). В верхней и левой части таблицы проставляются координаты. Клетки нумеруются по горизонтали и вертикали. Можно цифрами, а можно, как в

шахматах, — по одной стороне цифры, по другой — буквы. Это делается с помощью меню «Работа с таблицами».

В образовавшемся поле рисуются корабли (флот). Корабль — это клеточки, идущие подряд. Всего шесть кораблей.

- однопалубный (размером 1 клетка) — 3 штуки;
- двухпалубный (размером 2 клетки) — 2 штуки;
- трёхпалубный (размером 3 клетки) — 1 штука.

Правила расположения кораблей просты: нельзя, чтобы корабли соприкасались ни боками, ни даже уголками; как минимум одна клетка между ними должна быть обязательно; к краям поля корабли прижиматься могут, также в них не должно быть никаких изгибов. Клетки закрашиваются в белый и чёрный цвета, для этого используем сплошную заливку в параметрах выделяемой фигуры. Далее начинается более интересный момент. Я предлагаю каждую клетку таблицы закрыть квадратами, которые создаются при помощи вкладки «вставка», «фигуры». Используя тот же принцип, что и при рисовании основного поля, закрашивается каждый квадрат. Квадраты снабжаются анимацией «исчезновение». Для того чтобы они исчезали по нашему желанию, а не по порядку, в «области анимация» каждому прямоугольнику присваивается триггер по щелчку. Таким образом скрыть от глаз можно не только корабли, но и вопросы, а также картинки, мелодии и всё, что необходимо для проведения мероприятия.