Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

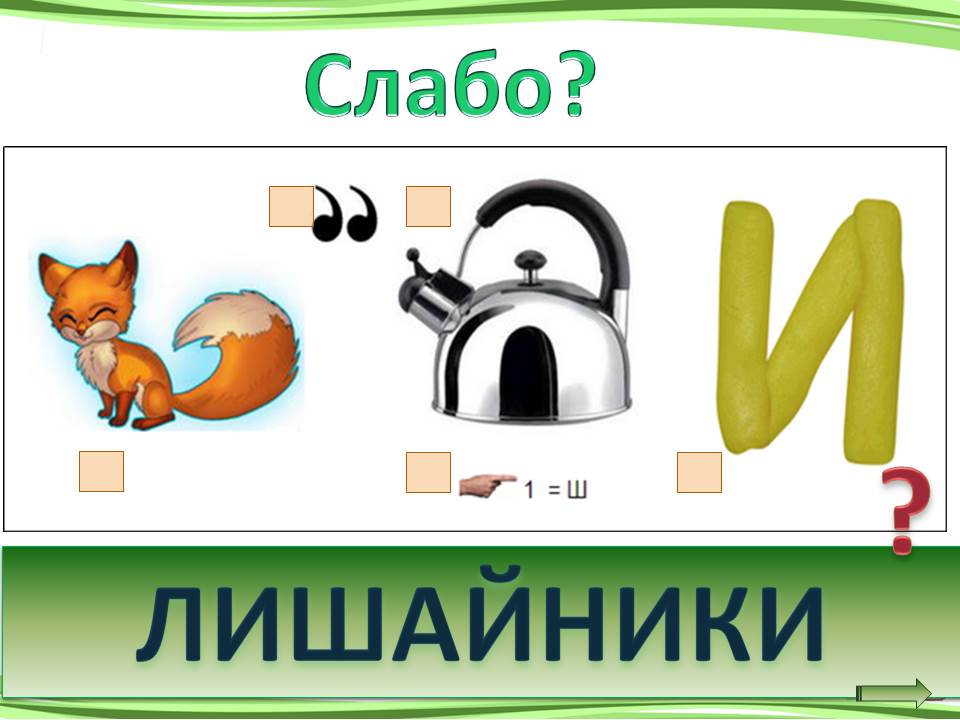
Арбатская средняя общеобразовательная школа

Республика Хакасия, Таштыпский район,

с. Арбаты

**Инструкция**

**«Создание интерактивного ребуса»**

****

**Автор материала**:

*Медведева Татьяна Александровна,*

*учитель биологии*

*высшей квалификационной категории*

Арбаты – 2021г.

Медведева Татьяна Александровна

Зам.дир. УВР

учитель биологии ВКК

МБОУ Арбатская СОШ

село Арбаты

Республика Хакасия

2021 год

**Инструкция**

**Тема: "Создание интерактивного ребуса средствами приложения Microsoft PowerPoint 2010"**

**Ребус**- один из древнейших видов интеллектуальных головоломок весьма популярен как дидактическая игра. Очень часто в своей педагогической деятельности (особенно в начальном и среднем звене) приходится использовать ребусы, как на разных этапах уроках, так и во внеурочной деятельности.

Интерактивность активизирует познавательную деятельность, так как происходит переход от непроизвольного внимания к произвольному, устойчивому вниманию за счет динамики, присутствующей в таком ребусе, на *каждом* этапе решения, а не только на этапе*формирования текста* отгадки ребуса.

***Интерактивный ребус*** – это средство представления информации, способное активно и разнообразно реагировать на действия пользователя.

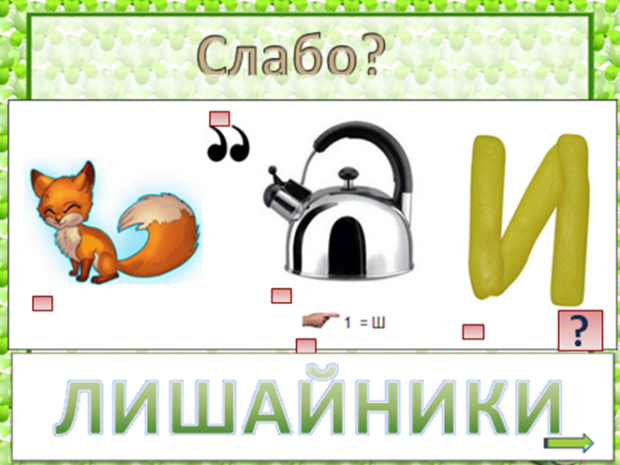
**Цель**: Формирование ИКТ - компетентности педагогов.

**Задачи**:

* Познакомить коллег с возможностями программы PowerPoint - 2010
* Передать  коллегам личный  опыт  по созданию интерактивного ребуса
* Оказать  помощь педагогам в создании своих интерактивных ресурсов

В этом мастер-классе представлено подробное описание действий, как создать интерактивный ребус с использованием триггеров в программе PowerPoint - 2010.

**Предполагаемый продукт:**

**[](https://uchportfolio.ru/materials/show/86028)**

[Интерактивный ребус "Лишайники" (uchportfolio.ru)](https://uchportfolio.ru/materials/show/86028)

**Шаг 1**

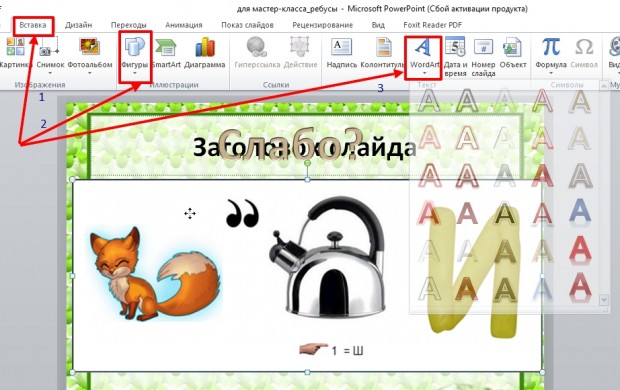
  Для работы потребуется рисунок ребуса в формате .gpg  или .png. В своей работе часто использую в качестве заготовки ребус с сайта генератор ребусов [rebus1.com](http://rebus1.com/)

**Шаг 2**

Вставляем свою заготовку на слайд, предварительно обрезав картинку до нужных размеров. Вставлять по правилам разгадывания ребусов промежуточные поэтапные ответы, а также, по необходимости, геометрические фигуры (стрелки, отрезки и т.д.) можно будет делать по ходу работы, чтобы не запутаться с объектами для выбора анимации и триггеров.

Используем последовательность: *Вставка (1)/Фигура(2) - для отрезка, Вставка (1)/WordArt (3) -*для текста.

Причем, каждый вставленный объект будет нумероваться. Чтобы видеть названия объектов при анимации необходимо открыть вкладку *Область анимации / Триггеры* - каждый вновь добавленный объект будет находиться внизу списка со своим номером, который сохранится на всех слайдах данной презентации (при этом у вас д.б. выделен объект для анимации) - в нашем случае это *лиса.*



**Шаг 3**

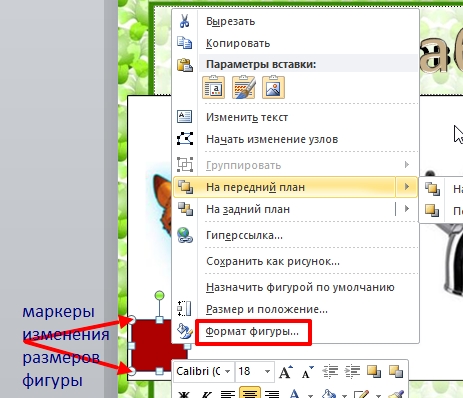
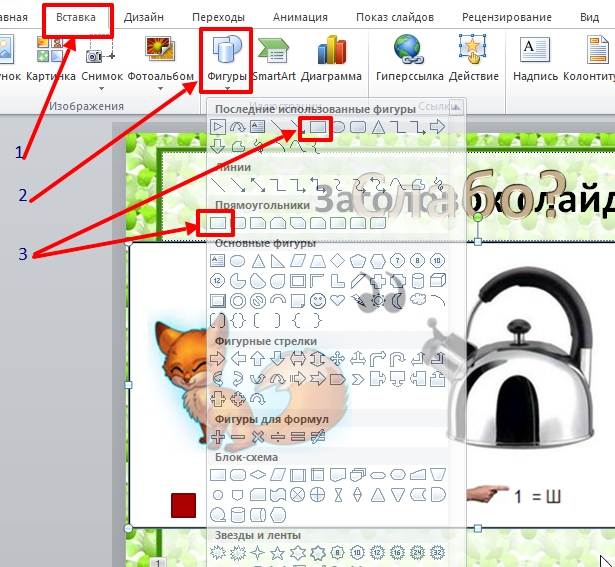
Приступаем к созданию гиперссылок и триггеров. Использование триггеров в презентации позволяет *запускать анимацию объектов в произвольном порядке*.  В качестве триггеров в нашем случае будут использованы *Фигуры/Прямоугольник* (по количеству действий при отгадывании ребуса).

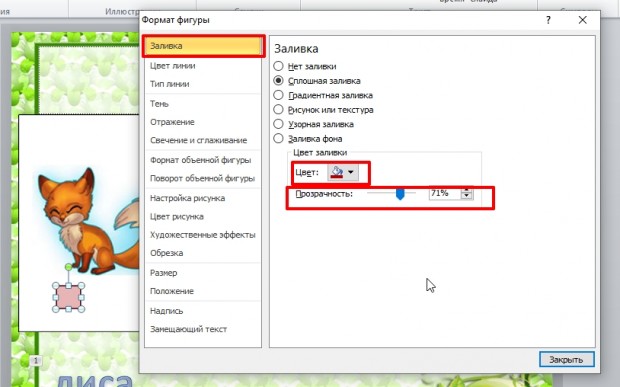
Чтобы было удобнее работать и не запутаться  в выборе объекта в качестве триггера, работать будем последовательно. Тем более, что настройки для одной фигуры при копировании, сохраняются.  Одновременно будем последовательно настраивать и анимацию на слайде.

**Шаг 4**

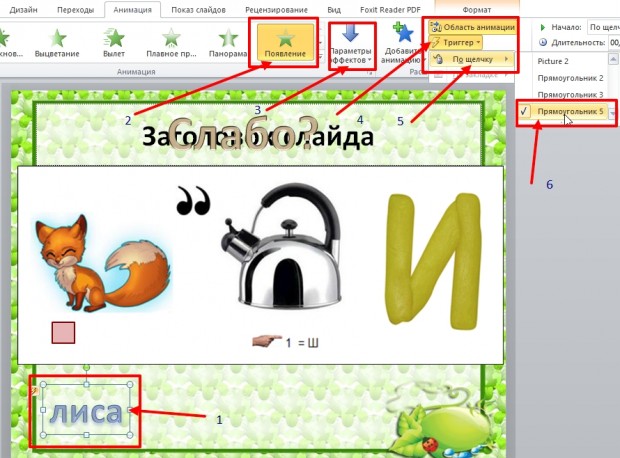
Вставим 1-ый объект, это будет квадрат: используем последовательность: *Вставка (1) / Фигура(2) / Прямоугольник (3)*:

Чтобы получился квадрат, при вставке прямоугольника держим нажатой кнопку *Shift*. Подгоняем под нужные размеры. Если нужно, изменяем цвет нашей фигуры и её прозрачность. Для этого выделяем нашу фигуру, жмём *ПКМ*(правая кнопка мыши) и заходим в *Формат* фигуры:



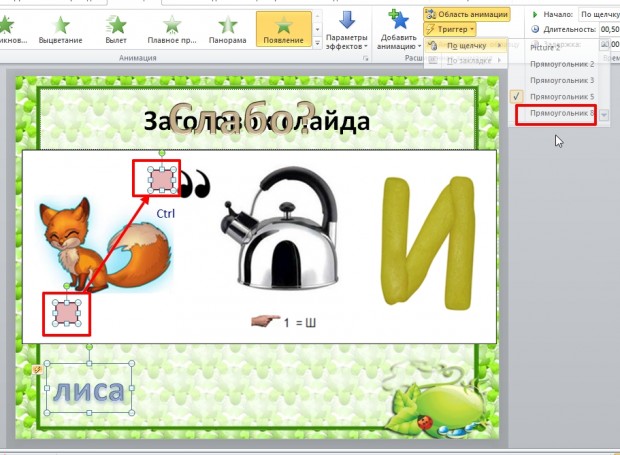
Выбираем цвет заливки и прозрачность. В нашем случае это 71%:

**Шаг 5**

****Анимируем слово *лиса.*Для этого выделим его *ЛКМ*  (*левая кнопка мыши*) - (1), на вкладке *Анимация (2)* выберем *Появление (3) /  Параметры эффектов (4) / Область анимации / Триггер (4) / По щелчку (5) / Прямоугольник 5 (6).* Прямоугольник 5 - это наш квадрат, который будет использоваться в качестве триггера для слова *лиса*.

Проверим работу триггера, нажав комбинацию клавиш *Shift + F5*.  При нажатии на наш квадрат должно быть появление слова*лиса.*

**Шаг 6**

Теперь копируем наш квадрат и вставляем его вверху возле двух запятых, обозначающих, что в слове лиса надо убрать две последние буквы. Удобно использовать простое копирование с нажатой клавишей*Ctrl*.

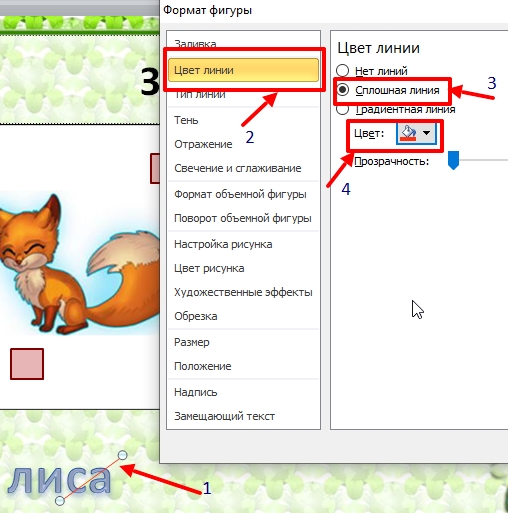
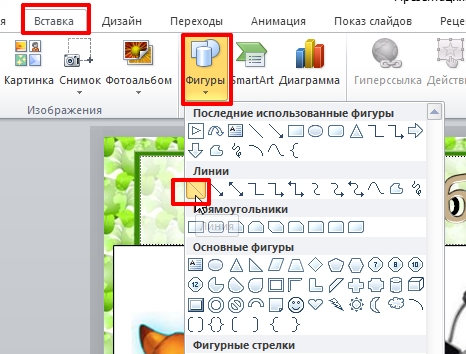
Для копирования квадрата выделим наш квадрат *ЛКМ*, зажмём клавишу *Ctrl*  и с зажатой *ЛКМ* перетащим (вернее, скопируем) наш квадрат на новое место:

У нас новый квадрат получил имя *Прямоугольник 8.*

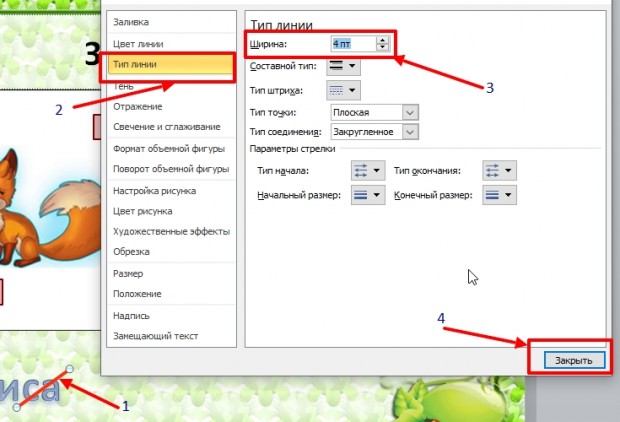
Теперь вставим и анимируем отрезок, который зачеркнет две последние буквы в слове лиса.

Отрезок вставим через меню *Вставка (1) / Фигуры (2) / Линия (3*):

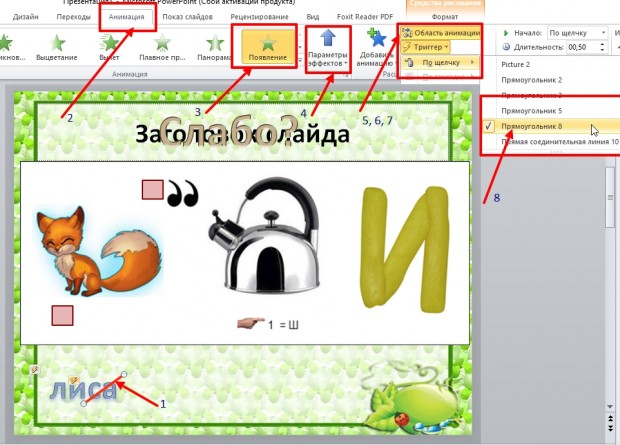
Оформим цвет линии: выделим *линию ЛКМ (1)*, затем *ПКМ* выберем *Формат фигуры*, где выберем *Цвет линии (2) / Сплошная линия (3) / Цвет линии (4) / Закрыть*



Таким же  образом устанавливаем толщину линии: выделим линию *ЛКМ (1)*, затем *ПКМ* выберем *Формат фигуры*, где выберем *Тип линии (2) / Ширина (3)* - *установим 4пт /  Закрыть (4)*



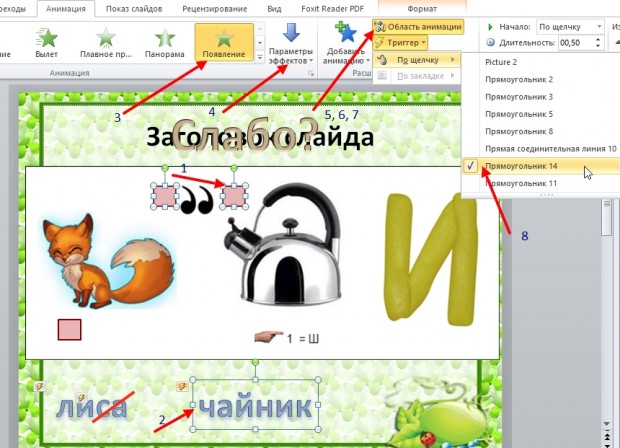
Для настройки анимации *отрезка* выделим его *ЛКМ (1)*, далее выбираем *Анимация (2) / Появление (3) / Параметры эффектов (4) - Снизу / Область анимации (5) / Триггер (6) / По щелчку (7) / Прямоугольник  8:*



Не забудем проверить работу триггера, нажав комбинацию клавиш *Shift + F5.* При нажатии на наш квадрат в слове *лиса*должны *зачеркнуться 2 последние буквы.*

**Шаг 7**

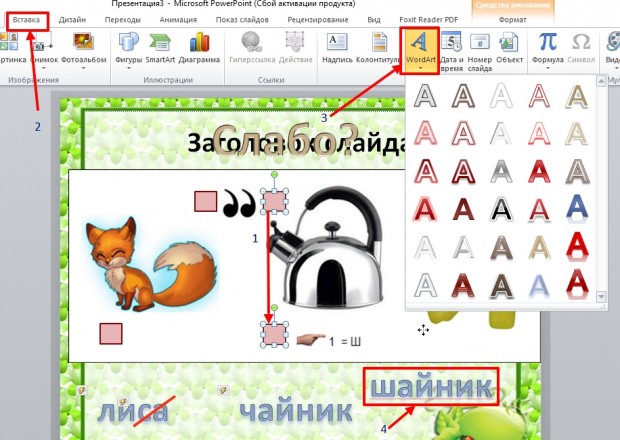
Работа с рисунком *Чайни*к, в котором букву*Ч* нужно заменить на *Ш*, чтобы получилось новое слово *Шайник*.

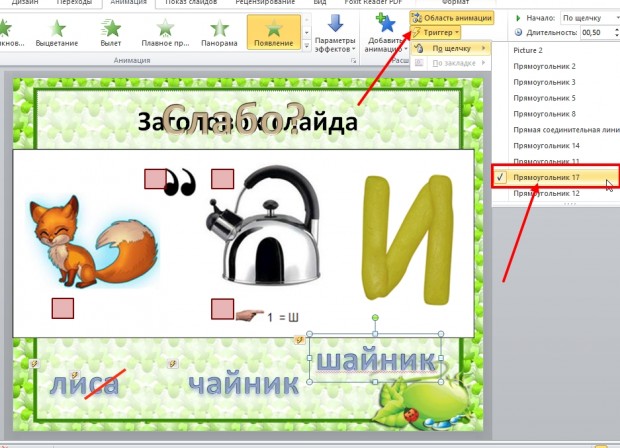
Это два этапа, поэтому нам понадобятся 2 квадрата. Чтобы облегчить себе работу и не запутаться в объектах, делаем всё последовательно, т.е. *1). Копируем квадрат* - шаг 6; 2). Вставляем*WordArt*слово *чайник (2)*; *3). Анимируем наше слово (5, 6, 7, 8).*

Обратите внимание, что  *новый квадрат* - это *прямоугольник 14*, а слово *чайник - это прямоугольник 11.*

Не забудем проверить работу триггера, нажав комбинацию клавиш *Shift + F5*.  При нажатии на наш  новый квадрат должно появиться слово *чайник*.

*Повторим* всё тоже со словом *шайник*. Разместить его пока можно чуть ниже  или правее слова чайник, т.е. где есть свободное место. *Порядок действий 1, 2, 3, 4* - на рисунке.

Чтобы при копировании квадратов они вставали ровно, параллельно друг другу, нужно добавить при нажатии клавишу *Shift*, т.е. *одновременно* левой рукой *зажимаем* *две кнопки Ctrl и Shift*, а *правой* рукой зажимаем *ЛКМ* и *перемещаем* наш квадрат. Причем, после копирования освобождаем *вначале* *ЛКМ*, а *потом отпускаем* левую руку с клавиш *Ctrl и Shift*. Иначе параллельность может нарушиться.

Обратите внимание, что наш *новый квадрат*, ставший триггером для запуска слова *шайник*, имеет имя *прямоугольник 17*, а слово *шайник - прямоугольник 12*. Запомните это, а лучше -  запишите себе на листочке, чтобы потом не запутаться при дальнейшей анимации.

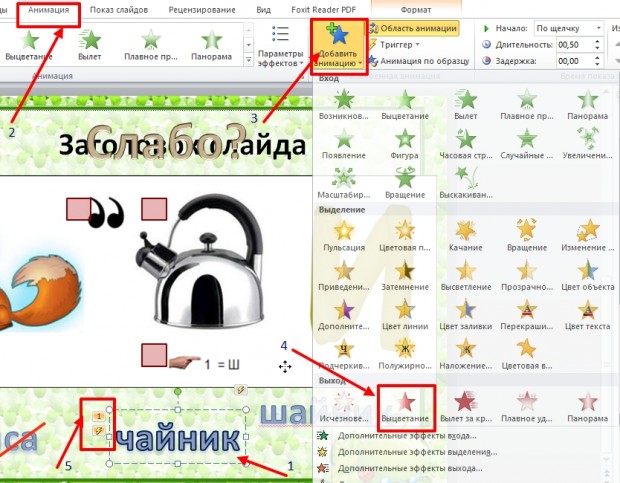
Не забудем проверить действие триггера в режиме *Показ слайдов (Shift +F5).*

**Шаг 8**

Теперь нам надо *анимировать* слова *чайник* и*шайник* так, чтобы на месте слова чайник встало слово шайник. Есть несколько способов.

Мы будем делать так: *добавим* к слову чайник ещё одну анимацию. Последовательность действий: *выделим наш прямоугольник со словом чайник (1) / Анимация (2) / Добавить анимацию (3) / Выход / Выцветание (4*).

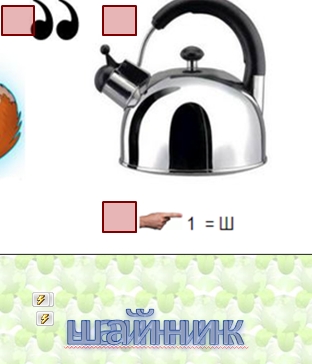
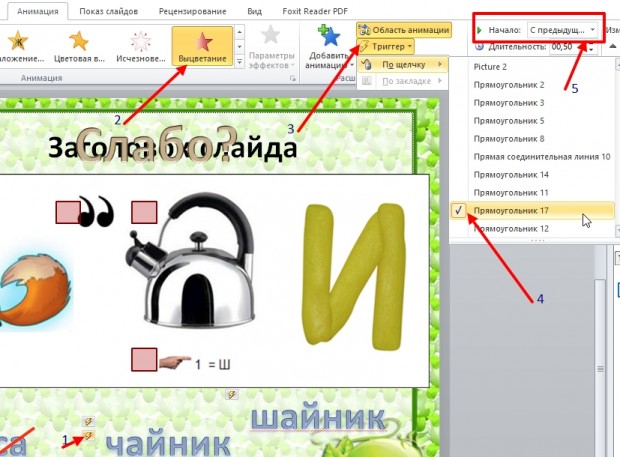
Обратите внимание, что возле слова чайник рядом с "молнией", которая обозначает, что к этому объекту применен триггер, *появилась цифра 1 (5)*. Это значит, что применили ещё анимацию.



Теперь нам надо, чтобы исчезновение слова *чайник* происходило одновременно с появлением слова *шайник*. Опять используем триггер. В качестве триггера будет тот же *прямоугольник 17,* запускающий  появление слова *шайник*. Только теперь выберем *Начало / Вместе с предыдущим.*

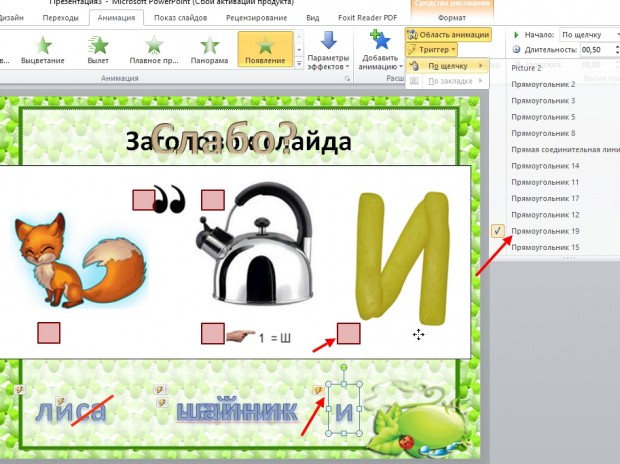
Как делать?  Выделим цифру 1 (см. предыдущий рисунок). Если выделили правильно, то увидим на *Панели инструментов / Выцветание (2).* Выберем *Триггер (3) / По щелчку / Прямоугольник 17 (4) / Начало / С предыдущим (5).*

Проверим работу триггера. Если все нормально, то совмещаем слово *шайник* со словом *чайник*.



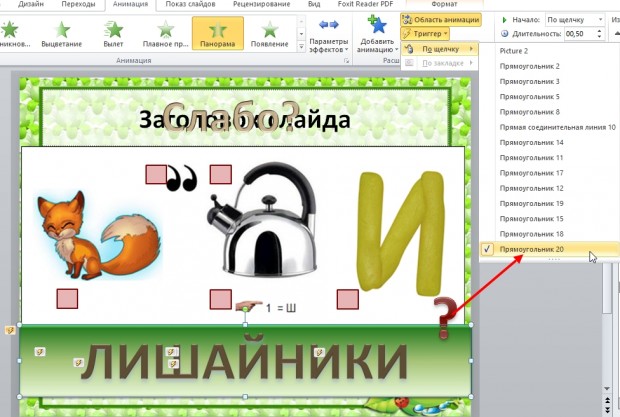
**Шаг 9**

Аналогичные действия по вставке и анимации  сделаем и для буквы *И*:

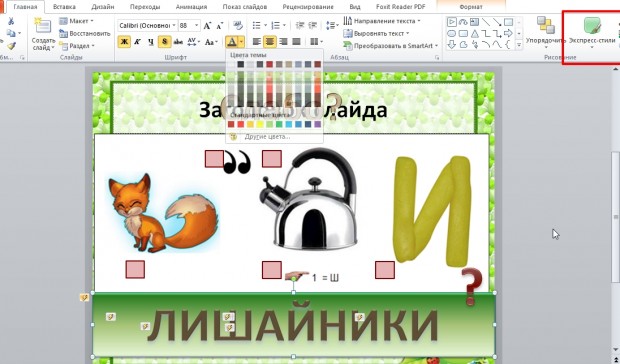


**Шаг 10**

Последний шаг - показать ответ! *Триггером* будет объект *WordArt* со знаком *?* *(прямоугольник 20),* который запускает сам ответ  ребуса: *ЛИШАЙНИКИ*, который тоже создан вставкой объекта *WordArt (прямоугольник 18)*.

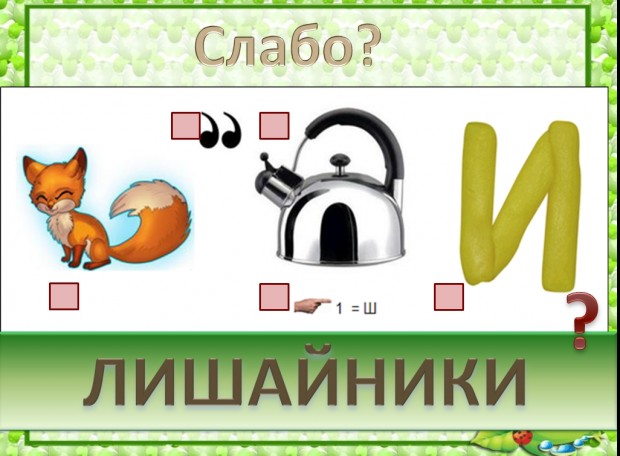


Для оформления ответа можно воспользоваться *вкладкой Экспрес-стиль.* Цвета фона и текста можно выбирать по своему усмотрению.



В данном мастер-классе представлено подробное описание действий, как создать интерактивный ребус с использованием триггеров.

**Итог работы:**

[](https://uchportfolio.ru/materials/show/86028)

[Интерактивный ребус "Лишайники" (uchportfolio.ru)](https://uchportfolio.ru/materials/show/86028)

**Желаю творческой работы! У Вас всё получится!**

**Источники информации:**

1. фон презентации [Фон для презентации](https://million-wallpapers.ru/nasekomye-203-android/noutbuk-cvety-babochka-49707.html)
2. генератор ребусов [http://rebus1.com](http://rebus1.com/)
3. заготовка ребуса [Лишайники](http://rebus1.com/index.php?item=rebus_generator&enter=1) –