

## КАК СОЗДАТЬ КОМПЬЮТЕРНУЮ ИГРУ-ВИКТОРИНУ:

Источник материала: материал получен в ДДЮТ Фрунзенского района на занятии семинара «Традиции и инновации современного дошкольного образования» 21.11.2012.

Материал - это программа по созданию компьютерной (цифровой) игры-викторины.. Программа разработана учителем экологии СОШ Фрунзенского района, представлена в ДДЮТ в рамках конкурса профмастерства, разрешена к распространению.

На основе этой программы можно создать сколько угодно таких игр-викторин разного содержания. Программа представляет собой макет готовой игры-викторины.

Чтобы из этой готовой игры сделать новую, надо внести в макет три изменения по содержанию новой игры.

Классическая игра-викторина – это дидактическая словесная игра в вопросы-ответы. Компьютерная игра-викторина – это наглядная экранная игра:

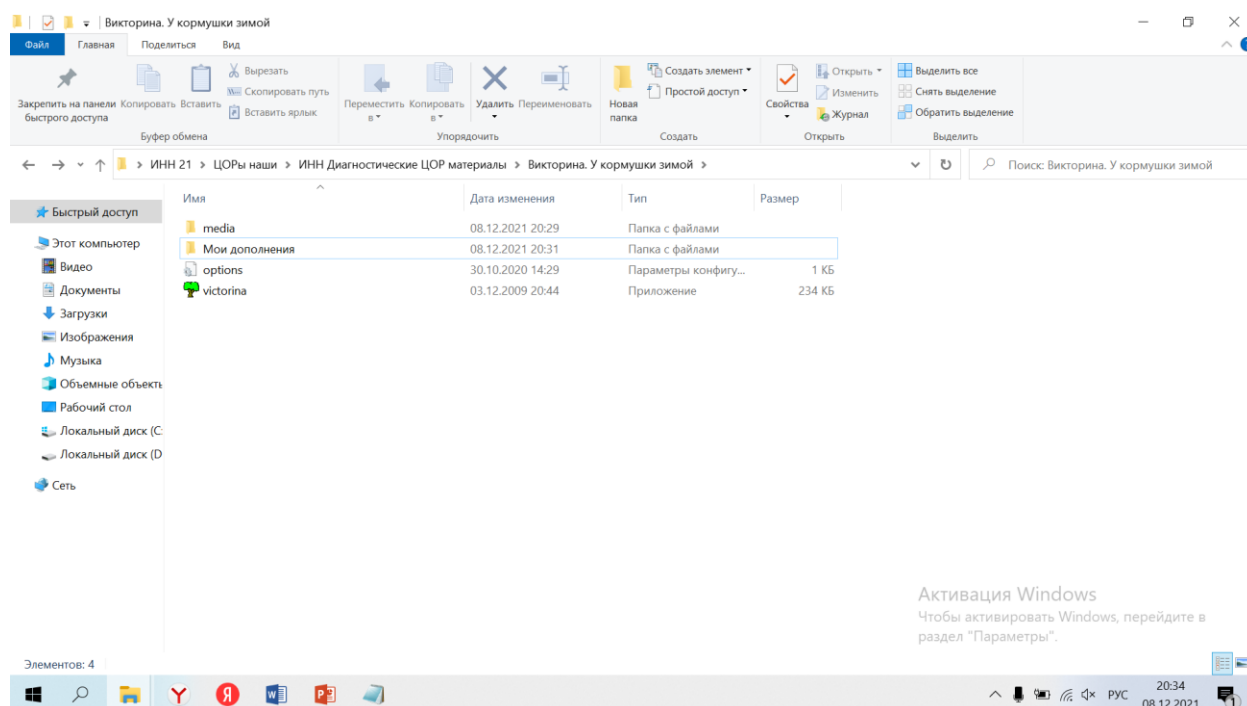
- ⇒ в данной викторине роль вопросов выполняют картинки;
- ⇒ ответы даются текстом: под картинкой появляется слово-ответ;
- ⇒ у викторины есть свой титул с названием.

Отсюда 3 изменения в макете по содержанию новой игры:

- ⇒ заменить картинки-вопросы на новые по новой игре;
- ⇒ заменить слова-ответы на новые по новой игре;
- ⇒ заменить титул с названием игры на новый по новой игре.

• Открываем макет. В нем 3 материала:

- ⇒ **файл options** (параметры конфигурации) – это программный файл, не предназначенный для пользователя.. Его **вообще не трогаем**.
- ⇒ Файл victorina со знаком дерева – для запуска готовой игры.
- ⇒ Папка media – с информацией о содержании игры. Соответственно **Все изменения по внесению в игру своего содержания делаем только в ней**.
- ⇒ Файл «Мои дополнения» в состав макета не входит. Я его вставляю, если мне надо что-то к викторине добавить, например, ее речевое текстовое сопровождение воспитателем. Здесь он остался от прежней игры «Улицы, на которых мы живем».

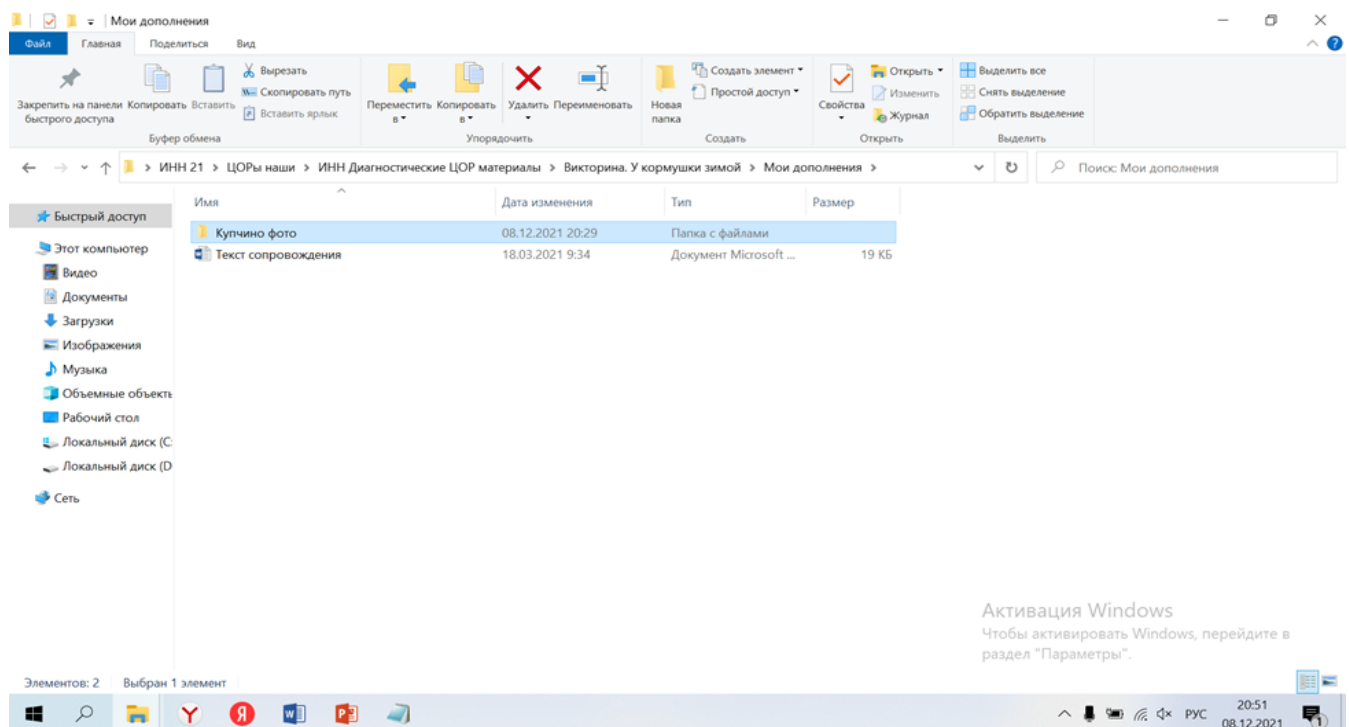


## КАК СДЕЛАТЬ ЗАМЕНЫ:

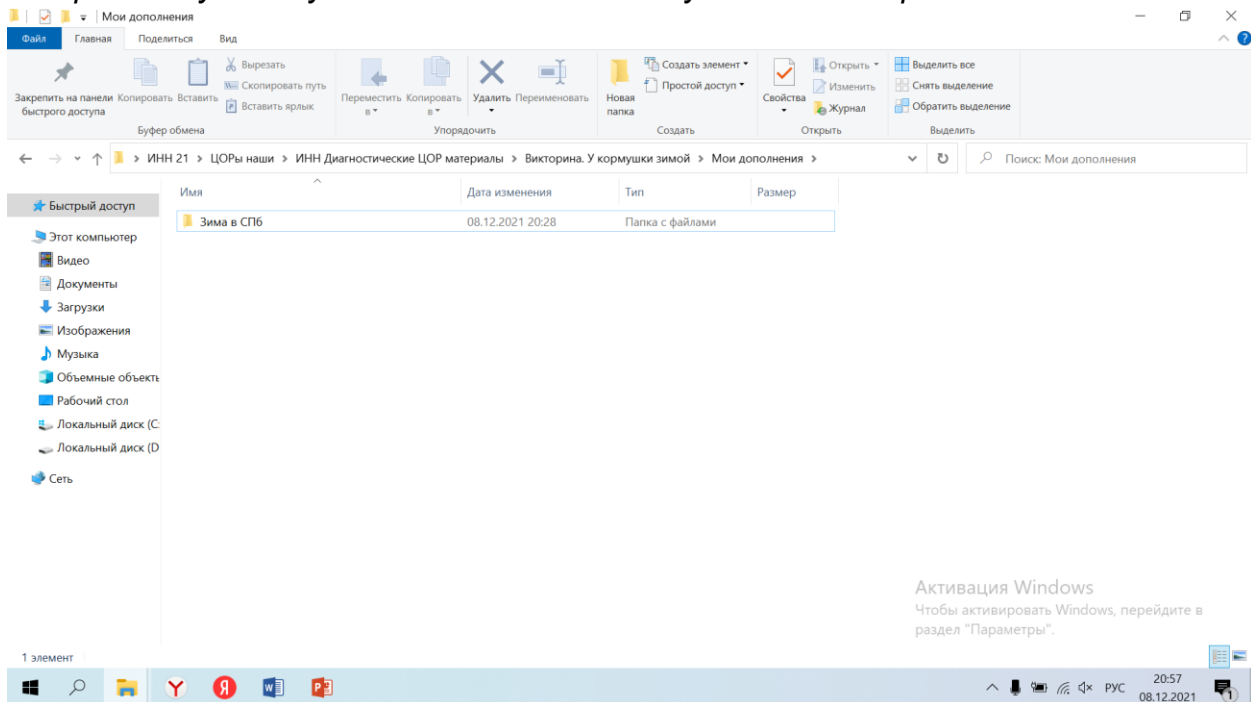
### ЗАМЕНА КАРТИНОК:

- Определиться с темой новой игры и подобрать по этой теме картинки-вопросы. Картинки могут быть любые: фотографии, иллюстрации, рисунки. Макет запрограммирован так, что:
  - ⇒ картинки должны быть в формате Jpeg (пока самый популярный графический формат для хранения фотографий и подобных им изображений);
  - ⇒ картинок должно быть 10;
  - ⇒ картинки должны быть горизонтальные прямоугольники с разрешением (соотношением сторон) примерно 856 на 650 (26 на 21). /картинка в виде квадрата получится с полями, а картинка в виде вертикального прямоугольника в викторине сплющится и изображение исказится. Разрешение примерное – главное, надо смотреть, чтобы в викторине изображение хорошо выглядело и не перекрывало надписей.

*Я для подбора всех материалов к новой игре использую папку «Мои дополнения»  
Вот что в ней было от старой игры по Купчино.*

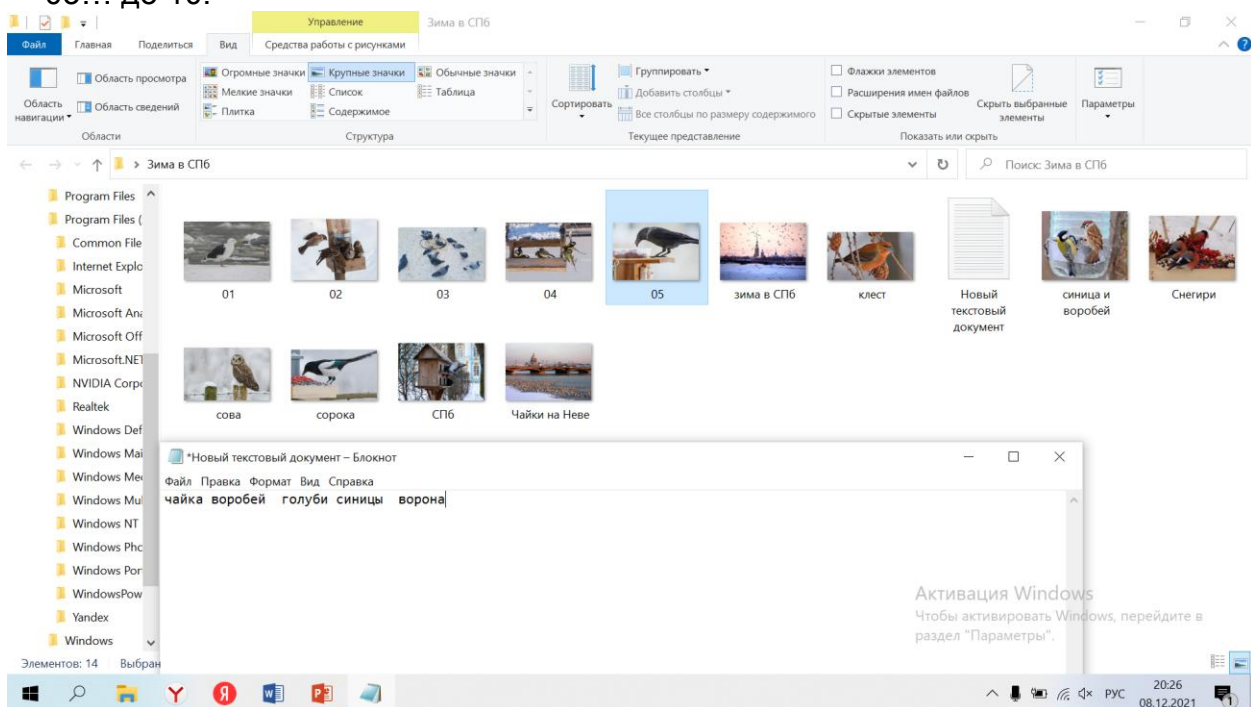


*Старое не нужно – удаляю и вставляю папку для новой игры.*



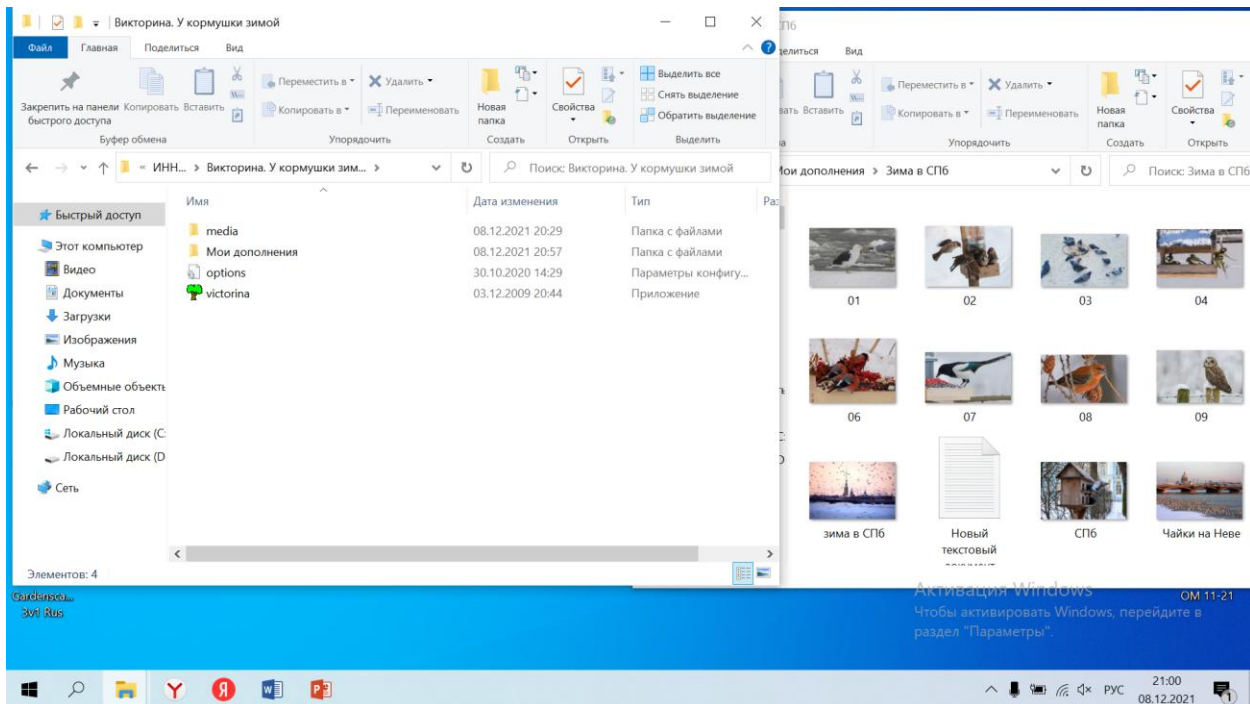
*В эту папку подбираю все картиннки.*

- Картинки подобраны – распределяем их в порядке вопросов и нумеруем от 01 – 02 – 03... до 10.

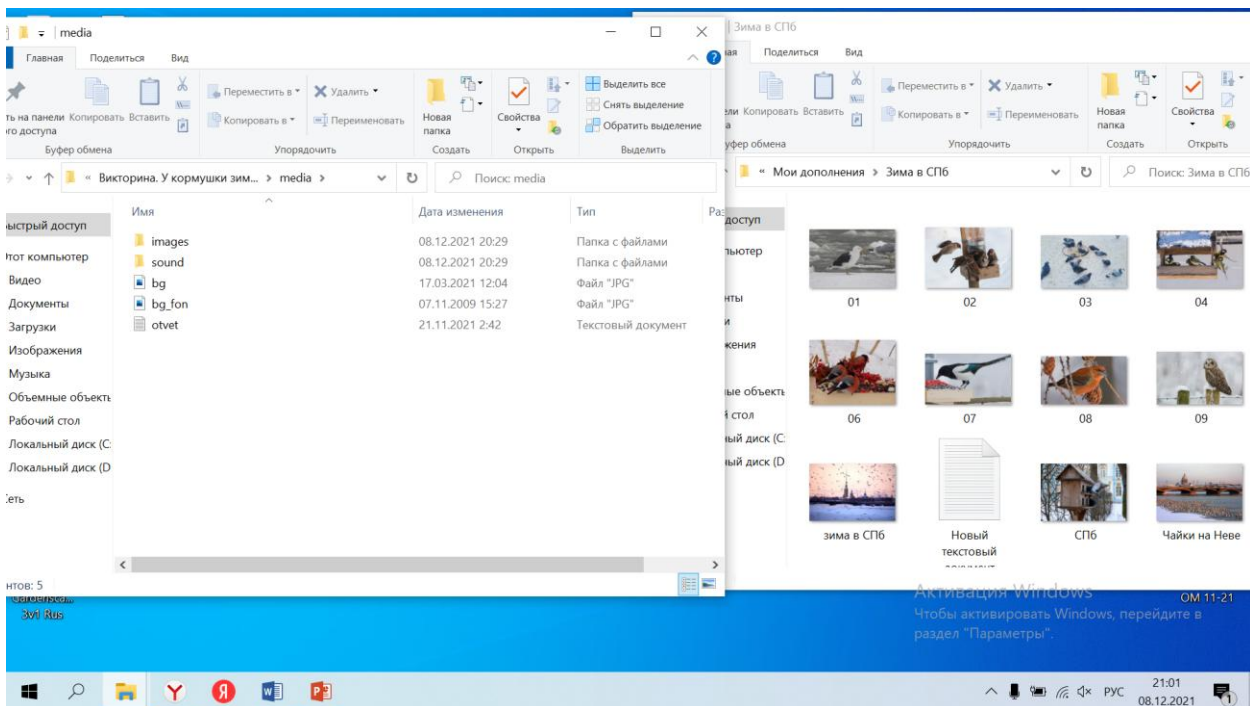


*А заодно создаю в этой папке текстовый документ и записываю в него по порядку номеров названия картинок для ответов (можно их записать и просто на листе бумаги – как кому удобнее).*

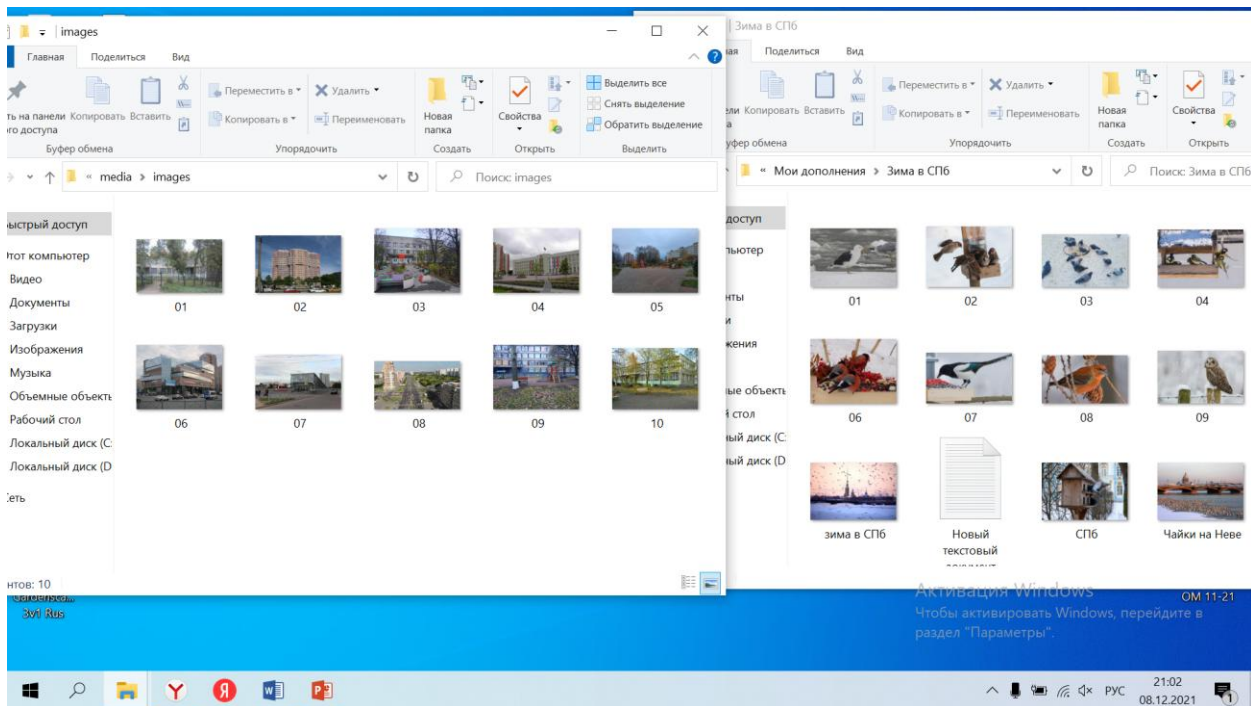
- Картинки готовы. Можно их заменять в макете. Открываем макет.



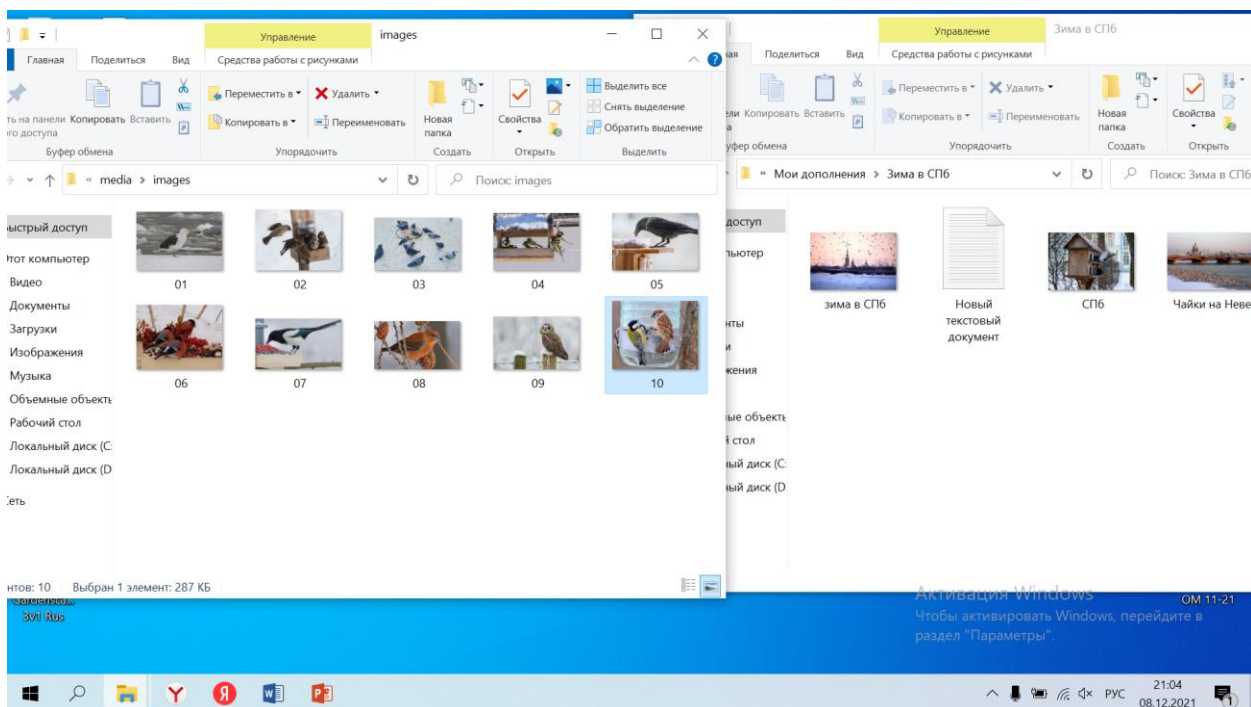
- В макете открываем папку media (все изменения макета только в ней):



⇒ Для замены картинок нам нужна **Папка images** (картинки). Открываем ее.



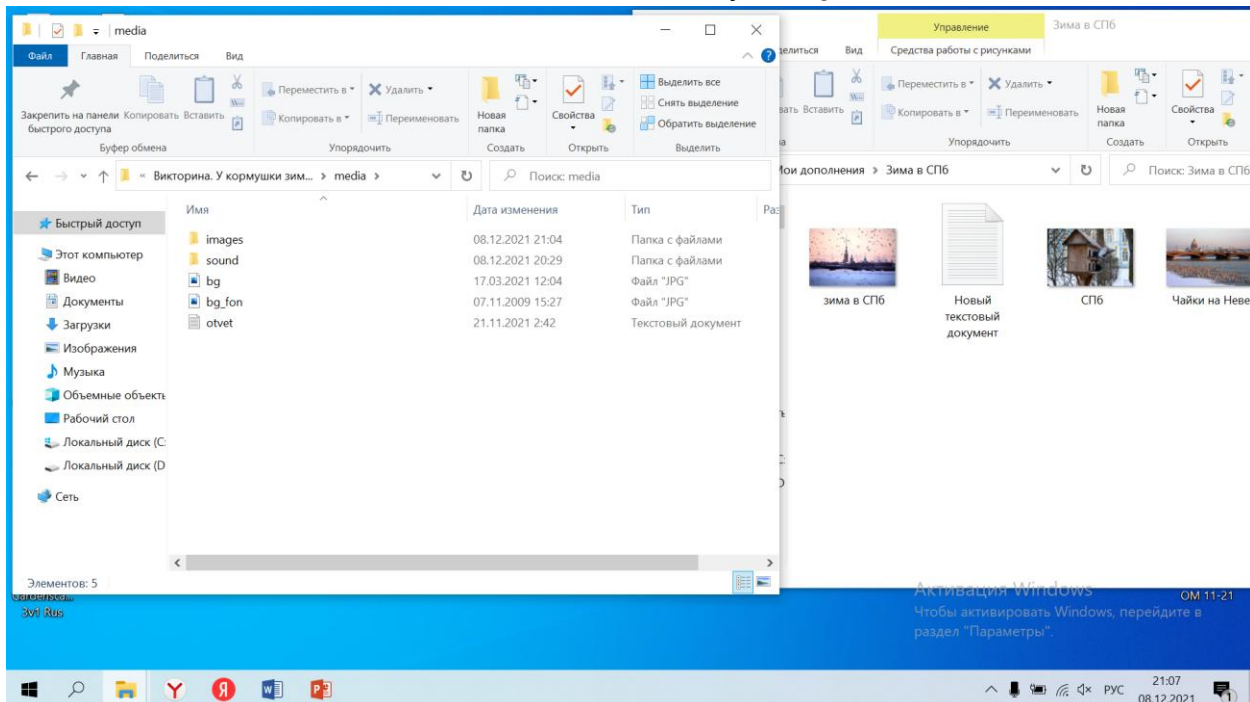
- ⇒ В ней лежат картинки от предыдущей игры. Удаляем их.
- ⇒ Вставляем свои картинки. Закрываем папку.





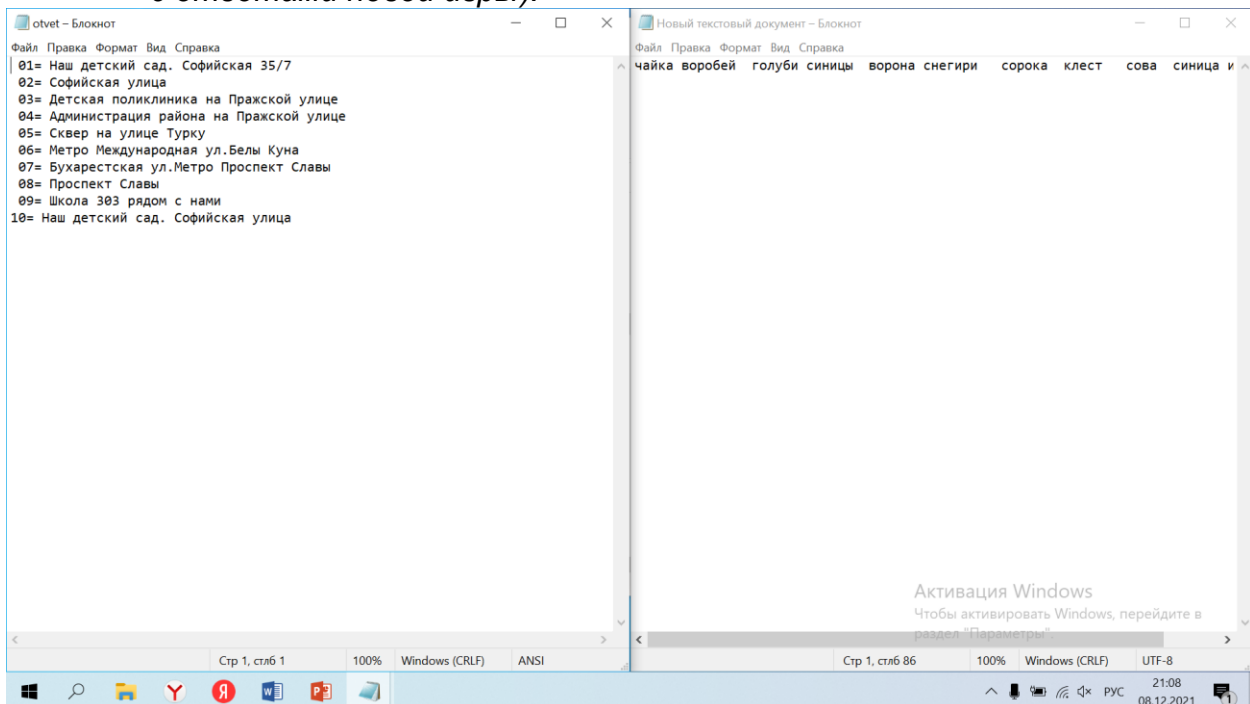
## ЗАМЕНА СЛОВ-ОТВЕТОВ:

- Для замены ответов в папке **media** нам нужен **файл otvet**.

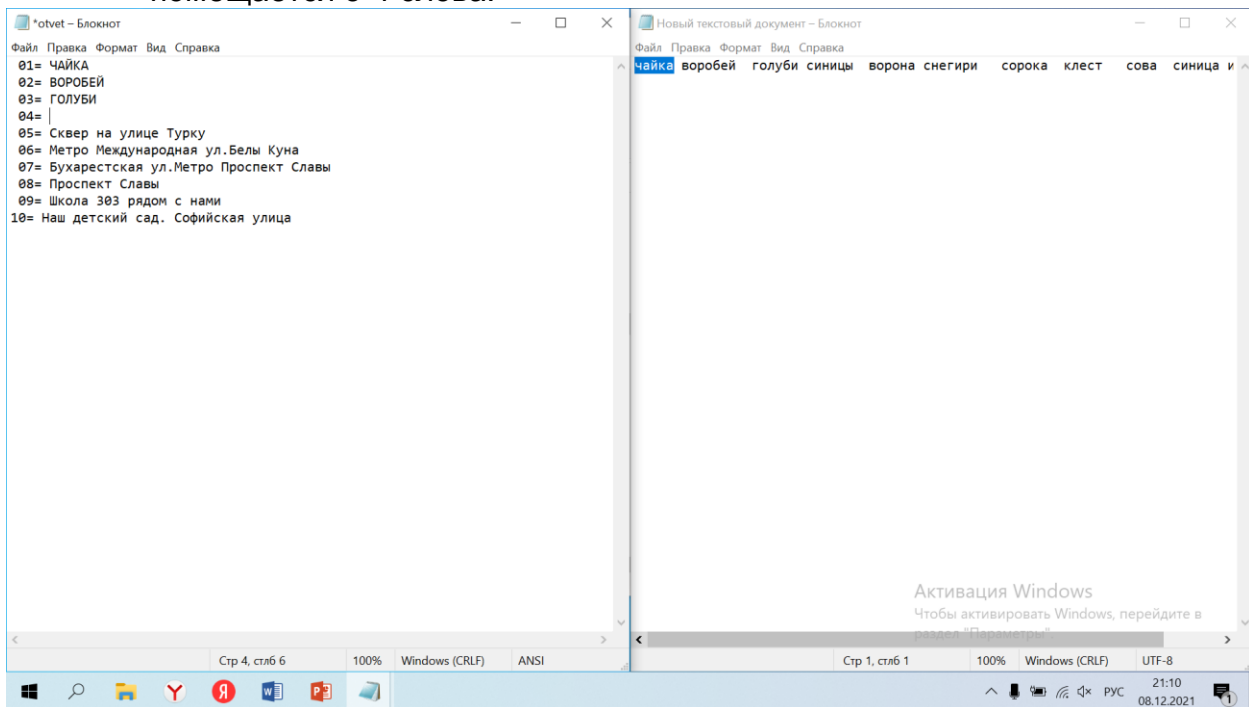


⇒ Открываем его. Это файл текстового редактора Блокнот (упрощенный Ворд).

⇒ В нем написаны ответы из предыдущей игры (параллельно открываем файл с ответами новой игры):



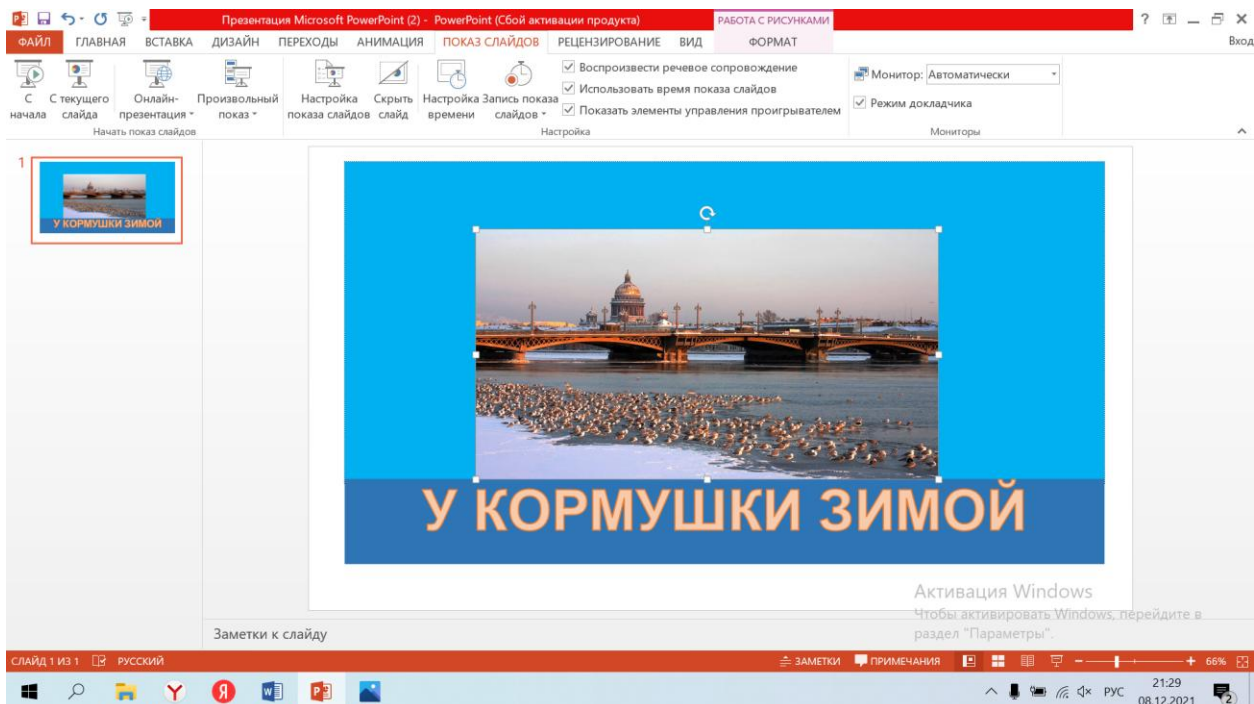
- ⇒ Заменяем ответы старой игры на новые: стираем (удаляем) только слово-ответ. Цифру со знаком «равно» не трогаем. Вносим новые ответы в соответствии с нумерацией своих новых картинок-вопросов.
- ⇒ **Учесть!** В викторине на ответ выделено столько места, что максимально помещается 3-4 слова.



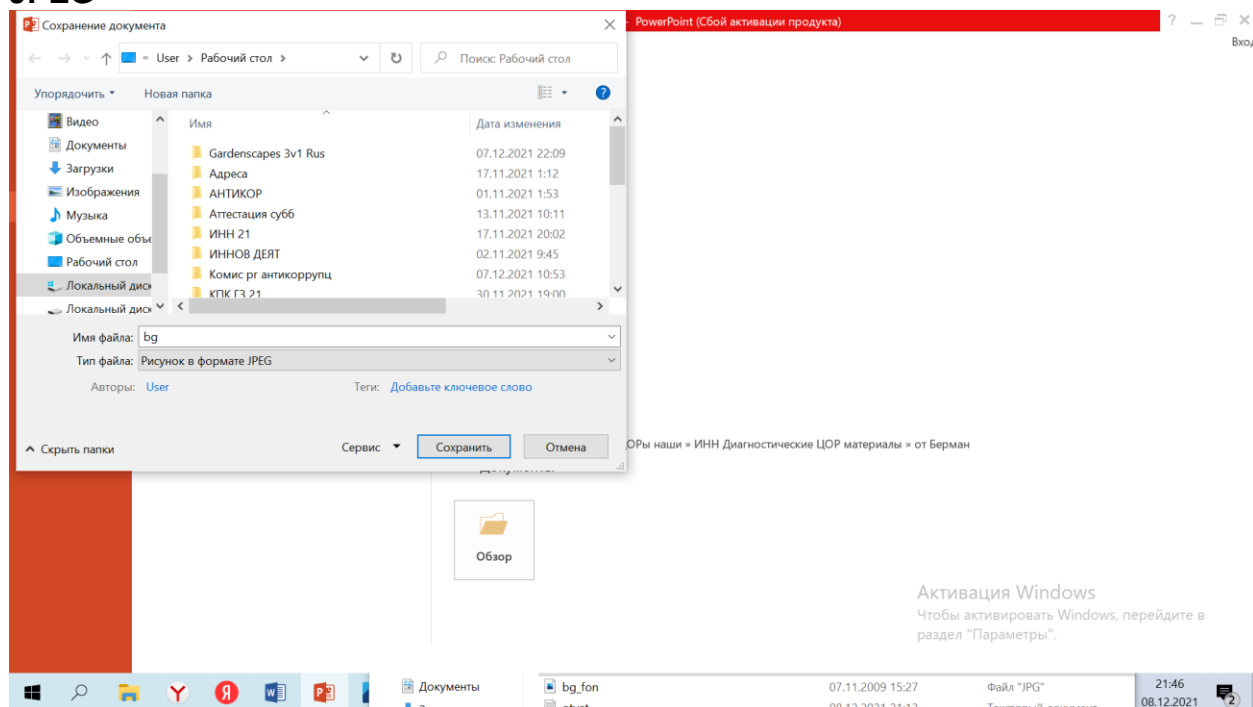
## ЗАМЕНА ТИТУЛА С НАЗВАНИЕМ ИГРЫ:

7

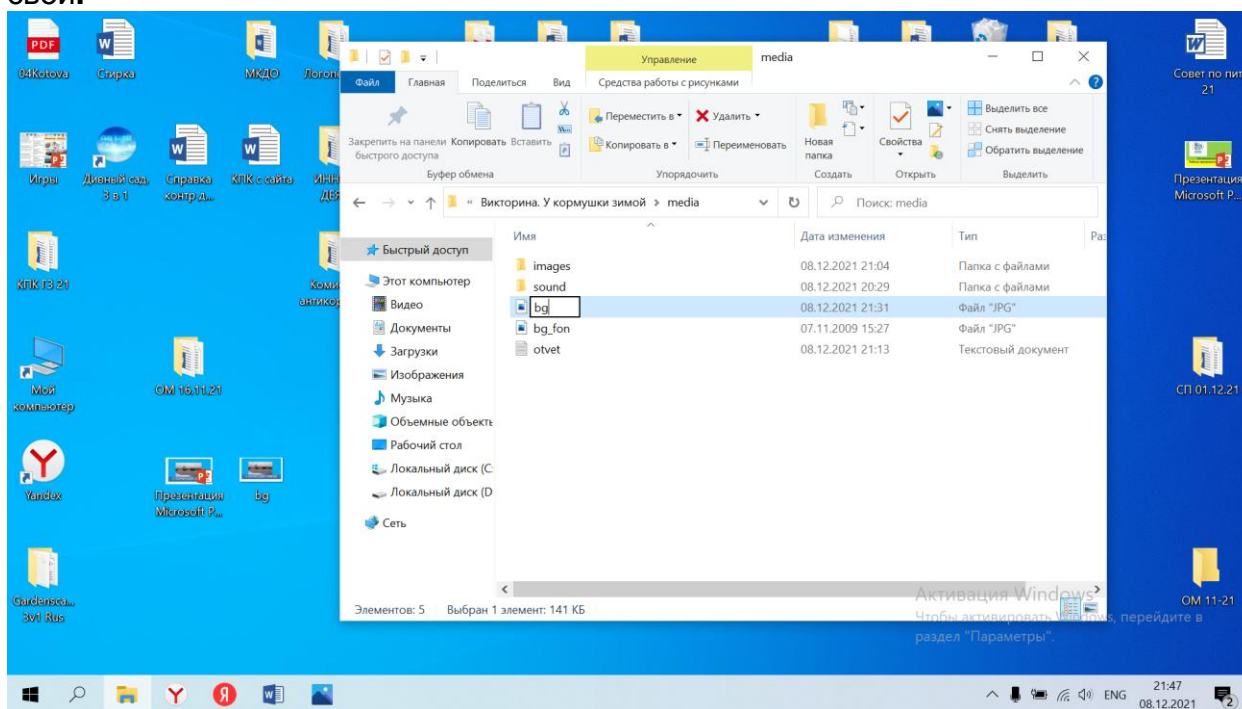
- Титул находится в папке media в **Файле bg**. Самый простой вариант изменения титула:
- ⇒ Создаете титул в программе Microsoft PowerPoint (презентации). Учесть, что вверху будет появляться надпись белыми буквами, то есть фон нужен темный и сверху оставить небольшую свободную полосу:



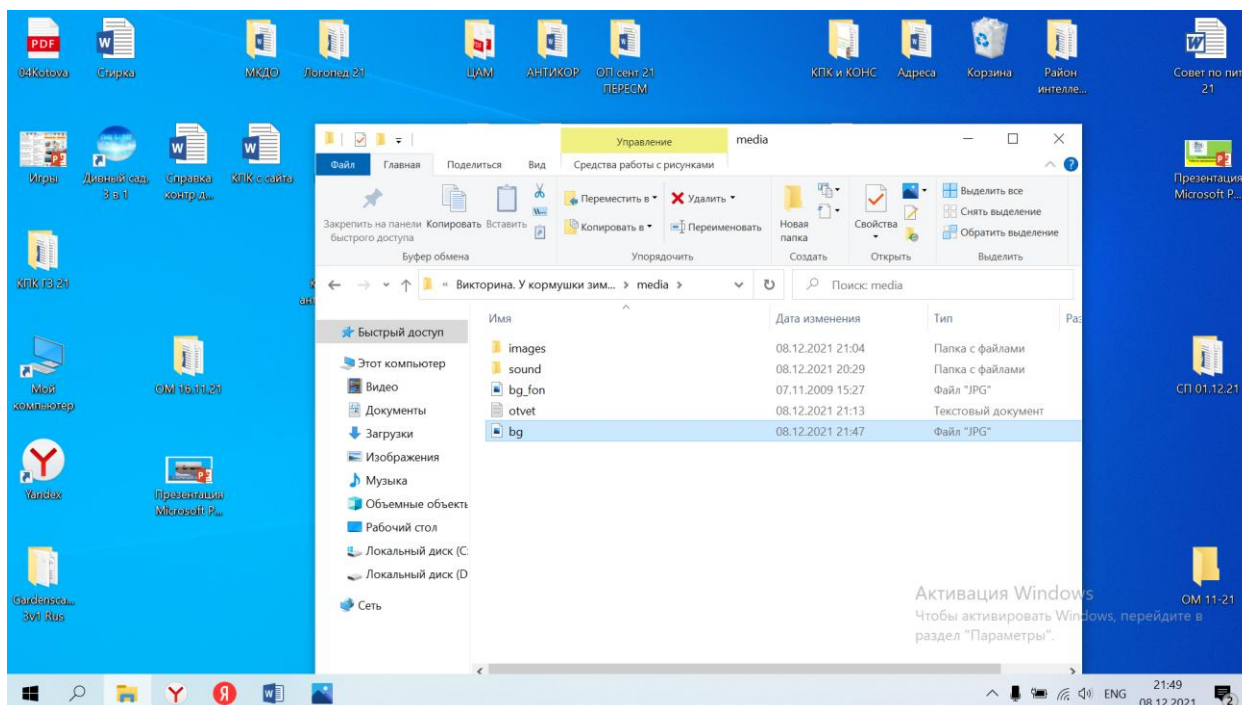
и сохраняете («файл» - «сохранить как») под названием **bg** как **Рисунок в формате JPEG**



⇒ Заменяете им в папке **media** старый файл **bg**: удаляете старый и вставляете свой.







## ! ВИКТОРИНА ГОТОВА.

Мы не трогали в папке **media** еще 2 материала:

- Файл **bg\_fon** – для изменения фона.
- Папка **sound** – запись звуковых эффектов.

Если хотите, можете поэкспериментировать и с их изменениями:

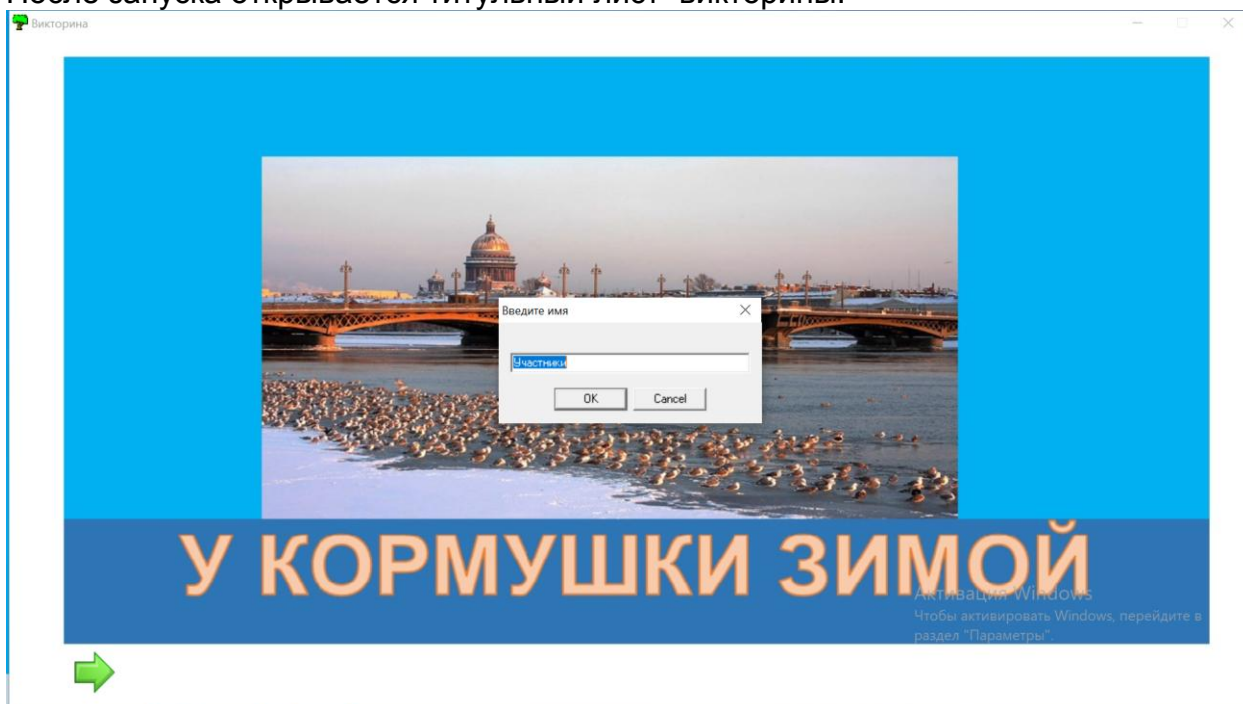
**ИЗМЕНЕНИЕ ФОНА** в файле **bg\_fon**. Аналогично изменению титула: чтобы изменить фон, создаем файл с нужной цветовой картиной (в PowerPoint или в Paint), сохраняем его под именем **bg\_fon** в формате **JPEG** и заменяем им соответствующий файл в папке **media**.

**ПАПКА sound**. Содержит звуковые эффекты (к фиксации выполнения заданий - верный ответ или неверный). При желании можно изменить эти звуковые эффекты посредством работы в звуковых редакторах.

## КАК РАБОТАЕТ ВИКТОРИНА.

Викторина запускается открытием файла «victorina» со знаком дерева.

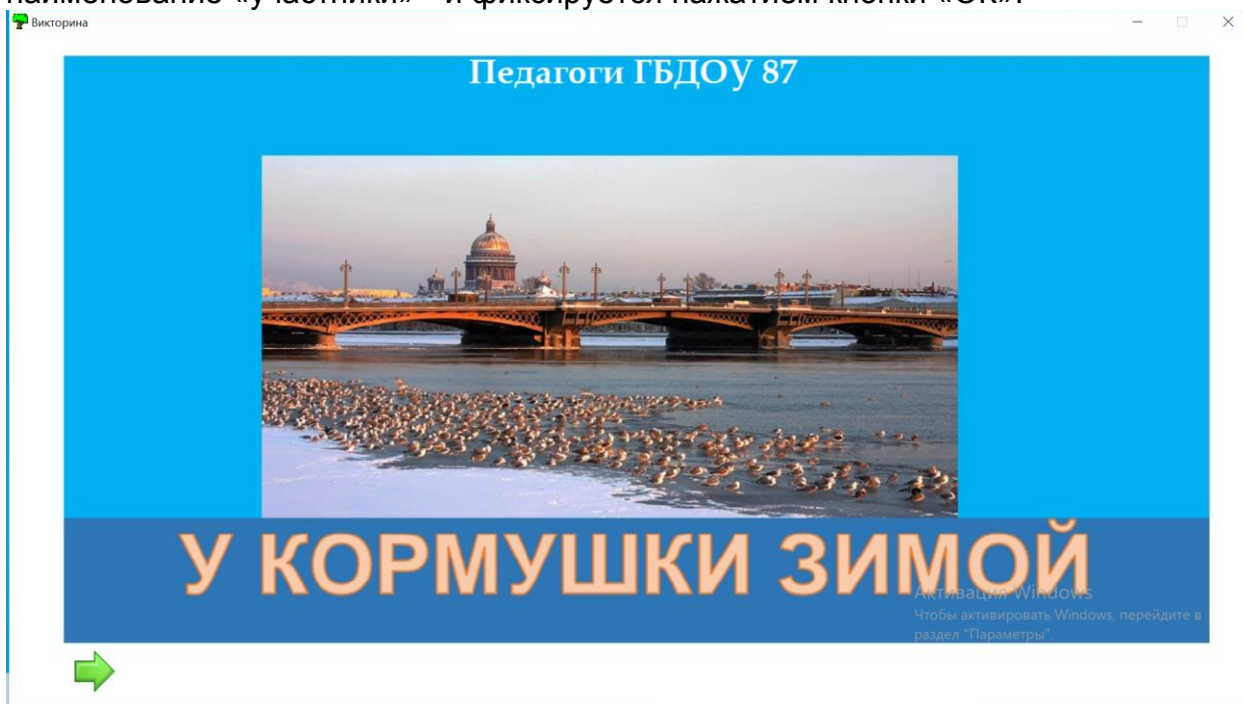
После запуска открывается титульный лист викторины.



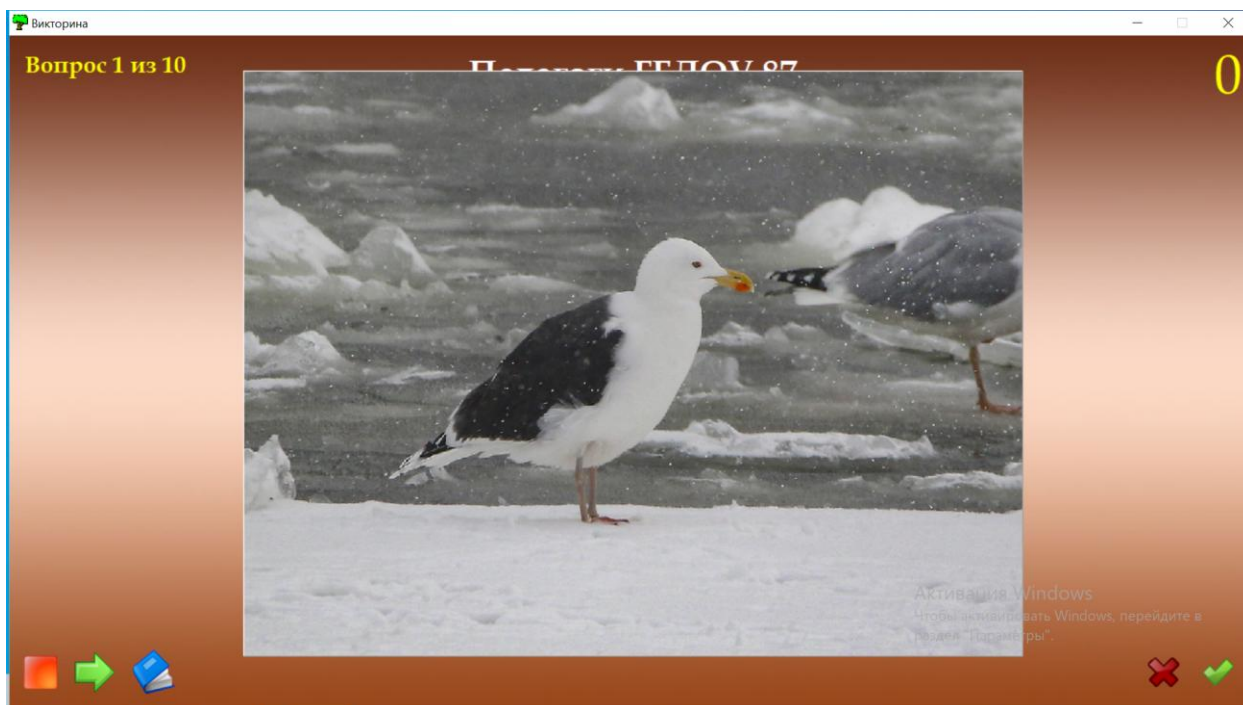
В левом нижнем углу находится зеленая стрелка – знак перехода к следующей странице викторины.

При нажатии на стрелку сначала откроется окно «Введите имя», в которое уже введено слово «участники».

В окно вводится название играющей команды (имя игрока) или оставляется наименование «участники» - и фиксируется нажатием кнопки «ОК».



Наименование команды зафиксировано сверху. Теперь нажатием стрелки открывается следующая страница – с 1м заданием.



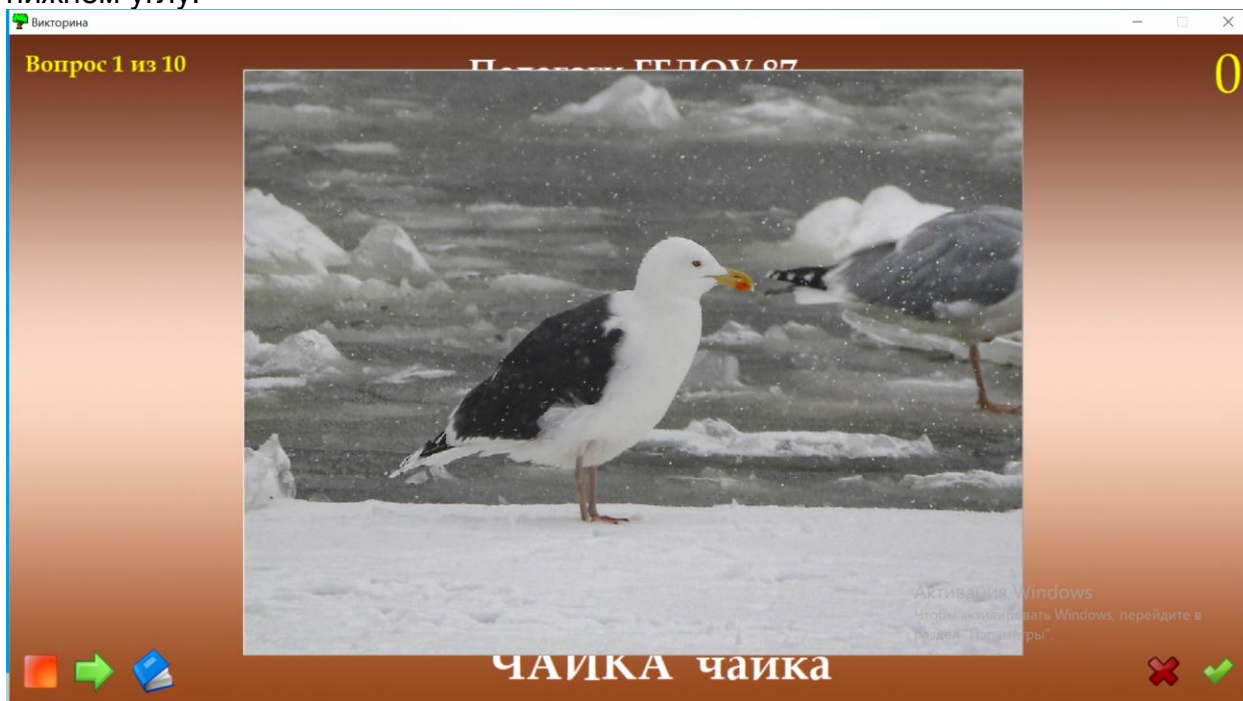
(Здесь: картинка большего размера, чем предусмотрено программой, и она перекрыла название команды, дальше увидите, что и ответ немного перекрыт – зато картинка крупная, поэтому размер картинок я не стала менять).

Картинка как бы сама задает вопрос «Назови, что это за птица?». Викторину ведет педагог: он может заранее объяснить детям, на какой вопрос они будут отвечать, или озвучивать вопрос каждый раз при открытии новой картинки – это на усмотрение педагога.

11

Дети выполняют задание – отвечают на вопрос.

Затем проверяется правильность ответа нажатием на знак «синяя книжка» в левом нижнем углу.



Под картинкой появляется слово-ответ. Если ответ был правильный – нажимаем на знак «зеленая галочка» в правом нижнем углу. В правом верхнем углу появляется количество выигранных баллов.

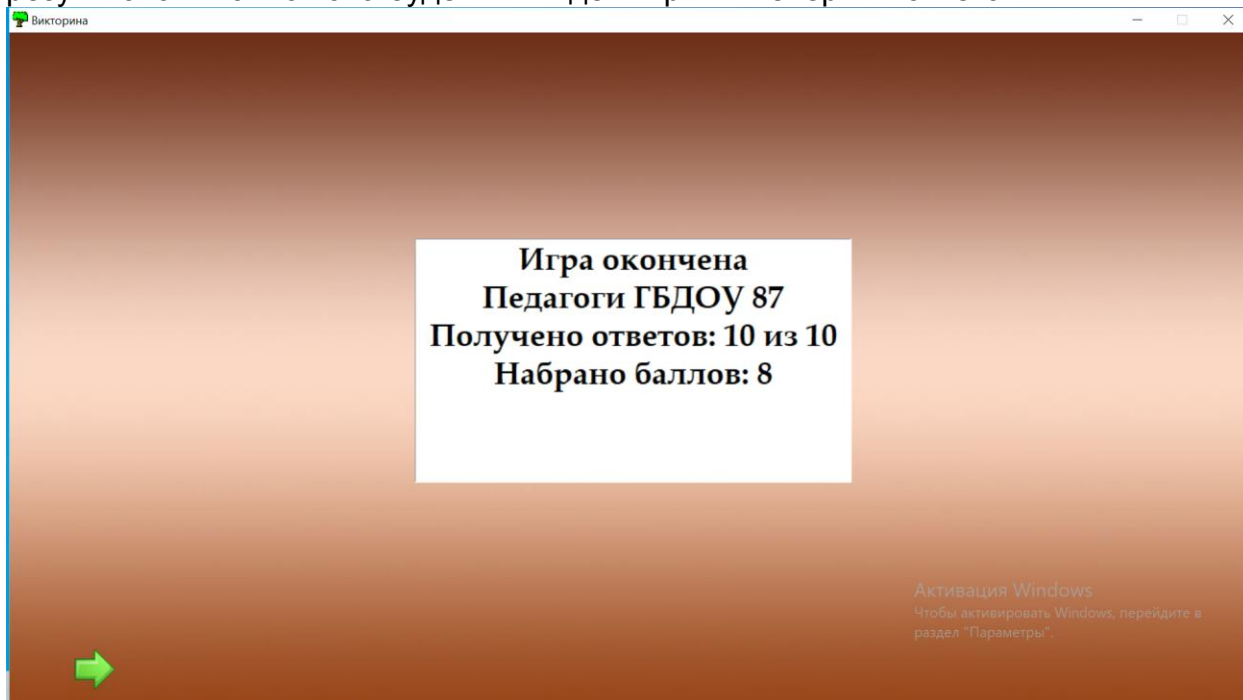
Если неправильный ответ – нажимаем на красный крестик: количество баллов при этом не изменится. Красный крестик фиксирует только, что задание выполнялось.



Переход к следующему заданию осуществляется по стрелке.

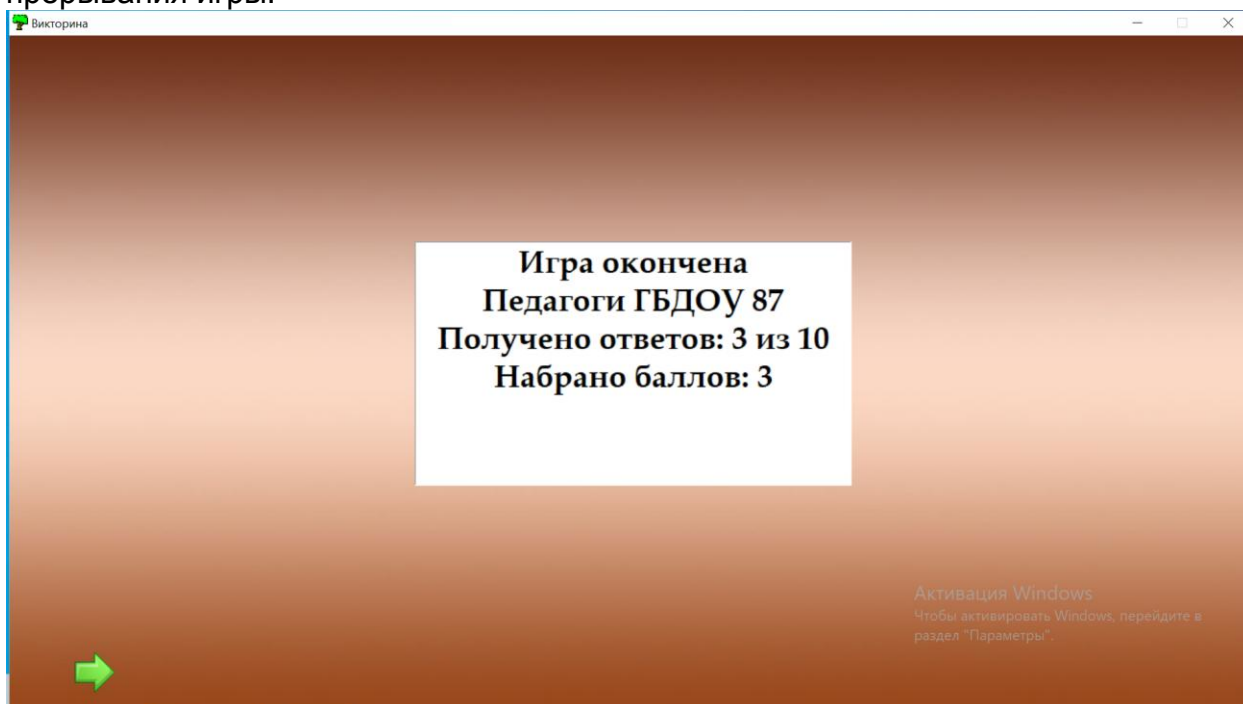
В левом верхнем углу указан номер вопроса.

После ответа на последний вопрос нажатием на стрелку открывается таблица результатов. Вот так она будет выглядеть при 2х неверных ответах





При необходимости прервать игру раньше времени используется знак «оранжевый квадрат» в левом нижнем углу. Он открывает таблицу результатов на момент прерывания игры:



После таблицы результатов можно закрыть игру (как и любой файл – крест вверху справа) или нажать на зеленую стрелку и начать игру снова.