

Завдання 2: РОЗРОБКА ДИДАКТИЧНОГО МАТЕРІАЛУ В ПРОГРАМІ MICROSOFT OFFICE POWERPOINT 2010

Результат роботи - файл **zavd2.ppsx**

ПАМ'ЯТАЙТЕ: правильне розуміння умови – невід'ємна складова успішного розв'язання.

На титульному слайді презентації створіть вибір для двох ігор відповідно до зразка (файл **zavd2.avi**).

1. Вікторина з теми «Інформація та повідомлення»
2. Файнворд з теми «Основи роботи з комп'ютером»

Усі необхідні файли та зразки Ви знайдете в папці «**POWERPOINT**».

У **вікторині з теми «Інформація та повідомлення»** учасник повинен визначити спосіб сприйняття повідомлень за наступним алгоритмом:

1. Вхідження через кнопку «**START**» на титульному слайді вікторини «Інформація та повідомлення» (усі необхідні матеріали для створення вікторини розміщено у папці «**POWERPOINT**» → «**VIKTORINA**»).
2. При натисканні на правильну відповідь відбувається перехід до наступного питання, у випадку обрання неправильної відповіді - колір кнопки змінюється на червоний.
3. При натисканні на кнопку «Підказка» повинно з'являтися відповідне тематичне зображення.
4. Забезпечте повернення до титульного слайду, при натисканні кнопки «Втомився».

УВАГА!!! Варіанти відповідей учасник записує **самостійно**, правильною відповіддю є спосіб сприйняття повідомлень та інформації до відповіді на загадку. Тексти загадок у файлі *test.txt*

Файндворди - це загадки, в яких слова необхідно знаходити в сітці, що заповнена літерами ("find" (файнд) – по-англійськи знаходити). Сенс гри в пошуці слів.

При створенні **гри «Файнворд»** на тему «Основи роботи з комп'ютером» чітко дотримуйтесь наступних вимог:

1. Вхідження відбувається через кнопку «**START**» на титульному слайді гри «Файнворд» (усі необхідні матеріали для створення гри розміщено в папці «**POWERPOINT**» → «**FAINWORD**»).

2. Кожне заховане слово після відгадки повинно бути виділене ***своїм індивідуальним кольором.***
3. При обранні помилкової літери повинен здійснюватися перехід на слайд зі смайлом.
4. Передбачити організацію повернення до гри «Файнворд».
5. Забезпечити акцентування уваги до завдання файнворда.
6. Повернення до титульного слайда, при натисканні кнопки «Втомився».

Завершення ігри відбувається при натисканні кнопки «Хрестик» титульного слайда презентації.

УВАГА!!! Оформлення здійснюйте відповідно до зразка (файл **zavd2.avi**).