

муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Школа №27 с углубленным изучением отдельных предметов
городского округа Самара

Проект по информатике
«Создание викторины: животные»

Выполнила проект:

Семёнова София,

ученица 5В класса

Руководитель проекта:

Витовтова Елена Васильевна

Самара 2024

СОДЕРЖАНИЕ

1.ВВИДЕНИЕ.....	3
2.ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ	
2.1 ЧТО ТАКОЕ ВИКТОРИНА.....	4
2.2 ПРОИСХОЖДЕНИЕ СЛОВА «ВИКТОРИНА».....	4
2.3 ВИДЫ ВИКТОРИН.....	4
5.МОЯ ВИКТОРИНА.....	5
6.ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	6
7.СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ САЙТОВ.....	7

ВВЕДЕНИЕ

Все мы часто играем в викторины, но редко задумываемся о том, как они создаются. А если и возникает такой вопрос, то думаем что это нам не под силу. Нужно быть программистом, знать языки программирования или уметь работать в специальных программах.

PowerPoint —это программа, предназначенная для подготовки мультимедийных презентаций, входит в основной пакет офисных программ Microsoft Office и почти каждому доступна каждому пользователю. Изучая основные инструменты данной программы, я заметила, что их можно использовать не только для подготовки доклада, но и для создания викторин, кроссвордов и даже мультфильмов. Это и натолкнула меня на мысль о возможности создания викторины при помощи **PowerPoint**.

Название проекта: «СОЗДАНИЕ ВИКТОРИНЫ ПРО ЖИВОТНЫХ»

Цель проекта—создание электронной викторины в **PowerPoint**.

Задачи проекта:

- Собрать информацию из различных источников по данной теме для создания проекта;
- Проанализировать основные виды компьютерных викторин, представленные в среде Интернет;
- Обобщить полученные результаты и сделать выводы;
- Рассмотреть программное обеспечение для создания компьютерных викторин, этапы их разработки;
- Разработать электронную викторину;

Объект исследования: программа **PowerPoint**. **Предмет изучения:** функции PowerPoint для создания викторины

ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

2.1. Электронная викторина — что это такое?

Викторина — вид игры, заключающийся в ответах на устные или письменные вопросы из различных областей знания. Игры в основном отличаются друг от друга правилами, определяющими очередность хода, тип и сложность вопроса, порядок определения победителей, а также вознаграждение за правильно данный ответ. Существуют настольные викторины с заранее подготовленными вопросами. Очень часто на рынке настольных игр одновременно представлено несколько версий одной и той же игры, различающихся набором (часто уровнем сложности) вопросов.

2.2. Происхождение слова «викторина».

Слово «викторина» появилось в 1920-х годах. Его придумал известный советский журналист и писатель Михаил Кольцов в качестве названия газетной подборки, включающей в себя различные вопросы, шарады, ребусы и т. п. Готовил эту развлекательную полосу некий Виктор, сотрудник газеты. От этого Виктора и произошла «викторина». Впоследствии нашли связь этого слова со словом «победа». Виктор — лат. победитель. Этим словом стали обозначать все, что имеет вопросы и ответы.

2.3. Виды викторин

- **Тематические:** Выявляют интересы учащихся.
- **Развлекательно-развивающие:** Способствуют развитию мышления, гибкости ума, логики.
- **Лингвистические:** Способствуют осмыслению и запоминанию языкового материала.
- **Меж тематические** викторины: включают меж предметные связи.

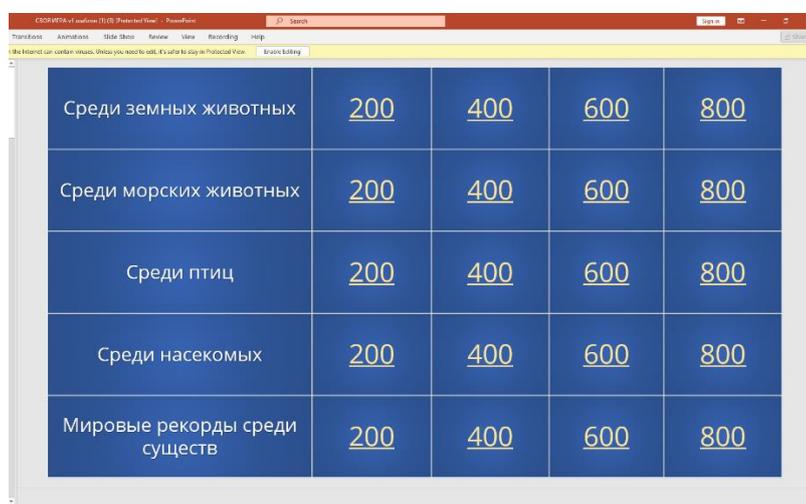
МОЯ ВИКТОРИНА

Отвечать на вопросы викторины всегда увлекательно! Видишь клеточки с названиями категорий и стоимостью вопросов — и неизбежно испытываешь ностальгию. Вспоминаются домашние вечера перед телевизором, когда мы ломали голову над очередным вопросом вместе с игроками. «СВОЯ ИГРА» так называется моя викторина.

Основной процесс в игре — это ответ на вопросы. Три участника соревнуются между собой в борьбе за право первым ответить на заданный вопрос. Игроки должны догадаться, о чём идёт речь в вопросе, и назвать ответ.

«Своя игра» - это адаптация известной телевизионной игры для формата уроков, который позволяет ставить вопросы, проводить конкурсы и создавать интерактивную атмосферу.

Если команда даёт правильный ответ на вопрос, который она выбрала, то она получает очки равные стоимости вопроса. Если ответ неправильный, то очки уходят к соперникам.



The image shows a screenshot of a game interface. At the top, there is a search bar and a menu with options: 'Translating', 'Annotations', 'Slide Show', 'Review', 'View', 'Recording', and 'Help'. Below the menu is a search bar with the text 'If I heard car combi... What you need to call, it's safe to say in Political...'. The main content is a grid of 5 rows and 4 columns. The first column contains question categories, and the other three columns contain numerical values representing the cost of the question. The categories and values are: 'Среди земных животных' (200, 400, 600, 800), 'Среди морских животных' (200, 400, 600, 800), 'Среди птиц' (200, 400, 600, 800), 'Среди насекомых' (200, 400, 600, 800), and 'Мировые рекорды среди существ' (200, 400, 600, 800).

Среди земных животных	<u>200</u>	<u>400</u>	<u>600</u>	<u>800</u>
Среди морских животных	<u>200</u>	<u>400</u>	<u>600</u>	<u>800</u>
Среди птиц	<u>200</u>	<u>400</u>	<u>600</u>	<u>800</u>
Среди насекомых	<u>200</u>	<u>400</u>	<u>600</u>	<u>800</u>
Мировые рекорды среди существ	<u>200</u>	<u>400</u>	<u>600</u>	<u>800</u>

Есть 5 категорий и 20 вопрос (по 4 на каждую категорию) Каждый вопрос имеет свою стоимость. Если игрок отвечает на вопрос правильно, то очки зачитывается ему, если нет, то сопернику.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе работы над индивидуальным проектом была достигнута поставленная цель, которая заключалась в создании электронных викторин в PowerPoint.

PowerPoint-очень простое приложение для создания викторин и мультфильмов. Во время создания проекта я узнала о многих функциях этого приложения. Все полученные знания я обобщила в один проект. Моя викторина получилась удачной и интересной!

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ САЙТОВ

1. https://www.youtube.com/watch?v=m6jlk8_LhSY&t=659s&pp=ygUQ0JbQmNCS0J7QotCd0KvQIQ%3D%3D
2. <https://www.youtube.com/watch?v=Z5MJWZNdTLk&t=1s>
3. <https://www.youtube.com/watch?v=BKw2ODV3Ry0&t=13s>
4. https://sboard.online/tutors_academy/blog/sigame