

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.

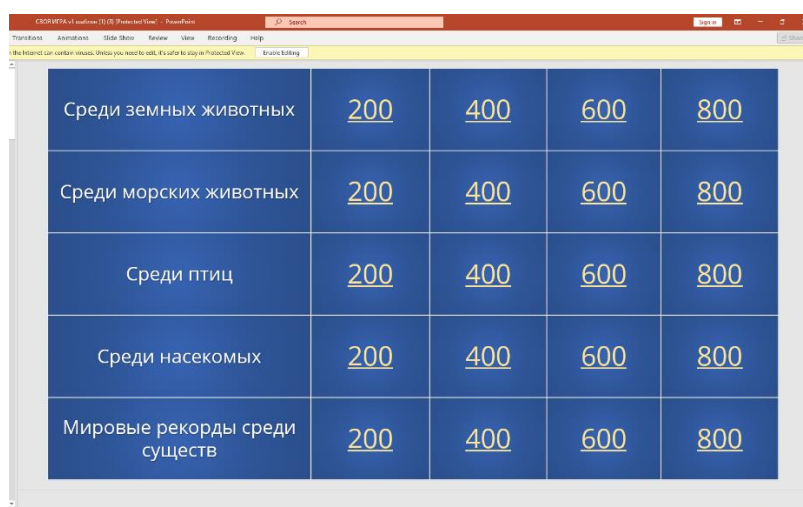
МОЯ ВИКТОРИНА

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 like 'Transcripts', 'Annotations', 'Slide Show', 'Review', 'View', 'Recording', and 'Help'. Below the menu is a table with 5 rows and 5 columns. The first column contains question categories, and the other four columns contain numerical values representing the cost of the questions. The categories are: 'Среди земных животных', 'Среди морских животных', 'Среди птиц', 'Среди насекомых', and 'Мировые рекорды среди существ'. The values are 200, 400, 600, and 800 for each category.

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 вопросов (по 4 на каждую категорию). Каждый вопрос имеет свою стоимость. Если игрок отвечает на вопрос правильно, то очки зачисляются 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