**Методические рекомендации для работы с презентациями**

**к классному часу «Святки»**

|  |  |
| --- | --- |
| **Презентация «СВЯТКИ»** | |
| ***Слайд 1*** | Титульный слайд, отображает название мероприятия и информацию об авторе. |
| ***Слайд 2-11*** | Используются для визуализации информации. Содержат графические объекты и короткие текстовые разъяснения.  Переход следующим слайдам по щелчку мыши. |
| ***Слайд 12*** | Используется для перехода ко второй части мероприятия. На объект H:\Поле чудес_надпись.png установлена гиперссылка. Достаточно щелчка мышью по изображению для автоматического воспроизведения второй презентации «Поле чудес» |
| **Презентация «ПОЛЕ ЧУДЕС»**  *Внимание! Для корректной работы презентации до конца игры не следует выходить из активного режима (режима воспроизведения).* | |
| ***Слайд 1*** | Титульный слайд, на котором указаны название Фестиваля, название работы и данные об авторе.  Переход к следующему слайду по гиперссылке, установленной на изображение заставки к игре H:\Поле чудес_надпись.png. |
| ***Слайд 2*** | Воспроизведение слайда сопровождается музыкальной заставкой.  На слайде представлены туры игры «Поле чудес». Каждая запись содержит гиперссылку для перехода к соответствующему туру игры. Чтобы перейти к нужному туру, надо сделать клик по соответствующей записи. |
| ***Слайд 3*** | Содержит задание №1 первого отборочного тура. Чтобы открыть букву, нужно сделать клик мышью на соответствующую область, на которую установлен триггер. Если в слове есть одинаковые буквы, то они откроются одновременно. После того, как слово угадано, по клику мышью на объект H:\Поле чудес_надпись.png воспроизводится графический объект, соответствующий заданию.  Переход к слайду, содержащему следующее задание по кнопке . |
| ***Слайд 4*** | Содержит задание №2 первого отборочного тура. Чтобы открыть букву, нужно сделать клик мышью на соответствующую область, на которую установлен триггер. Если в слове есть одинаковые буквы, то они откроются одновременно. После того, как слово угадано, по клику мышью на объект H:\Поле чудес_надпись.png воспроизводится графический объект, соответствующий заданию.  Переход к слайду, содержащему следующее задание по кнопке . |
| ***Слайд 5*** | Содержит задание №3 первого отборочного тура. Чтобы открыть букву, нужно сделать клик мышью на соответствующую область, на которую установлен триггер. Если в слове есть одинаковые буквы, то они откроются одновременно. После того, как слово угадано, по клику мышью на объект H:\Поле чудес_надпись.png воспроизводится графический объект, соответствующий заданию.  Переход к слайду 2 с указанием всех туров игры по кнопке . |
| ***Слайд 6*** | На слайде представлено игровое поле для первой тройки игроков. Чтобы запустить игровой барабан нужно сделать по нему клик мышью. Чтобы открыть букву, нужно сделать клик мышью на соответствующую область, на которую установлен триггер. Если в слове есть одинаковые буквы, то они откроются одновременно. После того, как слово угадано, по клику мышью на объект H:\Поле чудес_надпись.png воспроизводится графический объект, соответствующий заданию.  Переход к слайду 2 с указанием всех туров игры по кнопке . |
| ***Слайд 7*** | Содержит задание №1 второго отборочного тура. Чтобы открыть букву, нужно сделать клик мышью на соответствующую область, на которую установлен триггер. Если в слове есть одинаковые буквы, то они откроются одновременно.  Переход к слайду, содержащему следующее задание по кнопке . |
| ***Слайд 8*** | Содержит задание №2 второго отборочного тура. Чтобы открыть букву, нужно сделать клик мышью на соответствующую область, на которую установлен триггер. Если в слове есть одинаковые буквы, то они откроются одновременно. После того, как слово угадано, по клику мышью на объект H:\Поле чудес_надпись.png воспроизводится графический объект, соответствующий заданию.  Переход к слайду, содержащему следующее задание по кнопке . |
| ***Слайд 9*** | Содержит задание №3 второго отборочного тура. Чтобы открыть букву, нужно сделать клик мышью на соответствующую область, на которую установлен триггер. Если в слове есть одинаковые буквы, то они откроются одновременно. После того, как слово угадано, по клику мышью на объект H:\Поле чудес_надпись.png воспроизводится графический объект, соответствующий заданию.  Переход к слайду 2 с указанием всех туров игры по кнопке . |
| ***Слайд 10*** | На слайде представлено игровое поле для второй тройки игроков. Чтобы запустить игровой барабан нужно сделать по нему клик мышью. Чтобы открыть букву, нужно сделать клик мышью на соответствующую область, на которую установлен триггер. Если в слове есть одинаковые буквы, то они откроются одновременно. После того, как слово угадано, по клику мышью на объект H:\Поле чудес_надпись.png воспроизводится графический объект, соответствующий заданию.  Переход к слайду 2 с указанием всех туров игры по кнопке . |
| ***Слайд 11*** | Содержит задание №1 третьего отборочного тура. Чтобы открыть букву, нужно сделать клик мышью на соответствующую область, на которую установлен триггер. Если в слове есть одинаковые буквы, то они откроются одновременно. После того, как слово угадано, по клику мышью на объект H:\Поле чудес_надпись.png воспроизводятся графические объекты, соответствующие заданию.  Переход к слайду, содержащему следующее задание по кнопке . |
| ***Слайд 12*** | Содержит задание №2 третьего отборочного тура. Чтобы открыть букву, нужно сделать клик мышью на соответствующую область, на которую установлен триггер. Если в слове есть одинаковые буквы, то они откроются одновременно. После того, как слово угадано, по клику мышью на объект H:\Поле чудес_надпись.png воспроизводится графический объект, соответствующий заданию.  Переход к слайду, содержащему следующее задание по кнопке . |
| ***Слайд 13*** | Содержит задание №3 третьего отборочного тура. Чтобы открыть букву, нужно сделать клик мышью на соответствующую область, на которую установлен триггер. Если в слове есть одинаковые буквы, то они откроются одновременно. После того, как слово угадано, по клику мышью на объект H:\Поле чудес_надпись.png воспроизводится графический объект, соответствующий заданию.  Переход к слайду 2 с указанием всех туров игры по кнопке . |
| ***Слайд 14*** | На слайде представлено игровое поле для третьей тройки игроков. Чтобы запустить игровой барабан нужно сделать по нему клик мышью. Чтобы открыть букву, нужно сделать клик мышью на соответствующую область, на которую установлен триггер. Если в слове есть одинаковые буквы, то они откроются одновременно. После того, как слово угадано, по клику мышью на объект H:\Поле чудес_надпись.png воспроизводится графический объект, соответствующий заданию.  Переход к слайду 2 с указанием всех туров игры по кнопке . |
| ***Слайд 15*** | На слайде представлено игровое поле для игры со зрителями. Чтобы открыть букву, нужно сделать клик мышью на соответствующую область, на которую установлен триггер. Если в слове есть одинаковые буквы, то они откроются одновременно. После того, как слово угадано, по клику мышью на объект H:\Поле чудес_надпись.png воспроизводится графический объект, соответствующий заданию.  Переход к слайду 2 с указанием всех туров игры по кнопке . |
| ***Слайд 16*** | На слайде представлено игровое поле для финальной игры. Чтобы открыть букву, нужно сделать клик мышью на соответствующую область, на которую установлен триггер. Если в слове есть одинаковые буквы, то они откроются одновременно. После того, как слово угадано, по клику мышью на объект H:\Поле чудес_надпись.png воспроизводится графический объект, соответствующий заданию.  Переход к слайду 2 с указанием всех туров игры по кнопке . |
| ***Слайд 17*** | На слайде представлено игровое поле для суперигры. Чтобы открыть букву, нужно сделать клик мышью на соответствующую область, на которую установлен триггер. Если в слове есть одинаковые буквы, то они откроются одновременно. После того, как слово угадано, по клику мышью на объект H:\Поле чудес_надпись.png воспроизводится графический объект, соответствующий заданию.  Переход к слайду для подведения итогов игры по кнопке . |
| ***Слайд 18*** | Демонстрируется после подведения итогов игры для поздравления победителей.  Воспроизведение слайда сопровождается музыкальной заставкой.  Переход к слайду для подведения итогов занятия по кнопке . |
| ***Слайд 19*** | На слайде представлены заготовки фраз для подведения итогов урока, проведения рефлексии.  Выход из режима просмотра по кнопке . |
| ***Слайд 20*** | На слайде указаны ссылки на Интернет-источники изображений, использованных при создании презентации. |