**Андропова Елена Вячеславовна, учитель начальных классов МБОУ МПЛ г.Димитровграда**

**Методическая разработка «Создание интерактивной викторины для младших школьников»**

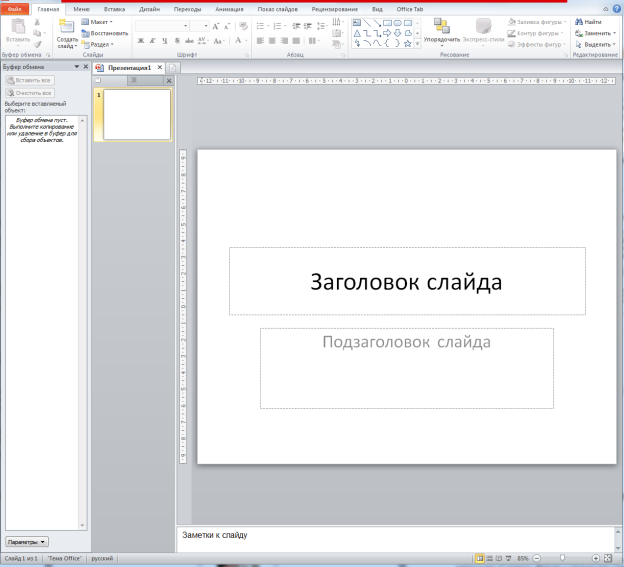
**Целевая аудитория:** учащиеся, студенты образовательных организаций *(в примере викторина предназначена для проведения урока литературного чтения для младших школьников)*.  
**Цель урока:**Обобщить и систематизировать знания по пройденному материалу через игровую деятельность. Дополнительные цели: проверка знаний, всестороннее изучение материала.  
**Задачи:**  
1. Закрепить пройденный материал.  
2. Сформировать умение обобщения материала.  
3. Развить логичность мышления учащихся.  
4. Развить навык групповой работы (при групповой форме проведения).  
**Тип урока:** урок обобщения и систематизации знаний (усвоение способов действий в комплексе).

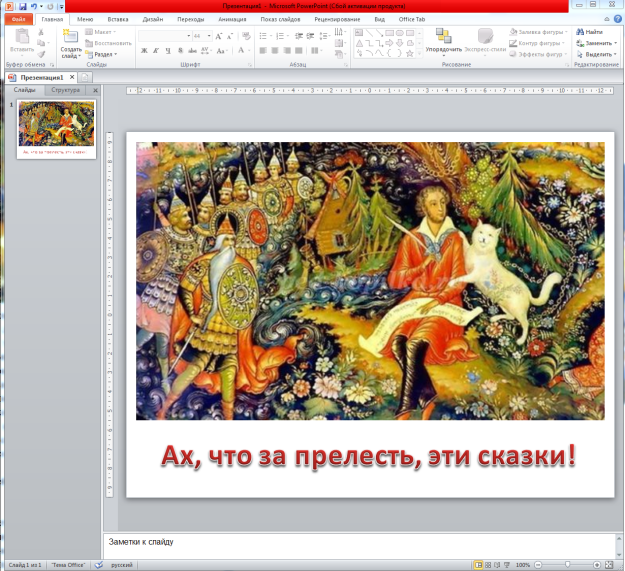
**Условия проведения:**

**1. Необходимые требования.**Педагогу для разработки викторины требуются основные навыки работы в программе «Презентация Microsoft PowerPoint». В создании викторины подробно расписано, как создать слайды для викторины. При правильном создании презентации, у участников викторины есть возможность ответить на вопросы, выбрав ответ (кликнув в презентации), который считает верным. После этого участник сразу увидит верно или неверно он ответил: при верном ответе он переходит на следующий вопрос, при неверном ответе он возвращается на этот же вопрос.  
**2. Форма проведения.**Викторина может быть реализована:  
- в индивидуальной форме: каждый учащийся за своим компьютером,  
- в групповой форме (одна викторина на группу): класс/группа делится на несколько подгрупп, трансляция викторины идет с общего компьютера (проектора), каждой группе предназначен свой вопрос («печать»), количество вопросов («печатей») подготавливается в зависимости от количества подгрупп (чтобы каждой подгруппе досталось одинаковое количество вопросов),  
- в групповой форме (несколько викторин на группу): класс/группа делится на несколько подгрупп, у каждой подгруппы трансляция викторины идет со своего компьютера, у каждой подгруппы своя тема викторины со своими вопросами («печатями»).  
**3. Основание – метод индукции.** В основе данной викторины лежит метод индукции – процесс логического вывода на основе перехода от частных положений к одному общему. Участникам викторины предлагаются несколько частных вопросов («печатей») (разных видов), участники, угадывая верные варианты, приходят к выводу о герое викторины (тематике викторины).  
**4. Типы вопросов викторины.**В викторине можно использовать различные типы вопросов: определить соответствие, выбрать определение, вставить пропущенное слово, решить упражнение и т.д. Также можно использовать вопросы в формате воспроизведения видео и аудио материалов.  
**5. Тематика.** Викторина может быть подготовлена по разным темам и учебным дисциплинам. Примерами «героев викторины» могут служить деятели науки (Физика, Химия и т.д.), авторы произведений (Литература), исторические личности (История), страны (География) и т.д.  
**6.**.**Оборудование.**Компьютер или ноутбук (один или на каждого учащегося/подгруппу в зависимости от формы работы), проектор (при групповой форме), мышь компьютерная.  
**7. Соответствие требованиям:** соответствует *эстетическим*(упорядоченность графических и изобразительных элементов викторины, оформление легко воспринимаемое и общедоступное), *эргономическим*(учитывает возрастные и умственные особенности заявленной целевой аудитории, оптимальный темп предоставления информации, свободный режим использования при индивидуальном прохождении викторины), *дидактическим*(доступность предоставляемой информации, систематичность и последовательность информации, визуализация материалов) *требованиям*.  
**8. Подведение результатов викторины.**  
- В индивидуальной и групповой (несколько викторин на группу) форме – это самостоятельная проверка в игровой форме своих знаний каждым участником.  
- При групповой форме (одна викторина на группу) побеждает в викторине подгруппа, набравшая больше правильных ответов («печатей»).

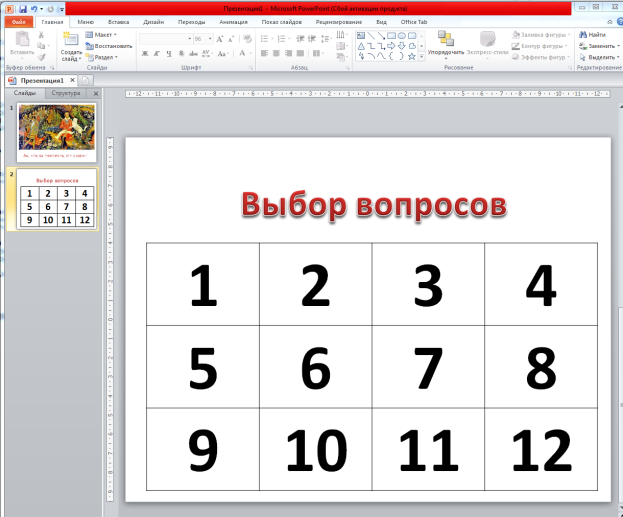
**Создание викторины «Ах, что за прелесть, эти сказки» (по произведениям А.С.Пушкина» в программе «Презентация Microsoft PowerPoint»**

1. Открываем программу Презентация Microsoft PowerPoint» (рис. 1).

  
*Рис. 1. Начало работы с программой Презентация Microsoft PowerPoint»*  
  
2. Создаем первый титульный слайд (рис. 2). Вставляем название викторины и подходящее изображение.

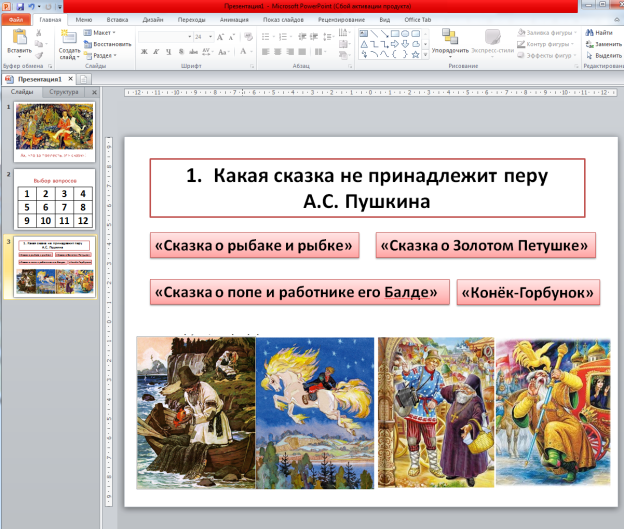


*Рис. 2. Пример первого титульного слайда*  
  
3. На втором слайде размещаем таблицу с выбором вопросов



*Рис. 3. Пример слайда с таблицей выбора вопросов*  
  
4. Создаем слайд с вопросом и вариантами ответов.  
- В текст слайда вставляем вопрос.  
- Вставляем надписи с вариантами ответов: Вставка / Надпись. Для выделения ответа цветом можно воспользоваться функцией Заливка. Для этого необходимо нажать на правую кнопку мыши и выбрать цвет заливки Надписи (рис. 4).  
- Расставляем вопрос и ответы на слайде. Для визуализации можно добавить подходящее изображение (рис. 5).

*Рис. 4. Создание слайда с вопросом и ответами*



*Рис. 5. Вариант оформленного слайда*  
  
5. После слайда с вопросом добавляем 2 слайда с вариантами решений: «Верно!» и «Не верно!» (рис. 6).



*Рис. 6. Пример с вариантами решений*

6. Делаем гиперссылки от вариантов ответов на варианты решений. От правильного ответа ставим гиперссылку к варианту решения «Верно!», от неверных ответов делаем гиперссылку к варианту «Не верно!».  
- Правой кнопкой нажимаем на надпись с вариантом ответа.  
- Выбираем Гиперссылка  
- Слева выбираем «Место в документе». Выбираем слайд из имеющихся на ссылку с решением (верно или неверно). При выборе слайда, он отображается в просмотре в этом же окне. Нажимаем кнопку Ок.  
То же самое делаем для других ответов.

7. Делаем гиперссылки от номера вопроса к слайду с вопросом

8. Точно так же поступаем и с остальными вопросами