**Пояснительная записка**

***Название презентации:*** Интеллектуальное шоу «Своя игра».

***Целевая аудитория, участвующая в интеллектуальном шоу «Своя игра»:*** обучающиеся 10-х-11-х классов, студенты средних профессиональных учебных заведений.

***Правила игры:***

* В игре принимают участие от 3 до 5 человек.
* На экране монитора появляются темы и стоимость вопроса.
* Стоимость вопроса – это очки, которые может заработать игрок, правильно ответивший на вопрос.
* Очки зарабатывает тот из игроков, кто первым правильно ответил на вопрос. Ответивший правильно на вопрос игрок, имеет право сменить тему и определить стоимость вопроса.
* При неверном ответе игрок теряет свое право на выбор темы и стоимости вопроса, и ход переходит к следующему игроку.
* Игрок, которому достается «Кот в мешке» может сам ответить на вопрос, либо выбрать игрока, которому передает право ответа на вопрос. При неверном ответе соперника игрок вновь выбирает тему и стоимость вопроса. Если игрок, которому достался «Кот в мешке» правильно отвечает на вопрос, право хода переходит к нему.
* Победитель игры определяется только после того, как откроются все окошки.
* Победителем игры становится игрок, набравший большее количество очков.

**Методические рекомендации по использованию интерактивного ресурса и техническое описание**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Методическая информация** | | |
| *Тема* | | Интеллектуальное шоу «Своя игра» по биографии и творчеству В.П. Астафьева (интерактивная игра) |
| *Предмет* | | Литература; внеурочное занятие (интерактивная игра) |
| *Класс* | | 10 – 11 классы |
| *Цель использования презентации* | | Создать условия для обобщения и расширения знаний обучающихся о биографии и творчестве  В.П. Астафьева |
| *Программа создания ресурса* | | Презентация Microsoft Office PowerPoint (.pptx) |
| *Количество слайдов* | | 61 |
| *Размер ресурса* | | 25,9 МБ |
| *Инструменты программного обеспечения* | | Триггеры, гиперссылки, анимации, прикрепление звуков, форматирование, фигуры, надпись, эффекты, формат фона. |
| *Рекомендации по использованию ресурса* | | Интерактивный ресурс можно воспроизвести на интерактивных досках любого вида.  Если в кабинете только демонстрационные доски, учитель может управлять ресурсом при помощи мышки и монитора. |
| **Техническое описание** | | |
|  | Проводит интеллектуальное шоу «Своя игра» ведущий. Играют от 3 до 5 человек. | |
| *Слайд № 1* | Титульный лист. | |
| *Слайд № 2* | Начало игры. Заставка. Тема мероприятия. Музыкальное сопровождение.  Инструменты: Анимация. Прикрепление звука к слайду.  Назначение слайда: Настрой на игру. Демонстрация слайда. | |
| *Слайд № 3* | Темы игры (появляются по щелчку). | |
| *Слайды*  *№ 4 - 59* | Игровое табло с окошками. По 5 окошек в 5 секторах (темах). К каждому окошку прикреплена ссылка на слайд с заданием.  1.Для начала игры нажимаем на окошко, выбранное игроком в нужном секторе (теме).  2. Отвечаем на вопрос.  3. После ответа участника игры, нажимаем на «Ответ» (проверяем).  4. После выполнения задания нажимаем на триггер в правом нижнем углу слайда и продолжаем игру. Номер использованного окошка автоматически исчезает с игрового поля.  **Инструменты:** Анимация. Триггеры. Прикрепление звуков к объекту. Гиперссылки.  **Назначение слайда:** Выбор сектора (темы), вопроса. Демонстрация и поверка задания.  Далее всё по аналогии (слайды № 5 - № 59). | |
|  | После ответа на последний вопрос подводим итоги игры. По завершении игры щелкните правой клавишей мыши и выйдите из презентации. | |