

Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Шерагульская средняя общеобразовательная школа»

## Гиперссылка-помощница

Исследовательская работа по информатике

Выполнил: Назаров Федор,

ученик 5 класса

Руководитель:

Боровикова Наталия

Викторовна,

учитель информатики

Шерагул, 2017

## Оглавление

Введение.....	3
1. Создание нелинейной презентации с помощью гиперссылок .....	4
1.1 Что такое гиперссылка.....	4
1.2 Нелинейная презентация .....	4
2. Использование гиперссылок для создания тестов и интеллектуальных игр....	6
2.1 Создание теста «Задание для брата» .....	6
2.2 Создание теста «Кто лишний» .....	6
2.3 Создание теста «Космос» .....	7
2.4 Игра «Бой умов».....	8
Заключение .....	9
Литература .....	10

## Введение

Я люблю составлять презентации в приложениях Microsoft PowerPoint и Open Office Org Impress. Информация, представленная в виде серии слайдов наглядна, легче воспринимается слушателями. В такой форме можно создавать поздравления, музыкальные открытки, представлять работы для обсуждений. На внеурочной деятельности по информатике мы научились создавать гиперссылки. Гиперссылка – это часть электронного документа, которая ссылается на другой элемент в самом документе или на другой документ, расположенный на локальном диске компьютера или в сети. Гиперссылка позволяет в презентации изменить порядок показа слайдов. При рассмотрении переходов из оглавления на нужные слайды у нас возникла идея применить гиперссылку для создания теста с выбором ответа. Такие презентации можно будет использовать, например, для показа на уроках. Нелинейный показ презентации можно использовать для выборочной демонстрации информации и, следовательно, построить некоторые интеллектуальные игры. В настоящее время такие информационные продукты актуальны, их интересно не только использовать, но и создавать.

*Цель работы:* создать электронный тест и электронную игру на основе мастера презентаций и использования гиперссылок.

*Задачи:*

1. Изучить возможности использования гиперссылок в среде Microsoft PowerPoint;
2. Разработать алгоритмы создания теста и игры с использованием гиперссылки.

*Гипотеза:* используя в презентации нелинейный показ слайдов с помощью гиперссылок, можно создавать тесты и интеллектуальные игры.

*Объект исследования:* гиперссылки в электронных документах.

*Предмет исследования:* презентация с нелинейным показом слайдов.

## 1. Создание нелинейной презентации с помощью гиперссылок

### 1.1 Что такое гиперссылка

Как уже было сказано, гиперссылка – это часть электронного документа, ссылающаяся на другой элемент. Основная сущность гиперссылки заключается в адресе, то есть, в самой ссылке, которую она содержит. Адрес направляет на местоположение адресуемого элемента. Это может быть:

- место в самом документе (заголовок, закладка, текст, изображение и т.д.);
- на другой документ, находящийся на локальном диске;
- файл или другой объект, находящийся в компьютерной сети.

Гиперссылка отличается от основного текста для того, чтобы пользователь знал: если кликнуть по объекту-гиперссылке, то откроется другой информационный объект. Гиперссылка нужна для быстрого просмотра файлов (они открываются по одному клику), а также для особой навигации в документах, чтобы удобно было переходить из одного раздела в другой. Тексты, в которых используются гиперссылки, называются гипертекстами.

### 1.2 Нелинейная презентация

С помощью гиперссылки в PowerPoint можно создать нелинейную презентацию, т.е. для логического просмотра не обязательно двигаться по порядку от слайда к слайду, достаточно просто открывать правильные ссылки. Примером может служить презентация «Картинки про животных». На слайде с оглавлением созданы гиперссылки на слайды, раскрывающие содержание. Переход на них показан синими стрелками (рисунок 1). На каждом слайде, раскрывающем содержание, есть гиперссылка, возвращающая к слайду с оглавлением (красные стрелки).

При тестировании нелинейной презентации мы столкнулись с проблемой: если клик мыши приходился мимо гиперссылки, то осуществлялся

незапланированный линейный переход к следующему слайду. Такая ситуация могла нарушить сам принцип демонстрации материала.

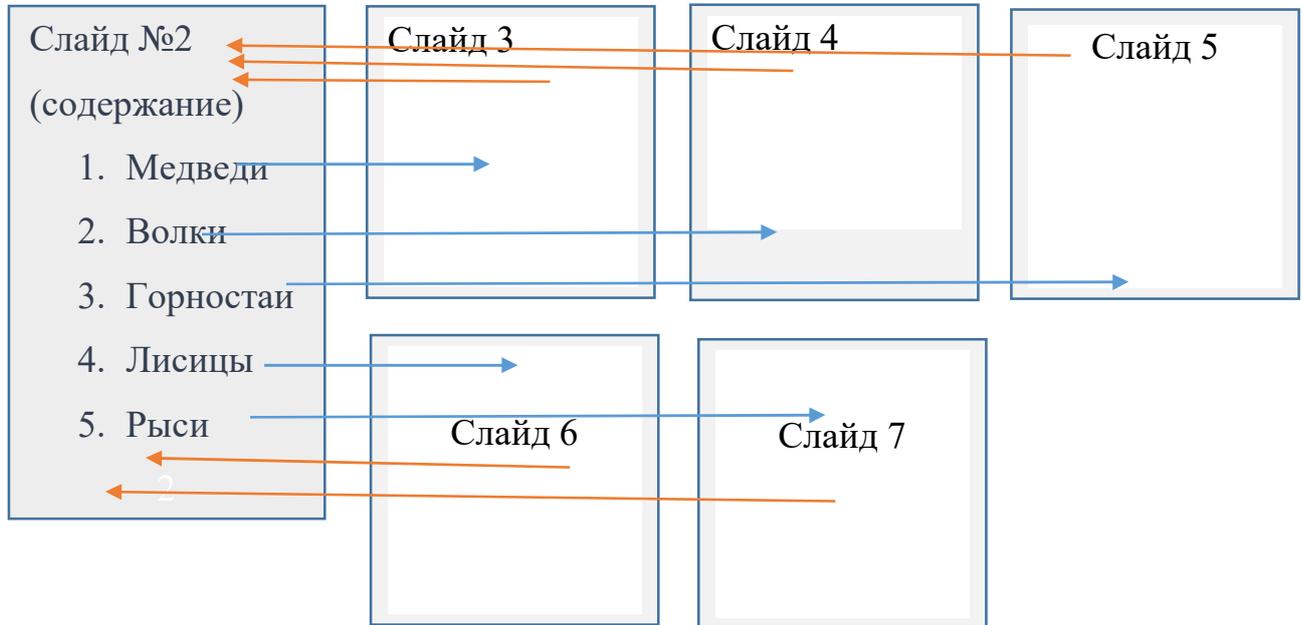


Рисунок 1 - Схема презентации «Картинки про животных»

Чтобы исключить такую ситуацию, смена слайдов должна производиться только путем выбора мышью той или иной гиперссылки. Для этого на вкладке «переходы» необходимо снять флажок у надписи «по щелчку». Такую операцию можно применить либо ко всем слайдам («Применить ко всем»), либо - только к определенным. В презентации «Картинки про животных» для того, чтобы показать титульный слайд, оставлен переход кликом мыши, остальные слайды настроены на переход только по ссылкам. Для возврата в начало используется интуитивно понятная картинка «домой». Использование клавиатуры для перехода на другой слайд при этом исключается.

Таким образом, мы подтвердили гипотезу о возможности управления показом презентации только по гиперссылкам и исключили случайный линейный переход на следующий слайд.

## **2. Использование гиперссылок для создания тестов и интеллектуальных игр**

### **2.1 Создание теста «Задание для брата»**

После создания нелинейной презентации стало понятно, как создавать тест. Для этого нужно предложить вопрос и несколько вариантов ответов из которых правильным должен быть только один. На варианты ответов необходимо сделать гиперссылки, которые приведут либо к подтверждению правильности ответа, либо – к отрицанию правильности. Первый тест я создал для своего младшего брат-первоклассника и так и назвал его «Задание для брата». В тесте всего 3 слайда с вопросами по математике, один слайд для верных ответов и один – для неверных. Если на любом этапе в ответе будет допущена ошибка, то весь счет начинается сначала. Выход из теста производится кликом по кнопке, известной как «выключить».

### **2.2 Создание теста «Кто лишний»**

В тесте «Кто лишний» были созданы 6 слайдов с наборами картинок по какому-то общему признаку. Одна картинка при этом не подходит к этому признаку и становится лишней. Если лишний предмет определен неверно, то картинка просто исчезает и можно сделать следующую попытку. В этом тесте задание выполняется до тех пор, пока не будет получен правильный ответ: переход к очередному заданию возможен только в этом случае.

### 2.3 Создание теста «Космос»

Алгоритм построения теста «Космос» приведен на рисунке 2.

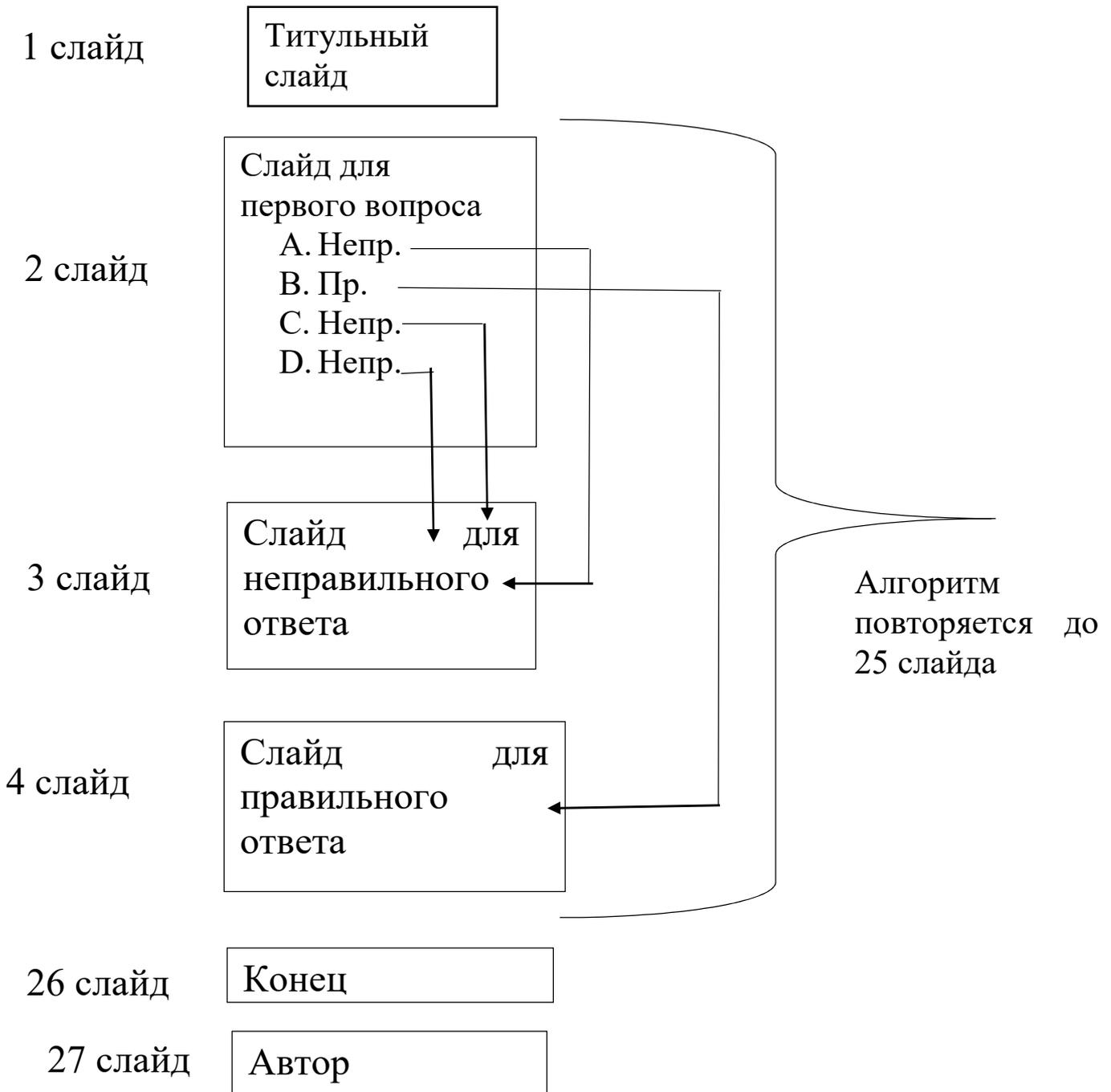


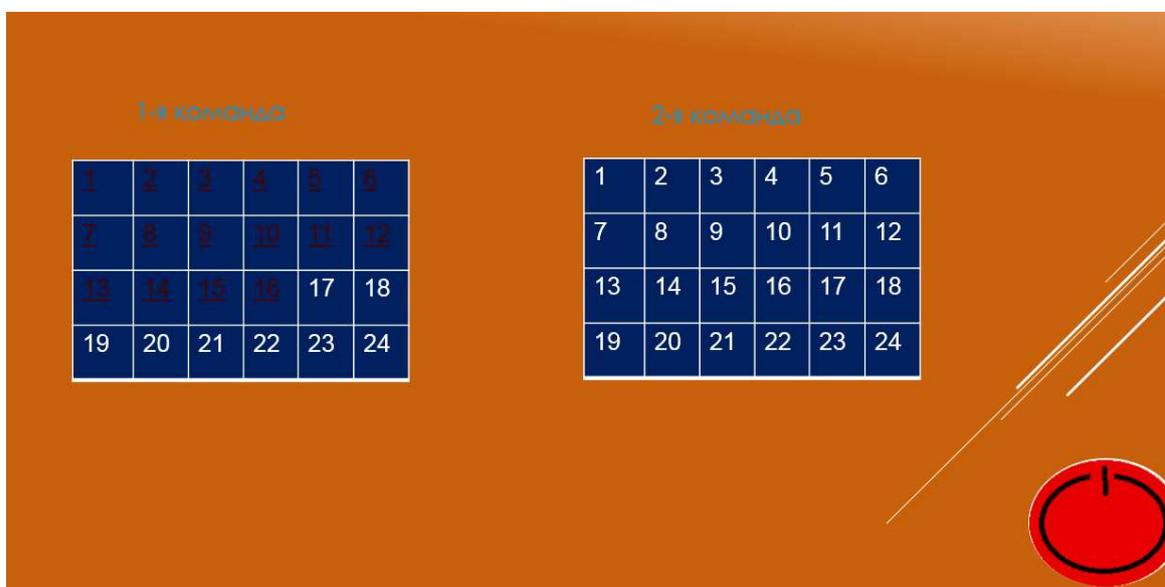
Рисунок 2

Как видно из рисунка, тест позволяет задать 8 вопросов с выбором ответа. К каждому вопросу создается 1 слайд для перехода на него с трех неправильных вариантов ответов и один – для перехода с правильного. Созданную презентацию

целесообразно сохранить в виде «демонстрации слайдов», чтобы начать работу с тестом без входа в программу Power Point.

## 2.4 Игра «Бой умов»

Игра «Бой умов» рассчитана на двух игроков или две команды. Вопросы, которые будут предложены игрокам, из разных областей знаний: русский язык, математика, чтение, шарады, ребусы и вопросы на логику. Цена вопросов разная и зависит от его сложности. У каждой команды свое поле, в котором спрятаны и пронумерованы вопросы. Участники по очереди совершают ход, кликая по номеру вопроса на своем поле. Гиперссылка устанавливается на номер вопроса и осуществляет переход на слайд, формулирующий вопрос. Ответ участники дают вслух устно, а затем проверяют его, кликнув по вопросительному знаку в нижнем правом углу экрана. Если игрок ответил правильно, ему добавляется количество баллов, равное цене вопроса. Если ответ неверный, то баллы не начисляются.



Выигрывает участник, который по окончании игры набрал больше баллов.

## **Заключение**

В рамках работы «Гиперссылка-помощница» была рассмотрена возможность использования гиперссылок в среде Microsoft PowerPoint для создания тестов и игровых моментов. Гипотеза о возможности создания таких информационных продуктов с помощью организации нелинейного показа слайдов, подтвердилась. Были разработаны алгоритмы создания теста по теме «Космос» и игры «Бой умов». Переход на нужные слайды осуществляется кликом мыши по гиперссылке. Исключив переход на следующий слайд по щелчку мыши, мы решили проблему случайной смены слайда. Сохранение презентации в режиме «показа слайдов» позволяет начинать тест или игру без предварительного открытия приложения Microsoft PowerPoint и позволяет скрыть содержание следующих слайдов.

Таким образом, цель работы достигнута. Результатом работы является тест с выбором правильного ответа и интеллектуальная игра для двух команд. В будущем мы планируем разработать в наших играх автоматический подсчет набранных баллов.

## Литература

1. Воронкова О.Б., «Информатика: методическая копилка преподавателя», Ростов-на-Дону, 2007;
2. Елизаветина Т. М., «Компьютерные презентации: от риторики до слайд-шоу» М.: КУДИЦ-ОБРАЗ, 2003;
3. Леготина С.Н. «Мультимедийная презентация», Волгоград: Корифей, 2006;
4. Майоров А. Н., «Теория и практика создания тестов для системы образования», М.: Народное образование, 2001;
5. Мануйлов В. Г., «Мультимедийные компоненты презентаций Power Point XP», Информатика и образование № 12 – 2004, №1, №2, №5 – 2005;
6. Хэлворсон М., Янг М., «Эффективная работа с Ms Office 2000», СПб.: Питер, 2000;
7. [http://pedsovet.su/powerpoint/5671\\_kak\\_sdelat\\_test\\_s\\_triggerami](http://pedsovet.su/powerpoint/5671_kak_sdelat_test_s_triggerami);
8. <https://infourok.ru/sozдание-testov-v-poerpoint-1165873.html>