Введение

Я, как и многие мои одноклассники, люблю играть не только в компьютерные, но и в другие игры: настольные, логические игры, решать головоломки, а также проходить квесты. Я никогда не задумывался, как создаются игры. К урокам литературного чтения и «Человек и мир» я часто готовил проекты, лэпбуки, презентации в программе PowerPoint. Познакомившись с простейшими инструментами программы Microsoft PowerPoint, мне захотелось узнать больше о возможностях программы PowerPoint. Это и натолкнуло меня на мысль о возможности создания игры при помощи Microsoft PowerPoint. Мама поддержала мою идею и предложила выбрать в качестве жанра игры – квест. Так была сформулирована гипотеза моей проектной работы.

**Гипотеза:** с помощью программы PowerPoint можно создать квест игру.

Я поставил перед собой следующую **цель:** создать квест игру для младших школьников в программе Microsoft PowerPoint.

Объект исследования: квест как жанр игры.

Предметом является игра квест, созданная в программе PowerPoint.

Для успешной реализации проекта я разработал **план:**

1. Познакомиться с программой PowerPoint.
2. Выяснить, какую игру называют квестом.
3. Познакомиться с интересными фактами о городах Беларуси.
4. Создать квест игру в программе Power Point.
	1. Составить сценарий игры (место и время действия, действующие лица, события игры).
	2. Определить правила игры.
	3. Разбить игру на отдельные блоки и смоделировать её.
5. Протестировать игру, сделать выводы и определить актуальность темы, выбранной для квест игры.
6. Знакомство с программой PowerPoint

PowerPoint – это программа предназначенная для подготовки мультимедийных презентаций, входит в основной пакет офисных программ Microsoft Office и доступна каждому пользователю.

В PowerPoint есть готовые шаблоны, которые задают тон презентации. Новые пользователи обычно выбирают шаблонные варианты, заменяют текст и изображения собственными, добавляют дополнительные слайды, графику. Также есть возможность выбрать специальные эффекты, переходы между слайдами, музыкой, графикой и анимациями — все эти инструменты встроены в программное обеспечение.

Каждая страница в презентации Microsoft PowerPoint называется слайдом. Фоны могут быть применены к отдельным или ко всем слайдам в презентации. Фонами могут быть сплошные цвета, градиентные заливки, текстуры или изображения. Термин «анимация» используется в Microsoft Office PowerPoint для описания движений, применяемых к объектам на слайдах. Один или несколько объектов на слайде могут быть анимированы.

1. Что такое игра квест

В игре этого жанра всегда предполагается задание, в котором необходимо что-то разыскать – предмет, подсказку, сообщение, чтобы можно было двигаться дальше. Слово Quest переводится на русский язык как "поиск". Иногда квест предполагает выполнение какого-нибудь задания. Задача игрока заключается в том, чтобы как следует подумать, дабы решить предложенную задачку, а также проявить смекалку и умения, чтобы справиться с заданием, а затем двигаться дальше.

Как игровой жанр квест сформировался задолго до появления Интернета и изначально предполагал выполнение каких-либо заданий, записанных на бумажках.

В 1990-х годах во многих странах мира стали играть в квесты-головоломки, а в 2006 году появился один из первых реальных квестов, каким мы знаем его сегодня. Назывался он Origin и составлялся по мотивам знаменитых произведений Агаты Кристи. Со временем этот жанр получил широкое распространение по всему миру, причем в наше время в подобные игры играют не только в реальности, но и на компьютере.

Во время игры персонажи оказываются в определенной ситуации и получают задание, которое им предстоит выполнять – искать убийцу, раскрывать тайны, бороться за сокровища или спасаться от различных бедствий и катастроф.

Квесты считаются развивающими играми, поэтому приносят большую пользу как взрослым, так и детям. Если говорить о малышах, то подобные задания заставляют ребенка думать, искать выход из сложной ситуации, а это, в свою очередь, развивает логику, сообразительность, [учит детей взаимодействовать](http://www.mnogo-otvetov.ru/psihologiya/chto-takoe-socializaciya-lichnosti/) и общаться с другими участниками.

Принимая участие в квестах, ребенок открывает в себе новые способности и черты характера, получая при этом яркие эмоции и незабываемые впечатления.

1. Интересные факты о городах Беларуси

Мы все любим путешествовать, узнавать новое, хотим побывать в разных странах. Но многие из нас не предполагают, какие восхитительные места есть в каждом белорусском городе. Я познакомился с некоторыми историческими местами Беларуси и решил включить их в игру. Так была определена тема квест иры – «Моя Беларусь».

Так как сюжет моей квест игры связан с путешествием по городам Беларуси, где герой игры предлагает игроку отвечать на вопросы, связанные с интересными фактами о достопримечательностях областных центров, мне нужно было отыскать в книгах, в сети Интернет интересные факты об этих городах. Вот та информация, которую я включил в сюжет квеста.

Первое упоминание о Минске в летописи было в 1067 году.

Национальная библиотека Минска выигрывает первое место в мире среди самых сияющих освещением зданий.

Самый старый фонтан в Минске находится в Александровском сквере (фонтан «Мальчик с лебедем»).

На Острове слёз в Минске находится скульптура «Плачущий мальчик», установленный погибшим воинам, не вернувшимся из Афганистана. Молодожёны Минска считают хорошей традицией возложить цветы к этому памятнику. Считается, что этот ритуал оградит от смерти и увечий.

Рядом с Брестом находится археологическая экспозиция, основу которой составляют находки, обнаруженные на территории городища XIII века (Берестье).

На улице Гоголя в Бресте находится аллея кованых фонарей (фонари в виде часов, ткацкого и швейного станка, клоуна, ангела, скрипичного ключа, портного, платья и др.).

В Брестской крепости создан заказник «Барбастелла» для сохранения мест обитания и зимовок редких видов летучих мышей.

В Гродно находится самая старая в Восточной Европе аптека-музей – действующая аптека с музейной экспозицией, отражающей историю становления аптекарского дела в Гродно.

Скульптура «Звездочёт» в Могилёве – не только самые большие и самые оригинальные солнечные часы, но и единственный в мире памятник Звездочёту. Вокруг Звездочёта расположено 12 кресел по количеству знаков зодиака. Существует легенда, что если дотронуться до его пальца, то это принесет удачу во всех начинаниях и делах. А если сесть в кресло своего знака, то исполнится желание.

С 1992 года в Витебске ежегодно в июле проводится Славянский базар – фестиваль песни, который собирает молодых исполнителей из многих стран мира.

Дворец Румянцевых-Паскевичей в Гомеле – одно из самых посещаемых мест в Беларуси, входит в число самых старых памятников нашей страны.

1. Создание квест игры в программе PowerPoint

Перед тем как создавать игру на компьютере нужно было придумать сценарий игры. События моей игры происходят в реальном времени. Главный герой девочка Василинка путешествует по областным городам Беларуси и предлагает игроку ответить на вопросы, связанные с интересными фактами о городских достопримечательностях.

Василинка живёт в Минске, любит свой город. Ей нравится решать головоломки, разные задачи, разгадывать ребусы, загадки. Также она любит задавать загадки другим. Один раз она разрезала открытку с изображением одной из площадей Минска на части (пазлы) и спрятала их в разных местах областных центров нашей Родины. Василинка предлагает игроку собрать все пазлы, отыскать их, совершив путешествие по городам Беларуси.

Я разработал **правила игры:**

Чтобы начать любое действие на слайде, нужно кликнуть на героя (Василинку).

Чтобы попасть в город, нужно кликнуть мышкой на зелёный кружок возле названия города.

Чтобы ответить на вопрос, нужно выбрать правильный вариант ответа из предложенных.

За правильный ответ ты будешь получать один фрагмент пазла.

Чтобы перейти на другой слайд, нужно кликнуть мышкой на стрелку в правом нижнем углу слайда, которая появится только в случае правильного ответа.

В конце игры ты сможешь собрать пазл. (Приложение 1)

В своём проекте для перехода к другому слайду я использовал гиперссылки (при нажатии на слайде на кнопку «начать игру», «закончить игру», на населённый пункт на карте, на стрелку «дальше»). (Приложение 2)

Для отображения объекта (картинок) или выполнения действия по нажатии объекта на слайде (например: появление выноски при нажатии на девочку Василинку или на варианты ответов) я использовал инструменты настройка анимации и триггеры. Вначале выноске добавлял анимацию входа или выхода, а затем данную анимацию связывал с картинкой или ответом при нажатии на которые должна появляться или исчезать выноска. (Приложение 3)

Заключение

Таким образом я достиг поставленной перед собой цели, мне удалось создать квест игру с помощью программы Microsoft PowerPoint и получить готовый продукт: квест игра «Моя Беларусь».

Когда я провёл пробное тестирование игры на моих одноклассниках, то я понял, что моя игра развивает интерес младших школьников к истории своей Родины, а интересные факты о городах Беларуси наполняют игру образовательным смыслом.

Значимость игры велика ещё и потому, что её можно наполнять другими фактами, знаниями разной направленности, вносить изменения.

Список использованных источников

1. Электронный ресурс. – Режим доступа: <https://www.mnogo-otvetov.ru/dosug/chto-takoe-kvest-i-v-chyom-ego-sut>
2. Электронный ресурс. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=UJ9aqUs0Jjs>
3. Электронный ресурс. – Режим доступа: <http://fb.ru/article/138418/chto-takoe-kvestyi-i-kakimi-oni-byivayut>
4. Электронный ресурс. – Режим доступа: <https://nsportal.ru/shkola/vneklassnaya-rabota/library/2016/03/06/sozdanie-kvest-igry-sredstvami>
5. Электронный ресурс. – Режим доступа: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Квест](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82)