

Управління освіти, сім'ї, молоді та спорту

Білгород-Дністровської міської ради

Білгород-Дністровський НВК «загальноосвітня школа II ступеня – ліцей»

Конкурс педагогічної майстерності

«Творчий пошук - 2018»

О. Я. Вихристюк

Особливості підготовки школярів до учнівської олімпіади з інформаційних технологій в розрізі виконання завдань в програмі MS PowerPoint



**Методичний посібник
для вчителів загальноосвітніх навчальних закладів**

м. Білгород-Дністровський

2018



Управління освіти, сім'ї, молоді та спорту
Білгород-Дністровської міської ради

Білгород-Дністровський НВК «загальноосвітня школа II ступеня – ліцей»

Конкурс педагогічної майстерності
«Творчий пошук - 2018»
О. Я. Вихристюк

Особливості підготовки школярів до учнівської
олімпіади з інформаційних технологій в
розрізі виконання завдань в програмі
MS PowerPoint

Методичний посібник
для вчителів загальноосвітніх навчальних закладів

м. Білгород-Дністровський
2018



Мета даної методичного посібника – допомогти вчителям у роботі з обдарованою дитиною та підготовці школярів до участі у різних етапах Всеукраїнської учнівської олімпіади з інформаційних технологій, відбірково-тренувальних зборах.

Посібник містить приклади олімпіадних задач в середовищі MS PowerPoint. Деякі задачі супроводжуються ідеями щодо їх розв’язання та посиланнями на файли повних розв’язків.

Автор посібника:

Оксана Яківна Вихристюк – вчитель інформатики Білгород-Дністровського НВК «загальноосвітня школа II ступеня – ліцей», кваліфікаційна категорія «спеціаліст вищої категорії»

Рецензенти:

А. Ю. Якубовська – заступник директора з науково-методичної роботи Білгород-Дністровського НВК «загальноосвітня школа II ступеня – ліцей», кваліфікаційна категорія «спеціаліст вищої категорії», педагогічне звання «Вчитель-методист»

Е. Ю. Реброва - – вчитель інформатики Білгород-Дністровського НВК «загальноосвітня школа II ступеня – ліцей», кваліфікаційна категорія «спеціаліст вищої категорії», педагогічне звання «Старший вчитель»



Зміст

1.	Вступ	6
2.	Умови за яких дитина може досягнути успіху в учнівських олімпіадах	7
3.	Загальні відомості про Олімпіади з інформаційних технологій	9
4.	Базові знання (уміння), необхідні для розв’язування олімпіадних задач в програмі створення електронних презентацій MS PowerPoint.....	12
5.	Де які типи задач в програмі електронні презентації, які найчастіше зустрічаються на олімпіадах з інформаційних технологій і способи їх розв’язування.	15
5.1.	Задача «Гарний настрій»	15
5.2.	Задача «Смайлик»	17
5.3.	Задача «Потепління».....	19
5.4.	Задача «Гра-квест».....	22
5.5.	Задача «Швидкість».....	24
6.	Задачі, які було запропоновано учням для реалізації в програмі MS PowerPoint на різних етапах учнівських олімпіад з інформаційних технологій.	27
7.	Висновки.	41
8.	Список використаної літератури	42



Вступ

Мета сучасної школи - забезпечити формування особистості дитини, цілеспрямовано виявляти й розвивати здібності, формувати уміння та бажання вчитися, створити умови для самовираження школярів у житті.

Однією з головних проблем освітньої системи сучасності – є розвиток творчих здібностей учнів. Оновлення освіти підростаючого покоління потребує нетрадиційних методів і форм організації навчального процесу. У кожного вчителя в процесі роботи виникають певні питання, а саме: як пробудити в учня пошуковий інтерес, як виховати вміння працювати самостійно? Основною метою сучасної школи є не тільки дати учням певну систему знань, а навчити їх самостійно набувати знання, використовуючи для цього всі можливості, і застосовувати набуті знання в певних ситуаціях. Саме одним із методів досягнення даної мети є підготовка учнів до участі в олімпіадах.

Здібності особистості розвиваються у діяльності та потребують високої інтелектуальної активності. І найбільш актуальним засобом такого розвитку учнів під час навчання є залучення їх до конкурсів, олімпіад, турнірів з інформатики та інформаційних технологій.

На мій погляд на сьогоднішній день учнівська олімпіада є однією з найважливіших форм позакласної роботи, що спонукає учнів до самоосвіти та науково - дослідної діяльності, розвиває їх інтелектуальний потенціал, розкриває креативні та творчі здібності, виховує інтерес до предмета.

В цій роботі я хочу поділитися своїм баченням питання, що до підготовки учнів до участі в учнівських олімпіадах з інформаційних технологій, а саме, на що я звертаю увагу при підготовці до виконання олімпіадних завдань, які пропонуються для реалізації в середовищі MS PowerPoint. З чого потрібно починати вивчення можливостей цієї чудової програми та до розв'язування якого рівня завдань необхідно прагнути при підготовці до участі в олімпіадах з інформаційних технологій різного рівня саме в програмі MS PowerPoint. Але хочу зауважити, що немає границь досконалості.



Умови за яких дитина може досягнути успіху в учнівських олімпіадах

1. Навчити дитину вчитися, найкращій спосіб для реалізації цієї умови – власний приклад. Я можу учневі показати, що я чогось не знаю, але не знати це не соромно, соромно не хотіти знати. Я власним прикладом в індивідуальній роботі з учнем показую, як я вчуся, вчуся разом з ним, знаходжу потрібну мені інформацію, вивчаю різні можливості, паралельно до цього, звертаю увагу на речі, які мені в даний момент не потрібні для розв’язання завдання, але які мене зацікавили (вони мені можуть знадобитися для іншої задачі), розглядаю різні підходи до розв’язування, пробую, не виходить – підходжу до задачі з інших сторін, виконую її частинами і так далі.

Коли дитина спостерігає за цим процесом, вона розуміє, що вчитися – це просто і цікаво, в неї зникає страх того, що вона може не справитись, не розв’язати, не виконати до кінця поставлене завдання, підвести себе, батьків, вчителя. А коли зникає таке хвилювання, в учня з’являється можливість хвилюючий процес розв’язування задачі на олімпіаді перетворити на звичайний творчий, робочий процес і, нехай не розв’язати до кінця задачу (все ще попереду), але набрати певну кількість балів за неї.

Крім того при такому підході зростає компетентність учня у області, яку вона вивчас, це означає, що вона починає використовувати всі свої знання, відходити від шаблонів. Звідси впливає ще одна умова успішного виконання олімпіадної роботи.

2. Креативний та творчий підхід учня до розв’язування задач. Учень, розглядаючи різні способи розв’язання, використовуючи різні підходи до завдання, спираючись на свої знання, може знайти свій власний розв’язок, можливо не раціональний, але так потрібний в даний момент часу.

3. Ще однією з умов успішної підготовки до олімпіад, на мою думку, є відповідальність і довіра. Такі речі може дати своєму учневі тільки вчитель.



«Я побачила в тобі потенціал!», «Я вірю, що саме ти зможеш!» і не важливо, як дитина навчається, важливо як вона бачить навколишній світ, як вона розмірковує і чи хоче вона спробувати свої сили, чи хоче навчитися використовувати свої можливості в запропонованій області інформаційних технологій. Якщо у учня виникає бажання, тоді найголовніше для учителя, на мою думку, взяти на себе відповідальність за успіх дитини. Моя задача дати всі свої знання, зацікавити учня настільки, щоб він «горів» цією роботою, хотів знати більше, вміти більше, досягати більшого ніж досягав до цього.



Загальні відомості про Олімпіади з інформаційних технологій

Появу всеукраїнської учнівської олімпіади з інформаційних технологій (ІТ) можна пояснити перевагою користувацького ухилу у змісті шкільного курсу інформатики (ШКІ), необхідністю навчити всіх учнів користуватися засобами ІКТ для розв'язування навчальних і практичних завдань.

Учнівські олімпіади з ІТ проводяться з метою:

- ❖ виявлення та розвитку інтелектуальних і творчих можливостей учнів відповідно до їх підготовки, здібностей, індивідуальних особливостей;
- ❖ створення умов для самовдосконалення й самореалізації, розвитку інформаційно-інтелектуального потенціалу обдарованої молоді;
- ❖ розвитку в учнів аналітичного й творчого мислення, рефлексії, навичок дослідницької роботи;
- ❖ активізації різноманітних форм позакласної та позашкільної роботи, залучення учнів до різних форм спілкування й діяльності;
- ❖ залучення школярів до поглибленого вивчення інформатики, підвищення інтересу до сучасних технологій.

Аналізуючи мету та завдання олімпіади, можна визначити, що олімпіадні задачі з ІТ повинні бути оригінальними, цікавими, нестандартними і мати значну кількість «точок зчеплення» теорії з практикою. Специфіка олімпіадних задач полягає в тому, що більшість з них, подібно до олімпіадних задач із програмування, потребують від учнів критичного мислення, дослідницької діяльності, творчої роботи. Як засвідчує практика, у методичній системі єдиного підходу до вироблення в учнів умінь розв'язувати такі задачі немає.

Отже, на мою думку, під час підготовки до олімпіади з ІТ необхідно не тільки вчити учнів методів розв'язування задач та основним алгоритмам. Учнів потрібно вчити вмінню керування своєю діяльністю, розподілом часу на розв'язання кожної задачі, вмінню розбивати процес розв'язання задачі на етапи, виділяти певні етапи та їх виконувати. З часом дані етапи будуть виконуватися, не



здумуючись над кожним з них. До олімпіади учнів необхідно готувати теоретично, практично та психологічно. Для того, щоб у дітей не було стресу під час олімпіади, регулярно потрібно проводити шкільні олімпіади з усіма вимогами міської, обласної олімпіад та підведенням рейтингу.

Кожного разу нагадую своїм учням, що для успіху у змаганнях необхідно використовувати кожен можливий набір максимальної кількості балів. Якщо повний розв'язок задачі побудувати не вдається, то потрібно передбачити хоча б часткові розв'язки для мінімальних та критичних даних. Саме на таких задачах діти вчаться виходити із складної ситуації, що нерідко трапляється в повсякденному житті.

Для успішного виконання завдань на момент проведення олімпіади учні повинні опрацювати пакет офісних додатків MS Office: Word, Excel, Access, PowerPoint.

Завдання необхідно виконувати за допомогою засобів офісних додатків, що передбачає:

- ❖ у текстовому процесорі: створення текстового документу із використанням засобів форматування, редагування та пошуку, вбудованих та зв'язаних об'єктів, стилів, посилань та розсилок, засобів рецензування;
- ❖ в табличному процесорі: створення та опрацювання табличних даних із використанням засобів форматування, редагування, фільтрації, сортування та пошуку, вбудованих та зв'язаних об'єктів, стилів, вбудованих функцій та засобів аналізу даних, ділової графіки;
- ❖ в системах управління базами даних: проектування моделі бази даних та її реалізація з можливістю опрацювання даних на рівні таблиць, запитів, форм та звітів (форматування, редагування, пошук, фільтрація, сортування та обчислення за допомогою вбудованих функцій);
- ❖ в програмі для створення презентацій: проектування моделі презентації та її реалізація із використанням засобів форматування та редагування, анімації, вбудованих та зв'язаних об'єктів, стилів, посилань, створення навігації по слайдах, використання елементів керування.



В цій роботі, я, хочу, звернути увагу, саме на програму для створення електронних презентацій MS PowerPoint, особливості олімпіадних завдань різного рівня складності, які пропонуються для виконання в цій програмі та запропонувати де які завдання, які були представлені для виконання на різних етапах учнівських олімпіад з інформаційних технологій в Україні.



Базові знання (уміння), необхідні для розв'язування олімпіадних задач в програмі створення електронних презентацій MS PowerPoint

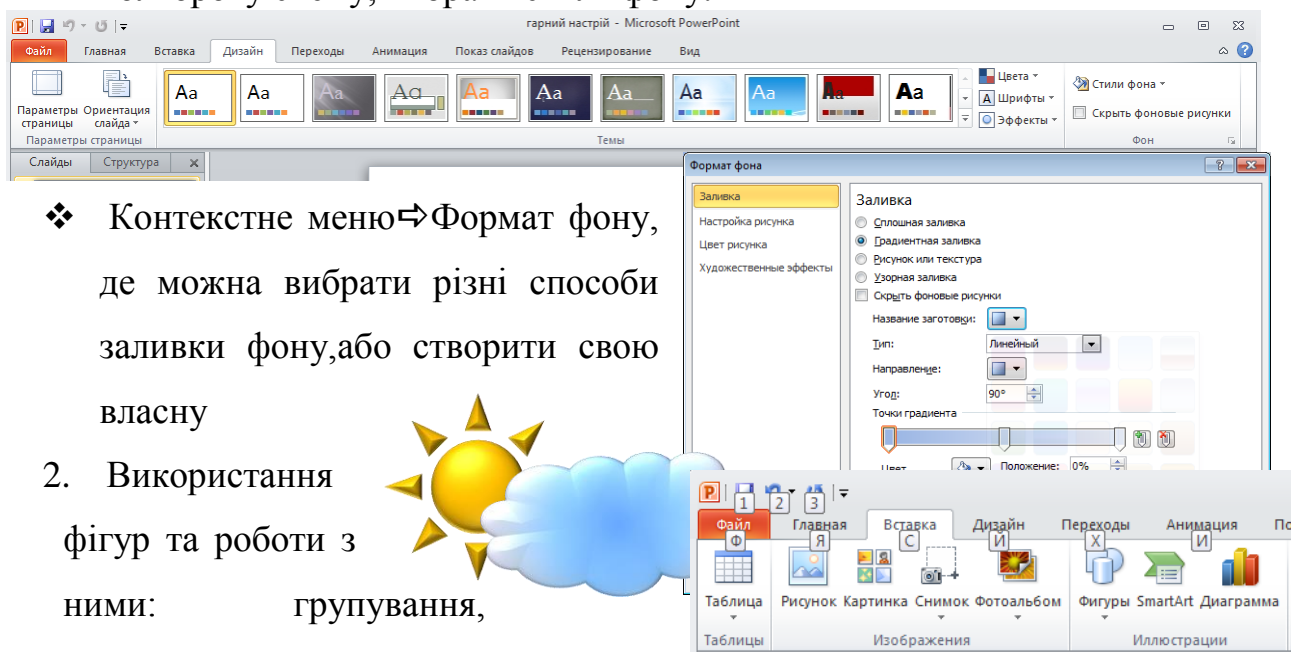
Одразу хочу зауважити, що переважна більшість завдань, які пропонуються на учнівських олімпіадах саме для виконання в програмі Power Point спрямовані на виконання суворо за зразком. Тому починаючи з перших кроків і в подальшому вивчені програми створення електронних презентацій, я наполегливо звертаю увагу учнів на використання всіх різноманітних можливостей програми MS PowerPoint для досягнення певної мети у виконанні запропонованих завдань.

Для того, щоб дитина навчилася розв'язувати задачі в програмі Power Point, які пропонуються на учнівських олімпіадах з інформаційних технологій, необхідно пройти з нею низку кроків по вивченню можливостей цієї програми, а саме:

1. Робота з фоном слайду та розміткою слайда.

Доцільно показати учневі різні способи роботи з фоном

- ❖ Вкладка «Дизайн». Можна вибрати будь яку готову тему, змінити її кольорову схему, вибрати стиль фону.



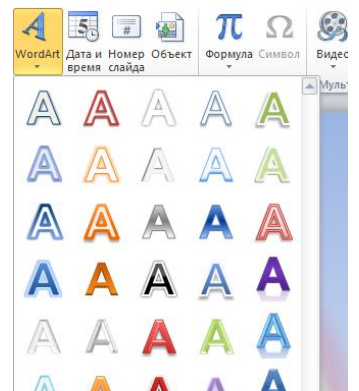
❖ Контекстне меню ⇨ Формат фону, де можна вибрати різні способи заливки фону, або створити свою власну

2. Використання фігур та роботи з ними: групування,



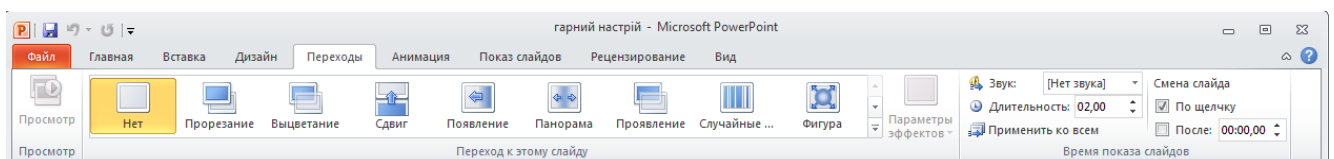
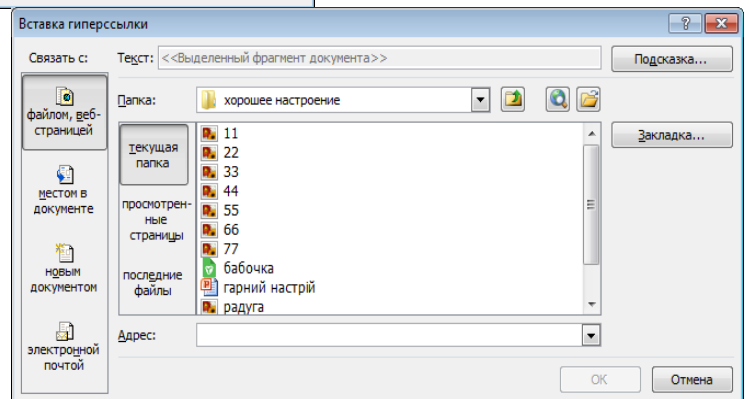
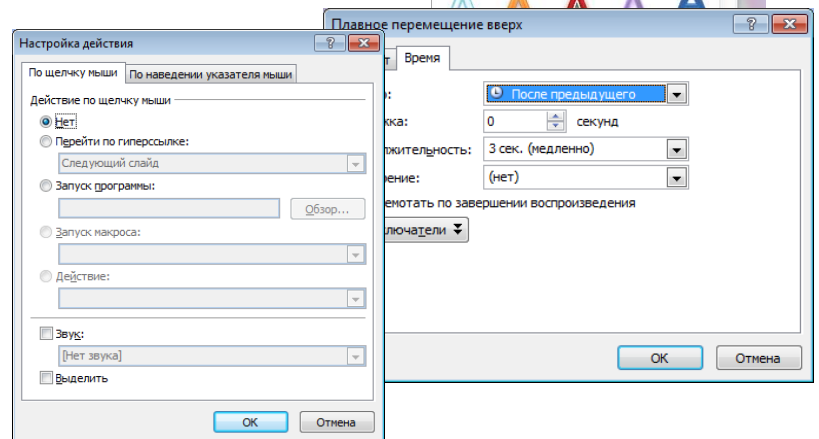
розташування один відносно одного.

3. Робота із графічними зображеннями, які можуть бути запропоновані в умові задачі.
4. Робота з текстом. Тут знадобляться всі знання отримані у процесі вивчення програми MS Word.
5. Робота з об'єктами WordArt, використання запропонованих варіантів дизайну об'єктів, та



створення своїх стилів.

6. Робота з анімацією та її налаштування: порядок дії анімації, час дії, затримка, повторення. Анімація об'єкта за клацанням миші;
7. Робота з тригерами.
8. Використання гіперпосилань та налаштування дій до певних об'єктів.
9. Налаштування переходів між слайдами: після клацання чи за часом.



З перших кроків вивчення програми, я вважаю за необхідним звертати увагу дітей на оформлення слайду, форматування об'єктів тексту, вставлених таблиць, діаграм, малюнків тощо. Наприклад : на представленому слайді із олімпіадного завдання «Обчислення» (7-8 класи) потрібно звернути увагу на заливку фону (Формат фону⇒Заливка⇒Малюнок або текстура), форматування фігур(Формат



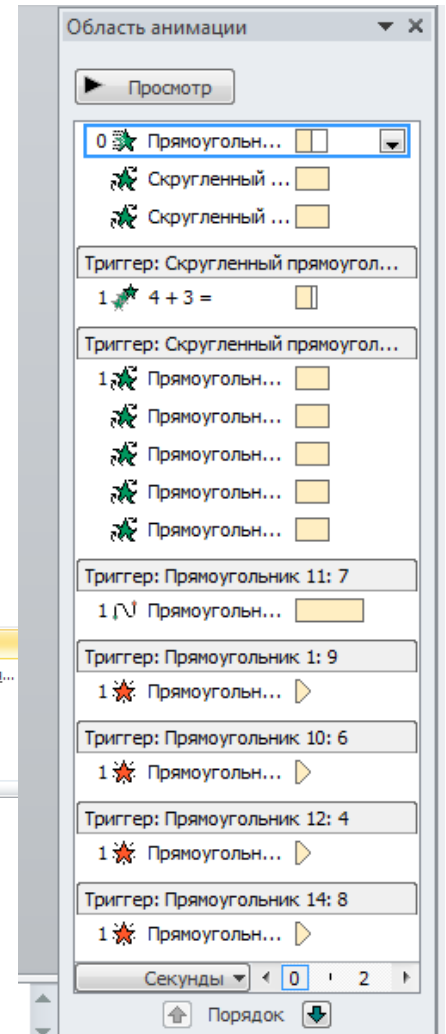
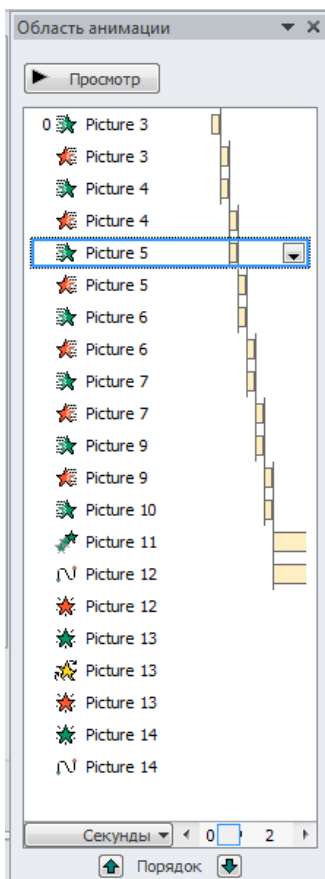
фігури⇒Заливка⇒Узор), форматування об'єктів WordArt (тип шрифту, заливка, об'єм, перетворення тексту т.і.) .



А вивчаючи анімацію
об'єктів, доцільно підбирати

завдання, які будуть стимулювати учнів познайомитися з різними видами анімації об'єктів, та комбінувати їх.

Після того як ми дали базові знання в програмі MS PowerPoint, можна пропонувати учням різні олімпіадні завдання, виконання яких, дозволить дитині познайомитися з різними типами задач і методами їх розв'язування.



Деякі типи задач в програмі електронні презентації, які найчастіше зустрічаються на олімпіадах з інформаційних технологій і способи їх розв'язування

Після вивчення та аналізу великої кількості завдань різного рівня складності та різних етапів учнівських олімпіад, запропонованих для реалізації в програмі MS PowerPoint, можна виділити кілька базових типів завдань.

1. Послідовне, або одночасне застосування різних видів анімації до певного об'єкта.

Наприклад задача «Гарний настрій» (див. додаток 1)

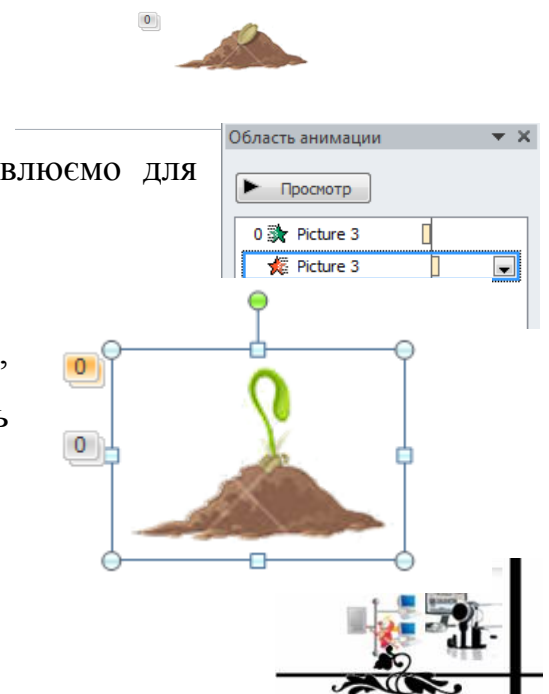
Задача «Гарний настрій»

Створіть комп'ютерну презентацію у вигляді невеликого анімаційного фільму «Гарний настрій». Квітка поступово виростає та розквітає. З'являється веселка та метелик. Метелик повинен підлетіти до квітки та сісти на неї, після чого повернутися на 90° вправо та злетіти з квітки вниз (див. файл «ролик wmv.» об'єкти, необхідні для створення презентації, представлені в папці «Гарний настрій». Презентація повинна бути виконана на одному слайді, всі дії об'єктів повинні бути налаштовані на автоматичну демонстрацію.

Виконання:

- 1) Створюємо презентацію MS PowerPoint , встановлюємо Макет слайду «Пустой слайд»
- 2) Вставляємо перше зображення та встановлюємо для нього :

- а. Анімацію «Ефект Входа Появление», параметри ефекту «Снизу», «Запускать вместе с предыдущим»



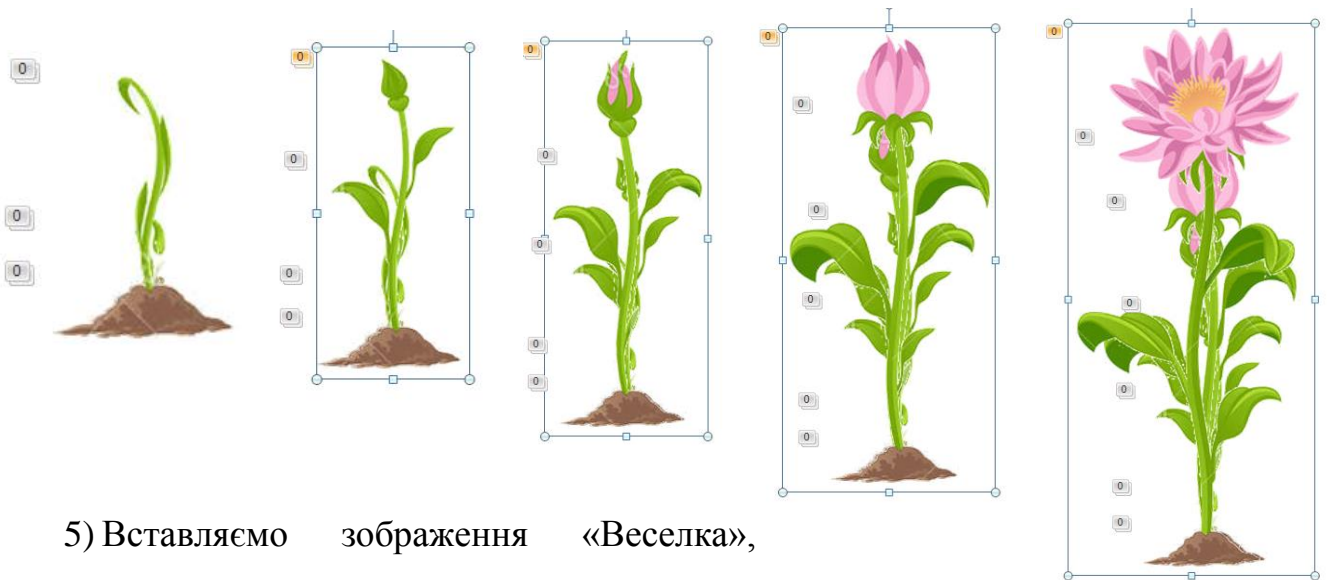
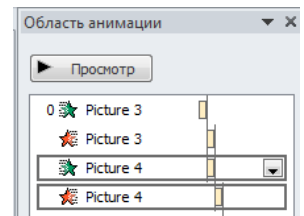
б. Анімацію «Ефект Выхода Появление», параметри ефекту «Сверху» , «Запускать после предыдущего»

3) Вставляємо друге зображення поверх першого та встановлюємо для нього:

а. Анімацію «Ефект Входа Появление», параметри ефекту «Снизу», «Запускать вместе с предыдущим»

б. Анімацію «Ефект Выхода Появление», параметри ефекту «Сверху» , «Запускать после предыдущего»

4) Аналогічно виконуємо послідовність дій ще для п'яти зображень, встановлюючи аналогічну Анімацію



5) Вставляємо зображення «Веселка», встановлюємо Анімацію Входа «Плавное перемещение вверх», параметри «После предыдущего», «Продолжительность – 3 сек (медленно)»

6) Вставляємо зображення «Метелик» копіюємо його тричі.

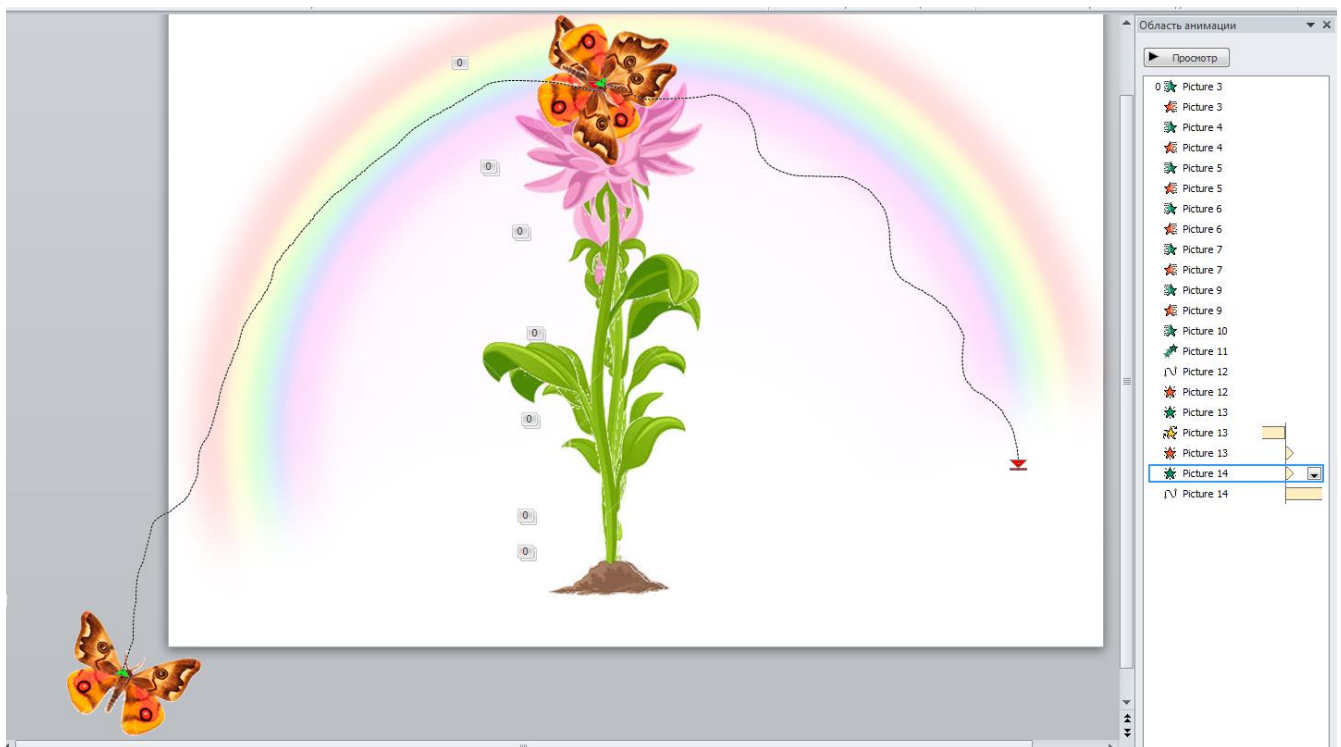
а. Першого виводимо за границі слайду і встановлюємо Анімацію «Пользовательский путь», параметри «Запускать вместе с предыдущим», «Продолжительность – 3 сек (медленно)», після чого Анімація «Исчезновение», «Запускать после предыдущего»

б. Другого метелика розташовуємо на квітці, встановлюємо для нього Анімацію «Вход»⇒ «Возникновение»⇒ «Запускать вместе с предыдущим», потім «Вращение»⇒ «Запускать после предыдущего»⇒



«Продолжительность – 3 сек (медленно)»⇒ «Эффект «Настройка⇒90° по часовой стрелке» та Анімація «Исчезновение», «Запускать после предыдущего»

в. Третього метелика повертаємо на 90° праворуч та розташовуємо повернутого метелика, встановлюємо Анімацію «Вход»⇒ «Возникновение»⇒ «Запускать вместе с предыдущим» та Анімацію «Пользовательский путь», параметри «Запускать вместе с предыдущим», «Продолжительность – 3 сек (медленно)»



Зразок виконання додоється.

2. Використання додаткових об'єктів для виконання необхідного анімаційного ефекту.

3. Застосування тригерів

Наприклад задача «Смайлик» (див. додаток 2)

Задача «Смайлик»

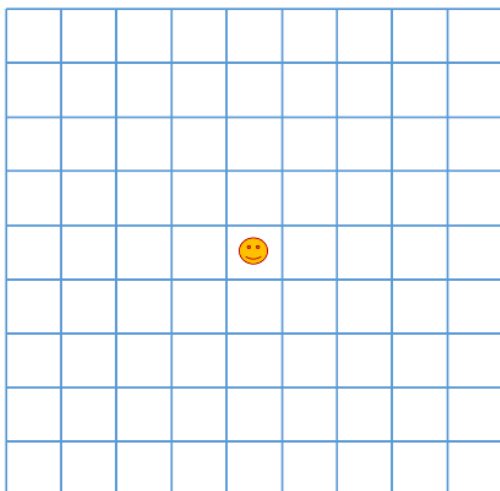
Зімітуйте рух смайлика сіткою з квадратних клітинок розміром 9х9.

Смайлик пересувається стрілками, що розташовані справа від сітки. У



результаті натискання тієї чи іншої стрілки смайлик

«перестрибує» на одну клітинку праворуч, ліворуч, вгору чи вниз.



На початку смайлик розміщено в центральній клітинці. Презентація має відтворювати будь-яку траєкторію руху смайлика довжиною строго не більше 8 ходів з початкової клітинки. Якщо

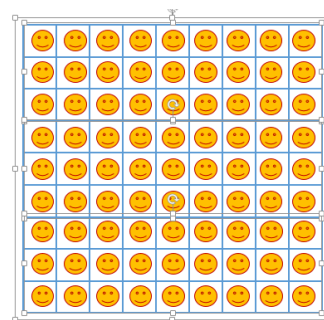
смайлик виходить за межі сітки, то натискання стрілок керування продовжують пересувати його уявними клітинками, що розташовані поза сіткою, і це визначає, у якій клітинці відобразиться смайлик у разі його повернення на сітку.

Виконання.

1. На слайді за допомогою ліній створюємо сітку (повинна знаходитись на верхньому рівні, поверх усіх фігур) та заповнюємо її смайликами.

2. Додаємо стрілки керування.

3. Будуємо фігуру «Сектор» та редагуємо фігуру, змінюючи її точки таким чином, щоб утворився прямокутний сектор.

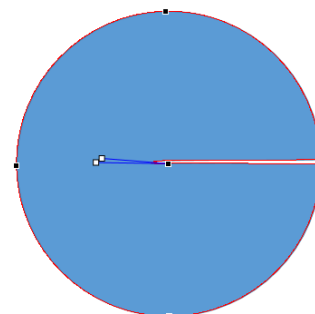


Дублюємо дану

фігуру та

повертаємо її на

90°.



4. Збільшуємо розмір двох фігур приблизно до 2000x2000 см.

5. Розташовуємо фігури так, щоб на перетині секторів знаходився центральний смайлик.



6. Налаштовуємо порядок розміщення

фігур та задаємо колір заливки та колір контуру – білий.

7. Налаштовуємо анімацію фігур:

а. анімація «Обертання» групи
«Виокремлення» (повторити 8 разів);

б. напрямок – $0,1^\circ$ за годинниковою стрілкою;

в. тривалість – 0,01 сек.;

г. додаємо тригер на стрілку «вліво».

8. Аналогічно додаємо анімацію для руху секторів вправо, вгору та вниз.

4. Створення гіперпосилань на інші слайди презентації.

Наприклад задача «Потепління» (див. додаток 3)

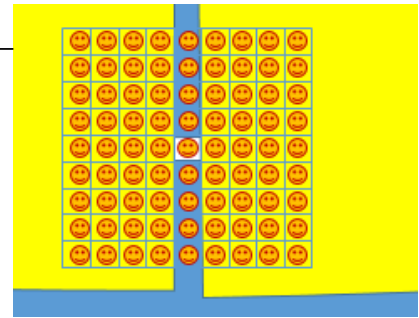
Задача «Потепління»

Потепління клімату може призвести зміщення ареалів видів до полярних зон і збільшити ймовірність вимирання нечисленних видів – мешканців прибережних зон і островів, чиє існування в наш час знаходиться під загрозою.

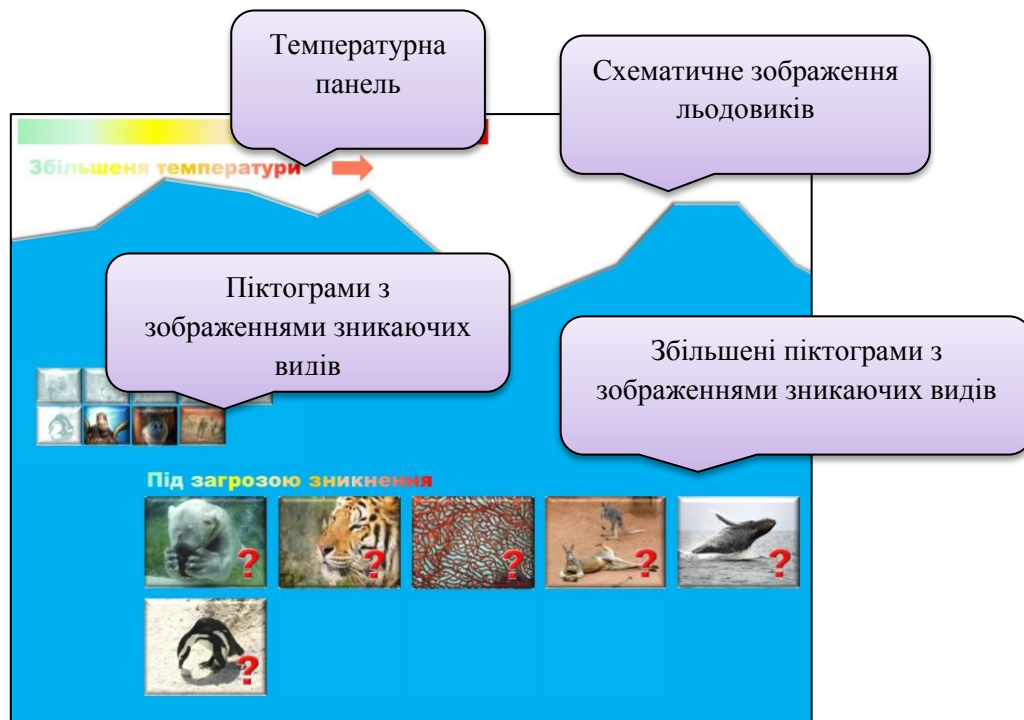
У доповіді на конференції необхідно проілюструвати можливі ризики глобального потепління для фауни нашої планети. Учасник олімпіади за зразком (файли Доповідь.mp4 та Приклад вибору фото.mp4) має на слайдах відтворити інтерактивну ілюстрацію відповідності зменшення льодовиків, можливого зникнення видів фауни підвищенню температури на Землі. За допомогою інструментів пакету презентацій необхідно реалізувати управління зміною зображень вказівником «миші».

Інструкція.

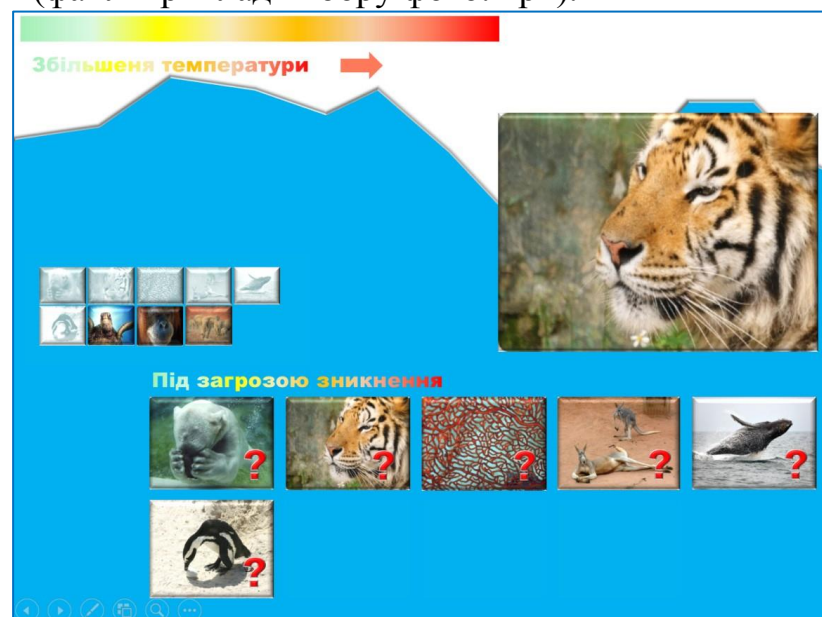
Учаснику надано файли Доповідь.mp4 та Приклад вибору фото.mp4. Для виконання завдання учасник має використати три перші зображення: білого ведмеда, бенгальського тигра, коралів:



Учаснику необхідно змодельовати процес управління зміною виключно вказаних трьох зображень на екрані в такий спосіб, щоб під час руху вказівника «миші» вздовж смуги «температурної панелі» відповідна піктограма світлишала, така ж збільшена з'являлась нижче напису «Під загрозою зникнення», а зображення льодовиків змінювалось згідно зі зразком (файл Доповідь.mp4).

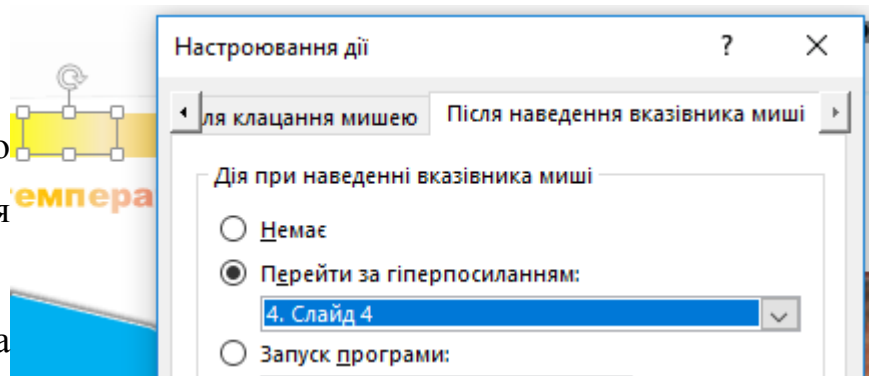
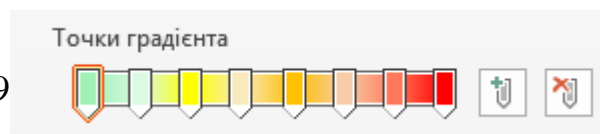


Учаснику олімпіади необхідно реалізувати можливість в презентації в будь-який момент доповіді будь-яку збільшену піктограму розгорнути у відповідне зображення фото одним клацанням лівою кнопкою «миші» при наведеному на неї вказівнику «миші» (файл Приклад вибору фото.mp4).



Виконання.

1. Створюємо дев'ять слайдів – для кожної тварини. На кожному слайді розміщуємо маленькі піктограми тварин, а під ними їх знебарвлені копії. Відповідно на кожному наступному слайді кількість кольорових піктограм буде зменшуватись.
2. При переході на кожен слайд автоматично відтворюємо анімацію:
 - а. - зникнення кольорової маленької піктограми; - поява великої піктограми;
 - б. - рух великої піктограми.
3. На кожному слайді розміщуємо розгорнуте зображення тварин та налаштовуємо анімацію:
 - а. поява зображення (після клацання);
 - б. – зникнення зображення (після попереднього, з затримкою).
 - в. - налаштовуємо запуск анімації за допомогою тригера – відповідна велика піктограма.
4. Температурна панель – за допомогою фігур будуємо прямокутник та зафарбовуємо його за зразком.
5. Поверх панелі розміщуємо 9 знебарвлених прямокутників.
6. Кожному прямокутнику налаштовуємо дію «Після наведення вказівника миші»⇒перехід на відповідний слайд.
7. Схематичне зображення льодовиків будується за допомогою фігури «Потепління» та додавання ефекту



«Рельєф».

На кожному наступному слайді льодовики будуть зміщуватися вгору.

5. Автоматичне і постійне виконання анімаційних ефектів.
6. Виконання завдання з вимогою використання тільки одного слайда.
7. Створення різного виду тестувань, квестів, ігор.

Наприклад задача «Потепління» (див. додаток 4)

Задача «Гра-квест»

Науково-технічний, який до кінця XX століття неймовірно пришвидшився, став причиною появи такого чуда сучасності, як комп'ютер та комп'ютерні технології. Водночас з появою с появленим комп'ютерів з'явилися і комп'ютерні ігри, які одразу ж знайшли велику кількість прихильників. Разом із удосконаленням комп'ютерів удосконалювались і ігри, залучаючи все більше і більше людей.

Створити гру можна з легкістю, якщо знаєш, що робити і яким чином досягнути мети.

Використовуючи виключно засобами Microsoft Office PowerPoint необхідно створити гру-квест «Збери рюкзак», яка б розвивала увагу.

- ❖ На першому слайді повинна знаходитися кнопка «Старт», після натискання на неї курсором миші, виконується перехід на слайд «Кімната».
- ❖ На ігровому полі «Кімната» розташовані речі необхідні для збирання рюкзаку та зайві речі. Справа знаходиться панель, на якій відтворено список необхідних речей.
- ❖ Коли гравець знаходить необхідний предмет і натискає на нього, зображення предмету переміщується до свого місця в списку і зникає, водночас назва предмету в списку закреслюється червоною лінією.
- ❖ Якщо гравець натискає на зайву річ – вона пульсує і залишається на місці.
- ❖ Після закінчення гри з'являється напис «Game over», який змінює свій колір.

Зразок виконаної роботи представлено в матеріалах відео-фрагменті



Виконання:

1. Перший слайд створюємо згідно зрізця.

- а. Фон слайду – градієнтна заливка, тип «Радіальний», напрямок «Від центру»
- б. Вставлено та відформатовано малюнок



- в. Кнопка «Старт» - фігура відформатована шестикутник, яку згрупували з об'єктом WordArt.
- г. Натискання на групу виконує перехід на другий слайд: Вставка⇒ «Действие»⇒ «По щелчку мыши»⇒ «Перейти по гиперссылке»⇒ «Перейти на следующий слайд»

2. Другий слайд – ігрове поле «Кімната»

- а. Зображення кімнати копіюємо та вставляємо, справа розташовуємо панель зі списком необхідних речей (панель – фігура «Блок-схема ручной ввод»), список – об'єкти WordArt.



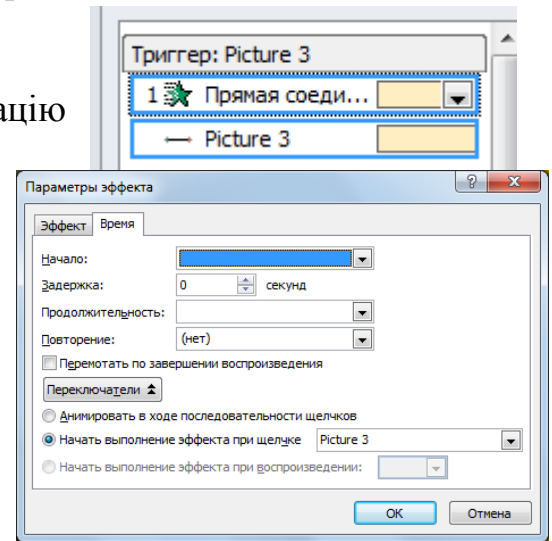
- б. Вставляємо зображення всіх запропонованих речей, розташовуючи їх в певних місцях «Кімнати»
- в. Для зайвих речей застосовуємо Анімацію «Дополнительные эффекты выделения»⇒ «Пульсация»; параметри «Начать выполнение эффекта при щелчке»⇒ на зображенні предмета, який повинен «пульсувати»
- г. Створення анімації для «потрібних» предметів розглянемо на прикладі Ліхтарика:

- ❖ Додаємо «Лінію»(червона, 4,5 пт), встановлюємо для неї Анімацію «Дополнительные эффекты входа»⇒ «Появление» ⇒ параметри «Слева»⇒ «Продолжительность 2 сек»



- ❖ Для зображення Ліхтарик встановлюємо Анімацію «Другие пути перемещения⇒Линии и кривые⇒Вправо». Параметры: «Запускать с предыдущим», «Продолжительность 3 сек», «Эффект⇒После анимации скрыть»

- ❖ В Області анімації виділяємо анімацію лінії та ліхтарика та встановлюємо параметри «Начать выполнение эффекта при щелчке»



д. За аналогією встановлюємо анімацію для решти об'єктів.

е. Виділяємо зображення кімнати та встановлюємо перехід на третій слайд Вставка⇒ «Действие»⇒ «По щелчку мыши»⇒ «Перейти по гиперссылке»⇒ «Перейти на следующий слайд»

ж. Третій слайд оформлюємо за зразком для об'єкту WordArt встановлюємо Анімацію «Дополнительные эффекты выделения⇒Дополнительный цвет», параметри «Продолжительность 3 сек», «Продолжительность⇒ До окончания слайда»



8. Завдання на відображення процесу малювання олівцем, яким керує користувач за допомогою миші.
9. Створення анімації за рухом курсора миші на слайді
10. Мультимедійне представлення різноманітних механічних рухів.

Наприклад задача «Швидкість» (див. додаток 5)

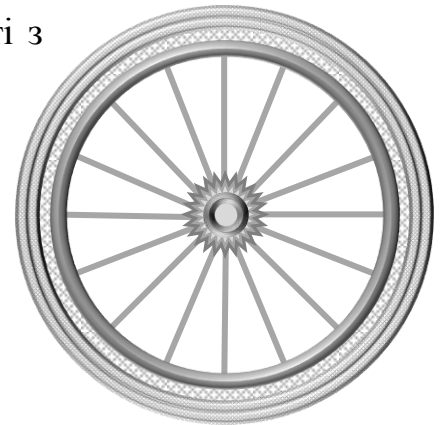
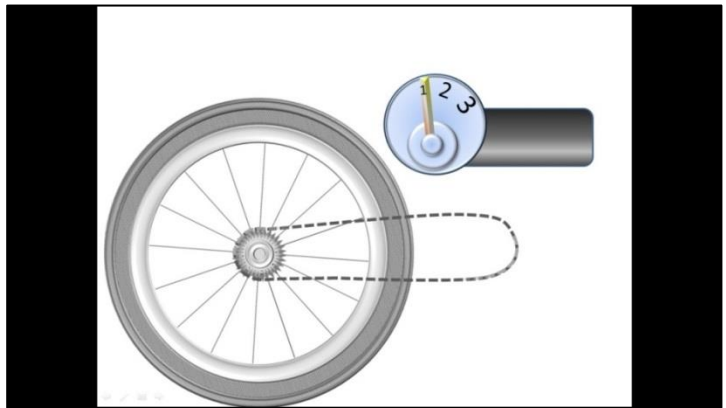
Задача «Швидкість»

Створюючи виставкову експозицію для відвідувачів виставки, організатори запланували залу техно-шоу для дітей. В цій залі крім стендів з велоатракціонами



у вигляді старовинних, надсучасних чи фантазійних велосипедів заплановано розміщення презентаційного екрану для демонстрації принципу роботи механізмів велосипеда.

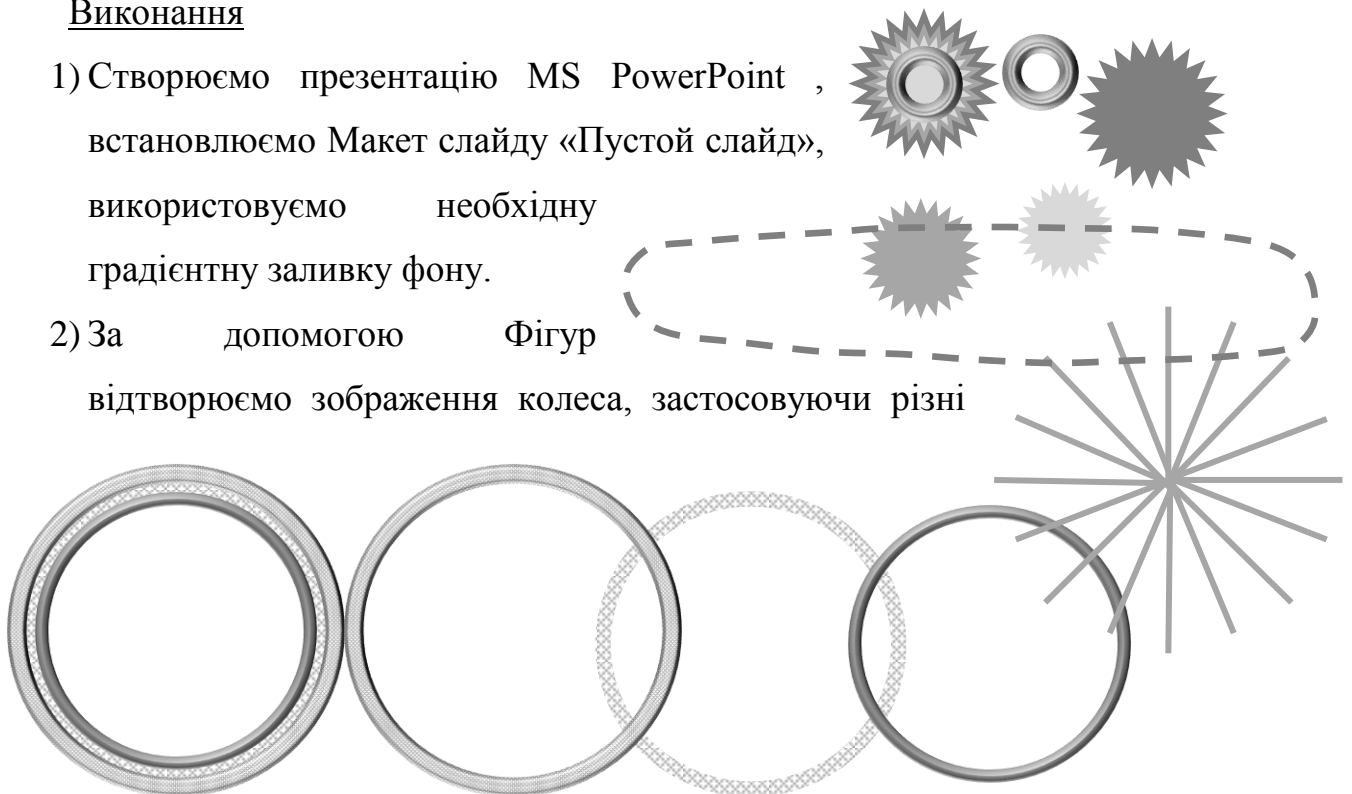
Учаснику необхідно згідно зі зразками (файл **Зразок слайду.jpg**) та відповідно до інструкцій (файл **умова завдання_PowerPoint.docx**) відтворити фрагмент інтерактивної моделі для трьох швидкостей велосипеда. Відповідно руху вказівника миші від положення перемикача швидкості з меншим показником швидкості до положення з більшим швидкість обертання колеса збільшується і навпаки. Всі зміни зображення повинні відбуватись після запуску презентації без клацання кнопками миші. Всі зображення строго наданим зразкам



Виконання

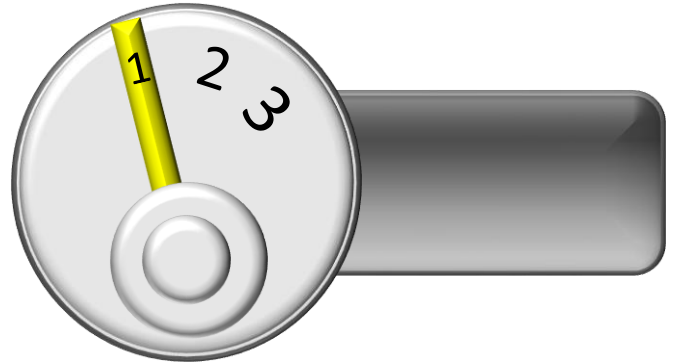
1) Створюємо презентацію MS PowerPoint, встановлюємо Макет слайду «Пустой слайд», використовуємо необхідну градієнтну заливку фону.

2) За допомогою Фігур відтворюємо зображення колеса, застосовуючи різні



способи форматування фігур, об'єкт « колесо» - групуємо

- 3) Для об'єкта « колесо» встановлюємо анімаційний ефект «Дополнительные эффекты выделения»⇒ «Вращение», параметри – «Запускать вместе с предыдущим», «повторение до окончания слайда», скорость 5 сек. (очень медленно)
- 4) Копіюємо слайд двічі, і переводимо стрілку швидкості на відповідне місце.
- 5) На Слайді 2 змінюємо параметри швидкості на «Средне», а на третьому швидкість обертання «Дуже швидко»
- 6) Слайд 1: копіюємо стрілку швидкості двічі, повертаємо скопійовані стрілки на цифри 2 та 3, виділяємо стрілку, що на двійці, «Вставка»⇒ «Действие»⇒ «По наведению указателя мыши»⇒ «Пререйти по гиперссылке»⇒ «Слайд 2», виконуємо за аналогією дії для стрілки, що розташована на трійці, тільки перейти на Слайд 3, скопійовані стрілки робимо невидимими.
- 7) Ті самі дії повторюємо для Слайду 2, та Слайду 3, встановлюючи відповідні переходи.



Зразок виконання додється

11. Задачі на точне встановлення часу анімаційного ефекту. Створення різного виду тестувань, або квестів.
12. Поділ графічних об'єктів на частини, до яких застосовуються певного виду анімаційні ефекти
13. Все вище зазначене в різних поєднаннях та комбінаціях.

Крім того в будь-якому завданні обов'язково присутні:

- ❖ форматування графічних елементів різної складності (малюнки з фала, фігури, об'єкти SmartArt, таблиці, діаграми, об'єкти WordArt);
- ❖ різного типу опрацювання тексту;
- ❖ робота з фоном.



Задачі, які було запропоновано учням для реалізації в програмі MS PowerPoint на різних етапах учнівських олімпіад з інформаційних технологій

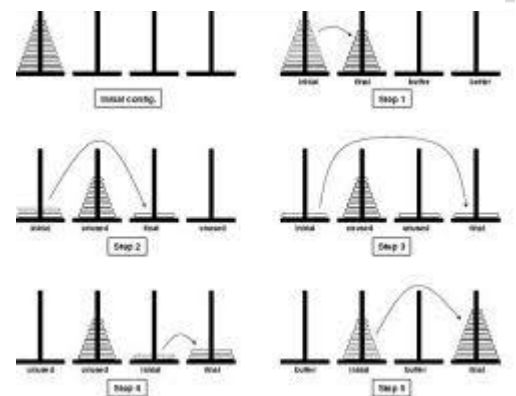
1. «Ханойська вежа»

У стародавні часи одному з ченців буддійського монастиря, що знаходився поблизу міста Ханоя (це місто - столиця В'єтнаму) було віщування, що в ту мить, коли монахи перекладуть вежу з 64-х кілець, настане кінець світу. За буддійською релігією після кінця світу настане блаженство, а для служителів Будди - найбільше блаженство.

Легенда стверджує, що процес перекладання цієї вежі триває й досі і закінчиться не так швидко. Якщо перекладати 1 кільце за 1 секунду, то на розв'язання цієї задачі потрібно витратити 600 мільярдів років. Отже, кінець світу ще довго не наступить.

Це легенда, а ось правила, за якими монахи перекладали вежу. Є одна заповнена вежа, а від двох інших - вільні стрижні. Потрібно перекласти кільця із заповненого лівого стрижня на крайній правий. Стрижень посередині буде допоміжним. За одну дію можна перекласти тільки одне кільце. Будь-яке кільце можна класти або на більше за розміром кільце, або на вільний стрижень.

Вам потрібно створити презентацію, що дозволяє розв'язати задачу всього для двох кілець. Натискання мишкою або виділяє верхнє кільце (підсвічує кольором), або пересуває виділене кільце на обраний стрижень, враховуючи правила перекладання. Перекладене кільце залишається виділеним, поки не буде обрано інше кільце. Потрібно



передбачити повідомлення про успішне виконання завдання та можливість повернутися в будь-який момент до початкового стану. Початковий та кінцевий стан зображено на малюнку. Зразок виконання додається

2. «Акваріум»

Побудувати презентацію «Акваріум», яка міститиме рухомі об'єкти (див. таблицю). Усі об'єкти створювати виключно засобами редактора презентацій. Провести налаштування презентації для неперервної циклічної ілюзії руху цих об'єктів. В нижньому лівому куті зазначте поточну дату і час, а також прізвище та ім'я автора презентації.

Оцінка результату:

ЗАВДАННЯ 2			Максимальна кількість балів	Фактична кількість балів
Об'єкт	Кількість	Властивості		
Рибка	2 і більше	Рухається	2	
		Змінює колір	2	
		Наближення, віддалення	3	
Водорості	2 і більше	Рух	2	
Бульбашки повітря	5 і більше	Піднімання	2	
Дизайн, співвідношення кольорів			2	
Налаштування презентації відповідно до умови задачі			2	
Колонтитул			2	
Додаткові бали журі			3	
Всього			20	



3. «Тестове запитання»

Засобами MS PowerPoint розробіть презентацію «Тестове запитання з двійкового кодування», яка містить:

- 1) Титульний слайд (назва, автор презентації, школа, клас).
- 2) Слайд із питанням «Яке з наведених чисел у двійковій системі числення є числом 158_{10} ?» Як варіанти відповідей вказати:
 - a. 11001110_2
 - b. 10101111_2
 - c. 10011110_2
 - d. 10010010_2
- 3) Організувати презентацію таким чином, щоб у випадку правильної відповіді, дії користувача були схвалені реплікою: «Молодець! Правильно!», а у разі неправильної відповіді, на екрані з'являлась репліка: «Дуже шкода, але Ваша відповідь неправильна».
- 4) На слайді з питанням організувати наявність обличчя з посмішкою (використавши автофігури), при натисканні на яке з'являється та зникає репліка «Ой!», але робота презентації при цьому не порушується.
- 5) Останній слайд (з текстом «До нових зустрічей!»)

4. «Гра світла»

Гра світла у цирку створює святковий настрій. Світло може підсилити інтригу у цирковому номері і зробити його ще цікавішим.

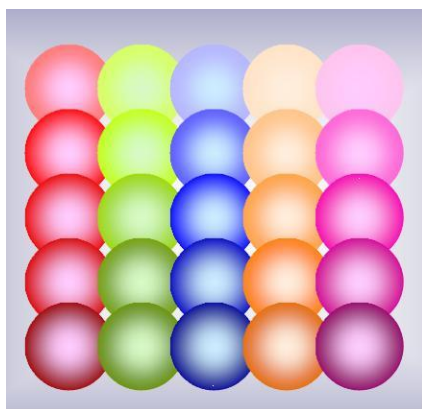


рис.1

У цирку найскладніша професія – клоун. Клоун – артист, який виходить на манеж і тримає спектакль, на якого ходить публіка і якого публіка любить, якого згадують. Клоун має вміти майже все, що вміють інші артисти цирку. В наш час можливості сучасних технологій – чарівна паличка, за допомогою якої артист може надати своєму виступу нових фарб.

Для нового надсучаснішого номера клоуну



необхідно створити презентацію декількох ефектів зі світлом.

Гра на «Бульбашках».

Перша частина номера – гра на «Бульбашках». Великий інтерактивний екран створюється системою лазерів прямо над ареною, а клоун може керувати ним за допомогою лазерної «чарівної палички». Музичні кульки на екрані при дотику вказівника збільшуються в розмірі і видають певну ноту веселої мелодії.

Учаснику необхідно відтворити у презентації сам екран з бульбашок (рис.1) та створити керовану анімацію:

- ❖ При наведенні вказівника «миші» на кульку, ця кулька збільшується, сусідні кульки (зверху, знизу, ліворуч та праворуч) розсовуються у напрямку від її центру та разом з нею розташовуються перед бульбашковим екраном (рис.2).

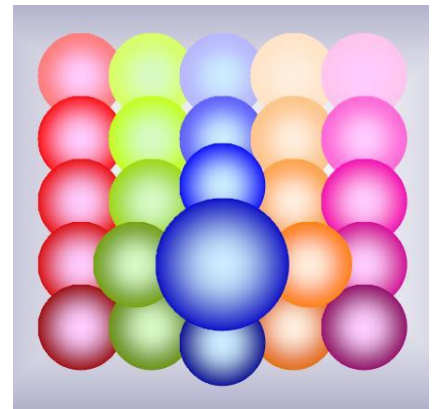


рис.2

- ❖ Одночасно кулька (яка була збільшена перед цим) приймає свій початковий розмір, і разом зі своїми сусідніми кульками повертається у початкове розташування.
- ❖ Рух вказівника та натиснення клавіш «миші» не повинні виводити користувача з презентації.

Чарівне світло

Друга частина номеру забезпечується світловим обладнанням, яке створює фонову кольорову пляму позаду клоуна. Таким чином, змінюючи освітлення позаду себе, клоун може створити ефект повного зникнення відповідних предметів одягу.

Учаснику необхідно створити керовану анімацію зміни кольору світлової плями. При підведенні вказівника миші до кнопки з кольором (під зображенням клоуна) пляма міняє колір на колір кнопки і повинна повністю поглинати відповідний

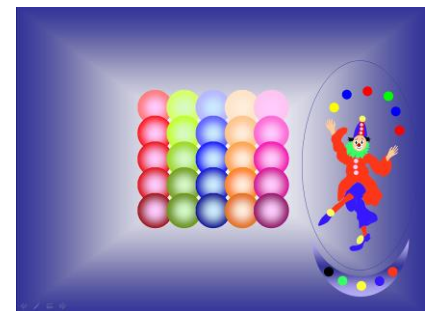


рис.3



колір однієї з частин костюму.

Слайд презентації виконується за зразком (рис.3). Зображення на слайді виконувати виключно засобами PowerPoint. (див. додаток 6)

5. «Паралельне з'єднання»

Паралельне з'єднання

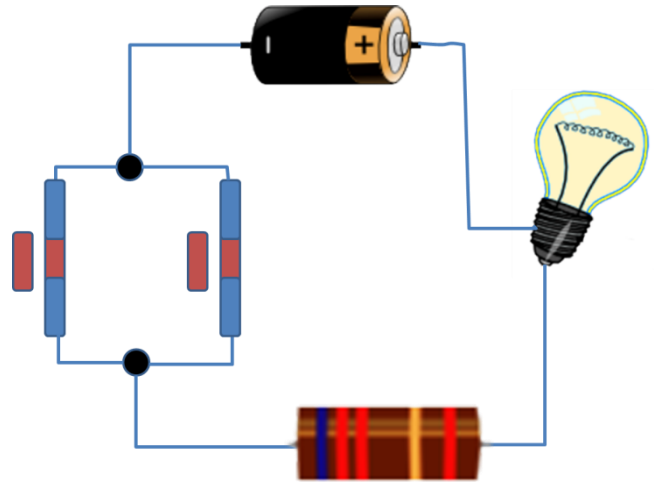
Змодельуйте електричне коло з паралельним з'єднанням вимикачів.

Живлення у колі відбувається від джерела струму (батарей гальванічних елементів). При замиканні кола повинна засвітитися електрична лампочка.

Зображення джерела струму, лампочки

та резистора містяться в папці Img у файлах lamp1.png, lamp2.png, bat.png, rez.png.

Інші об'єкти електричного кола (вимикачі, дроти та їх точки з'єднання) створіть засобами PowerPoint за зразком. На рисунку лівий вимикач розімкнено, правий – замкнено, лампочка світиться. При виборі червоної частини будь-якого вимикача повинно відбуватися його замкнення або розімкнення.



Модель повинна працювати за законами фізики: якщо замкнено принаймні один вимикач, то лампочка світиться (зображення з файлу lamp2.png), якщо обидва вимикачі розімкнено, то лампочка не світиться (зображення з файлу lamp1.png). У момент запуску презентації обидва вимикачі повинні бути розімкнені, лампочка не світитися. Потрібно забезпечити можливість перемикачів вимикачів довільну кількість разів. При цьому кожного разу при розімкненні обох вимикачів лампочка повинна вимикатися, а при замиканні хоча б одного вимикача – вмикатися. У нижньому лівому куті екрану відобразіть поточну дату та час (за зразком). Показники повинні відображати поточну дату та час на момент кожного запуску перегляду презентації. При виборі джерела струму повинно відбуватися завершення показу презентації. При виборі будь-якої іншої точки, крім джерела струму та вимикачів, ніяких дій відбуватися не повинно.



Додаткові бали будуть нараховані за реалізацію моделі з використанням одного єдиного слайду презентації.

6. «Крамниця»

Створіть презентацію **Крамниця.ppt** (зразки містяться у папці **Для учасника/ PowerPoint**), що демонструє придбання продуктів у крамниці.

1. Створіть у PowerPoint на першому слайді зображення крамниці. (**Слайд1.jpeg**)
2. При клацанні мишкою на дверях крамниці – вони повинні розсуватися.
3. Згідно із зразком (**Слайд2 .jpeg**) намалуйте зал крамниці та полиці, розмістіть на них зображення товарів, які надано у файлах зображень **moloko.jpeg, sir.jpeg** і т.д. Тло зображень товарів має бути прозорим.
4. Намалуйте кошик згідно з наведеним зразком.
5. Створіть анімацію наповнення кошика: коли користувач клацає на певному товарі, що стоїть на полиці, він переміщується до кошика за прямою траєкторією. Користувач може перемістити до кошика довільну кількість товарів.
6. Створіть зображення кнопки **«ПРИДБАТИ»**, у разі натискання якої кошик разом із покладеними в нього товарами (і тільки ними!) має за прямою траєкторією переміститись за край аркуша.
7. Створіть за зразком останній слайд. (**Слайд3.jpeg**).

Зразок виконання дододється (див. додаток 7)

7. «Запис на диск»

Більшість файлових систем передбачають, що кожний файл під час запису на диск розбивається на окремі частини – фрагменти. Розмір фрагментів дорівнює розміру кластера диска. При частих операціях запису та видалення файлів виникає ситуація, коли окремі файли розбиваються на фрагменти, що записані не в сусідніх кластерах. Цей процес називається **фрагментацією файлів**.

Учитель хоче продемонструвати учням процес фрагментації файлів. Створіть презентацію для демонстрації цього процесу. Ім'я файлу презентації – **Завдання-3**, розширення імені відповідає версії редактора презентацій.



Завдання.

На диск, розмір кластера якого 4 кбайт, передбачається записати два файли blue.txt (розмір 13 кбайт) та red.txt (розмір 11 кбайт), після чого один з цих файлів видалити і записати третій файл green.txt (розмір 19 кбайт). Після останнього запису повідомити, чи фрагментовано файл green.txt, та завершити показ презентації.





Вигляд початкового стану диску показано на рис. 1. Білі квадрати відповідають вільним кластерам. Кожний кластер має свій номер, починаючи з 0001.

Файли blue.txt та red.txt можна записати на диск у будь-якому порядку, вибравши кнопку **записати** відповідного кольору. При цьому відповідним кольором повинні зафарбуватися послідовні вільні кластери, починаючи з кластера 0001. Кількість зафарбованих кластерів відповідає розміру файлу. Стан диску після запису спочатку файлу blue.txt, а потім файлу red.txt показано на рис. 2.

Видалити з диску файли blue.txt та red.txt також можна у довільному порядку, вибравши кнопку **видалити** відповідного кольору. Відповідні кластери диску повинні позначитися як вільні (зафарбуватися білим кольором). Після видалення одного з файлів повинна з'явитися кнопка **записати** для файлу green.txt. Стан диску після видалення файлу blue.txt показано на рис. 3.

Запис файлу green.txt розпочинається з першого вільного кластера. Відповідні кластери зафарбовуються зеленим кольором. У залежності від порядку виконання трьох попередніх операцій файл green.txt може виявитися фрагментованим або не фрагментованим. Потрібно вивести повідомлення про стан файлу green.txt («Файл green.txt фрагментовано» або «Файл green.txt не фрагментовано»). Стан диску після запису файлу green.txt показано на рис. 4. (див. додаток 8)



	
<p>Рис. 1. Початковий стан диску до початку запису файлів</p>	<p>Рис. 2. Стан диску після виконання операцій: запис файлу blue.txt, запис файлу red.txt</p>
	
<p>Рис. 3. Стан диску після виконання операцій: запис файлу blue.txt, запис файлу red.txt, видалення файлу blue.txt</p>	<p>Рис. 4. Стан диску після виконання операцій: запис файлу blue.txt, запис файлу red.txt, видалення файлу blue.txt, запис файлу green.txt</p>

Розробіть презентацію, оформлену згідно наведеного зразка, у якій реалізовано поставлене завдання. При цьому необхідно забезпечити дотримання таких умов:

- ❖ Зміна стану диску настає тільки після вибору однієї з кнопок **записати** або **видалити**.
- ❖ Кожного разу після вибору кнопки **записати** напис на кнопці змінюється на **видалити**, після видалення файлу відповідна йому кнопка зникає.
- ❖ Кнопки **записати** та **видалити** для кожного файлу повинні призводити до дії лише у тому стані, коли їх використання передбачене завданням. Наприклад, якщо два файли вже було записано й один з них видалено, то



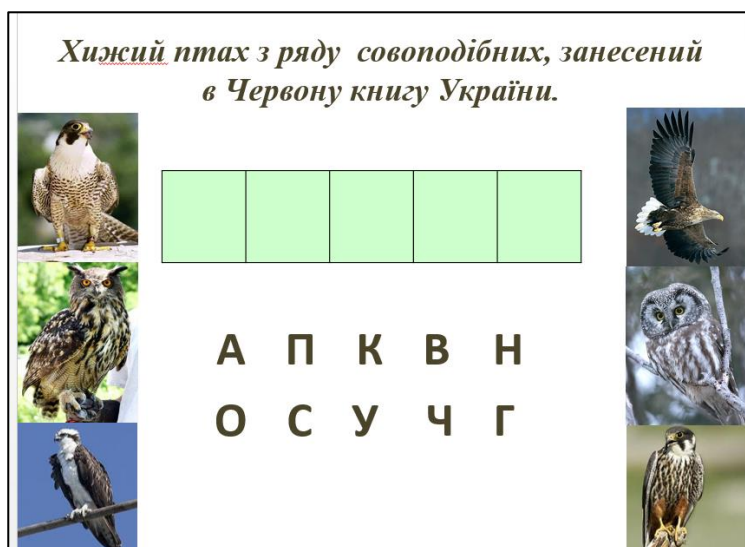
кнопка **видалити** для другого файлу повинна відображатися, але не призводити до дії (рис. 3).

- ❖ Кнопка **Завершити** повинна з'явитися одночасно з повідомленням про стан файлу green.txt після його запису на диск.
- ❖ Завершення демонстрації повинно відбутися лише після вибору кнопки **Завершити**.

8. «Поле чудес»

Усім відома гра-шоу, що з'явилася в перше в 1990 році. Зміст гри «Поле Чудес» полягає в відгадуванні літери у слові. Використовуючи можливості засобів створення презентації, відтворити один з турів даної гри, за зразком

1. Оформлений слайд (заготовка презентації для виконання завдання представлена в файлі («Поле_Чудес.pptx»)



2. Під час вибору певних літер можливі два варіанти:

А) якщо літера є в слові, тоді відповідне віконце відкривається, а сама літера в списку перефарбовується у червоний колір



Хижий птах з ряду совоподібних, занесений в Червону книгу України.



	у			
--	---	--	--	--

А П К В Н
О С **У** Ч Г

Б) якщо даної літери в слові немає в запропонованому слові, тоді літера в списку літер перефарбовується в червоний колір

Хижий птах з ряду совоподібних, занесений в Червону книгу України.



	у			
--	---	--	--	--

А П К В Н
О **С** **У** Ч Г

3. Клік в довільному місці на слайді не повинен привести до зміни слайду чи виходу з режиму демонстрації презентації.

Результат зберегти в форматі .PPT або .PPTX Ім'я файлу «ГРА» (див. додаток 9)

9.«Виготовлення прапора»

Виготовлення прапорів дуже захоплююче і цікаве заняття, особливо коли споглядаєш плоди своєї праці. Деякі етапи виготовлення прапора здаються дуже важкими, а часом і зовсім нереальними, але приклавши трохи праці і терпіння, неодмінно можна досягти результату.



Учаснику пропонується відтворити один із них дотримуючись інструкцій файлу «Інструкція PowerPoint.docx».

ІНСТРУКЦІЯ

Державний прапор України — стяг із двох рівновеликих горизонтальних смуг синього і жовтого кольорів. Співвідношення ширини прапора до його довжини 2:3

Жовтий (золотий) і синій кольори використовувалися на гербі Руського королівства 14 століття. Вони також вживалися на гербах руських земель, князів, шляхти і міст середньовіччя і раннього нового часу. У 18 столітті козацькі прапори Війська Запорозького часто вироблялися з синього полотнища із лицарем у золотих чи червлених шатах, із золотим орнаментом та арматурою. 1848 року українці Королівства Галичини та Володимирії використовували синьо-жовтий стяг як національний прапор. У 1917–1921 роках, під час української революції, цей стяг був державним прапором Української Народної Республіки й Української Держави. 1991 року, після розвалу СРСР, цей прапор де-факто використовувався як державний стяг незалежної України. 18 вересня 1991 року Президія Верховної Ради України юридично закріпила за синьо-жовтим біколором статус офіційного прапора країни. 23 серпня в Україні щорічно відзначають День державного прапора.

Завдання виконується у файлі «Виготовлення прапора.pptx»

Для створення національних прапорів використовуються якісні та міцні тканини, вишивання елементів прапору та надійне поєднання фрагментів прапору міцним швом.

Учаснику олімпіади необхідно засобами PowerPoint створити на одному слайді демоанімацію процедури зшиття жовтого та синього полотен тканини строго за зразком (файл «Виготовлення прапора.mp4» або «Виготовлення прапора.avi»).

Для управління презентацією необхідно наступне:



- ❖ Користувач повинен виключно клацанням лівої кнопки маніпулятора «Миша» при наведенню на рулон тканини вказівнику в три кліки (за зразком) розгорнути жовту смугу і так точно – синю.
- ❖ Анімація рулонів при клацанні чи наведенні на інші об'єкти слайду заборонена.
- ❖ В кінці анімації виключно клацанням лівої кнопки маніпулятора «Миша» при наведеному на прапор вказівнику запускається подвійний шов. (Зразок виконання додоється) (див. додаток 10)

10. «Віруси 1» (для 8-9-х класів)

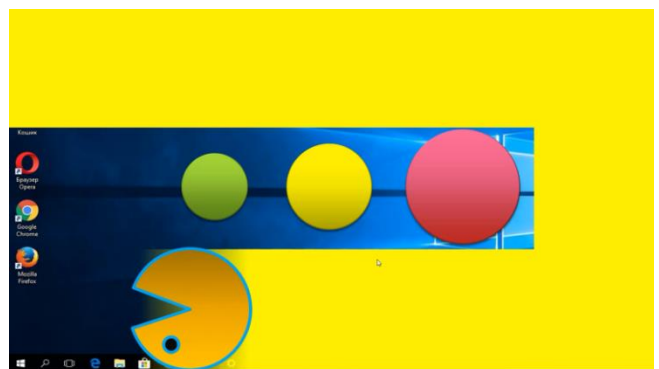
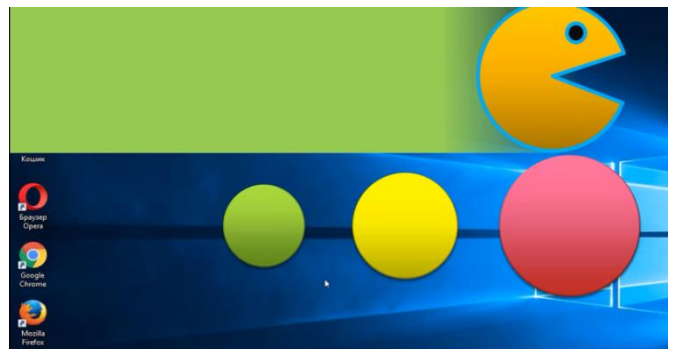
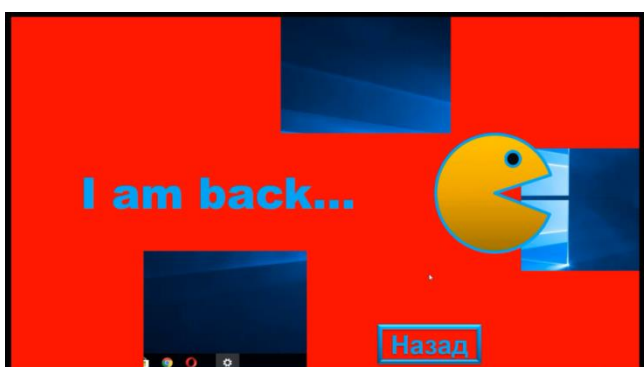
Комп'ютерні віруси по різному можуть проявлятися на комп'ютері.

Створіть презентацію, яка імітує те, як Вірус зафарбовує екран монітора.

Коли натиснути зелену кнопку, то Вірус зафарбовує екран зеленим кольором і швидкість руху віруса найменша. В кінці зафарбовування з'являється напис англійською мовою та кнопка, яка повертає на початок анімації. Якщо вибрати жовту чи червону кнопку, то Вірус зафарбовує екран відповідним кольором та із більшою швидкістю. Коли зафарбовує червоним кольором, то деякі області екрану пропускає.

Зразок презентації знаходиться у файлі virus.avi (virus.mp4) у папці «Завдання 2».

Зображення Віруса створити самостійно із фігур. Заготовки екрану



для презентації знаходиться в файлі Windows.jpg(WindowsWide.jpg) папки «Завдання 2». (див. додаток 11)



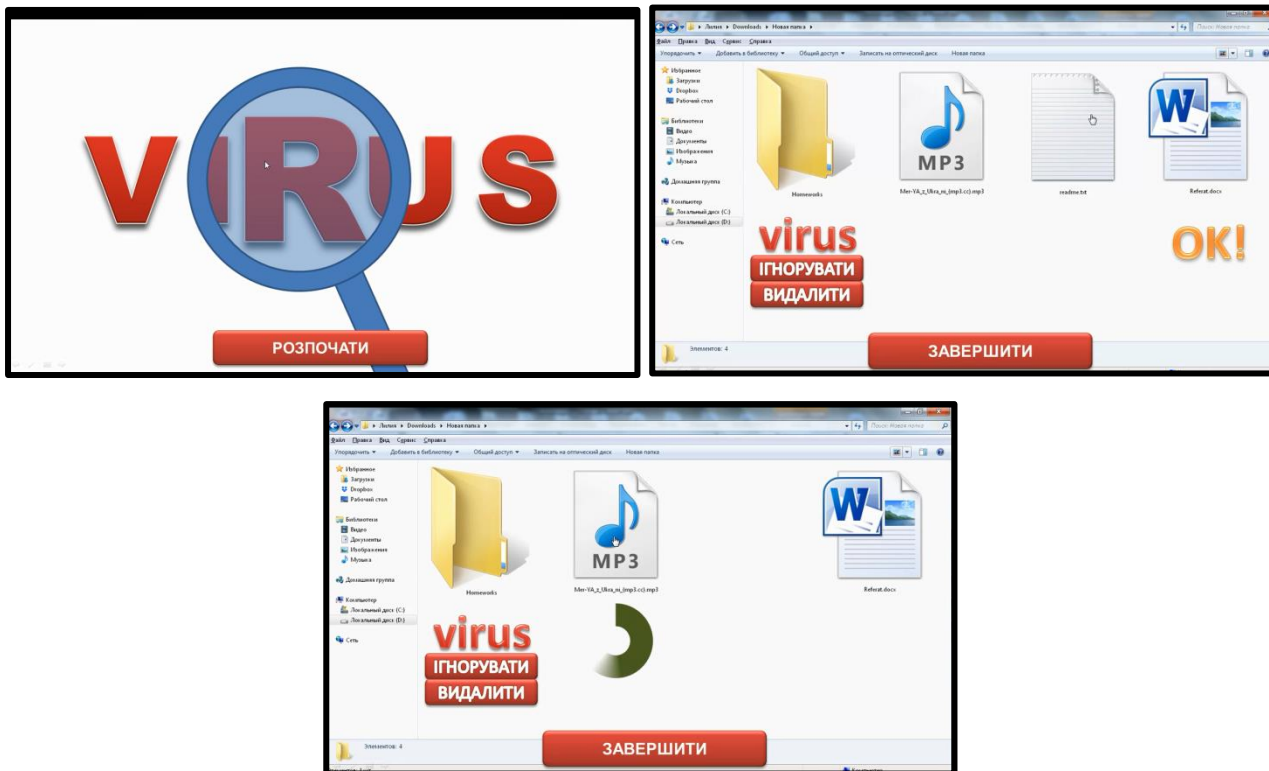
11. «Віруси 2» (для 10-11-х класів)

Створіть презентацію за зразком, яка демонструє роботу нової антивірусної програми.

Спочатку на екрані з'являється заставка у вигляді слова «VIRUS» та лупи. При переміщенні курсору по екрану відповідно рухається лупа та збільшується літера, над якою вона знаходиться. При натисканні кнопки «РОЗПОЧАТИ» відбувається перехід в інтерфейс «антивірусної програми», яка дає можливість перевірити 4 об'єкти. При натисканні на піктограму об'єкта розпочинається автоматична перевірка. Якщо даний файл не заражений вірусом, виводиться та зникає повідомлення «ОК!». Якщо об'єкт заражений вірусом то виводиться повідомлення «VIRUS» та пропонуються дві команди. При виборі команди «Ігнорувати» повідомлення антивірусної програми зникає. При виборі команди «Видалити» – об'єкт видаляється. Також забезпечена можливість завершити роботу по перевірці об'єктів і повернутись до заставки.

Зразок презентації та графічне зображення для завдання знаходяться у папці «Завдання 2». (див. додаток 12)

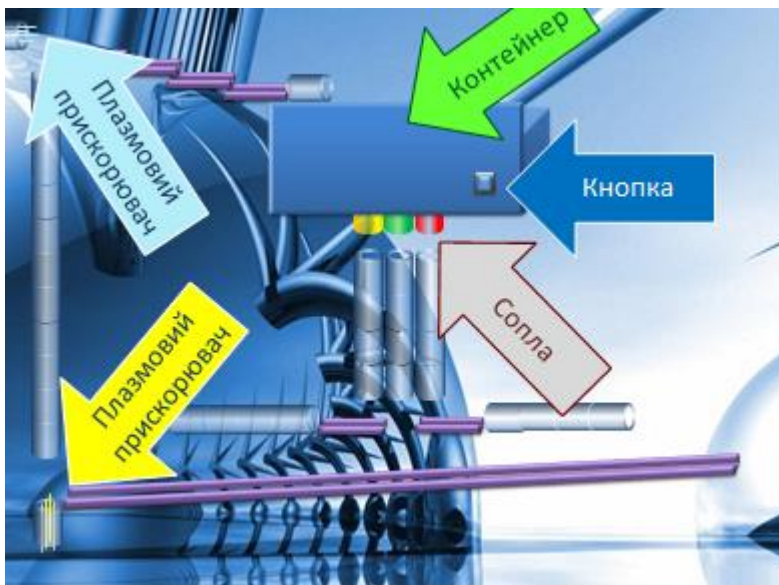
Створений документ збережіть під ім'ям «Завдання_2.pptx»



12. Perpetium mobile

Модель

Для створення стенду учасник повинен представити проект динамічної моделі руху кульок, оснований на використанні закону вільного падіння, дії двох плазмових прискорювачів, один з яких надає вертикальне прискорення кульці у нижньому лівому куту траси, а другий змінює траєкторію у верхньому лівому куті траси. Кульки кожного кольору мають вилітати виключно з відповідного цього кольору сопла (жовтий-зелений-червоний) та рухатись по відповідній траєкторії (файли **модель.mp4** та **модель.wmv**).



Необхідно враховувати, що рух кульок відбувається всередині (!) товстостінних скляних прозорих трубок.

Учаснику необхідно зробити на одному(!) слайді модель руху кульок трьох кольорів за зразком (файл модель.wmv). Кулька повинна вилітати з контейнера після натиснення на кнопку на його передній панелі.

Кнопка «сенсорна», тому для наступного натискання необхідно виводити вказівник маніпулятора «Миша» за межі зображення кнопки. При цьому ймовірність вильоту кульок жовтого, зеленого та червоного кольору має співвідноситись приблизно як 1:2:3. Виліт кульок має відбуватись виключно після клацання лівою кнопкою маніпулятора «Миша» при наведеному вказівникові на зображення цієї кнопки. Ймовірність вильоту кульки певного кольору має залежати виключно тільки від об'єкта «Кнопка» в презентації.

(див. додаток 13)



Висновки

Отже, на мою думку, успішне розв'язування практичних завдань з інформаційних технологій для старшокласників не можливе без глибокої теоретичної та практичної підготовки учнів з навчального предмету. Розширення загального кругозору старшокласника не тільки позитивно впливає на його становлення як особистості, а й є неоціненним багажем під час розв'язування олімпіадних завдань.

Під час підготовки учнів до участі в олімпіадних змаганнях не можна обійтись без психологічної підготовки, яка повинна включати впевненість у собі, відсутність страху, налаштування на успіх, а також пам'ятати головний девіз будь-яких змагань: "головне не перемога, а участь".

Ми з'ясували з чого потрібно починати вивчення можливостей програми MS PowerPoint та до розв'язування якого рівня завдань необхідно прагнути при підготовці до участі в олімпіаді з інформаційних технологій різного рівня.

Аналіз олімпіадних завдань з ІТ для програми PowerPoint дав можливість класифікувати їх, розробити рекомендації щодо методики підготовки учнів до їх розв'язування.

На мою думку, цей посібник сприяє формуванню в учнях навичок роботи з графічними можливостями офісних програм, грамотно обробляти текстову інформацію, досконало працювати з анімаційними ефектами. Він розвиває алгоритмічне мислення дитини, сприяє розвитку творчих здібностей та нестандартного мислення, поглиблює знання можливостей та вміння роботи з редактором комп'ютерних презентацій.



Список використаної літератури

1. Павлова Н. Олімпіада з інформаційних технологій як форма організації навчання з інформатики у загальноосвітніх навчальних закладах / Н. Павлова // Нова педагогічна думка. - 2014. - № 3. - С. 54-58. - Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Npd_2014_3_15.
2. Кузічев М.М. І Всеукраїнська олімпіада з інформаційних технологій: пошуки, досвід, перспективи / М. М. Кузічев // Комп'ютер в школі та сім'ї. – 2004. - №7. - С.48-50.
3. Кузічев М. М. Олімпіада з інформаційних технологій / М. М. Кузічев // Комп'ютер в школі та сім'ї. – 2004. - №8. - С.44-47.
4. . Інформаційні технології [Електронний ресурс] : [Сайт] – Режим доступу : <http://it-science.com.ua/it/> – Назва з екрану.
5. Первые шаги [Електронний ресурс] : [Сайт] – Режим доступу : <http://www.firststeps.ru/> – Назва з екрану.
6. Методичні рекомендації щодо підготовки учнів до олімпіад з Інформаційних технологій
7. Постова С.А. Особливості підготовки учнів до розв'язання олімпіадних завдань з інформаційних технологій / С.А. Постова// Сучасні інформаційні технології: теорія, практика, досвід та перспективи розвитку : матеріали міжрегіонального семінару (17 квітня 2013 р.). – Житомир: Вид-во ЖДУ ім. Івана Франка, 2013. – С. 84-89
8. Постова С.А. Розвиток творчого мислення старшокласників засобами олімпіадних завдань з інформаційних технологій/ С.А. Постова// Дослідницький компонент у діяльності загальноосвітніх навчальних закладів та позашкільних закладів освіти: ретроспектива і перспектива: матеріали Все- української конференції (21 листопада 2013 р.). – К.: Інститут обдарованої дитини, 2013. – С. 225-233



Для нотаток



