

ИНСТРУКЦИЯ «КАК РАБОТАТЬ С ИНТЕРАКТИВНЫМИ МАТЕРИАЛАМИ»

1. Если Вы работаете непосредственно на платформе «Единое содержание общего образования» (edsoo.ru), достаточно на сайте с материалами занятия нажать «Открыть» под надписью «Интерактивное задание».

2. Если Вы планируете работать с файлами на своем устройстве, то перед началом занятия необходимо в правом верхнем углу нажать «Скачать все материалы».

Для того чтобы подготовить интерактивные задания к работе, необходимо сохранить архив на свое устройство и распаковать его.

Для начала работы необходимо кликнуть по файлу **index.html**. Интерактивное задание откроется в браузере, где можно продолжить с этим заданием работу.

КАК РАБОТАТЬ С ИНТЕРАКТИВОМ «УСТАНОВЛЕНИЕ СООТВЕТСТВИЯ»

Необходимо соединить подходящие по смыслу объекты: слова, словосочетания, предложения.

Присоединение одной части к другой сопровождается характерным звуком. Внизу экрана находится кнопка «ПРОВЕРИТЬ», по окончании выполнения задания нужно ее нажать. Если все предлагаемые части собраны правильно, раздастся звук фанфар, правильно собранные части будут отмечены зеленым цветом.

Неправильно или по ошибке соединенные объекты можно разъединить. Достаточно немного подержать левую кнопку мышки (или придержать маркер на смарт-доске) на неправильном соединении. Раздастся характерный звук разъединения, задание можно продолжить.

КАК РАБОТАТЬ С ИНТЕРАКТИВОМ «ПОЛЕ ЧУДЕС»

Правила игры

Командная игра (для трех команд, в каждом туре названия команд меняются). Загадывается три слова для трех туров, в каждом туре игрокам озвучиваются наводящие подсказки. Задача команды игроков прокрутить колесо и угадать букву, если не выпадает “переход хода” или “банкрот”.

“Переход хода” позволяет крутить барабан другой команде, “банкрот” обнуляет баллы команды и также переводит ход.

Если команда угадала букву, в зависимости от значения на барабане, они получают указанное количество очков, приз (как в настоящей игре – он означает, что команда покидает игру этого тура) или приумножат очки в 2 раза и смогут крутить барабан еще раз.

Победа за тур присваивается той команде, которая смогла открыть последнюю букву в загаданном слове.

Выигрывает команда, угадавшая большее количество слов за три тура.

Для того чтобы активировать игру, нужно кликнуть по изображению круга. Буквы, которые можно выбирать для заполнения клеток, расположены внизу экрана. Если буква не подошла, она отмечается красным фоном. Зеленым – если буква подошла. Таким образом, можно не называть букву дважды.