

Краткая инструкция к викторине

Окружающий мир 3 класс (темы 24-25)

После запуска викторины мы попадаем на стартовую страницу, она предназначена в качестве заставки перед началом, на время рассадки команд (перемена).

Чтобы перейти непосредственно к викторине, следует переместить указатель мыши в правый нижний угол экрана на анимированную надпись НАЧАТЬ ВИКТОРИНУ и нажать невидимую кнопку перехода.



В данной викторине 2 темы. В появившемся экране выберите любое их сочетание.

The image shows a continuation of the 3D anatomical model from the previous screen. At the top, a yellow-bordered box contains the text 'ОКРУЖАЮЩИЙ МИР. 3-й класс. Темы 24 - 25.' (Surrounding World. 3rd grade. Topics 24 - 25.). Below this, the text 'Выберите темы' (Select topics) is displayed. Two options are listed, each preceded by a circular checkbox:

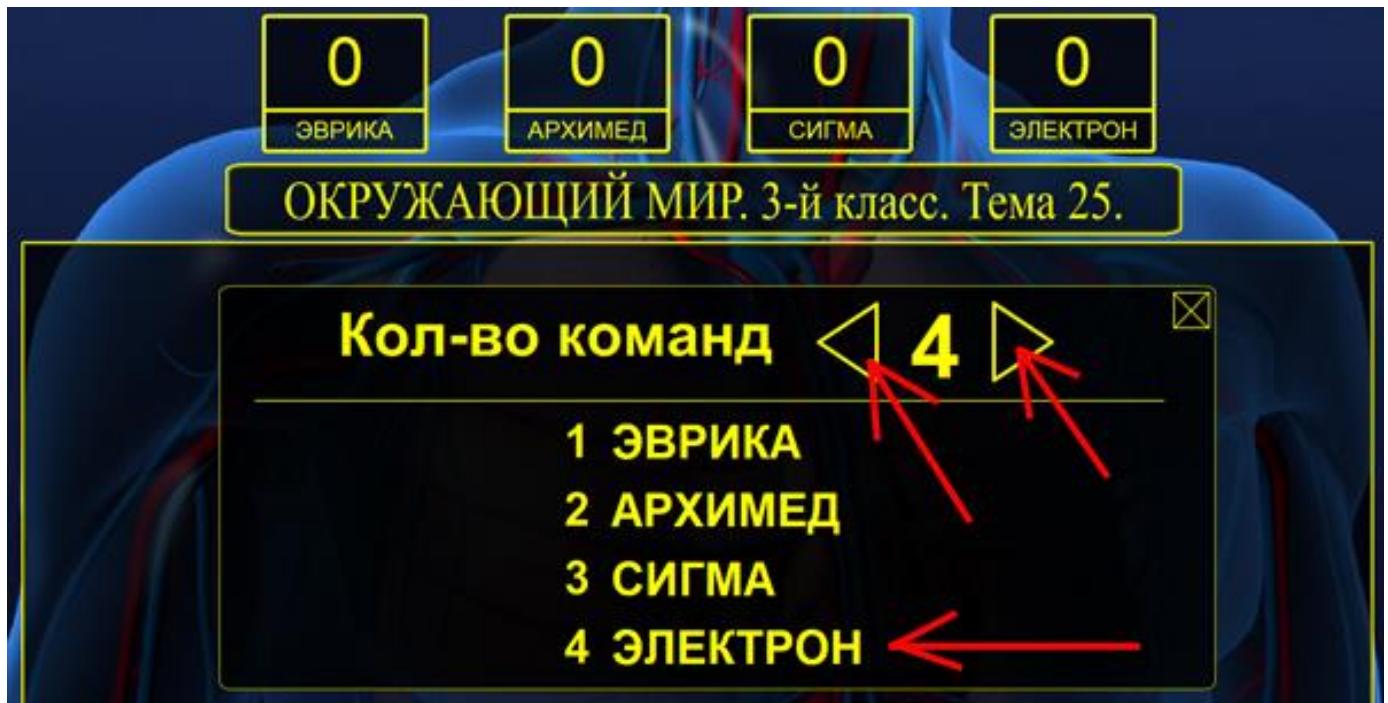
- Тема 24. Дыхание и кровообращение
- Тема 25. Умей предупреждать болезни.
Здоровый образ жизни

A red arrow points from the bottom left towards the second checkbox, indicating it is selected.

Далее следует задать количество команд (от 2-х до 8-ми). Я это делаю непосредственно перед началом игры вместе с детьми. Для этого нажмите на кнопку НАСТРОЙКА



В появившемся окошке задаём количество команд и их названия (ЗАГЛАВНЫЕ буквы предпочтительнее).



Можно начинать играть. Запускаем рулетку кнопкой, не забудьте включить звуковые колонки.



Когда рулетка остановится, нажмите на указанный ею номер.



После чтения вопроса следует запустить таймер

0
ЭВРИКА

0
АРХИМЕД

0
СИГМА

0
ЭЛЕКТРОН

ОКРУЖАЮЩИЙ МИР. 3-й класс. Тема 25.

5-й вопрос 60

Ученикам надо было раскрасить лёгкие курящего человека.

Просмотреть правильный ответ можно при помощи кнопки в правом нижнем углу экрана

2. Жёлтого

3. Серого

РУЛЕТКА

ОТВЕТ

А вернуться к рулетке через кнопку в том же месте на экране ответа

ВОПРОС

РУЛЕТКА

Добавить/убавить баллы можно при помощи невидимых кнопок слева и справа от счета каждой команды, они проявляются при наведении указателя мыши.

2
ЭВРИКА

1
АРХИМЕД

0
СИГМА

4
ЭЛЕКТРОН

ОКРУЖАЮЩИЙ МИР. 3-й класс. Тема 25.

5-й ответ

3. Серого

Чтобы не держать в голове, какая команда сейчас будет отвечать, можно выделить её название невидимой кнопкой (прямо на её названии)



Выход из викторины через клавишу **Esc**.

Если по какой-то причине викторина вышла из ПОЛНОЭКРАННОГО режима, то нажатие комбинации клавиш **Ctrl+F** позволяет вернуть обратно в полноэкранный режим.

Приятной вам работы, уважаемые коллеги.