

## *Краткая инструкция к викторине*

### *Окружающий мир 3 класс (темы 7-9)*

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 3 темы. В появившемся экране выберите любое их сочетание.

The image shows a selection screen for choosing combinations of topics. At the top, it says 'OKRUZHAJUZHII MIR. 3-й класс. Темы 7 - 9.' Below this, the text 'Выберите темы' (Select topics) is displayed. There are three options, each preceded by a radio button and a green checkmark icon with an arrow pointing to it:

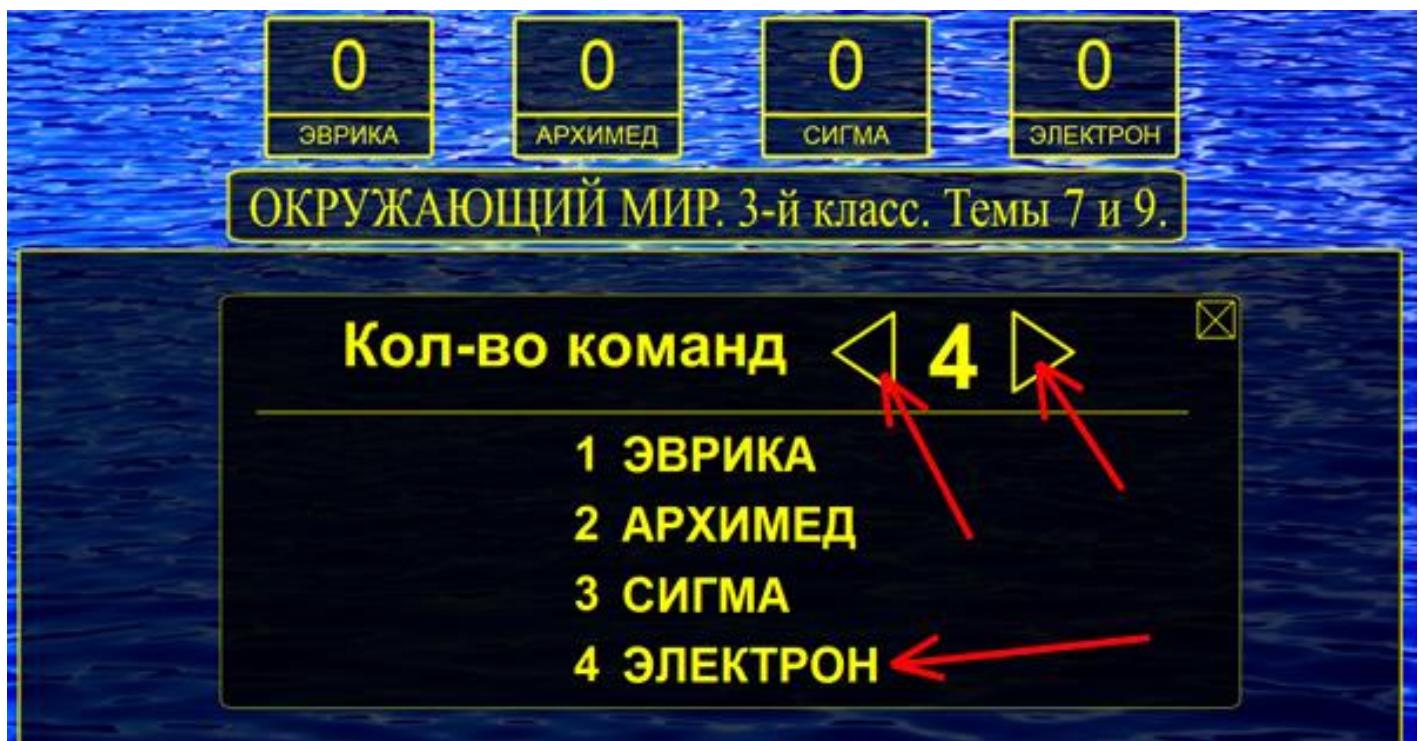
- Тема 7. Воздух и его охрана
- Тема 8. Вода. Превращения и круговорот воды в природе
- Тема 9. Берегите воду!

At the bottom right, there is a button labeled 'НАЧАТЬ ВИКТОРИНУ' (Start Quiz).

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. Темы 7 и 9.

10-й вопрос

Ученики рассказали  
о природоохранной "работе" деревьев.  
Кто из учеников дал правильный ответ?

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

2. Антон сказал: "Деревья украшают  
окружающий мир".

3. Егор сказал: "Деревья поглощают  
углекислый газ и выделяют кислород".

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. Темы 7 и 9.

10-й ответ

3. Егор сказал: "Деревья поглощают

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.**