

Краткая инструкция к викторине

Окружающий мир 3 класс (темы 19-21)

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.

This image shows a selection screen for choosing topics. At the top, it says 'ОКРУЖАЮЩИЙ МИР. 3-й класс. Темы 19 - 21.' (Surrounding World. 3rd grade. Topics 19 - 21.). Below this, it says 'Выберите темы' (Select topics). There are three options listed:

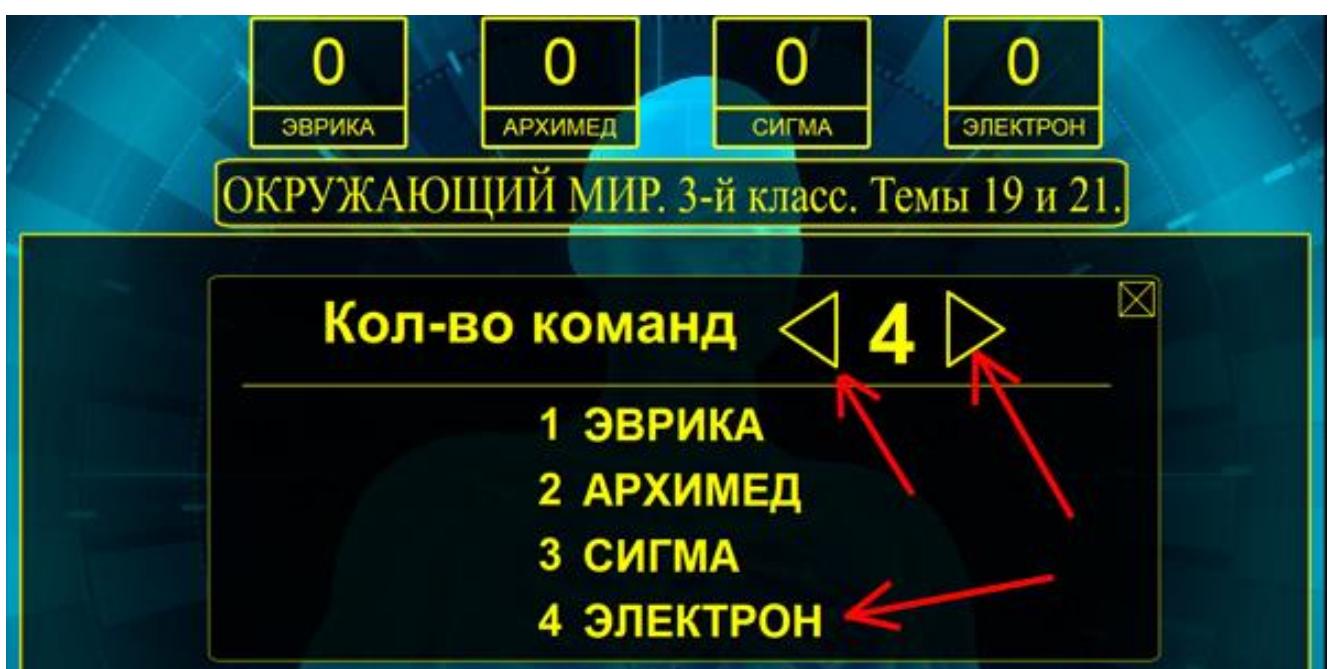
- Тема 19. Организм человека
- Тема 20. Органы чувств
- Тема 21. Надёжная защита организма

Red arrows point to the checked checkboxes in the first and third items.

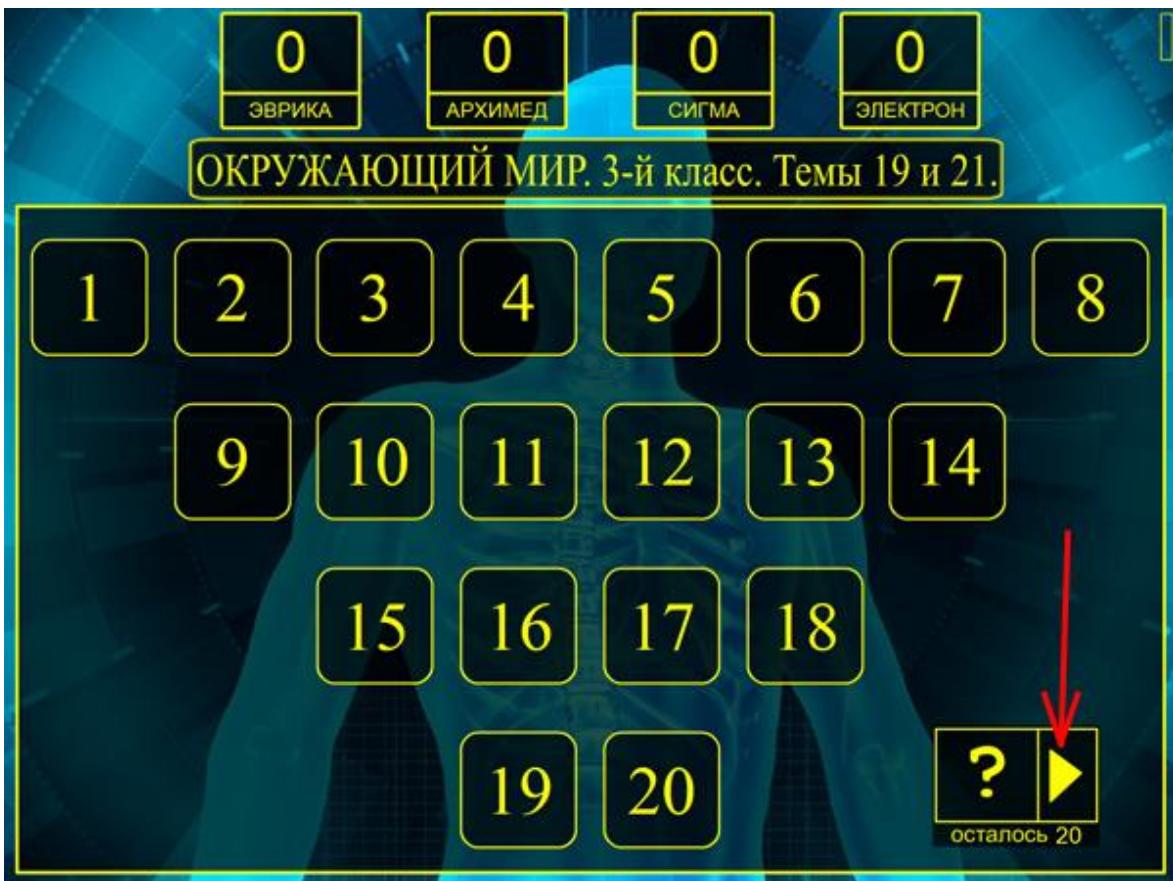
Далее следует задать количество команд (от 2-х до 8-ми). Я это делаю непосредственно перед началом игры вместе с детьми. Для этого нажмите на кнопку НАСТРОЙКА



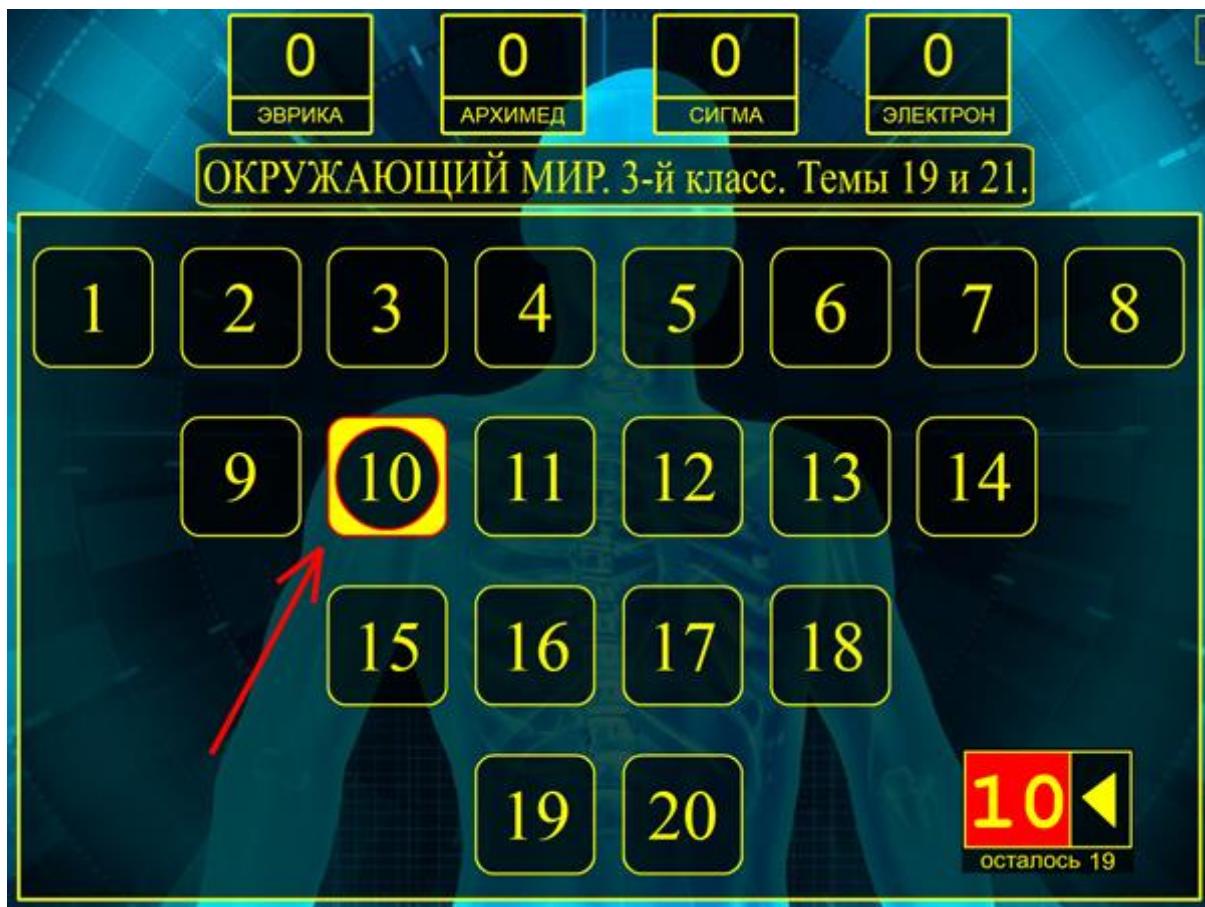
В появившемся окошке задаём количество команд и их названия (ЗАГЛАВНЫЕ буквы предпочтительнее).



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

ЭВРИКА 0
АРХИМЕД 0
СИГМА 0
ЭЛЕКТРОН 0

ОКРУЖАЮЩИЙ МИР. 3-й класс. Темы 19 и 21.

10-й вопрос [] 60 []

Студент на зачёте рассказывал о строении тела человека.

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

2. Физиология человека

3. Гигиена человека

РУЛЕТКА

ОТВЕТ

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

ВОПРОС

Tom 1

РУЛЕТКА

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

ЭВРИКА 2
АРХИМЕД 1
СИГМА 0
ЭЛЕКТРОН 4

ОКРУЖАЮЩИЙ МИР. 3-й класс. Темы 19 и 21.

10-й ответ

1. Анатомия человека

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.