

## *Краткая инструкция к викторине*

### *Окружающий мир 4 класс (темы 10-12)*

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 quiz topics. At the top, it says 'OKRUZHAJUZHII MIR. 4-й класс. Темы 10 - 12.' Below this, a yellow box contains the text 'Выберите темы' (Select topics). Three options are listed with radio buttons:

- Тема 10. Моря, озёра и реки России
- Тема 11. Природные зоны России
- Тема 12. Зона арктических пустынь

Red arrows point to the first and third radio buttons, indicating they are selected.

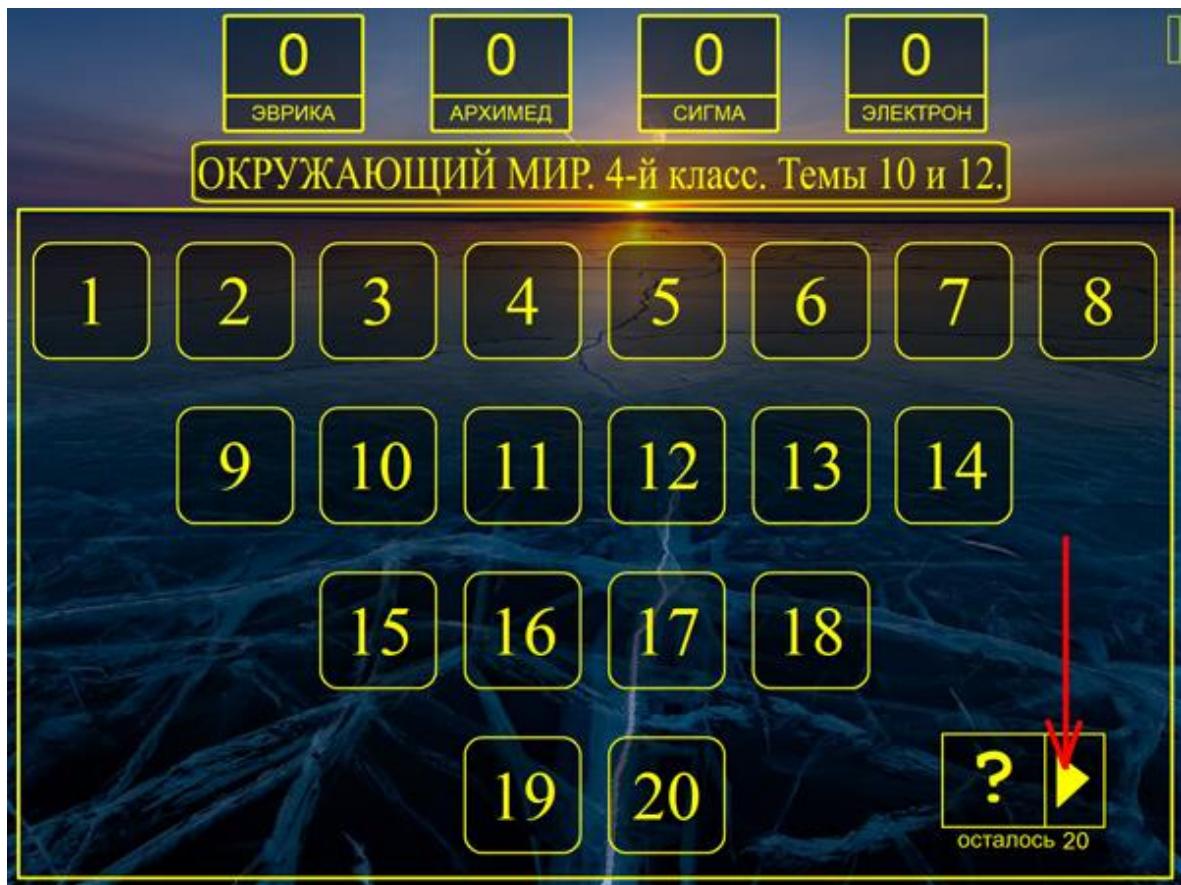
Далее следует задать количество команд (от 2-х до 8-ми). Я это делаю непосредственно перед началом игры вместе с детьми. Для этого нажмите на кнопку НАСТРОЙКА



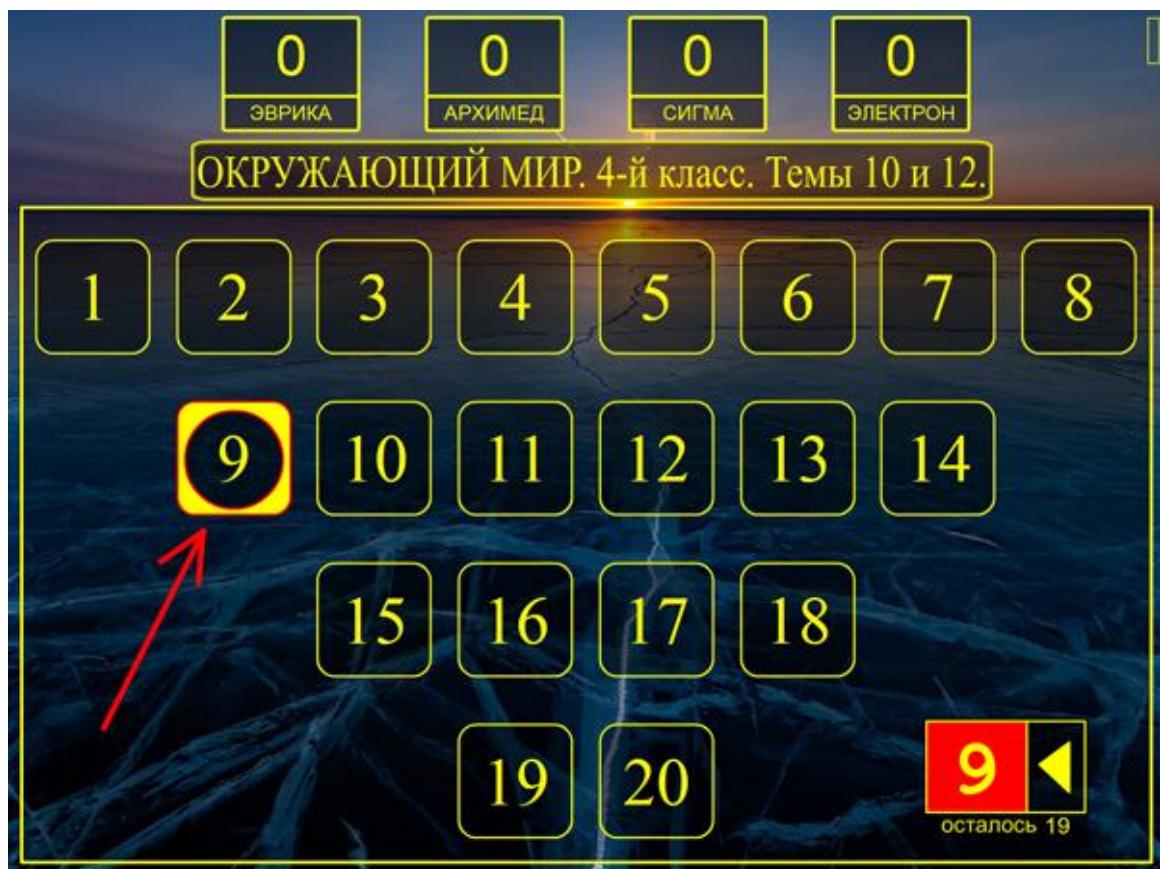
В появившемся окошке задаём количество команд и их названия (ЗАГЛАВНЫЕ буквы предпочтительнее).



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

ЭВРИКА  
АРХИМЕД  
СИГМА  
ЭЛЕКТРОН

ОКРУЖАЮЩИЙ МИР. 4-й класс. Темы 10 и 12.

9-й вопрос 0

Ученики в самостоятельной работе перечисляли океаны, воды которых омывают берега России.

60 : 0

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

РУЛЕТКА

2. Зоя и Дима

3. Верна и Дима

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.

ЭВРИКА  
АРХИМЕД  
СИГМА  
ЭЛЕКТРОН

ОКРУЖАЮЩИЙ МИР. 4-й класс. Темы 10 и 12.

9-й ответ

1. Верна и Зоя

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.**