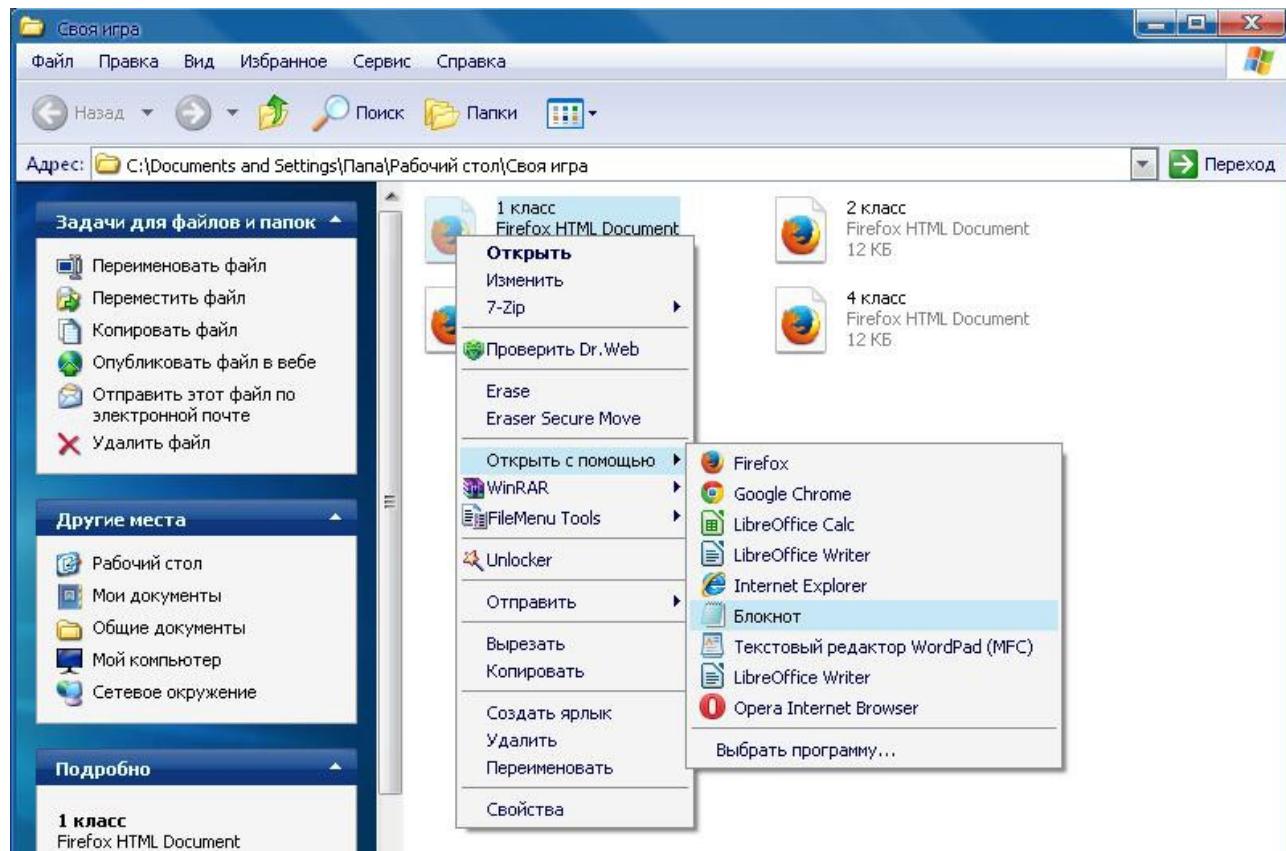


ИНСТРУКЦИЯ

по редактированию содержания модуля для проведения урока-игры «Своя Игра»

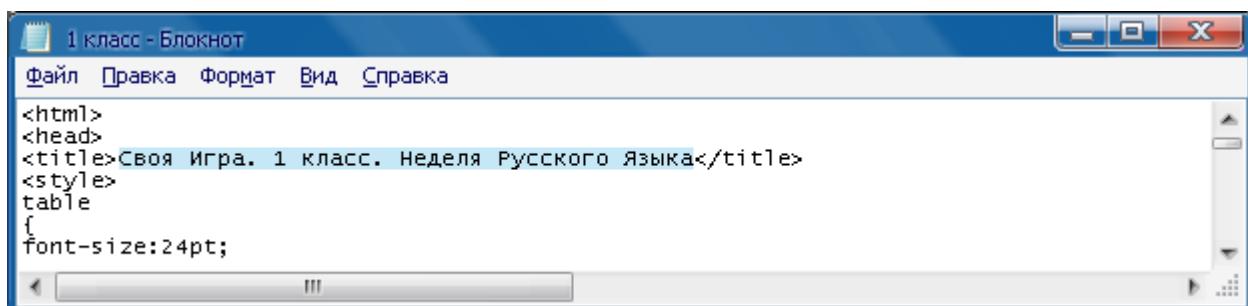
1. Откройте файл в режиме редактирования

Для этого необходимо вызвать контекстное меню (выделить соответствующий файл и нажать правую клавишу мыши) и в пункте «Открыть с помощью» выбрать «Блокнот». Возможно использование и других аналогичных текстовых редакторов.

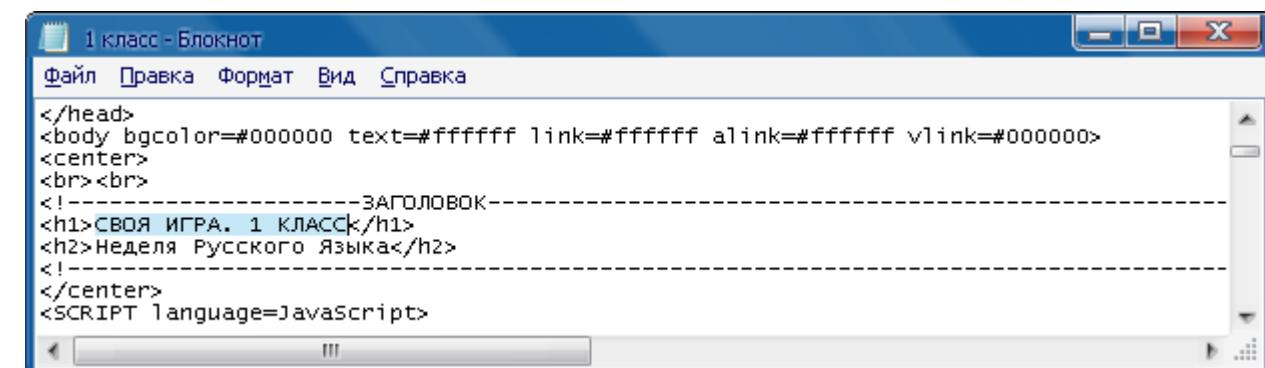


2. При необходимости, меняем заголовок окна.

Для этого прописываем необходимый текст в контейнере <title>Ваш текст</title>

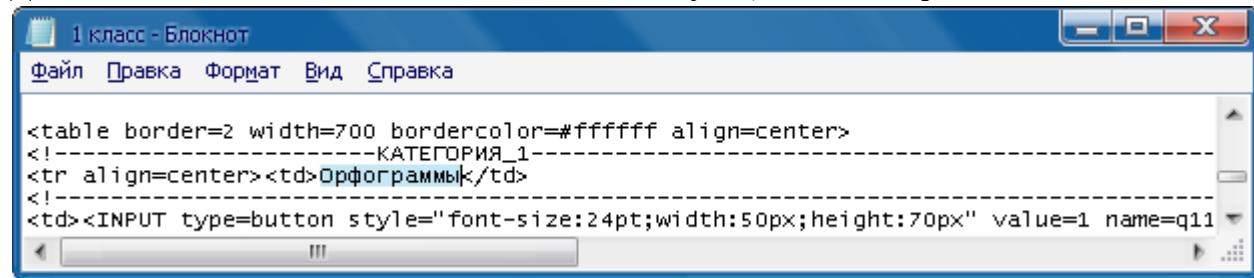


3. При необходимости измените заголовок игры (например, если игра проводится по другому предмету). Для этого прописываем необходимый текст в контейнере <h1>Ваш текст</h1>. Подзаголовок (контейнер <h2> </h2>) при необходимости можно удалить.



4. Заменяем категории вопросов.

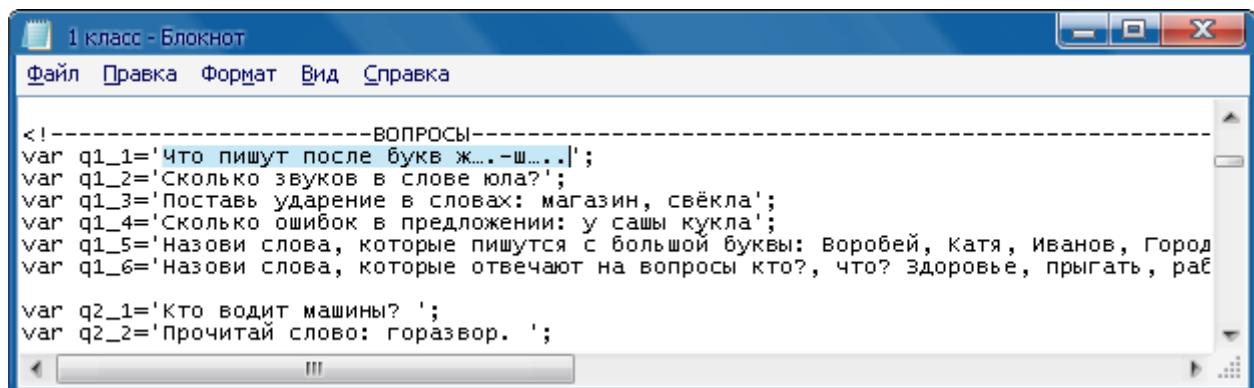
Для этого достаточно заменить текст в соответствующем контейнере <td>Ваш текст</td>.



```
<table border=2 width=700 bordercolor=#ffffff align=center>
<!-- КАТЕГОРИЯ_1 -->
<tr align=center><td>Орфограммы</td>
<td><input type=button style="font-size:24pt; width:50px; height:70px" value=1 name=q11>
```

5. Редактируем вопросы.

Каждый вопрос прописывается в соответствующей переменной, где первый индекс означает категорию вопросов, а второй — номер вопроса в категории. Например, q5_6 (5 категория, 6 вопрос).

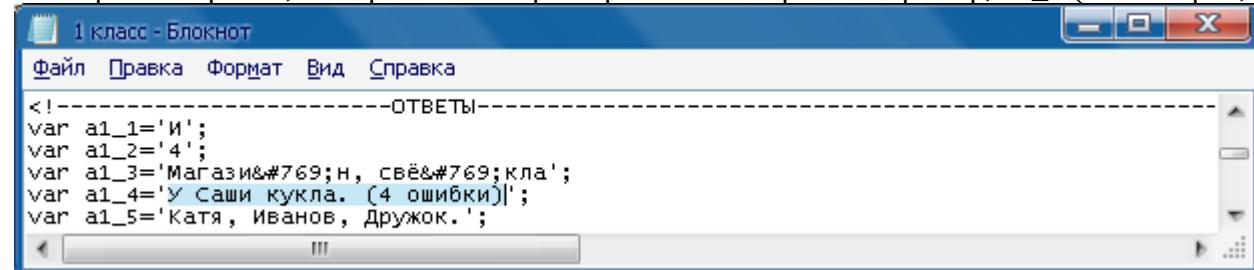


```
<!-- ВОПРОСЫ --
var q1_1='Что пишут после букв ж...-ш...!';
var q1_2='Сколько звуков в слове юла?';
var q1_3='Поставь ударение в словах: магазин, свёкла';
var q1_4='Сколько ошибок в предложении: у сашы кукла';
var q1_5='Назови слова, которые пишутся с большой буквы: Воробей, Катя, Иванов, Город';
var q1_6='Назови слова, которые отвечают на вопросы кто?, что? Здоровье, прыгать, раб

var q2_1='Кто водит машины? ';
var q2_2='Прочитай слово: горазвр. ';
```

6. Редактируем ответы на вопросы.

Каждый ответ прописывается в соответствующей переменной, где первый индекс также означает категорию вопросов, а второй — номер вопроса в категории. Например, a5_6 (5 категория, 6 вопрос).



```
<!-- ОТВЕТЫ --
var a1_1='и';
var a1_2='4';
var a1_3='Магази&#769;н, свё&#769;кла';
var a1_4='У Саши кукла. (4 ошибки)';
var a1_5='Катя, Иванов, дружок.';
```

Примечание.

При внесении изменений в код, будьте внимательны. Изменяйте только то, что выделено на рисунках (!). Любые дополнительные изменения в коде без знаний и навыков HTML-кодирования и JavaScript-программирования может привести к неработоспособности модуля.

При необходимости написать текст в несколько строк (до 4 строк), перед каждой новой строкой (начиная со второй) ставится тег
. Например, 1-я строка
2-я строка
3-я строка.

При необходимости поставить ударение используется код ́ который прописывается сразу после ударной гласной. Например, Магази́н (ударение будет поставлено на букву «и»).

Внешний вид модуля в окне браузера

Вид при запуске модуля

СВОЯ ИГРА. 1 КЛАСС
Неделя Русского Языка

| Орфограммы | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|--|---|---|---|---|---|---|
| Говори правильно | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| Загадки | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| Шарады | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| Пословицы, поговорки, крылатые выражения | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |

Выбран второй вопрос из третьей категории

Mozilla Firefox
file:///C:/Documents and Settings/Нана/Рабочий стол/Своя игра/1 класс.htm

Найди лишнее слово: сын, друг, мама, папа.

| Орфограммы | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|--|---|---|---|---|---|---|
| Говори правильно | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| Загадки | 1 | | 3 | 4 | 5 | 6 |
| Шарады | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| Пословицы, поговорки, крылатые выражения | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |