**Инструкция по применению**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№ слайда** | **Информация для учителя** | **Переход** |
| **Слайд 1** | Урок-игра «Страна ИНФОЗНАЙКА».  Выполнила: Литвинюк Юлия Валерьевна, учитель «Информатики и ИКТ», I квалификационной категории, МБОУ «СОШ № 31» г.Ангарска |  |
| **Слайд 2**    **Слайд 29** |  | Управляющие кнопки:  Игра начинается с нажатия кнопки **Рисунок19.png***,* которая находится на втором слайде в правом нижнем углу. Также в левом нижнем углу слайда находится кнопка **Рисунок18.png**, нажав на которую, мы можем просмотреть **Слайд 29. Используемые ресурсы** (ссылка на ресурсы Интернет) |
| **Слайд 3.** | На **Слайде 3** представлено игровое поле. Игра состоит из пяти категорий: «Заколдованный мост», «Меткий стрелок», «Сказочный проход», «Невероятный подъём», «Загадочный замок». Каждая категория имеет свой цвет. В каждой категории по 5 вопросов стоимостью 10, 20, 30, 40, 50 баллов. Учащиеся выбирают уровень сложности (10, 20, 30, 40, 50) и категорию вопросов, ведущий нажимает на выбранный блок, к которому прикреплена гиперссылка, и появляется слайд с вопросом | Переход на слайд с вопросом происходит при нажатии на кнопку с баллами. Например: |
| **Слайд 4.** | На **Слайде 4** представлена категория: «Заколдованный мост» с количеством балла  за правильный ответ на это задание.  Дети самостоятельно отвечают на вопрос | Когда дети ответят на вопрос, то можно вывести правильный ответ. С помощью нажатой кнопки Безимени-1.png проверяем, правильно ли ответил игрок. Правильный ответ появится в правом нижнем углу слайда.  Для возвращения на **Слайд 3** в игровом поле необходимо нажать на кнопку возврата дом-6.png. Сыгравший номер при возврате на игровое поле пропадает |
| **Слайд 3.** | Когда игроки ответят на все вопросы игры, остается пустое поле | Для того чтобы выйти из игры необходимо нажать по кнопке Рисунок40.png. |

Необходимо заранее заготовить файл **Презентация Урок-игра «Страна ИНФОЗНАЙКА»**, в котором, указывается последовательность прохождения этапов.

Учитель заранее планирует ход игры. На Слайде 3 представлено игровое поле. Игра состоит из пяти этапов: «Заколдованный мост», «Меткий стрелок», «Сказочный проход», «Невероятный подъём», «Загадочный замок». Каждая категория имеет свой цвет. В каждой категории по 5 вопросов стоимостью 10, 20, 30, 40, 50 баллов. Учащиеся выбирают уровень сложности (10, 20, 30, 40, 50) и категорию вопросов, ведущий нажимает на выбранный блок, к которому прикреплена гиперссылка, и появляется слайд с вопросом.

Когда дети ответят на вопрос, то можно вывести правильный ответ. С помощью нажатой кнопки (,,) проверяем, правильно ли ответил игрок. Правильный ответ появится в правом нижнем углу (в центре) слайда.

Для возвращения на **Слайд 3** в игровом поле необходимо нажать на кнопку возврата . Сыгравший номер при возврате на игровое поле пропадает.

Вся презентация выставлена в гиперссылках, поэтому в любой момент можно изменить ход игры.

Когда игроки ответят на все вопросы игры, остается пустое поле. Для того чтобы выйти из игры необходимо нажать по кнопке Рисунок40.png.