

ИНСТРУКЦИЯ КАК РАБОТАТЬ С ИНТЕРАКТИВНЫМИ МАТЕРИАЛАМИ

1. Если Вы работаете непосредственно на платформе «Единое содержание общего образования» (edsoo.ru), достаточно на сайте с материалами занятия нажать «Открыть» под надписью «Интерактивное задание».

2. Если Вы планируете работать с файлами на своем устройстве, то перед началом занятия необходимо в правом верхнем углу нажать «Скачать все материалы».

Для того чтобы подготовить интерактивные задания к работе, необходимо сохранить архив на свое устройство и распаковать его.

Для начала работы **необходимо кликнуть по файлу index.html.** Интерактивное задание откроется в браузере, где можно продолжить с этим заданием работу.

КАК РАБОТАТЬ С ИНТЕРАКТИВОМ «ЁЛКА ПОЖЕЛАНИЙ. МЕЧТЫ»

На экране появляется изображение ёлочки, украшенной 10 новогодними шарами. При нажатии на ёлочный шар открывается буква. Ребятам необходимо придумать как можно больше пожеланий для школьников страны, которые начинались бы на эту букву. Условие – пожелание должно содержать слово мечта/мечты/мечтать и т. д. Когда все шарики открыты и пожелания сделаны, на елочке загорается гирлянда и на экране появляется надпись «Пусть все мечты сбываются!»

Для обучающихся 5 классов предлагается следующее интерактивное задание, «Новогодняя викторина».

КАК РАБОТАТЬ С ИНТЕРАКТИВОМ «НОВОГОДНЯЯ ВИКТОРИНА»

Вопросы викторины включают две категории. В первых трех вопросах на экране появляются изображения, глядя на которые ребята должны догадаться, какого героя новогодних сказок скрывает ребус. При нажатии кнопки «Ответ» внизу экрана появляется подпись, например «Дед Мороз». Для оставшихся пяти вопросов предлагаются ответы на выбор.

Нажатием кнопки «Ответ» можно проверить правильность выбранного школьниками ответа.

Для обучающихся 6-7 классов предлагается интерактивное задание «Верю – не верю».

КАК РАБОТАТЬ С ИНТЕРАКТИВОМ «ВЕРЮ – НЕ ВЕРЮ»

Школьникам предлагается утверждение, им необходимо предположить, верное оно (нажать кнопку «Верю») или нет (нажать кнопку «Не верю»).

При нажатии кнопки «Ответ» на экране появляется текст ответа, подтверждающий выбор обучающихся.

В задании не ведется подсчет баллов: все участники, принявшие участие в игре, становятся победителями!