


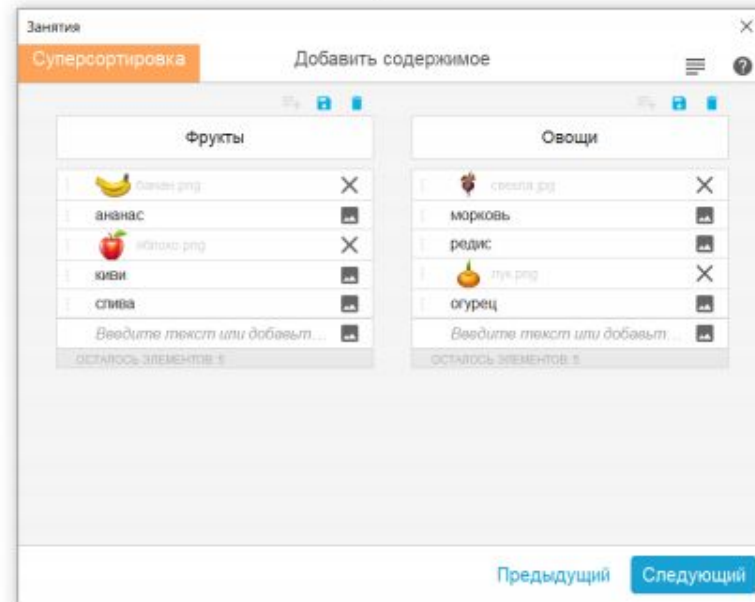
Шаблон «Суперсортировка»



Сортируйте объекты по категориям в шаблоне «Суперсортировка». В качестве примера категориями могут быть «Живое и неживое», «Исчисляемые и неисчисляемые существительные», «Русские и зарубежные писатели».

■ Создание учебного занятия «Соответствия»

1. В списке шаблонов SMART lab  выберите «**Порядок сортировки**».
2. Создайте 2 категории и объекты, которые будут под каждой из них располагаться. Вы можете использовать как текст, так и изображения.



3. Нажмите на кнопку «**Следующий**» и выберите тему оформления задания.
4. Для завершения нажмите на кнопку «**Готово**».



Шаблон «Гонки», «Игровое шоу» и «Тест с монстрами»

Данные шаблоны отлично подходят для создания и проведения обучающих тестов в игровой форме. Принцип их создания абсолютно одинаков, а формат проведения разный. Рассмотрим в начале алгоритм создания этих упражнений, а затем о том, как играть с ними.

■ Создание игровых тестов

1. В списке шаблонов SMART Lab  выберите один из рассматриваемых шаблонов.
2. Выберите тип вопроса: **«Альтернативный выбор»** или **«Истина или ложь»**. Если вы выбираете вопрос типа «Истина или ложь» у вас автоматические создаются два варианта ответа «Истина» и «Ложь».
3. Введите текст вопроса и варианты ответов. Не забудьте указать верный вариант, установив переключатель напротив правильного ответа.
4. Чтобы добавить новый вопрос, нажмите на кнопку **«Добавить вопрос»**. Вы можете создать максимум 10 вопросов, а также **сохранить вопросы** в списке () , чтобы использовать их для создания другого упражнения того же типа в дальнейшем. Чтобы использовать заготовленный список, нажмите на кнопку **«Добавить из списка»** .
5. Нажмите на кнопку **«Следующий»**, чтобы продолжить.

Выберите тип вопроса

Сохранить список вопросов

Добавить еще 1 вопрос

ОСТАЛОСЬ СИМВОЛОВ: 84

- За горизонт
- За границу
- В камыши
- За буйки

Следующий

Укажите
правильный
ответ

6. Проверьте правильность вопросов и ответов.

ВОПРОСЫ (5)	ОТВЕТЫ
1 Куда на курортных пляжах прос...	За буйки
2 При падении чего принято зага...	Звезды
3 В роли какого автомобильного ...	Двигателя
4 Какой рубрики в разделе объяв...	Обую
5 Какое из этих животных чаще в...	Сивая кобыла

- Установите при необходимости ограничение по времени, задав значение в поле «Лимит времени». Вы также можете отменить ограничение по времени, выключив переключатель.
- Для завершения нажмите на кнопку «Готово».
- Если вам потребуется изменить вопросы после создания, воспользуйтесь кнопкой «Редактировать», расположенной в верхнем правом углу занятия.



Шаблон «Гонки»: как играть



Для начала работы с упражнением, нажмите кнопку

Начало:

Укажите количество игроков (максимум 4). Затем каждый игрок выбирает себе аватар и подтверждает выбор нажатием на знак "✓" в центре.



ПРИМЕЧАНИЕ

Для честной игры необходимо, чтобы ваша интерактивная поверхность распознавала несколько одновременных касаний.

Вопросы появляются последовательно, в том порядке, в котором вы их указали. Если учащийся даст верный ответ, его автомобиль ускорится, если нет - прокрутится на месте. Побеждает игрок, дошедший до финиша первым.





По завершении гонки отобразится итоговая таблица. На положение в рейтинге влияет не только количество верных ответов, но и скорость. Вы сможете проанализировать ответы на каждый вопрос, нажав на кнопку «**Посмотреть ответы**». В правой области окна можно перемещаться между вопросами. При нажатии на кнопку «Показать ответ», на экране останется подсвеченным только правильный ответ. При нажатии на кнопку «Показать игроков» будут выведены ответы игроков. При этом, если ответ был правильным, он будет помечен зеленым, если нет – красным. При нажатии на аватар игрока можно посмотреть, какой конкретно ответ был им дан.

Так игра гонки не просто позволяет интересно провести тест, но также и провести анализ результатов со всем классом.





Шаблон «Игровое шоу»: как играть



Для начала работы с упражнением, нажмите кнопку



Класс делится на 2 команды, которые по очереди вращают барабан и отвечают на вопросы.



Приглашайте представителей команд по очереди для вращения барабана.

При вращении барабана у команды может появиться дополнительный бонус. Например, удвоение очков или возможность убрать один неправильный ответ из предложенных вариантов. Который можно будет использовать во время игры.

За каждый правильный ответ команда получает 100 баллов (если не было бонуса удвоения очков). Если команда ответила неправильно, то право ответа на этот вопрос переходит другой команде, но она заработает уже меньше очков.

Побеждает команда, набравшая большее количество очков.



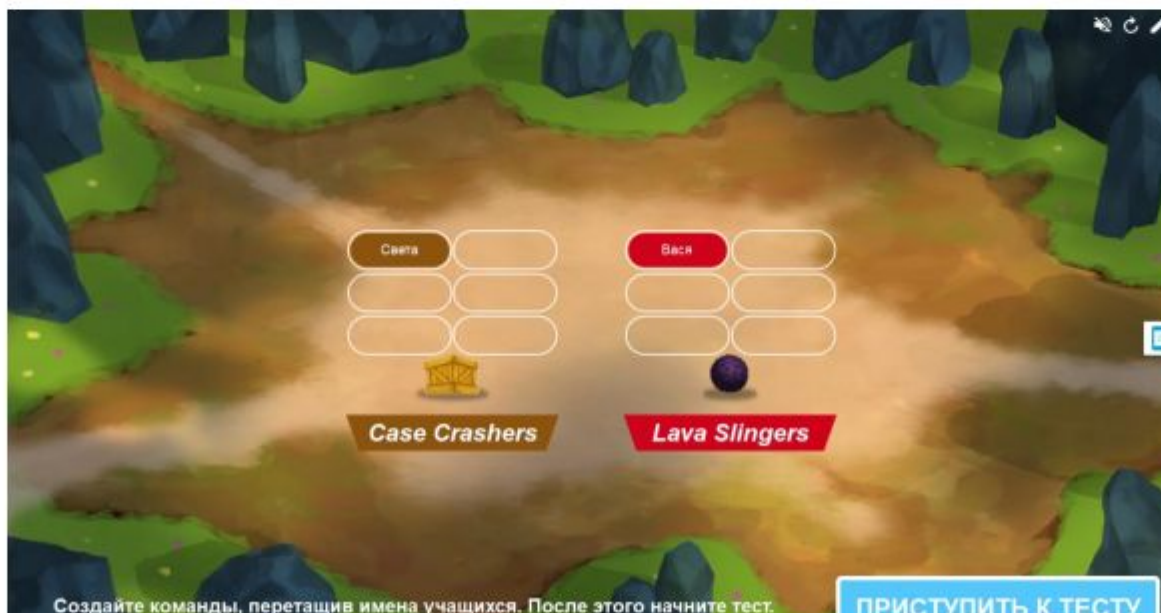
Шаблон «Тест с монстрами»: как играть



Для начала работы с упражнением, нажмите кнопку **НАЧАЛО:**

Все учащиеся подключаются к тестированию с помощью персональных устройств (подробнее о подключении [здесь](#)).

Чтобы разделить участников на группы, нажмите кнопку «Разделить на команды». Укажите, сколько команд будет играть. Вы можете разделить участников на максимум 9 команд по 6 человек в каждой.



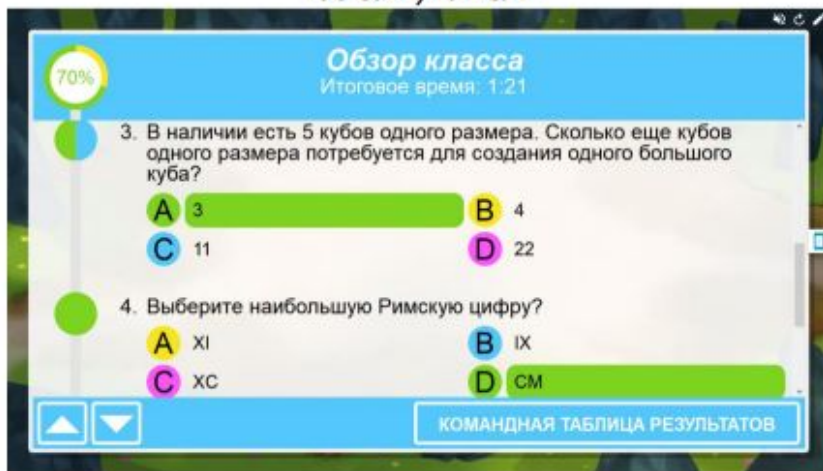
Создайте команды, перетаскив имена учащихся. После этого начните тест.

Вы можете перемещать участников из одной команды в другую, например, для уравнивания составов по силе. После того, как команды готовы. Нажмите кнопку «**Приступить к тесту**»

Учащиеся отвечают на вопросы со своих устройств. При правильном ответе на экране учителя загорается Зеленая галочка с именем ученика, давшего правильный ответ. Если ответ неверный, то игровой элемент, из которого выращивается монстрик, трясется. При этом у ученика этот вопрос будет появляться снова, пока не будет дан правильный ответ.

Побеждает команда, в которой все участники быстрее других дали все правильные ответы. Чтобы принудительно закончить тест, нажмите кнопку «**Завершить тест**». Чтобы перейти к просмотру результатов, нажмите кнопку «**Проверка**». Чтобы посмотреть статистику по каждому вопросу нажмите кнопку «**Обзор класса**». Обратите внимание, что просмотр личных результатов доступен только самому ученику лично, учитель видит статистику по вопросам в целом.

Вид для учителя



Вид для ученика

