

Игра «Сведи все»

Описание игры

Игра «Сведи все» помогает учащимся составлять и задавать вопросы на различные темы. Игра способствует развитию аналитического мышления у детей, обучающихся в дошкольных учреждениях. В эту игру могут играть от двух до восьми учащихся, используя один интерактивный учебный центр SMART Table™.

Цель игры

Сбросить все карты кроме скрытой и определить, какая карта является скрытой.

Начало игры

Учащиеся выбирают тему, прикоснувшись к значку в центре стола. Далее, на экране появится стрелка, и участники игры смогут запустить процесс вращения этой стрелки при помощи пальцев. Через некоторое время стрелка остановится. Учащийся, на котором остановится стрелка, становится *ведущим*, а остальные учащиеся — *игроками*.

Выбор карты

Все игроки должны закрыть глаза, после чего ведущий выбирает скрытую карту и перемещает ее на мигающий белый квадрат. Скрытая карта автоматически будет перевернута лицевой стороной вниз. Как только перед каждым игроком появится изображение белой корзины, можно начинать игру.

Действия игроков

Каждый игрок по очереди задает ведущему наводящие вопросы о том, что изображено на скрытой карте. Например, если выбрана тема «Животные», игрок может спросить: «Есть ли у загаданного животного мех?» Если ведущий отвечает «Нет», то все игроки сбрасывают неподходящие карты (карты с изображением животных, имеющих мех), перемещая их в свою колоду.

Конец игры

Когда игрок помещает карту из центра стола в свою колоду, в правом верхнем углу карты отображается вопросительный знак. Если игроки примут решение сбросить карту, они должны нажать на вопросительный знак, после чего он сменится галочкой. Как только все карты в колоде будут отмечены галочками, корзина изменит свой цвет на зеленый. Игроки могут сбросить карты, нажав на изображение зеленой корзины. Игра продолжается до тех пор, пока все карты не будут сброшены, а в центре стола не появится скрытая карта в окружении звездочек.

ВНИМАНИЕ!

- Если игрок попытается сбросить скрытую карту вместе с другими картами, игра отклонит его действие и вернет этот набор карт в центр стола.
- Если игрок попытается сбросить скрытую карту отдельно от других карт, игра закончится.
- Правильно заданные вопросы помогают игрокам сбрасывать одну или несколько неподходящих карт. Игроки получают в награду звездочки, если им удалось сбросить половину из участвующих в игре карт за один вопрос.
- Ведущий может просмотреть скрытую карту, подтянув ее к себе при помощи пальцев. При просмотре необходимо закрыть карту ладонью, чтобы изображение на скрытой карте не было видно другим игрокам.

Настройка игры «Сведи все»

Для настройки игры «Сведи все» можно использовать инструментарий SMART Table, который позволяет дополнить эту игру темами из нужного учебного плана.

Порядок установки SMART Table описывается в *инструкции по установке SMART Table 230i* ([документ 131863](#)) и в *руководстве пользователя SMART Table 230i* ([документ 131757](#)).

Создание занятия

1. Нажмите **«Главный экран»** и установите флажок напротив пункта приложения **«Сведи все»**.

На рабочем столе появится значок *«Сведи все»*, а в верхней части окна — вкладка *«Сведи все»*.

2. Нажмите на вкладку **«Сведи все»**, введите название занятия в поле *«Новое занятие»* и нажмите **«Создать»**.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Введенное название занятия появится в окне *«Все занятия»*.
- В каждый пакет материалов можно включить не более восьми тем. Если хотите добавить более восьми тем, создайте еще один пакет материалов. Количество создаваемых пакетов материалов не ограничивается.

Удаление занятия

1. Выберите занятие из списка *«Все занятия»*, а затем нажмите **«Удалить»**.
Появится диалоговое окно *«Подтверждение»*.
2. Нажмите кнопку **«Да»**.

Добавление изображения с текстом

1. Нажмите **«Добавить»**.

Появится пустое серое окно.

2. Нажмите **«Импортировать файл изображения»**  для импорта файла в формате JPEG (.jpg, .jpeg), GIF (.gif) или PNG (.png).

ИЛИ

Нажмите **«Импортировать изображение из галереи»**  для импорта изображения из SMART Exchange.

ВНИМАНИЕ!

Для доступа к галерее и загрузки изображений из нее необходимо подключение к Интернету.

i ПРИМЕЧАНИЕ

Для вставки графического файла, скопированного из другого приложения, нажмите **«Вставить»**. Также можно просто перетащить графический файл в программу.

3. Введите текст сообщения, которое должно будет отображаться в поле под изображением.

💡 СОВЕТ

Для отмены выбора графического файла нажмите  **«Очистить изображение»**.

Изменение фонового изображения для занятия

В области *«Фоновое изображение»* нажмите **«Импортировать файл изображения»** для импорта файла в формате JPEG (.jpg, .jpeg), GIF (.gif) или PNG (.png).

ИЛИ

Нажмите **«Импортировать изображение из галереи»** для импорта изображения из SMART Exchange.

👉 ВНИМАНИЕ!

Для доступа к галерее и загрузки изображений из нее необходимо подключение к Интернету.

💡 СОВЕТ

Для отмены выбора графического файла нажмите  **«Очистить изображение»**.

Установка изображения для круглого значка, представляющего занятие

Импортируйте изображение одним из перечисленных выше способов и нажмите **«Установить изображение занятия»**.

Удаление из приложения несохраненных изменений

Нажмите вкладку **«Сведи все»** и нажмите **«Отменить изменения»**.

Все несохраненные изменения будут отклонены.

На этапе создания приложения можно также создать предварительный просмотр, что позволит проверить приложение на компьютере преподавателя без копирования на стол SMART Table.

Создание предварительного просмотра приложения

1. Во время настройки приложения выберите **«Предпросмотр игры Сведи все»**.
Появится окно веб-браузера с показанным в нем приложением.
2. Попробуйте воспользоваться различными функциями приложения для проверки его функционирования и правильности расположения элементов.
3. Закройте окно браузера.
Теперь можете вернуться в инструментарий SMART Table.

Установка игры «Сведи все» с USB-накопителя на стол SMART Table

1. Подключите USB-накопитель к компьютеру, а затем скопируйте на него файл **NarrowItDown.tableApplication**.
2. Извлеките USB-накопитель и подключите его к SMART Table.
В режиме **«Учитель»** нажмите значок **«Выбор занятий»**.
3. Найдите файл **NarrowItDown.tableApplication** и нажмите **«ОК»**.
Появится диалоговое окно хода выполнения.
4. Нажмите **«ОК»**, а затем извлеките USB-накопитель.

Загрузка и установка игры «Сведи все» с помощью инструментария SMART Table

1. Запустите инструментарий SMART Table и нажмите **«Сетевые занятия»**.
На экране появится *SMART Exchange*.
2. В SMART Exchange выберите **«Приложения SMART Table» > «Сведи все» > «Загрузить»**.
3. По окончании загрузки запустите файл **SMARTTableNarrowItDownSetup.exe**.
Появится *мастер установки SMART Table*.
4. Выполните установку, следуя инструкциям на экране.
5. Выберите вариант **«Я принимаю условия лицензионного соглашения»** (если согласны) и дважды нажмите кнопку **«Далее»**, чтобы принять папку назначения по умолчанию.
Файл **NarrowItDown.tableApplication** будет установлен на рабочий стол в папку **«NarrowItDown»**.
6. Нажмите **«Готово»**, а затем найдите файл **NarrowItDown.tableApplication** и дважды щелкните по нему.
Запустится инструментарий SMART Table и в левом меню появится вкладка **«Сведи все»**. Установите этот флажок, чтобы начать настройку приложения.

Установка материалов Более подробная информация приводится в *руководстве пользователя SMART Table 230i* ([документ 131757](#)).

Первая публикация 21.05.10

www.smarttech.com/support www.smarttech.com/contactsupport

Телефон поддержки: +1-403-228-5940, бесплатный телефон: 1-866-518-6791 (только для США/Канады)

SMART[™]

©2010 SMART Technologies ULC. Все права защищены. SMART Table, smarttech и эмблема SMART являются зарегистрированными торговыми марками или торговыми марками компании SMART Technologies ULC в США и/или других странах. Продукты третьих сторон и названия компаний могут являться торговыми марками соответствующих владельцев. Документ может быть изменен без уведомления. 06/2010.