**Сценарии мини-аппа с карточками**

|  |  |
| --- | --- |
| **Сценарий:** | **Действия:** |
| Сопоставить | 1. Преподаватель выбирает режим сопоставить один к одному 2. Преподаватель выбирает уровень сложности (выбирает количество пар карточек) 3. Преподаватель создает пары - изображение - текст 4. Преподаватель сохраняет игру 5. Преподаватель дает доступ классу (?) 6. Ученик заходит в игру 7. Ученику видны все карточки открытыми 8. Ученик перетаскивает одну карточку на другую 9. После того, как ученик перетащит все карточки друг на друга, у него появляется возможность проверить соответствие 10. Карточки,  которые сопоставлены неверно, загораются красным 11. Карточки, которые сопоставлены верно, становятся неактивными и исчезают 12. Игра считается законченной, если ко всем карточкам найдены все пары (то есть на доске не осталось карточек). |
| Найди пару | 1. Преподаватель выбирает режим “Найти пару” 2. Преподаватель выбирает уровень сложности ( выбирает количество пар карточек) 3. Преподаватель на каждую пару загружает картинки или пишет слова (например, для игры в антонимы) 4. Преподаватель сохраняет игру 5. Преподаватель дает доступ классу (?) 6. Ученик заходит в игру 7. Ученик нажимает на карточку. Карточка переворачивается и показывает картинку (слово). 8. Ученик нажимает на другую карточку. Карточка переворачивается и показывает картинку (слово). 9. Если в обоих карточках одинаковые картинки (или синонимы/антонимы), то карточки подсвечиваются зеленым и исчезают. Если нет - подсвечиваются красным и переворачиваются, скрывая картинки. 10. Игра считается законченной, если ко всем карточкам найдены все пары (то есть на доске не осталось карточек). |
| Вставить карточки со словами в пропущенные ячейки | 1. Преподаватель выбирает режим “Вставка в пропуски” 2. Преподаватель заполняет предложение до пропуска слова 3. Преподаватель пишет слово, которое должно быть пропущено + слова, которые дополнительно могут быть предложены ученику 4. Преподаватель заполняет остаток предложения 5. Преподаватель создает новое предложение по п. 2-4. 6. Преподаватель сохраняет предложения 7. Преподаватель дает доступ классу (?) 8. Ученик заходит в игру 9. Ученик читает предложение, в пропущенную ячейку перетаскивает карточку с одним из слов и нажимает “Проверить” 10. В зависимости от правильности подстановки всплывает уведомление. Ученик переходит к следующему предложению 11. Игра считается завершенной, если ученик прошел все предложения. В конце игры выводится количество правильных ответов. |
| Несколько карточек в ряд | Набор карточек, которые надо разместить в логическом (хронологическом) порядке   1. Преподаватель выбирает режим “Ряд” 2. Преподаватель заполняет друг за другом слова, термины, даты в правильной последовательности 3. Преподаватель сохраняет набор ряда 4. Преподаватель дает доступ классу (?) 5. Ученик заходит в игру 6. Ученик разбирает карточки и ставит их в ряд 7. Ученик нажимает “Проверить” 8. Если ряд составлен правильно, все загорается зеленым. Если у какой-то карточки следующий сосед выбран неправильно, то следующая карточка загорается красным (?) 9. Игра считается завершенной, если ряд составлен правильно. |
| Разнести по категориям | Распределить набор карточек по категориям (например, животные - часть к хищникам, часть к травоядным)   1. Преподаватель выбирает режим сопоставить один ко многим 2. Преподаватель выбирает уровень сложности (выбирает количество  карточек) 3. Преподаватель создает категории 4. Преподаватель создает карточки 5. Преподаватель сохраняет игру 6. Преподаватель дает доступ классу (?) 7. Ученик заходит в игру 8. Ученику видны все карточки открытыми 9. Ученик перетаскивает карточку к определенной категории 10. После того, как ученик перетащит все карточки, у него появляется возможность проверить ссответсвие 11. Карточки,  которые сопоставлены неверно, загораются красным 12. Карточки, которые сопоставлены верно, становятся неактивными и исчезают 13. Игра считается законченной, если ко всем карточкам найдены все пары (то есть на доске не осталось карточек). |