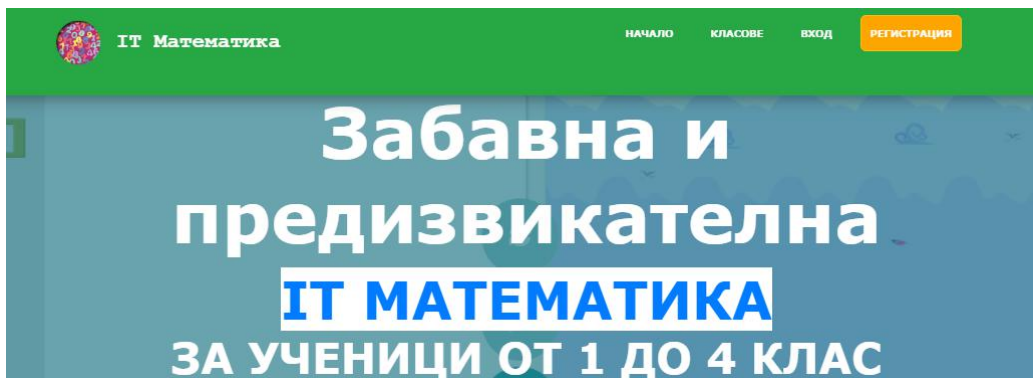


Здравейте, колеги,

В това ръководство ще намерите информация за това:

* Как работи сайтът * Какво се изучава тук * Как може да се използва в училище, по Занимания по интереси, или по друг училищен проект. * Често задавани въпроси

- Курсовете /Игрите/ в сайта следват съдържанието на учебната програма за съответния клас (от първи до четвърти)
- Част от задачите са традиционни, друга част изискват логическо мислене. Като цяло: Децата се справят много добре.
- Системата предлага кратка теория и инструкции. Системата предлага по 3 подсказки за изпълнението на всеки от екраните.
- Препоръчваме ви да започнете от първия курс на съответния клас: Това са игри 1.1 за първи клас, 2.1 за втори клас, 3.1 за трети клас и 4.1 за четвърти клас. В тези първоначални игри, децата се учат да боравят с кутиите, стълбите, рубините и останалите елементи на средата.
- Не се изисква да се инсталира нищо, а се работи онлайн, в браузера.
- Силно ви препоръчваме да работите в браузер, на който сте актуализирали версията. Ние използваме **Google Chrome** - и нямаме проблеми.



1. Как работи сайтът <https://matematika.programiram.com/>

В сайта се влиза през бутон ВХОД.

Ако Вие вече сте си направили регистрацията самостоятелно: Ще получите достъп само до демо курсовете за 1ви и за 2ри клас.

Демо курс 1 клас.

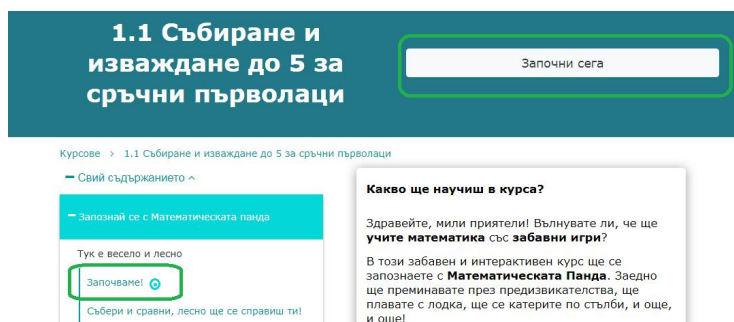
Демо курс 2 клас.

Ако ние ви изпратим учителски акаунт, ще получите достъп до всички курсове в сайта, за всички класове.



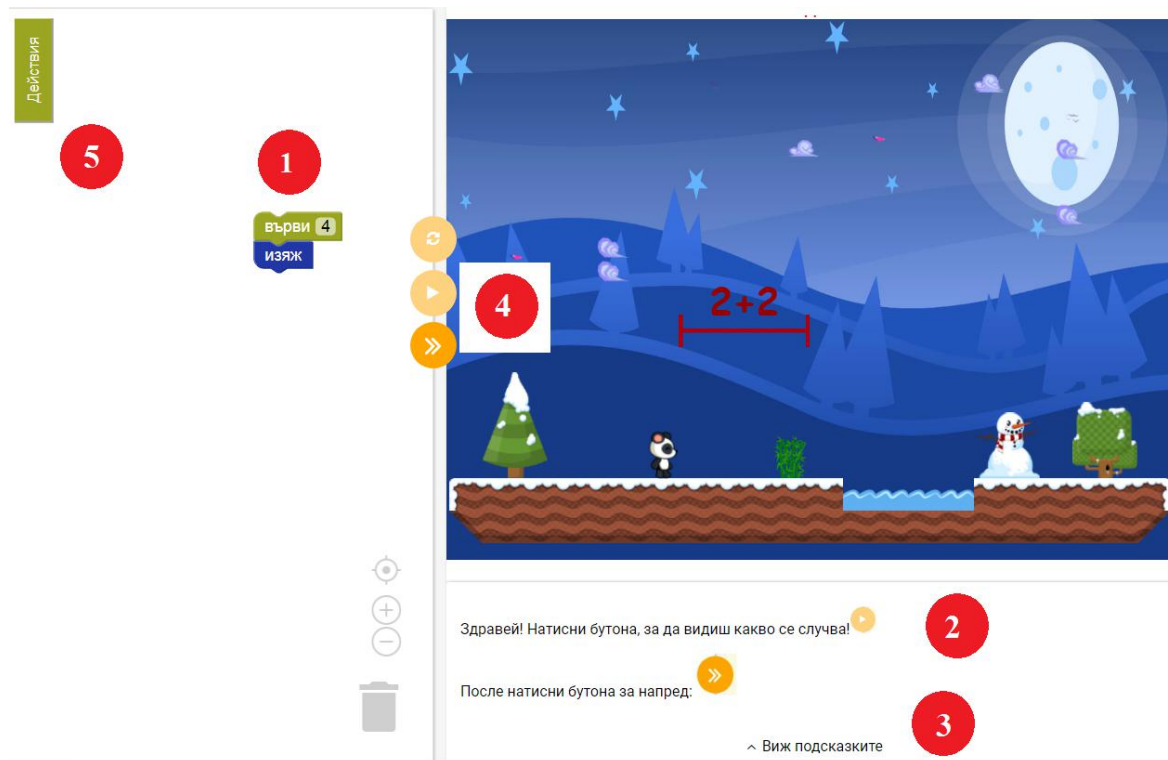
2. Учениците могат да започнат своето обучение от който искат клас или игра. Но ние силно препоръчваме да започнат от **първия курс на своя клас**. Това са игри **1.1, 2.1, 3.1 и 4.1** за съответния клас. След това можете да продължите последователно през следващите, или да са в друга последователност.

3. Как се влиза в курса?
Влезте в курса и в упражненията като кликнете на бутона “Започни курса”, или кликнете върху заглавието първото упражнение. (Оградени са в зелено)



на

4. Когато влезете в първия курс ще видите екран, подобен на този. Тук има **5 зони**:



IT Математика
Ръководство за учителя

- АКО ИЗПОЛЗВАТЕ **КОМПЮТЪР** - ЩЕ ВИЖДАТЕ РАЗПОЛОЖЕНИЕТО НА КАРТИНКИТЕ, КАКТО Е В РЪКОВОДСТВОТО.
- АКО ИЗПОЛЗВАТЕ **ТЕЛЕФОН** - ЗОНИТЕ СА РАЗПОЛОЖЕНИ ПО РАЗЛИЧЕН НАЧИН, НО РАБОТЯТ ПО ИДЕНТИЧЕН НАЧИН.

На екрана виждате няколко зони.

Зона 1: В това бяло поле се поставят блокчетата. Блокчетата са на **Български език**. Те са командите, които задвижват играчите. Всеки екран има определена задача. Това е вземане на храна или скъпоценност. За тази цел, играчът трябва да извърши определени действия.

Например, в този екран: Трябва да извърви 4 крачки, и да изяде бамбука.

Зона 2: В това поле се намират Теорията и Инструкциите. Това са пояснителни текстове, или указания за действие. На места се съдържа теоритична информация. На други места е поощрителен текст. А в някои места се съдържа любопитна информация, свързана с обучението.


Зона 3: В това поле се намират Подсказките. Всеки екран съдържа 3 подсказки. Ако детето се затрудни, може да ги отвори и разгледа.

! Внимание: Ако детето НЕ успее да се справи със задачата, въпреки подсказките: На екрана ще излезе бутон Лампа. Бутно Лампа излиза след средно 7-10 минути. Когато се натисне този бутон, излиза вярното решение. Така че, детето може да разгледа отговора и да продължи напред, дори да изпитва затруднение с конкретна задача.



Зона 4: Тук са бутоните за екрана.

Със средния бутон се пуска играча, за да се задвижи. С най-горния бутон се изчиства екрана, за да започнете да подреждате блокчетата от началното състояние.

С най-долния бутон  : Когато решите успешно задачата, този бутон се активизира, и трябва да го натиснете. **Така ще преминете към следващия екран.**

Зона 5: Кликнете върху зеления бутон **Действия**, за да си извадите блокче.

* Броят на блокчетата, които могат да се ползват, е **ОГРАНИЧЕН**. Когато свърши лимитът, стават светлосиви и не са активни. Не могат да се вадят повече блокчета. За да си извадите допълнително блокче, ще трябва да изтриете някое от блокчетата на екрана.



Изтриването на блокчета става от клавиатурата с бутона delete.
Или провлачете ненужното блокче, и го пуснете в кошчето.



Тези бутончета ви позволяват да увеличавате и намалявате размера на блокчетата в зона 1.

! Внимавайте когато изкарвате блокче. Ако кликнете върху блокче, то вероятно ще се извади. И ще застане “невидимо” под сивата зона.

Вие може и да не го виждате, обаче то е там, в зона 1. Неговата команда се изпълнява от играча, и се брои към брой извадени блокчета:



Виждате ли как синьото блокче е наполовина “скрито” под сивата зона и под бутона **Действия**? Ако кликнете върху **Действия**, ще можете да си го провлачите и ползвате, или да си го пуснете в кошчето!

Може ли да се работи от връщи?

Да, може да се работи от всякъде, защото упражненията са уеб-базирани. Както влизате в своята и-мейл поща, така се влиза и в упражненията. Необходим е достъп до интернет.

Можете да давате **Домашна работа** на своите ученици. Обикновено учениците приемат подобен род ангажименти с удоволствие.

Пожелаваме ви успешна, ползотворна и приятна работа с платформата за IT Математика!

Ако имате въпроси или предложения: Не се колебайте да ни потърсите. Ние отговаряме много бързо.

Екипът на Нетселс.БГ ООД:
office@kursove123.com akursove123@abv.bg
0897 948 215 02/437 38 85