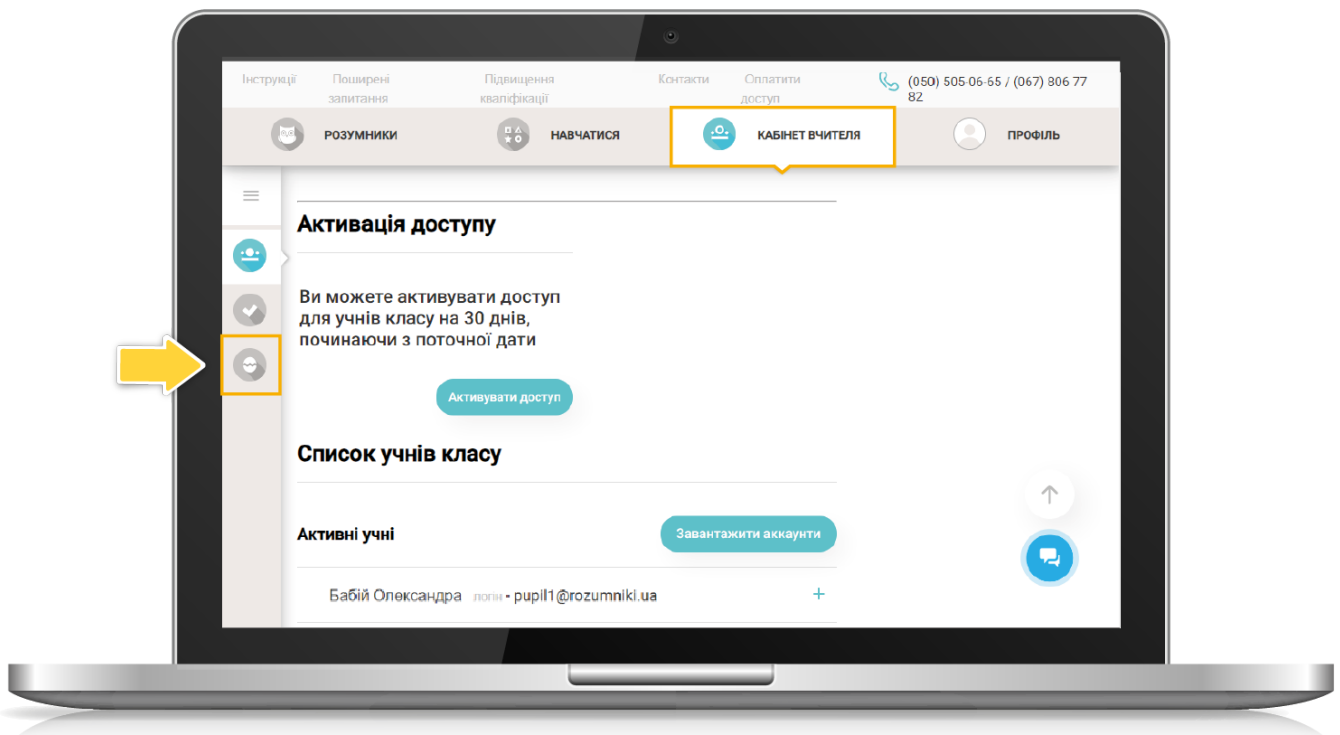




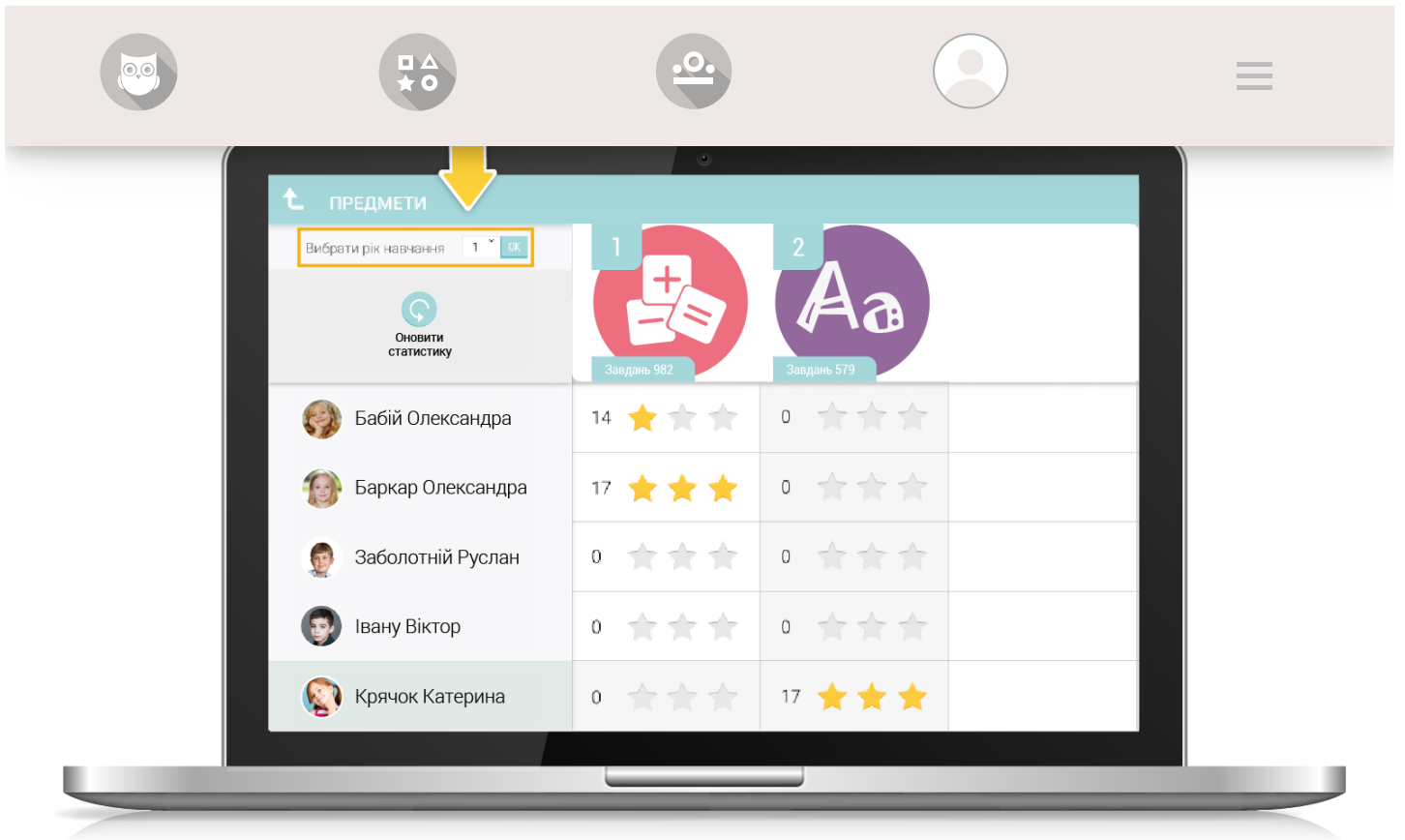
Робота в електронному журналі Edugames

Щоб зайти в журнал **Edugames**, натисніть на відповідну іконку в особистому “**Кабинеті вчителя**”.



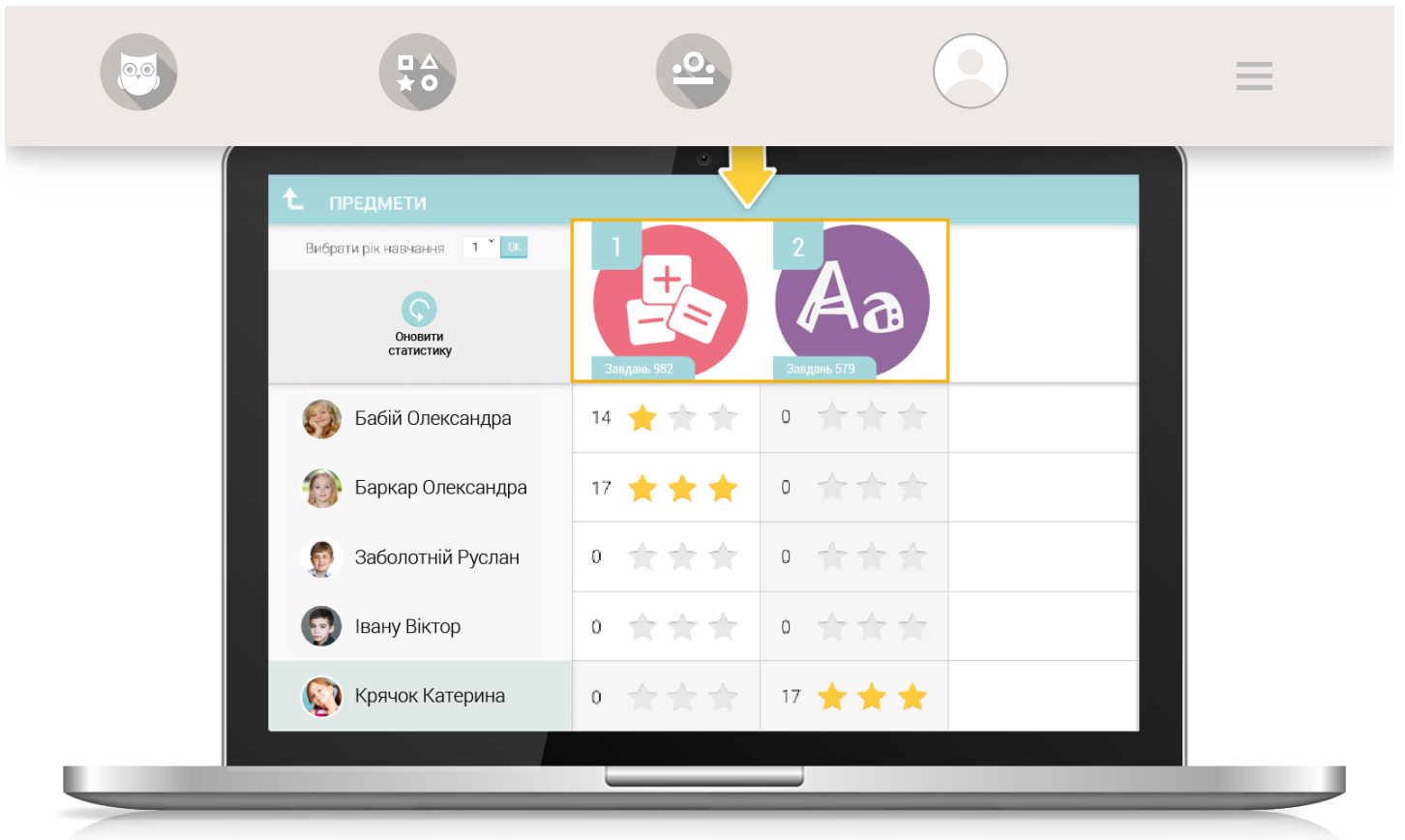
За потреби можна змінити рік навчання. Оберіть необхідний клас (тобто 1-й, 2-й, 3-й або 4-й) і натисніть “**OK**”. У Журналі будуть відображатися предмети програми **Edugames** для вибраного класу.





Виберіть предмет – натисніть один раз лівою кнопкою миші.





Оберіть потрібну частину електронних освітніх ігрових ресурсів.





Математика \ 1 клас



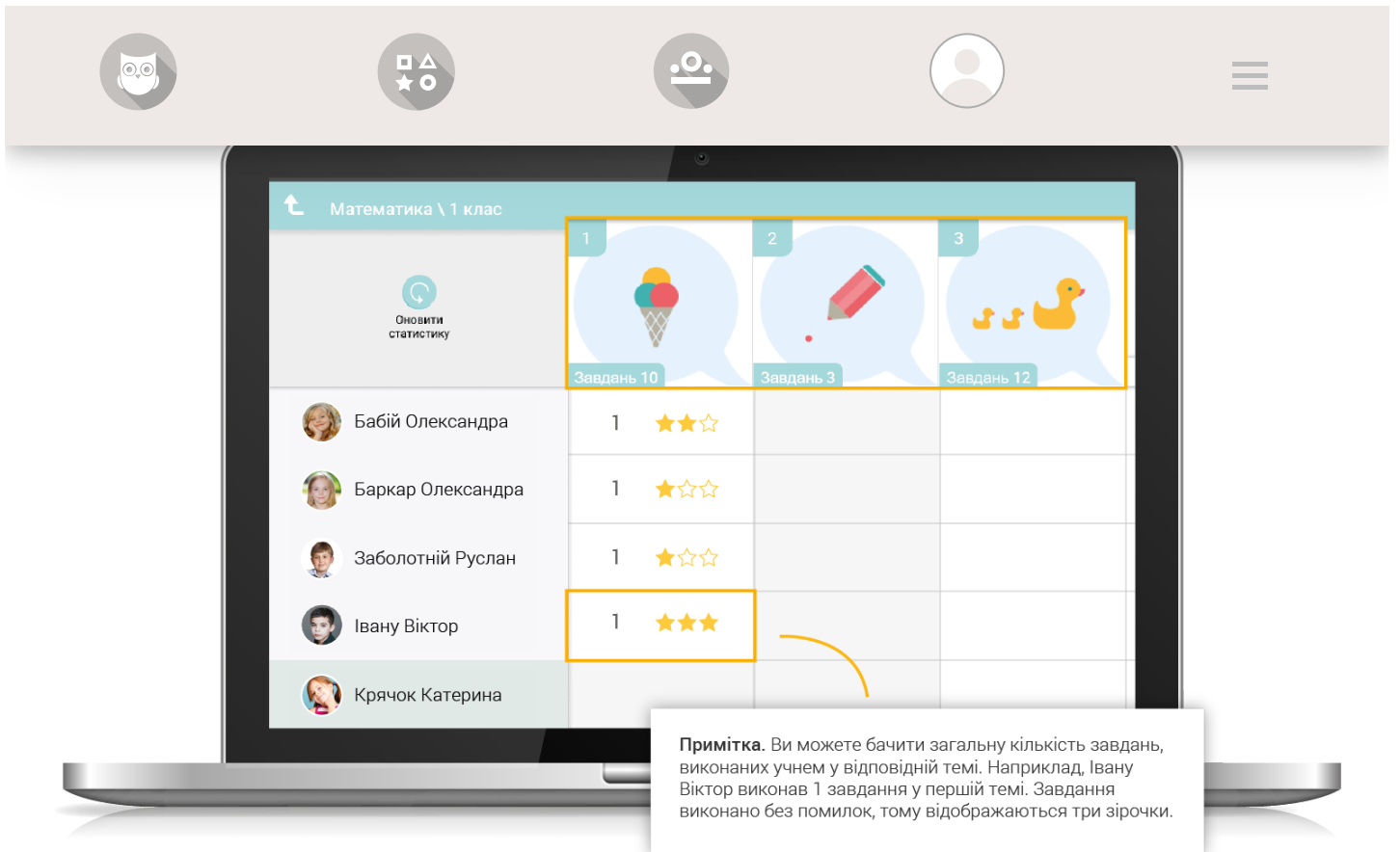
Оновити статистику

	Математика 1	Математика 2	Математика 3
Бабій Олександра	1 ★★☆☆		
Баркар Олександра	1 ★★☆☆	2 ★★★★★	
Заболотній Руслан	1 ★★☆☆		
Івану Віктор	1 ★★★★★		
Крячок Катерина		2 ★★★★★	

Примітка. Ви можете бачити загальну кількість завдань, які учень виконав у відповідній частині. Наприклад, Заболотній Руслан виконав 1 завдання у першій частині. У відповідях допущено більш ніж дві помилки, тому відображається лише одна зірочка.

Виберіть відповідну тему.





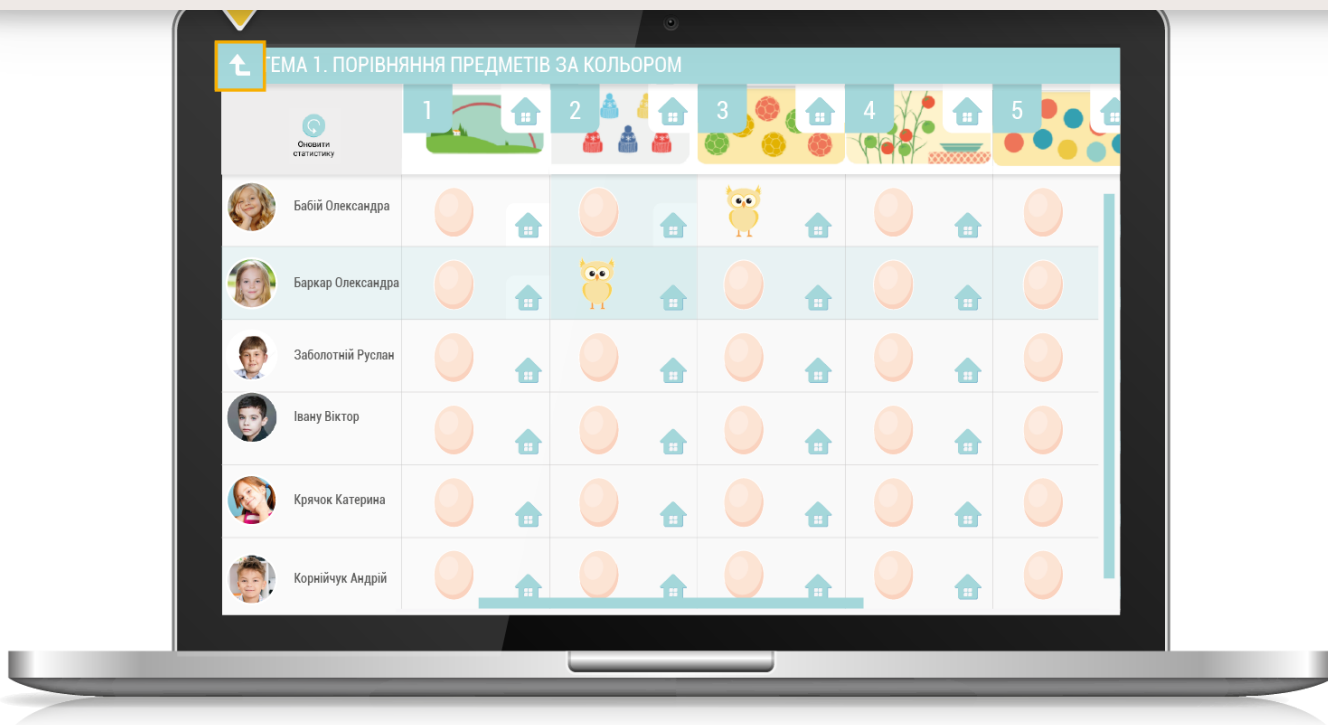
У вікні, що відкривалося, ви можете переглянути статистику виконання завдань з обраної теми всього класу. Для навігації використовуйте горизонтальну та вертикальну смуги прокрутки.





Натисніть на стрілочку, щоб повернутися до попередніх розділів: Теми, Частини та Предмети.





Для оновлення інформації натисніть на круглу стрілочку.





Для переходу на інші сторінки "**Кабинету вчителя**" натисніть на відповідний пункт меню зліва.

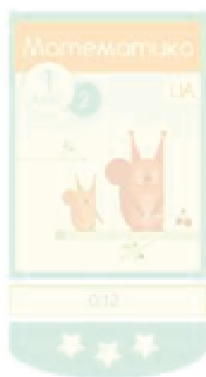




Робота з додатковими завданнями

Для того, щоб вибрати завдання для додаткового виконання, натисніть на зображення будиночка. Значок зафарбується в червоний колір – і завдання набуде статусу додаткового.





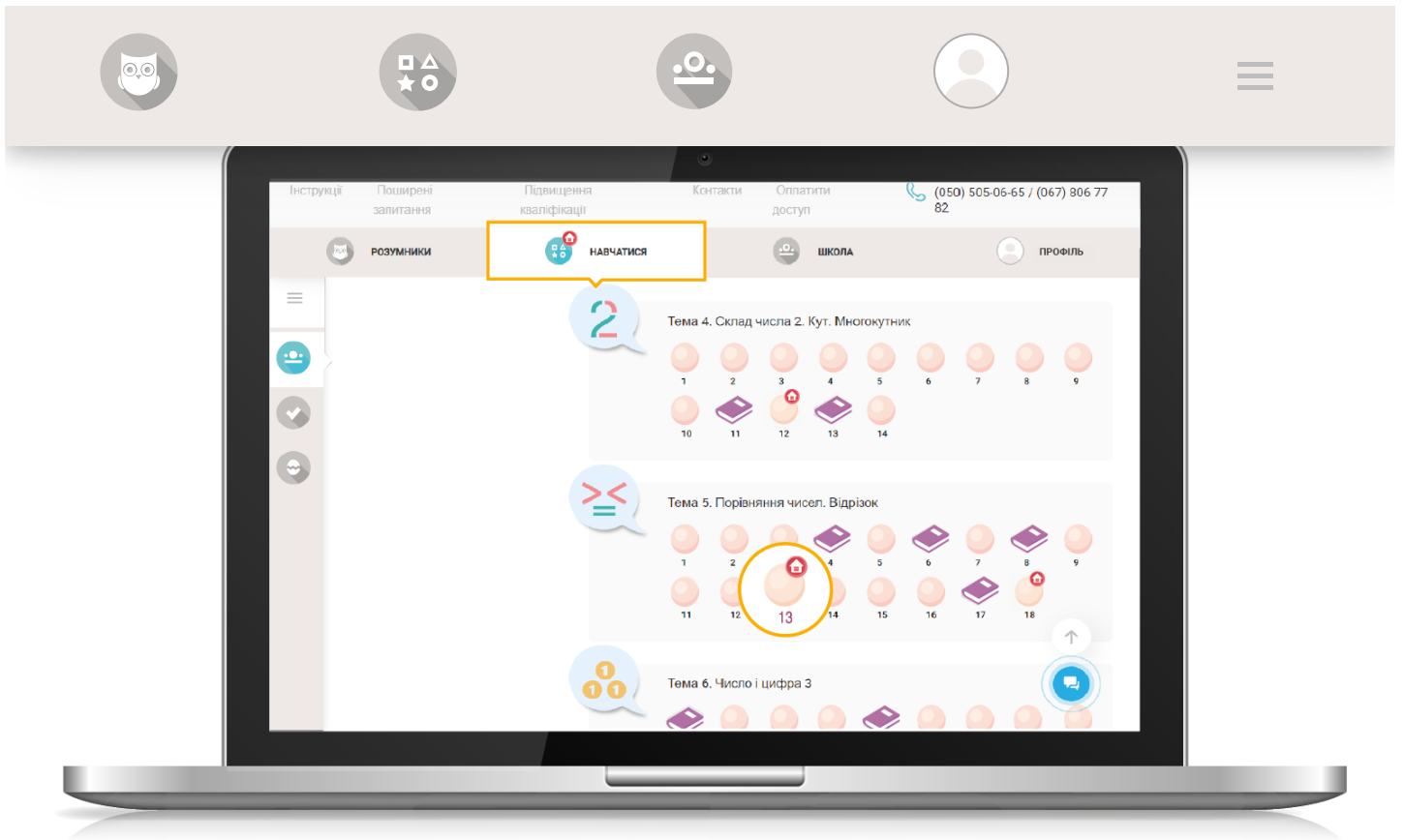
У вікні тем також червоними будиночками будуть відмічені потрібні завдання.





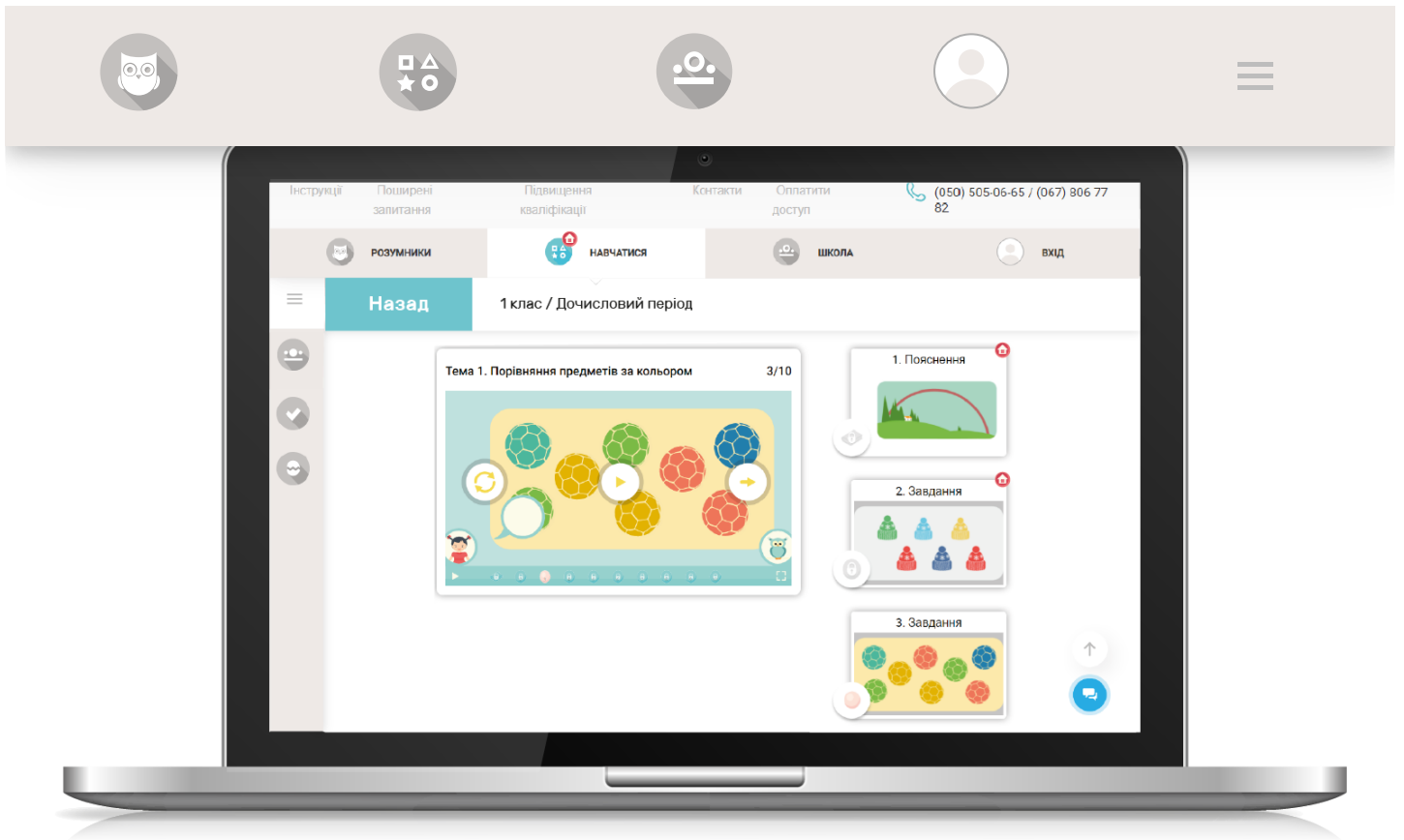
На сайті edugames.rozumniki.ua відповідна позначка з'явиться на вкладці «Навчатися», на завданнях в переліку тем.





Завдання також будуть відмічені на сторінці вибраних завдань.





Після виконання завдання будиночок стає зеленим. Якщо вчитель перевірів та прийняв результат, будиночок в програмі учня зникає.

[Повернутись до списку](#)

