



# Познакомимся с онлайн-инструментом Umaigra

Инструкцию разработали:

Дьяченко Анастасия Юрьевна, Данченко Яна Сергеевна,  
методисты Центра дистанционного обучения и  
информационных технологий СКИРО ПК и ПРО

www.umapalata.com/ui\_ru/home.asp

Uma-igra

ГЛАВНАЯ ИГРЫ О ПРОЕКТЕ КОНТАКТЫ

ВХОД

The diagram illustrates the Umaigra system architecture. It is divided into three main functional areas: **EDITOR**, **ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ** (User), and **SCHOOL**.  
 - The **EDITOR** area (top left) includes 'РЕДАКТИРОВАНИЕ ПРОТОТИП' (Editing Prototypes) and 'СОДЕРЖАНИЕ' (Content), which leads to 'ИГРЫ' (Games).  
 - The **ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ** area (top right) includes 'ПЛЕЙЛИСТ' (Playlist) and 'ЛИНК' (Link).  
 - The **SCHOOL** area (bottom) includes 'ОБУЧЕНИЕ' (Learning) with sub-elements 'ЗАДАНИЯ' (Tasks), 'МОНИТОРИНГ' (Monitoring), and 'ПОПЫТКИ' (Attempts).  
 - On the left, roles 'АВТОР' (Author), 'РОДИТЕЛЬ' (Parent), and 'УЧИТЕЛЯ' (Teacher) are associated with the Editor and School components.  
 - On the right, roles 'УЧЕНИК' (Student) and 'КЛАСС' (Class) are associated with the School component.  
 - A central vertical bar labeled 'ПЛЕЕР' (Player) connects the User and School areas.

**Umaigra (UI)** представляет собой интернет-проект дистанционного обучения, основанный на многолетнем опыте Umapalata.com в разработке учебных программ для школ, предлагает новую онлайн-систему для создания, публикации и выполнения дидактических игр для детей. UI может быть легко интегрирован в основной учебный процесс в качестве дополнительного обучающего инструмента - игрового, и в то же время эффективного, который можно использовать как в школе так и дома, как индивидуально так и для группы учеников. UI предлагает широкие возможности в создании и использовании игр на различных языках, в различных предметных областях, для разных возрастных категорий. Он имеет простой и интуитивно понятный интерфейс. Позволяет публикацию и свободный обмен играми между преподавателями и учениками.

[СОЗДАТЬ ИГРУ](#)

Попробуйте несколько примеров игр, созданных на Umaigra:

# Umaigra (UI) – онлайн-инструмент для создания, публикации и выполнения интерактивных дидактических игр для обучающихся.

Онлайн-сервис **Umaigra** может быть легко интегрирован в основной учебный процесс в качестве дополнительного обучающего инструмента - игрового, и в то же время эффективного, который можно использовать как в школе так и дома, как индивидуально так и для группы учеников.

**UI** предлагает широкие возможности в создании и использовании игр на различных языках, в различных предметных областях, для разных возрастных категорий.

## Дидактические преимущества электронной игры в образовательном процессе

- помогает учителю мотивировать детей и привлекать их к учебе;
- развивает различные умственные навыки, пространственное воображение и реакцию;
- позволяет детям учиться в интерактивной среде, в которой они могут тренироваться, совершать ошибки и исправлять их;
- может содержать практические примеры понятий и правил;
- позволяет учителю организовать индивидуальную работу учащихся, делать для них контрольные тесты и т.д..

## Характеристики, которыми должна обладать электронная игра для ее эффективного использования

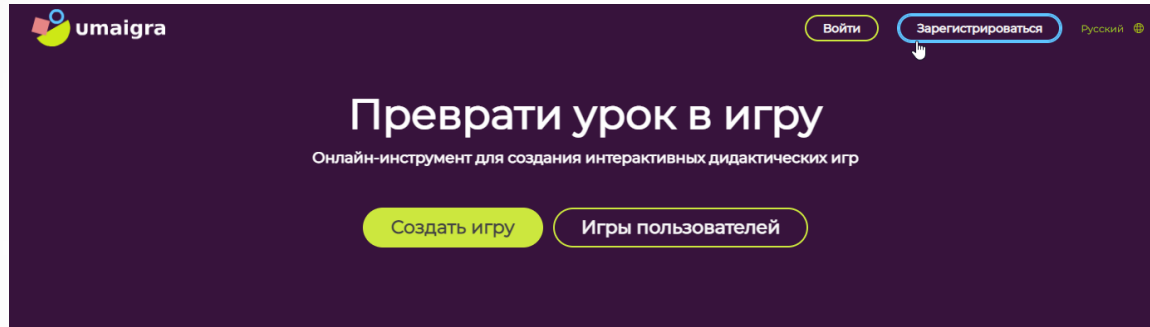
- интерфейс понятен и прост в использовании, имеет привлекательную графику;
- занимательный игровой сценарий, ориентированной на четко определенные образовательные цели;
- возможность адаптировать игру (скорость, время и т.д.) к индивидуальным потребностям детей;
- возможность персонализировать дидактическое содержание для различных предметных областей, возрастного диапазона и языка учащихся;
- возможность отслеживания, оценки и анализа результатов учащихся;
- возможность публикации и обмена игрой с сообществом преподавателей и учеников, и т.д..

# Начало работы в Umaigra

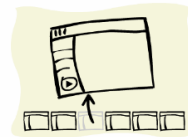
ИНСТРУКЦИЯ

# 1. Регистрация

Пройдите регистрацию на сайте «Umaigra» по ссылке  
<https://www.umaigra.com>

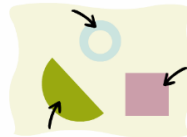


Раз-два и готово



Выбери подходящий шаблон

+



Добавь свое содержание

→




Опубликуй и поделись в интернете

Заполните все обязательные поля, либо войдите с использованием  
аккаунта Google

**Регистрация в Umaigra**


используя

 Аккаунт Google

или свои эл.почту и пароль

Я принимаю [Условия использования сайта](#) и [Положение о защите персональных данных](#)

подтверждая, что

Я не робот  reCAPTCHA

Конфиденциальность · Условия использования


**Зарегистрироваться**



Используйте в дальнейшем свои регистрационные данные для входа на онлайн-инструмент

### Логин в Umaigra


используя

 Аккаунт Google

или свои эл.почту и пароль

Вы пользователь предыдущей версии Umaigra?

подтверждая, что

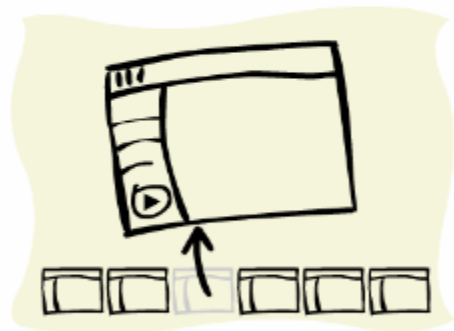
Я не робот   
reCAPTCHA  
Конфиденциальность · Условия использования

Войти

Вы забыли пароль?  
Регистрация в Umaigra  
Отменить

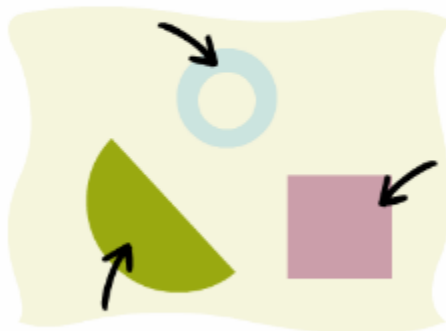
# Ознакомьтесь с меню онлайн-инструмента и правилами создания интерактивных дидактических игр

## Раз-два и готово



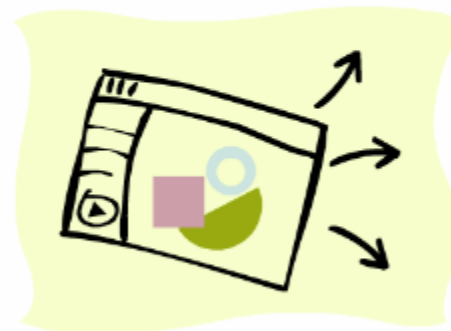
Выбери подходящий шаблон

+



Добавь свое содержание

→



Опубликуй и поделись в интернете

# Ознакомьтесь с шаблонами для создания игр

## Шаблоны для создания игр

Футбол+



Ворихка Кот



Заколдованный Замок



Авиа перелет



Сядь на Поезд



Остров Банан



Планета Умаус



Сокровище Фараона





## Сокровище Фараона

- ✓ Нахождение слов и Попарное соответствие
- ✓ Нахождение слов и Распределение по множествам.
- ✓ Поиск слов по буквам



 Пример

 Выбрать

**Описание:** Играющий должен добраться до сокровища спрятанного внутри пирамиды. Путь к кладу преграждают двери (уровни) с Магическими Щитами, на которых написан код. Чтобы его расшифровать и убрать преграду нужно найти спрятанные между букв слова и поместить их в заданное место.

Шаблон позволяет создавать три типа упражнений:

**Поиск слов по буквам**

**Распределение элементов по заданным множествам**

Ученик перетаскивает найденное слово в ту часть экрана которое соответствует данному множеству.

**Попарное соответствие между элементами.**

На экран поочередно выводятся слова или выражения, для которых нужно отыскать спрятанную среди букв пару. Когда найденное слово соответствует заданному, кликнуть по кнопке "Взять", в противном случае его можно оставить до тех пор, пока появиться подходящая пара, кликнув на кнопку "После".

После выполнения всех заданий появляется кнопка "Открой". Если число правильных ответов больше или равно числу ошибок - дверь открывается и ученик переходит на другой уровень или заканчивает игру.

В игре предусмотрена возможность персонализации заполнения Магического Щита с помощью различных алфавитов и математических символов с различной степенью плотности.

**Возраст:** 8 - 12 лет

**Настройки:** Автор может ограничивать время игры




## Сядь на Поезд

- ✓ Правда или ложь
- ✓ Выбор одного ответа



 Пример

 Выбрать

**Описание:** Играющий должен сесть на поезд и, отвечая правильно на вопросы, постараться уехать на нём как можно дальше.

При неправильном ответе ученик сходит с поезда и должен пересечь на следующий.  
Как вариант, ученики могут выбирать тип поездов.

Шаблон может быть использован для создания игры в основе которой лежат упражнения:  
**Да/Нет, Выбор одного ответа**

**Возраст:** 7 - 10 лет


**Настройки:** Автор может ограничивать время игры



## Воришка Кот

- ✓ Правда или ложь
- ✓ Краткий ответ
- ✓ Выбор одного ответа



 Пример

 Выбрать

**Описание:** Игра-погоня. Проказник-кот стащил на кухне сосиску. Отвечая на вопросы игрок помогает коту убежать от разъяренного повара. Максимальное число уровней - три.  
Как вариант, студенты могут выбрать город, где происходит действие игры.

Шаблон может быть использован для создания игр включающей следующие видов упражнений:

Правда или ложь, Выбор ответа, Краткий ответ.

**Возраст:** 7 - 9 лет

**Настройки:** Автор может задавать скорость игры



## Футбол+

- ✓ Правда или ложь
- ✓ Выбор одного ответа




**Описание:** Игра футбол. Чтобы забить гол нужно кликнуть по бутсе с правильным ответом.  
Каждая ошибка - гол в свои ворота.

Шаблон может быть использован для создания игры в основе которой лежат упражнения:  
**Да/Нет, Выбор одного ответа**

**Возраст:** 8 - 11 лет

**Настройки:** Автор может ограничивать время игры

 Пример

 **Выбрать**



## Заколдованный Замок

- ✓ Удалить слова и построить фразу
- ✓ Отобрать правильные элементы
- ✓ Составление фразы или последовательности

...

**Описание:** Необходимо расколдовать замок, решая головоломки старой ведьмы.

На базе шаблона можно создать три вида дидактических игр:

**Распределение между двумя множествами.**

Перетаскивая блоки ученик должен разделить слова на два множества.

**Составление фразы или последовательности.**


Ученик должен расположить элементы в таком порядке, чтобы они составили фразу или последовательность.

**Комбинированное задание: Распределение элементов между двумя множествами + Составление фразы или последовательности.**

Сначала нужно убрать все блоки которые соответствуют заданному множеству. Затем, из оставшихся блоков, сложить фразу или последовательность.

**Возраст:** 7 - 12 лет

**Настройки:** Автор может ограничивать время игры

 Пример

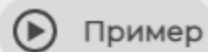
 Выбрать





## Авиа перелет

- ✓ Правда или ложь
- ✓ Выбор одного ответа



**Описание:** Игра воссоздает все этапы путешествия на самолете: покупку билета, регистрацию, таможенный контроль, полёт, прибытие. Чтобы перейти от одного этапа игры к другому нужно сделать как минимум 50% правильных ответов.

На этапе "Билет" ученик приобретает билет, отвечая на вопросы кассира. На этапе "Регистрация" ученик регистрирует багаж, выбирая правильные сумки из привезенных на тележке. На этапе "Прохождение контроля" ученик проходит контроль, перетаскивая в корзину все объекты с неправильными ответами. На этапе "Полет" ученик пытается маневрировать самолетом, чтобы пролететь через облако с правильным ответом. Каждый правильный ответ слегка увеличивает скорость самолета. На этапе "Прибытие" ученик забирает свой багаж перетаскивания правильные сумки с конвейерной ленты на тележку.

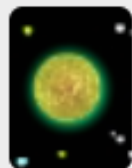
Как вариант, ученики могут выбирать цель путешествия.

Шаблон может быть использован для создания игры в основе которой лежат упражнения:

**Да/Нет, Выбор одного ответа**

**Возраст:** 7 - 12 лет


**Настройки:** Автор может ограничивать время игры



## Планета Умаус

✓ Попарное соответствие



 Пример

 **Выбрать**

**Описание:** На космическую станцию, напала эскадра злых инопланетян. Чтобы отбить атаку, игроку необходимо расставить свои заряды в таком порядке, чтобы написанные на них выражения, соответствовали выражениям на противоположных кораблях противника и выстрелить, нажав на кнопку «ПУСК».

Если игрок не успеет сделать выстрел, игра заканчивается.

В основе игры лежит **Установление попарного** между элементами  
упражнение на **соответствия** двух множеств.

**Возраст:** 9 - 14 лет

**Настройки:** Автор может задавать скорость игры



## Остров Банан

✓ Составление заданного результата



Пример

Выбрать

**Описание:** Чтобы помочь Мартышке добраться до острова, где растут бананы, ученик должен проложить маршрут кликая по черепахам с правильными ответами. Каждый раз, когда обезьянка прыгает на очередную черепаху, та начинает двигаться в обратном направлении, пытаясь вернуть обезьянку на исходную позицию. Если ей это удастся, игра заканчивается. Автор может задавать скорость игры (т.е. движение черепах в обратном направлении).

В основе игры лежит упражнение  
**Составление заданного результата.**

Количество альтернативных элементов (черепашек) на каждом шаге от 2 до 4.

Число шагов на одном уровне от 2 до 4.

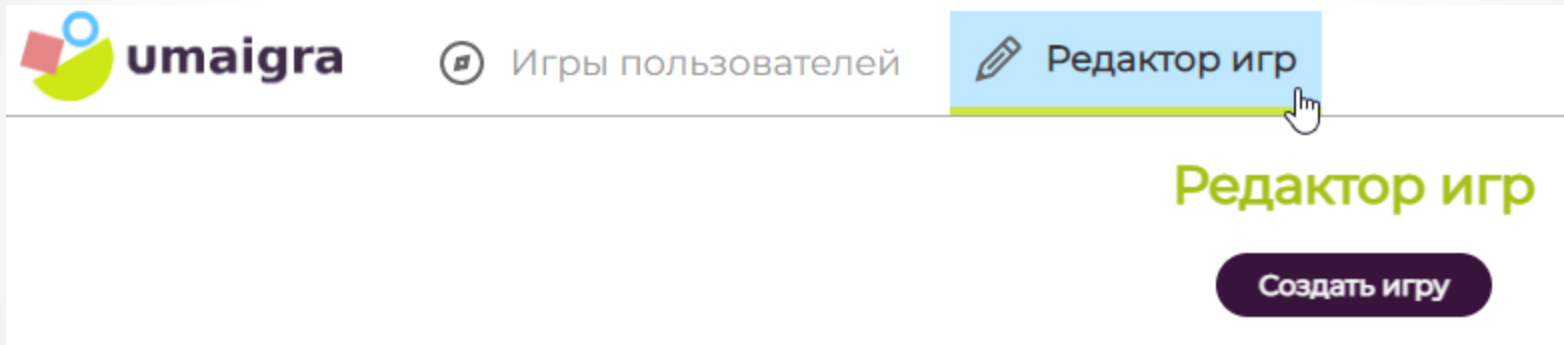
Максимальное число уровней - 10.

Шаблон также подходит для создания игр включающих другие виды упражнений, такие как Выбор одного ответа, Установление последовательности, Установление соответствия.


**Возраст:** 8 - 11 лет


**Настройки:** Автор может задавать скорость игры


# Приступите к созданию игры



The image shows a navigation bar for the website 'umaigra'. On the left is the logo, which consists of three overlapping circles in red, blue, and green, followed by the text 'umaigra'. To the right of the logo is a link with a square icon and the text 'Игры пользователей'. Further right is a blue button with a pencil icon and the text 'Редактор игр', which is highlighted with a green underline and a mouse cursor. Below the navigation bar, on the right side, is a large green text label 'Редактор игр' and a dark purple rounded rectangular button with the white text 'Создать игру'.

 **umaigra**

 Игры пользователей

 Редактор игр

**Редактор игр**

Создать игру

# Выберите шаблон для создания игры

Создать игру: 1 / 2 Отменить

Выбрать шаблон



## Сокровище Фараона

- ✓ Нахождение слов и Полярное соответствие
- ✓ Нахождение слов и Распределение по множествам
- ✓ Поиск слов по буквам

...

▶ Пример

✓ Выбрать



## Сядь на Поезд

- ✓ Правда или ложь
- ✓ Выбор одного ответа

...

▶ Пример

✓ Выбрать



## Воришка Кот

- ✓ Правда или ложь
- ✓ Краткий ответ
- ✓ Выбор одного ответа

...

▶ Пример

✓ Выбрать



## Футбол+

- ✓ Правда или ложь
- ✓ Выбор одного ответа

...

▶ Пример

✓ Выбрать



## Заколдованный Замок

- ✓ Удалить слова и построить фразу
- ✓ Собрать правильные элементы
- ✓ Составление фразы или последовательности

...

▶ Пример

✓ Выбрать



## Авиа перелет

- ✓ Правда или ложь
- ✓ Выбор одного ответа

...

▶ Пример

✓ Выбрать



## Планета Умаус

- ✓ Полярное соответствие

...

▶ Пример

✓ Выбрать



## Остров Банан

- ✓ Составление заданного результата

...

▶ Пример

✓ Выбрать

# Заполните поля общей информации, и нажмите

## «создать игру»

Создать игру: 2 / 2

Отменить

Ввести общую информацию



Сядь на Поезд

Название игры (минимум 6 букв)

Сложение и вычитание, 5 класс

Дисциплина (max. 3) **Математика**

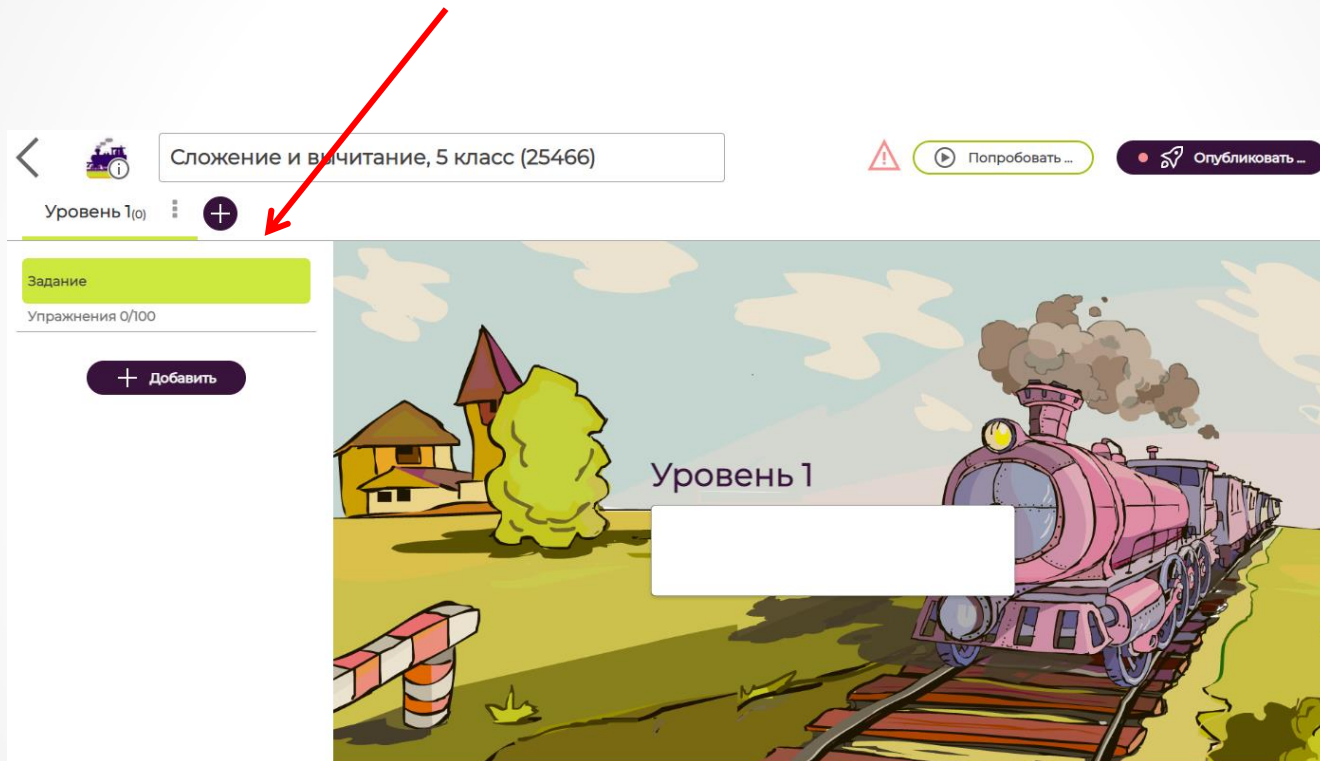


- Математика >
- Информатика >
- Астрономия >
- Биология >
- Химия >
- Физика >
- Естествознание
- Труд, Технология
- Иные

< Назад

✓ Создать игру

В левой части экрана используйте кнопки + для добавления новых уровней и заданий



# Типы заданий



# Правда или ложь

Упражнение 1 Правда или ложь

Вес

1



Ученик должен определить, верно или ложно утверждение в вопросе.

Вопрос / Задание

Максимальная длина текста 125 букв

Участник регистрируется в разделе "Главное меню" на сайте "Дистанционное обучение детей-инвалидов в Ставропольском крае"

Правда



Ложь



# Выбор одного ответа

Упражнение 1 Выбор одного ответа

Вес 1



Ученик должен выбрать один правильный ответ из нескольких предложенных вариантов.

Вопрос / Задание

Максимальная длина текста 125 букв

Установочная видеоконференция состоится....

Ответы 3/4

Максимальная длина текста 75 букв



20.01.2022 г. 15:00



21.01.2022 г. 15:00



22.01.2022 г. 15:00



Добавить

Минимальное число 2, максимальное число 4

# Нахождение слов и Распределение по множествам

**Упражнение** Нахождение слов и Распределение по множествам. Вес 1

1

Ученик должен отыскивать слова или формулы и распределять их между заданными множествами.

Вопрос / Задание Максимальная длина текста 100 букв

устройства ввода и вывода информации

Тип символов **Кириллица** Плотность символов, % 80

Множества 2/4 Максимальная длина текста 19 букв

устройства ввода 🗑


устройства вывода 🗑

+ **Добавить** Минимальное число 2, максимальное число 4

Элементы множества 6/12 Максимальная длина текста 12 букв

сканер	→	устройства ввода <span>▼</span> <span>🗑</span>
монитор	→	устройства вывод <span>▼</span> <span>🗑</span>



# Нахождение слов и Попарное соответствие

**Упражнение** Нахождение слов и Попарное соответствие Вес 1 




2 Ученик должен найти спрятанное между букв слово или формулу и подобрать ему соответствие.


Вопрос / Задание Максимальная длина текста 100 букв

Найди слова и их пары

Тип символов **Кириллица**  Плотность символов, % **80** 

Соответствующие пары Максимальная длина текста 12 букв

математика	=	сложение	
русский язык	=	слово	
история	=	сражение	

 **Добавить** Минимальное число 3, максимальное число 6

# Удалить слова и построить фразу

## Упражнение 1

Удалить слова и построить фразу

Вес 1 

Комбинированное упражнение в два шага. На первом шаге необходимо удалить все слова, соответствующие заданному параметру. На втором - из оставшихся слов нужно построить фразу.

### Шаг 1

Задание для ученика

Перенеси в подземелье блоки...

числа, которые делятся на 2

Список слов для удаления

Максимальная длина текста 23 букв

256 

32 

112 

10 

+ Добавить

Максимум 8 слов

### Шаг 2

Задание для ученика

Максимальная длина текста 191 букв

Размести блоки в таком порядке, чтобы ...

числа были в порядке возрастания

Фраза или последовательность, которую нужно составить Минимум слов - 2 и максимум слов - 8

15 29 57 143

Слова или элементы последовательности

15

29

57

143

# Составление заданного результата

## Упражнение 1

Составление заданного результата

Вес 1 

На каждом шаге студент должен выбрать по одному из предложенного набора элементов, так, чтобы в итоге получился требуемый результат.

Вопрос / Задание

Максимальная длина текста 80 букв

Выбери название планет

Тип ответа

Последовательность элементов 

Число элементов



Конечный результат

Плутон Венера

Предложенные наборы элементов 3/4

Максимальная длина элемента 14 букв



Плутон

Венера



Мория

Сигмарис



Аверн

Келанис



Добавить

Минимальное число 2, максимальное число 4

# Создайте необходимое количество упражнений и уровней

КРАЕВОЙ КОНКУРС «ИГРАЕМ НА УРОКАХ»

Попробовать ...

Опубликовать ...

Уровень 1(1) | Уровень 2(1) | Уровень 3(1) | +

**Задание**  
РЕГИСТРАЦИЯ ДЛЯ УЧАСТИЯ В КОНКУРСЕ

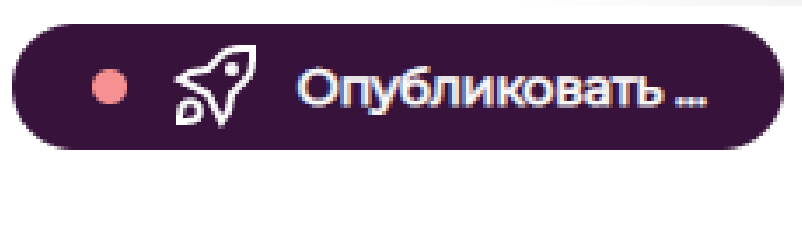
Упражнения 1/100

Упражнение 1  
Правда или ложь / Вес 1  
Участник регистрируется В...

+ Добавить

Уровень 1  
РЕГИСТРАЦИЯ ДЛЯ УЧАСТИЯ В КОНКУРСЕ

После выполнения всех шагов нажмите кнопку “Попробовать”





Персонализируйте описание игры, настройте параметры проигрывания и нажмите кнопку «Играть»



## КРАЕВОЙ КОНКУРС «ИГРАЕМ НА УРОКАХ»



Попробовать ...



Опубликовать ...

Персонализировать описание игры: ↗

Выбери поезд на котором ты хочешь путешествовать, и, отвечая правильно на вопросы, постараться уехать на нём как можно дальше.

Настроить параметры проигрывания:

Доля (%) используемых упражнений  
100%

Случайный показ Да

Ограничение по времени Да

Максимально допустимое время 2 минут

Остановить игру по истечению времени Да

Играть

Отложить на потом

# Скопируйте ссылку на игру

(данная ссылка направляется другим пользователям для прохождения игры)

The screenshot shows a web browser window with the URL <https://www.umapalata.com/zexpo/game.html?LANG=RU&idGames=25446&mygames=s&tk=f9db5754009>. The browser's address bar includes buttons for "Копировать" (Copy) and "Поделиться" (Share). A sidebar menu is open, displaying various application icons: Iclass, \*Ставроп..., Вики ЦДО, Stavcdo, Staviropk, Яндекс, Dodi, Крк, and Почта. Below the menu is a button that says "Добавить этот сайт в табло" (Add this site to the dashboard). The main content area features a colorful illustration of a pink steam train on tracks. A yellow callout box contains the text: "путешествовать, и, отвечая правильно на вопросы, постараться уехать на нём как можно дальше. При неправильном ответе придется сделать остановку и подождать когда подойдет следующий." A red callout box at the bottom left of the train illustration displays a reward icon (a gift box) and the number "100", with the text: "Можно получить максимально 100 очков плюс бонус в случае победы! Необходимо пройти уровней: 3. Нужно решить упражнений: 3". A "СТАРТ" (START) button is visible on the left side of the game interface.

# Опубликуйте игру (не обязательно)



КРАЕВОЙ КОНКУРС «ИГРАЕМ НА УРОКАХ»

▶ Попробовать ...

🚀 Опубликовать ...

## Опубликовать Занести данные об игре

Дидактическое содержание

Опубликуйте игру (не обязательно)

Возраст **7 - 10 лет**

6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

Язык обучения

русский

Язык обучения - ЯЗЫК НА КОТОРОМ ВЕДЁТСЯ ПРЕПОДАВАНИЕ В ШКОЛЕ. Не путать с дисциплиной!  
Например, язык обучения - "русский", предметы: "русский язык" L(LM), "английский язык" LS; математика и т.д.

Дисциплина (max. 3) **Математика**

- Математика >
- Информатика >
- Астрономия >
- Биология >
- Химия >
- Физика >
- Естествознание
- Труд, Технология
- Искусство

Количество упражнений составляет **30%** от требуемого минимума

Закрыть

Готово

# Удачи!

