**Слайд 1.** Процесс создания игры происходит поэтапно. Продемонстрируем.

**Слайд 2.** На примере урока физики создадим игру на данной платформе. Установим параметры: название и тип игры.

**Слайд 3.** Переходим на игровую доску. При разработке игры у нас есть несколько рабочих панелей. Игра создаётся поэтапно, то есть название, целевая аудитория, соавторы, игровая доска. Основной этап разработки происходит на игровой доске.

Игра может состоять из нескольких частей. Это зависит от поставленных целей урока. Выбран режим «Король горы». На каждую станцию придумываем вопрос или задание. Выполняя задания, учащиеся поймут, что речь идёт о силе тяжести.

**Слайд 4**. Добавляем новую главу.

Глава «Проведение исследования». Этот раздел можно использовать при разработке лабораторной работы, где дети, выполняя шаг будут передвигаться к конечной цели. Не забудьте дать название главе, так как без названия она не создастся. После загрузки игровой доски можно приступать к созданию контента. Указываем количество узлов и продолжаем. Далее записываем нужные вопросы или тестовые задания. После сохраняем и закрываем. Таким образом можно создавать несколько различных глав в игре. Они будут видны разработчику только при режиме предварительного просмотра.

**Слайд 5.** После того, как закончили создавать игру, нажимаете клавишу ОПУБЛИКОВАТЬ НАСТРОЙКИ. В разделе ПОДЕЛИТЬСЯ И ОПУБЛИКОВАТЬ. Все изменения игры сохраняются автоматически. Игра опубликована и находится в свободном доступе. Теперь можно просмотреть в режиме предварительного просмотра. Для просмотра нужно подождать, так как идёт загрузка интерфейса программы. После нажатия кнопки START вы приступаете к прохождению первого этапа игры. Чтобы переключиться на просмотр следующих частей нажимаем ВЫПЛЫВАЮЩИЙ СПИСОК в нижней части предварительного просмотра. Чтобы выйти из предварительного просмотра нажимаем ЗАКРЫТЬ.

**Слайд 6.** Чтобы организовать игру для прохождения детям нужно перейти в раздел МОИ ИГРОВЫЕ КОДЫ.

Можно дать детям ссылку для прохождения игры или код урока.