

# ИНСТРУКЦИЯ ПО РАБОТЕ С СЕРВИСОМ «TINY TAP»

# О СЕРВИСЕ

**#новые приложения**

## **TinyTap**

**Сервис создания микроигр для  
дошкольников и младших  
школьников**



- TinyTap — это сервис, в котором каждый педагог и родитель может создать образовательную мини-игру для своих детей. Но в нём очень много готовых качественных игр.
- Это довольно простые задания на сопоставление объектов друг с другом по форме, склеивание разрезанных рисунков, соединение элементов, которые развивают базовые навыки дошкольников.
- У каждой карточки в играх прописан возраст, на который они рассчитаны.

# О СЕРВИСЕ

Для перехода на сервис введите в адресной строке [www.tinytap.it](http://www.tinytap.it)

The screenshot shows the TinyTap website interface. At the top left is the TinyTap logo and a 'Create +' button. A search bar contains the text 'What would you like to learn?'. To the right is a 'Connect' button with a question mark. Below the search bar is a navigation menu with 'All Categories' (dropdown), 'General', 'Social Studies', 'Stories', 'Foreign Languages', 'Math', 'Just For Fun', 'Science & N...', and 'Ages: 3-4'. The language dropdown is currently set to 'EN'. A red box highlights the language dropdown, with a callout bubble pointing to it that says 'Не забудьте выбрать подходящий язык' (Don't forget to choose the appropriate language). Below the navigation menu is a purple banner with the text 'Please choose your child's age:' and five buttons: 'Preschool 3-4', 'Kindergarten 4-5', 'Kindergarten 5-6', 'School 6-7', and 'More Ages' (dropdown). Below the banner is a section titled 'Editors' Picks' with a 'See all' link. The 'Editors' Picks' section displays four book covers: 'What comes out of An Egg?', 'Fun at the Supermarket', 'Savannah', and 'album cover'. A 'Try Premium' button is visible in the bottom right corner.

Не забудьте  
выбрать  
ПОДХОДЯЩИЙ ЯЗЫК

# О СЕРВИСЕ

Выбор категории игр: на сервисе их огромное количество. Полный список можно увидеть нажав на «Все категории»

Выбор возрастной категории

The screenshot shows the TINY TAP website interface. At the top left is the logo and a 'Создать +' button. A navigation bar contains 'Все Категории' (highlighted with a red box), 'Общая Информация', 'Общественные Науки', 'Истории', 'Международные Языки', 'Математика', and 'Возраст: 3-4 RU' (also highlighted with a red box). A dropdown menu on the right lists age categories from '2-3 года' to 'все возрасты'. Below the navigation bar, a 'Picks' section titled 'Выбор Редакторов' displays four game cards. The first two cards are about a beach game 'Лето Лето на море' by Лият Биттон-ПАЗ. The third card is 'Коричневый Цвет' by Ира Гавриели. The fourth card is 'Полный - Пустой' by Ира Гавриели. A 'Смотреть все' link is visible. At the bottom, there is a 'Try Premium' button and a small red cube icon.

## Picks Выбор Редакторов

Примеры готовых игр:

Смотреть все



👑 Лето Лето на море  
Часть 2  
Лият Биттон-ПАЗ

2 274 пьесы



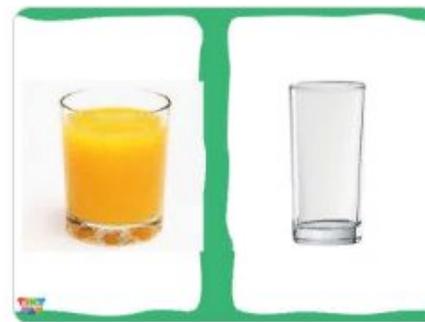
👑 Что Оля возьмет с собой на море?  
Лият Биттон-ПАЗ

2 004 пьесы



Коричневый Цвет  
Ира Гавриели

1 379 пьес



Полный - Пустой  
Ира Гавриели

2 018 пьес

- Возраст: 2-3 года
- Возраст: 3-4 года
- Возраст: 4-5 лет
- Возраст: 5-6 лет
- Возраст: 6-7 лет
- Возраст: 7-8 лет
- Возраст: 8-9 лет
- Возраст: 9-10 лет
- Возраст: 10-11 лет
- Возраст: 11-12 лет
- Возраст: 12-13 лет
- Возраст: 13-14 лет
- Возраст: 14+
- все возрасты

Try Premium



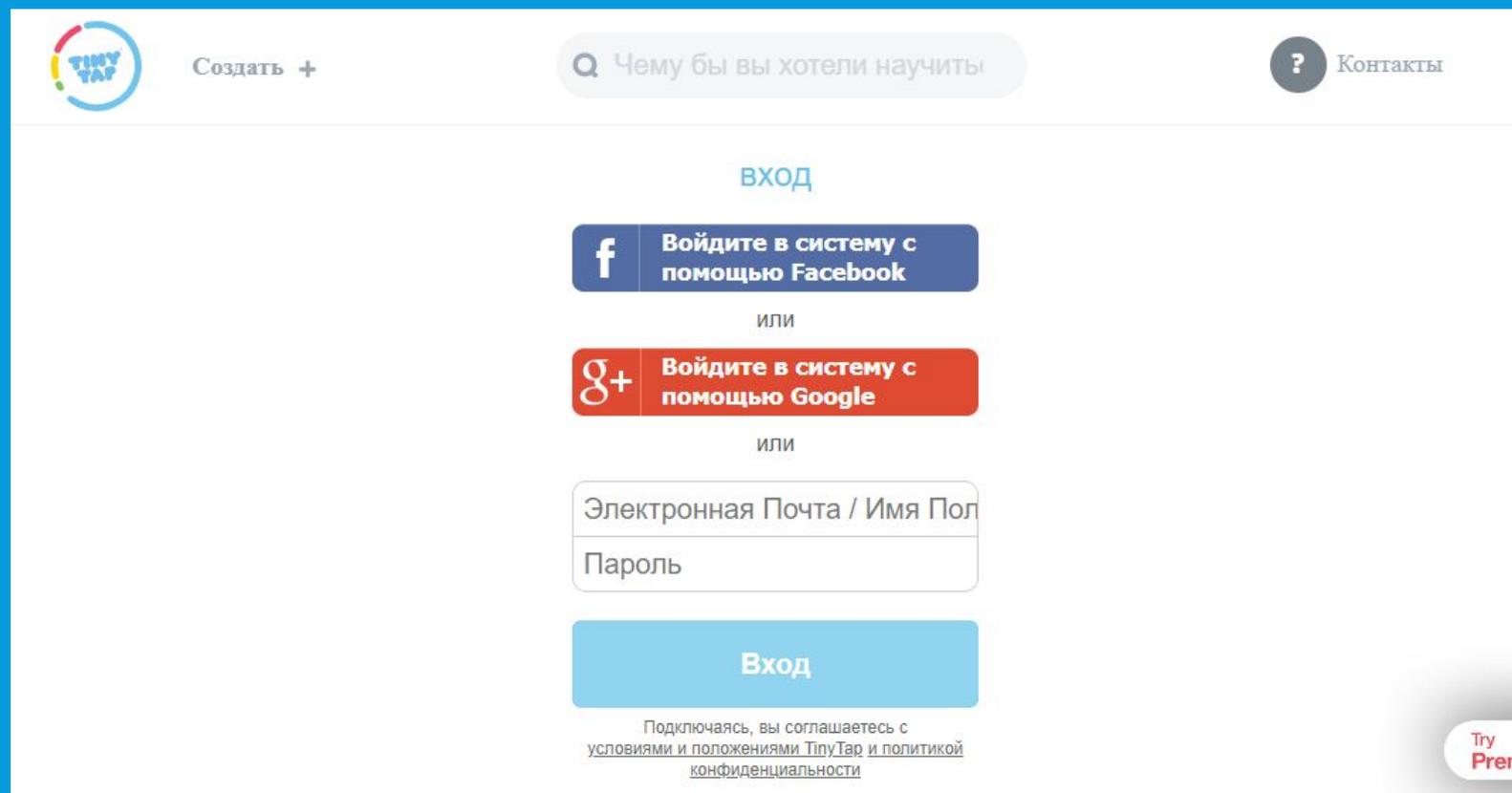
# СОЗДАНИЕ СОБСТВЕННОЙ ИГРЫ

Нажимаем кнопку «Создать»

The screenshot shows the TinyTap website interface. At the top left is the TinyTap logo. Next to it is a button labeled "Создать +" (Create +), which is highlighted with a red rectangular box. To the right of this button is a search bar containing the text "Чему бы вы хотели научиться" (What would you like to learn). Further right is a "Контакты" (Contacts) button with a question mark icon. Below the header is a navigation bar with a dropdown menu "Все Категории" (All Categories) and several category links: "Общая Информация" (General Information), "Общественные Науки" (Public Sciences), "Истории" (Stories), "Международные Языки" (International Languages), "Математика" (Mathematics), and "Возраст: 3-4 RU" (Age: 3-4 RU). The main content area is titled "Picks Выбор Редакторов" (Picks Editor's Choice) and "Смотреть все" (View all). It displays a grid of game cards. The first card is titled "Лето Лето на море Оля на море Часть 2" (Summer Summer at the sea Olya at the sea Part 2) by Лият Биттон-ПАЗ (Liat Bitton-Paz) with 2 274 pieces. The second card is titled "Что Оля возьмет с собой на море? Лият Биттон-ПАЗ 1 часть" (What Olya will take with her to the sea? Liat Bitton-Paz Part 1) with 2 004 pieces. The third card is titled "Коричневый Цвет" (Brown Color) by Ира Гавриели (Ira Gavrieli) with 1 379 pieces. The fourth card is titled "Полный - Пустой" (Full - Empty) by Ира Гавриели (Ira Gavrieli) with 2 018 pieces. At the bottom right, there is a "Try Premium" button and a small red cube icon.

# РЕГИСТРАЦИЯ/ АВТОРИЗАЦИЯ

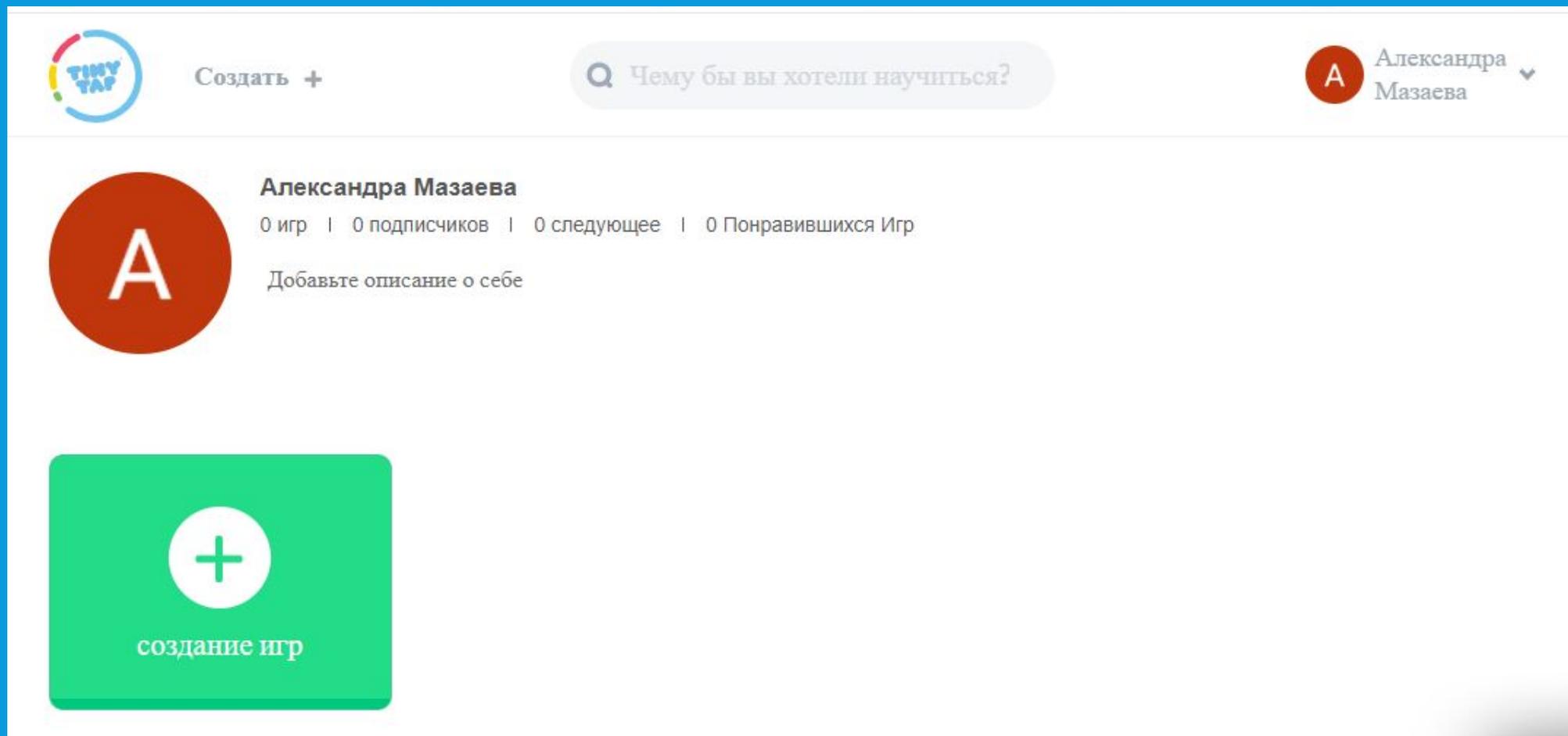
Сервис позволяет авторизоваться с помощью аккаунтов Facebook/Google или зарегистрироваться. Выбираем подходящий способ и нажимаем «Вход»



The screenshot shows the login interface of the TinuTar service. At the top left is the TinuTar logo and a 'Создать +' button. A search bar contains the text 'Чему бы вы хотели научиться'. On the top right is a 'Контакты' button with a question mark icon. The main heading is 'ВХОД'. Below it are two social login buttons: a blue one for Facebook and a red one for Google. Between these buttons is the word 'или'. Below the social buttons are two input fields: 'Электронная Почта / Имя Пользователя' and 'Пароль'. A large blue 'Вход' button is positioned below the input fields. At the bottom, there is a disclaimer: 'Подключаясь, вы соглашаетесь с условиями и положениями TinuTar и политикой конфиденциальности'. In the bottom right corner, there is a 'Try Premium' badge.

# АККАУНТ

Попадаем в личный кабинет:



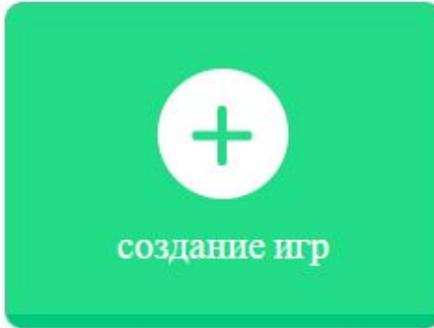
The screenshot shows the user profile interface for 'Александра Мазаева'. At the top left is the 'TinyTap' logo and a 'Создать +' button. A search bar contains the text 'Чему бы вы хотели научиться?'. The user's name 'Александра Мазаева' is displayed with a dropdown arrow. Below the name are statistics: '0 игр | 0 подписчиков | 0 следующее | 0 Понравившихся Игр'. A prompt 'Добавьте описание о себе' is visible. At the bottom is a large green button with a white plus sign and the text 'создание игр'.

 Создать +

🔍 Чему бы вы хотели научиться?

 Александра Мазаева ▾

 **Александра Мазаева**  
0 игр | 0 подписчиков | 0 следующее | 0 Понравившихся Игр  
Добавьте описание о себе

 создание игр

# ОКНО СОЗДАНИЯ НОВОЙ ИГРЫ

Назовите свою новую игру здесь

Поле для ввода названия игры

Список готовых стилей («Наборы для творчества»)

Поиск изображений в Интернете

Добавление изображения с компьютера

Вставка текста

Добавление интерактивных элементов

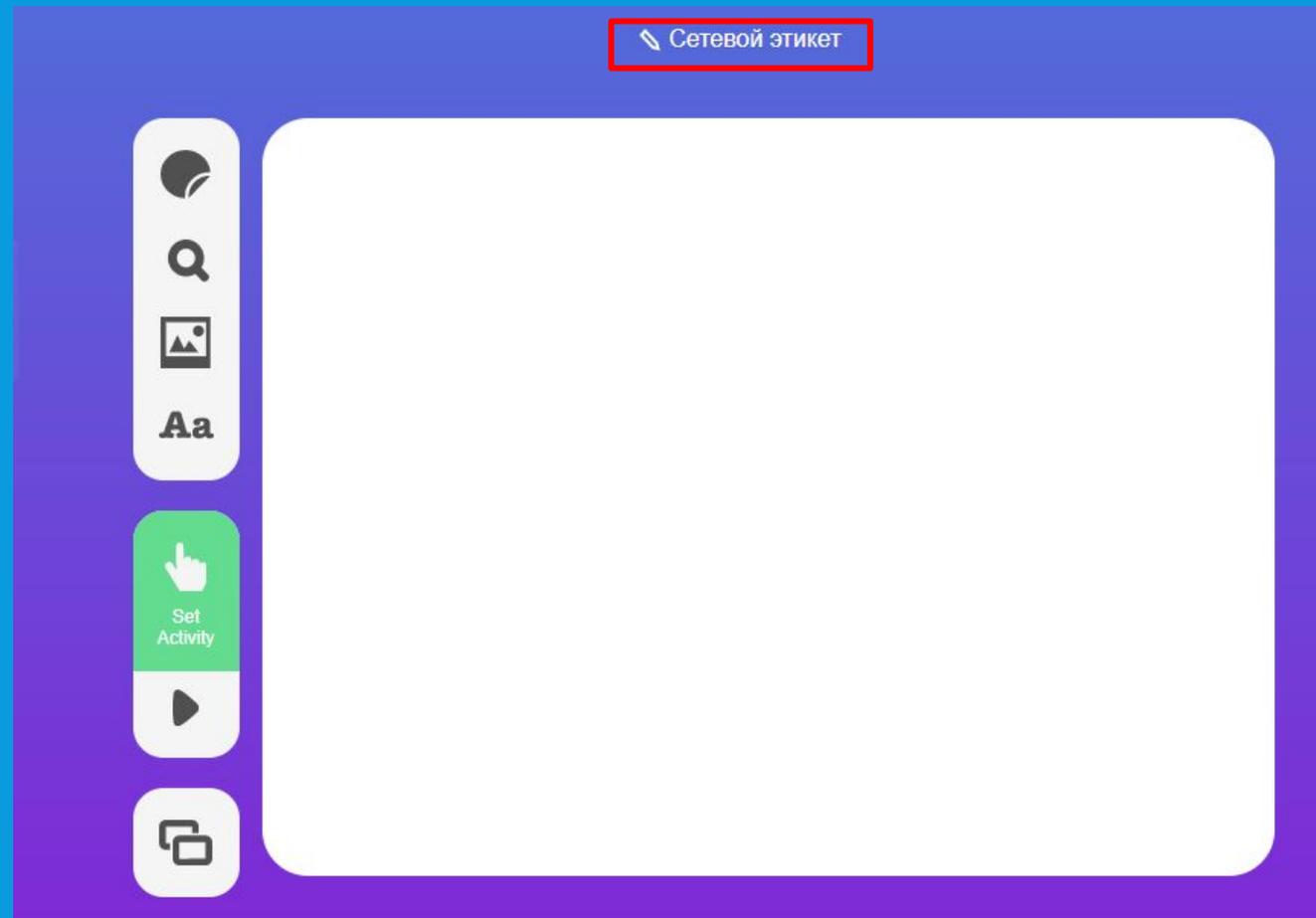
Слайды

Установите Активность

The image shows a software interface for creating a new game. On the left, there is a vertical toolbar with several icons. Orange arrows point from text boxes on the left to these icons. At the top right, a red-bordered box highlights a text input field. The main area on the right is a large white canvas.

# СОЗДАНИЕ ИГРЫ

Шаг 1. Вводим название игры в соответствующее поле



# СОЗДАНИЕ ИГРЫ ПО СЕТЕВОМУ ЭТИКЕТУ

## Шаг 2. Выбираем стиль

Сетевой этикет

Нажимаем на данную кнопку для открытия списка готовых стилей

Выбираем из списка понравившийся стиль

Creation Packs

MARSHMALLOW  
STYLE PACK

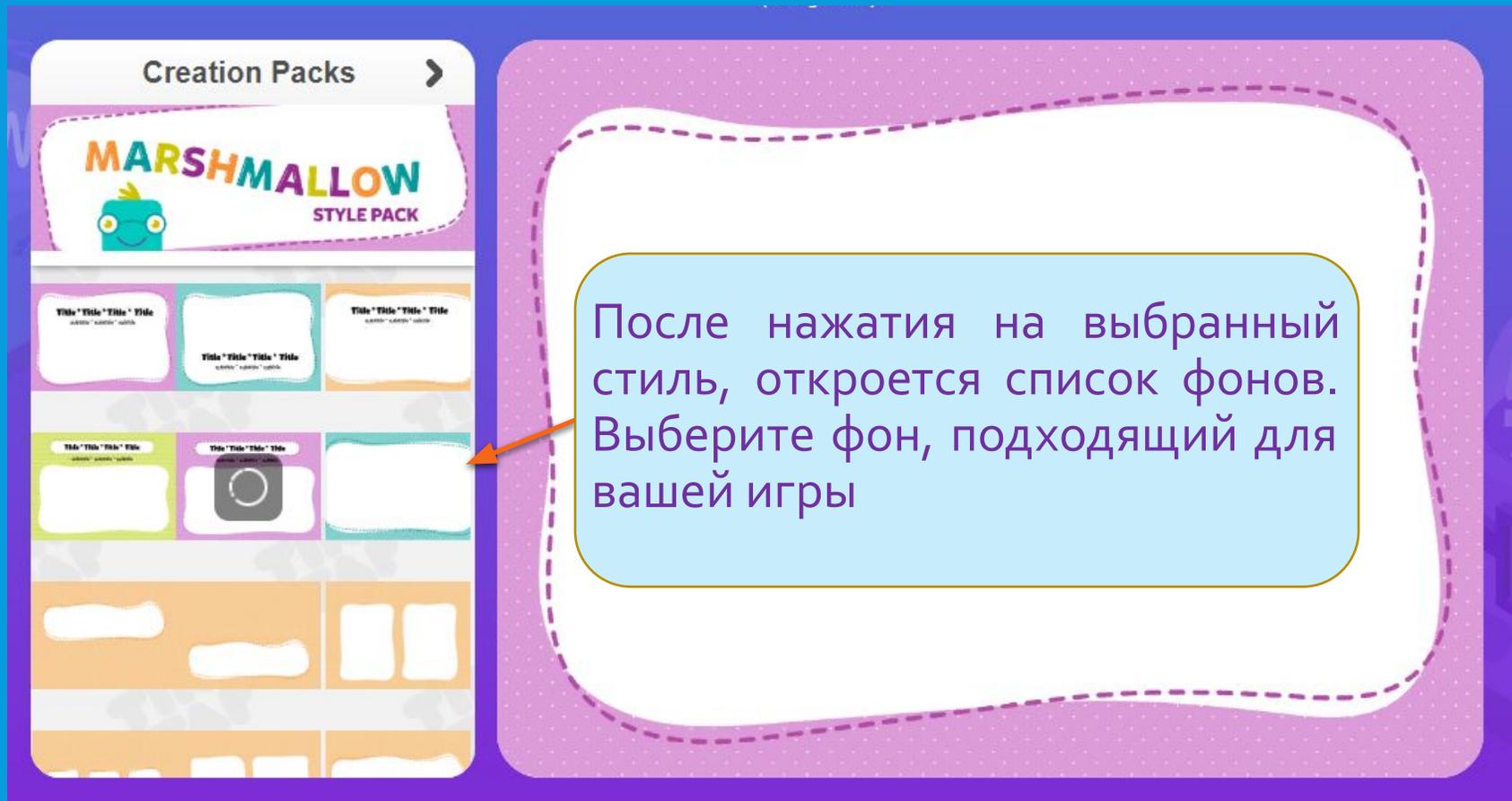
Color  
Shapes

3D  
shapes

I ♥  
ABC

# СОЗДАНИЕ ИГРЫ

Шаг 3. Выбираем фон



# СОЗДАНИЕ ИГРЫ

## Шаг 4. Добавляем объекты



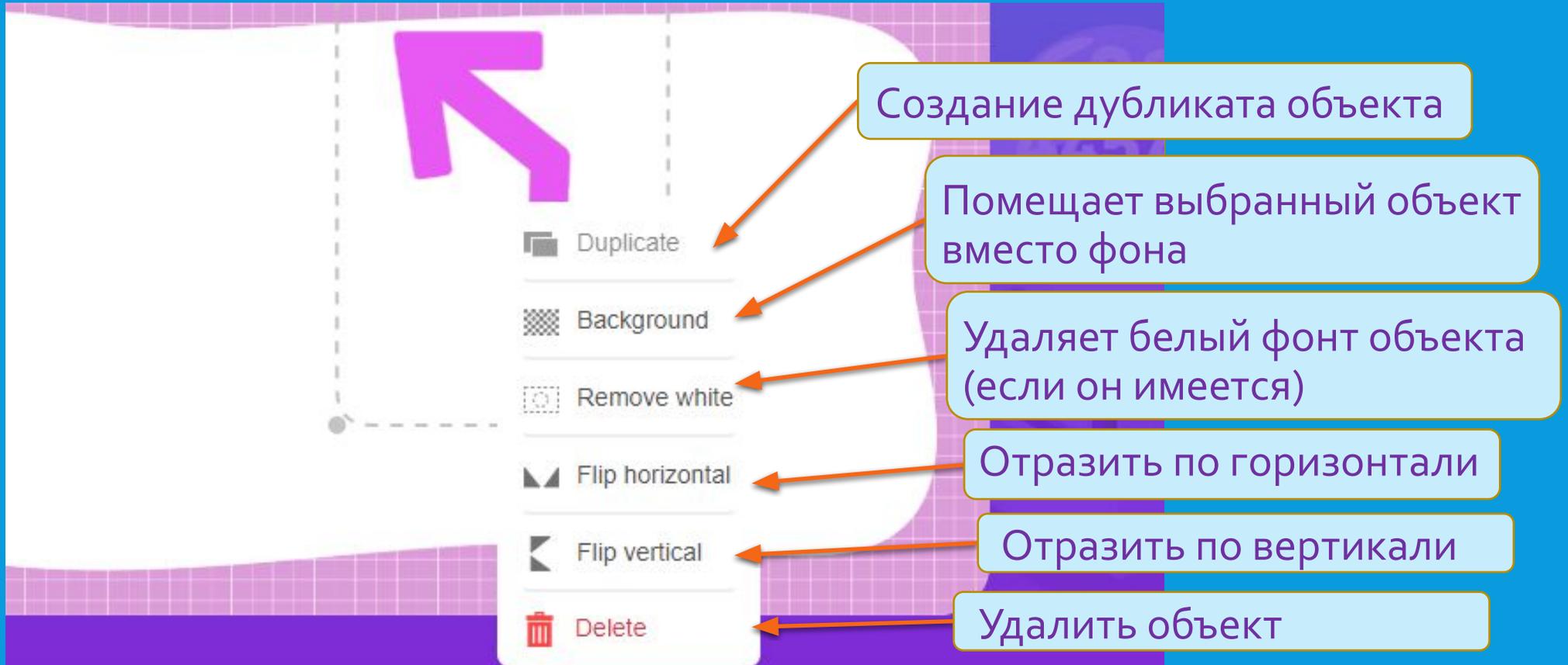
The screenshot shows a mobile application interface titled 'Creation Packs'. At the top, there is a header 'Creation Packs' with a right-pointing arrow. Below the header is a large, rounded rectangular pack titled 'MARSHMALLOW STYLE PACK' featuring a cartoon marshmallow character. Underneath this pack is a grid of smaller, rounded rectangular objects, each with a placeholder title 'Title \* Title \* Title \* Title' and a small icon or image. The objects are arranged in rows and columns, with some having different colors and shapes. An orange arrow points from the top right corner of the 'MARSHMALLOW STYLE PACK' to the first text box on the right. Another orange arrow points from the bottom right corner of the grid of objects to the second text box on the right.

В любой момент можно нажать сюда и вернуться к списку стилей

Если пролистать список ниже, по фонами вы увидите объекты, которые можно добавлять на поле игры. Вы можете добавлять объекты различных стилей: просто щелкните на понравившемся объекте и переместите его в нужное место

# СОЗДАНИЕ ИГРЫ

Шаг 4. Установка свойств объектов: для этого необходимо нажать на объект правой кнопкой мыши



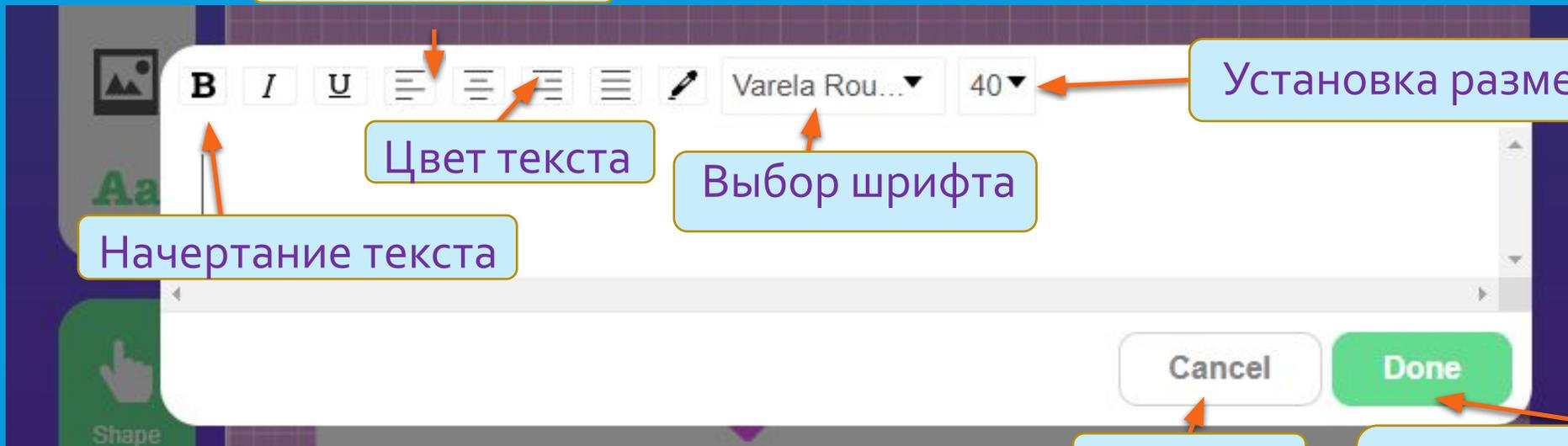
# СОЗДАНИЕ ИГРЫ

Шаг 5. Добавление текста.

Aa

Нажмите кнопку для ввода текста. После нажатия откроется поле для ввода текста и его настроек

Выравнивание



Установка размера шрифта

Цвет текста

Выбор шрифта

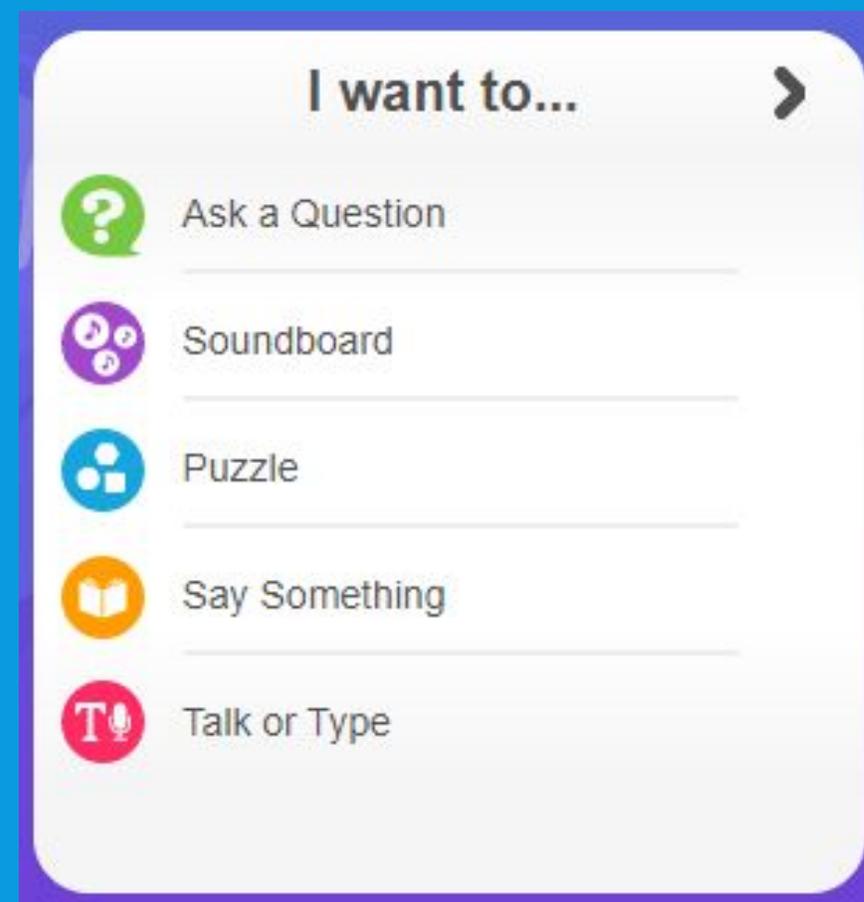
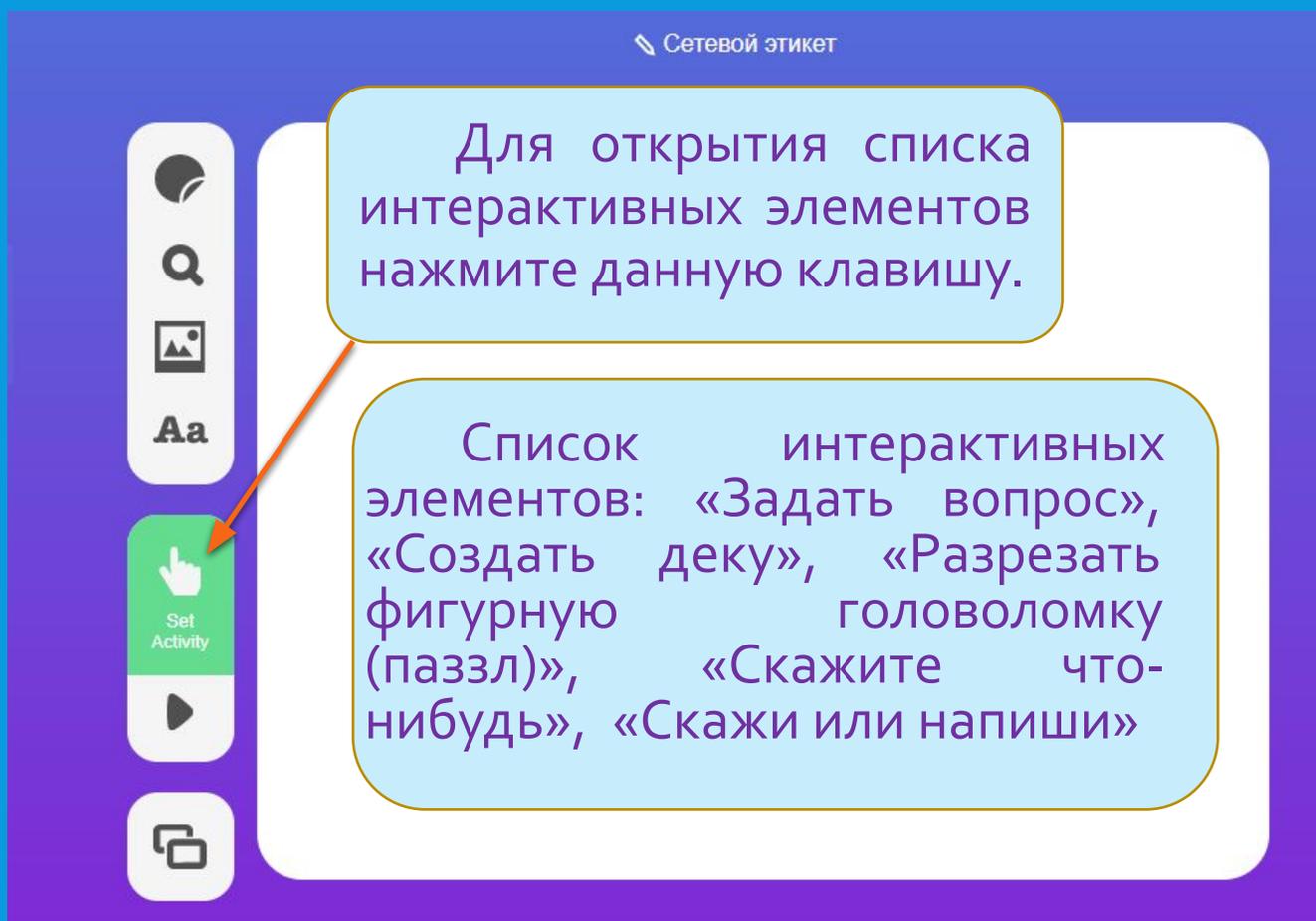
Начертание текста

Отмена

Сохранение текста и его настроек

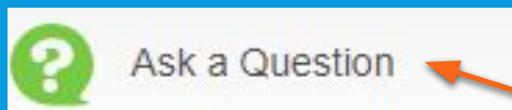
# СОЗДАНИЕ ИГРЫ

Шаг 6. Добавление интерактивных элементов:



# СОЗДАНИЕ ИГРЫ. ДОБАВЛЕНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ

Поговорим подробнее о каждом элементе: «Задать вопрос»



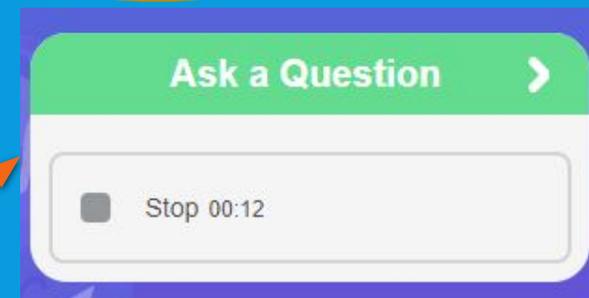
1. После выбора элемента «Задать вопрос». Отобразится окно записи

«Задать вопрос» – добавление звукового вопроса, ответом на который будет часть слайда. Правильный и не правильный ответ также могут быть отмечены аудиосопровождением.



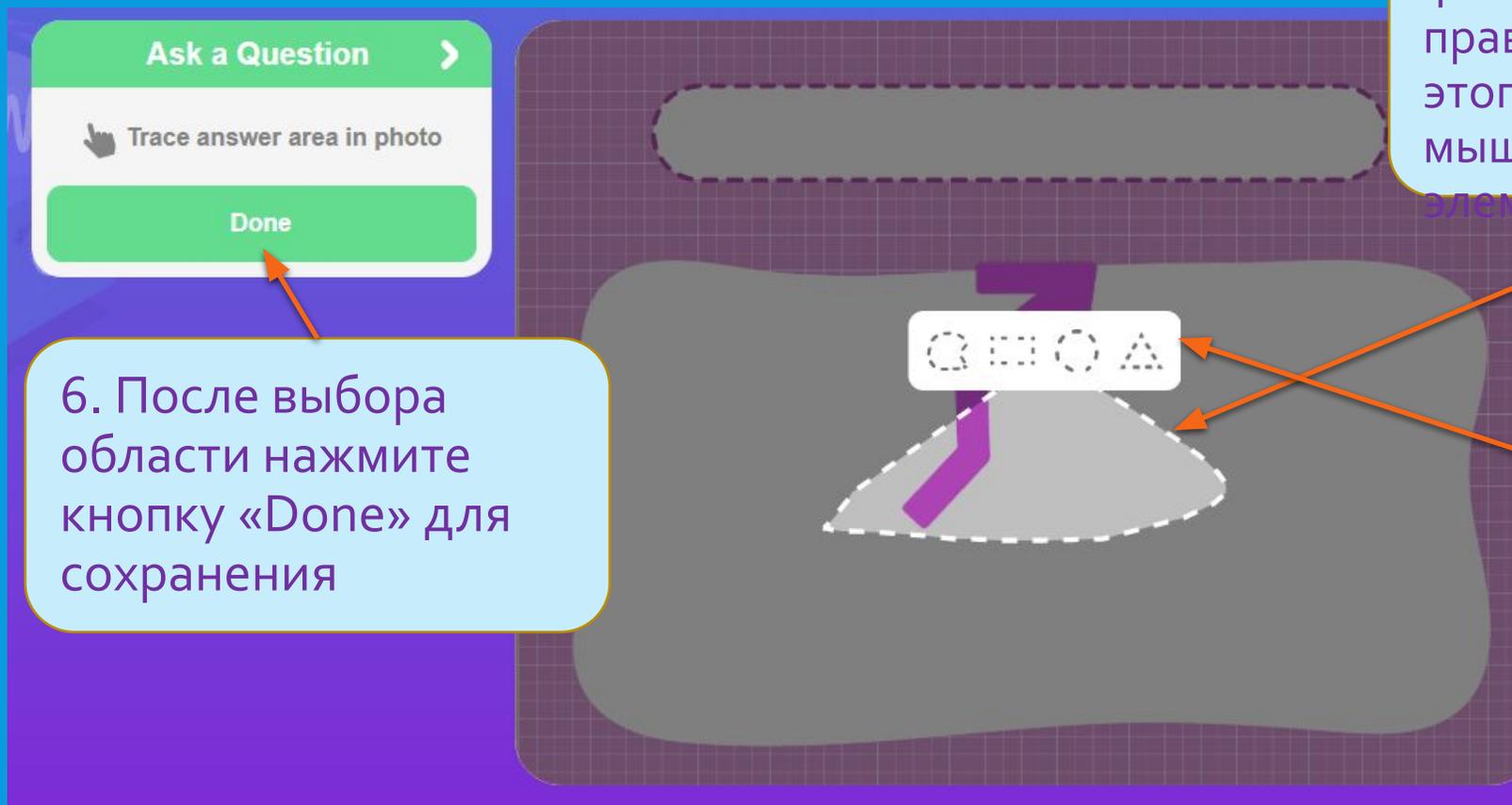
2. Нажмите кнопку для начала записи

3. Нажмите кнопку для окончания записи



# СОЗДАНИЕ ИГРЫ. ДОБАВЛЕНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ

## Добавление элемента «Задать вопрос»



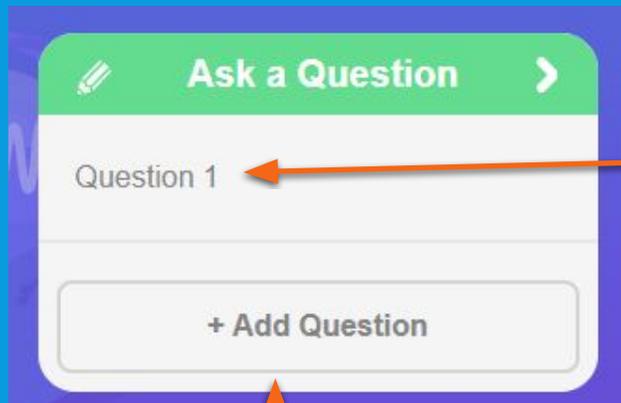
4. Выберите область с правильным ответом. Для этого зажмите левую кнопку мыши и обведите нужный элемент

6. После выбора области нажмите кнопку «Done» для сохранения

5. Затем вы можете уточнить область, придав ей форму одной из готовых фигур

# СОЗДАНИЕ ИГРЫ. ДОБАВЛЕНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ

Добавление элемента «Задать вопрос»



7. Изменить настройки данного вопроса вы можете щелкнув на него в списке левой кнопкой мыши

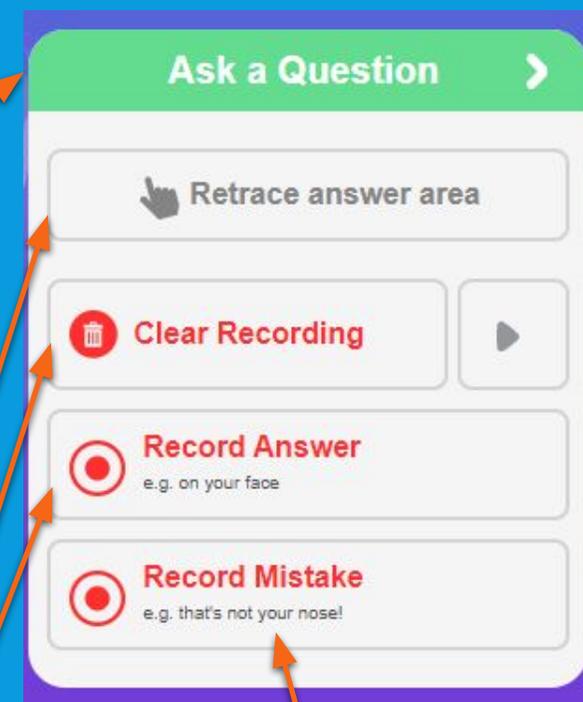
Вы можете добавить еще один вопрос, нажав на данную кнопку

Изменить область ответа

Перезаписать вопрос

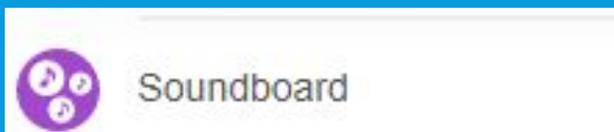
Запись при правильном ответе

Запись при ошибочном ответе

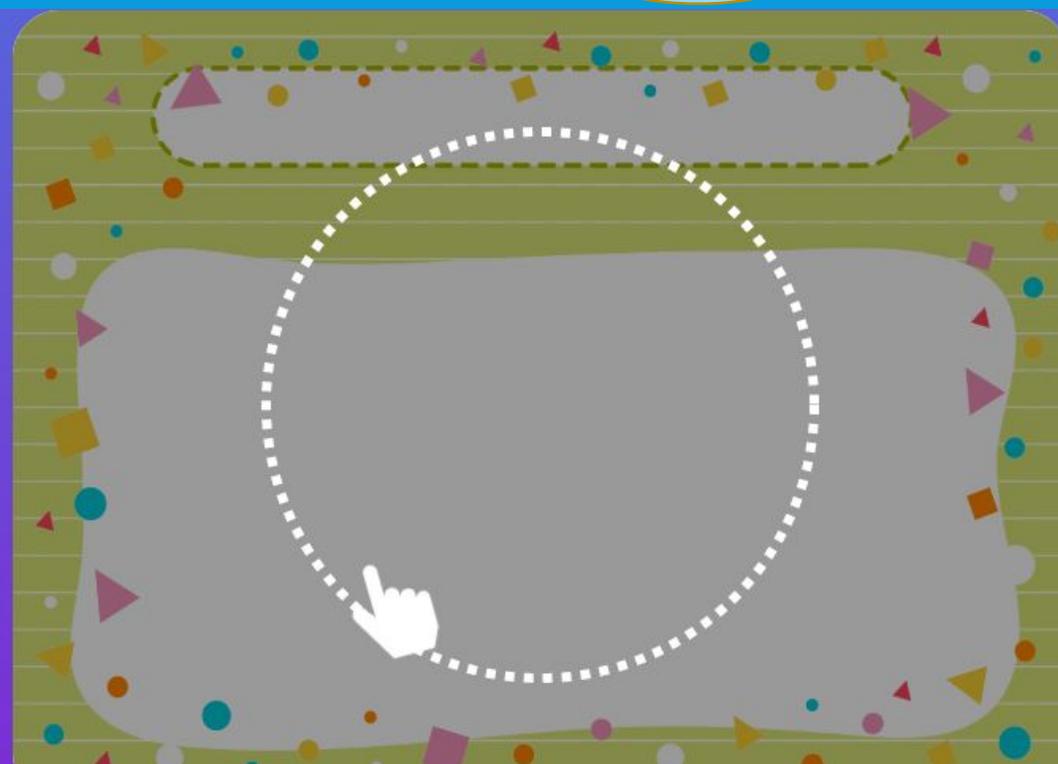
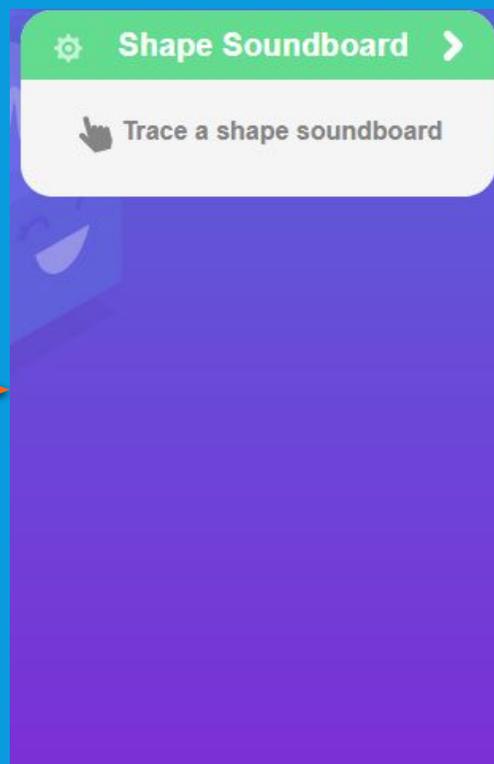


# СОЗДАНИЕ ИГРЫ. ДОБАВЛЕНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ

Добавление элемента «Создать деку»



1. После выбора элемента «Создать деку» необходимо выбрать на поле игры область, которую необходимо сделать активной



«Создать деку» – позволяет сделать активные области на слайде и добавить к ним описание и озвучку.

# СОЗДАНИЕ ИГРЫ. ДОБАВЛЕНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ

## Добавление элемента «Создать деку»

2. После того, как необходимая область отмечена, выберите ее форму из предложенных и нажмите знак «+» для ее добавления.



3. После того, как область добавлена – откроется окно настроек.

Аудиосопровождение для активной области

**Edit Shape**

**Record Intro**  
e.g. Drag around the pieces

Short description (optional)

**Jump to Page**

Переход на другую страницу при нажатии на активную область

Текстовое сопровождение для активной области

4. Для сохранения нажмите клавишу

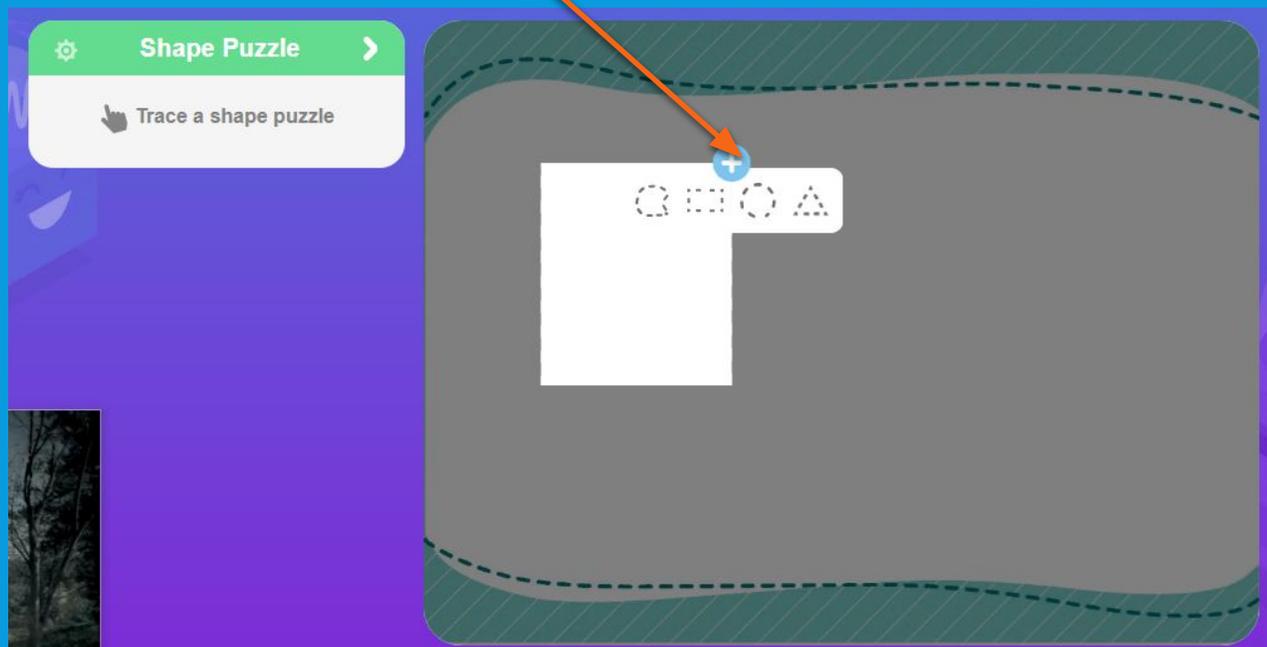
# СОЗДАНИЕ ИГРЫ. ДОБАВЛЕНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ

Добавление элемента «Разрезать фигурную головоломку» (пазл)

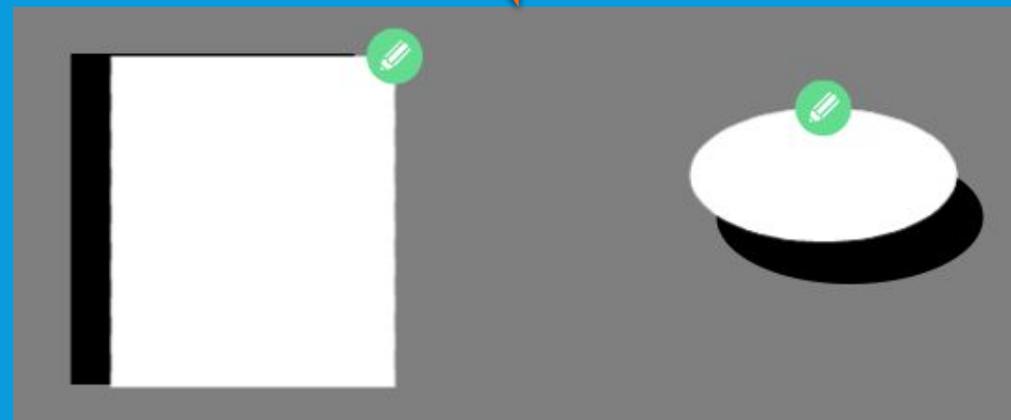


1. После выбора элемента «Разрезать фигурную головоломку» выберите область, которую необходимо вырезать и нажмите знак «+»

«Пазл» – позволяет «разрезать» исходную картинку на части и добавить звуковое сопровождение для озвучки задания



2. «Вырежете» необходимое количество областей

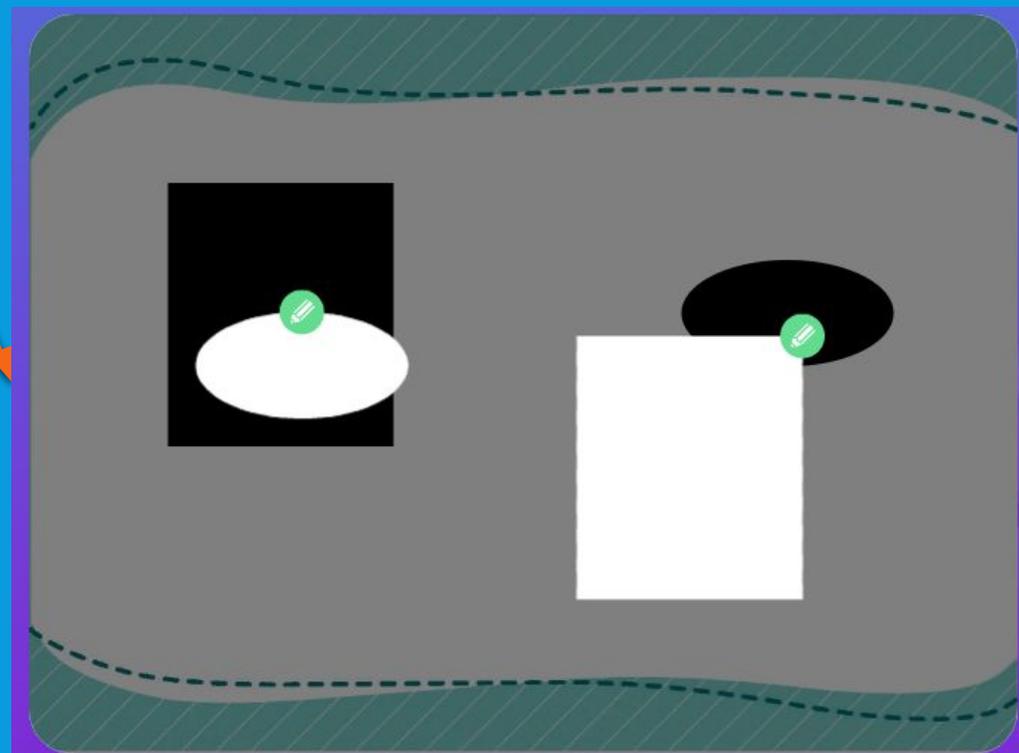
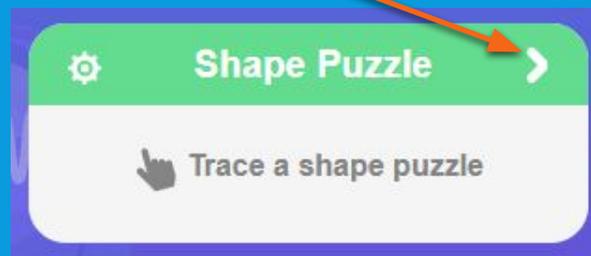


# СОЗДАНИЕ ИГРЫ. ДОБАВЛЕНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ

Добавление элемента «Разрезать фигурную головоломку»  
(пазл)

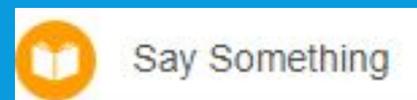
3. «Перемешайте» вырезанные элементы (для этого «зажимаем» элемент левой кнопкой мыши и перетаскиваем его по полю)

4. После того, как все области будут вырезаны и перемешаны, необходимо просто выйти из настройки элемента

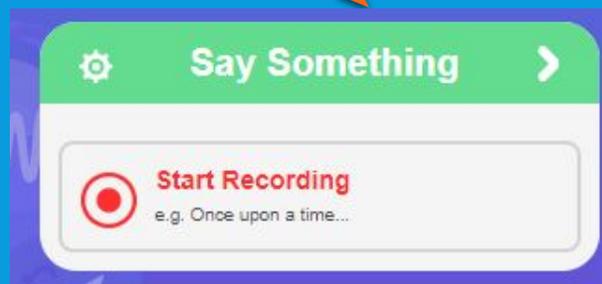


# СОЗДАНИЕ ИГРЫ. ДОБАВЛЕНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ

## Добавление элемента «Скажите что-нибудь»



1. После выбора элемента «Скажите что-нибудь», нажмите «Запись»



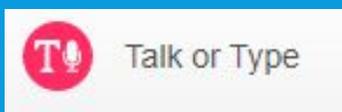
2. После окончания записи нажмите «Стоп». Настроек записи для данного элемента нет. Можно только удалить запись

«Скажите что-нибудь» – позволяет добавить аудио на информационный слайд, который не содержит задание.



# СОЗДАНИЕ ИГРЫ. ДОБАВЛЕНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ

## Добавление элемента «Скажи или напиши»



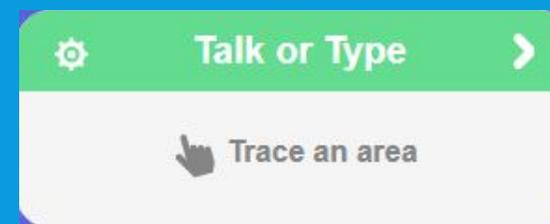
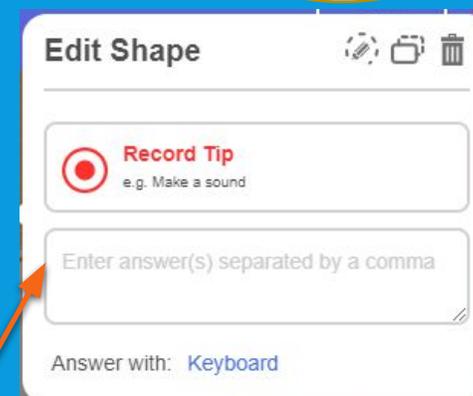
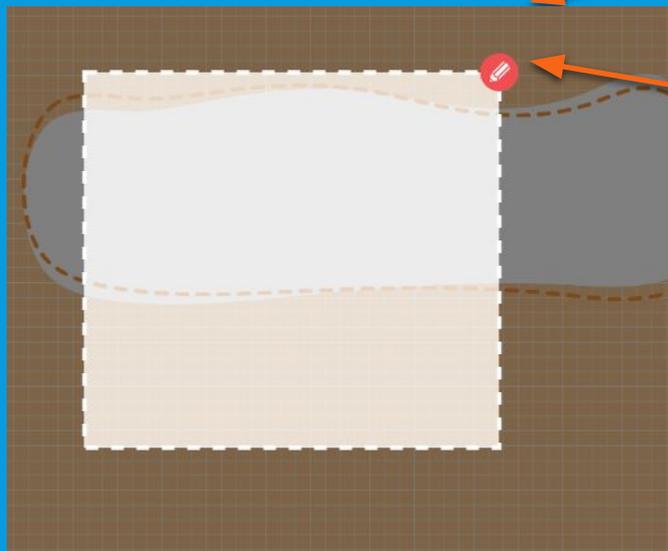
1. После выбора элемента «Скажи или напиши», выбери область, на которой будет помещено поле для ввода ответа

2. Когда область будет выбрана, нажмите на «карандашик» в правом верхнем углу области

3. Добавьте текстовую или звуковую подсказку (задание) на поле

4. Нажмите на «>>» после настройки элемента

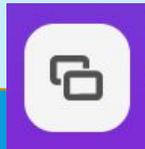
«Скажи или напиши» – позволяет добавить область для ввода ответа пользователем. Можно добавить озвучку задания при этом.



# СОЗДАНИЕ ИГРЫ

## Шаг 7. Настройка слайдов

Нажмите кнопку для настройки слайдов



Чтобы добавить в игру несколько заданий, их можно разместить на нескольких слайдах. Слайд без интерактивных элементов отображаться в игре не будет. Поэтому, если вы хотите создать информационный слайд – добавьте на него элемент «Скажите что-нибудь»



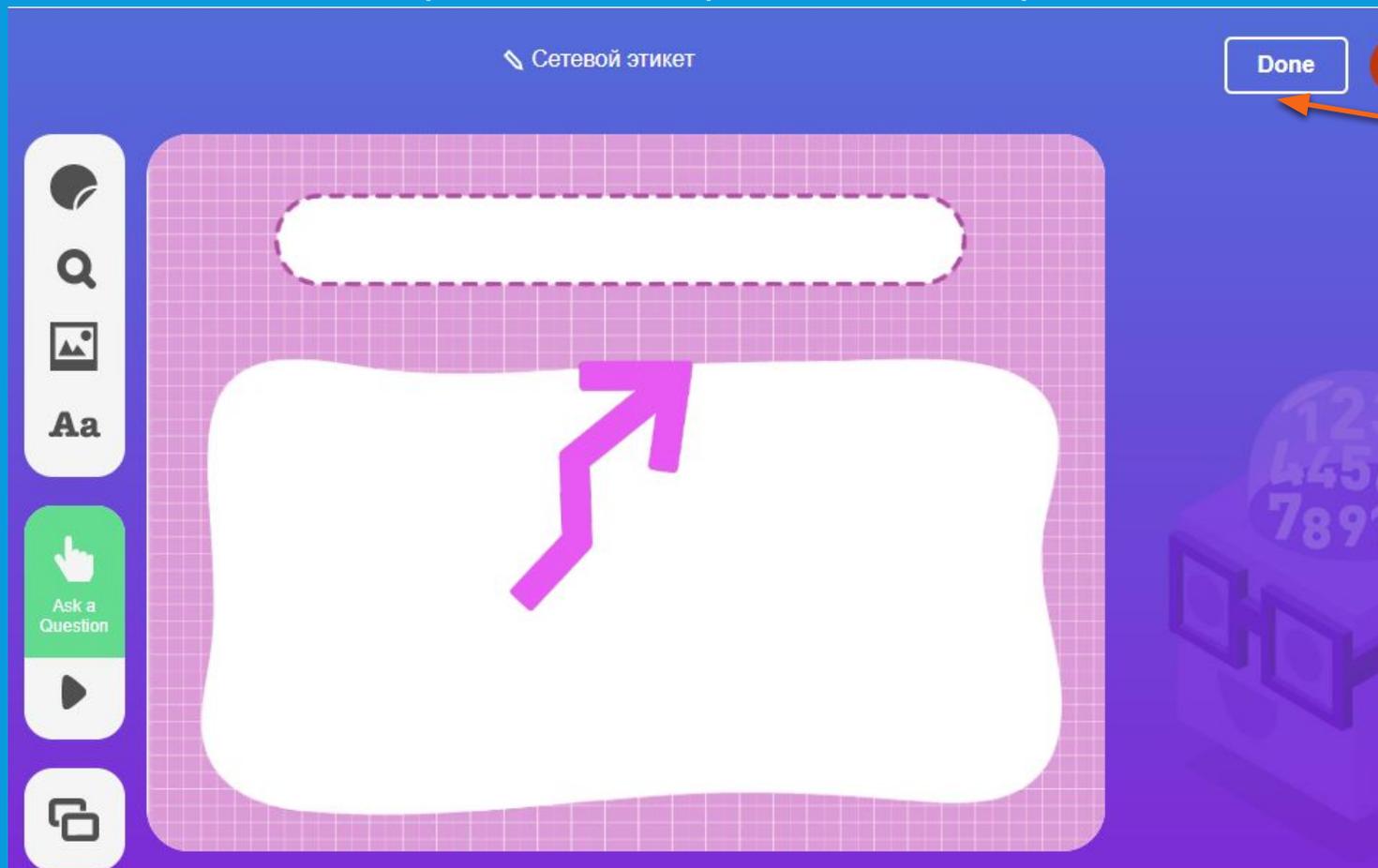
Перед вами откроется список всех имеющихся слайдов. Для того, чтобы поменять слайды местами, зажмите слайд левой кнопкой мыши и перетащите в нужное место.

Для вызова контекстного меню конкретного слайда щелкните на него и нажмите «...»

Для добавления нового слайда нажмите «+ Add Slide»

# СОЗДАНИЕ ИГРЫ

## Шаг 8. Сохранение и публикация игры



По завершении всех настроек нажмите кнопку «Done» для сохранения игры

# СОЗДАНИЕ ИГРЫ

## Шаг 8. Сохранение и публикация игры

### Game Publish



Write a description for your activity and add #hashtags (e.g. #CommonCore, #grade5, #Math, etc...)

Public  Editable

Заполните все необходимые поля. Для сохранения черновика игры нажмите «Save a draft». Если игра полностью готова и вы хотите ее опубликовать нажмите «Publish»