

## ОПИСАНИЕ ШАБЛОНОВ

### Общая информация

На вкладке «Конструктор» (Рисунок 7, 8) отображаются ссылки на шаблоны для создания интерактивных заданий. Пользователю с ролью «Учитель» доступны 18 видов шаблонов. Все шаблоны разделены на три группы:

- Интерактивные задания с проверкой (12 шаблонов: «Сортировка», «Найти пару», «Расстановка по порядку», «Соответствие на картинке», «Соответствие на картинке с метками», «Ввод текста», «Тест с текстом», «Тест с мультимедиа», «Лента времени», «Кроссворд», «Заполнить пропуски», «Поиск слов»);
- Представление мультимедийного материала (4 шаблона: «Галерея», «Презентация», «Интерактивная карта», «Устный опрос»);
- Группирование интерактивных заданий (2 шаблона: «Набор заданий», «Папка с вкладками»).

Каждый шаблон представлен на вкладке «Конструктор» следующим образом: стандартная картинка, название шаблона, кнопки «Создать» и «Посмотреть» (Рисунок 13).

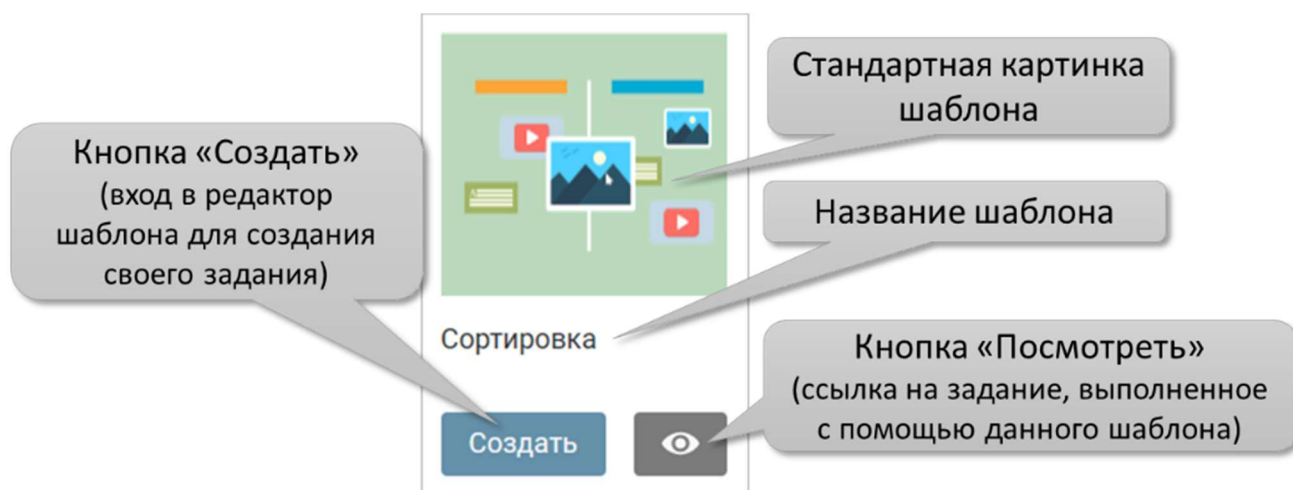


Рисунок 13 – Представление интерактивного шаблона на вкладке «Конструктор»

**Примечание.** Создание / редактирование интерактивного задания рекомендуется выполнять на компьютерном устройстве с расширением экрана не менее 1280×960.

После нажатия кнопки «Создать» пользователь переходит в редактор выбранного шаблона для формирования задания. Верхняя и нижняя части страницы редактора одинаковы для всех шаблонов (Рисунок 14, 15).

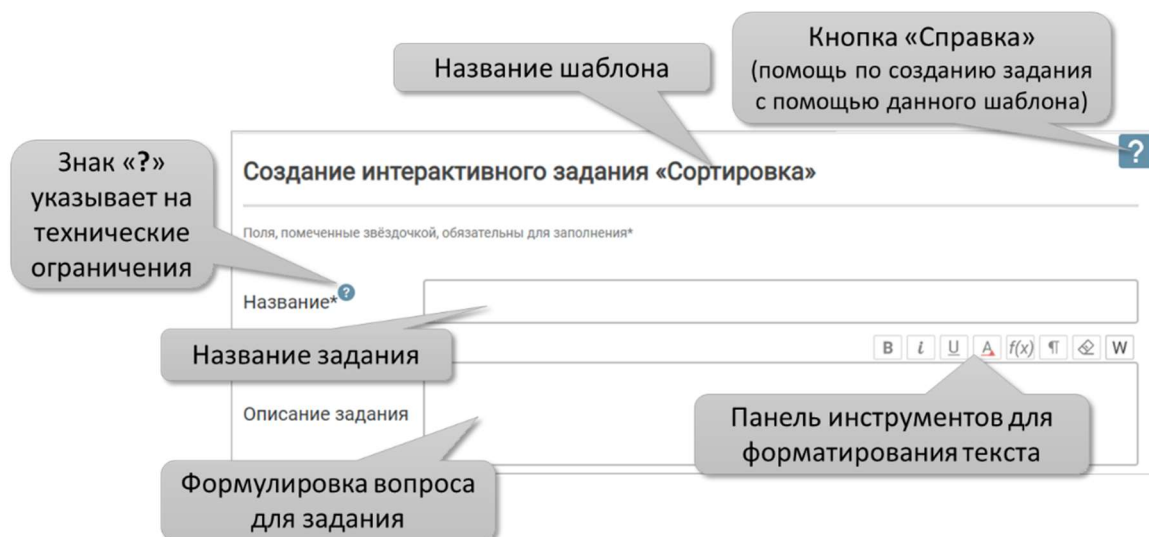


Рисунок 14 – Верхняя часть страницы редактора шаблона

**Примечание.**


1. Поля, отмеченные звездочкой, обязательны для заполнения.
2. Название интерактивного задания должно быть уникальным в рамках одного шаблона. В противном случае система выдаст сообщение об ошибке. Обычно в названии задания указывается узкая область знаний (например, *Вода и её свойства*).
3. В поле «Описание задания» формулируется вопрос для учащегося или даётся пояснение к заданию.
4. В каждом шаблоне есть краткая справка с информацией о создании задания с помощью данного шаблона (кнопка «Справка» ) (Рисунок 14).



Рисунок 15 – Нижняя часть страницы редактора шаблона

**Примечание.**

1. В нижней части страницы в поле «Результат» можно ввести текст, который увидит тестируемый при успешном выполнении задания. Если оставить поле пустым, на экран будет выведен стандартный вариант «Задание успешно выполнено!»
2. Кнопки в нижней части страницы позволяют выполнить действия с заданием: сохранить его, очистить содержимое полей, перейти к просмотру задания после его изменения, создать копию и отправить задание на экспертизу.

## **Допустимые форматы загружаемых файлов**

При создании задания с помощью интерактивных шаблонов можно загрузить файлы следующих форматов:

- изображения: JPEG (JPG), PNG, GIF, BMP
- аудиофайлы: MP3, FLAC, WAV и OGG

***Примечание.*** Объем загружаемого файла не должен превышать 4 Мб.

## Текстовая панель инструментов

В большей части шаблонов информацию в текстовых блоках можно форматировать (кроме поля «Название»). Для работы с текстом справа над каждым полем ввода текста размещена текстовая панель инструментов (Рисунок 16).

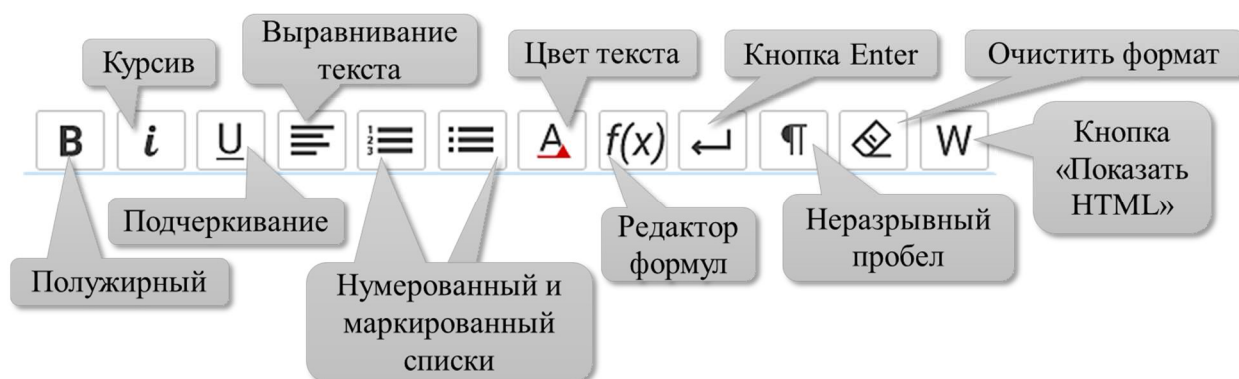


Рисунок 16 – Текстовая панель инструментов

Кнопки на панели инструментов выполняют следующие функции:

- выделение текста: кнопки «Полужирный», «Курсив», «Подчеркивание»;
- выравнивание текста (по левому краю, по центру, по правому краю, по ширине);
- нумерование и маркирование текста
- изменение цвета текста
- добавление в текст символической информации и формул: (кнопка «Редактор формул») (подробнее в пункте «Редактор формул», Рисунок 17);
- разрыв строки и перенос информации на новую строку: (кнопка Enter) (*примечание:* клавиатурная кнопка Enter в редакторе не работает);
- склеивание слов: (кнопка «Неразрывный пробел») (используется в случае, когда между словами пробел должен быть, но слова не должны быть на разных строках, например, между числом и обозначением);
- удаление стиля форматирования текста: (кнопка «Очистить формат») (*примечание:* при добавлении информации из документов Word, Power Point и т.п. у текста сохраняется стиль оформления, который может некорректно отображаться в задании. Поэтому рекомендуется в случае переноса текста извне удалять стиль его оформления);
- просмотр и корректировка html-кода текстового блока: (кнопка «Показать HTML»).

### **Примечание.**

1. Количество кнопок на текстовой панели инструментов в разных шаблонах может различаться. Это связано с особенностями разработки каждого отдельного шаблона. Пользователь не может изменить предложенный набор кнопок.

2. Чтобы выполнить форматирование текста, его необходимо выделить курсором мыши, после чего нажать на кнопку панели, соответствующую желаемому формату.

## Редактор формул

Редактор формул предназначен для создания и редактирования математических, физических и химических формул с помощью языка LaTeX.

После нажатия кнопки появляется всплывающее окно, в котором можно создавать символьные выражения и формулы (Рисунок 17).

Для удобства работы редактор формул содержит несколько вкладок: Стандартные математические символы  $\neq$ , Греческий алфавит  $\Psi$ , Математика  $\frac{x}{y}$ , Функции  $\sin$ , Матрицы  $\begin{pmatrix} a \\ b \end{pmatrix}$ .



Рисунок 17 – Добавление формулы в Редакторе формул

### Последовательность действий для добавления символов и формул в текст:

1. Установить курсор в текстовом поле задания на позицию, куда нужно добавить формулу (символ).

2. Нажать кнопку «Редактор формул»  $f(x)$ .

3. При добавлении символа достаточно нажать соответствующую кнопку в редакторе (вкладки «Стандартные математические символы», «Греческий алфавит») и завершить ввод информации нажатием кнопки «Вставить».

4. При создании формулы выбираемые конструкции отображаются в текстовом поле «Редактора формул» в виде кода на языке LaTeX. При этом в коде условно используются в качестве аргументов переменные **a**, **b** и т.д. (выделены в тексте кода черным цветом), которые следует заменить нужными числами, переменными либо выражениями.

Например, при создании формулы  $x^2 + \sqrt{5y}$  в поле ввода появится код  $\{a\}^{\{b\}}+\sqrt{\{ab\}}$ , где **a** и **b** в первой конструкции следует заменить на переменную **x** и число **2**, во второй – на число **5** и переменную **y**.

5. Для завершения ввода формулы нажать кнопку «Вставить».

**Примечание.**


1. В правом верхнем углу редактора формул размещена кнопка вызова помощи .
2. Для ввода информации с клавиатуры используйте буквы латинского алфавита.
3. Алгоритм ввода формул аналогичен работе с обычными математическими редакторами (например, с редактором ввода уравнений в программе Word).
4. При конструировании формулы, состоящей из нескольких формульных конструкций, ввод данных идет поэтапно (Рисунок 18).
5. Для корректного отображения длинные формулы следует разбивать на части.



Рисунок 18 – Этапы конструирования сложной формулы

## Вариант «Встроенный ресурс»

Встроенный ресурс предназначен для размещения внешнего (стороннего) веб-содержимого в текущем задании. Примерами встроенных ресурсов являются видео с хостингов YouTube (youtube.com), Vimeo (vimeo.com), сервисы Web 2.0, задания с ресурса VoxApps и др.

Алгоритм встраивания материала со стороннего ресурса на примере сайта YouTube:

1. Открыть новую вкладку в браузере с нужным материалом (видео).
2. Под видео нажать кнопку «Поделиться».
3. В открывшемся окне выбрать вариант «Встроить».
4. Появится новое окно с кодом, который надо полностью скопировать в буфер памяти компьютера (нажать кнопку «Копировать»).

*Примечание.* Обратите внимание, код должен начинаться словом (тегом) `<iframe>` и заканчиваться `</iframe>`.

5. Скопированный код вставить в поле задания «Встроенный ресурс».

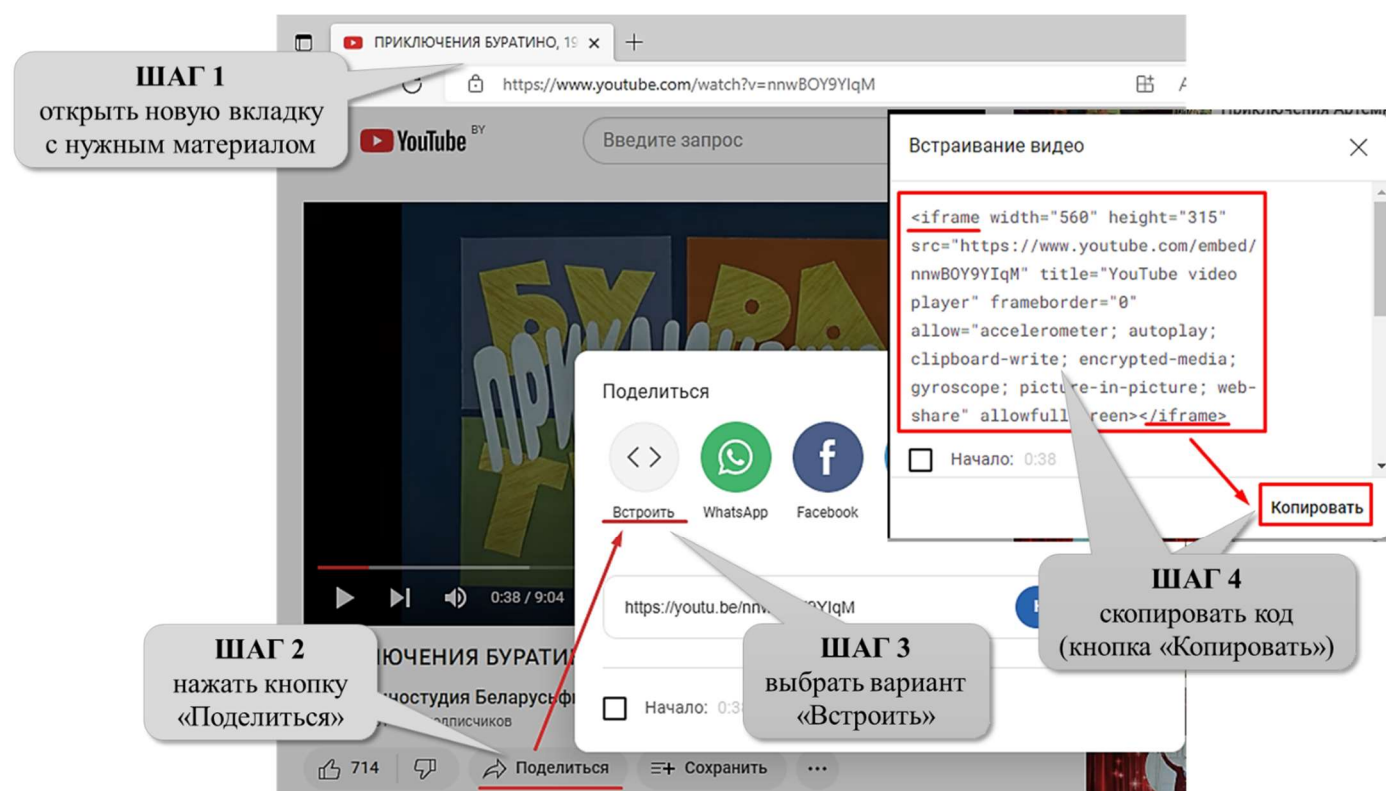


Рисунок 19 – Последовательность действий для встраивания видео с youtube.com

*Примечание.* Кнопка «Поделиться» в англоязычных сервисах может иметь название Share, а вариант «Встроить» – Embed.

## Шаблон «Сортировка»

При помощи данного интерактивного шаблона можно создать задание, в котором предлагается распределить карточки с информацией (текст, изображение или аудиофайл) по группам согласно условию задания.

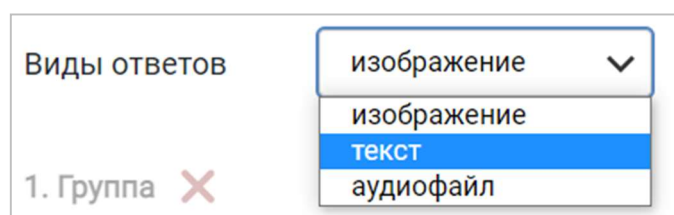
В задании на рисунке 20 нужно распределить карточки по пяти природным зонам Земли. Для этого карточка из верхней части окна (1) перетаскивается в поле нужной группы (2) ИЛИ выполняется щелчок левой кнопкой мыши на названии группы. Так как в примере на рисунке нажата иконка «Развернуть», то содержимое групп свёрнуто. Содержимое каждой группы можно посмотреть, нажав на ее название (как это сделано в (3)).



Рисунок 20 – Пример интерактивного задания «Сортировка»

Для создания подобного интерактивного задания нужно нажать кнопку «Создать» под картинкой шаблона «Сортировка» на вкладке «Конструктор» (Рисунок 8).

После заполнения полей «Название» и «Описание задания» необходимо выбрать вид информации (изображение, текст или аудиофайл) для вариантов ответов, которые при выполнении задания будут распределяться по группам (выпадающее меню «Виды ответов»).



**Примечание.** От выбора вида информации будет зависеть вид блока «Группа» (Рисунок 21).



Виды ответов изображение

1. Группа ✗

Название группы\*:  В *i* U A  $f(x)$   $\pi$   $\infty$  W

Введите название группы

Варианты ответа\*:

а)

Виды ответов текст

1. Группа ✗

Название группы\*:  В *i* U A  $f(x)$   $\pi$   $\infty$  W

Введите название группы

Варианты ответа\*:

Максимальное отображаемое количество символов – 60

1.  ✗

2.  +

б)

Виды ответов аудиофайл

1. Группа ✗

Название группы\*:  В *i* U A  $f(x)$   $\pi$   $\infty$  W

Введите название группы

Варианты ответа\*:

1. **Аудиофайл** ✗  Выберите файл  Файл не выбран

2. **Аудиофайл**  Выберите файл  Файл не выбран

в)

Рисунок 21 – Блок для создания/редактирования группы в зависимости от вида информации (а) изображение, б) текст, в) аудиофайл)

Для создания группы с карточками требуется нажать кнопку .


В текстовом поле записывается название группы, в область ниже добавляются соответствующие ей элементы (варианты ответа).

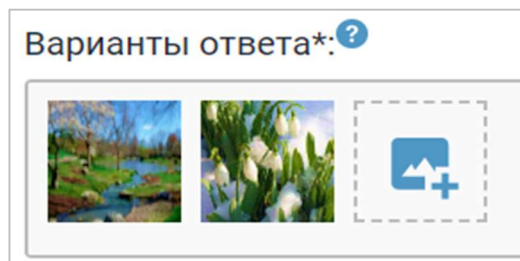
**Примечание.** Изменение вида информации в поле «Виды ответов» приведёт к удалению ранее добавленной информации в группах.

Минимальное количество групп — 2.


Группу можно удалить, нажав иконку .

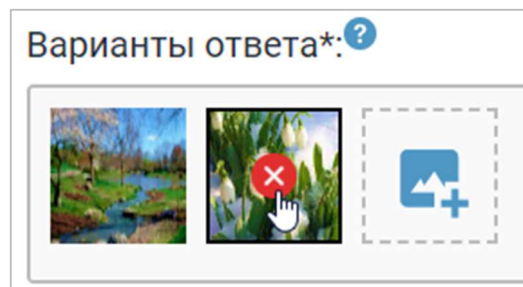
**Примечание.** Все текстовые поля в задании имеют текстовую панель форматирования (сокращённый вариант) (подробнее в пункте «Текстовая панель инструментов», Рисунок 16).

В случае выбора вида информации «Изображение» в поле «Варианты ответа» требуется добавить изображения, соответствующие группе. Для добавления изображения (изображений) необходимо нажать кнопку .





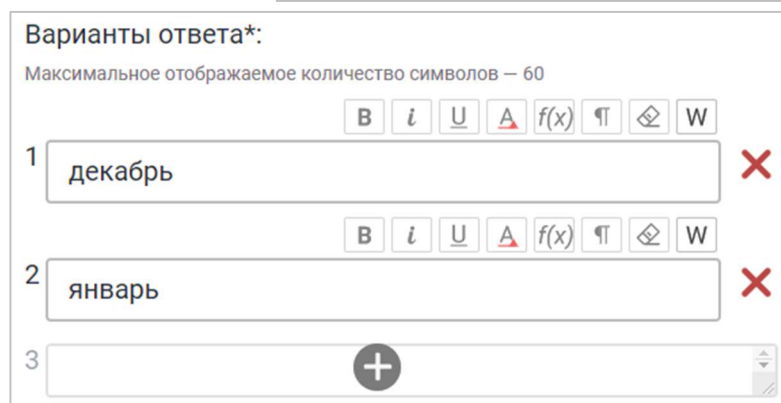
Максимальный размер файла с изображением — 4 Мб., одновременно можно загрузить до 20 файлов.

Чтобы удалить ранее добавленное изображение, необходимо подвести курсор мыши к изображению и после появления иконки  нажать на нее левой кнопкой мыши.



В случае выбора вида информации «Текст» в поле «Варианты ответа» требуется добавить текстовые выражения, соответствующие группе.

Добавление нового варианта ответа осуществляется нажатием на иконку , удаление варианта ответа — на иконку .



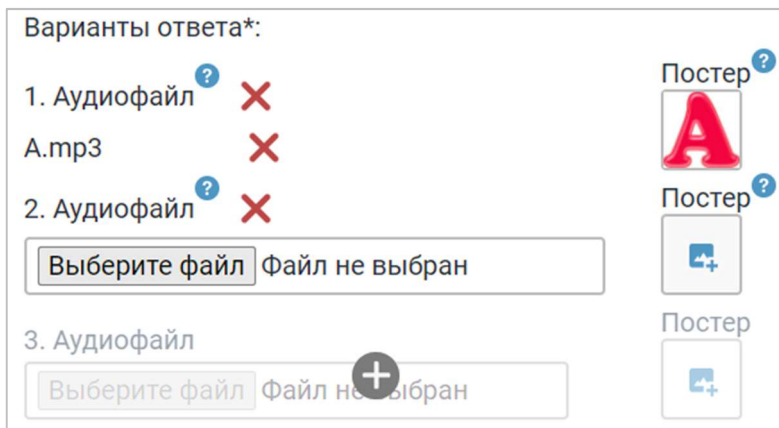
Максимальная длина текстового выражения не должно превышать 60 символов.


При выборе вида информации «Аудиофайл» необходимо добавить (загрузить) файлы с аудиозаписями, соответствующие группе.

Для добавления аудио требуется левой кнопкой мыши нажать на кнопку «Выберите файл».

Добавить ещё один аудиофайл в группу можно

нажатием на иконку , удалить вариант ответа — на иконку .



К добавленному аудиофайлу можно дополнительно прикрепить постер (уточняющую картинку), нажав иконку .



Загрузка постера осуществляется по аналогии загрузки изображения.

Максимальный размер для файла с аудио или постером — 4 Мб.

Максимальный суммарный размер всех файлов в задании – 100 Мб.

**Примечание.** Содержание полей «Название» и «Варианты ответа» не должно совпадать ни в рамках одной группы, ни в разных группах.

Нижняя часть страницы редактора шаблона «Сортировка» стандартна для всех шаблонов и подробно рассмотрена в пункте «Общая информация» (Рисунок 15).

Для сохранения добавленной в задание информации требуется нажать на кнопку

Сохранить

Включение опции «Разбивать ответы по группам» позволяет задавать последовательность элементов в группе (сортировка внутри группы). При выполнении задания выделяются цветом варианты ответов (вне зависимости от последовательности их появления на экране): первый ответ в каждой группе выделяется красным цветом, второй – оранжевым, третий – желтым, далее – зеленым, голубым, синим и фиолетовым. Далее цвета повторяются.

Это является подсказкой для тестируемого при выполнении задания и может быть использовано для дополнительного устного вопроса после выполнения задания.

Например, необходимо рассортировать карточки по различным частям света: группа 1 «Север» и группа 2 «Юг». Ответы представляют собой: путешественник, первый достигший крайней точки указанной части света; животное, которое живёт только в данной части света; страна, которая находится в данной части света.

Элементы группы «Север» (показана последовательность добавления элементов при создании задания и выделение их цветом при выполнении задания):

1. Роберт Эдвин Пири (красный),
2. белый медведь (оранжевый),
3. Гвинея (желтый).

Элементы группы «Юг»:

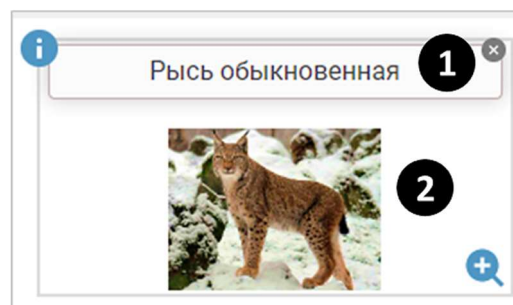
1. Руаль Амундсен (красный),
2. королевский пингвин (оранжевый),
3. Намибия (желтый).



## Шаблон «Найти пару»

При помощи данного интерактивного шаблона можно создать задание, в котором предлагается сгруппировать по парам все карточки согласно условию задания.

Пара состоит из карточки с текстом (1) и карточки с мультимедийной информацией (2). Карточка с мультимедийной информацией может содержать текст, изображение, встроенный ресурс (например, видео) или аудиофайл.



В задании на Рисунке 22 необходимо карточку с текстом из области (3) перетянуть мышью к нужной мультимедийной карточке из области (4) ИЛИ выполнить щелчок левой кнопкой мыши по соответствующей парной карточке.

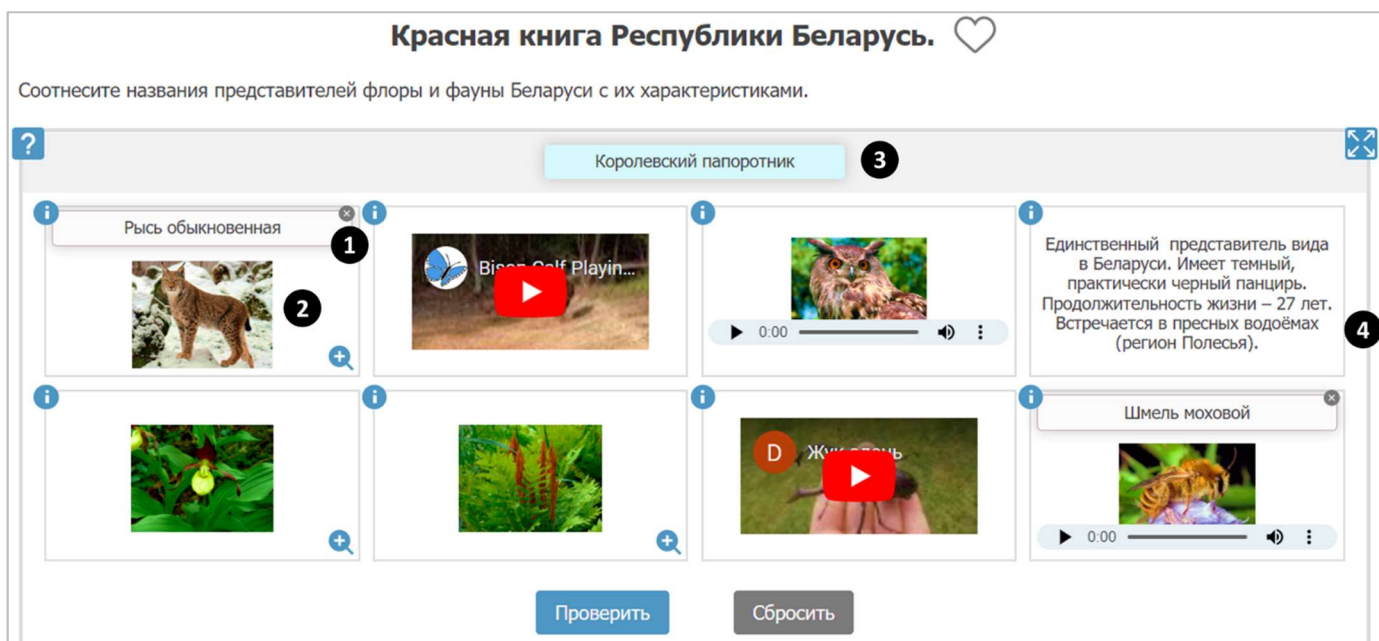



Рисунок 22 – Пример интерактивного задания «Найти пару»

Для создания подобного интерактивного задания нужно нажать кнопку «Создать» под картинкой шаблона «Найти пару» на вкладке «Конструктор» (Рисунок 8).


Поля «Название» и «Описание задания» являются стандартными для всех шаблонов (подробнее в пункте «Общая информация», Рисунок 14).

Для создания пары нужно нажать иконку .

В поле «Текст» вводится содержимое текстовой карточки (1) (Рисунок 23). Максимальное количество символов — 60.

Далее заполняется область «Соответствие» (карточки-ответы) (Рисунок 23).

В качестве соответствия может быть выбран текст, изображение, встроенный ресурс или аудиофайл.

**Примечание.** В области «Соответствие» перед загрузкой мультимедийной информации надо обязательно УКАЗАТЬ размещаемый вариант – выбрать иконку .

Максимальный размер поля «Соответствие-текст» — 120 символов, максимальный размер одного загружаемого файла (изображения или аудиофайла) — 4 Мб. Максимальный суммарный размер всех файлов в задании – 100 Мб.

### Примечание.

Содержание полей «Текст» и «Соответствие-текст» не должно совпадать ни в рамках одного блока, ни в разных блоках.

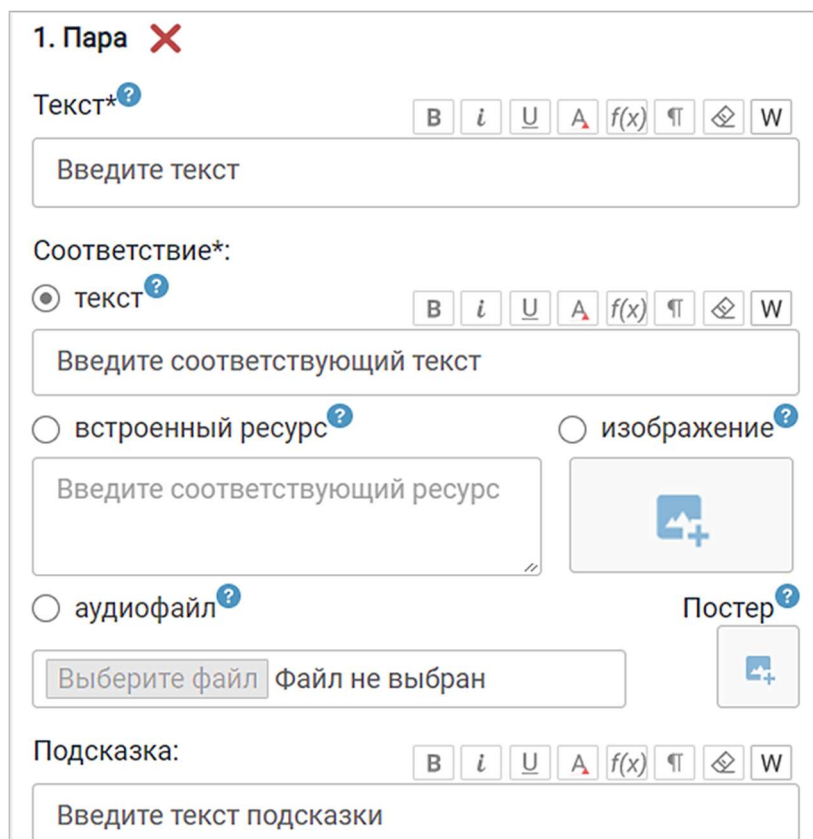





Рисунок 23 – Блок для создания/редактирования пары

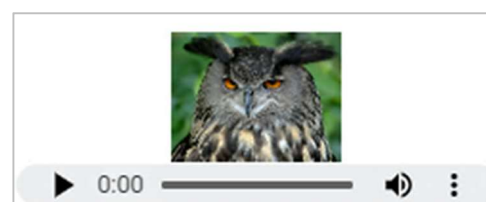
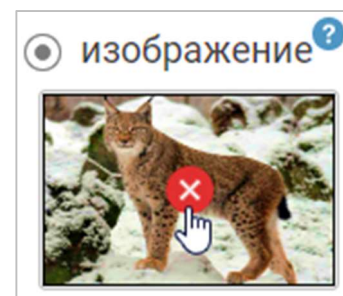
Все текстовые поля в задании имеют текстовую панель форматирования (сокращённый вариант) (подробнее в пункте «Текстовая панель инструментов», Рисунок 16).

Для загрузки изображения нужно выбрать вариант «Изображение» в области «Соответствие» и нажать на иконку  (Рисунок 23).


Чтобы удалить ранее добавленное изображение необходимо подвести курсор мыши к изображению и после появления иконки  нажать на нее левой кнопкой мыши.


Для добавления аудиофайла требуется левой кнопкой мыши нажать на кнопку «Выберите файл» (Рисунок 23). К аудиофайлам можно прикреплять уточняющую картинку – постер. Загрузка постера осуществляется по аналогии с загрузкой изображения.

Для удаления нужно нажать иконку .



Работа с вариантом «Встроенный ресурс» подробно рассмотрена в соответствующем пункте (Рисунок 19).

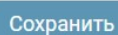
К карточке-ответу (область «Соответствие») можно добавить подсказку (текстовое поле «Подсказка»). В задании она будет отображаться иконкой  в левом верхнем углу карточки.

Пару можно удалить, нажав иконку .

Минимальное количество пар — 1.

Нижняя часть страницы редактора шаблона «Найти пару» стандартна для всех шаблонов и подробно рассмотрена в пункте «Общая информация» (Рисунок 15).

Для сохранения добавленной в задание информации требуется нажать на кнопку

 Сохранить

## Шаблон «Расстановка по порядку»

При помощи данного интерактивного шаблона можно создать задание, в котором предлагается расположить карточки с мультимедийной информацией в правильной последовательности согласно условию задания.

Окно интерактивного задания состоит из двух областей. Карточки из верхней области (1), необходимо разместить в правильной последовательности по блокам в нижней части окна (2).

В задании на рисунке 24 нужно карточку с характеристикой атмосферного слоя из области (1) соотнести с названием слоя в области (2). Для прохождения задания карточка (1) перетаскивается к нужной карточке из области (2) ИЛИ выполняется щелчок левой кнопкой мыши по соответствующей карточке.

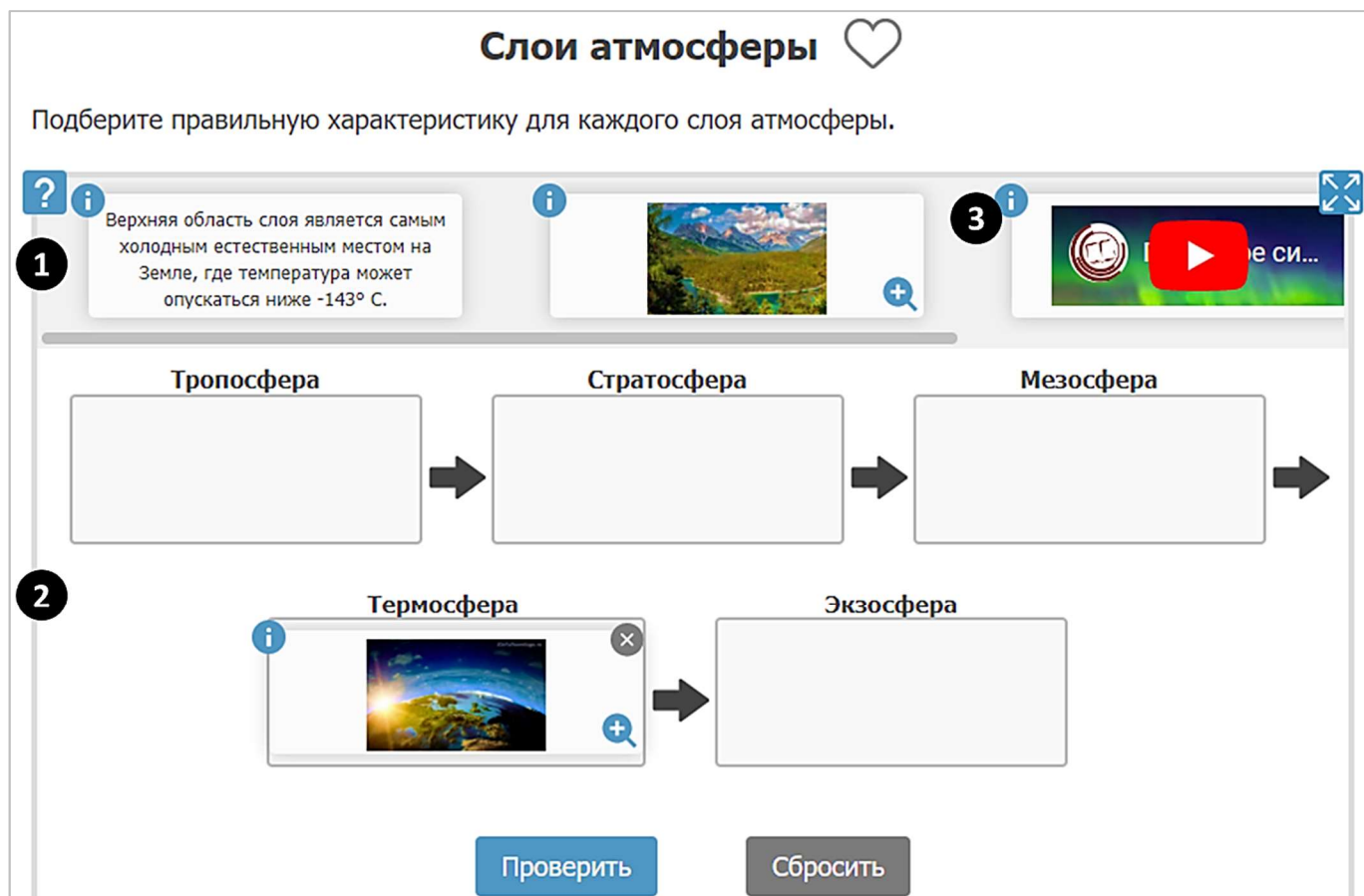



Рисунок 24 — Пример интерактивного задания «Расстановка по порядку»

Для создания подобного интерактивного задания нужно нажать кнопку «Создать» под картинкой шаблона «Найти пару» на вкладке «Конструктор» (Рисунок 8).

Поля «Название» и «Описание задания» являются стандартными для всех шаблонов (подробнее в пункте «Общая информация», Рисунок 14).

Для создания блока в последовательной цепи нужно нажать на иконку .

Сначала указывается порядковый номер блока в цепочке следования (Рисунок 25).

**Примечание.** Номера блоков устанавливаются автоматически по мере добавления. При смене номера в цепочке следования автоматическая корректировка остальных номеров **не происходит**.

1. Блок ✘

Порядковый номер в цепи\*:  ▼

Название блока:

Соответствие \*:

текст  встроенный ресурс  изображение  аудиофайл  Постер

Введите соответствующий текст

Введите соответствующий ресурс

Выберите файл

Подсказка: Введите текст подсказки

Рисунок 25 — Блок для создания/редактирования элемента в цепочке следования

В поле «Название блока» вводится заголовок (Рисунок 25). Максимальное количество символов — 40.

**Примечание.** Данное поле не является обязательным.

Далее заполняется область «Соответствие» (создание карточки, соответствующей данному блоку). Можно выбрать один из предложенных вариантов: текст, изображение, встроенный ресурс или аудиофайл.

**Примечание.** В области «Соответствие» перед загрузкой мультимедийной информации надо обязательно УКАЗАТЬ размещаемый вариант – выбрать иконку .


Максимальный размер поля «Соответствие-текст» — 130 символов, максимальный размер одного загружаемого файла в области «Соответствие» (изображения или аудиофайла) — 4 Мб. Максимальный суммарный размер всех файлов в задании – 100 Мб.


**Примечание.**


Содержание полей «Название блока» и «Соответствие-текст» не должно совпадать ни в рамках одного блока, ни в разных блоках.

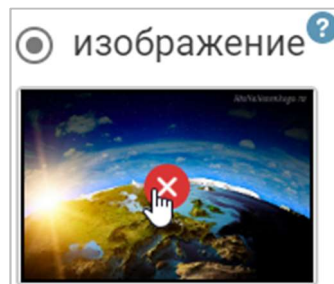
Поле «Текст» в блоке имеет текстовую панель форматирования (сокращённый вариант) (подробнее в пункте «Текстовая панель инструментов», Рисунок 16).




Для загрузки изображения нужно выбрать вариант «Изображение» в области «Соответствие» и нажать на иконку  (Рисунок 25).

Чтобы удалить ранее добавленное изображение необходимо подвести курсор мыши к изображению и после появления иконки  нажать на нее левой кнопкой мыши.

Для добавления аудиофайла требуется левой кнопкой мыши нажать на кнопку «Выберите файл» (Рисунок 25). К аудиофайлам можно прикреплять уточняющую картинку – постер. Загрузка постера осуществляется по аналогии с загрузкой изображения. Для удаления нужно нажать на иконку .



Работа с вариантом «Встроенный ресурс» подробно рассмотрена в соответствующем пункте (Рисунок 19).


К карточке-ответу (область «Соответствие») можно добавить подсказку (текстовое поле «Подсказка»). В задании она будет отображаться иконкой  в левом верхнем углу карточки (3) (Рисунок 24).

Пару можно удалить, нажав иконку .

Минимальное количество блоков — 2.

Нижняя часть страницы редактора шаблона «Расстановка по порядку» стандартна для всех шаблонов и подробно рассмотрена в пункте «Общая информация» (Рисунок 15).

Для сохранения добавленной в задание информации требуется нажать на кнопку

 .

## Шаблон «Соответствие на картинке»

При помощи данного интерактивного шаблона можно создать задание, в котором карточку с текстовой информацией (1) предполагается соотнести с номером маркера в блоке (2), установленного на фоновом изображении (3) (на карте, рисунке или схеме).

В задании на рисунке 26 нужно определить, чьи имена должны находиться на нумерованных позициях схемы (3). Для прохождения задания карточка (1) перетаскивается к нужному номеру в области (2) ИЛИ выполняется щелчок левой кнопкой мыши по соответствующей карточке.


Рисунок 26 — Пример интерактивного задания «Соответствие на картинке»


Для создания подобного интерактивного задания нужно нажать кнопку «Создать» под картинкой шаблона «Соответствие на картинке» на вкладке «Конструктор» (Рисунок 8).

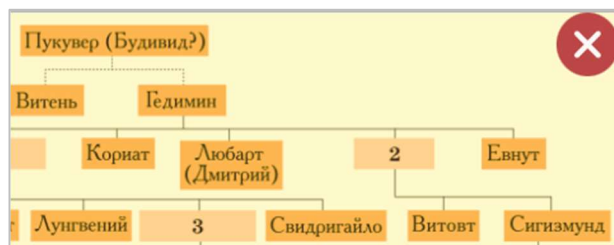
Поля «Название» и «Описание задания» являются стандартными для всех шаблонов (подробнее в пункте «Общая информация», Рисунок 14).


Рисунок 27 — Центральная часть страницы шаблонов «Соответствие на картинке», «Соответствие на картинке с метками»

Далее необходимо загрузить заранее подготовленное фоновое изображение с размещенными на нем номерными маркерами. Файл изображения не должен превышать 4 Мб.

Для загрузки изображения нужно выбрать вариант «Изображение» в области «Соответствие» и нажать на иконку  (поле «Загрузите изображение») (Рисунок 27).

Чтобы удалить ранее добавленное изображение, необходимо нажать левой кнопкой мыши на иконке  (правый верхний угол на изображении).



Для добавления текстовой информации к маркеру нужно нажать на иконку  в

области «Соответствие» (Рисунок 27). В текстовый блок добавляется информация, соответствующая номеру маркера на фоновом изображении.

Максимальный размер текстового поля «Соответствие» — 120 символов,

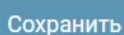
Текстовое поле в блоке «Соответствие» имеет текстовую панель форматирования (сокращённый вариант) (подробнее в пункте «Текстовая панель инструментов», Рисунок 16).

Минимальное количество полей — 1.

Текстовый блок можно удалить, нажав иконку  .

Нижняя часть страницы редактора шаблона «Соответствие на картинке» стандартна для всех шаблонов и подробно рассмотрена в пункте «Общая информация» (Рисунок 15).

Для сохранения добавленной в задание информации требуется нажать на кнопку

 .

## Шаблон «Соответствие на картинке с метками»

При помощи данного интерактивного шаблона можно создать задание, в котором предлагается карточку с текстовой информацией (1) соотнести с номером маркера (2), установленного на фоновом изображении (3) (например, на карте, рисунке или схеме).

В задании на рисунке 28 нужно подписать части цветка на схеме (3). Для прохождения задания карточка (1) перетаскивается к нужному номеру в области (2) ИЛИ выполняется щелчок левой кнопкой мыши по соответствующей карточке.

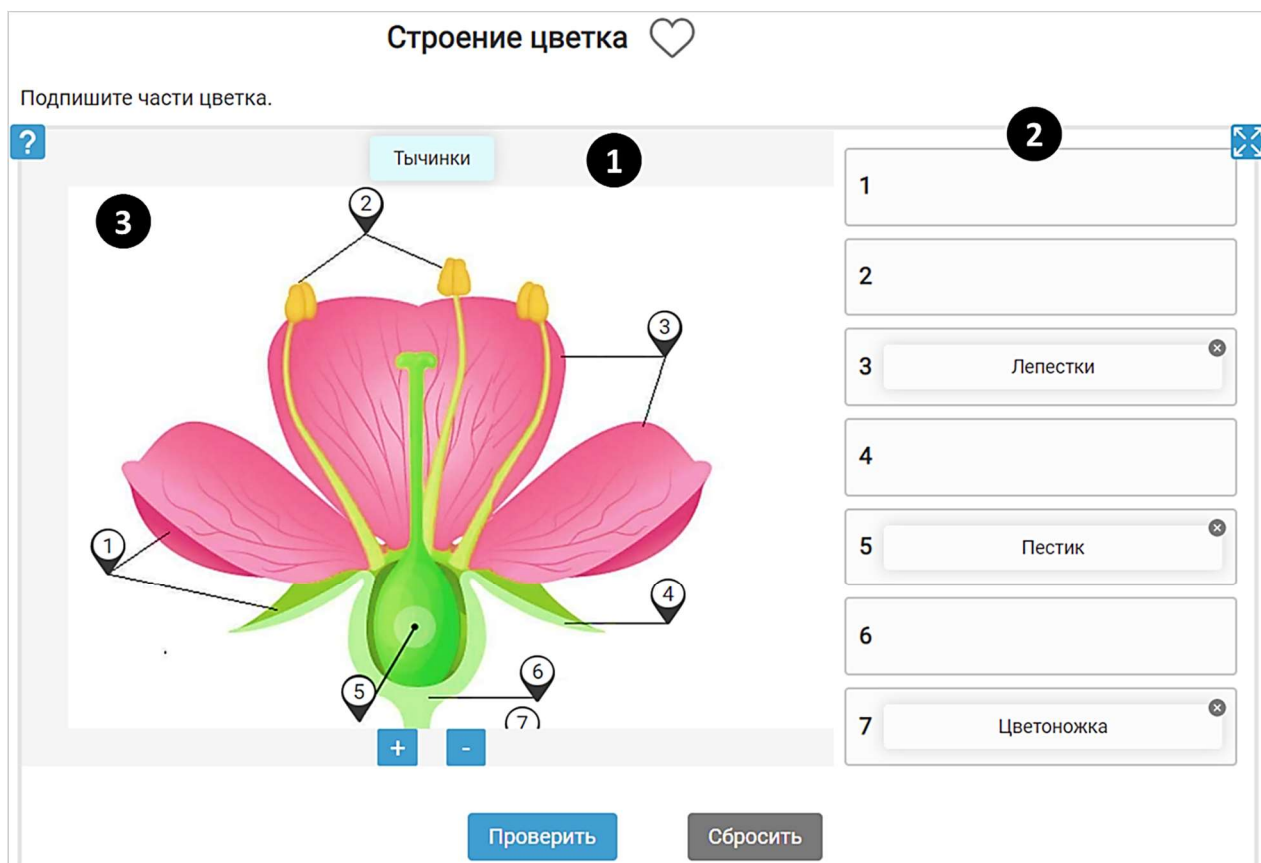



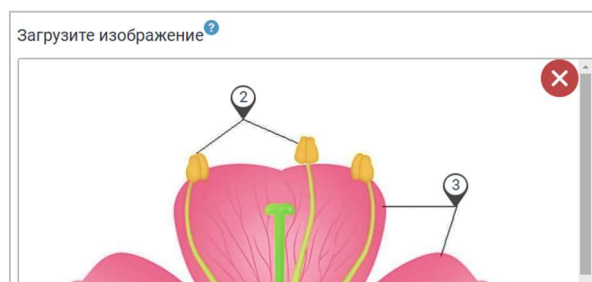
Рисунок 28 — Пример интерактивного задания «Соответствие на картинке с метками»


Для создания подобного интерактивного задания нужно нажать кнопку «Создать» под картинкой шаблона «Соответствие на картинке с метками» на вкладке «Конструктор» (Рисунок 8).


Поля «Название» и «Описание задания» являются стандартными для всех шаблонов (подробнее в пункте «Общая информация», Рисунок 14).


Далее необходимо загрузить заранее подготовленное фоновое изображение. Файл изображения не должен превышать 4 Мб.

Для загрузки изображения нужно выбрать вариант «Изображение» в области «Соответствие» и нажать на иконку  (поле «Загрузите изображение») (Рисунок 28).



Чтобы удалить ранее добавленное изображение необходимо нажать левой кнопкой мыши на иконке  (правый верхний угол на изображении).

Для добавления текстовой информации к маркеру нужно нажать на иконку  в области «Соответствие» (Рисунок 29).

В левом верхнем углу фонового изображения появится маркер с номером (например, ) , который следует установить на нужную позицию в фоновом изображении.

В блоке «Соответствие» напротив такого же номера пишется соответствующая маркеру текстовая информация.

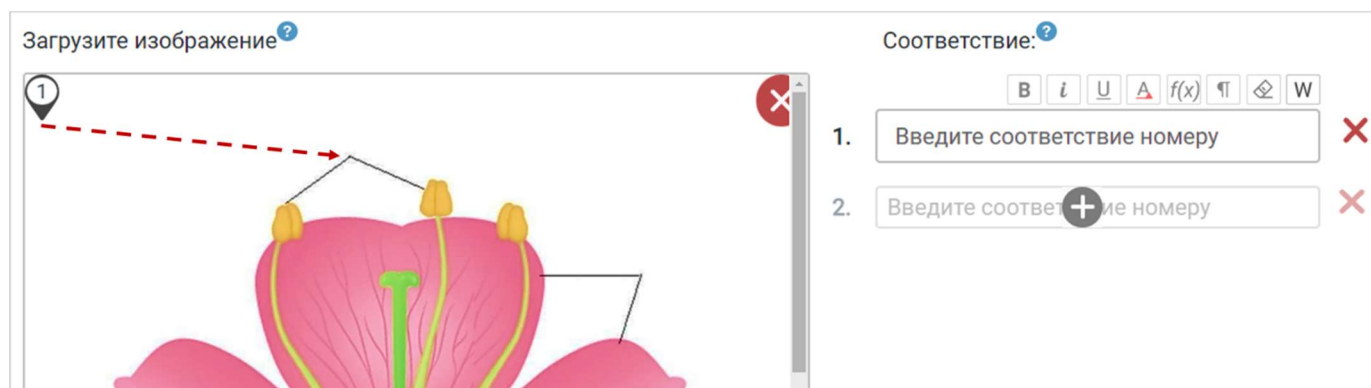



Рисунок 29 — Центральная часть страницы шаблона «Соответствие на картинке с метками» (с добавленным маркером)

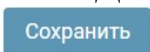
Максимальный размер текстового поля «Соответствие» — 120 символов, Текстовое поле в блоке «Соответствие» имеет текстовую панель форматирования (сокращённый вариант) (подробнее в пункте «Текстовая панель инструментов», Рисунок 16).

Минимальное количество полей — 1.

Текстовый блок можно удалить, нажав иконку .

Нижняя часть страницы редактора шаблона «Соответствие на картинке» стандартна для всех шаблонов и подробно рассмотрена в пункте «Общая информация» (Рисунок 15).

Для сохранения добавленной в задание информации требуется нажать на кнопку



## Шаблон «Ввод текста»

При помощи данного интерактивного шаблона можно создать задание, в котором предлагается ввести текст в пустое поле (1) над карточкой с мультимедийной информацией (2) согласно условию задания.

Карточка с мультимедийной информацией может содержать текст, изображение, встроенный ресурс (например, видео) или аудиофайл. Ввод текста можно осуществлять с помощью виртуальной клавиатуры (4).

В задании на рисунке 30 нужно подписать (ввести текст) карточки с мультимедийной информацией. Для прохождения задания после изучения информации на карточке (2) в поле (1) с помощью клавиатуры вводится текстовая информация. Если в задании показано текстовое сообщение (3), то при наборе текста важно обращать внимание на регистр букв. Если клавиатура для набора текста недоступна, то рекомендуется использовать виртуальную клавиатуру (4).







**Великая французская революция**

Вам необходимо вписать в поле ввода текста название описанного либо изображённого на рисунке исторического лица, понятия или объекта.

Внимание! Для вводимых слов учитывается регистр. Например, слова "Минск" и "минск" — это два разных слова. 3

? 4

<p><span style="float: left;">i</span> <span style="float: right;">1</span></p> <p style="text-align: center;"><b>Бастилия</b></p> <p><span style="float: left;">2</span></p> <p style="text-align: center;"></p>	<p><span style="float: left;">i</span></p> <p style="text-align: center;"></p> <p style="text-align: center;">▶ 0:00</p>	<p><span style="float: left;">i</span></p> <p style="text-align: center;">Важнейший документ Великой французской революции, определяющий индивидуальные права человека, принятый Национальным учредительным собранием 26 августа 1789 года</p>
<p><span style="float: left;">i</span></p> <p style="text-align: center;"></p>	<p><span style="float: left;">i</span></p> <p style="text-align: center;">Период массовых казней после начала революции (с 5 сентября 1793 по 27 июля 1794 года)</p>	<p><span style="float: left;">i</span></p> <p style="text-align: center;"></p>


Проверить Сбросить

Рисунок 30 – Пример интерактивного задания «Ввод текста»

Для создания подобного интерактивного задания нужно нажать кнопку «Создать» под картинкой шаблона «Ввод текста» на вкладке «Конструктор» (Рисунок 8).

Поля «Название» и «Описание задания» являются стандартными для всех шаблонов (подробнее в пункте «Общая информация», Рисунок 14).

**Примечание.** Опция «Учитывать регистр при проверке ответов» позволяет при проверке задания учитывать различие между регистром букв в ответах, т.е. в случае ее применения ответы «Минск» и «минск» будут восприняты программой как два разных слова.

Для создания пары (текст + карточка с мультимедийной информацией) нужно нажать на иконку  (Рисунок 31).

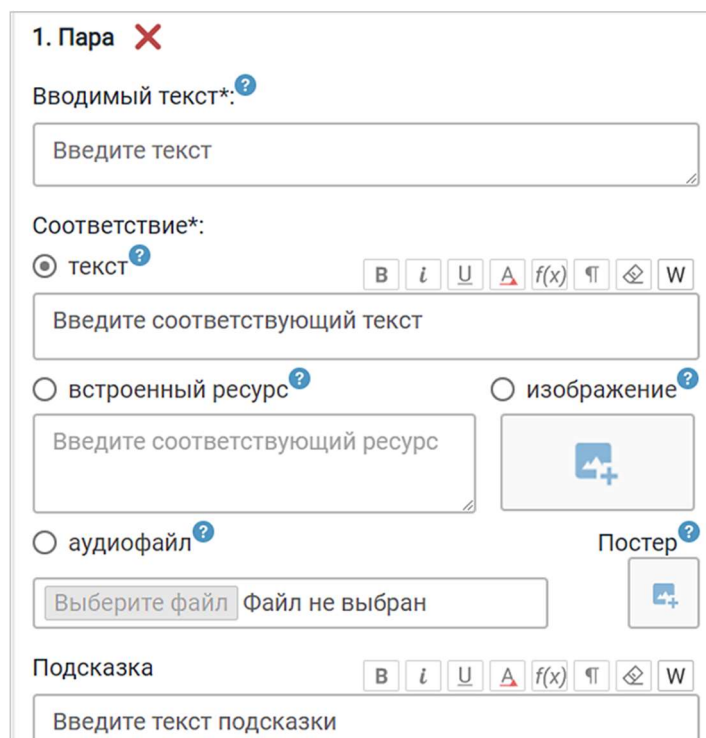



Рисунок 31 – Блок для создания/редактирования пары

В поле «Вводимый текст» нужно записать текст, который должен быть введен в качестве ответа. Максимальный размер поля — 60 символов.


Далее заполняется область «Соответствие» (карточка с мультимедийной информацией) (Рисунок 31). В качестве соответствия может быть выбран текст, изображение, встроенный ресурс или аудиофайл.


**Примечание.** В области «Соответствие» перед загрузкой мультимедийной информации надо обязательно УКАЗАТЬ размещаемый вариант – нажать иконку .

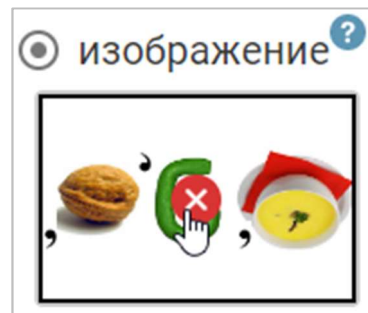
Максимальный размер поля «Соответствие-текст» — 130 символов, максимальный размер одного загружаемого файла в области «Соответствие» (изображения или аудиофайла) — 4 Мб. Максимальный суммарный размер всех файлов в задании – 100 Мб.


**Примечание.** Содержание полей «Текст» и «Соответствие-текст» не должно совпадать ни в рамках одного блока, ни в разных блоках.

Поле «Соответствие-текст» имеет текстовую панель форматирования (сокращённый вариант) (подробнее в пункте «Текстовая панель инструментов», Рисунок 16).

Для загрузки изображения нужно выбрать вариант «Изображение» в области «Соответствие» и нажать на иконку  (Рисунок 31).


Чтобы удалить ранее добавленное изображение, необходимо подвести курсор мыши к изображению и после появления иконки  нажать на нее левой кнопкой мыши.




Для добавления аудиофайла требуется левой кнопкой мыши нажать на кнопку «Выберите файл» (Рисунок 31). К аудиофайлам можно прикреплять уточняющую картинку – постер. Загрузка постера осуществляется по аналогии с загрузкой изображения. Для удаления нужно нажать на иконку .



Работа с вариантом «Встроенный ресурс» подробно рассмотрена в соответствующем пункте (Рисунок 19).


К карточке-ответу (область «Соответствие») можно добавить подсказку (текстовое поле «Подсказка»). В задании она будет отображаться иконкой  в левом верхнем углу карточки.

Пару можно удалить, нажав иконку . Минимальное количество пар — 1.

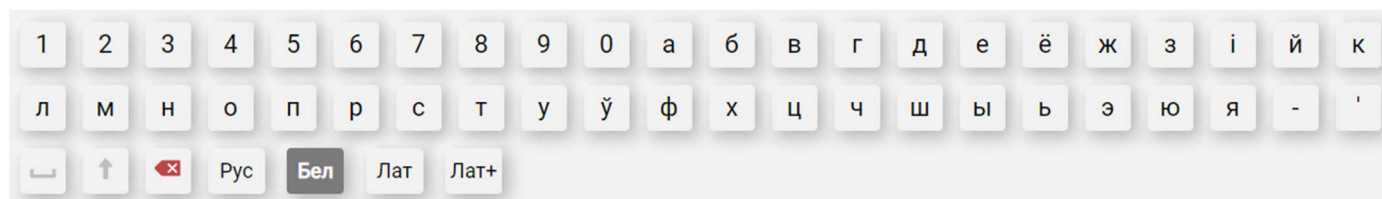
Нижняя часть страницы редактора шаблона «Найти пару» стандартна для всех шаблонов и подробно рассмотрена в пункте «Общая информация» (Рисунок 15).

Для сохранения добавленной в задание информации требуется нажать на кнопку



При прохождении задания, созданного с помощью шаблона «Ввод текста», для ввода слов в текстовые поля в правом верхнем углу окна задания добавлена кнопка «Виртуальная клавиатура» .

Клавиатура содержит четыре различных набора символов: русский алфавит («Рус»), белорусский алфавит («Бел»), латинский алфавит («Лат») и набор дополнительных символов для набора слов на немецком, французском или испанском языках («Лат+»).



**Примечание.** При вводе букв в поле «Вводимый текст» при помощи виртуальной клавиатуры используйте соответствующую языковую раскладку, т.к., например, кириллическая *і* и латинская *i* не являются одинаковыми символами.



## Шаблон «Тест с текстом»

При помощи данного интерактивного шаблона можно создать задание, в котором предлагается ответить на вопросы (тип вопроса – выбор одного или нескольких правильных ответов). Варианты ответов являются текстовыми выражениями. В формулировке вопроса может содержаться мультимедийная информация (изображение, встроенный ресурс (например, видео) или аудиофайл).

Задание на рисунке 33 состоит из двух вопросов. В каждом из них нужно выбрать один (если напротив вариантов стоит значок ○) или несколько (значок □) правильных вариантов ответа. Для проверки правильности ответа на каждый вопрос нужно нажать кнопку «Проверить». Правильные ответы выделяются зеленым контуром.

После ответа на все вопросы появляется информация о прохождении задания (Рисунок 33).

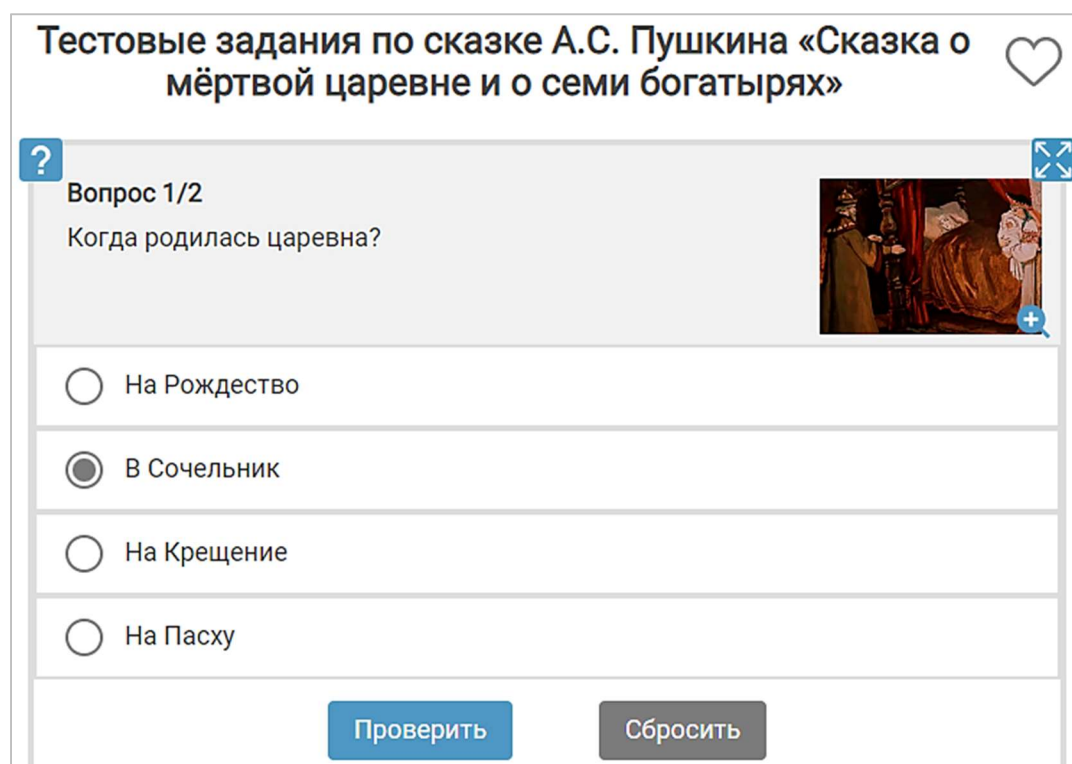


Рисунок 32 – Пример интерактивного задания «Тест с текстом»

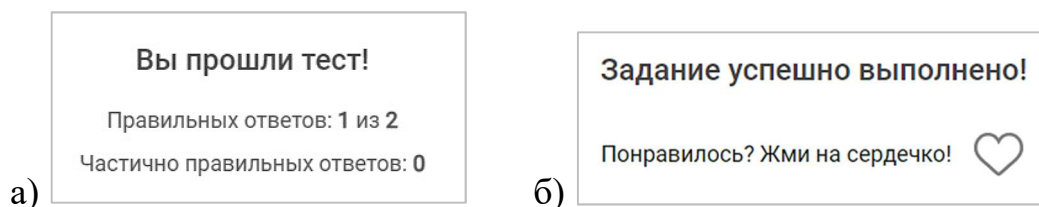


Рисунок 33 – Окно с информацией о прохождении задания  
а) частично выполненное правильно, б) полностью выполненное правильно

Для создания подобного интерактивного задания нужно нажать кнопку «Создать» под картинкой шаблона «Тест с текстом» на вкладке «Конструктор» (Рисунок 8).

Поля «Название» и «Описание задания» являются стандартными для всех шаблонов (подробнее в пункте «Общая информация», Рисунок 14).

Для добавления вопроса в задание нужно нажать на иконку .

В поле «Вопрос» вводится формулировка вопроса.

**Примечание.** Формулировка вопроса должна предусматривать выбор только правильных ответов.

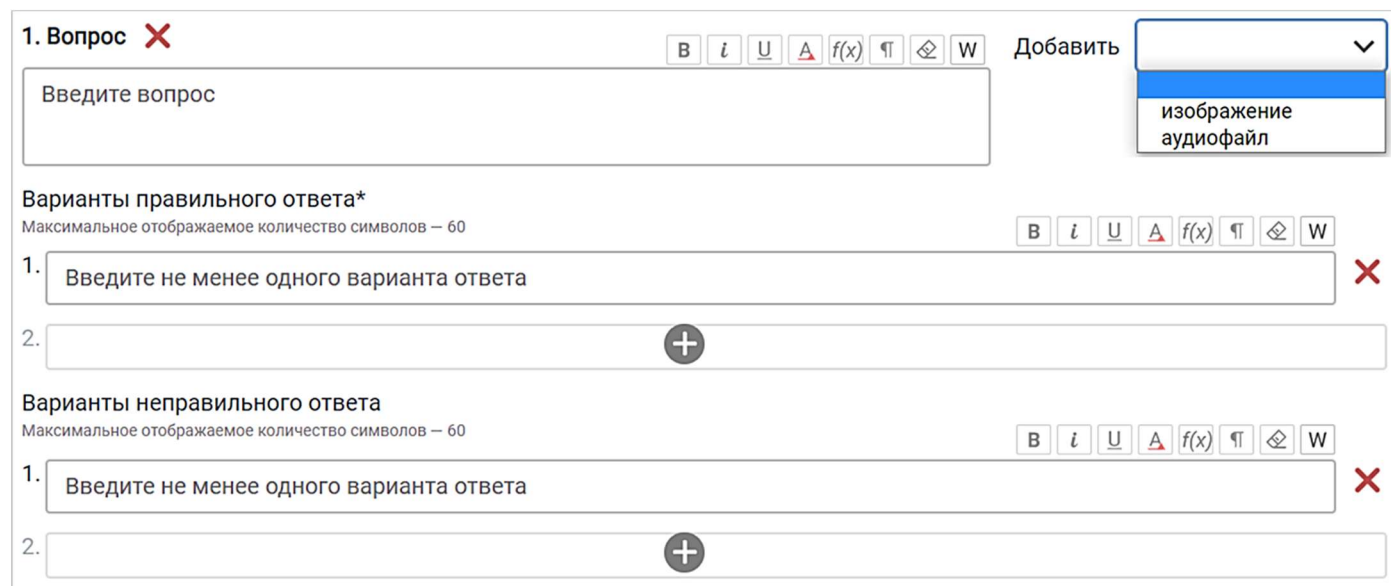





Рисунок 34 – Блок для добавления вопроса

К формулировке можно добавить изображение или звуковой файл (Рисунок 34).


Для загрузки изображения нужно в области вопроса выбрать вариант «Изображение» в поле «Добавить» и нажать на иконку .

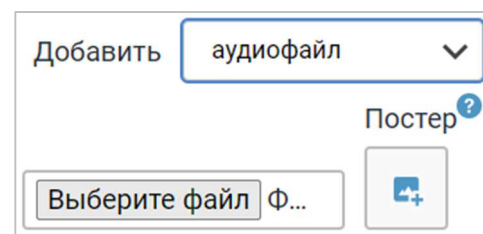
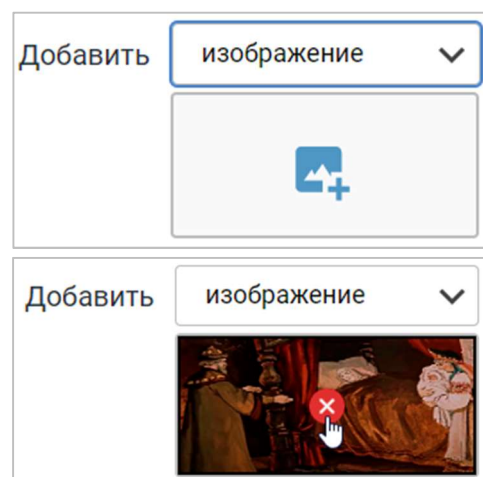
Чтобы удалить ранее добавленное изображение, необходимо подвести курсор мыши к изображению и после появления иконки  нажать на нее левой кнопкой мыши.

Для добавления аудиофайла нужно в области вопроса выбрать вариант «Аудиофайл» в поле «Добавить» и нажать на кнопку «Выберите файл». К аудиофайлам можно прикреплять уточняющую картинку – постер. Загрузка постера осуществляется по аналогии с загрузкой изображения.


Для удаления нужно нажать на иконку .

Максимальный размер прикрепленного к вопросу файла — не более 4 Мб, максимальный суммарный размер всех файлов задания — не более 100 Мб.

Варианты ответа разделены на две группы: правильные и неправильные. Среди всех вариантов ответов должен быть указан хотя бы один правильный ответ. Для добавления еще одного варианта ответа в любую группу нужно нажать на иконку .



Поля «Вопрос», «Варианты правильного ответа», «Варианты неправильного ответа» имеют текстовую панель форматирования (сокращённый вариант) (подробнее в пункте «Текстовая панель инструментов», Рисунок 16).

Вопрос теста можно удалить, нажав иконку .  
Минимальное количество вопросов — 1.

Нижняя часть страницы редактора шаблона «Найти пару» стандартна для всех шаблонов и подробно рассмотрена в пункте «Общая информация» (Рисунок 15).

Для сохранения добавленной в задание информации требуется нажать на кнопку

 .

## Шаблон «Тест с мультимедиа»

При помощи данного интерактивного шаблона можно создать задание, в котором предлагается ответить на вопросы (тип вопроса – выбор одного или нескольких правильных ответов). В качестве ответов на вопрос используются изображения и/или аудиофайлы.

В формулировке вопроса может содержаться мультимедийная информация (изображение, встроенный ресурс (например, видео) или аудиофайл).

Задание на рисунке 35 состоит из 10 вопросов. В каждом их них нужно выбрать один (если напротив вариантов стоит значок ) или несколько (значок ) правильных вариантов ответа. Для проверки правильности ответа на каждый вопрос нужно нажать кнопку «Проверить». Правильные ответы выделяются зеленым контуром.

После ответа на все вопросы появляется информация о прохождении задания (Рисунок 36).

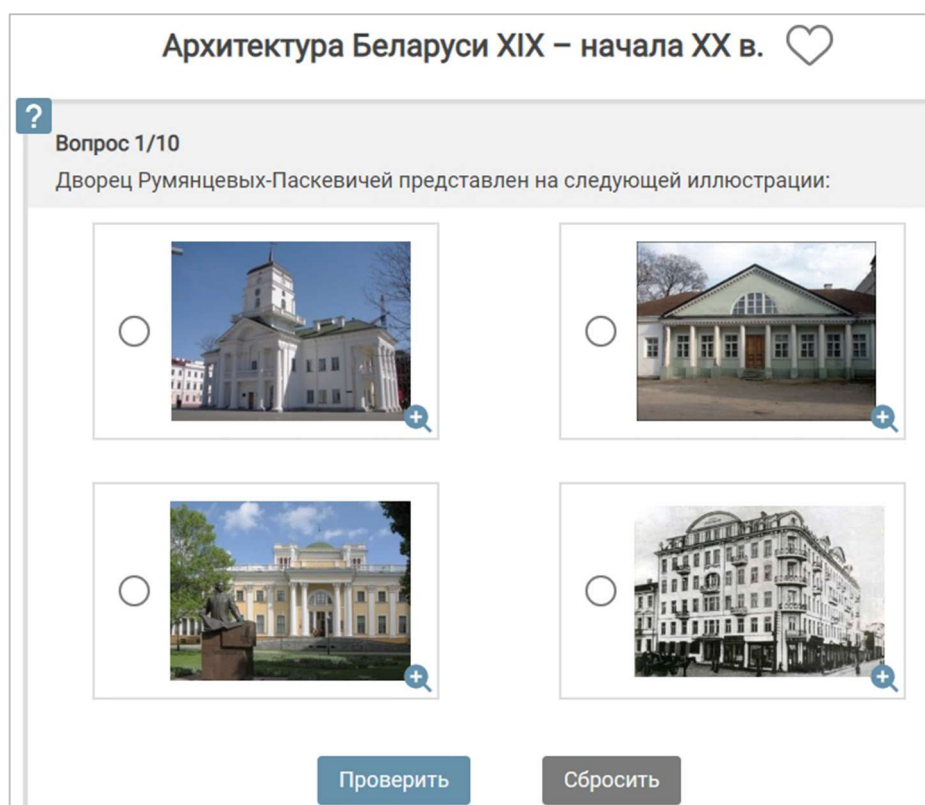


Рисунок 35 – Пример интерактивного задания «Тест с мультимедиа»

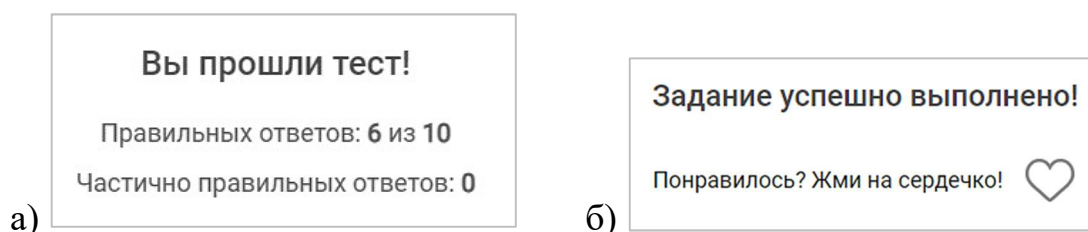


Рисунок 36 – Окно с информацией о прохождении задания  
а) частично выполненное правильно, б) полностью выполненное правильно

Для создания подобного интерактивного задания нужно нажать кнопку «Создать» под картинкой шаблона «Тест с мультимедиа» на вкладке «Конструктор» (Рисунок 8).

Поля «Название» и «Описание задания» являются стандартными для всех шаблонов (подробнее в пункте «Общая информация», Рисунок 14).


Для добавления вопроса в задание нужно нажать на иконку .


Рисунок 37 – Блок для добавления вопроса


В поле «Вопрос» вводится формулировка вопроса.

**Примечание.** Формулировка вопроса должна предусматривать выбор только правильных ответов.


Поле «Вопрос» имеет текстовую панель форматирования (сокращённый вариант) (подробнее в пункте «Текстовая панель инструментов», Рисунок 16).

К формулировке можно добавить изображение или звуковой файл (Рисунок 37).

Для загрузки изображения нужно в области вопроса выбрать вариант «Изображение» в поле «Добавить» и нажать на иконку .


Чтобы удалить ранее добавленное изображение, необходимо подвести курсор мыши к изображению и после появления иконки  нажать на нее левой кнопкой мыши.

Для добавления аудиофайла нужно в области вопроса выбрать вариант «Аудиофайл» в поле «Добавить» и нажать на кнопку «Выберите файл». К аудиофайлам можно прикреплять уточняющую картинку – постер. Загрузка постера осуществляется по аналогии с загрузкой изображения.

Для удаления нужно нажать на иконку .

Варианты ответа разделены на две группы: правильные и неправильные. Среди всех вариантов ответов должен быть указан хотя бы один правильный ответ.

В варианты ответов могут быть добавлены только изображения или только аудиофайлы. Также возможен и смешанный тип.

Вопрос теста можно удалить, нажав иконку .

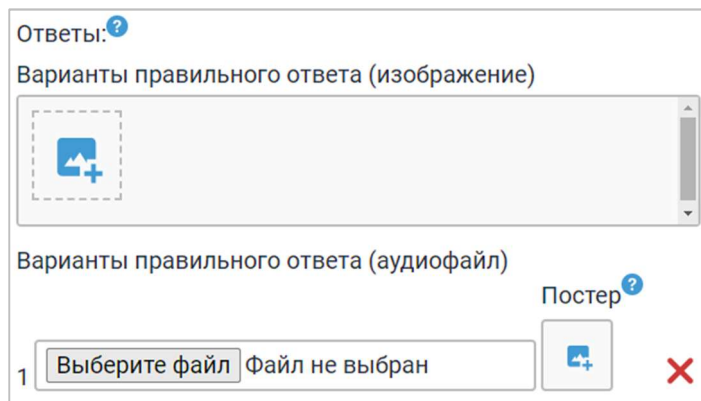
Минимальное количество вопросов — 1.


Максимальный размер прикрепленного к вопросу файла — не более 4 Мб, максимальный суммарный размер всех файлов задания — не более 100 Мб.

Нижняя часть страницы редактора шаблона «Найти пару» стандартна для всех шаблонов и подробно рассмотрена в пункте «Общая информация» (Рисунок 15).

Для сохранения добавленной в задание информации требуется нажать на кнопку








Ответы: 

Варианты правильного ответа (изображение)


Варианты правильного ответа (аудиофайл)

Постер 

1    

## Шаблон «Лента времени»

При помощи данного интерактивного шаблона можно создать задание, в котором предлагается распределить карточки с информацией в хронологическом порядке согласно условию задания. Карточка может содержать текст, изображение, встроенный ресурс (например, видео) или аудиофайл.

В задании на рисунке 38 информационную карточку (1), характеризующую определенное событие или период, необходимо соотнести с датой на временной шкале (2). Для прохождения задания нужно изучить информацию на карточке и левой кнопкой мыши щелкнуть по соответствующей ей дате или периоду. При подборе следующей пары (карточка + дата) карточка из предыдущей пары скроется. Однако на точке временной шкалы останется пометка . Чтобы посмотреть информацию о добавленных парах на временной шкале, нужно нажать на кнопку «Показать всё».

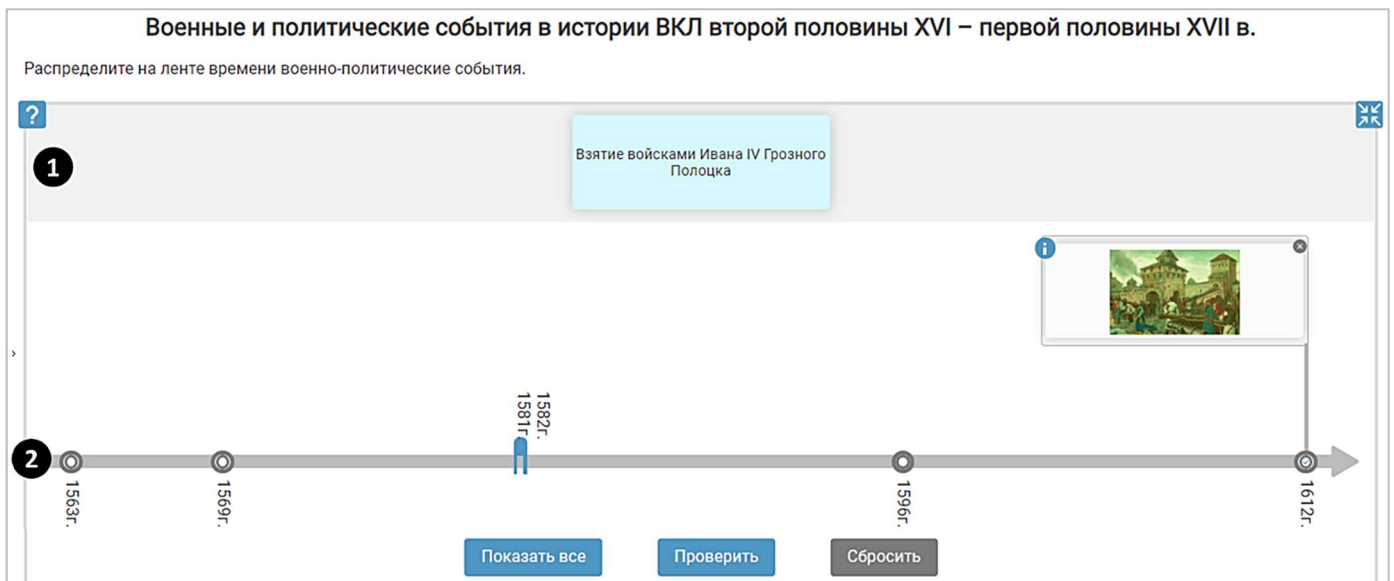



Рисунок 38 – Пример интерактивного задания «Лента времени»

Для создания подобного интерактивного задания нужно нажать кнопку «Создать» под картинкой шаблона «Лента времени» на вкладке «Конструктор» (Рисунок 8).

Поля «Название» и «Описание задания» являются стандартными для всех шаблонов (подробнее в пункте «Общая информация», Рисунок 14).

Для добавления вопроса в задание нужно нажать на иконку .

Далее необходимо выбрать один из вариантов временного представления события, добавляемого на ленту (Рисунок 39): точка (конкретная дата), интервал (событие имеет начало и окончание) и дата без карточки (дата будет добавлена на ленту изначально).

точка  интервал  дата без карточки

ДД . ММ . ГГГГ – ДД . ММ . ГГГГ

**Примечание.** События (интервалы) не могут пересекаться между собой и между точками.

1 Пара ✕

точка
  интервал
  дата без карточки

.
  .

Соответствие\*:

текст <sup>?</sup>
 встроенный ресурс <sup>?</sup>
 изображение <sup>?</sup>

аудиофайл <sup>?</sup>
 Постер <sup>?</sup>

Подсказка

Рисунок 39 – Блок для добавления вопроса-события

После добавления события заполняется область «Соответствие».

В качестве соответствия может быть выбран текст, изображение, встроенный ресурс или аудиофайл.

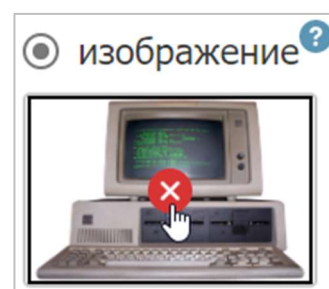
**Примечание.** В области «Соответствие» перед загрузкой мультимедийной информации надо обязательно УКАЗАТЬ размещаемый вариант – нажать на иконку  .

Максимальный размер поля «Соответствие-текст» — 140 символов, максимальный размер одного загружаемого файла в области «Соответствие» (изображения или аудиофайла) — 4 Мб. Максимальный суммарный размер всех файлов в задании – 100 Мб.

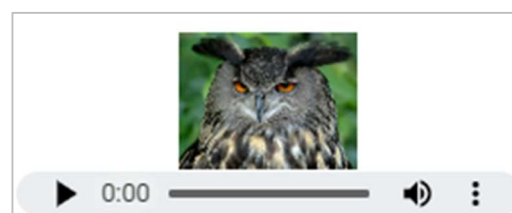
Поле «Текст» в блоке имеет текстовую панель форматирования (сокращённый вариант) (подробнее в пункте «Текстовая панель инструментов», Рисунок 16).

Для загрузки изображения нужно выбрать вариант «Изображение» в области «Соответствие» и нажать на иконку  (Рисунок 37).

Чтобы удалить ранее добавленное изображение необходимо подвести курсор мыши к изображению и после появления иконки  нажать на нее левой кнопкой мыши.




Для добавления аудиофайла требуется левой кнопкой мыши нажать на кнопку «Выберите файл» (Рисунок 37). К аудиофайлам можно прикреплять уточняющую картинку – постер. Загрузка постера осуществляется по аналогии с загрузкой изображения. Для удаления нужно нажать на иконку  .





Работа с вариантом «Встроенный ресурс» подробно рассмотрена в соответствующем пункте (Рисунок 19).

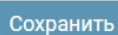
К карточке (область «Соответствие») можно добавить подсказку (текстовое поле «Подсказка»). В задании она будет отображаться иконкой  в левом верхнем углу карточки.

Событие (пару) можно удалить, нажав иконку .

Минимальное количество событий — 1.

Нижняя часть страницы редактора шаблона «Лента времени» стандартна для всех шаблонов и подробно рассмотрена в пункте «Общая информация» (Рисунок 15).


Для сохранения добавленной в задание информации требуется нажать на кнопку

 Сохранить

## Шаблон «Кроссворд»

При помощи данного интерактивного шаблона можно создать задание, в котором предлагается разгадать кроссворд (по горизонтали и вертикали ввести правильные ответы на вопросы).

В задании на рисунке 40 нужно заполнить поле кроссворда (1), ответив на вопросы из области (2). При выборе конкретного вопроса из области (2) на клеточном поле (1) будут подсвечиваться клетки для ответа, и наоборот, при выборе клетки с номером на поле (1) будет выделен цветом соответствующий вопрос (на рисунке это пункт 8 по вертикали). При заполнении поле кроссворда будет всегда смещаться так, чтобы было удобно заполнять клетки для каждого конкретного ответа.

Для корректировки/удаления введенных букв (слов) можно использовать клавишу Backspace («пробел назад», BS, ←) на компьютерной клавиатуре или кнопку  на виртуальной клавиатуре (установить курсор на нужной ячейке и исправить букву).



История Новейшего времени, 1918 г. – начало XXI в.

Разгадайте кроссворд по теме: "История новейшего времени".

1

2

3

По горизонтали

1. Индийский город, в котором в апреле 1919 г. английские солдаты расстреляли мирный митинг
2. Официальный художественный принцип, утвердившийся в советском искусстве с 30-х гг.
3. Фамилия президента Мексики, ликвидировавшего господство латифундий
4. Буржуазная партия, возглавившая борьбу за независимость Египта в начале XX в.
5. Международная организация коммунистических партий, созданная в 1919 г.
6. Испанский генерал, в 1936 г. поднявший мятеж против республиканского правительства

По вертикали

7. Глава правительства Германии, подписавший 11 ноября 1918 г. перемирие со странами Антанты
8. Фамилия представителя Франции на Парижской мирной конференции 1919-20 гг.
9. Характеристика мирового экономического кризиса, начавшегося с паники на бирже Нью-Йорка в 1929 г.
10. Патриарх православной церкви, избранный во время Великой Отечественной войны
11. Советский учёный, разработчик теории реактивного движения
12. Фамилия премьер-министра Италии с октября 1922 г.
13. Фамилия одного из двух советских солдат, водрузивших красное Знамя Победы над рейхстагом
14. Первая женщина – глава правительства Великобритании
5. Остров, с размещения ракет на котором начался Карибский кризис

Проверить Сбросить

Рисунок 40 – Пример интерактивного задания «Кроссворд»

**Примечание.** Этапы составления учебных кроссвордов:

1. Составить список проверяемых терминов (слов). Рекомендуется включить в кроссворд как изучаемые термины, так и ранее усвоенные.

2. Для конкретного расположения каждого слова на сетке кроссворда на клеточной бумаге нужно разместить проверяемые слова, а оставшиеся пустыми клетки закрасить.

В кроссвордах не рекомендуется использование «подвешенных» слов, которые не пересекаются с другими словами.

Максимальная ширина кроссворда на данном ресурсе – 15 клеток.

3. Составить вопросы к выбранным терминам. Вопросы должны быть несложными, лаконичными и четко сформулированными.

Для создания подобного интерактивного задания нужно нажать кнопку «Создать» под картинкой шаблона «Кроссворд» на вкладке «Конструктор» (Рисунок 8).

Поля «Название» и «Описание задания» являются стандартными для всех шаблонов (подробнее в пункте «Общая информация», Рисунок 14).

Рисунок 41 – Блок для добавления/редактирования вопроса

В поле «Вопрос» вводится формулировка вопроса.

Слово-ответ должно содержать не более 15 символов.

**Примечание.**

Слово-ответ должно быть именем существительным в именительном падеже единственного числа.

Не имеет значения написание имен собственных с большой буквы, так как при выполнении задания сетка кроссворда будет заполнена большими печатными буквами.

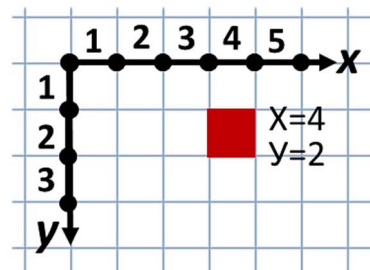
В ответе не допускается использование сокращений (детдом и др.) и пробелов. В данном ресурсе допустимо использование дефиса «-».

Для каждого слова-ответа определяется положение на сетке кроссворда.

Для этого в блоке «Положение ответа» необходимо нажать на иконку  $\checkmark$  и:

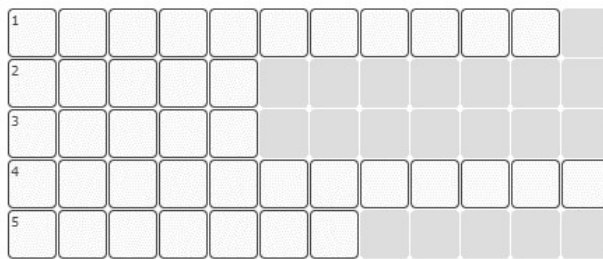
– выбрать ориентацию слова (горизонтальная или вертикальная);


– задать координаты первой буквы слова-ответа X (по горизонтали), Y (по вертикали). Отсчет начинается с левого верхнего угла.



**Примечание.** Для определения ориентации каждого слова (горизонтальная или вертикальная) и позиции первой буквы слова, кроссворд рекомендуется предварительно нарисовать на клетчатой бумаге.

Если положение слов не указывается, то слова добавляются в сетку кроссворда подряд сверху вниз (горизонтально), первые буквы слов-ответов будут находиться в первом столбце.



В поле «Подсказка» можно добавить дополнительную информацию (текст и/или изображение), которая поможет правильно ответить на вопрос. В задании она будет отображена иконкой  в левом верхнем углу карточки.

Максимальный размер прикрепленного к вопросу изображения — 4 Мб.

Максимальный суммарный размер файлов в задании — 100 Мб.

Вопрос можно удалить, нажав иконку  .

**Примечание.** Поля «Вопрос» и «Подсказка» имеют текстовую панель форматирования (сокращённый вариант) (подробнее в пункте «Текстовая панель инструментов», Рисунок 16).

Минимальное количество вопросов – 1.

Нижняя часть страницы редактора шаблона «Кроссворд» стандартна для всех шаблонов и подробно рассмотрена в пункте «Общая информация» (Рисунок 15).

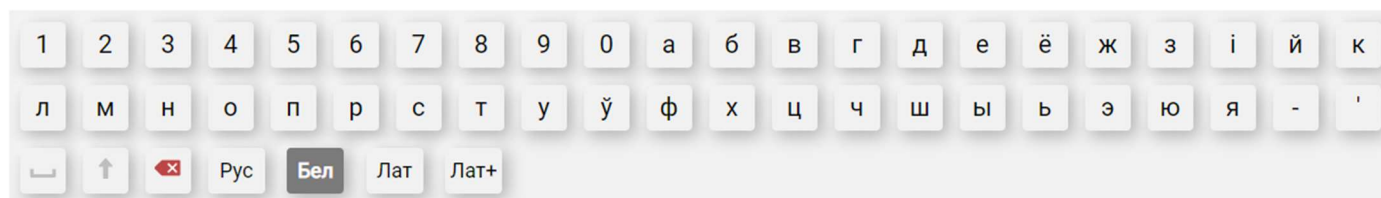
Для сохранения добавленной в задание информации требуется нажать на кнопку



При выполнении задания, созданного с помощью шаблона «Кроссворд», для ввода слов в правом верхнем углу окна задания добавлена кнопка «**Виртуальная**

**клавиатура»** .

Клавиатура содержит четыре различных набора символов: русский алфавит («Рус»), белорусский алфавит («Бел»), латинский алфавит («Лат») и набор дополнительных символов для набора слов на немецком, французском или испанском языках («Лат+»).



**Примечание.** При вводе букв в кроссворд при помощи виртуальной клавиатуры используйте соответствующую языковую раскладку, т.к., например, кириллическая *і* и латинская *i* не являются одинаковыми символами.

## Шаблон «Заполнить пропуски»

При помощи данного интерактивного шаблона можно создать задание, в котором предлагается заполнить пропуски в тексте согласно условию задания (плашку с текстовым фрагментом переместить в основной текст). К описанию задания могут быть добавлены мультимедийные материалы: изображение, встроенный ресурс (например, видео) или аудиофайл.

В задании на Рисунке 41 нужно текстовую карточку из области (1) переместить на соответствующую позицию в тексте (область (2)). К условию задания добавлен рисунок (3).

Пирамида

Заполните пропуски.

**3** + Просмотреть материалы к заданию

**1** ? площадь полной поверхности SO объём площадь боковой поверхности Вершина пирамиды ABCD  
 SH Основание пирамиды площадь основания A Боковые ребра ASC

На рисунке изображена правильная 4-угольная пирамида. **2**

Высота пирамиды (точка ) – общая точка боковых граней, не лежащая в плоскости основания.

– многоугольник , которому не принадлежит вершина пирамиды.

(отрезок ) – перпендикуляр из вершины пирамиды на её основание.

$S = 2ah -$

$S = a(a + 2h) -$

$V = \frac{1}{3} S_{\text{осн.}} h -$

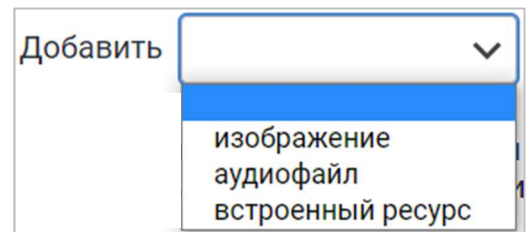
Рисунок 42 — Пример интерактивного задания «Заполнить пропуски»

Для создания подобного интерактивного задания нужно нажать кнопку «Создать» под картинкой шаблона «Заполнить пропуски» на вкладке «Конструктор» (Рисунок 8).

После заполнения полей «Название» и «Описание задания» к описанию можно добавить информацию (изображение, аудиофайл или встроенный ресурс (например, видео)). При просмотре задания данная информация будет скрыта. Для ее просмотра в поле «Просмотреть материалы к заданию» (3) нужно нажать на иконку + (Рисунок 42).

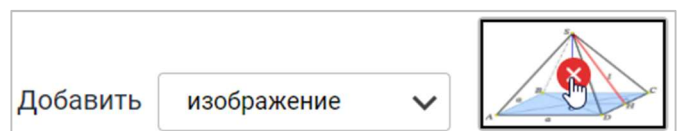
Для добавления информации нужно в поле «Добавить» выбрать вид информации: изображение, аудиофайл или встроенный ресурс.


**Примечание.** Добавление мультимедийной информации к полю «Описание задания» не является обязательным.



Для загрузки изображения в блоке «Добавить» нужно выбрать вариант «Изображение» и нажать на иконку

Чтобы удалить ранее добавленное изображение, необходимо подвести курсор мыши к изображению и после появления иконки нажать на нее левой кнопкой мыши.



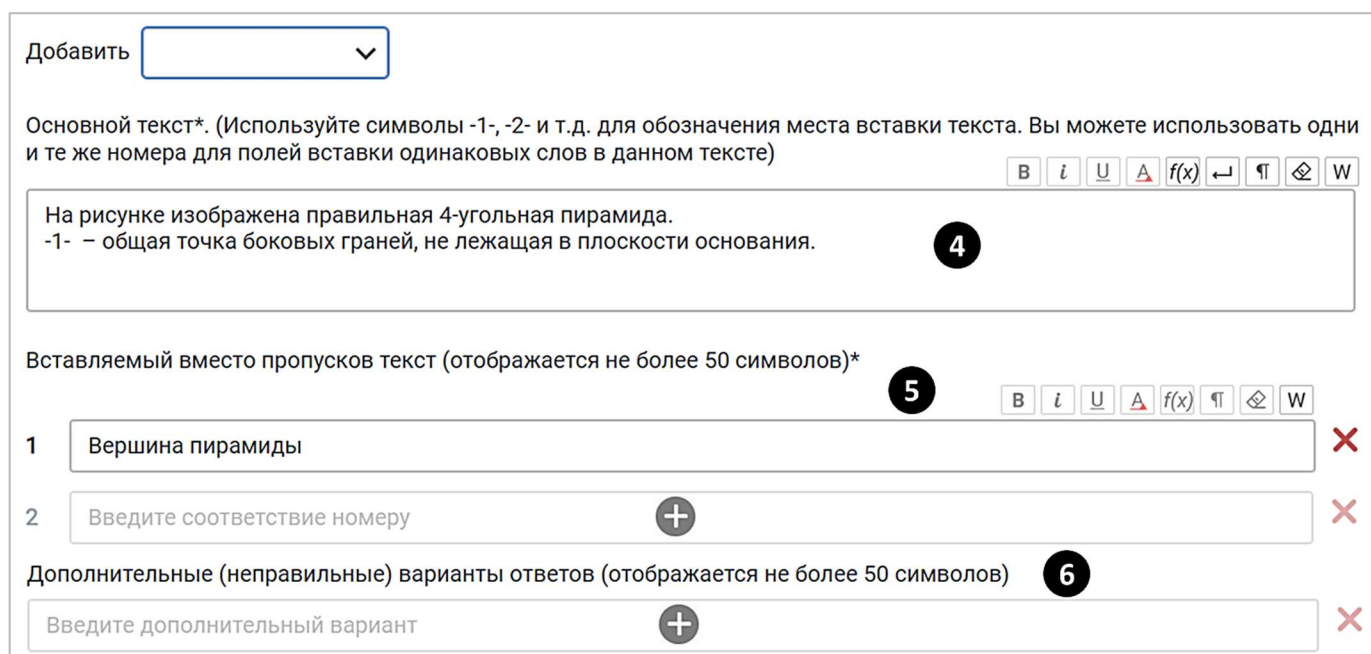
Для добавления аудиофайла требуется в блоке «Добавить» выбрать вариант «Аудиофайл» и нажать на кнопку «Выберите файл». К аудиофайлам можно прикреплять уточняющую картинку – постер. Загрузка постера осуществляется по аналогии с загрузкой изображения. Для удаления нужно нажать на иконку .



Максимальный размер одного загружаемого файла (изображения или аудиофайла) — 4 Мб. Максимальный суммарный размер всех файлов в задании – 100 Мб.

Работа с вариантом «Встроенный ресурс» подробно рассмотрена в соответствующем пункте (Рисунок 19).

В поле «Основной текст» (область (4), Рисунок 43) добавляется текст задания с использованием обозначений для указания пропусков.






Добавить

Основной текст\*. (Используйте символы -1-, -2- и т.д. для обозначения места вставки текста. Вы можете использовать одни и те же номера для полей вставки одинаковых слов в данном тексте)

На рисунке изображена правильная 4-угольная пирамида.  
-1- – общая точка боковых граней, не лежащая в плоскости основания. **4**

Вставляемый вместо пропусков текст (отображается не более 50 символов)\* **5**

1  

2   

Дополнительные (неправильные) варианты ответов (отображается не более 50 символов) **6**





 


Рисунок 43 — Область для создания/редактирования задания «Заполнить пропуски»

Каждый пропуск нумеруется, и его содержание должно быть добавлено напротив соответствующего номера в блоке «Вставляемый вместо пропусков текст». В основной текст на месте пропуска добавляется номер пропуска, выделенный с двух сторон знаками тире. Например, вставка 1 в основном тексте будет добавлена так: **-1-** (на рисунке 43 пропуск 1 – это текст «Вершина пирамиды»).

Для добавления следующего пропуска нужно нажать на иконку  в блоке «Вставляемый вместо пропусков текст».

**Примечание.** Для вставки одинаковых слов (выражений) используйте один и тот же номер.

Для усложнения задания можно добавить дополнительные (неправильные) варианты пропусков. Для этого в области (б) нужно нажать на иконку  и ввести текст. Дополнительные пропуски не нумеруются.

Вариант пропусков можно удалить, нажав иконку  .

**Примечание.** При удалении пропуска в начале или середине списка происходит автоматическое изменение всех следующих номеров пропусков (блок «Вставляемый вместо пропусков текст»). Но в основном тексте номер пропуска надо корректировать самостоятельно.

Все текстовые поля, кроме поля «Название», имеют текстовую панель форматирования (сокращённый вариант) (подробнее в пункте «Текстовая панель инструментов», Рисунок 16).

**Примечание.** Добавленная в пропуск формула, имеющая два уровня или более (например, обыкновенная дробь), может не совсем корректно отображаться при просмотре задания.

Добавить пропуск в формулу **нельзя**. При необходимости наберите с помощью редактора фрагменты формулы (каждый фрагмент отдельно) и, например, между ними добавьте пропуск.

Минимальное количество пропусков — 1.

Нижняя часть страницы редактора шаблона «Расстановка по порядку» стандартна для всех шаблонов и подробно рассмотрена в пункте «Общая информация» (Рисунок 15).

Для сохранения добавленной в задание информации требуется нажать на кнопку

 .

## Шаблон «Поиск слов»

При помощи данного интерактивного шаблона можно создать задание, в котором предлагается найти (выделить) загаданные слова в прямоугольной сетке, заполненной буквами.

Чтобы выделить слово, нужно переместить курсор на первую букву загаданного слова. Далее нажать левую кнопку мыши и, удерживая ее, переместить курсор к последней букве. Выделенное правильно слово на игровом поле будет подсвечено зеленым цветом.

В данном шаблоне слова на буквенном поле располагаются только по прямой линии: слева направо или сверху вниз, а также слова могут пересекаться и иметь одну и более общих букв с другими словами.

**Примечание.** В интернете можно встретить другое название подобного задания – *филворд*.

В задании на Рисунке 44 на буквенном поле (1) нужно найти и выделить 9 слов, которые начинаются на букву К. Рядом с буквенным полем располагается список загаданных слов (2), где после успешного отгадывания (выделения) слово вычёркивается.

**Примечание.** Список слов может быть скрыт.

Над игровым полем располагается статистика отгадывания слов (3). В задании на рисунке 44 уже найдено 3 слова из 9.

**Слова на букву К**

Найдите все слова, которые начинаются на букву К.

? Количество слов: 9    Отгадано слов: 3    3

Д	Т	Ш	Щ	К	П	Л	Ы	З	К	К	
Ч	К	Е	К	О	Н	Ф	Е	Т	А	О	
П	А	Ф	Л	Н	Ю	Й	Ч	К	Р	Ш	
1	Д	Ц	Н	Я	С	А	Ы	З	О	Е	К
А	Н	Х	Б	Т	З	К	А	Р	Т	А	
Э	О	Д	Г	Р	Э	А	С	О	А	С	
Д	Р	Г	Й	У	Т	Ш	Ю	Л	Ф	Т	
Д	Ю	Ц	Х	К	У	А	А	Е	Б	Р	
И	Ф	Г	Ф	Т	У	Ы	Ю	В	Щ	Ю	
Ю	П	О	Ч	О	Б	Щ	К	А	К	Л	
Э	Щ	Ж	К	Р	О	Ш	К	А	Й	Я	

КАРТА    КАРЕТА    КАСТРЮЛЯ    КОНФЕТА  
КРОШКА    КОШКА    КОНСТРУКТОР  
КАША    КОРОЛЕВА

2

Рисунок 44 — Пример интерактивного задания «Поиск слов»

Для создания подобного интерактивного задания нужно нажать кнопку «Создать» под картинкой шаблона «Поиск слов» на вкладке «Конструктор» (Рисунок 8).

После заполнения полей «Название» и «Описание задания» необходимо добавить слова для размещения их на буквенном поле (область (1), Рисунок 45).




Язык заполнения Русский 5 4  Отображать ответы

Добавьте слова. Для корректного отображения слов рекомендуется использовать только буквы выбранного алфавита. <sup>?</sup>

2 1.  ✗ 2.

Рисунок 45 — Область для создания/редактирования задания «Поиск слов»

В блоке «Язык заполнения» (5) необходимо нажать на иконку  и выбрать набор символов (алфавит), который будет использоваться для заполнения оставшихся после размещения слов клеток игрового поля (варианты: русский, белорусский, латинский+).

Выбор опции «Отображать ответы» (4) позволяет видеть при выполнении задания список загаданных слов (2), которые после успешного отгадывания (выделения) будут вычеркиваться.

Для добавления следующего слова нужно нажать на иконку .

**Примечание.** Слова должны содержать не более 15 букв выбранного алфавита, без пробелов и специальных символов.

Максимальное количество слов – 29.

Удалить добавленное слово можно, нажав кнопку .

Текстовое поле «Описание задания» имеет текстовую панель форматирования (сокращённый вариант) (подробнее в пункте «Текстовая панель инструментов», Рисунок 16).

Нижняя часть страницы редактора шаблона «Найти пару» стандартна для всех шаблонов и подробно рассмотрена в пункте «Общая информация» (Рисунок 15).

Для сохранения добавленной в задание информации требуется нажать кнопку

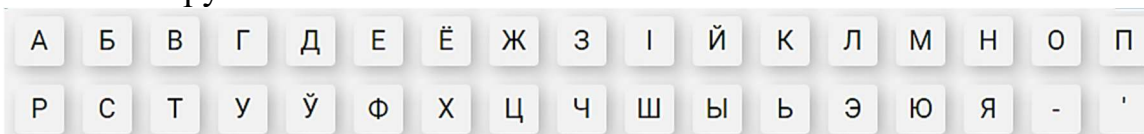


**Примечание.** В задании допустимо использование следующих символов (букв):

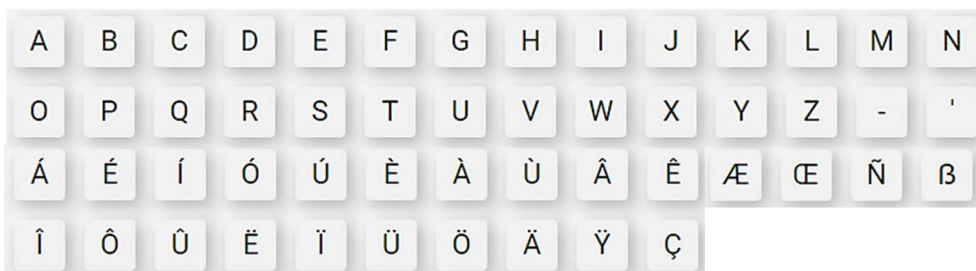
– Русский



– Белорусский




– Латинский+



## Шаблон «Галерея»

При помощи данного интерактивного шаблона можно создать задание, которое представляет собой набор чередующихся в определенной последовательности изображений и/или встроенных ресурсов (например, видео).

В задании на Рисунке 46 представлен элемент из созданной галереи картин художника Ван Гога. Для перехода между элементами галереи можно воспользоваться кнопками (3) ◀ и ▶, расположенными по краям рабочей области окна, или навигацией в верхней части экрана (2) .

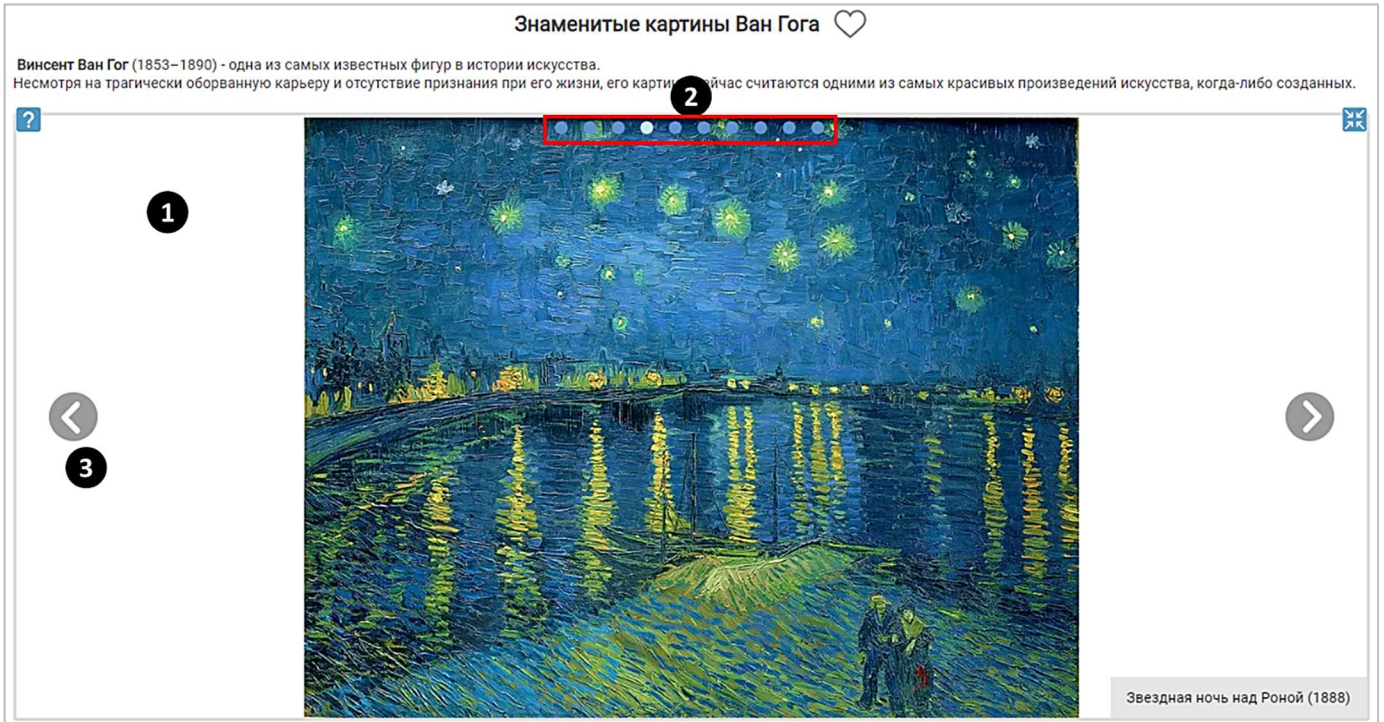



Рисунок 46 — Пример интерактивного задания «Галерея»

Для создания подобного интерактивного задания нужно нажать кнопку «Создать» под картинкой шаблона «Галерея» на вкладке «Конструктор» (Рисунок 8).

После заполнения полей «Название» и «Описание задания» предлагается добавить элементы галереи (Рисунок 47).

В галерею можно добавлять изображения или встроенный ресурс (например, видео). Для добавления элемента галереи нужно нажать на иконку .

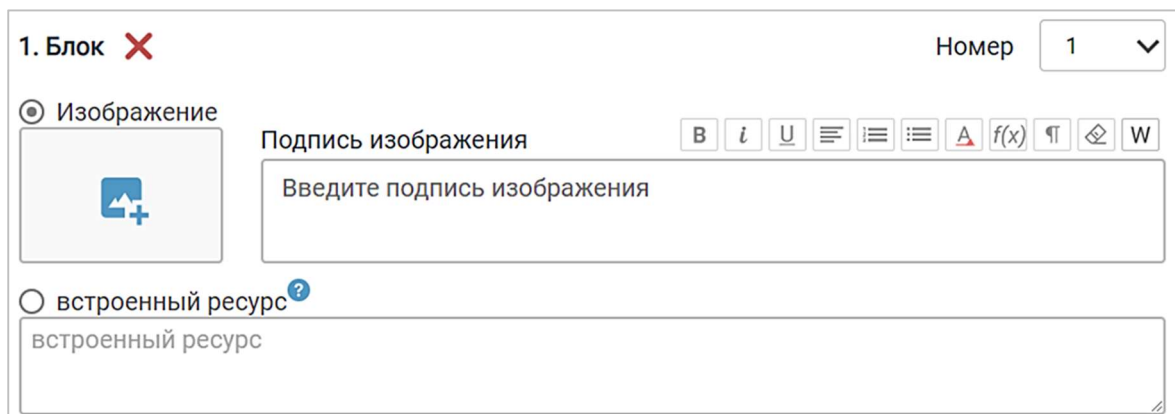


The screenshot shows a form for adding or editing a gallery element. It is titled "1. Блок" with a red 'X' icon. There is a "Номер" field with a dropdown menu set to "1". The form has two radio button options: "Изображение" (selected) and "встроенный ресурс". Under "Изображение", there is a "Подпись изображения" field with a text input containing "Введите подпись изображения" and a rich text editor toolbar with icons for bold, italic, underline, list, link, unlink, and text color. Under "встроенный ресурс", there is a text input field containing "встроенный ресурс".

Рисунок 47 — Блок для добавления / редактирования элемента галереи

**Примечание.** Перед добавлением элемента галереи надо обязательно **УКАЗАТЬ** размещаемый вариант информации: изображение или встроенный ресурс, и нажать на иконку .

Для загрузки изображения в блоке нужно выбрать вариант «Изображение» и нажать на иконку .

Чтобы удалить ранее добавленное изображение, необходимо подвести

курсор мыши к изображению и после появления иконки  нажать на нее левой кнопкой мыши.

**Примечание.** Оптимальное соотношение длины и ширины картинок, загружаемых в галерею, – 3:2. Картинки, имеющие пропорцию, близкую к оптимальной, будут наиболее выигрышно смотреться в создаваемой галерее.

В поле «Подпись изображения» вводится поясняющая информация для изображения. Поле можно оставить пустым.

Все текстовые поля, кроме поля «Название», имеют текстовую панель форматирования (сокращённый вариант) (подробнее в пункте «Текстовая панель инструментов», Рисунок 16).

Работа с вариантом «Встроенный ресурс» подробно рассмотрена в соответствующем пункте (Рисунок 19).

**Примечание.** При переходе между элементами галереи воспроизведение видео автоматически не останавливается.

В поле «Номер» можно установить очерёдность отображения элементов в галерее.

**Примечание.** При смене/удалении номера в последовательности элементов галереи **не происходит** автоматическая корректировка остальных номеров элементов галереи. В таком случае необходимо выставлять порядковые номера созданных блоков вручную.

Минимальное количество элементов в галерее — 1.

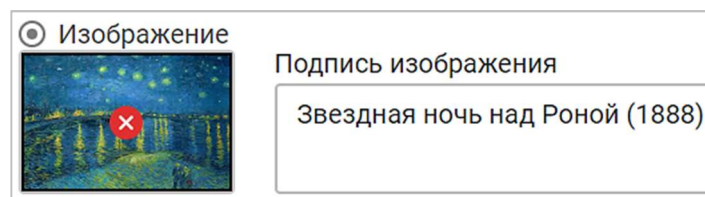
Добавленный элемент галереи можно удалить, нажав иконку .

Максимальный размер для одного изображения — 4 Мб. Максимальный суммарный размер изображений в интерактивном задании — 100 Мб.

Нижняя часть страницы редактора шаблона «Найти пару» стандартна для всех шаблонов и подробно рассмотрена в пункте «Общая информация» (Рисунок 15).


Для сохранения добавленной в задание информации требуется нажать кнопку





## Шаблон «Презентация»

При помощи данного интерактивного шаблона можно создать задание, которое представляет собой набор мультимедийных блоков (слайдов) с интерактивным оглавлением. На слайде может содержаться текстовая информация, изображение, аудиофайл и/или встроенный ресурс (например, видео).

В задании на Рисунке 48 представлен слайд задания «Новое время в Восточной Европе». При выборе любого пункта интерактивного оглавления (меню слева) (1) происходит переход на соответствующий слайд (2). На слайде на Рисунке 48 размещены текстовая информация и изображение. Изображение можно увеличить (иконка ).

### Новое время в Восточной Европе

Презентация содержит сводку информации о различных государствах, а также отражает творчество деятелей культуры Восточной Европы в период Нового Времени.

**1**

- Люблинская уния
- Разделы Речи Посполитой
- События XIX – начала XX в. на бел. землях
- Франциск Богушевич – "Хмаркі"

**2**

Люблинская уния – государственный союз (уния) между Королевством Польским и Великим княжеством Литовским, положивший начало федеративному государству, известному как Речь Посполитая. Сейм в Люблине начался в январе 1569 года и продолжался с перерывами до августа из-за борьбы польской шляхты за доминирование, литовских вельмож – за сохранение самостоятельности. Акт унии был заключён 28 июня 1569 года и 1 июля того же года утверждён раздельно польскими и литовскими депутатами на общем сейме в Люблине. 4 июля уния была ратифицирована королём польским и великим князем литовским Сигизмундом II Августом.





Рисунок 48 – Пример интерактивного задания «Презентация»

Для создания подобного интерактивного задания нужно нажать кнопку «Создать» под картинкой шаблона «Презентация» на вкладке «Конструктор» (Рисунок 8).

После заполнения полей «Название» и «Описание задания» предлагается добавить слайды в презентацию (Рисунок 49).

Для создания слайда с информацией нужно нажать на иконку  и заполнить следующие блоки:

– «Название слайда» – данная информация будет отображаться в интерактивном оглавлении (1);

– «Информация на слайде» – данная информация будет отображаться на самом слайде (2). На слайды может добавить следующую мультимедийную информацию: текст, встроенный ресурс (например, видео), изображение, аудиофайл (Рисунок 49).


**Примечание.** На слайде можно отображаться один или несколько видов мультимедийной информации. Однако последовательность расположения видов


информации на слайде изменить **нельзя!** Т.е. на слайд сначала добавляется текст, потом встроенный ресурс, изображение, аудиофайл и только в такой последовательности.

Рисунок 49 — Блок для добавления редактирования слайда презентации


Все текстовые поля, кроме поля «Название», имеют текстовую панель форматирования (сокращённый вариант) (подробнее в пункте «Текстовая панель инструментов», Рисунок 16).

Работа с вариантом «Встроенный ресурс» подробно рассмотрена в соответствующем пункте (Рисунок 19).

Для загрузки изображения нужно выбрать вариант «Изображение» и нажать на иконку .


Чтобы удалить ранее добавленное изображение, необходимо подвести курсор мыши к изображению и после появления иконки  нажать на нее левой кнопкой мыши.



Для добавления аудиофайла требуется нажать на кнопку «Выберите файл». К аудиофайлам можно прикреплять уточняющую картинку – постер. Загрузка постера осуществляется по аналогии с загрузкой изображения. Для удаления нужно нажать на иконку .



Максимальный размер одного загружаемого файла (изображения или аудиофайла) — 4 Мб. Максимальный суммарный размер всех файлов в задании — 100 Мб.

Добавленный слайд можно удалить, нажав иконку .


Минимальное количество слайдов — 1.

Для сохранения добавленной в задание информации требуется нажать на кнопку

Сохранить

## Шаблон «Интерактивная карта»

При помощи данного интерактивного шаблона можно создать задание, которое представляет собой фоновое изображение (например, карту) с нанесёнными на него номерными интерактивными маркерами.

В задании на Рисунке 50 показана карта Великобритании (1), на которой маркерами  отмечены наиболее известные ее достопримечательности. При выборе конкретного маркера появляется окно с дополнительной информацией (2). На рисунке выделен маркер 8 (окрашен в другой цвет) и справа открыто окно с информацией «Озеро Лох-Несс».

Изображение карты можно перемещать и масштабировать (кнопки   (3)).


В левом нижнем углу окна задания (4) может располагаться дополнительная информация к заданию или изображению (например, легенда карты). Она открывается при нажатии на кнопку . Повторное нажатие на кнопку скроет данную информацию.



Рисунок 50 – Пример интерактивного задания «Интерактивная карта»

Для создания подобного интерактивного задания нужно нажать кнопку «Создать» под картинкой шаблона «Интерактивная карта» на вкладке «Конструктор» (Рисунок 8).

Поля «Название» и «Описание задания» являются стандартными для всех шаблонов (подробнее в пункте «Общая информация», Рисунок 14).

Далее необходимо загрузить фоновое изображение (например, карту). Файл изображения не должен превышать 10 Мб.

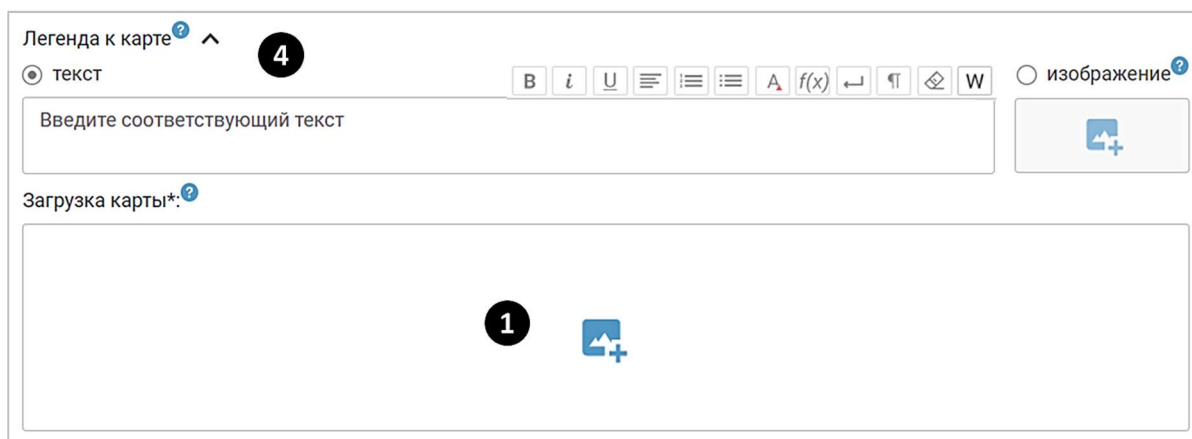


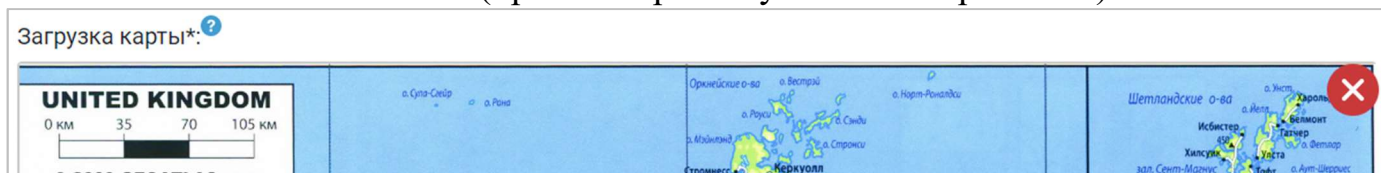



Рисунок 51 – Область загрузки карты

Для загрузки изображения нужно в области «Загрузка карты» нажать на иконку  (Рисунок 51).

Чтобы удалить ранее добавленное изображение, необходимо нажать левой кнопкой мыши на иконке  (правый верхний угол на изображении).



В блоке «Легенда к карте» (Рисунок 51, (4)) можно добавить дополнительную информацию к изображению. Это может быть описание используемых на изображении значков (например, картинка легенды карты) или текстовое сообщение.

Для добавления маркера на фоновое изображение нужно нажать на иконку  и заполнить следующие блоки (Рисунок 52):

– «Введите название маркера» – заголовок информационного окна (Рисунок 50, (2));

– «Описание» – данная информация будет отображаться в информационном окне (2). Может содержать следующую мультимедийную информацию: текст, встроенный ресурс (например, видео), изображение, аудиофайл (Рисунок 52).

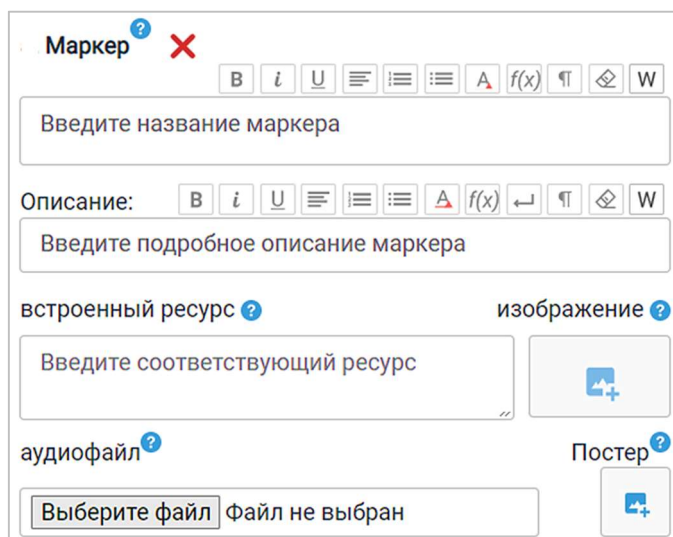


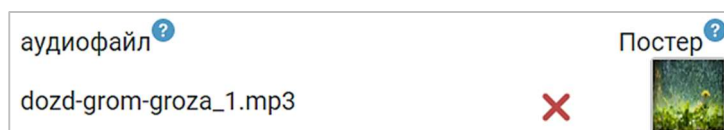
Рисунок 52 – Блок для создания/редактирования маркера

**Примечание.** Информационное окно может содержать один или несколько видов мультимедийной информации. Однако последовательность расположения видов информации в окне изменить **нельзя!** Т.е. сначала будет показан текст, потом встроенный ресурс, изображение, аудиофайл и только в такой последовательности.

Работа с вариантом «Встроенный ресурс» подробно рассмотрена в соответствующем пункте (Рисунок 19).

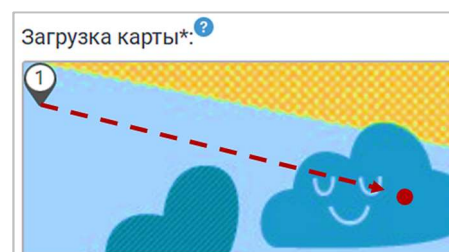
Загрузка изображения и постера к аудиофайлу описана выше.

Для добавления аудиофайла требуется нажать на кнопку «Выберите файл». К аудиофайлам можно прикреплять уточняющую картинку – постер. Для удаления нужно нажать на иконку **×**.



Максимальный размер одного загружаемого файла (изображения или аудиофайла) — 4 Мб. Максимальный суммарный размер всех файлов в задании — 100 Мб.

После нажатия иконки **+** для добавления маркера в левом верхнем углу фонового изображения появится значок маркера с номером (например, **1**), который следует установить на нужную позицию в фоновом изображении.



Маркер можно удалить, нажав иконку **×**.

Минимальное количество маркеров — 1.

Все текстовые поля, кроме поля «Название», имеют текстовую панель форматирования (подробнее в пункте «Текстовая панель инструментов», Рисунок 16).

Для сохранения добавленной в задание информации требуется нажать на кнопку

Сохранить



## Шаблон «Устный опрос»


При помощи данного интерактивного шаблона можно создать задание, которое представляет собой последовательность информационных блоков (например, список вопросов для устного опроса). Каждый вопрос может содержать различную мультимедийную информацию: текст, изображение, аудиофайл или встроенный ресурс (например, видео).

Задание на Рисунке 53 состоит из двух информационных блоков. В блок (1) добавлено текстовое сообщение и изображение (3), которое можно увеличить. В блок (2) добавлен аудиофайл с постером (4) и текст. В блоке (2) есть кнопка «Помощь», при нажатии на которую появляется дополнительная информация.

### Известные романсы на стихи Марины Цветаевой

?

1


3

**Марина Ивановна Цветаева** – одна из выдающихся поэтесс XX века.

Ниже даны небольшие описания трех известных ее стихотворений, на которые написаны романсы:

- «Мне нравится, что вы больны не мной...»
- «Под лаской плюшевого пледа...»
- Реквием «Уж сколько их упало в эту бездну...»

2

4

5 i Помощь

**«Мне нравится, что вы больны не мной...»**

Это стихотворение о любви к недоступному мужчине. Героиня говорит ему о том, что она не больна им и счастлива, что он не болен ей также, но смысл произведения кардинально противоположен этому заявлению. Она на самом деле хотела бы пережить с ним все прекрасные любовные моменты, но – и это выражается в печальном «увы» – подобное невозможно. Известный романс на музыку Микаэла Таривердиева из фильма «Ирония судьбы, или С лёгким паром!» исполняет героиня картины Надя голосом Аллы Пугачевой.

Рисунок 53 – Пример интерактивного задания «Устный опрос»

Для создания подобного интерактивного задания нужно нажать кнопку «Создать» под картинкой шаблона «Устный опрос» на вкладке «Конструктор» (Рисунок 8).

Поля «Название» и «Описание задания» являются стандартными для всех шаблонов (подробнее в пункте «Общая информация», Рисунок 14).

Содержание информационного блока состоит из текста и/или мультимедийной информации (Рисунок 53).

Текстовая информация вводится в поле «Введите вопрос». Мультимедийная информация (изображение, аудиофайл или встроенный ресурс (например, видео)) добавляется с помощью поля «Добавить» (Рисунок 54).

49

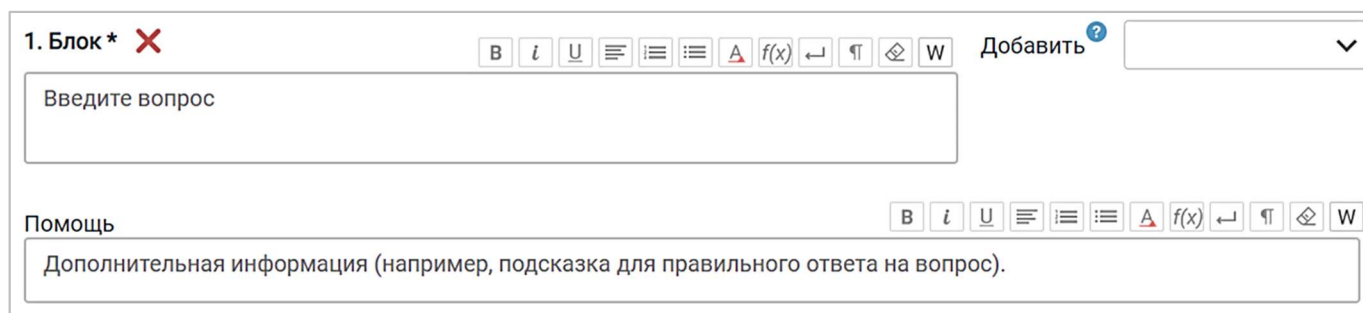





Рисунок 54 – Область для создания/редактирования информационного блока

**Примечание.** В информационный блок можно добавить только один вид мультимедийной информации (изображение, аудиофайл или встроенный ресурс) или возможно сочетание текст + мультимедиа (изображение, аудиофайл или встроенный ресурс).


Для загрузки изображения в блоке «Добавить» нужно выбрать вариант «Изображение» и нажать на иконку .

Чтобы удалить ранее добавленное изображение, необходимо подвести курсор мыши к изображению и после появления иконки  нажать на нее левой кнопкой мыши.

Для добавления аудиофайла требуется нажать на кнопку «Выберите файл». К аудиофайлам можно прикреплять уточняющую картинку – постер. Загрузка постера осуществляется по аналогии с загрузкой изображения. Для удаления нужно нажать на иконку .

Максимальный размер одного загружаемого файла (изображения или аудиофайла) — 4 Мб. Максимальный суммарный размер всех файлов в задании – 100 Мб.

Работа с вариантом «Встроенный ресурс» подробно рассмотрена в соответствующем пункте (Рисунок 19).

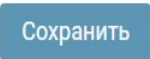
В поле «Помощь» (Рисунок 53, (5)) можно добавить дополнительную информацию к блоку (подсказка по заданному вопросу, опорные слова и т.п.). Она открывается при нажатии на кнопку  «Помощь». Повторное нажатие на кнопку скроет данную информацию.

Блок можно удалить, нажав иконку .

Минимальное количество блоков – 1.

Все текстовые поля, кроме поля «Название», имеют текстовую панель форматирования (подробнее в пункте «Текстовая панель инструментов», Рисунок 16).

Для сохранения добавленной в задание информации требуется нажать на кнопку

 Сохранить

## Шаблон «Набор заданий»

При помощи данного шаблона можно создать интерактивное задание, которое поможет объединить (сгруппировать) задания, находящиеся в общей базе, и/или задания, разработанные Вами с помощью интерактивных шаблонов ресурса VoxApps.

Задание на Рисунке 55 объединяет пять заданий. К каждому заданию можно добавить индивидуальную обложку. Если обложка не выбрана, то будет показана стандартная картинка интерактивного шаблона, с помощью которого выполнено задание (на рисунке для задания «Кроссворд 1» (3) обложка не выбрана). Задания, которые были просмотрены, выделяются серым цветом (на рисунке было просмотрено задание «Слои атмосферы» (2)).

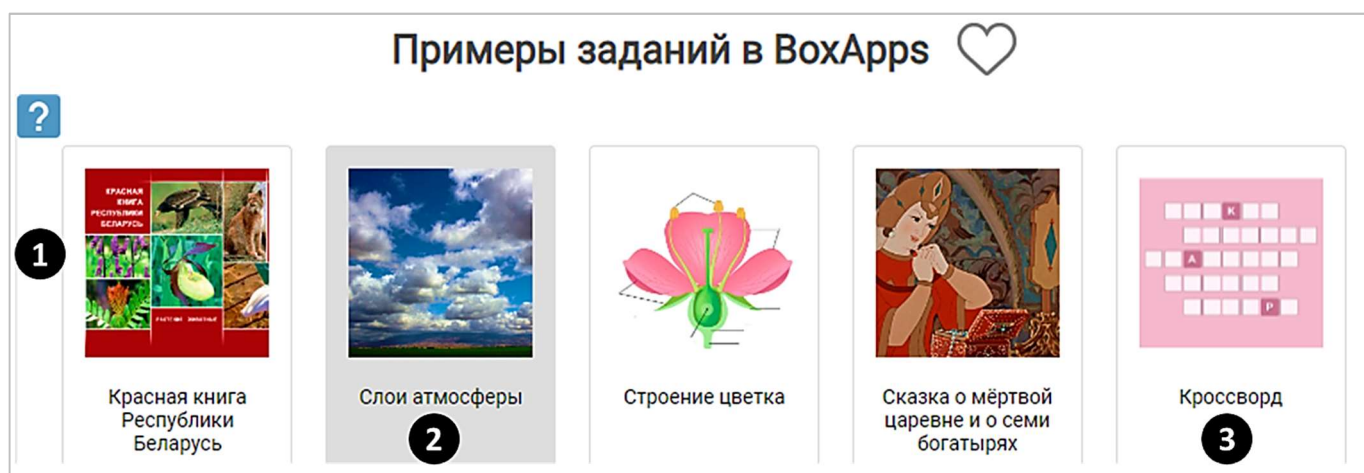


Рисунок 55 – Пример интерактивного задания «Набор заданий»

Для создания подобного интерактивного задания нужно нажать кнопку «Создать» под картинкой шаблона «Набор заданий» на вкладке «Конструктор» (Рисунок 8).



Поля «Название» и «Описание задания» являются стандартными для всех шаблонов (подробнее в пункте «Общая информация», Рисунок 14).

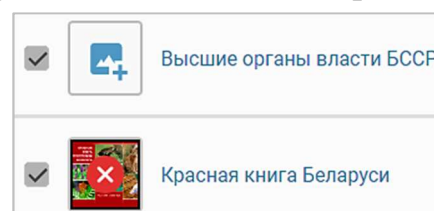
Редактор шаблона разделен на два блока: «Выберите интерактивные задания» (4) и «Выбранные интерактивные задания» (5) (Рисунок 58). В блоке (4) дан список всех заданий, которые можно добавить в ваш набор.

**Примечание.** Список в блоке (4) состоит из заданий, размещенных в общей базе на главной странице ресурса VoxApps, и заданий, созданных Вами.

Для добавления задания в блок «Выбранные интерактивные задания» (5) нужно в блоке (4) отметить нужные вам задания (поставить галочку в поле (6)). Для поиска нужного задания можно использовать фильтр выбора «Шаблоны заданий» (7) и/или поле поиска по названию задания (8). После отметки задание автоматически из блока (4) переходит в блок (5).

К каждому заданию можно добавить свою заставку (постер). Соотношение сторон изображения 1:1. Если постер не выбран, то будет показана стандартная картинка для данного интерактивного шаблона.

Для загрузки изображения нужно нажать на иконку  в области (5). Чтобы удалить ранее добавленное изображение, необходимо нажать левой кнопкой мыши на иконку .



Максимальный размер для одного изображения — 4 Мб. Максимальный суммарный размер изображений в интерактивном задании — 100 Мб.

**5**  
Выбранные интерактивные задания

Название	Шаблон задания
<input checked="" type="checkbox"/> Красная книга Беларуси	<b>9</b> Найти пару
<input checked="" type="checkbox"/> Высшие органы власти БССР по Конституции 1978 г.	Соответствие на картинке

**4**  
Выберите интерактивные задания

**7** Шаблоны заданий

**8** Поиск по названию задания

Название	Шаблон задания
<b>6</b> <input type="checkbox"/> Высокое средневековье	Кроссворд
<input type="checkbox"/> Высшие органы власти в современной Республике Беларусь	Соответствие на картинке

Рисунок 56 — Область для создания/редактирования задания «Набор заданий»

В блоке «Выбранные интерактивные задания» (5) можно изменять порядок следования заданий. Чтобы переместить задание, нужно навести курсор мыши на поле «Шаблон задания» в строке с названием задания (9) и, удерживая левую кнопку мыши, перетащить строку на соответствующую позицию. При перемещении задания подсвечивается фон строки выбранного задания, а также подсвечивается строка, куда задание будет перемещено.

Для удаления задания из блока (5) необходимо убрать «галочку» напротив выбранного задания. Задание будет перенесено в блок (4) и может быть выбрано повторно.

Текстовое поле «Описание задания» имеет текстовую панель форматирования (сокращённый вариант) (подробнее в пункте «Текстовая панель инструментов», Рисунок 16).

Для сохранения добавленной в задание информации требуется нажать на кнопку

Сохранить

## Шаблон «Папка с вкладками»

При помощи данного шаблона можно создать интерактивное задание, которое поможет объединить (сгруппировать) задания, находящиеся в общей базе, и/или задания, разработанные Вами с помощью интерактивных шаблонов ресурса VoxApps.

Задание на Рисунке 57 объединяет три задания. В области (1) размещены кнопки перехода к конкретному заданию, которое будет отображаться в области (2) (на рисунке открыто Задание 2). У каждого задания в правом верхнем углу есть кнопка (3), с помощью которого задание открывается во всплывающем окне.

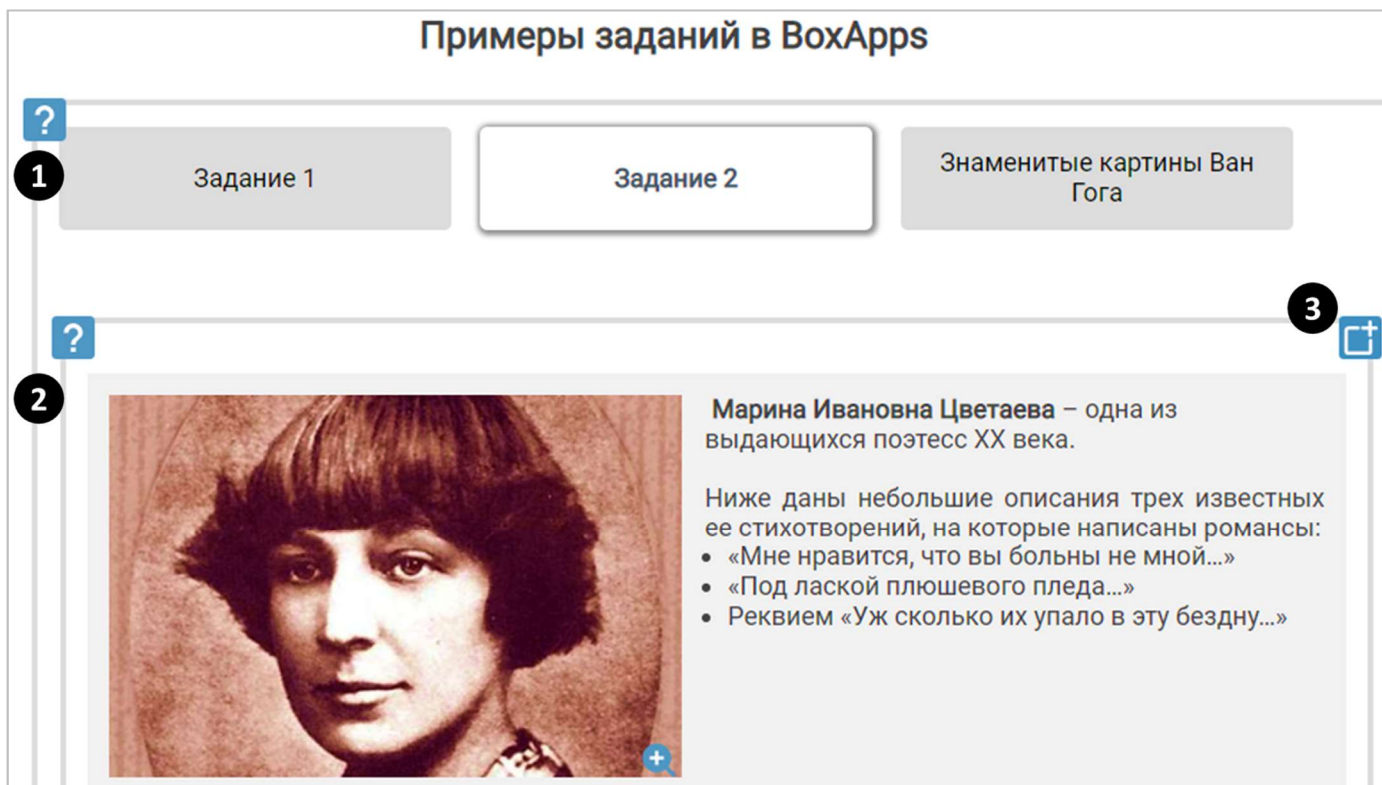


Рисунок 57 – Пример интерактивного задания «Папка с вкладками»

Для создания подобного интерактивного задания нужно нажать кнопку «Создать» под картинкой шаблона «Папка с вкладками» на вкладке «Конструктор» (Рисунок 8).

Поля «Название» и «Описание задания» являются стандартными для всех шаблонов (подробнее в пункте «Общая информация», Рисунок 14).

Редактор шаблона разделен на два блока: «Выберите интерактивные задания» (4) и «Выбранные интерактивные задания» (5) (Рисунок 58). В блоке (4) дан список всех заданий, которые можно добавить в подборку.

**Примечание.** Список в блоке (4) состоит из заданий, размещенных в общей базе на главной странице ресурса VoxApps, и заданий, созданных Вами.

Для добавления задания в блок «Выбранные интерактивные задания» (5) нужно в блоке (4) отметить нужные Вам задания (поставить галочку в поле (6)). Для поиска нужного задания можно использовать фильтр выбора «Шаблоны заданий» (7) и/или поле поиска по названию задания (8). После отметки задание автоматически из блока (4) переходит в блок (5).

К каждому заданию надо дать название вкладки (9) (заголовки из области (1)).

**5** Выбранные интерактивные задания

Интерактивное задание	Шаблон задания	Название вкладки
<input checked="" type="checkbox"/> Слова на букву "к"	<b>10</b> Поиск слов	<b>9</b> Задание 1
<input checked="" type="checkbox"/> Известные романы на стихи Марины Цветаевой	Устный опрос	Введите название

**4** Выберите интерактивные задания

**7** Шаблоны заданий **8** Поиск по названию задания

Интерактивное задание	Шаблон задания	Название вкладки
<b>6</b> <input type="checkbox"/> Климатические пояса. Типы климата	Тест с текстом	Введите название
<input type="checkbox"/> Князя Гедиминовичи	Соответствие на картинке	Введите название

Рисунок 58 — Область для создания/редактирования задания «Папка с вкладками»

В блоке «Выбранные интерактивные задания» (5) можно изменять порядок следования заданий. Чтобы переместить задание, нужно навести курсор мыши на поле «Шаблон задания» в строке с названием задания (10) и, удерживая левую кнопку мыши, перетащить строку на соответствующую позицию. При перемещении задания подсвечивается фон строки выбранного задания, а также подсвечивается строка куда задание будет перемещено.

Для удаления задания из блока (5) необходимо убрать «галочку» напротив выбранного задания. Задание будет перенесено в блок (4) и может быть выбрано повторно.

Текстовое поле «Описание задания» имеет текстовую панель форматирования (сокращённый вариант) (подробнее в пункте «Текстовая панель инструментов», Рисунок 16).

Для сохранения добавленной в задание информации требуется нажать на кнопку

Сохранить