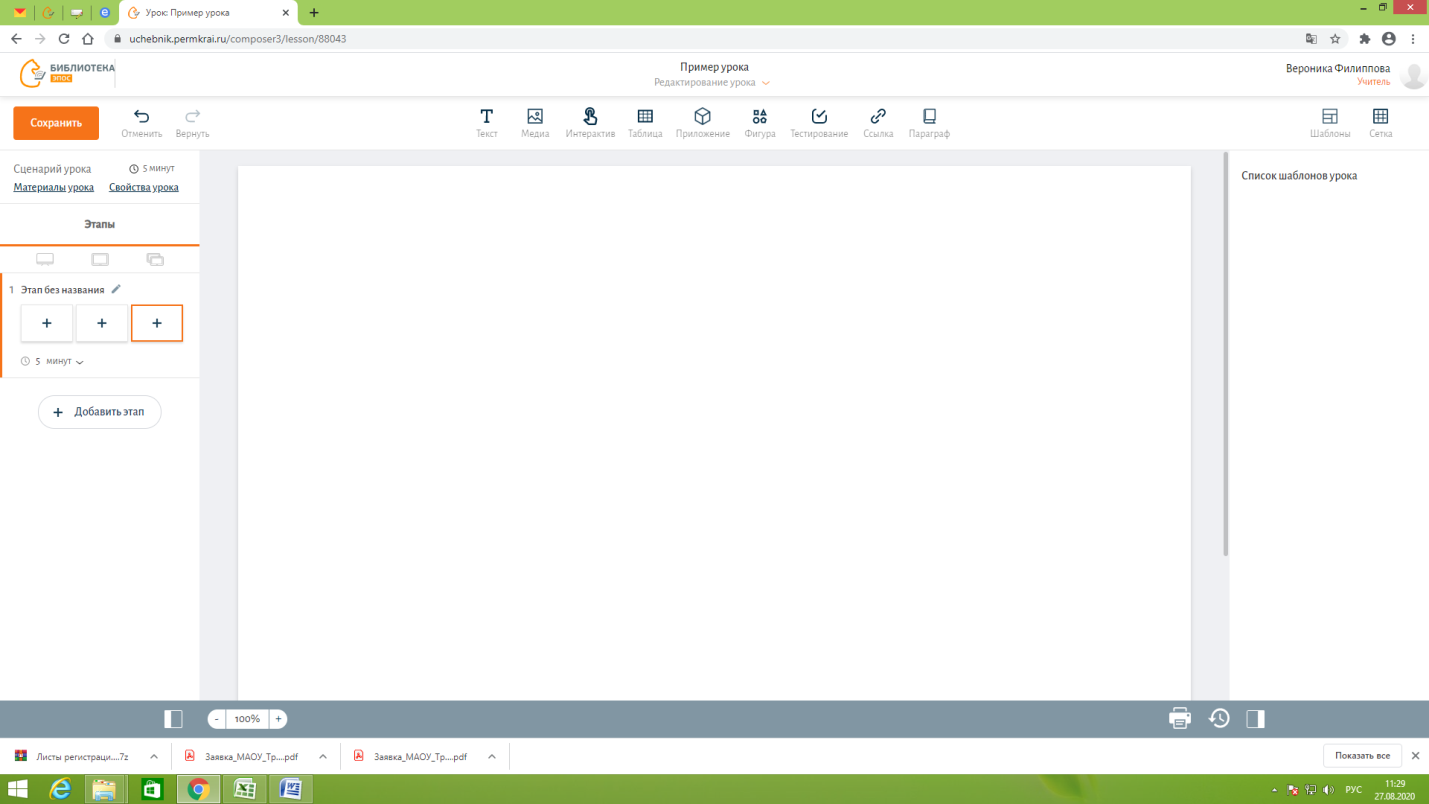
**Текст видеоинструкции для участников КСПГ по апробации работы в Библиотеке «ЭПОС»**

1. **Тема видеоинструкции** «Создание интерактива средствами конструктора урока»
2. **Цель:** знакомство с интерфейсом конструктора интерактива и алгоритмом его разработки
3. **Целевая аудитория**: педагоги общеобразовательных организаций Пермского края – участники КСПГ
4. **Содержание:**

* Интерфейс конструктора интерактива;
* Разработка интерактивного задания в конструкторе интерактива Библиотеки «ЭПОС».

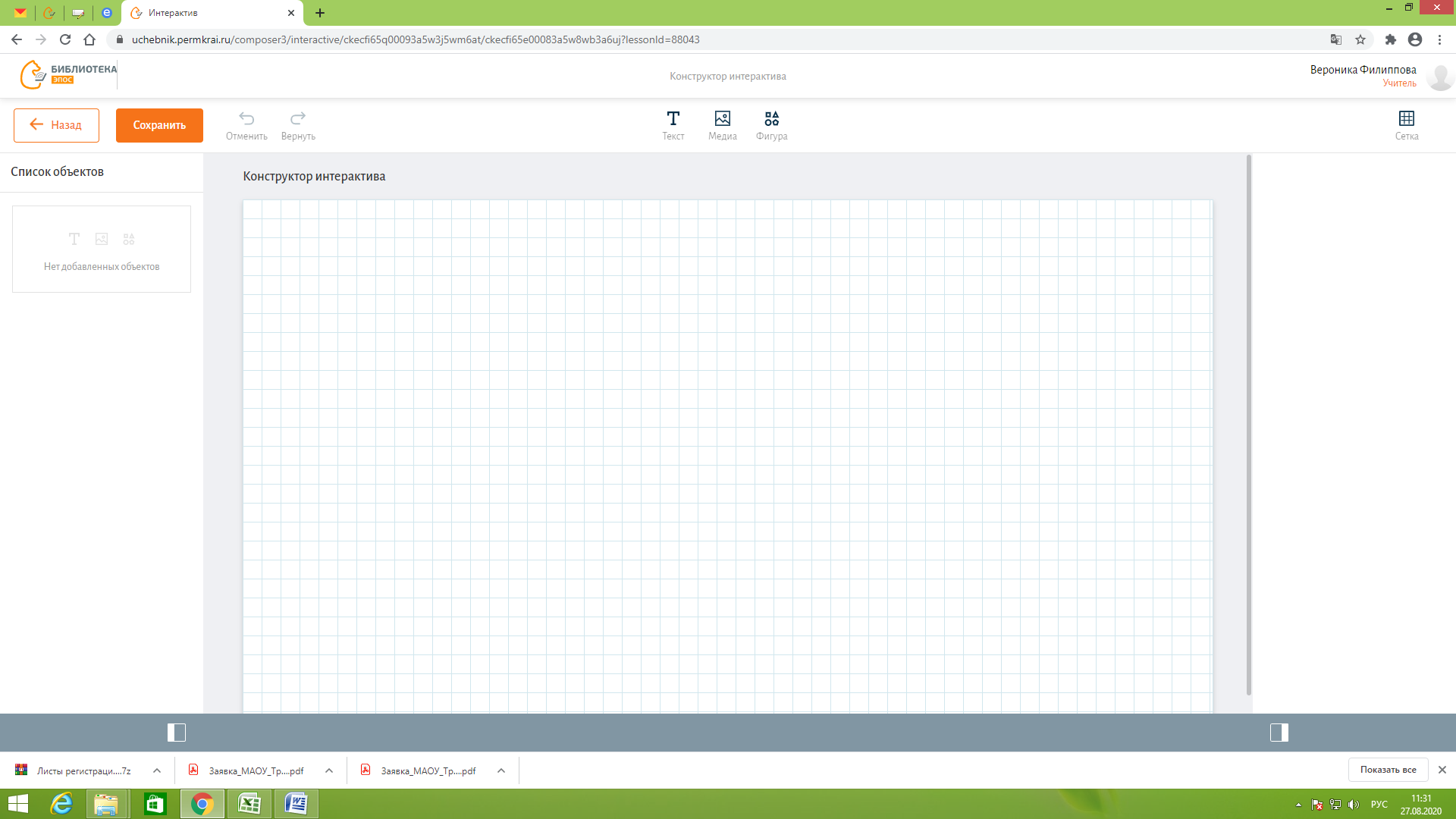
**Алгоритм работы:**

1. **Интерфейс конструктора интерактива**
   1. Перед началом создания интерактива нужно выбрать этап ЭСУ и слайд, на котором он будет располагаться.
   2. Для перехода в конструктор интерактивного задания необходимо в конструкторе электронного сценария урока (ЭСУ) нажать на иконку «Интерактив» (рис. 1).



*Рисунок 1. Переход в конструктор интерактива из конструктора ЭСУ*

* 1. В левой части конструктора интерактива будет отображаться список элементов, которые используются в данном интерактиве (1). В центре конструктора располагается рабочее поле, в котором будет создаваться интерактивное задание (2). Над рабочим полем располагаются инструменты, которые можно использовать при создании интерактива (3). В правой части конструктора будет отображаться окно настройки элементов, используемых в интерактиве (4) (рис. 2).



**3**

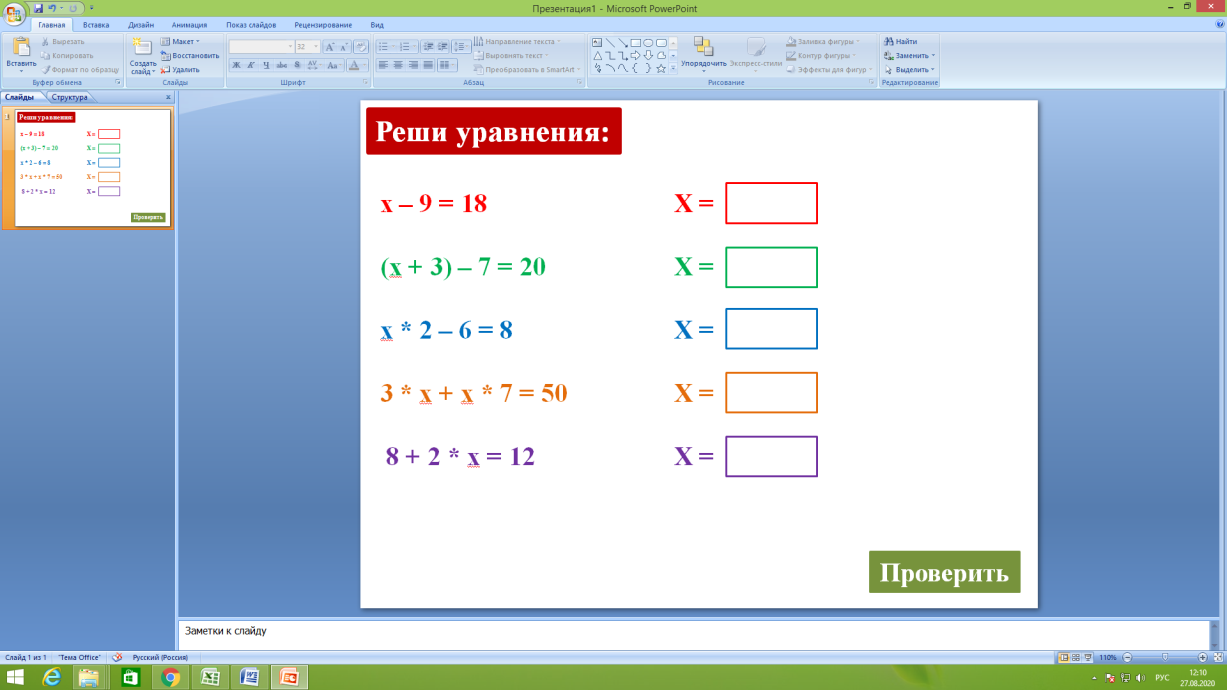
**2**

**4**

**1**

*Рисунок 2. Конструктор интерактива*

1. **Разработка интерактивного задания в конструкторе интерактива Библиотеки «ЭПОС»**
   1. Для создания интерактивного задания можно использовать инструменты конструктора интерактива Библиотеки «ЭПОС» или сделать заготовки в PowerPoint (основа интерактивного задания и кнопка проверки выполненного задания) (рис. 3).

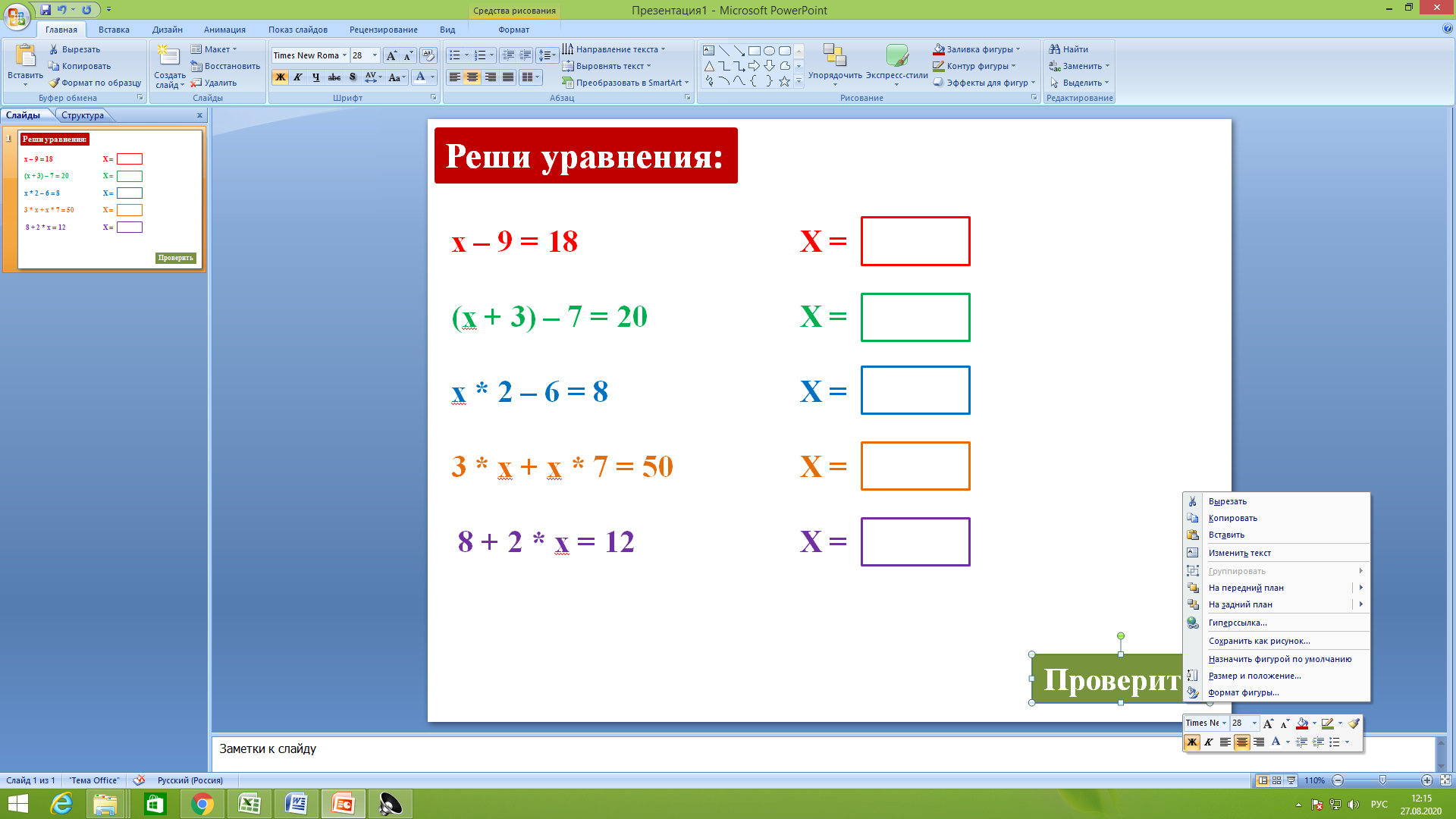


**Кнопка проверки**

**Основа интерактива**

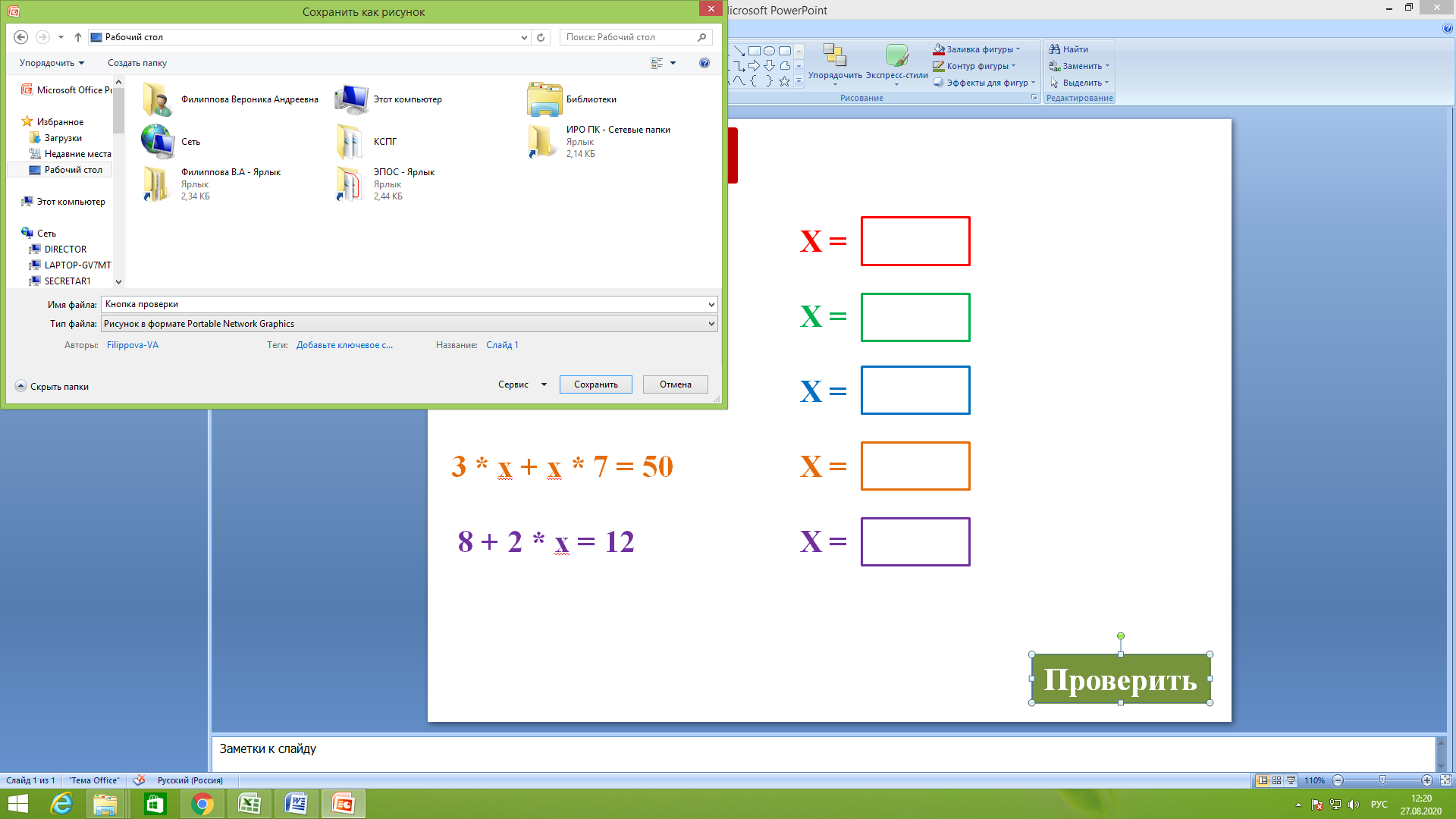
*Рисунок 3. Заготовка интерактивного задания в PowerPoint*

* 1. Далее нужно сохранить кнопку проверки интерактива и его основу в виде изображений. Начнем с кнопки проверки. Для этого нажимаем на нее правой кнопкой мыши, в открывшемся меню выбираем «Сохранить как рисунок…» (рис. 4).



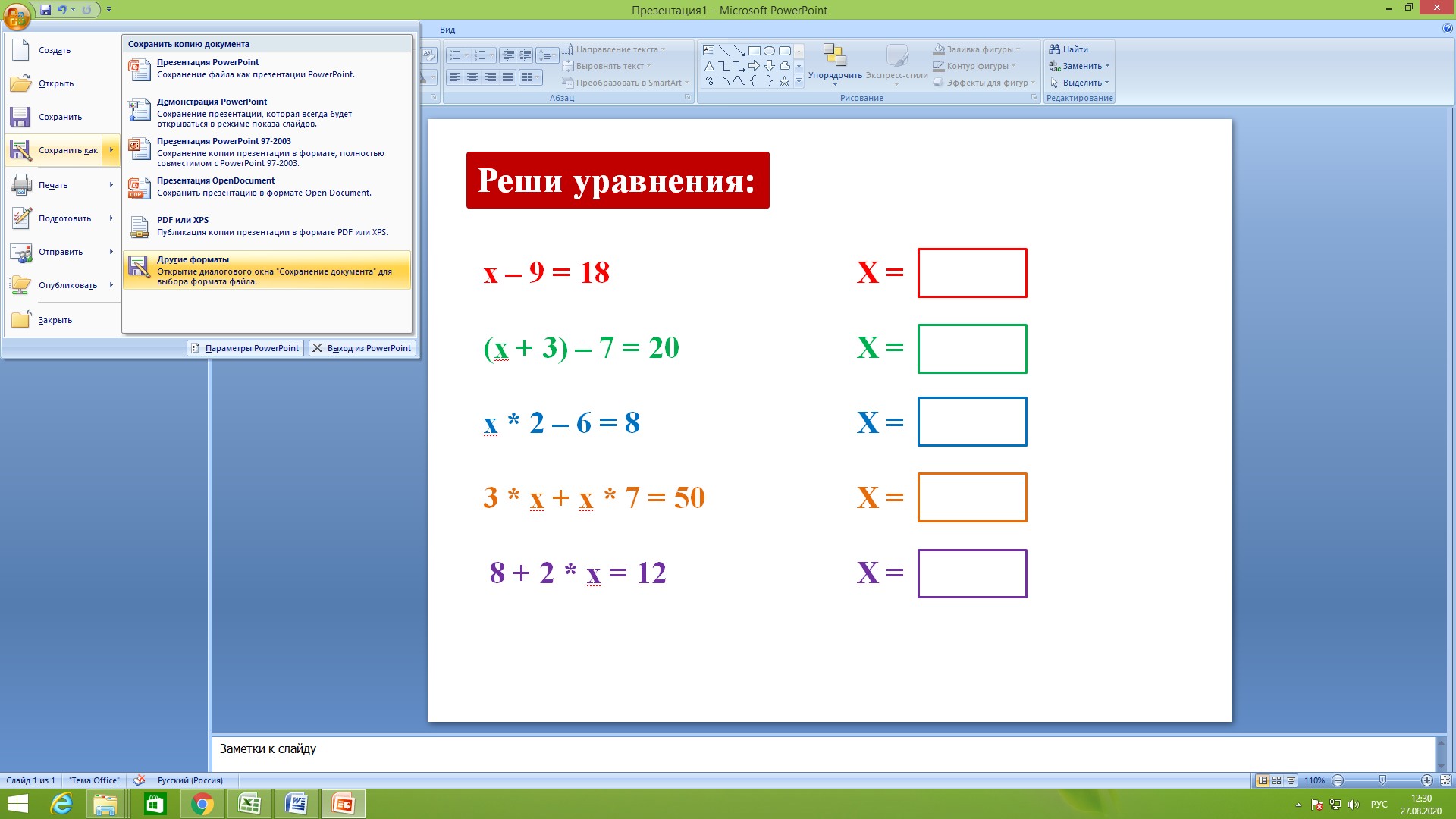
*Рисунок 4. Сохранение элемента интерактива в виде изображения*

* 1. В открывшемся окне выбираем папку для сохранения изображения, присваиваем ему название и выбираем тип файла (рекомендуется использовать формат PNG). После этого нажимаем кнопку «Сохранить» (рис. 5).



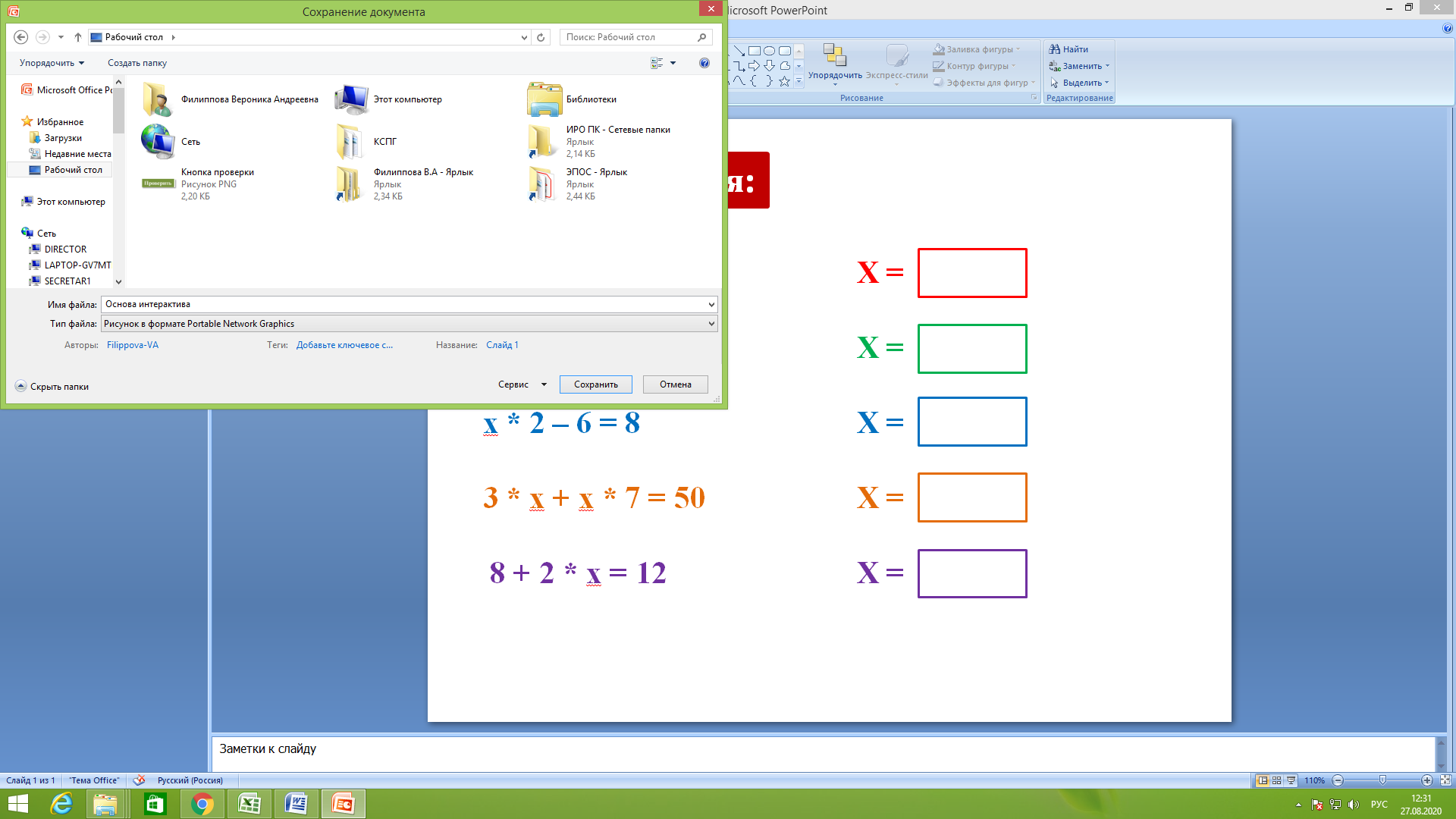
*Рисунок 5. Сохранение изображения*

* 1. Далее нужно вернуться к заготовке основы интерактива. Удаляем со слайда кнопку проверки и сохраняем весь слайд в виде отдельного изображения. Для этого нажимаем на кнопку «Office», далее выбираем «Сохранить как» и «Другие форматы» (рис. 6).



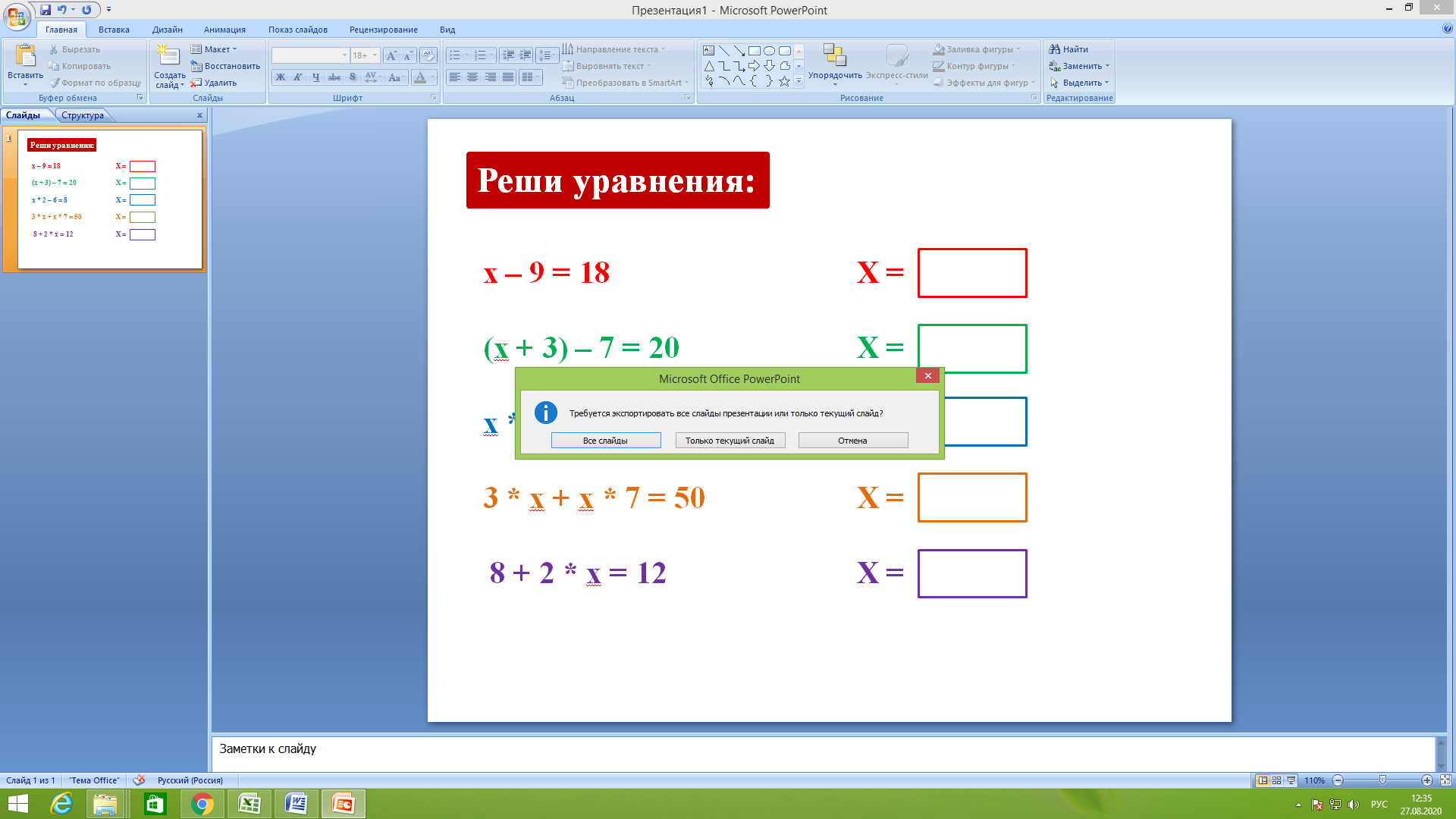
*Рисунок 6. Сохранение основы интерактива*

* 1. В появившемся окне выбираем папку для сохранения изображения, присваиваем ему имя и тип (PNG) и нажимаем кнопку «Сохранить» (рис. 7).



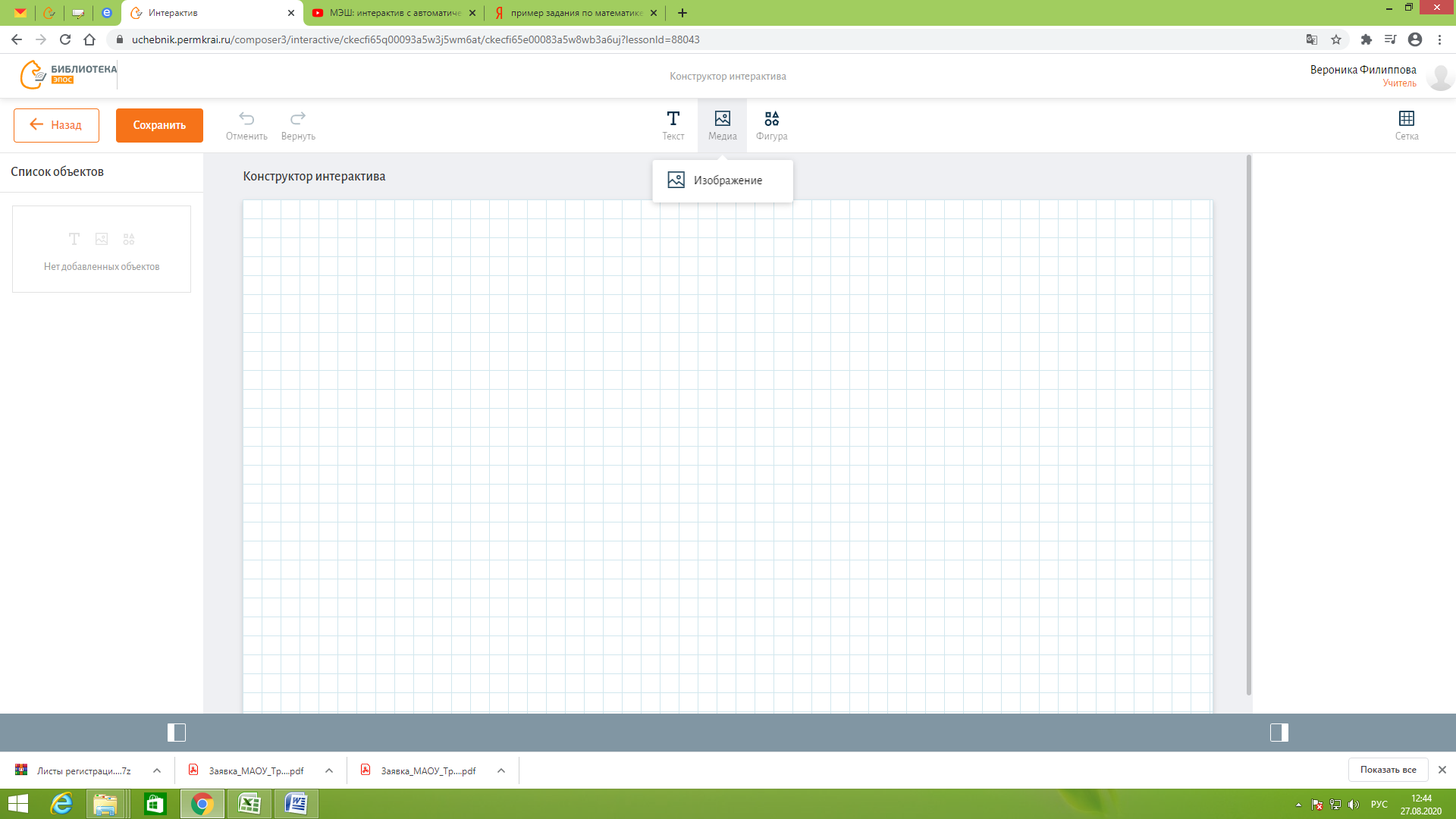
*Рисунок 7. Сохранение основы интерактива в виде изображения*

* 1. Далее появится окно, в котором необходимо указать, какие слайды нужно сохранить в виде изображения. Сохраняем только текущий слайд (рис. 8).



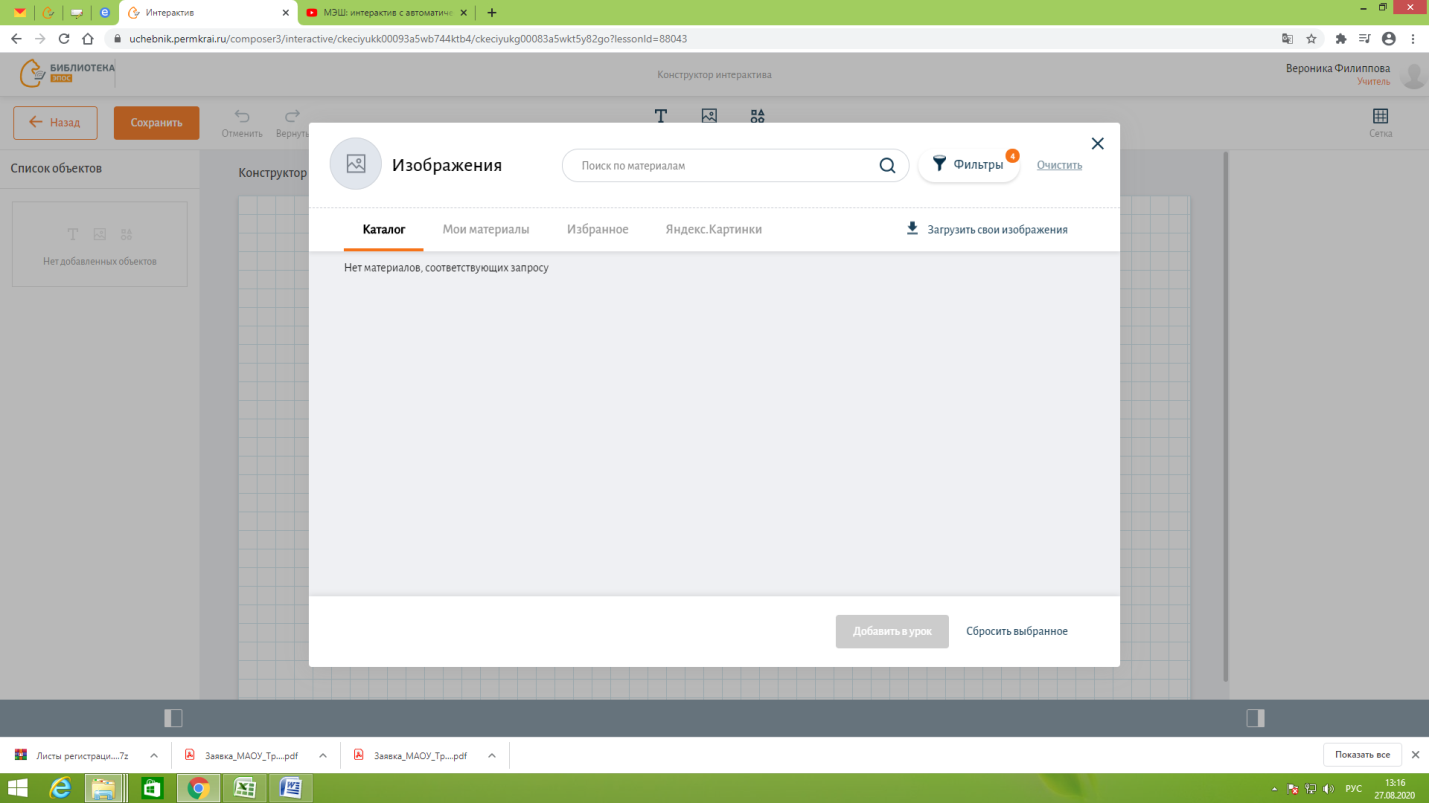
*Рисунок 8. Сохранение нужного слайда презентации PowerPoint*

* 1. Переходим к загрузке заготовок в конструктор. Сначала загружаем основу интерактива. Для этого в инструментах конструктора выбираем «Медиа» (изображение) (рис. 9).



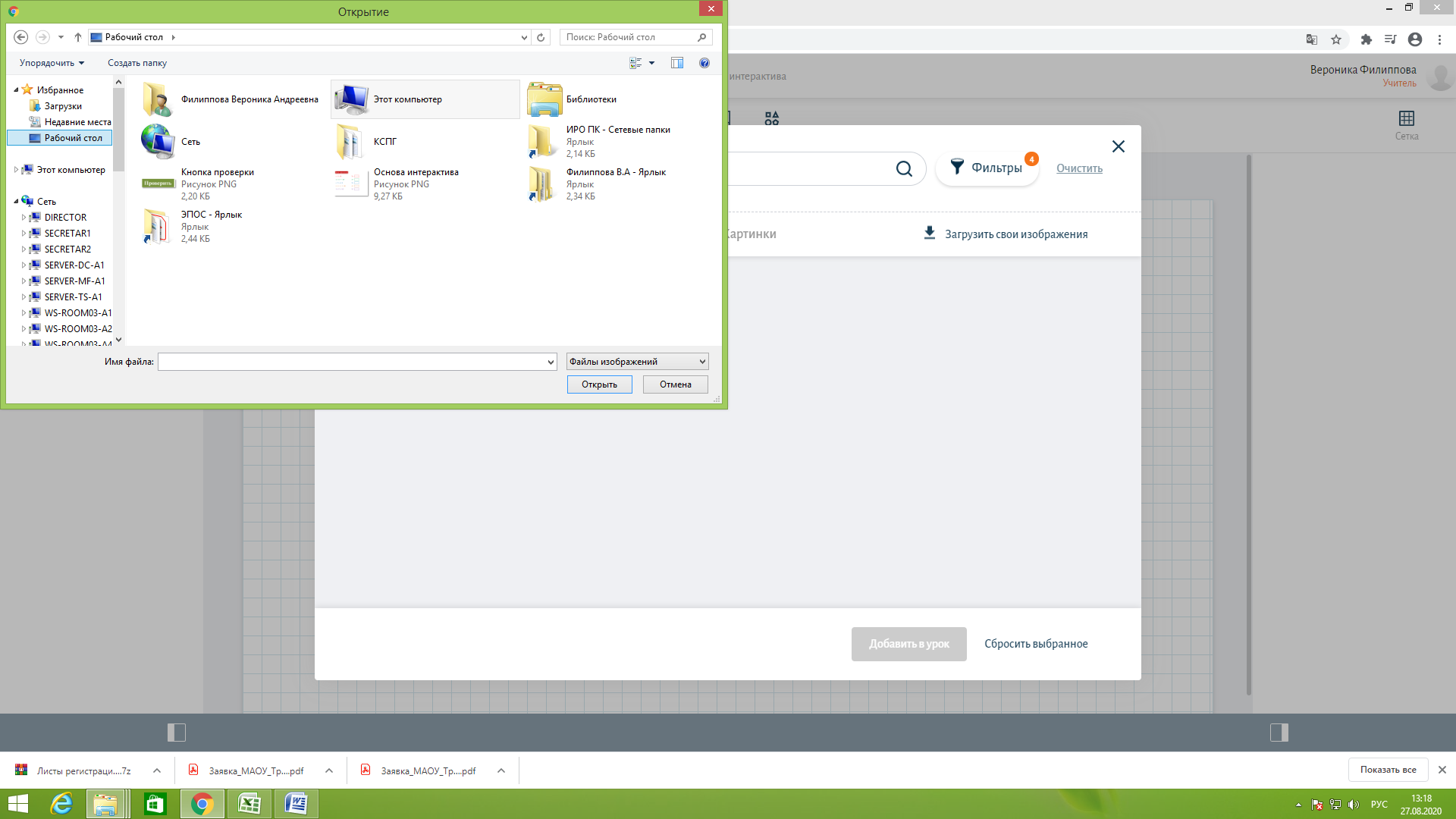
*Рисунок 9. Добавление основы интерактива в конструктор*

* 1. В открывшемся окне нажимаем на кнопку «Загрузить свои изображения» (рис. 10).



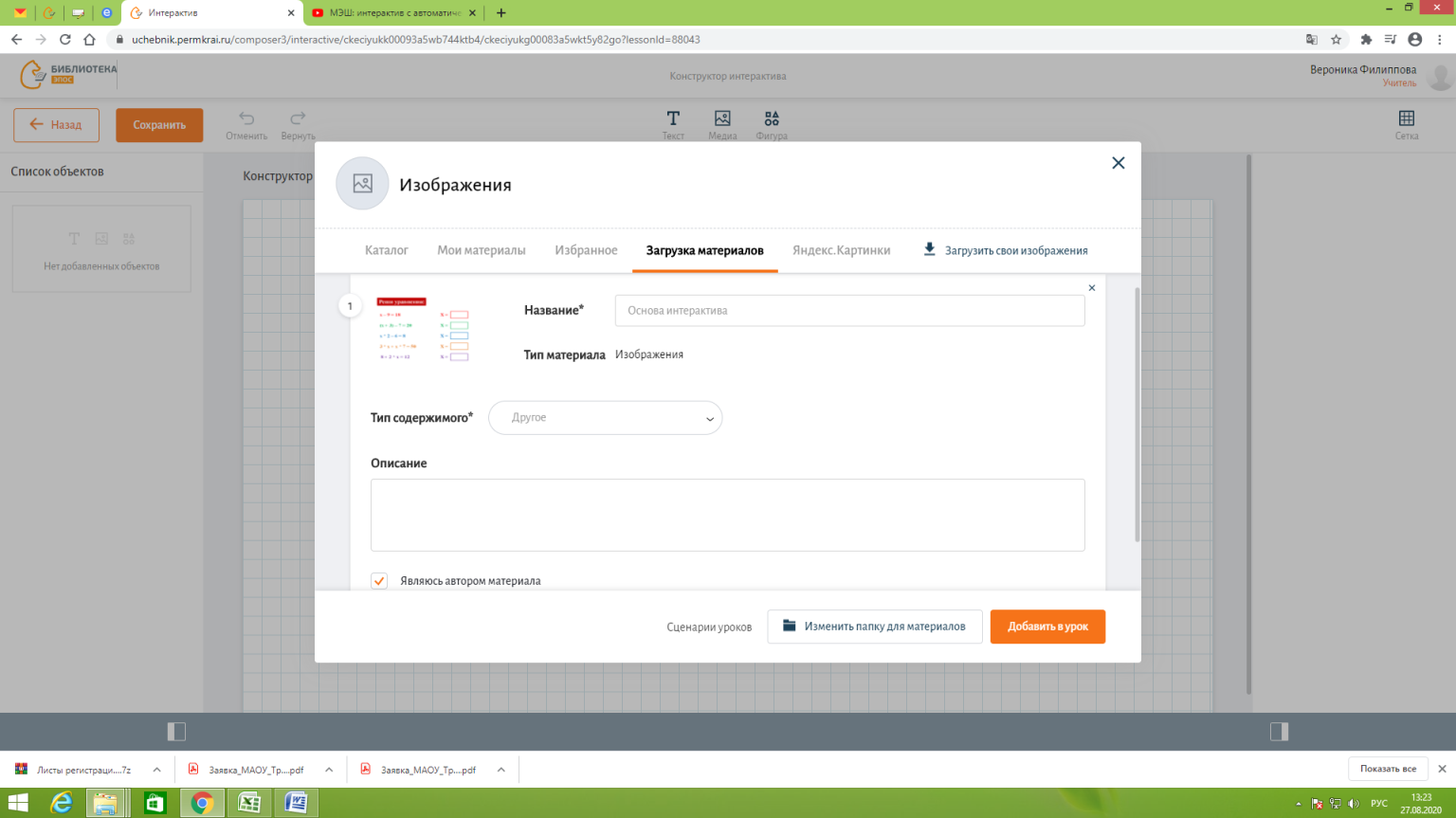
*Рисунок 10. Окно загрузки изображения в конструктор интерактива*

* 1. Далее находим нужное нам изображение на компьютере и нажимаем кнопку «Открыть» (рис. 11).



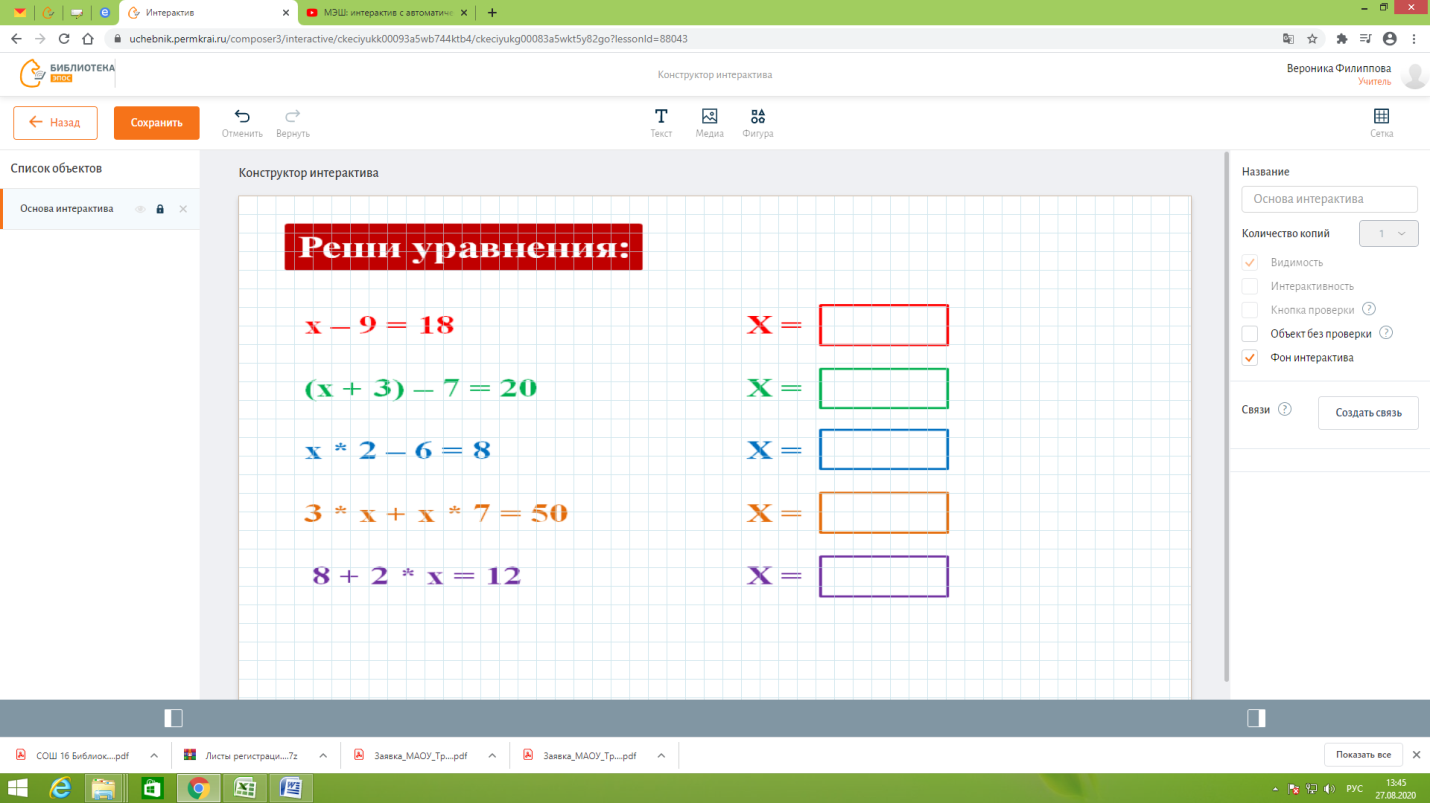
*Рисунок 11. Окно загрузки изображения с компьютера*

* 1. Для добавления изображения как части интерактива в урок необходимо указать его название (в данном случае указано то название, которое было присвоено основе интерактива во время ее сохранения в виде изображения). Далее указываем подходящий тип содержимого для загружаемого изображения и описание (при необходимости). Также указываем авторство загружаемого материала и выбираем папку, в которой данное изображение будет храниться. После заполнения данных полей нажимаем кнопку «Добавить в урок» (рис. 12).



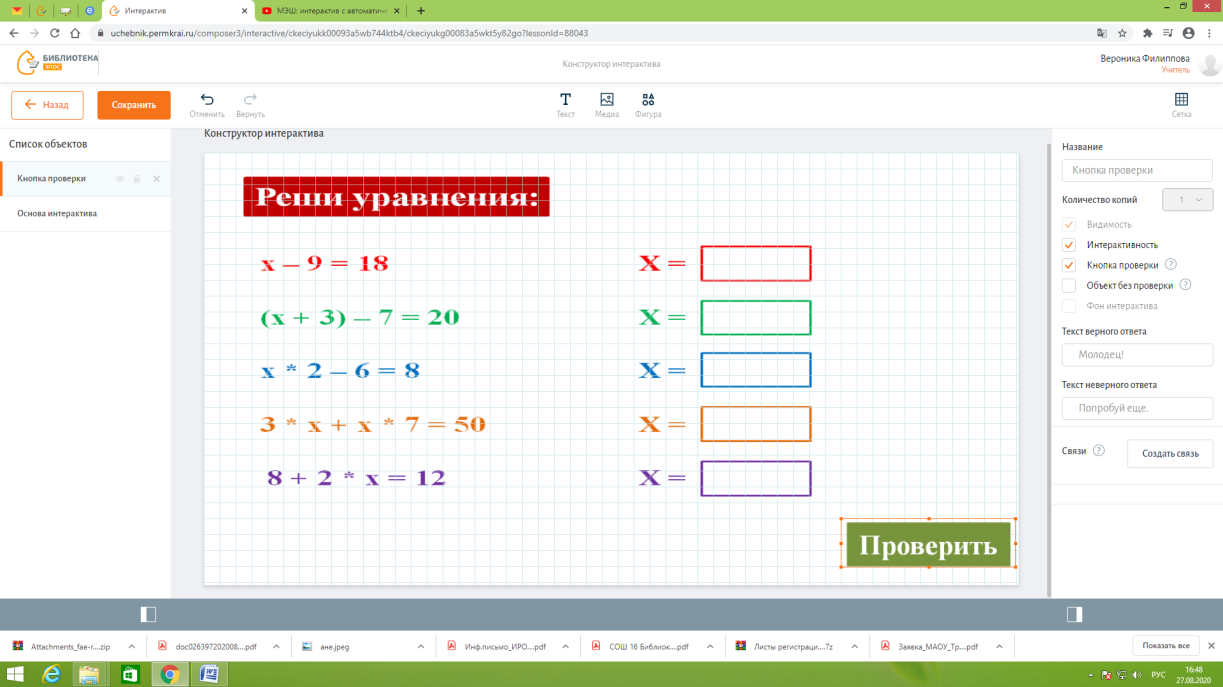
*Рисунок 12. Заполнение информации о загружаемом изображении*

* 1. После загрузки изображения в конструктор интерактива нажимаем на него, чтобы в правой части конструктора появилось меню настройки элемента интерактива. Так как данное изображение является основой интерактива, то ставим галочку напротив пункта «Фон интерактива» и изображение займет весь слайд. Для удобства поиска элемента интерактива в меню в левой части конструктора нужно присвоить ему название, например «Основа интерактива» (рис. 13).



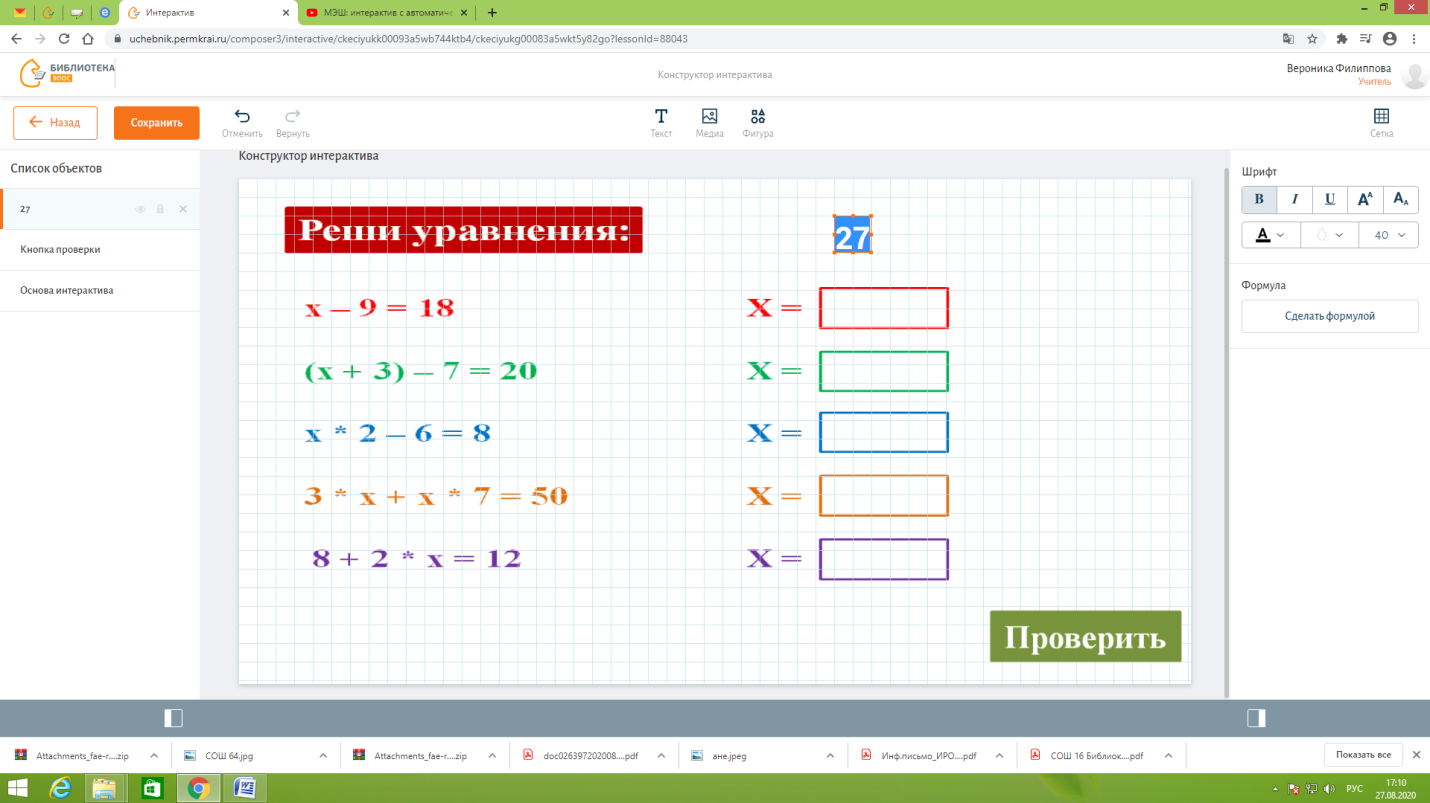
*Рисунок 13. Создание фона интерактива*

* 1. Переходим к загрузке изображения кнопки проверки. Загружаем данное изображение по тому же алгоритму, по которому загружали изображение с основой интерактива.
  2. После загрузки изображения кнопки проверки устанавливаем ее в нужно место поля интерактива. При необходимости можно уменьшить размер данного изображения. В меню правой части интерактива указываем название элемента, устанавливаем галочку напротив пункта «Кнопка проверки» и формулируем ответы на верное и неверное решение интерактивного задания (рис. 14).



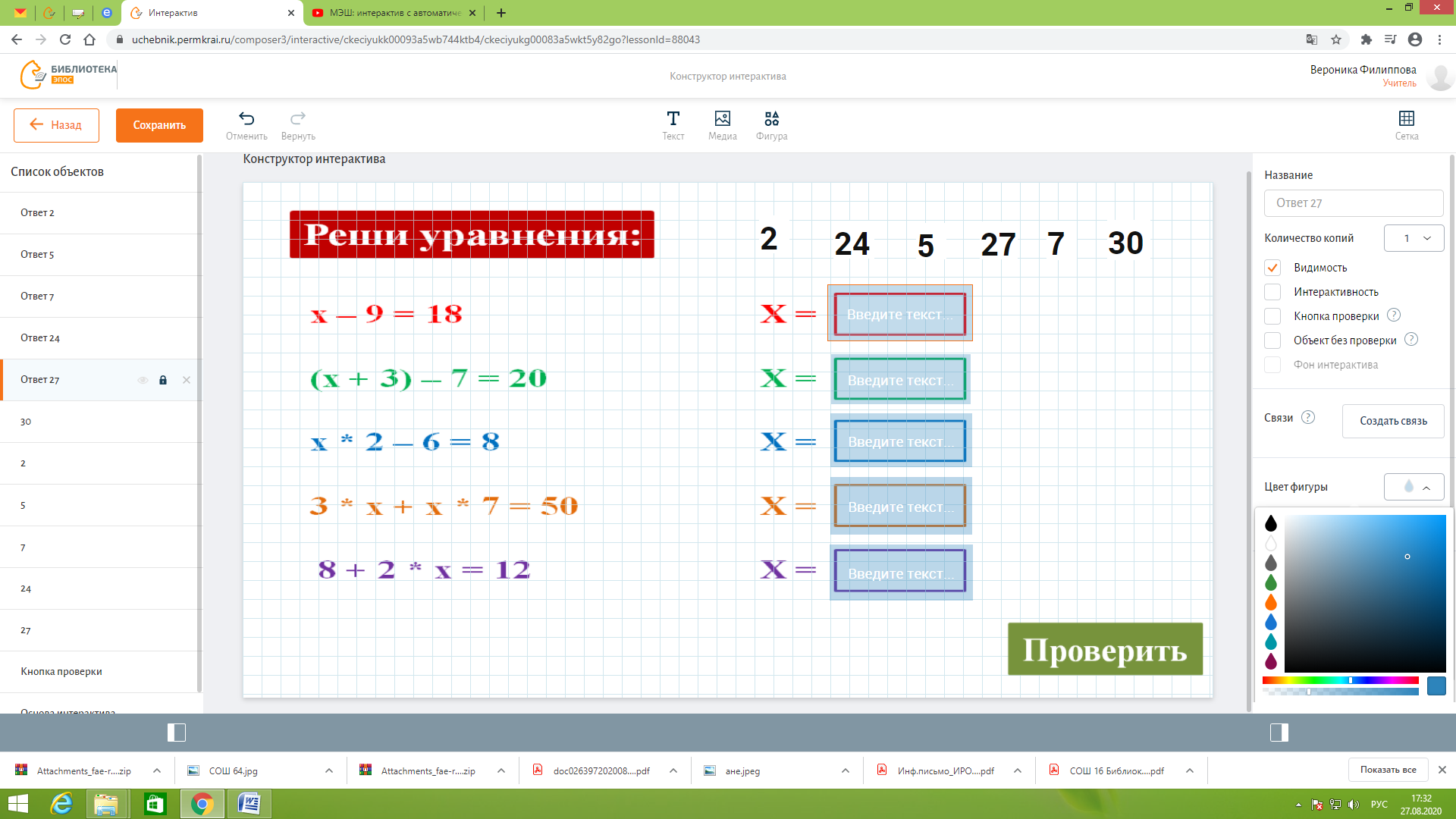
*Рисунок 14. Создание кнопки проверки интерактива*

* 1. Приступаем к созданию ответов, которые будут вставляться в предназначенные для этого окна. Используем инструмент текст, а именно пользовательский текст, и вводим варианты ответов. Уменьшаем рамку, выделенную для текстового материала, до нужных размеров. Для того, чтобы появилась возможность редактировать текст внутри рамки, нужно выделить текст и в правой части конструктора откроется меню редактирования текста. В нем можно поменять шрифт, цвет и размер текста (рис. 15). По такому же принципу создаем другие варианты ответа. Для усложнения задания можно добавить лишний вариант ответа.



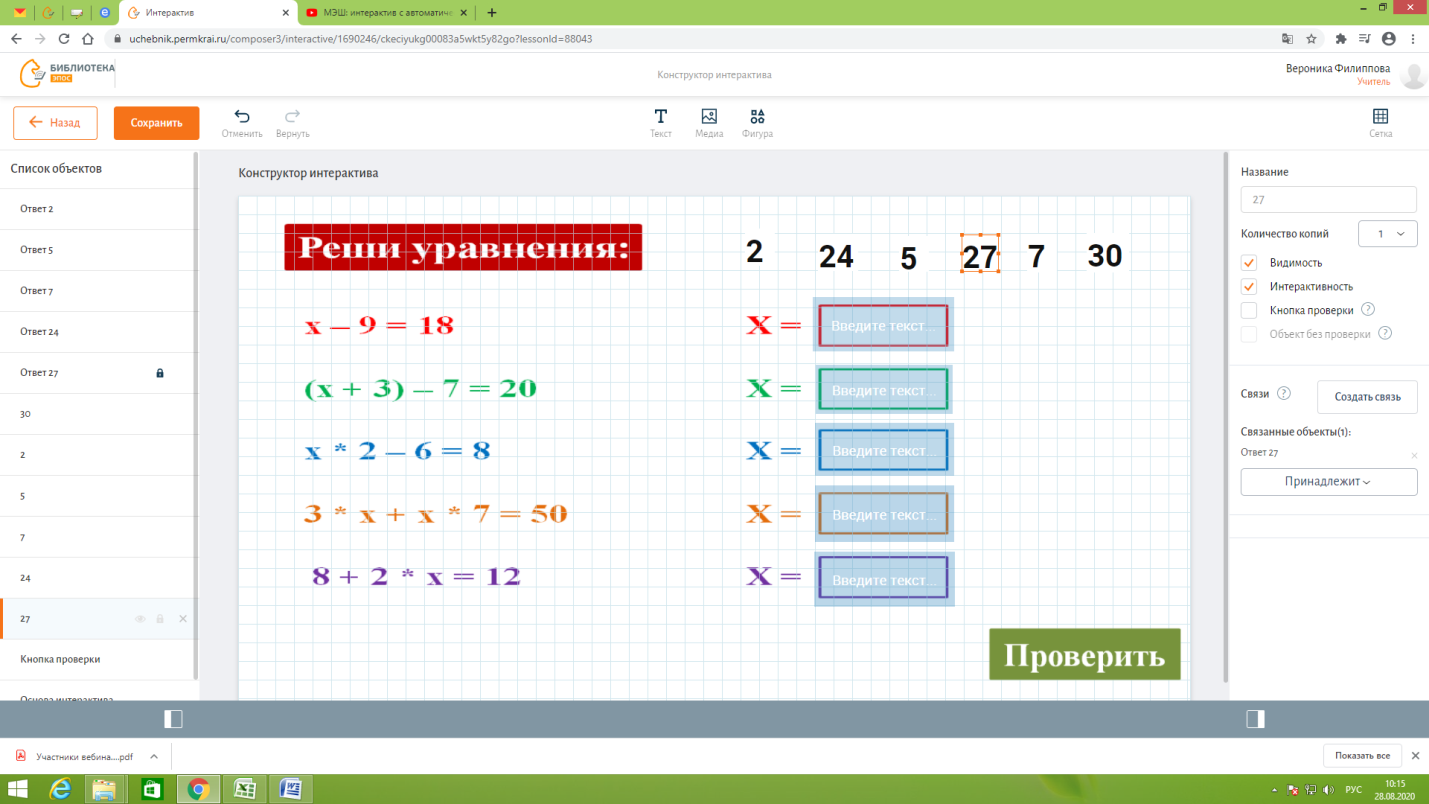
*Рисунок 15. Редактирование текста в конструкторе интерактива*

* 1. Переходим к созданию связей между вариантами ответов и ячейками для их размещения. Используя квадрат из инструмента «Фигура», дублируем ячейки для ответов. Присваиваем каждому новому элементу название, например: указываем в названии вариант ответа для данной ячейки. Рекомендуется делать новые прямоугольники чуть больше, чем ячейка для ответа, чтобы ответ точно попал в зону, в которой засчитывается ответ. При этом не допускается пересечение зон между собой. Для удобства установки новых элементов в нужные места интерактива делаем их полупрозрачными. Также убираем галочку напротив пункта «Интерактивность», чтобы исключить вероятность смещения зоны с нужной ячейки (рис. 16).



*Рисунок 16. Настройка зон учета ответов*

* 1. Устанавливаем связи между элементами интерактива, которые формируют правильный ответ. Для этого выбираем нужный вариант ответа, нажимаем кнопку «Создать связь» в правом меню конструктора и выбираем ту зону, в которой должен располагаться ответ. Обратите внимание, что при установлении данной связи нужно выбрать тот элемент, который будет перемещаться во время выполнения задания, и устанавливать связь относительно неподвижного объекта. При установлении связи между элементами необходимо чтобы в правом меню конструктора нужно под указанием связанных объектов был активен режим «Принадлежит». Если установленную связь необходимо отменить, то нужно нажать на крестик рядом с названием связанного объекта (рис. 17).



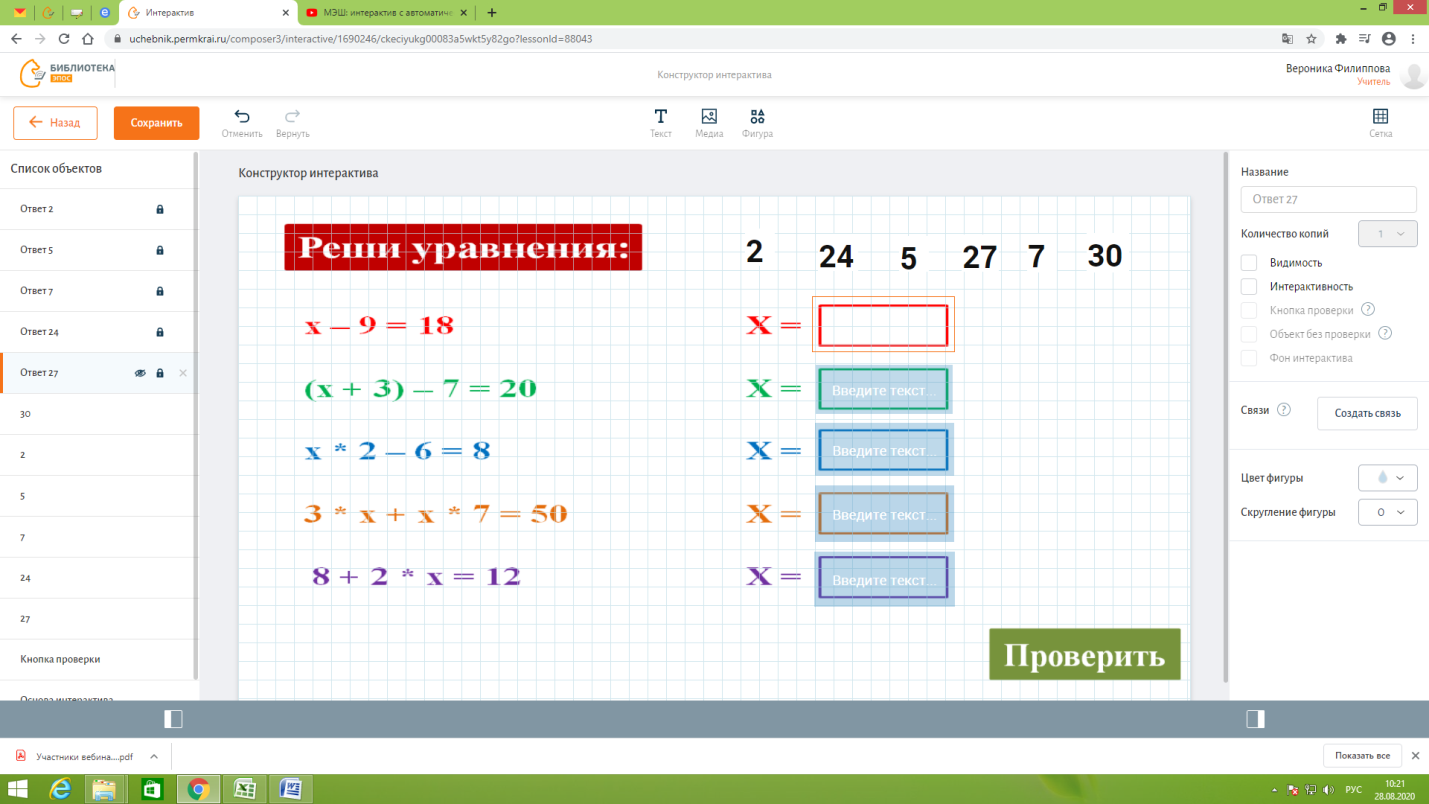
3

2

1

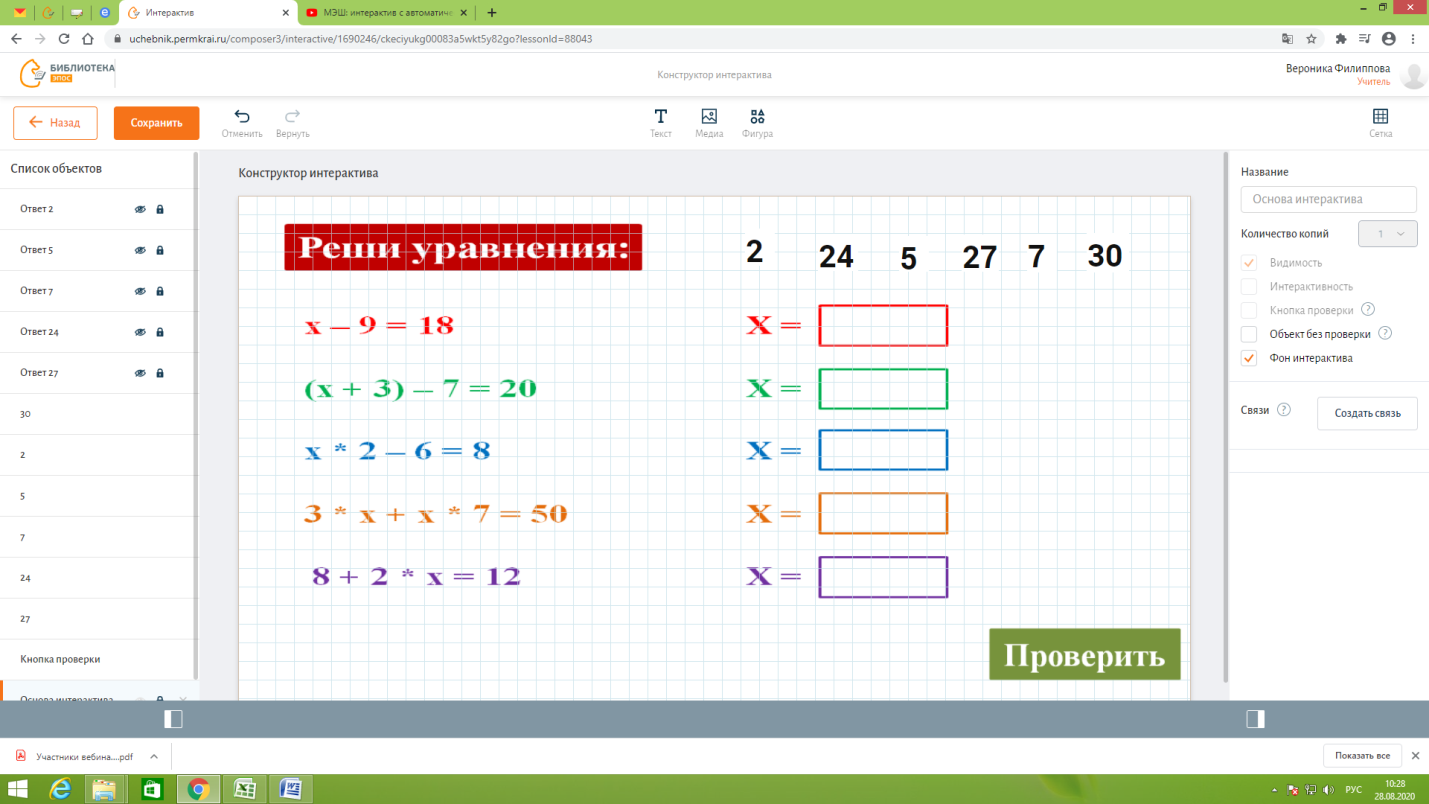
*Рисунок 17. Установление связей между элементами интерактива*

* 1. Для исключения появления ложных связей необходимо нужный выбрать вариант ответа, нажать на кнопку «Создать связь» и выбрать зону, к которой данный вариант ответа не относится. После установления связи выбрать в меню справа режим «Не принадлежит».
  2. После установления связи между элементами интерактива нужно сделать зоны, в которых будет находиться ответ, невидимыми. Для этого выделяем зону и убираем галочку напротив пункта «Видимость» в правом меню конструктора (рис. 18).



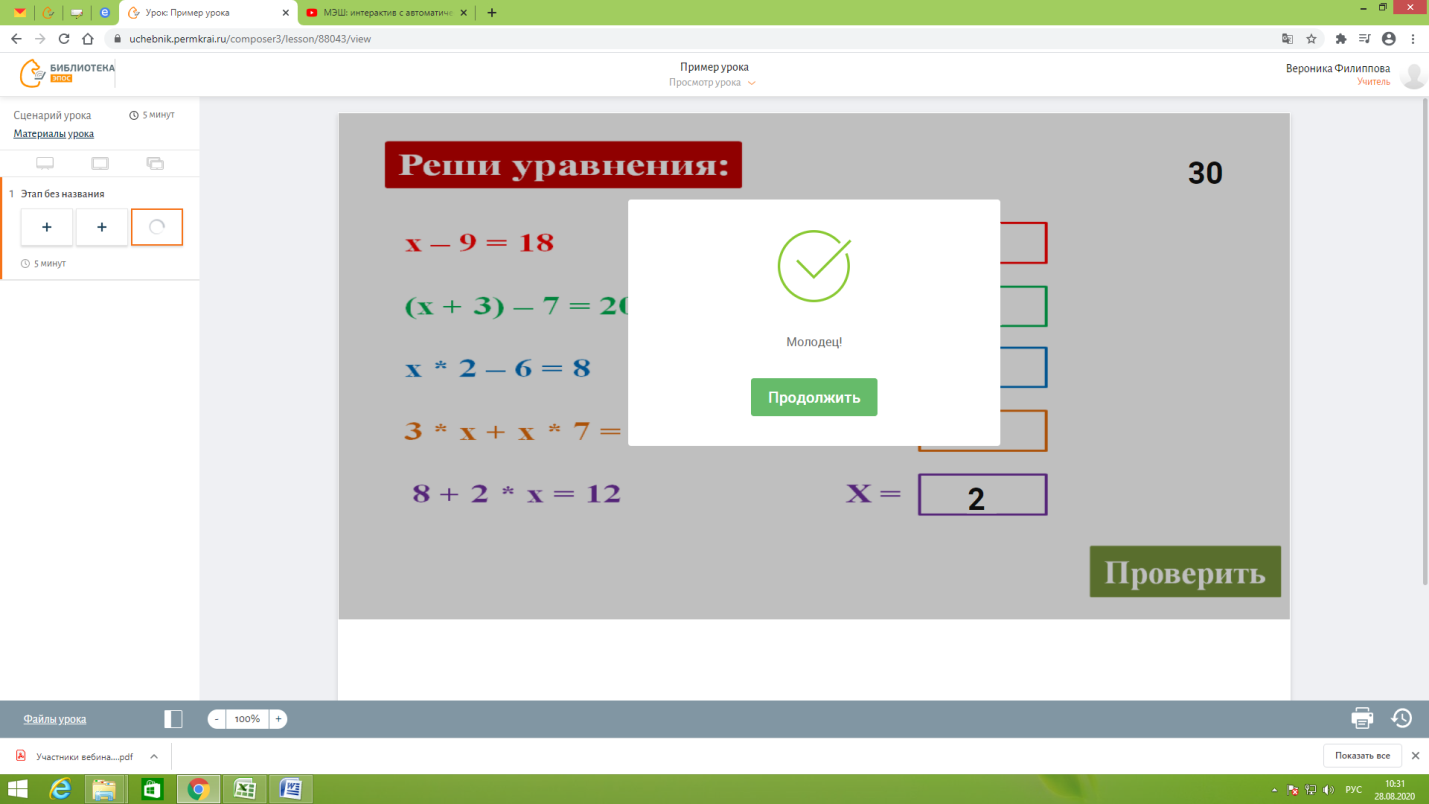
*Рисунок 18. Редактирование видимости вспомогательных элементов интерактива*

* 1. Далее необходимо сохранить интерактивное задание, нажав на кнопку «Сохранить» (рис. 19).



*Рисунок 19. Сохранение интерактивного задания*

* 1. Перед сохранением интерактивного задания в конструкторе ЭСУ нужно проверить корректность его работы. Для этого переходим в режим «Просмотр урока» и выполняем задание самостоятельно (рис. 20).



*Рисунок 20. Проверка интерактивного задания*