

Педагогическая мастерская. Возможности
МЭШ для педагогов, реализующих АООП:

**«Создание электронных
образовательных материалов для
обучающихся с ОВЗ от А до Я:
пошаговые инструкции создания ЭОМ
Приложение»**

отдела разработки содержания МЭШ
ГБУ ГППЦ ДОНМ

Педагогическая мастерская. Возможности
МЭШ для педагогов, реализующих АООП:

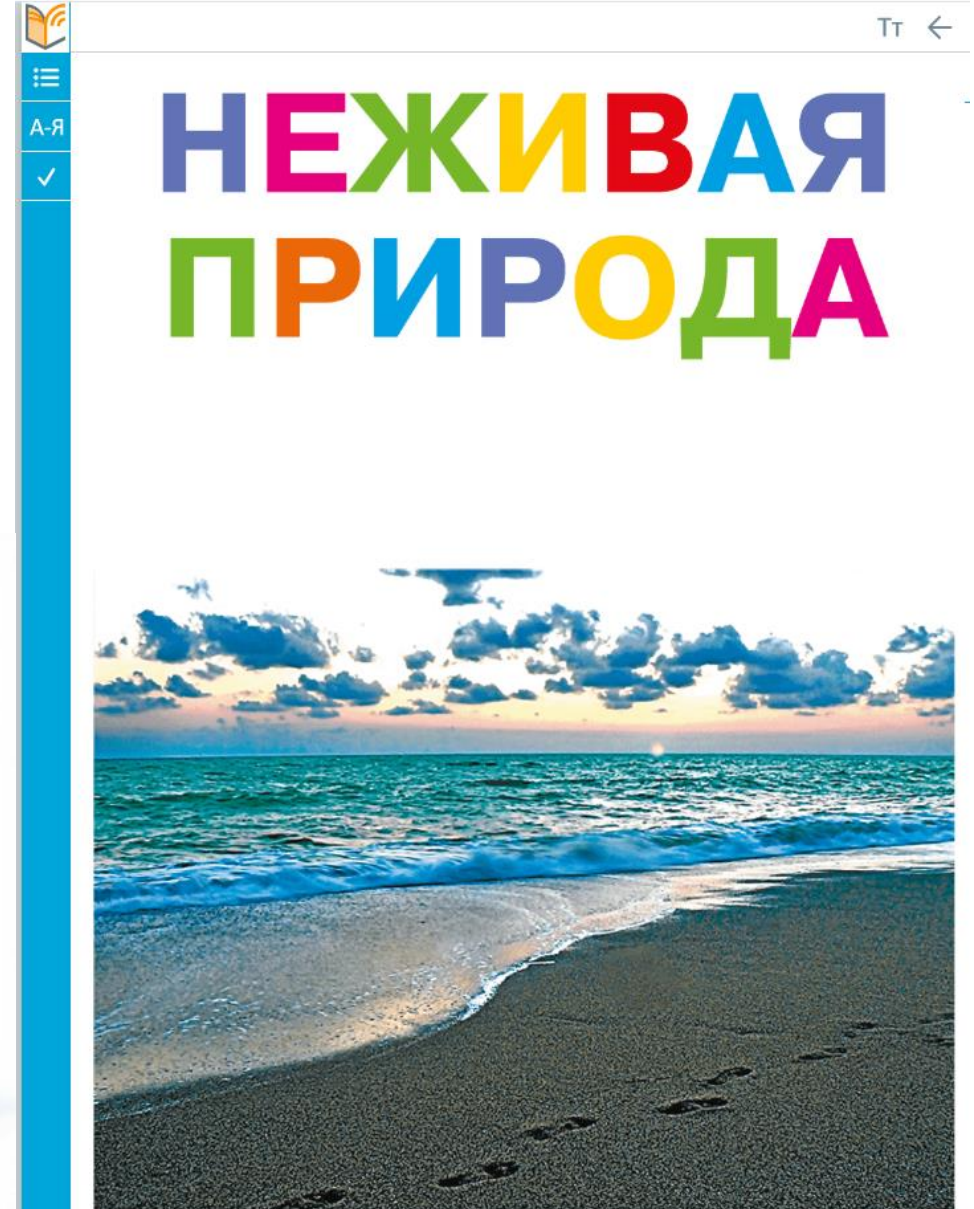
Пошаговые инструкции создания ЭОМ Приложение

модератор отдела разработки содержания МЭШ

ГБУ ГППЦ ДОНМ

Добрякова Елена Викторовна

Пошаговая инструкция создания ЭОМ «Приложение»



Пошаговая инструкция создания ЭОМ «Приложение»

Шаг 1. Подготовительный этап. Подготовка изображений

Изображение	
Код изображения	
Разрешение	1890 x 1890
Ширина	1890 пикселей
Высота	1890 пикселей
Горизонтальное разреше...	96 точек на дюйм
Разрешение по вертикали	96 точек на дюйм
Глубина цвета	24

Размер слайдов

Размер слайдов: Произвольный

Ширина: 50 см

Высота: 50 см

Нумеровать слайды с: 1

Ориентация

Слайды

книжная

альбомная

Заметки, выдачи и структура

книжная

альбомная

OK Отмена

Пошаговые инструкции оформления карточки материала на примере создания приложений

Рисунок в формате JPEG

Радченкова Светлана... Теги: Добавьте ключевое с... Название: Презентация PowerPoint

Сервис Сохранить Отмена

Шаг 2. Создание интерактивного задания

удоба конструктор для создания интерактивных заданий ...

поиск алиса картинки видео карты товары финансы квартиры перевод

Главная | **Удоба** - бесплатный конструктор образовательных...
udoba.org

конструктор учебных ресурсов

войти

- Список ресурсов
- Инструкции
- Сообщество
- О сервисе



Главная



Удоба - конструктор и хостинг открытых образовательных ресурсов на базе H5P и ЭБС ELiS

Для создания персональной электронной библиотеки и интерактивных ресурсов вам надо войти на сайт.

ВОЙТИ НА САЙТ

СОЗДАТЬ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ



Ветвящийся сценарий

Ветвящийся сценарий позволяет авторам предоставлять учащимся широкий выбор интерактивного контента и вариантов его изучения. Выбор, который сделают учащиеся, определит следующий контент, который они увидят. Может использоваться для создания дилемм, игр, вариации сложности заданий в рамках персонализированного обучения и самостоятельного обучения.



Шкала времени

Этот ресурс использует Timeline.js от Knight Lab как тип контента H5P чтобы сделать шкалы времени легко редактируемыми, доступными для совместного и повторного использования. Тип контента Шкала времени позволяет размещать последовательность событий в хронологическом порядке. Для каждого события вы можете добавлять изображения и тексты. Вы также можете включить ресурсы из Twitter, YouTube, Flickr, Vimeo, Google Maps и SoundCloud

Пошаговая инструкция создания ЭОМ «Приложение»

Шаг 2. Создание интерактивного задания


Просмотр Редактировать Результаты Библиотека Созданные ресурсы Комментарии История Рекомендации Поиск


Светлана Радченкова / Библиотека

Светлана Радченкова


Библиотека пользователя Светлана Радченкова

+ ДОБАВИТЬ


 В ОТКРЫТОМ ДОСТУПЕ



Папка
Папка тематического каталога, которую можно связать с другими папками другого каталога. Выполняет роль контейнера для ресурсов, раздела навигатора (каталога) и административного каталога.



Интерактивный контент
Интерактивный контент в виде презентаций, видео, опросов и другого функционала на основе HTML5



Домашнее задание
Загрузка ответов на домашнее задание.

Пошаговая инструкция создания ЭОМ «Приложение»

Шаг 3. Выбор типа интерактивного задания

Тип материала






Н-Р hub Выберите тип контента ▼

Создать контент Загрузить Вставить

Search for content type to create 🔍

Все типы контента

Показать: Сначала недавно использованные Сначала самые новые от А к Z

-  **Выбор изображения**
Создайте задачу, в которой надо выбрать изображения Подробнее
-  **Коллаж**
Создайте коллаж из нескольких изображений Подробнее
-  **Найди множество областей изображения**
Создайте множество интерактивных областей для поиска пользователями Подробнее
-  **Перетаскивание**
Создавайте задачи на перетаскивания с изображениями Подробнее
-  **Дополненная реальность**
Классная дополненная реальность! Подробнее

Пошаговая инструкция создания ЭОМ «Приложение»

Шаг 4. Определение содержания задания и количества изображений

Московская электронная школа для особого ребенка

[Главная страница](#) » [Образовательным организациям](#) » [Московская электронная школа для особого ребенка](#)

Методические рекомендации по разработке адаптированных ЭОМ в МЭШ



- Рекомендации по составлению электронного образовательного материала «Приложение» МЭШ в рамках реализации АООП О УО, 05 мая 2025 года
- Рекомендации по составлению электронного образовательного материала «Сценарий темы» МЭШ в рамках реализации АООП О УО (вариант 2), 05 мая 2025 года
- Рекомендации по выбору предмета в рамках вариантов АООП НОО
- Рекомендации по выбору предмета в рамках вариантов АООП ООО

- Рекомендации по заполнению карточки адаптированного ЭОМ в МЭШ для АООП О УО (вариант 1), этап 1
- Рекомендации по заполнению карточки адаптированного ЭОМ в МЭШ для АООП О УО (вариант 1), этапы 2, 3
- Рекомендации по заполнению карточки адаптированного ЭОМ в МЭШ для АООП О УО (вариант 2), этап 1
- Рекомендации по заполнению карточки адаптированного ЭОМ в МЭШ для АООП О УО (вариант 2), этапы 2,3
- Чек лист разработки сценария темы по адаптированным программам для обучающихся с ОВЗ

- Критерии АООП О УО (вариант 1)
- Критерии АООП О УО (вариант 2)

Методические рекомендации по составлению ЭОМ Приложение АООП НОО ОВЗ

Пошаговая инструкция создания ЭОМ «Приложение»

Шаг 5. Заполнение карточки интерактивного задания

Тип материала

И-Р hub Выбор изображения



Пример

Копировать

Вставить и Заменить

Multimedia Choice

Заголовок *

Метаданные

Используется для поиска, отчетов и информации об авторских правах

► Медиа

Вопрос *

Доступные параметры *

Collapse all content

Опция

Медиа *

Media to display as a choice.

Копировать


Вставить


Правильно

Пошаговая инструкция создания ЭОМ «Приложение»

Шаг 5. Заполнение карточки интерактивного задания

Н-Р hub Выбор изображения ▼

 **Пример** Копировать Вставить и Заменить

 **Multimedia Choice** ↕


Заголовок * Метаданные

Используется для поиска, отчетов и информации об авторских правах

Живая и неживая природа

▶ Медиа

Вопрос *

B *I* \times_2 \times^2 I_x  Paragraph ▼

Найдите объект неживой природы.

POWERED BY CKEDITOR

Пошаговая инструкция создания ЭОМ «Приложение»

Шаг 6. Загрузка элементов интерактивного задания

▼ Доступные параметры *

☰ Collapse all content

▼ Опция

Медиа *

Media to display as a choice.

-

Копировать Вставить

Image

Video

Audio

Медиа *

Media to display as a choice.

Image

Копировать Вставить и Заменить

Изображение * Метаданные

+ Добавить

Decorative only

Enable this option if the image is purely decorative and does not add any information to the content on the page. It will be ignored by screen readers and not given any alternative text.


Альтернативный текст *

Обязательный. Если браузер не может загрузить изображение, этот текст будет отображаться вместо него. Также используется "озвучкой текста".

Текст при наведении

По желанию. Этот текст отображается, когда пользователи наводят указатель мыши на изображение.

Правильно



Пошаговая инструкция создания ЭОМ «Приложение»

Шаг 6. Загрузка элементов интерактивного задания

Медиа *

Media to display as a choice.

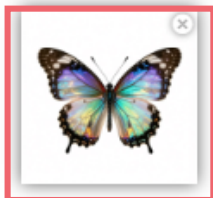
Image ▾

Копировать

Вставить и Заменить

Изображение *

Метаданные



Изменить изображение

Decorative only

Enable this option if the image is purely decorative and does not add any information to the content on the page. It will be ignored by screen readers and not given any alternative text.

Альтернативный текст *

Обязательный. Если браузер не может загрузить изображение, этот текст будет отображаться вместо него. Также используется "озвучкой текста".

бабочка

Текст при наведении

По желанию. Этот текст отображается, когда пользователи наводят указатель мыши на изображение.

Правильно

Пошаговая инструкция создания ЭОМ «Приложение»

Шаг 6. Загрузка элементов интерактивного задания

Медиа *

Media to display as a choice.

Image ▾

Копировать

Вставить и Заменить

Изображение *

Метаданные



Изменить изображение

Decorative only

Enable this option if the image is purely decorative and does not add any information to the content on the page. It will be ignored by screen readers and not given any alternative text.

Альтернативный текст *

Обязательный. Если браузер не может загрузить изображение, этот текст будет отображаться вместо него. Также используется "озвучкой текста".

камень

Текст при наведении

По желанию. Этот текст отображается, когда пользователи наводят указатель мыши на изображение.

Правильно

Пошаговая инструкция создания ЭОМ «Приложение»

Шаг 6. Загрузка элементов интерактивного задания

Изображение * Метаданные



 Изменить изображение

Decorative only

Enable this option if the image is purely decorative and does not add any information to the content on the page. It will be ignored by screen readers and not given any alternative text.

Альтернативный текст *

Обязательный. Если браузер не может загрузить изображение, этот текст будет отображаться вместо него. Также используется "озвучкой текста".

камень

Текст при наведении

По желанию. Этот текст отображается, когда пользователи наводят указатель мыши на изображение.

Правильно

ДОБАВИТЬ ОПЦИЯ

Пошаговая инструкция создания ЭОМ «Приложение»

Шаг 7. Сохранение интерактивного задания

1

- Behavioural settings
- Переопределение текста и переводы

Обложка

Выбор файла | Не выбран ни один файл

ЗАКАЧАТЬ

Подробнее

Метаданные

Настройки Н5Р

Настройки комментариев
Закрыто

- Отображать кнопки (скачивания, встраивания и авторских прав)
- Кнопка авторских прав

СОХРАНИТЬ

УДАЛИТЬ

2

Обложка

Выберите файл | Файл не выбран

ЗАКАЧАТЬ

Подробнее

Метаданные

Настройки Н5Р

Настройки комментариев
Закрыто

Отображать кнопки (скачивания, встраивания и авторских прав)

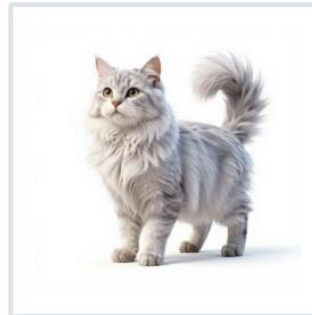
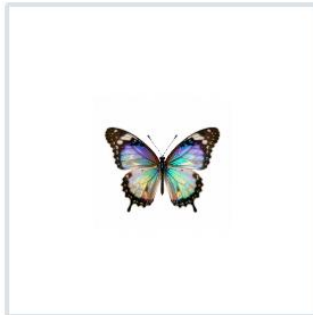
СОХРАНИТЬ

УДАЛИТЬ

3

Библиотека пользователя Светлана Радченко

Найдите объект неживой природы.



Проверить

Переместить | Вставить | Светлана Радченко | 308586

SCORM

СВЕТЛАНА РАДЧЕНКОВА

Пошаговая инструкция создания ЭОМ «Тест»

Шаг 8. Загрузка интерактивного задания в МЭШ

МЭШ Кабинет учителя Моё портфолио **Библиотека** Аттестация педагогов Новости Справка Mos.ru

Главная Каталог Мои материалы История просмотров

Поиск по материалам

03 февраля (вт)

Отсутствует информация о расписании
Выберите другую дату для ознакомления с расписанием

- Сценарий темы
- Сценарий урока
- Видеоурок
- Приложение**
- Тест
- Тестовое задание
- Учебное пособие
- Аудио
- Видео
- Изображение
- Текст
- Файл

Пошаговая инструкция создания ЭОМ «Приложение»

Шаг 8. Загрузка интерактивного задания в МЭШ

Добавление приложения

Создать Отменить

Загрузить приложение

Добавить обложку Удалить

ПРЕДМЕТ

Приложение

Живая и неживая природа

30.03.26

0.0 (0)

Название*

Живая и неживая природа

Описание*

Материал направлен на закрепление знаний обучающихся по теме «Живая и неживая природа» и может использоваться в рамках реализации АООП О УО (вариант 1).

Категория* Игры

Параллели, предметы, темы

Параллель*

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

Предмет* Тип предметов: Все

Мир природы и человека

Тема* Объекты неживой природы

Простейшие признаки объектов неживой природы

+ Выбрать тему

Удалить связь

+ Добавить предмет

Авторские права

Являюсь автором материала

Пошаговая инструкция создания ЭОМ «Приложение»

Шаг 8. Загрузка интерактивного задания в МЭШ

Добавление приложения

Создать

Отменить

Загрузить приложение



Перетащите файлы с компьютера в эту область
или нажмите на "Загрузить обложку"

Минимальный размер – 220 x 220

Добавить обложку Удалить

МИР ПРИРОДЫ И ЧЕЛОВЕ...



Приложение 1 класс

Живая и неживая
природа

30.03.26



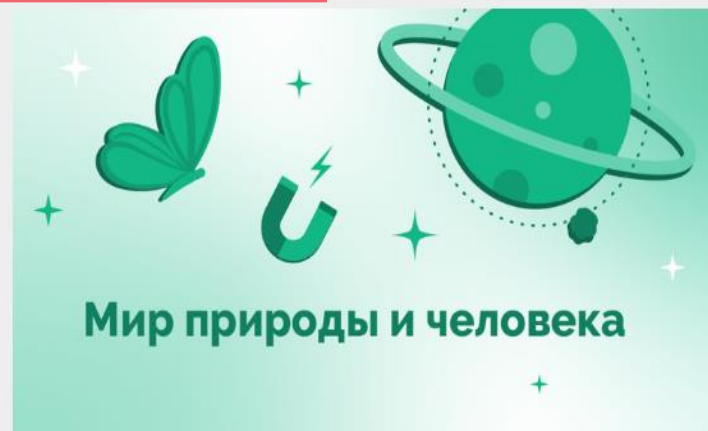
★ 0.0 (0)

Редактирование приложения

Сохранить и посмотреть

Отменить

Загрузить приложение



Заменить обложку Удалить

МИР ПРИРОДЫ И ЧЕЛОВЕ...



Мир природы и человека

Приложение 1 класс

Живая и неживая

Добрякова Елена Викторовна

30.03.26



★ 0.0 (0)

Пошаговая инструкция создания ЭОМ «Приложение»

Шаг 8. Загрузка интерактивного задания в МЭШ

Назад к списку материалов

Редактировать

Добавление приложения

Версия 1

История изменений

Введите информацию о загружаемой версии

Файл*

Живая и неживая природа.scorm (1).zip

Перетащите файл или нажмите «Выбрать .zip»

[Выбрать .zip](#) Технические требования для приложения [Сохранить](#)

Отменить

Удалить

1 класс

Живая и неживая природа

на Викторовна

★ 0.0 (0)

Живая и неживая природа

2026, v1

новое Приложение

1 класс

Описание Материал направлен на закрепление знаний обучающихся по теме «Живая и неживая природа» и может использоваться в рамках реализации АООП О УО (вариант 1).

[Опубликовать версию](#) [Редактировать](#) [Удалить](#)

Запустить

Мир природы и человека

Рейтинг: ★★★★★ 0.0 (0) Просмотров: 0

[В избранное](#) [Поделиться](#)

Пошаговая инструкция создания ЭОМ «Приложение»

Шаг 8. Загрузка интерактивного задания в МЭШ

Живая и неживая природа новый Приложение 2026, v1 1 класс

Описание Материал направлен на закрепление знаний обучающихся по теме «Живая и неживая природа» и может использоваться в рамках реализации АООП О УО (вариант 1).

[Опубликовать версию](#) [Редактировать](#)

Опубликовать версию

Вы уверены, что хотите опубликовать версию 1?

[Отменить](#) [Опубликовать](#)

Мир природы и человека

Рейтинг: ★★★★★ 0.0 (0) Просмотров: 0 [В избранное](#) [Поделиться](#)

Живая и неживая природа новый Приложение 2026, v1 1 класс

Описание Материал направлен на закрепление знаний обучающихся по теме «Живая и неживая природа» и может использоваться в рамках реализации АООП О УО (вариант 1).

[Отправить на модерацию](#) [Редактировать](#)

[Запустить](#)

Мир природы и человека

Рейтинг: ★★★★★ 0.0 (0) Просмотров: 0 [В избранное](#) [Поделиться](#)

Пошаговая инструкция создания ЭОМ «Приложение»

Шаг 8. Загрузка интерактивного задания в МЭШ

Живая и неживая природа
2026, v1

новый Приложение
1 класс

Описание Материал направлен на закрепление знаний обучающихся по теме «Живая и неживая природа» и может использоваться в рамках реализации АООП О УО (вариант 1).

Отправить

Лицензионное соглашение

Нажимая кнопку "Принять", я соглашаюсь с "[Лицензионным договором о предоставлении права использования результатов интеллектуальной деятельности, составляющих электронные образовательные материалы](#)".

Приложение №1 к лицензионному договору:

Живая и неживая природа
id: 458659

Принять Закрыть

Рейтинг: ★★★★★ 0.0(0) Просмотры: 0

В избранное Поделиться

Общая информация История версий История модерации Заключение экспертов

Живая и неживая природа
2026, v1

на модерации Приложение
1 класс

Описание Материал направлен на закрепление знаний обучающихся по теме «Живая и неживая природа» и может использоваться в рамках реализации АООП О УО (вариант 1).

Редактировать

Запустить

Мир природы и человека

Рейтинг: ★★★★★ 0.0(0) Просмотры: 0

В избранное Поделиться

Пошаговая инструкция создания ЭОМ «Приложение»

В случае замены версии приложения


[Мои материалы](#) / Приложение

Общая информация

История версий



История версий

 Загрузить новую версию

Дата загрузки

Дата публикации

Версия

Статус

ID версии

30.03.2026 15:57

30.03.2026 15:57

v1

новый

692543

Опубликованная версия

30.03.2026 16:14

-

v2

новый

692550

Опубликовать версию

Удалить версию

Пошаговая инструкция создания ЭОМ «Приложение»

Тип материала




HP hub Выберите тип контента ▼

Создать контент Загрузить Вставить

Search for content type to create 🔍

Все типы контента

Показать: Сначала недавно использованные Сначала самые новые от А к Z

-  **Перетаскивание**
Создавайте задачи на перетаскивания с изображениями Подробнее
-  **Выбор изображения**
Создайте задачу, в которой надо выбрать изображения Подробнее
-  **Коллаж**
Создайте коллаж из нескольких изображений Подробнее

Пошаговая инструкция создания ЭОМ «Приложение»

Загрузка фонового изображения (при необходимости)

Тип материала

Н-Р_{hub} Перетаскивание



Руководство



Пример

Копировать

Вставить и Заменить

Drag and Drop

Заголовок *

Метаданные

Используется для поиска, отчетов и информации об авторских правах



Шаг 1

Настройки



Шаг 2

Задача

Фоновое изображение

По желанию. Выберите изображение для использования в качестве фона для задачи с перетаскиванием.

+ Добавить

Размер задачи *

Укажите, насколько большой (в пикселях) должна быть игровая зона.

620

x

310

Следующий шаг

Задача



Пошаговая инструкция создания ЭОМ «Приложение»

Формирование формулировки задания интерактивного контента

1

Шаг 1
Настройки

Шаг 2
Задача

Задача *

Т

2

Заголовок * Метаданные

Используется для поиска, отчетов и информации об авторских правах

Живая и неживая природа

Шаг 1
Настройки

Шаг 2
Задача

Задача *

Текст * Метаданные

Распределите изображения на группы.

Непрозрачность фона
Reducing the opacity may result in an insufficient contrast and make the content not accessible.

100

Бесконечное количество экземпляров элемента
Клонирует этот элемент, чтобы его можно было перетащить в несколько областей размещения.

Удалить **Готово**

3

Шаг 1
Настройки

Шаг 2
Задача

Задача *

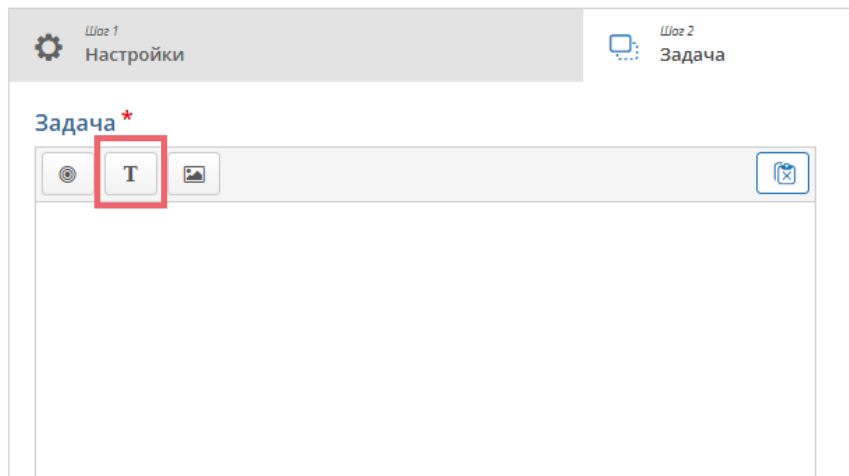
Т

Распределите изображения на группы.

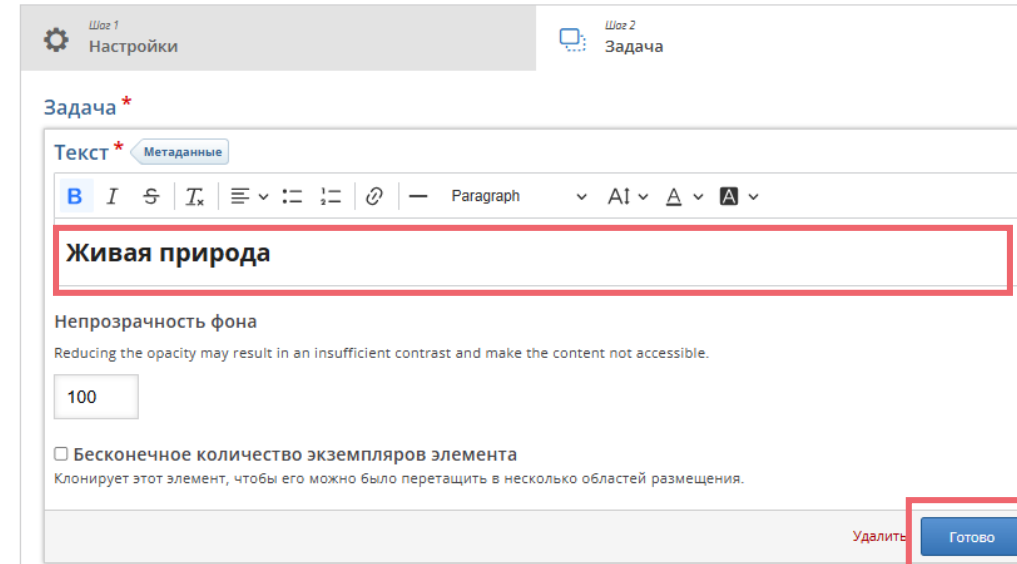
Пошаговая инструкция создания ЭОМ «Приложение»

Формирование названия групп для интерактивного контента

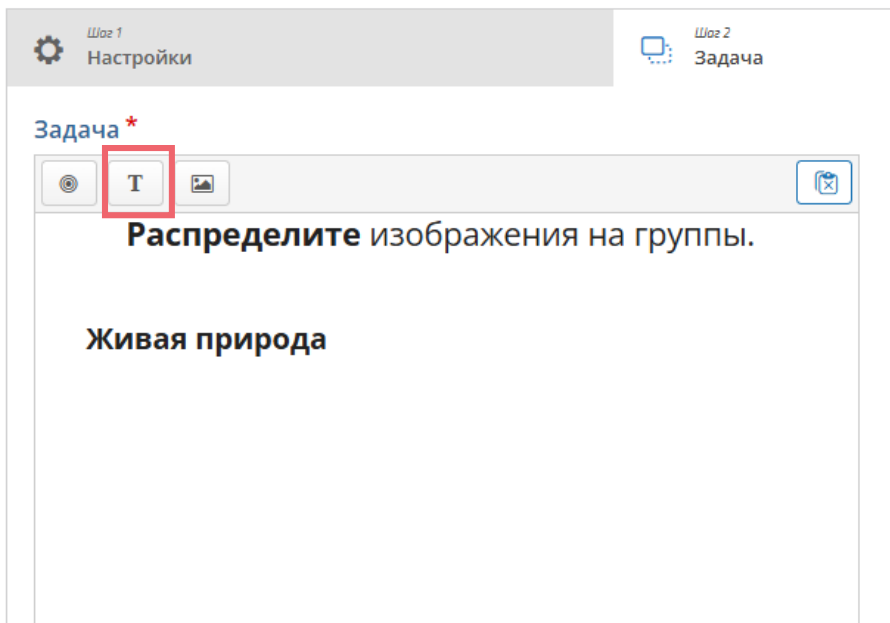
4



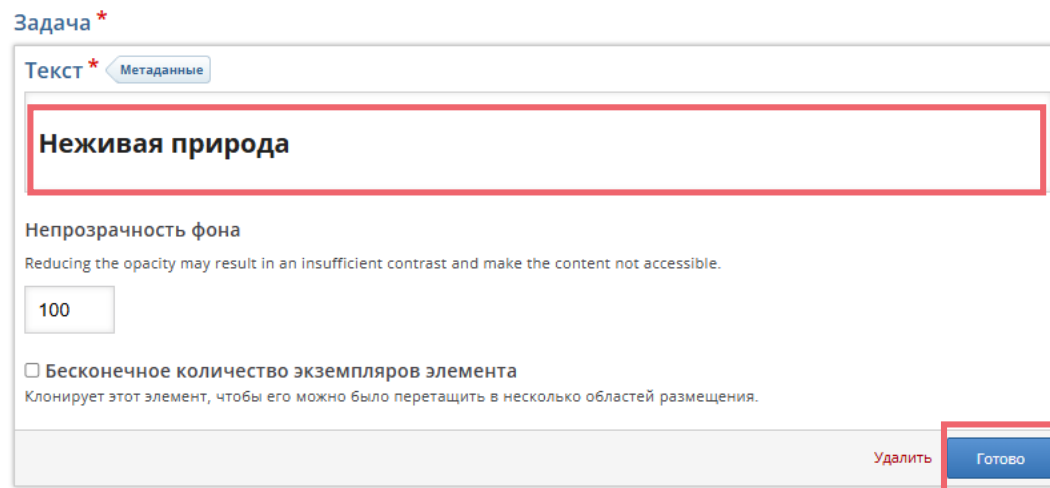
5



6



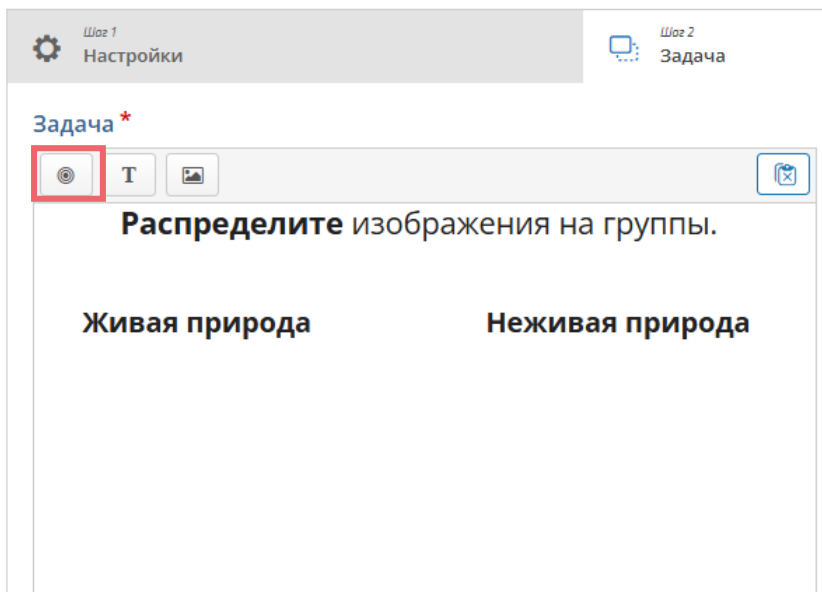
7



Пошаговая инструкция создания ЭОМ «Приложение»

Формирование поля группы для интерактивного контента

8



9

Задача *

Надпись *

The label is used by assistive technologies.

B *I* U U

Живая природа

Показать надпись

Непрозрачность фона

Reducing the opacity may result in an insufficient contrast and make the content not accessible.

0

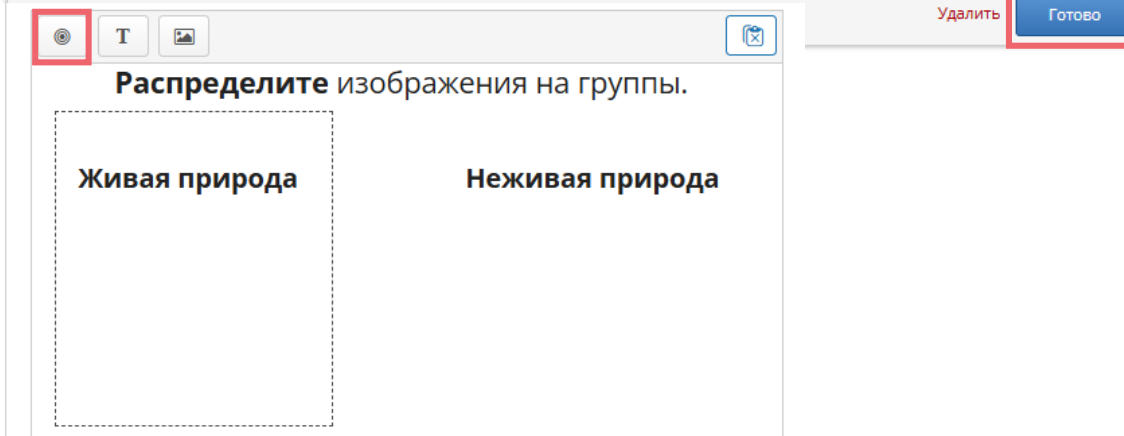
► Подсказки и обратная связь

Эта область размещения может содержать только один элемент
Убедитесь, что есть только один правильный ответ для этой области размещения

Включить авто-выравнивание

Автоматически выравнивает все перетаскиваемые объекты в этой зоне.

11

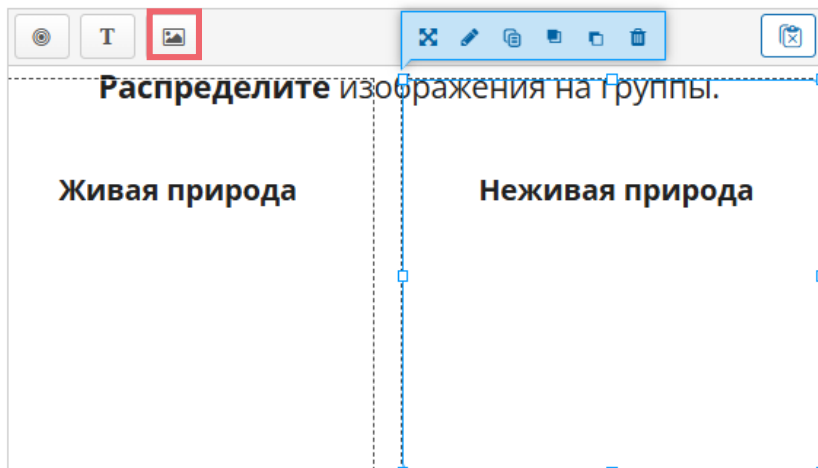


Пошаговая инструкция создания ЭОМ «Приложение»

Размещение изображений для интерактивного контента

12

Задача *

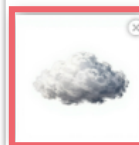


13

Задача *

Изображение *

Метаданные



Изменить изображение

Decorative only

Enable this option if the image is purely decorative and does not add any information to the content on the page. It will be ignored by screen readers and not given any alternative text.

Альтернативный текст *

Обязательный. Если браузер не может загрузить изображение, этот текст будет отображаться вместо него. Также используется "озвучкой текста".

облако

Текст при наведении

По желанию. Этот текст отображается, когда пользователи наводят указатель мыши на изображение.

Выберите область размещения

- Отменить выбор всех
- живая природа
- неживая природа

Непрозрачность фона

Reducing the opacity may result in an insufficient contrast and make the content not accessible.

100

Бесконечное количество экземпляров элемента

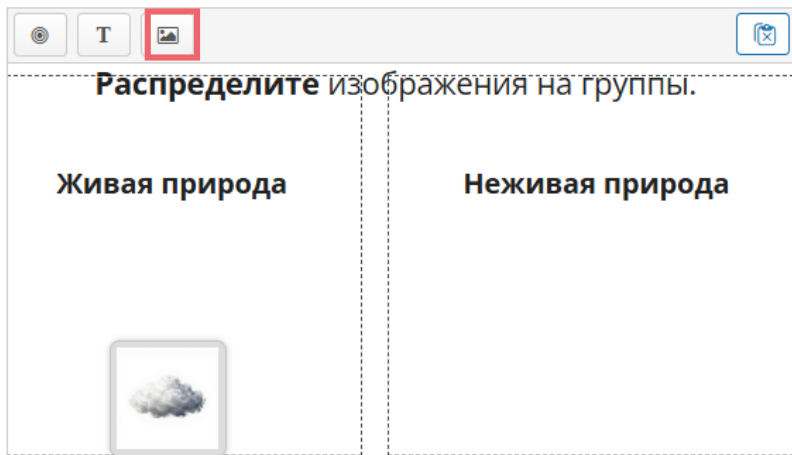
Клонирует этот элемент, чтобы его можно было перетащить в несколько областей размещения.

Удалить

Готово

14

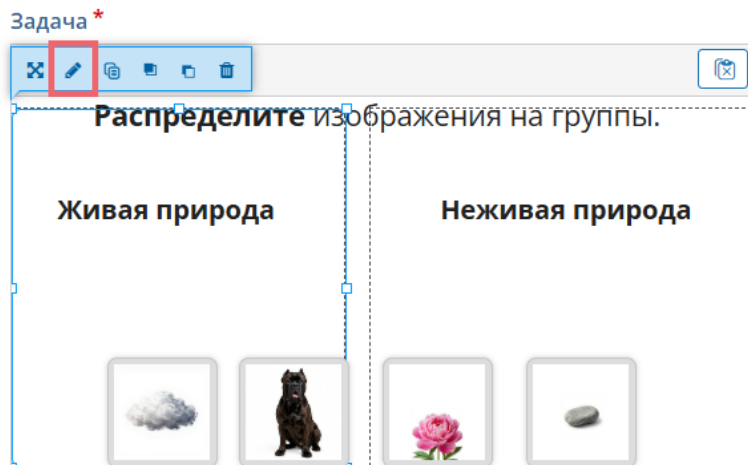
Задача *



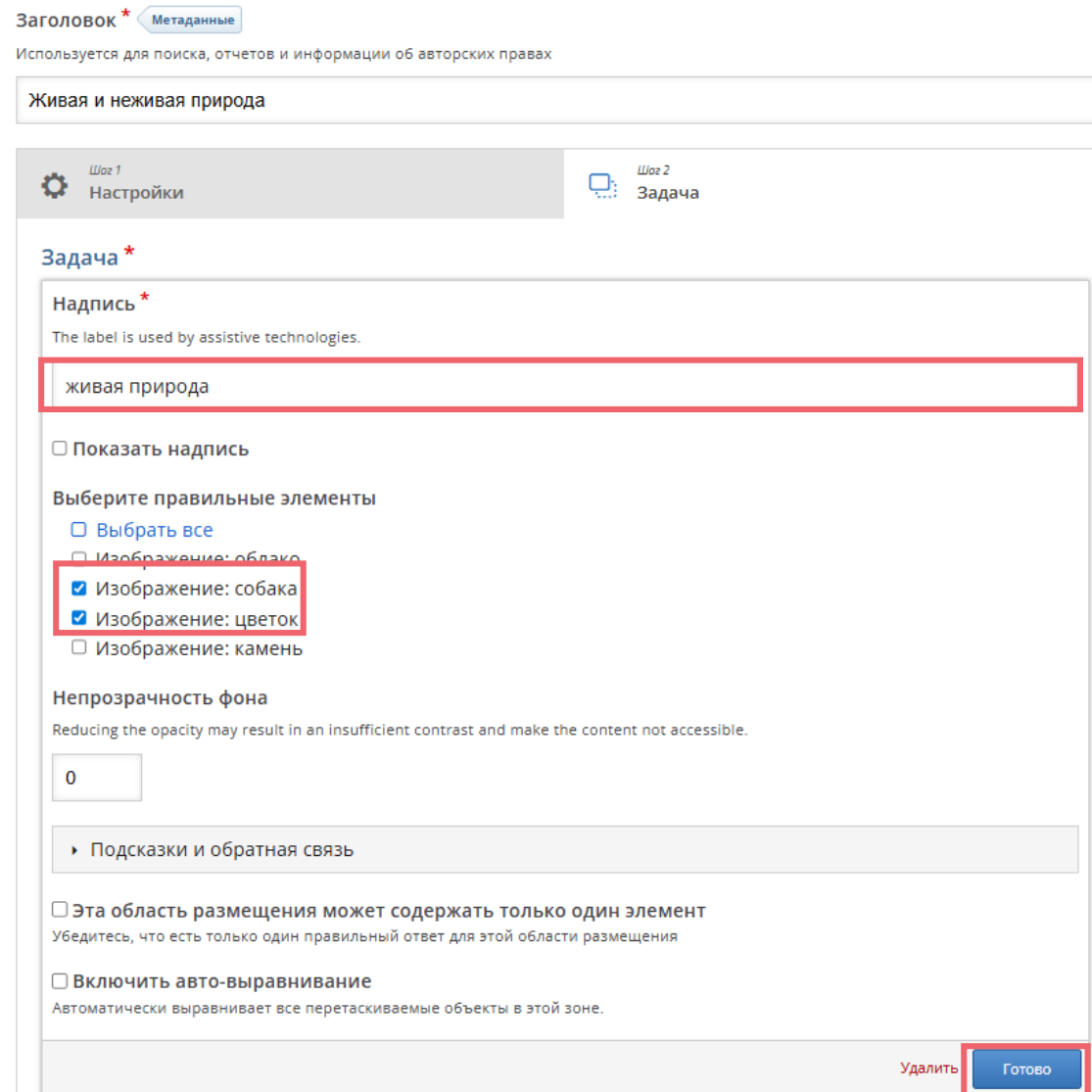
Пошаговая инструкция создания ЭОМ «Приложение»

Завершение создания интерактивного контента

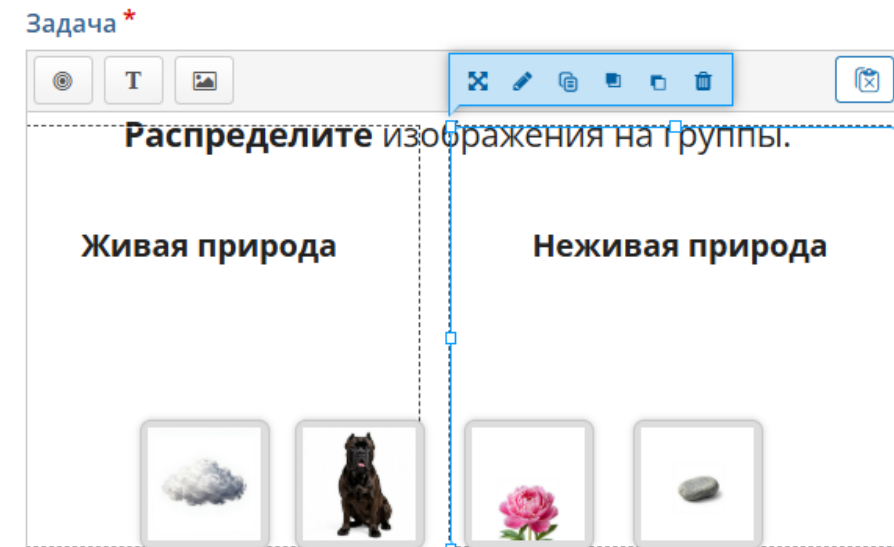
14



15



16



Завершение создания интерактивного контента

17

Обложка

Выберите файл Файл не выбран

ЗАКАЧАТЬ

Подробнее

Метаданные

Настройки Н5Р

Настройки комментариев
Закрыто

Отображать кнопки (скачивания, встраивания и авторских прав)

СОХРАНИТЬ

УДАЛИТЬ

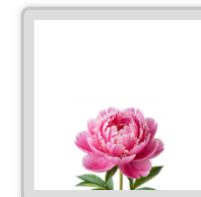
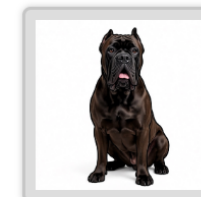
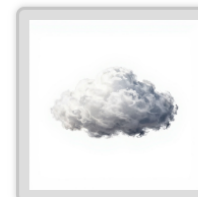
18

Живая и неживая природа

Распределите изображения на группы.

Живая природа

Неживая природа



Проверить

SCORM

СВЕТЛАНА РАДЧЕНКОВА

Пошаговая инструкция создания ЭОМ «Приложение»

Тип материала




HP hub Выберите тип контента ▼

Создать контент Загрузить Вставить

Search for content type to create 🔍

Все типы контента

Показать: Сначала недавно использованные Сначала самые новые от А к Z

-  **Перетаскивание слов**
Создание текстовых задач на перетаскивание Подробнее
-  **Перетаскивание**
Создавайте задачи на перетаскивания с изображениями Подробнее
-  **Выбор изображения**
Создайте задачу, в которой надо выбрать изображения Подробнее

Пошаговая инструкция создания ЭОМ «Приложение»

1

Тип материала

Н-Р hub *Перетаскивание слов*



[Руководство](#)



[Пример](#)

Копировать

Вставить и Заменить

Drag the Words

Заголовок *

Метаданные

Используется для поиска, отчетов и информации об авторских правах

Сутки

► Медиа

Описание задачи *

Опишите, как пользователь должен решить задачу.

B *I* U | *Text* | | | | | Paragraph

Вставьте пропущенные слова.

POWERED BY CKEditor

2

Текст *

i Важные инструкции

✕ Скрыть

- Пропущенные слова добавляются со звездочкой (*) спереди и сзади правильного слова/фразы.
- Вы можете добавить текстовую подсказку, используя двоеточие (:) перед подсказкой.
- Для каждого пустого места есть только одно правильное слово.
- Вы можете добавить отзыв, который будет отображаться после завершения задачи. Используйте '\+' для правильного и '\-' для неправильного отзыва.

Пример:

H5P content may be edited using a *browser:What type of program is Chrome?*.
H5P content is *interactive\+Верно! \-Неверно, попробуйте еще раз!*

Утром поднимается солнце.
Ночью солнце не видно.
Днём солнце высоко.
Вечером солнце опускается.

Возможно добавление дистракторов

Distractors

Enter extra solutions that are wrong as distractors. Use the same asterisk (*) scheme as for the text.

Reykjavík *Helsinki*

Пошаговая инструкция создания ЭОМ «Приложение»

3

Обложка

Выберите файл Файл не выбран

ЗАКАЧАТЬ

Подробнее

Метаданные

Настройки Н5Р

Настройки комментариев
Закрыто

Отображать кнопки (скачивания, встраивания и авторских прав)

✓ СОХРАНИТЬ

УДАЛИТЬ

4



Библиотека пользователя Светлана Радченкова

Вставьте пропущенные слова.

поднимается солнце.

солнце не видно.

солнце высоко.

солнце опускается.

Вечером

Утром

Ночью

Днём

✓ Проверить

SCORM

СВЕТЛАНА РАДЧЕНКОВА

Пошаговая инструкция создания ЭОМ «Приложение»

Тип материала







Н-Р hub Выберите тип контента ▼

Создать контент Загрузить Вставить

Search for content type to create 🔍

Все типы контента

Показать: Сначала недавно использованные Сначала самые новые от А к Z

-  **Перетаскивание**
Создавайте задачи на перетаскивания с изображениями Подробнее
-  **Последовательность изображений**
Разместите изображения в правильном порядке Подробнее
-  **Найди множество областей изображения**
Создайте множество интерактивных областей для поиска пользователями Подробнее
-  **Перетаскивание слов**
Создание текстовых задач на перетаскивание Подробнее
-  **Выбор изображения**
Создайте задачу, в которой надо выбрать изображения Подробнее
-  **Коллаж**
Создайте коллаж из нескольких изображений Подробнее

Пошаговая инструкция создания ЭОМ «Приложение»

Шаг 1. Подготовительный этап. Подготовка изображений



Пошаговая инструкция создания ЭОМ «Приложение»

Шаг 1. Подготовительный этап. Подготовка изображений

1

Н-Р hub Найди множество областей изображения ▼

Пример Копировать Вставить и Заменить

Найти несколько точек доступа

Заголовок * Метаданные
Используется для поиска, отчетов и информации об авторских правах

? **Шаг 1** Фоновое изображение ? **Шаг 2** Горячие точки

Название этого вопроса *
Используется в сводках, статистических данных и т. д.

Image hotspot question

Фоновое изображение *
Выберите изображение для использования в качестве фона в вопросе "Активная область изображения".

+ **Добавить**

Следующий шаг ? **Горячие точки** >

1

Заголовок *

Метаданные

Используется для поиска, отчетов и информации об авторских правах

Живая и неживая природа



Шаг 1

Фоновое изображение



Шаг 2

Горячие точки

Название этого вопроса *

Используется в сводках, статистических данных и т. д.

Image hotspot question

Фоновое изображение *

Выберите изображение для использования в качестве фона в вопросе "Активная область изображения".



Изменить изображение



Изменить авторское право

Вариант 1

2

Найти несколько точек доступа

Заголовок * Метаданные
Используется для поиска, отчетов и информации об авторских правах

Живая и неживая природа

Шаг 1 Фоновое изображение **Шаг 2** Горячие точки

Описание задачи
Инструкции для пользователя.

Найдите объекты живой природы.

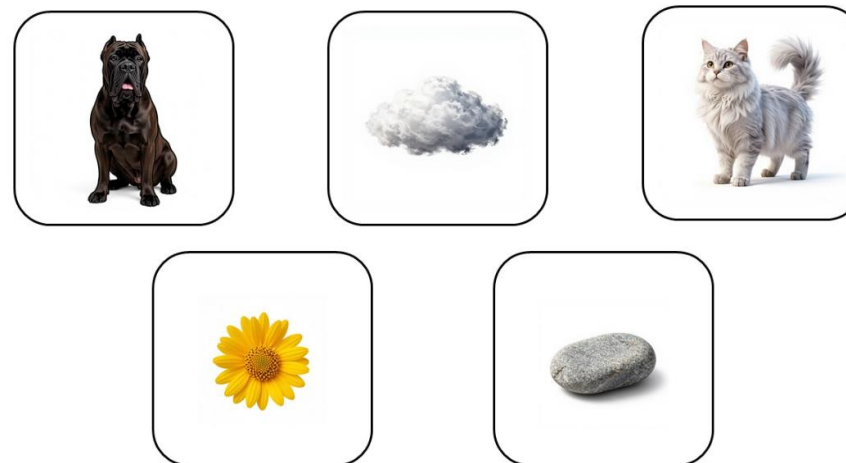
Название точки доступа
Пожалуйста, укажите, что именно пользователь пытается найти, например, риски, объекты, ошибки (эта информация будет использована в отзывах).

Количество правильно найденных ключевых точек для завершения вопроса.

Если оставить поле пустым, по умолчанию будет установлено количество правильно созданных интерактивных точек.

3

Найдите объекты живой природы.



Пошаговая инструкция создания ЭОМ «Приложение»

Шаг 1. Подготовительный этап. Подготовка изображений

Найдите объекты живой природы.



1

Заголовок *

Метаданные

Используется для поиска, отчетов и информации об авторских правах

Живая и неживая природа



Шаг 1

Фоновое изображение



Шаг 2

Горячие точки

Название этого вопроса *

Используется в сводках, статистических данных и т. д.

Image hotspot question

Фоновое изображение *

Выберите изображение для использования в качестве фона в вопросе "Активная область изображения".



Изменить изображение



Изменить авторское право

Вариант 2

2

Заголовок * Метаданные

Используется для поиска, отчетов и информации об авторских правах

Живая и неживая природа

? Шаг 1
Фоновое изображение

? Шаг 2
Горячие точки

Описание задачи

Инструкции для пользователя.

Название точки доступа

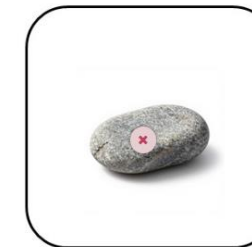
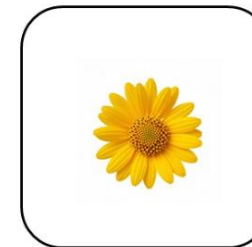
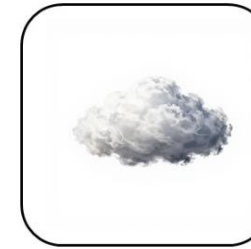
Пожалуйста, укажите, что именно пользователь пытается найти, например, риски, объекты, ошибки (эта информация будет использована в отзывах).

Количество правильно найденных ключевых точек для завершения вопроса.

Если оставить поле пустым, по умолчанию будет установлено количество правильно созданных интерактивных точек.

3

Найдите объекты живой природы.

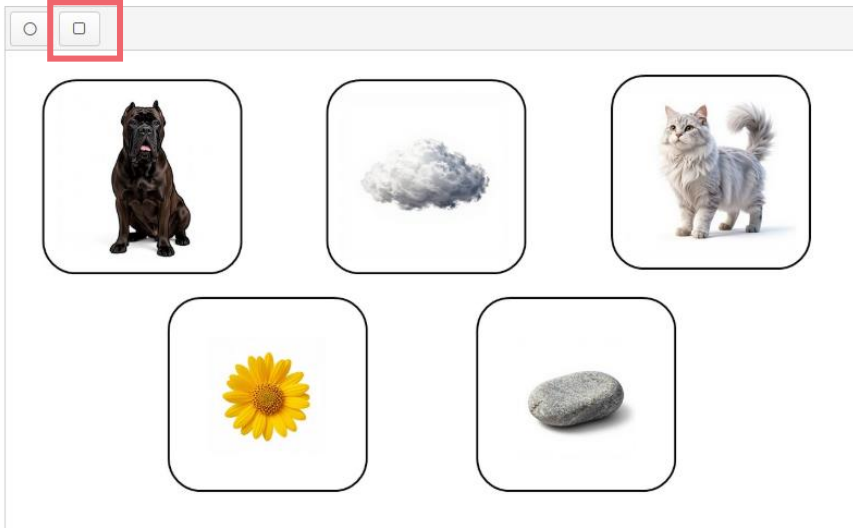


Пошаговая инструкция создания ЭОМ «Приложение»

3

Горячие точки*

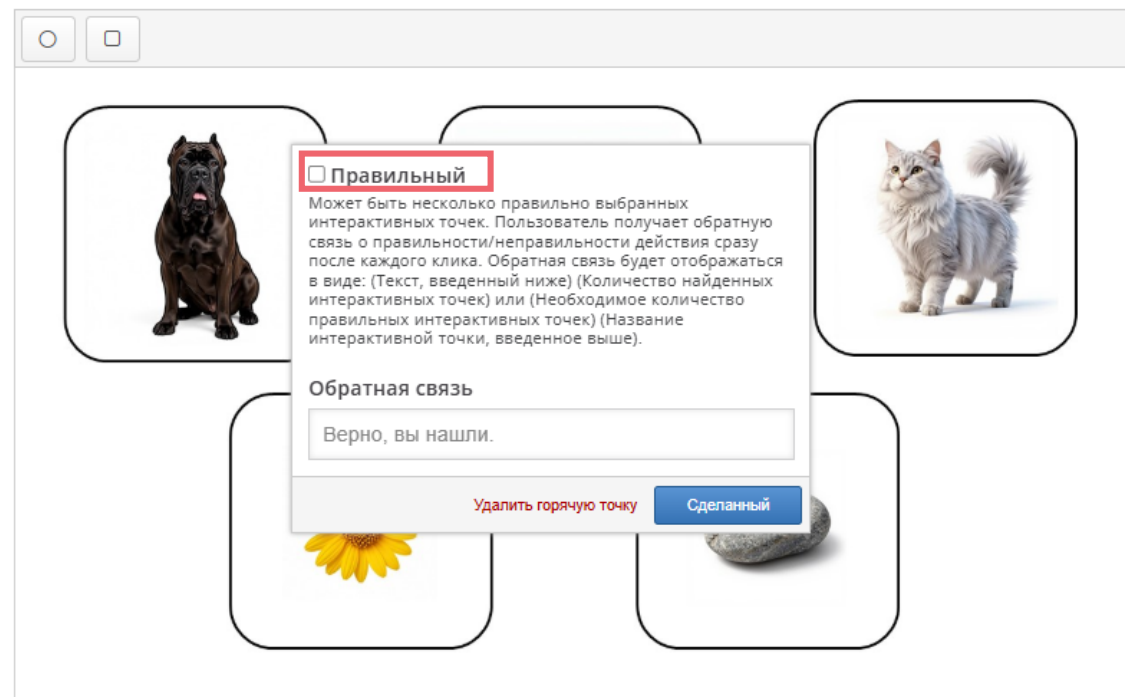
Выберите подходящее изображение для вашей точки доступа, настройте его, затем перетащите и измените размер на нужном месте.



4

Горячие точки*

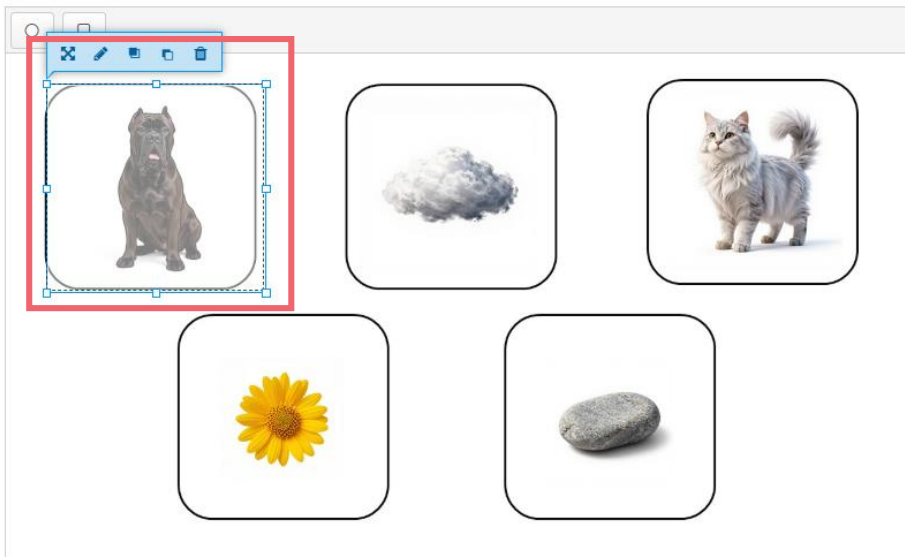
Выберите подходящее изображение для вашей точки доступа, настройте его, затем перетащите и измените размер на нужном месте.



5

Горячие точки*

Выберите подходящее изображение для вашей точки доступа, настройте его, затем перетащите и измените размер на нужном месте.



Пошаговая инструкция создания ЭОМ «Приложение»

6

Обложка

Выберите файл Файл не выбран

ЗАКАЧАТЬ

Подробнее

Метаданные

Настройки Н5Р

Настройки комментариев
Закрыто

Отображать кнопки (скачивания, встраивания и авторских прав)

СОХРАНИТЬ

УДАЛИТЬ

Найдите объекты живой природы.



7

1/3

SCORM

СВЕТЛАНА РАДЧЕНКОВА

Педагогическая мастерская. Возможности МЭШ
для педагогов, реализующих АООП:

Пошаговые инструкции по созданию интерактива в конструкторе сценария

методист отдела разработки содержания МЭШ

ГБУ ГППЦ ДОНМ

Алёна Борисовна Евдокимова

Пошаговая инструкция создания Интерактива в конструкторе сценария

Шаг 1. Подготовительный этап. Подготовка элементов

- Содержание задания: текст, формулировки, примерное расположение объектов, количество объектов
- Изображения (фото или картинки) – размер не менее 1200 пикселей по одной из сторон
- Проверка учителем или автоматическая проверка (изображение кнопки проверки)
- Оформление фрагмента экрана интерактивной доски (текст задания, фон, изображения)

Задание 1

Интерактивная доска



Прочитайте утверждения о земноводных. **Определите**, какие из них верные. **Поставьте** галочку напротив каждого верного утверждения.

1. Земноводные живут только в воде.
2. Земноводные живут как на суше, так и в воде.
3. Много земноводных обитает в тропических лесах.
4. Земноводные обитают в Арктике и Антарктиде.
5. Живут земноводные в водоёмах и во влажных местах.
6. Жаба НЕ может жить вдали от воды.



АООП О УО (вариант 1)
Предмет: Биология
Параллель: 8

Устройство учителя

Прочитайте утверждения о земноводных. Определите, какие из них верные. Поставьте галочку напротив каждого верного утверждения.

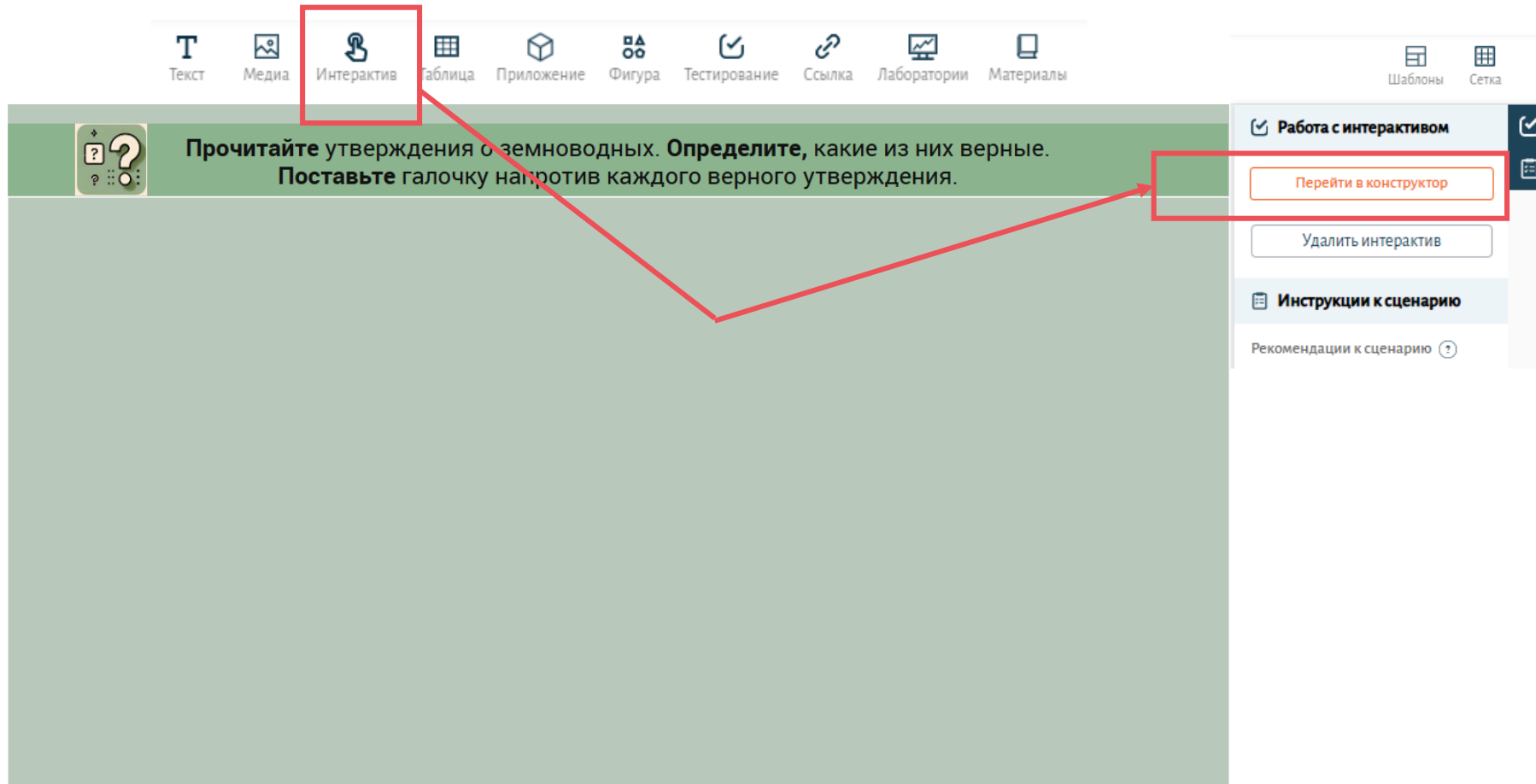
Правильные ответы

1. Земноводные живут только в воде.
2. Земноводные живут как на суше, так и в воде.
3. Много земноводных обитает в тропических лесах.
4. Земноводные обитают в Арктике и Антарктиде.
5. Живут земноводные в водоёмах и во влажных местах.
6. Жаба НЕ может жить вдали от воды.



Пошаговая инструкция создания Интерактива в конструкторе сценария

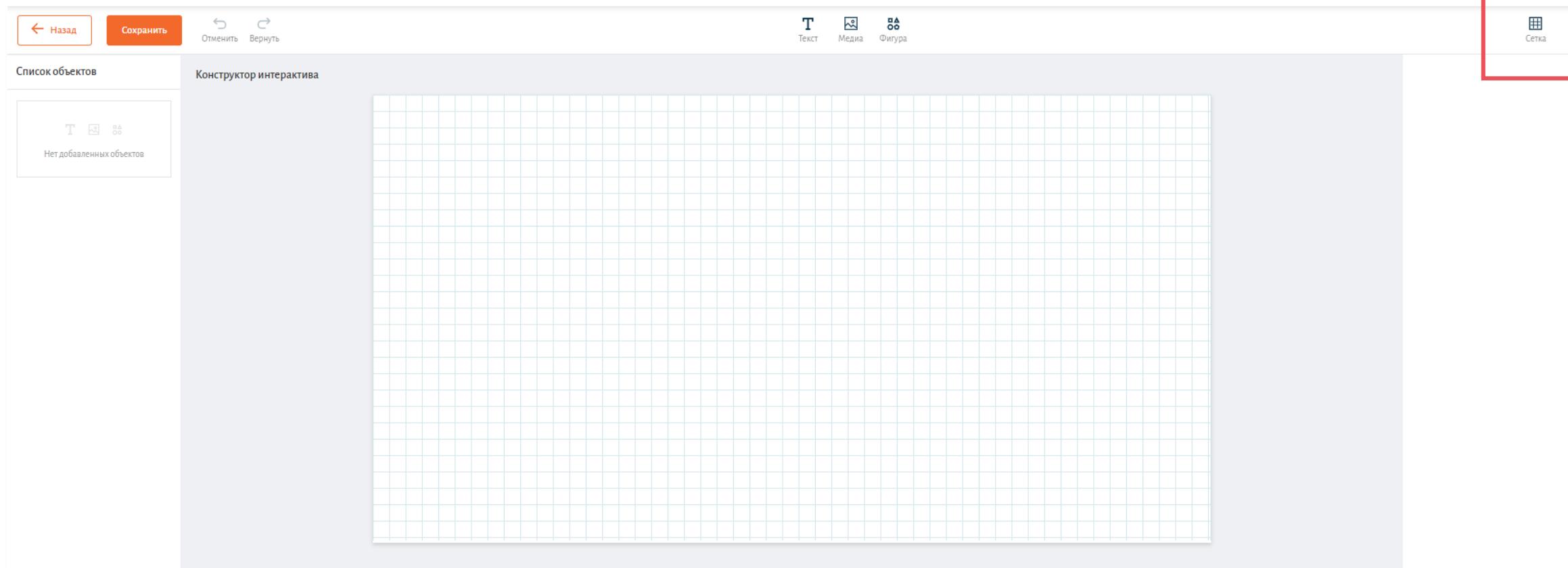
Шаг 2. Оформление фрагмента с интерактивом. Задание 1



The screenshot displays the scenario builder interface. At the top, a horizontal menu contains several options: Текст, Медиа, **Интерактив** (highlighted with a red box), Таблица, Приложение, Фигура, Тестирование, Ссылка, Лаборатории, and Материалы. Below this menu, a green header bar contains a question mark icon and the text: "Прочитайте утверждения о земноводных. **Определите**, какие из них верные. **Поставьте** галочку напротив каждого верного утверждения." To the right, a sidebar titled "Работа с интерактивом" (Working with interactive) contains a red button labeled "Перейти в конструктор" (Go to constructor), a button labeled "Удалить интерактив" (Delete interactive), and a section titled "Инструкции к сценарию" (Instructions for the scenario) with a sub-item "Рекомендации к сценарию" (Recommendations for the scenario). A red arrow originates from the "Интерактив" menu item and points to the "Перейти в конструктор" button.

Пошаговая инструкция создания Интерактива в конструкторе сценария

Шаг 3. Работа в конструкторе. Задание 1



← Назад Сохранить Отменить Вернуть Текст Медиа Фигура

Список объектов

Конструктор интерактива

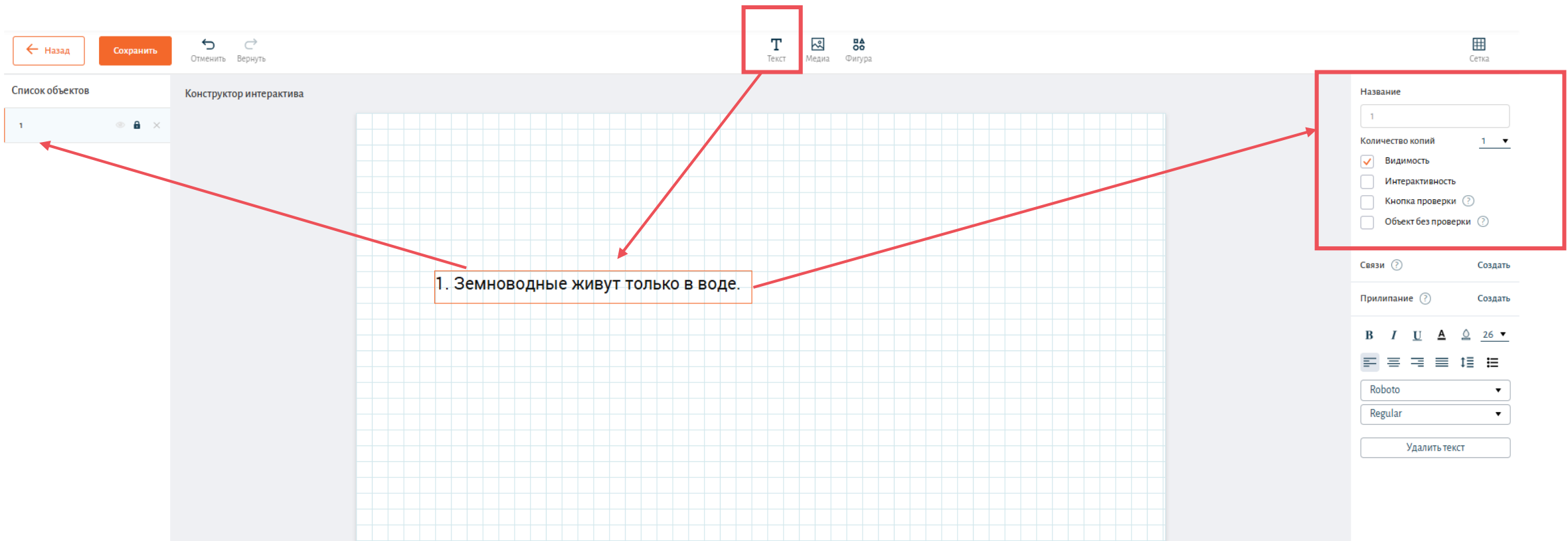
Текст Медиа Фигура

Нет добавленных объектов

Сетка

Пошаговая инструкция создания Интерактива в конструкторе сценария

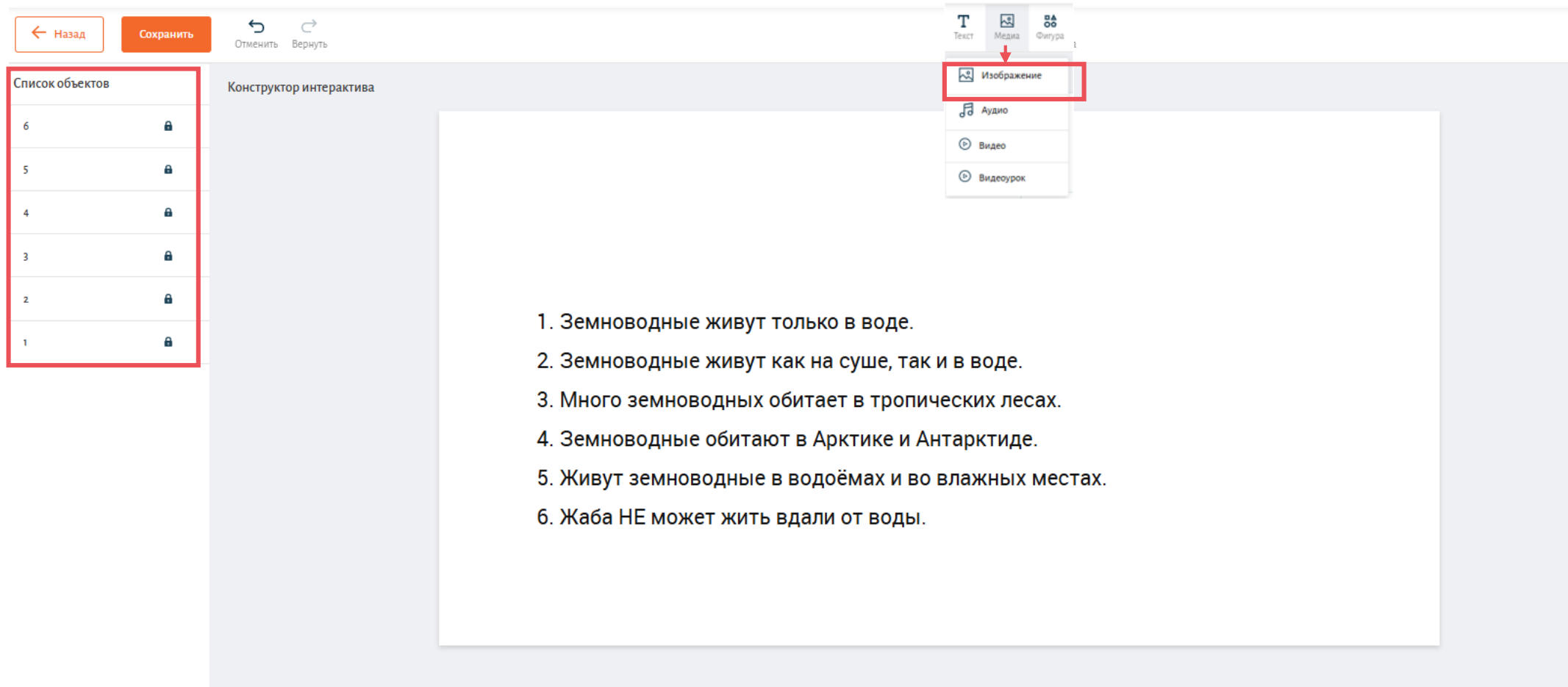
Шаг 3. Работа в конструкторе. Задание 1



The screenshot displays the 'Конструктор интерактива' (Interactive Constructor) interface. At the top, there are navigation buttons: 'Назад' (Back), 'Сохранить' (Save), 'Отменить' (Cancel), and 'Вернуть' (Return). Below these are icons for 'Текст' (Text), 'Медиа' (Media), and 'Фигура' (Figure). The main workspace is a grid where a text object is being placed. The text object is labeled '1' and contains the text '1. Земноводные живут только в воде.'. A red box highlights the 'Текст' button, and another red box highlights the text object. A third red box highlights the configuration panel on the right, which includes fields for 'Название' (Name), 'Количество копий' (Number of copies), and checkboxes for 'Видимость' (Visible), 'Интерактивность' (Interactive), 'Кнопка проверки' (Check button), and 'Объект без проверки' (Object without check). The configuration panel also includes options for 'Связи' (Links), 'Прилипание' (Sticking), and a rich text editor with bold, italic, underline, and text color options, as well as font family and weight dropdowns, and a 'Удалить текст' (Delete text) button.

Пошаговая инструкция создания Интерактива в конструкторе сценария

Шаг 3. Работа в конструкторе. Задание 1



← Назад Сохранить Отменить Вернуть

Текст Медиа Фигура

Изображение

Аудио

Видео

Видеоурок

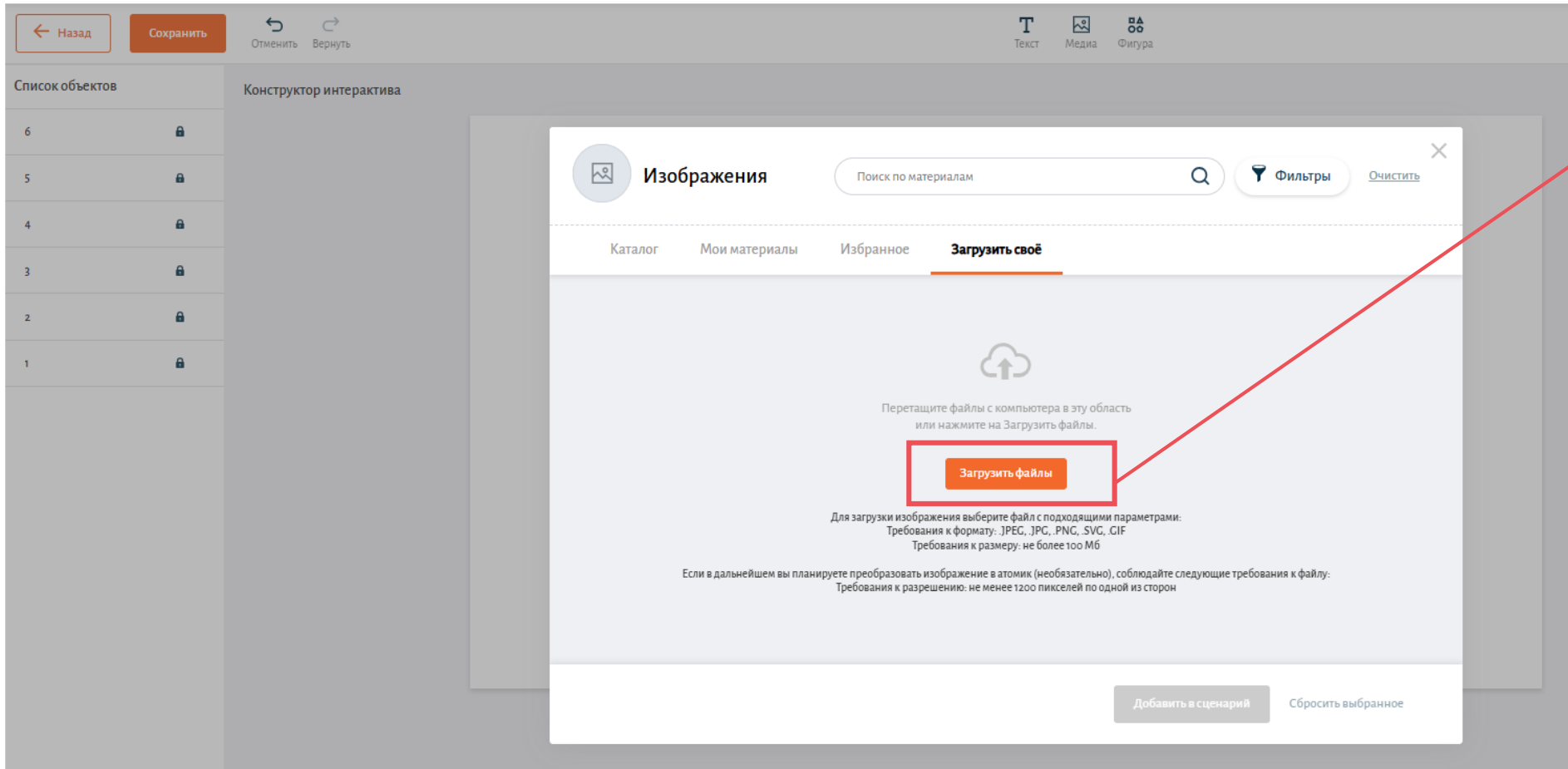
Список объектов	
6	🔒
5	🔒
4	🔒
3	🔒
2	🔒
1	🔒

Конструктор интерактива

1. Земноводные живут только в воде.
2. Земноводные живут как на суше, так и в воде.
3. Много земноводных обитает в тропических лесах.
4. Земноводные обитают в Арктике и Антарктиде.
5. Живут земноводные в водоёмах и во влажных местах.
6. Жаба НЕ может жить вдали от воды.

Пошаговая инструкция создания Интерактива в конструкторе сценария

Шаг 3. Работа в конструкторе. Задание 1



Список объектов

6	🔒
5	🔒
4	🔒
3	🔒
2	🔒
1	🔒

Конструктор интерактива

Изображения

Поиск по материалам

Фильтры

Очистить

Каталог

Мои материалы

Избранное

Загрузить своё

Перетащите файлы с компьютера в эту область или нажмите на Загрузить файлы.

Загрузить файлы

Для загрузки изображения выберите файл с подходящими параметрами:
Требования к формату: JPEG, JPG, PNG, SVG, GIF
Требования к размеру: не более 100 Мб

Если в дальнейшем вы планируете преобразовать изображение в атомик (необязательно), соблюдайте следующие требования к файлу:
Требования к разрешению: не менее 1200 пикселей по одной из сторон

Добавить в сценарий

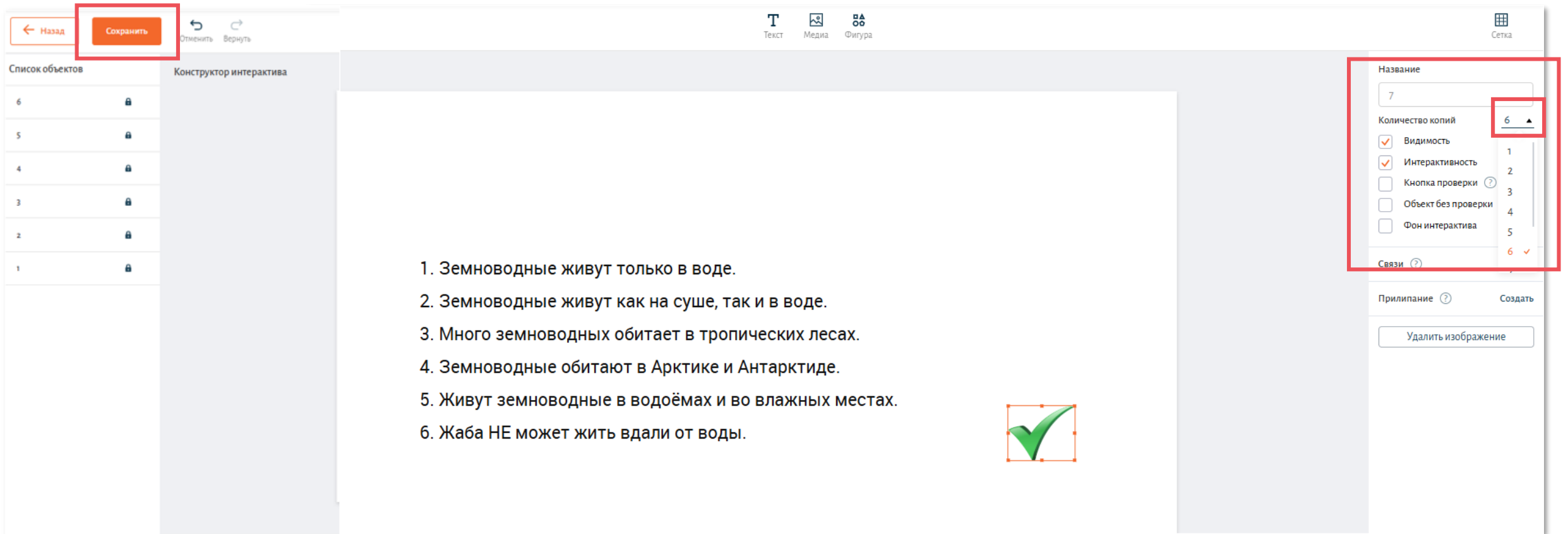
Сбросить выбранное

- изображение загружено заранее
- соблюден размер
- удалён фон



Пошаговая инструкция создания Интерактива в конструкторе сценария

Шаг 3. Работа в конструкторе. Задание 1



← Назад Сохранить Отменить Вернуть

Текст Медиа Фигура Сетка

Список объектов Конструктор интерактива

- 6
- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

1. Земноводные живут только в воде.
2. Земноводные живут как на суше, так и в воде.
3. Много земноводных обитает в тропических лесах.
4. Земноводные обитают в Арктике и Антарктиде.
5. Живут земноводные в водоёмах и во влажных местах.
6. Жаба НЕ может жить вдали от воды.

Название: 7
Количество копий: 6
 Видимость
 Интерактивность
 Кнопка проверки
 Объект без проверки
 Фон интерактива
Связи
Прилипание
Создать
Удалить изображение

Шаг 4. Сохранение и проверка в режиме просмотра сценария. Задание 1



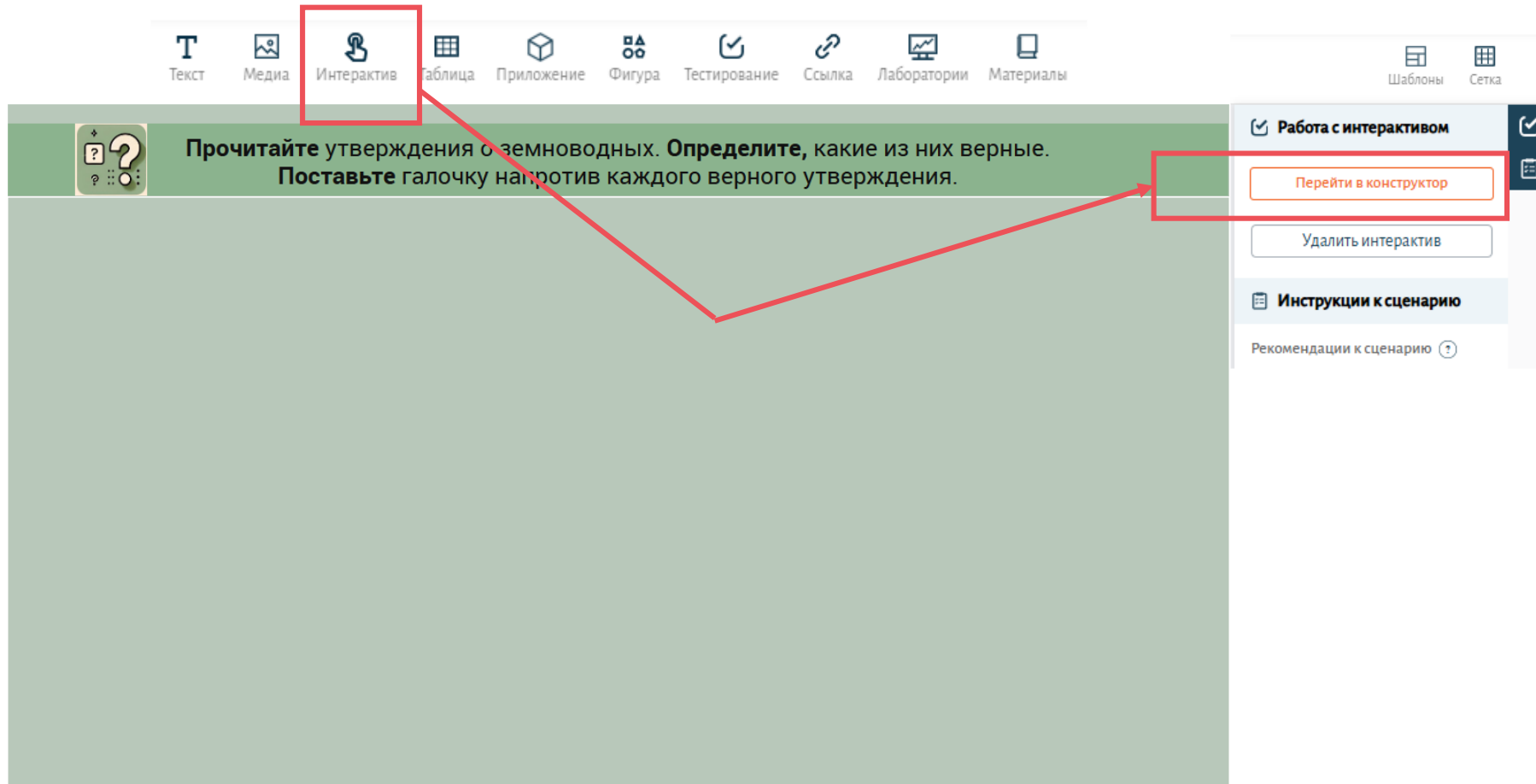
Прочитайте утверждения о земноводных. **Определите**, какие из них верные.
Поставьте галочку напротив каждого верного утверждения.

1. Земноводные живут только в воде.
2. Земноводные живут как на суше, так и в воде.
3. Много земноводных обитает в тропических лесах.
4. Земноводные обитают в Арктике и Антарктиде.
5. Живут земноводные в водоёмах и во влажных местах.
6. Жаба НЕ может жить вдали от воды.



Пошаговая инструкция создания Интерактива в конструкторе сценария

Шаг 5. Внесение корректировок при необходимости. Задание 1



Текст Медиа **Интерактив** Таблица Приложение Фигура Тестирование Ссылка Лаборатории Материалы

Шаблоны Сетка

Работа с интерактивом

- [Перейти в конструктор](#)
- Удалить интерактив

Инструкции к сценарию

Рекомендации к сценарию ?

Прочитайте утверждения о земноводных. **Определите**, какие из них верные.
Поставьте галочку напротив каждого верного утверждения.

Задание 2

Интерактивная доска

Вставьте пропущенное число.



1
2
3

АООП О УО (вариант 2)

Предмет:

Математические представления

Параллель:

Устройство учителя

Выполните интерактивное задание.

Рассмотрите гусеницу. Назовите числа (один, три).

Какое число пропущено? (два)

Выберите число 2 и поместите на свободный круг.

Правильный ответ



1

3

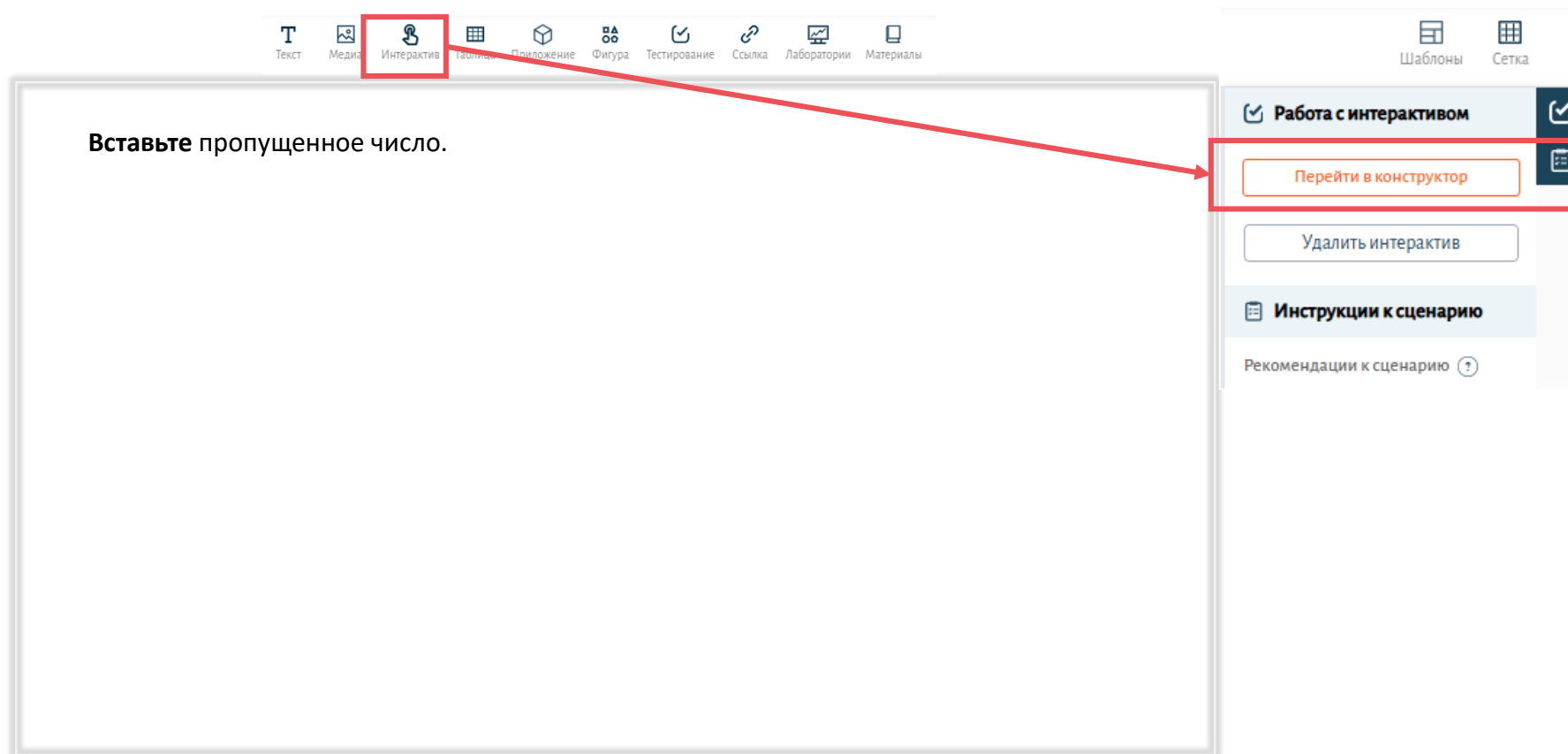
Пошаговая инструкция создания Интерактива в конструкторе сценария

Шаг 1. Подготовительный этап. Подготовка элементов

- Содержание задания: текст, формулировки, примерное расположение объектов, количество объектов
- Изображения (фото или картинки) – размер не менее 1200 пикселей по одной из сторон
- Проверка учителем или автоматическая проверка (изображение кнопки проверки)
- Оформление фрагмента экрана интерактивной доски (текст задания, фон, изображения)

Пошаговая инструкция создания Интерактива в конструкторе сценария

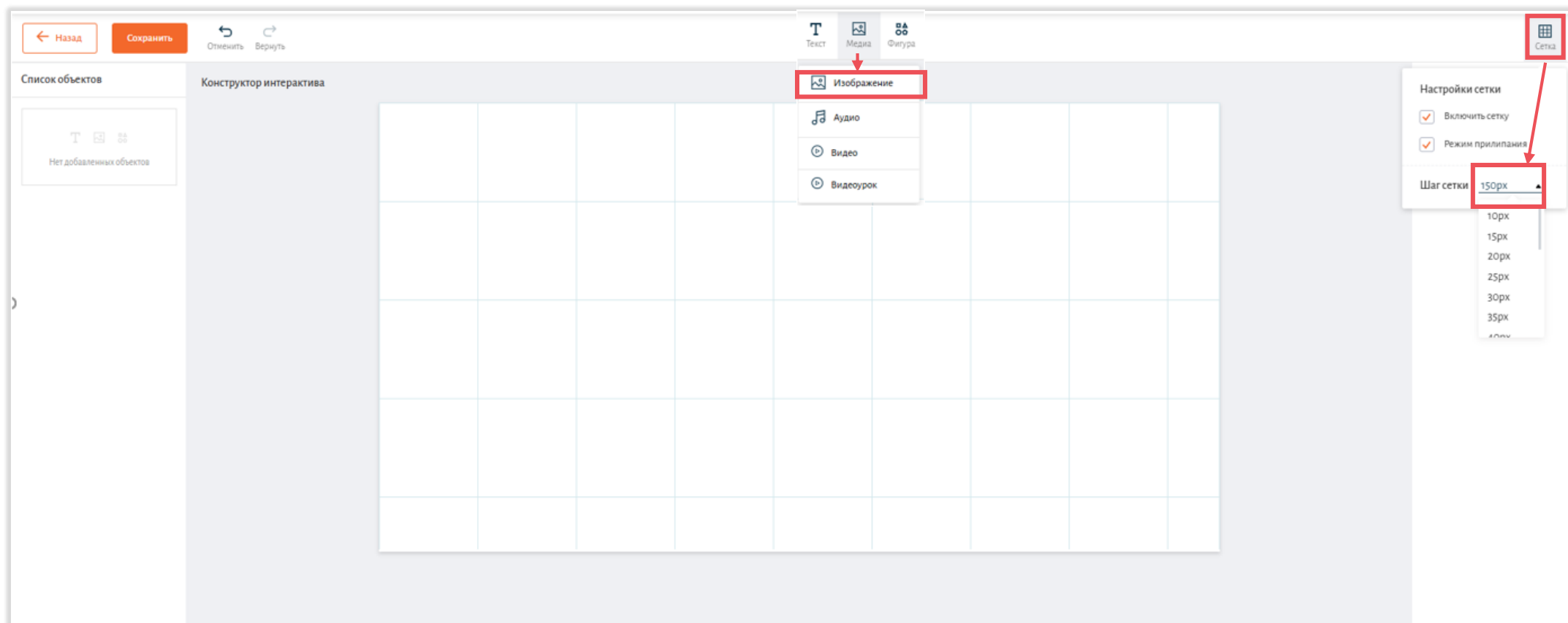
Шаг 2. Оформление фрагмента с интерактивом. Задание 2



The screenshot displays the user interface for creating an interactive element. At the top, a horizontal toolbar contains various icons for different content types: Text, Media, Interactive (highlighted with a red box), Table, Position, Figure, Testing, Link, Laboratory, and Materials. Below the toolbar is a large white workspace containing the text "Вставьте пропущенное число." (Insert the missing number.). To the right of the workspace is a vertical sidebar with several sections. The top section is titled "Работа с интерактивом" (Working with interactive) and contains a button labeled "Перейти в конструктор" (Go to constructor), which is highlighted with a red box. Below this is a button "Удалить интерактив" (Delete interactive). The next section is titled "Инструкции к сценарию" (Instructions for the scenario) and contains a link "Рекомендации к сценарию" (Recommendations for the scenario).

Пошаговая инструкция создания Интерактива в конструкторе сценария

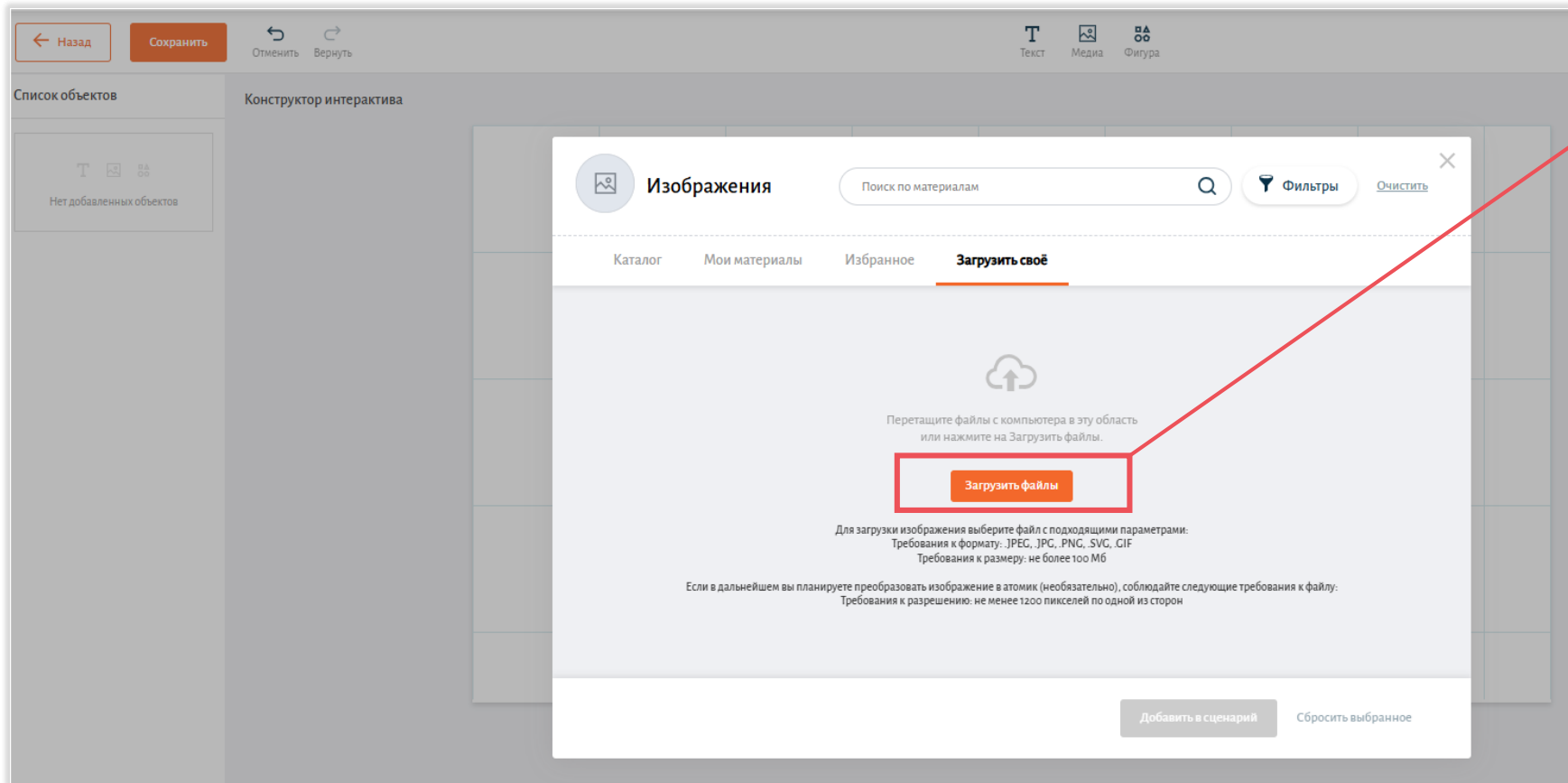
Шаг 3. Работа в конструкторе. Задание 2



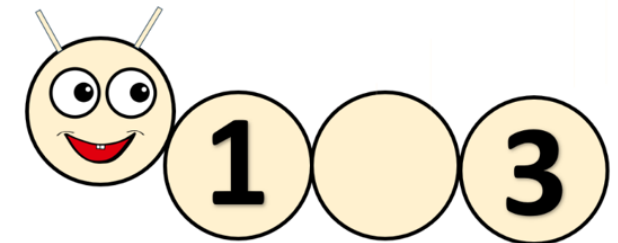
The screenshot displays the 'Конструктор интерактива' (Interactive Constructor) interface. At the top, there are navigation buttons: 'Назад' (Back), 'Сохранить' (Save), 'Отменить' (Cancel), and 'Вернуть' (Undo). Below these are icons for 'Текст' (Text), 'Медиа' (Media), and 'Фигура' (Shape). A dropdown menu is open under 'Медиа', with 'Изображение' (Image) highlighted. Other options in the menu include 'Аудио' (Audio), 'Видео' (Video), and 'Видеоурок' (Video Lesson). On the right side, a 'Сетка' (Grid) settings panel is visible, containing 'Настройки сетки' (Grid Settings) with checkboxes for 'Включить сетку' (Enable grid) and 'Режим прилипания' (Sticky mode), and a 'Шаг сетки' (Grid step) dropdown menu currently set to '150px'. The main workspace is a large grid.

Пошаговая инструкция создания Интерактива в конструкторе сценария

Шаг 3. Работа в конструкторе. Задание 2

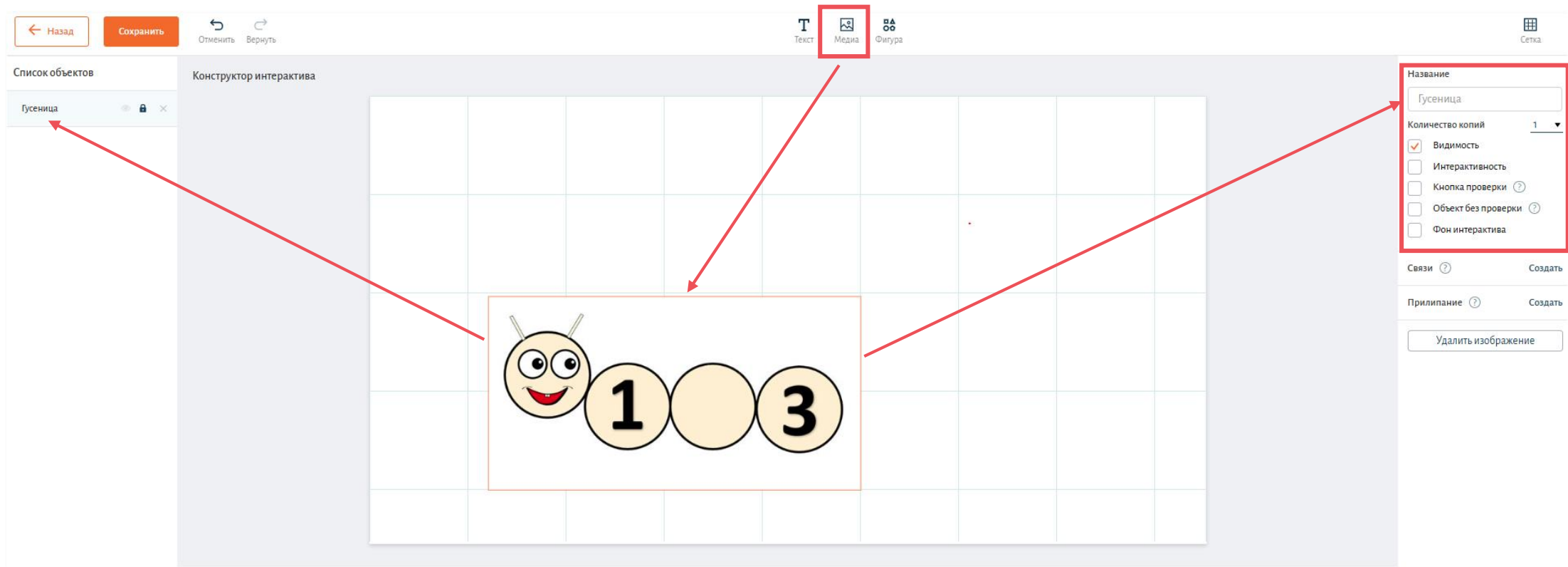


- изображение загружено заранее
- соблюден размер
- удалён фон



Пошаговая инструкция создания Интерактива в конструкторе сценария

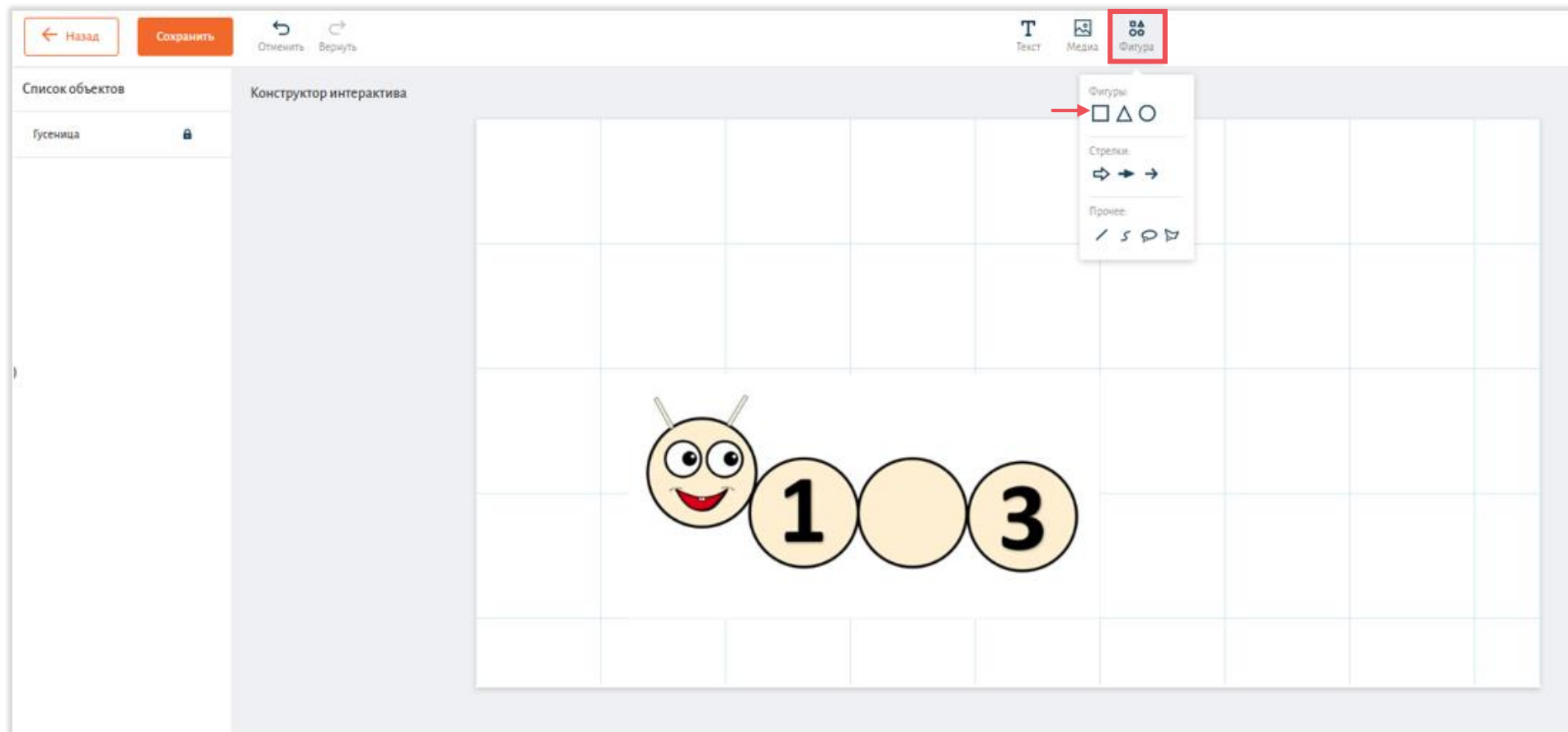
Шаг 3. Работа в конструкторе. Задание 2



The screenshot displays the 'Конструктор интерактива' (Interactive Constructor) interface. At the top, there are navigation buttons: 'Назад' (Back), 'Сохранить' (Save), 'Отменить' (Cancel), and 'Вернуть' (Return). Below these are icons for 'Текст' (Text), 'Медиа' (Media), and 'Фигура' (Shape). The main workspace is a grid where an interactive object is placed. This object consists of a yellow caterpillar head with a smiling face and antennae, followed by three yellow circles containing the numbers '1', an empty circle, and '3'. A red box highlights the 'Медиа' button in the top toolbar. A red arrow points from this button to the caterpillar object. Another red arrow points from the caterpillar object to the 'Название' (Name) field in the settings panel on the right, which contains the text 'Гусеница'. A third red arrow points from the settings panel back to the caterpillar object. The settings panel includes fields for 'Название' (Name), 'Количество копий' (Number of copies), and a list of checkboxes for 'Видимость' (Visible), 'Интерактивность' (Interactive), 'Кнопка проверки' (Check button), 'Объект без проверки' (Object without check), and 'Фон интерактива' (Interactive background). At the bottom of the settings panel, there are buttons for 'Связи' (Links), 'Прилипание' (Sticking), and 'Удалить изображение' (Delete image).

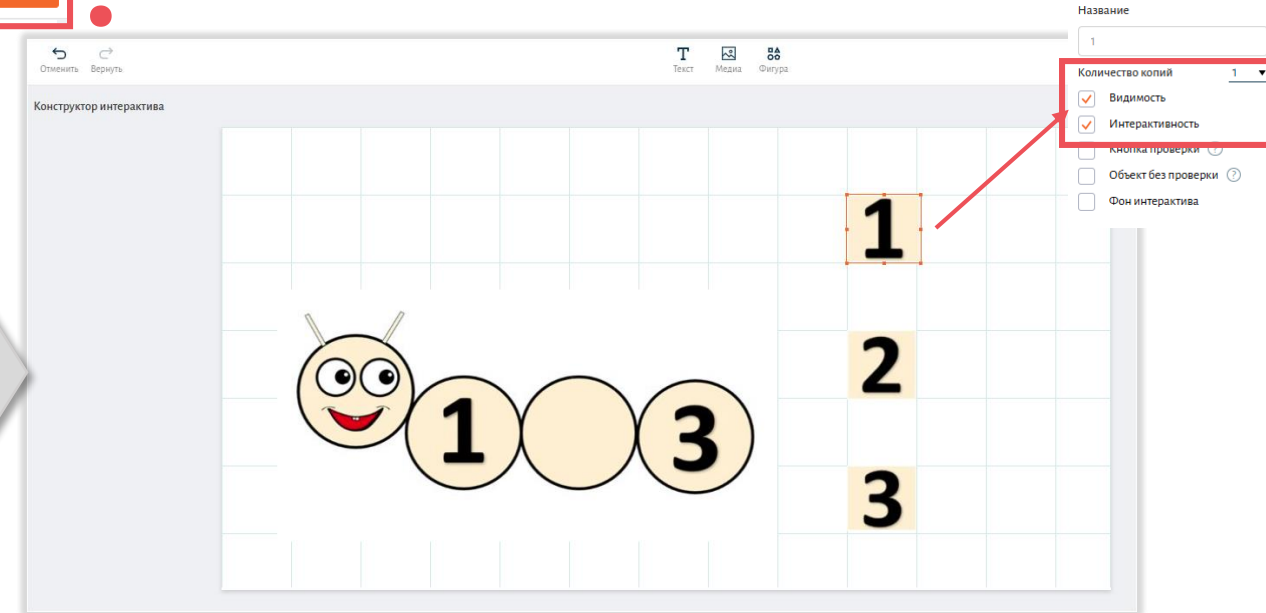
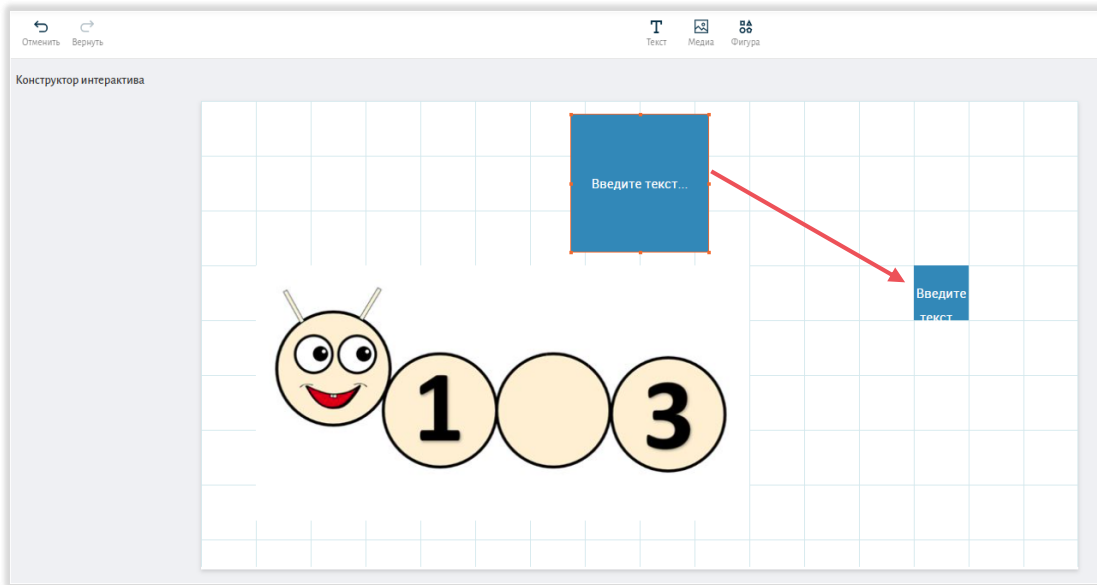
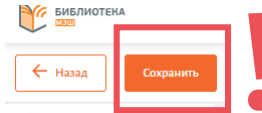
Пошаговая инструкция создания Интерактива в конструкторе сценария

Шаг 3. Работа в конструкторе. Задание 2



Пошаговая инструкция создания Интерактива в конструкторе сценария

Шаг 3. Работа в конструкторе. Задание 2



Пошаговая инструкция создания Интерактива в конструкторе сценария

Шаг 4. Сохранение и проверка в режиме просмотра сценария. Задание 2

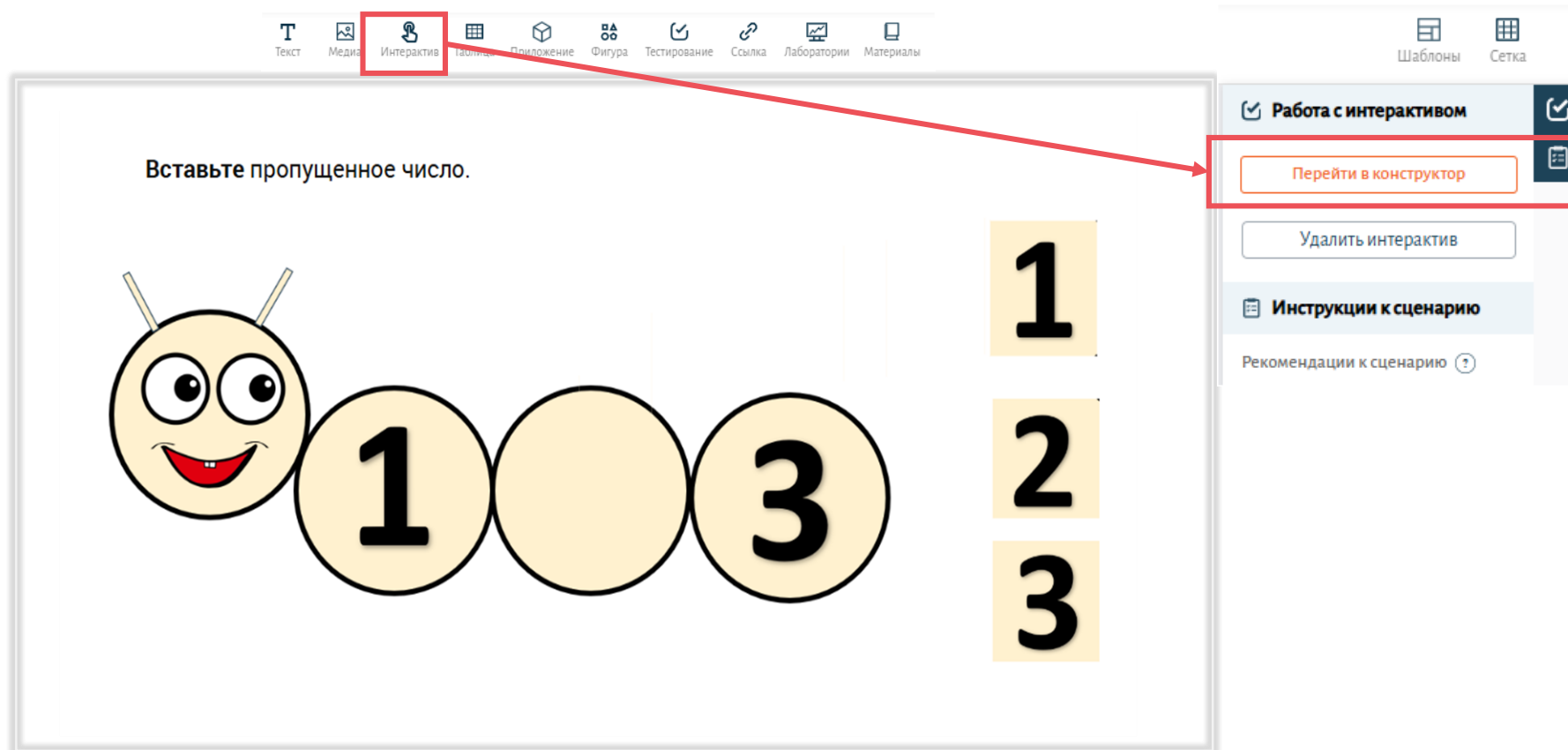
Вставьте пропущенное число.



The interface displays a sequence of four yellow circles containing the numbers 1, 2, and 3. The number 2 is highlighted with a white border. To the right, there are two yellow boxes containing the number 3. A red arrow points from the top box to the number 2 in the sequence.

Пошаговая инструкция создания Интерактива в конструкторе сценария

Шаг 5. Внесение корректировок. Задание 2



The screenshot displays the scenario builder interface. At the top, a toolbar contains icons for Text, Media, Interactive (highlighted with a red box), Table, Position, Figure, Testing, Link, Laboratory, and Materials. The main workspace shows a task: "Вставьте пропущенное число." (Insert the missing number). Below the text is a sequence of four yellow circles: the first contains a smiling cartoon character, the second contains the number "1", the third is empty, and the fourth contains the number "3". To the right of this sequence are three yellow boxes containing the numbers "1", "2", and "3" stacked vertically. A red arrow points from the "Интерактив" icon in the toolbar to the "Перейти в конструктор" button in the sidebar. The sidebar, titled "Работа с интерактивом" (Working with interactive), includes buttons for "Перейти в конструктор" (highlighted with a red box), "Удалить интерактив" (Delete interactive), "Инструкции к сценарию" (Instructions for the scenario), and "Рекомендации к сценарию" (Recommendations for the scenario).

Задание 3

Интерактивная доска



Выполните интерактивное задание.
На карте отмечены океаны. Подберите правильные названия.

Северный Ледовитый океан
Тихий океан
Атлантический океан
Индийский океан

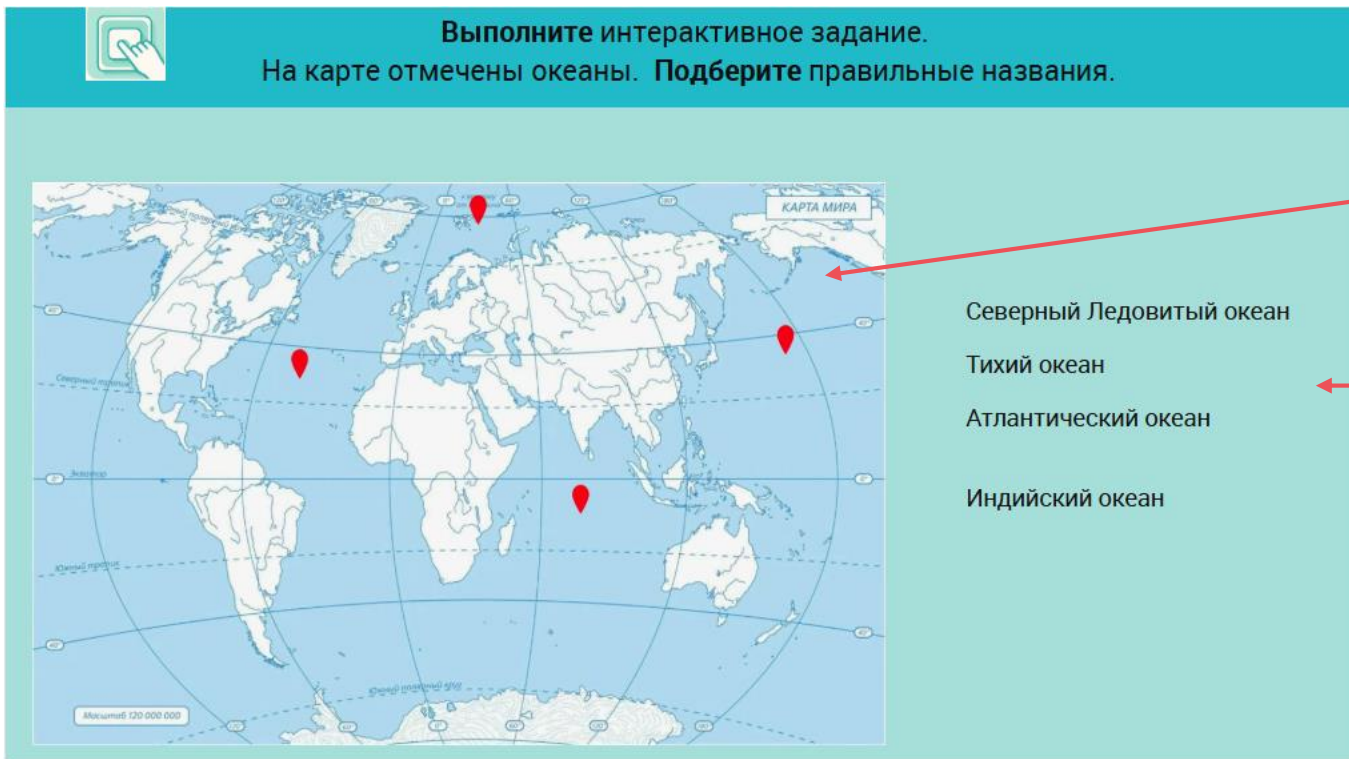
Устройство учителя

Сколько всего океанов на нашей планете? (четыре)
Назовите их. (Тихий, Атлантический, Индийский, Северный Ледовитый)
Выполните интерактивное задание.
На карте отмечены океаны. Подберите правильные названия.
Передвиньте названия океанов к красным отметкам.



Задание 3

Интерактивная доска



Выполните интерактивное задание.
На карте отмечены океаны. Подберите правильные названия.

Северный Ледовитый океан
Тихий океан
Атлантический океан
Индийский океан


Изображение подготовлено
и загружено заранее


Текстовые объекты формируются
в конструкторе интерактива

Пошаговая инструкция создания Интерактива в конструкторе сценария

Создание интерактива с автоматической проверкой. Кнопка проверки

Вставьте первое слово в каждое предложение.

 спит на кресле.

 грызёт кость.

собака Собака кошка Кошка

Запишите предложения в тетрадь.

Верны ли следующие утверждения? Распределите правильно.


Истина

- Ударение в словах падает на гласный звук.
- Ударение всегда обозначается в односложных словах.
- Ударение не обозначается в односложных словах.
- Ударение в словах падает на согласный звук.

Ложь

Кнопка проверки

Покажите фрукт. Что это? Скажите.
Найдите его тень. Поместите тень в зелёное поле.

ПРОВЕРКА

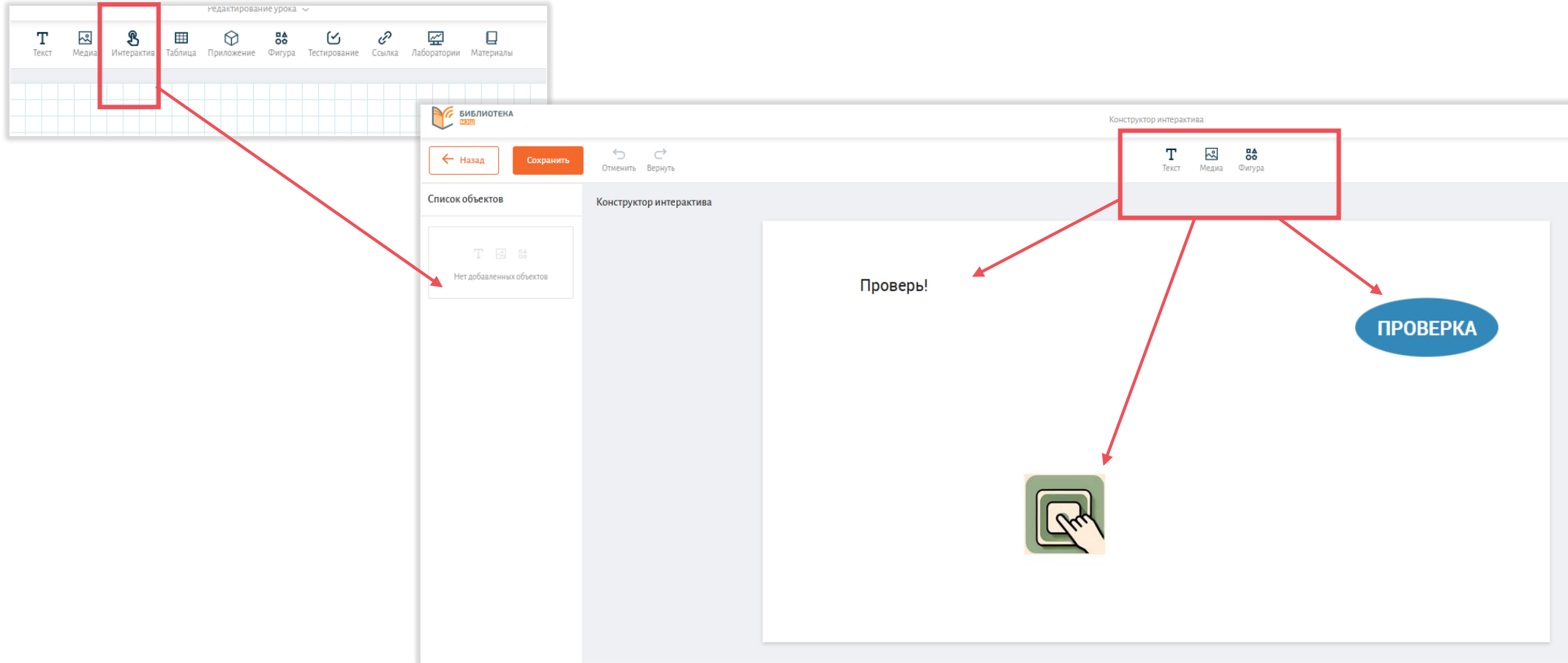
Установите соответствие.

полицейская машина машина скорой помощи

Пошаговая инструкция создания Интерактива в конструкторе сценария

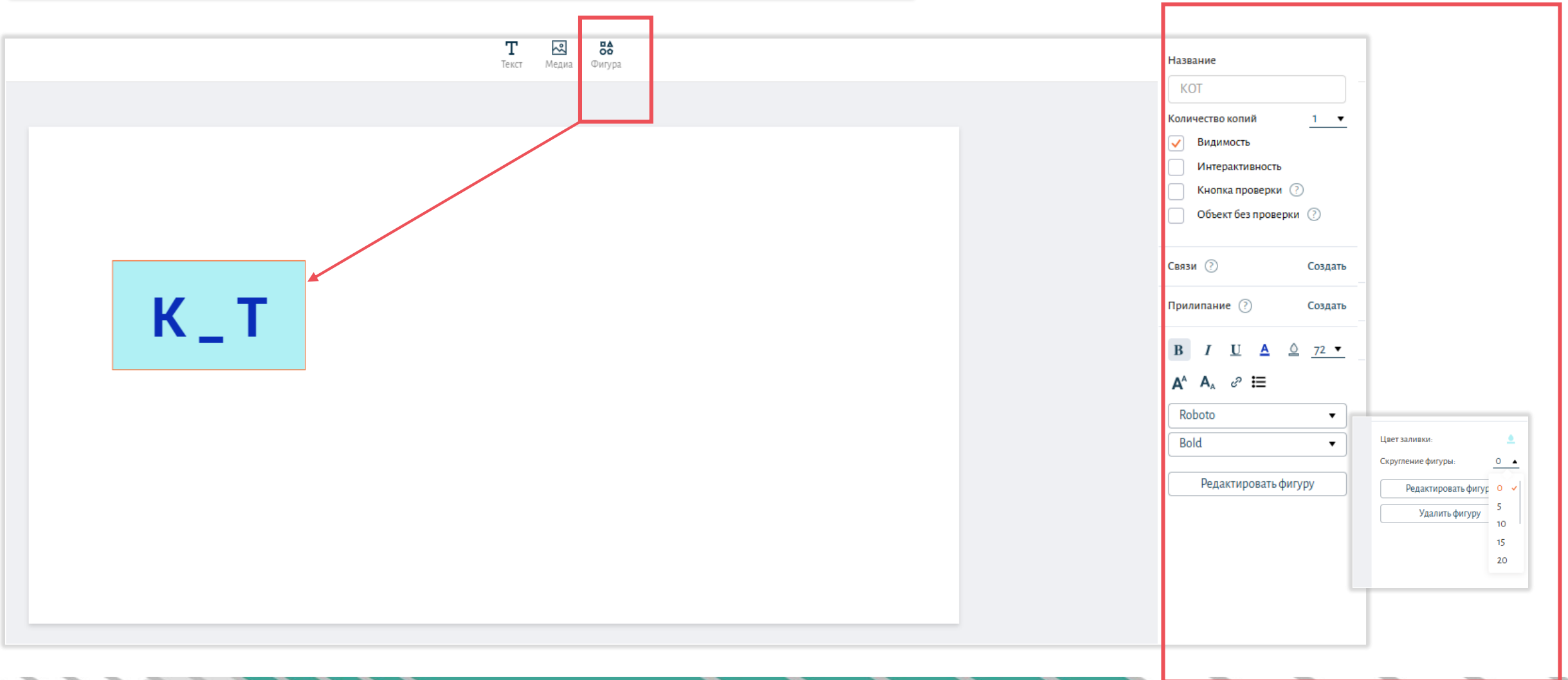
Шаг 3. Работа в конструкторе. Кнопка проверки



The screenshot displays the 'Конструктор интерактива' (Interactive Constructor) interface. At the top, a toolbar contains various icons for adding content: Text (Т), Media (Медиа), Interactive (Интерактив), Table (Таблица), Application (Приложение), Figure (Фигура), Testing (Тестирование), Link (Ссылка), Laboratory (Лаборатории), and Materials (Материалы). The 'Интерактив' icon is highlighted with a red box. Below the toolbar, a 'Список объектов' (Object List) panel shows 'Нет добавленных объектов' (No objects added). The main workspace, titled 'Конструктор интерактива', contains the text 'Проверь!' (Check!) and a blue oval button labeled 'ПРОВЕРКА' (CHECK). A red box highlights the 'Текст', 'Медиа', and 'Фигура' icons in the workspace toolbar. A red arrow points from the 'Интерактив' icon in the top toolbar to the 'ПРОВЕРКА' button. Another red arrow points from the 'Текст' icon in the workspace toolbar to the text 'Проверь!'. A third red arrow points from the 'Медиа' icon in the workspace toolbar to a green square button with a hand icon, representing a check button.

Пошаговая инструкция создания Интерактива в конструкторе сценария

Шаг 3. Работа в конструкторе. Создание объектов. Задание 4



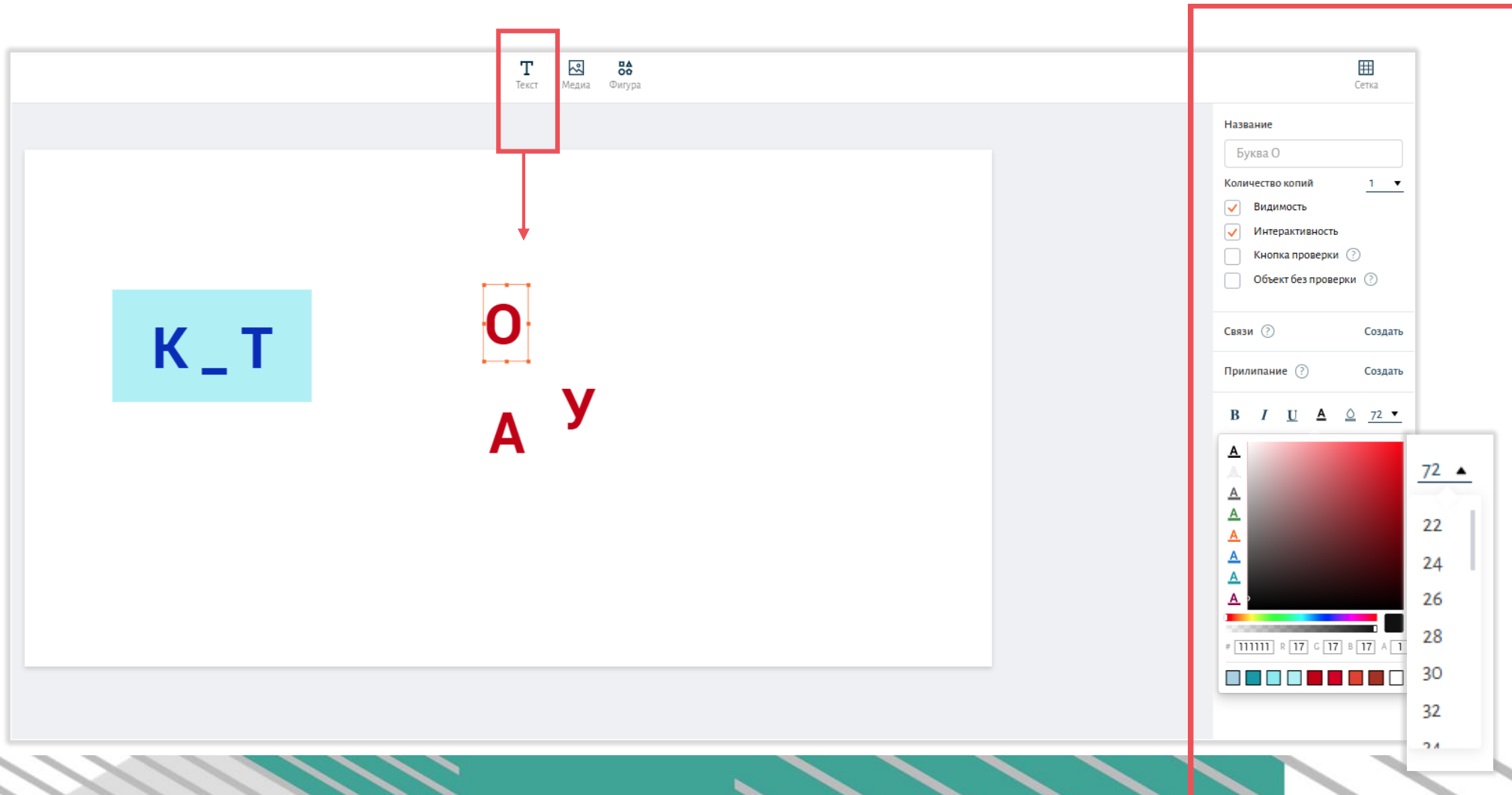
The screenshot displays the interface of a scenario builder. At the top, there is a toolbar with three icons: 'Текст' (Text), 'Медиа' (Media), and 'Фигура' (Figure). The 'Фигура' icon is highlighted with a red box, and a red arrow points from it to a light blue rectangular object on the canvas containing the text 'К_Т'. To the right of the canvas, a configuration panel for the selected object is visible. The panel includes the following settings:

- Название:** К_Т
- Количество копий:** 1
- Видимость:**
- Интерактивность:**
- Кнопка проверки:** ?
- Объект без проверки:** ?
- Связи:** Создать ?
- Прилипание:** Создать ?
- Шрифт:** Roboto
- Стиль:** Bold
- Размер:** 72
- Действия:** Редактировать фигуру

A secondary menu is open over the 'Редактировать фигуру' button, showing options for 'Цвет заливки' (Fill color) and 'Скручение фигуры' (Figure rotation). The 'Скручение фигуры' menu is currently open, showing a list of values: 0 (selected), 5, 10, 15, and 20.

Пошаговая инструкция создания Интерактива в конструкторе сценария

Шаг 3. Работа в конструкторе. Создание объектов. Задание 4

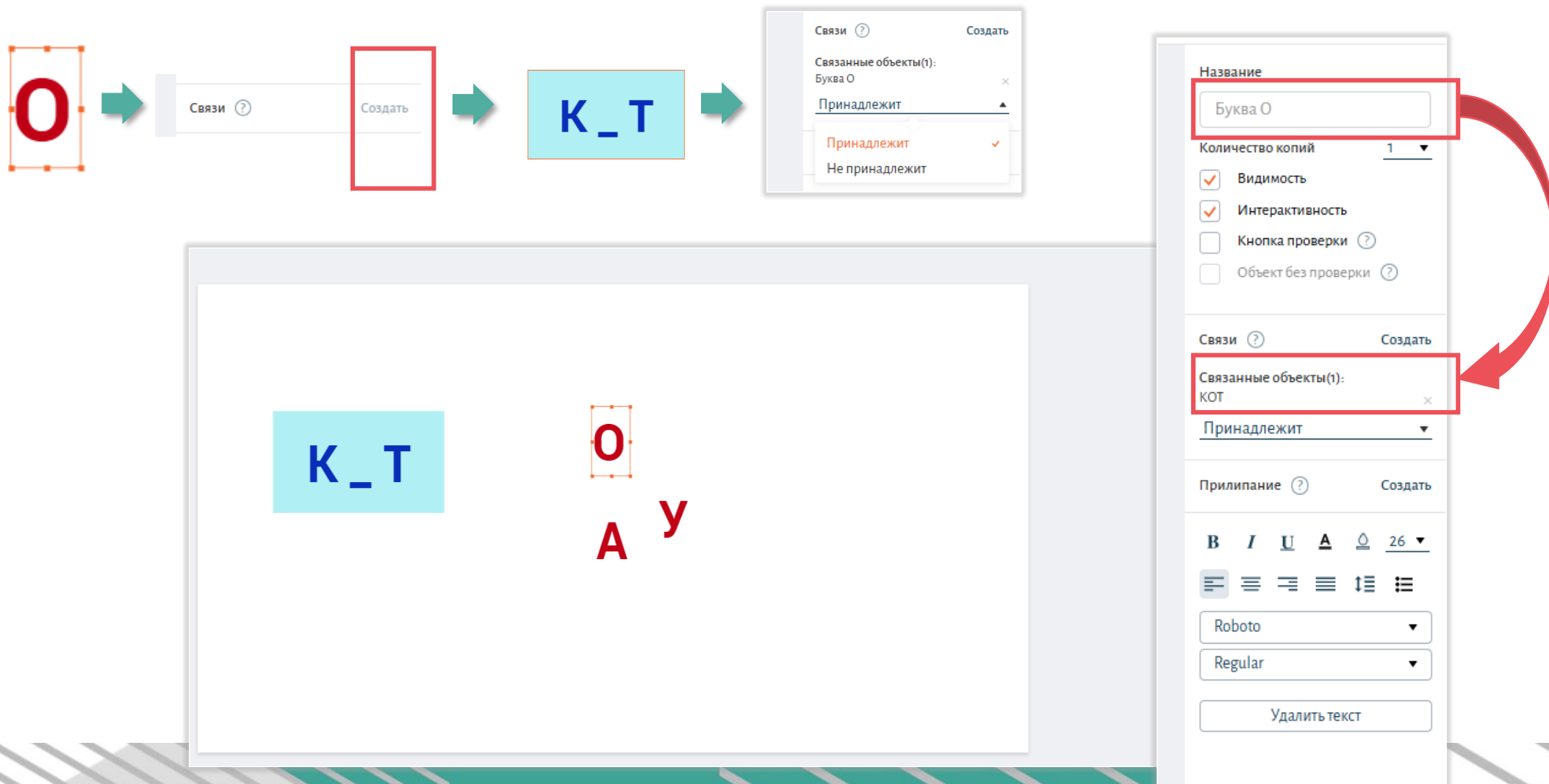


The screenshot displays the scenario builder interface. At the top, a toolbar contains icons for 'Текст' (Text), 'Медиа' (Media), and 'Фигура' (Figure). A red box highlights the 'Текст' icon, with a red arrow pointing to a red-bordered text object 'О' on the canvas. Below it are letters 'А' and 'У'. To the left is a blue box with 'К_Т'. A red-bordered panel on the right shows the configuration for the selected text object, including name, visibility, and a color picker.

Text Object Configuration Panel:

- Название: Буква О
- Количество копий: 1
- Видимость
- Интерактивность
- Кнопка проверки
- Объект без проверки
- Связи: Создать
- Прилипание: Создать
- Шрифт: В I U A 72
- Цвет: 72 (Color picker showing red)

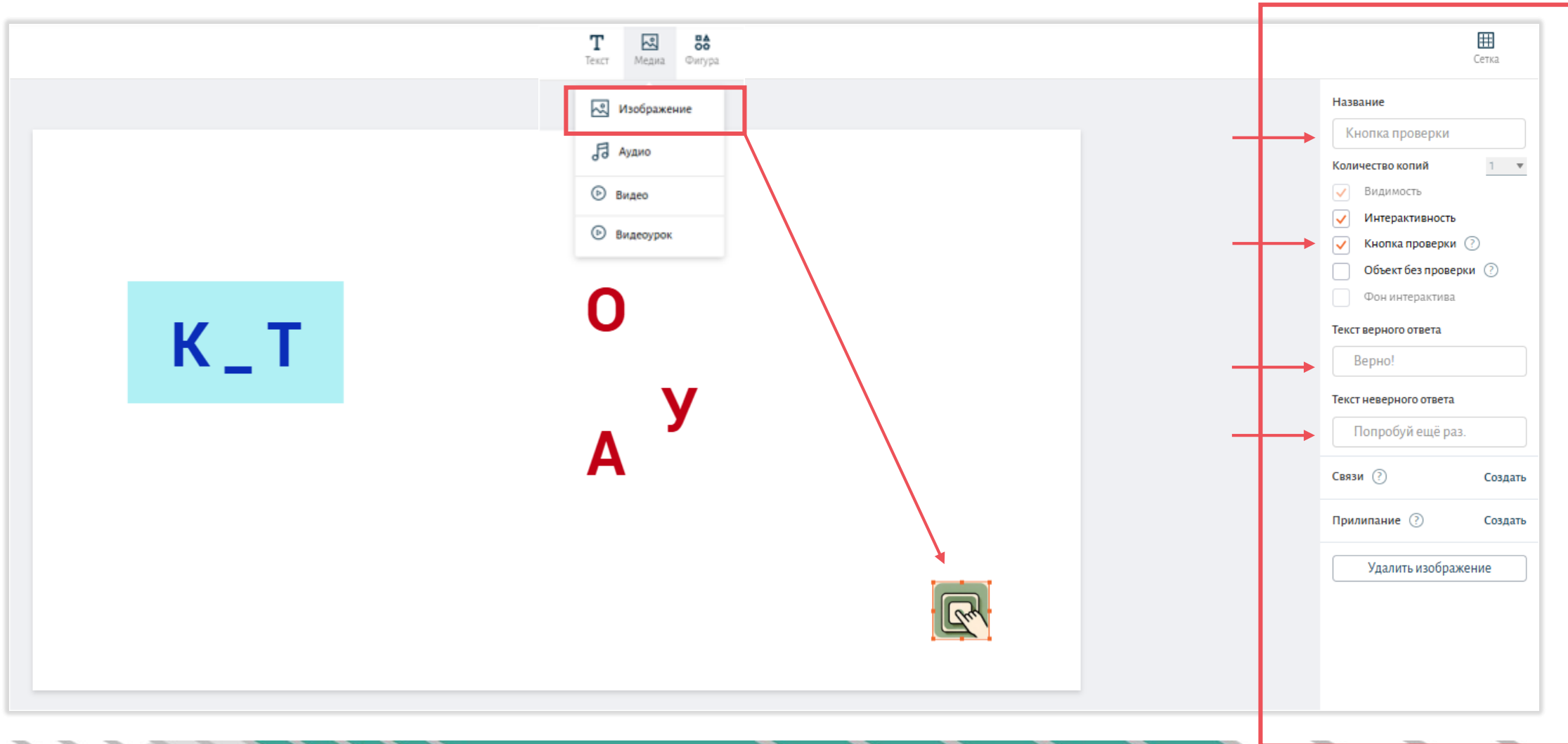
Шаг 3. Работа в конструкторе. Создание связей объектов. Задание 4



The diagram illustrates the process of creating a link between objects in a scenario builder. It shows a sequence of steps: selecting an object (the letter 'O'), clicking the 'Связи' (Links) button, clicking the 'Создать' (Create) button, selecting a target object (the text 'К_Т'), and then configuring the link in the 'Связи' (Links) menu. The final step shows the 'Связи' menu with the 'Связанные объекты(1): КОТ' option highlighted, indicating the link has been successfully created.

Пошаговая инструкция создания Интерактива в конструкторе сценария

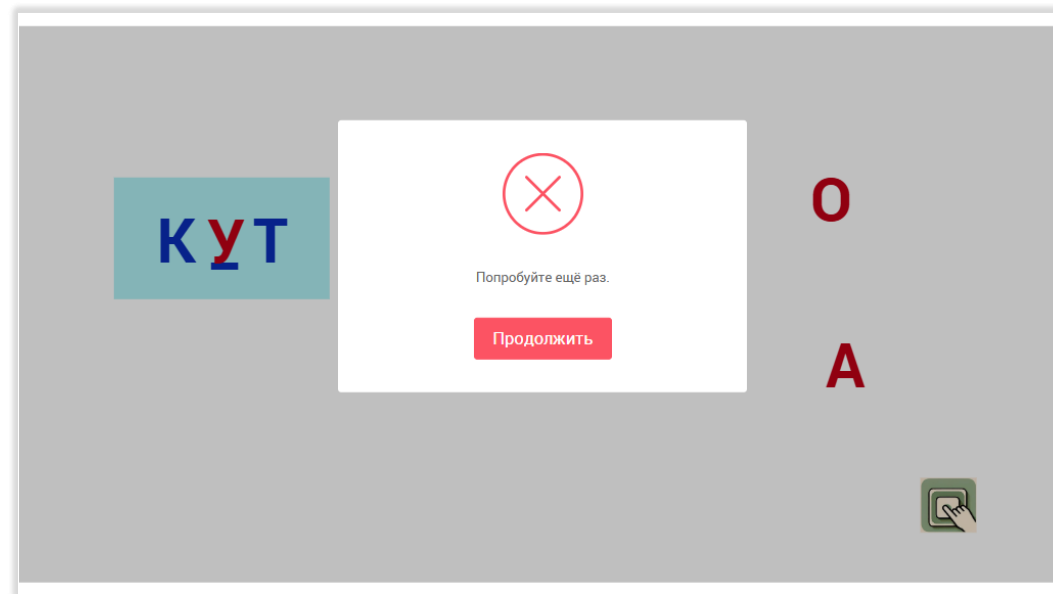
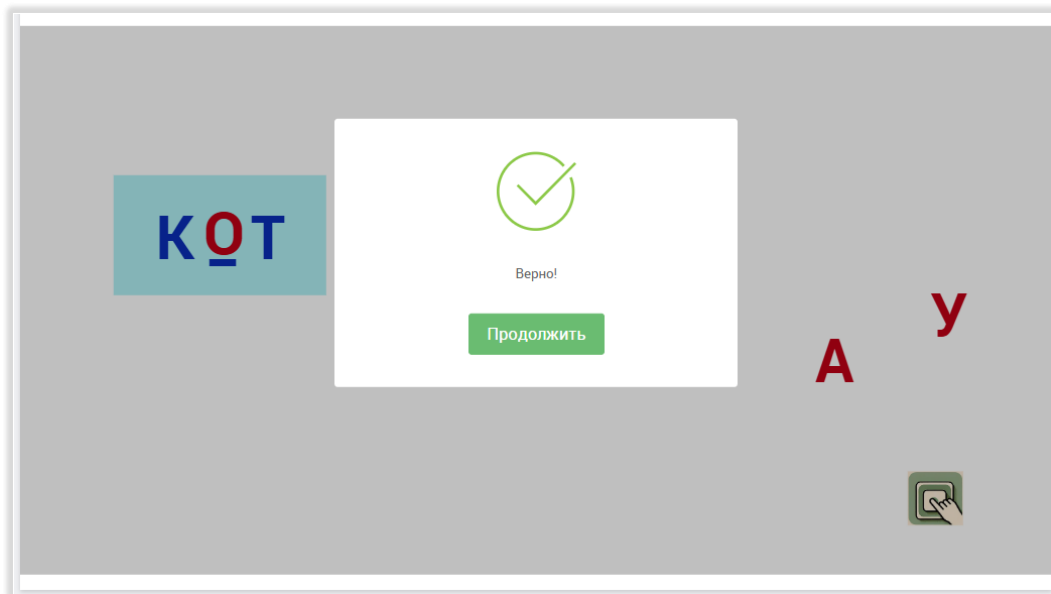
Шаг 3. Работа в конструкторе. Кнопка проверки. Задание 4



The screenshot displays the scenario builder interface. At the top, there are three main menu items: 'Текст' (Text), 'Медиа' (Media), and 'Фигура' (Figure). Under 'Медиа', a sub-menu is open, listing 'Изображение' (Image), 'Аудио' (Audio), 'Видео' (Video), and 'Видеоурок' (Video lesson). The 'Изображение' option is highlighted with a red box. A red arrow points from this box to a small green square icon with a hand cursor, located in the workspace. The workspace contains a light blue box with the text 'К_Т' and the text 'О А у' in red. To the right, a settings panel for the selected 'Image' is visible, also outlined in red. It includes fields for 'Название' (Name) set to 'Кнопка проверки' (Check button), 'Количество копий' (Number of copies) set to 1, and several checkboxes: 'Видимость' (Visibility) checked, 'Интерактивность' (Interactivity) checked, 'Кнопка проверки' (Check button) checked, 'Объект без проверки' (Object without check) unchecked, and 'Фон интерактива' (Interactive background) unchecked. Below these are text input fields for 'Текст верного ответа' (Correct answer text) with 'Верно!' (Correct!) and 'Текст неверного ответа' (Incorrect answer text) with 'Попробуй ещё раз.' (Try again.). At the bottom of the panel are buttons for 'Связи' (Links) and 'Прилипание' (Sticking) with 'Создать' (Create) buttons, and a 'Удалить изображение' (Delete image) button.

Пошаговая инструкция создания Интерактива в конструкторе сценария

Шаг 4. Сохранение и проверка в режиме просмотра сценария. Задание 4



Педагогическая мастерская. Возможности
МЭШ для педагогов, реализующих АООП:

Типичные ошибки при создании электронных образовательных материалов для обучающихся с ОВЗ от А до Я: на примере создания приложений

методист отдела разработки содержания МЭШ

ГБУ ГППЦ ДОНМ

Елена Вячеславовна Тарасова

Требования к изображениям

Требования к изображениям

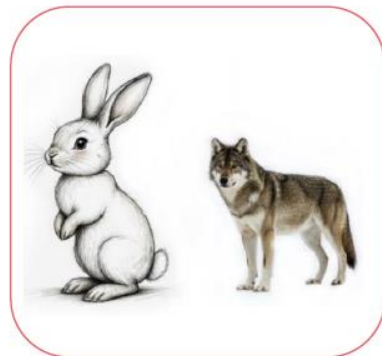
- ✓ На изображении отсутствуют водяные знаки, посторонние надписи и реклама
- ✓ Объекты / предметы простые, лаконичные, узнаваемые и доступные для понимания
- ✓ Используются реалистичные образы с ярко выраженными характерными существенными признаками объектов / предметов
- ✓ Точно и реалистично переданы форма, цвет и строение изображённых предметов, пространственные расположения их частей
- ✓ Пропорции реалистичны
- ✓ Отсутствует наложение объектов / предметов (элементы в композиции отдалены друг от друга)
- ✓ Единообразие изображений (на экране одновременно размещаются все фото или все рисунки)
- ✓ Предметные картинки содержат нейтральный однотонный фон без рисунка
- ✓ Сюжетные картинки содержат ограниченное количество объектов
- ✓ Сюжетные и предметные картинки не перегружены деталями, отвлекающими внимание от главного
- ✓ Картинки достаточно крупные и чёткие с отсутствием мелкой детализации
- ✓ При одновременном размещении нескольких объектов учитывается соразмерность объектов относительно друг друга
- ✓ Увеличены яркость, контрастность, насыщенность цветов основного объекта для облегчения фокусировки на нём

Важно. Разрешение по одной из сторон не менее 1200 пикселей
Фотофиксация обучающихся образовательных организаций не рекомендуется

Требования к изображениям



Предметная картинка с ярким фоном и нереалистичным изображением



Одновременно размещена фотография и рисунок. Пропорции объектов относительно друг друга **НЕ** соблюдены.



Московская электронная школа для особого ребенка

[Главная страница](#) » [Образовательным организациям](#) » [Московская электронная школа для особого ребенка](#)

Методические рекомендации по разработке адаптированных ЭОМ в МЭШ ⊖

- Рекомендации по составлению электронного образовательного материала «Приложение» МЭШ в рамках реализации АООП О УО, 05 мая 2025 года
- Рекомендации по составлению электронного образовательного материала «Сценарий темы» МЭШ в рамках реализации АООП О УО (вариант 2), 05 мая 2025 года
- Рекомендации по выбору предмета в рамках вариантов АООП НОО
- Рекомендации по выбору предмета в рамках вариантов АООП ООО

- Рекомендации по заполнению карточки адаптированного ЭОМ в МЭШ для АООП О УО (вариант 1), этап 1
- Рекомендации по заполнению карточки адаптированного ЭОМ в МЭШ для АООП О УО (вариант 1), этапы 2, 3
- Рекомендации по заполнению карточки адаптированного ЭОМ в МЭШ для АООП О УО (вариант 2), этап 1
- Рекомендации по заполнению карточки адаптированного ЭОМ в МЭШ для АООП О УО (вариант 2), этапы 2,3
- Чек лист разработки сценария темы по адаптированным программам для обучающихся с ОВЗ

- Критерии АООП О УО (вариант 1)
- Критерии АООП О УО (вариант 2)

- Методические рекомендации по составлению ЭОМ Приложение АООП НОО ОВЗ

Методические рекомендации по созданию ЭОМ «Приложение»

Определение количества объектов

1 параллель	2 – 4 параллель	5 – 7 параллель	8 – 9 параллель
	АООП О УО (вариант 1) АООП НОО для глухих обучающихся (вариант 1.3) АООП НОО для слабослышащих и позднооглохших обучающихся (вариант 2.3) АООП НОО для обучающихся с РАС (вариант 8.3)		
до 5 объектов	до 6 объектов	до 8 объектов	до 8 объектов
	АООП НОО для слабовидящих обучающихся (вариант 4.3) АООП О УО (вариант 1) слабовидящих обучающихся АООП НОО для обучающихся с НОДА (вариант 6.3) АООП О УО (вариант 1) обучающихся с НОДА		
до 4 объектов	до 4 объектов	до 5 объектов	до 6 объектов
	АООП О УО (вариант 2) АООП НОО для глухих обучающихся (вариант 1.4) АООП НОО для обучающихся с НОДА (вариант 6.4) АООП НОО для обучающихся с РАС (вариант 8.4)		
до 4 объектов	до 4 объектов	до 5 объектов	до 6 объектов

Определение количества объектов

Показ карточек: опция «все сразу»

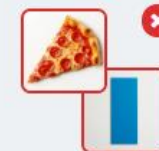
1 параллель	2 – 4 параллель	5 – 7 параллель	8 – 9 параллель
АООП О УО (вариант 1) АООП НОО для глухих обучающихся (вариант 1.3) АООП НОО для слабослышащих и позднооглохших обучающихся (вариант 2.3) АООП НОО для обучающихся с РАС (вариант 8.3)			
2 группы до 4 объектов	2 группы до 6 объектов	до 3 групп до 6 объектов	до 3 групп до 9 объектов
АООП НОО для слабовидящих обучающихся (вариант 4.3) АООП О УО (вариант 1) слабовидящих обучающихся АООП НОО для обучающихся с НОДА (вариант 6.3) АООП О УО (вариант 1) обучающихся с НОДА			
2 группы до 4 объектов	2 группы до 4 объектов	2 группы до 6 объектов	2 группы до 8 объектов
АООП О УО (вариант 2) АООП НОО для глухих обучающихся (вариант 1.4) АООП НОО для обучающихся с НОДА (вариант 6.4) АООП НОО для обучающихся с РАС (вариант 8.4)			
2 группы до 4 объектов	2 группы до 4 объектов	2 группы до 6 объектов	2 группы до 8 объектов



Практическое задание

Укажите ошибки

Соотнеси форму предмета с геометрической фигурой



Молодец!



Показать результат

Предмет: Математические представления a

Параллель: 2, 3, 4

Тема: Представление о форме

Геометрические формы в окружающем мире

Геометрический материал



Практическое задание

Анализ ошибок

Соотнеси форму предмета с геометрической фигурой



Молодец!

★ 0/4

Показать результат

Предмет: Математические представления a

Параллель: 2, 3, 4

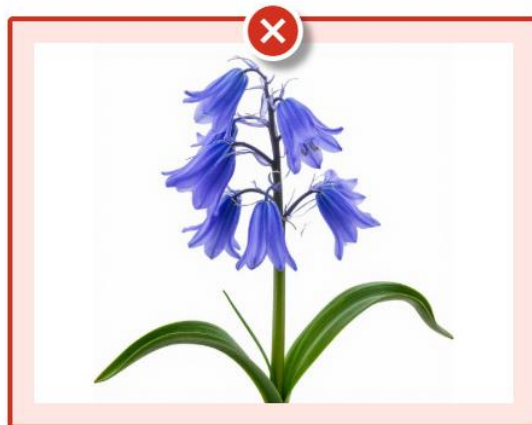
Тема: Представление о форме
Геометрические формы в окружающем мире
Геометрический материал



Практическое задание

Варианты

Выберите изображение василька.



Постарайся ещё раз!

0/1

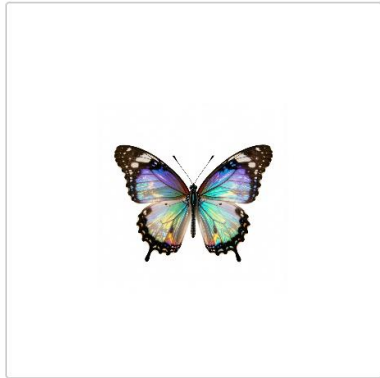
Показать решение

Повторить попытку



Практическое задание

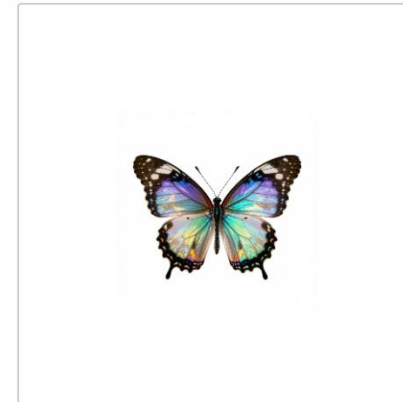
Укажите ошибки



Предмет: Мир природы и человека а

Параллель: 2

Тема: Временные представления
Времена года. Смена времен года





Практическое задание

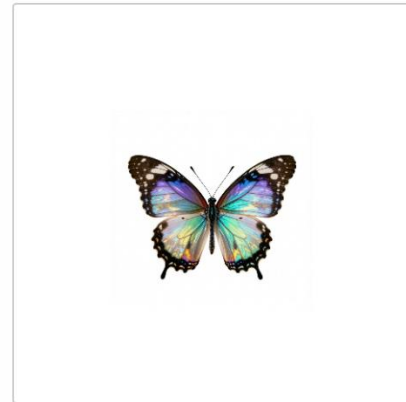
Укажите ошибки



Предмет: Мир природы и человека а

Параллель: 2

Тема: Временные представления
Времена года. Смена времен года





Практическое задание

Укажите ошибки



Весна



Осень



Зима

Предмет: Мир природы и человека а

Параллель: 2

Тема: Временные представления
Времена года. Смена времен года

Определение содержания задания и количества объектов

Показ карточек: опция «все сразу»

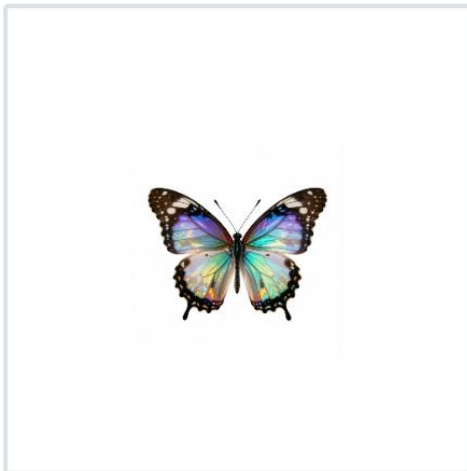
1 параллель	2 – 4 параллель	5 – 7 параллель	8 – 9 параллель
АООП О УО (вариант 1) АООП НОО для глухих обучающихся (вариант 1.3) АООП НОО для слабослышащих и позднооглохших обучающихся (вариант 2.3) АООП НОО для обучающихся с РАС (вариант 8.3)			
2 группы до 4 объектов	2 группы до 6 объектов	до 3 групп до 6 объектов	до 3 групп до 9 объектов
АООП НОО для слабовидящих обучающихся (вариант 4.3) АООП О УО (вариант 1) слабовидящих обучающихся АООП НОО для обучающихся с НОДА (вариант 6.3) АООП О УО (вариант 1) обучающихся с НОДА			
2 группы до 4 объектов	2 группы до 4 объектов	2 группы до 6 объектов	2 группы до 8 объектов
АООП О УО (вариант 2) АООП НОО для глухих обучающихся (вариант 1.4) АООП НОО для обучающихся с НОДА (вариант 6.4) АООП НОО для обучающихся с РАС (вариант 8.4)			
2 группы до 4 объектов	2 группы до 4 объектов	2 группы до 6 объектов	2 группы до 8 объектов



Практическое задание

Укажите ошибки

Найдите объект неживой природы.



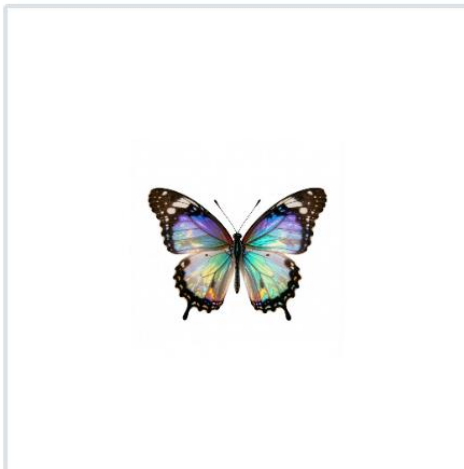
✓ Проверить



Практическое задание

Укажите ошибки

Найдите объект неживой природы.



✓ Проверить

↻ Перейспользовать <> Вставить Светлана Радченкова < 517084



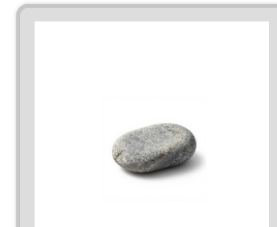
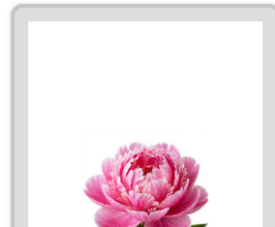
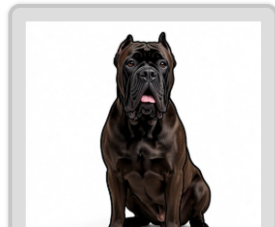
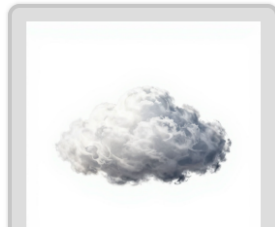
Практическое задание

Укажите ошибки

Распределите изображения на группы.

Живая природа

Неживая природа





Практическое задание

Укажите ошибки

Распределите изображения на группы.



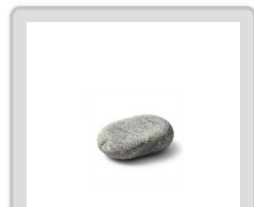
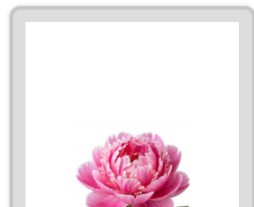
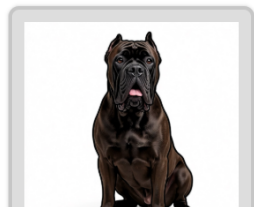
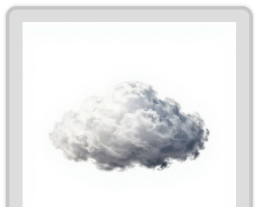
Распределите изображения по группам



Комментарий корректора

Живая природа

Неживая природа





Практическое задание

Укажите ошибки

Подбери название к изображениям времён года



✓ Проверенно



Практическое задание

Укажите ошибки

Подбери название к изображениям времён года



✓ Проверенно



Практическое задание

Укажите ошибки



Лето

Зима

Весна

Осень

✓ Проверить



Практическое задание

Укажите ошибки

Определите очерёдность возникновения осветительных приборов.

1

2

3

4



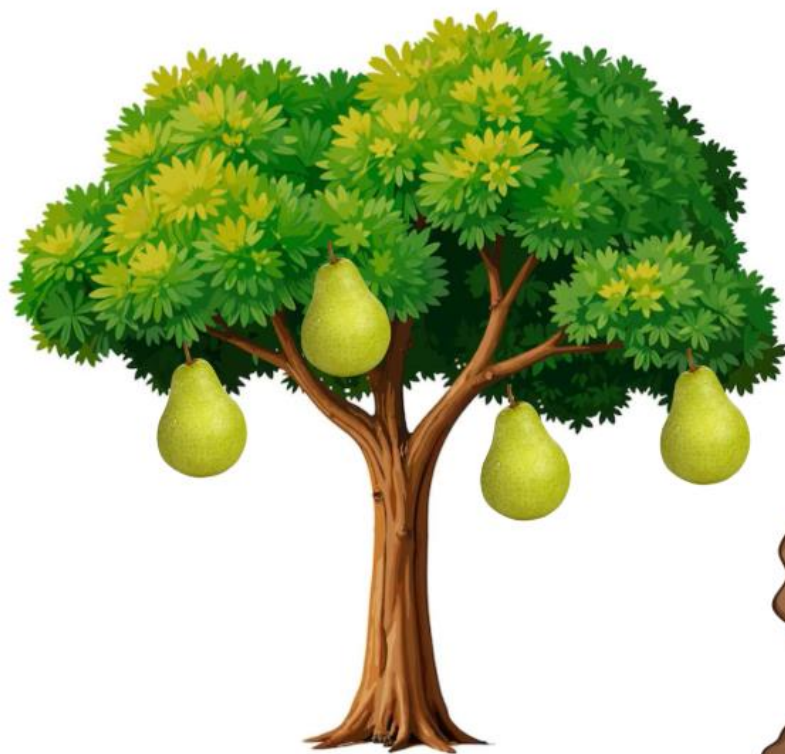
Проверка!



Практическое задание

Укажите ошибки

Выполните интерактивное задание.
Соберите урожай. Положите груши в мешок.





Практическое задание

Укажите ошибки

Распределите предметы в две группы.

мебель

инвентарь



Отдел разработки содержания МЭШ



Светлана Алексеевна Радченкова
начальник отдела / старший модератор
RadchenkovaSA1@edu.mos.ru
8 (499) 172-05-23 (доб. 556)



Елена Вячеславовна Тарасова
методист / модератор
TarasovaEV1@edu.mos.ru
8 (499) 172-05-23 (доб. 557)



Алёна Борисовна Евдокимова
методист / модератор
EvdokimovaAB@gppc.ru
8 (499) 172-05-23 (доб. 558)



Мария Юрьевна Крюк
методист / модератор
KrukMY@gppc.ru
8 (499) 172-05-23 (доб. 556)



Лилия Ромазановна Дасаева
методист / модератор
DasaevaLR@gppc.ru
8 (499) 172-05-23 (доб. 556)



Елена Викторовна Добрякова
методист / модератор
DobryakovaEV@gppc.ru
8 (499) 172-05-23 (доб. 560)



Анна Евгеньевна Комлева
методист / модератор
KomlevaAE@gppc.ru
8 (499) 172-05-23 (доб. 556)

Телефон отдела
8 (499) 172-05-23