



Редактор интерактивных заданий

МЕТОДИСТ

INTERACTIVE
PROJECT

Редактор интерактивных заданий Методист. Инструкция по работе.
/ Редакция вторая/ М. Г. Ячменева. — Москва. 2024. — 60 с.

Данная инструкция подготовлена для педагогов дошкольного образования, учителей начальной и средней школы, преподавателей ВУЗов, СПО, и других специалистов, занимающихся преподавательской деятельностью с использованием программного обеспечения «Редактор интерактивных заданий «Методист».

Данная инструкция подготовлена с целью помочь пользователям в освоении программного обеспечения «Редактор интерактивных заданий «Методист».

© Ячменева М. Г.

© Чекмарева А.Н. (Редактор-корректор)

© Разработчик оборудования и правообладатель:

ООО «Интерактивная проекция».

Россия, Московская область, наукоград Королёв, ул. Калинина, 6 «Б»;

тел.: 8 800 201 08 77, +7 495 744 35 72;

www.interactive-project.ru

**Пособие поставляется только в комплекте с программным обеспечением
Редактор интерактивных заданий Методист**

Не предназначено для продажи.

При использовании, копировании или перепечатке любого фрагмента настоящего методического пособия — обязательно указание источника и письменное согласие правообладателя

ОГЛАВЛЕНИЕ

«Редактор интерактивных заданий «Методист». Общая информация	4
Преимущества работы в «Редакторе интерактивных заданий «Методист»	6
Главное меню: описание кнопок и функций	7
Режимы работы и пароль перехода в «Режим редактирования»	8
«Облачное хранилище»	10
Регистрация в «Облачном хранилище»	10
«Мои коллекции игр»	12
«Экспорт и импорт»	15
Отправка и получение игр в «Облачном хранилище»	19
Загрузка и скачивание игр посредством флешки	22
База мультимедиа	23
База изображений	23
База музыки	23
База эффектов	24
База звуков	24
Функционал блоков	25
Блок «Математика»	25
Блок «Викторины»	28
Блок «Турнирные мишени»	32
Блок «Пазлы»	35
Блок «Умные мишени»	38
Блок «Танцы»	42
Блок «Мнемоника»	45
Блок «Раскраски»	47
Блок «Орфографика»	51
Блок «Мозаика»	54
Блок «Тематика»	57



«Редактор интерактивных заданий «Методист» - это инновационная программа-инструмент для создания индивидуальных игр на различные темы для обучающихся занятий малой подвижности для детей, учеников, студентов.

Редактор «Методист» состоит из 11 блоков: Математика, Викторины, Турнирные мишени, Пазлы, Умные мишени, Танцы, Мнемоника, Раскраски, Орфографика, Мозаика, Тематика.

Каждый блок данного программного обеспечения имеет набор функций, позволяющих реализовать те или иные задачи в педагогике.

Каждая игра из представленных в базе или созданных самостоятельно в «Редакторе «Методист» отлично подходит для интерактивного пола, интерактивной стены, интерактивной песочницы, интерактивного стола, интерактивной панели, интерактивной доски, а многие из игр – для работы на ноутбуке с трансляцией на проектор.

Задания, созданные в «Редакторе «Методист» можно передавать с одного устройства на другое с помощью флешки или облачного хранилища.

Педагогами уже созданы сотни игр по различным образовательным областям, предметам и темам дошкольной и

школьной программы, и коллекция игр регулярно пополняется. Игры, выполненные в «Редакторе «Методист», соответствуют ФГОС ДО, ФГОС НОО, ФОП. Любое занятие, урок или свободная деятельность детей станет разнообразной, яркой и увлекательной.

Каждый блок имеет свою направленность: создание математических примеров, викторин с вопросами, мишеней для командной, групповой или индивидуальной игры, танцев, мнемотаблиц, раскрасок, лекций и тестов. Игровые упражнения, созданные в «Редакторе «Методист», очень нравятся детям и взрослым. Ведь в них совмещаются возможность поиграть на интерактивном оборудовании или экране монитора и решение образовательных задач по замыслу педагога в соответствии с планом работы, образовательной программой и ФГОС ДО, ФГОС НОО и др. Данное программное обеспечение безопасно и должно использоваться на оборудовании в соответствии с санитарными правилами.

Программное обеспечение состоит из блоков для создания различных игровых упражнений и готовых игровых упражнений.

Подробнее об оборудовании:

<https://interactive-project.ru/production/interaktivnaya-pesochnica/>

Преимущества работы в «Редакторе интерактивных заданий «Методист»

Инструкция по работе с «Редактором интерактивных заданий «Методист» облегчает процесс освоения данного программного обеспечения и организацию с его помощью образовательной деятельности с детьми в дошкольных образовательных учреждениях, на уроках и во внеурочной работе с детьми в начальной школе и для организации инклюзивного образования и работе с детьми с ОВЗ, преподавания предметов в школе, учреждениях СПО и ВУЗах.

Игровые упражнения в «Редакторе интерактивных заданий «Методист» являются частью образовательной среды;

Структура и содержание разработаны в соответствии с принципами реализации ведущей игровой деятельности в дошкольном возрасте и учебной деятельности в младшем школьном; а также, личностно-ориентированного подхода в развитии и воспитании детей;

Игровые упражнения в «Редакторе интерактивных заданий «Методист», при использовании на интерактивном оборудовании, отлично подойдут для психолого-педагогического сопровождения, поддержки и обучения детей с ОВЗ;

Игровые упражнения, созданные в «Редакторе интерактивных заданий «Методист», легко интегрируются с любой основной образовательной программой ДОО, НОО, СОО и СПО. Также, данное программное обеспечение может найти применение в работе с авторскими методиками развития и воспитания дошкольников и школьников в различных организациях, оказывающих образовательные услуги;

Возможности программного обеспечения способствуют развитию интеллектуальных и личностных качеств ребёнка в комфортной, с психологической точки зрения, обстановке, так как ориентированы на индивидуальные возможности и потребности каждого ребёнка;

Занятия с детьми с использованием «Редактора «Методист» создают условия для организации как совместной партнерской деятельности взрослого и детей, так и самостоятельной игровой и познавательной деятельности детей;

Активное и умелое использование педагогами возможностей «Редактора интерактивных заданий «Методист» в практической деятельности, становится для ребёнка, ученика, студента проводником в мир новых технологий, формирует основы информационной культуры его личности. При этом, значительно возрастает интерес детей и учеников к занятиям.



ГЛАВНОЕ МЕНЮ: описание кнопок и функций



1	«Мои коллекции игр»	Здесь можно увидеть, скачать или создать коллекции игр пользователя, сделанных в Редакторе. Для входа в «Мои коллекции» нужно зарегистрироваться или войти в личный кабинет. (см. «Мои коллекции игр»)
2	«Обучающий курс»	Переход на страницу сайта, где размещена информация про обучающие курсы по работе в «Редакторе интерактивных заданий «Методист»
3	«Интерактивное оборудование»	Переход на страницу сайта, где размещена информация по вариантам интерактивного оборудования для работы с «Редактором интерактивных заданий «Методист».
4	«Доступные лицензии»	Информация по всем лицензиям, установленным на данном оборудовании и их активности
5	«Контакты»	Переход на страницу сайта, где размещены контакты компании
6	«Видеоинструкция»	Видеоинструкция по назначению и вариантам использования каждого блока «Редактора»
7	Блоки «Редактора интерактивных заданий «Методист»	Каждый блок – это отдельный редактор с набором игр и режимом редактирования.

РЕЖИМЫ РАБОТЫ И ПАРОЛЬ ПЕРЕХОДА В «Режим редактирования»

В каждом **Блоке**, которые отражены на **Главном меню** 2 режима работы

Режим просмотра		Режим редактирования
		
<p>Режим просмотра предназначен для проигрывания игр на компьютере или оборудовании</p>		<p>Режим редактирования предназначен для создания новых, редактирования и удаления имеющихся игр</p>
<p>При работе на компьютере или компьютере с проектором</p>	<p>При работе на сенсорном экране или на оборудовании с проектором, подразумевающим реакцию на касания</p>	
<p>Выбор вариантов ответов, либо мишеней осуществляется с помощью компьютерной мышки</p>	<p>Выбор мишеней или вариантов ответов осуществляется касаниями</p>	

Для перехода из **Режима просмотра** в **Режим редактирования**, необходимо нажать кнопку внизу экрана **Переключение в режим редактирования**. Пароль, изначально заложенный в программе: **3333**. Он является барьером редактирования игр для пользователей, которые не должны быть допущены к редактированию.

Пароль можно изменить в **Режиме редактирования** с помощью кнопки **Сменить пароль**.



В **Режиме редактирования** под каждым заданием есть инструменты: **Удалить** и **Редактировать**. При нажатии **Удалить**, появляется окошко, где нужно подтвердить или отклонить удаление.



Если кнопка **Редактировать** отсутствует, это означает, что задание отредактировать нельзя, только удалить. Такое возможно при обмене пользователями играми через **Облачное хранилище**.

«ОБЛАЧНОЕ ХРАНИЛИЩЕ»

Регистрация в «Облачном хранилище»

Облачное хранилище предназначено для переноса и хранения игр, созданных в «Редакторе «Методист».

Игры загружаются в индивидуальное хранилище пользователя при стабильно работающем интернете и выгружаются в «Редактор интерактивных заданий «Методист» на любое компьютерное или интерактивное оборудование.



1. Для создания личного **Облака** в «Редакторе Методист», необходимо пройти регистрацию.

2. Для регистрации открыть **Мои коллекции** игр в главном меню или **Импорт/ Экспорт** в любом из **Блоков**, в **Режиме редактирования**.

3. Нажать кнопку **Зарегистрировать**.
4. Ввести электронную почту, к которой пользователь имеет стабильный доступ. (На эту почту будет направлен новый пароль для доступа в случае, если потребуется восстановление пароля).
5. Ввести своё имя, которое будет отражаться на обложке созданной пользователем игры при передаче игры другим пользователям.
6. Придумать и ввести пароль для дальнейшего входа в **Облачное хранилище**.
7. Нажать кнопку **Зарегистрировать**.
8. Для последующего входа в облачное хранилище пользователю понадобится введённая при регистрации электронная почта и пароль.



«Мои коллекции игр»



В разделе **Мои коллекции игр** пользователь может скачать коллекции от компании **«Интерактивная проекция»** или сформировать свои коллекции игровых заданий, сделанных в «Редакторе интерактивных заданий «Методист».

Для входа в **Мои коллекции игр** нужно ввести адрес электронной почты и пароль, введенные в процессе регистрации, или нажать кнопку **Зарегистрировать**, если вход осуществляется впервые (см. **«Облачное хранилище. Регистрация»**)

В открывшемся окне будут представлены доступные коллекции (если они уже есть) и инструменты к ним.



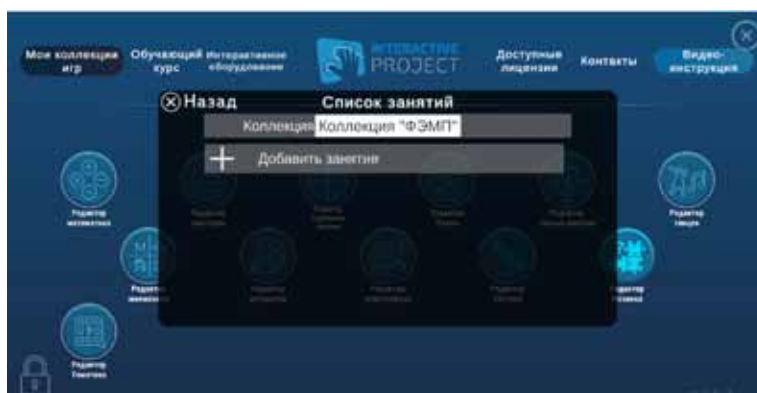
Для создания собственной коллекции, нужно

1. Ввести название коллекции в белом окошке, и справа **Добавить викторины.**

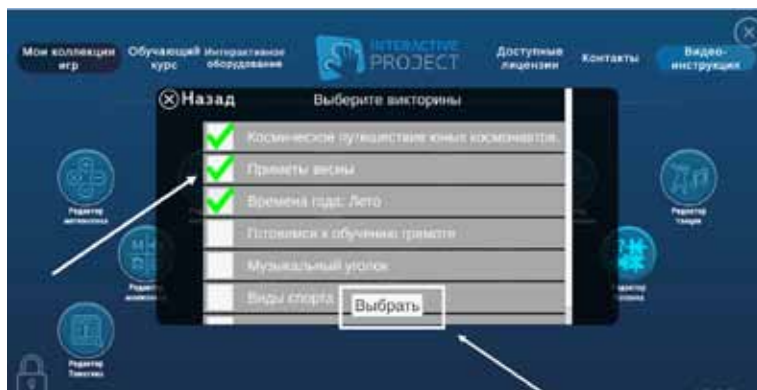


2. В открывшемся окне появятся все **Блоки**, в которых есть игровые задания в вашем **Облачном хранилище**. Нужно выбрать **Блок**, из которого будете добавлять занятие в коллекцию.

3. В открывшемся окне выбрать подходящие для **«Коллекции»** игры/задания, кликнув в окошках слева от названий мышкой, нажать **«Выбрать»**.



4. Нажать кнопку **Добавить занятие.**



5. Ваши задания/ игры добавлены в **Список заданий**.
Коллекция сформирована.

«Экспорт» и «Импорт»

Вход в облачное хранилище посредством кнопок **Экспорт** и **Импорт** можно осуществить в каждом **Блоке** «Редактора «Методист».

Загрузка и выгрузка игр осуществляется индивидуально для каждого **Блока**. Например, игры для **Блока Викторины** могут быть загружены только в **Блок Викторины**.



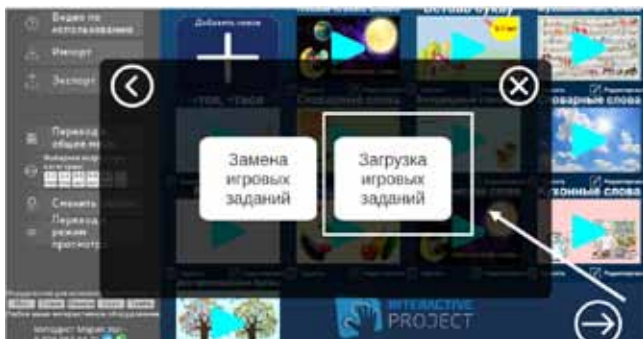
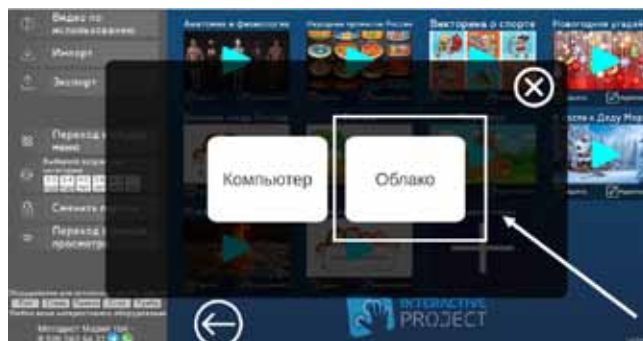
Для загрузки игры в **Облачное хранилище Блока**, пользователю нужно:

1. Перейти в **Режим редактирования** в **Блоке**, нажать кнопку **Экспорт**.

2. В открывшемся окне выбрать **Облако**.

3. В открывшемся окне нажать кнопку **Загрузка игровых заданий**.

4. В открывшемся окне ввести адрес электронной почты и пароль для облака, или нажать кнопку **Зарегистрировать**, если вход осуществляется впервые (см. «**Облачное хранилище. Регистрация**»)



5. В открывшемся окне выбрать одну или несколько игр. Для выбора одной игры, нужно нажать справа от игры **Выбрать**. Для выбора нескольких игр, слева от выбранных игр, кликом на белое окошко, поставить галочки и нажать **Выбрать отмеченные**.



6. Появившийся в центре круг с увеличивающимися процентами в центре, сигнализирует о том, что загрузка осуществляется. После загрузки, игры появятся в **Облачном хранилище**. Увидеть игры в хранилище и скачать можно будет, нажав кнопку **Импорт**.

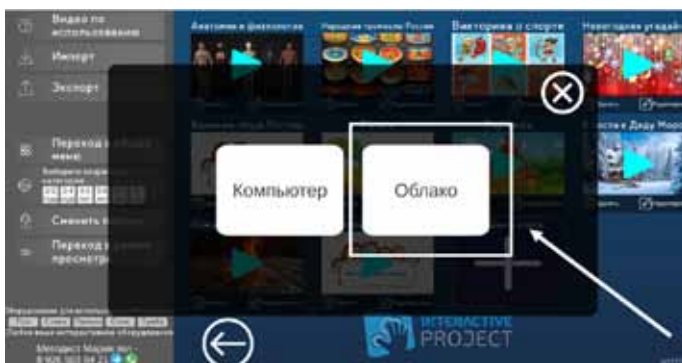


Для загрузки игры из облачного хранилища в «Редактор интерактивных заданий «Методист», пользователю нужно:

1. Перейти в **Режим редактирования в Блоке**, нажать кнопку **Импорт**.



2. В открывшемся окне выбрать **Облако**.



3. В открывшемся окне нажать кнопку **Загрузка игровых заданий**.



В открывшемся окне ввести адрес электронной почты и пароль от облачного хранилища или нажать кнопку **Зарегистрировать**, если вход осуществляется впервые (см. «**Облачное хранилище. Регистрация**»).

4. В открывшемся окне выбрать **Моё облако** или **Входящие**.



5. В открывшемся окне нажать значок **Скачать**.



6. Появившийся в центре круг с увеличивающимися процентами в центре сигнализирует о том, что загрузка осуществляется. После загрузки, игра появится в **Блоке**.



Отправка и получение игр в «Облачном хранилище»

1. После входа в **Облачное хранилище** посредством кнопки **Импорт**, открывается меню с кнопками **Моё облако**, **Входящие**, **Исходящие**.

2. В **Моё облако** находятся задания/игры, направленные в данное облако с устройства.

3. После отправки игр в Облачное хранилище, пользователь может видеть в нем свои задания/ игры.



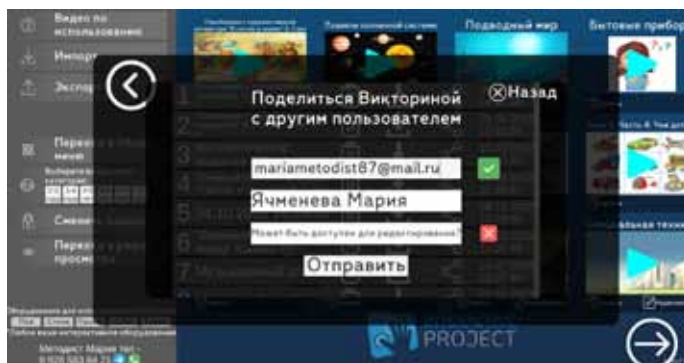
4. В открывшемся меню пользователь также может **Удалить**, **Скачать**, **Поделиться** заданием/игрой с другими пользователями, нажав соответствующую кнопку и видеть дату и время загрузки игры в **Облачное хранилище**.



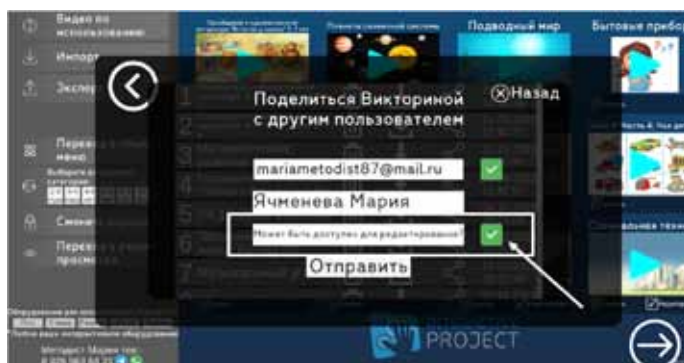
5. Функция **Поделиться** предназначена для передачи заданий/игр другим пользователям, работающим в «Редакторе интерактивных заданий «Методист»». Для передачи, нужно знать

электронную почту **Облачного хранилища** пользователя, которому нужно направить задание/ игру. Для отправки нужно нажать кнопку **Поделиться**.

В открывшемся окне нужно ввести электронную почту пользователя, которому отправляется игровое задание. При верно введённом адресе, во второй строке появится имя пользователя, введённое им при регистрации.



6. Перед отправкой можно оставить задание/ игру недоступной для редактирования или, кликнув мышкой по красному крестику, сделать доступным для редактирования.



7. Нажать кнопку **Отправить**.

8. После отправки, пользователь получит отправленное задание/ игру в папку **Входящие**, откуда он сможет скачать в свой «Редактор интерактивных заданий «Методист».



9. У отправителя данное задание/ игра отразится в папке **Исходящие**.

ЗАГРУЗКА И СКАЧИВАНИЕ ИГР

1. Для переноса игр из редактора посредством флешки, нужно зайти в любой Блок и нажать кнопку **Экспорт** в **Режиме редактирования**.



2. В открывшемся окне выбрать **Компьютер**.

3. Откроется компьютер пользователя, далее, нужно выбрать папку, в которую нужно сохранить файл с заданиями/ играми.

4. После загрузки архивный файл с названием **Игры Методист** сохранится в указанной пользователем папке. Далее его нужно будет перенести на флешку. Разархивировать файл не нужно.

5. Для загрузки архивного файла **Игры Методист**, нужно

зайти в любой **Блок** и нажать кнопку **Импорт** в **Режиме редактирования**.

6. В открывшемся окне выбрать **Компьютер**

7. Откроется компьютер пользователя.



Нужно найти архивную папку **Игры Методист** и выбрать её.

8. Начнётся загрузка заданий/ игр. По завершении загрузки, все задания из архивной папки будут в **Блоках** «Редактора «Методист»».

ВАЖНО! При таком способе загрузки игр в «Редактор «Методист», все игры, имеющиеся в блоках, будут удалены и заменены теми, что находятся в загружаемом файле.

БАЗА МУЛЬТИМЕДИА

База изображений

В каждом **Блоке** есть доступ к базе изображений для создания фона, вопросов и вариантов ответов. Бесплатная база всегда доступна пользователям «Редактора «Методист» без интернета. Чтобы добавить изображение из базы, нужно в меню слева нажать **Выбрать фон**, далее в открывшемся окне: **Выбрать из коллекции**.



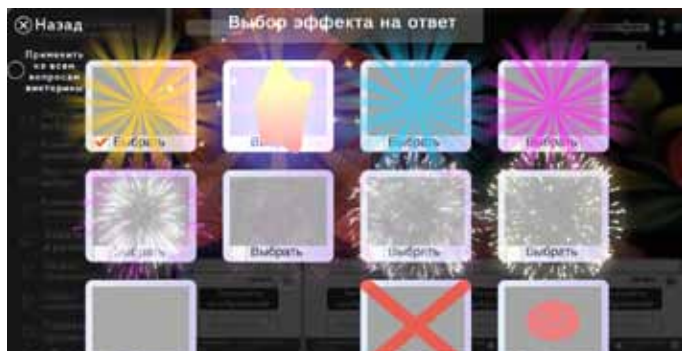
База музыки

В каждом **Блоке** есть доступ к базе мелодий для общего музыкального сопровождения. Чтобы добавить мелодию из базы, нужно в меню слева выбрать **Фоновая музыка**, далее в открывшемся окне нажать **Выбрать из коллекции**.



База эффектов

В **Блоках**, где предполагается выбор правильных и неправильных ответов с яркой анимацией, доступна База эффектов. Эффекты используются, чтобы наглядно продемонстрировать участникам правильность выбора ответов в заданиях, где подразумевается правильный и неправильный ответ, и дополнить радость попадания в мишень ярким эффектом. Бесплатная база всегда доступна пользователям «Редактора «Методист» без интернета. Чтобы добавить эффект из базы, нужно в меню слева нажать **Выбрать эффект**.



База звуков

В **Блоках**, где предполагается выбор ответов есть доступ к Базе звуков. Звуки используются, чтобы продемонстрировать посредством аудио эффекта, произведённое касание или настраивание правильного и неправильного ответов. Бесплатная база всегда доступна пользователям «Редактора «Методист» без интернета. Чтобы добавить эффект из базы, нужно в меню слева выбрать **Звук правильного выбора** или **Звук неправильного выбора**.



ФУНКЦИОНАЛ БЛОКОВ

Блок «Математика»



Функционал блока:

Создание математических заданий-примеров различной сложности на сложение, вычитание, умножение, деление и сравнение целых чисел. Выбираем диапазон чисел, действие, дизайн, одиночный или командный режимы игры, количество вариантов ответов к примерам, музыкальное сопровождение.

В блоке **Математика** педагоги создают примеры для детей, в соответствии с обучающей программой. А дети, создавая собственные примеры, обучаются основам программирования.

Образовательные задачи и формы работы с детьми:

Образовательная цель:

- Закрепление пройденного материала по математике.

Формы работы с детьми:

- Ответы на вопросы у доски;
- Тестирование класса или группы посредством перечня заданий в блоке Математика;
- Проведение математических олимпиад в командах и отдельными участниками;
- Динамическая минутка: метание мяча в цель, прыжки в длину, попадание в выбранный ответ;
- Обучающие занятия с детьми с ОВЗ на различных видах интерактивного оборудования.

Режим создания игр и заданий.

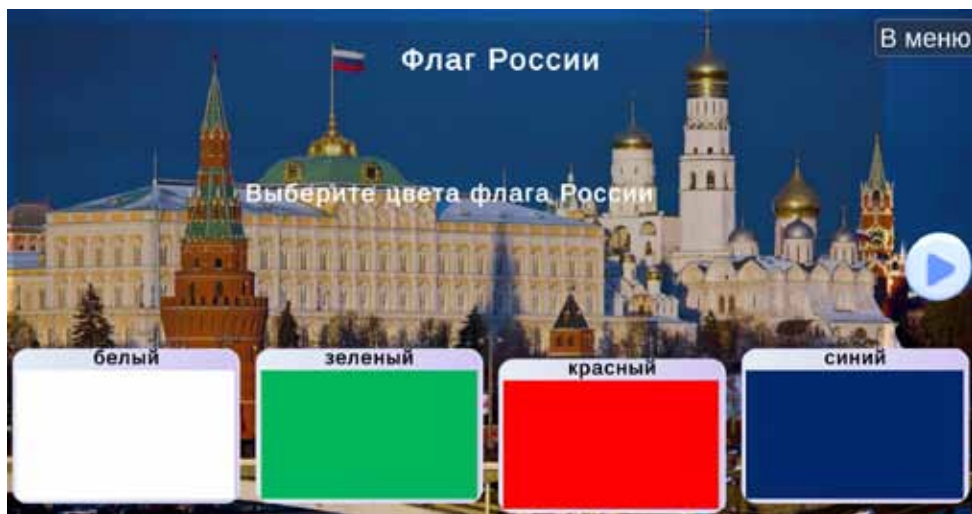


Функционал кнопок в меню блока.

1	Сохранить и выйти в настройки	Кнопка предназначена для сохранения созданных примеров и перехода в Режим редактирования , где представлены все игры данного Блока .
2	Звук правильного выбора	Кнопка предназначена для выбора звука верного ответа из Базы звуков (коллекции) или файла с компьютера пользователя.
3	Фоновая музыка	Кнопка предназначена для выбора мелодии-сопровождения игрового упражнения из Базы мелодий (коллекции) или файла с компьютера пользователя.
4	Количество игроков	Кнопкой выбора 1 или 2 пользователь может выбрать, какое количество игроков/ команд будет одновременно выполнять задания-примеры.

5	Зациклить игру	Кнопкой пользователь выбирает да или нет . Выбор ответа да позволяет заявленному ряду примеров повторяться бесчисленное множество раз. При выборе ответа нет после заявленного количества ответов, игра завершается. На экране появляются результаты для каждой команды/ игрока.
6	Количество ответов	В задании возможно выставить количество вариантов ответов, из которых игроки будут выбирать правильный ответ: 3, 6, 9 . Для примеров на сравнение чисел всегда может быть только 3 варианта ответов.
7	Выбрать фон	Кнопка предназначена для выбора фонового изображения игрового упражнения из Базы изображений (коллекции) или файла с компьютера пользователя. В базе изображений представлены фоны по временам суток и временам года.
8	Видео по использованию	Видеозапись по созданию игровых упражнений в Блоке , использованию на оборудовании и организации образовательной деятельности.
9	Назад	Кнопка перехода в Режим просмотра .
10	Установить иконку	Данная кнопка позволяет выбрать изображения из Базы изображений (коллекции) «Редактора «Методист» или с компьютера пользователя для отражения данного изображения в качестве иконки игры в Режиме редактирования и Режиме просмотра .
11	Название	В данное окошко пользователь может ввести название, которое будет отражаться в Режиме редактирования и Режиме просмотра .
12	Выбрать возрастную категорию	Пользователь может выбрать возрастную категорию для применения возрастного фильтра в основном меню редактирования. При использовании фильтра будут отображаться только игры этого Блока , соответствующие выбранной возрастной категории.

Блок «Викторины»



Функционал блока:

Создание вопросов-викторин с вариантами ответов, используя базы звуков, изображений, фонов на любые темы (интеллектуальные, спортивные, творческие). Возможно привлечение материалов из других общедоступных источников. С помощью данного блока можно проводить квизы или использовать на занятии в качестве среза знаний. Есть функция озвучивания заданий и ответов голосом (при работающем интернете), настройка ответов по их количеству, размеру, типу движения и скорости перемещения. Красочно оформленные темы повышают интерес детей к обучению.

Образовательные задачи и формы работы с детьми:

Блок Викторины будет полноценным помощником педагогу детского сада, школы, колледжа или в клубе дополнительного образования в:

- Планировании и проведении полноценного занятия или урока;
- Объяснении нового материала с опорой на фото, видео, музыкальных, звуковых и текстовых материалов, с использованием озвучивания голосом;
- Закреплении пройденного материала;
- Проведении развлекательных и образовательных Викторин и

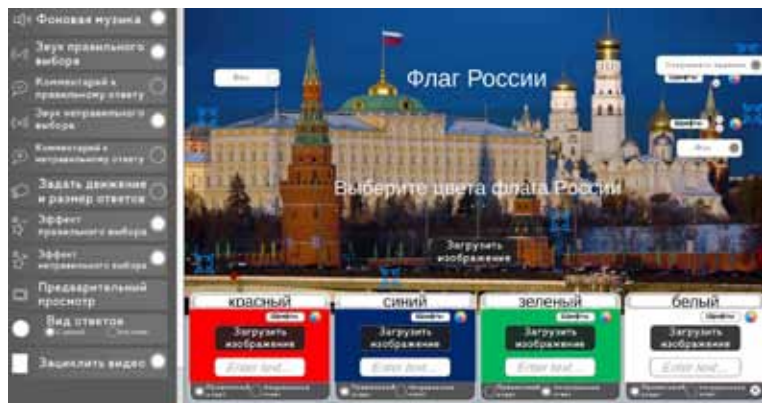
досугов;

- Обучающие занятия с детьми с ОВЗ на различных видах интерактивного оборудования.

Образовательные задачи:

- Повысить интерес учеников к образовательной теме;
- Закреплять знания учеников на разнообразные образовательные темы.
- Обучающие занятия с детьми с ОВЗ на различных видах интерактивного оборудования.

Режим создания игр и заданий

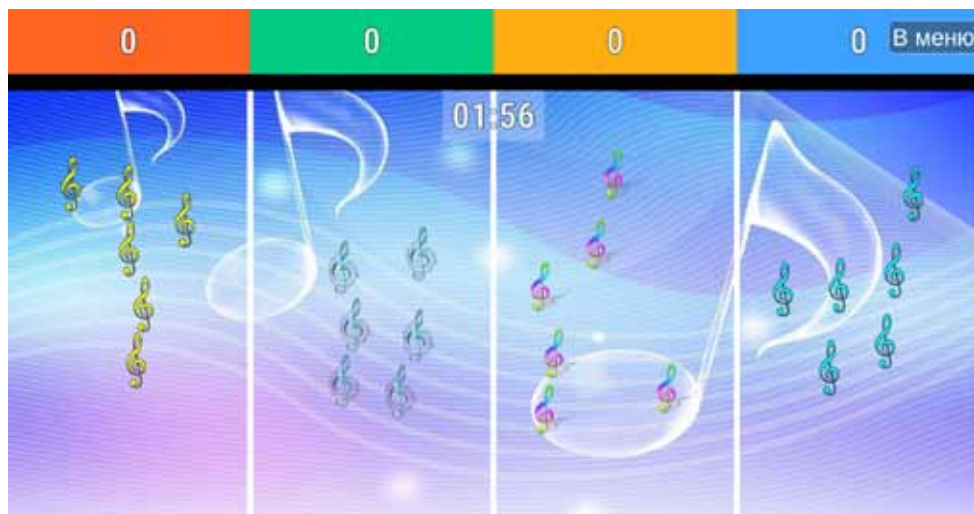


Функционал кнопок в меню блока.

1	Сохранить и выйти в настройки	Кнопка предназначена для сохранения созданных вопросов и перехода в Режим редактирования , где представлены все игровые задания данного Блока .
2	Изменить фон, изображение или видео	Кнопка предназначена для выбора фонового изображения или видео игрового упражнения из Базы изображений (коллекции) или файла с компьютера пользователя.
3	Фоновая музыка	Кнопка предназначена для выбора мелодии-сопровождения игрового упражнения из Базы мелодий (коллекции) или файла с компьютера пользователя.
4	Звук правильного выбора	Кнопка предназначена для выбора звука правильного ответа из Базы звуков (коллекции) или файла с компьютера пользователя.
5	Комментарий к правильному ответу	После нажатия кнопки открывается поле, в которое пользователь может ввести текст. Введённый текст будет появляться при выборе правильного ответа, и озвучиваться, если выбрать данную функцию в основном поле вопроса.
6	Звук неправильного выбора	Кнопка предназначена для выбора звука неправильного ответа из Базы звуков (коллекции) или файла с компьютера пользователя.
7	Комментарий к неправильному выбору	После нажатия кнопки открывается поле, в которое пользователь может ввести текст. Введённый текст будет появляться при выборе неправильного ответа, и озвучиваться, если выбрать данную функцию в основном поле вопроса.
8	Задать движение и размер ответов	Данная кнопка открывает окно, в котором пользователь выбирает тип движения ответов по экрану, размер ответов и скорость их перемещения.
9	Эффект правильного выбора	Данная кнопка предназначена для открытия Базы эффектов . Пользователь выбирает подходящий эффект для правильного ответа..

10	Эффект неправильного выбора	Данная кнопка предназначена для открытия Базы эффектов . Пользователь выбирает подходящий эффект для неправильного ответа.
11	Предварительный просмотр	Данная функция нужна, чтобы пользователь мог посмотреть, не переходя в другие режимы, как выглядит визуально создаваемый вопрос.
12	Вид ответов	Благодаря данной функции пользователь может выбрать, как будут выглядеть ответы. С рамкой возможно отражение текста ответа. Без рамки подойдёт, если изображение подобрано с прозрачным фоном.
13	Зациклить видео	Выбор данной кнопки позволяет поставить видео в вопросе на повторение, пока участник игры не перейдёт к следующему вопросу.
14	Видео по использованию	Видеообзор по созданию игровых упражнений в Блоке , использованию на оборудовании и организации образовательной деятельности.
15	Переход к следующему вопросу автоматически	Пользователь может выбрать да , тогда после выбора правильного ответа, викторина самостоятельно будет переходить к следующему вопросу. При выборе ответа нет, участники игры будут касанием стрелки на экране переходить к следующему вопросу.
16	Название	В данное окошко пользователь может ввести название, которое будет отражаться в Режиме редактирования и Режиме просмотра .
17	Установить иконку	Данная кнопка позволяет выбрать изображения из Базы изображений (коллекции) «Редактора интерактивных заданий «Методист» или с компьютера пользователя для отражения данного изображения в качестве иконки игры в Режиме редактирования и Режиме просмотра .
18	Финал	С помощью данной кнопки, пользователь формирует финальную анимацию, текст, озвучку и музыку викторины.
19	Выберите возрастную категорию	Пользователь может выбрать возрастную категорию для применения возрастного фильтра в основном меню редактирования. При использовании фильтра будут отображаться только игры этого блока, соответствующие выбранной возрастной категории.

Блок «Турнирные мишени»



Функционал блока:

Это режим для создания игр из готовых наборов графических и анимированных изображений, с возможностью разделения экрана на 1,2,3,4 части с подсчётом времени прохождения задания и результатов попадания в цель. Установка фона игры и музыкального сопровождения, возможность использования данных из библиотеки «Редактора «Методист» или загрузка материалов из сторонних источников для создания неповторимой авторской игры пользователя.

Образовательные задачи и формы работы с детьми:

Игры, созданные в Блоке «Турнирные Мишени» подойдут для:

- Динамической минуты на любом занятии в детском саду или в младшей школе. - Использования в детском саду на физкультурных занятиях, занятиях по математике, развитию речи и подготовке к грамоте, по окружающему миру (любые пройденные предметы по темам: продукты питания, мебель спорт, фрукты, животные и др);
- Обучающие занятия с детьми с ОВЗ на различных видах интерактивного оборудования.

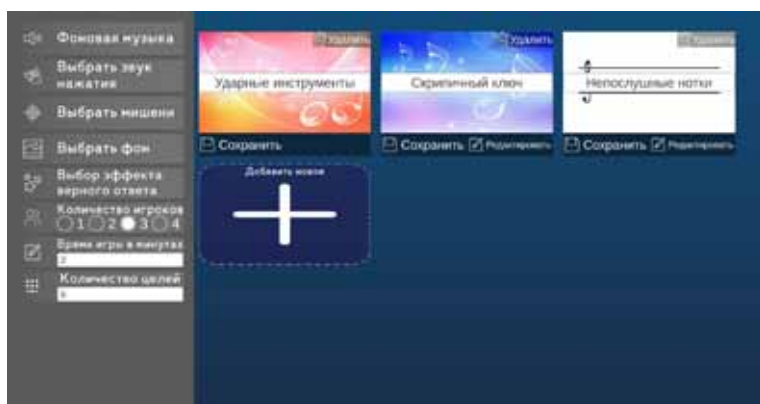
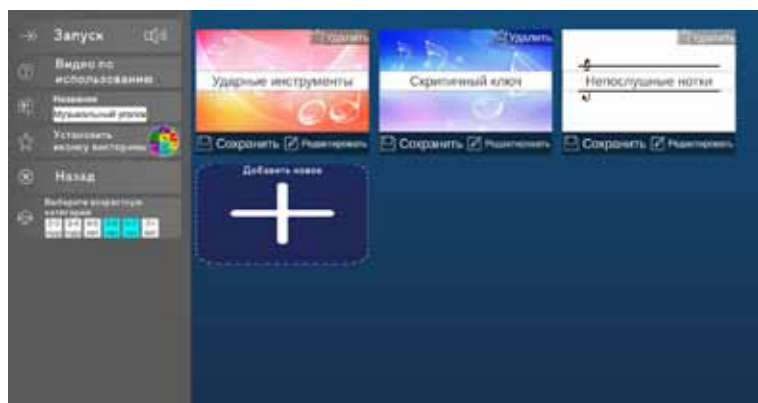
Образовательные задачи:

- Упражнять детей в метании в цель;
- Развивать ловкость, координацию движений и быстроту

реакции;

- Осуществлять интеграцию физкультурно- оздоровительной работы и других образовательных областей.

Режим создания игр и заданий



Функционал кнопок в меню блока

1	Запуск	Кнопка предназначена для сохранения созданных вопросов и перехода в Режим редактирования , где представлены все игровые задания данного Блока .
2	Видео по использованию	Видеообзор по созданию игровых упражнений в Блоке, использованию на оборудовании и организации образовательной деятельности.

3	Название	В данное окошко пользователь может ввести название, которое будет отражаться в Режиме редактирования и Режиме просмотра .
4	Установить иконку	Данная кнопка позволяет выбрать изображения из Базы изображений (коллекций) «Редактора «Методист» или с компьютера пользователя для отражения данного изображения в качестве иконки игры в Режиме редактирования и Режиме просмотра .
5	Назад	Кнопка перехода в Режим просмотра .
6	Выберите возрастную категорию	Пользователь может выбрать возрастную категорию для применения возрастного фильтра в основном меню редактирования. При использовании фильтра будут отображаться только игры этого Блока , соответствующие выбранной возрастной категории.
7	Фоновая музыка	Кнопка предназначена для выбора мелодии-сопровождения игрового упражнения из Базы мелодий (коллекции) или файла с компьютера пользователя.
8	Выбрать звук нажатия	Кнопка предназначена для выбора звука нажатия из Базы звуков (коллекции) или файла с компьютера пользователя.
9	Выбрать мишени	Кнопка предназначена для открытия базы и меню выбора мишеней для задания.
10	Выбрать фон	Кнопка предназначена для выбора фонового изображения игрового упражнения из Базы изображений (коллекции) или файла с компьютера пользователя.
11	Эффект попадания в цель	Данная кнопка предназначена для открытия Базы эффектов (коллекции) . Пользователь выбирает подходящий визуальный эффект..
12	Количество игроков	Кнопка предназначена для определения, на сколько секторов будет поделено игровое поле: один, два, три или четыре, в зависимости от количества планируемых команд.
13	Время игры в минутах	Данная функция позволяет выставить длительность игры в минутах. Для этого нужно в окошке поставить количество минут.
14	Количество целей	Данная функция позволяет выставить нужное количество выбранных мишеней в поле участников.

Блок «Пазлы»



Функционал блока:

Создание дидактических игр по типу «Собери картинку». В Блоке создаются задания на сборку изображений из 4,9,16 или 25 сегментов. Выбрать изображения, фоновую музыку, звуки касания можно из имеющейся большой базы или загрузить свои с компьютера. Возможно разделение экрана на две части для командной игры.

Образовательные задачи и формы работы с детьми:

Формы работы с детьми:

- Сборка пазлов, как соревнование на ловкость в командах (для старших дошкольников), как часть урока, досуга или праздника, так и часть занятия по развитию речи в детском саду;
- Сборка пазлов и описательный рассказ по получившейся картинке (для старших дошкольников и младших школьников) в рамках занятия или урока;
- Начало занятия по изобразительной деятельности или родной речи. Использование пазла, как сюрпризного момента занятия, где дети определяют тему занятия по результату собранного пазла;
- Обучающие занятия с детьми с ОВЗ на различных видах интерактивного оборудования.

Образовательные задачи:

- Развитие образного и логического мышления;
- Различение отдельных элементов по цвету, форме, размеру;
- Формирование умения играть в командах;
- Развитие речи.

Режим создания игр и заданий



Функционал кнопок в меню блока

1	Сохранить и выйти в настройки	Кнопка предназначена для сохранения созданных вопросов и перехода в Режим редактирования , где представлены все игровые задания данного Блока .
2	Количество игроков	Кнопка предназначена для определения на сколько секторов будет поделено игровое поле: один или два, в зависимости от количества команд/ участников.
3	Переход к следующему вопросу автоматически	Пользователь может выбрать да, тогда после сбора пазла переход к следующему заданию будет происходить автоматически. При выборе ответа нет, участники игры будут касанием стрелки на экране переходить к следующему заданию.
4	Фоновая музыка	Кнопка предназначена для выбора мелодии-сопровождения игрового упражнения из Базы мелодий (коллекции) или файла с компьютера пользователя.

5	Выбрать звук нажатия	Кнопка предназначена для выбора звука правильного ответа из Базы звуков (коллекции) или файла с компьютера пользователь.
6	Установить иконку	Данная кнопка позволяет выбрать изображения из Базы изображений (коллекции) «Редактора «Методист» или с компьютера пользователя для отражения данного изображения в качестве иконки игры в Режиме редактирования и Режиме просмотра .
7	Название	В данное окошко пользователь может ввести название, которое будет отражаться в Режиме редактирования и Режиме просмотра .
8	Видео по использованию	Видеообзор по созданию игровых упражнений в Блоке , использованию на оборудовании и организации образовательной деятельности.
9	Выберите возрастную категорию	Пользователь может выбрать возрастную категорию для применения возрастного фильтра в основном меню редактирования. При использовании фильтра будут отображаться только игры этого блока, соответствующие выбранной возрастной категории.
10	Назад	Кнопка перехода в Режим просмотра .

Блок «Умные мишени»



Функционал блока:

Создание игр-мишеней, в которых нужно выбрать правильные ответы.

При создании игры можно использовать как готовые наборы графических и анимированных изображений, так и свои собственные. При формировании игры можно выбирать фон изображения, героев игры, их расположение и музыкальное сопровождение. Для создания дидактической игры педагог выбирает, какие из мишеней будут правильными ответами, а какие – неправильными. В процессе игры при выборе правильных ответов, начисляются баллы.

Образовательные задачи и формы работы с детьми:

Формы работы с детьми:

- Динамическая минутка на любом занятии в детском саду или в младшей школе;
- Развитие навыков прыжков в длину, ловкости и быстроты реакции, с использованием мяча, нудлс или движениями ног и рук;
- Использование в детском саду на закрепление любого материала, пройденного на занятии;
- Обучающие занятия с детьми с ОВЗ на различных видах интерактивного оборудования.

Образовательные задачи:

- Упражнять детей в метании в цель;
- Развивать ловкость, координацию движений и быстроту реакции;
- Осуществлять интеграцию физкультурно- оздоровительной работы и других образовательных областей.

Режим создания игр и заданий



Функционал кнопок в меню блока

1	Запуск	Кнопка предназначена для сохранения созданных вопросов и перехода в Режим редактирования , где представлены все игровые задания данного Блока .
---	---------------	---

2	Выбрать эффект неправильного ответа	Данная кнопка предназначена для открытия Базы эффектов (коллекций) . Пользователь выбирает подходящий эффект.
3	Время игры в минутах	Данная функция позволяет выставить длительность игры в минутах. Для этого нужно в окошке поставить количество минут.
4	Название	В данное окошко пользователь может ввести название, которое будет отражаться в Режиме редактирования и Режиме просмотра .
5	Установить иконку	Данная кнопка позволяет выбрать изображения из Базы изображений «Редактора «Методист» или с компьютера пользователя для отражения данного изображения в качестве иконки игры в Режиме редактирования и Режиме просмотра .
6	Видео по использованию	Видеобзор по созданию игровых упражнений в Блоке , использованию на оборудовании и в организации образовательной деятельности.
7	Выберите возрастную категорию	Пользователь может выбрать возрастную категорию для применения возрастного фильтра в основном меню редактирования. При использовании фильтра будут отображаться только игры этого блока, соответствующие выбранной возрастной категории.
8	Назад	Кнопка перехода в Режим просмотра .
9	Фоновая музыка	Кнопка предназначена для выбора мелодии-сопровождения игрового упражнения из Базы мелодий (коллекции) или файла с компьютера пользователя.
10	Выбрать звук нажатия	Кнопка предназначена для выбора звука нажатия из Базы звуков (коллекции) или файла с компьютера пользователя.
11	Выбрать мишени	Кнопка предназначена для открытия базы и меню выбора вариантов мишеней.
12	Выбрать фон	Кнопка предназначена для выбора фонового изображения игрового упражнения из Базы изображений (коллекции) или файла с компьютера пользователя.

13	Выбрать эффект верного ответа	Данная кнопка предназначена для открытия Базы эффектов (коллекции) . Пользователь выбирает эффект, который будет появляться при выборе мишени правильного ответа.
14	Выбрать эффект неправильного ответа	Данная кнопка предназначена для открытия Базы эффектов (коллекции) . Пользователь выбирает эффект, который будет появляться при выборе мишени неправильного ответа.
15	Расположение объектов	Данная функция позволяет расположить вручную мишени на поле и выбрать тип их движения. Обратите внимание! Нужно обязательно выставить расположение мишеней, чтобы они корректно отражались в игре.
16	Время игры в минутах	Данная функция позволяет выставить длительность игры в минутах. Для этого нужно в окошке поставить количество минут.
17	Установить правильные ответы	Данная функция позволяет отметить мишени, которые будут в данной игре правильными и неправильными.

Блок «Танцы»



Функционал блока:

Блок по разучиванию танцевальных движений с выбором количества повторов, скоростью движения, фона и, конечно, музыки. В базу движений «Танцы» входят традиционные танцевальные движения, используемые педагогами на утренниках, праздниках и досугах. Готовые видеoinструкции блока позволяют любому педагогу вместе с детьми 3-7 лет выучить танцы к сезонному празднику или просто организовать весёлые динамические минутки по плану педагога или желанию детей.

Блок танцевальный редактор – это самый лучший помощник для музыкального руководителя или воспитателя в детском саду, чтобы разучить с детьми танец к досугу, празднику или в качестве приятной динамической минутки. Блок состоит из Образовательного раздела и раздела «Дискотека». В танцевальном редакторе Образовательного раздела, педагог самостоятельно собирает танец, используя обширную галерею из танцевальных движений, музыкальных композиций и фонов которая была разработана методистами компании «Интерактивная проекция» в соответствии с образовательной программой.

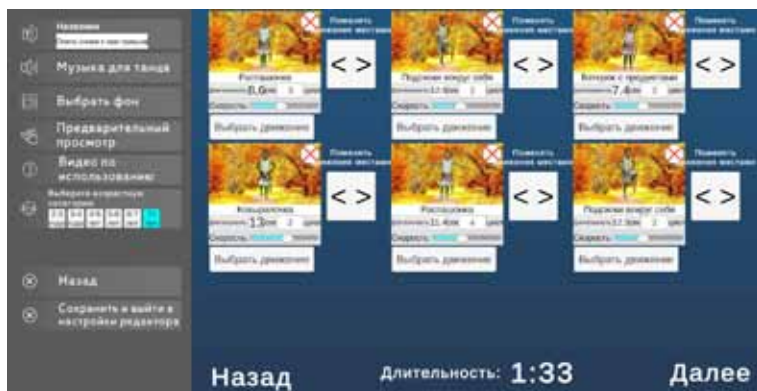
Образовательные задачи и формы работы с детьми:

- Разучивание новых танцевальных движений к празднику

в детском саду со всей группой, по подгруппам или в индивидуальной работе;

- Закрепление уже ранее разученных танцев, со всей группой или по подгруппам;
- Использование на интерактивном оборудовании созданных педагогом в редакторе танцев, поможет уделить больше внимания каждому ребенку, что обеспечит индивидуальный подход к детям в процессе образовательной деятельности;
- При взаимодействии музыкального руководителя с воспитателями групп в ходе подготовки к музыкальному празднику, готовые танцы и танцы, созданные самим музыкальным руководителем, посредством облака переносятся на оборудования в группы и используются воспитателем в режимных моментах дня, в соответствии с программой и планом работы воспитателя;
- На праздничном мероприятии, таком как день рождения, Новый год или утренник в детском саду, созданные в редакторе танцы, создадут веселое настроение, так как использованные в процессе создания танцевальные движения и музыка будут тщательно подобраны педагогом по задачам мероприятия.

Режим создания игр и заданий



Функционал кнопок в меню блока

1	Название	В данное окошко пользователь может ввести название, которое будет отражаться в Режиме редактирования и Режиме просмотра .
---	-----------------	---

2	Музыка для танца	Кнопка предназначена для выбора музыки из Базы мелодий (коллекции) или файла с компьютера пользователя.
3	Выбрать фон	Кнопка предназначена для выбора фонового изображения музыкального упражнения из Базы изображений (коллекции) или файла с компьютера пользователя.
4	Предварительный просмотр	Данная функция нужна, чтобы пользователь мог посмотреть, не переходя в другие режимы, как выглядит визуально создаваемый вопрос.
5	Видео по использованию	Видеообзор по созданию игровых упражнений в Блоке Викторины , использованию на оборудовании и организации образовательной деятельности.
6	Выберите возрастную категорию	Пользователь может выбрать возрастную категорию для применения возрастного фильтра в основном меню редактирования. При использовании фильтра будут отображаться только игры этого блока, соответствующие выбранной возрастной категории.
7	Назад	Кнопка перехода в Режим просмотра .
8	Сохранить и выйти в настройки редактора	Кнопка предназначена для сохранения созданного танца и перехода в Режим редактирования , где представлены все игровые задания данного Блока .

Блок «Мнемоника»



Функционал блока:

Создание мнемотаблиц с возможностью добавления музыки и стихотворений, программирования показа нужной картинки с текстом в соответствии с озвученными в данную минуту словами.

Поможет педагогу в разучивании песен для детского утренника или досуга, стихотворения, считалок и пальчиковых игр. В блоке уже создан пакет музыкальных композиций, которые педагог сможет менять или дополнять на своё усмотрение, либо создавать свои, авторские задания.

Образовательные задачи и формы работы с детьми:

- Игровые упражнения, созданные в Блоке Мнемоника позволят педагогу сделать увлекательным разучивание песен для сезонного утренника и праздника в ходе индивидуальной, подгрупповой и групповой работы с детьми;
- Разучивание стихотворений в Блоке Мнемоника по программе детского сада будет ярким сюрпризным моментом и позволит детям посредством визуализации слов стихотворения, лучше понять смысл и быстрее запомнить слова;
- Пальчиковая гимнастика в редакторе будет яркой динамической минуткой в занятии с детьми и как игровая форма привлечения детей к началу занятия или игры.

Образовательная цель:

- Формировать умение учеников визуализировать образы слушаемых песен и стихов;
- Развивать воображение, мышление, речь.

Режим создания игр и заданий



Функционал кнопок в меню блока

1	Назад	Кнопка предназначена для сохранения созданных заданий и перехода в Режим редактирования , где представлены все игры данного Блока.
2	Название	В данное окошко пользователь может ввести название, которое будет отражаться в Режиме редактирования и Режиме просмотра .
3	Импортировать музыку	Кнопка предназначена для выбора песен из Базы мелодий (коллекции) или файла с компьютера пользователя..
4	Установить иконку	Данная кнопка позволяет выбрать изображения из Базы изображений «Редактора «Методист» или с компьютера пользователя для отражения данного изображения в качестве иконки игры в Режиме редактирования и Режиме просмотра .
5	Импортировать фон	Кнопка предназначена для выбора фонового изображения игрового упражнения из Базы изображений (коллекции) или файла с компьютера пользователя.
6	Предварительный просмотр	Данная функция нужна, чтобы пользователь мог посмотреть, не переходя в другие режимы, как выглядит визуально создаваемый вопрос.
7	Видео по использованию	Видеобзор по созданию игровых упражнений в Блоке Мнемоника , использованию на оборудовании и организации образовательной деятельности.

Блок «Раскраски»



Функционал блока:

Создание игр-раскрасок для интерактивного оборудования по образцу с выбором цвета или «волшебного» превращения черно-белой картинке в цветную.

Раскрашивание загруженных из галереи или со своего компьютера картинок, выбор музыки, строчка для ввода и озвучивания задания.

Образовательные задачи и формы работы с детьми:

- Начало занятия по изобразительной деятельности или родной речи. Использование раскраски, как сюрпризного момента занятия, где педагог обозначает тему занятия в картинках для раскрашивания;
- В качестве компонента в интегрированном занятии по изобразительной деятельности при изучении цветов спектра;
- В качестве соревнования на досуге или празднике в детском саду или начальной школе. Тема картинок для раскрашивания подбирается педагогом из предложенных или загружается самостоятельно в редакторе. Использование Блока Раскраски педагогами-психологами позволит заинтересовать ребенка для более продуктивного диалога и помочь раскрыться, а также, проанализировать через выбор цветовой палитры, эмоциональное состояние ребенка, чтобы наладить более полноценный контакт;

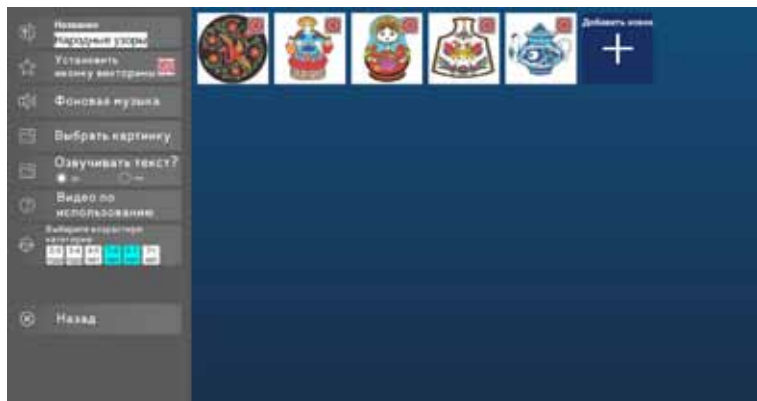
- Обучающие занятия с детьми с ОВЗ на различных видах интерактивного оборудования;

Образовательная цель:

- Изучение и закрепление цветовой гаммы спектра;
- Поднятие интереса к теме занятия.

Режимы создания игр и заданий

Режим черно-белой раскраски



Функционал кнопок в меню блока

1	Название	В данное окошко пользователь может ввести название, которое будет отражаться в Режиме редактирования и Режиме просмотра .
2	Установить иконку	Данная кнопка позволяет выбрать изображения из Базы изображений (коллекции) «Редактора «Методист» или с компьютера пользователя для отражения данного изображения в качестве иконки игры в Режиме редактирования и Режиме просмотра .
3	Фоновая музыка	Кнопка предназначена для выбора мелодии-сопровождения игрового упражнения из Базы мелодий (коллекции) или файла с компьютера пользователя.
4	Выбрать картинку	Кнопка предназначена для выбора раскраски из Базы изображений (коллекции) или файла с компьютера пользователя.

5	Озвучивать текст	Данная кнопка позволяет пользователю озвучить текст, который вводится над раскраской в качестве задания или сопровождения раскрашивания.
6	Видео по использованию	Видеообзор по созданию игровых упражнений в Блоке Раскраски , использованию на оборудовании и организации образовательной деятельности.
7	Выберите возрастную категорию	Пользователь может выбрать возрастную категорию для применения возрастного фильтра в основном меню редактирования. При использовании фильтра будут отображаться только игры этого блока, соответствующие выбранной возрастной категории.
8	Назад	Кнопка предназначена для сохранения созданных заданий и перехода в Режим редактирования , где представлены все игры данного Блока .

Режим проявления цвета



Функционал кнопок в меню блока

1	Название	В данное окошко пользователь может ввести название, которое будет отражаться в Режиме редактирования и Режиме просмотра .
2	Установить иконку	Данная кнопка позволяет выбрать изображения из Базы изображений «Редактора «Методист» или с компьютера пользователя для отражения данного изображения в качестве иконки игры в Режиме редактирования и Режиме просмотра .

3	Фоновая музыка	Кнопка предназначена для выбора мелодии-сопровождения игрового упражнения из Базы мелодий (коллекции) или файла с компьютера пользователя.
4	Выбрать картинку	Кнопка предназначена для выбора цветного изображения из Базы изображений (коллекции) или файла с компьютера пользователя. Выбранное изображение появится в черно-белом варианте. Участникам игрового упражнения нужно будет движениями кисти закрасить его.
5	Озвучивать текст	Данная кнопка позволяет пользователю озвучить текст, который вводится над раскраской в качестве задания или сопровождения раскрашивания.
6	Видео по использованию	Видеообзор по созданию игровых упражнений в Блоке Раскраски , использованию на оборудовании и организации образовательной деятельности.
7	Выберите возрастную категорию	Пользователь может выбрать возрастную категорию для применения возрастного фильтра в основном меню редактирования. При использовании фильтра будут отображаться только игры этого блока, соответствующие выбранной возрастной категории.
8	Назад	Кнопка предназначена для сохранения созданных заданий и перехода в Режим редактирования , где представлены все игры данного Блока .

Блок «Орфографика»



Функционал блока:

Создание заданий по орфографии на пропущенные буквы. Данный блок является увлекательным и эффективным инструментом работы для формирования интереса к усвоению орфографии. Для создания задания нужно только ввести слова, пропуская буквы и обозначить 2-3 варианта ответов, добавить фон и музыку. Для выполнения задания экран может работать для одного игрока, одной команды, а также, для двух игроков или двух команд.

Образовательные задачи и формы работы с детьми:

Образовательная цель:

- Закрепление пройденного материала на пропущенную орфограмму;

Формы работы с детьми:

- Ответы на вопросы у доски, тестирование класса или группы посредством перечня заданий в блоке Орфографика;
- Проведение олимпиад в командах и с отдельными участниками;
- Динамическая минутка: метание мяча в цель, прыжки в длину, попадание в выбранный ответ.

Режим создания игр и заданий



Функционал кнопок в меню блока

1	Назад	Кнопка предназначена для сохранения созданных заданий и перехода в Режим редактирования , где представлены все игры данного Блока .
2	Название	В данное окошко пользователь может ввести название, которое будет отражаться в Режиме редактирования и Режиме просмотра .
3	Установить иконку	Данная кнопка позволяет выбрать изображения из Базы изображений «Редактора «Методист» или с компьютера пользователя для отражения данного изображения в качестве иконки игры в Режиме редактирования и Режиме просмотра .
4	Импортировать фон	Кнопка предназначена для выбора фонового изображения игрового упражнения из Базы изображений (коллекции) или файла с компьютера пользователя.
5	Импортировать музыку	Кнопка предназначена для выбора мелодии-сопровождения игрового упражнения из Базы мелодий (коллекции) или файла с компьютера пользователя.
6	Импортировать мелодию правильного выбора	Кнопка предназначена для выбора звука верного ответа из Базы звуков (коллекции) или файла с компьютера пользователя.

7	Импортировать мелодию неправильного выбора	Кнопка предназначена для выбора звука неверного ответа из Базы звуков (коллекции) или файла с компьютера пользователя.
8	Количество игроков	Кнопкой выбора 1 или 2 пользователь может выбрать, какое количество игроков/ команд будет одновременно выполнять задания.
9	Количество ответов	В задании возможно выставить количество вариантов ответов, из которых игроки будут выбирать правильный ответ: 2 или 3 .
10	Зациклить игру	Кнопкой пользователь выбирает да или нет . Выбор ответа да позволяет заявленному ряду заданий повторятся бесчисленное множество раз. При выборе ответа нет после заявленного количества ответов, игра завершается, на экране появляется результаты для каждой команды/ игрока.
11	Предварительный просмотр	Данная функция нужна, чтобы пользователь мог посмотреть, не переходя в другие режимы, как выглядит визуально создаваемый вопрос.
12	Видео по использованию	Видеобзор по созданию игровых упражнений в Блоке, использованию на оборудовании и организации образовательной деятельности.

Блок «Мозаика»



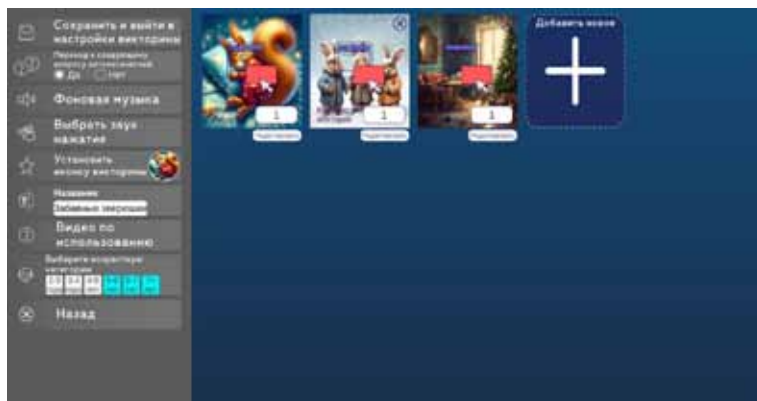
Функционал блока:

Создание заданий по типу «Собери пазл». Для создания игры нужно выбрать картинку из обширной коллекции «Редактора «Методист» или загрузить своё изображение, фото, выбрать количество сегментов пазла (4, 9, 16 или 25), добавить аудиофон. Задание готово! Дети собирают мозаику из фигурных сегментов с опорой на образец и форму сегментов.

Образовательные задачи и формы работы с детьми:

- В качестве части урока, досуга или праздника, так и части занятия по развитию речи в детском саду;
- Сборка пазлов и описательный рассказ по получившейся картинке (для старших дошкольников и младших школьников) в рамках занятия или урока;
- Начало занятия по изобразительной деятельности или родной речи. Использование пазла, как сюрпризного момента занятия, где дети определяют тему занятия по результату собранного пазла;
- При работе с детьми с ОВЗ и реабилитации взрослых на различных видах интерактивного оборудования, в соответствии с задачами.

Режим создания игр и заданий



Функционал кнопок в меню блока

1	Сохранить и выйти в настройки	Кнопка предназначена для сохранения созданных заданий и перехода в Режим редактирования , где представлены все игры данного Блока .
2	Переход к следующему вопросу автоматический	Пользователь может выбрать да, тогда после выбора правильного ответа, мозаика самостоятельно будет переходить к следующему заданию. При выборе ответа нет, участники игры будут касанием стрелки на экране переходить к следующему вопросу.
3	Фоновая музыка	Кнопка предназначена для выбора мелодии-сопровождения игрового упражнения из Базы мелодий (коллекции) или файла с компьютера пользователя.
4	Выбрать звук нажатия	Кнопка предназначена для выбора звука нажатия на элемент мозаики из Базы звуков (коллекции) или файла с компьютера пользователя.
5	Установить иконку	Данная кнопка позволяет выбрать изображения из Базы изображений «Редактора «Методист» или с компьютера пользователя для отражения данного изображения в качестве иконки игры в Режиме редактирования и Режиме просмотра .
6	Название	В данное окошко пользователь может ввести название, которое будет отражаться в Режиме редактирования и Режиме просмотра .

7	Видео по использованию	Видеообзор по созданию игровых упражнений в Блоке , использованию на оборудовании и организации образовательной деятельности.
8	Выберите возрастную категорию	Пользователь может выбрать возрастную категорию для применения возрастного фильтра в основном меню редактирования. При использовании фильтра будут отображаться только игры этого блока, соответствующие выбранной возрастной категории.
9	Назад	Кнопка перехода в Режим просмотра .

Блок «Тематика»



Функционал блока:

Создание интерактивных лекций и тестовых заданий к ним.

Каждый педагог для проведения уроков, лекций и семинаров на интерактивном оборудовании, создает темы, обозначает точками части предмета и аспекты темы, с открывающимся описанием. По желанию автора, введенный текст озвучивается.

В режиме создания заданий (редактирования): до 25 тем в одном уроке; озвучка текста программой; добавление фона урока; добавление аудио.

В режиме лекций: при касании картинки, она появляется главной темой; при касании каждой точки, на экране появляется описание и озвучивается. В режиме тестирования: пользователь выбирает правильные ответы теста, в конце программа выдает результат.

Программа для использования в музеях, на выставочных стендах, в детском саду, школе, вузе.

Образовательные задачи и формы работы с детьми:

- Использование на лекциях в организациях СПО и ВУЗ;
- Использование на семинарах и контрольных занятиях;
- Использование в музеях, на выставках и других организациях для самостоятельного изучения предлагаемых тем на интерактивном оборудовании, установленном в свободном доступе для посетителей.

Режим создания игр и заданий



Функционал кнопок в меню блока

1	Название	В данное окошко пользователь может ввести название, которое будет отражаться в Режиме редактирования и Режиме просмотра .
2	Фоновая музыка	Кнопка предназначена для выбора мелодии-сопровождения игрового упражнения из Базы мелодий (коллекции) или файла с компьютера пользователя.
3	Звук правильного выбора	Кнопка предназначена для выбора звука верного ответа из Базы звуков (коллекции) или файла с компьютера пользователя.
4	Звук неправильного выбора	Кнопка предназначена для выбора звука неверного ответа из Базы звуков (коллекции) или файла с компьютера пользователя.
5	Озвучивать текст	Данная кнопка позволяет пользователю озвучить текст, который вводится в качестве описания или вопроса для названия каждой точки описания.
6	Выбрать фон	Кнопка предназначена для выбора фонового изображения игрового упражнения из Базы изображений (коллекции) или файла с компьютера пользователя.

7	Установить иконку	Данная кнопка позволяет выбрать изображения из Базы изображений «Редактора «Методист» или с компьютера пользователя для отражения данного изображения в качестве иконки игры в Режиме редактирования и Режиме просмотра .
8	Видео по использованию	Видеообзор по созданию игровых упражнений в Блоке , использованию на оборудовании и организации образовательной деятельности.
9	Выберите возрастную категорию	Пользователь может выбрать возрастную категорию для применения возрастного фильтра в основном меню редактирования. При использовании фильтра будут отображаться только игры этого блока, соответствующие выбранной возрастной категории.
10	Назад	Кнопка предназначена для сохранения созданных заданий и перехода в Режим редактирования , где представлены все игры данного Блока .



Российская компания-производитель
интерактивного оборудования
и программного обеспечения
для образовательных учреждений



**INTERACTIVE
PROJECT**

141070, Россия, Московская область,
наукоград Королев, ул. Калинина 6 Б,
Телефоны: +7 495 744 35 72, +7 495 744 35 42

Бесплатно для звонков по России: 8 800 201 08 77

info@interactive-project.ru | interactive-project.ru