

ООО «Роллерсофт»

Онлайн-платформа  
для проведения уроков

# Руководство пользователя

## Yutu Class

Редакция №1 (от 26.02.25)

## Содержание

1. Назначение платформы Yutu Class	4
2. Условия выполнения платформы	5
2.1. Требуемые характеристики ПЭВМ	5
2.2. Необходимое программное обеспечение	5
2.3. Требования к пользователю платформы Yutu Class	5
3. Работа с интерактивной доской (Whiteboard)	7
3.1. Создание новой доски	7
3.2. Сохранение пресета (шаблона) доски	15
3.3. Загрузка изображений и PDF-файлов	16
3.4. Рисование на доске	27
3.5. Рисование геометрических фигур	30
3.6. Изменение размеров и расположения объектов на доске	35
3.7. Объединение объектов на доске в одну группу	37
3.8. Использование текста на доске	40
4. Уроки	52
4.1. Приглашение ученика для совместной работы на доске и урока	52
4.2. Создание мгновенного урока с доской	55
4.3. Создание запланированного урока с доской	58
4.4. Указание частоты повторений в запланированном уроке	65
4.5. Прикрепление доски к запланированному уроку	76
4.6. Предоставление ссылки на урок ученику для удалённого доступа	78
4.7. Ограничение прав ученика на использование доски и материалов (включая блокировку редактирования)	80
4.8. Возможность использовать видео/аудио связь во время урока	86
4.9. Демонстрация экрана	100
4.10. Возможность использовать пособие (учебные материалы) во время урока	108
4.11. Возможность использовать интерактивные игры во время урока	123
5. Создание и использование учебных пособий	130
5.1. Создание пособия (учебного материала)	130
5.2. Добавление текста в пособие	135
5.3. Добавление изображений в пособие	143
5.4. Добавление видео в пособие	151
5.5. Добавление аудио в пособие	160
5.6. Добавление таблиц в пособие	167
5.7. Добавление интерактивного теста “Викторина”	175
6. Медиа	182
6.1. Добавление файлов в “Медиа”	182
6.2. Правила загрузки медиафайлов	183
6.3. Поиск файлов в разделе “Медиа”	184
6.4. Вид отображения файлов	184

7. Интерактивные игры	186
7.1. Описание интерфейса	187
7.2. Функции и возможности инструментов конструктора	192
7.3. Интерфейс взаимодействия с шаблонами	209
7.4. Шаблон Базовый	216
7.5 Шаблон Аудио	222
7.6. Шаблон Видео	228
7.7. Шаблон Ребус	230
7.8. Шаблон Слоги	236
7.9. Шаблон Буквенный	243
7.10. Шаблон Текстовый квиз	247
7.11. Шаблон Квиз картинками	254
7.12. Шаблон Найди пару	262
7.13. Шаблон Слова	267
7.14. Шаблон Пазл	270
7.15. Шаблон Мемори	275
7.16. Шаблон Шарики	280

## 1. Назначение платформы Yutu Class

Цель платформы Yutu Class – организация и проведение онлайн-занятий репетиторами, включая:

- 1) Гибкость в проведении занятий: Yutu Class позволяет репетиторам проводить уроки как с одним учеником, так и с несколькими учениками одновременно.
- 2) Неограниченное время уроков: Платформа не накладывает ограничений на продолжительность занятий и позволяет проводить более длительные сессии при необходимости.
- 3) Интерактивная онлайн-доска: Перед началом урока репетиторы могут подготовить онлайн-доску, оснащенную множеством инструментов для интерактивного обучения, таких как рисование, создание заметок и другие функции (см. главу 2).
- 4) Интеграция учебных материалов: Платформа поддерживает возможность загрузки и интеграции различных файлов и учебных материалов.
- 5) Мониторинг активности учеников: Yutu Class предоставляет инструменты для отслеживания действий учеников во время урока.
- 6) Создание интерактивных игр: Репетиторы могут использовать конструктор интерактивных игр с неограниченным количеством упражнений.
- 7) Авторские онлайн-пособия: Платформа предоставляет возможность создания авторского учебника в формате онлайн-пособия (см. главу 3).
- 8) Планирование уроков: Встроенный календарь помогает репетиторам эффективно планировать график уроков.

## **2. Условия выполнения платформы**

Онлайн-платформа Yutu Class предназначена для использования пользователями через веб-браузер и не требует установки.

### **2.1. Требуемые характеристики ПЭВМ**

Для эффективной работы на платформе Yutu Class рекомендуется использовать персональные электронные вычислительные машины (ПЭВМ) с следующими характеристиками:

1. Операционная система: Windows 10 или новее, macOS 10.14 (Mojave) или новее
2. Процессор: Четырехъядерный процессор с тактовой частотой 2.5 ГГц или выше
3. Оперативная память (RAM): 8 ГБ или больше
4. Графическая карта: Современная графическая карта с поддержкой OpenGL 3.0 или выше
5. Хранилище: SSD с минимум 1 ГБ свободного места
6. Интернет-соединение: Высокоскоростное подключение для оптимальной работы с функциями совместной работы.

### **2.2 Необходимое программное обеспечение**

Для работы на платформе Yutu Class необходим один из следующих Web-браузеров:

- 1) Mozilla Firefox версии 40 и выше.
- 2) Internet Explorer версии 9 и выше.
- 3) Google Chrome версии 37 и выше.
- 4) Safari версии 5 и выше (только для MacOS)

### **2.3. Требования к пользователю платформы Yutu Class**

Пользователи платформы Yutu Class должны соответствовать следующим требованиям:

- 1) **Навыки работы с компьютером:** уверенное владение основными компьютерными навыками, включая работу с текстовыми редакторами, браузерами и онлайн-платформами.
- 2) **Коммуникационные навыки:** способность эффективно общаться онлайн.
- 3) **Гибкость:** готовность адаптироваться к различным условиям обучения и использовать новые технологии в преподавании.

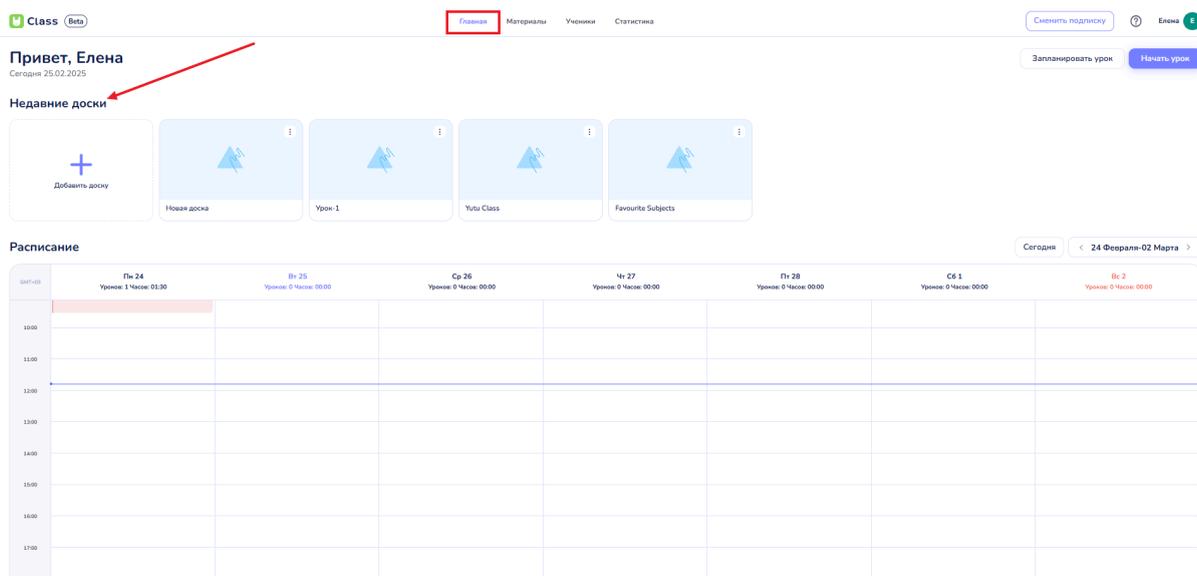
### 3. Работа с интерактивной доской (Whiteboard)

Виртуальная доска для онлайн занятий на платформе для репетиторов представляет собой интерактивный инструмент, который позволяет преподавателям и ученикам совместно работать в реальном времени. Она обеспечивает возможность визуализации информации. Виртуальная доска имитирует физическую доску. Она позволяет рисовать, писать, вставлять изображения, текстовые блоки, а также взаимодействовать с учеником посредством видео и аудио связи и текстовых сообщений в чате.

#### 3.1. Создание новой доски

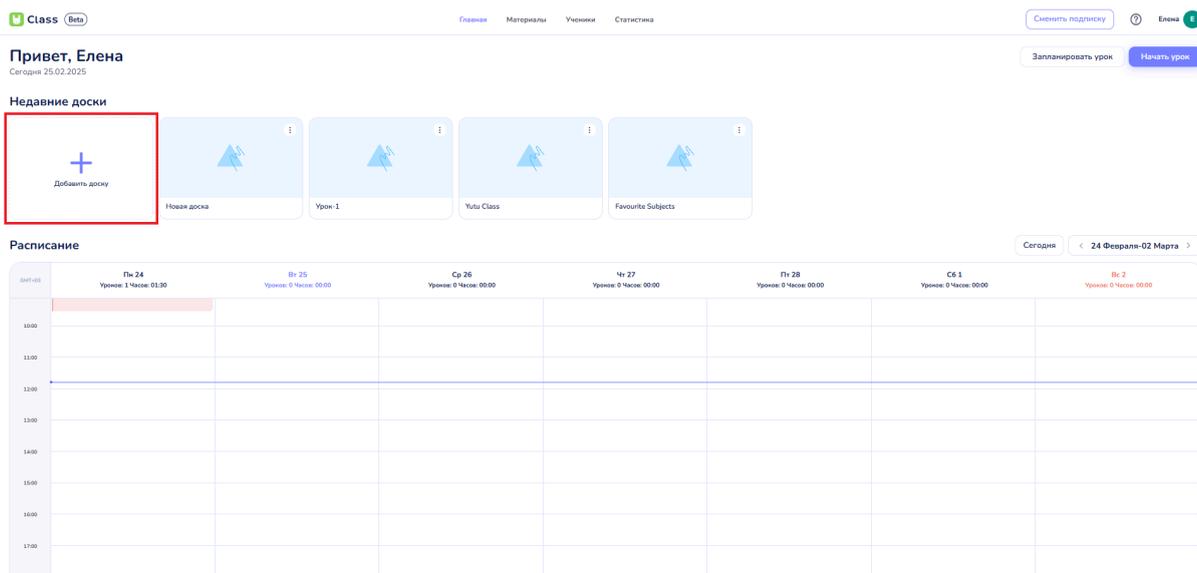
Создание новой доски возможно на Главной странице аккаунта Yutu Class. Для этого необходимо:

- Найти раздел “Недавние доски”.



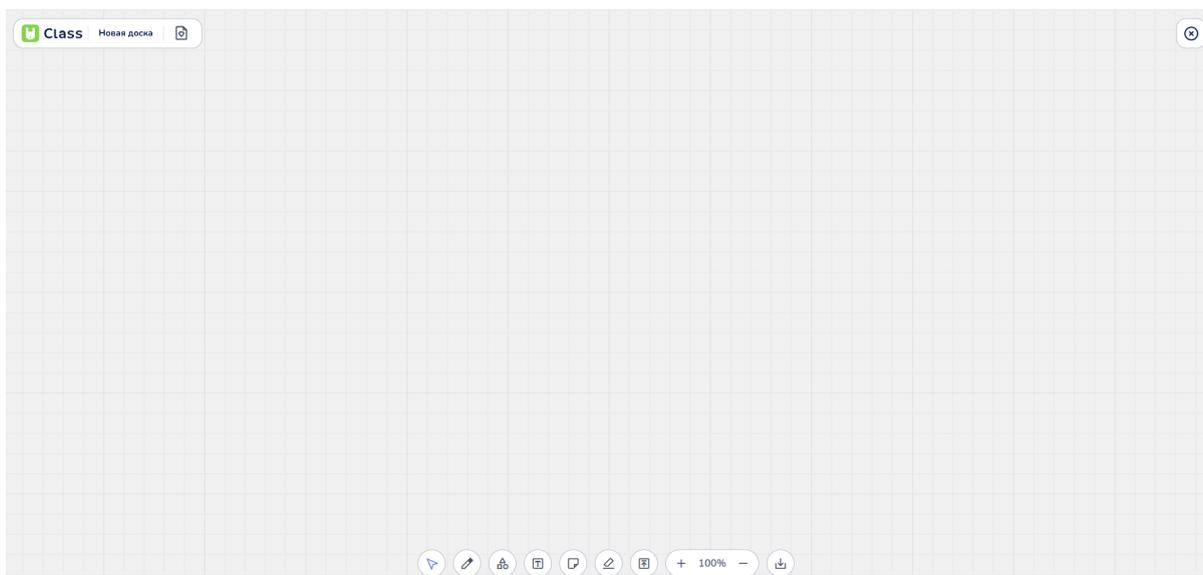
“Недавние доски” на Главной странице аккаунта

- Нажать на кнопку “Добавить доску”.



Кнопка “Добавить доску”

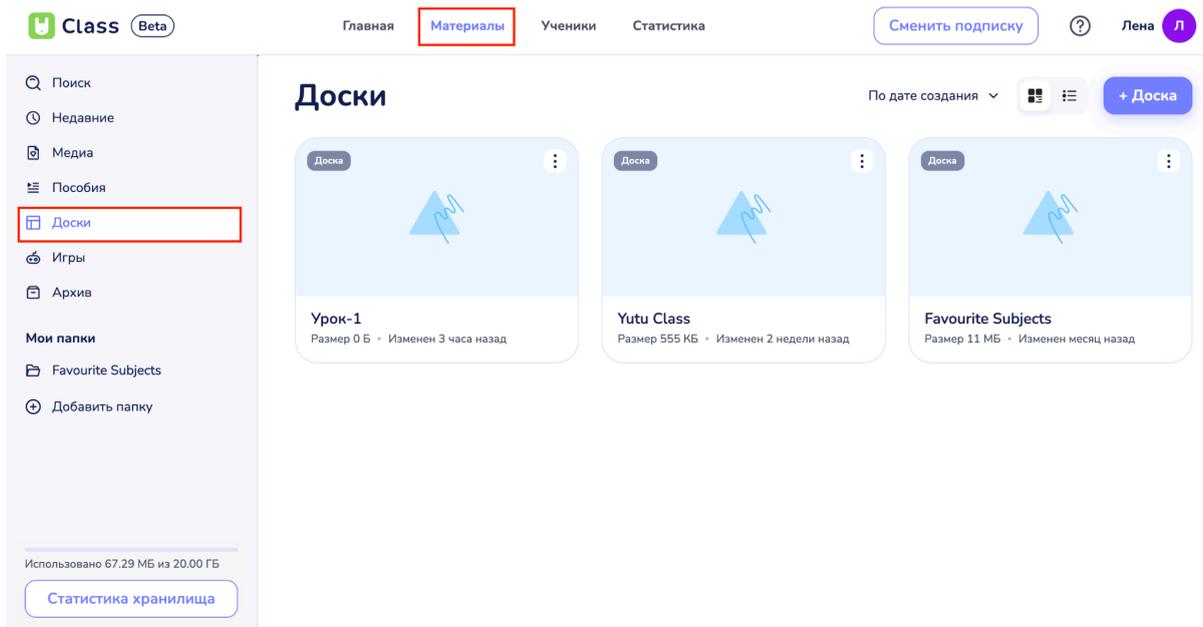
После нажатия кнопки откроется полотно новой виртуальной доски.



Полотно новой доски

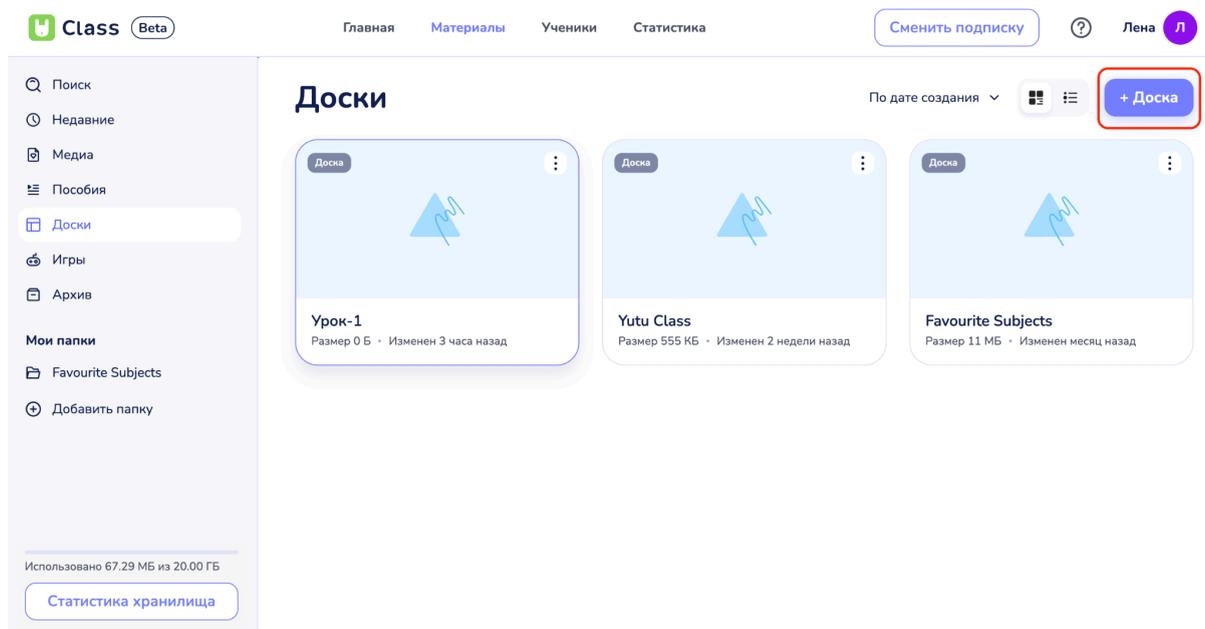
## Создание доски через вкладку “Материалы”

Создание новой доски возможно из вкладки аккаунта “Материалы”. Для добавления новой доски необходимо перейти в раздел “Доски”:



Страница “Материалы” вкладка “Доски”

Затем нажать на кнопку “+Доска”:

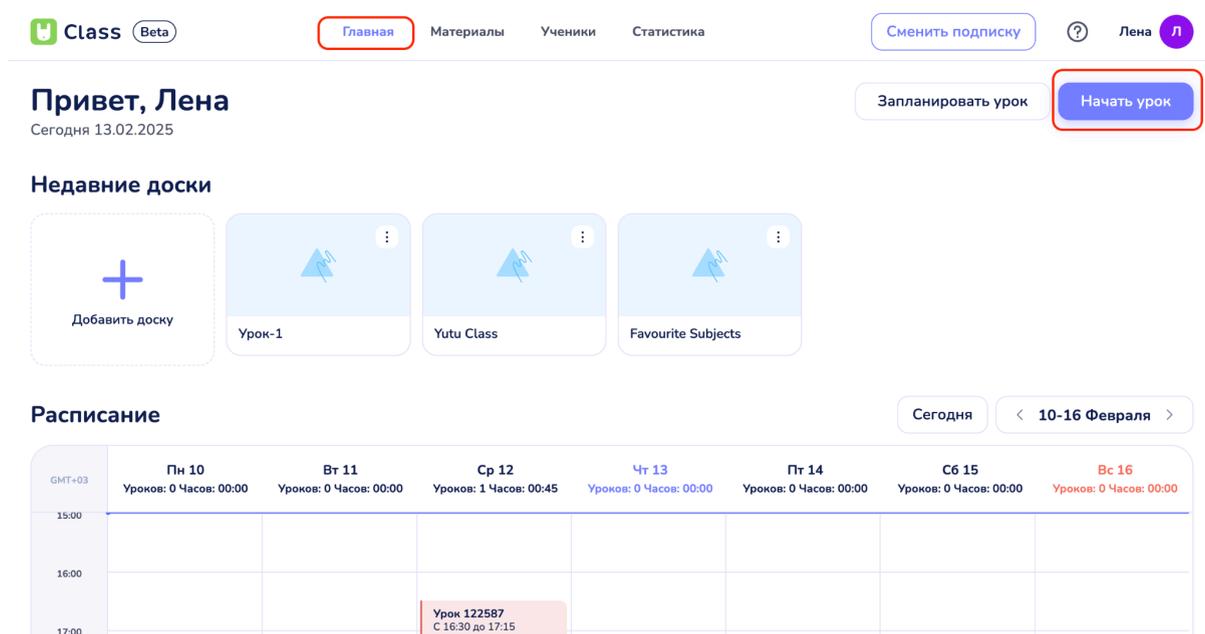


Кнопка “+ Доска” для создания новой доски

Последнее действие создаст новую доску, которая откроется автоматически.

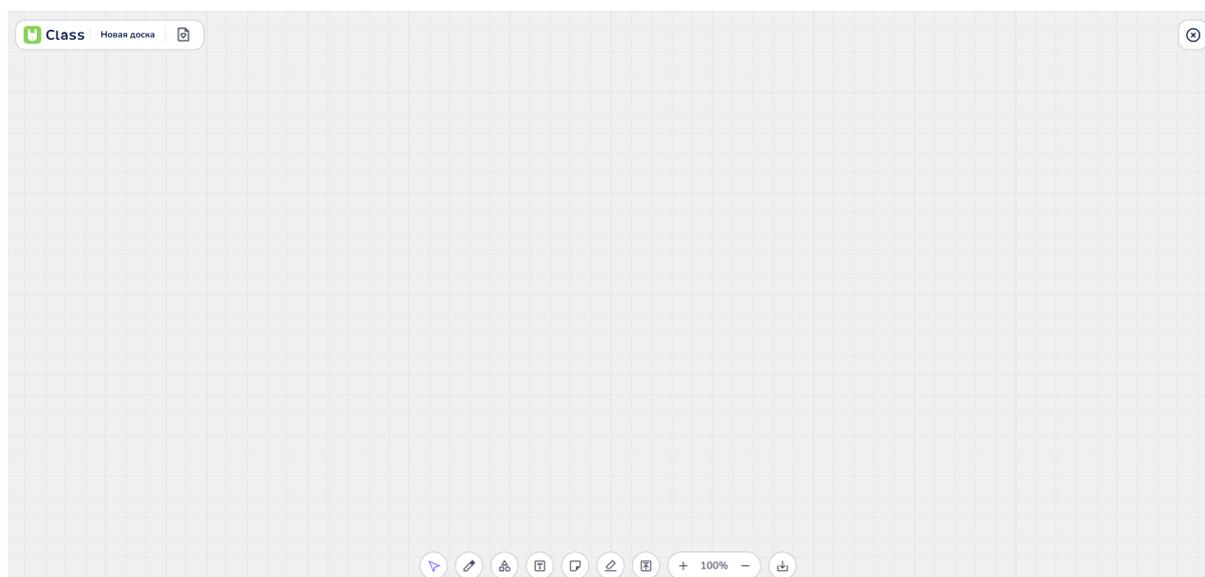
**Создание новой доски при начале урока**

На главной странице аккаунта необходимо нажать на кнопку “Начать урок”.



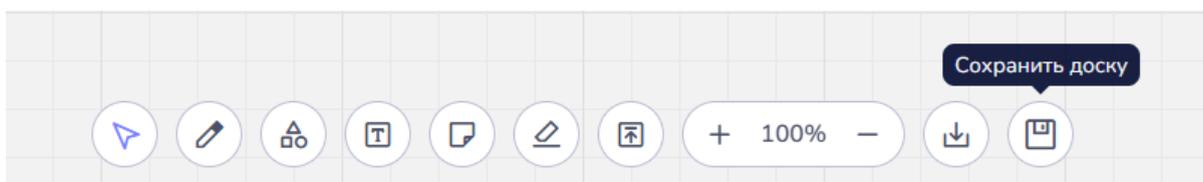
Кнопка “Начать урок” на Главной странице аккаунта пользователя

Это действие откроет новую пустую доску для вашего урока.



Новая пустая доска

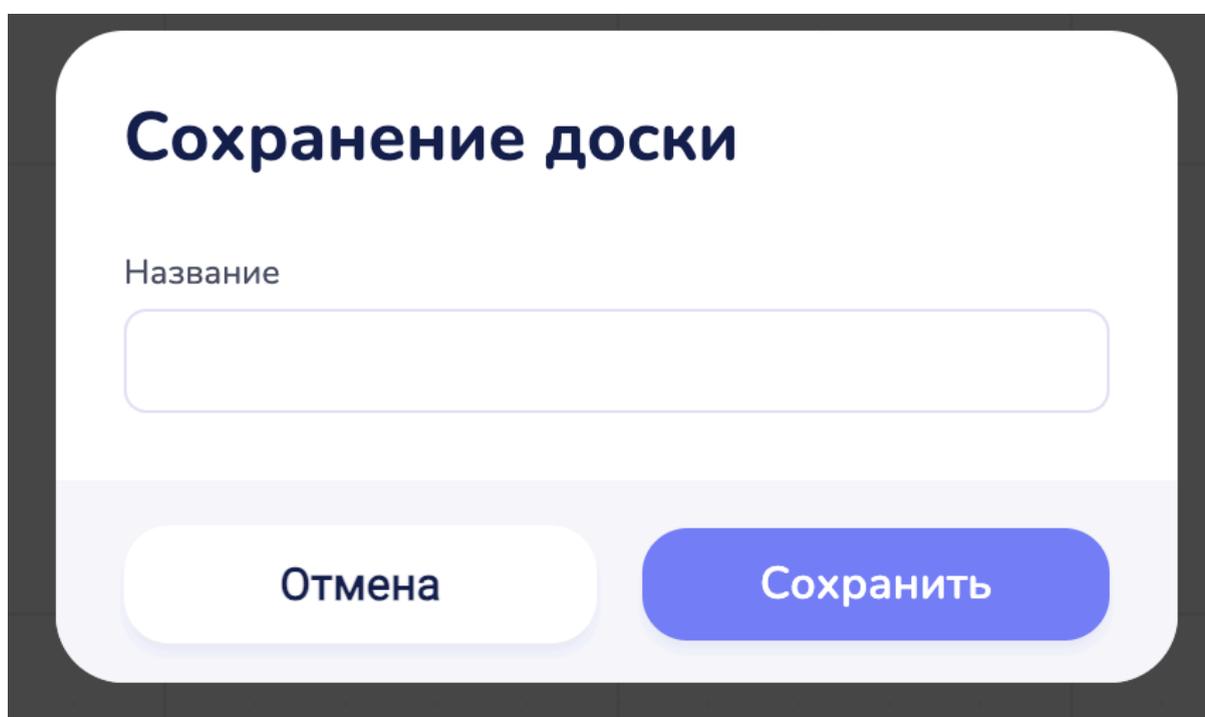
При создании урока новые доски не сохраняются автоматически. Для сохранения доски во время урока необходимо нажать кнопку “Сохранить доску”.



Кнопка “Сохранить доску” на нижней панели инструментов доски

При нажатии кнопки открывается дополнительное окно “Сохранение доски”. В поле “Название” пользователю следует вписать название доски и нажать кнопку “Сохранить”, чтобы сохранить доску на платформе.

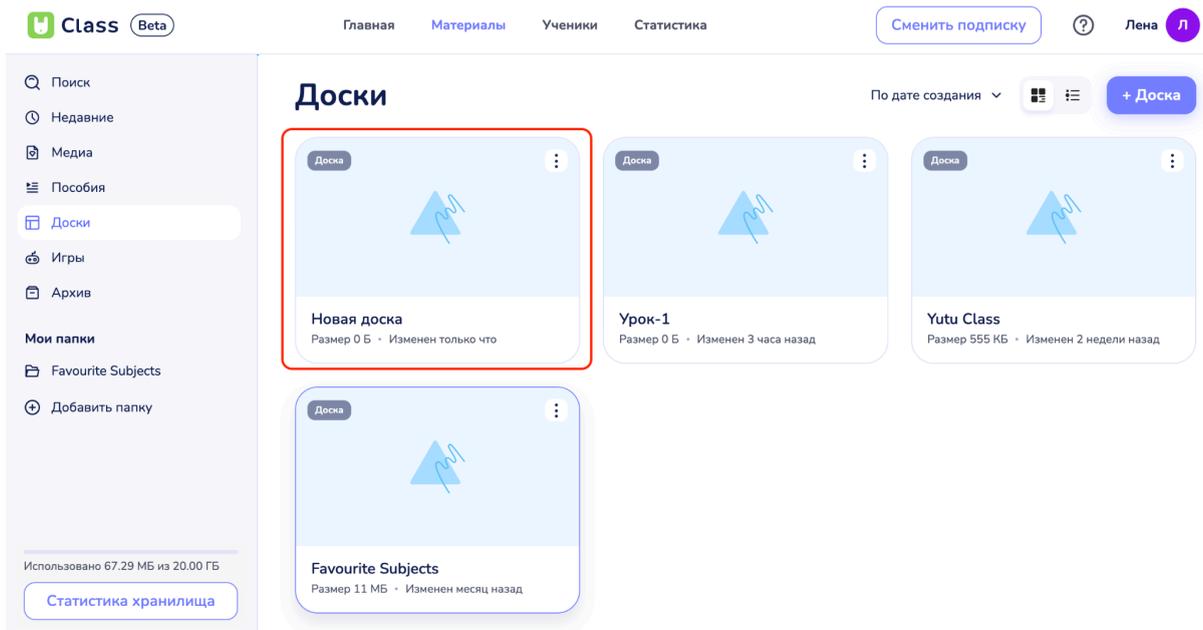
При нажатии кнопки “Отмена” происходит отмена сохранения доски, что при завершении урока приведет к потере данных, добавленных на доску во время урока.



Диалоговое окно “Сохранение доски”

### **Изменение названия доски**

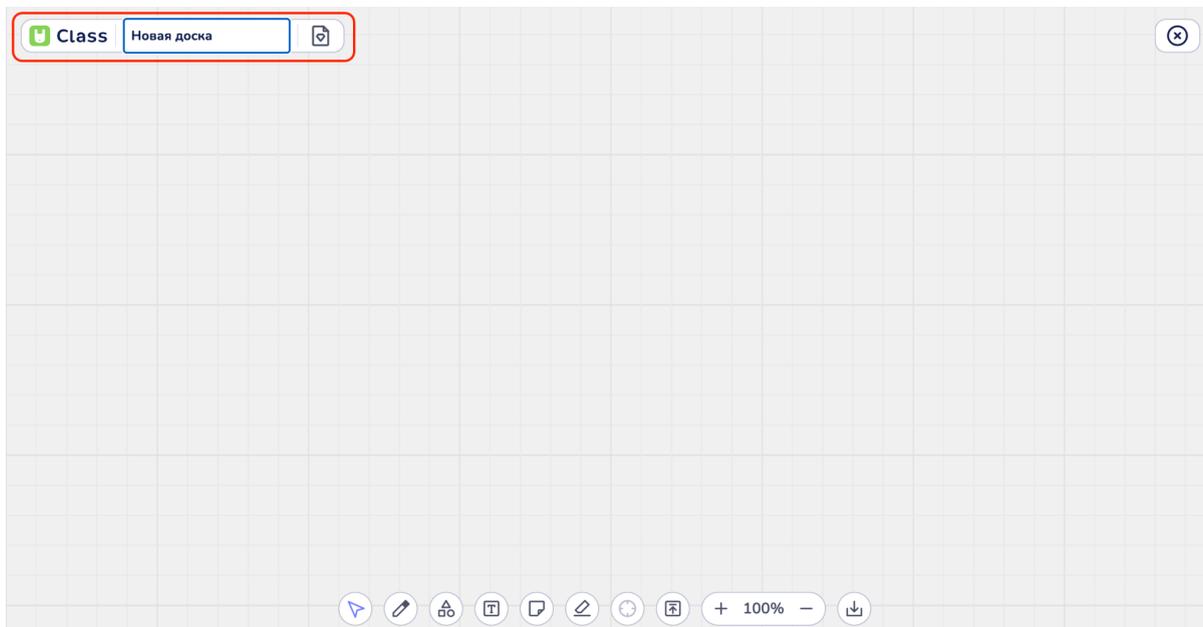
По умолчанию созданная доска будет называться “Новая доска”.



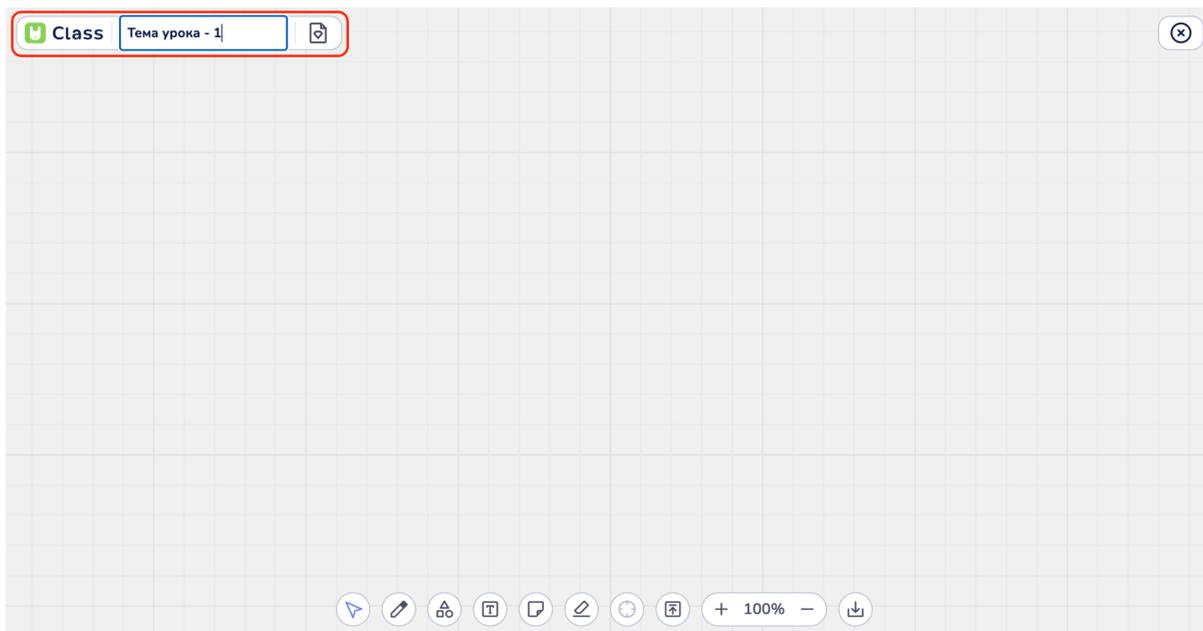
Пример новой доски в разделе “Материалы” во вкладке “Доски”

Чтобы изменить название, выполните следующие действия:

- Находясь на странице доски, найти название доски в левом верхнем углу, поставить курсор, удалить кнопкой “Backspace” старое название и вписать новое название доски.

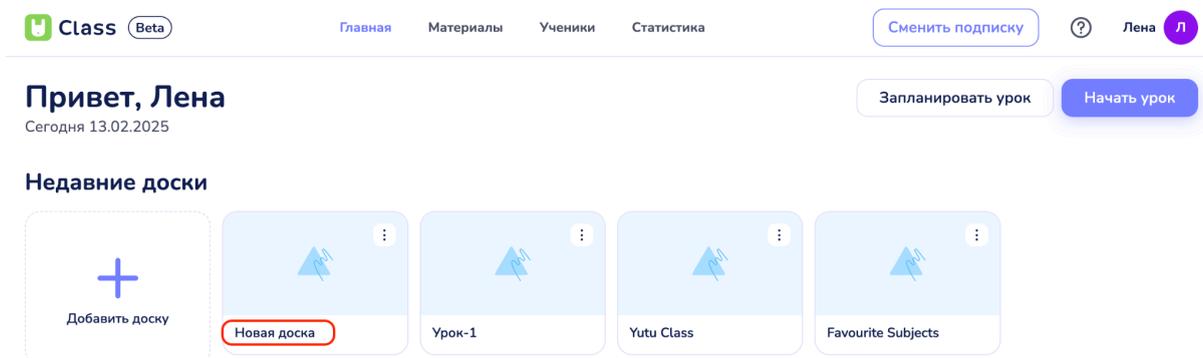


Удаление старого названия доски



Пример нового названия доски

- Находясь на главной странице аккаунта в разделе “Недавние доски”, найти поле с названием доски, нажать на это поле, удалить старое название.



Изменение названия новой доски

Затем пользователю необходимо ввести новое название доски.

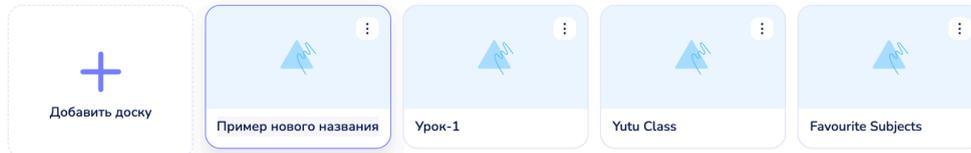
Привет, Лена

Сегодня 13.02.2025

Запланировать урок

Начать урок

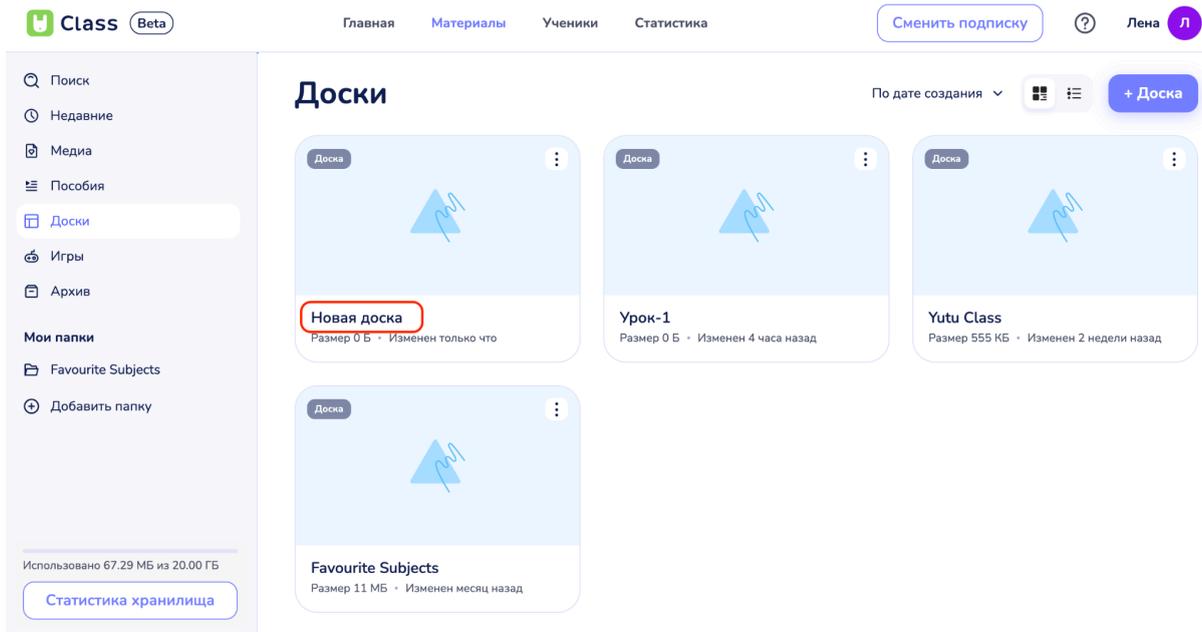
Недавние доски



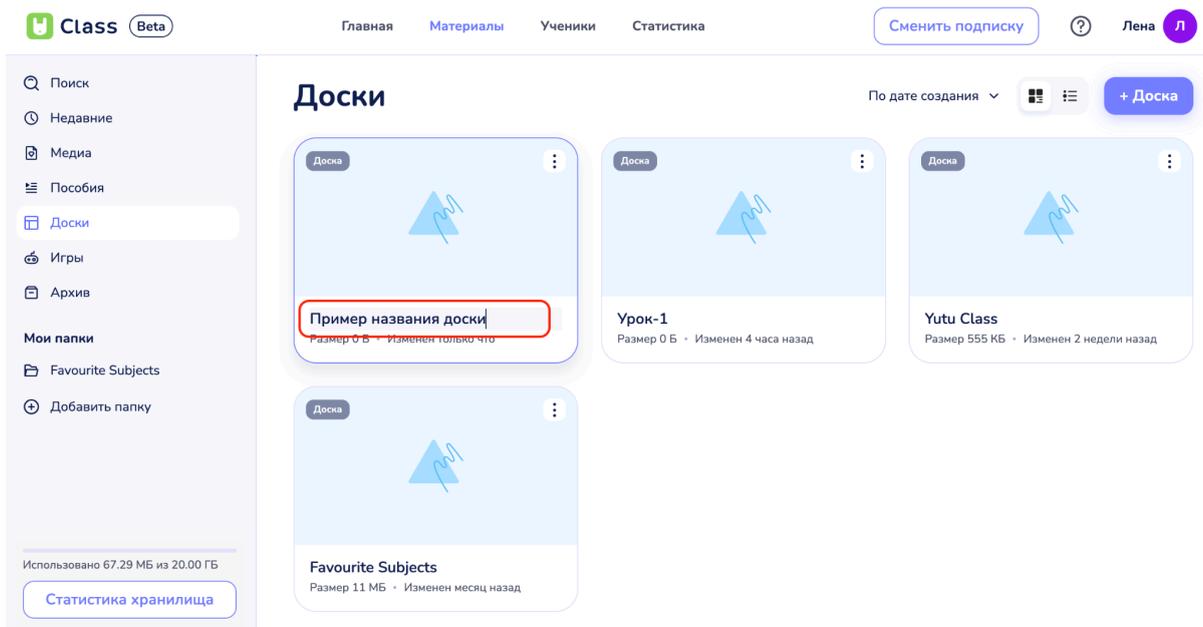
Пример нового названия доски

- На странице профиля "Материалы" перейти в раздел "Доски", найти поле с названием доски, нажать на это поле, удалить старое название и ввести новое.

-



Изменение названия доски на странице "Материалы" во вкладке "Доски"



Пример нового названия доски

### 3.2. Сохранение пресета (шаблона) доски

Работа в режиме редактирования доски подразумевает автоматическое сохранение любых изменений, внесенных на доску во время работы.

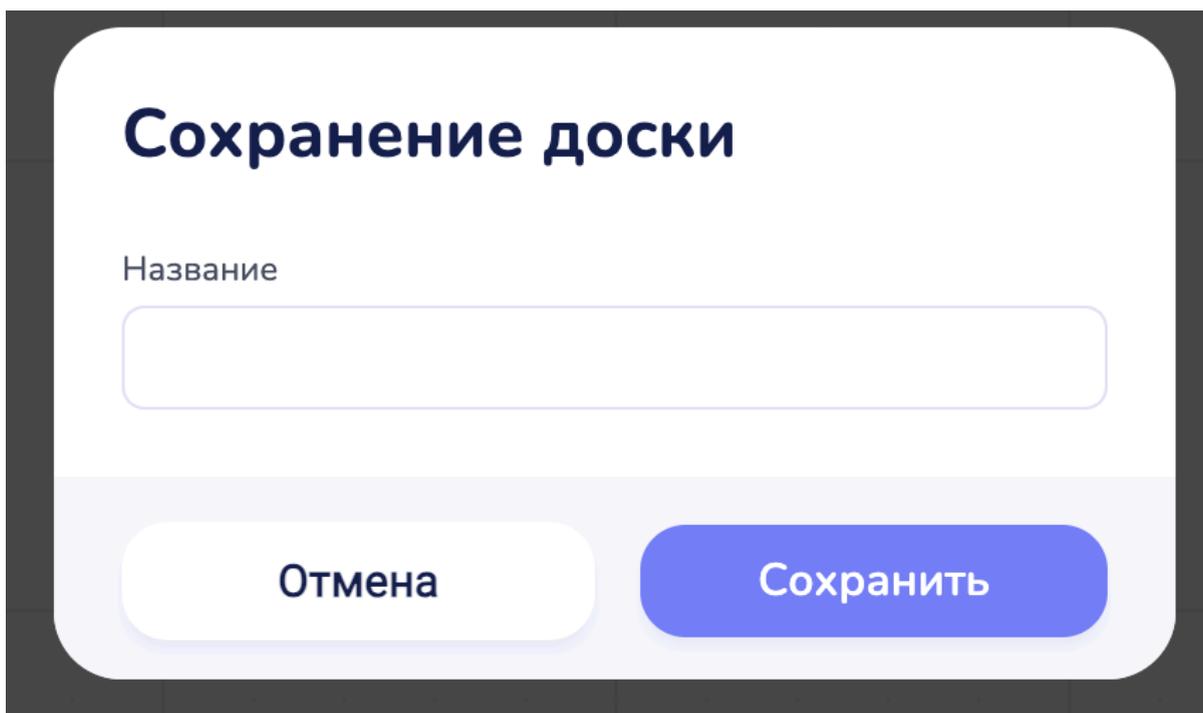
Сохранить прогресс работы на доске можно также во время урока. Для этого пользователю необходимо нажать кнопку “Сохранить доску”.



Кнопка “Сохранить доску”

При нажатии кнопки открывается дополнительное окно “Сохранение доски”. В поле “Название” пользователю следует вписать название доски и нажать кнопку “Сохранить”, чтобы сохранить доску на платформе.

При нажатии кнопки “Отмена” происходит отмена сохранения доски, что при завершении урока приведет к потере данных, добавленных на доску во время урока.



Диалоговое окно “Сохранение доски”

Новая версия доски будет доступна сразу после подтверждения сохранения.

### 3.3. Загрузка изображений и PDF-файлов

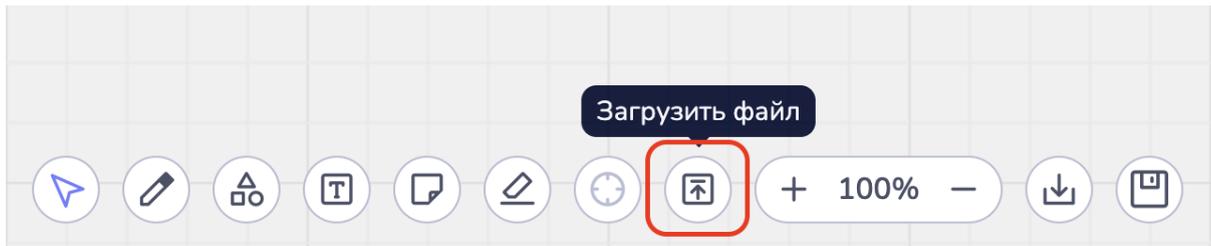
Во время работы на доске пользователи могут добавлять изображения и PDF-файлы, что позволяет улучшить визуальное восприятие и взаимодействие с материалами. Поддерживаемые форматы для изображений включают: JPEG, PNG, GIF, WEBP, JPG, а для PDF-файлов — стандартный формат PDF. Ниже представлены несколько способов добавления файлов на доску.

#### Способы добавления файлов

##### 1. Загрузка файла через кнопку “Загрузить файл” на доске

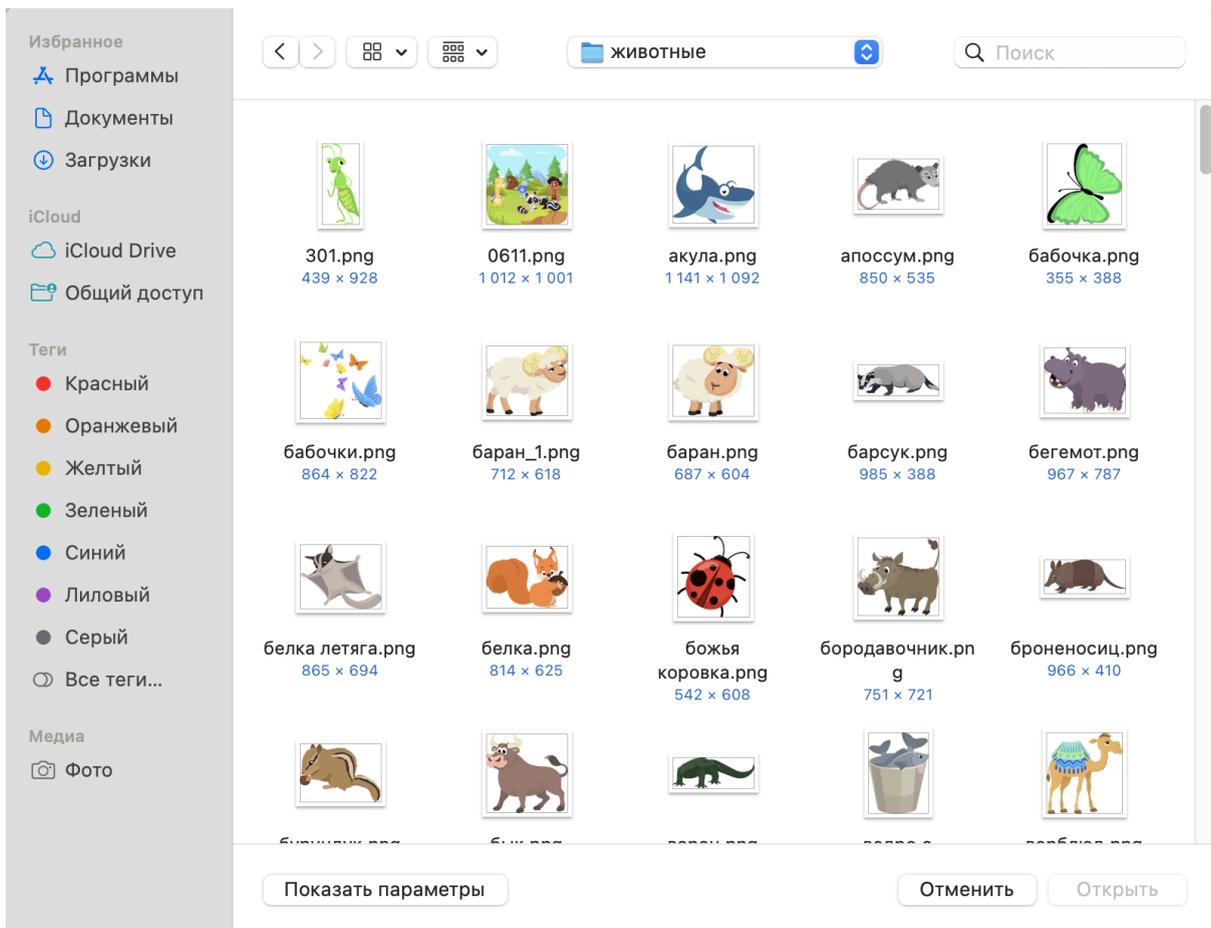
Для добавления изображения или PDF-файла на доску с Вашего компьютера пользователю необходимо выполнить следующие шаги:

- Нажать кнопку “Загрузить файл” на панели инструментов.



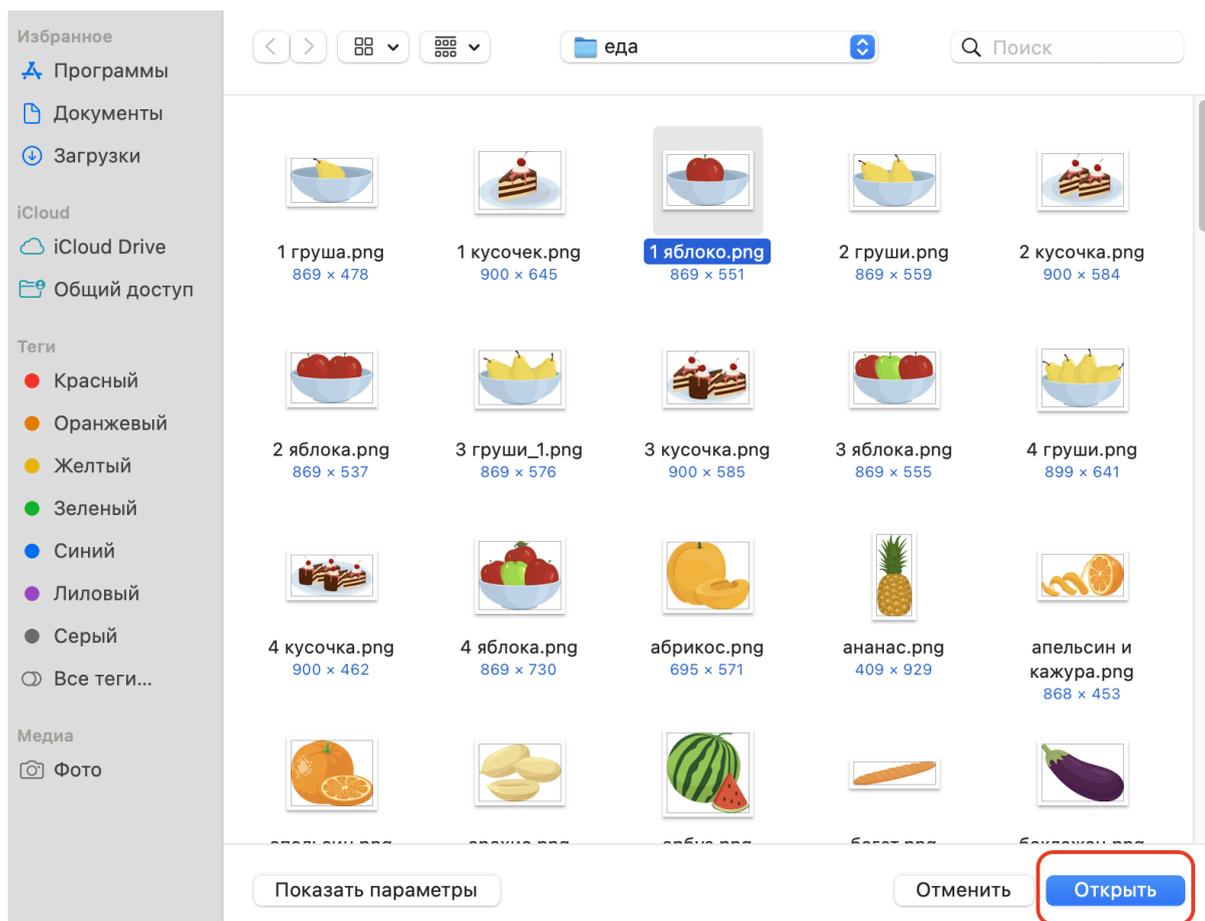
Кнопка “Загрузить файл” на панели инструментов

- Откроется меню выбора файла. Найти нужный файл на компьютере.



Окно выбора файла

- Выбрать файл и нажать “Открыть”. Файл будет загружен на доску и станет доступен для использования.

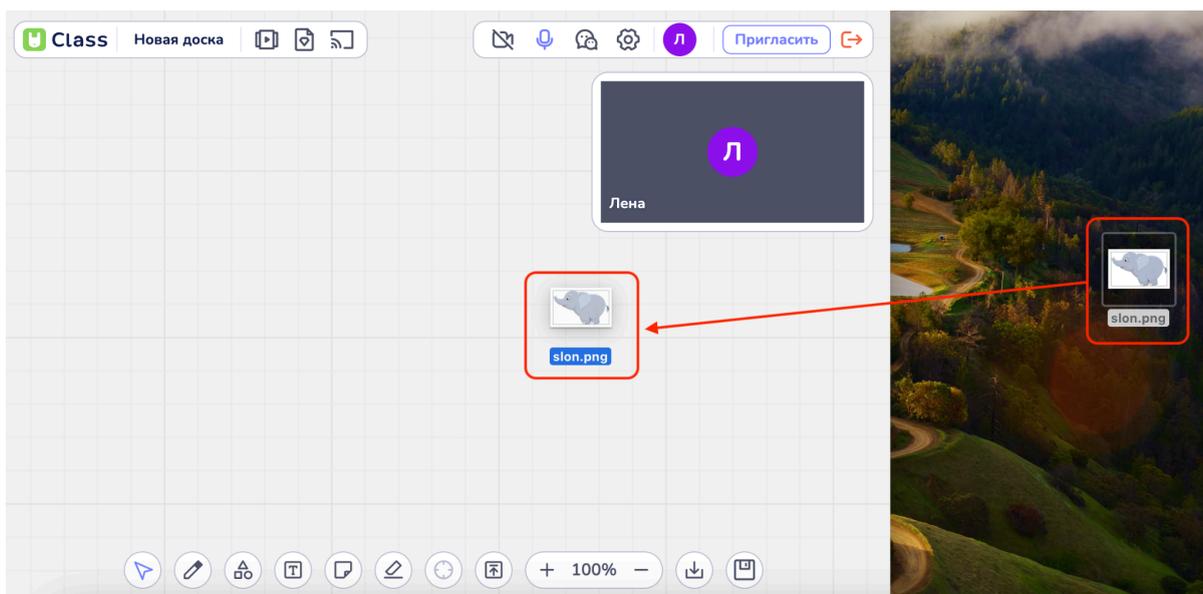


Подтверждение выбора и загрузка файла на доску

При нажатии кнопки “Отменить” окно выбора файла закрывается. Файл на доску добавлен не будет.

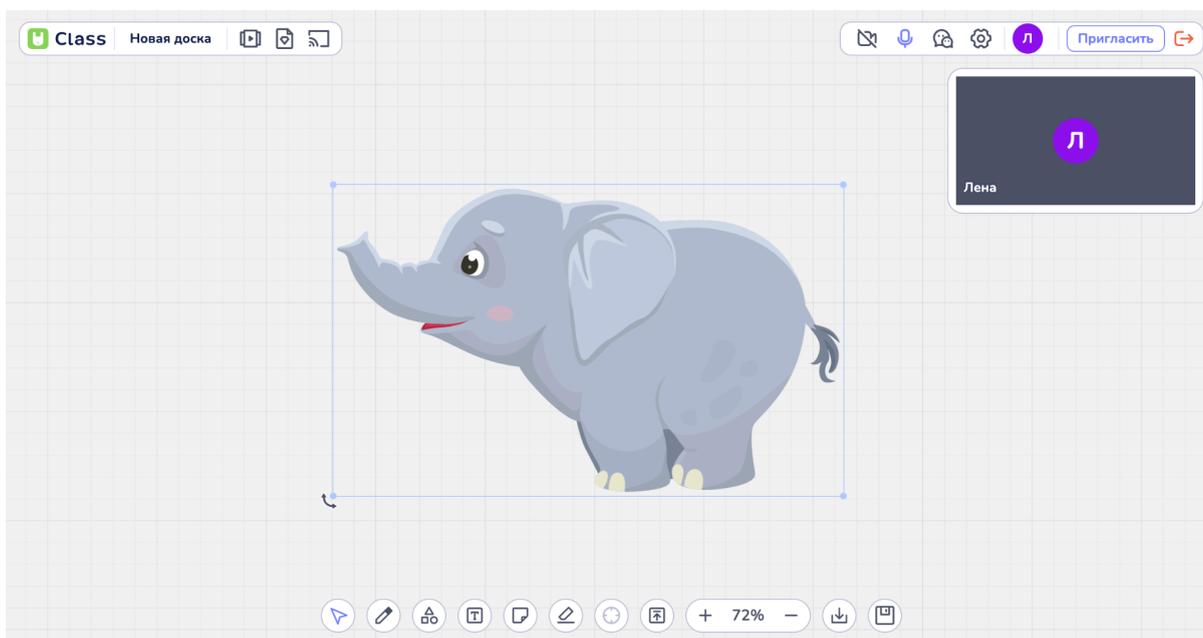
## 2. Перетаскивание файлов с компьютера

На платформе доступно добавление файлов через перетаскивание. Пользователю необходимо открыть папку на компьютере, где находится нужный файл. Затем перетащить файл (изображение или PDF) на область доски и отпустить кнопку мыши.



Перетаскивание изображения с Рабочего стола ПК

Затем пользователю следует отпустить файл в рабочей зоне доски. Файл будет автоматически загружен на доску и доступен для редактирования.



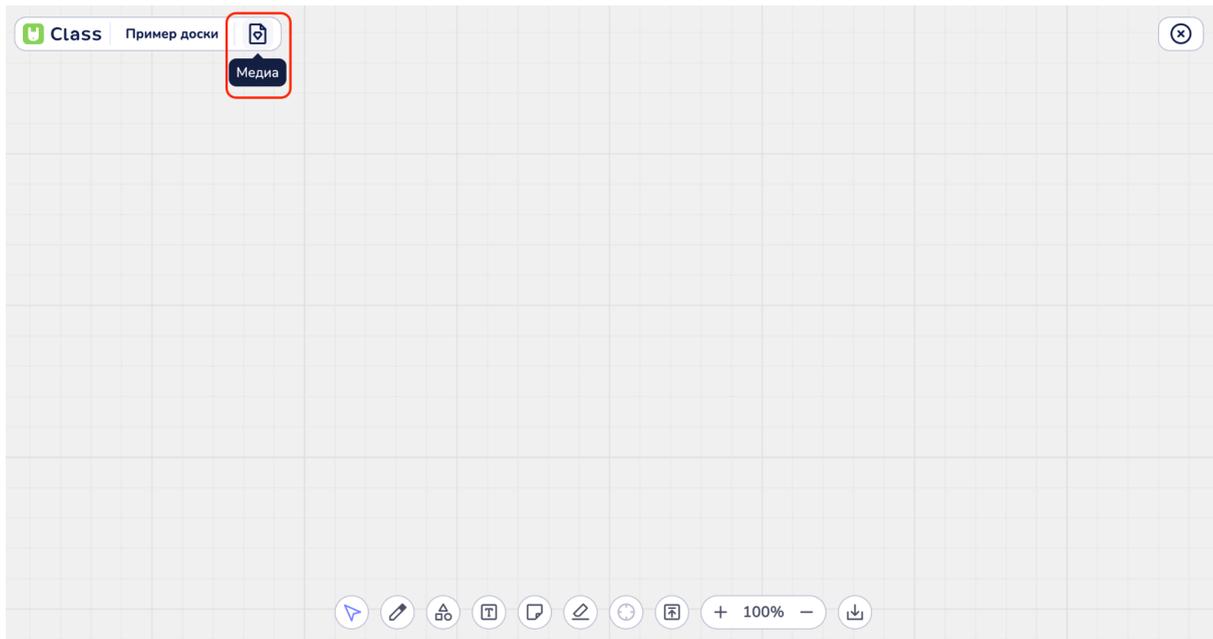
Пример добавленного изображения на доску

Функция перетаскивания и добавления файлов доступна как в режиме редактирования доски, так и во время урока.

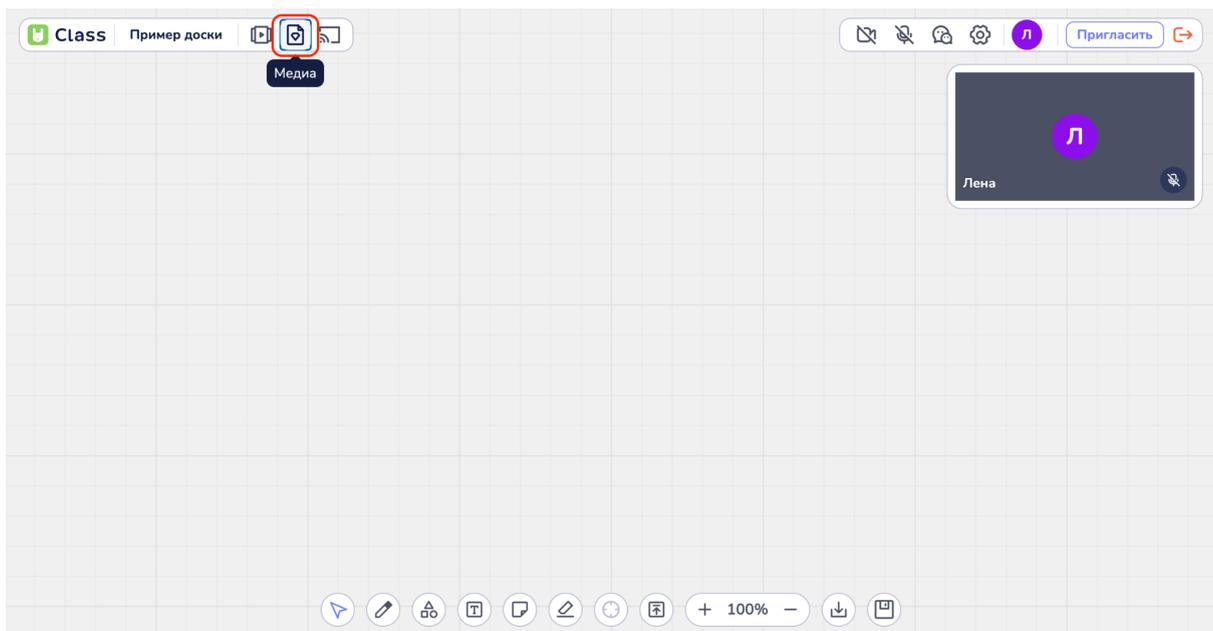
### 3. Загрузка файла из Медиатеки

Если пользователь ранее добавил материалы в Медиатеку (см. раздел 4) Yutu Class, то можно загрузить их на доску следующим образом:

- На верхней панели инструментов слева найти кнопку “Медиа” и нажать на нее.

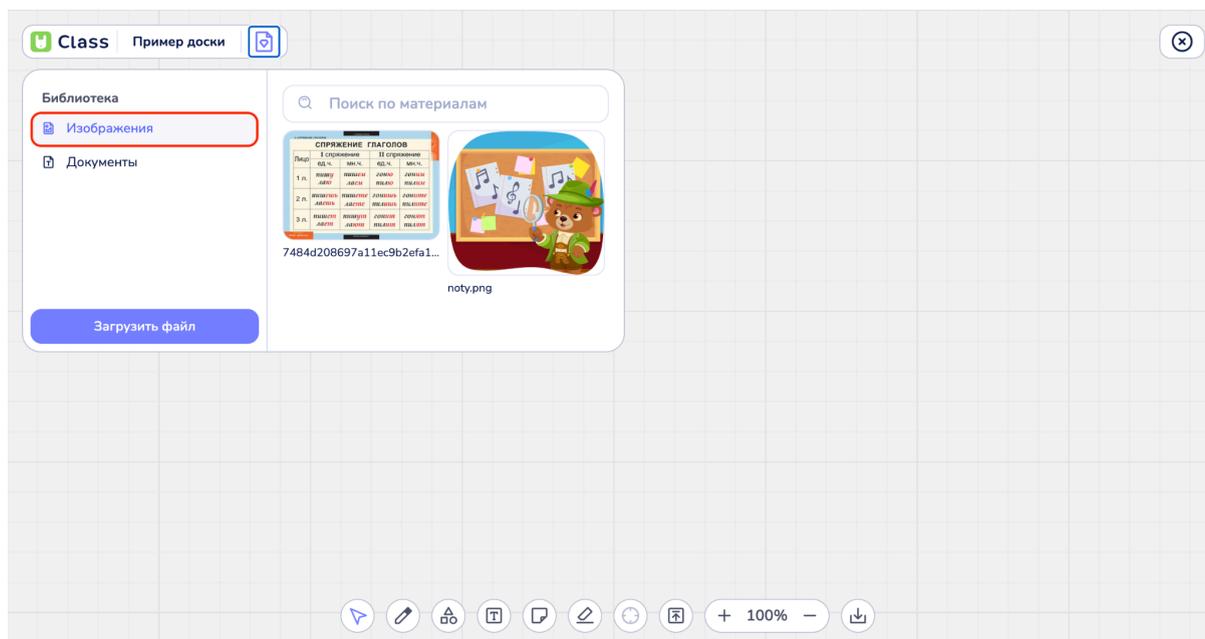


Кнопка “Медиа” в режиме редактирования доски

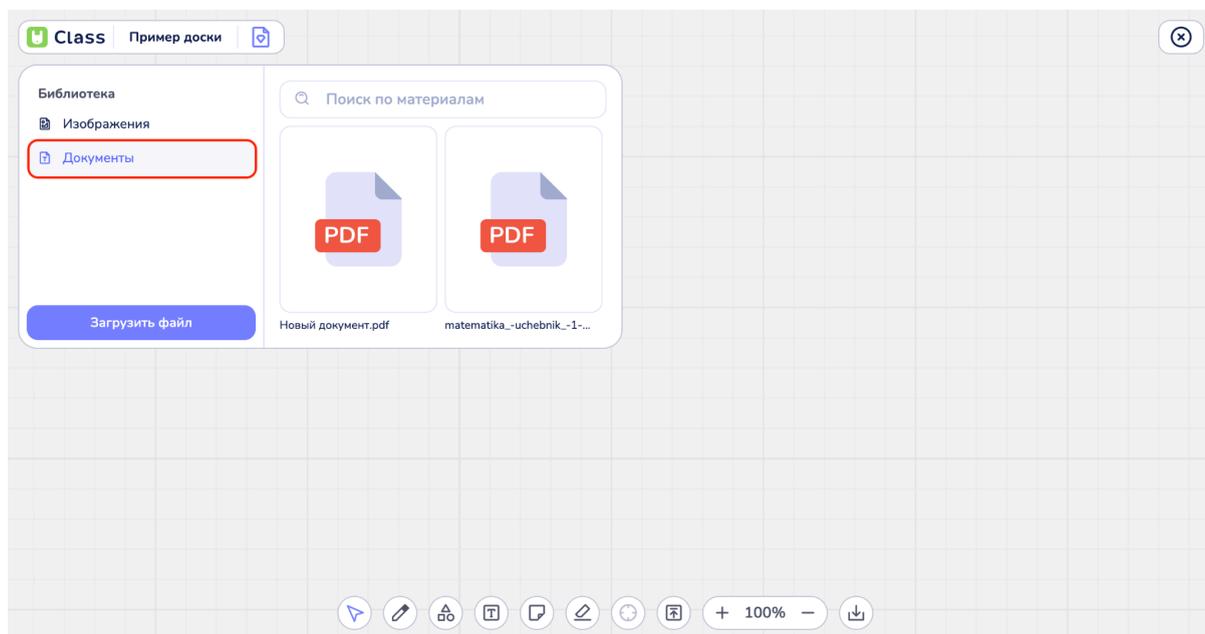


Кнопка “Медиа” во время урока

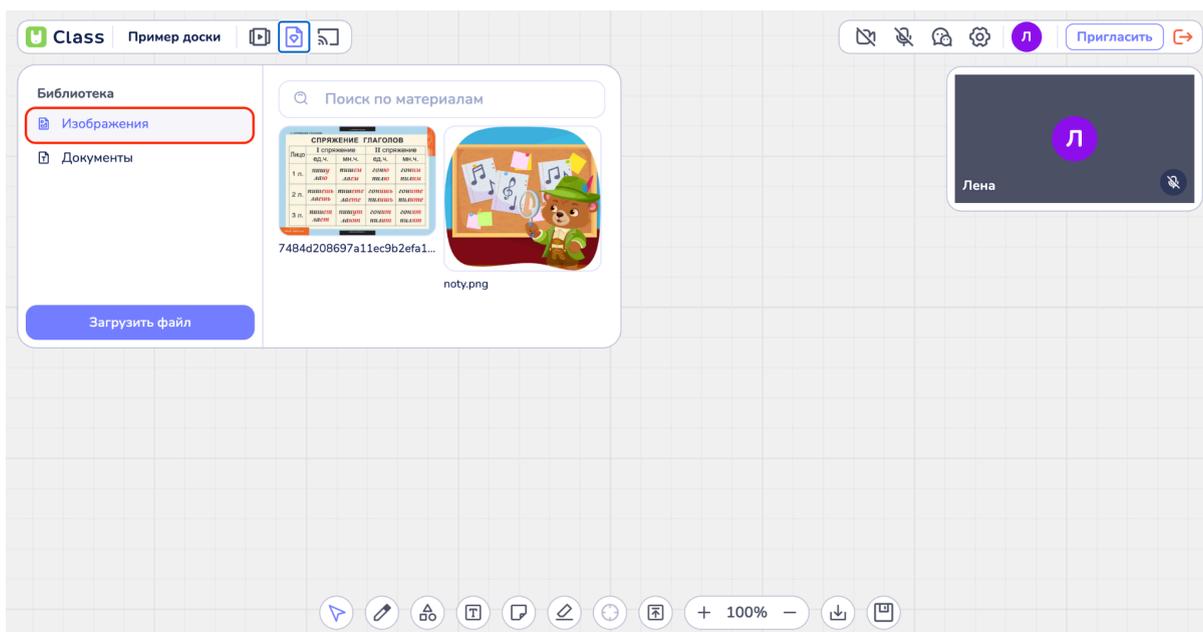
- В открывшемся окне выбрать вкладку “Изображения” или “Документы” в зависимости от типа материала, который пользователь планирует загрузить.



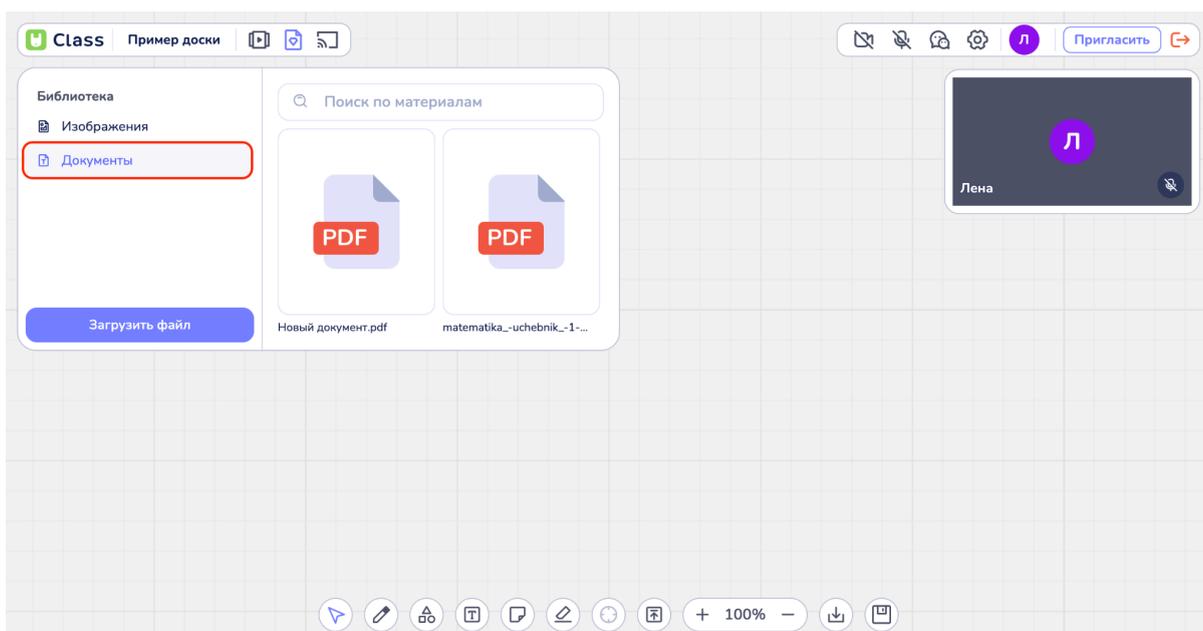
Выбор вкладки “Изображения” в режиме редактирования



Выбор вкладки “Документы” в режиме редактирования

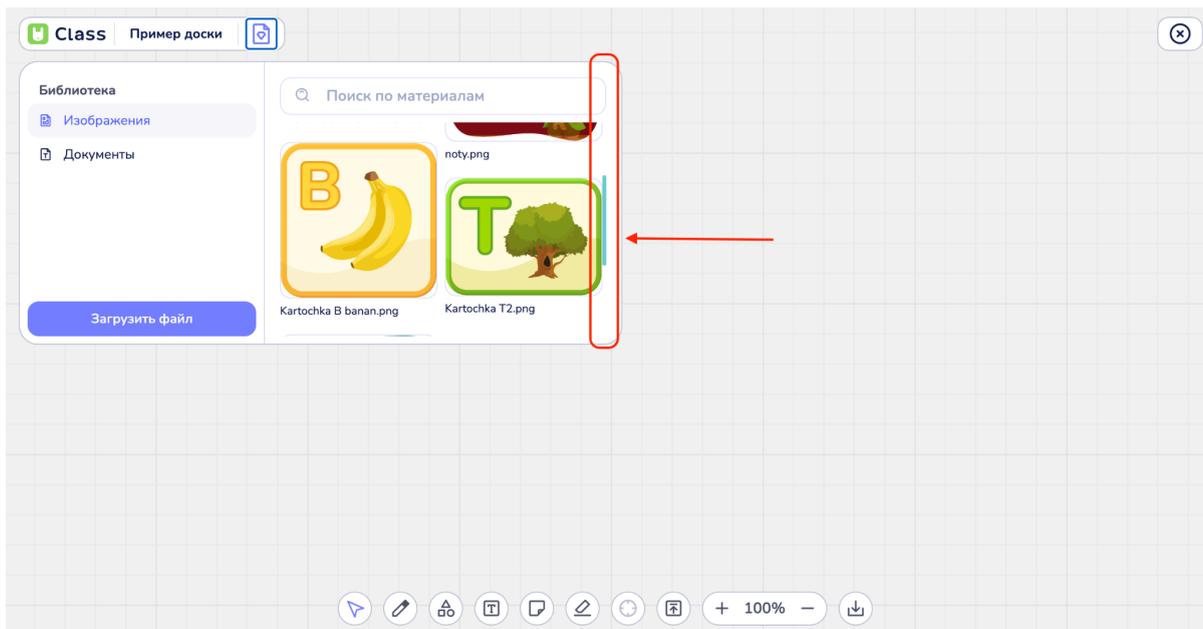


Выбор вкладки “Изображения” во время урока

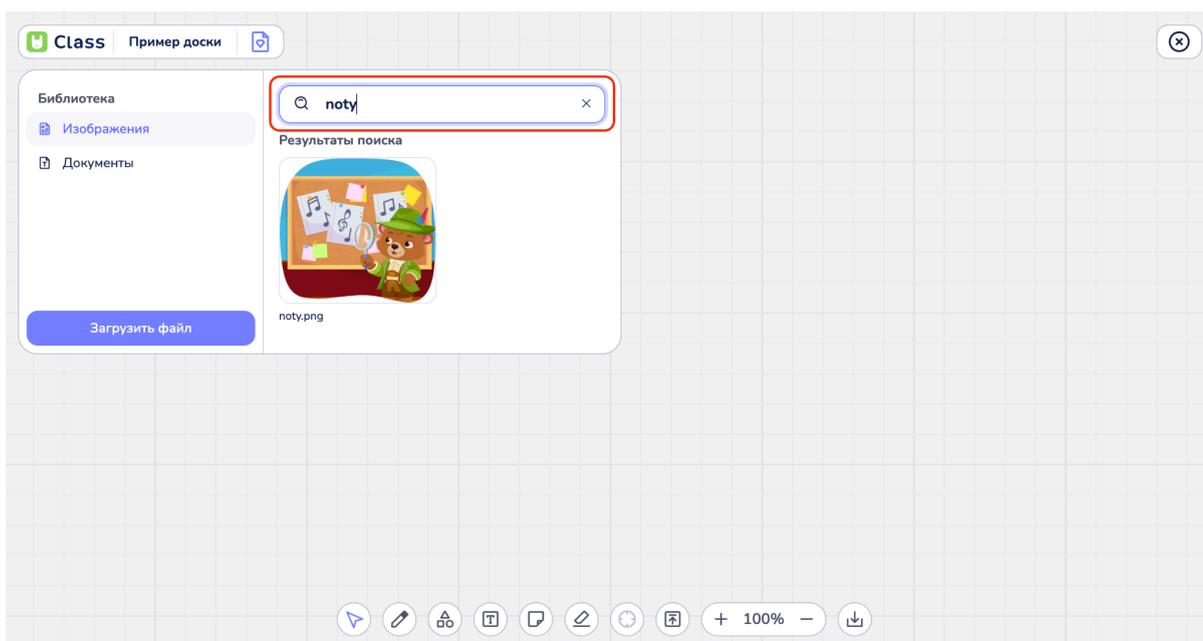


Выбор вкладки “Документы” во время урока

- Найти нужный файл в Медиатеке через пролистывание скролом мыши или ввести имя файла в строке “Поиск по материалам”.

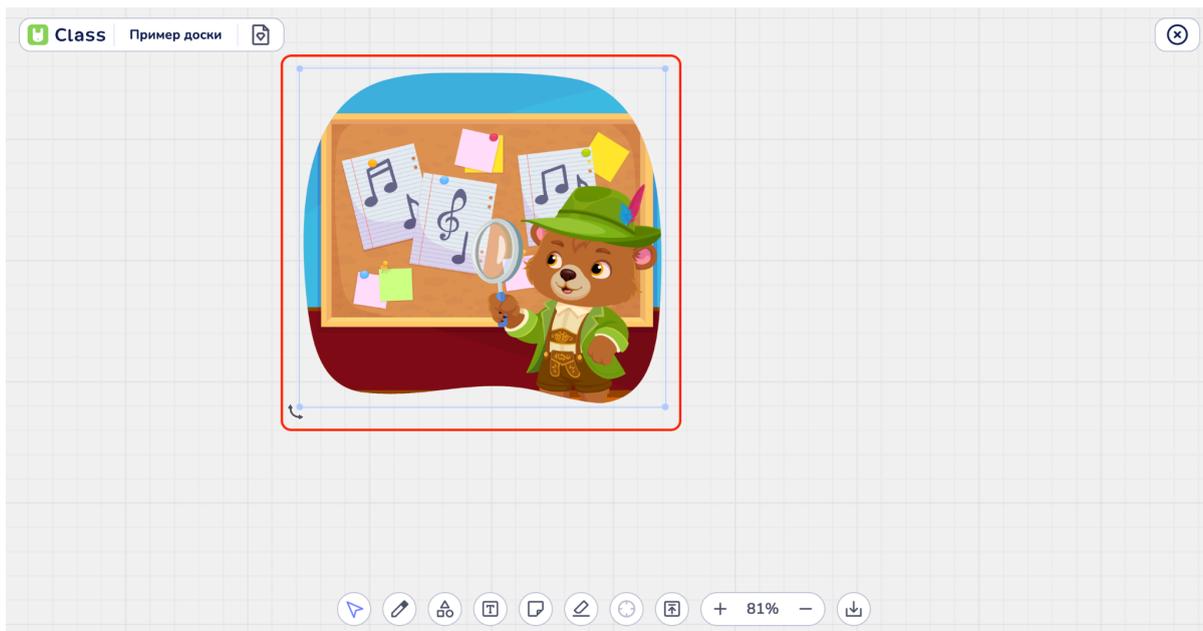


Область прокрутки и поиска изображений во вкладке “Изображения”



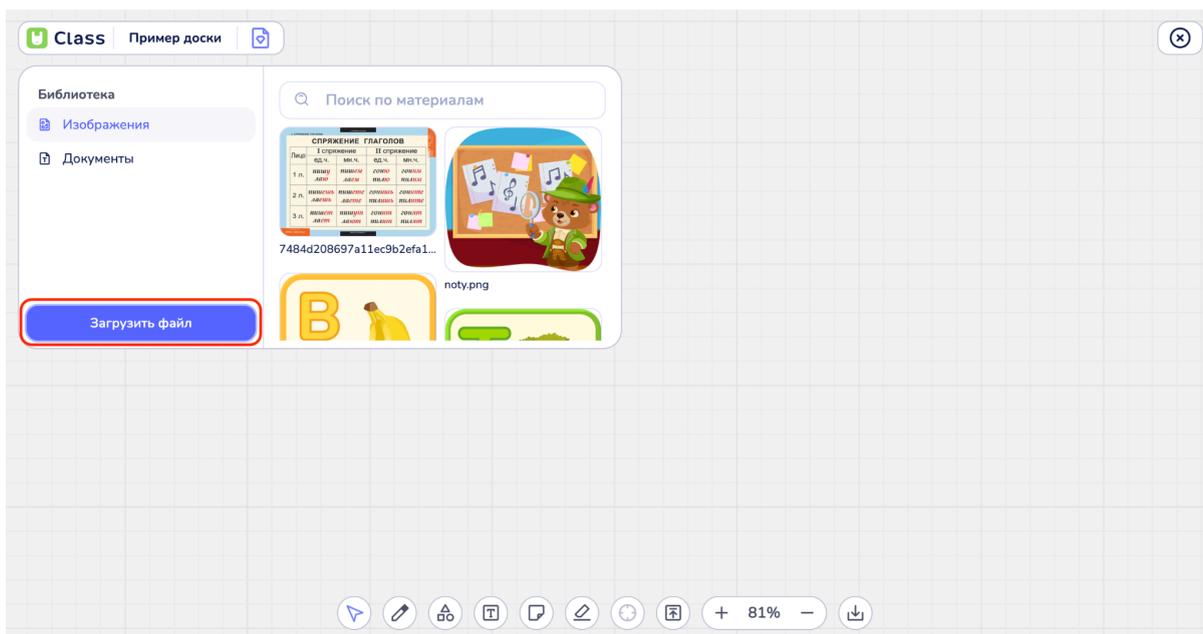
Пример поиска изображения по его названию в строке “Поиск по материалам”

- Выбор выбранного файла сразу добавляет его на доску.



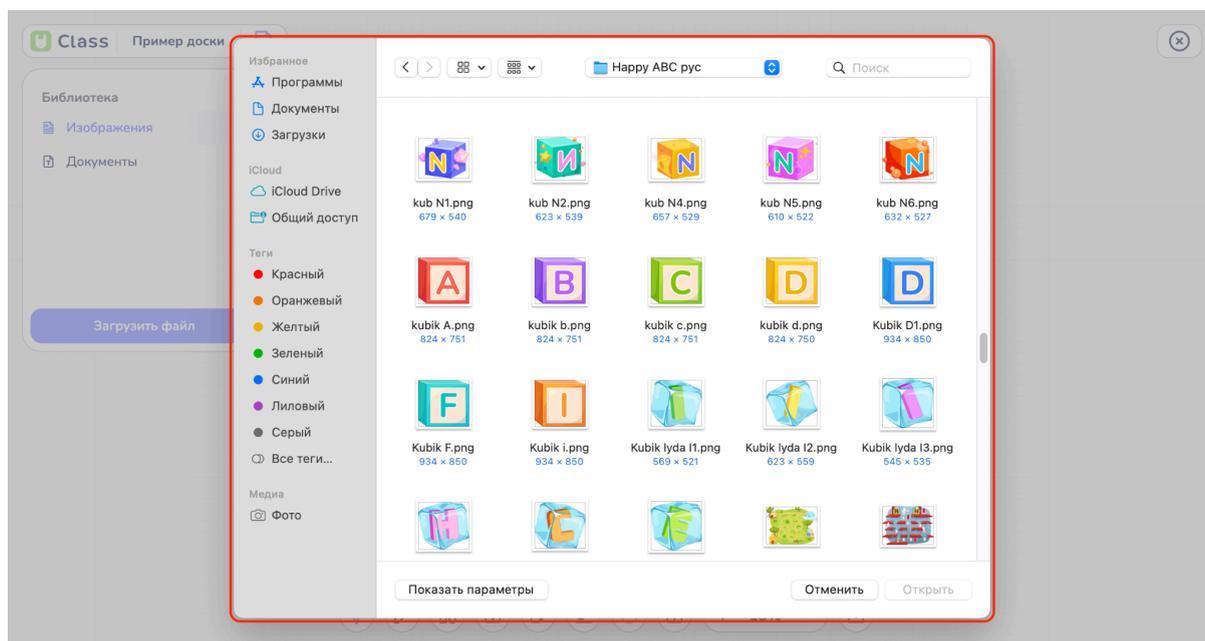
Пример вставленного выбранного изображения в режиме редактирования доски

- Чтобы загрузить файл (изображение или PDF документ) одновременно на доску и в медиатеку в режиме редактирования доски или во время урока, пользователю необходимо нажать кнопку “Медиа” на верхней панели инструментов в правом верхнем углу и нажать кнопку “Загрузить файл”.



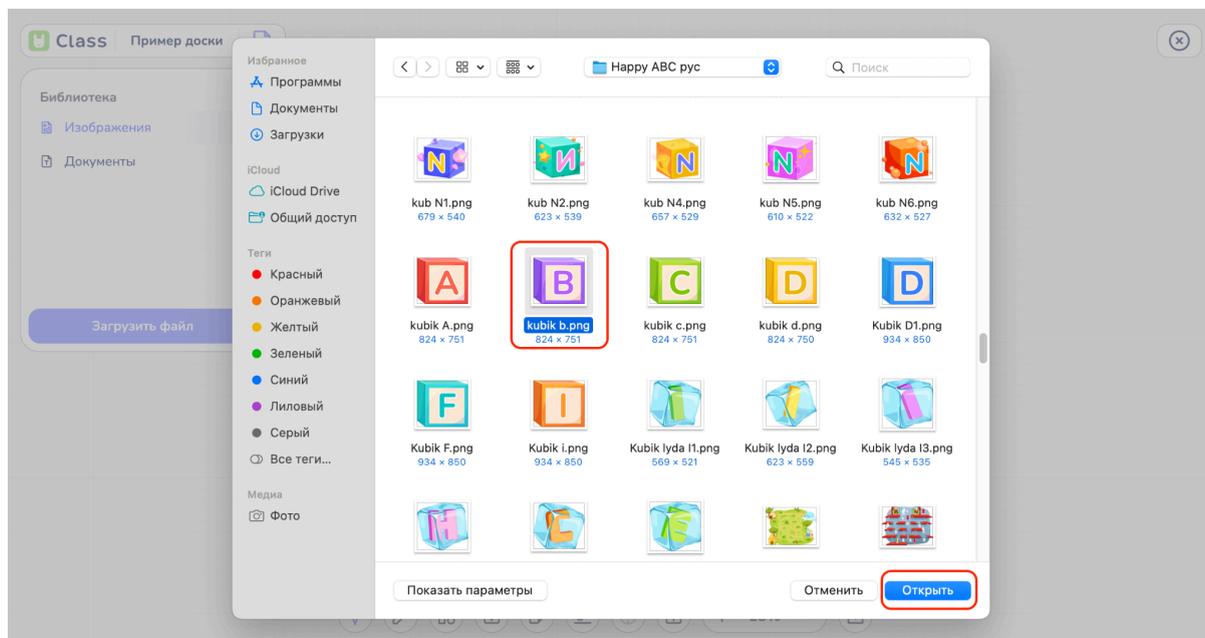
Кнопка “Загрузить файл” в библиотеке “Медиа”

- Выбор и нажатие кнопки “Загрузить файл” открывает окно выбора файлов с устройства пользователя.



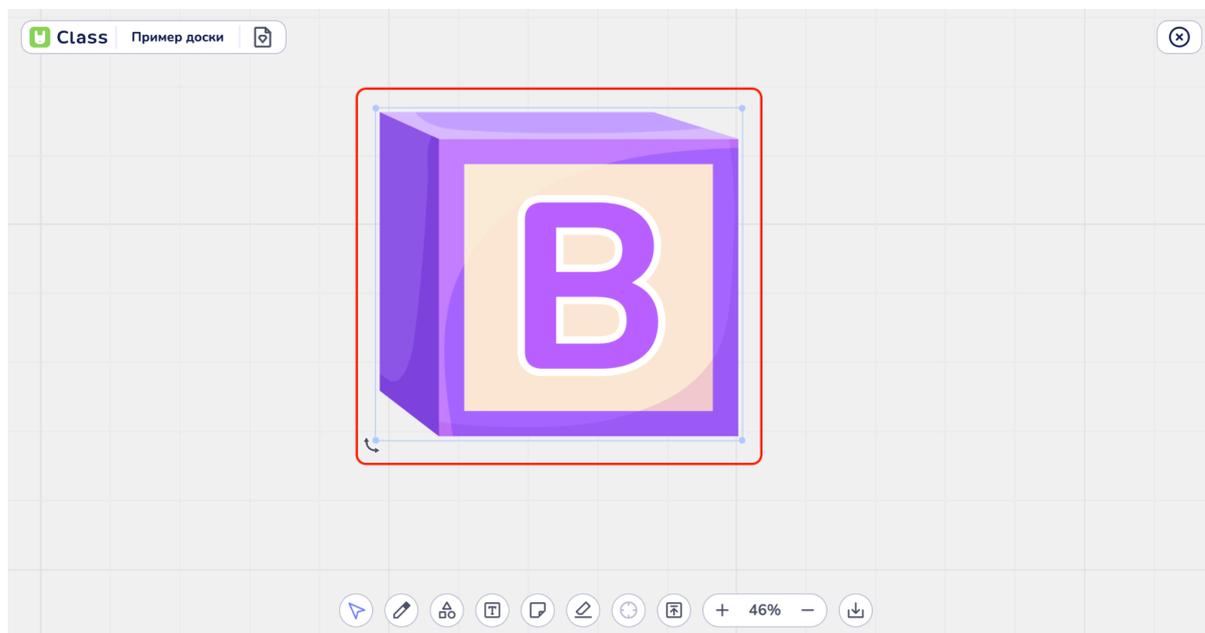
Пример открытого окна выбора файла

- Затем необходимо выбрать файл и нажать кнопку “Открыть”.

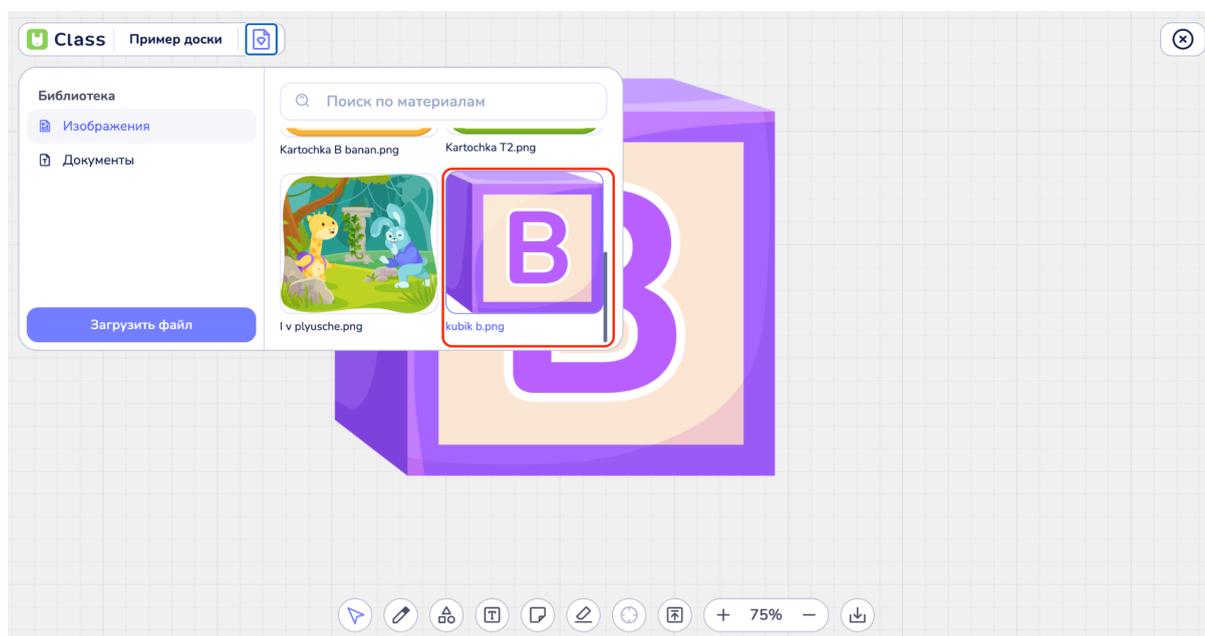


Пример выбора изображения и активная кнопка “Открыть”

- Нажатие кнопки “Открыть” добавит выбранный документ на доску. Загруженный файл будет также доступен в Медиатеке Yutu Class и может быть использован на других досках и в пособиях.



Пример добавленного изображения на доску через кнопку “Загрузить файл”



Пример добавленного изображения в Медиатеку Yutu Class через кнопку “Загрузить файл”

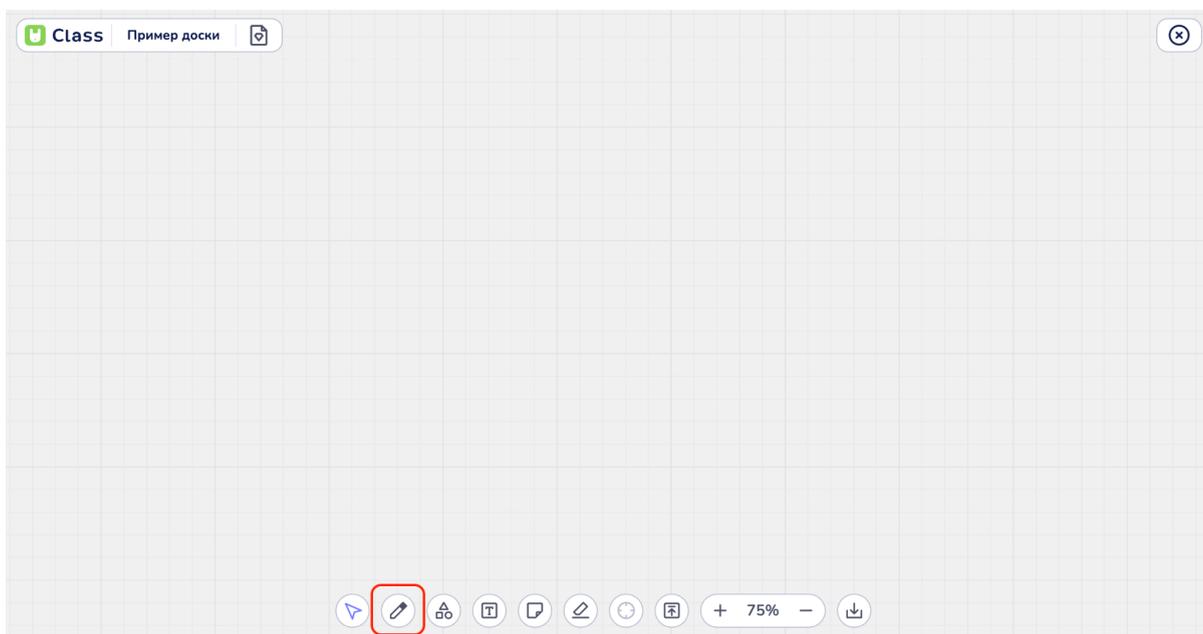
Нажатие кнопки “Отмена” в окне выбора файла приведет к отмене загрузки файла как на доску, так и в Медиатеку.

### 3.4. Рисование на доске

Для того чтобы начать рисовать на доске, пользователю необходимо выбрать инструмент "Карандаш". Этот инструмент позволяет создавать свободные линии и рисунки, добавляя индивидуальность и креативность в Ваши заметки и презентации.

#### 1. Выбор инструмента "Карандаш":

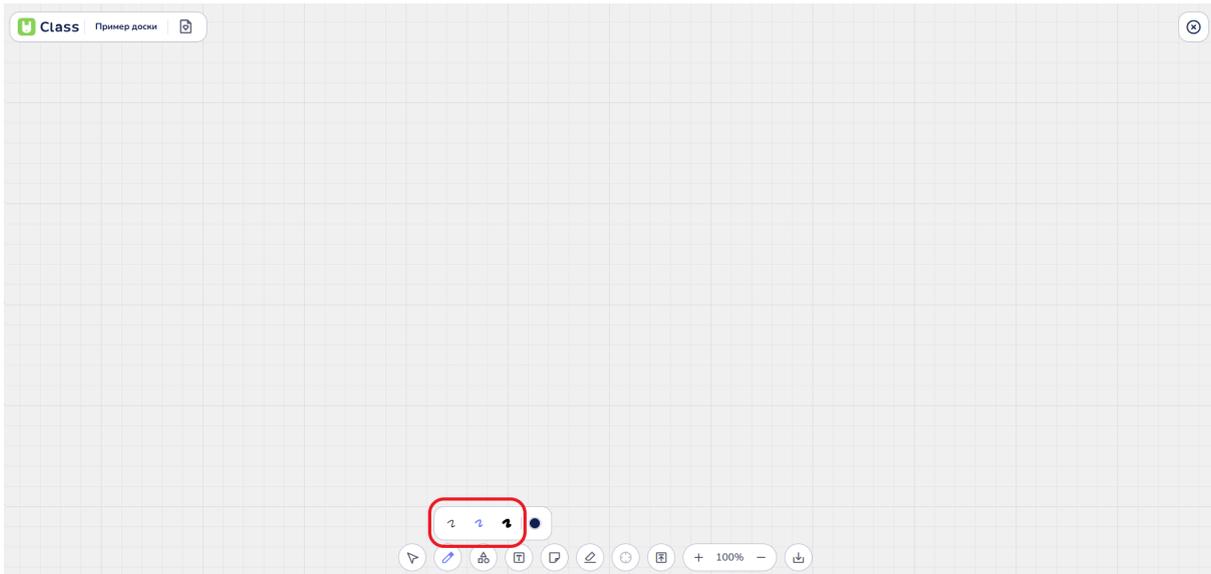
Пользователю необходимо найти панель инструментов, расположенную на нижней части экрана, и кликнуть на иконку "Карандаш", чтобы активировать инструмент.



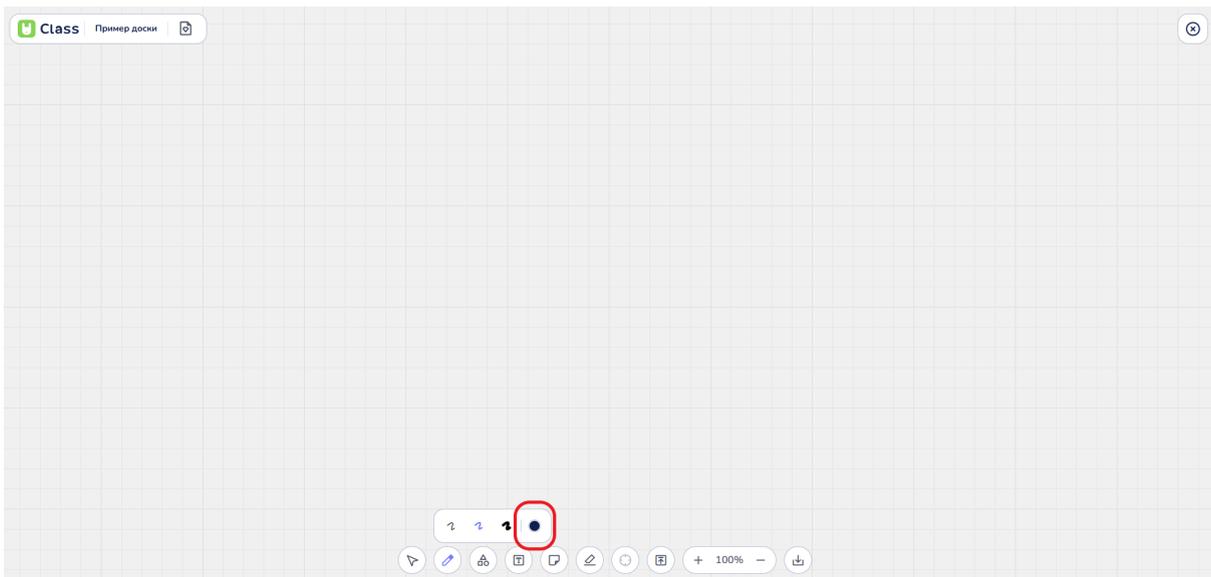
Поиск и выбор инструмента "Карандаш"

#### 2. Настройка цвета и толщины линий:

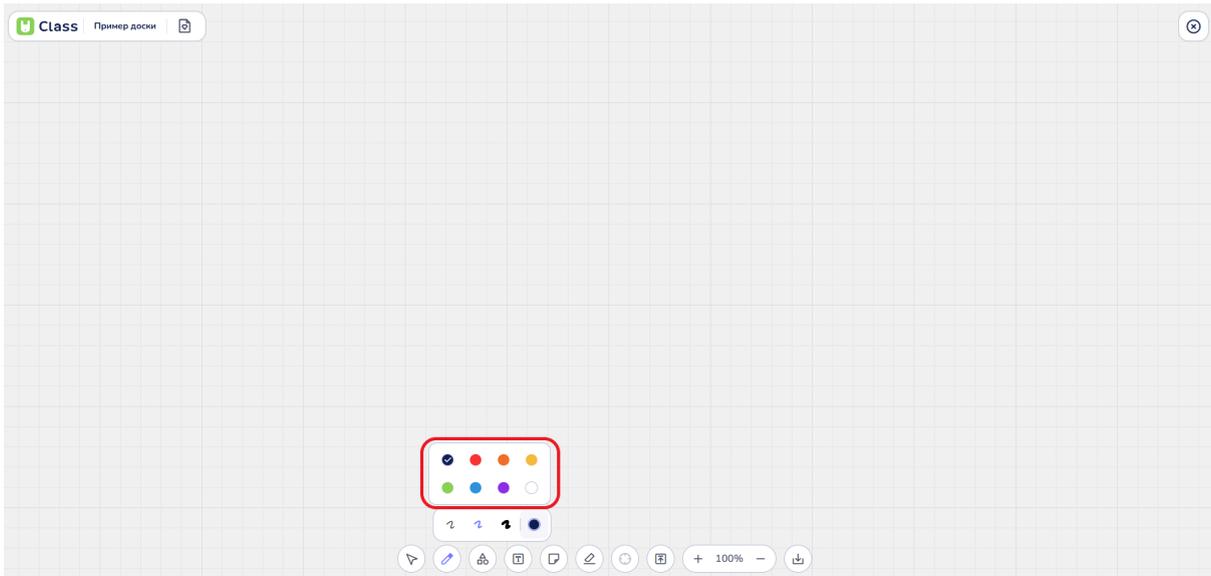
После выбора инструмента "Карандаш", откроется дополнительная панель настроек, расположенная выше в открывшемся меню. На панели настроек карандаша можно выбрать желаемый цвет для рисунка, кликнув на палитру цветов, и настроить толщину линий, выбрав один из доступных вариантов (тонкая, средняя, толстая линии).



Выбор толщины линии карандаша



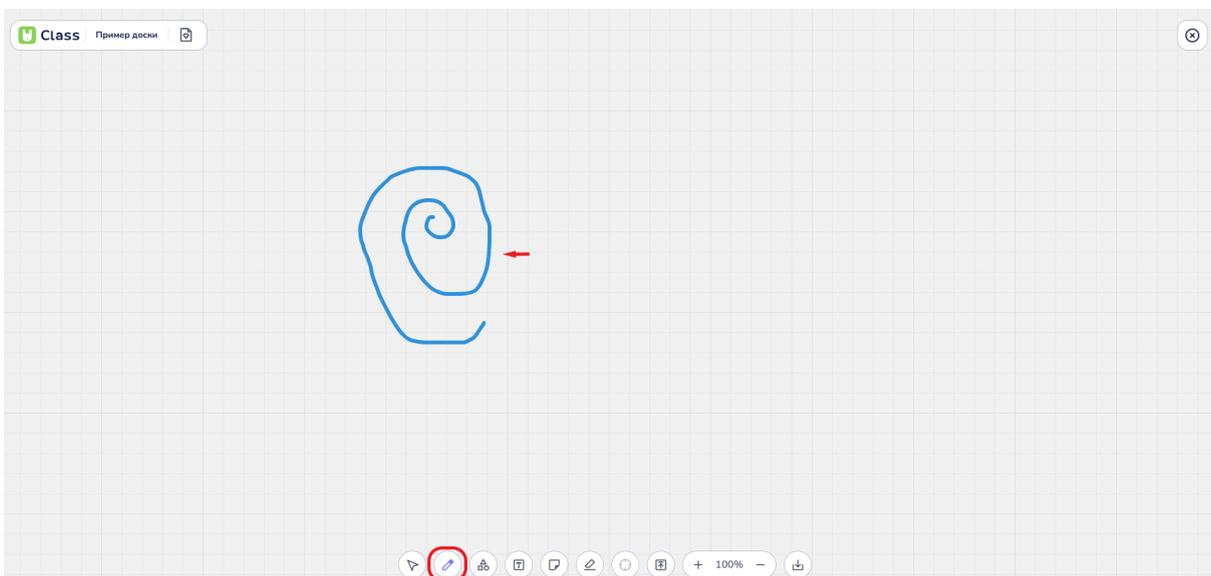
Кнопка выбора цвета карандаша



Палитра цветов карандаша

### 3. Начало рисования:

Чтобы начать рисовать, необходимо нажать и удерживать левую кнопку мыши на доске, затем перемещать курсор, проводя по поверхности доски, чтобы рисовать. Если пользователь использует тачпад, то ему необходимо нажать 1 пальцем на тачпаде и затем перемещать палец по тачпаду для рисования.



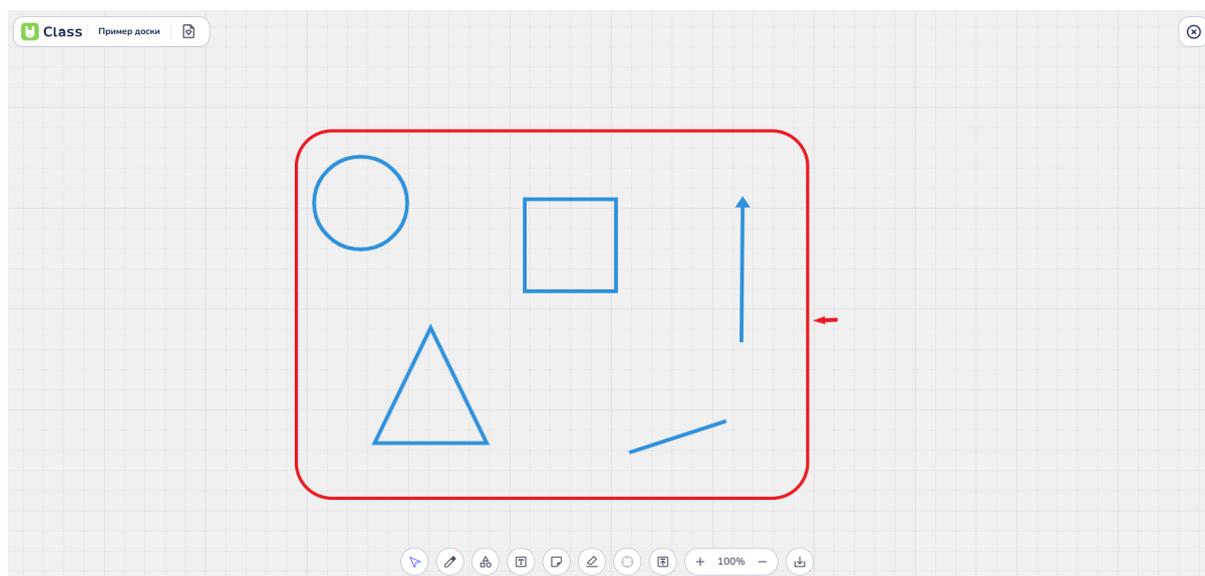
Пример рисунка карандашом

Выбранный инструмент всегда подсвечивается синим цветом на панели инструментов.

Использование инструмента "Карандаш" — это простой и интуитивно понятный способ добавить визуальные элементы на доску. Настройка цвета и толщины линий позволяет адаптировать рисунки под любые нужды.

### 3.5. Рисование геометрических фигур

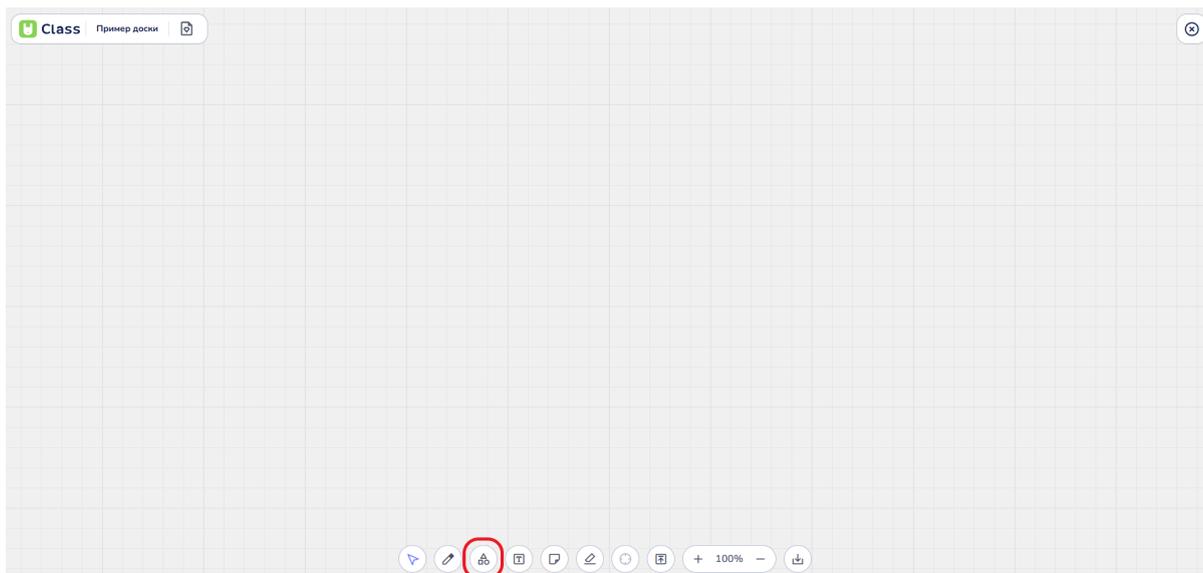
Пользователи Yutu Class могут размещать на доске геометрические фигуры: круги, квадраты, треугольники, прямые линии и стрелки.



Геометрические фигуры Yutu Class

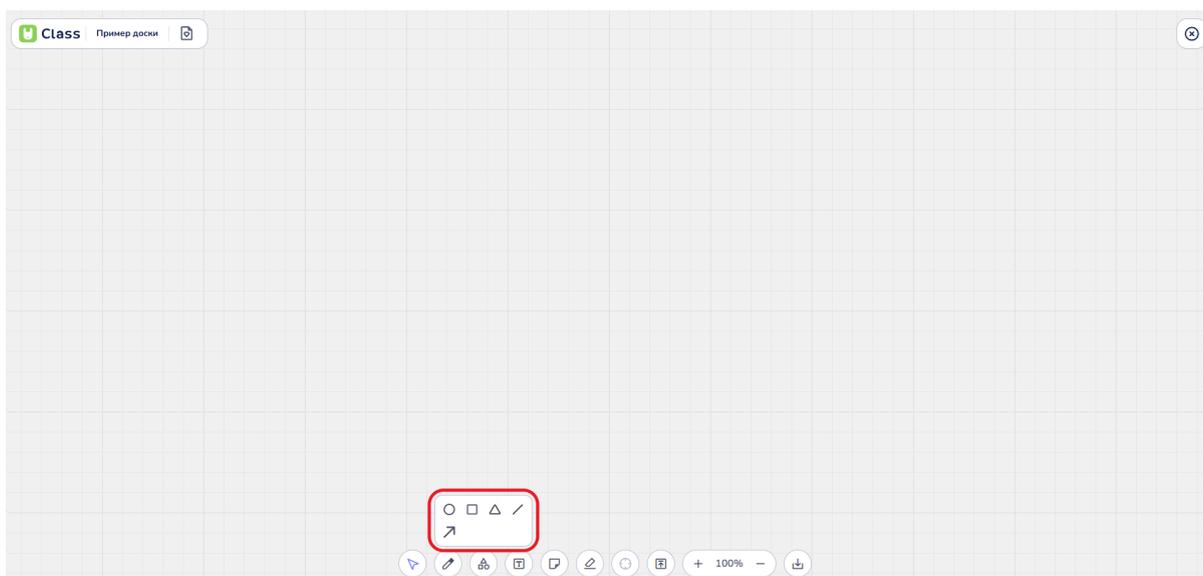
#### 1. Выбор инструмента Фигуры и размещение фигуры на доске

Чтобы начать, необходимо выбрать инструмент Фигуры. Это можно сделать, нажав на соответствующий значок на нижней панели инструментов.



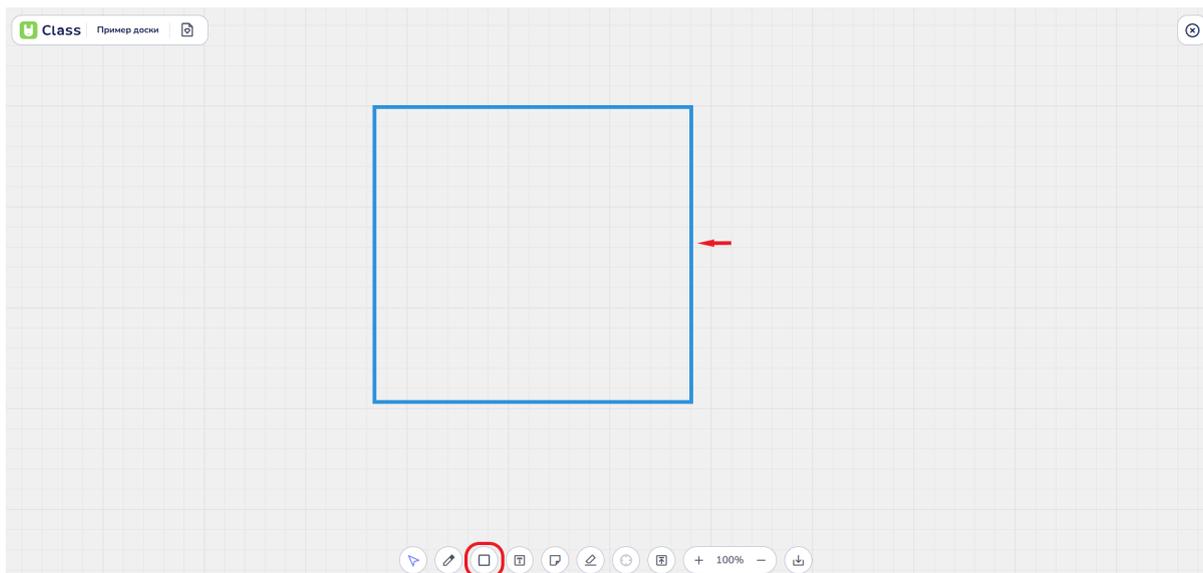
Поиск и выбор инструмента “Фигуры”

После выбора инструмента пользователю необходимо выбрать тип фигуры.



Выбор типа фигуры

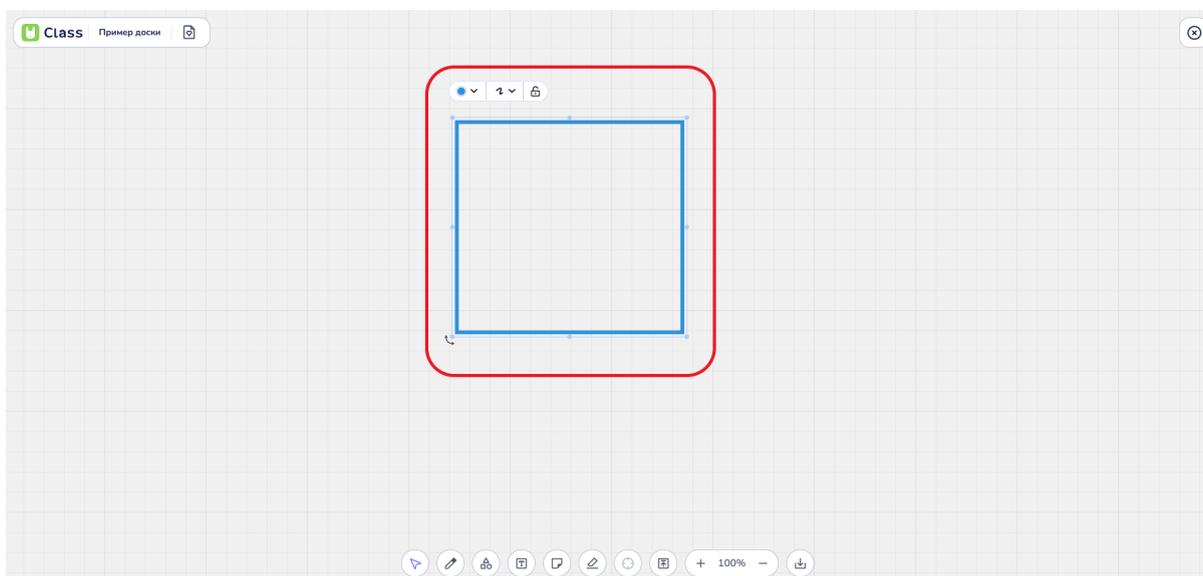
Для размещения фигур на доске необходимо нажать и удерживать левую кнопку мыши в том месте, где планируется разместить фигуру. Затем следует перемещать мышь, чтобы задать размер фигуры, и отпустить кнопку мыши, чтобы завершить размещение.



Пример фигуры “Квадрат”, размещенной на доске

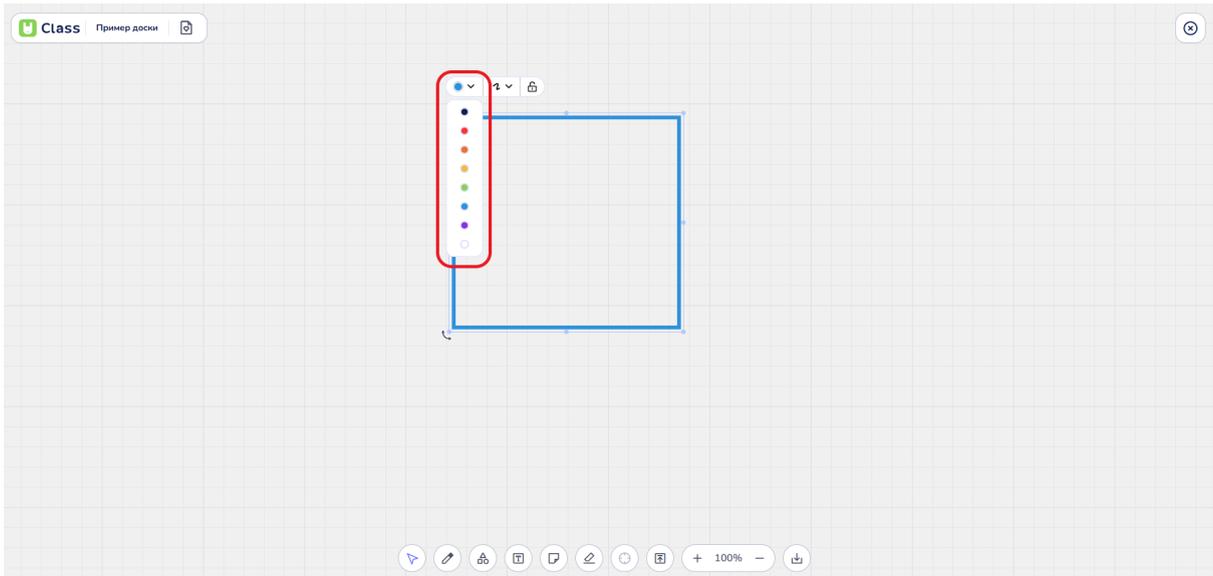
## 2. Настройка цвета, толщины линий и размера фигуры

Перед тем как разместить фигуры, возможно настроить их внешний вид. Необходимо выделить фигуру на доске, чтобы открыть дополнительное меню настроек фигуры.

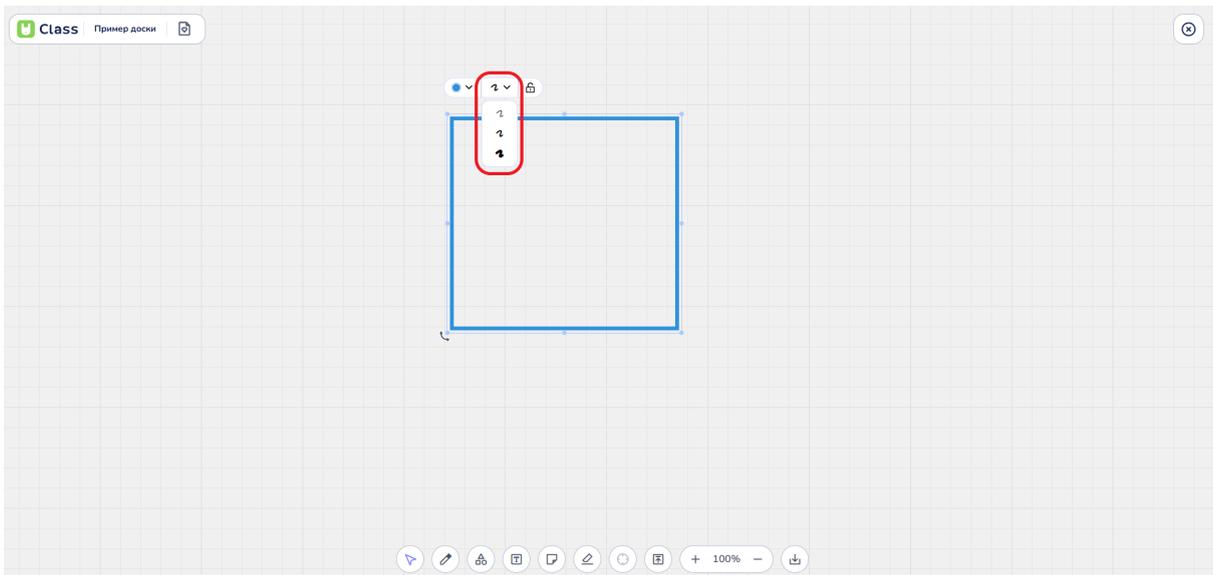


Выделение фигуры на доске и меню настроек фигуры

В меню настроек фигуры отображены параметры для изменения цвета и толщины линий фигуры.

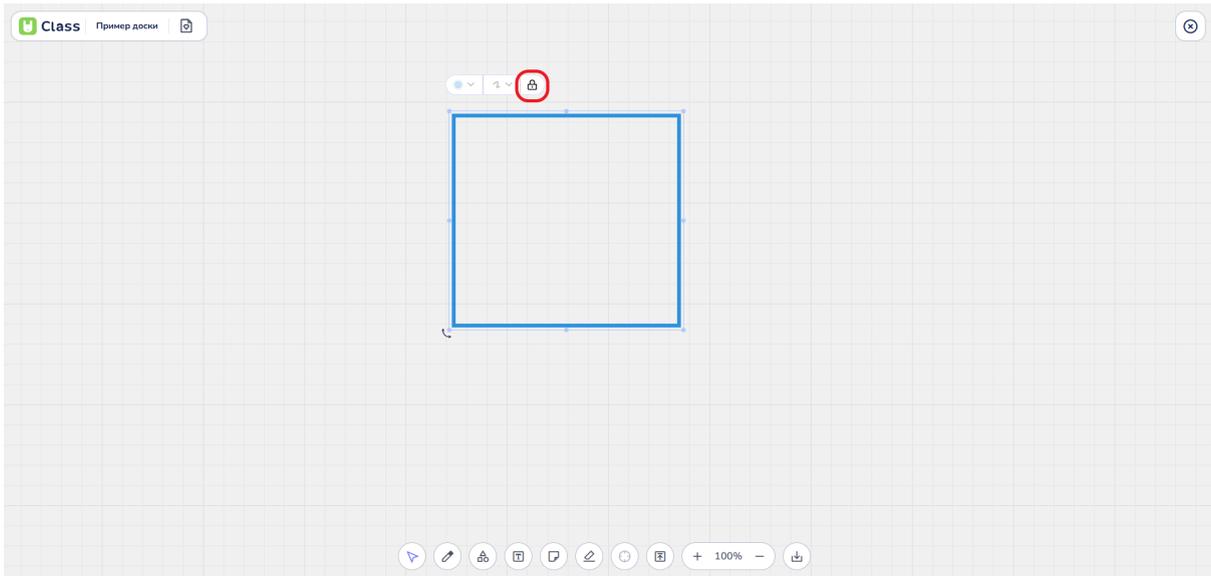


Настройка цвета фигуры



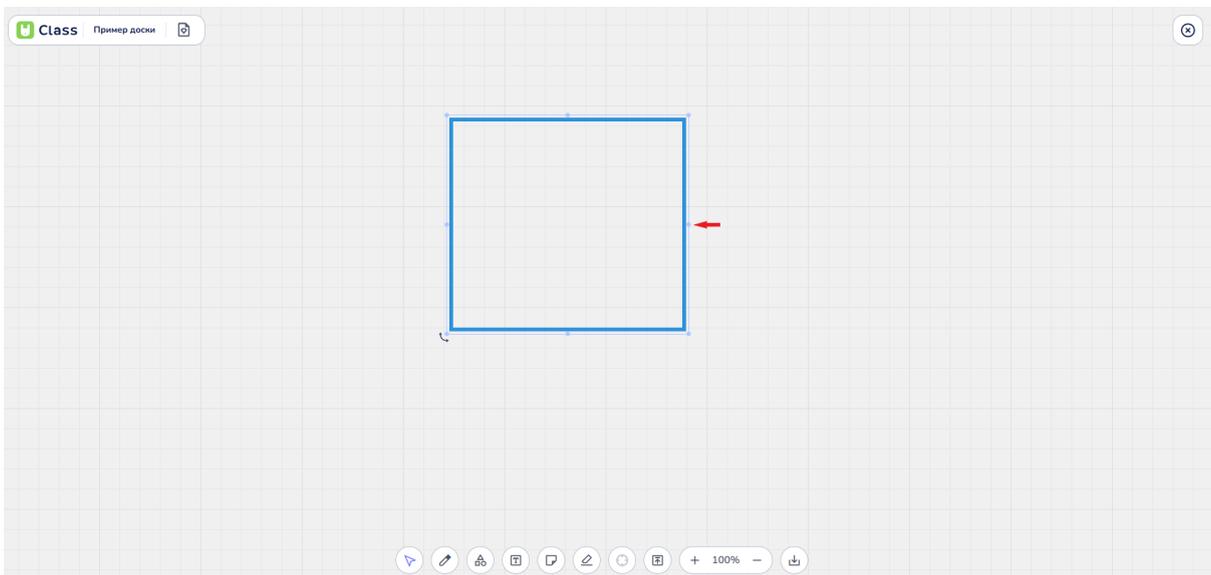
Настройка толщины линии фигуры

Кнопка “замок” позволяет пользователю зафиксировать элемент на доске таким образом, чтобы его нельзя было передвигать или видоизменять.

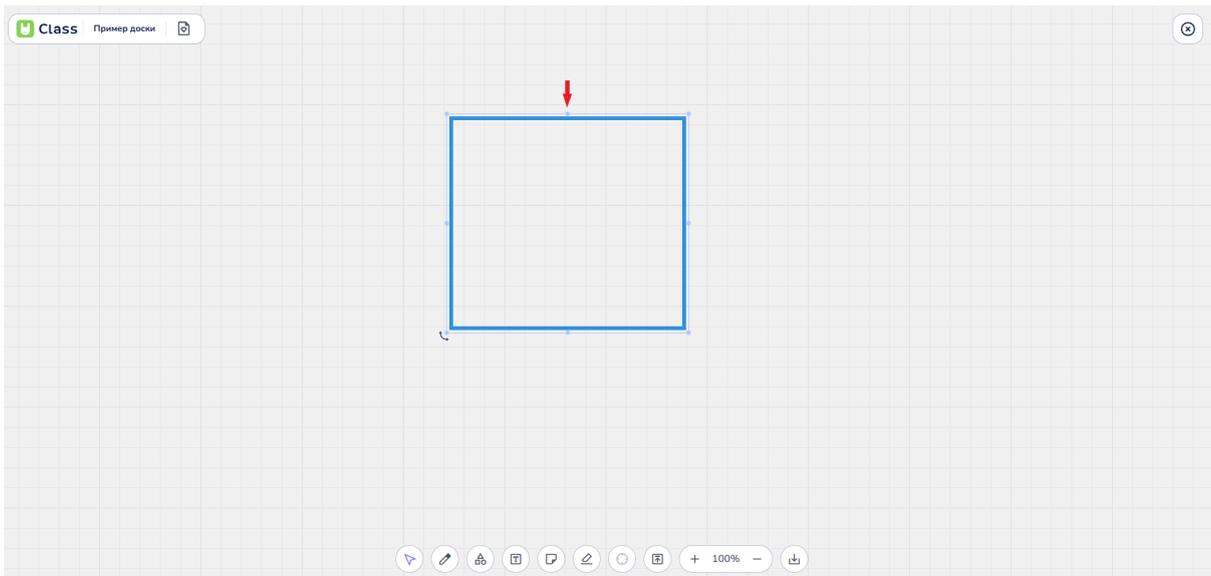


Кнопка “Замок” и закрепление фигуры на доске

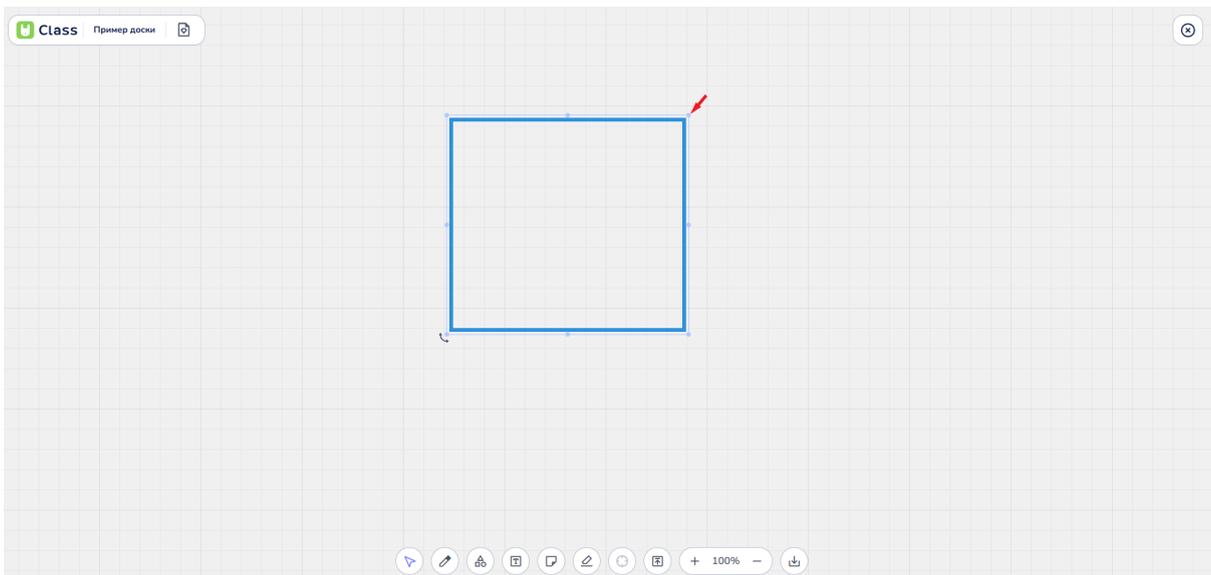
Для изменения размера фигуры необходимо выбрать фигуру на доске, щелкнув по ней левой кнопкой мыши. Нажатие на фигуру активирует синюю рамку вокруг выбранного элемента. Перемещение сторон синей рамки позволяет изменить ширину и высоту фигуры, перемещение углов синей рамки позволяет изменять размер элемента пропорционально текущего размера в меньшую и большую стороны.



Изменение ширины фигуры



Изменение высоты фигуры



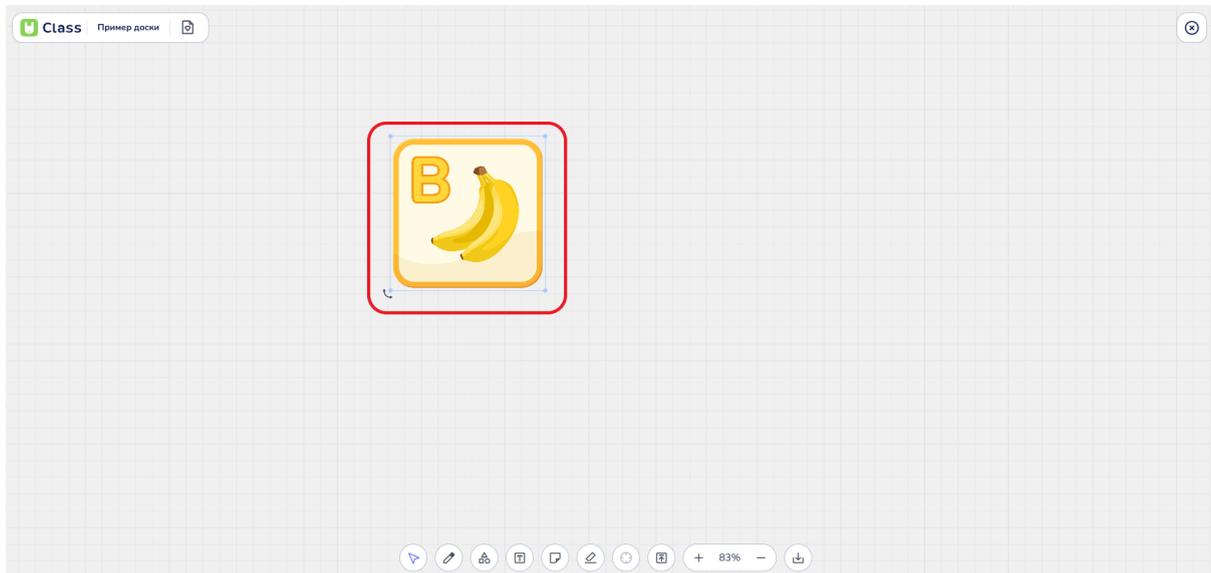
Изменение размера фигуры пропорционально текущего размера  
в меньшую и большую стороны

### 3.6. Изменение размеров и расположения объектов на доске

Процесс изменения размеров и расположения объектов на доске производится в несколько этапов.

#### Выбор объекта

Для начала необходимо выбрать объект, который требуется изменить. Это может быть фигура, линия или любой другой элемент на доске. Объект следует нажать левой кнопкой мыши.



Пример выделения объекта на доске

## Изменение размера объекта

После нажатия на объект вокруг него появятся специальные маркеры. Эти маркеры позволяют изменять размер и перемещать объект. Для изменения размеров объекта необходимо нажать и удерживать левую кнопку мыши на одном из угловых маркеров.

Перетаскивание: Мышь перемещается для увеличения или уменьшения размера объекта. Размеры можно изменять в ширину, высоту или пропорционально, удерживая клавишу Shift (если это предусмотрено в программе).

Отпускание кнопки мыши: Когда объект достигнет желаемого размера, левая кнопка мыши отпускается.

Перемещение объекта: Чтобы переместить объект на доске, необходимо выполнить следующие действия:

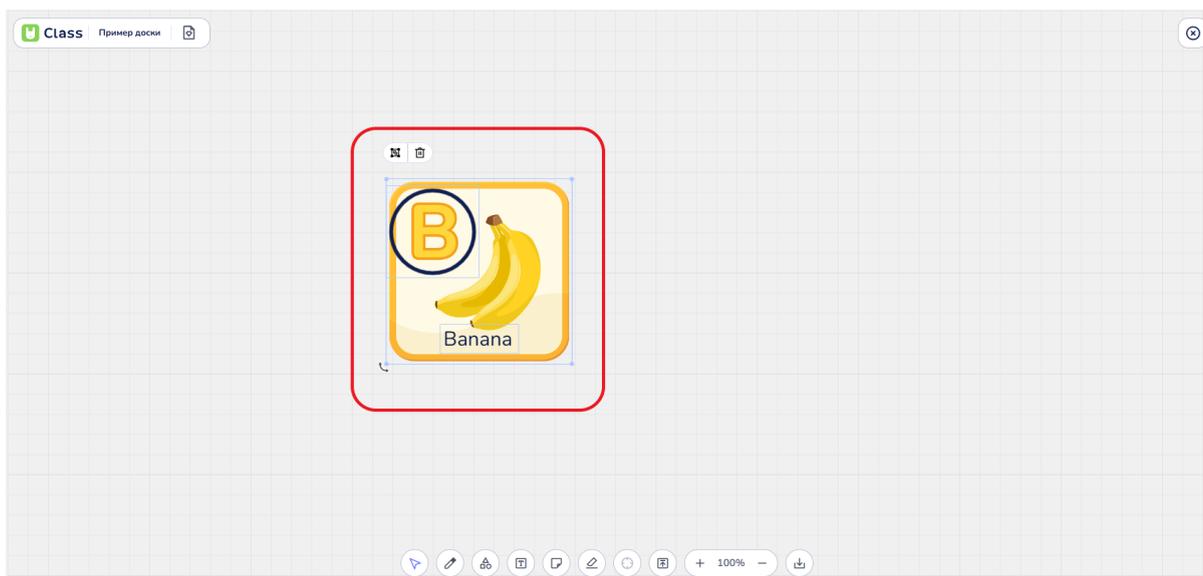
- Нажать и удерживать левую кнопку мыши (клик одним пальцем на тачпаде) на элементе.

- Перемещать объект в нужное место, удерживая кнопку мыши нажатой.

Когда объект будет в нужном месте, левая кнопка мыши отпускается (палец с тачпада отжимается).

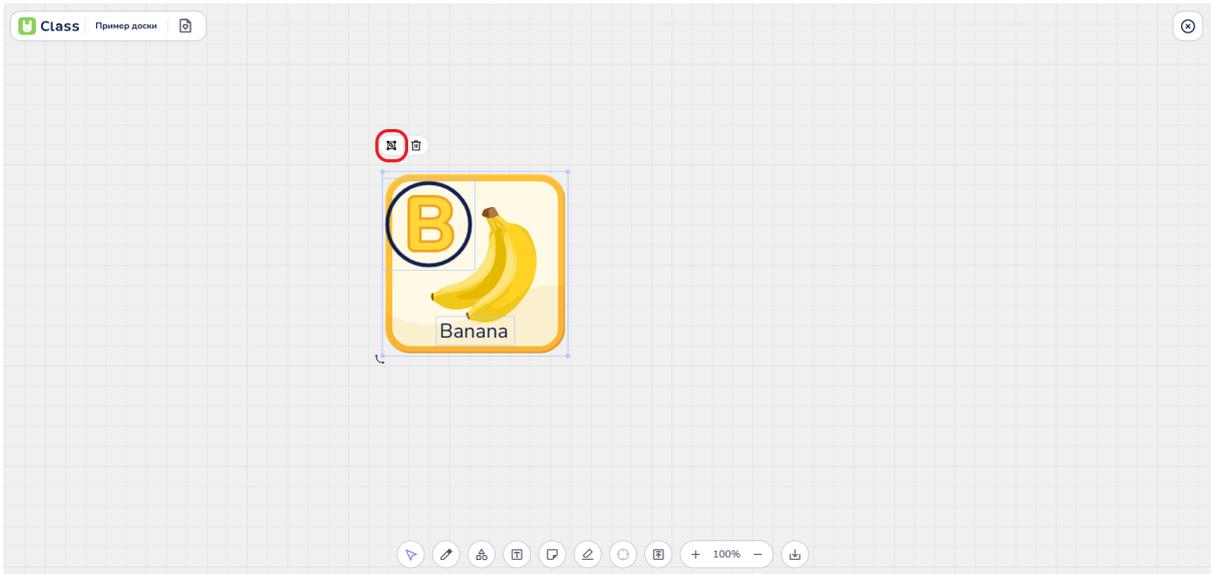
### 3.7. Объединение объектов на доске в одну группу

Для объединения объектов на доске в одну группу необходимо зажать левую кнопку мыши и выделить все объекты, которые планируется сгруппировать.

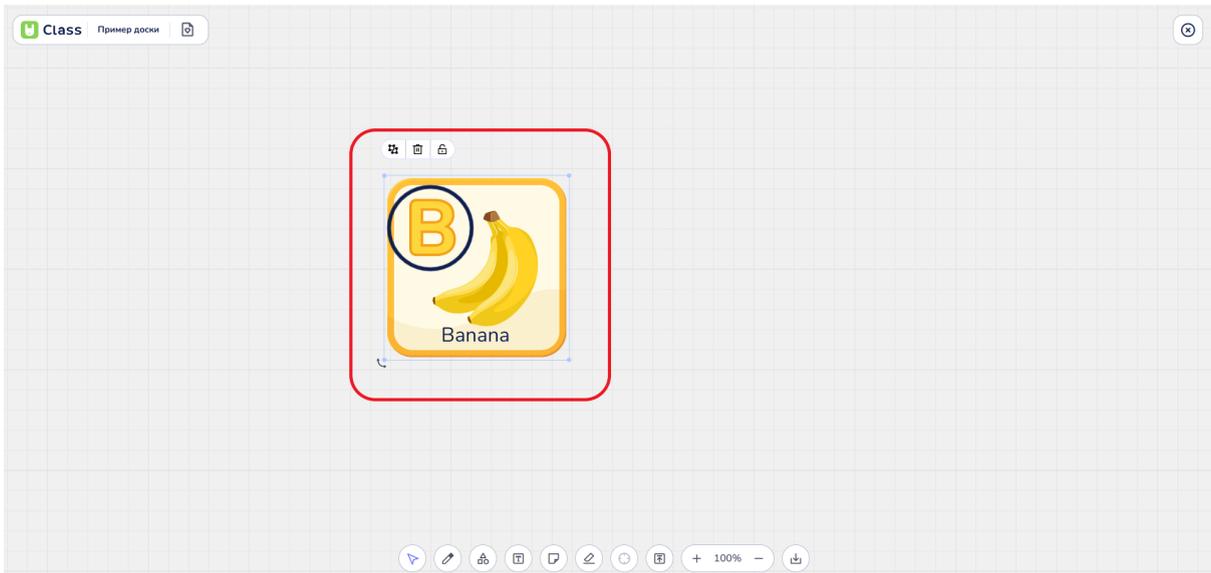


Пример выделения нескольких объектов на доске: картинка, фигура (круг) и текст

Затем нажать на значок группировки элементов.



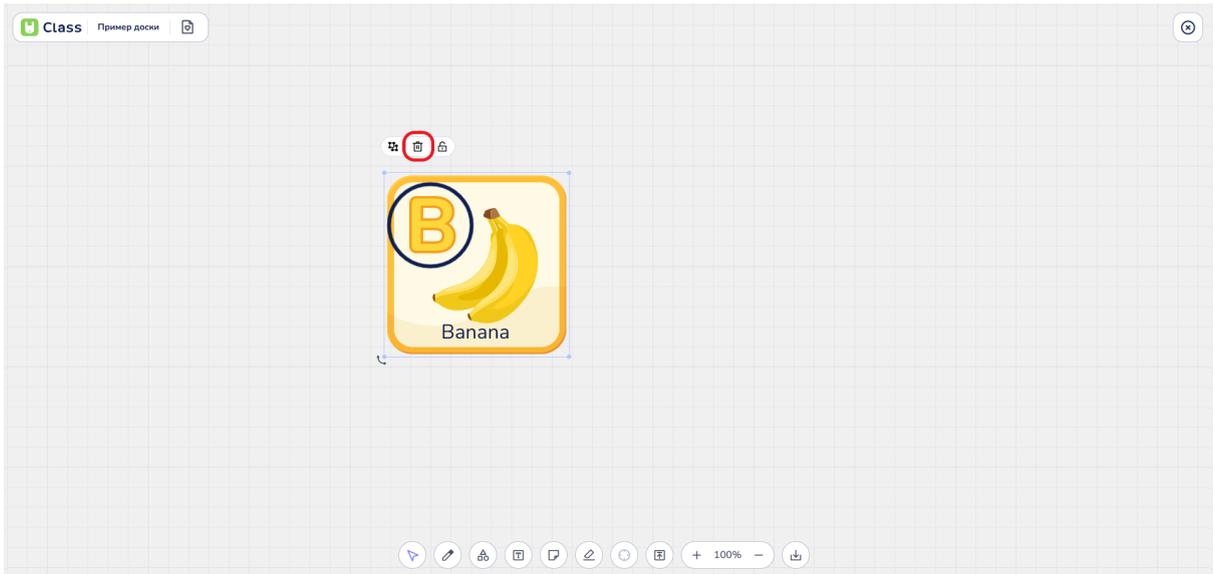
Кнопка группировки элементов



Пример сгруппированных элементов

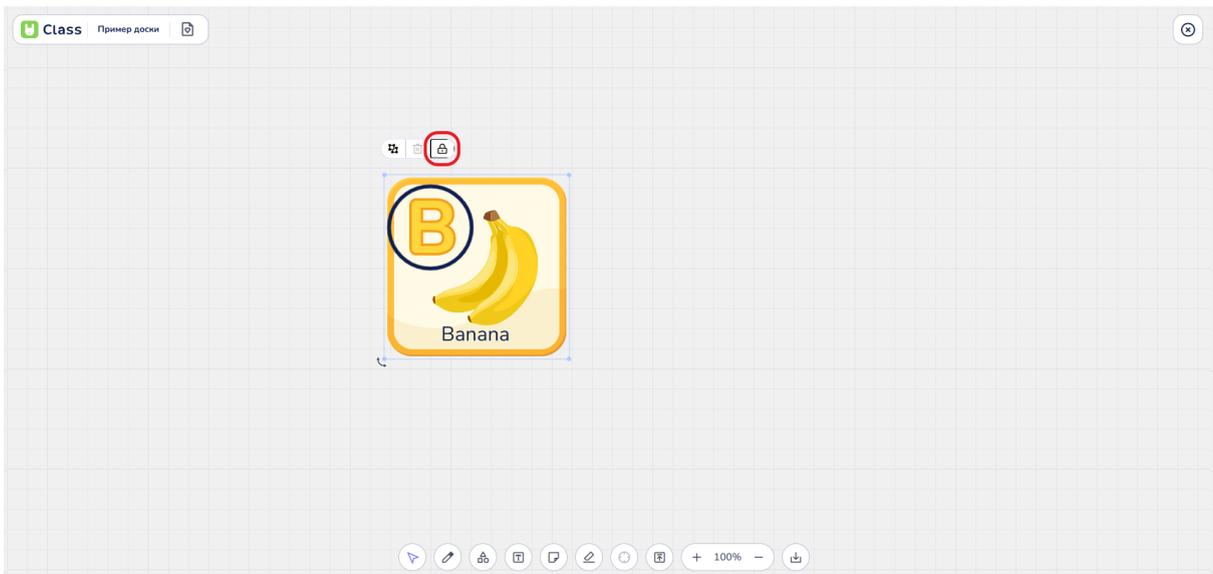
Все выбранные объекты теперь можно перемещать и изменять как единое целое.

Сгруппированные элементы можно удалить при нажатии кнопок “Backspace” и “Delete” на клавиатуре, либо при нажатии кнопки “Урна” на панели настроек выделенного объекта доски.



Кнопка “Урна” для удаления сгруппированных элементов

Сгруппированные элементы также можно закрепить при нажатии кнопки “Замок”.



Закрепление сгруппированных элементов на доске

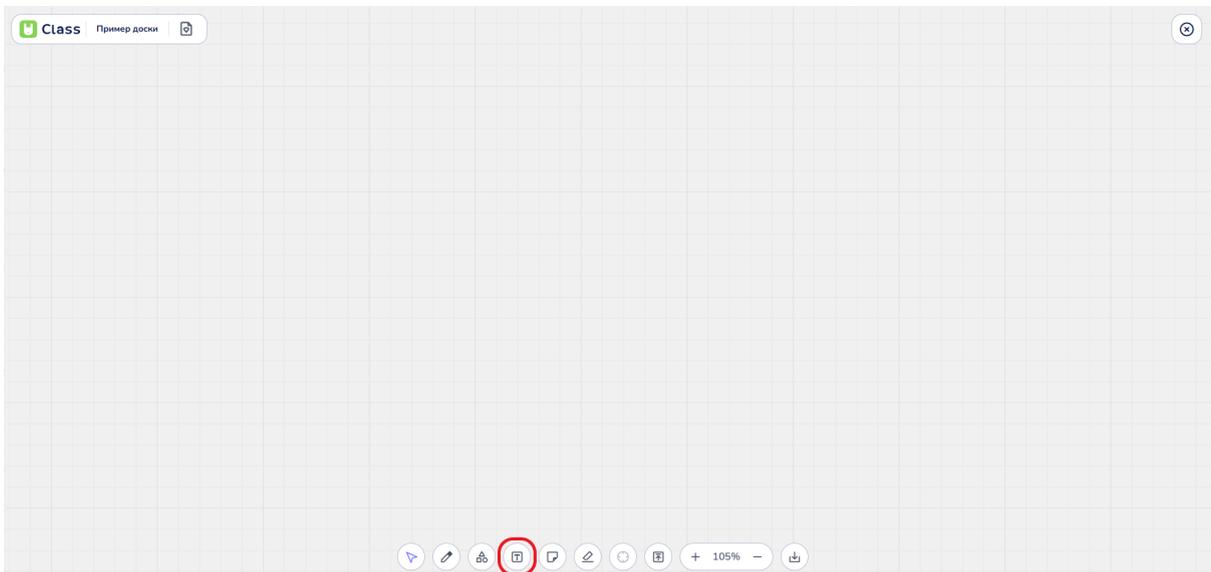
Сгруппированные элементы можно разгруппировать с помощью кнопки разгруппировки. Это действие позволяет вернуть элементы в отдельное состояние, что дает возможность редактировать их по отдельности.



Кнопка разгруппировки сгруппированных на доске элементов

### 3.8. Использование текста на доске

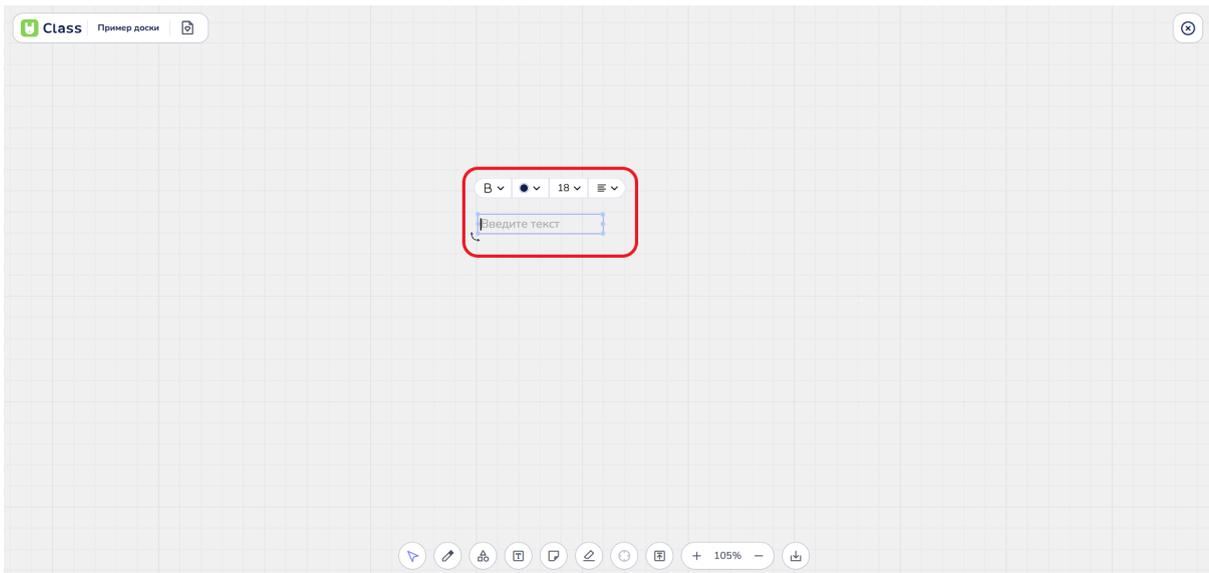
Для добавления текста на полотно доски необходимо найти инструмент “Текст” на нижней панели инструментов и нажать на него.



Кнопка “Текст” на нижней панели инструментов

#### Размещение текстового поля

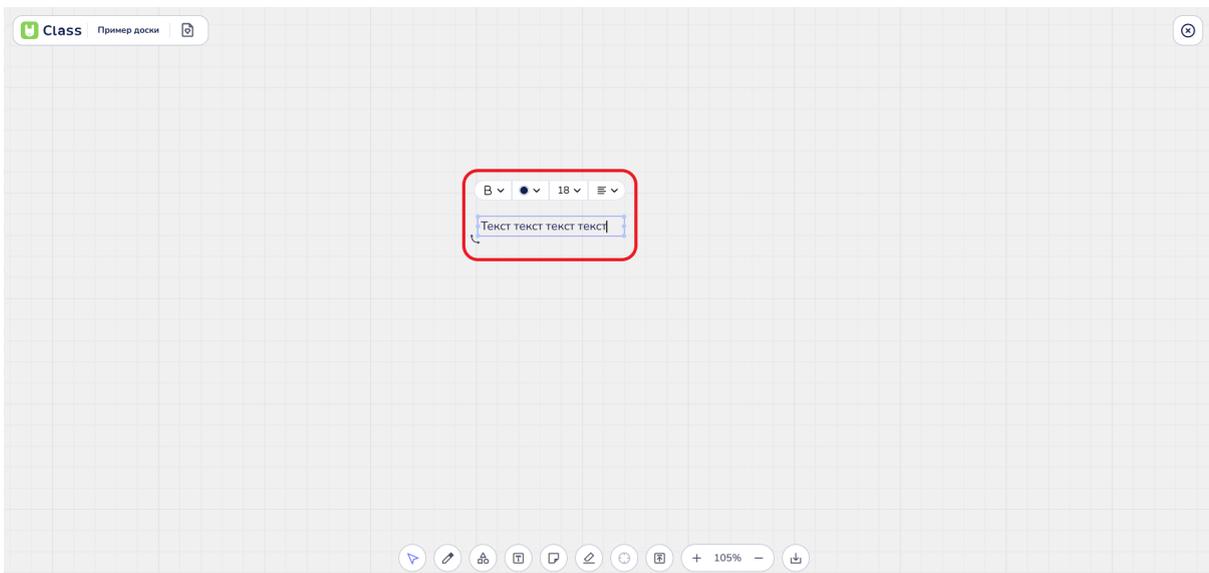
В выбранном месте на доске следует нажать левой кнопкой мыши для размещения текстового поля.



Добавление текстового поля на доску

## Ввод текста

В текстовое поле можно вписать текст с клавиатуры.



Текстовое поле заполненное текстом

Текст можно также вставить скопированный текст, используя сочетание клавиш:

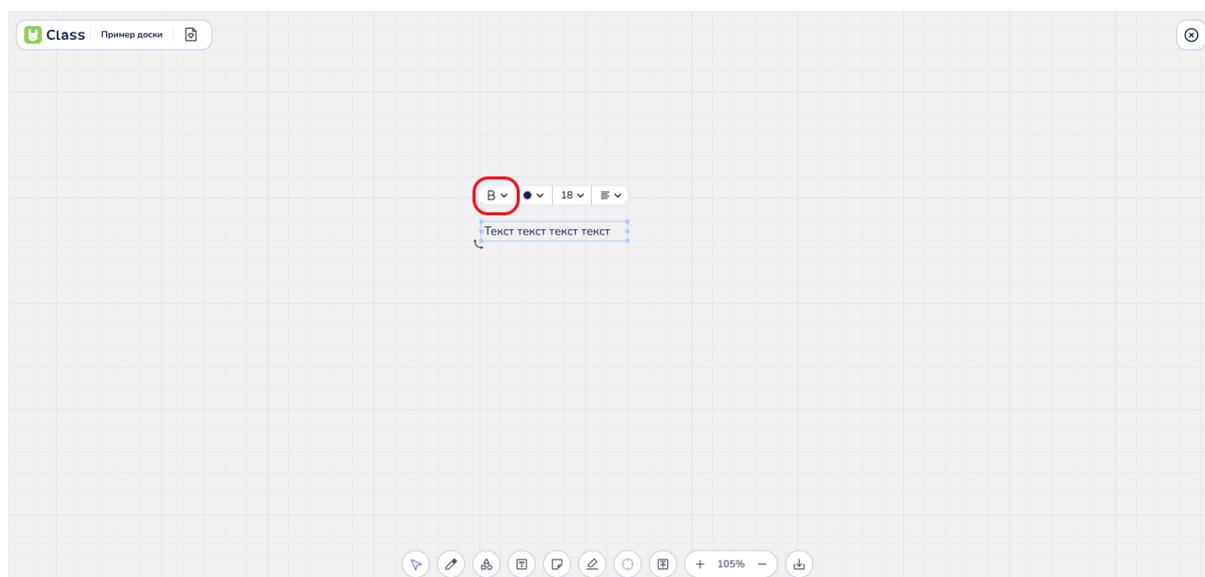
- “Ctrl-V” (Windows)
- “Command-V” (MacOS)

## Настройки текста

При расположении текста на доске и выделении текстового поля активируется меню настроек текста, расположенное над рамкой текстового поля. В этом меню можно настроить:

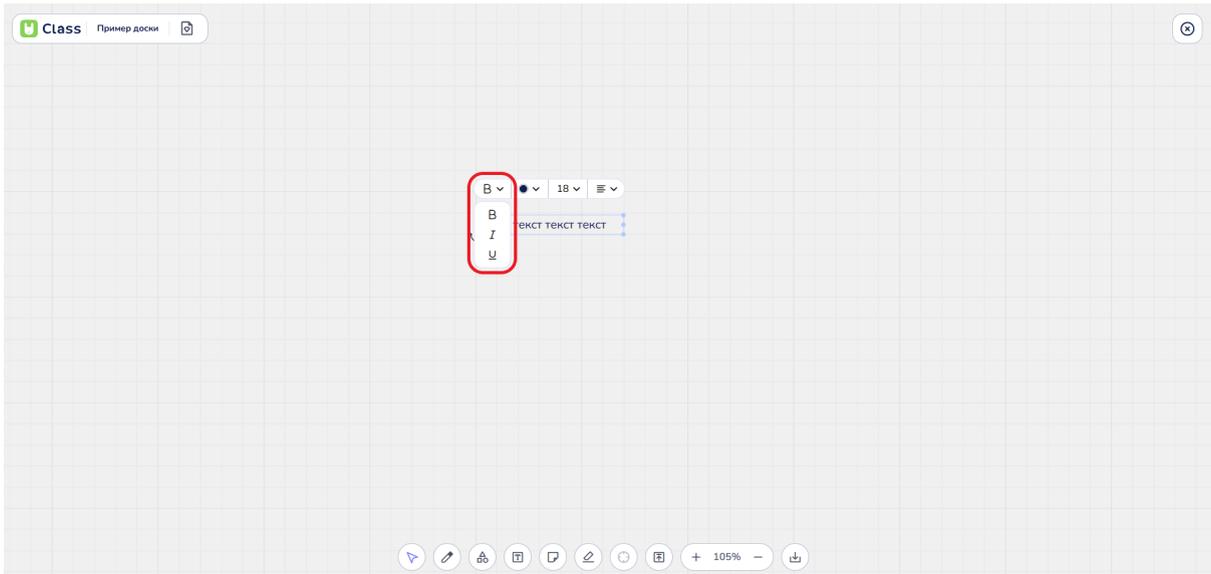
- Форматирование (жирный, курсив, подчеркнутый)

Пользователь по своему усмотрению может изменять вид текста. Чтобы настроить форматирование текста в меню настроек текста необходимо найти кнопку “B”.



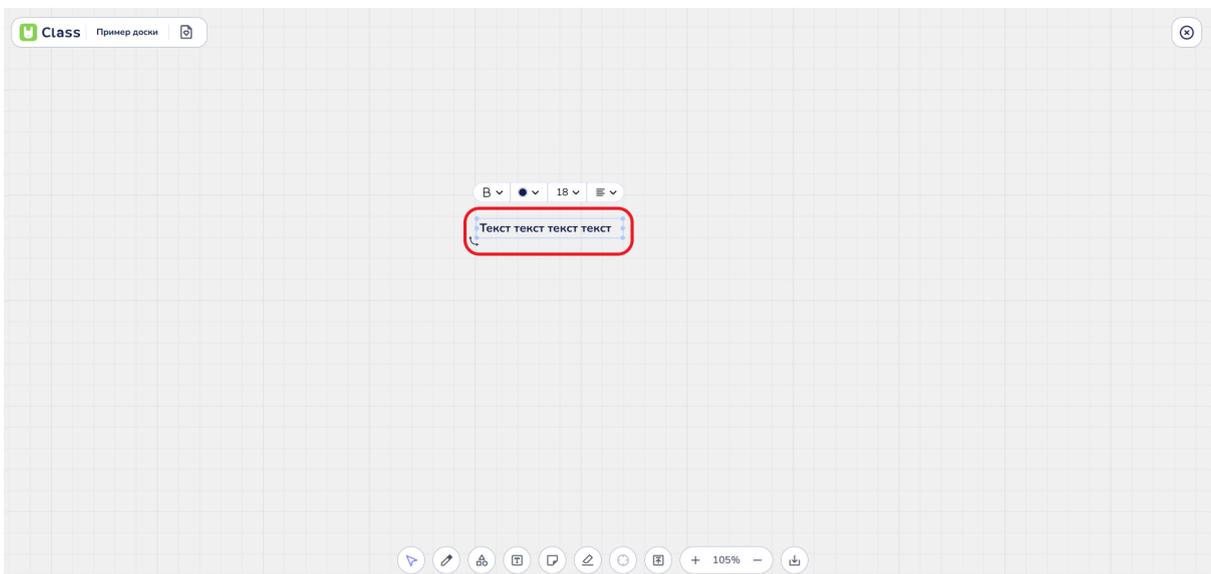
Кнопка форматирования текста

При нажатии кнопки появляется всплывающее меню выбора вида форматирования: жирный (кнопка “B”), курсив (кнопка “I”) и подчеркнутый (кнопка “U”).

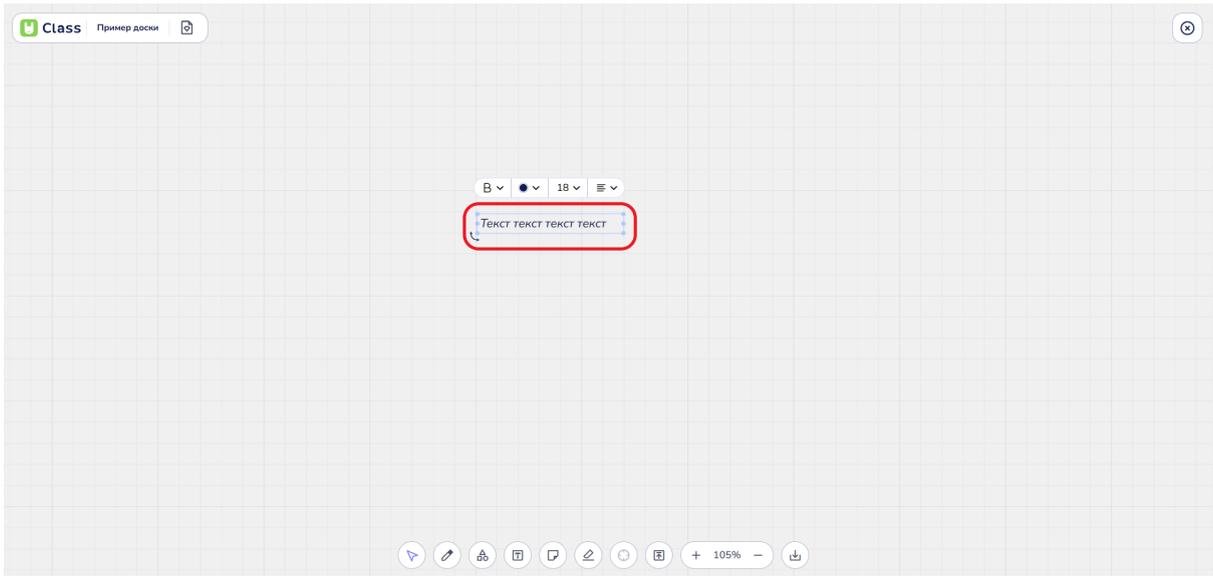


Меню форматирования текста

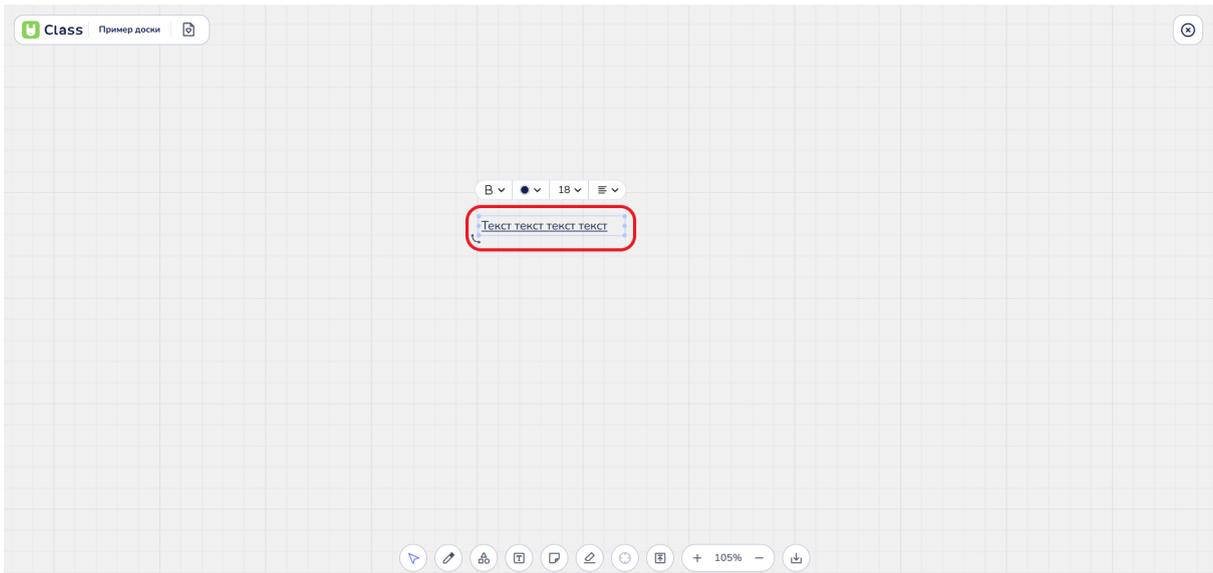
При нажатии на один из вариантов происходит изменение форматирования текста текста: 1) если текст выделен, то изменения применяются к выделенному тексту; 2) если выделенного текста нет, то изменения применяются к тексту, который пользователь будет вводить в поле после изменения форматирования.



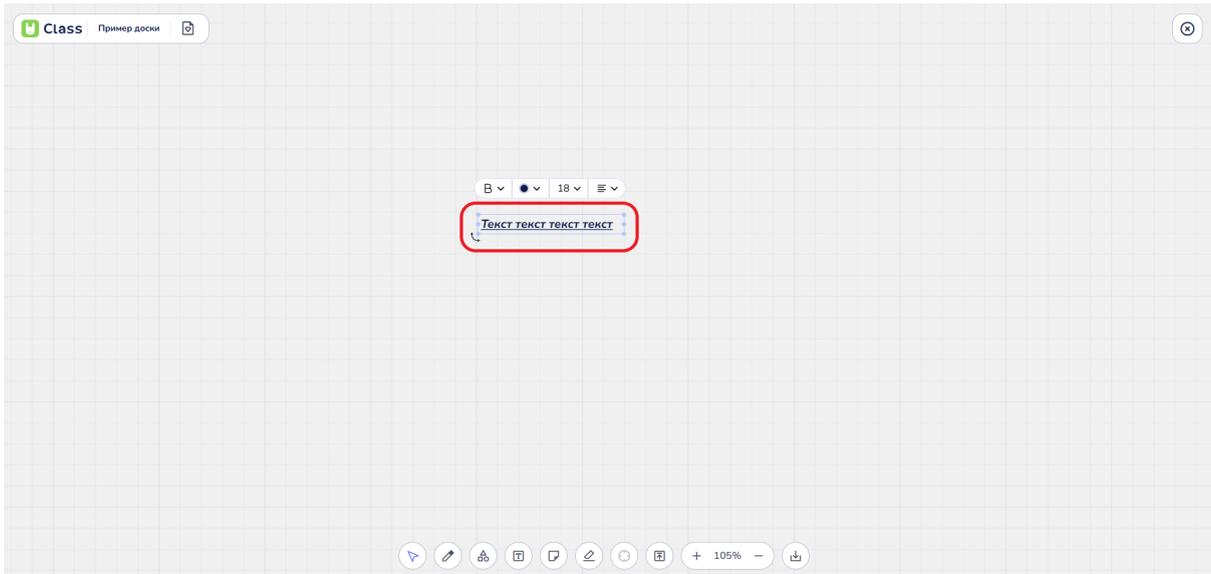
Пример форматирования текста “Жирный”



Пример форматирования текста “Курсив”



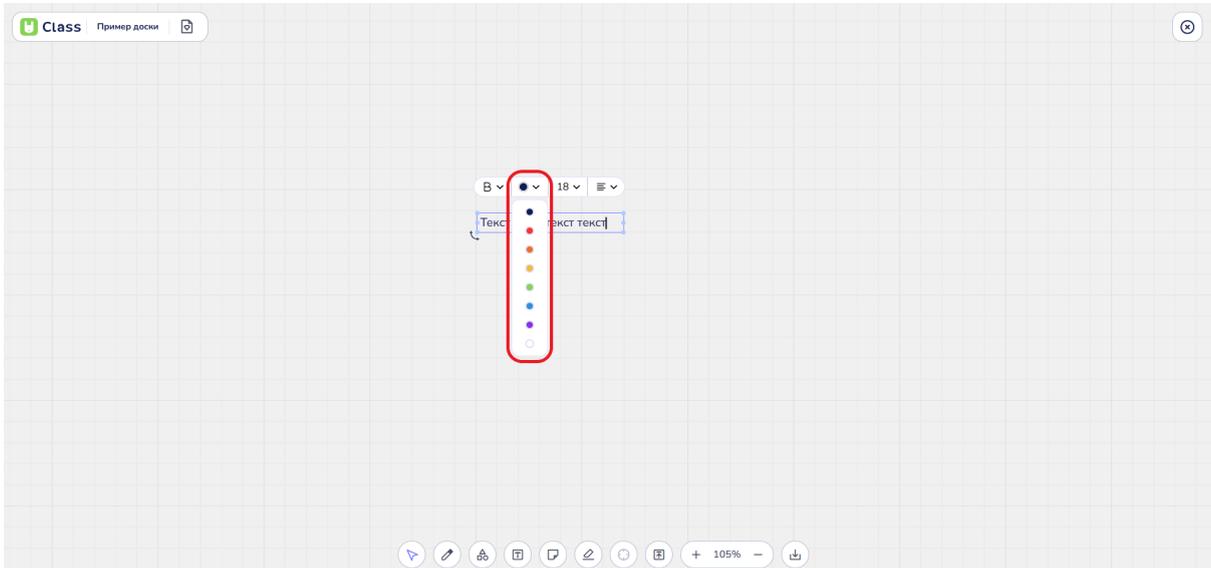
Пример форматирования текста “Подчеркнутый”



Пример форматирования текста “Жирный, курсив и подчеркнутый”

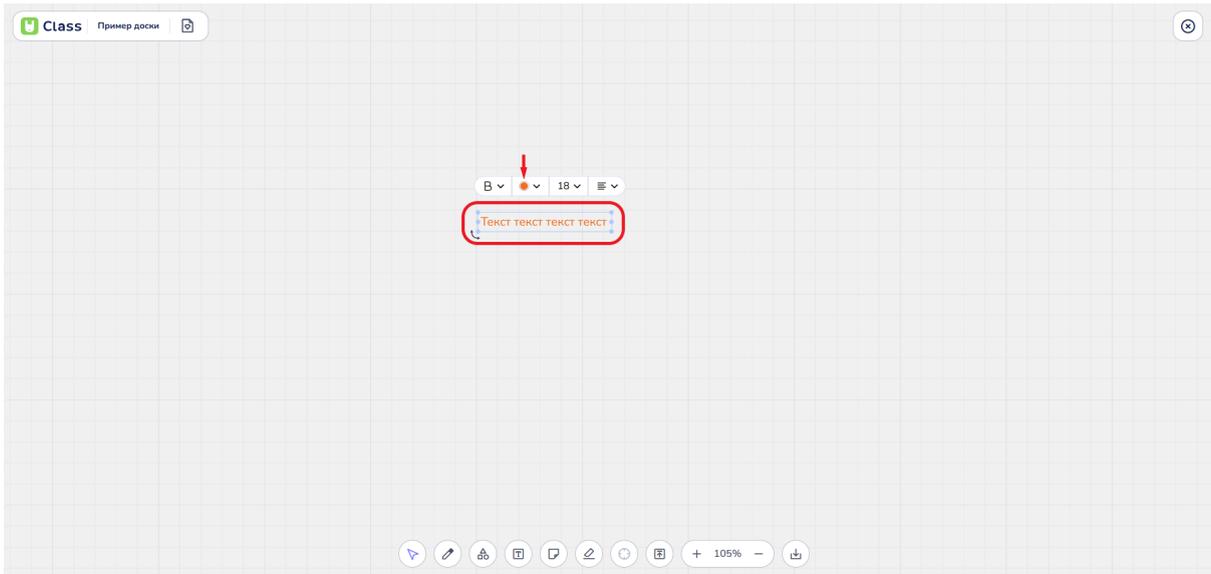
- Цвет

В меню редактирования текста доступна возможность выбора одного из 8 цветов палитры.



Выбор цвета текста из палитры

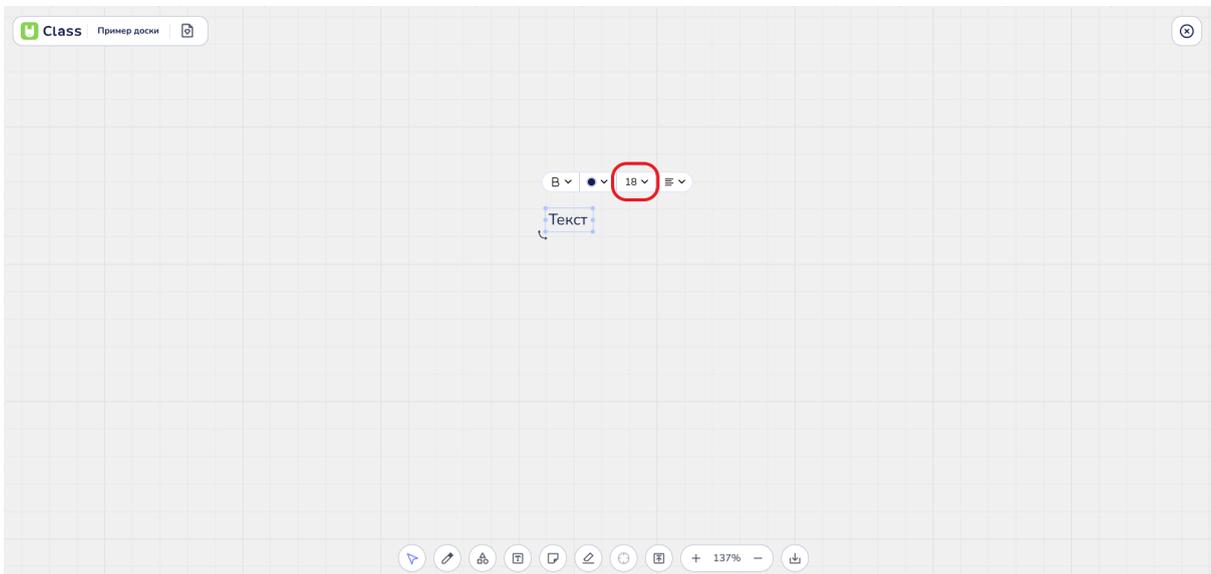
Пользователь может применить выбранный цвет к выделенному тексту, что позволит выделить важные моменты или сделать текст более привлекательным. Также есть возможность выбрать новый цвет и начать писать текст, используя его с самого начала.



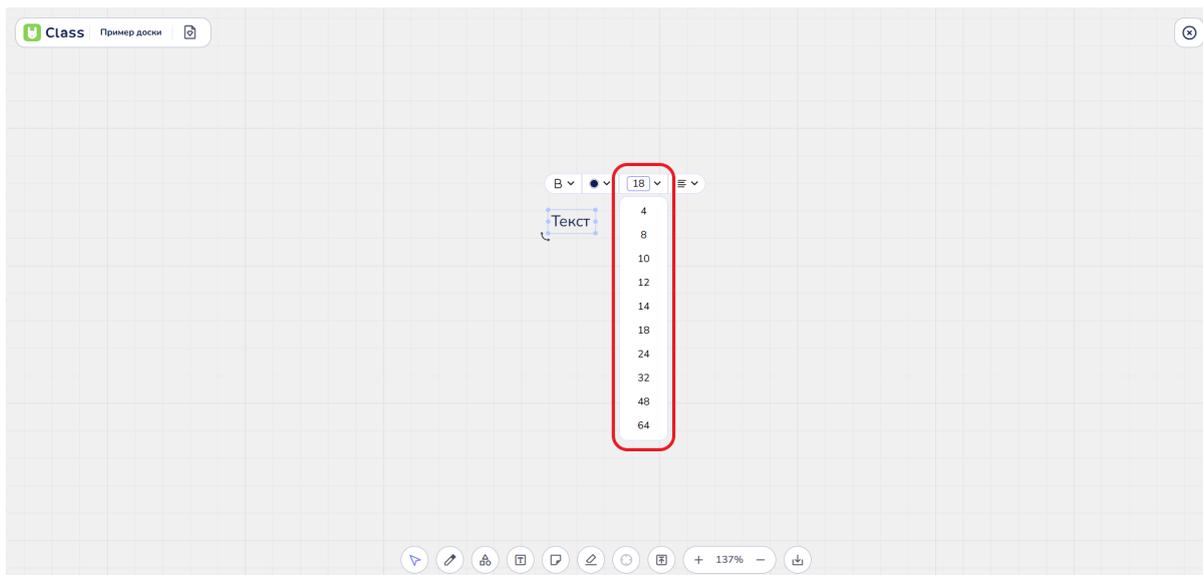
Изменение цвета текста

- Размер шрифта

В меню редактирования текста пользователь может выбрать размер шрифта из доступных кеглей: 4, 8, 10, 12, 14, 18, 24, 32, 48 и 64. Выбранный размер шрифта можно применить к выделенному тексту.



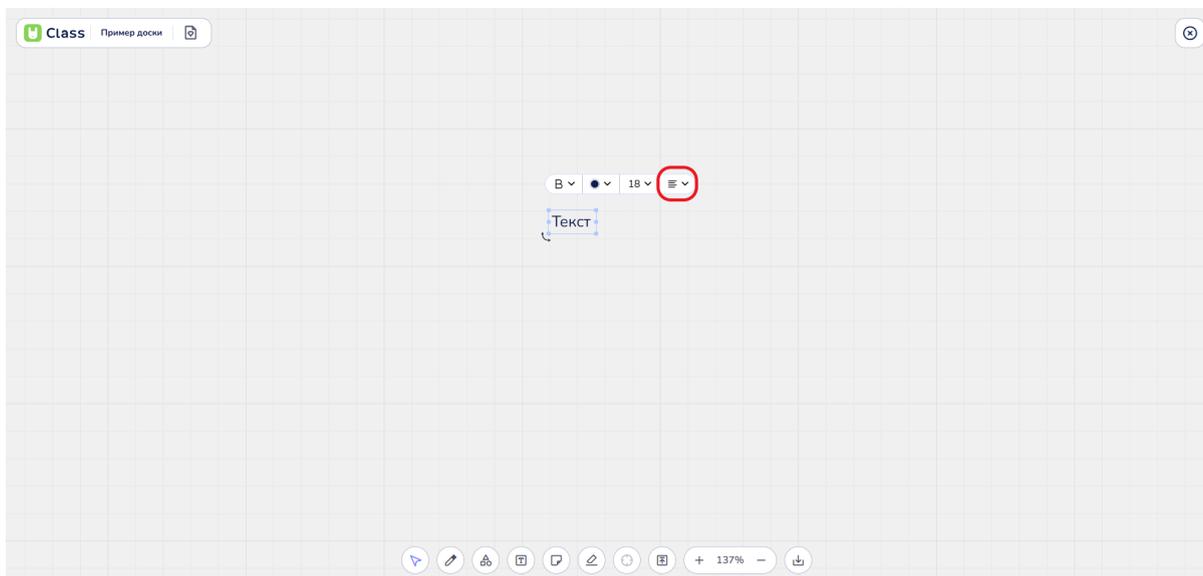
Выбор кнопки настроек размера шрифта



Выбор кегля шрифта из представленных вариантов

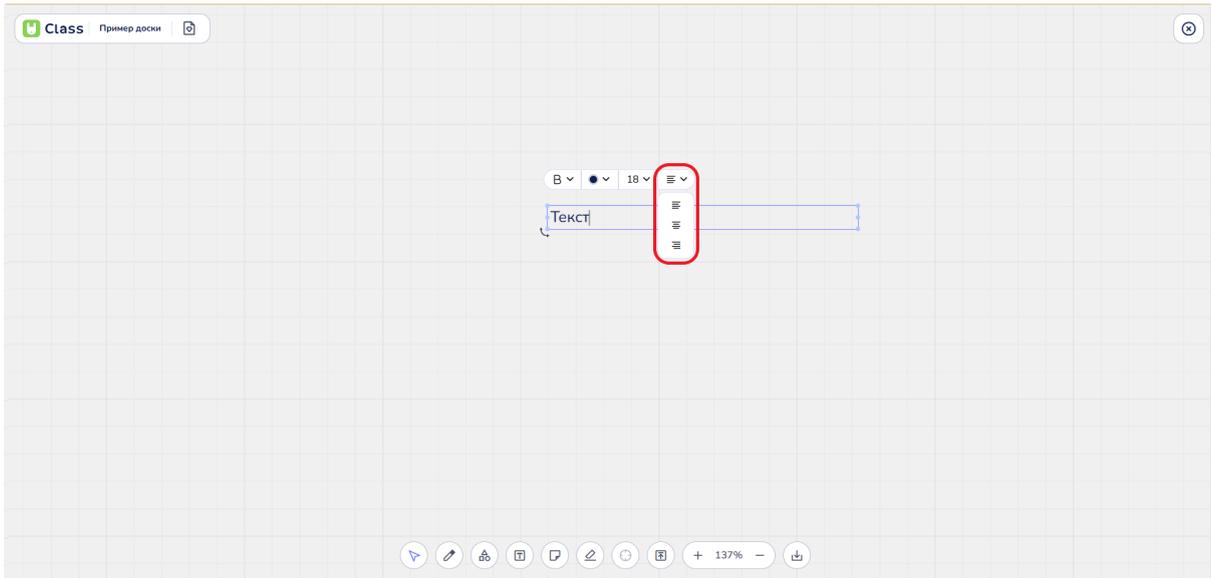
- Ориентация

В меню редактирования текста пользователь может выбрать ориентацию текста. Для этого ему следует найти и нажать кнопку настроек ориентации текста.



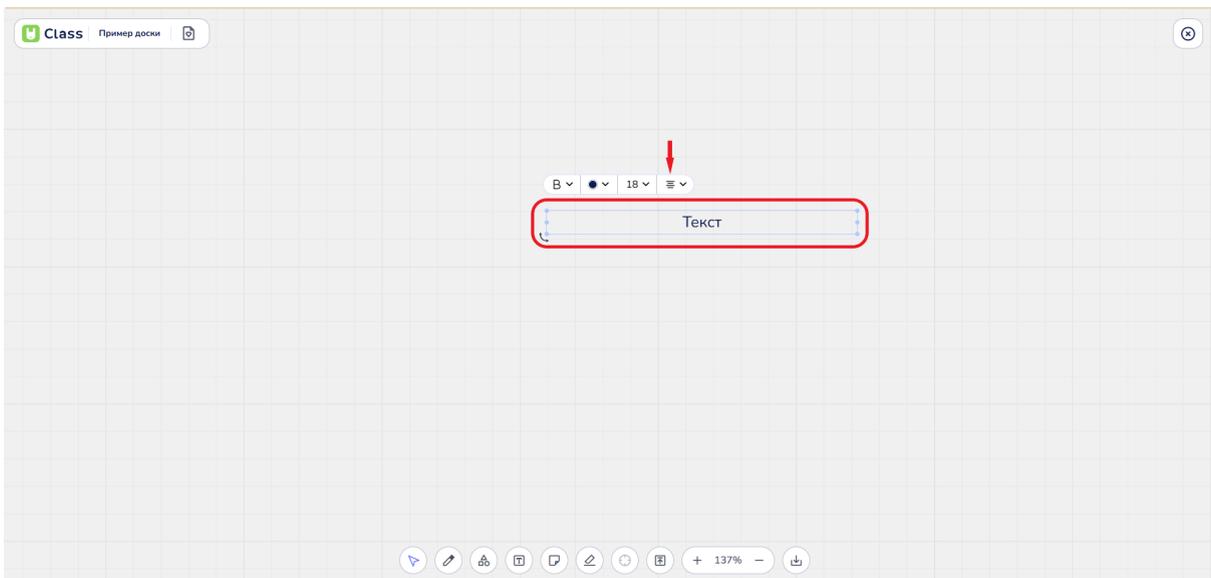
Кнопка настроек ориентации текста

После нажатия кнопки пользователь увидит дополнительное меню выбора варианта ориентации текста.



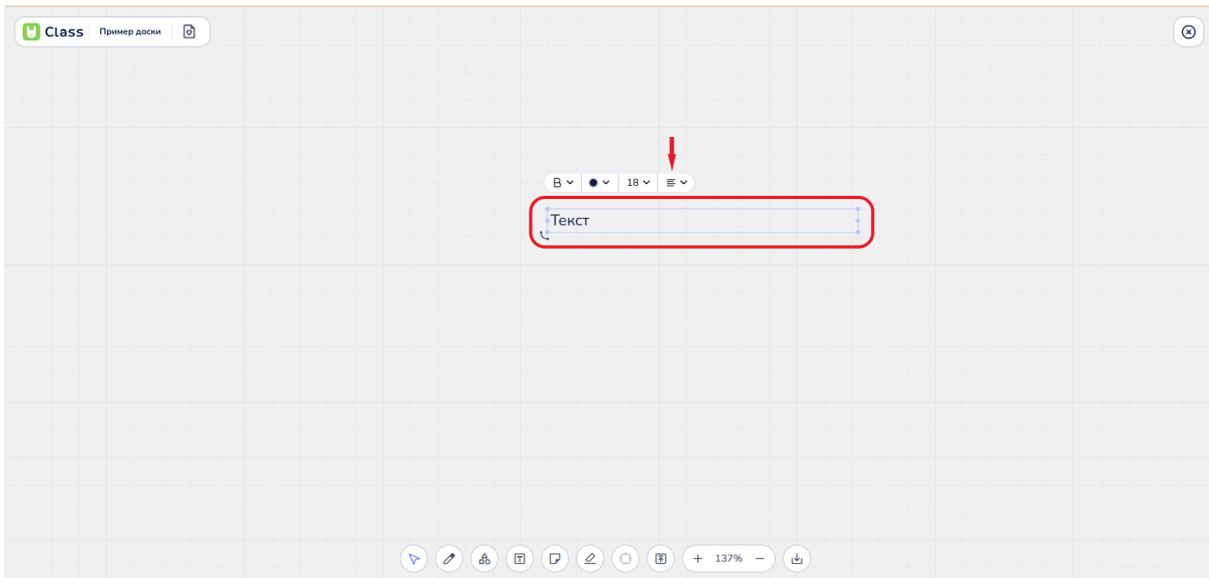
Меню выбора варианта ориентации текста

По центру: текст выровняется по центру строки, создавая симметричный вид.



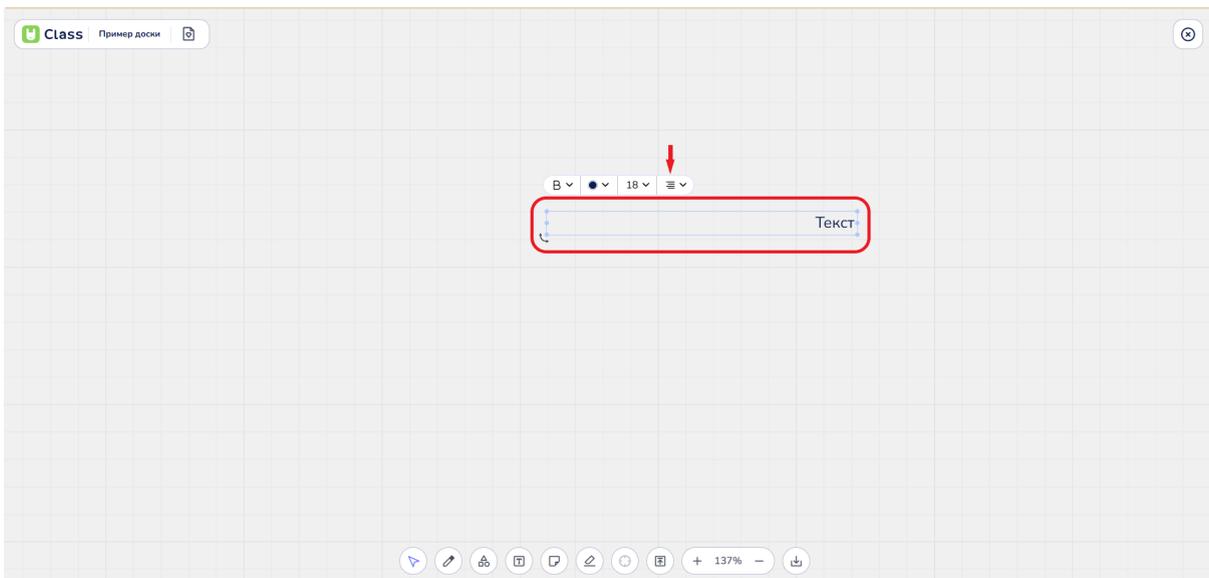
Выравнивание по центру строки

Слева: текст выровняется по левому краю, что является стандартным вариантом для большинства документов. Данный вариант ориентации текста выбран по умолчанию.



Выравнивание по левому краю строки

Справа: текст выравнивается по правому краю, что может быть полезно для создания определенных визуальных эффектов.

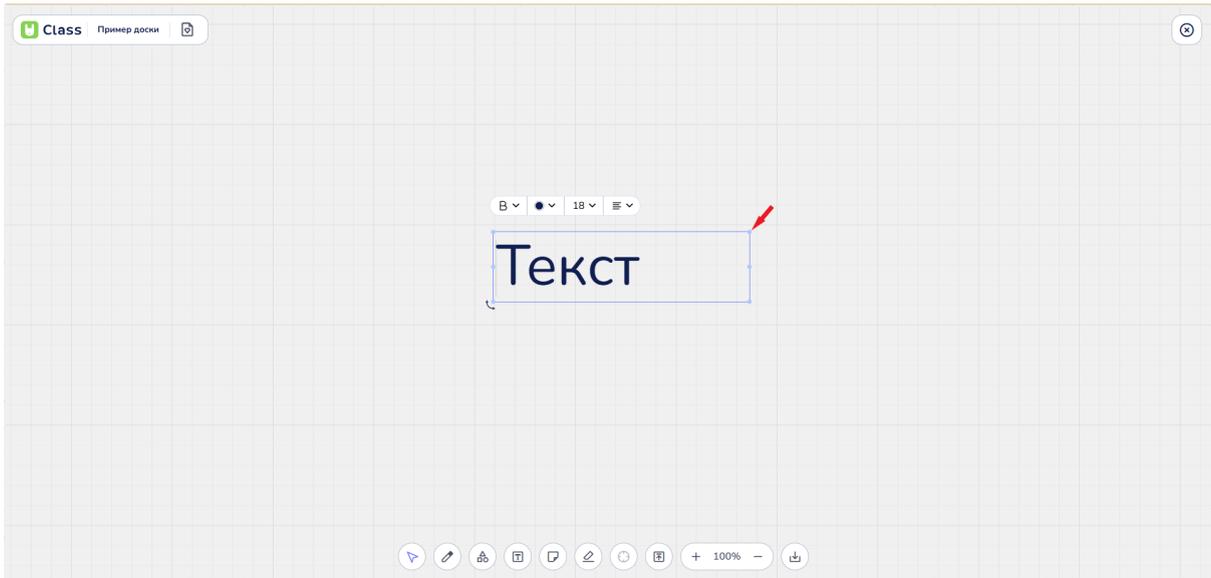


Выравнивание по правому краю строки

Пользователь может выбрать нужный вариант и применить его к выделенному тексту.

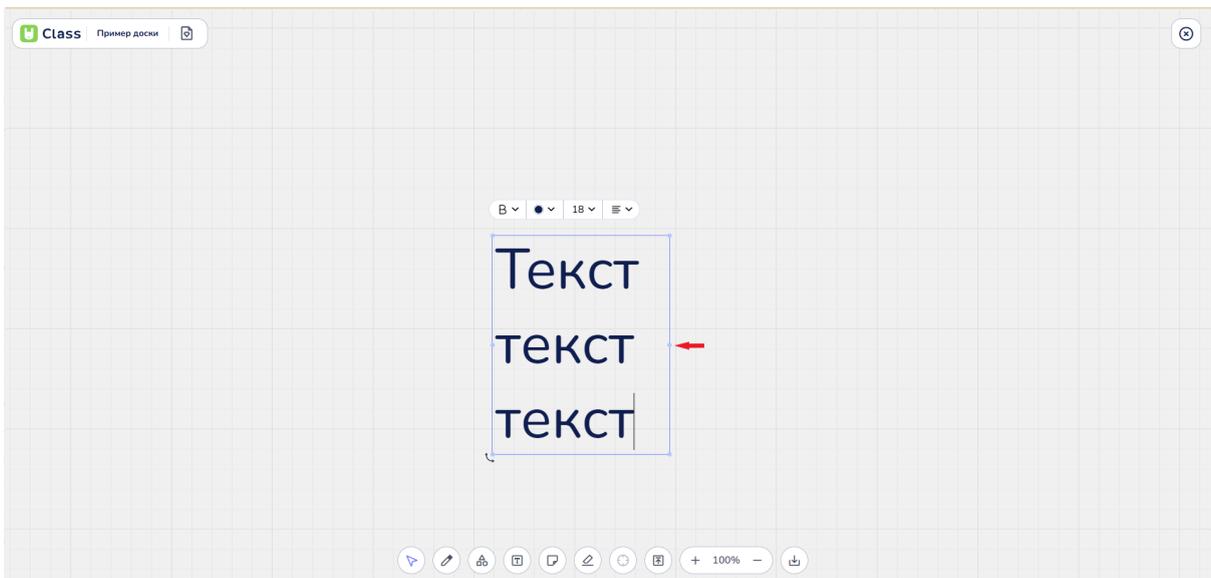
### **Изменение размеров текстового поля**

При изменении размеров рамки текстового поля шрифт текста пропорционально увеличивается или уменьшается.



Пример увеличения рамки текста и размера шрифта внутри нее

Изменяется также расположение текста внутри рамки при ее расширении или сужении.



Пример сужения рамки и перераспределения написанного текста внутри нее



Пример расширения рамки и перераспределения написанного текста внутри нее

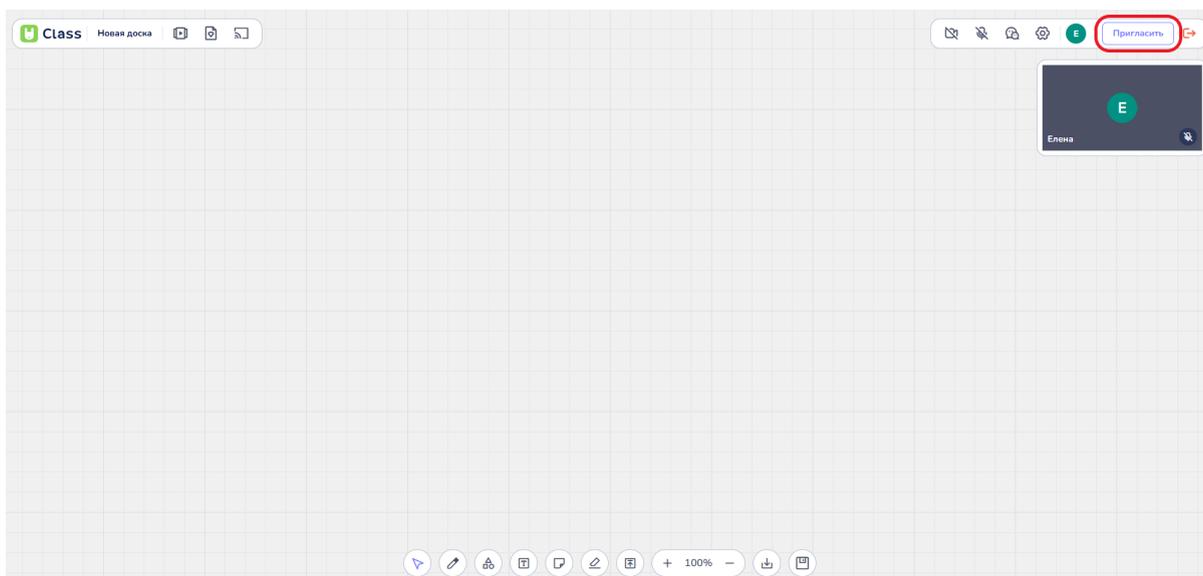
## 4. Уроки

### 4.1. Приглашение ученика для совместной работы на доске и урока

Преподаватель может пригласить ученика на урок, предоставив ему ссылку на занятие. Ссылку на урок можно сгенерировать двумя способами.

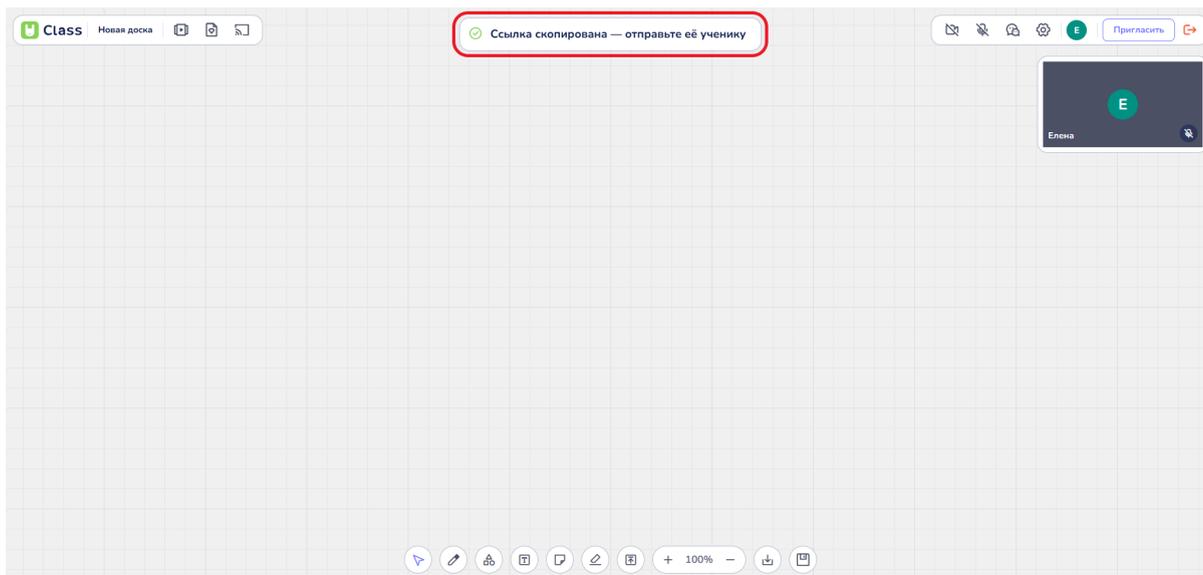
#### Приглашение через панель инструментов:

Преподаватель может пригласить ученика на урок, предоставив ссылку на занятие непосредственно после начала урока. Для этого необходимо нажать на кнопку “Пригласить” на панели инструментов, расположенной в верхней правой части доски.



Кнопка “Пригласить”

После нажатия на кнопку ссылка на урок автоматически копируется и может быть отправлена ученику.

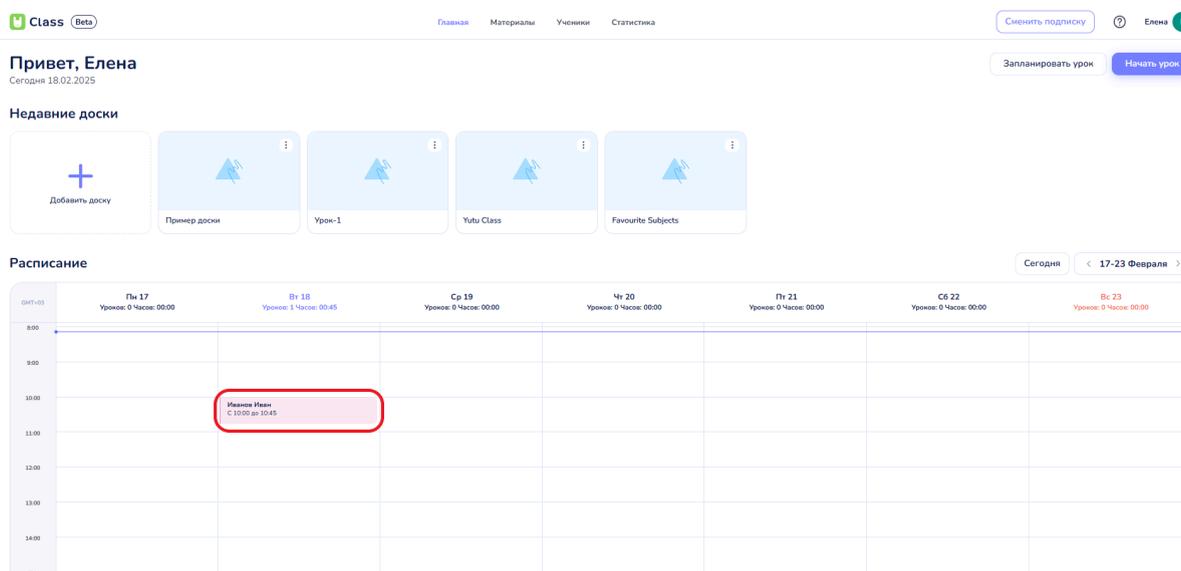


Оповещение о том, что ссылка на урок была скопирована

## Приглашение через расписание:

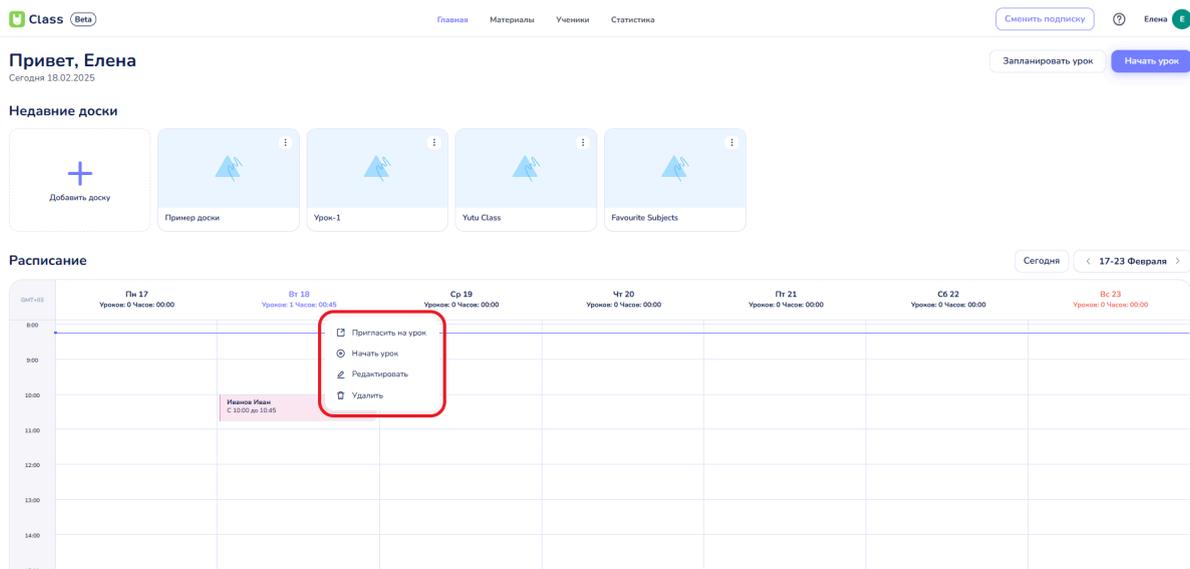
Сгенерировать ссылку на урок также можно в разделе "Расписание". Для создания ссылки через расписание необходимо:

- Найти запланированное занятие.



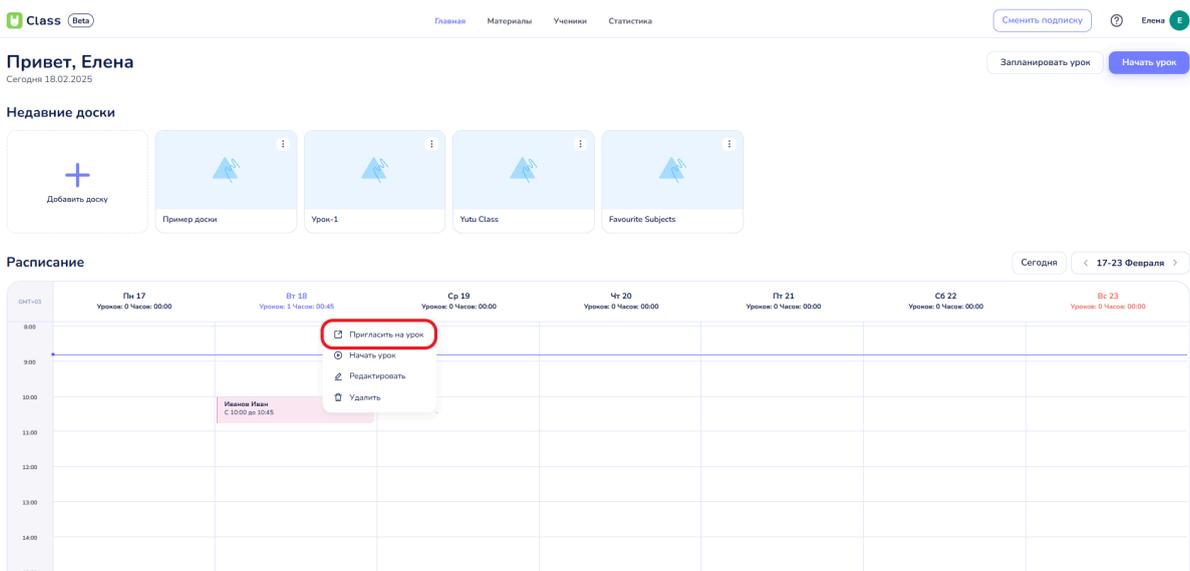
Пример урока в расписании

- Нажать правой кнопкой мыши на урок, чтобы открыть контекстное меню.



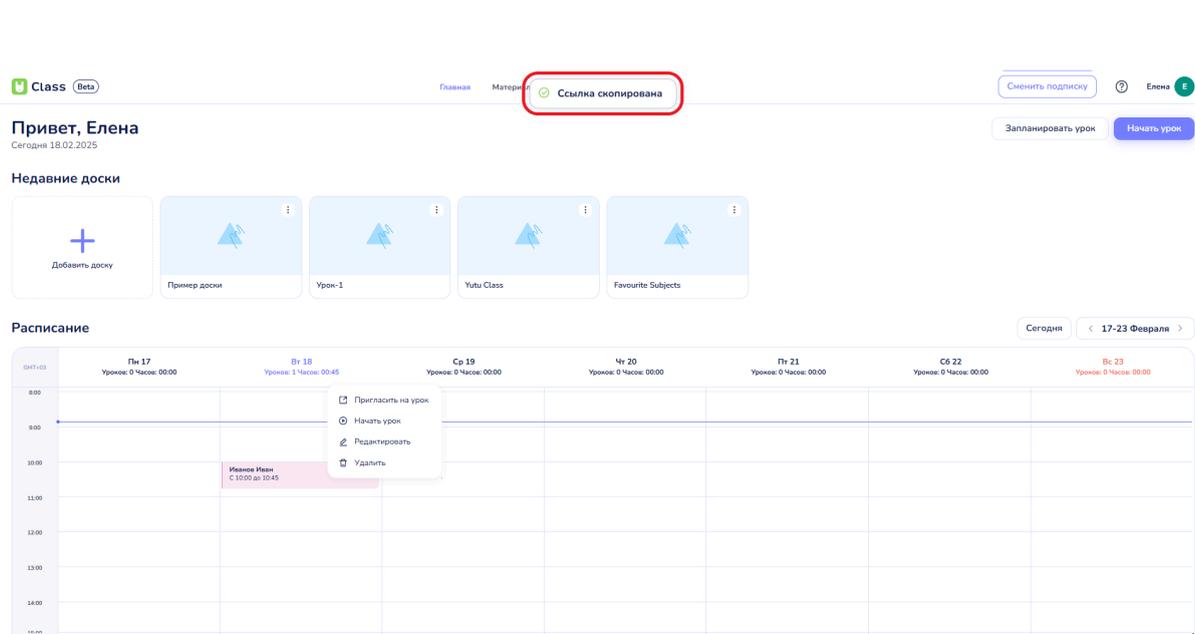
Контекстное меню урока в расписании

- В контекстном меню выбрать опцию “Пригласить на урок”.



Выбор кнопки “Пригласить на урок”

После нажатия ссылка на урок будет скопирована в буфер обмена и готова для отправки ученику.



Оповещение о том, что ссылка на урок была скопирована

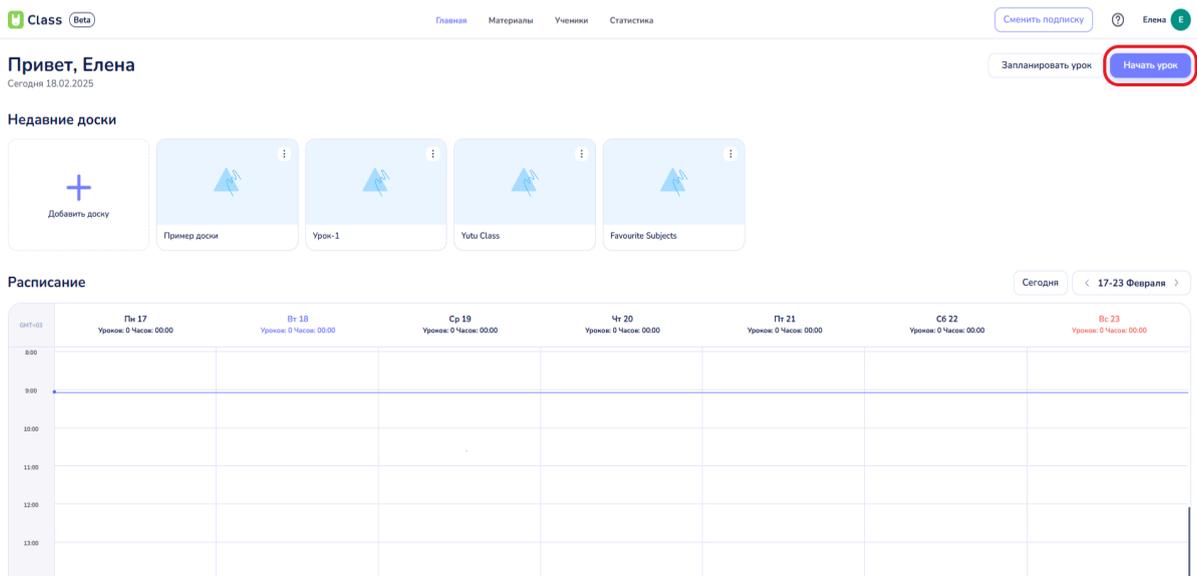
Если выбранное занятие имеет серию повторений, скопированная ссылка будет единой для всех последующих занятий.

## 4.2. Создание мгновенного урока с доской

Существует несколько способов начать мгновенный (незапланированный) урок на платформе:

### С главной страницы аккаунта

В правом верхнем углу находится синяя кнопка “Начать урок”. При нажатии на нее видеоурок запускается автоматически, и открывается “Новая доска”.



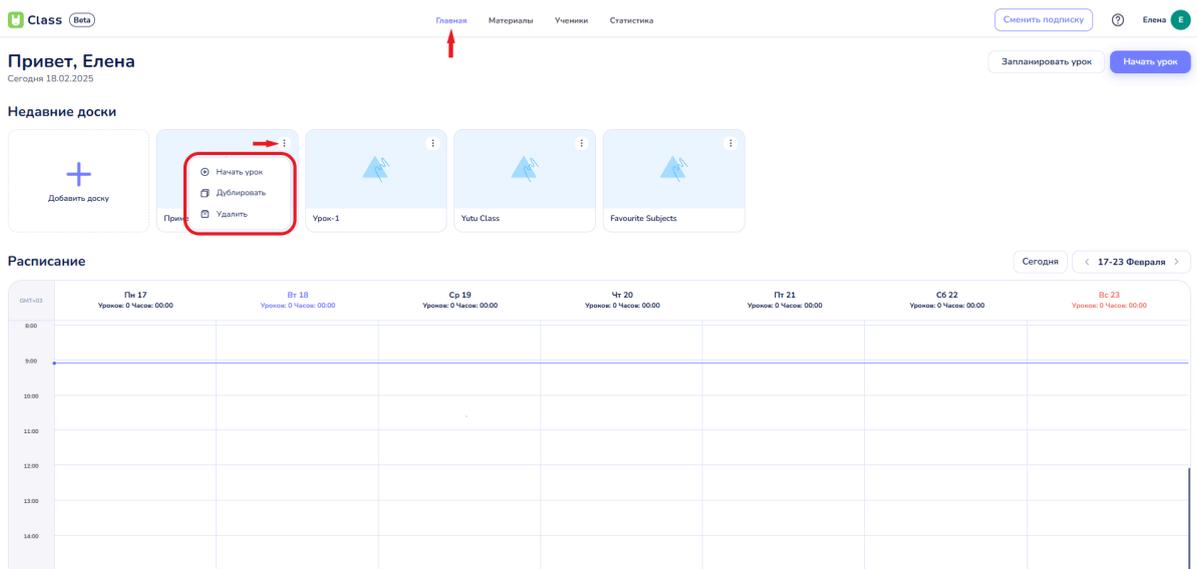
Кнопка “Начать урок” на главной странице аккаунта

## С любой доски

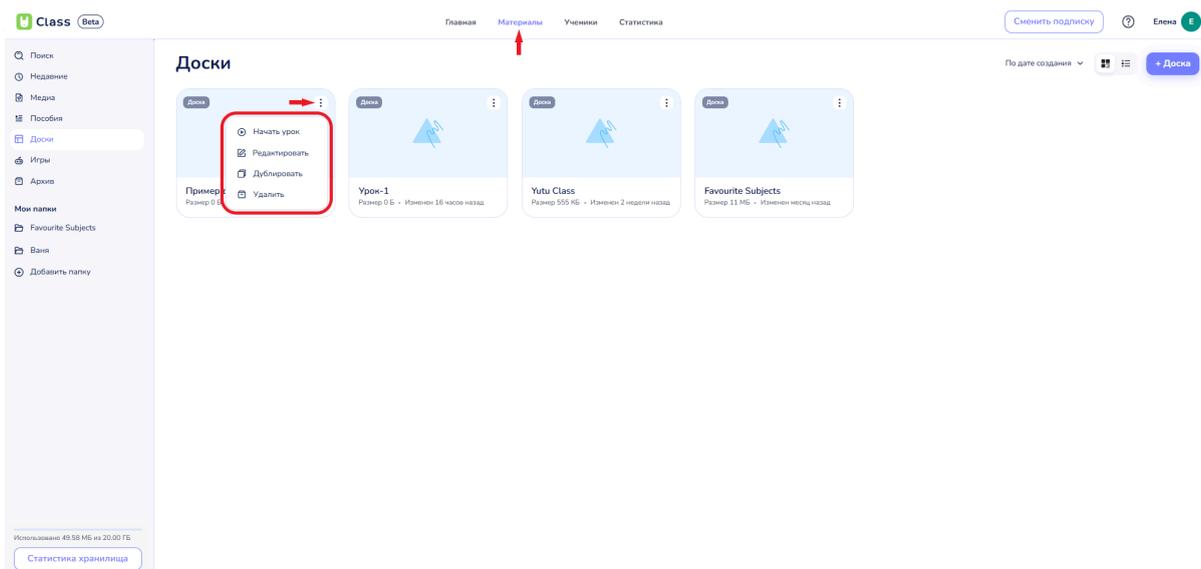
Урок может быть начат с любой сохраненной доски в аккаунте. Это можно сделать с главной страницы из раздела “Недавние доски” или со страницы “Материалы” в разделе “Доски”.

Для начала урока с доски необходимо выполнить следующие шаги:

1. Найти интересующую доску и нажать на кнопку “Три точки” в правом верхнем углу доски.

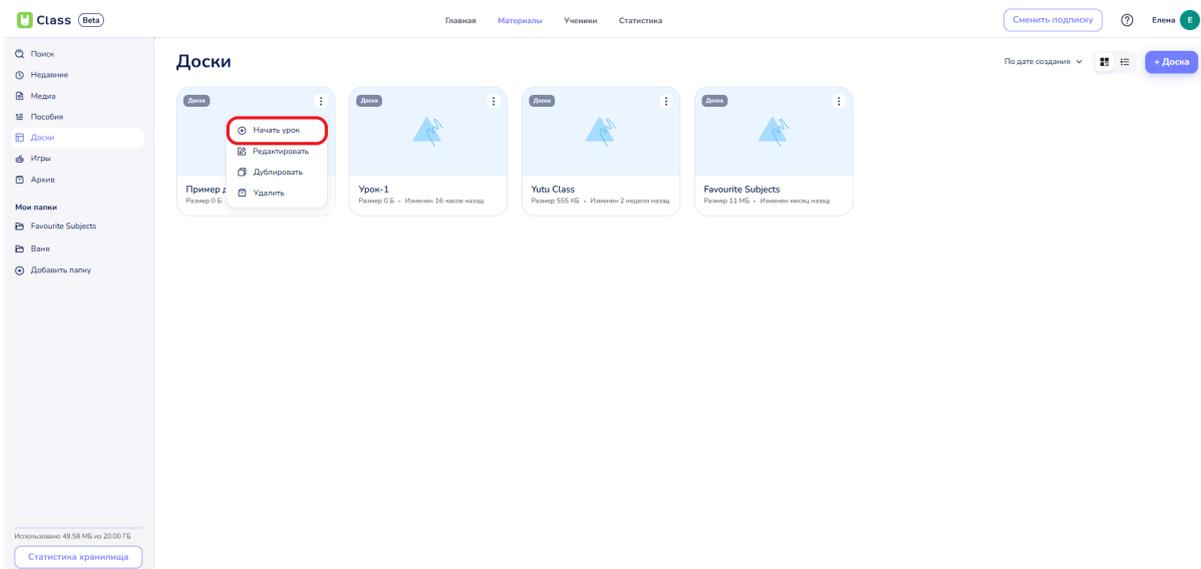


Пример начала урока с доски на Главной странице аккаунта



Пример начала урока с доски на странице Материалы

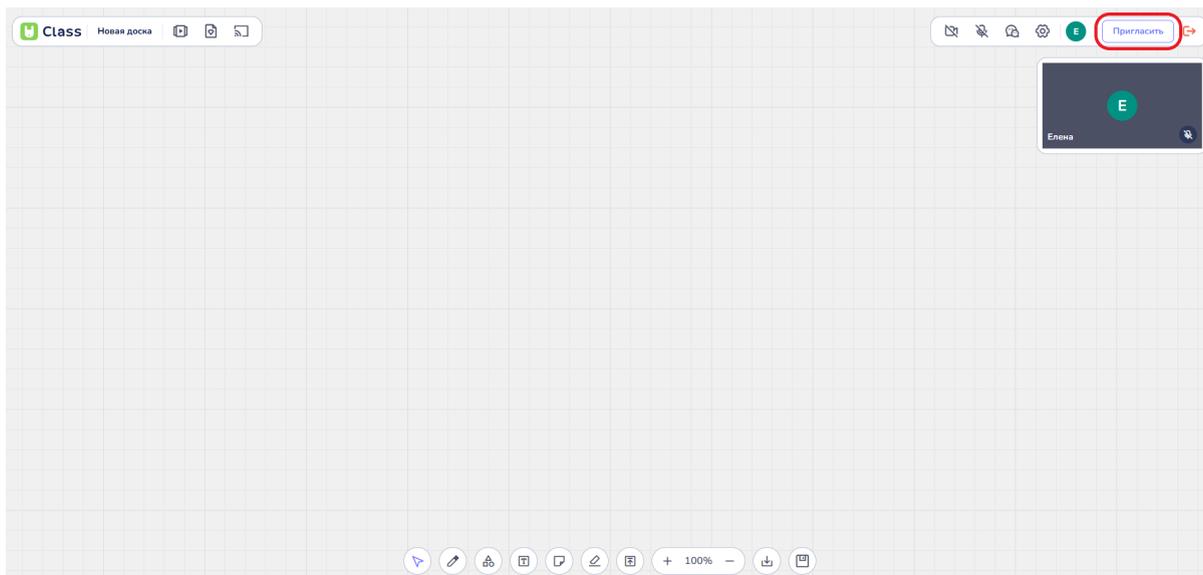
2. В открывшемся контекстном меню выбрать функцию “Начать урок”. После выполнения этих действий урок запустится, и откроется выбранная доска.



Кнопка “Начать урок” в контекстном меню доски

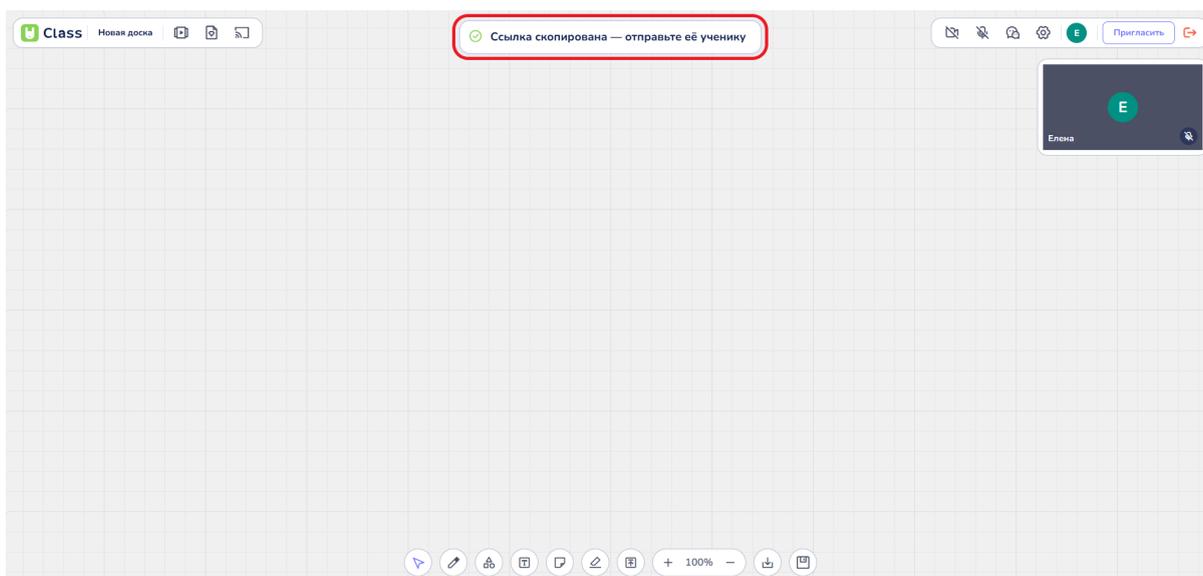
## Приглашение ученика на урок

После начала урока для приглашения ученика на урок необходимо найти и нажать кнопку “Пригласить” на верхней панели инструментов справа.



Кнопка “Пригласить”

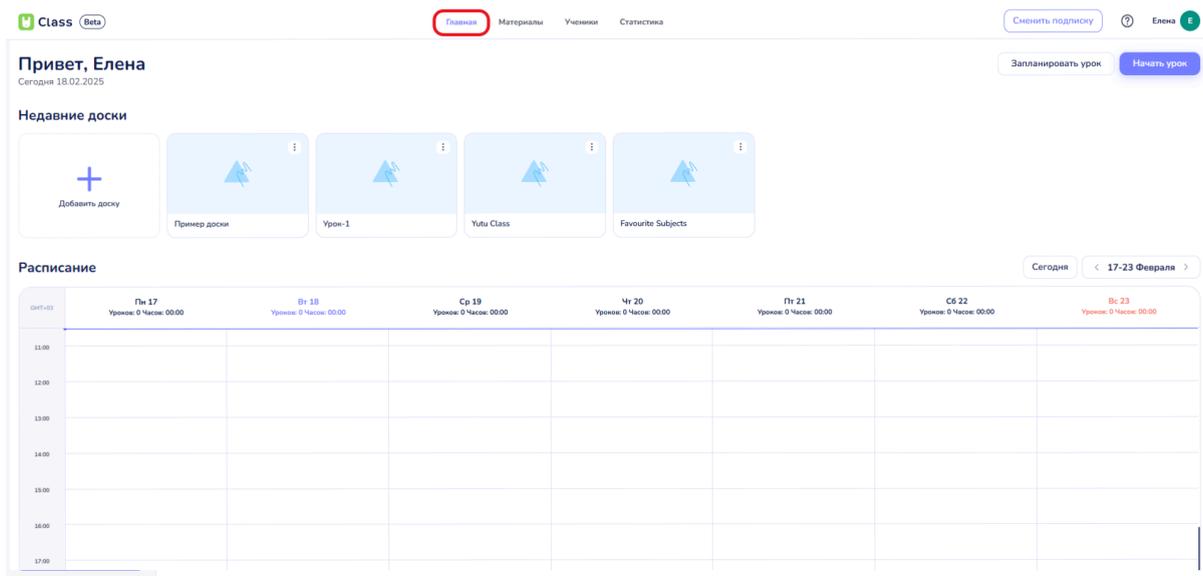
После нажатия на кнопку ссылка на урок автоматически копируется и может быть отправлена ученику.



Оповещение о том, что ссылка на урок была скопирована

### 4.3. Создание запланированного урока с доской

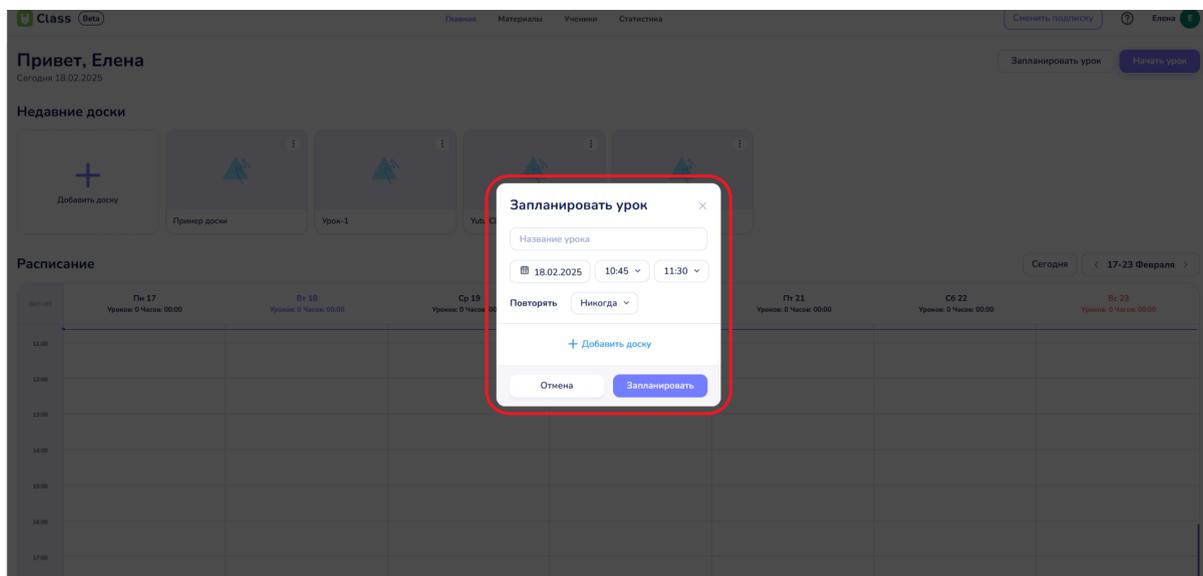
Чтобы запланировать занятие заранее, преподавателю необходимо перейти на Главную страницу персонального аккаунта Yutu Class.



Главная страница аккаунта Yutu Class

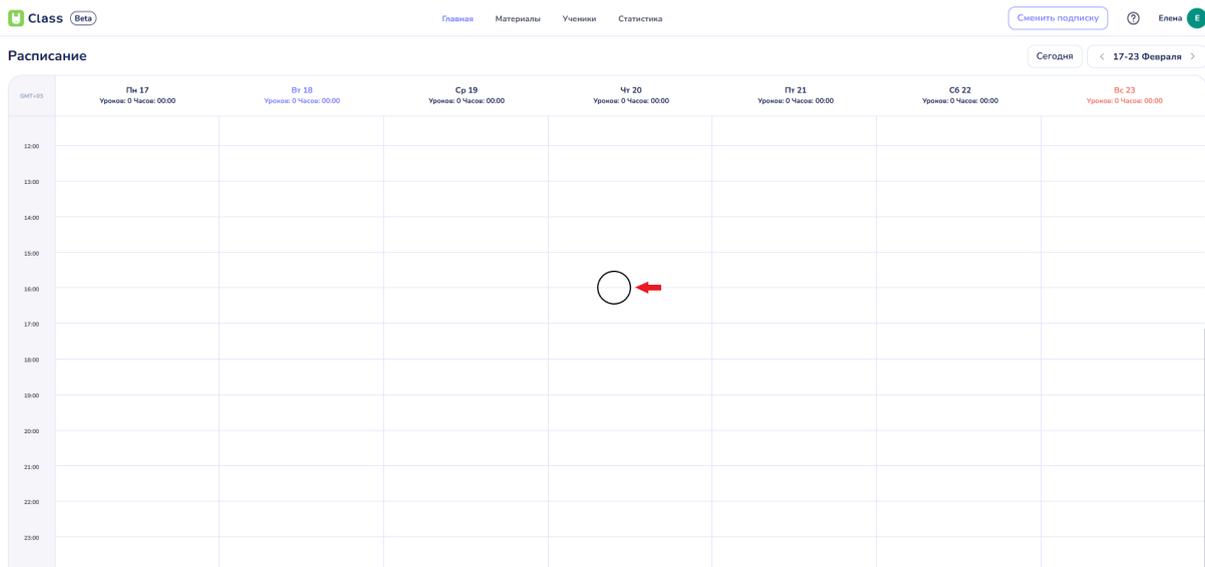
Планирование урока возможно двумя способами.

- Через кнопку “Запланировать урок”. При нажатии кнопки запланировать урок открывается диалоговое окно, где пользователю необходимо заполнить данные об уроке.



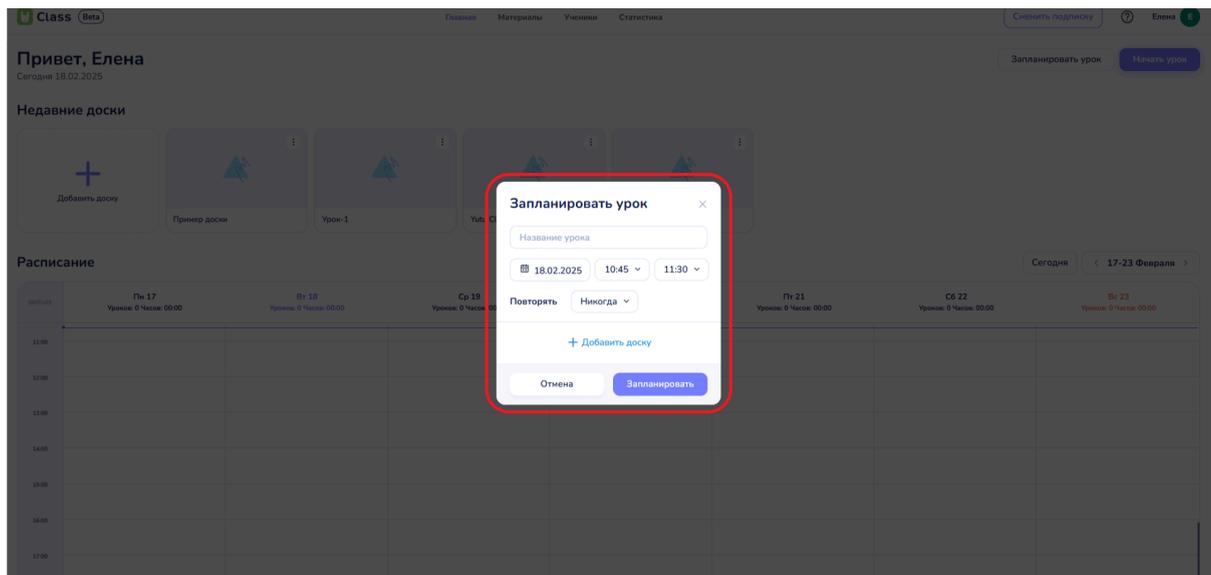
Диалоговое окно “Запланировать урок”

- Запланировать занятие можно в Расписании при нажатии левой кнопкой мыши (или одно нажатие пальцем на тачпаде) в пределах сетки планировщика.



Пример клика по сетке планировщика “Расписание”

Клик левой кнопкой мыши по сетке планировщика открывает диалоговое окно создания урока “Запланировать урок”.

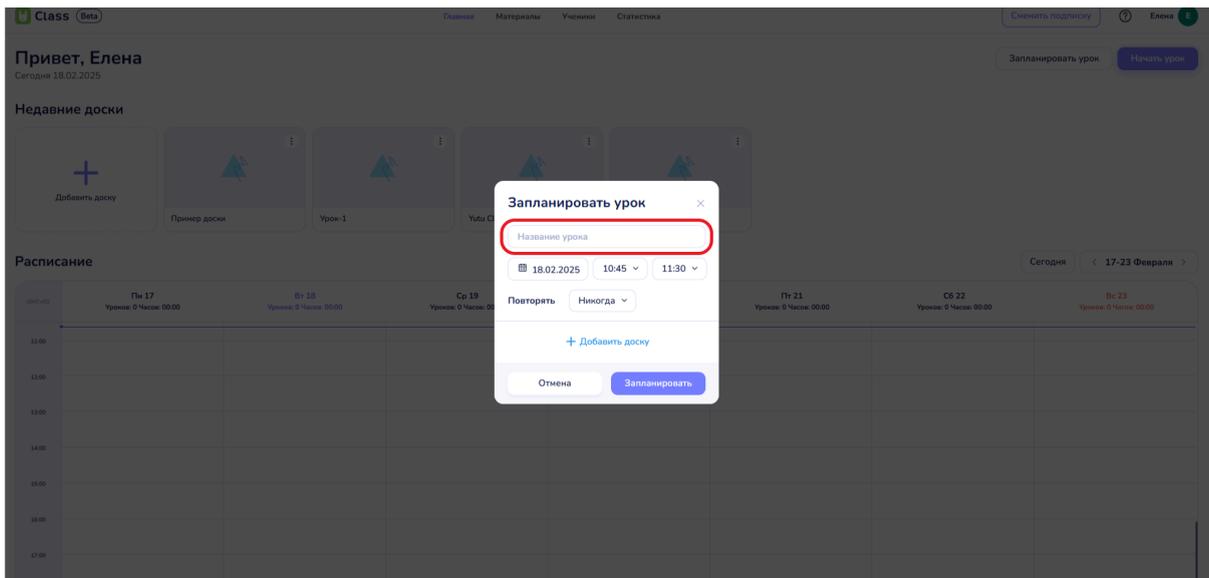


Диалоговое окно “Запланировать урок”

### Меню "Запланировать урок":

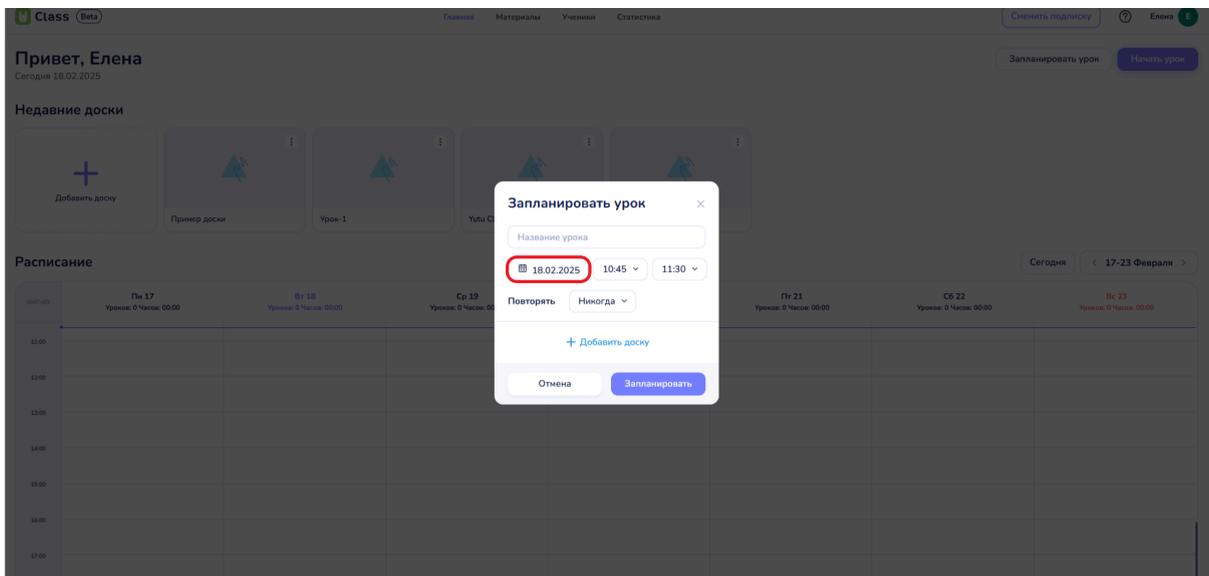
В этом меню можно задать основные параметры урока, включая:

- **Название урока:** внесение данных в строку “Название урока” помогает идентифицировать содержание занятия.

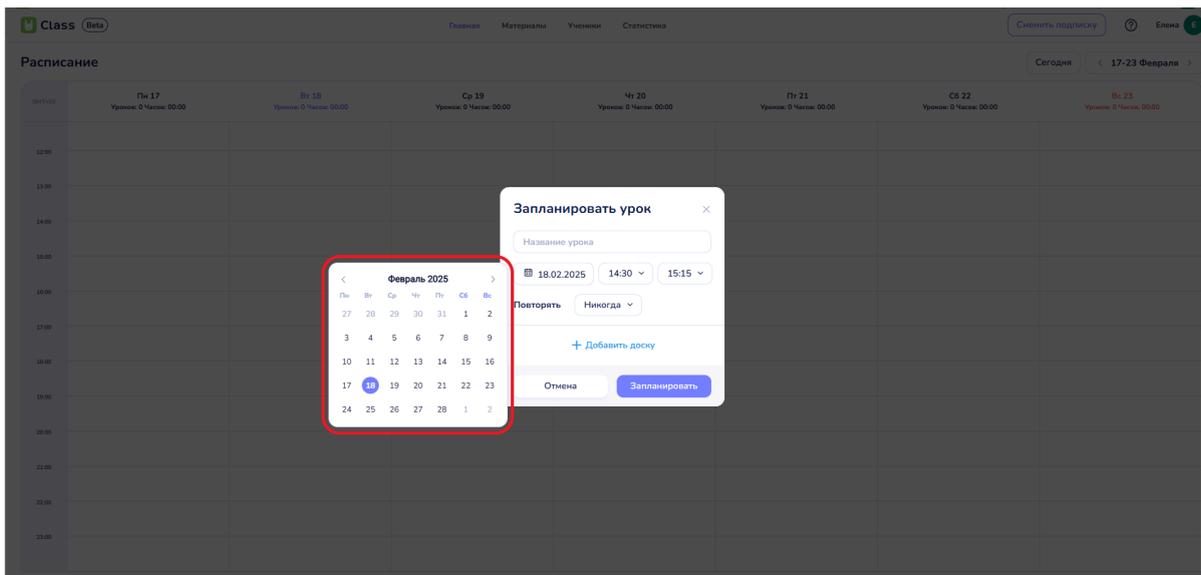


Название урока в окне “Запланировать урок”

- **Дата проведения занятия:** выбор или изменение даты занятия посредством нажатия на выбранную дату и последующим открытием календаря. В календаре пользователь может выбрать новый месяц и дату проведения занятия.

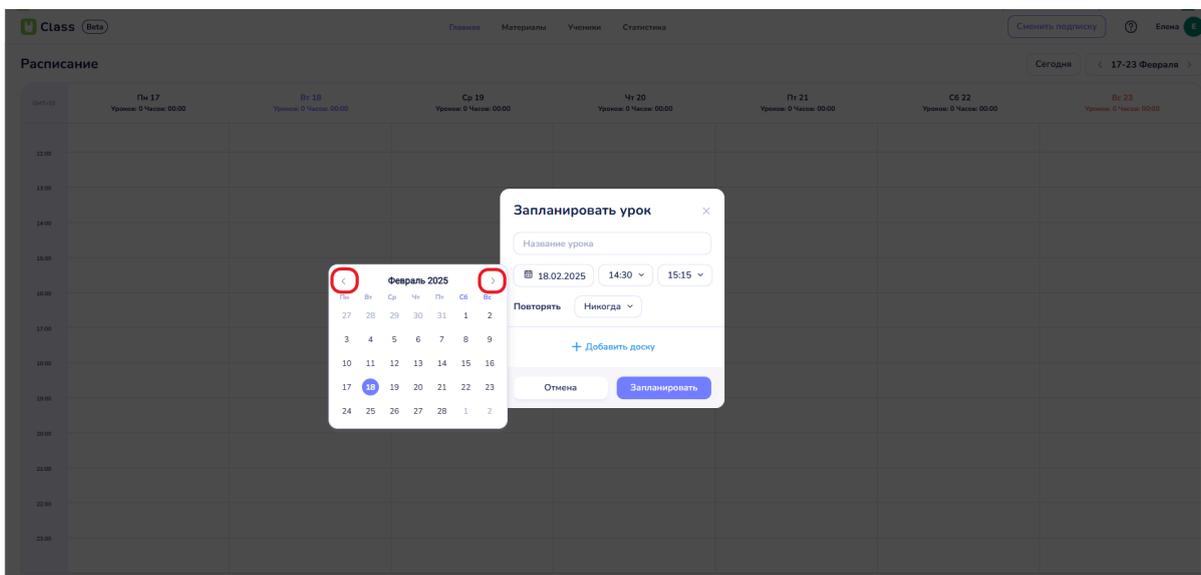


Поле выбора даты занятия



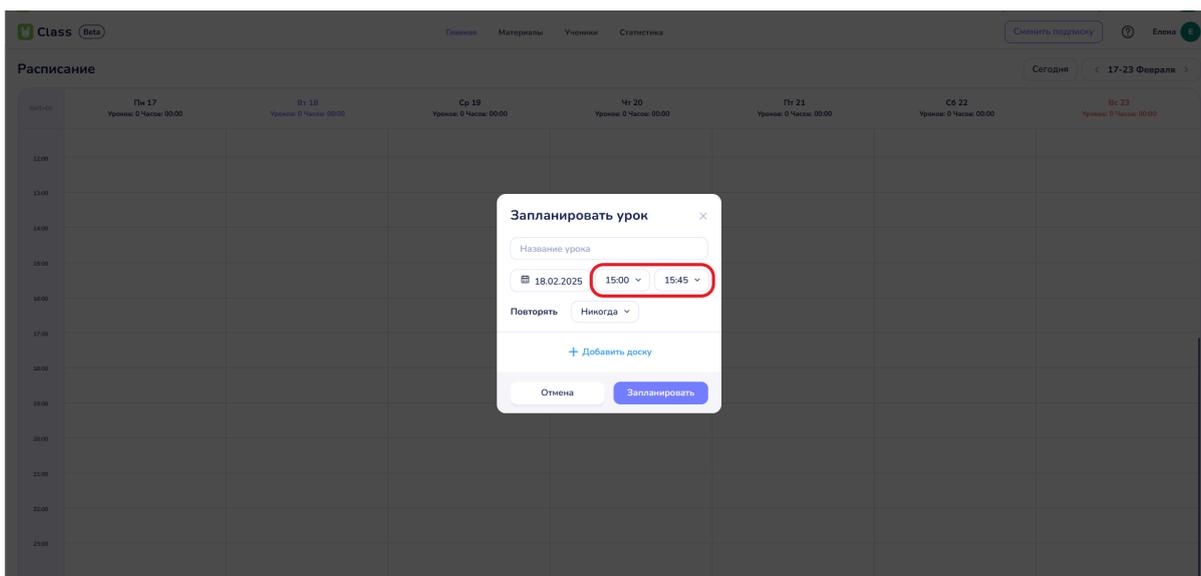
Выбор даты занятия в календаре

Занятие можно запланировать на любой мес в календаре. Для переключения месяцев в календаре необходимо нажать кнопки “стрелка вперед” или “стрелка назад” .



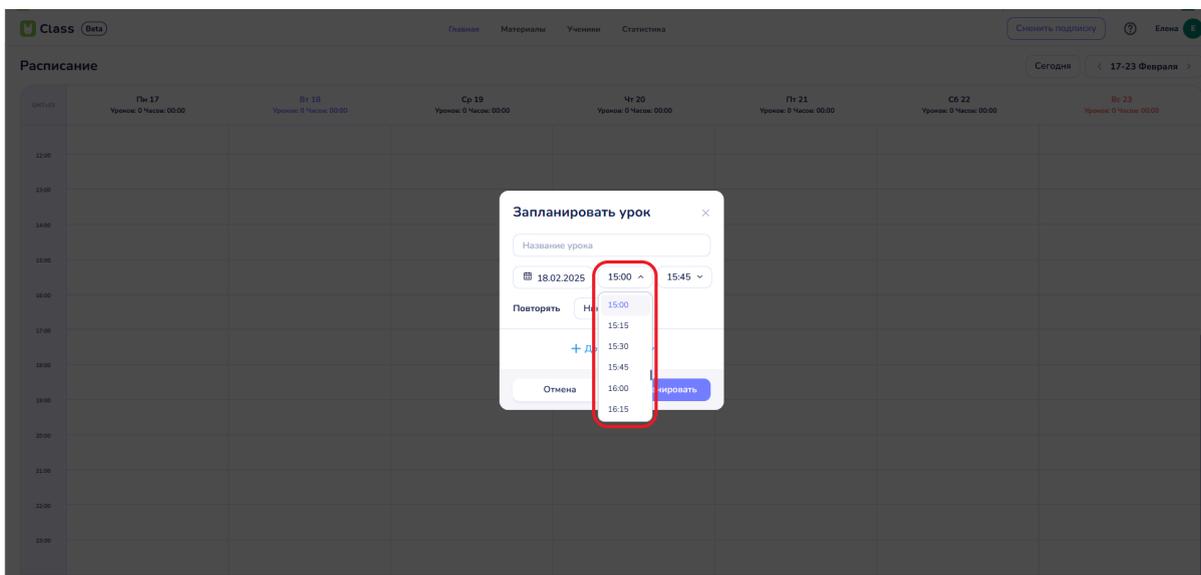
Нахождение кнопок “стрелка вперед” и “стрелка назад” в календаре планировщика

- Продолжительность урока: конец урока по умолчанию устанавливается на 45 минут, но этот параметр можно изменить.



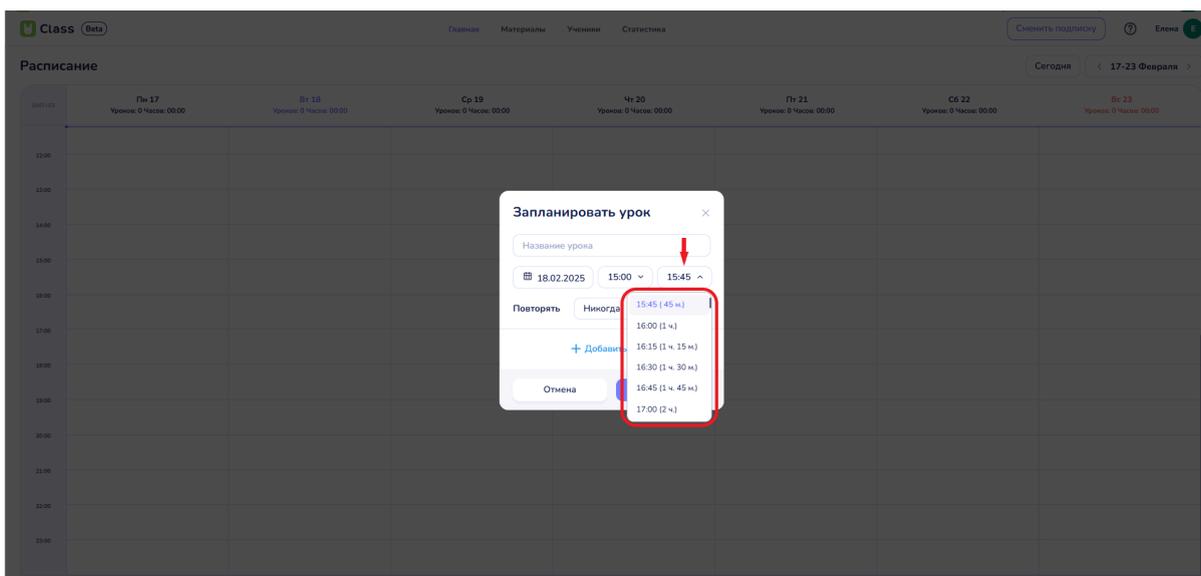
Поля времени урока, определяющие начало и конец занятия

Время начала урока можно изменить, нажав на поле времени начала урока. В контекстном меню выбора времени, выбрать желаемое время начала занятия.



Выбор времени начала занятия

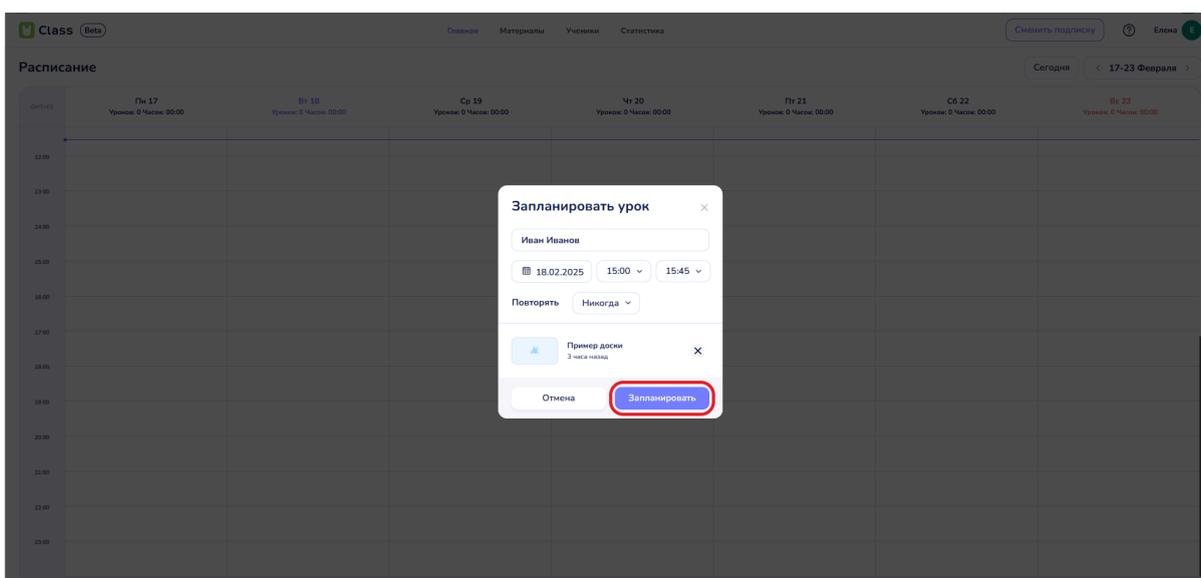
Нажав на поле времени окончания урока, можно контекстном выбрать желаемое время окончания занятия.



Выбор времени окончания занятия

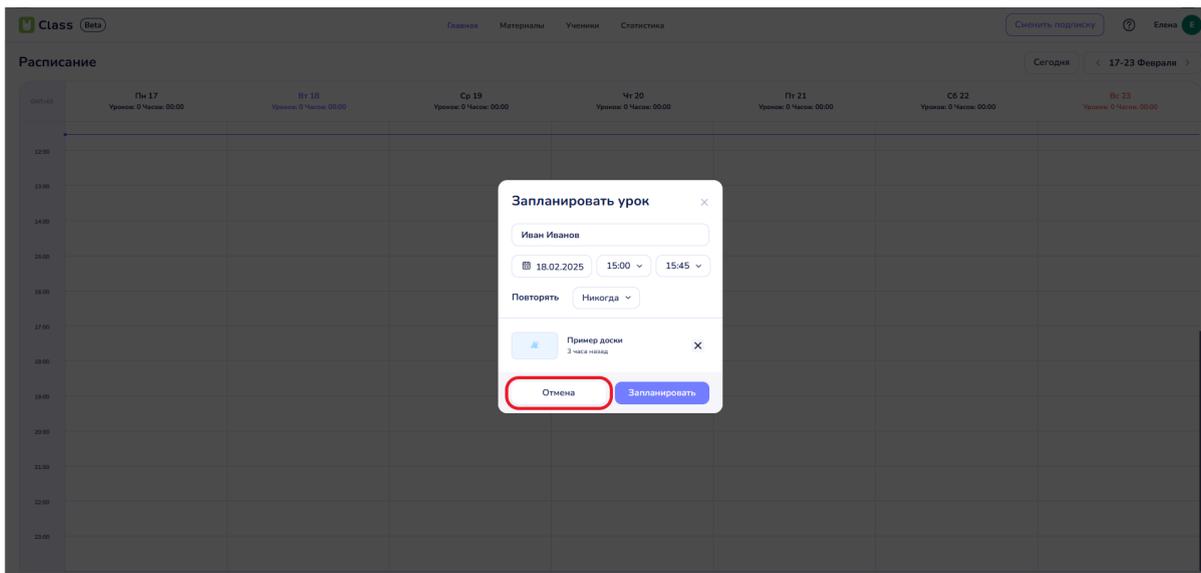
В бесплатной версии Yutu Class занятия могут длиться от 45 до 60 минут, а в платной версии возможно установить любое время занятия без ограничений.

- **Сохранение изменений:** для сохранения всех изменений, внесенных в меню “Запланировать урок”, необходимо нажать кнопку “Запланировать”.



Кнопка “Запланировать”

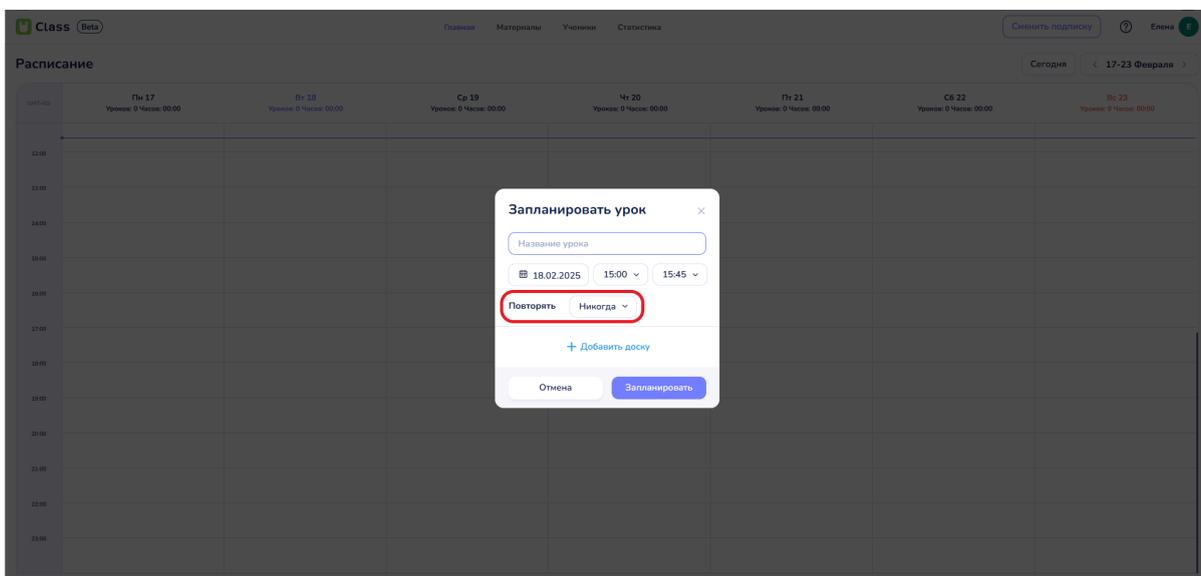
Кнопка “Отмена” отменяет внесенные изменения, что приводит к полной утрате данных и их корректировок в меню “Запланировать урок”.



Кнопка “Отмена”

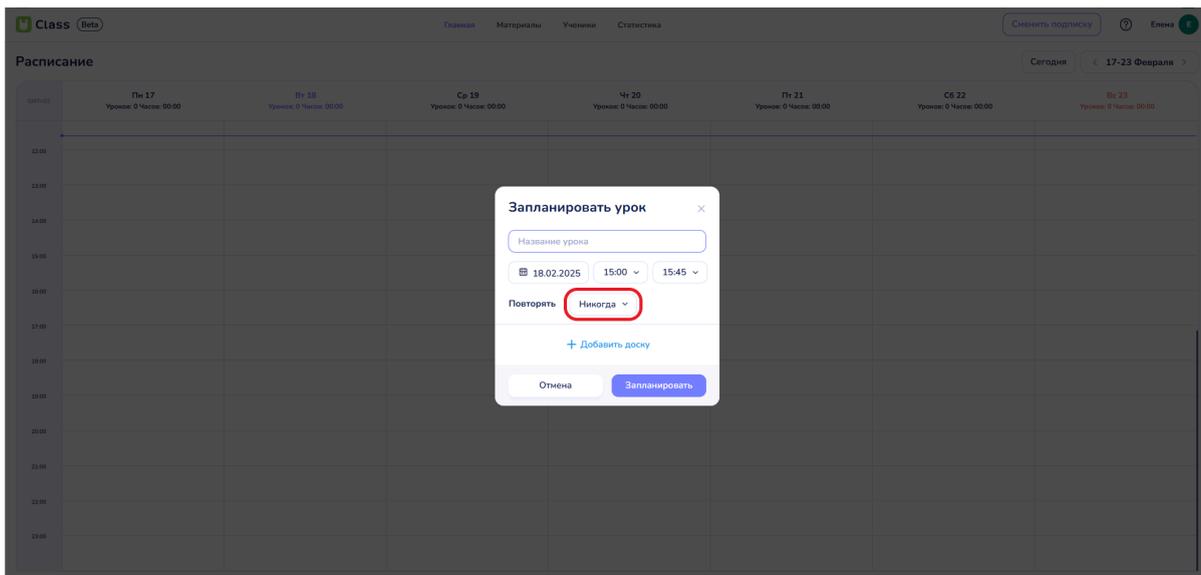
#### 4.4. Указание частоты повторений в запланированном уроке

В Расписании в меню “Запланировать урок” разделе “Повторять” преподаватель может определить, будет занятие разовым или проводиться регулярно:



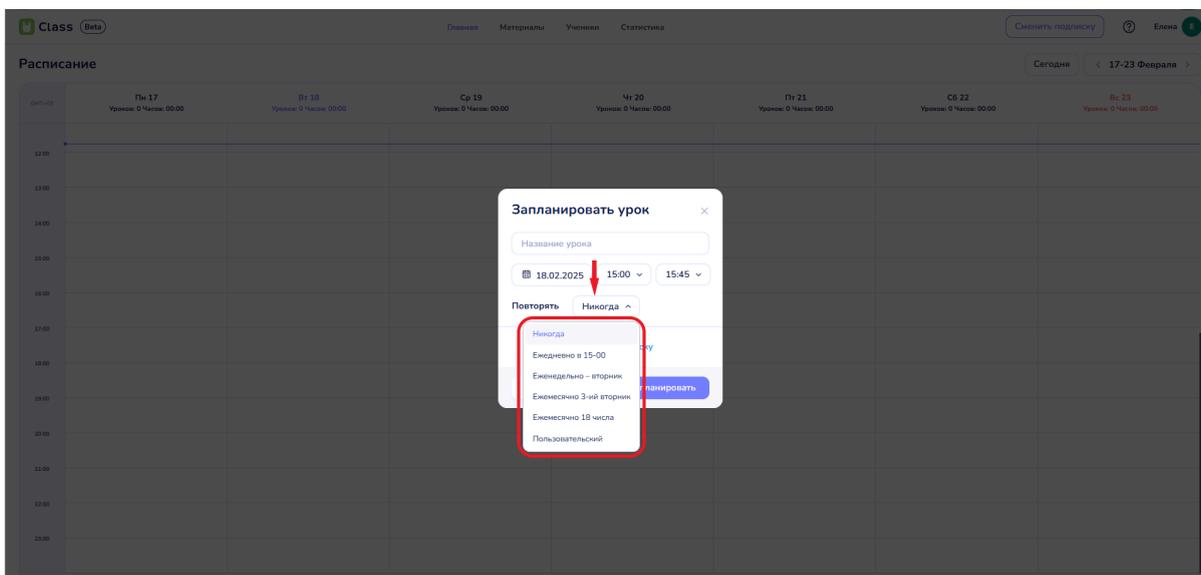
Раздел “Повторять” меню планирования урока

- Никогда: Создает разовый урок, который не будет повторяться.



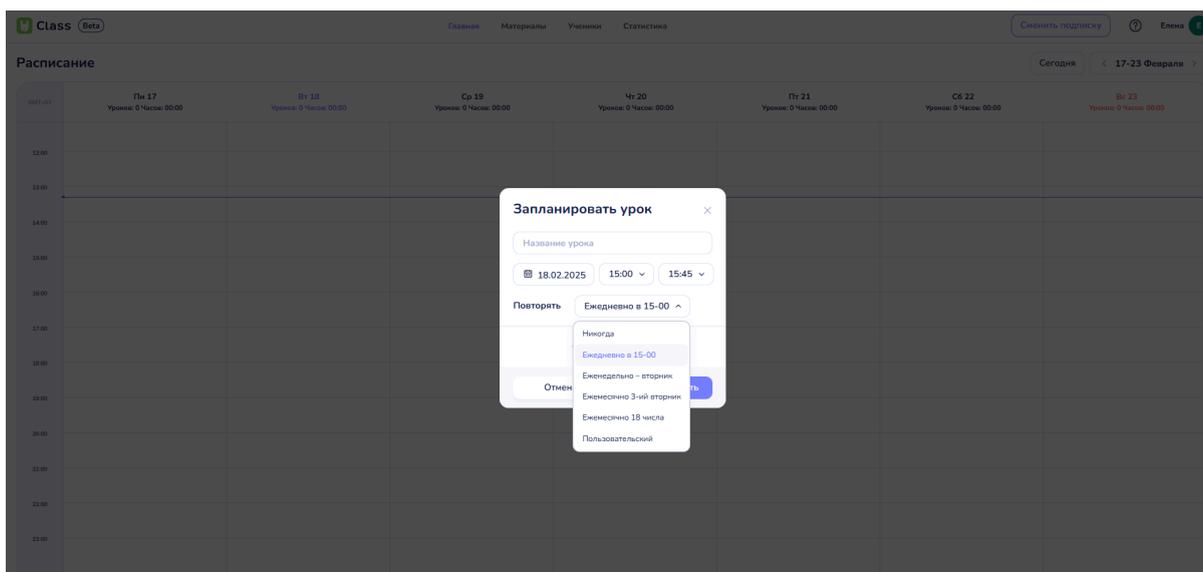
Выбор опции “Никогда” в графе повторений урока

По умолчанию в графе повторения урока выставлена опция “Никогда”. Нажатие на кнопку “Никогда” приводит к открытию списка возможных вариантов повтора занятия.



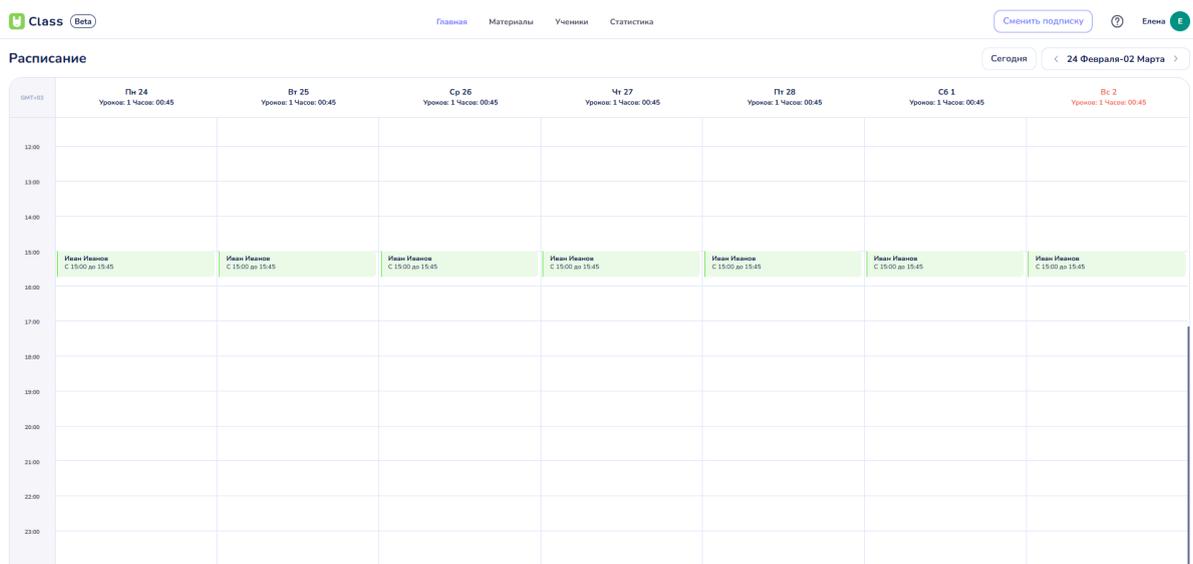
Список возможных вариантов повтора занятия

- Ежедневно: Уроки будут проходить каждый день в одно и то же время.



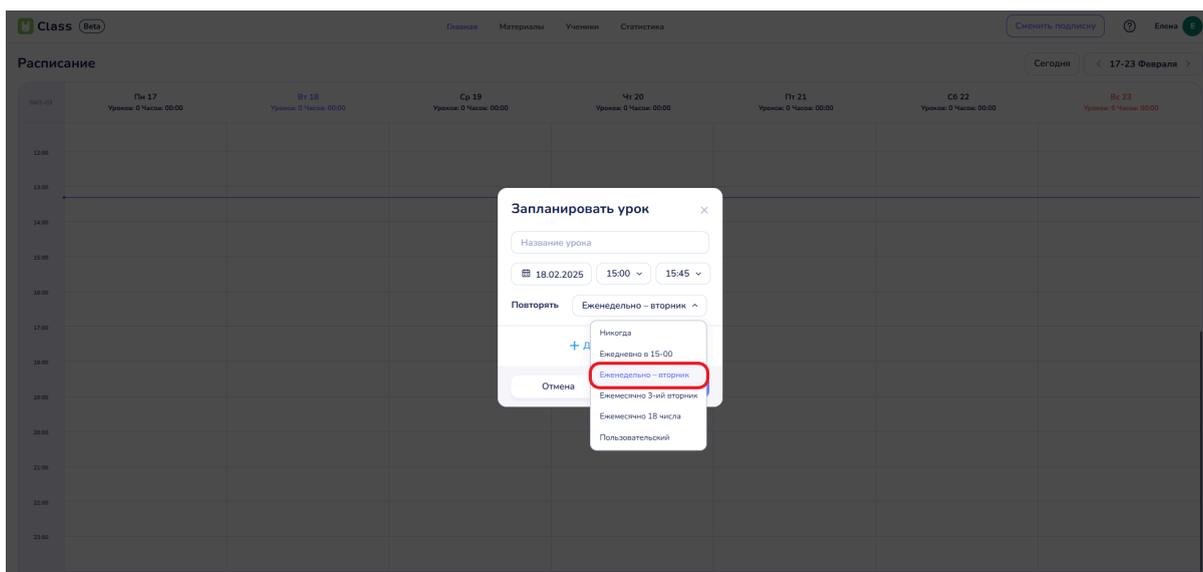
Выбор варианта повтора занятия “Ежедневно”

В расписании автоматически появятся уроки, которые будут проходить каждый день в одно и то же время.



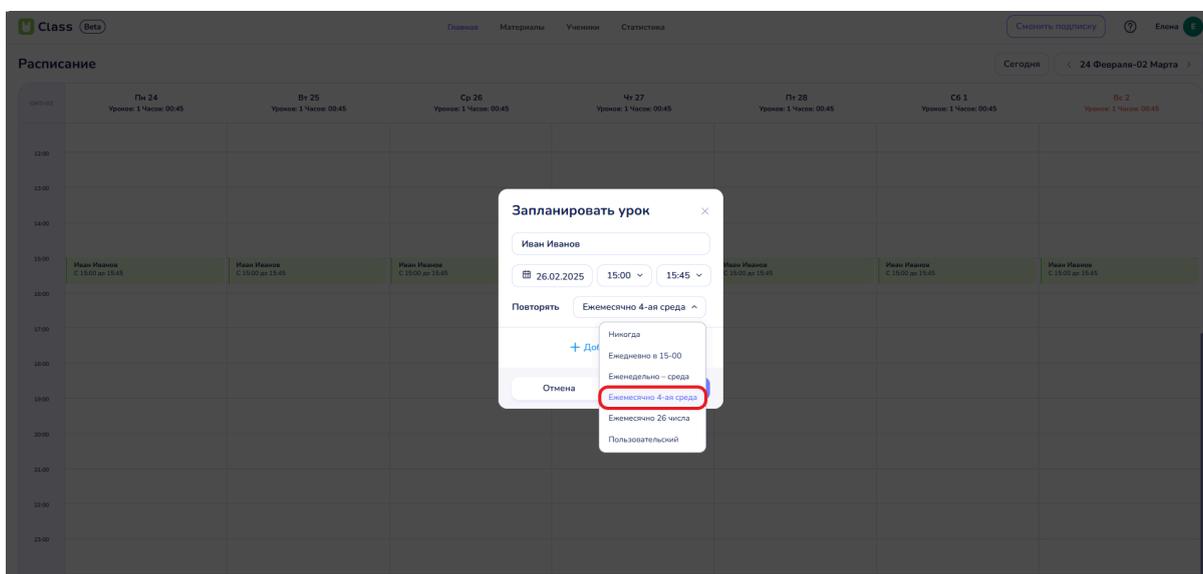
Пример урока в расписании, который повторяется ежедневно

- **Еженедельно:** Возможность выбрать конкретный день недели, когда будут проходить занятия, и установить их систематический повтор каждую неделю в одно и то же время.



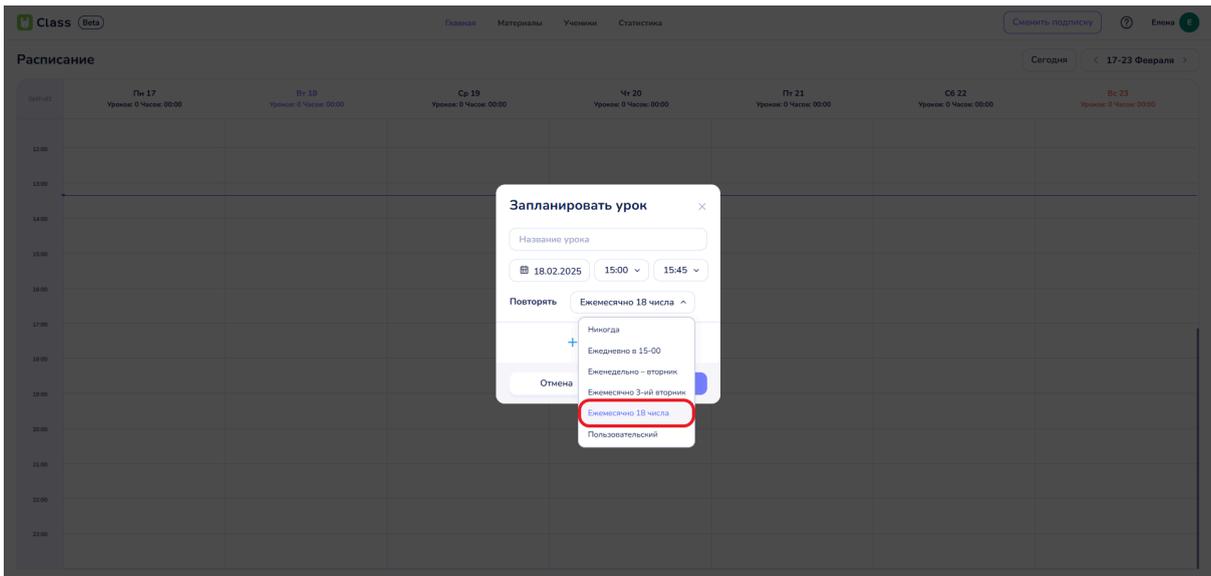
Выбор варианта повтора занятия “Еженедельно”

- Ежемесячно (по дню недели в месяце): Указать конкретный день недели в расписании, который необходимо повторить. Порядок дня недели зависит от того, какой это день в месяце. Например, если это первая суббота месяца, то событие будет происходить каждую первую субботу месяца.



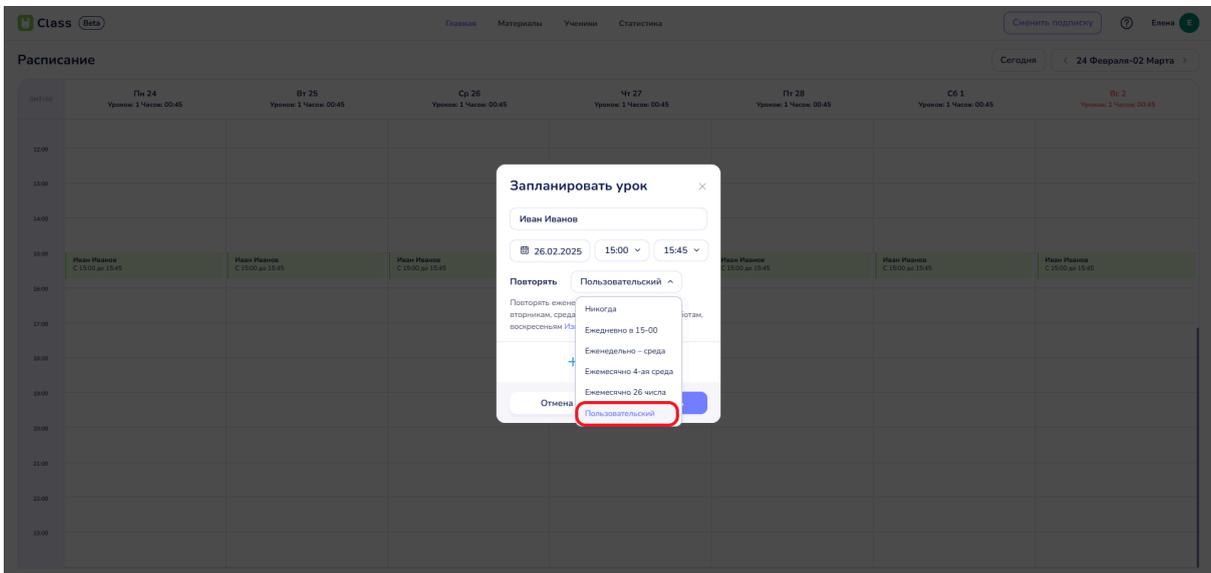
Выбор варианта повтора занятия “Ежемесячно”

- Ежемесячно (по дате): Указание регулярной даты, например, «каждое 23 число месяца».

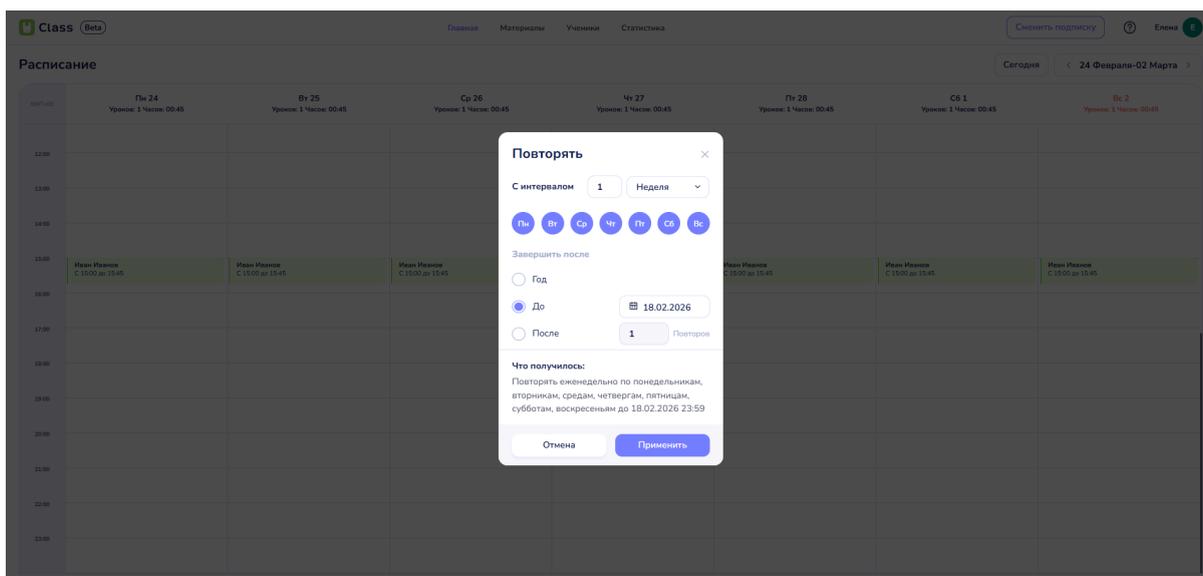


Выбор варианта повтора занятия “Ежемесячно”

- Пользовательский: Это расширенные настройки, которые позволяют создать индивидуальный график повторений. Выбор пункта "Пользовательский" открывает новое контекстное меню, где можно детально задать график и условия повторения занятий.

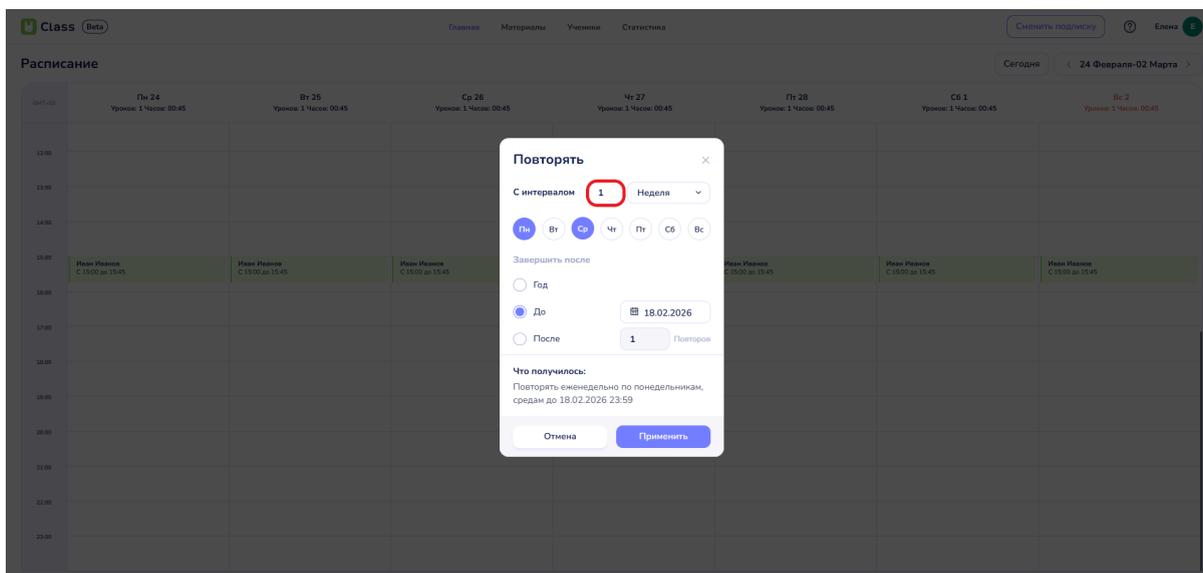


Выбор варианта повтора занятия “Пользовательский”

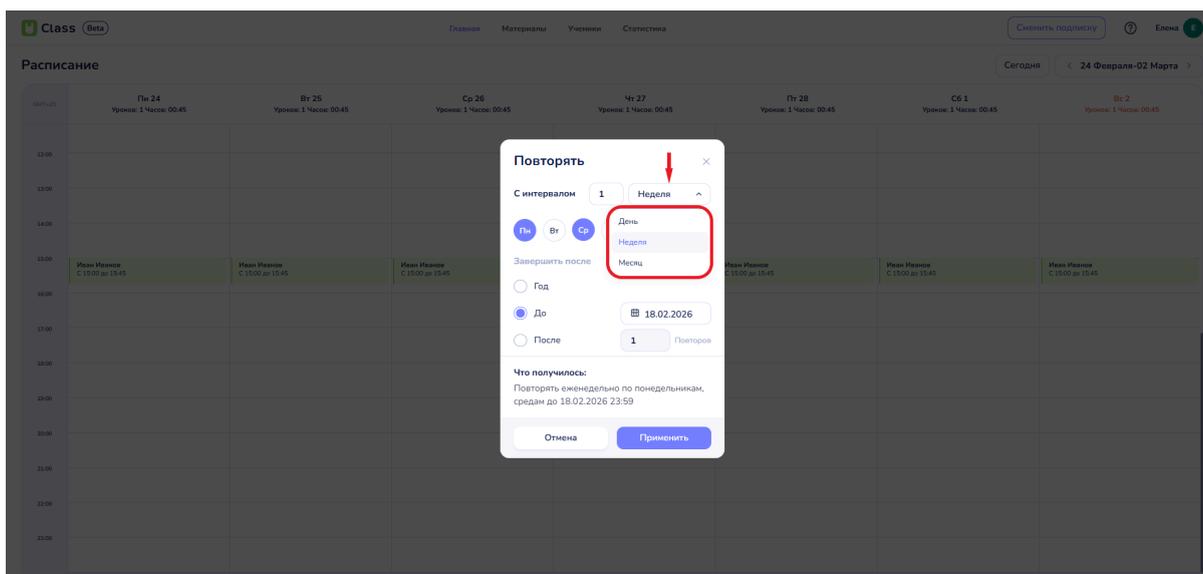


Контекстное меню “Повторить”

Предлагается установить интервал повторений уроков. В левом поле указывается интервал между занятиями в числовом формате, а в правом поле выбирается промежуток времени (неделя, месяц, год).

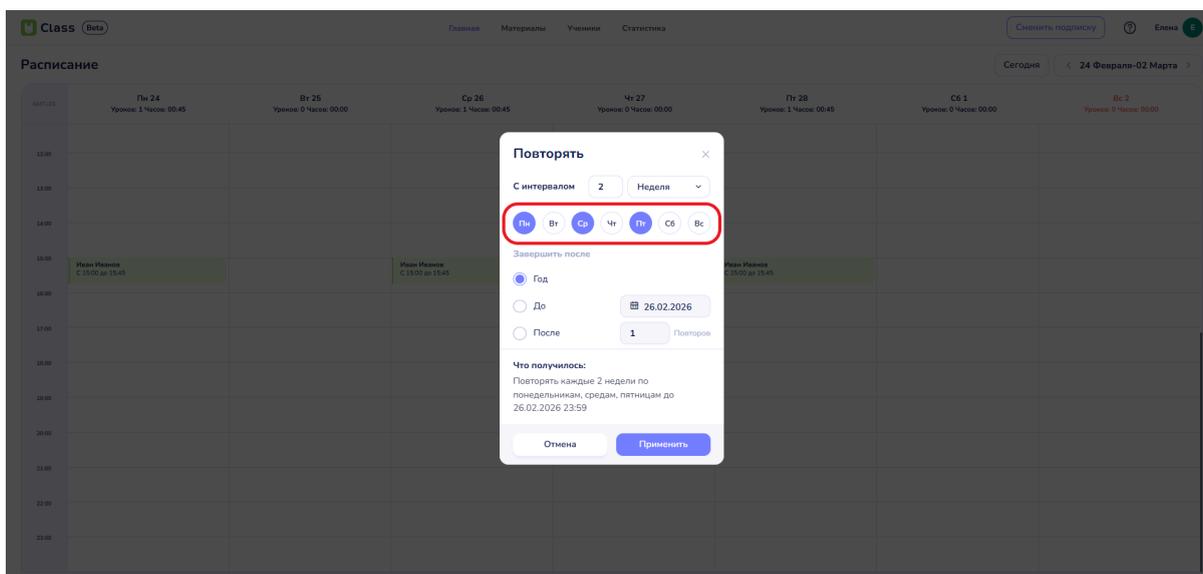


Пример установления интервала занятий



Выбор временного промежутка повторения

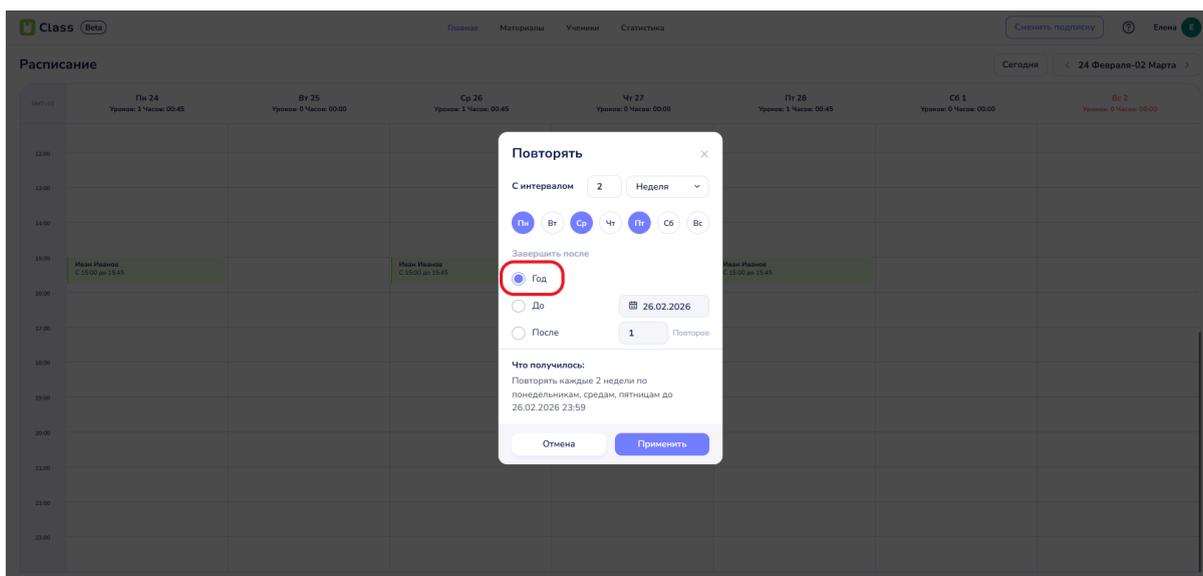
Пользователь может выбрать дни недели для проведения занятий. Для этого нужно нажать на значки дней недели: дни, отмеченные синим цветом, обозначают дни занятий, а дни без окраски являются свободными.



Пример выбора дней недели

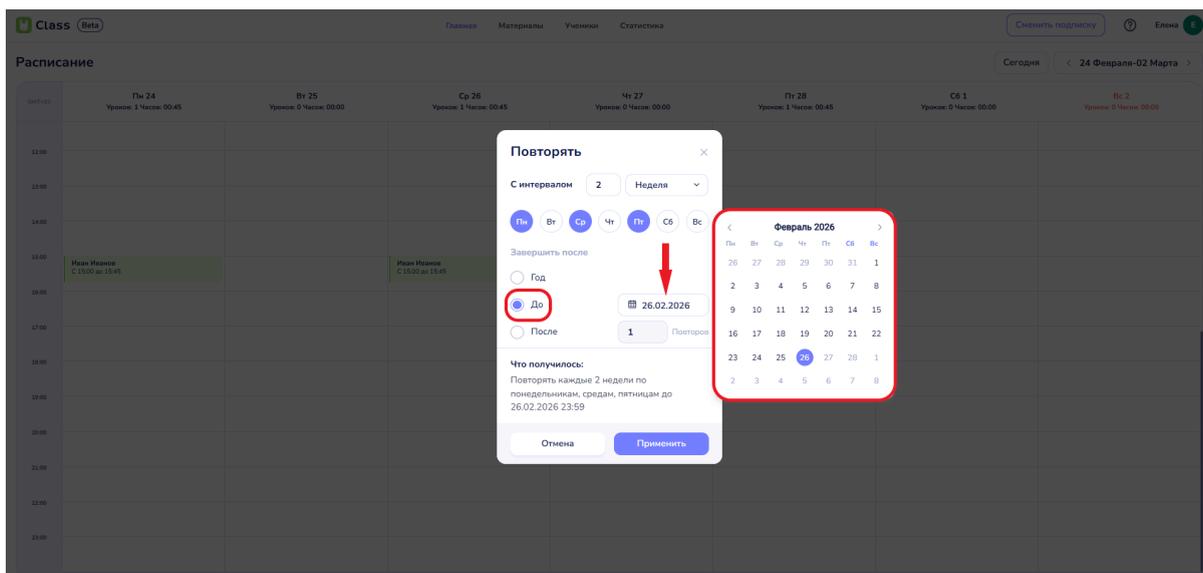
Существует возможность установить дату окончания серии занятий. Доступны три варианта:

1. "Год" — занятия завершатся ровно через год, и расписание будет удалено.



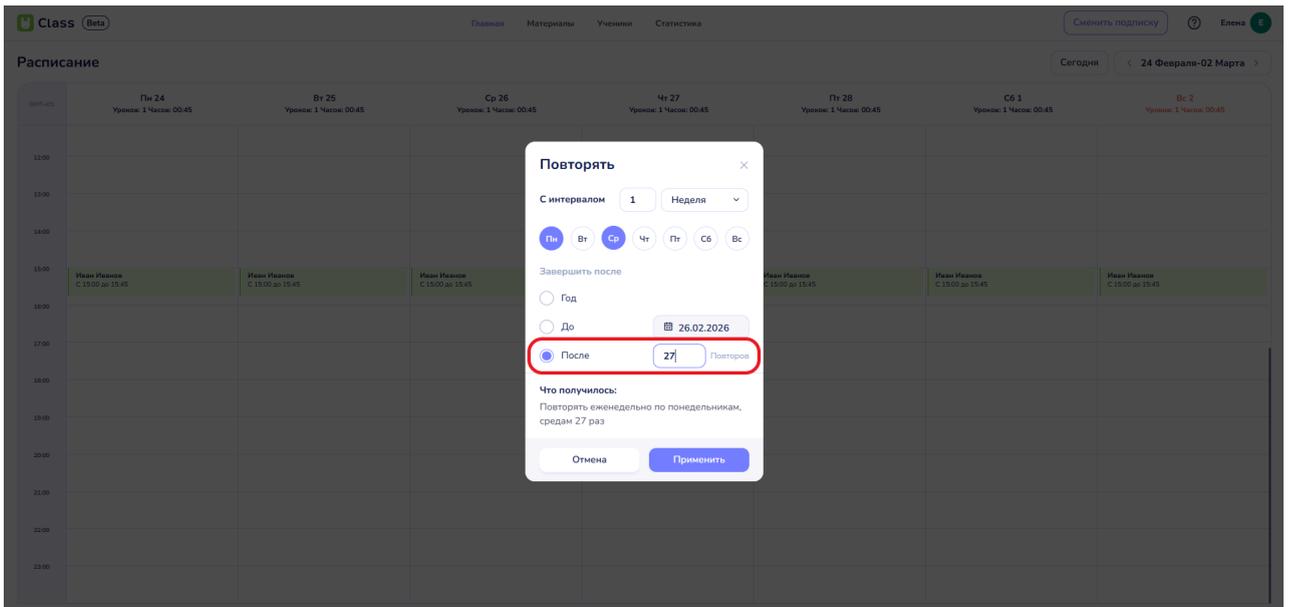
Завершить занятия через год

2. "До" — занятия будут продолжаться до указанной даты в календаре.



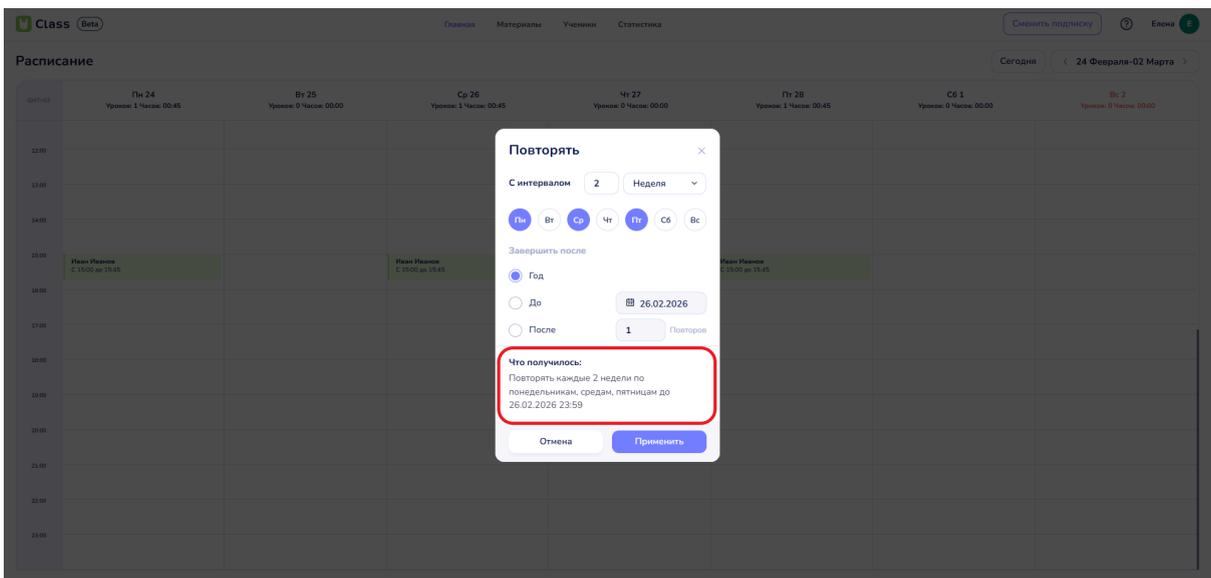
Завершить занятия после указанной даты в календаре

3. "После" — занятия завершатся после указанного в цифровом поле количества повторов.



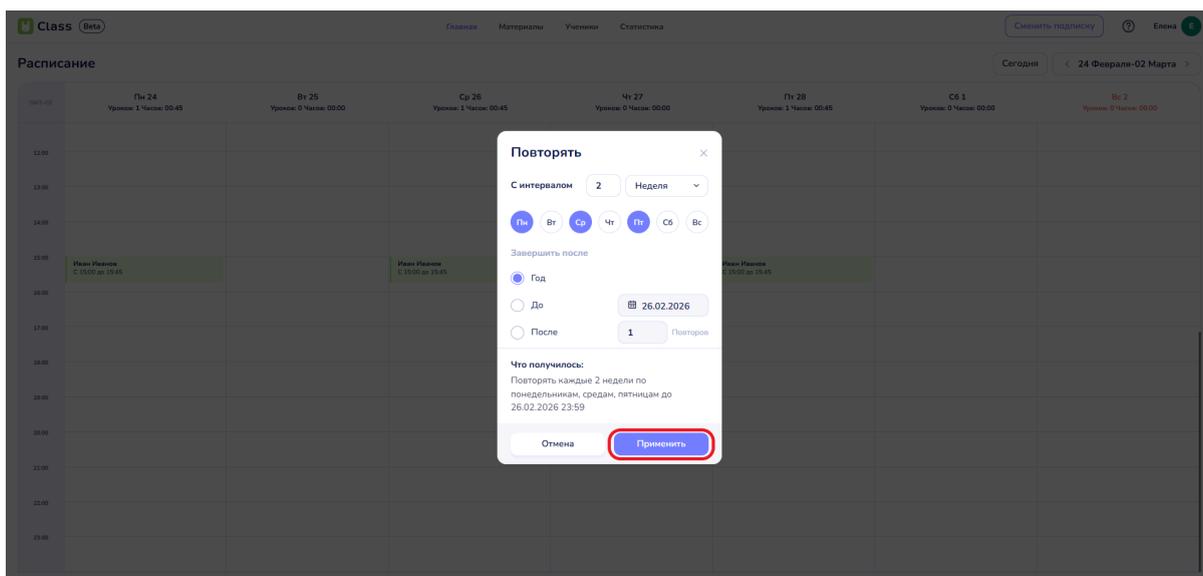
Завершить занятия после 27 повторов (пример)

Пользователь может предварительно проверить результаты настроек в поле “Что получилось”.



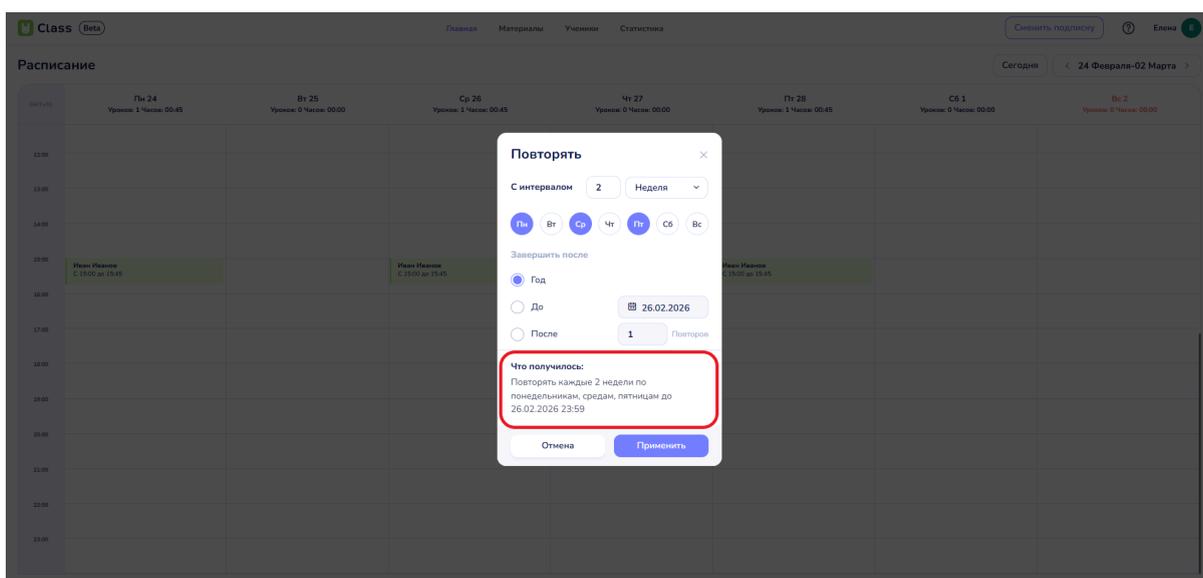
Пример результата настроек в поле “Что получилось”

Чтоб принять и сохранить изменения в пользовательских настройках, необходимо нажать кнопку “Применить”. Изменения будут сохранены и автоматически добавлены в расписание.



Кнопка “Применить”

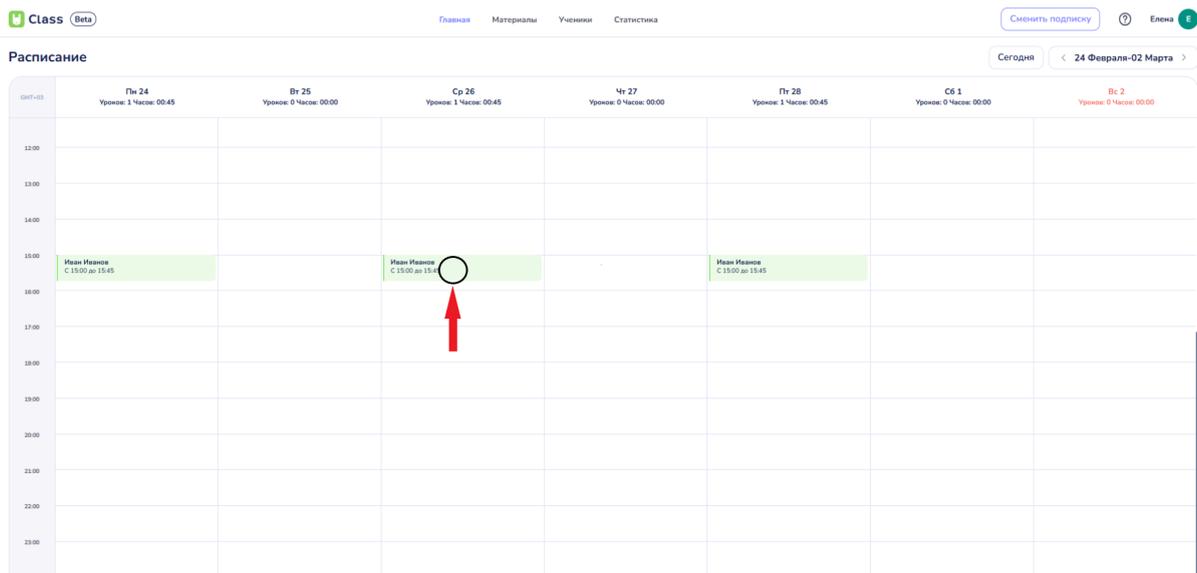
При нажатии кнопки “Отмена” все изменения будут сброшены к предыдущим настройкам.



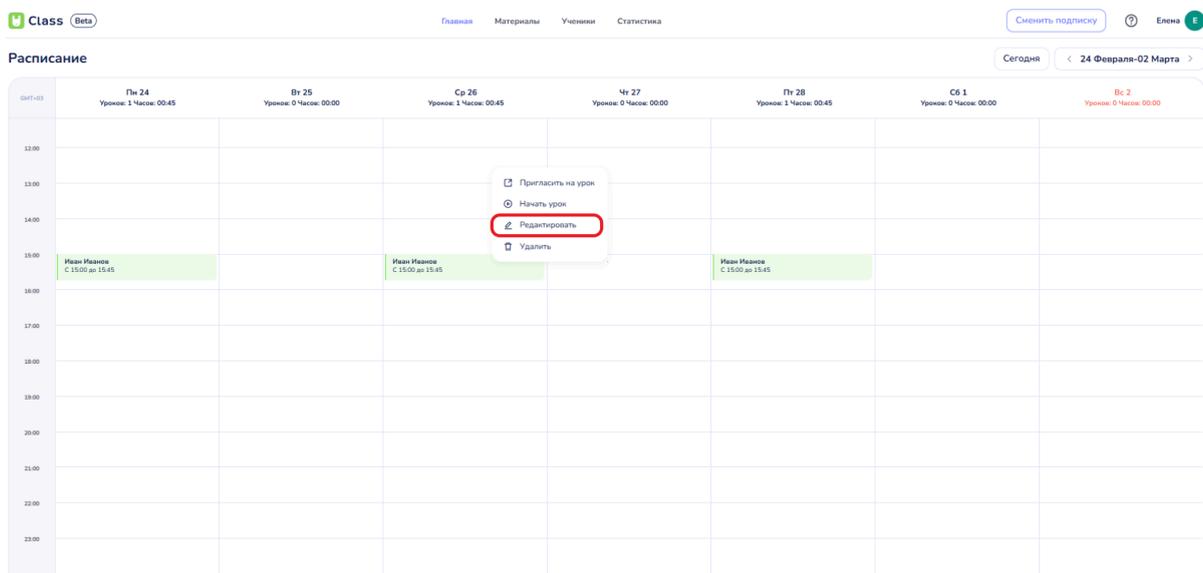
Кнопка “Отмена”

## Редактирование настроек урока в расписании

Чтобы изменить настройки урока в планировщике необходимо нажать левой кнопкой мыши на урок в расписании или нажать правой кнопкой мыши на урок в расписании и выбрать в контекстном меню пункт “Редактировать”.

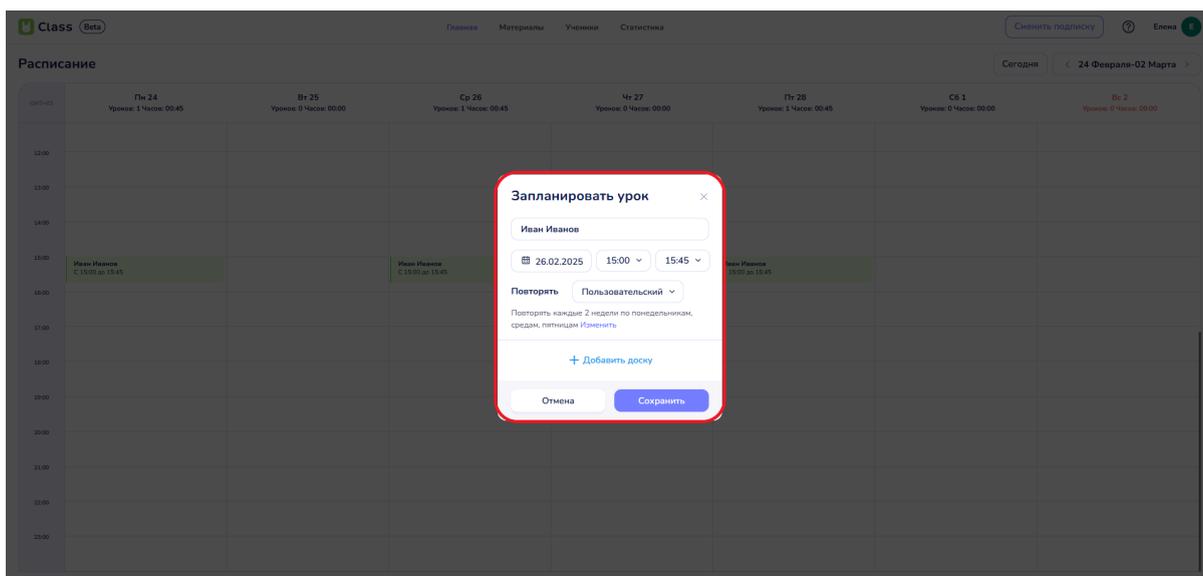


Область нажатия левой кнопкой мыши для начала редактирования настроек урока



Выбор пункта меню “Редактировать” при нажатии правой кнопкой мыши на урок

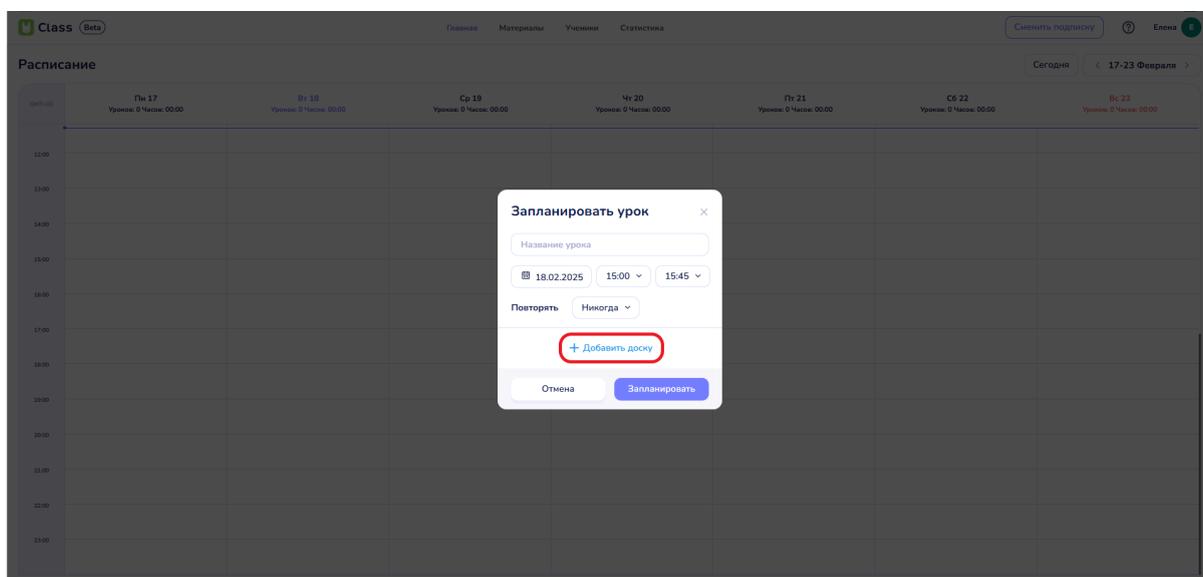
Оба действия вызовут диалоговое окно “Запланировать урок” для настроек урока в расписании, где пользователь может изменить название урока, дату и время проведения, режим повтора занятий или назначить другую доску.



Диалоговое окно “Запланировать урок”

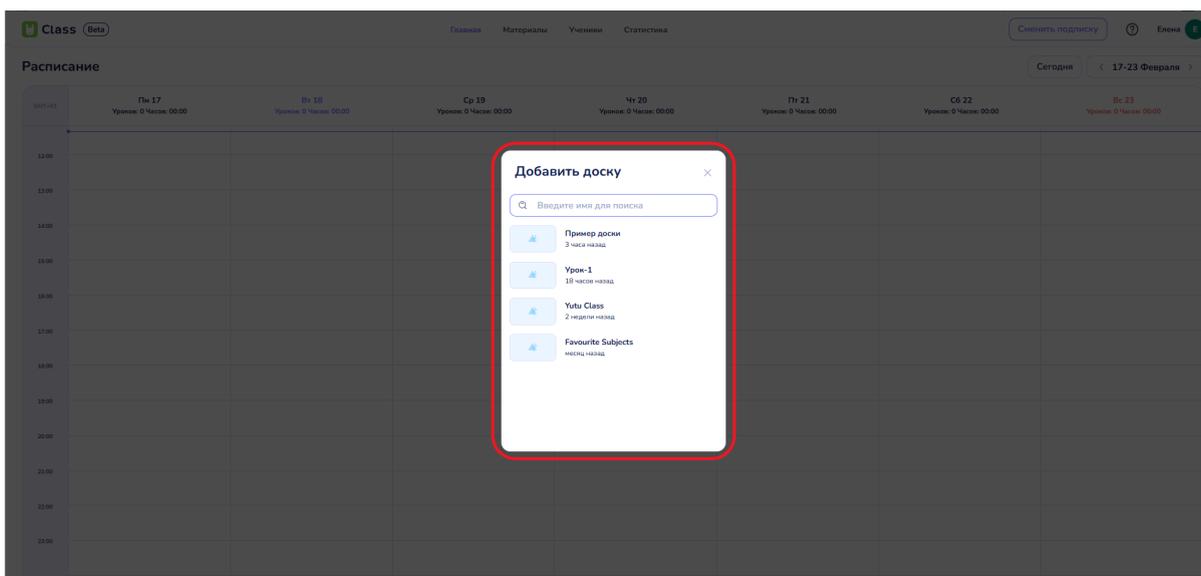
#### 4.5. Прикрепление доски к запланированному уроку

К запланированному занятию можно прикрепить разработанную заранее доску. Для этого необходимо нажать кнопку “+ Добавить доску”.



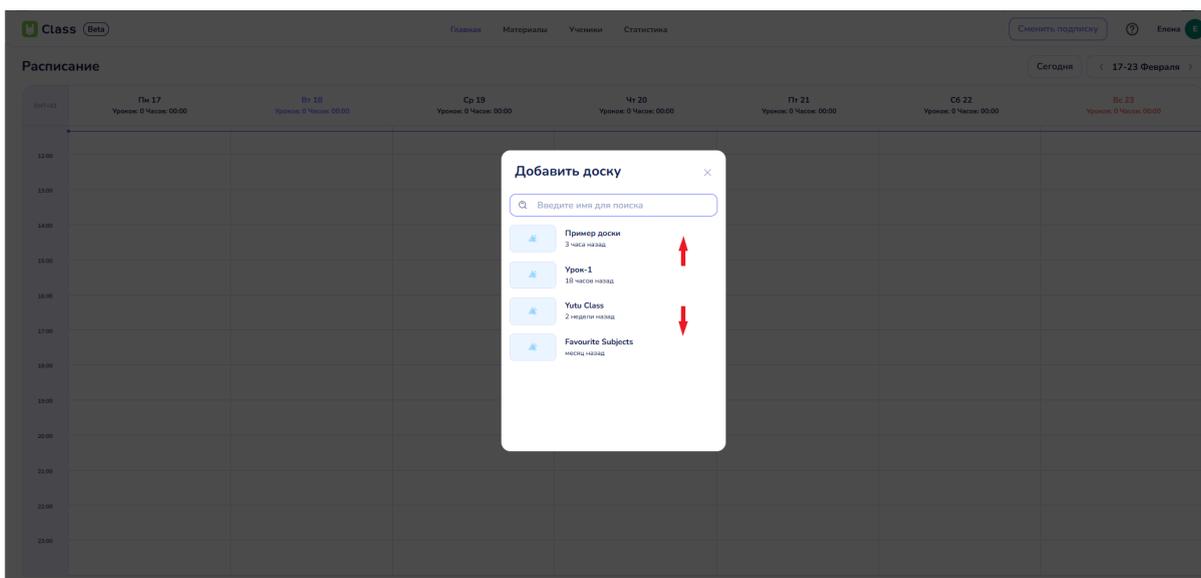
Кнопка “+ Добавить доску” в диалоговом окне “Запланировать урок”

Нажав на поле откроется дополнительное окно “Добавить доску”. В этом окне отображаются все созданные пользователем доски.



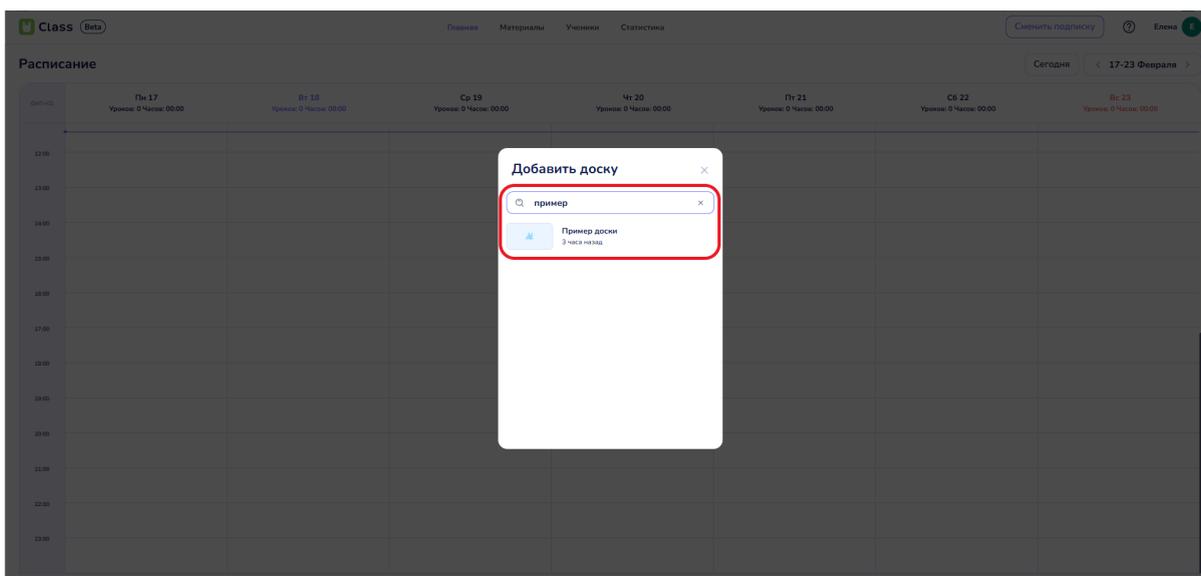
Окно “Добавить доску”

Пользователь может выбрать нужную доску из списка, прокручивая список досок вверх и вниз.



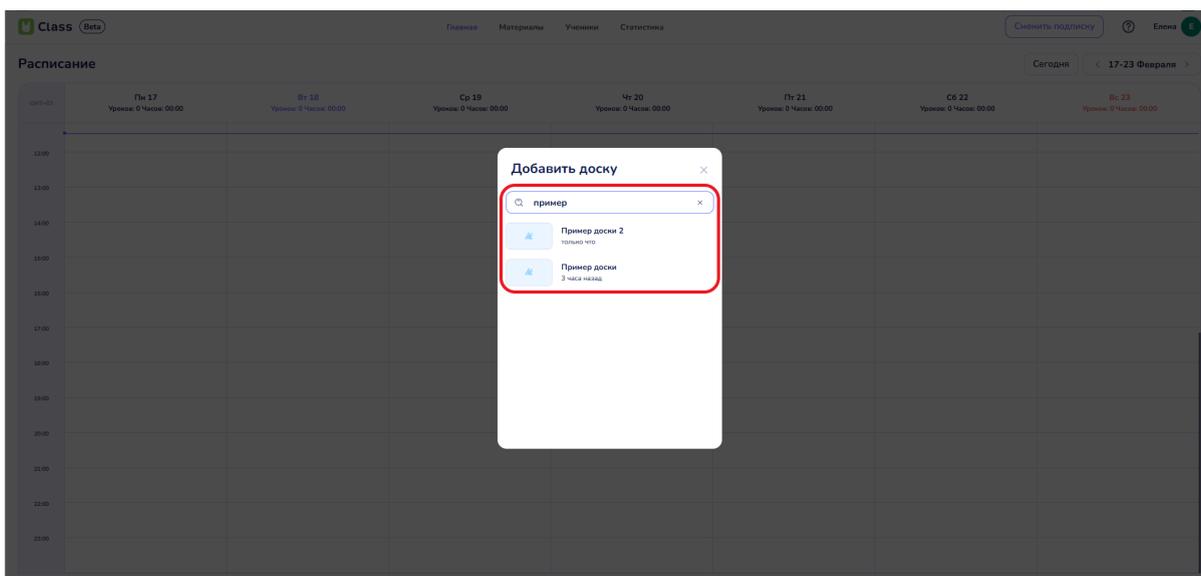
Выбор доски из списка

Пользователь также может ввести в поле поиска название доски, после чего система найдет нужную доску по имени, а затем можно нажать на доску и добавить ее. Пользователю не нужно вводить полное название доски. Система автоматически сортирует материалы на основе введенного текста.



Пример поиска доски по имени

Если названия досок имеют частичное совпадение, пользователь увидит список нескольких досок с похожими названиями.

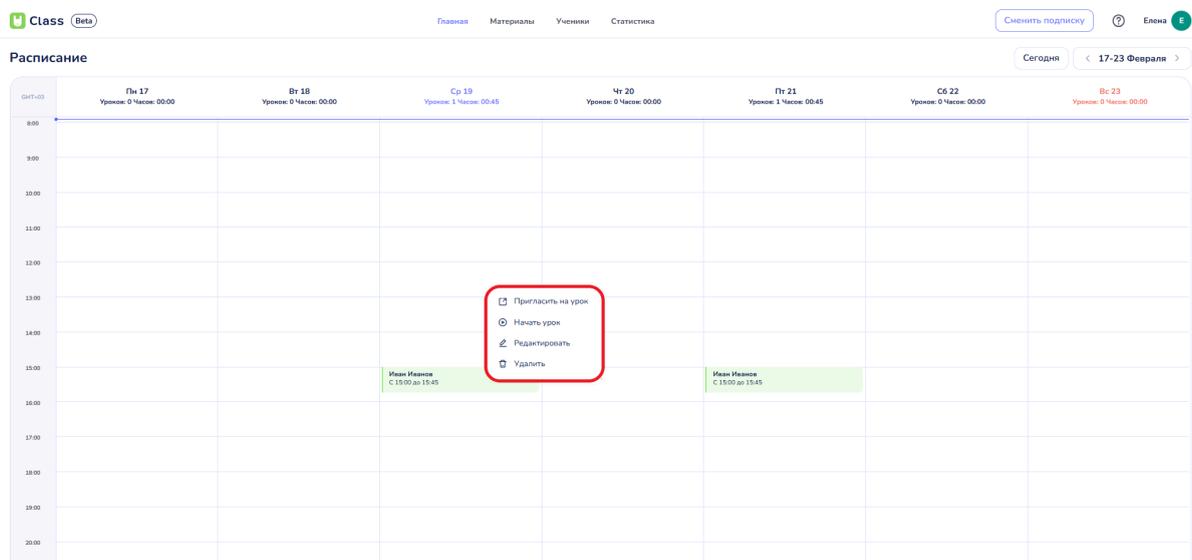


Сортировка и выбор досок по названию

#### 4.6. Предоставление ссылки на урок ученику для удалённого доступа

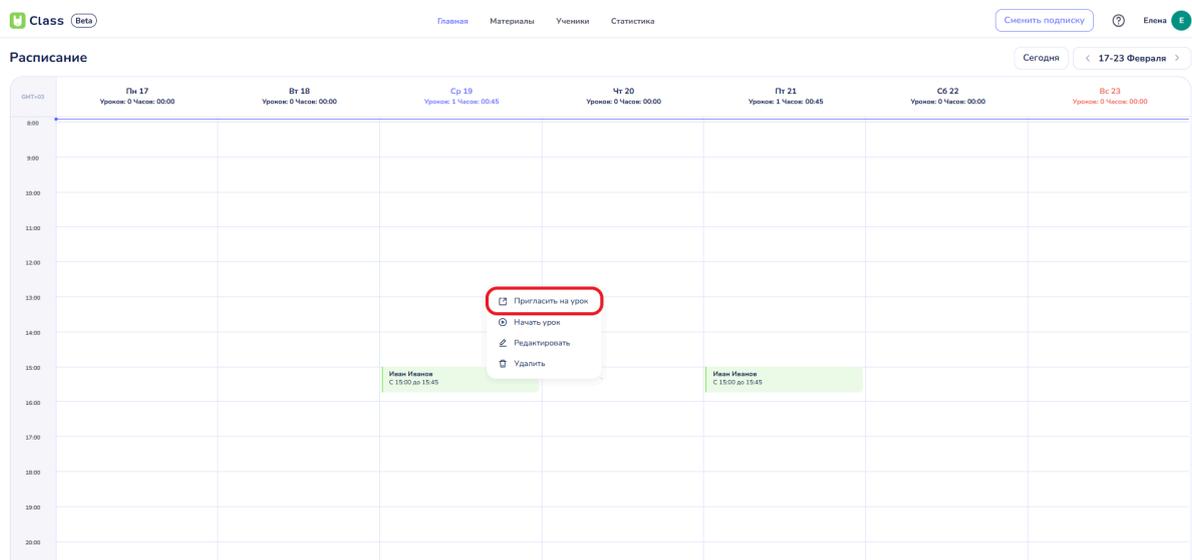
Для предоставления ссылки ученику на запланированный урок преподавателю необходимо выполнить следующие шаги:

В расписании следует выбрать занятие с учеником. Для этого необходимо осуществить правый клик мыши на соответствующее занятие.



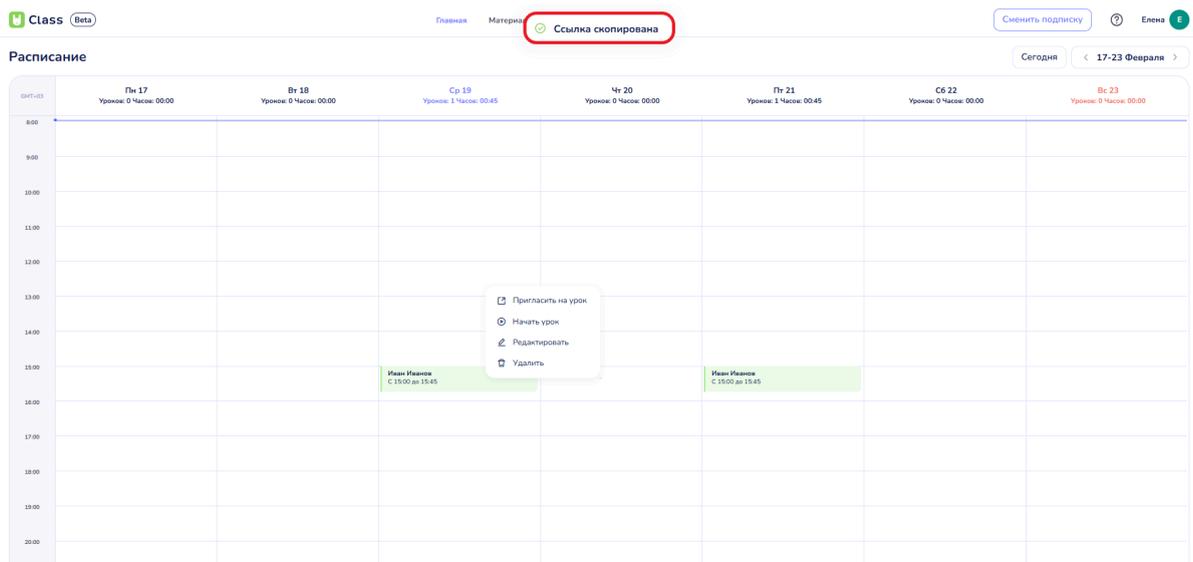
Контекстное меню урока в расписании

В открывшемся контекстном меню следует выбрать пункт “Пригласить на урок”.



Пункт меню “Пригласить на урок”

Ссылка на занятие будет автоматически скопирована в буфер обмена и может быть отправлена ученику.

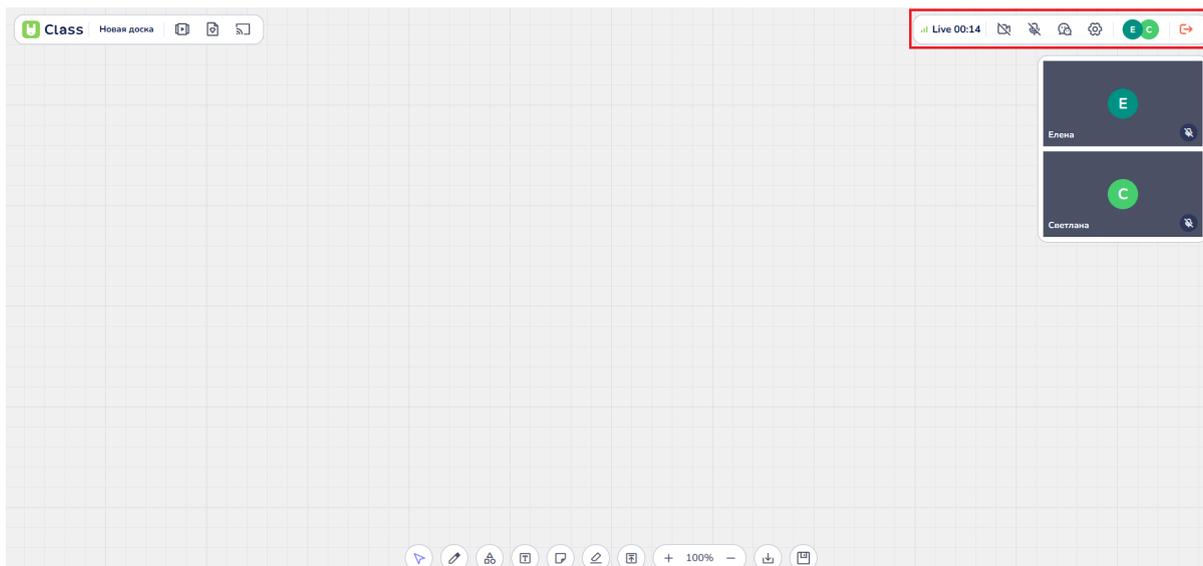


Уведомление “Ссылка скопирована”

Если уроки настроены на повторение, скопированная ссылка будет актуальна для всех повторяющихся занятий и упростит процесс приглашения учеников на последующие уроки.

#### **4.7. Ограничение прав ученика на использование доски и материалов (включая блокировку редактирования)**

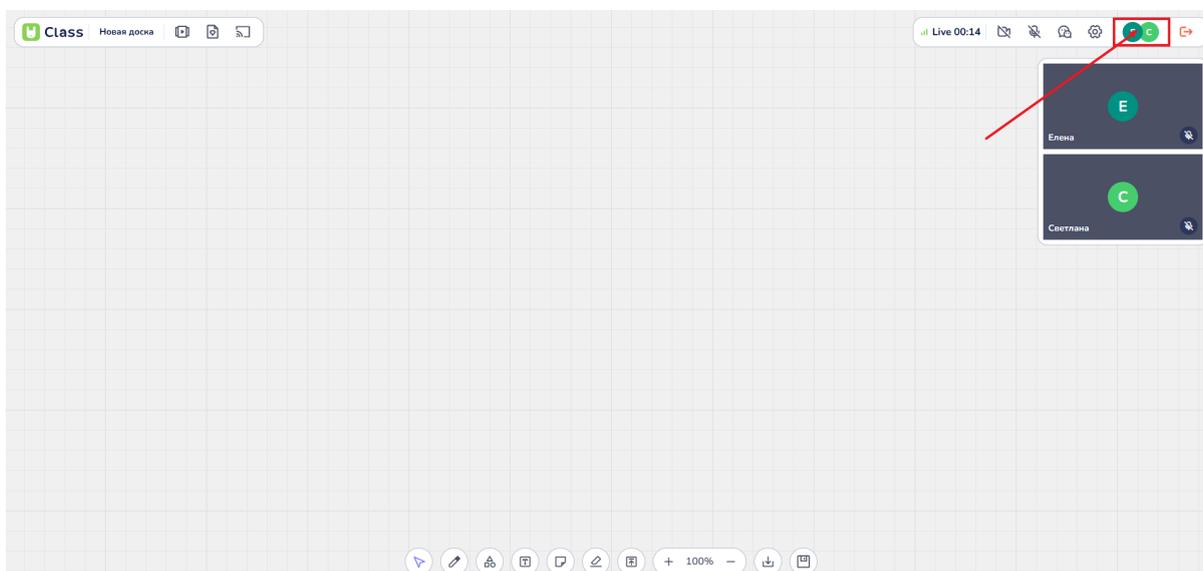
При проведении урока преподаватель имеет возможность контролировать и ограничивать действия ученика. Для просмотра доступных вариантов управления действиями ученика следует обратиться к панели настроек, расположенной в правом верхнем углу.



Панель инструментов в правом нижнем углу

## 1. Доступ к списку участников:

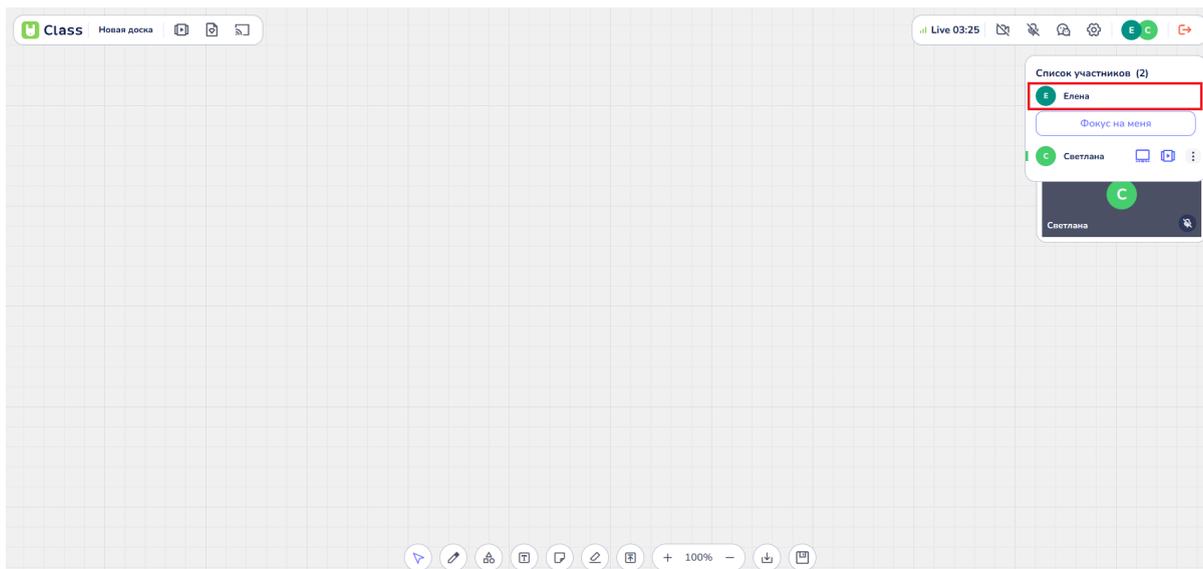
Нажатие левой кнопкой мыши на список участников урока открывает дополнительное окно в правом верхнем углу.



Область нажатия для доступа к списку участников урока

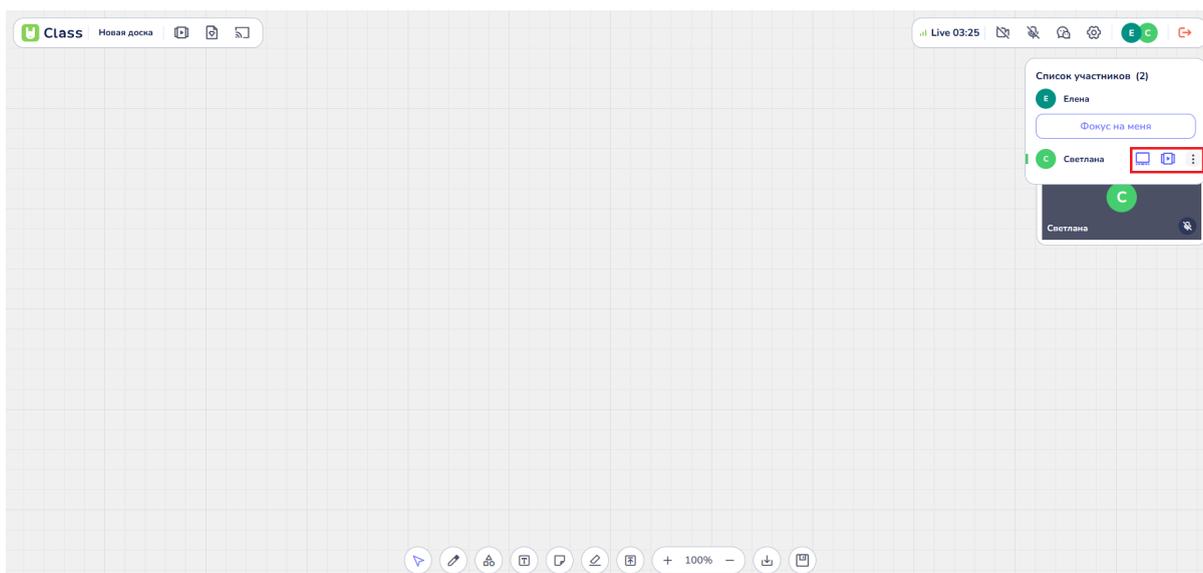
## 2. Кнопки управления:

Первым в списке числится пользователь в роли учителя.



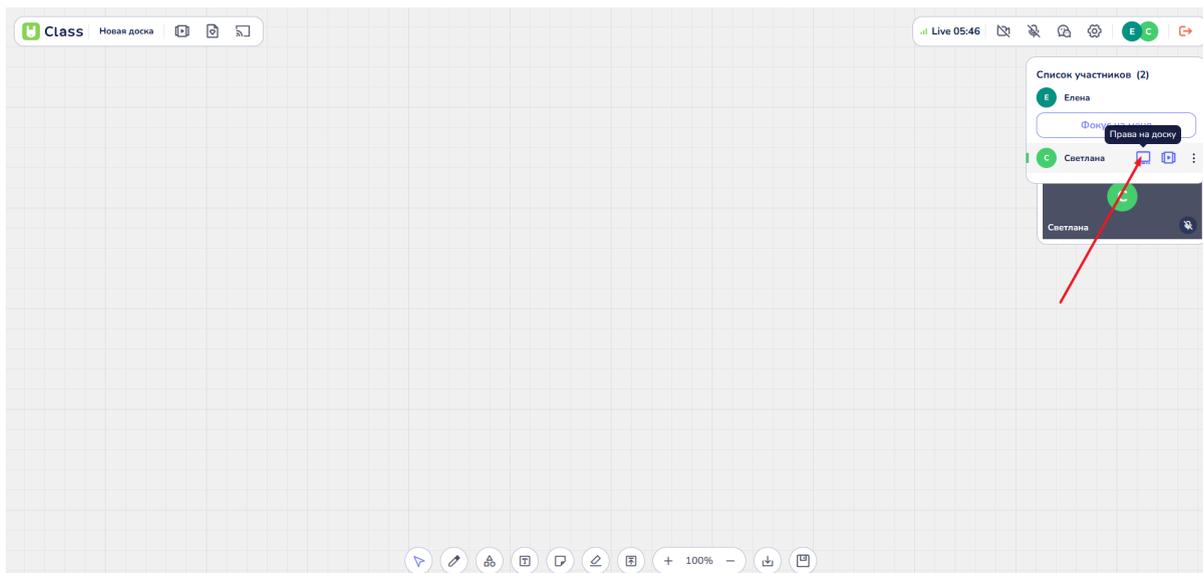
Учитель на уроке

Ниже расположен список учеников. Напротив имени каждого ученика в списке расположены три кнопки:



Кнопки управления доступом

- **Права на доску:** Позволяет управлять доступом ученика к доске.

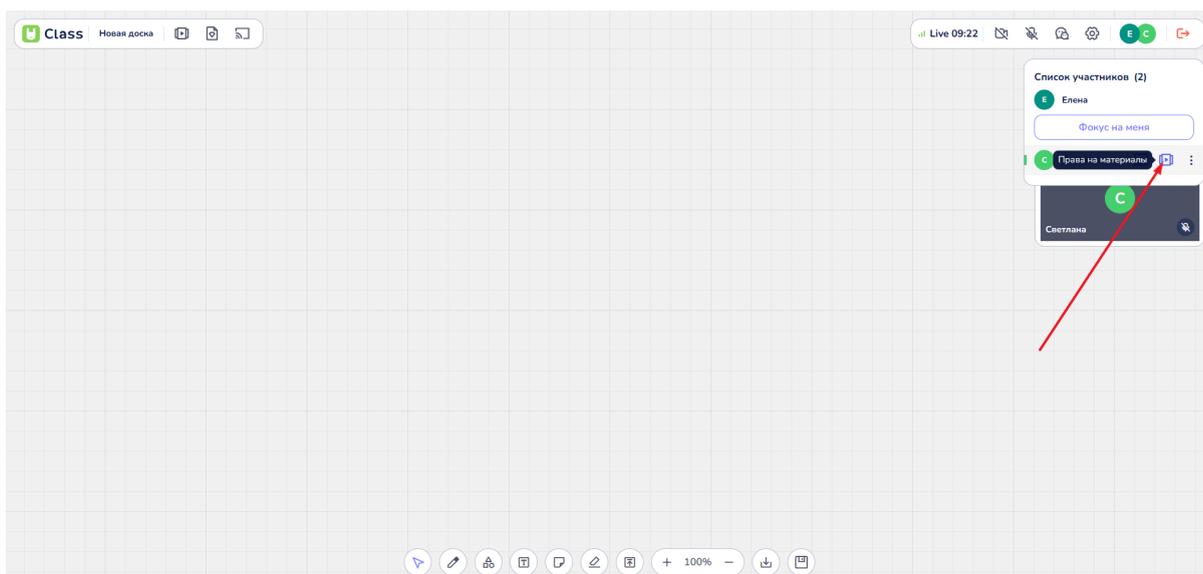


Управление доступом ученика к доске

Активная кнопка указывает на то, что ученик имеет доступ к редактированию доски во время урока, т.е. может писать, рисовать, перемещать и удалять объекты, и т.д.

Нажатие на кнопку деактивирует доступ к доске у ученика. Ученик теряет возможность взаимодействовать с доской и становится наблюдателем.

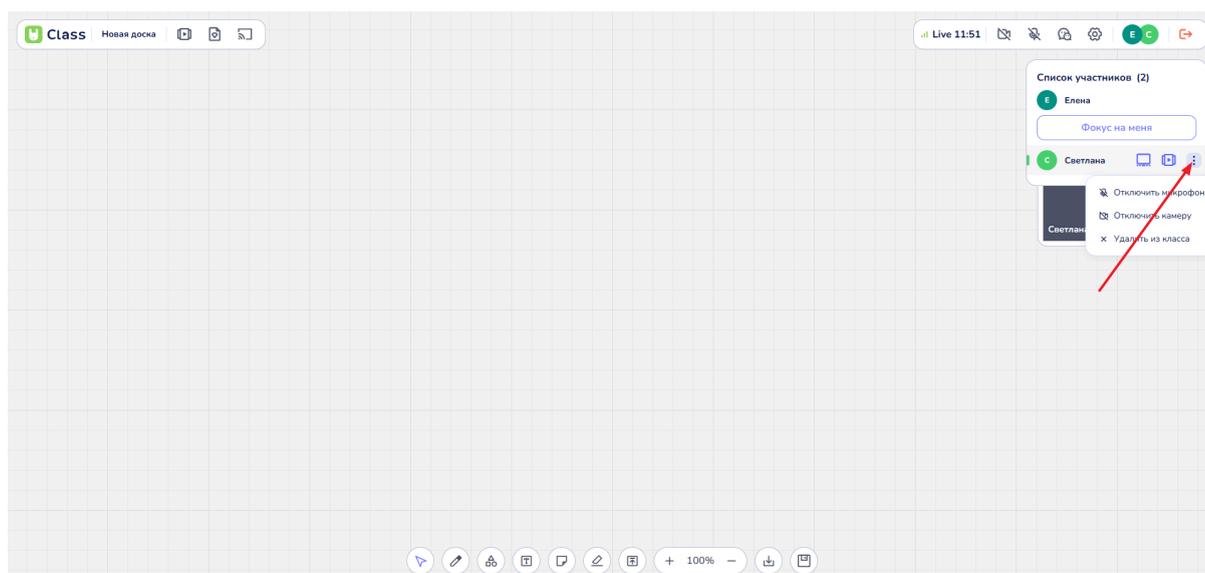
- **Права на материалы:** Определяет возможность ученика взаимодействовать с учебными материалами.



Кнопка “Права на материалы”

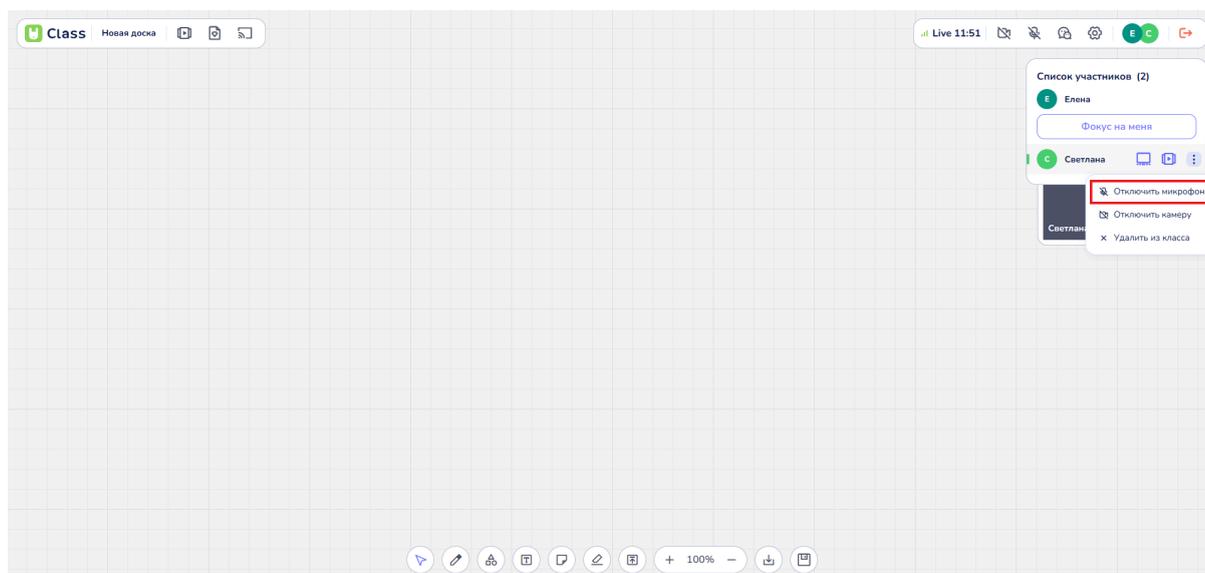
Активная кнопка указывает на то, что ученик имеет доступ к материалам урока во время урока, т.е. может взаимодействовать с играми и пособиями. Нажатие на кнопку деактивирует доступ к пособиям и играм у ученика. Ученик теряет возможность взаимодействовать с материалами и становится наблюдателем.

- Кнопка “Три точки”: Открывает дополнительное контекстное меню, в котором преподаватель может:



Кнопка “Три точки”

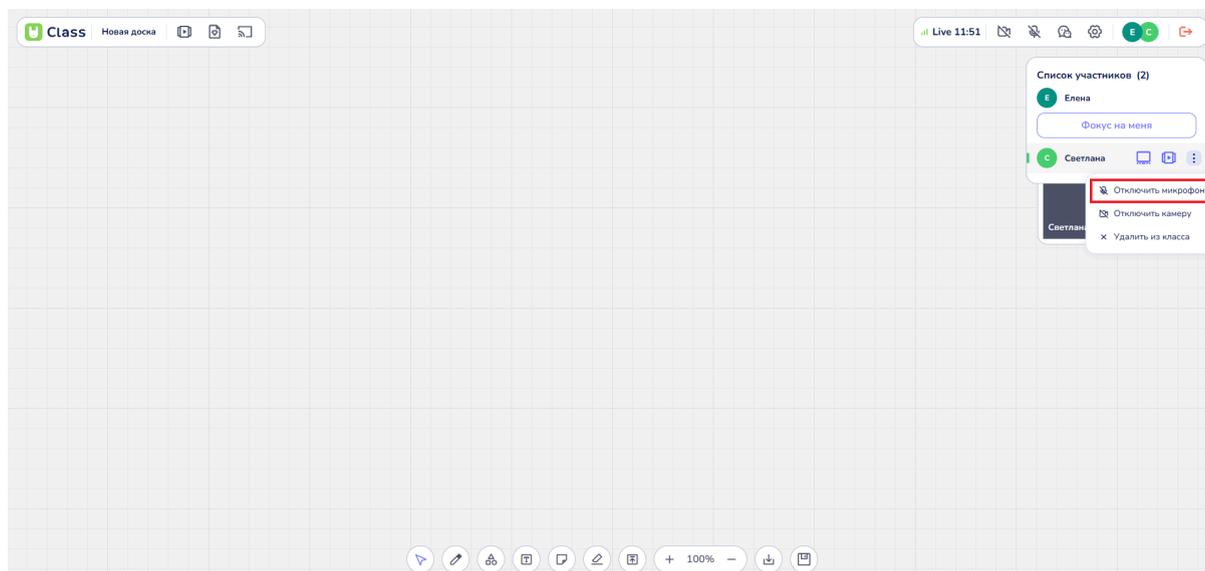
- Отключить микрофон;



Кнопка “Отключить микрофон”

Данная кнопка позволяет учителю выключить микрофон ученика на уроке.

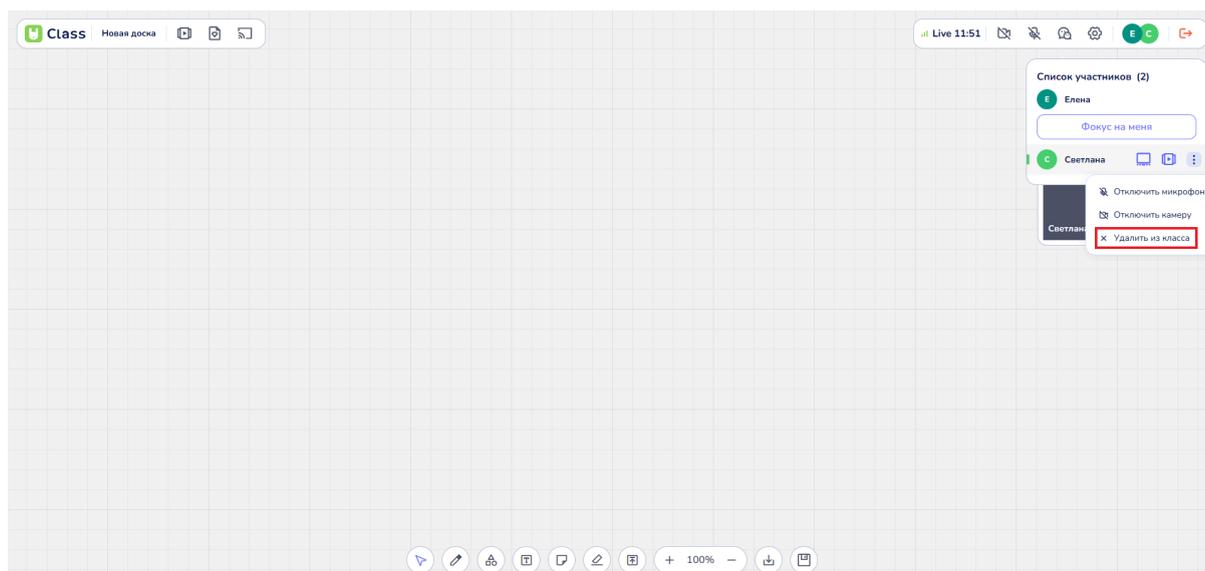
- Отключить камеру;



Кнопка “Отключить камеру”

Данная кнопка позволяет учителю выключить камеру ученика на уроке.

- Удалить из класса.



Кнопка “Удалить из класса”

Данная кнопка позволяет учителю удалить выбранного ученика из списка участников урока, принудительно завершив занятие для этого ученика.

- Фокус на меня

#### **4.8. Возможность использовать видео/аудио связь во время урока**

Участникам платформы предоставляется возможность использовать видео- и аудиосвязь во время урока. Связь осуществляется при открытой доске в процессе проведения урока.

##### **Первичный запуск урока:**

При первом запуске урока пользователям предлагается разрешить платформе доступ к микрофону и видеокамере. Аудио- и видеосвязь будут доступны только в случае нажатия кнопки “Разрешить”.

В случае отказа от разрешения пользователю необходимо проверить настройки звука и камеры в браузере. Об этом сообщит пользователю специальное уведомление с инструкцией восстановления разрешения доступа к камере и микрофону, которое высветится при нажатии на камеру или микрофон:

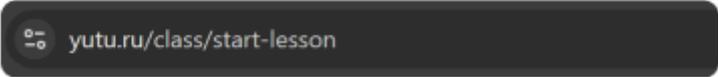
## Камера и микрофон



Чтобы использовать камеру и микрофон, вам нужно предоставить соответствующие разрешения. Пожалуйста, воспользуйтесь инструкцией для вашего браузера.

Ваш браузер:  Google Chrome

1. В адресной строке браузера, в левой его стороне, нажмите на кнопку “Параметры”.



yutu.ru/class/start-lesson

2. В выпадающем меню найдите “Камера” и “Микрофон”.

3. Установите переключатели, напротив них, в положение “Включено”.

4. Обновите страницу, чтобы изменения вступили в силу.

Назад

Ok

Памятка для Google Chrome

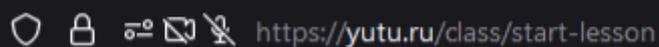
## Камера и микрофон



Чтобы использовать камеру и микрофон, вам нужно предоставить соответствующие разрешения. Пожалуйста, воспользуйтесь инструкцией для вашего браузера.

Ваш браузер:  Mozilla Firefox

1. В адресной строке браузера, в левой её части, найдите кнопку “Разрешения”, с правой стороны от значка “Замок”.



2. Нажмите на неё.

3. Во всплывающем окне напротив “Камера” и “Микрофон” нажмите на “Временно заблокировано”. Это отключит блокировку устройств.

4. Обновите страницу, чтобы изменения вступили в силу.

Назад

Ok

Памятка для Mozilla Firefox

## Камера и микрофон



Чтобы использовать камеру и микрофон, вам нужно предоставить соответствующие разрешения. Пожалуйста, воспользуйтесь инструкцией для вашего браузера.

Ваш браузер:  Microsoft Edge

1. В адресной строке браузера нажмите на значок замка.

 <https://youtu.ru/class/start-lesson>

2. Найдите "Камера" и "Микрофон".

3. Напротив данных пунктов выберите "Разрешить" вместо "Блокировать".

4. Обновите страницу, чтобы изменения вступили в силу.

Назад

Ok

Памятка для Microsoft Edge

## Камера и микрофон



Чтобы использовать камеру и микрофон, вам нужно предоставить соответствующие разрешения. Пожалуйста, воспользуйтесь инструкцией для вашего браузера.

Ваш браузер:  Apple Safari

1. Перейдите в меню "Safari" в верхней части экрана и выберите "Настройки".



2. Перейдите на вкладку "Веб-сайты".

3. В левой части выберите "Камера" и "Микрофон".

4. Убедитесь, что для нужного сайта выбрано "Разрешить".

5. Обновите страницу, чтобы изменения вступили в силу.

Назад

Ok

Памятка для Apple Safari

## Камера и микрофон



Чтобы использовать камеру и микрофон, вам нужно предоставить соответствующие разрешения. Пожалуйста, воспользуйтесь инструкцией для вашего браузера.

Ваш браузер:  Опера

1. В адресной строке браузера, в левой его стороне, нажмите на кнопку “Замок”.



 [yutu.ru/class/start-lesson](https://yutu.ru/class/start-lesson)

2. В выпадающем меню найдите “Камера” и “Микрофон”.

3. Установите переключатели, напротив них, в положение “Включено”.

4. Обновите страницу, чтобы изменения вступили в силу.

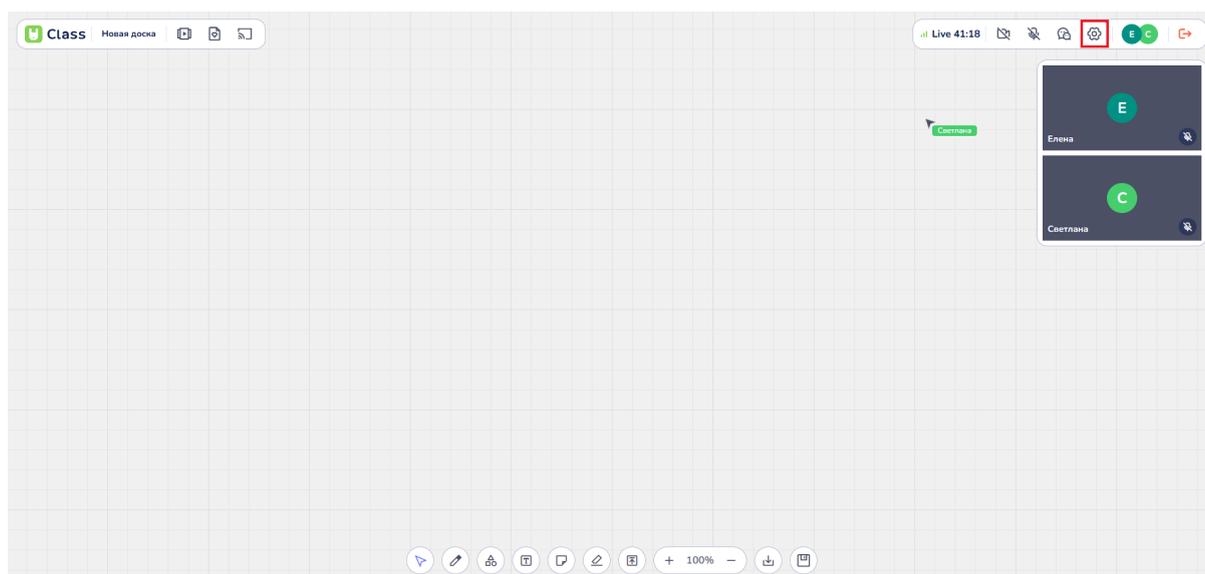
Назад

Ok

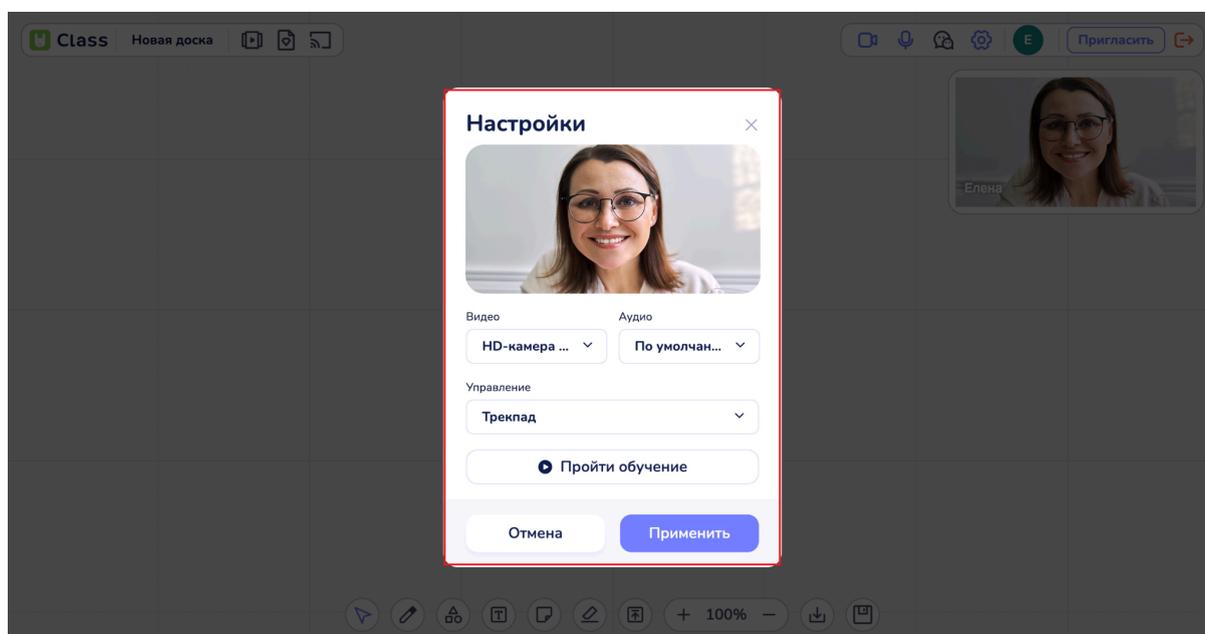
Памятка для Опера

## Настройки аудио и видео

Для задания или изменения настроек аудио и видео во время урока необходимо найти кнопку “Настройки” на панели инструментов в правом верхнем углу.

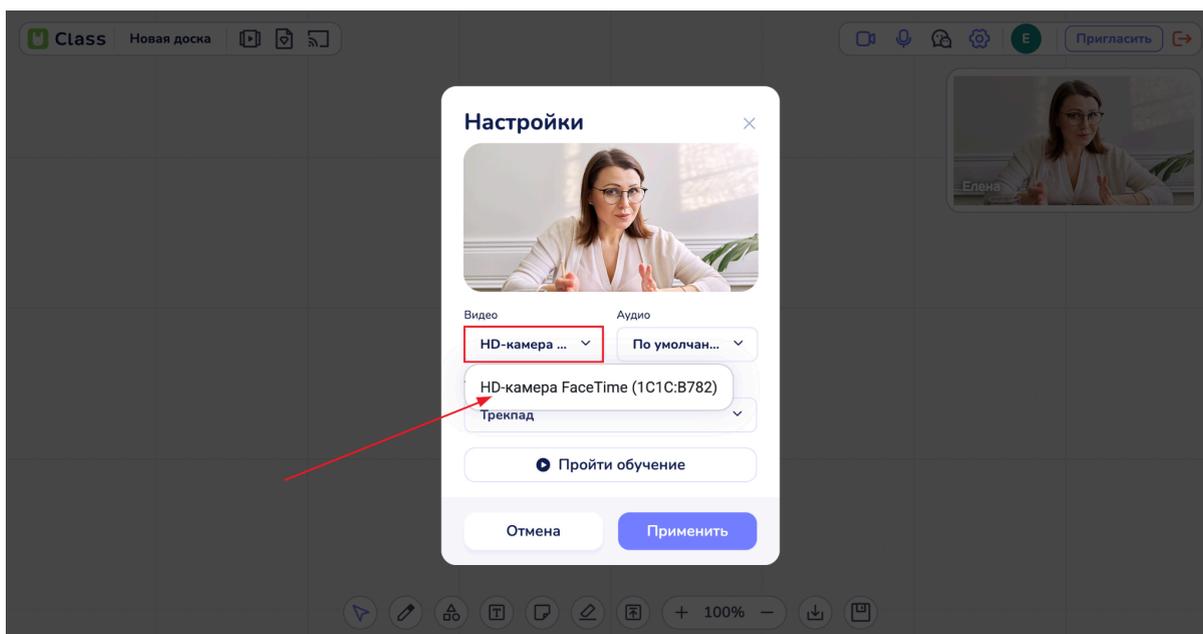


Кнопка “Настройки”



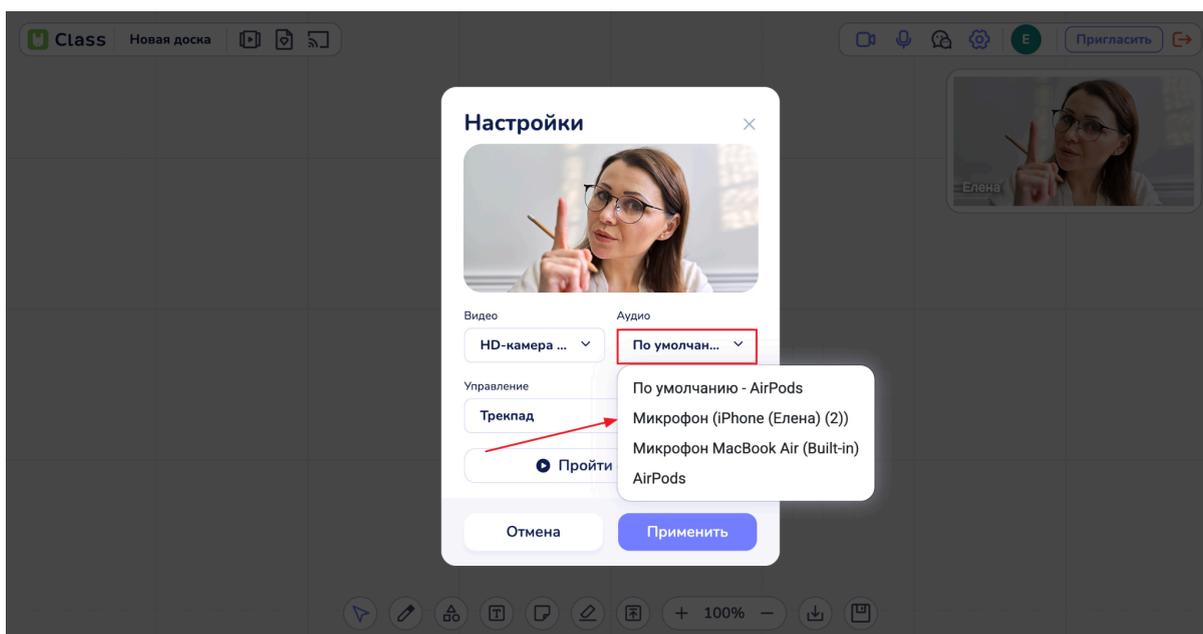
Меню настроек

1. **Выбор камеры:** В меню Настроек можно выбрать камеру во вкладке “Видео”.



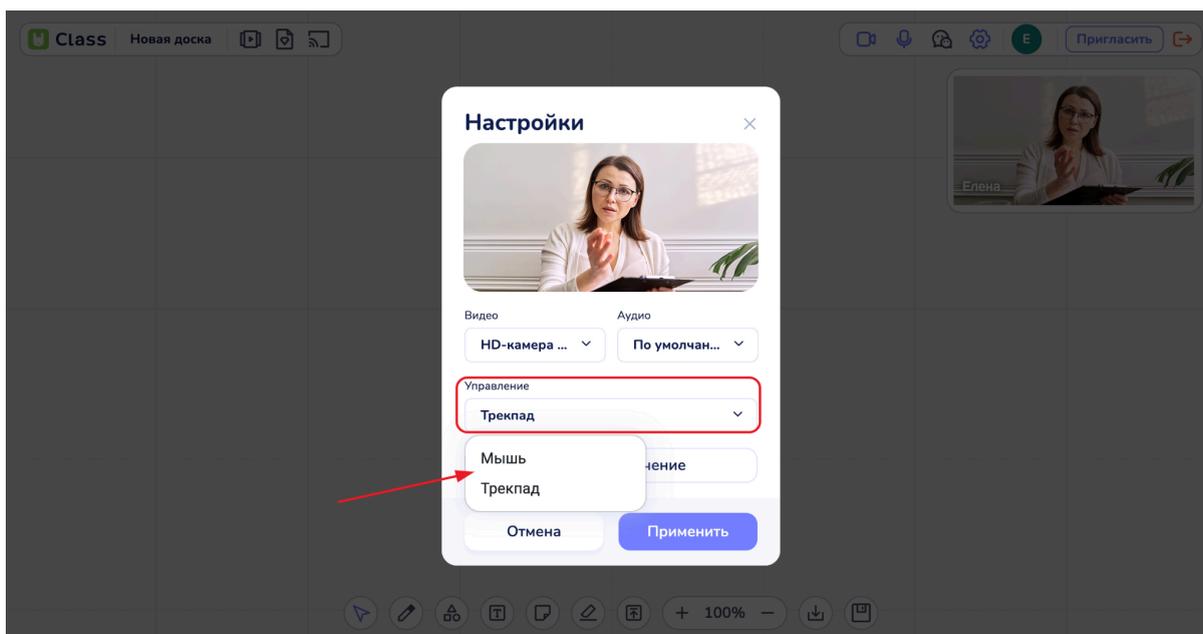
Выбор камеры

2. **Выбор микрофона:** Микрофон можно выбрать во вкладке “Аудио”.



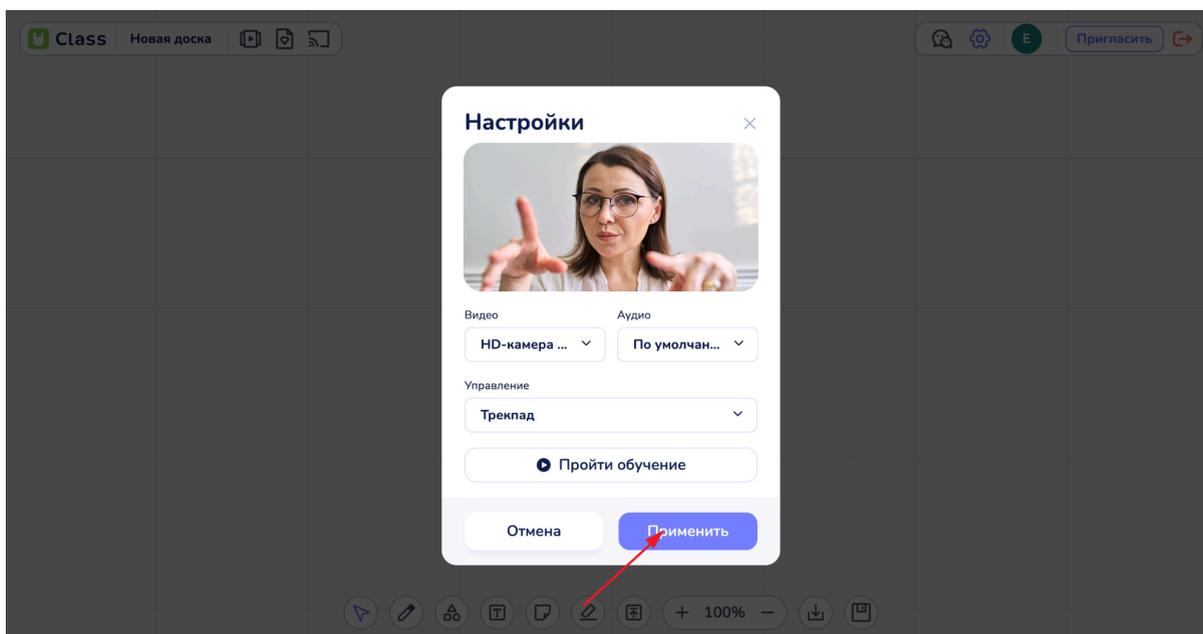
Выбор микрофона

3. **Управление мышью или трекпадом:** Пользователи могут задать желаемый способ управления.



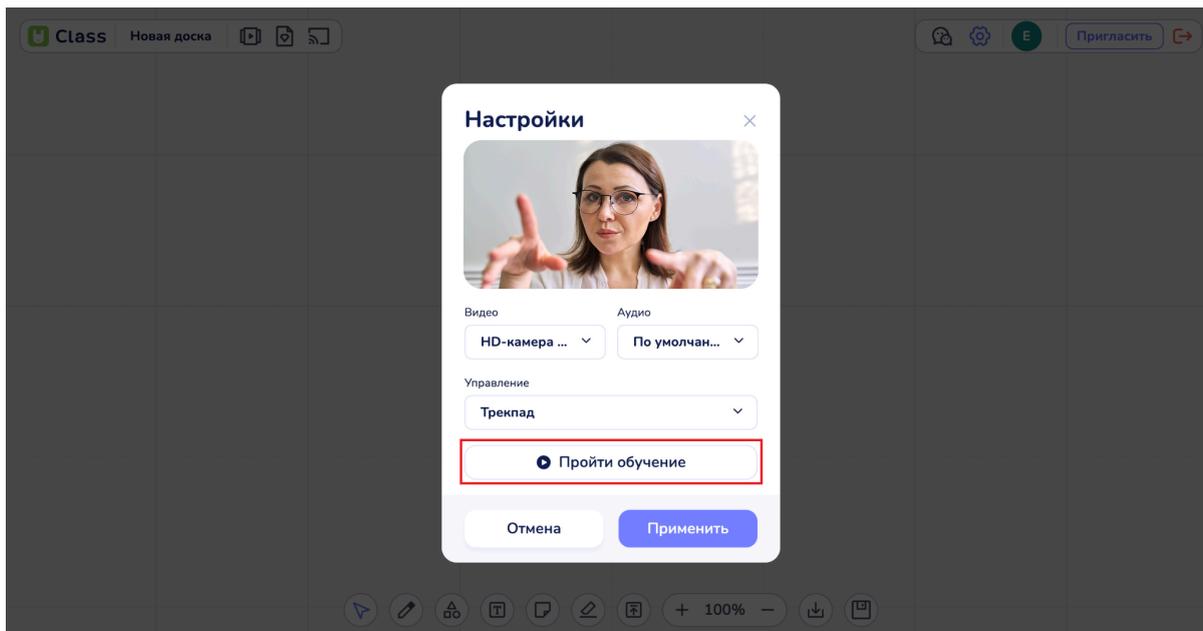
Выбор варианта управления: мышь или трекпад

Кнопка “Применить” сохраняет изменения, а кнопка “Отменить” возвращает к изначальным настройкам.



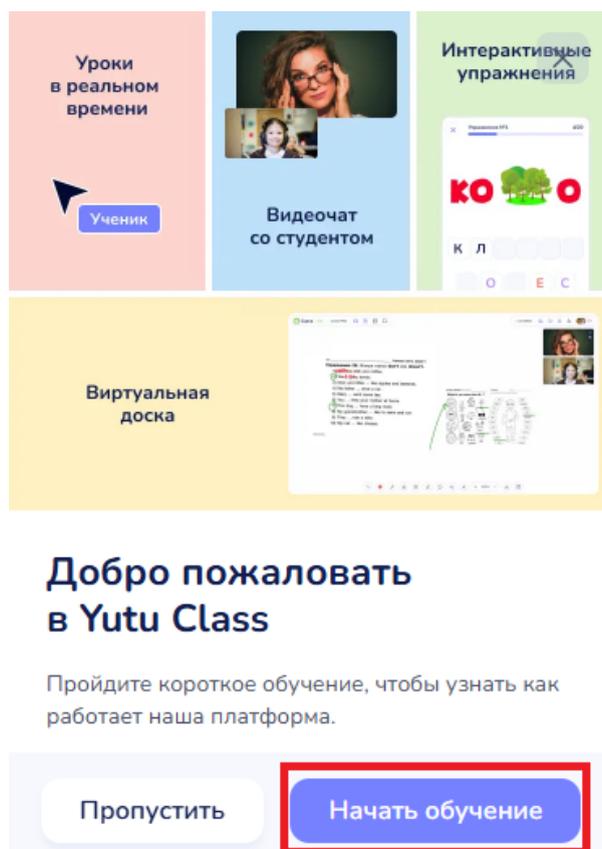
Нахождение кнопки “Применить”

Пользователь также может нажать кнопку “Пройти обучение”, чтобы ознакомиться с базовыми возможностями платформы.

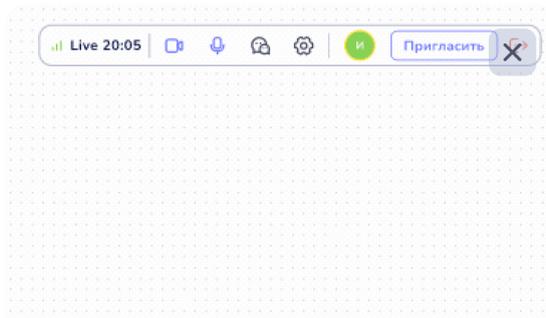


Кнопка “Пройти обучение”

После нажатия кнопки пользователь увидит несколько информационных слайдов.

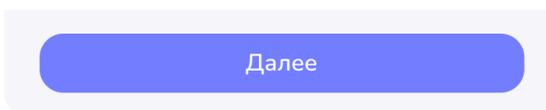


Слайд 1. Приветствие

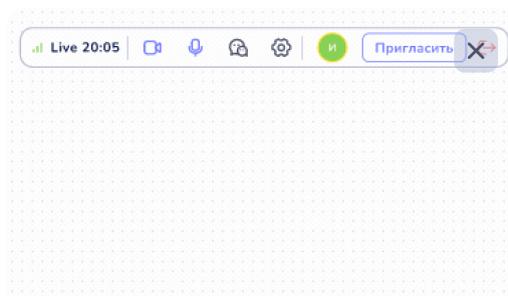


## Приглашение студента

- Нажмите на кнопку «Пригласить». Ссылка-приглашение будет скопирована автоматически.
- Отправьте ссылку студенту. Перейдя по ссылке, студент присоединится к уроку.



Слайд 2. Приглашение студента

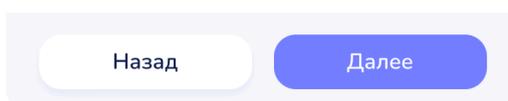


## Чат, камера, микрофон и настройки

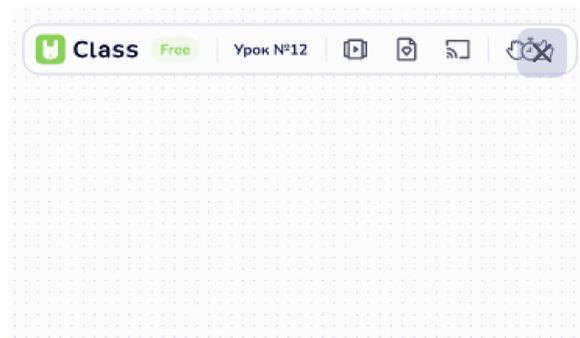
Кнопки  и  включают и выключают камеру и микрофон во время урока.

Чтобы открыть чат, нажмите кнопку .

Нажмите кнопку , чтобы открыть настройки и выбрать нужные аудио и видеоустройства.

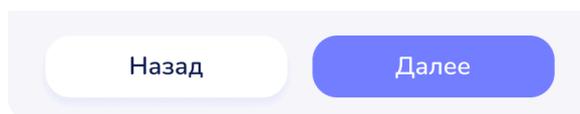


Слайд 3. Чат, камера, микрофон и настройки

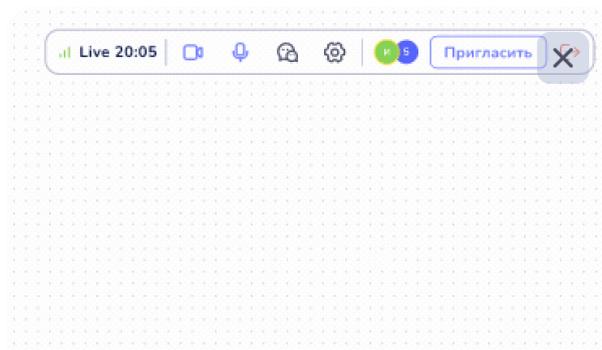


## Материалы, медиа, демонстрация экрана

Нажмите кнопку , чтобы выбрать материалы. Чтобы добавить картинку, видео, аудио или документы, нажмите . Для демонстрации экрана, нажмите кнопку . Нажмите  чтобы поднять руку, включить таймер или отправить эмоцию.

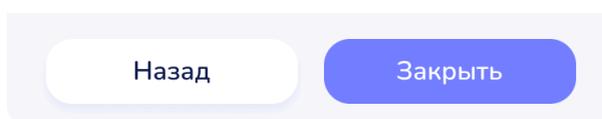


Слайд 4. Материалы, медиа и демонстрация экрана



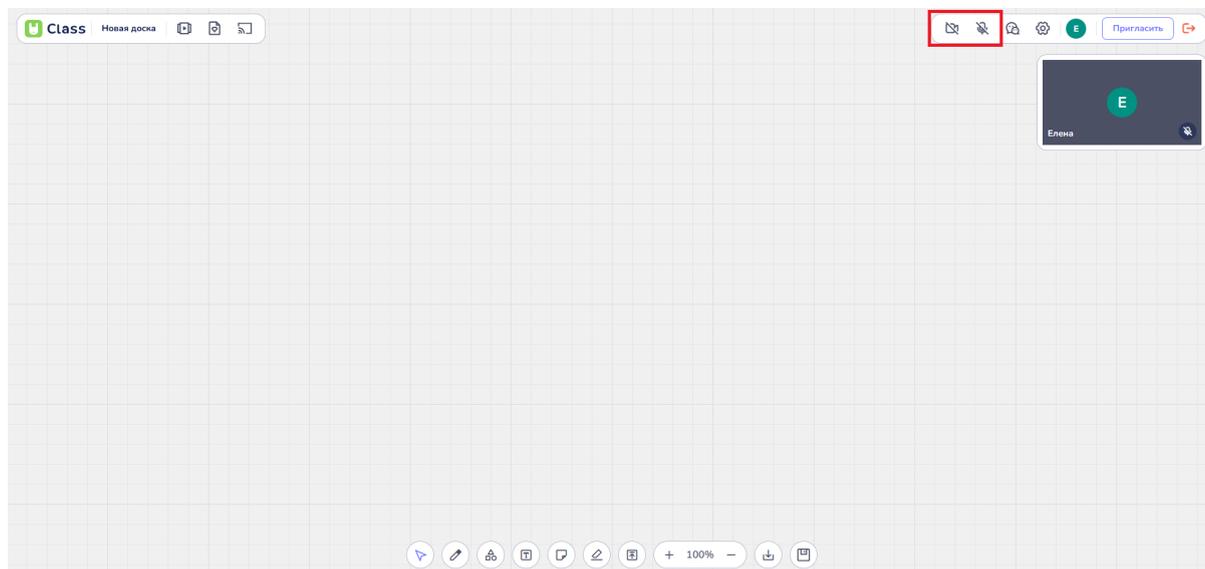
## Права учеников

Нажмите на аватарки пользователей, чтобы открыть список участников урока. Нажмите , чтобы включить/выключить доступ к инструментам доски, , чтобы включить/выключить доступ к интерактивным материалам, , чтобы включить/выключить микрофон, камеру ученика или удалить ученика из урока.



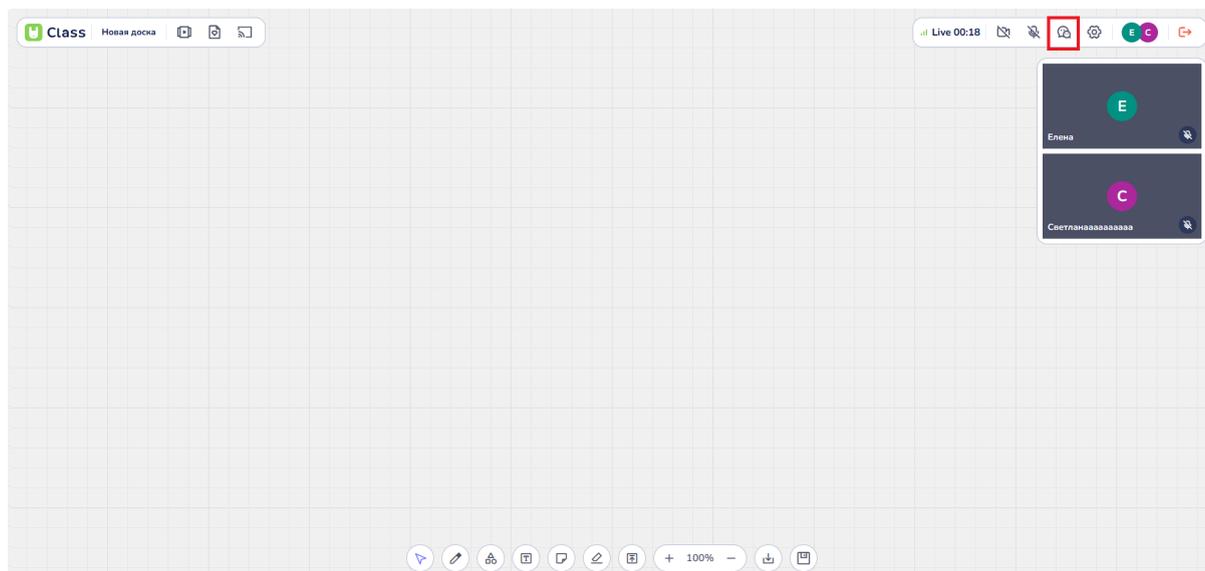
Слайд 5. Права учеников

Включить и отключить камеру и микрофон можно в любое время занятия, активируя и деактивируя кнопки “Камера” и “Микрофон”.



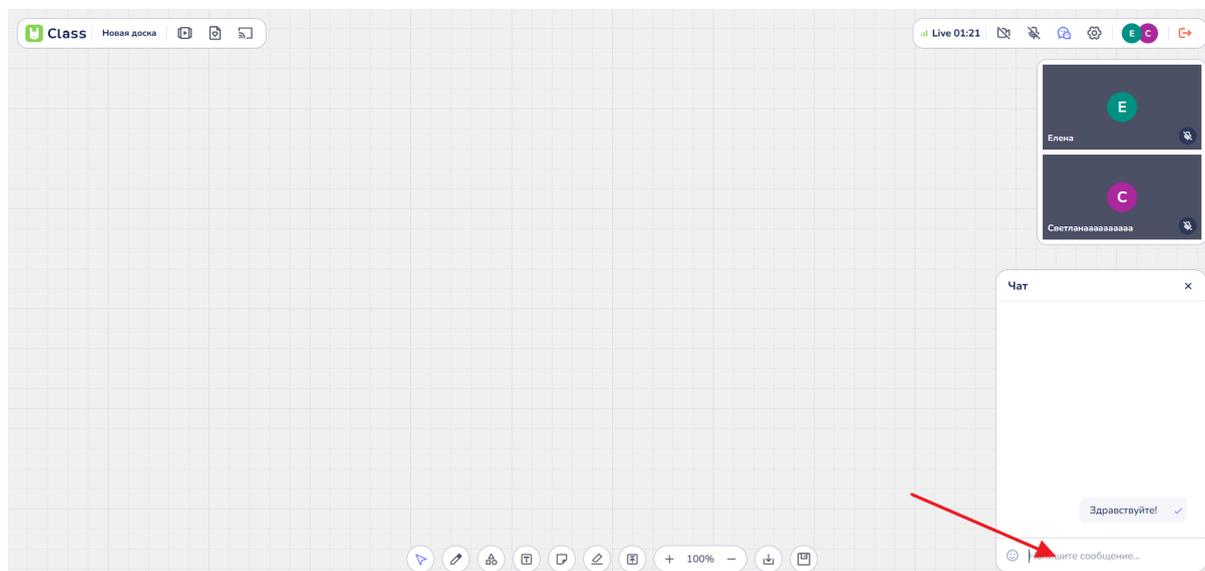
Кнопки активации и деактивации камеры и микрофона

Во время урока пользователям доступен общий чат для обмена сообщениями. Кнопка “Чат” расположена на верхней панели инструментов справа.



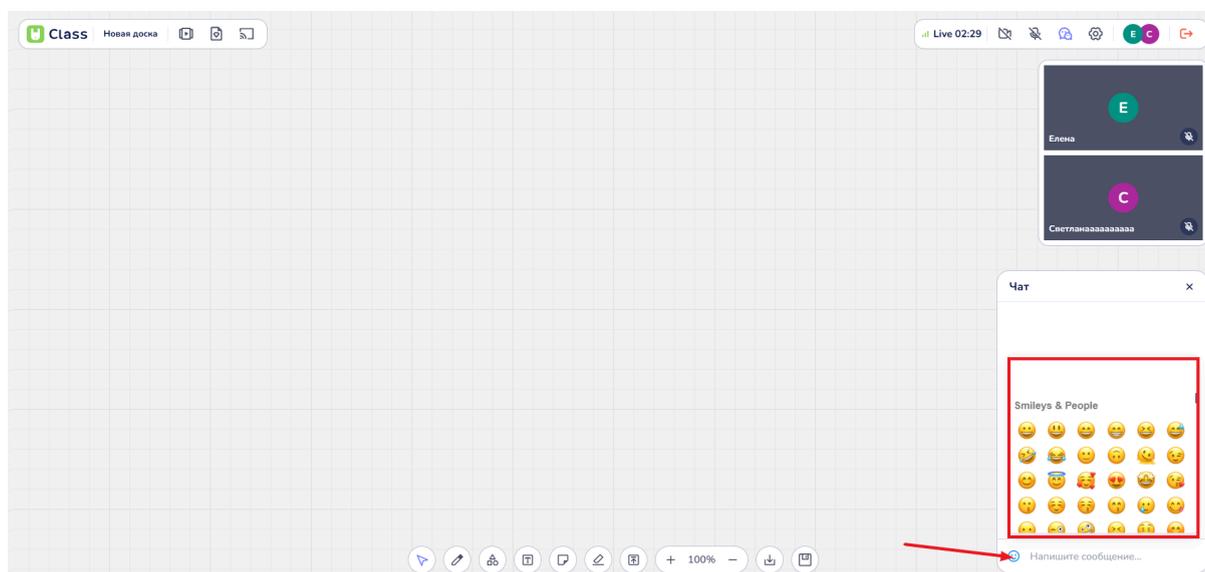
Кнопка “Чат”

Окно чата открывается в правом нижнем углу. Чтобы начать общение, необходимо поставить курсор левым кликом мыши в область “Напишите сообщение” и начать писать.



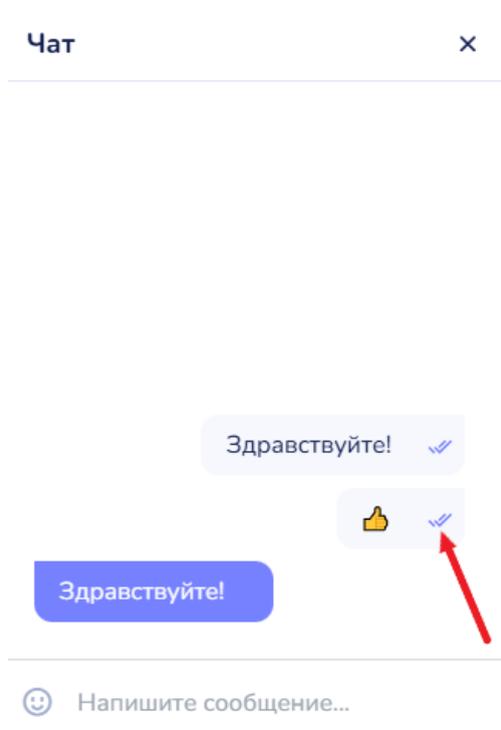
Область написания текста “Напишите сообщение”

Пользователям доступно использование смайлов и других эмоджи в чате.



Открытие окна с эмоджи

Если сообщение было прочитано, оно отмечается значком "двойная галочка". Этот значок свидетельствует о том, что получатель открыл и просмотрел Ваше сообщение.



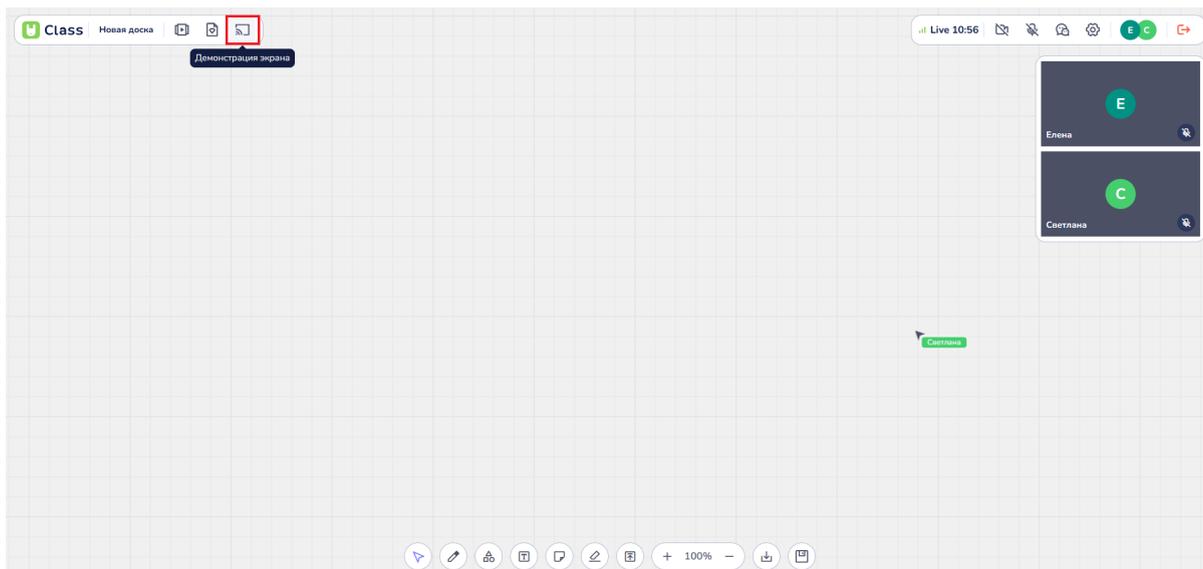
Значок "Двойная галочка"

#### 4.9. Демонстрация экрана

В процессе проведения урока пользователям, включая преподавателей и учеников, доступна функция демонстрации экрана. Для активации этой функции необходимо выполнить следующие шаги:

##### Поиск кнопки "Демонстрация экрана"

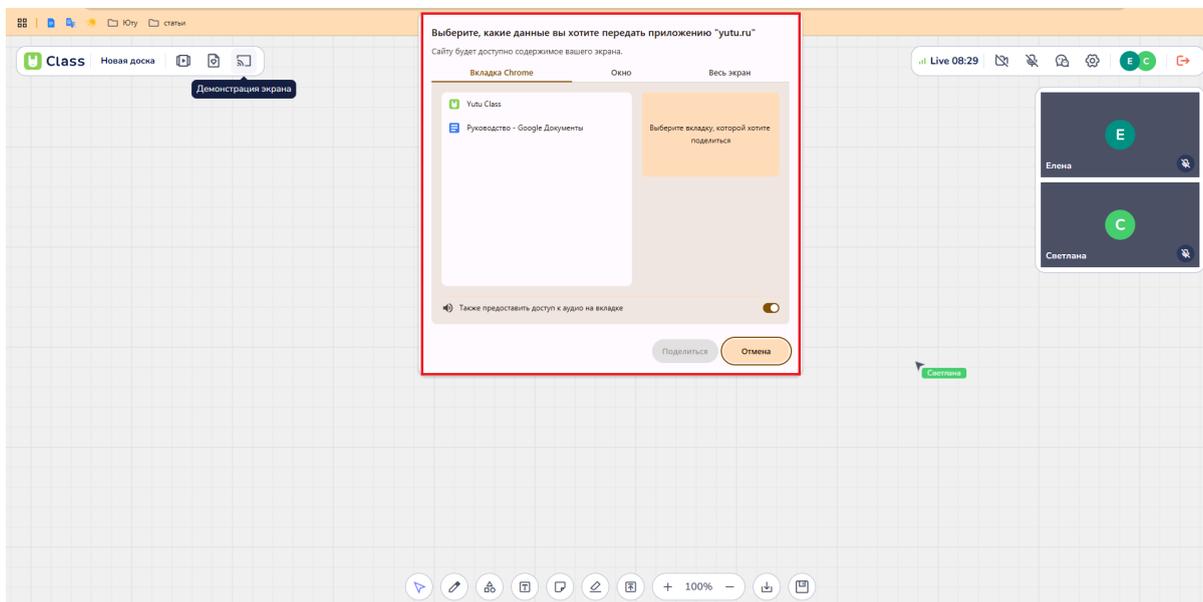
В верхней панели интерфейса, расположенной слева, следует найти кнопку, обозначенную как "Демонстрация экрана".



Кнопка “Демонстрация экрана”

### Запуск демонстрации:

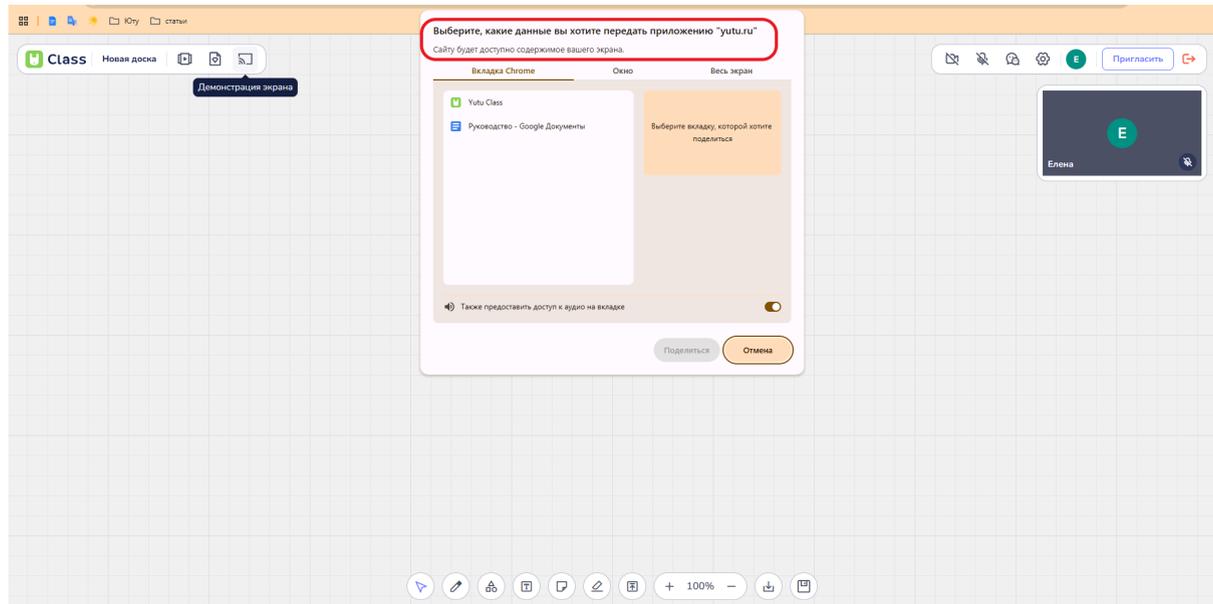
После нахождения кнопки, необходимо выполнить левый клик мыши. В результате этого действия откроется диалоговое окно, в котором будут представлены различные варианты для демонстрации экрана.



Вызов диалогового окна демонстрации экрана

## Предупреждение о доступе:

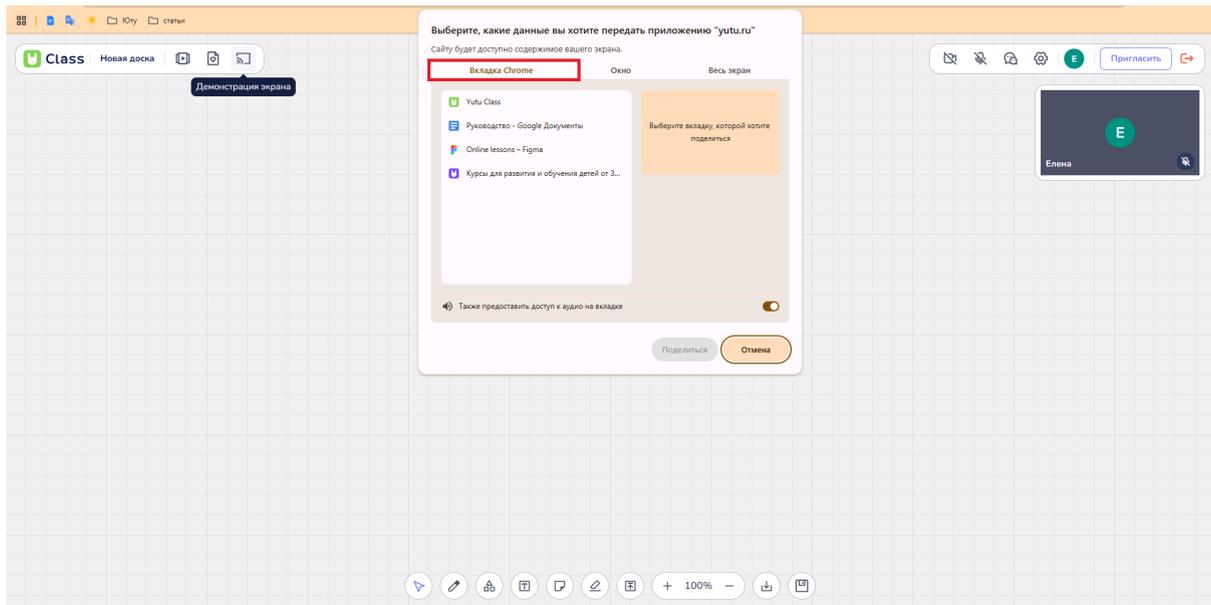
Важно отметить, что во время демонстрации экрана сайт [yutu.ru](https://yutu.ru) получит доступ к содержимому экрана пользователя. Это предупреждение необходимо учитывать при выборе опции демонстрации.



Предупреждение о доступе к данным содержимого вашего экрана

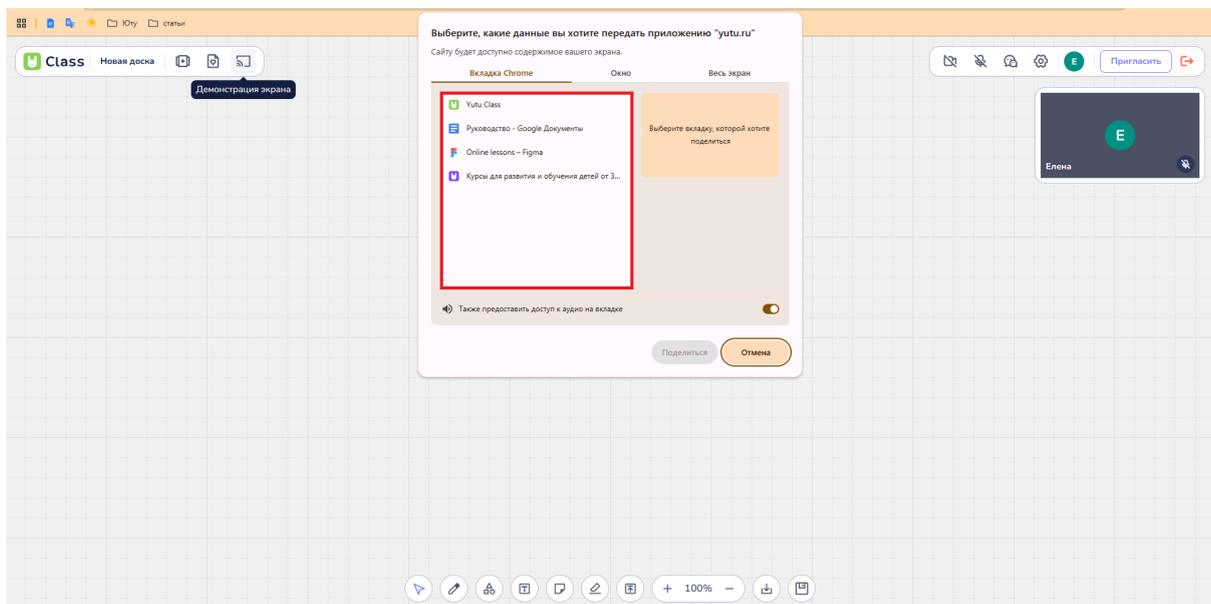
Пользователь может выбрать один из трех доступных вариантов демонстрации экрана:

**Вкладка:** При выборе этой опции предоставляется доступ к конкретной вкладке браузера.

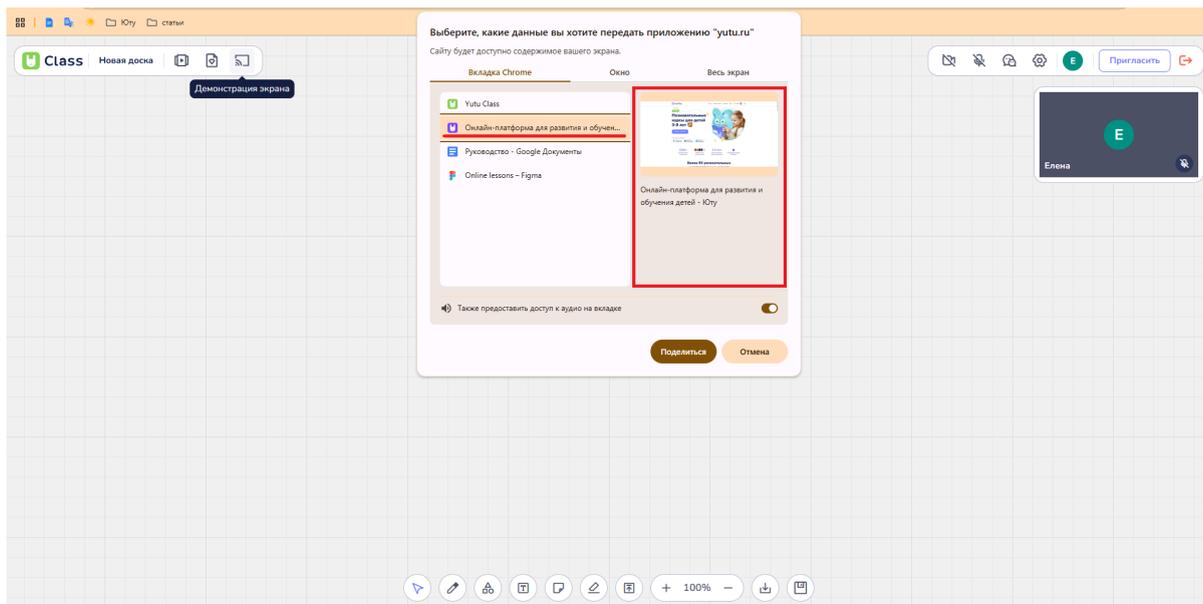


Демонстрация “Вкладка”

Выбор вкладки осуществляется в левом поле, где отображается список всех открытых вкладок, а в правом поле видна выбранная вкладка.

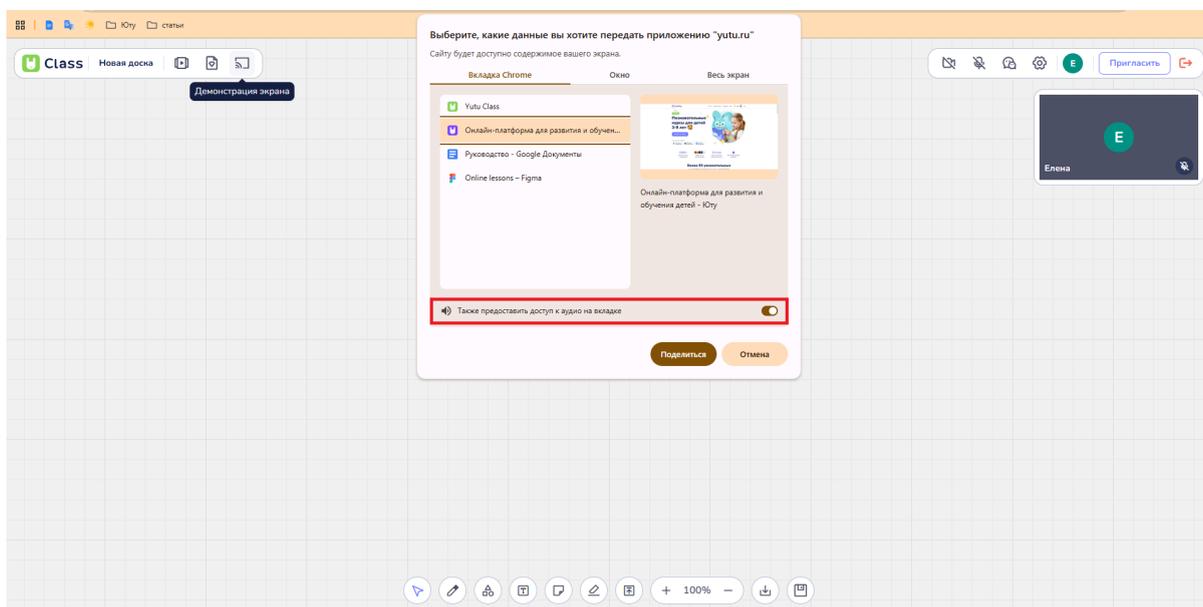


Поле выбора вкладки



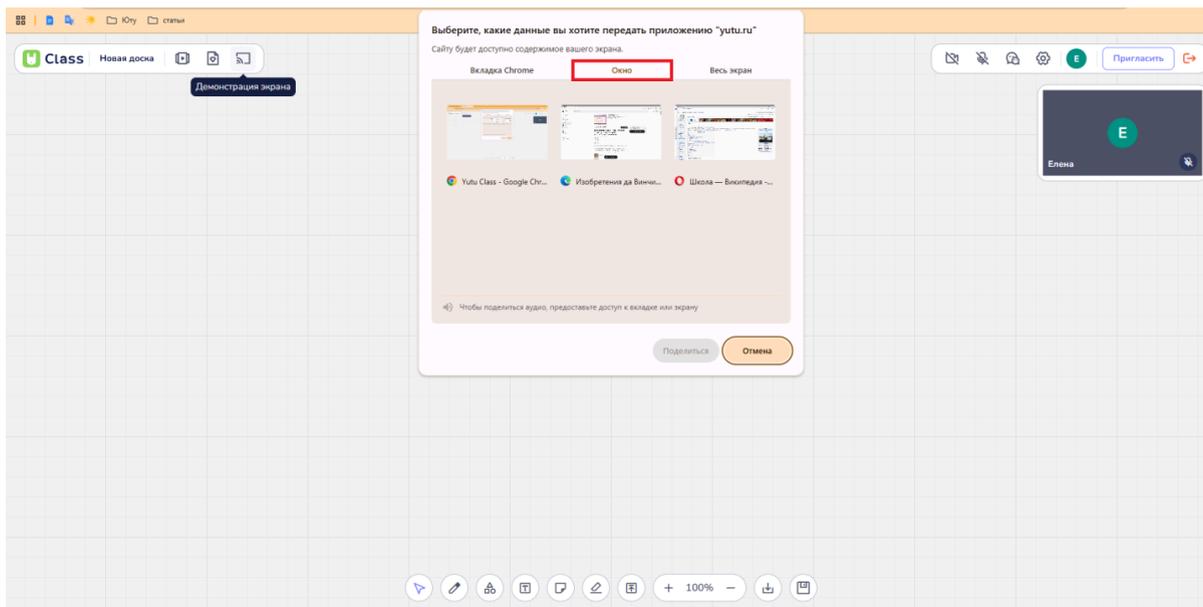
Пример выбранной вкладки

Пользователь также имеет возможность управлять доступом к аудио на выбранной вкладке, активируя или деактивируя соответствующий ползунок с помощью левой кнопки мыши.

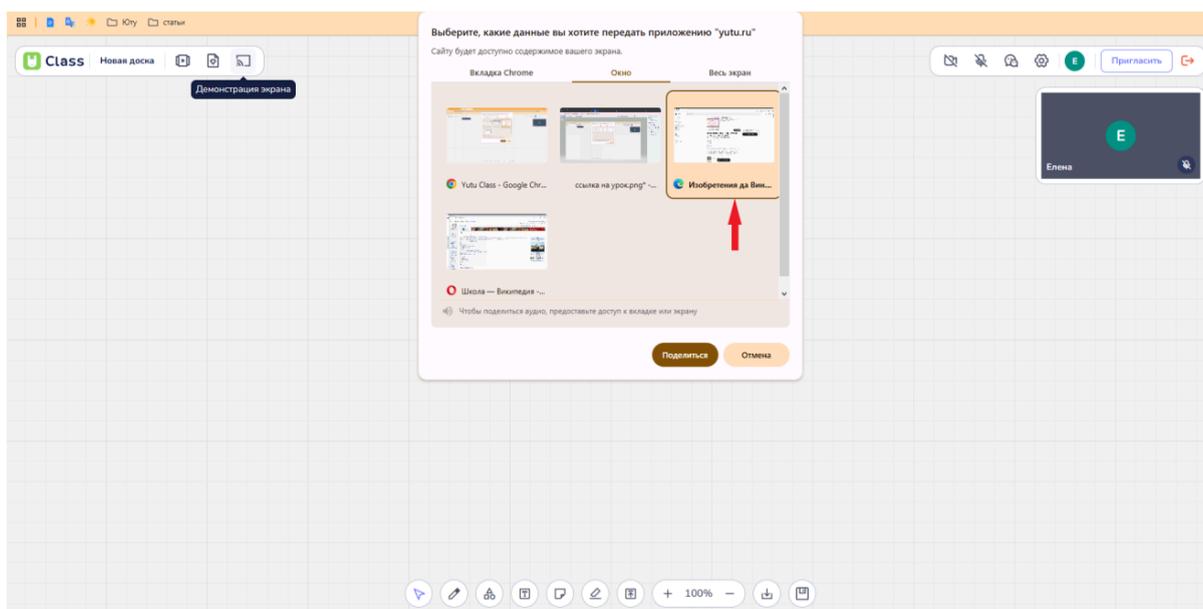


Управление доступом к аудио

**Окно:** При выборе этой опции пользователю предлагается выбрать конкретное окно, которое он планирует демонстрировать. Это позволяет сосредоточить внимание на определенной программе или приложении.

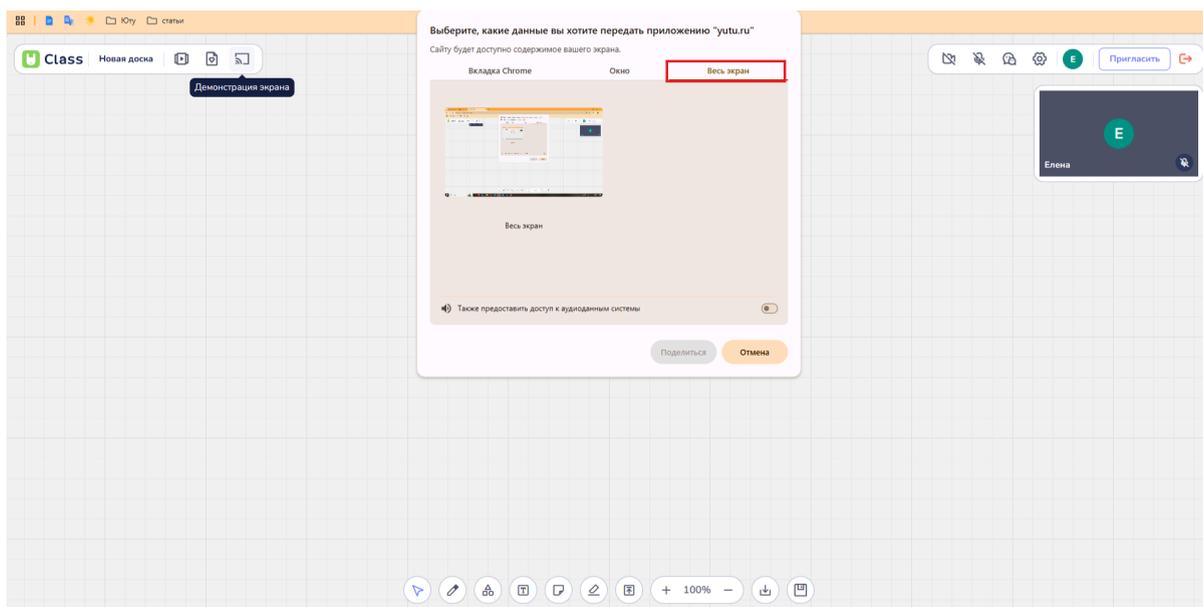


Выбор вкладки “Окно” при демонстрации экрана

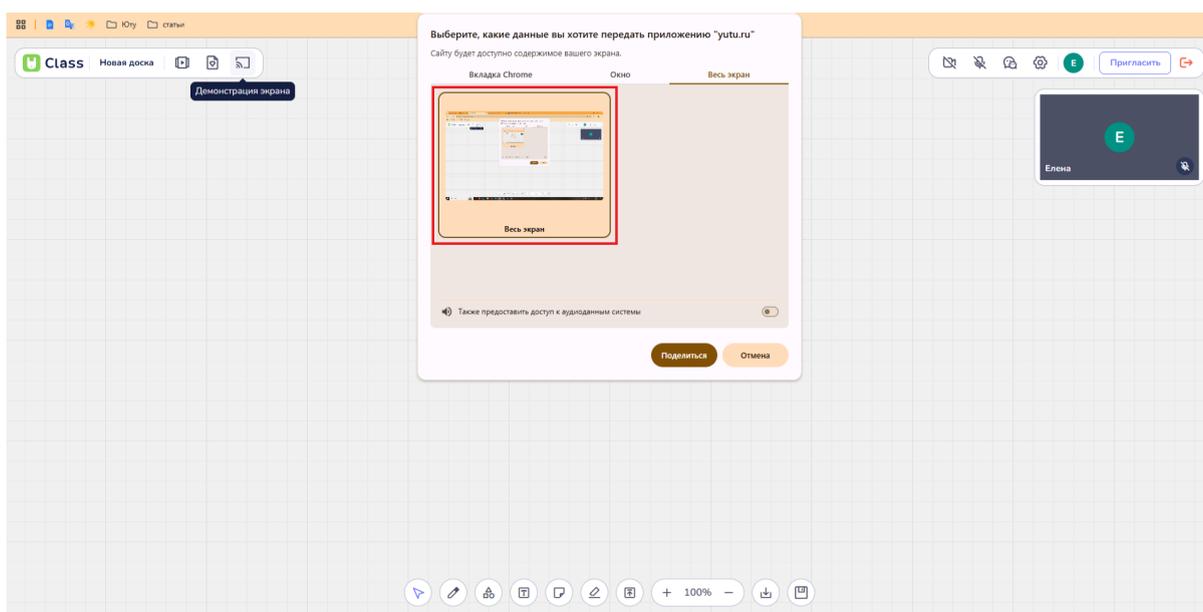


Пример выбранного окна при демонстрации экрана

**Весь экран:** При выборе этой опции демонстрируется весь экран пользователя. Это позволяет показать все открытые приложения и окна, обеспечивая полное представление о текущей деятельности.

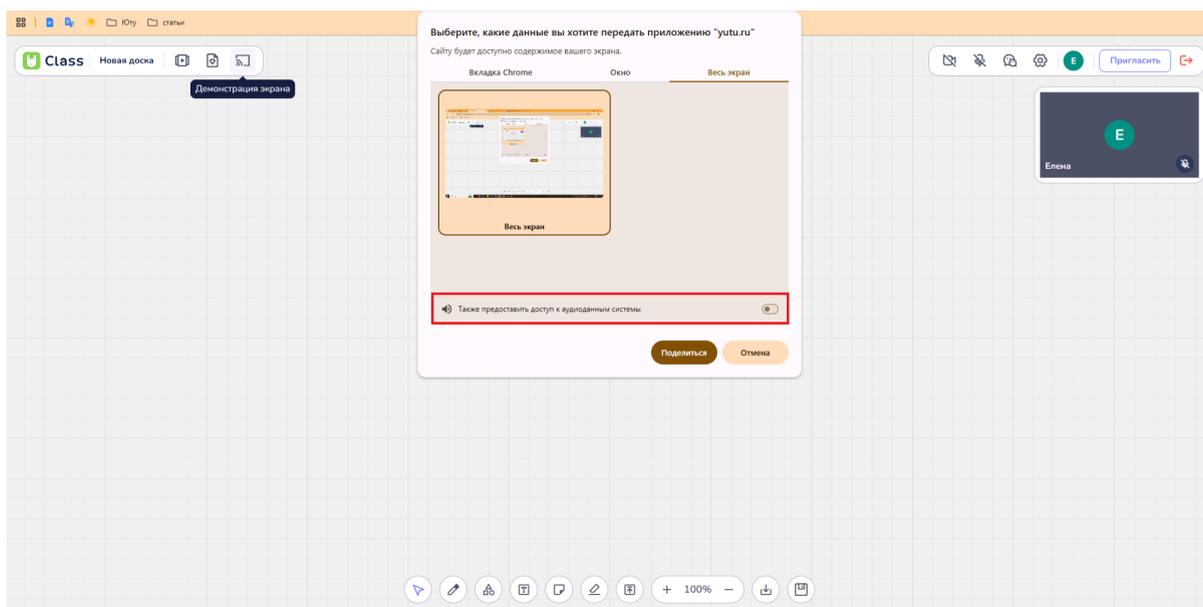


Выбор вкладки “Весь экран” при демонстрации экрана



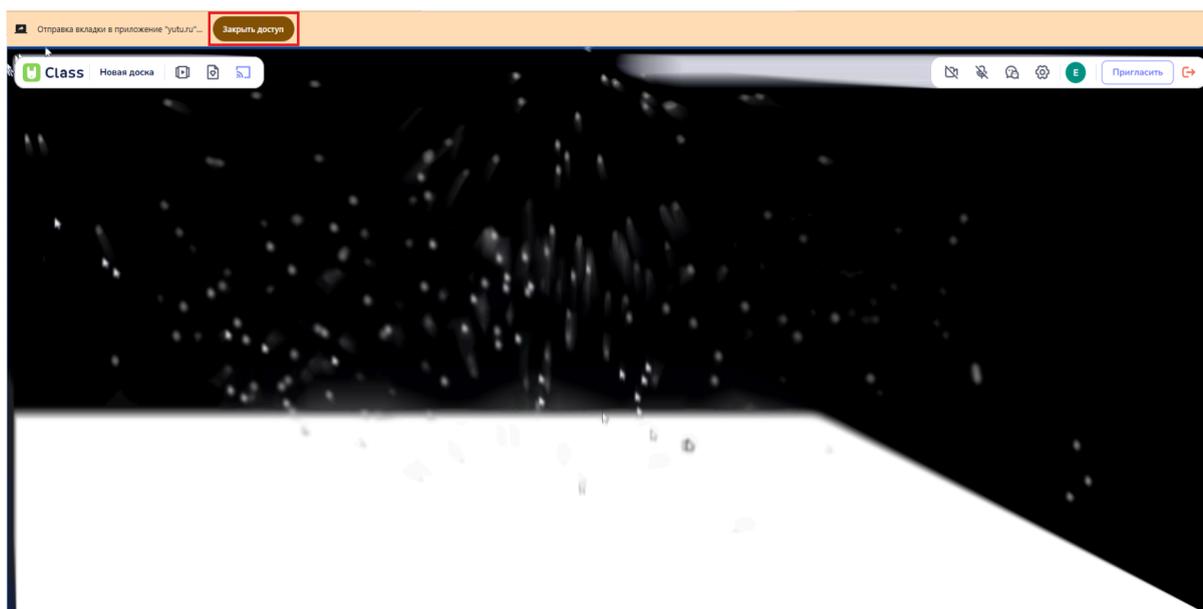
Пример выбранного всего экрана при демонстрации экрана

Пользователь также имеет возможность управлять доступом к аудио при выборе демонстрации всего экрана, активируя или деактивируя соответствующий ползунок с помощью левой кнопки мыши.



Управление доступом к аудио

Следует отметить, что при демонстрации экрана изображение может дублироваться или зависать, если пользователь демонстрирует интерактивную доску во время урока. Демонстрация доски не предусмотрена на платформе. Доска представляет собой интерактивное поле, которое синхронно отображается пользователям в режиме реального времени, что по своей сути соответствует демонстрации экрана. Если пользователь запустил демонстрацию доски, то ему следует нажать кнопку “Закрыть доступ”, чтобы прекратить демонстрацию доски.



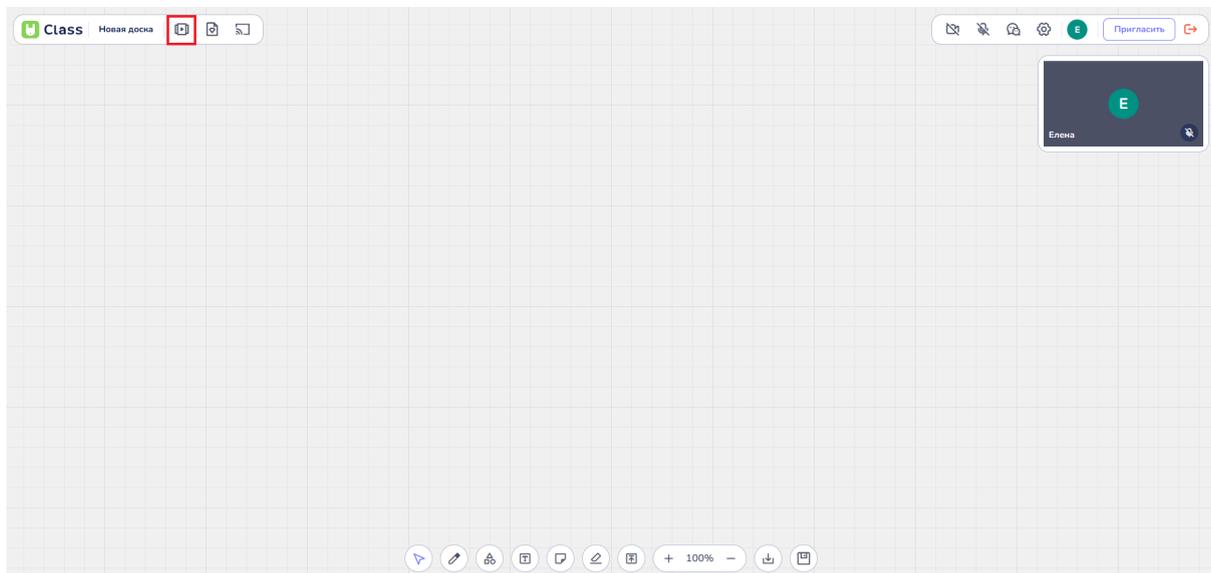
Пример попытки произвести демонстрацию доски Yutu Class

#### 4.10. Возможность использовать пособие (учебные материалы) во время урока

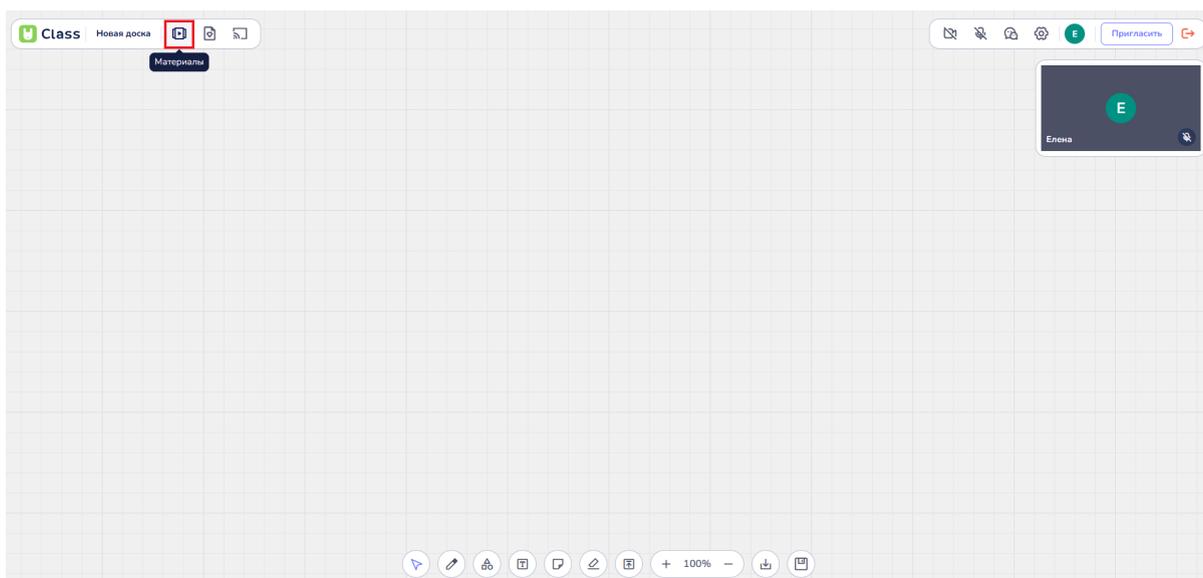
В процессе проведения урока преподаватель может запустить подготовленное заранее пособие. Для активации этой функции необходимо выполнить следующие шаги:

##### Поиск кнопки "Материалы"

В верхней панели интерфейса, расположенной слева, следует найти кнопку, обозначенную как "Материалы".



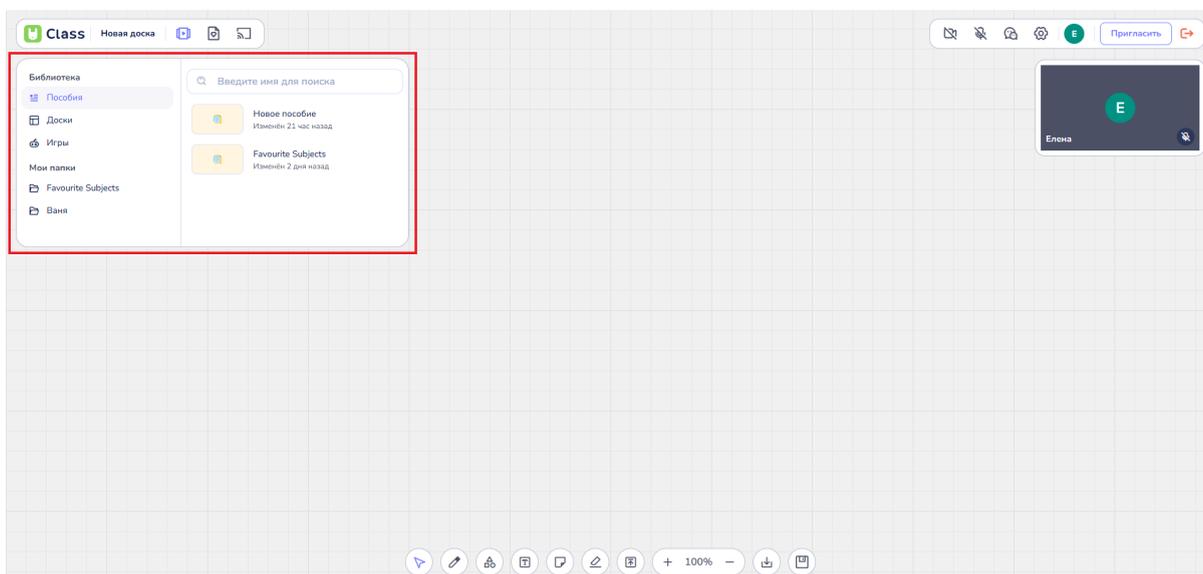
Кнопка "Материалы"



Кнопка “Материалы” при наведении на нее подписывается

## Запуск пособия из библиотеки материалов

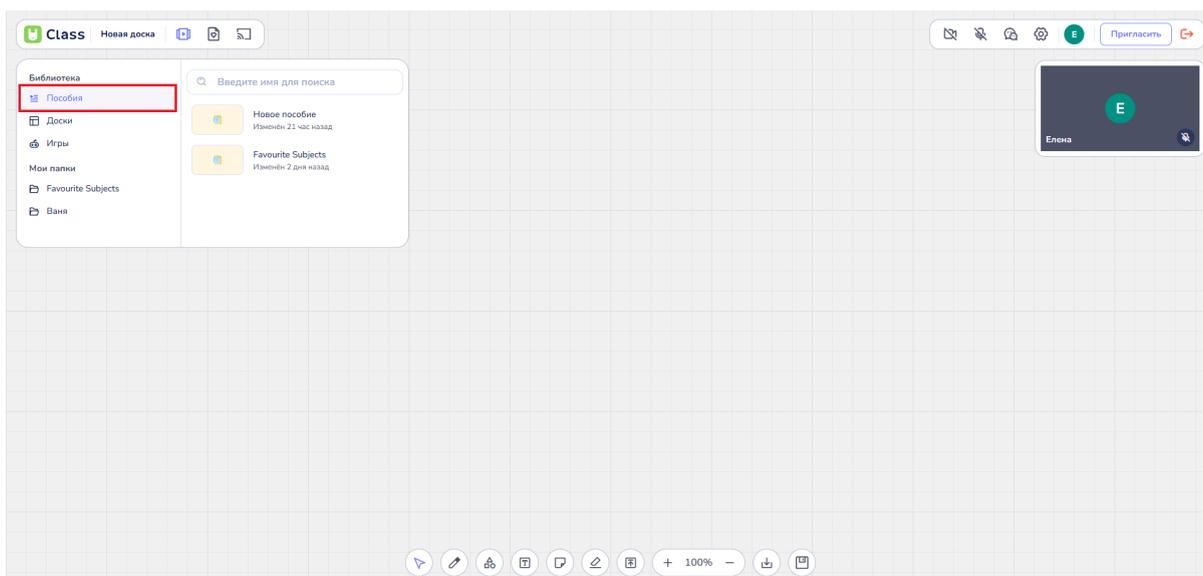
В верхней левой части окна открывается Библиотека материалов. Здесь преподаватель может выбрать, какие материалы загрузить на доску. Это могут быть доски, пособия или игры.



Библиотека материалов

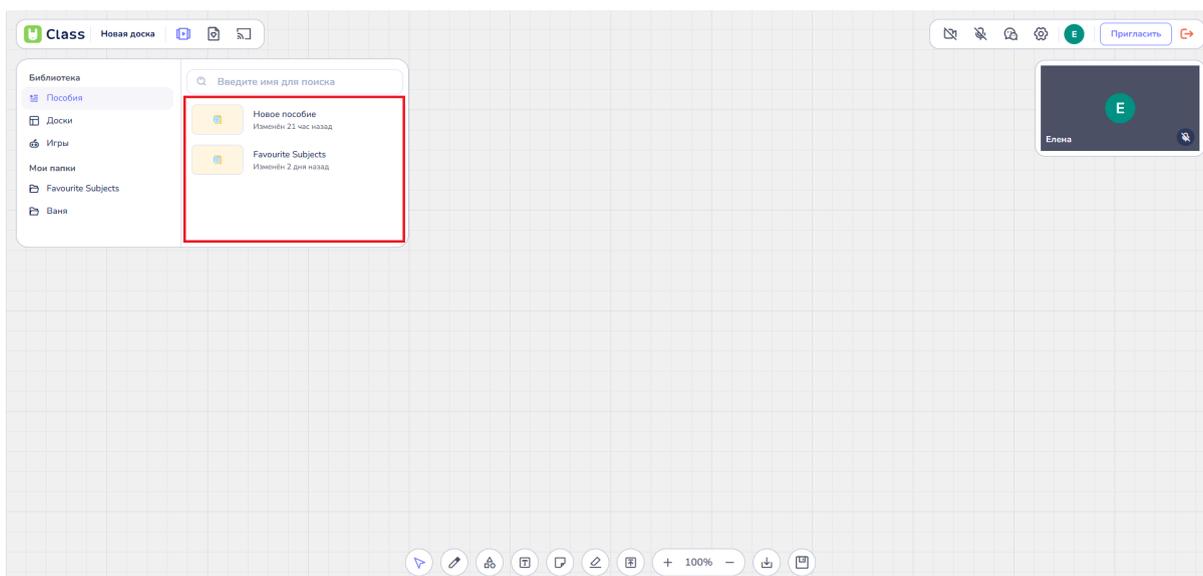
## Выбор пособия

Для выбора пособия следует нажать на раздел “Пособия” левой кнопкой мыши.



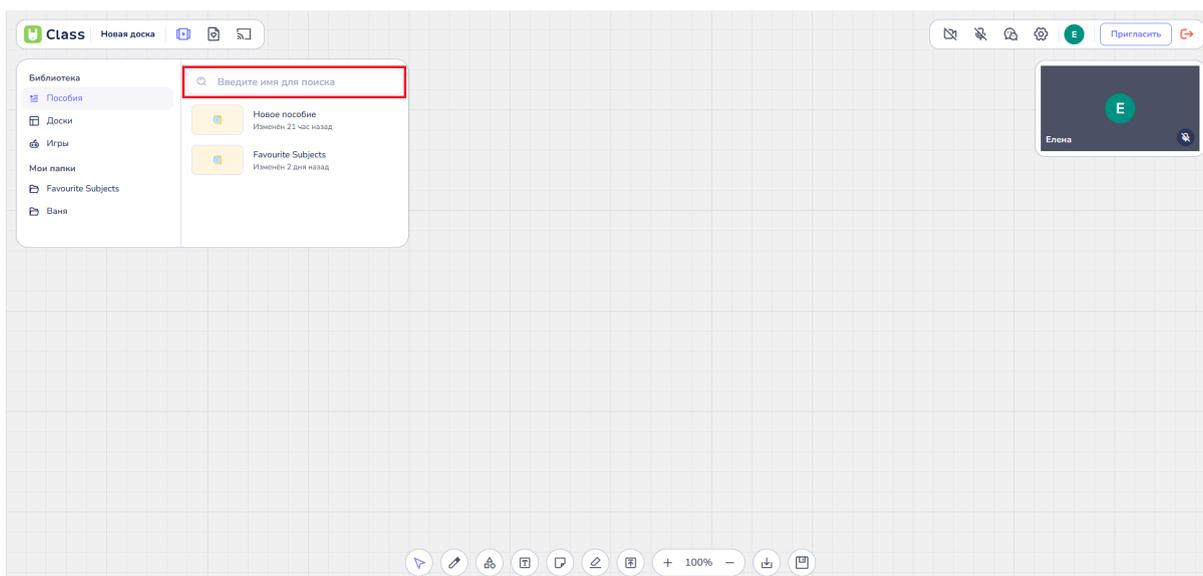
Выбор вкладки “Пособие”

В правой части окна откроется список пособий, доступных преподавателю.



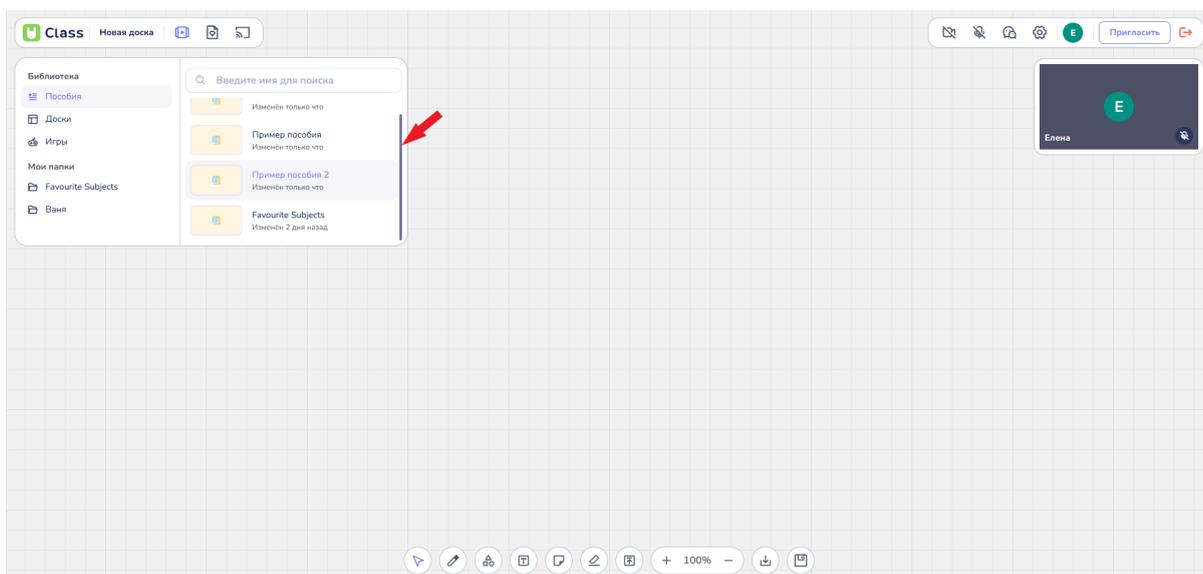
Список пособий

В поле “Введите имя для поиска” преподаватель может ввести название пособия, которое планируется продемонстрировать на уроке.



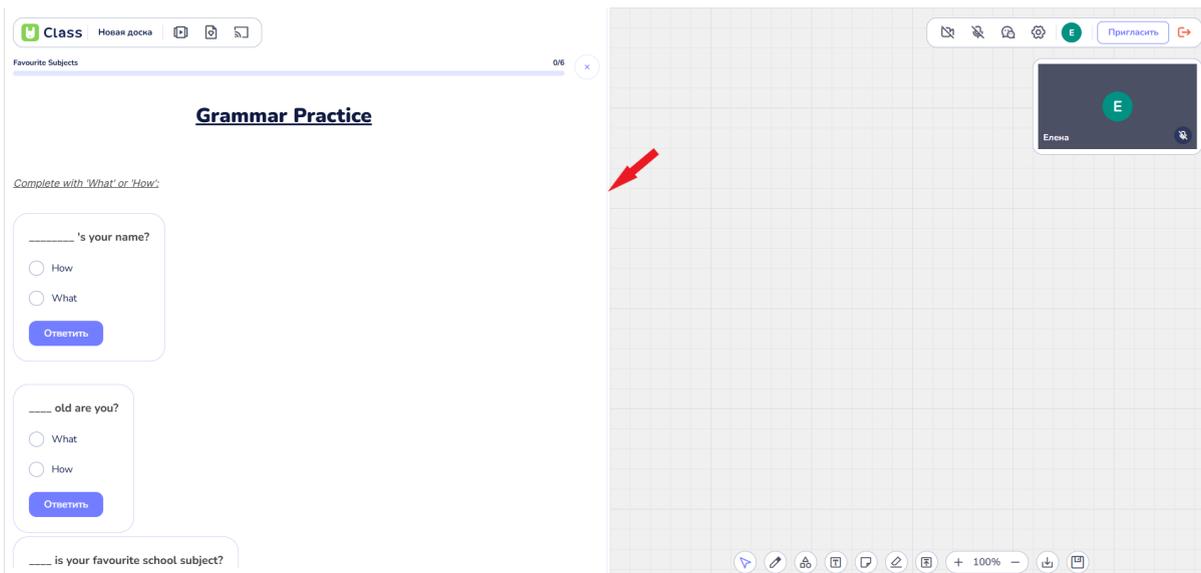
Поле "Введите имя для поиска"

Также доступен вариант выбора пособия путем прокрутки списка вверх и вниз с помощью скролла или перемещения ползунка, расположенного справа.



Пример прокрутки списка при выборе пособия

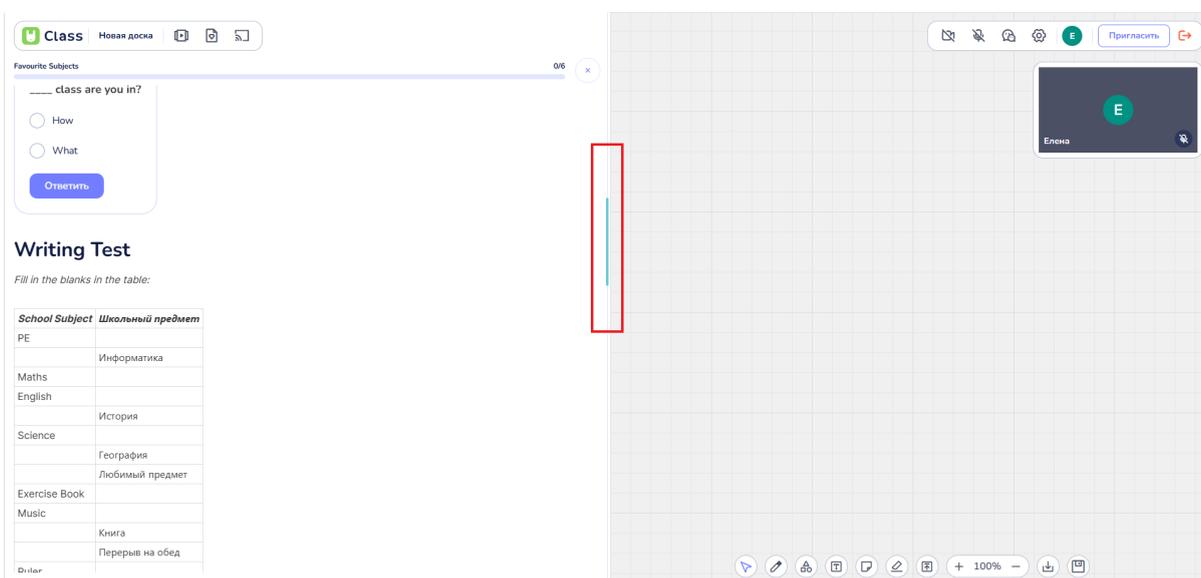
При нажатии левой кнопкой мыши на выбранное пособие оно будет запущено. Пособие откроется в отдельном поле слева от доски и займет примерно  $\frac{1}{2}$  или  $\frac{1}{3}$  экрана, в зависимости от содержимого доски и разрешения экрана пользователя.



Пример открытого пособия

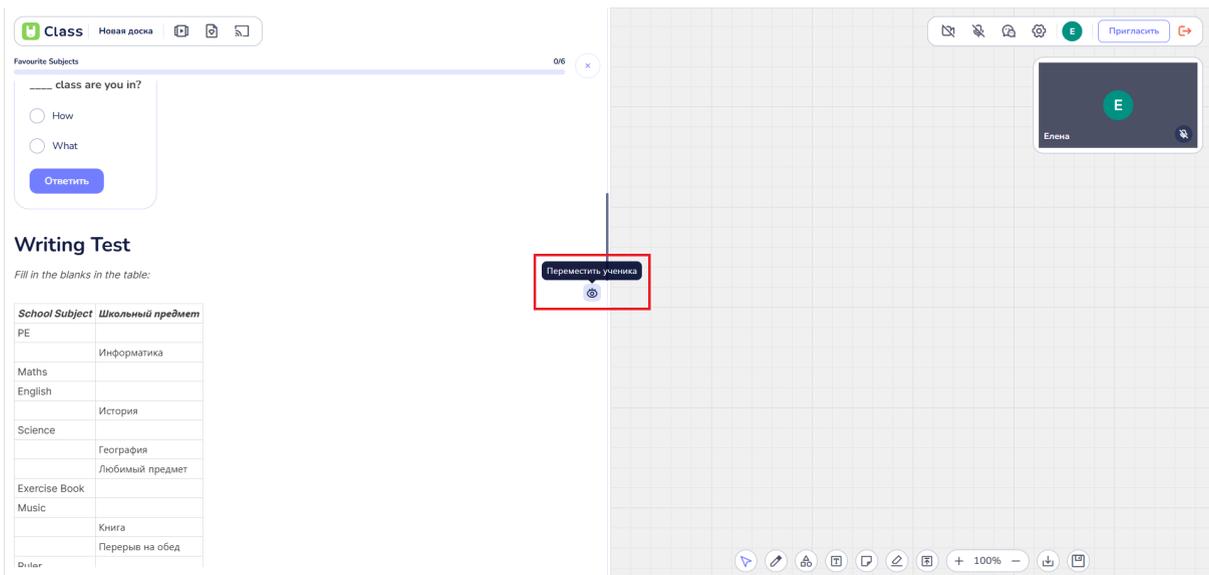
## Навигация по пособию

Пособие можно пролистывать вверх и вниз с помощью скролла или перемещения ползунка, расположенного справа.

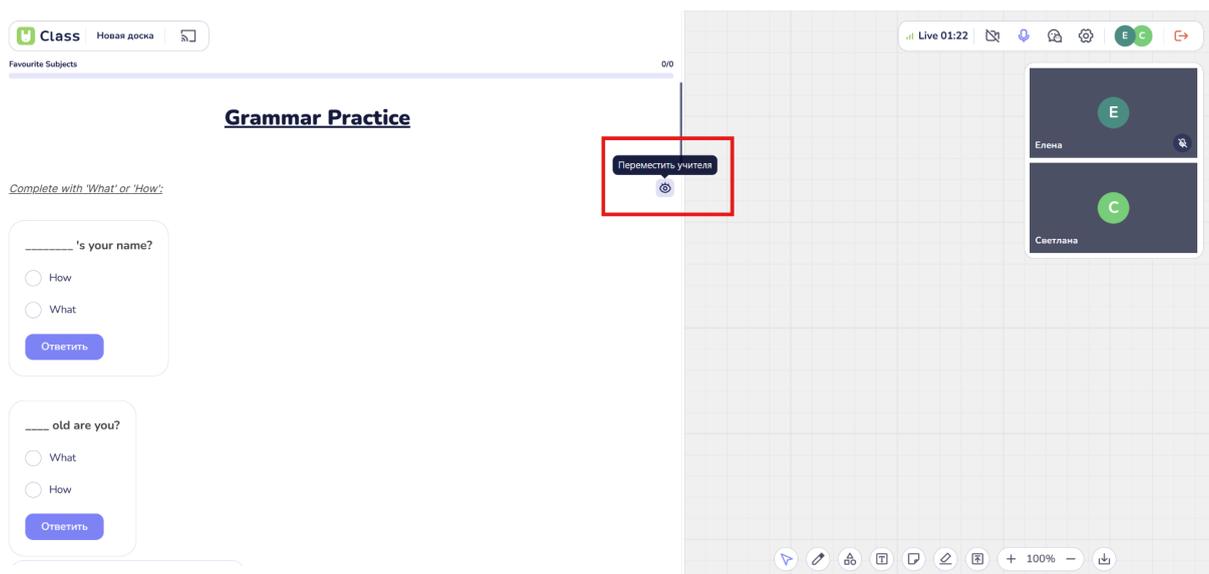


Ползунок в пособии

Также в правом верхнем углу у пользователей появляется значок "Глаз", который позволяет одному пользователю переместить другого к выбранному месту в пособии, нажав на этот значок.



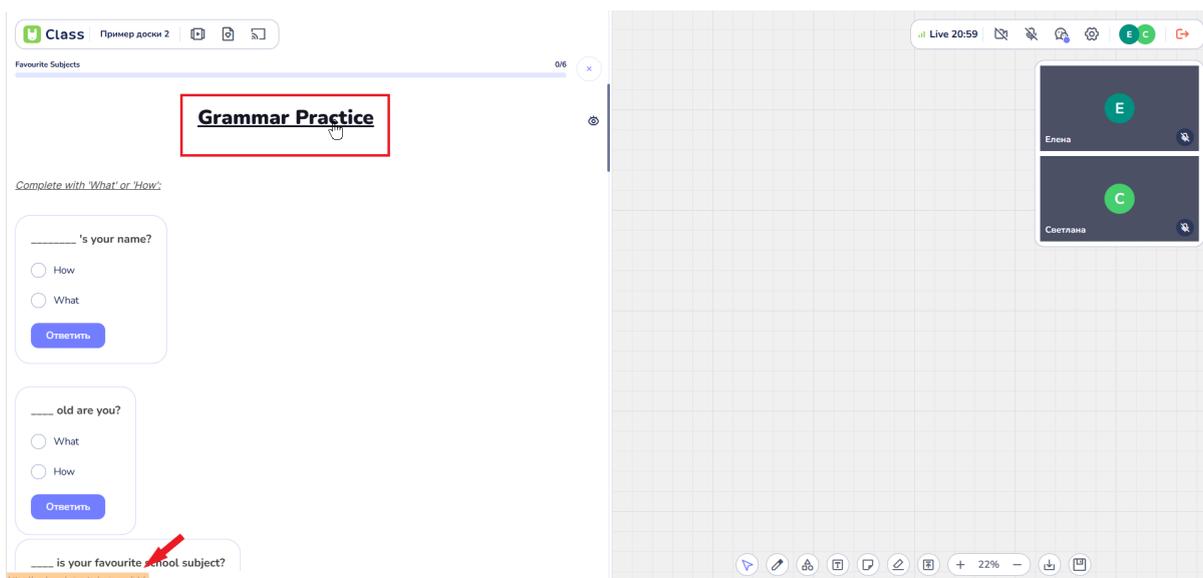
Кнопка “Глаз” у преподавателя



Кнопка “Глаз” у ученика

## Гиперссылки и мультимедиа

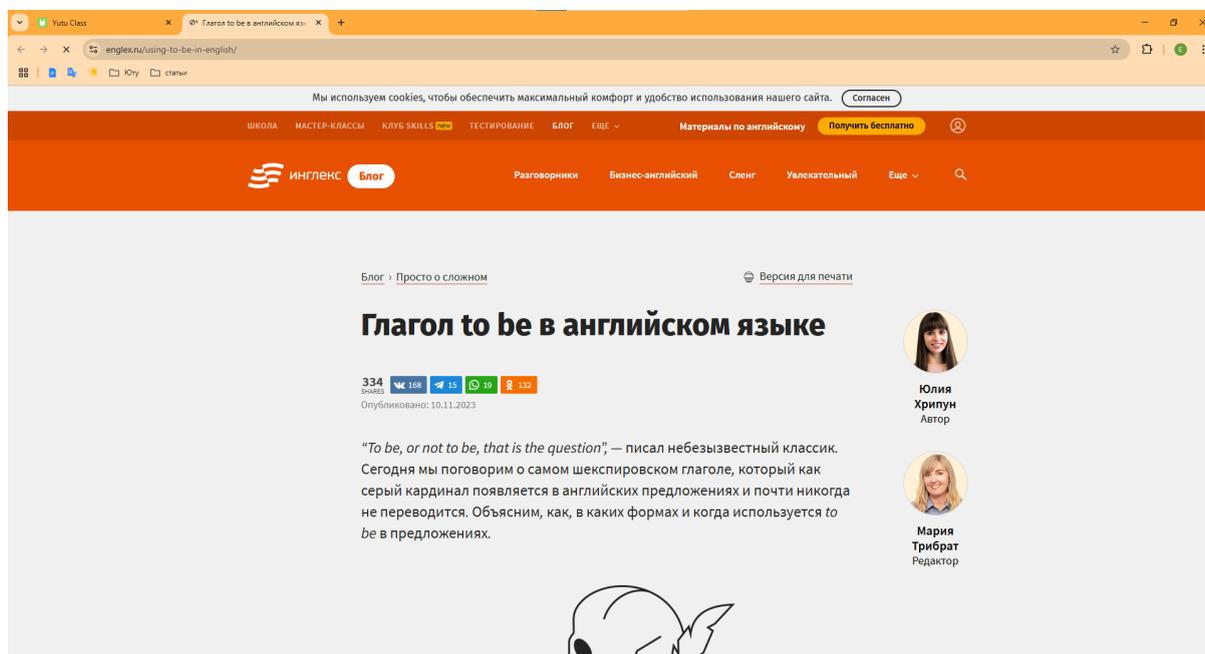
В пособии доступны сохраненные в тексте гиперссылки. При нажатии на гиперссылку пользователи переходят на сторонний ресурс в интернете.



Вариант ссылки в пособии

При наведении на ссылку у пользователя меняется указатель на значок “Рука”, а в левом нижнем углу появляется ссылка, по которой учитель и ученик могут перейти во время урока.

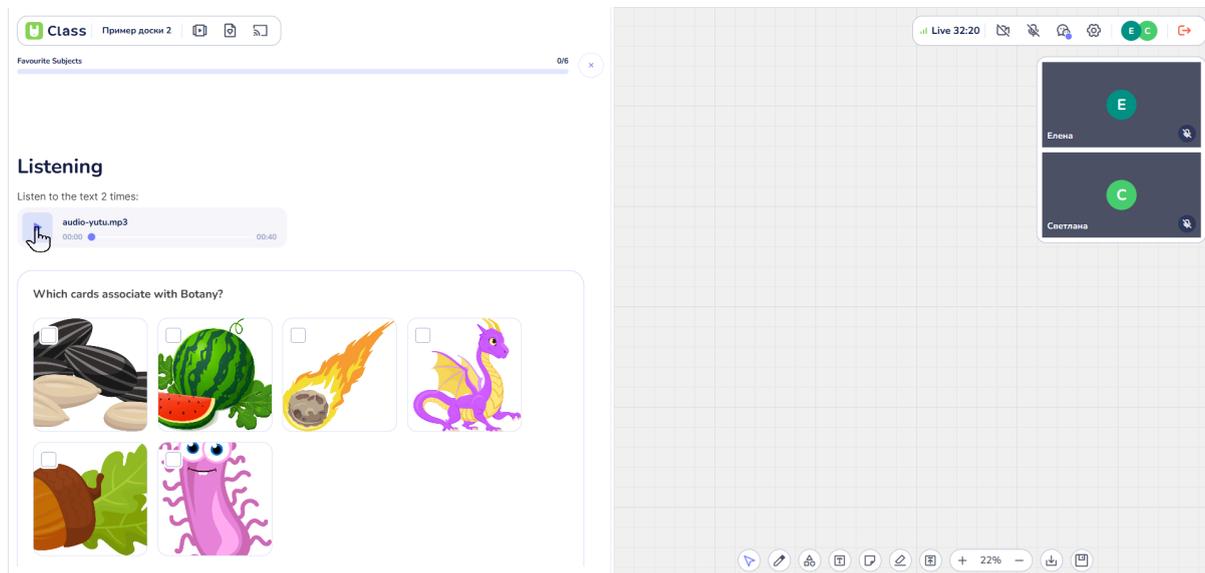
При нажатии на ссылку она открывается в новой вкладке.



Пример перехода по ссылке из пособия на сторонний ресурс

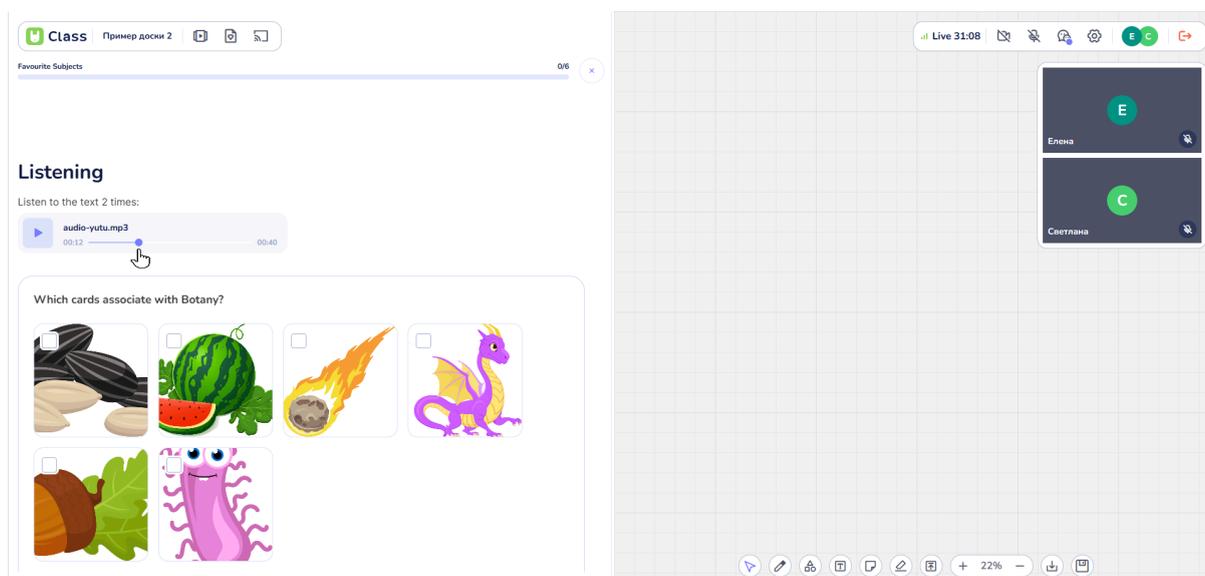
Видео и аудио материалы, добавленные в пособие, воспроизводятся и останавливаются у пользователей синхронно в режиме реального времени.

Чтобы произвести аудио, пользователи наводят на кнопку “Play”. В области кнопки появляется указатель “Рука”. При нажатии левой кнопкой мыши на кнопку аудио запускается синхронно у ученика и учителя.



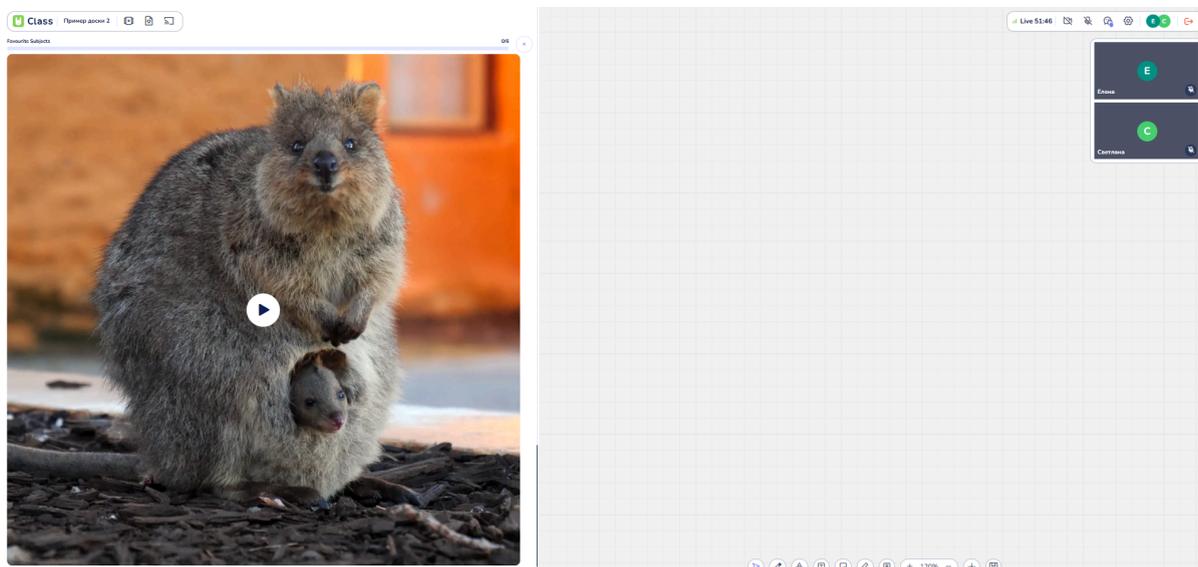
Наведение на кнопку “Play” и значок “Рука” при запуске аудио

Воспроизведенное аудио можно поставить на паузу при повторном нажатии на кнопку “Play”, а также перематывать вперед и назад, перемещая ползунок. При наведении на полосу воспроизведения аудио появляется значок “Рука”. При нажатии левой кнопкой мыши на полосу воспроизведения, аудио переключится в выбранную точку воспроизведения.



Пример перематки аудио

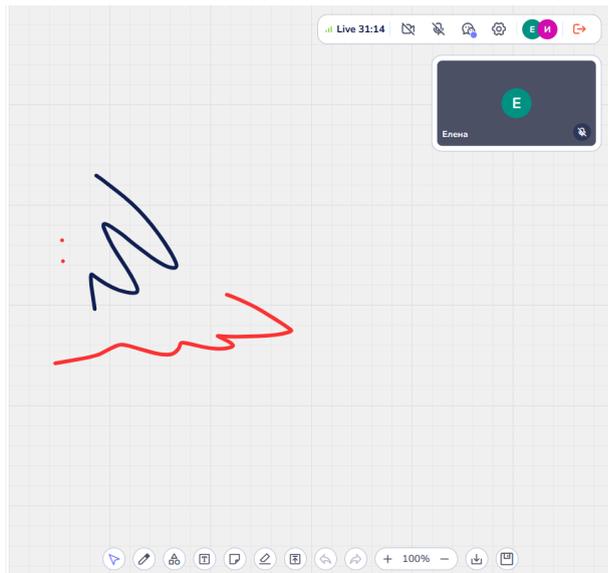
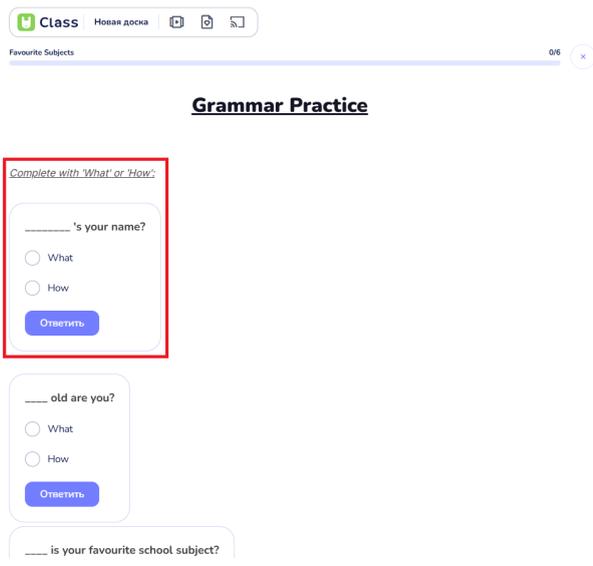
Воспроизведение видео в пособии доступно пользователям. При переходе к видео в центре расположена кнопка “Play”. Нажатие на данную кнопку запускает просмотр видео.



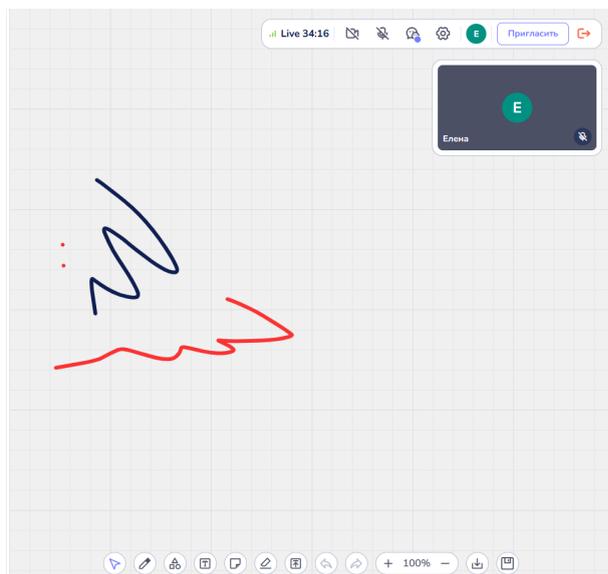
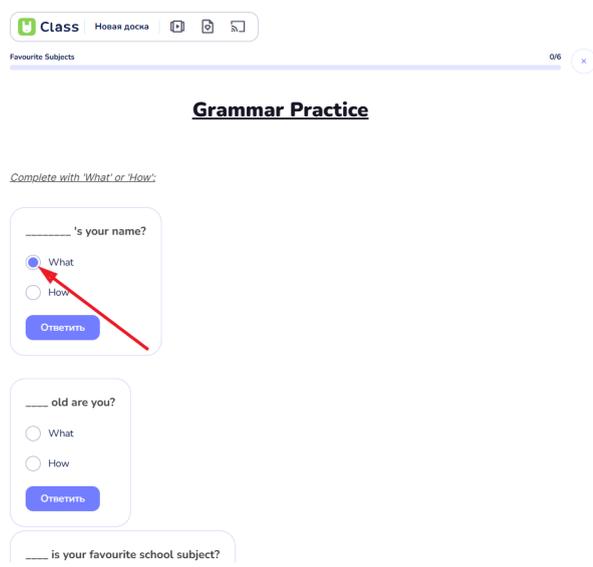
Воспроизведенное видео можно поставить на паузу при повторном нажатии на кнопку “Play”, а также перематывать вперед и назад, перемещая ползунок внизу видео. При наведении на полосу воспроизведения появляется значок “Рука”. Нажатие левой кнопкой мыши на полосу воспроизведения переключает видео на выбранную точку воспроизведения.

## Викторины

При выполнении викторин, добавленных в пособия, пользователи могут видеть в режиме реального времени выбираемые ответы до принятия окончательного решения. Нажатие кнопки “Ответить” подтверждает выбранный ответ. Система автоматически проверяет правильность ответа.



Пример Викторины



Выбор ответа

- Если ответ верный, он подсвечивается зеленым цветом с надписью “Совершенно верно”.

## Grammar Practice

*Complete with 'What' or 'How':*

\_\_\_\_\_ 's your name?

What

How

Совершенно верно

Подтверждение верного ответа

- Если ответ неверный, он подсвечивается красным цветом, а кнопка “Ответить” меняется на кнопку “Попробовать еще”.

\_\_\_\_ old are you?

What

How

Попробовать ещё

\_\_\_\_ is your favourite school subject?

How

What

Ответить

\_\_\_\_ class are you in?

What

How

Ответить

Неверный ответ

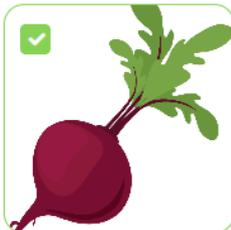
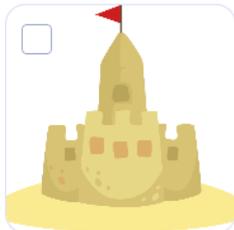
После нажатия кнопки “Попробовать еще” пользователь сможет повторно выбрать ответы и подтвердить выбор нажатием кнопки “Ответить”.

Если викторина подразумевает выбор нескольких правильных вариантов ответа, пользователю необходимо выбрать ровно то количество правильных ответов, которое было задано в викторине.

Listen to the text 2 times:



Which cards associate with Botany?



Совершенно верно

Выбор верных ответов викторине

Если пользователь выбрал только правильные ответы, но не в полном объеме, задание считается выполненным неверно, и все ответы отмечаются красным цветом. Кнопка “Ответить” заменяется кнопкой “Попробовать еще”.

Listen to the text 2 times:



Which cards associate with Botany?











[Попробовать ещё](#)

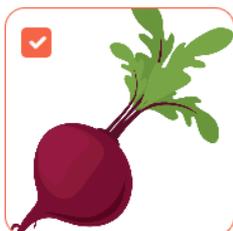
Пример выбранного верного ответа при наличии еще одного правильного варианта

Если пользователь выбрал как правильные, так и неправильные варианты ответа, все ответы также отмечаются красным цветом и засчитываются как неверные.

Listen to the text 2 times:



Which cards associate with Botany?

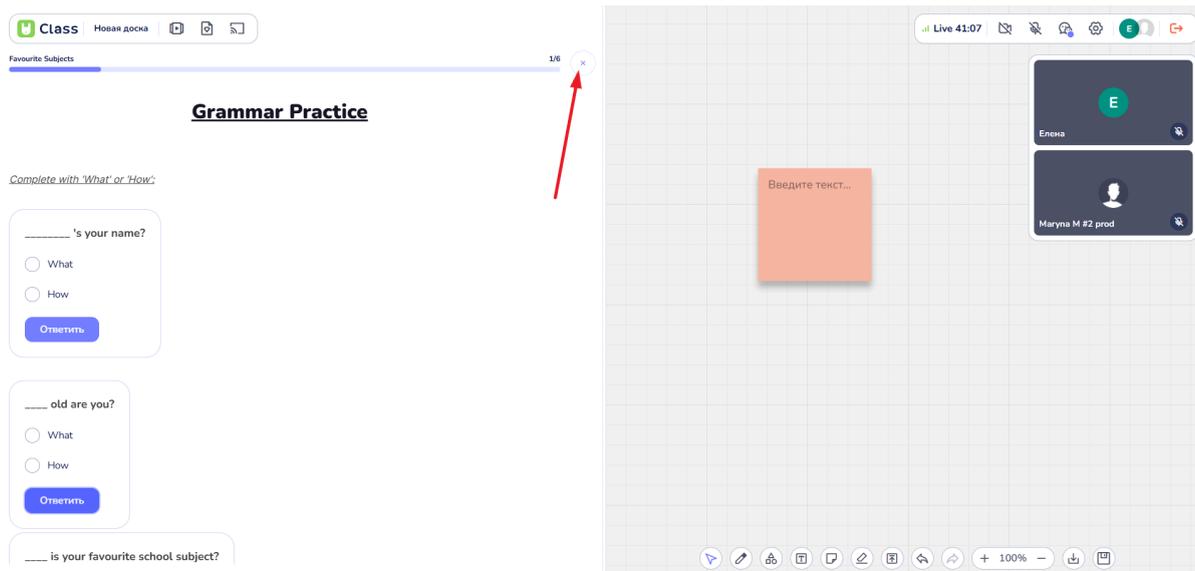


Попробовать ещё

Таким образом, для получения верного ответа необходимо указать и выбрать ровно те ответы и в том количестве, как было указано при разработке пособия.

### Завершение работы в пособии

По завершении работы с пособием преподаватель нажимает кнопку “Крестик” в правом верхнем углу окна пособия. После этого пособие закрывается, и пользователи остаются на интерактивной доске.



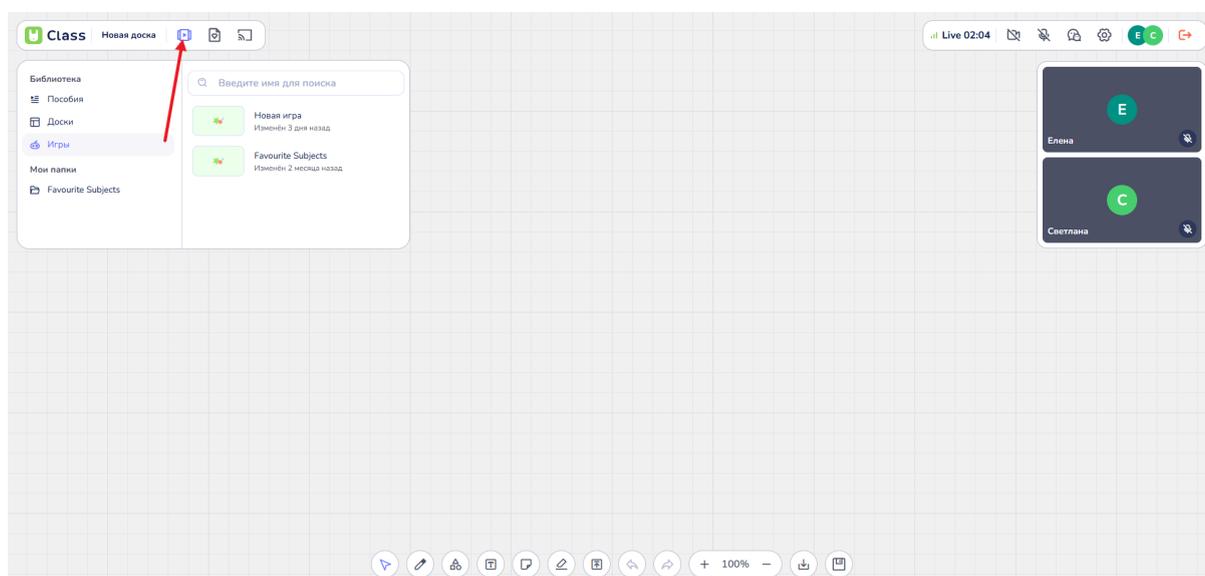
Кнопка “Крестик”

#### 4.11. Возможность использовать интерактивные игры во время урока

В процессе проведения урока преподаватель может запустить подготовленную заранее игру. Для активации этой функции необходимо выполнить следующие шаги:

##### Поиск кнопки “Материалы”

В верхней панели интерфейса, расположенной слева, следует найти кнопку, обозначенную как “Материалы”.

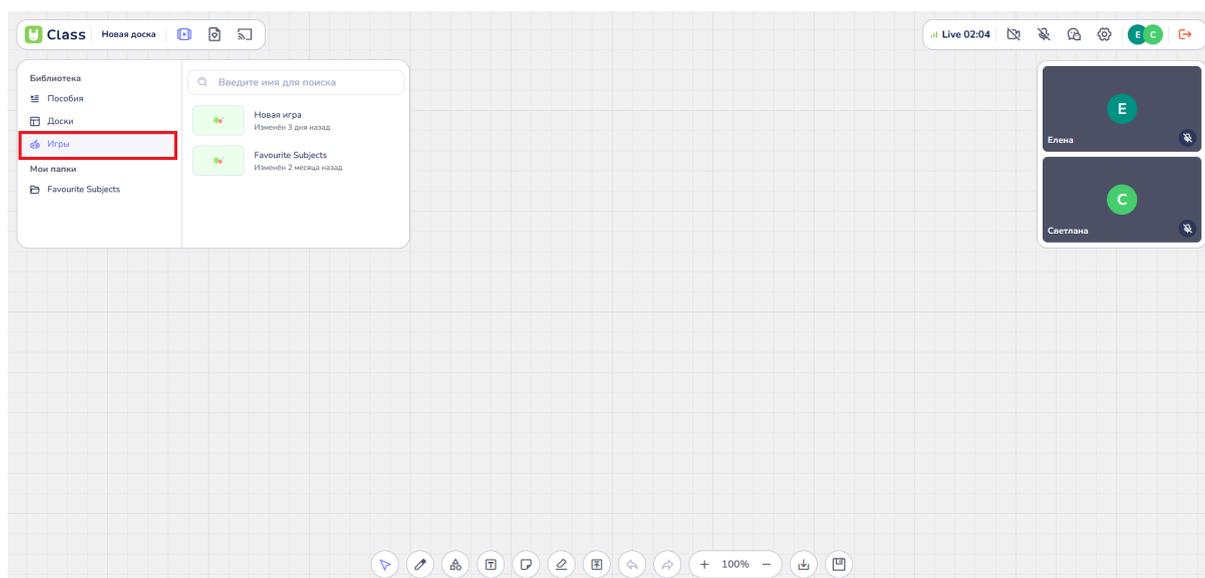


## Запуск игры из библиотеки материалов

В левой части диалогового окна представлена Библиотека материалов. Здесь преподаватель может выбрать, какие материалы загрузить на доску. Это могут быть доски, пособия или игры.

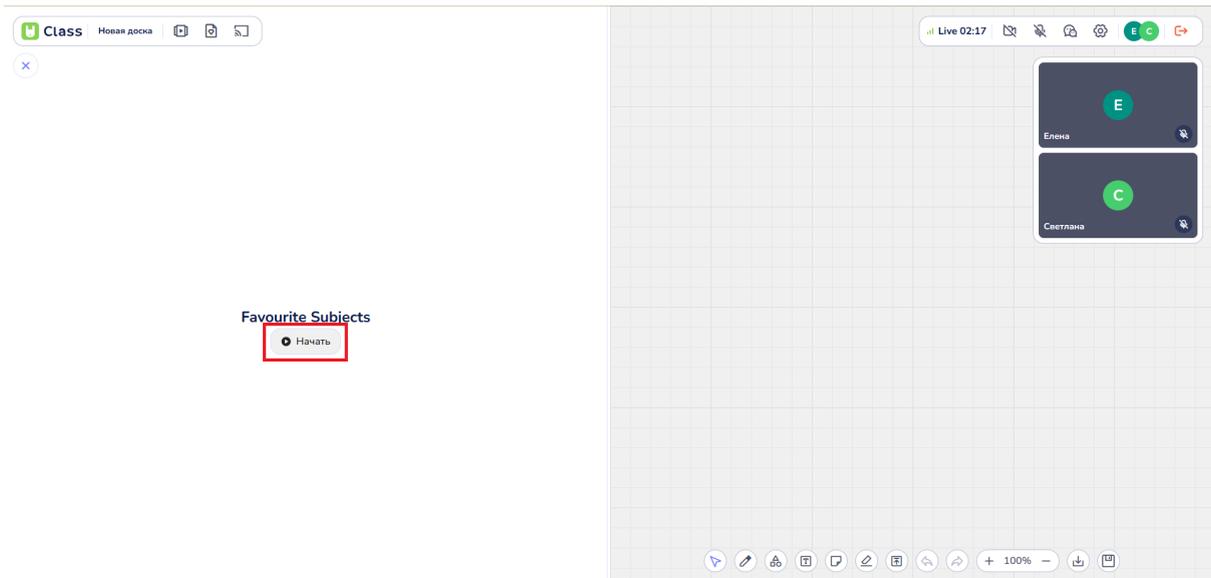
### Выбор игры

Для выбора игры следует нажать на раздел "Игры" левой кнопкой мыши. В правой части окна откроется список игр, доступных преподавателю. В поле "Введите имя для поиска" преподаватель может ввести название игры, которое планируется продемонстрировать на уроке. Также доступен вариант выбора игры путем прокрутки списка вверх и вниз с помощью скролла или перемещения ползунка, расположенного справа.



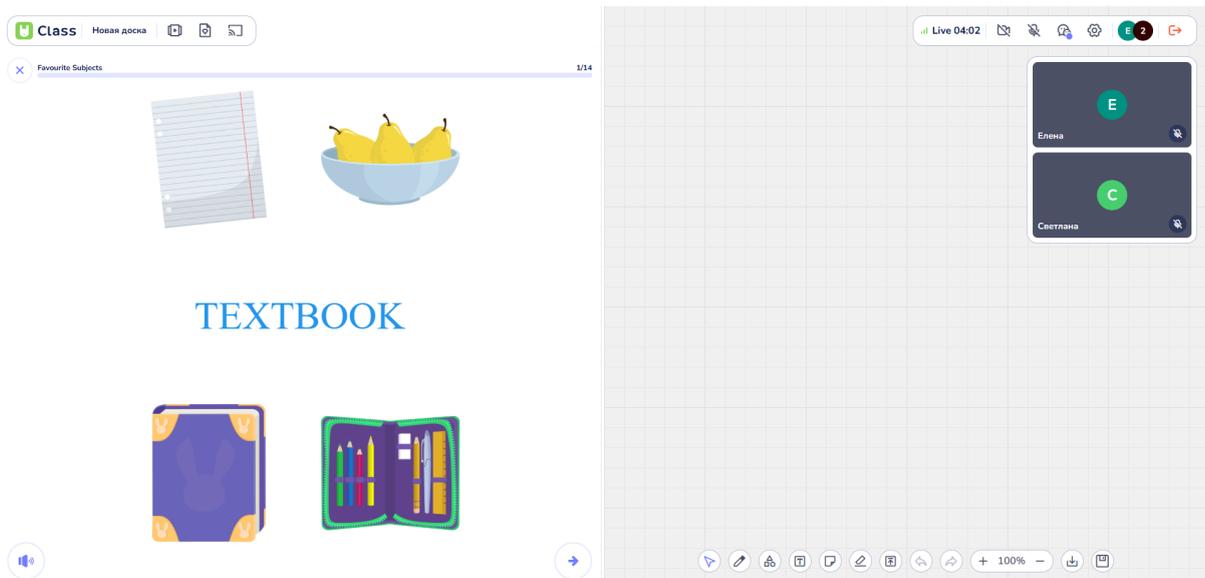
Раздел "Игры"

При нажатии левой кнопкой мыши на выбранную игру она будет запущена. Игра откроется в отдельном поле слева от доски и займет примерно  $\frac{1}{2}$  или  $\frac{1}{3}$  экрана, в зависимости от содержимого доски и разрешения экрана пользователя.



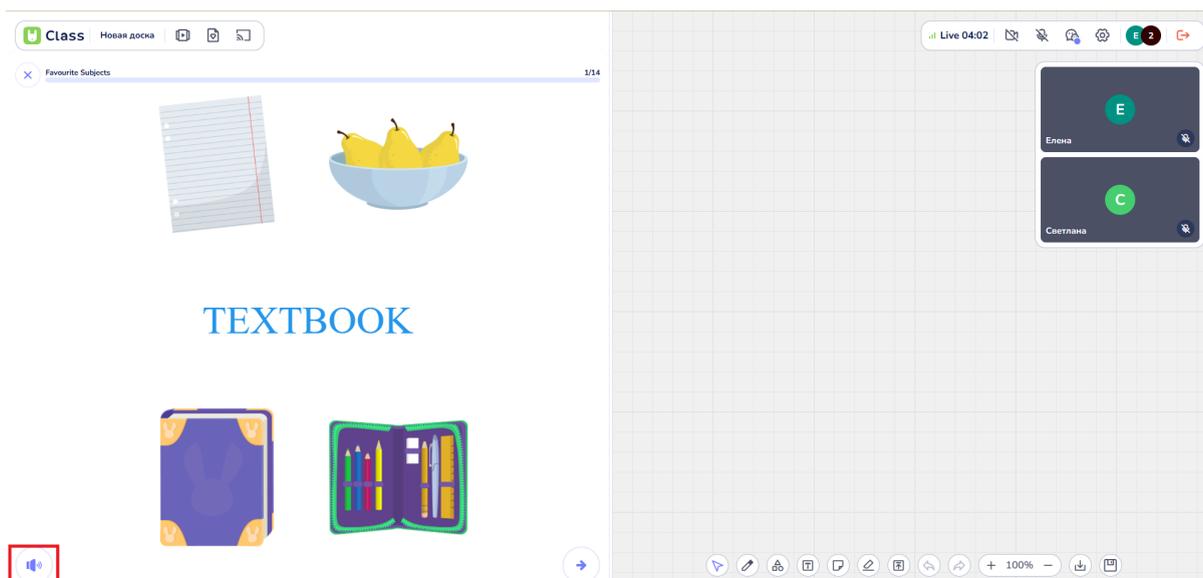
## Навигация по игре

После запуска игры в игровом поле доступны задания для выполнения.

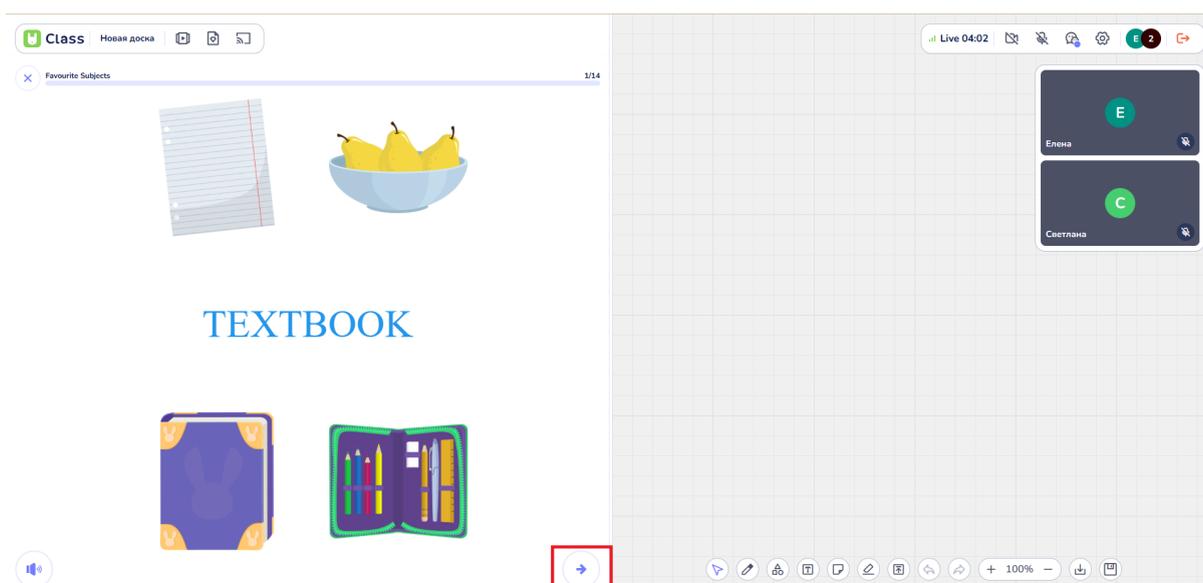


Пример игры

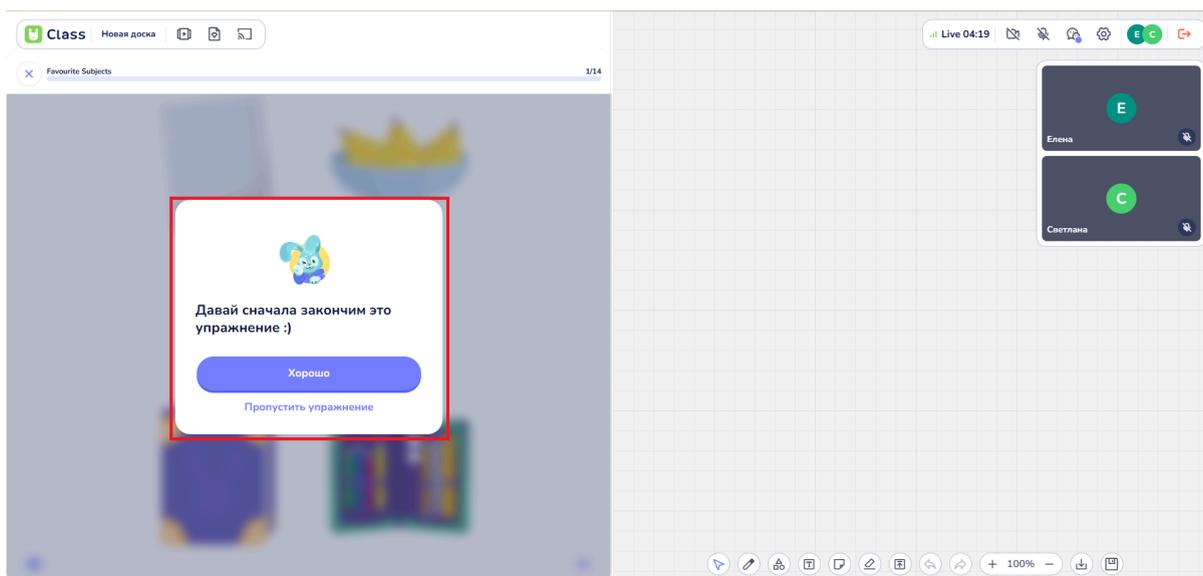
Задание можно прослушать повторно, нажав кнопку “Динамик”.



Игру можно пролистывать вперед с помощью кнопки “Стрелка вперед”.

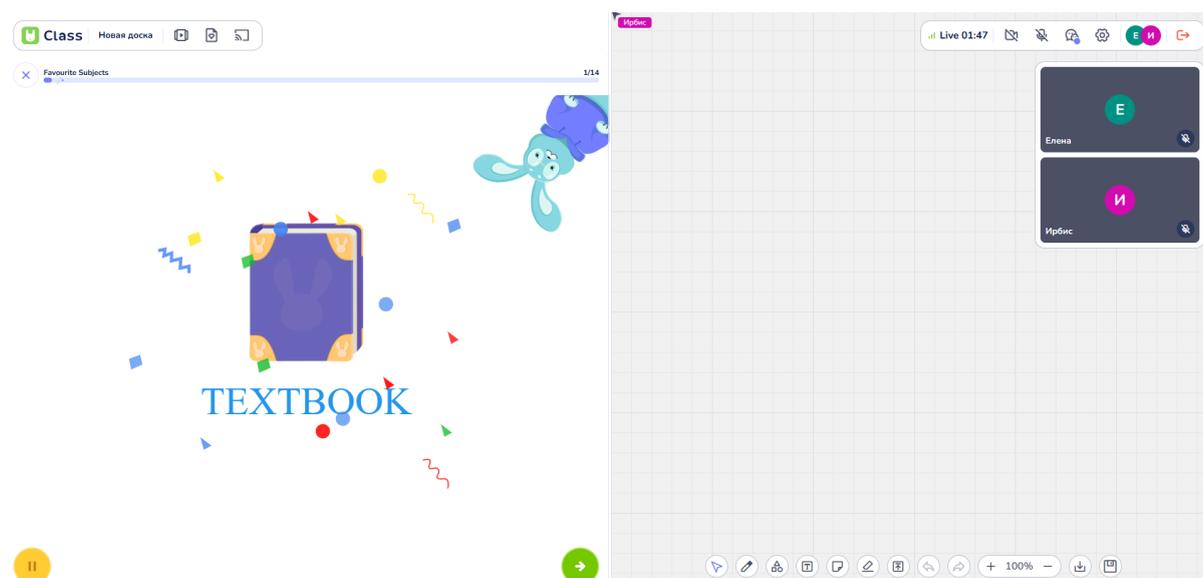


При нажатии на кнопку “Стрелка вперед” появляется сообщение, которое предлагает завершить текущее задание. Пользователь может продолжить игру, нажав кнопку “Хорошо”, или пропустить задание и перейти к следующему упражнению, нажав кнопку “Пропустить упражнение”.



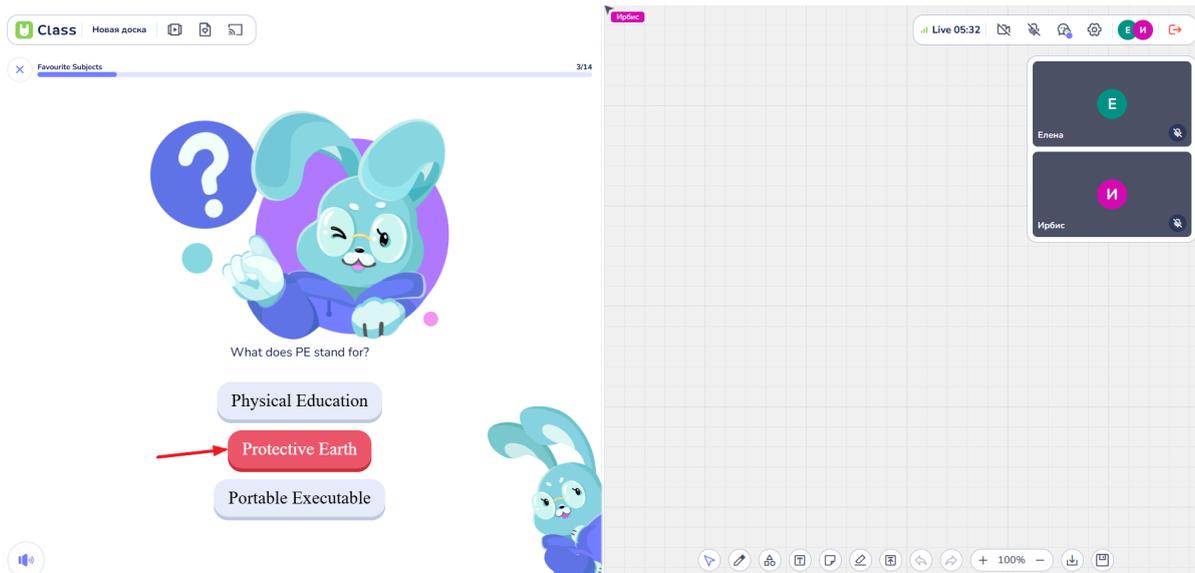
Сообщение о смене упражнения

Если задание выполнено верно, то верный ответ будет сопровождаться анимацией.



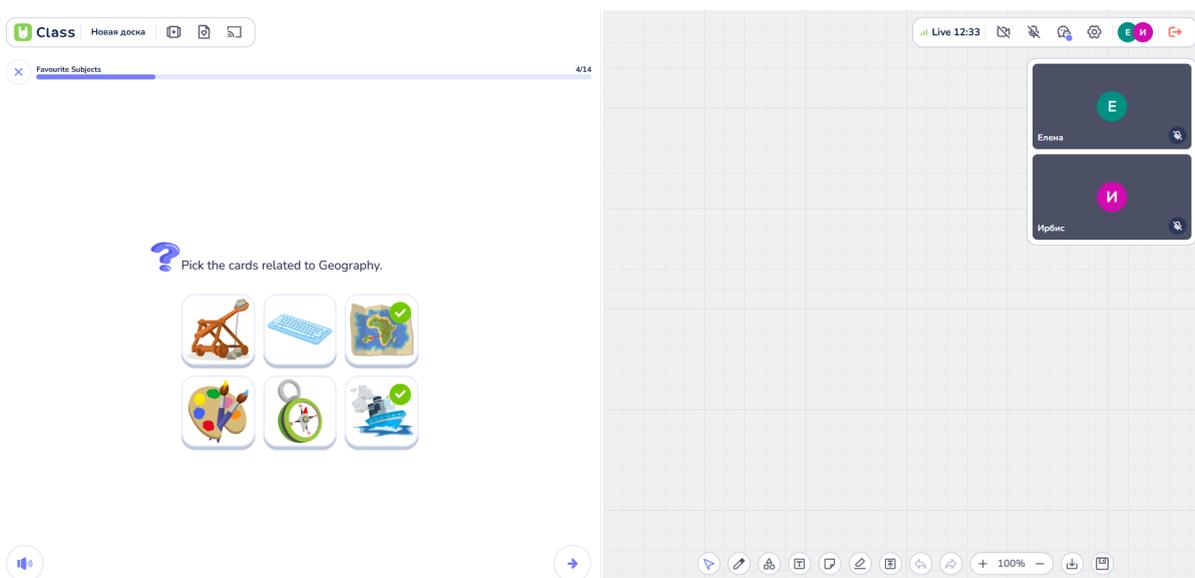
Анимация верного ответа

Если задание выполнено неверно, то ответ будет обозначен красным цветом. Пользователь может выполнить задание повторно, нажав на другой вариант ответа.



Неверный ответ

Задания игр могут содержать несколько правильных ответов. При выборе верных ответов, они отмечаются зеленым цветом.



Выбор верных ответов

Для выхода из игры преподаватель нажимает кнопку “Крестик” в лом верхнем углу игрового пространства.



Кнопка крестик

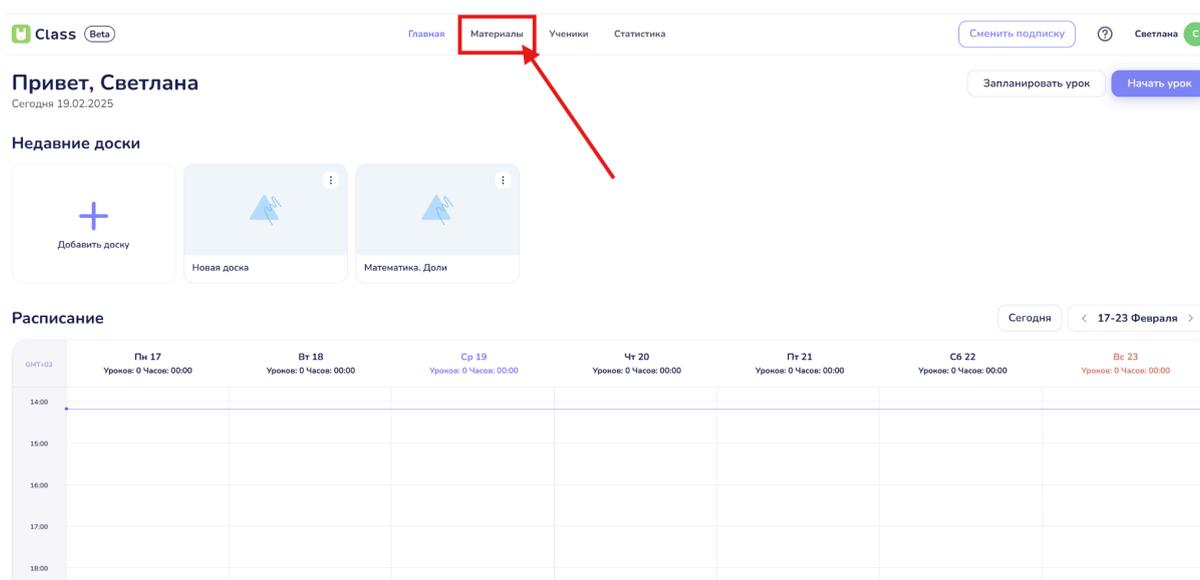
## 5. Создание и использование учебных пособий

При работе на платформе пользователи могут создавать электронные учебные пособия. Электронное пособие — это удобный сборник упражнений и материалов, созданный для организации и структурирования заданий.

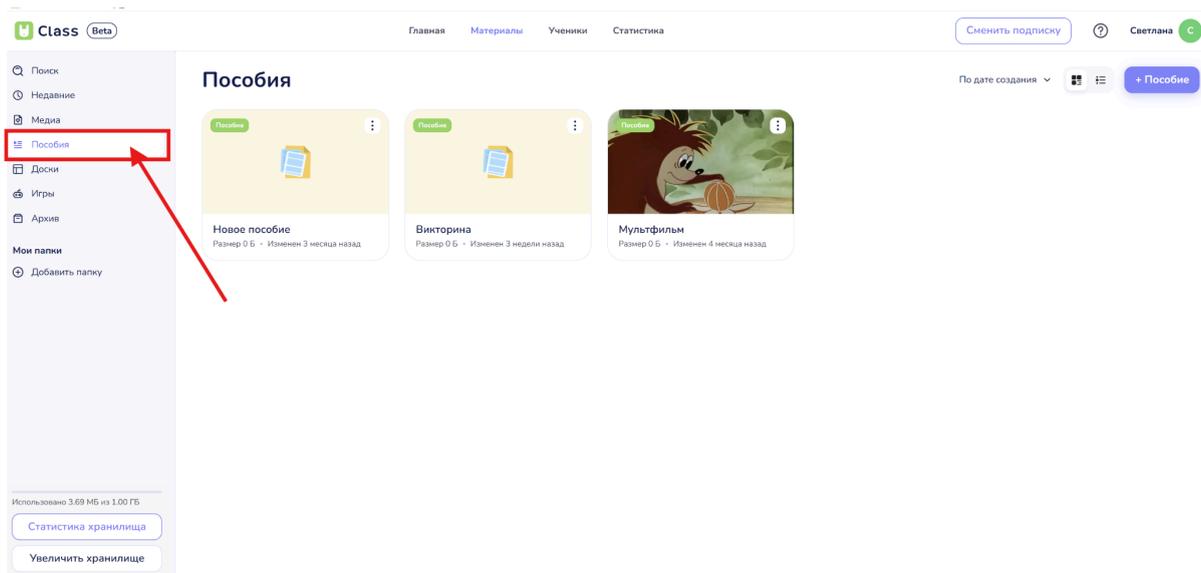
### 5.1. Создание пособия (учебного материала)

Для создания учебного пособия необходимо выполнить следующие шаги:

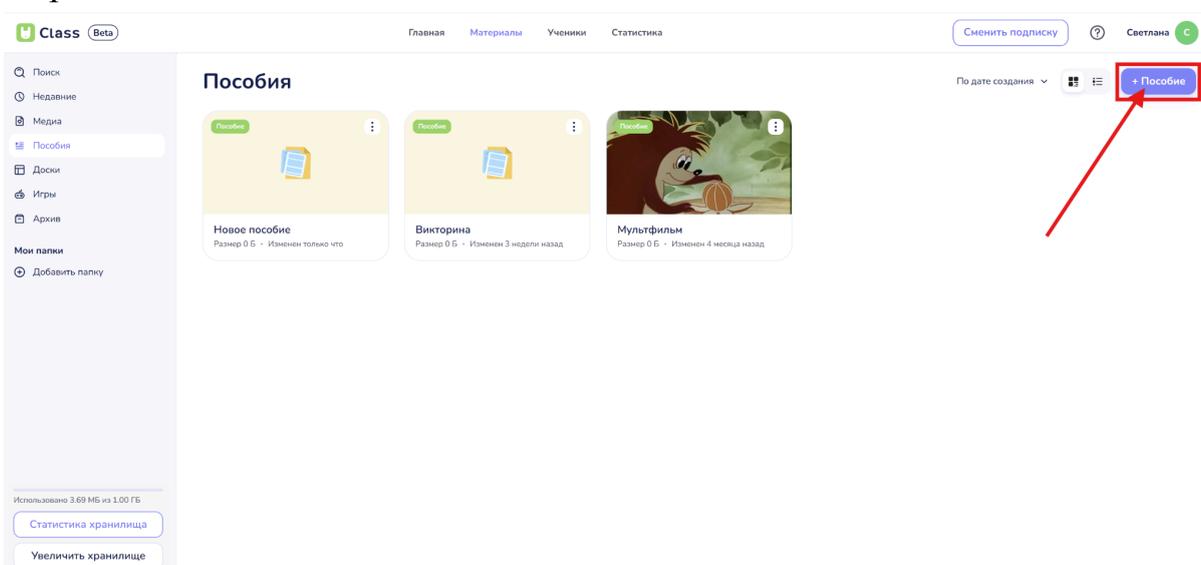
- **Переход на страницу аккаунта:** Открыть страницу аккаунта и выбрать раздел “Материалы”.



- **Выбор вкладки “Пособия”:** В меню слева выбрать вкладку “Пособия”. В этом разделе отображаются уже имеющиеся и будущие пособия.



- **Создание нового пособия:** В правом верхнем углу раздела найти кнопку «+Пособие». При нажатии на кнопку открывается страница-конструктор пособия. Название пособия по умолчанию будет “Новое пособие”. Переименовать пособие можно во вкладке “Пособия” на странице “Материалы”. Для этого в поле с названием пособия удалить старое название и ввести новое.



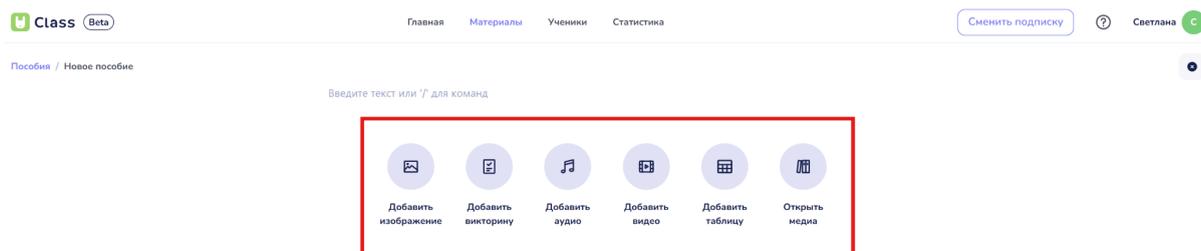
## Работа внутри пособия

В новом пособии преподаватель сталкивается с выбором, с чего начать свою работу.

**Панель знакомства с функционалом:** Внизу страницы располагается панель, которая активна только в самом начале работы с пособием. Она предлагает следующие опции:

- Добавить изображение
- Добавить викторину
- Добавить аудио
- Добавить видео
- Добавить таблицу
- Открыть медиа

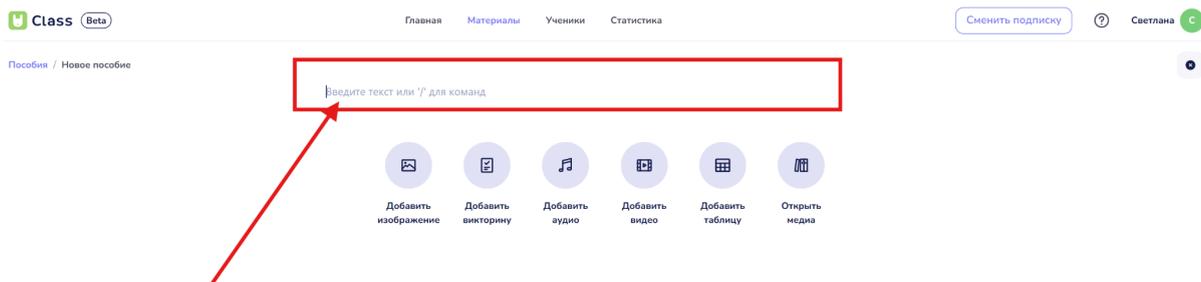
При нажатии на любую из кнопок открывается соответствующее диалоговое окно для добавления выбранного элемента в пособие.



**Строка ввода текстовой информации:** Вверху страницы находится строка ввода с надписью “Введите текст или ‘/’ для команд”.

В это поле можно вписать или вставить скопированный текст. При введении знака ‘/’ открывается контекстное меню, предлагающее добавить в пособие:

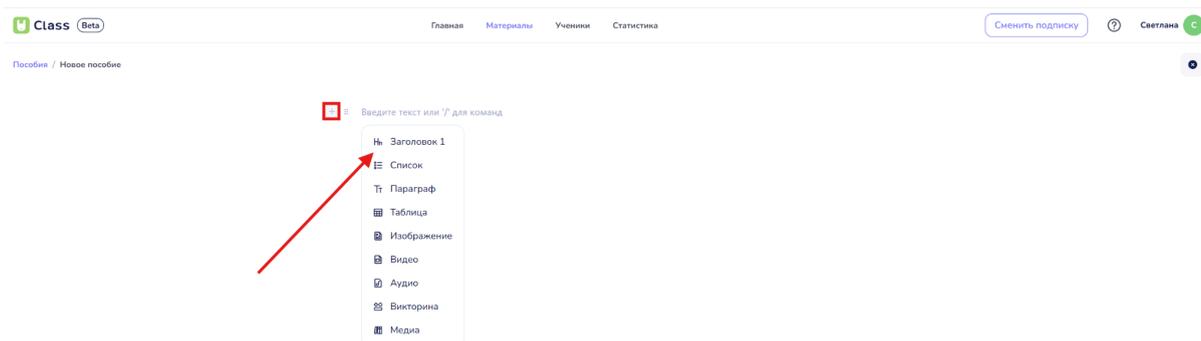
- Заголовок
- Список
- Параграф
- Таблицу
- Изображение
- Видео
- Аудио
- Викторину
- Медиа



**Скрытые кнопки:** Сбоку от строки ввода находятся скрытые кнопки, которые появляются при наведении курсора.

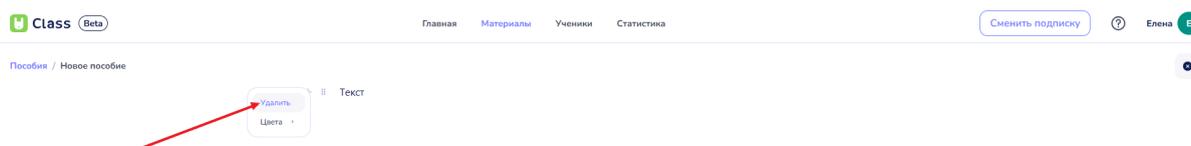
Кнопка “+” предлагает добавить в пособие:

- Заголовок
- Список
- Параграф
- Таблицу
- Изображение
- Видео
- Аудио
- Викторину
- Медиа



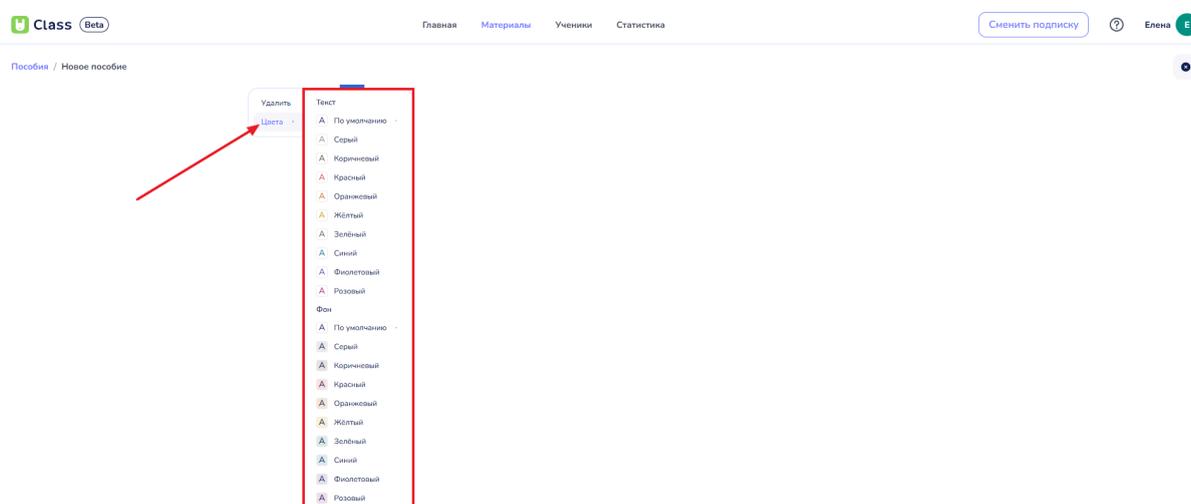
Кнопка “Шесть точек” предоставляет следующие опции:

- Удалить созданный в пособии контент, добавленный на данную строку.



Кнопка “Удалить”

- Изменить цвет текста добавленного на данную графу. Если информация не является текстовой, при нажатии на кнопку “Шесть точек” будет доступна только опция “Удалить” для удаления элемента из пособия.



Изменение цвета текста

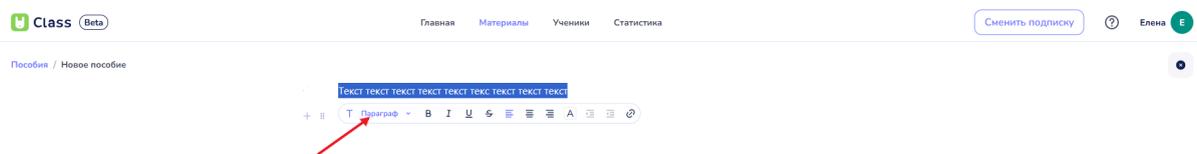
**Удаление контента:** Для удаления контента, добавленного в пособие, также можно использовать клавиши “Delete” и “Backspace”.

Для этого необходимо выделить элементы, которые планируется удалить, и нажать соответствующую клавишу.



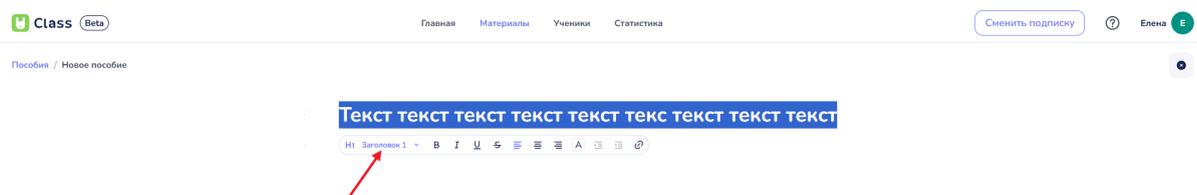
## Тип текста:

Параграф: стандартный текст, который уже вписан в поле.



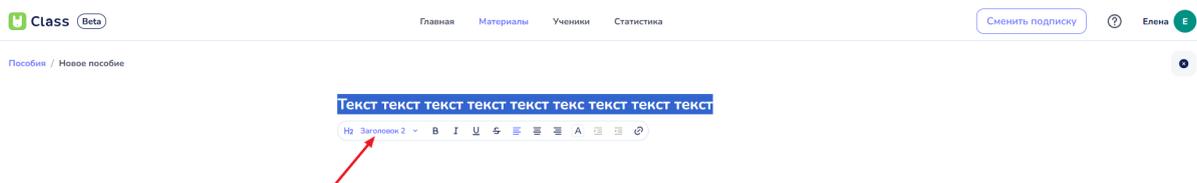
Параграф

H1 Заголовок: основной заголовок.



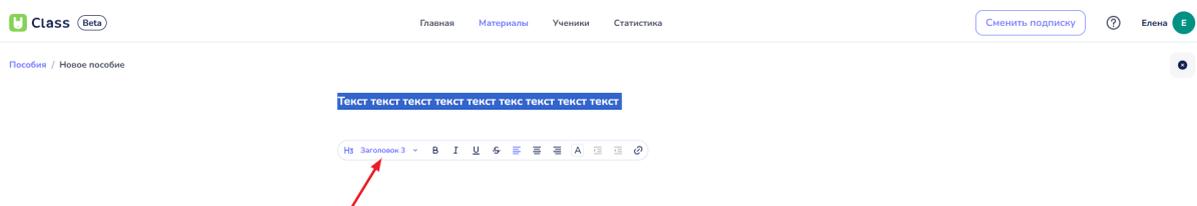
H1 Заголовок

H2 Заголовок 2: подзаголовок.



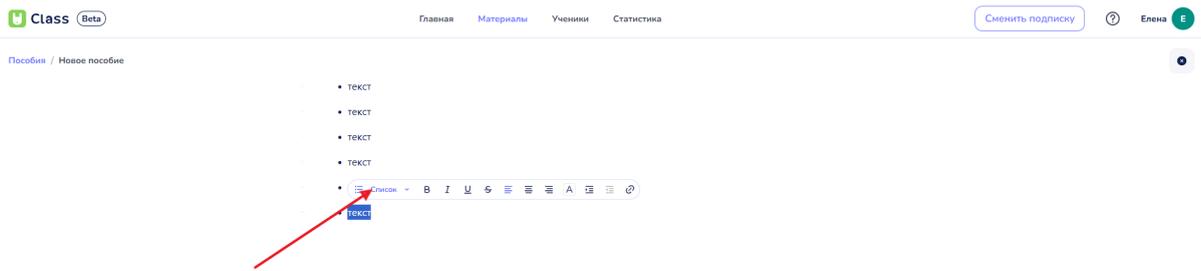
H2 Заголовок 2

H3 Заголовок 3: дополнительный подзаголовок.



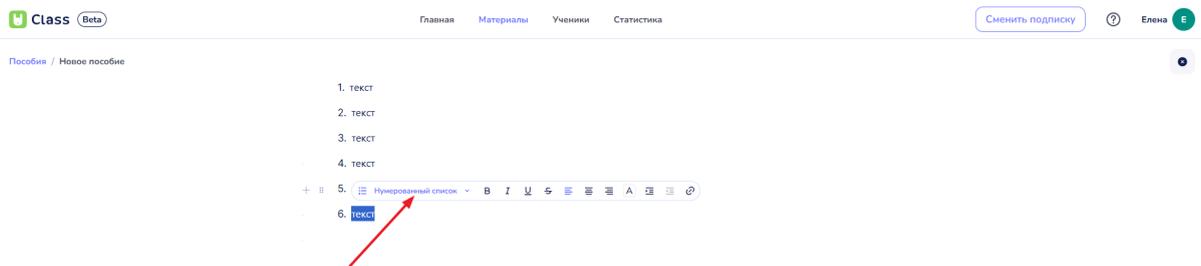
H3 Заголовок 3

Список: маркированный список.



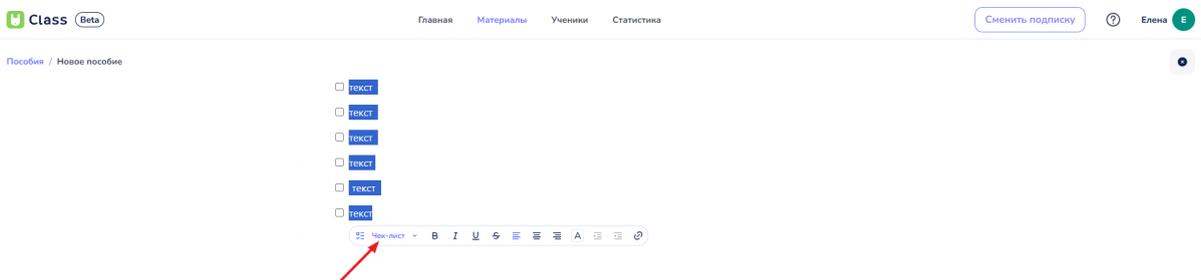
## Список

### Нумерованный список: упорядоченный список.

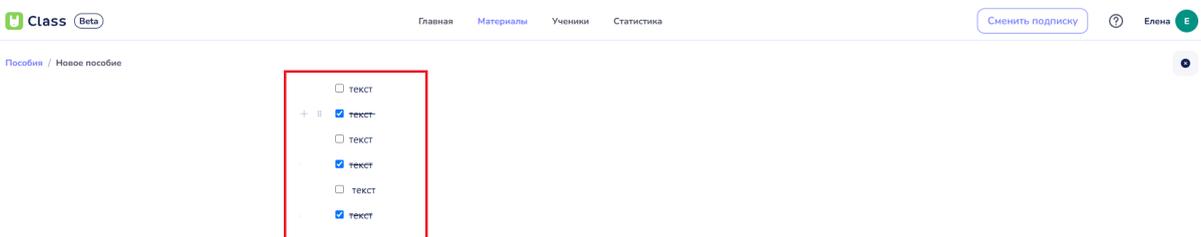


## Нумерованный список

### Чек-лист: список с возможностью отметки выполненных пунктов.



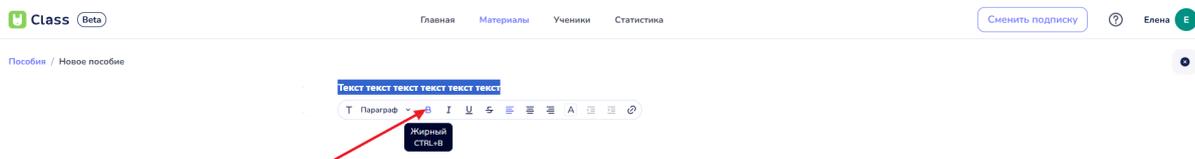
## Чек-лист



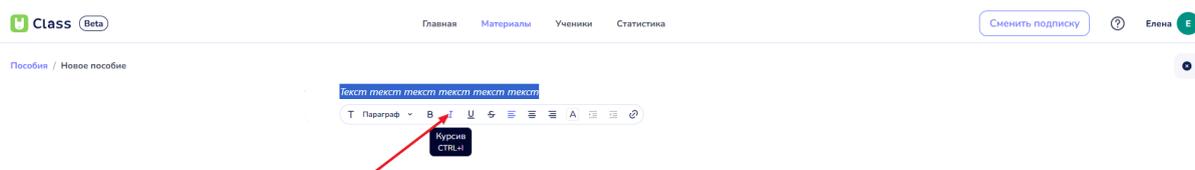
## Образец заполнения чек-листа

## Вид текста:

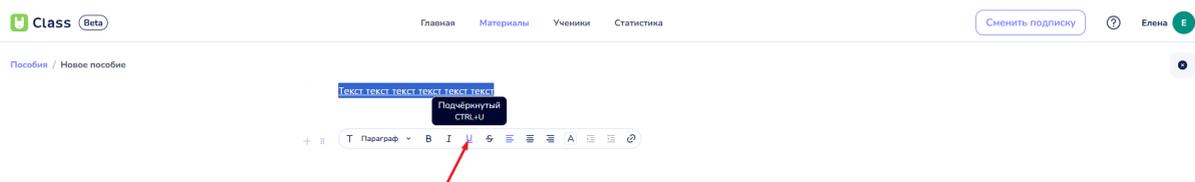
### Жирный: выделение текста жирным шрифтом.



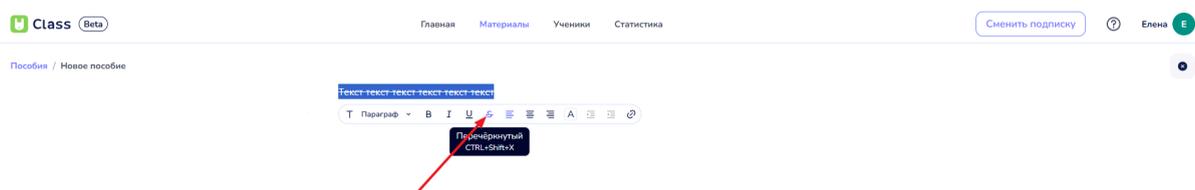
### Курсив: выделение текста курсивом.



### Подчеркнутый: добавление подчеркивания к тексту.

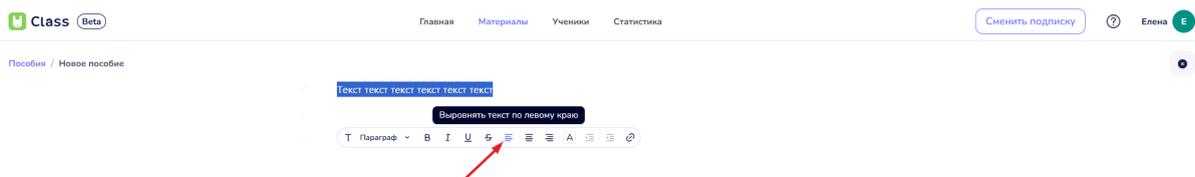


### Зачеркнутый: зачеркивание текста.

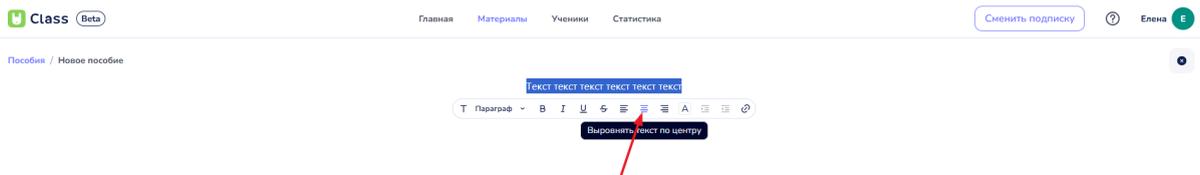


## Ориентация текста:

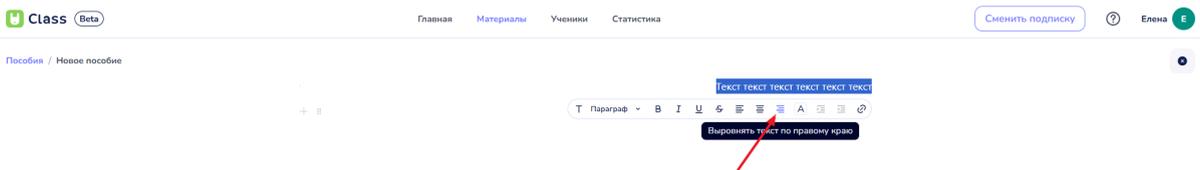
### Выровнять текст по левому краю.



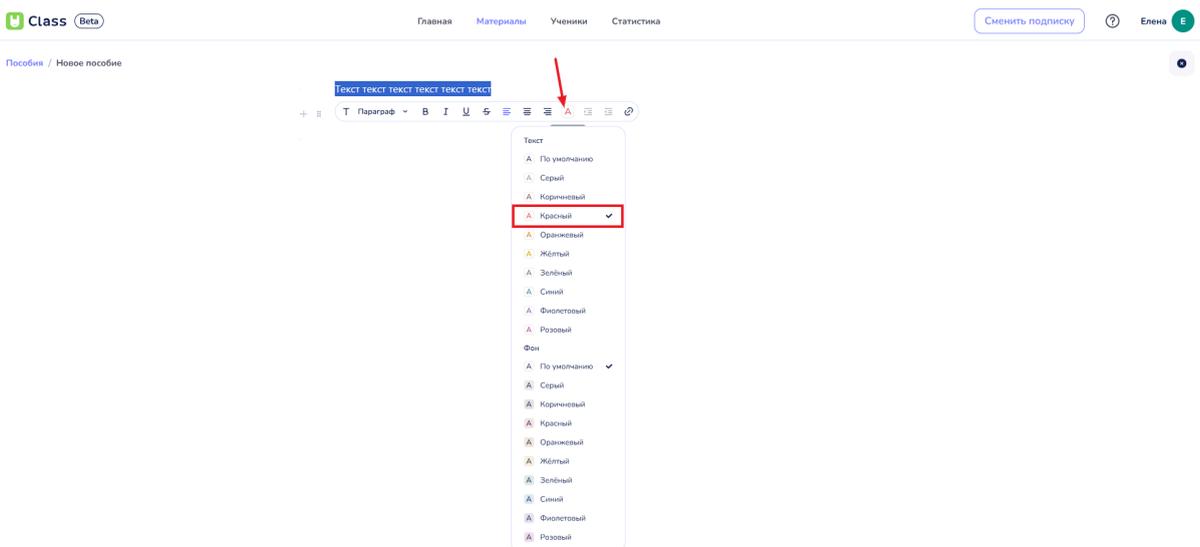
### Выровнять текст по центру.



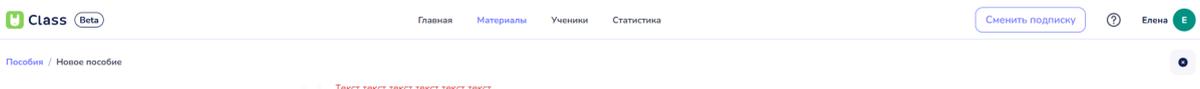
## Выровнять текст по правому краю.



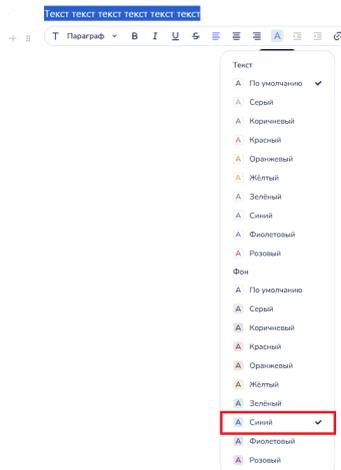
## Цвета: возможность выбора цвета из списка для выделенного текста и выбор фона (заливки).



## Выбор цвета текста из списка



## Пример цветного текста



### Изменение фона текста



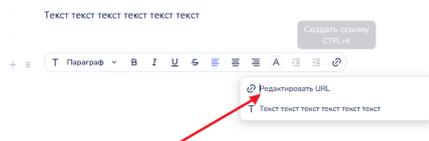
### Пример цветного фона текста

## Создать ссылку (Ctrl+K): добавление гиперссылки к выделенному тексту.

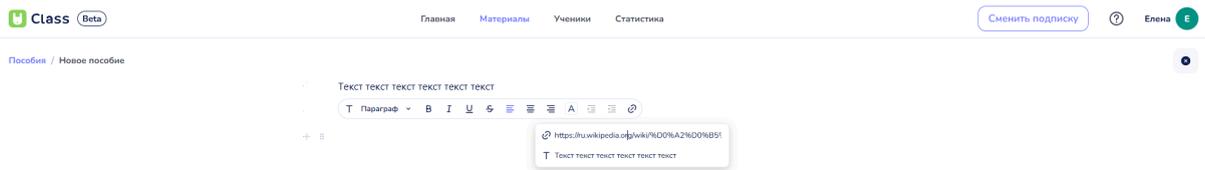


### Кнопка “Создать ссылку”

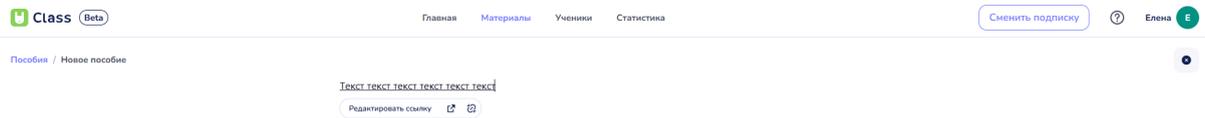
При нажатии на эту кнопку открывается дополнительное поле для вставки ссылки с надписью “Редактировать URL”. Ниже расположена подпись текста начала гиперссылки.



### Поле вставки ссылки



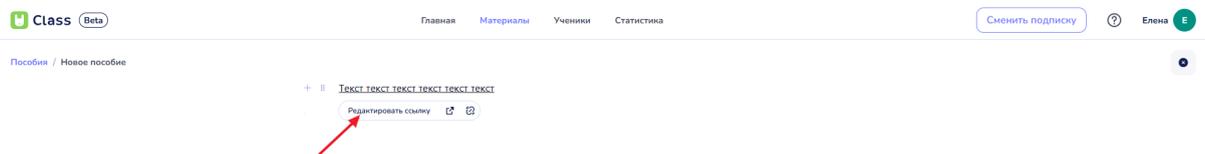
### Пример ссылки в поле



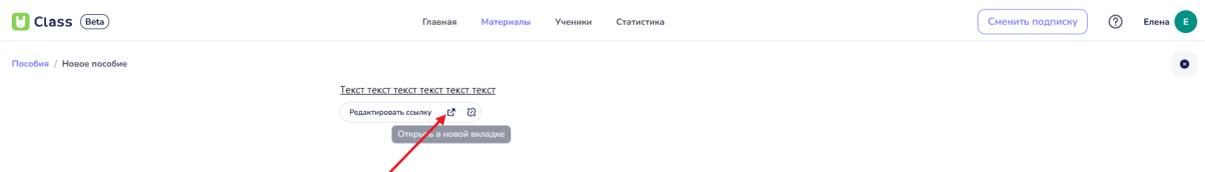
### Пример готовой ссылки

После добавления ссылки в текст активизируются дополнительные функции:

- Редактирование ссылки: позволяет вносить изменения в существующую ссылку.

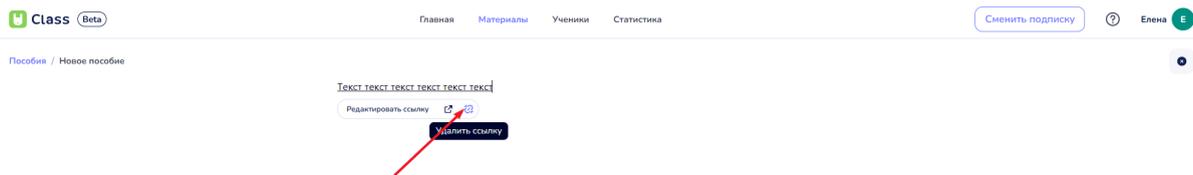


- Открыть в новой вкладке: позволяет открыть ссылку и посмотреть добавленный материал.



### Кнопка “Открыть в новой вкладке”

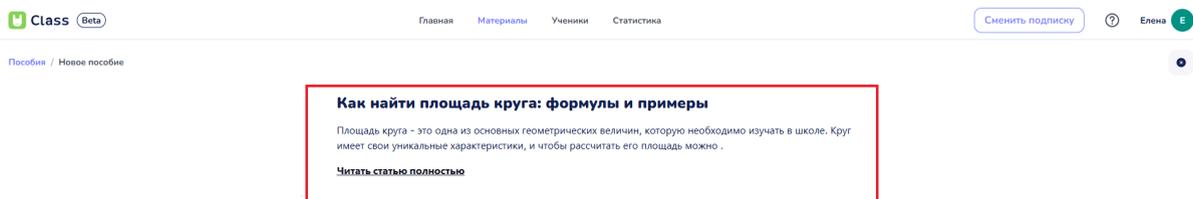
- Удалить ссылку: позволяет удалить ссылку из текста.



Кнопка “Удалить ссылку”

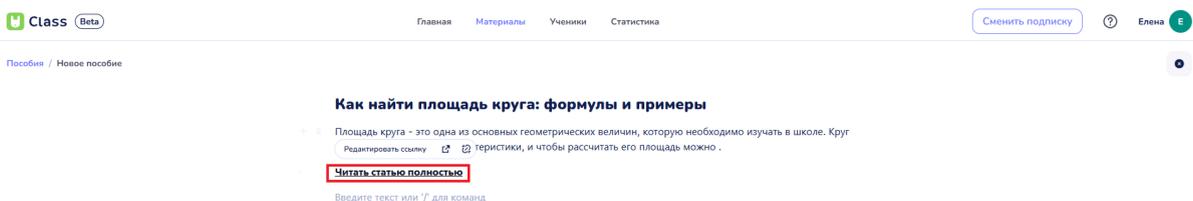
## Вставка скопированного текста

Также текст можно вставить, скопировав его из любого источника. Скопированный текст сохранит базовое форматирование шрифта, включая диакритические знаки, жирный и курсив.



Пример вставленного текста

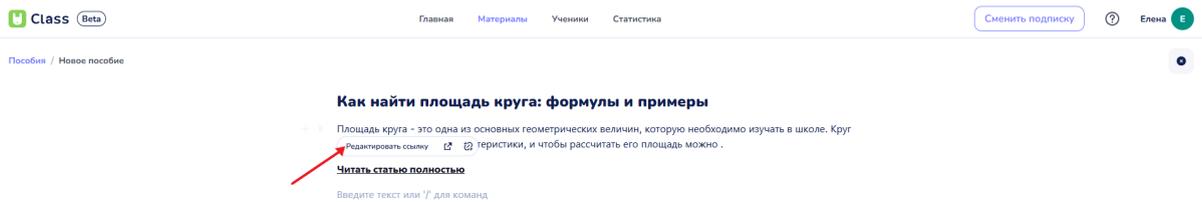
Скопированный из интернета текст также сохраняет все гиперссылки, которые были на странице. Соответственно, при демонстрации пособия пользователи смогут перейти по этим ссылкам во время урока на сторонние ресурсы.



Гиперссылка в тексте

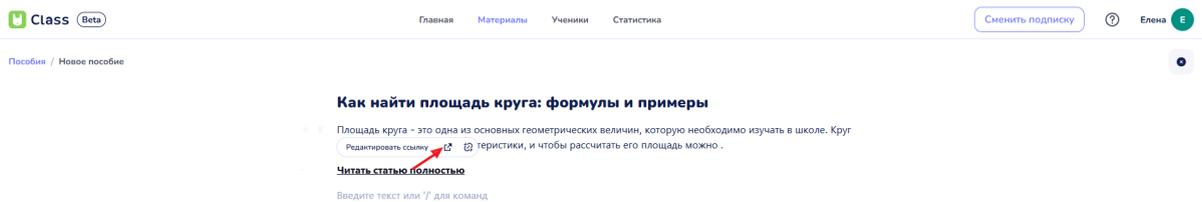
При желании ссылки можно проверить, редактировать или удалить, выделив часть текста с ссылкой и нажав одну из кнопок:

- Редактировать ссылку.



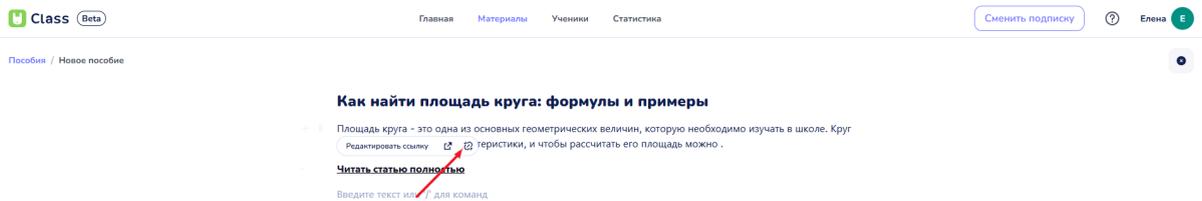
Кнопка “Редактировать ссылку”

- Открыть в новой вкладке.



Кнопка “Открыть в новой вкладке”

- Удалить ссылку.



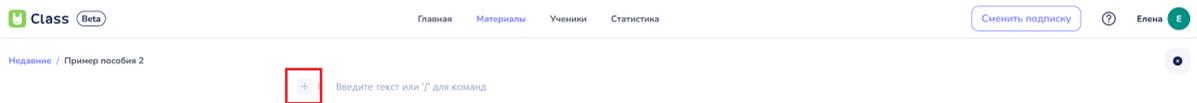
Кнопка “Удалить ссылку”

### 5.3. Добавление изображений в пособие

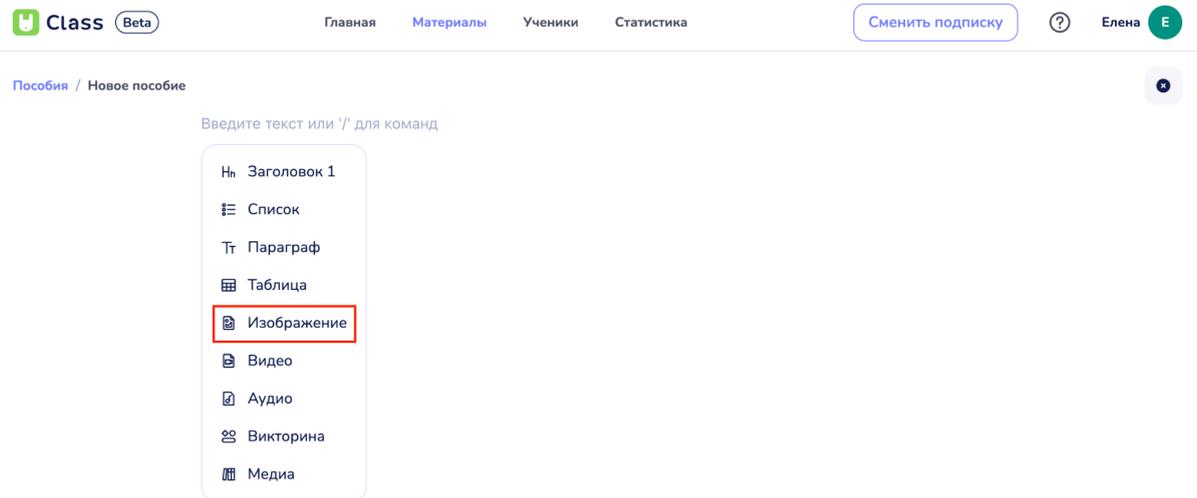
Для добавления изображения в пособие пользователю необходимо выполнить следующие шаги:

#### 1. Нажать кнопку “+”

После нажатия на кнопку откроется контекстное меню.



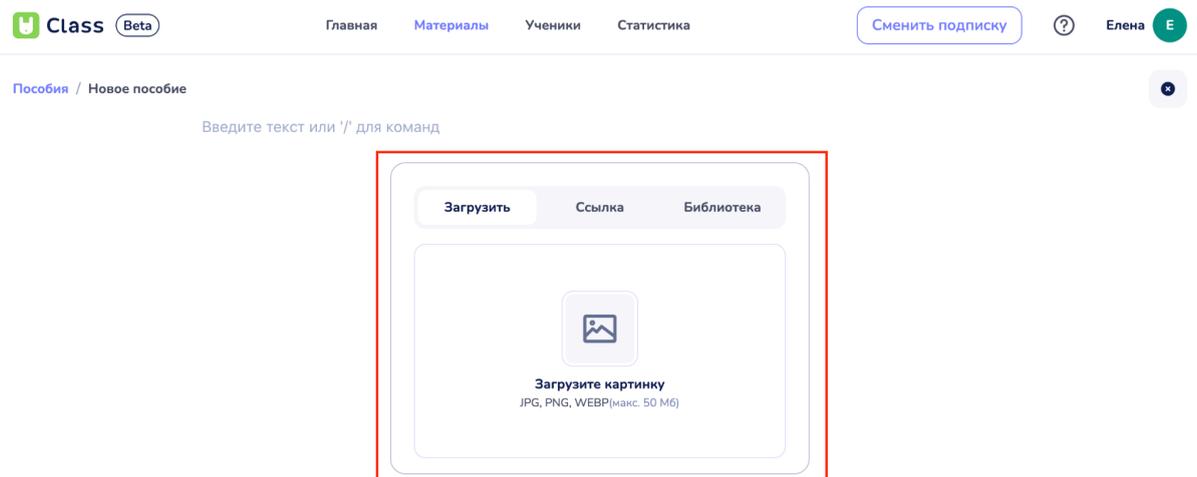
## Кнопка “+”



Пункт “Изображение” в меню добавления

## 2. Выбрать “Изображение”

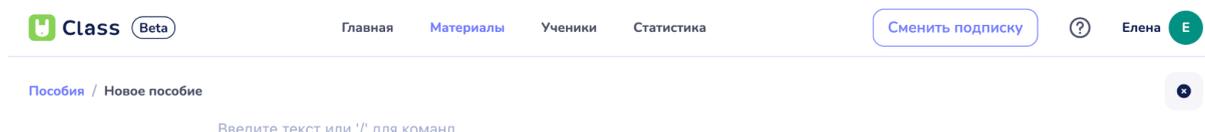
В открывшемся меню появится возможность вставки изображения. Доступно три варианта вставки:



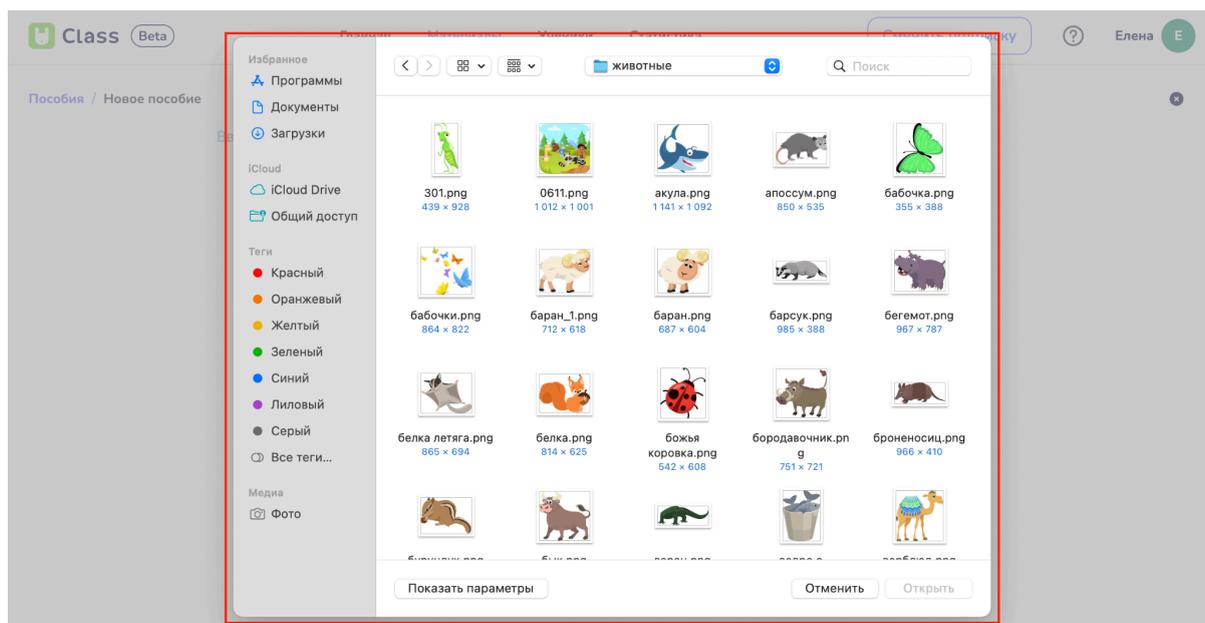
Выбор варианта загрузки картинки

## Загрузить

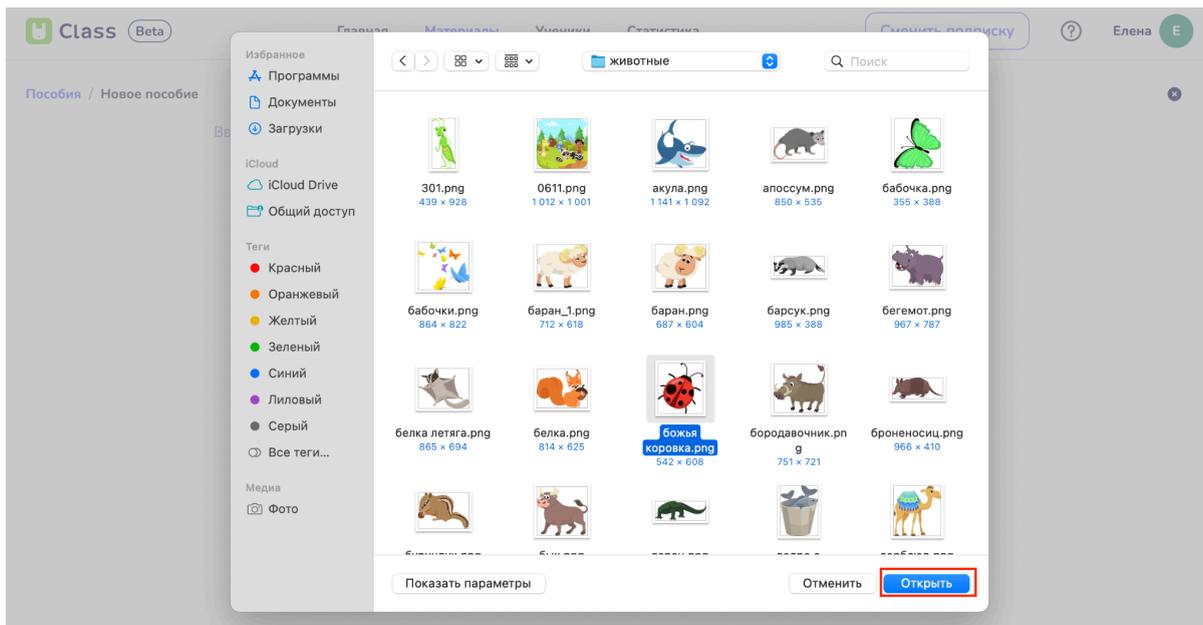
При выборе данного способа необходимо нажать на поле “Загрузить картинку”, найти изображение на устройстве и выбрать его.



Область нажатия для выбора картинки



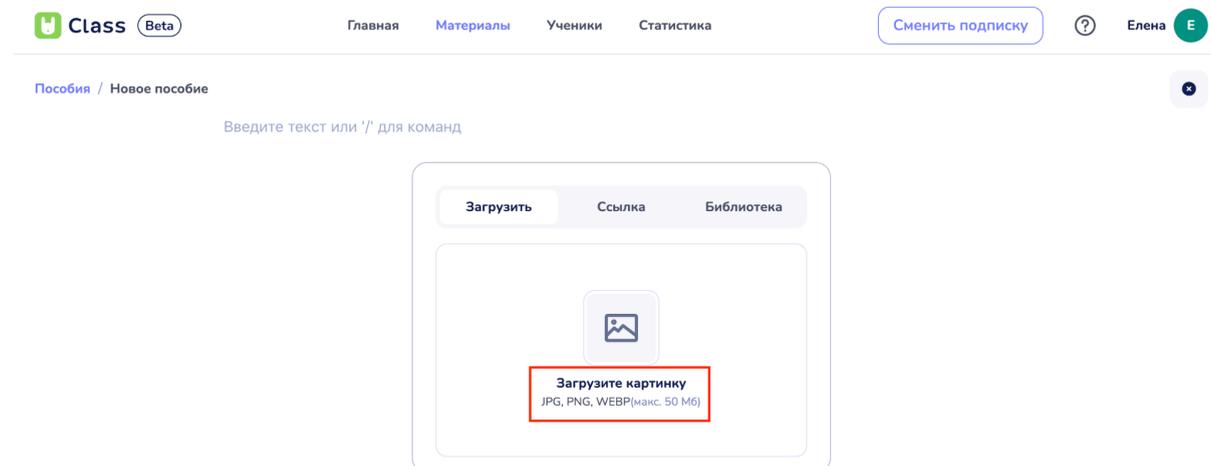
Окно выбора картинки с устройства



Подтверждение загрузки картинки в Пособие

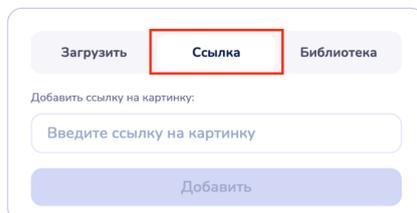
Выбор изображения и нажатие кнопки “Открыть” добавит его в пособие. При нажатии кнопки “Отменить” загрузка картинки в пособие будет отменена.

Добавить в пособие можно только изображения формата JPG, PNG и WEBP размером до 50 Мб.



## Ссылка

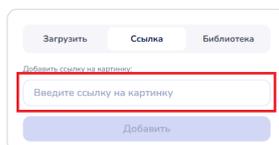
Введите текст или '/' для команд



Выбор вкладки загрузки картинки “Ссылка”

При выборе этого варианта предлагается найти изображение в интернете, скопировать его URL и вставить в поле “Введите ссылку на картинку”.

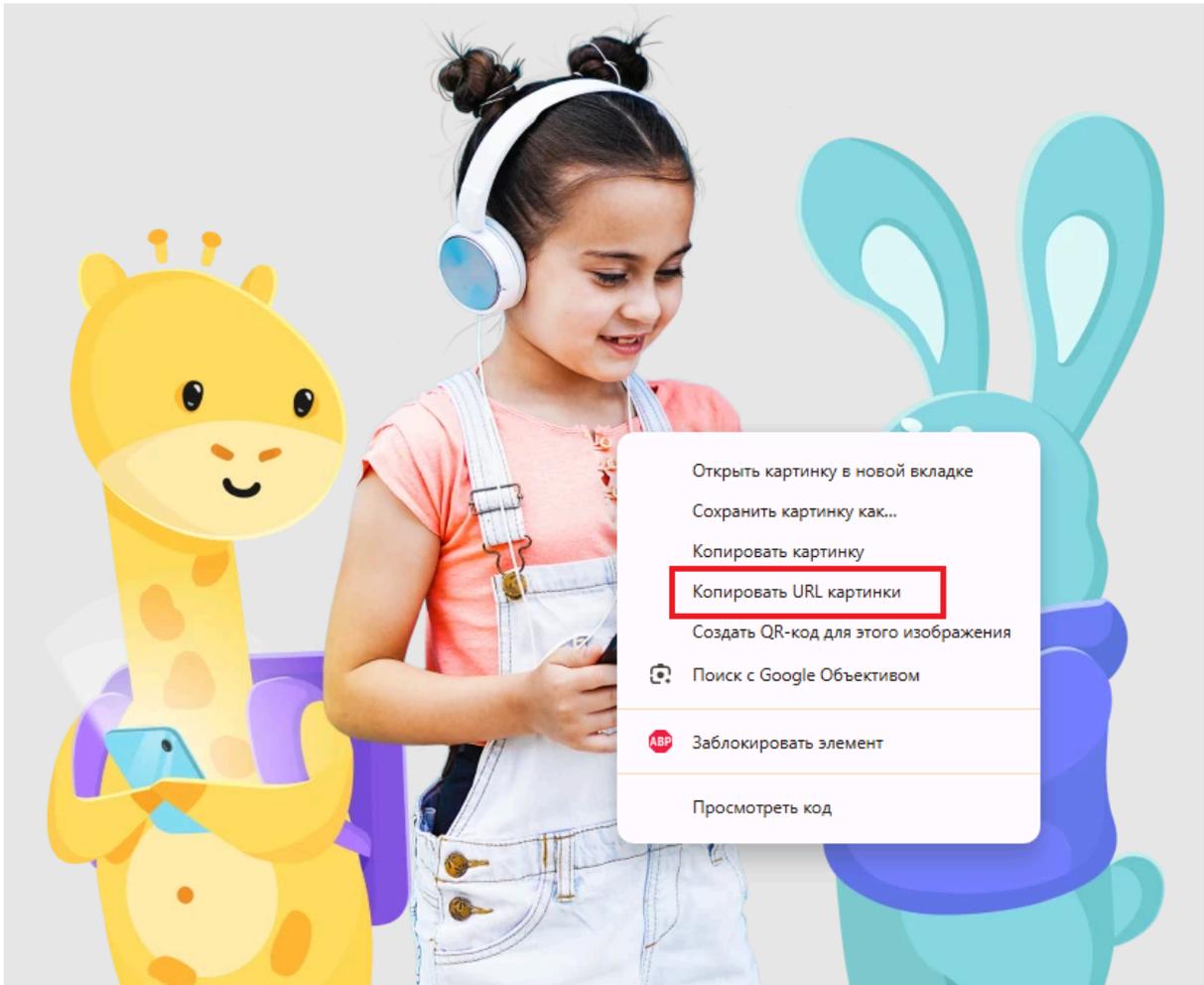
Введите текст или '/' для команд



Поле ввода ссылки

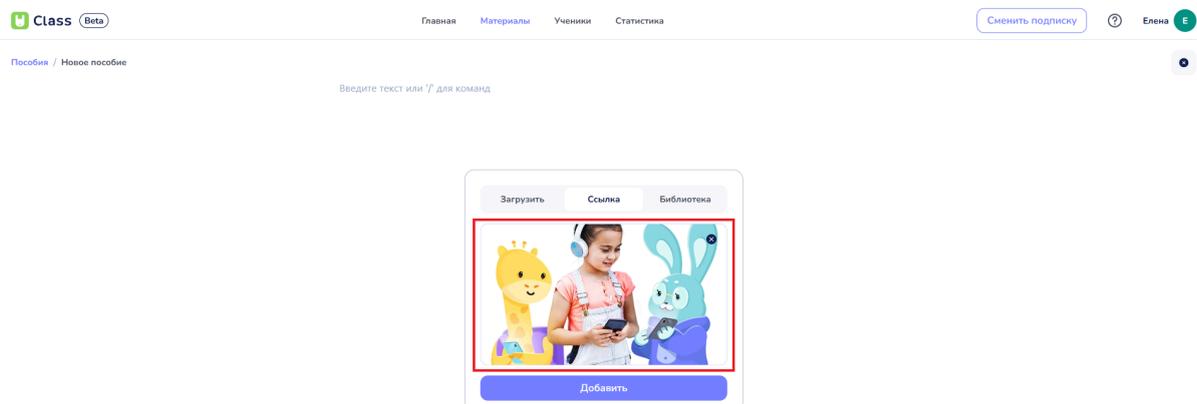
Чтобы правильно скопировать URL изображения, необходимо:

- Щелкнуть правой кнопкой мыши на изображении.
- Выбрать опцию “Копировать адрес изображения” (“Копировать URL картинки” или аналогичную в зависимости от браузера).



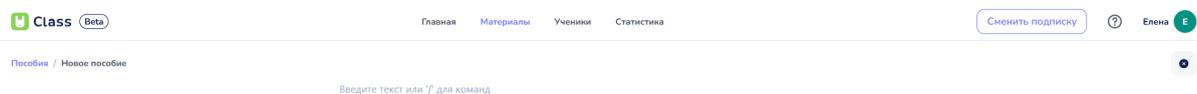
Выбор опции “Копировать URL картинки”

- После ввода ссылки, если она корректная, будет показан предпросмотр изображения.



Предпросмотр изображения

- Для подтверждения добавления необходимо нажать кнопку “Добавить”.

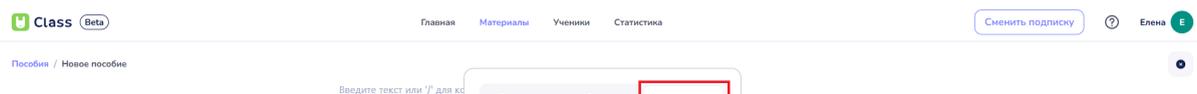


Кнопка “Добавить”

Клик левой или правой кнопкой мыши вне поля добавления изображения отменяет внесенные изменения и загрузку изображения в пособие.

## Библиотека

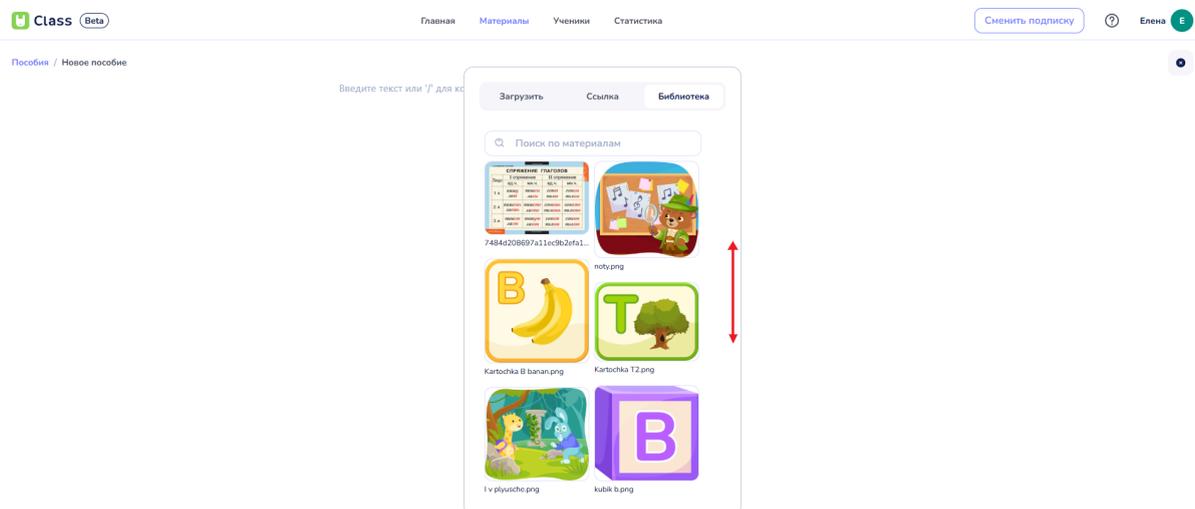
При выборе этого варианта загрузки изображение будет доступно из Медиатеки Yutu Class, где хранятся все материалы, добавленные на платформу.



Вкладки добавления изображения “Библиотека”

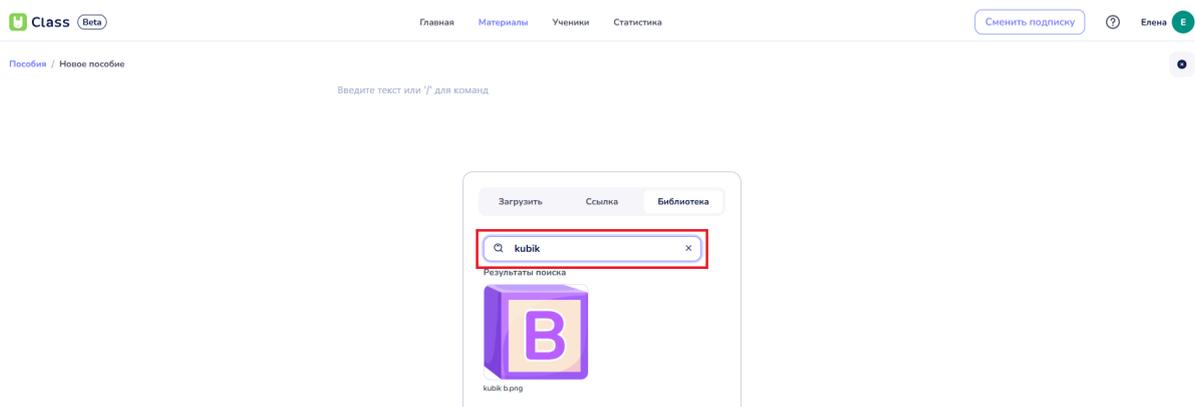
В открывшемся окне представлена база изображений из Медиатеки. Найти нужное изображение можно:

- Просматривая изображения и прокручивая вверх и вниз.



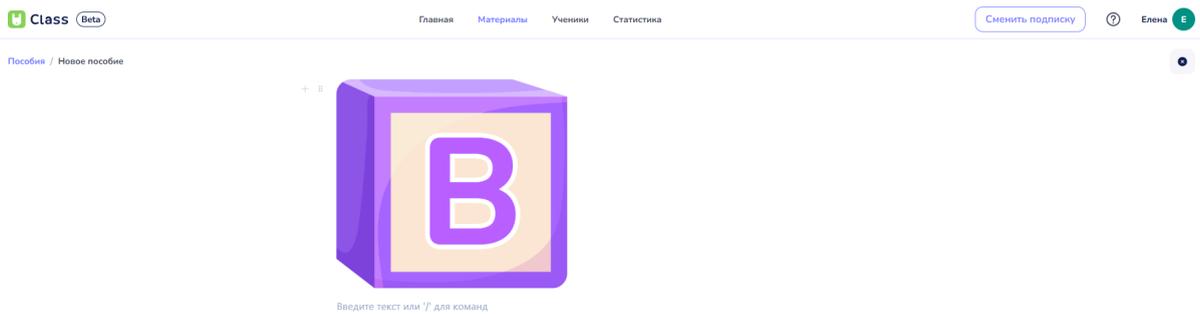
Область прокрутки

- Используя поиск по имени файла, введя его в поле “Поиск по материалам”. После этого изображения с введенным названием появятся в окне.



Пример поиска изображения по названию

- Выбор изображения (нажатие левой кнопкой мыши на изображение) автоматически добавит его в пособие.



Пример добавленного из библиотеки изображения

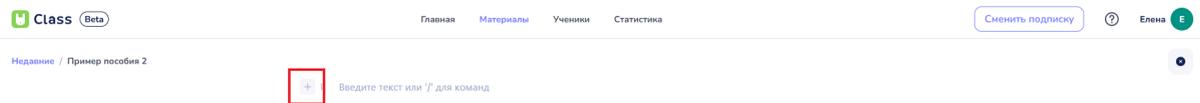
Клик левой или правой кнопкой мыши вне поля добавления изображения отменяет внесенные изменения и загрузку изображения в пособие.

## 5.4. Добавление видео в пособие

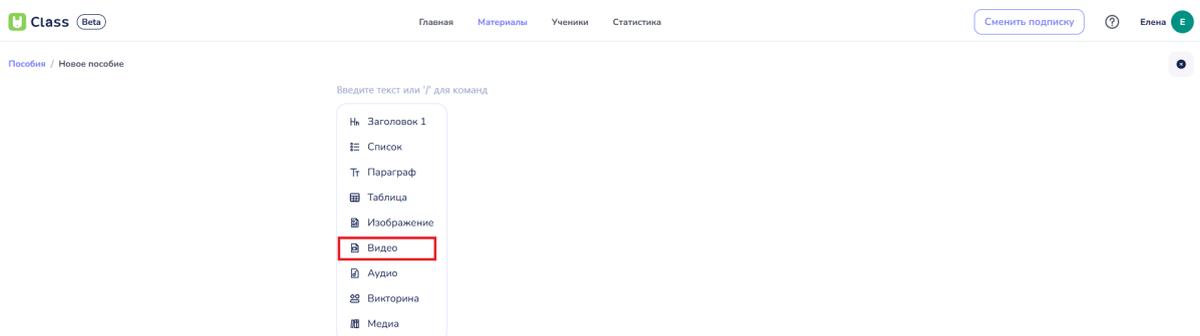
Для добавления видео в пособие необходимо выполнить следующие шаги:

### 1. Нажать кнопку “+”

После нажатия на кнопку откроется контекстное меню.



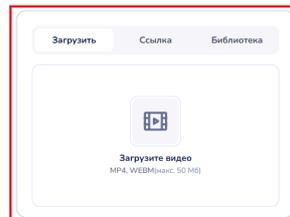
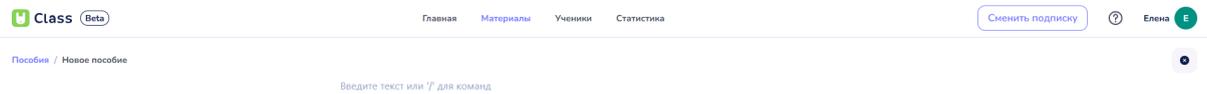
Кнопка “+”



Пункт “Видео” в меню добавления

## 2. Выбрать “Видео”

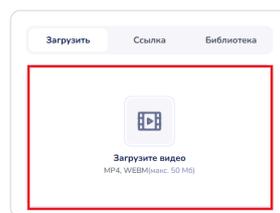
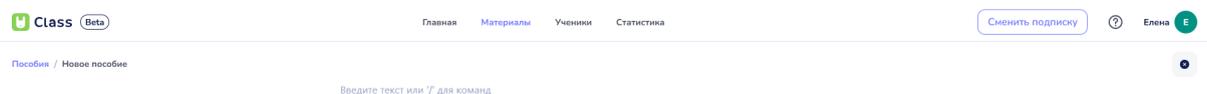
В открывшемся меню появится возможность вставки видео. Доступно три варианта вставки:



Окно выбора варианта добавления видео

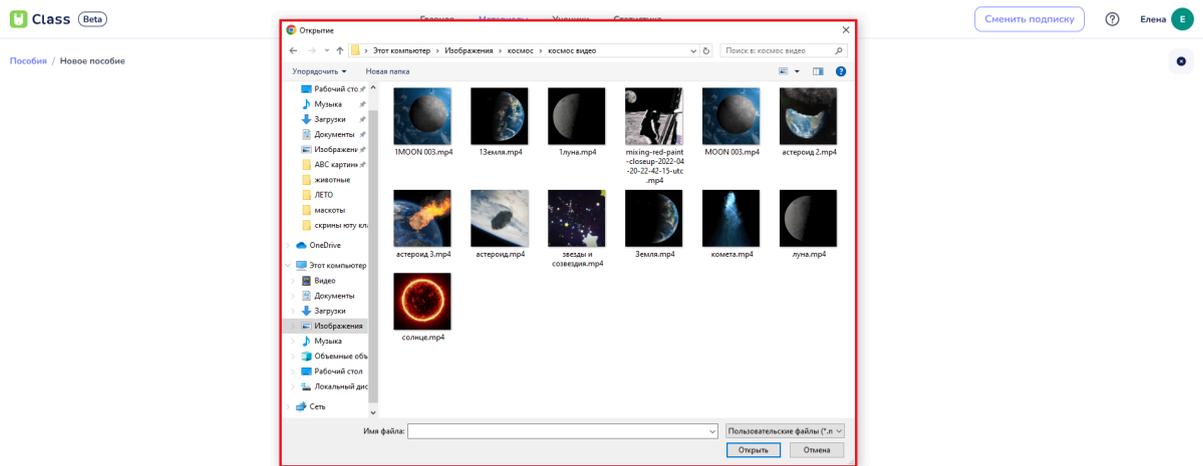
### Загрузить

При выборе данного способа необходимо нажать на поле “Загрузить видео”.

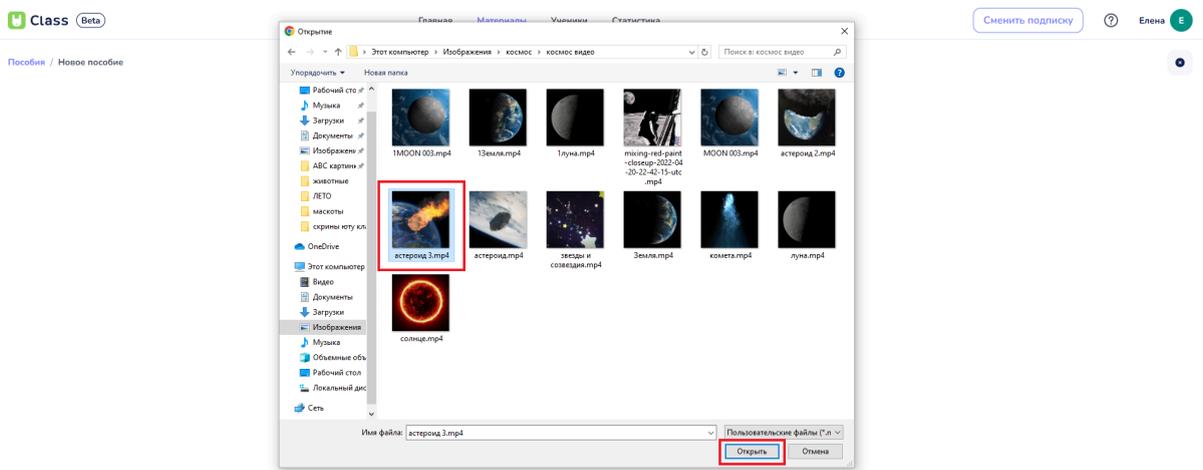


Область нажатия для добавления видео с устройства

В открывшемся окне пользователю необходимо найти видео на устройстве и выбрать его.

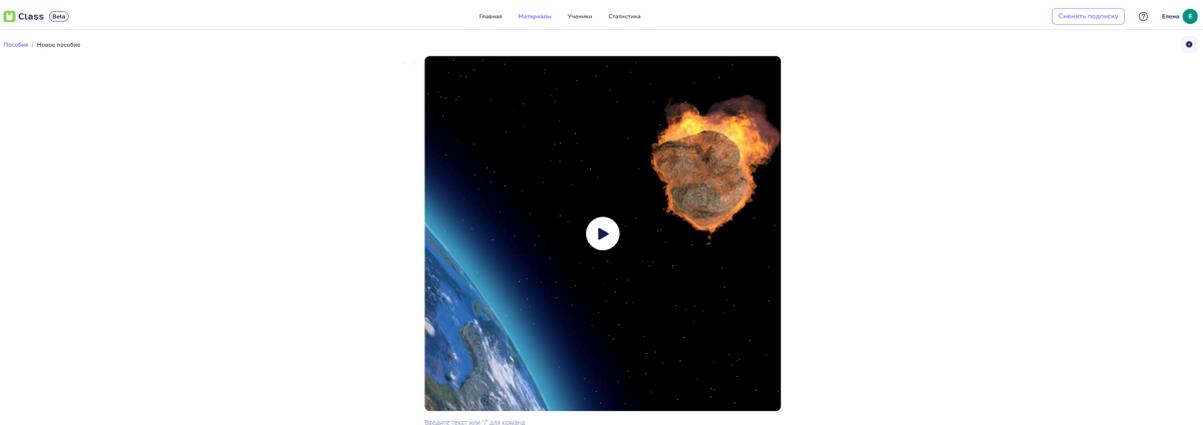


Окно выбора видео в папке на устройстве пользователя



Выбор и добавление видео

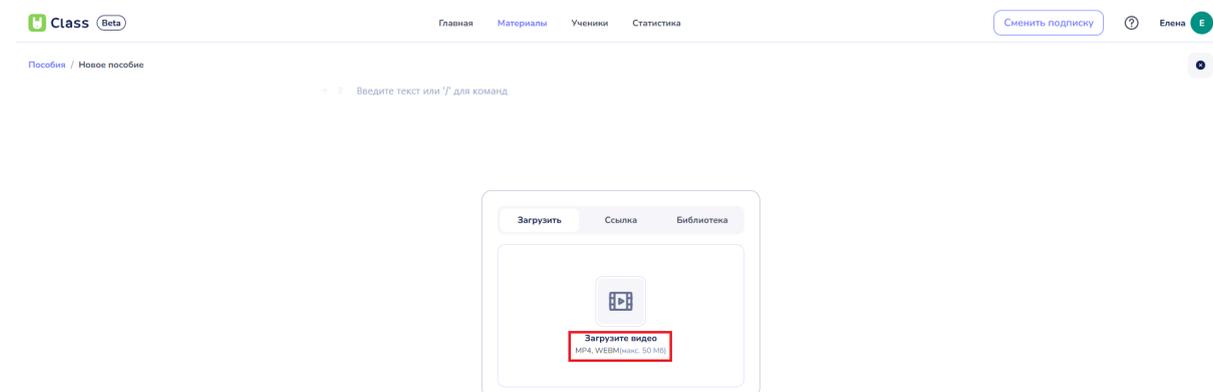
Нажатие кнопки “Открыть” добавляет видео в пособие.



Пример добавленного видео в пособие

Нажатие кнопки “Отмена” приведет к закрытию окна добавления видео в пособие. Видео добавлено не будет.

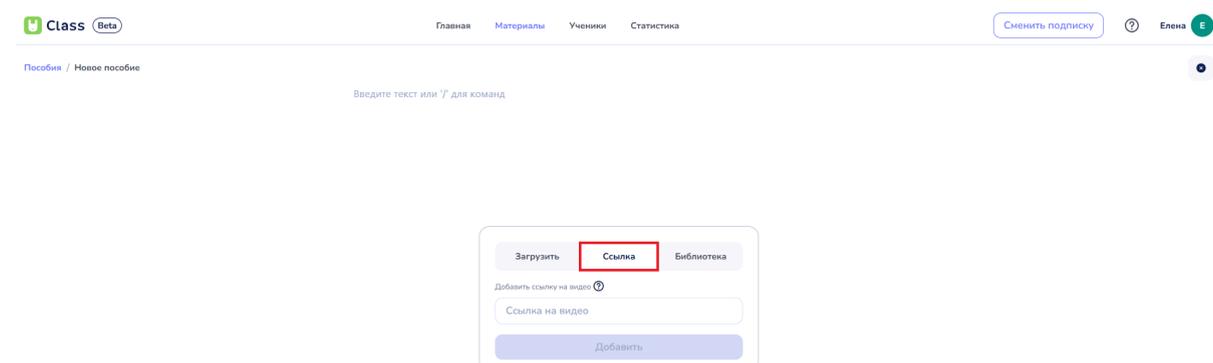
Добавить в пособие можно только видеофайлы формата MP4 и WEBM размером до 50 Мб.



Информация для пользователя о требованиях к загружаемым видео

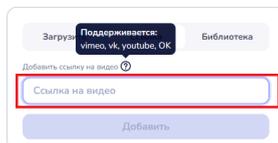
## Ссылка

При выборе этого варианта предлагается найти видео в Youtube, Vimeo, VK (Вконтакте) или ОК (Одноклассники), скопировать его URL и вставить в поле “Ссылка на видео”.



Выбор добавления видео по ссылке

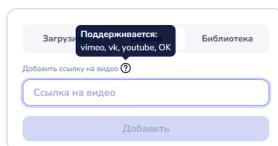
Введите текст или '/' для команд



### Строка “Добавление видео”

При наведении курсора на значок “Знак вопроса” пользователь увидит напоминание о возможных вариантах загрузки при добавлении ссылки на видео.

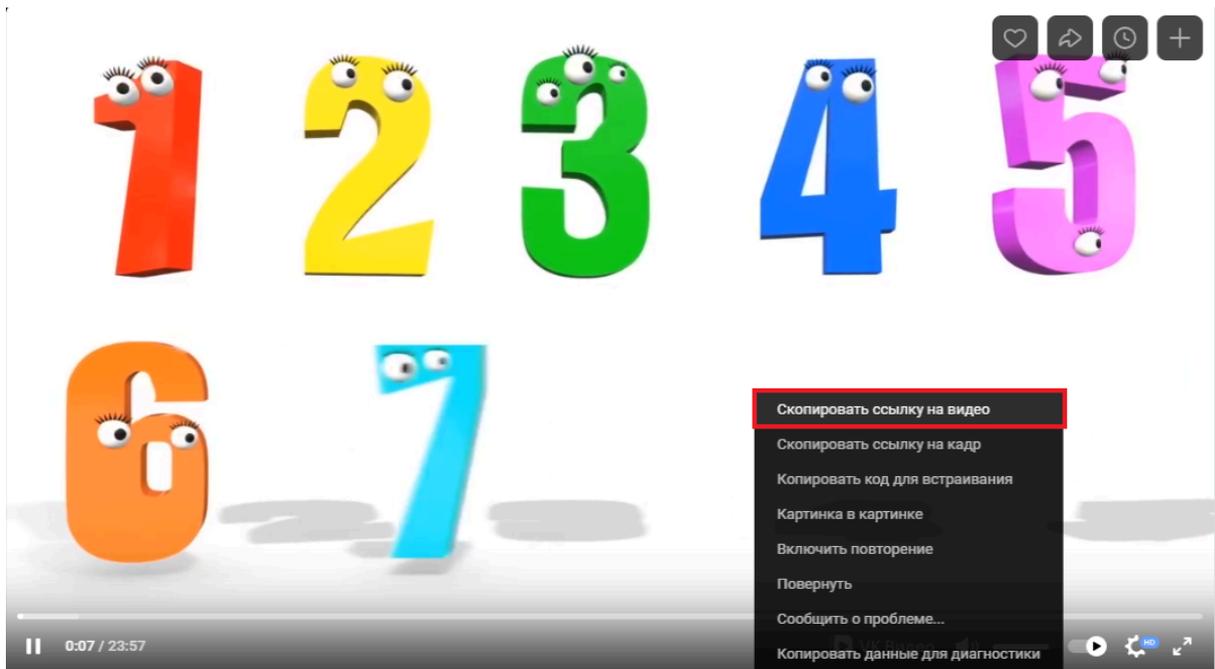
Введите текст или '/' для команд



### Напоминание о вариантах добавления ссылки

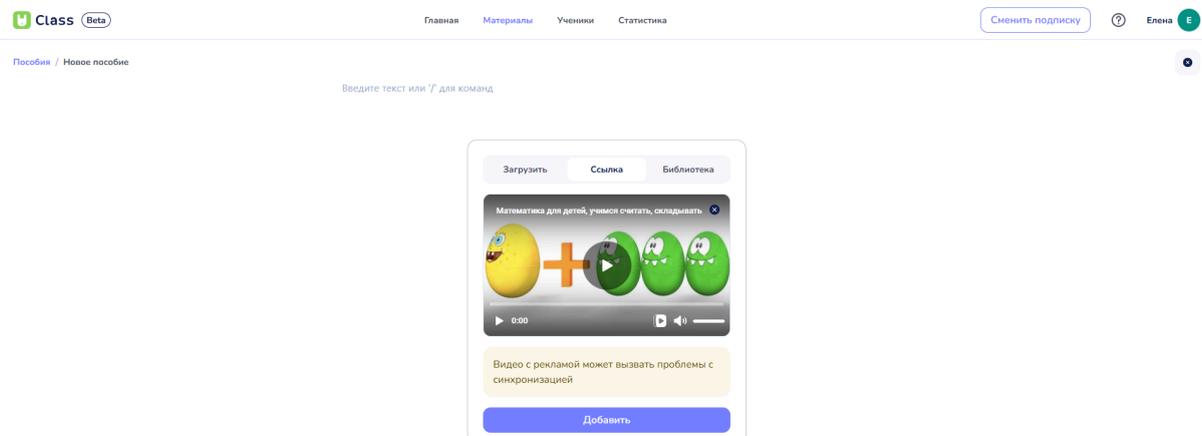
Чтобы правильно скопировать URL видео, следует:

- Щелкнуть правой кнопкой мыши на видео. Выбрать опцию “Скопировать ссылку на видео” (или аналогичную в зависимости от браузера).

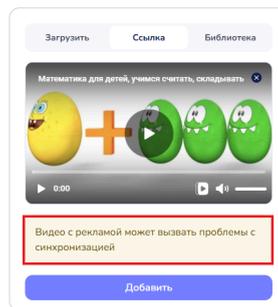


Копирование ссылки на видео

- После ввода ссылки, если она корректная, будет показан предпросмотр видео.



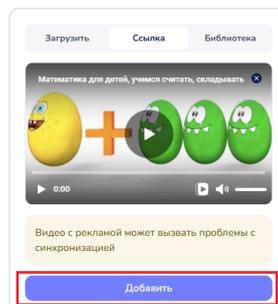
Пример вставки корректной ссылки



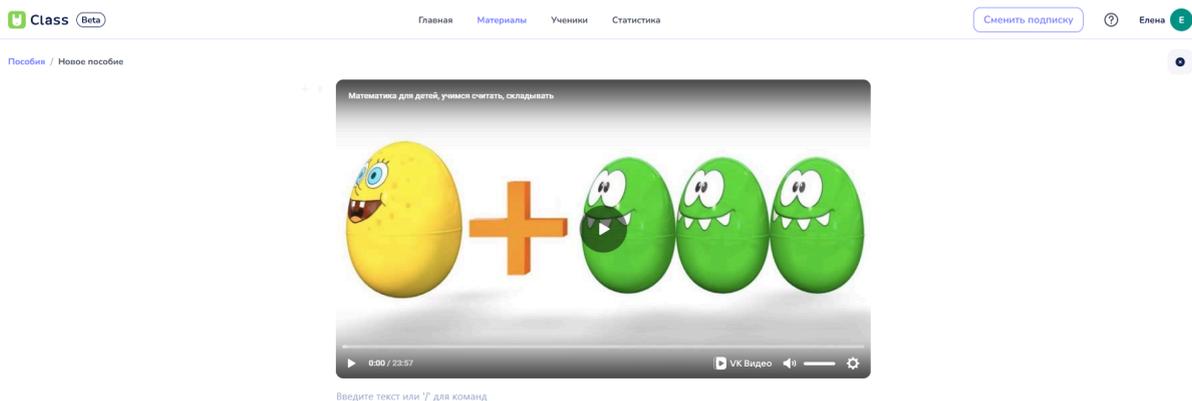
### Предупреждение о возможных проблемах с синхронизацией

Когда видео содержит рекламные вставки, это может привести к несоответствию между вариантами воспроизведения видео у ученика и у учителя по причине задержки видео при загрузке рекламного контента.

- Для подтверждения добавления необходимо нажать кнопку “Добавить”.



### Кнопка “Добавить”

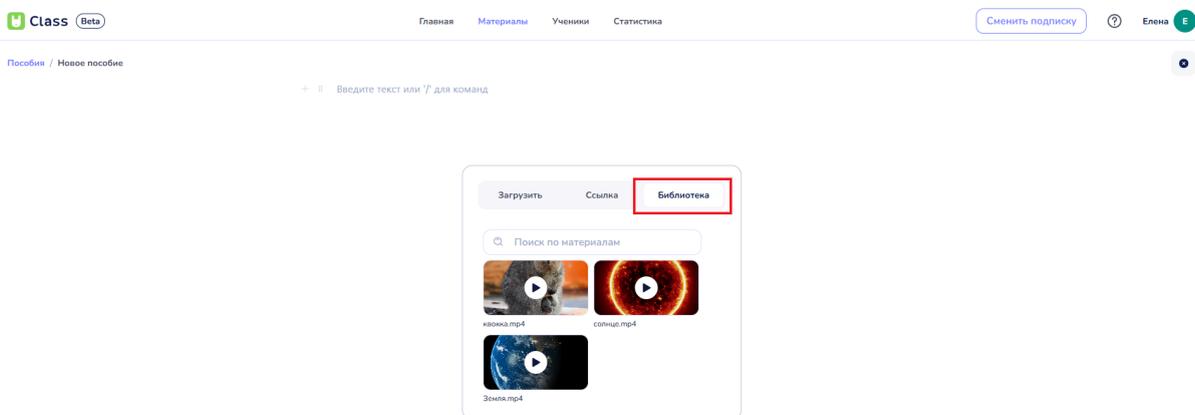


Пример видео, добавленного через ссылку

Клик левой кнопкой мыши отменяет загрузку видео в пособие и закрывает окно добавления видео.

## Библиотека

При выборе этого варианта загрузки видео будет доступно из Медиатеки Yutu Class, где хранятся все материалы, добавленные на платформу.

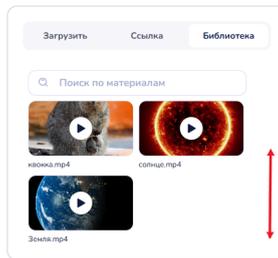


Выбор вкладки “Библиотека”

В открывшемся окне представлена база видео из Медиатеки. Найти нужное видео можно:

- Просматривая видео и прокручивая вверх и вниз.

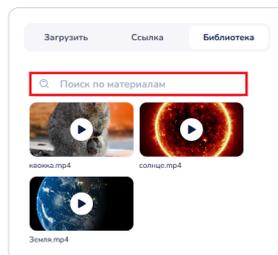
Введите текст или / для команд



Область прокрутки

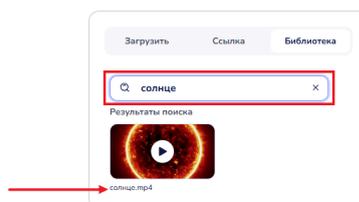
- Используя поиск по имени файла, введя его в поле “Поиск по материалам”. После этого видео с введенным названием появятся в окне.

Введите текст или / для команд



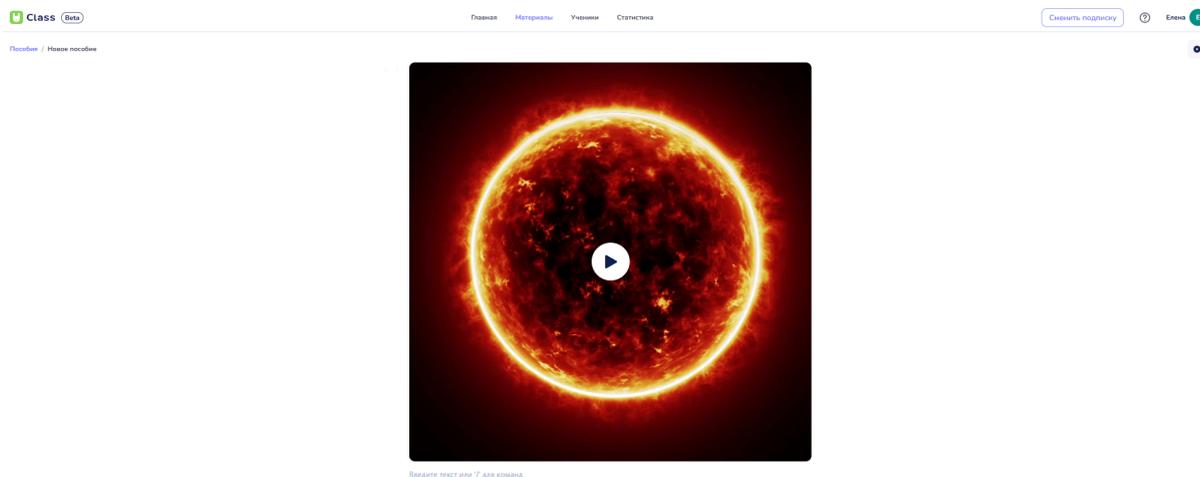
Поле ввода названия видео

Введите текст или / для команд



Выбор видео по его названию

- Выбор видео (нажатие левой кнопкой мыши на видео) автоматически добавит его в пособие.



Пример добавленного из Библиотеки видео в пособие

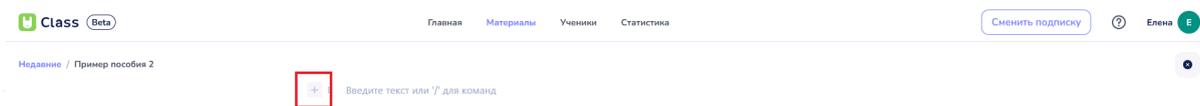
Клик левой кнопкой мыши отменяет загрузку видео в пособие и закрывает окно добавления видео.

## 5.5. Добавление аудио в пособие

Для добавления аудио в пособие необходимо выполнить следующие шаги:

### 1. Нажать кнопку “+”

После нажатия на кнопку откроется контекстное меню.



Кнопка “+”

### 2. Выбрать “Аудио”

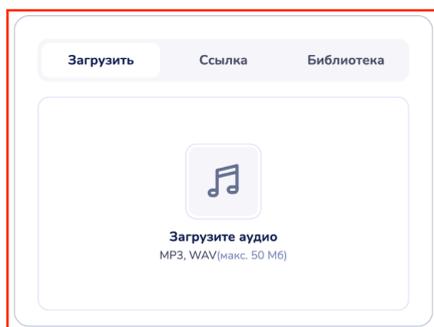
В открывшемся меню появится возможность вставки аудио. Доступно три варианта вставки:

Введите текст или '/' для команд

- Н# Заголовок 1
- ☰ Список
- ¶ Параграф
- ☞ Таблица
- 🖼 Изображение
- 📺 Видео
- 🔊 Аудио**
- 📝 Викторина
- 📺 Медиа

### Выбор вкладки “Аудио”

Введите текст или '/' для команд

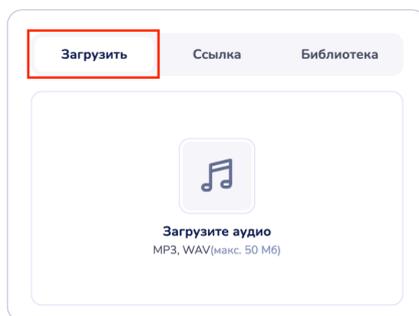


### Окно загрузки аудио

## Загрузить

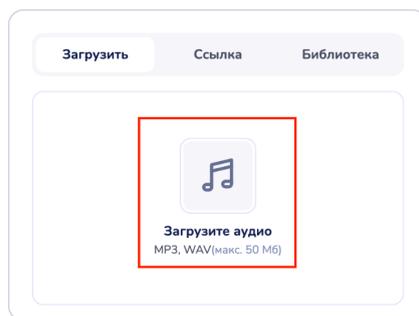
При выборе данного способа необходимо нажать на поле “Загрузите аудио”, найти аудиофайл на устройстве и выбрать его. Выбор аудио автоматически добавит его в пособие.

Введите текст или '/' для команд

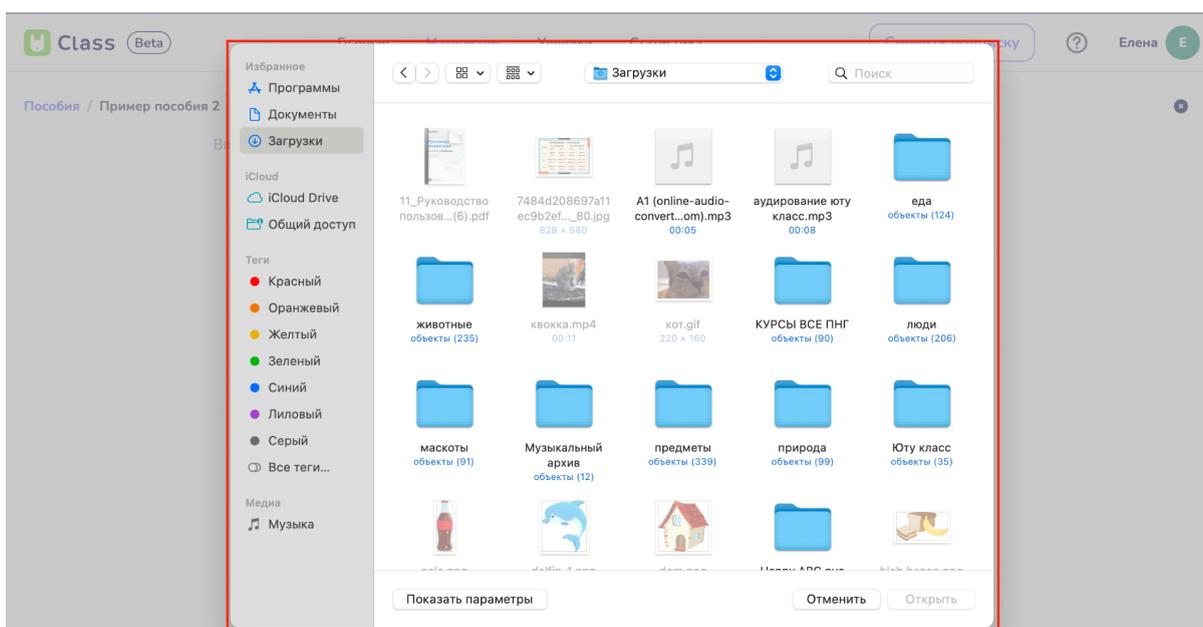


Вкладка “Загрузить”

Введите текст или '/' для команд

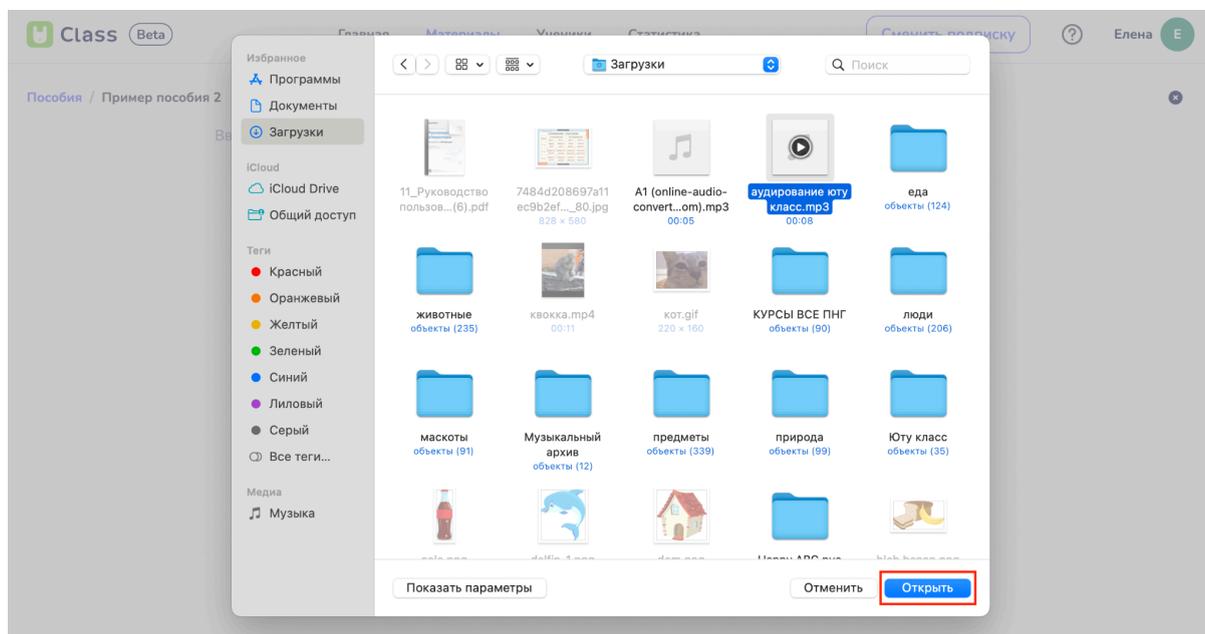


Область нажатия для загрузки аудио



Окно выбора аудиофайла с устройства

После выбора аудиофайла пользователю необходимо нажать кнопку “Открыть”, чтобы аудиофайл загрузился в пособие. Нажатие кнопки “Отменить” закрывает окно выбора аудиофайла без добавления материалов в пособие.

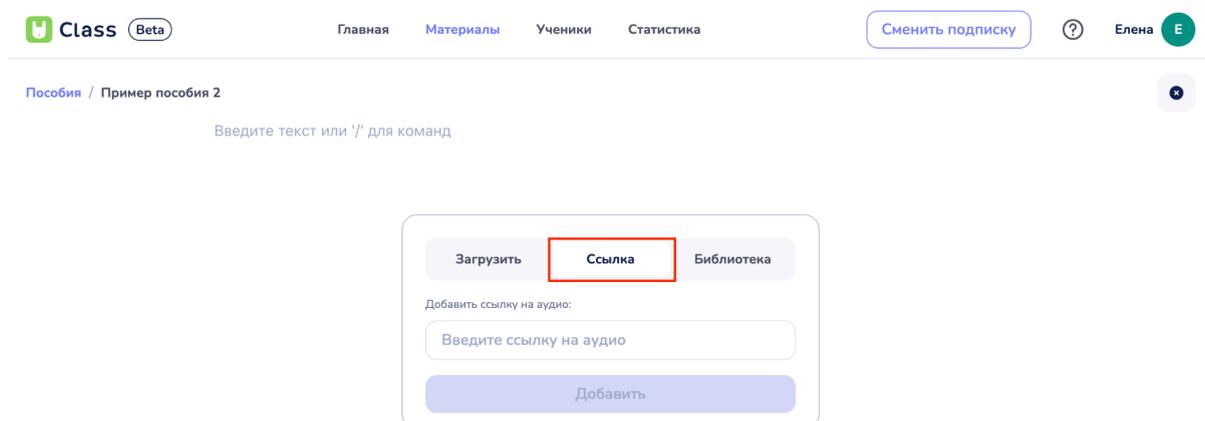


Выбор и загрузка аудиофайла

Добавить в пособие можно только аудиофайлы формата MP3 и WAV размером до 50 Мб.

## Ссылка

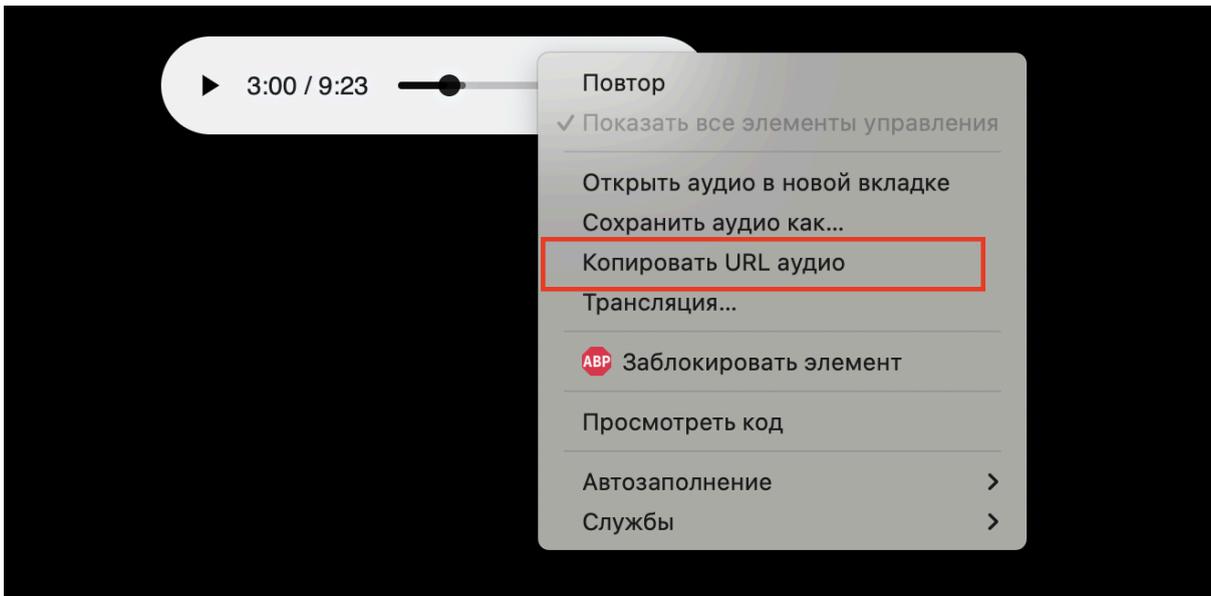
При выборе этого варианта предлагается найти аудио в интернете, скопировать его URL и вставить в поле “Введите ссылку на аудио”.



Загрузить аудиофайл через ссылку

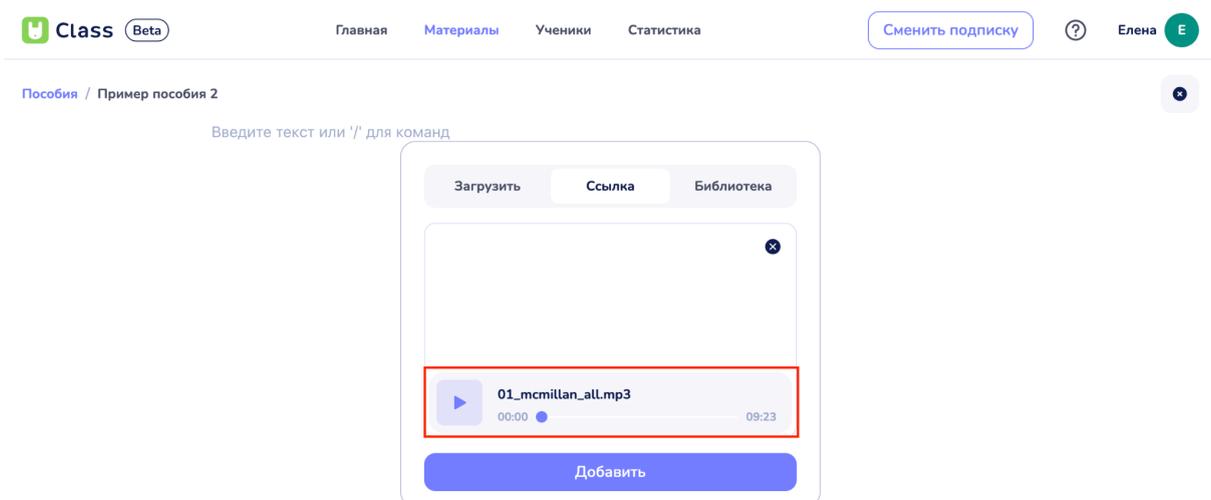
Чтобы правильно скопировать URL аудио, следует:

- Щелкнуть правой кнопкой мыши на аудиофайле.
- Выбрать опцию “Копировать URL аудио” (или аналогичную в зависимости от браузера).



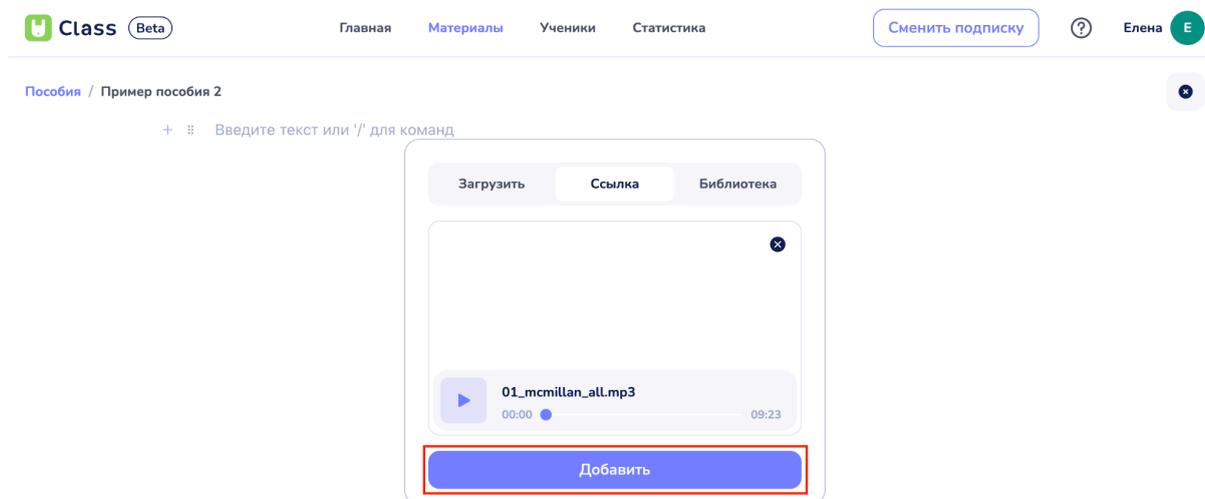
Опция “Копировать URL аудио”

- После ввода ссылки, если она корректная, будет доступен предпросмотр аудио.



Предпросмотр аудиофайла

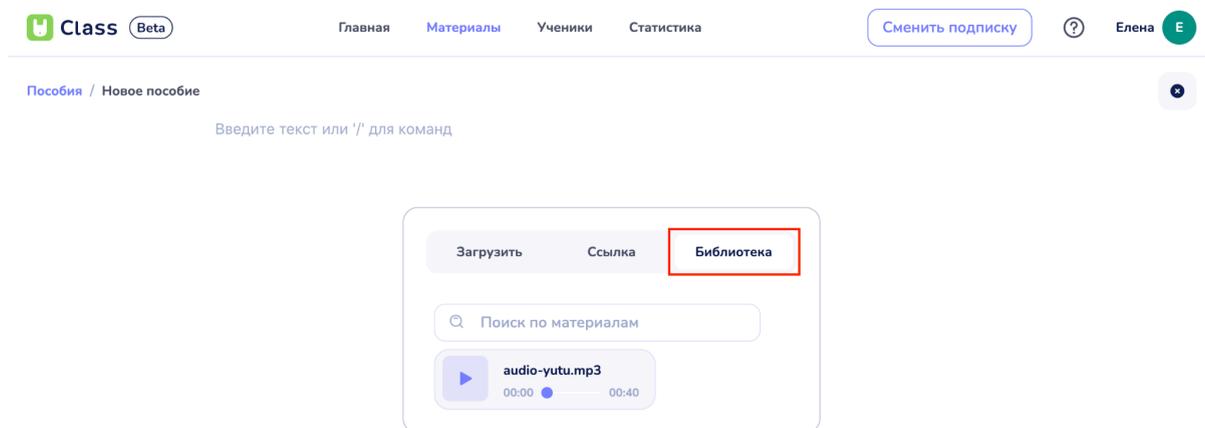
- Для подтверждения добавления необходимо нажать кнопку “Добавить”.



Кнопка “Добавить”

## Библиотека

При выборе этого варианта загрузки аудио будет доступно из Медиатеки Yutu Class, где хранятся все материалы, добавленные на платформу.

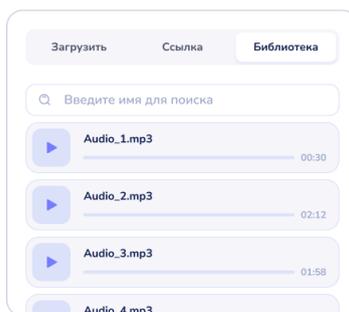
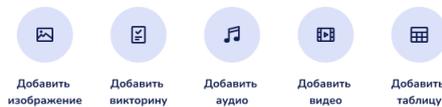


Вкладка библиотека

В открывшемся окне представлена база аудио из Медиатеки. Найти нужное аудио можно:

- Прокручивая список аудио вверх и вниз.

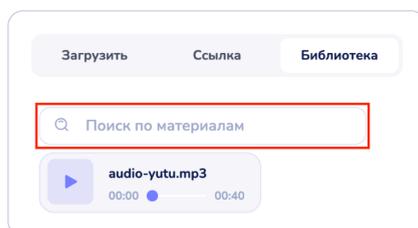
+ :: Введите текст или '/' для команд



### Список аудиофайлов в Библиотеке

- Используя поиск по имени файла, введя его в поле “Поиск по материалам”.

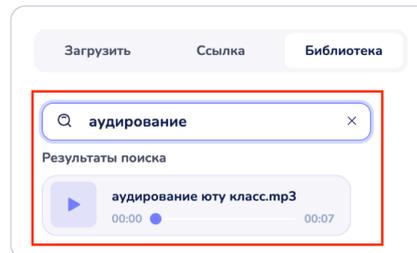
Введите текст или '/' для команд



### Поле “Поиск по материалам”

- Аудиофайлы с введенным названием появятся в окне.

Введите текст или '/' для команд



Пример поиска файла по названию

- Выбор аудио (нажатие левой кнопкой мыши на аудиофайл) автоматически добавит его в пособие.



Введите текст или '/' для команд

Пример добавленного аудиофайла

## 5.6. Добавление таблиц в пособие

Для добавления таблицы в пособие необходимо выполнить следующие шаги:

### 1. Нажать кнопку “+”

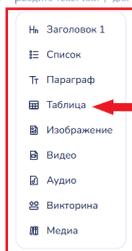
После нажатия на кнопку откроется контекстное меню.



Введите текст или '/' для команд

Кнопка “+”

+ # Введите текст или / для команд



Выбор пункта “Таблица” в меню

## 2. Выбрать “Таблица”

Добавление таблицы произойдет автоматически.

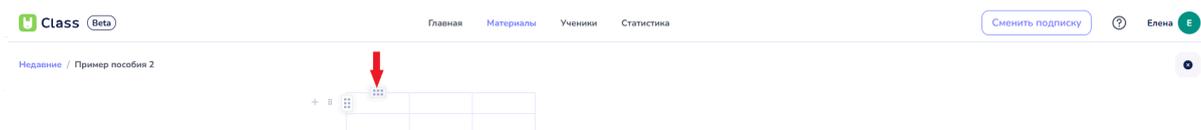


Добавленная таблица по умолчанию

По умолчанию в пособие вставляется таблица из трех колонок и 2 двух строчек.

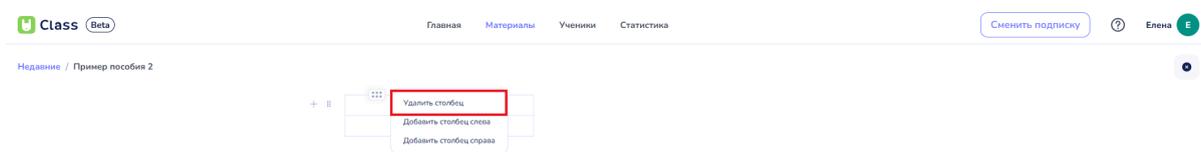
### Редактирование таблицы

Для изменения количества столбцов в таблице необходимо привести курсор на верхнюю горизонтальную границу таблицы и найти кнопку “Шесть точек”. После нажатия на эту кнопку откроется контекстное меню с выбором опций редактирования:



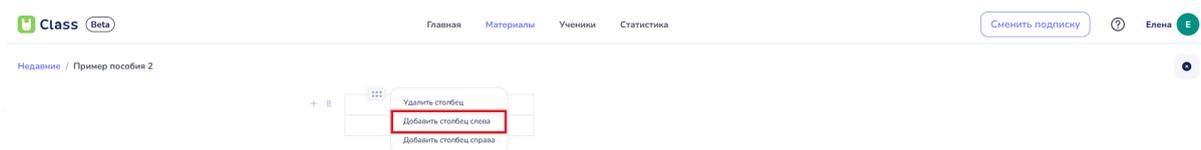
### Кнопка редактирования “Шесть точек”

- Удалить столбец: Эта опция позволяет удалить выбранный столбец из таблицы. При удалении столбца все данные, содержащиеся в нем, будут потеряны.

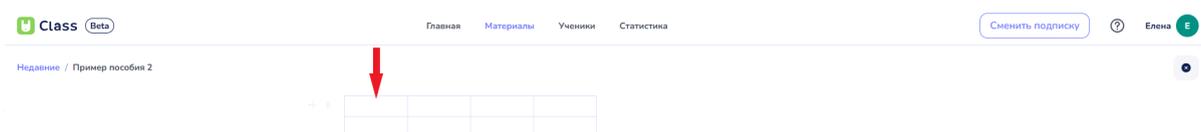


### Пункт “Удалить столбец”

- Добавить столбец слева: Данная функция добавляет новый столбец слева от выбранного столбца. Новый столбец будет пустым и готов к заполнению данными.

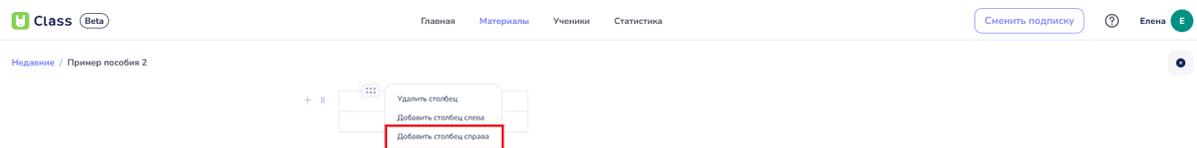


### Пункт “Добавить столбец слева”

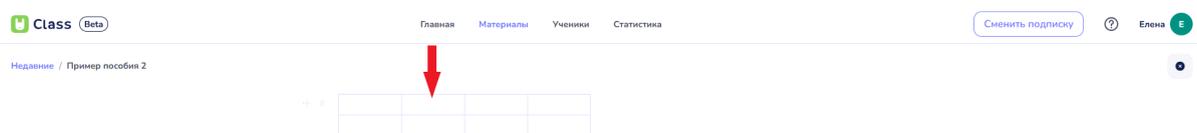


### Добавленный столбец слева

- **Добавить столбец справа:** Эта опция добавляет новый столбец справа от выбранного столбца. Как и в случае с добавлением столбца слева, новый столбец будет пустым.

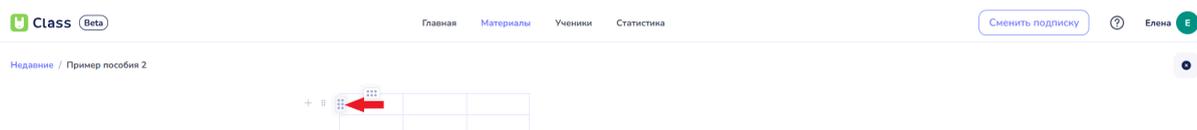


Пункт “Добавить столбец справ”



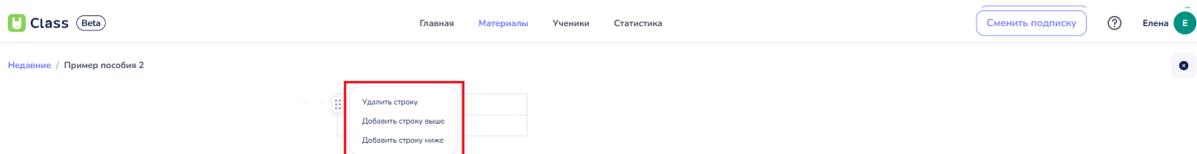
Добавленный справа столбец

Чтобы изменить количество строк в таблице, необходимо навести курсор на крайнюю левую вертикальную границу таблицы и найти кнопку “Шесть точек”.



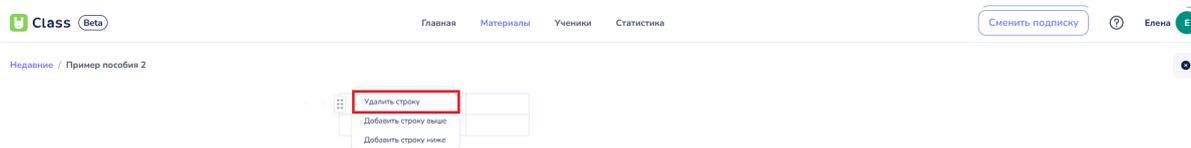
Кнопк “Шесть точек” на вертикальной границе таблицы

После нажатия на эту кнопку откроется контекстное меню с выбором опций редактирования:



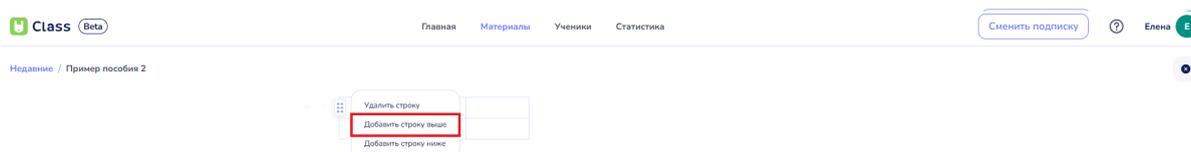
Контекстное меню с выбором опций редактирования

- Удалить строку: Эта функция позволяет удалить выбранную строку из таблицы. Все данные в строке будут потеряны.



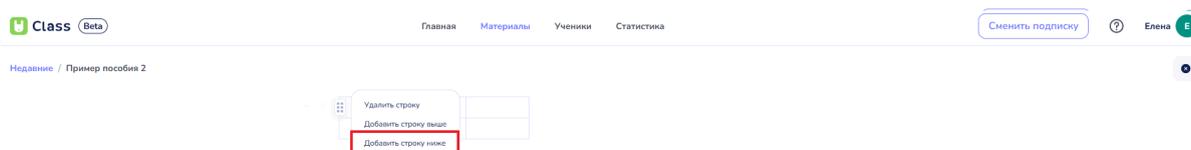
Пункт “Удалить строку”

- Добавить строку выше: Данная опция добавляет новую строку выше выбранной строки. Новая строка будет пустой и готова к заполнению данными.



Пункт “Добавить строку выше”

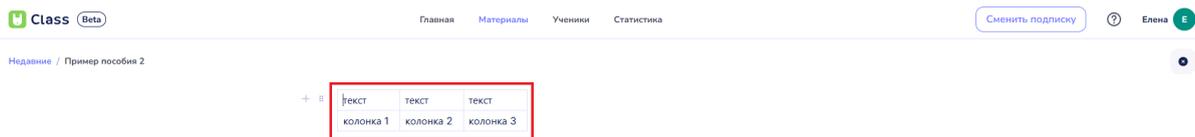
- Добавить строку ниже: Эта функция добавляет новую строку ниже выбранной строки. Как и в случае с добавлением строки выше, новая строка будет пустой.



Пункт “Добавить строку ниже”

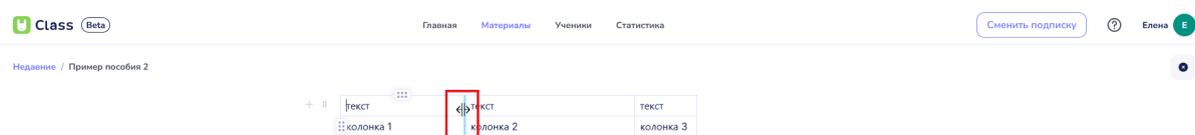
## Редактирование текста в таблице

Ячейки таблицы могут быть заполнены текстом. Размер ячейки подгоняется автоматически в зависимости от объема написанного текста как в самой ячейке, так и в соседних ячейках.



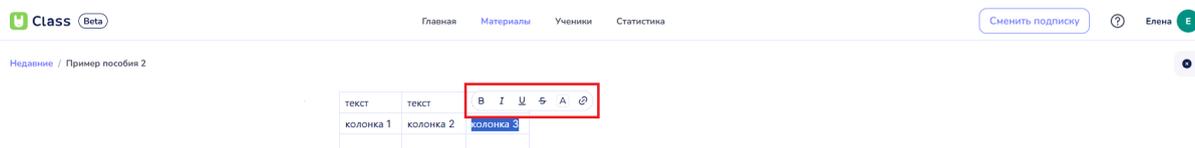
### Пример заполнения таблицы текстом

Также имеется возможность регулировать ширину ячеек вручную. Для этого необходимо привести курсор на границу между ячейками и перемещать ползунок влево и вправо для регулирования ширины ячеек.



### Пример регулирования ширины ячеек вручную

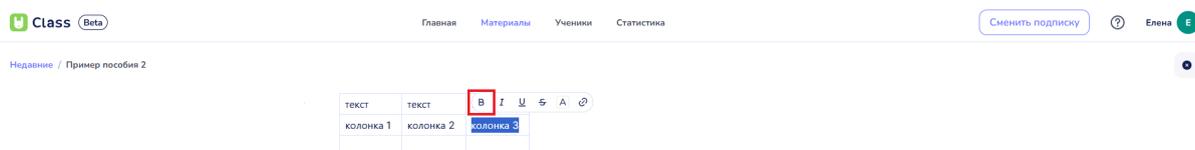
При выделении текста внутри ячейки или нескольких ячеек появляется контекстное меню редактирования текста.



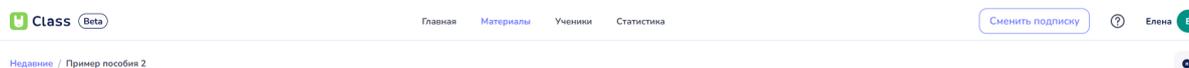
### Меню редактирования текста

Доступные параметры редактирования шрифта таблицы включают:

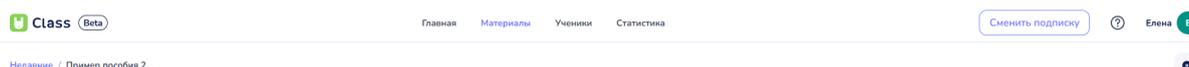
- **Жирный:** Позволяет выделить текст жирным шрифтом, что делает его более заметным.



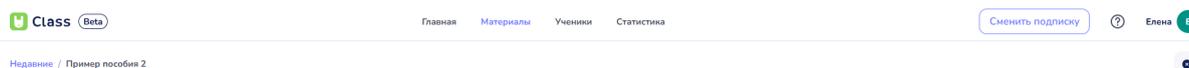
- **Курсив:** Применяет курсивное начертание к выделенному тексту, что может использоваться для выделения или акцентирования определенных СЛОВ.



- **Подчеркнутый:** Добавляет подчеркивание к выделенному тексту, что также может служить для акцентирования.

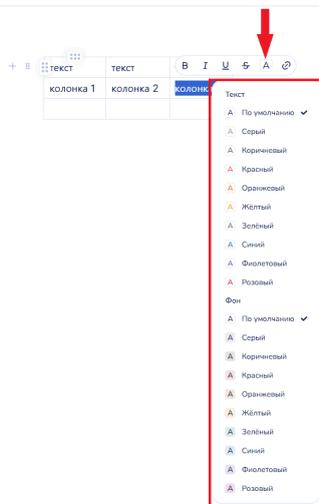


- **Зачеркнутый:** Позволяет зачеркивать текст, что может использоваться для обозначения отмены или удаления информации.



- **Цвет текста и фон:** Данная функция позволяет изменить цвет выделенного текста, что может помочь в визуальном оформлении таблицы.

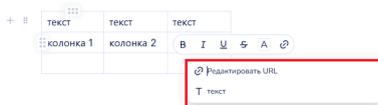
текст	текст	B I U  
колонка 1	колонка 2	колонка 3



A red arrow points to the background color icon in the toolbar. A dropdown menu is open, showing a list of color options for text background color. The menu is divided into two sections: 'Текст' (Text) and 'Фон' (Background). Each section has a 'По умолчанию' (Default) option and a list of other colors: Серый (Grey), Коричневый (Brown), Красный (Red), Оранжевый (Orange), Желтый (Yellow), Зеленый (Green), Синий (Blue), Фиолетовый (Purple), and Розовый (Pink).

- Создать ссылку: Позволяет добавить гиперссылку к выделенному тексту. Для этого необходимо ввести URL-адрес, на который будет вести ссылка, что позволяет пользователям переходить на внешние ресурсы прямо из таблицы.

текст	текст	B I U  
колонка 1	колонка 2	колонка 3



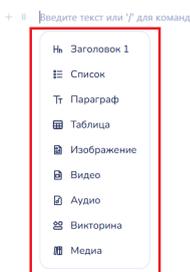
## 5.7. Добавление интерактивного теста “Викторина”

Для добавления викторины в пособие необходимо нажать кнопку “+”.



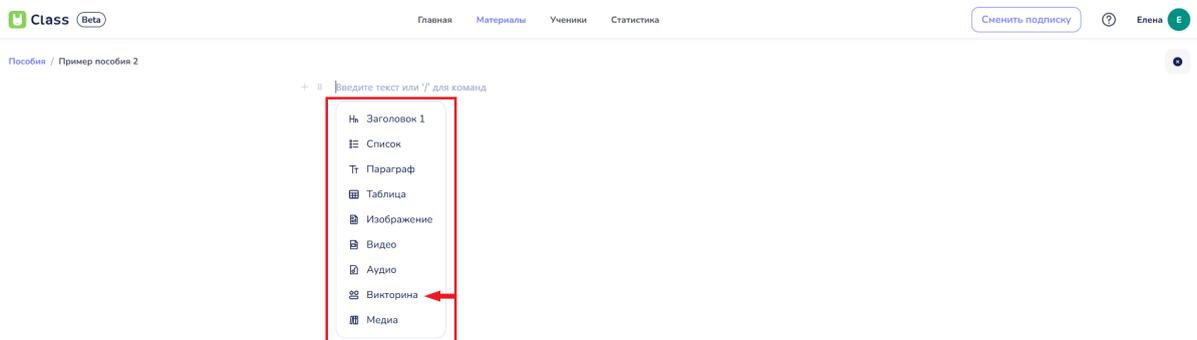
Кнопка “+”

После нажатия на кнопку откроется контекстное меню.

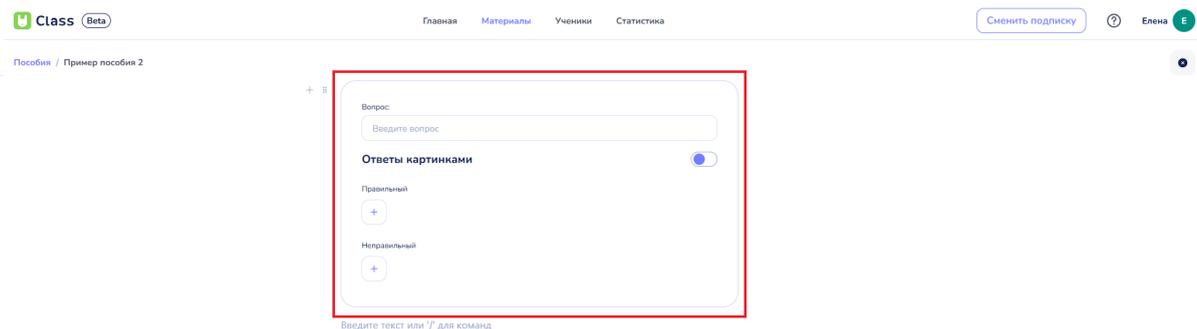


## Контекстное меню Пособия

В контекстном меню необходимо выбрать пункт “Викторина”. После этого в пособие автоматически добавится поле интерактивного теста.



## Выбор пункта меню “Викторина”

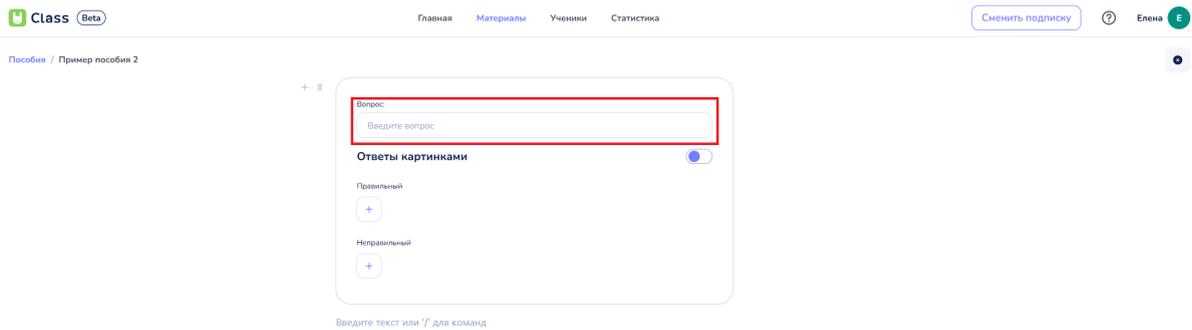


## Поле интерактивного теста “Викторина”

### Заполнение интерактивного теста

#### ● Вопрос

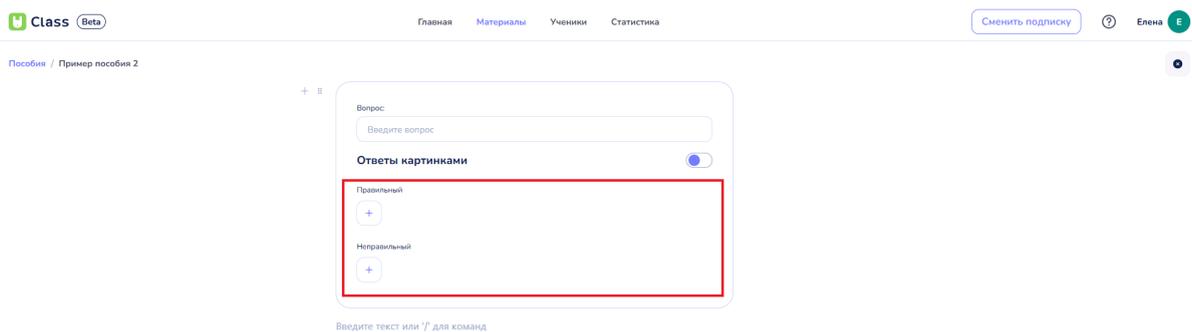
В поле “Введите вопрос” вводится текст задания, который будет представлен участникам викторины.



Поле “Введите вопрос”

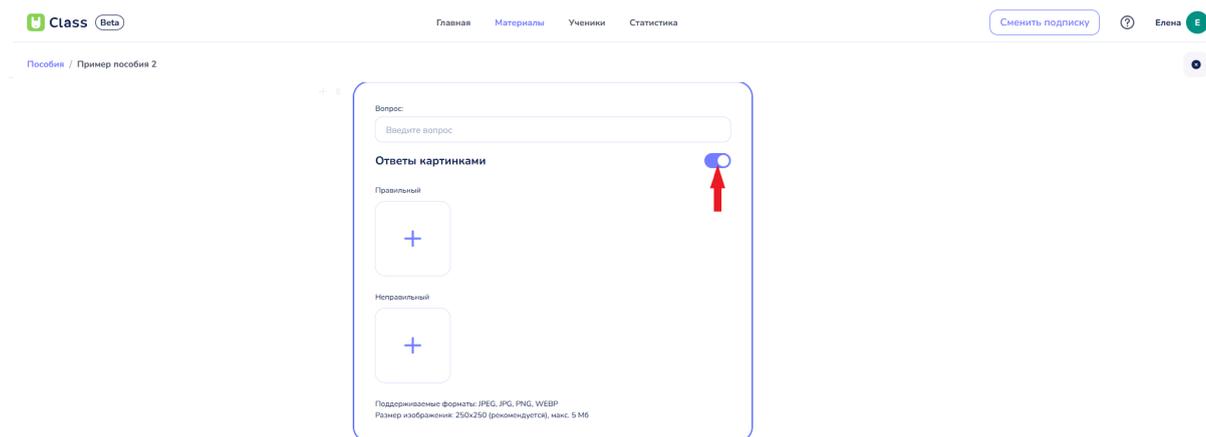
## ● Ответы

По умолчанию викторина включает текстовые варианты ответов.



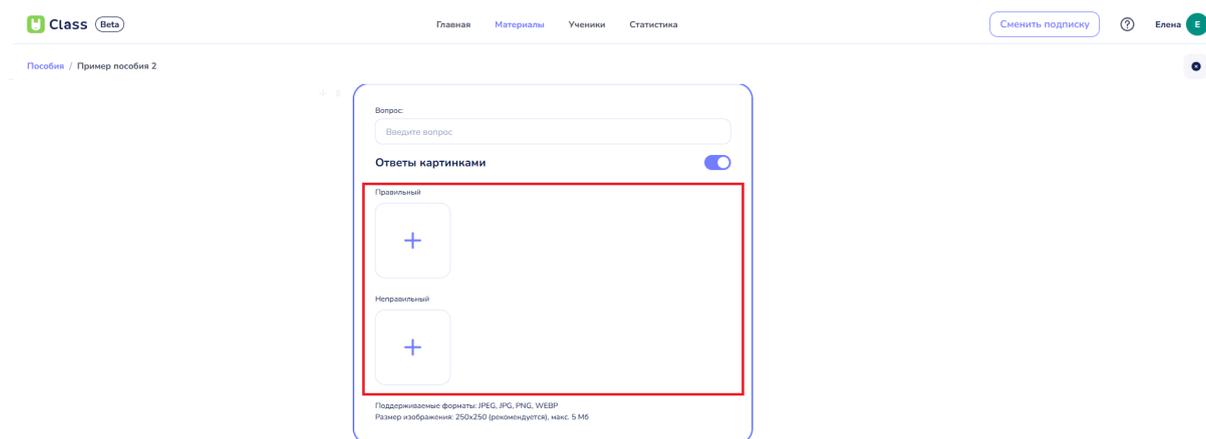
Поле ввода текстовых ответов

Однако, если требуется добавить ответы в виде изображений, необходимо выполнить активацию ответов картинками. Для этого следует нажать на ползунок, расположенный напротив строки “Ответы картинками”.



### Активация ползунка

При активации ползунка, поле для добавления ответов изменится с текстового на поле для добавления изображений.



### Поле добавления ответа картинками

## Добавление вариантов ответов

В поля “Правильный” и “Неправильный” добавляются верные и неверные варианты ответов. Для этого необходимо нажать кнопку “+” и ввести текст ответа.

Вопрос:  
Кто мяукает?

Ответы картинками

Правильный

Кот x Кошка x +

Неправильный

Крот x Кит x +

### Пример заполнения поля ответов

Если выбраны ответы в виде картинок, следует нажать кнопку “+”, после чего откроется окно выбора изображения с устройства.

Вопрос:  
Кто мяукает?

Ответы картинками

Правильный

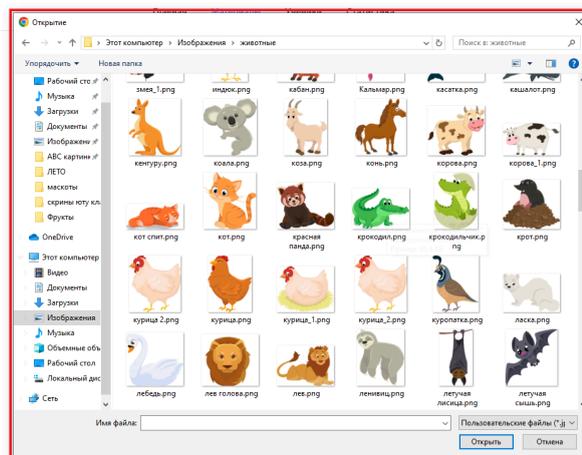
+ ←

Неправильный

+

Поддерживаемые форматы: JPEG, JPG, PNG, WEBP  
Размер изображения: 250x250 (рекомендуется), макс. 5 Мб

### Кнопка “+”



### Окно выбора изображения



Вопрос: Кто мурчит?

Ответы картинками

Правильный

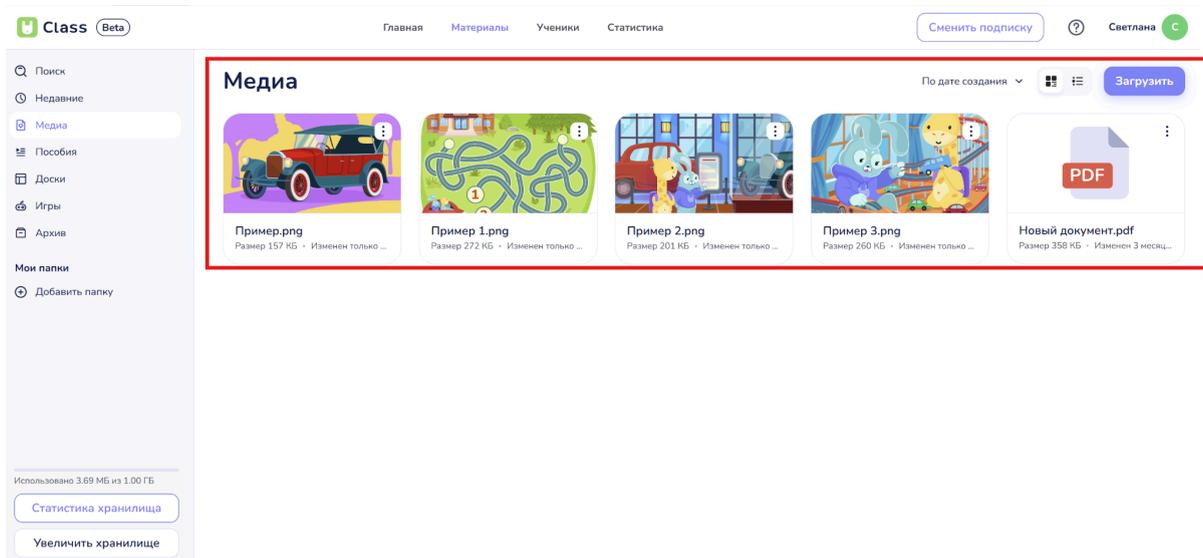
Неправильный

Поддерживаемые форматы: JPEG, JPG, PNG, WEBP  
Размер изображения: 250x250 (рекомендуется), макс. 5 Мб

Подсказка о требованиях к загружаемому изображению

## 6. Медиа

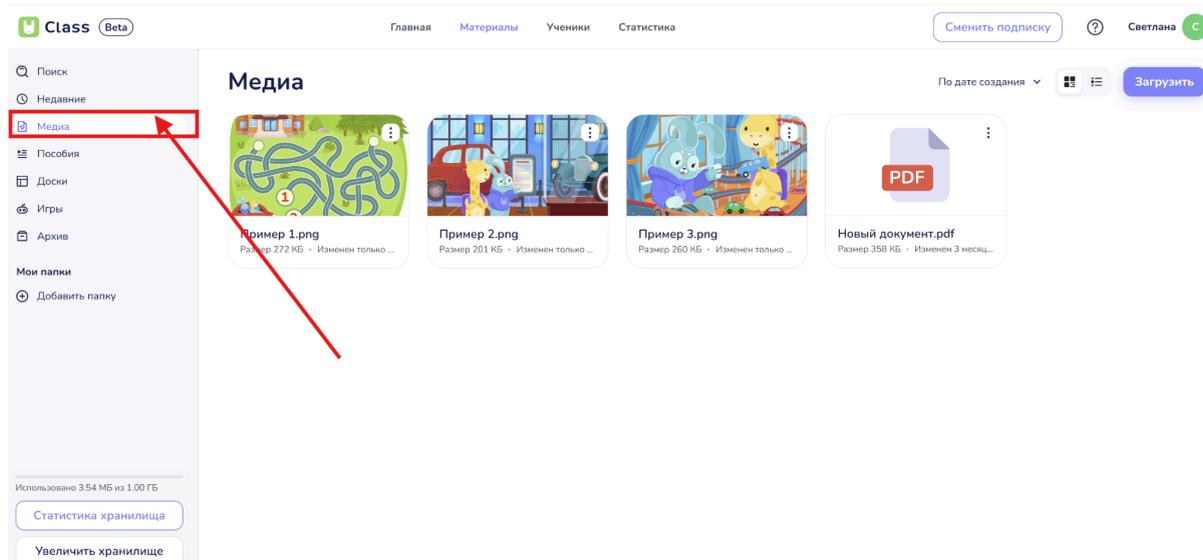
Раздел “Медиа” представляет собой базу загруженных на платформу материалов пользователя, включая картинки, видео, аудио и PDF файлы.



### 6.1. Добавление файлов в “Медиа”

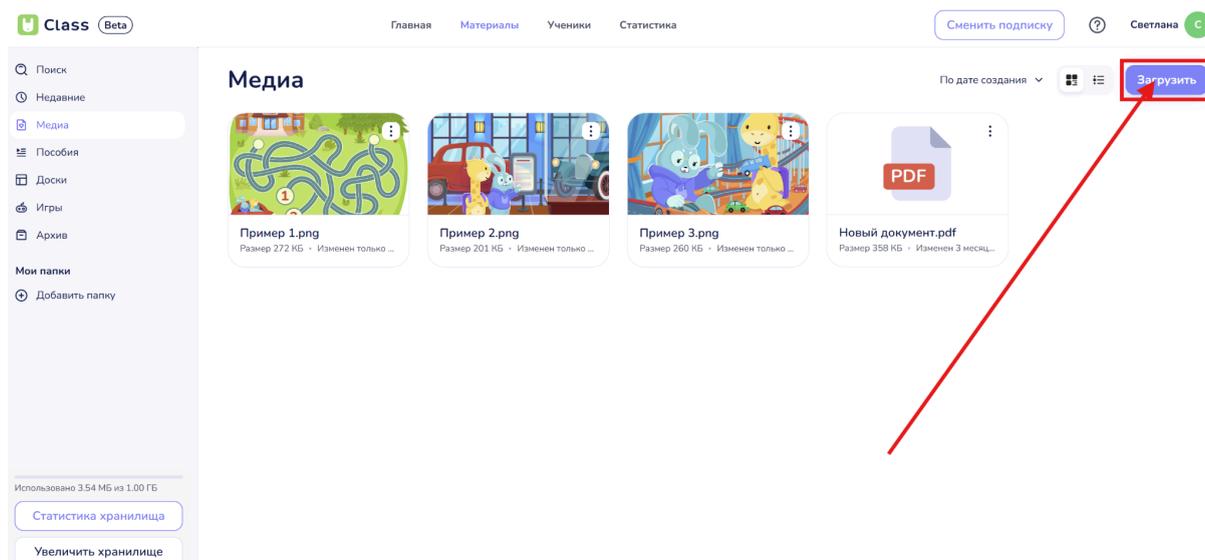
Для добавления файлов в раздел “Медиа” необходимо выполнить следующие шаги:

- Перейти с главной страницы аккаунта на страницу “Материалы”.
- В меню слева найти пункт “Медиа” и выбрать его.

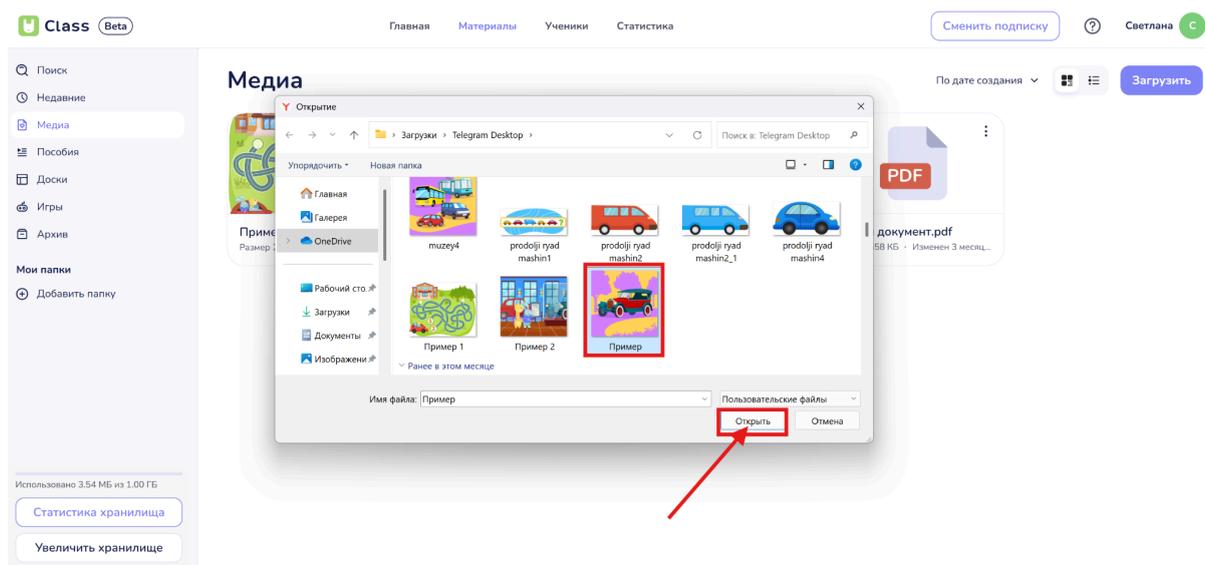


- Справа от меню откроется вкладка с медиафайлами.

- Для добавления медиафайла необходимо нажать кнопку "Загрузить".



- Откроется окно добавления файлов с устройства, где следует найти и выбрать нужный медиафайл. Затем нажать кнопку "Открыть".



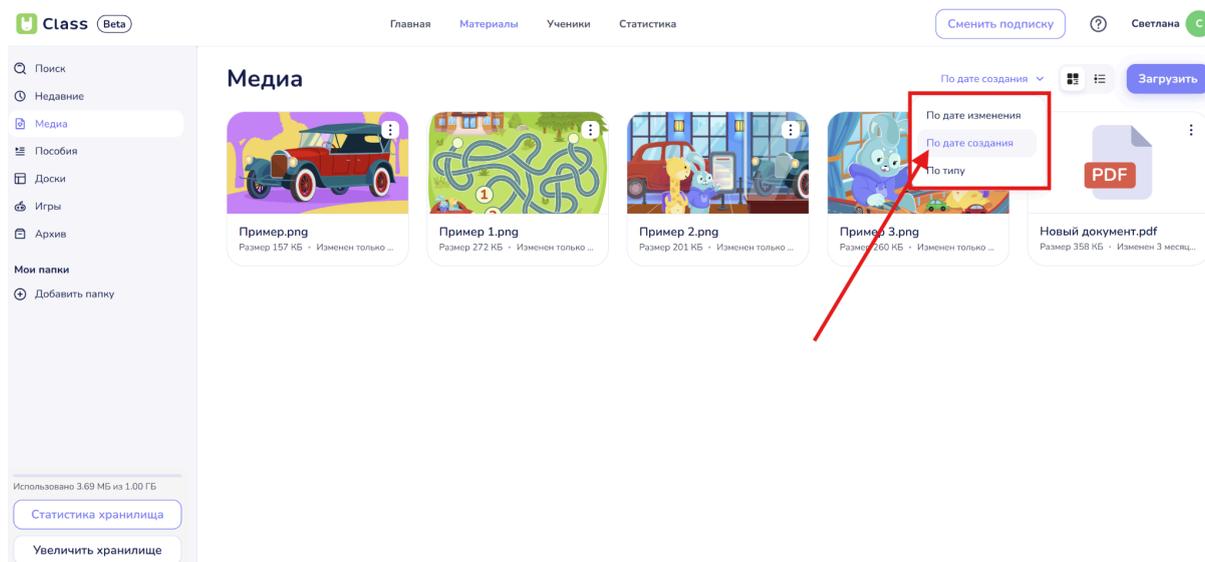
## 6.2. Правила загрузки медиафайлов

- Видео: поддерживаемые форматы - MP4, WEBM; максимальный размер - 50 МБ.
- Изображение: поддерживаемые форматы - JPEG, JPG, WEBP; максимальный размер - 50 МБ.
- Аудио: поддерживаемые форматы - MP3, WAV; максимальный размер - 50 МБ.
- PDF: максимальный размер - 50 МБ.

### 6.3. Поиск файлов в разделе “Медиа”

Для поиска файлов в разделе “Медиа” можно воспользоваться следующими методами:

- Проматывание: прокрутка вверх и вниз для просмотра всех загруженных медиафайлов.
- Сортировка: для удобства можно включить сортировку по следующим критериям:
  - По дате изменения: файлы сортируются в порядке последнего изменения, что позволяет быстро находить недавно обновленные материалы.
  - По дате создания: файлы сортируются по дате их загрузки, что помогает отслеживать новые добавления.
  - По типу: файлы группируются по типу (видео, изображения, аудио, PDF), что упрощает поиск нужного материала.

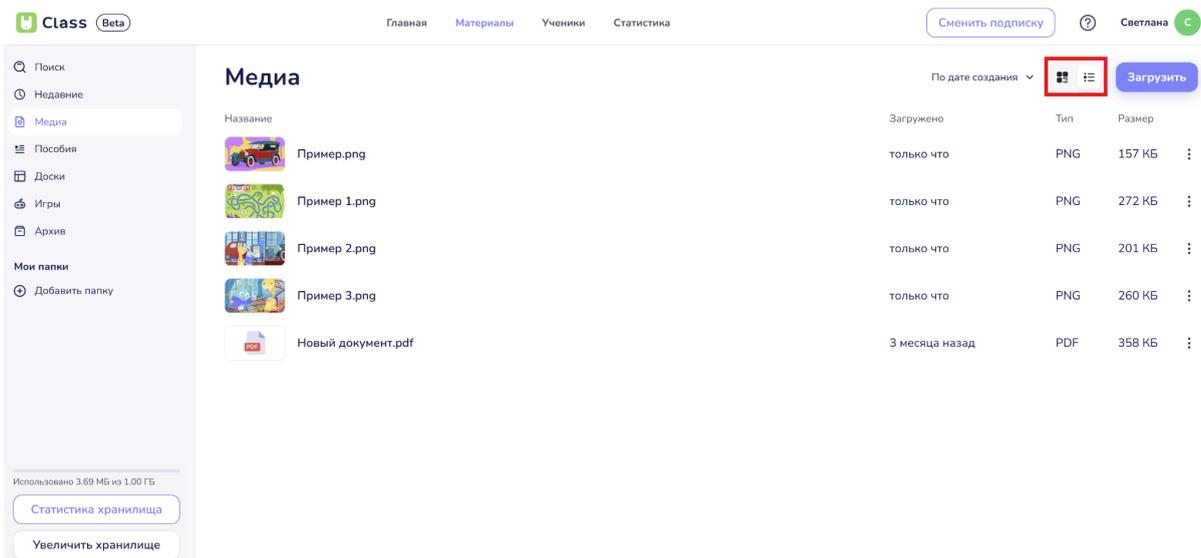
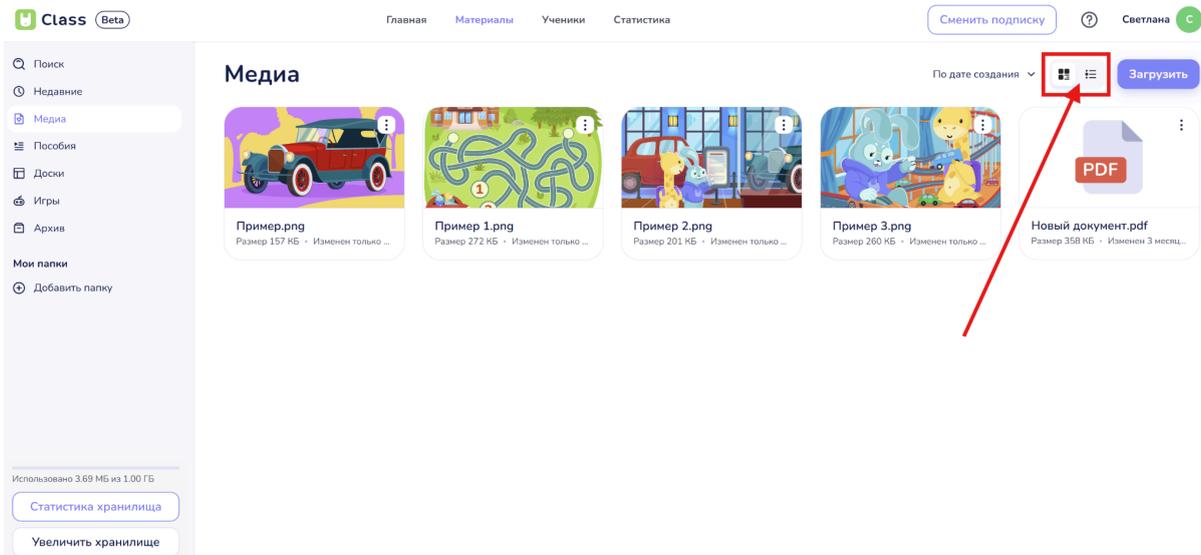


### 6.4. Вид отображения файлов

Можно выбрать один из двух видов отображения:

- Плитками: файлы отображаются в виде плиток, что позволяет быстро визуально оценить содержимое.

- **Списком:** файлы отображаются в виде списка, что упрощает чтение информации о каждом файле, включая его название и тип.



## 7. Интерактивные игры

### - **Описание:**

Интерактивные игры представляют собой коллекцию разнообразных шаблонов, предназначенных для разработки упражнений различного характера, а также для систематизации и структурирования учебных заданий. Они делают образовательный процесс более увлекательным и интерактивным. В ходе игры ученики могут вовлекаться в разнообразные виды деятельности, такие как сборка пазлов, участие в играх маджонг или мемори, а также множество других полезных занятий.

Создавайте такие игры, которые можно использовать в любое время и с различными группами учеников. Это позволяет эффективно адаптировать образовательный процесс под специфические потребности класса.

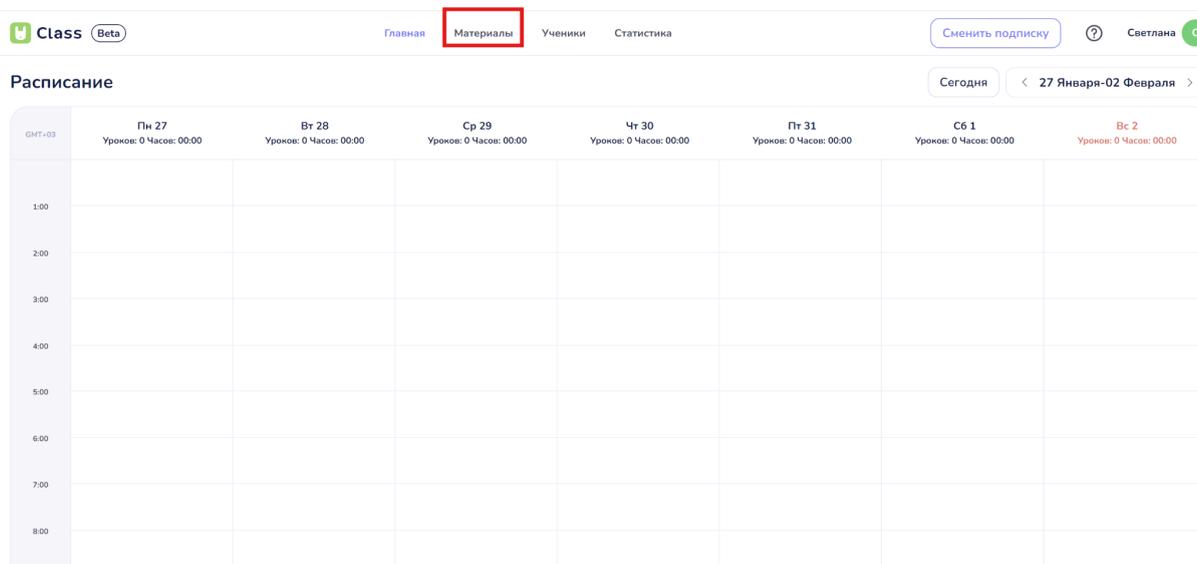
- **Использование шаблонов:** Используйте шаблоны для быстрого создания игровых упражнений. Изменяйте и настраивайте их в зависимости от темы урока или уровня подготовки учеников.
- **Сбор коллекции игр:** Составляя обширную коллекцию игр в Yutu Class, вы сможете легко повторять и закреплять необходимые учебные темы. Это позволит создать разнообразные сценарии занятий, которые поддержат интерес учеников и помогут им лучше усвоить материал.

Интерактивные игры в Yutu Class открывают новые возможности для образовательного процесса и способствуют созданию увлекательной атмосферы на уроках. Создавайте, адаптируйте и используйте их на благо ваших учеников!

## 7.1. Описание интерфейса

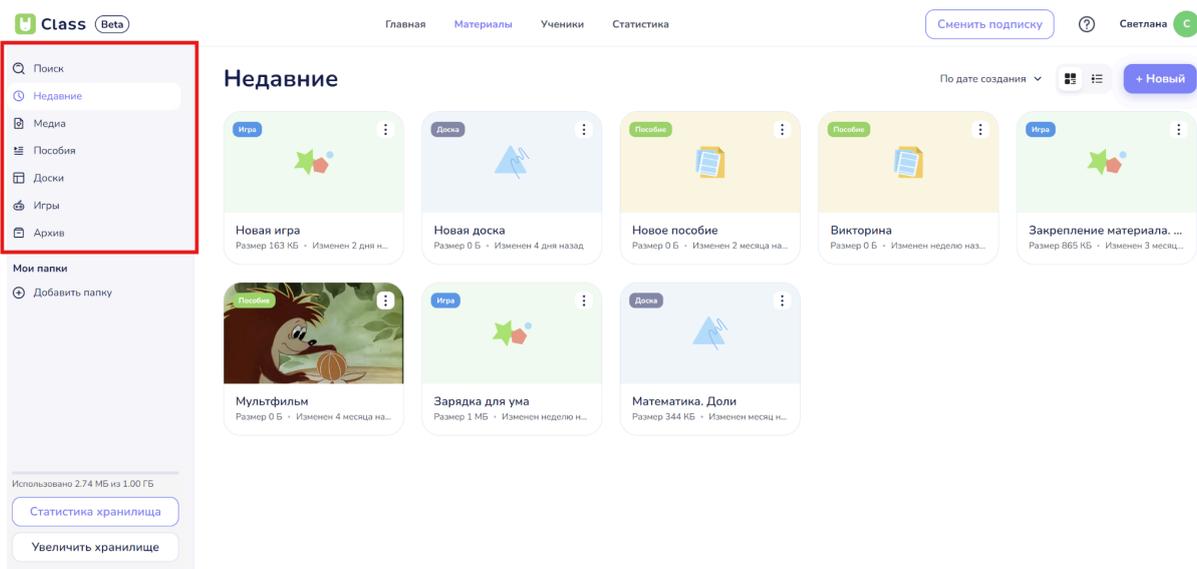
Находясь на главной странице, выполните следующие шаги:

### 1. Перейдите в раздел “Материалы”



2. В левой части окна расположено главное меню, предназначенное для доступа к основным разделам:

- Поиск
- Недавние
- Медиа
- Пособия
- Доски
- Игры
- Архив

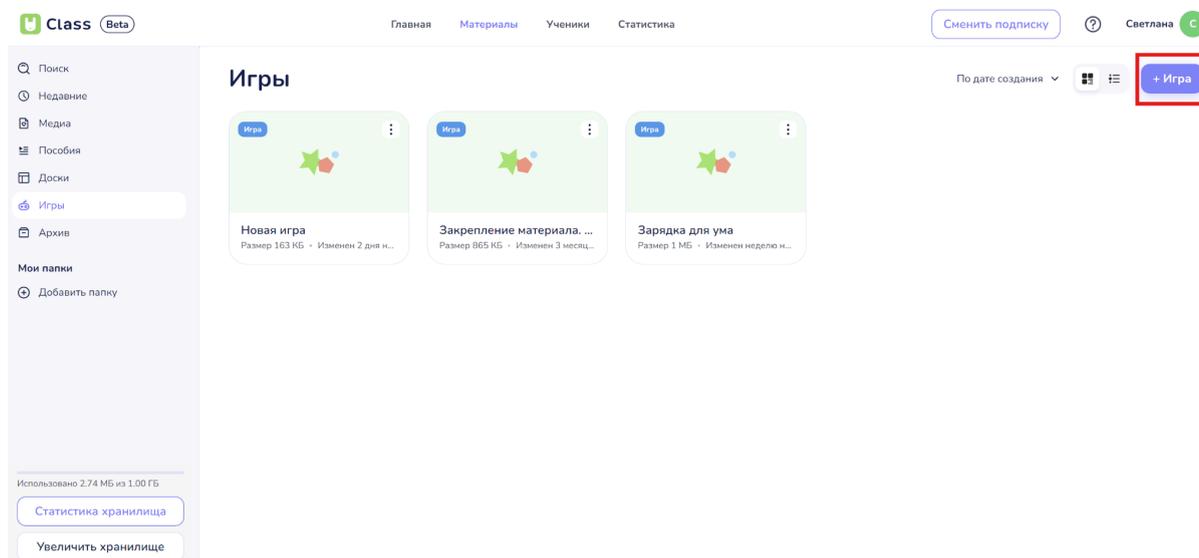


3. Нажмите на кнопку **“Игры”** чтобы перейти в раздел.

В этом разделе будут отображаться все игры, которые вы создали.

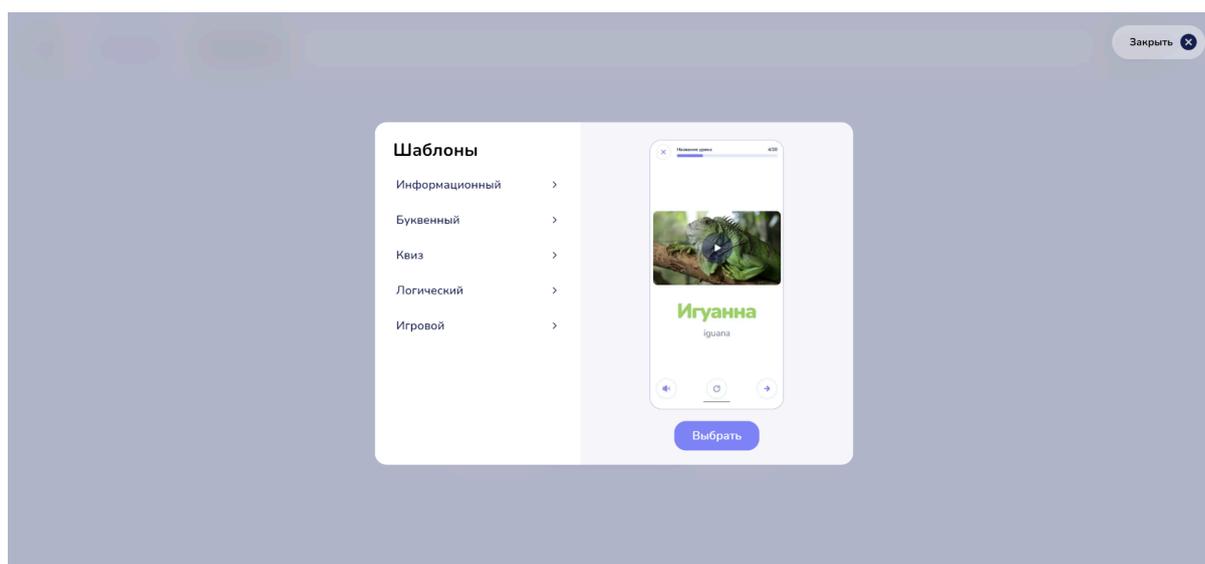
Для создания новой интерактивной игры:

- В правой части экрана нажмите на кнопку **“+ Игра”**.



В открытом окне отображается список доступных шаблонов для создания интерактивных игр:

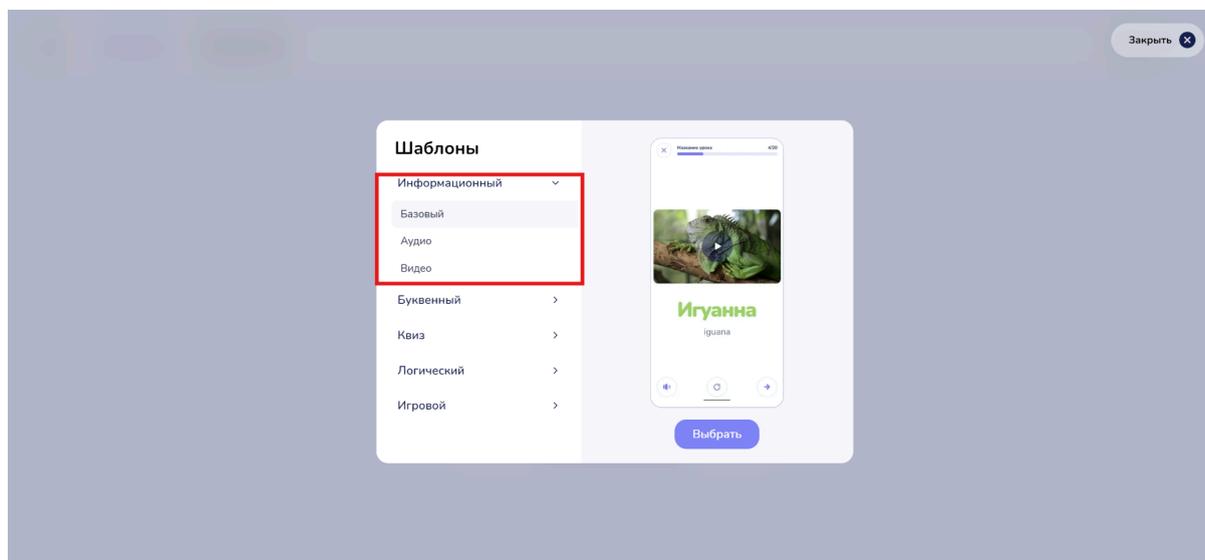
- Информационный
- Буквенный
- Квиз
- Логический
- Игровой



При нажатии на указанные пункты раскрывается список подпунктов, связанных с каждым разделом:

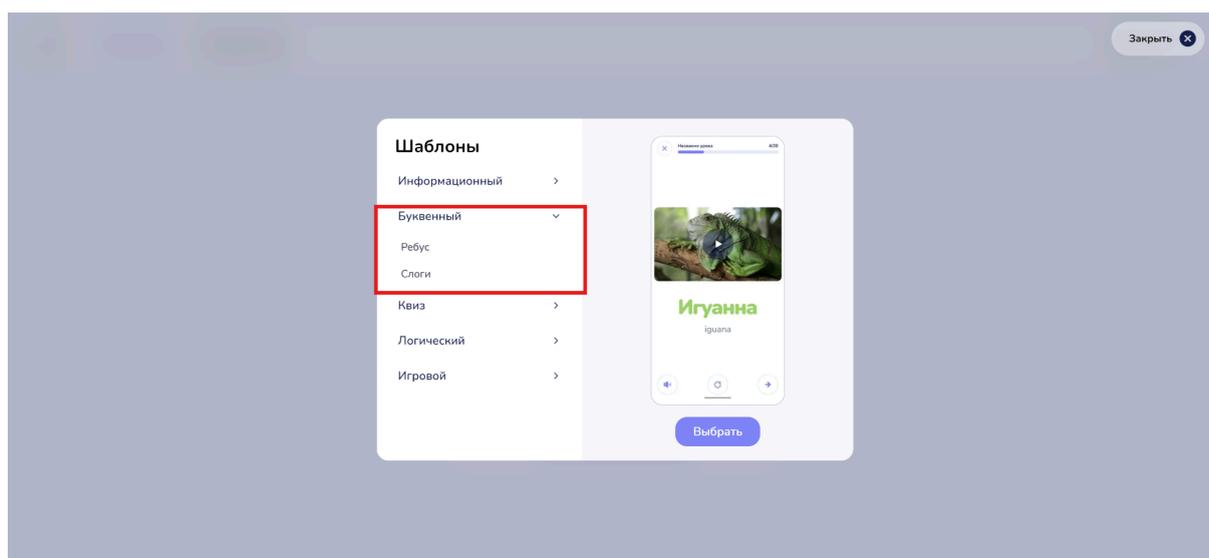
Информационный включает в себя следующие шаблоны:

- Базовый
- Аудио
- Видео



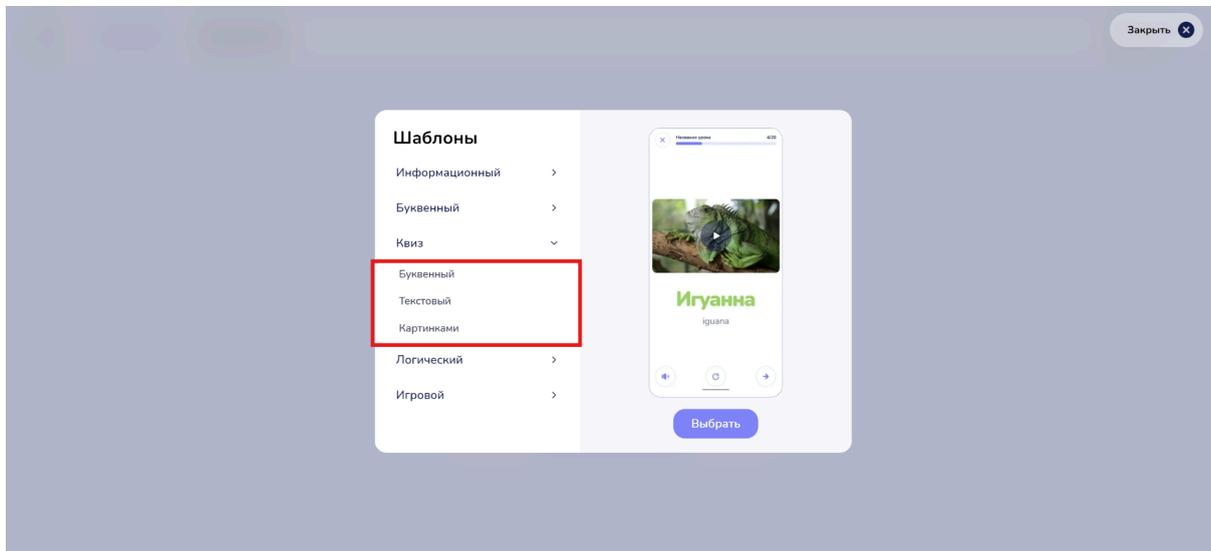
Буквенный включает в себя следующие шаблоны:

- Ребус
- Слоги



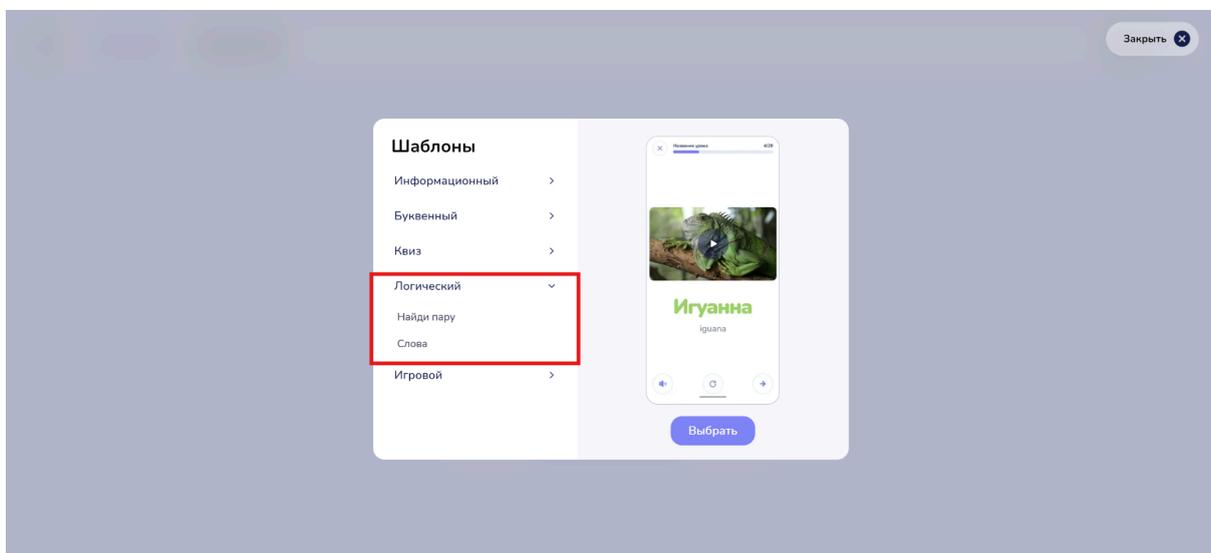
Квиз включает в себя следующие шаблоны:

- Буквенный
- Текстовый
- Картинками



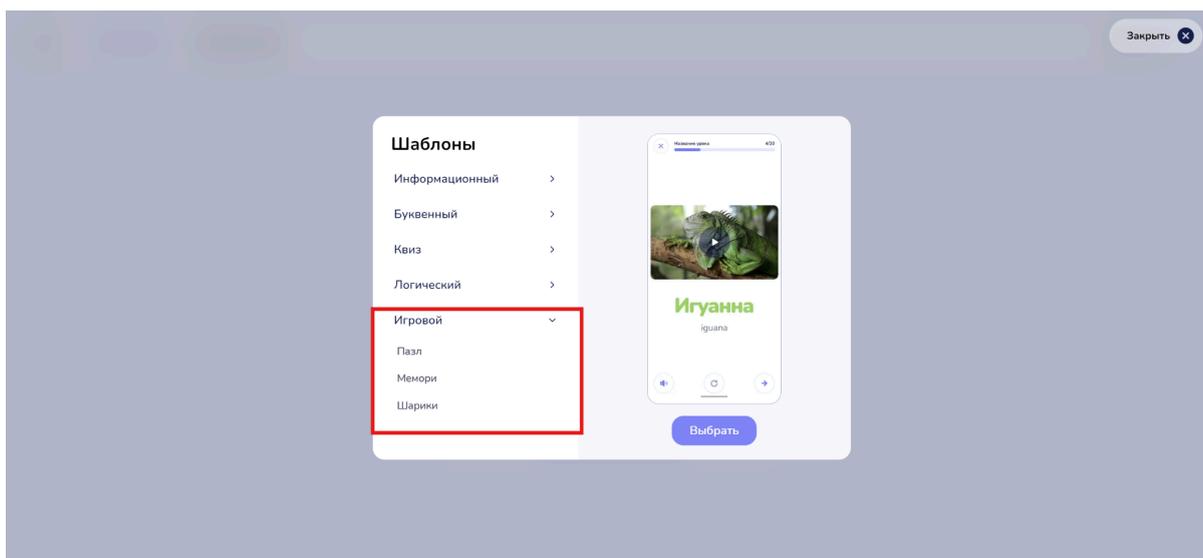
Логический включает в себя следующие шаблоны:

- Найди пару
- Слова



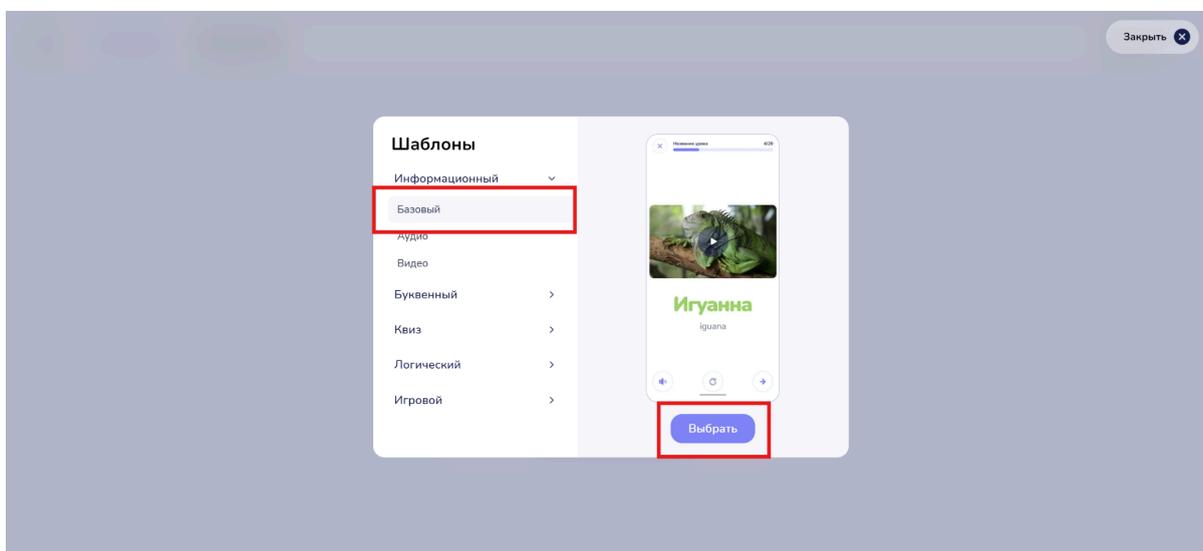
Игровой включает в себя следующие шаблоны:

- Пазл
- Мемори
- Шарика



Для создания интерактивной игры выполните следующие шаги:

1. Откройте раздел **“Информационный”**
2. Выберите пункт **“Базовый”**
3. Переместите курсор в правую нижнюю часть окна и нажмите кнопку **“Выбрать”**

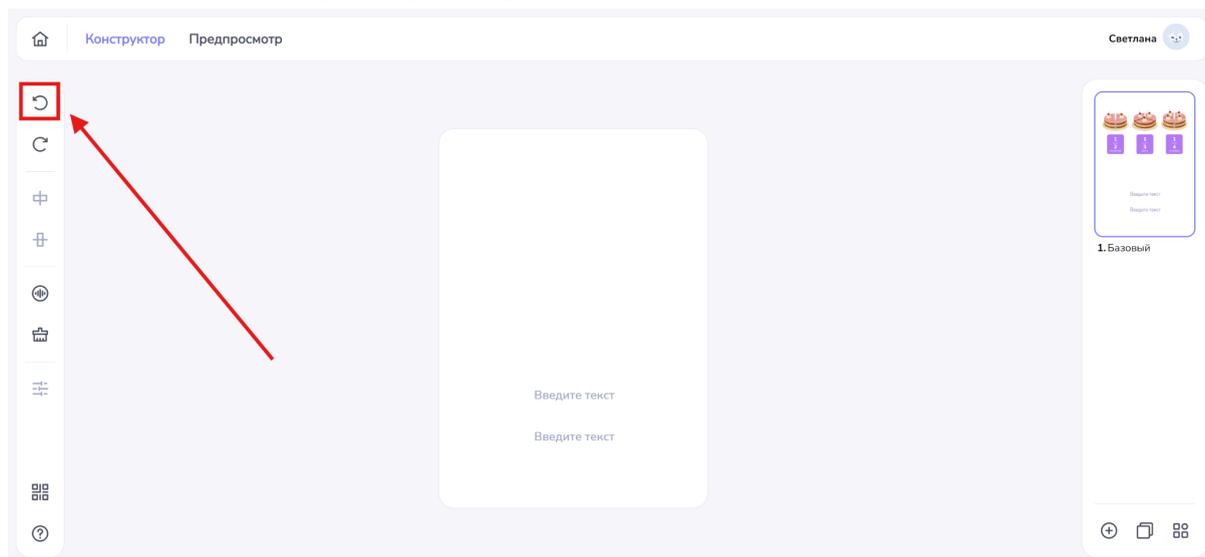


## 7.2. Функции и возможности инструментов конструктора

### 1. Отмена действия

- **Команда:** При нажатии комбинации клавиш **Ctrl + Z**, пользователь сможет отменить последнее действие.

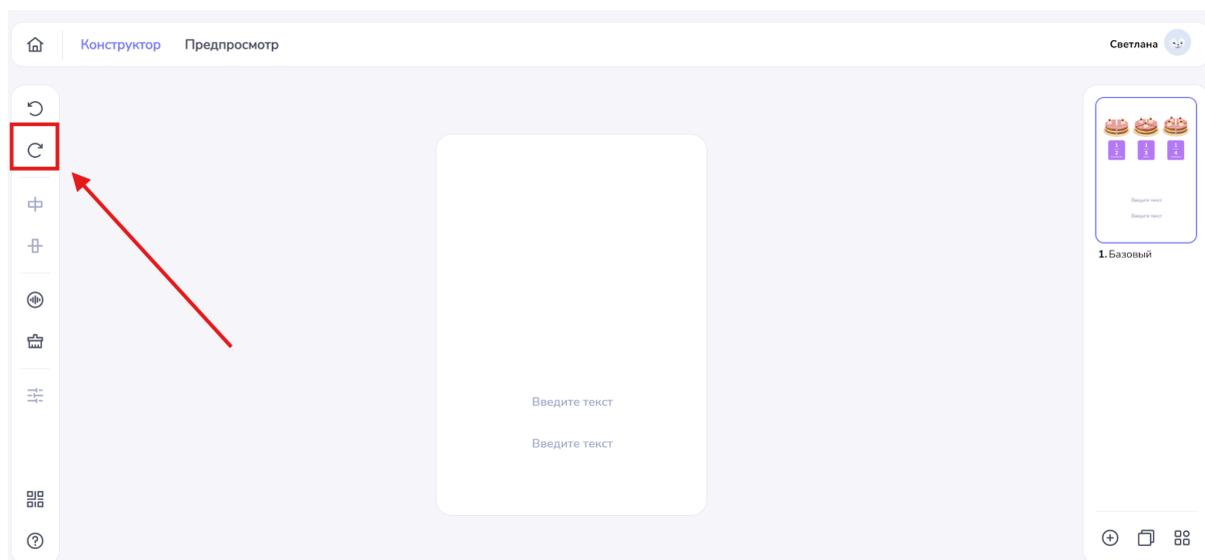
- **Применение:** Эта команда полезна, если вы сделали ошибку или хотите вернуться к предыдущему этапу редактирования.



### 2. Повтор действия

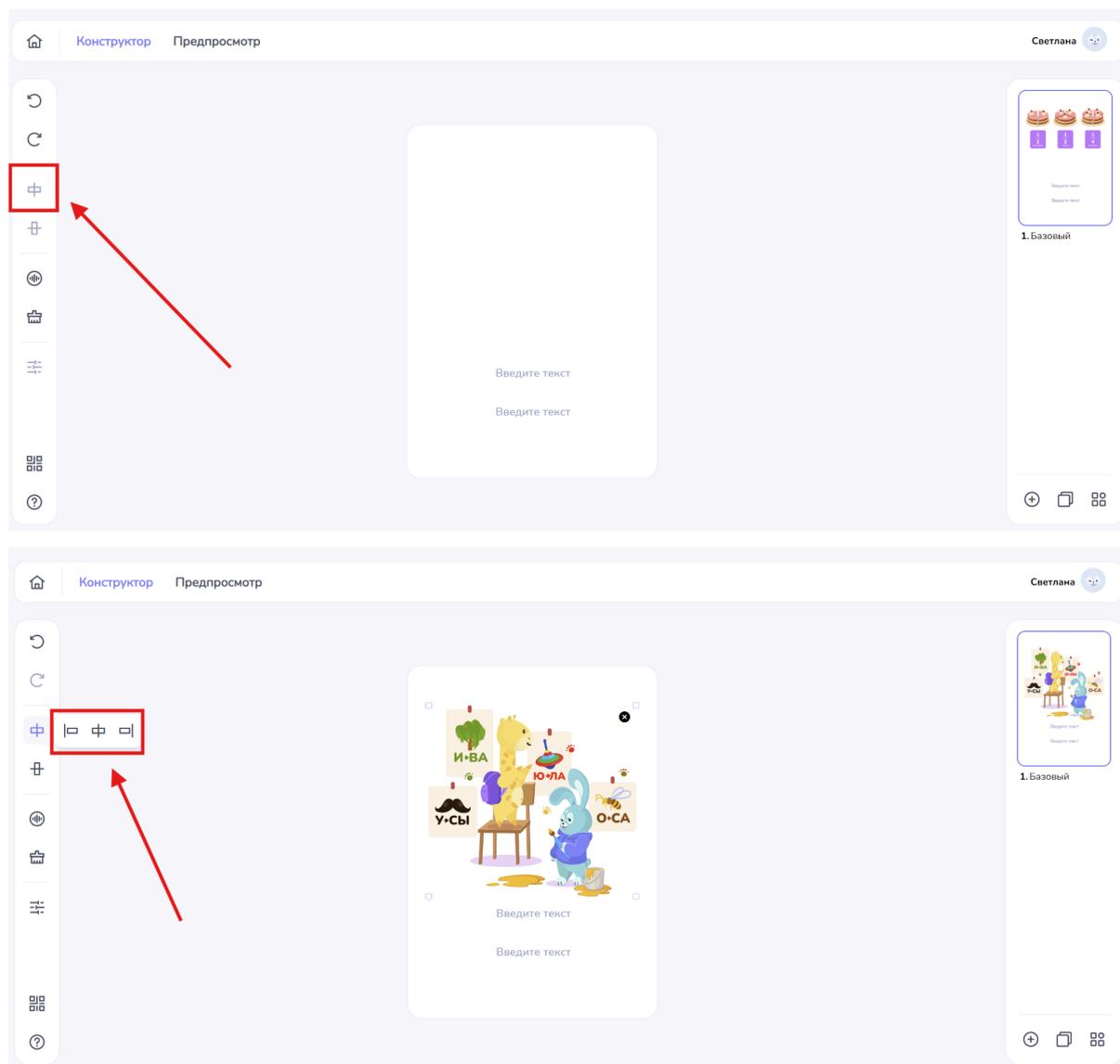
- **Команда:** При нажатии комбинации клавиш **Ctrl + Shift + Z**, пользователь сможет повторить отмененное действие.

- **Применение:** Эта команда используется, если вы случайно отменили действие и хотите восстановить его.



### 3. Выровнять по горизонтали

**- Описание:** Данный инструмент позволяет выровнять картинку или текст:

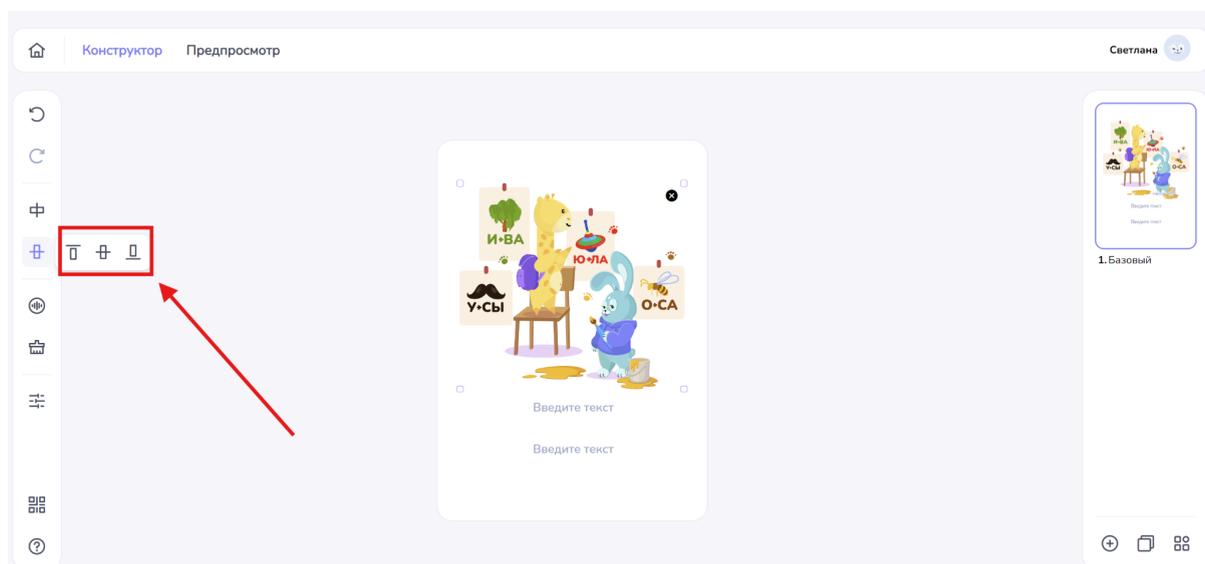


-  По правому краю – объект будет расположен на правой стороне.
-  По центру – объект будет размещен по центру.
-  По левому краю – объект будет расположен на левой стороне.

**Применение:** Используйте этот инструмент для улучшения компоновки визуальных материалов.

## 4. Выровнять по вертикали

- **Описание:** С помощью этого инструмента можно выровнять объект по вертикали:

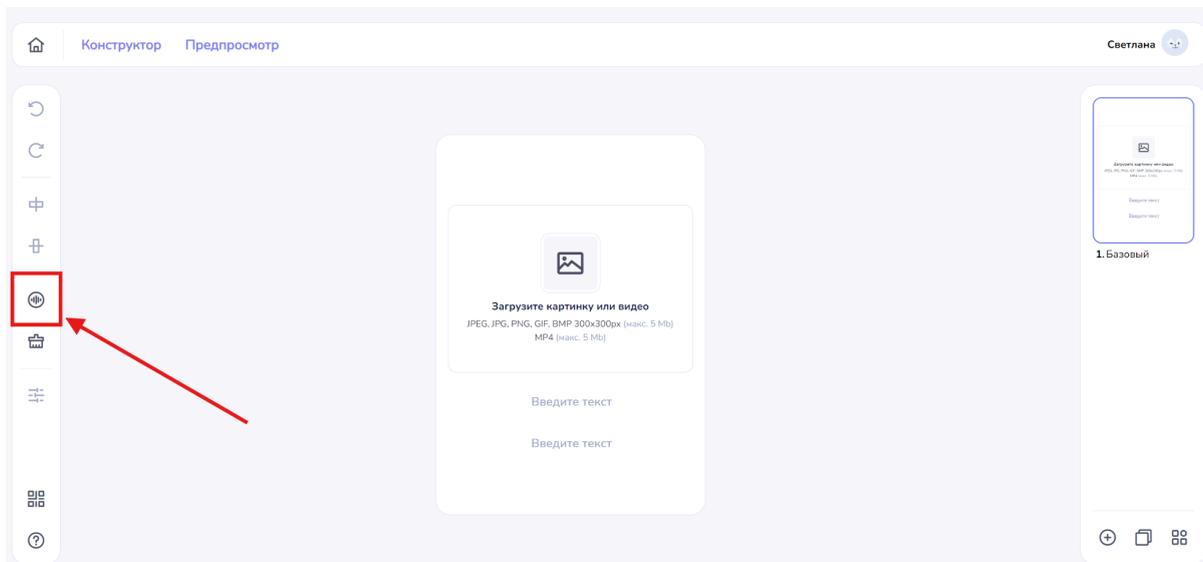


-  Выше – объект будет размещен выше центра.
-  Ниже – объект будет размещен ниже центра.
-  По центру – объект будет находиться в центральном положении вертикально.

**Применение:** Данный инструмент поможет добиться согласованности в размещении объектов на странице.

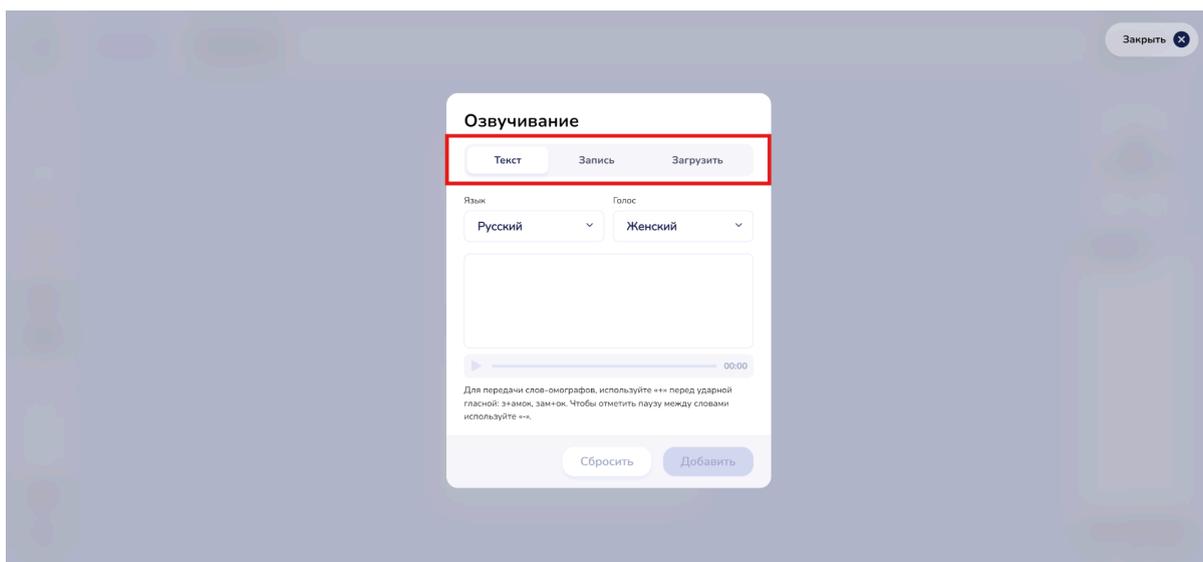
Эти инструменты сделают процесс редактирования более удобным и эффективным. Овладев горячими клавишами и функциями выравнивания, вы сможете создать аккуратный и профессионально оформленный контент.

## 5. Генерация озвучки заданий



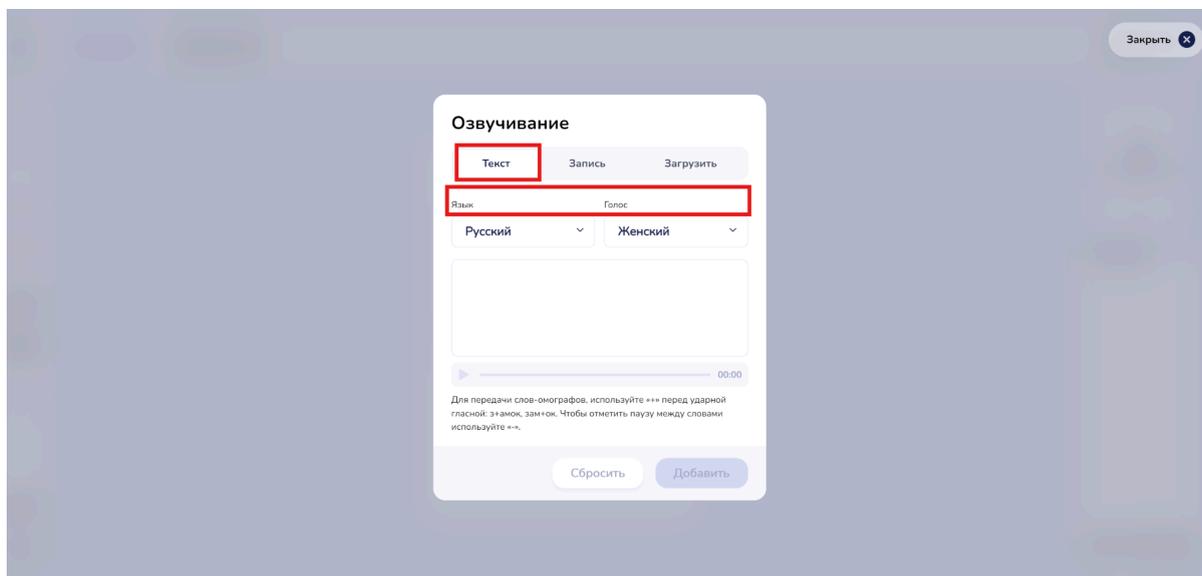
**Описание:** при нажатии на кнопку "Звук" откроется всплывающее окно с доступными вариантами генерации звуковой дорожки. Вы сможете выбирать из следующих опций:

- Текст
- Запись
- Загрузить



## 1. Текст

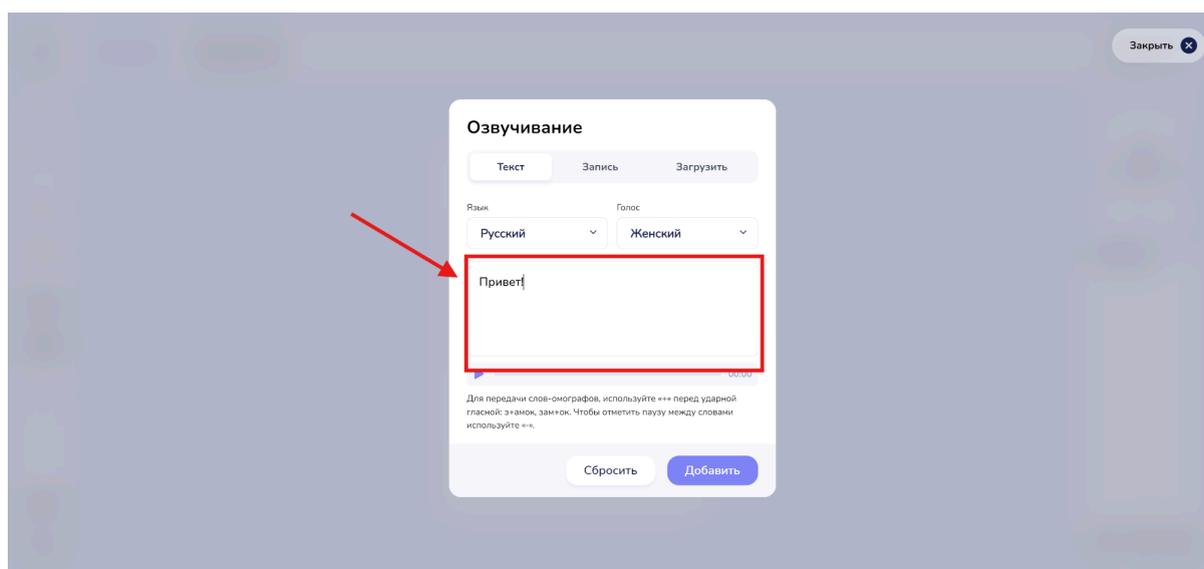
**Описание:** возможность генерации звука на основе введенного текста. Вы сможете получить звуковую дорожку, озвучивающую заданный текст.



**1.1 Язык:** данная функция позволяет выбрать язык ввода: русский, английский, китайский.

**1.2 Голос:** функция позволяет выбирать голос для озвучивания текста: мужской или женский.

### 1.3 Ввод текста



Чтобы начать ввод текста, наведите курсор на необходимое поле ввода.

Нажмите левую кнопку мыши в выбранном поле и начните набирать нужный текст. При вводе текста ограничений по количеству символов нет, что позволяет вам свободно вводить необходимую информацию.

### Функции редактирования

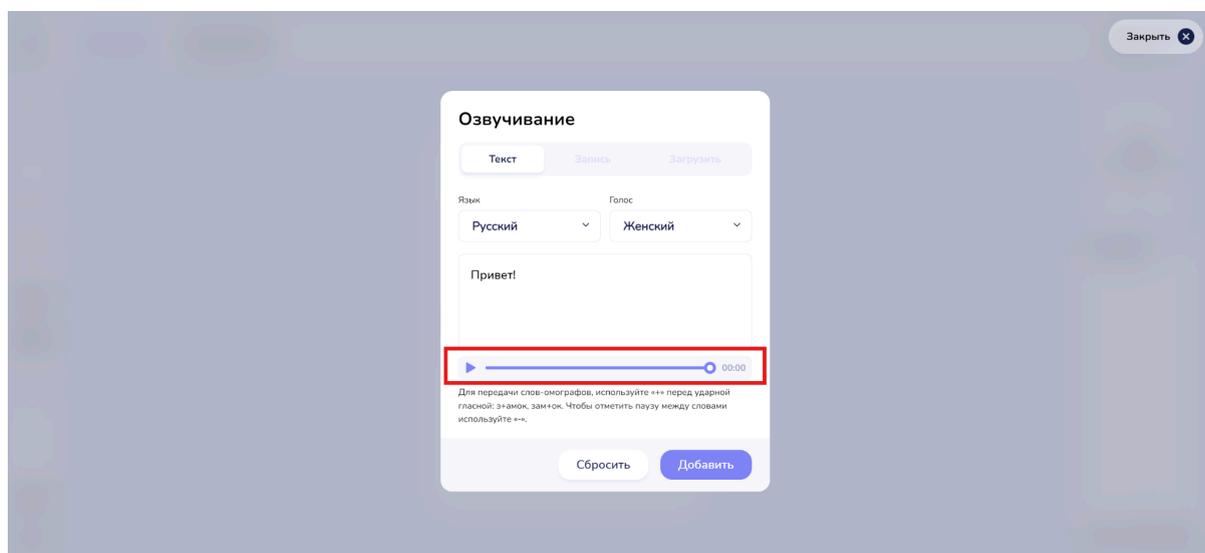
- Для изменения введенного текста вы можете использовать стандартные клавиши редактирования, такие как **"Delete"** для удаления символов или **"Backspace"** для удаления текста перед курсором.

- Используйте комбинации клавиш, например **Ctrl+C** для копирования и **Ctrl+V** для вставки текста, что обеспечит более удобный и быстрый процесс работы.

**Примечание:** Чтобы текст читался с правильно поставленным ударением, используйте следующие символы:

Для передачи слов-омографов добавляйте знак «+» перед ударной гласной. Примеры: з+амок, зам+ок.

Для обозначения паузы между словами используйте знак «-».

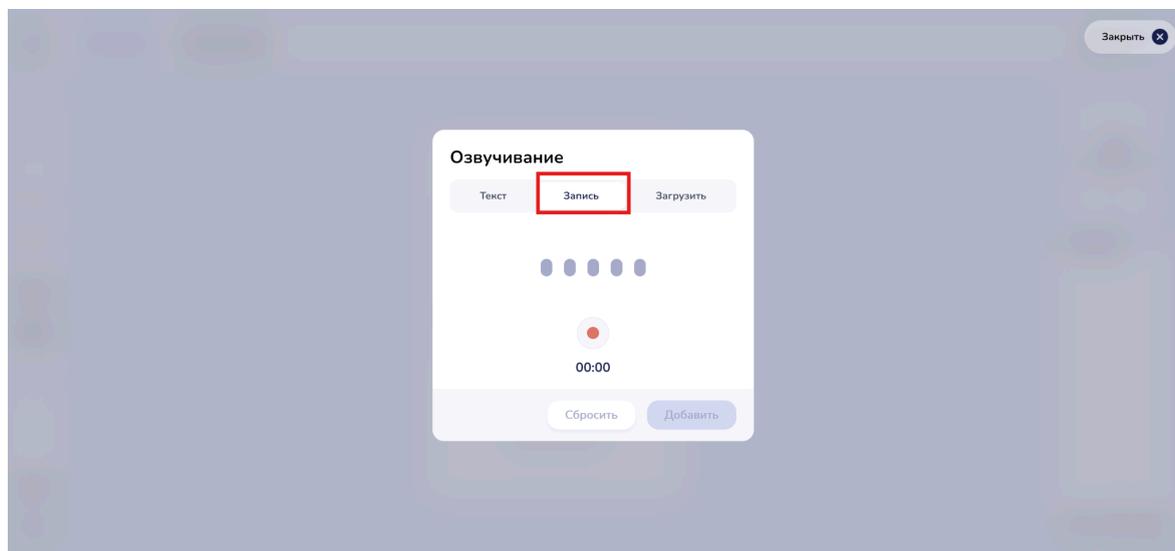


- Кнопка **"Play"** позволяет прослушать написанный текст и проверить его звучание.

**Обратите внимание, что нажатие на кнопку "Play" автоматически сохраняет запись в том виде, в каком она есть. Если вы вносите изменения в текст, обязательно нажимайте кнопку "Play" для сохранения исправленного варианта.**

## 2. Запись

**Описание:** функция записи звука с вашего микрофона. Позволяет создавать персонализированные звуковые дорожки, записывая свою речь или звуки.



### 2.1 Проверка оборудования

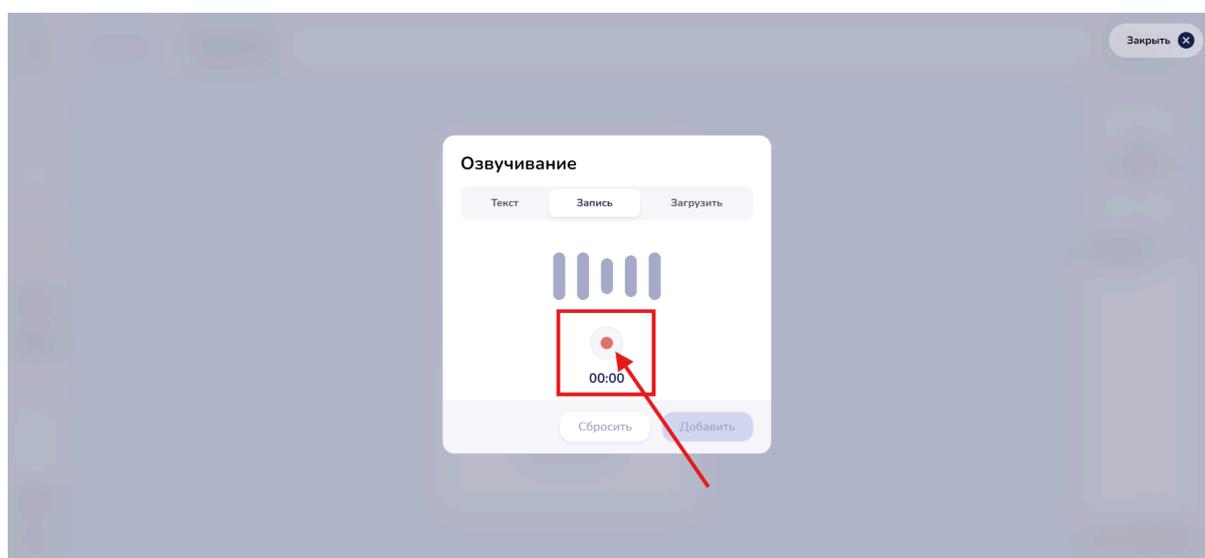
Прежде чем начать запись, убедитесь, что ваше оборудование поддерживает функцию записи звука.

- Если вы используете ноутбук, вы можете записать звук, просто разговаривая в встроенную гарнитуру, не используя дополнительное оборудование.

- Для стационарных компьютеров потребуется внешний микрофон, так как встроенных микрофонов обычно нет.

### 2.2 Начало записи

- Наведите курсор на кнопку “REC” и нажмите ее, чтобы начать запись.

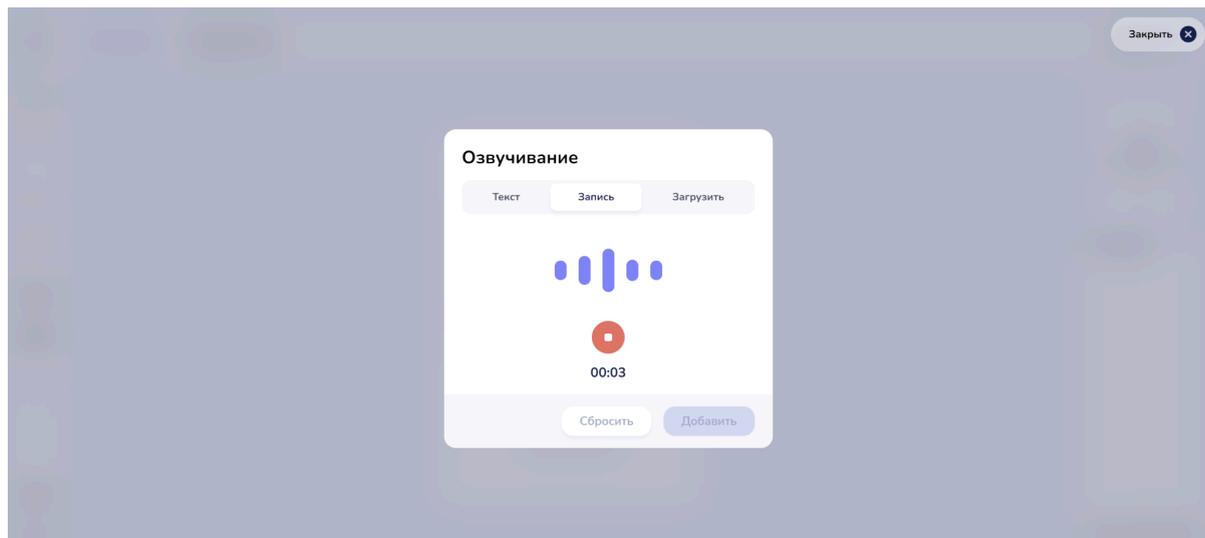


- Проговорите заранее подготовленный текст четко и внимательно.

### Дополнительные рекомендации

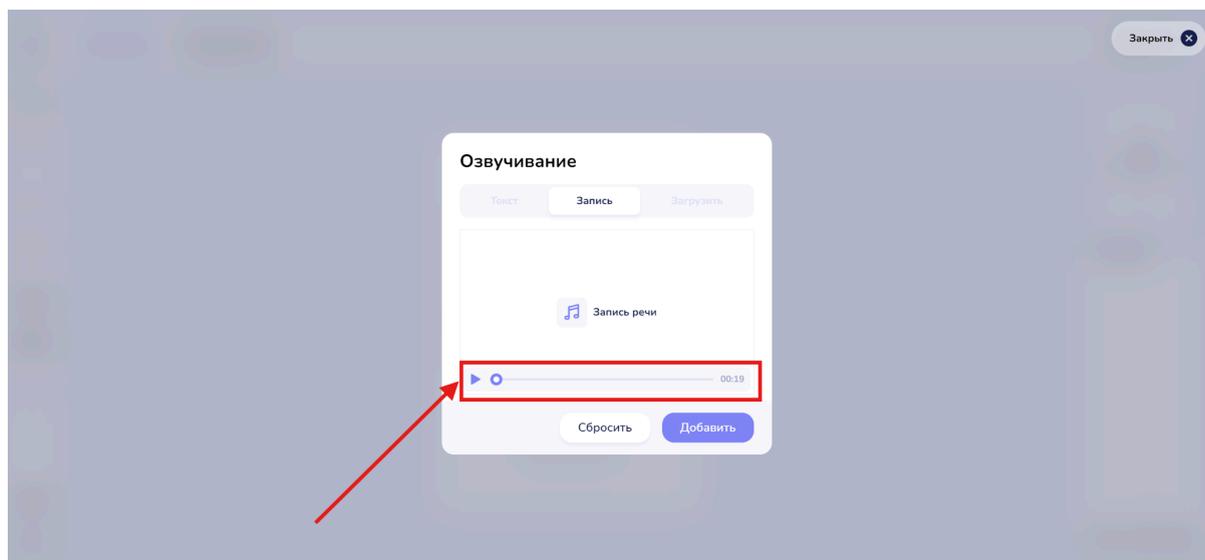
- Перед началом записи проверьте уровень громкости и сделайте тестовую запись, чтобы убедиться, что звук записывается четко.

- Избегайте фонового шума во время записи, чтобы ваша запись была максимально качественной.



- Чтобы приостановить запись, снова нажмите на кнопку **“REC”**

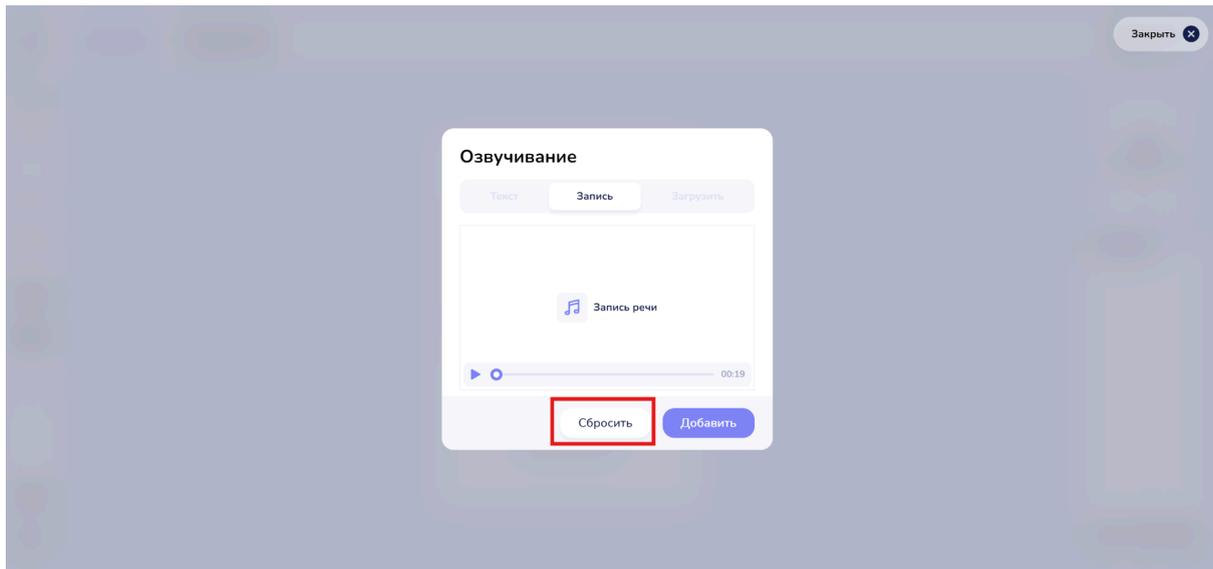
### 2.3 Воспроизведение записи



- Для воспроизведения записанного аудио, нажмите на кнопку **“PLAY”**

Это позволит вам прослушать вашу запись и оценить качество звучания.

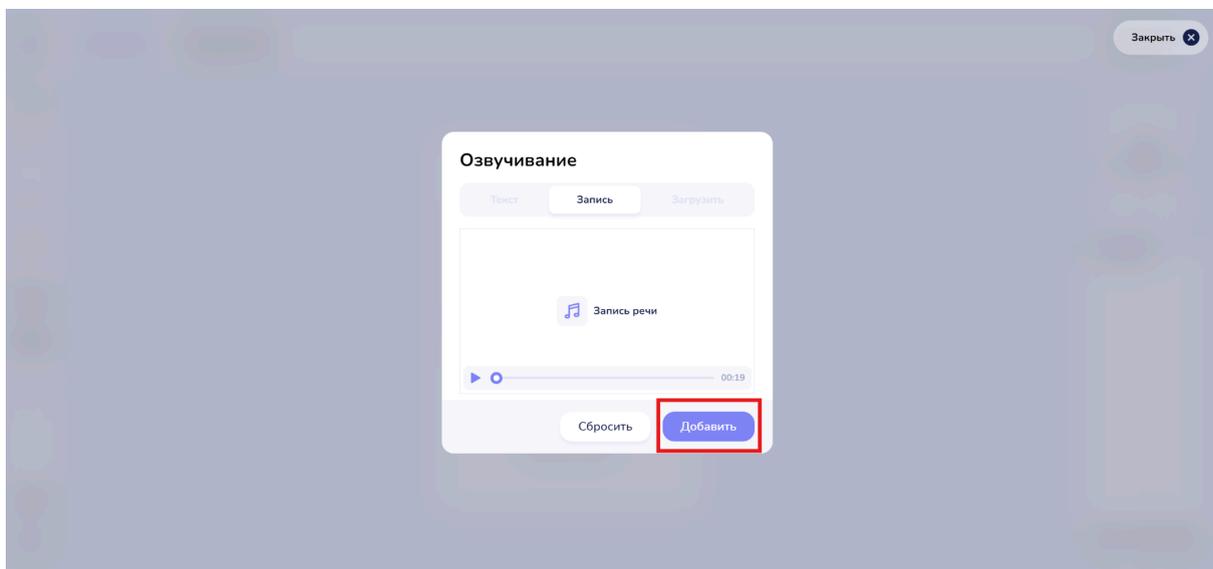
## 2.4 Сброс записи



- Кнопка **“Сбросить”**

**Описание:** предназначена для очистки текущей записи. При нажатии на эту кнопку сделанная запись будет удалена, поэтому убедитесь, что вы хотите это сделать.

## 2.5 Сохранение записи

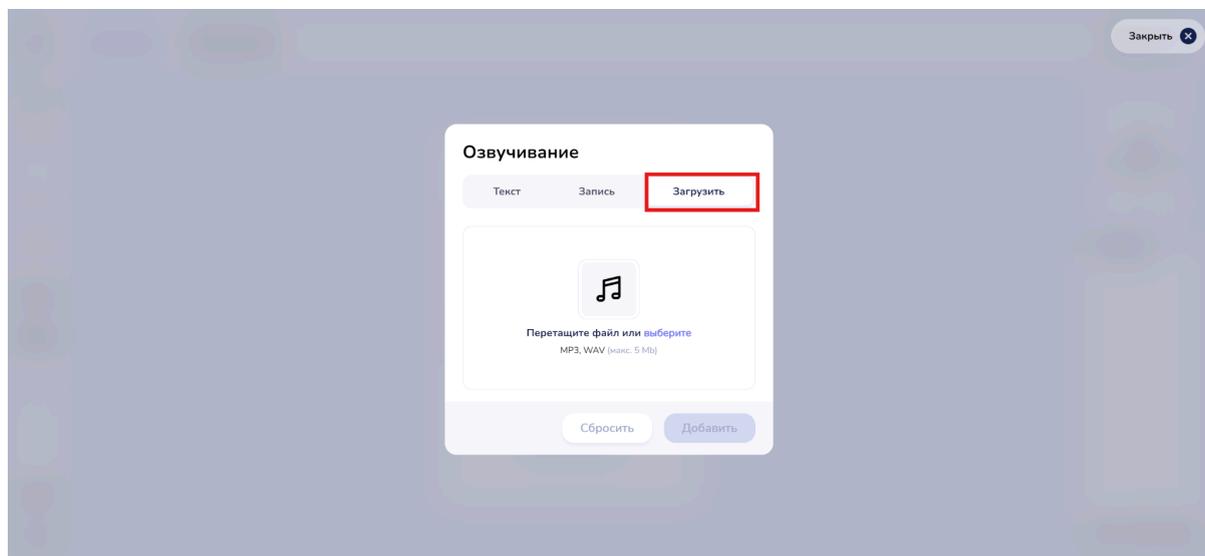


- Кнопка **“Добавить”**

**Описание:** позволяет сохранить вашу запись в системе. Нажмите на эту кнопку после завершения записи, чтобы сохранить аудиофайл.

### 3. Загрузить

**Описание:** функция даёт возможность загрузить заранее подготовленный аудиофайл. Вы можете выбрать и импортировать звук из вашего устройства.



Чтобы загрузить аудиофайл, выполните следующие шаги:

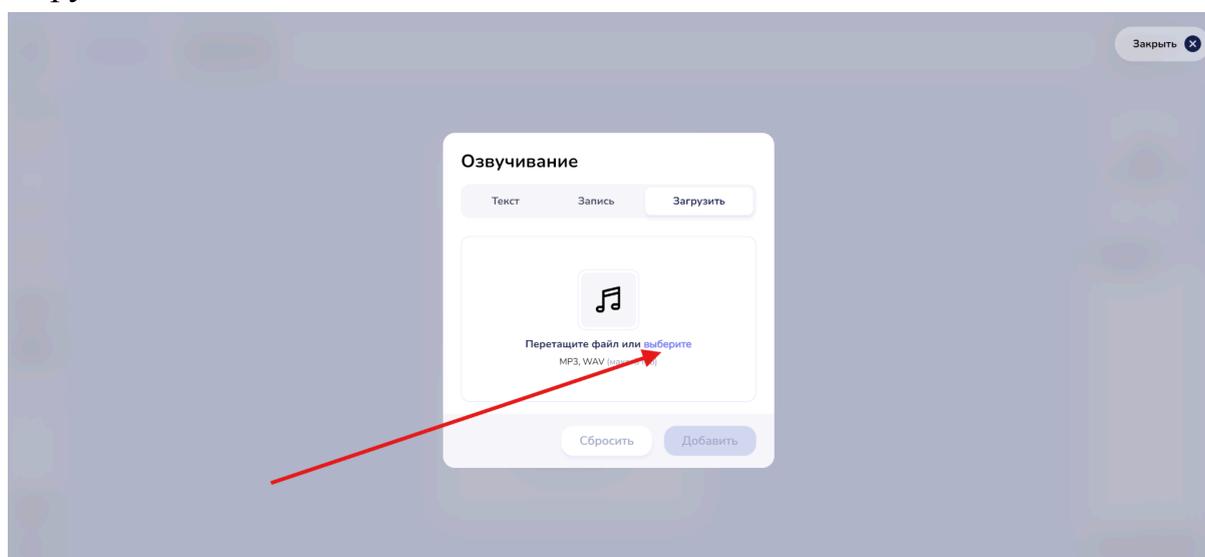
- Для загрузки вы можете использовать два способа:

- **Наведение курсора:**

Наведите курсор в поле загрузки и нажмите левой кнопкой мыши.

- **Перетаскивание файла:**

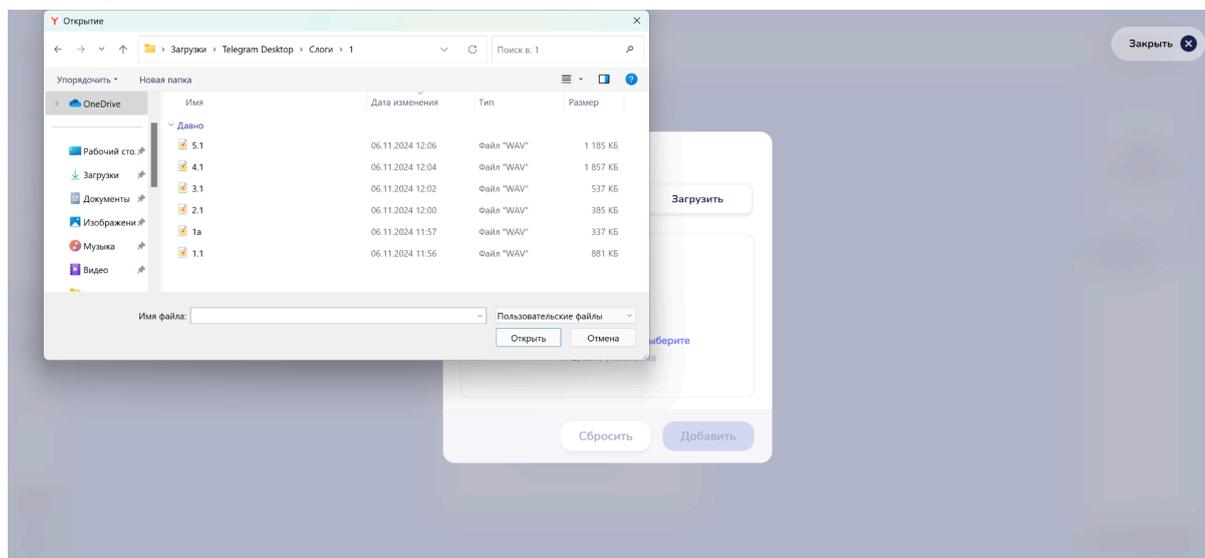
Вы также можете перетащить аудиофайл из открытой папки в область загрузки.



### 3.1 Открытие окна загрузки

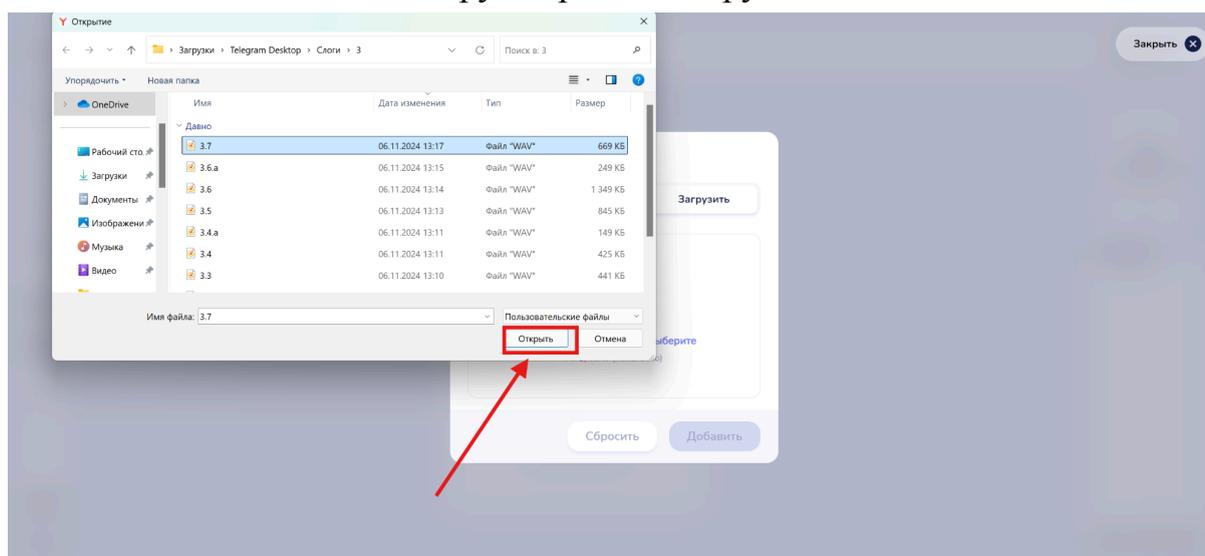
- При нажатии на поле загрузки откроется окно, в котором вы сможете выбрать файл с вашего устройства.

- Найдите и выберите нужный аудиофайл в формате MP3 или WAV, щелкнув по нему левой кнопкой мыши.



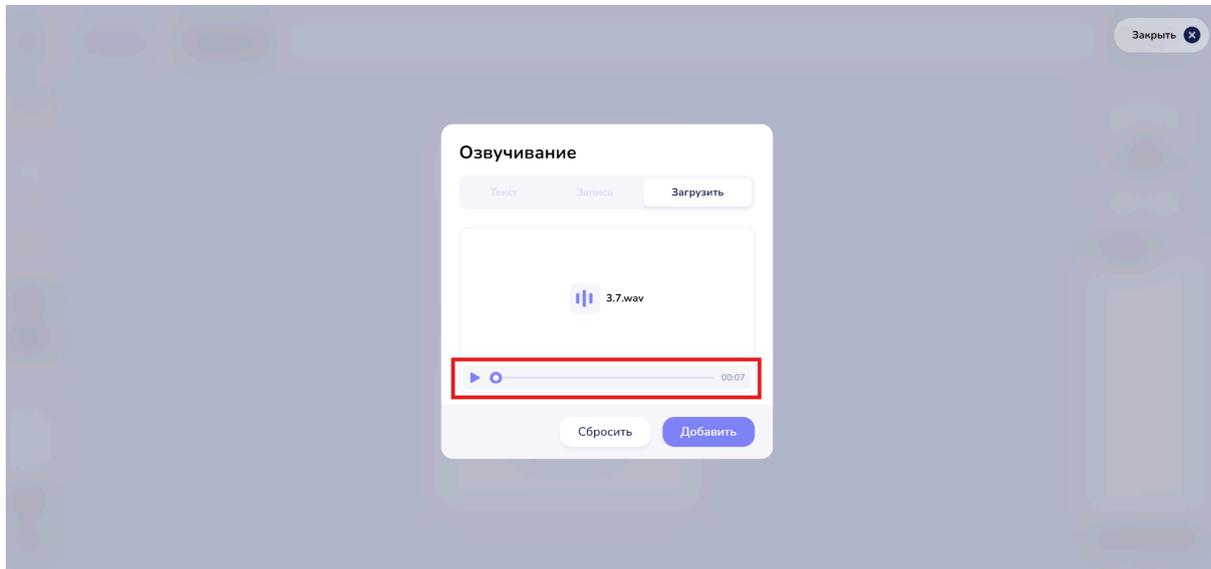
### 3.2 Подтверждение загрузки

- После выбора файла переместите курсор к кнопке "Открыть" и нажмите на нее. Это инициирует процесс загрузки.



### 3.3 Воспроизведение загруженного файла

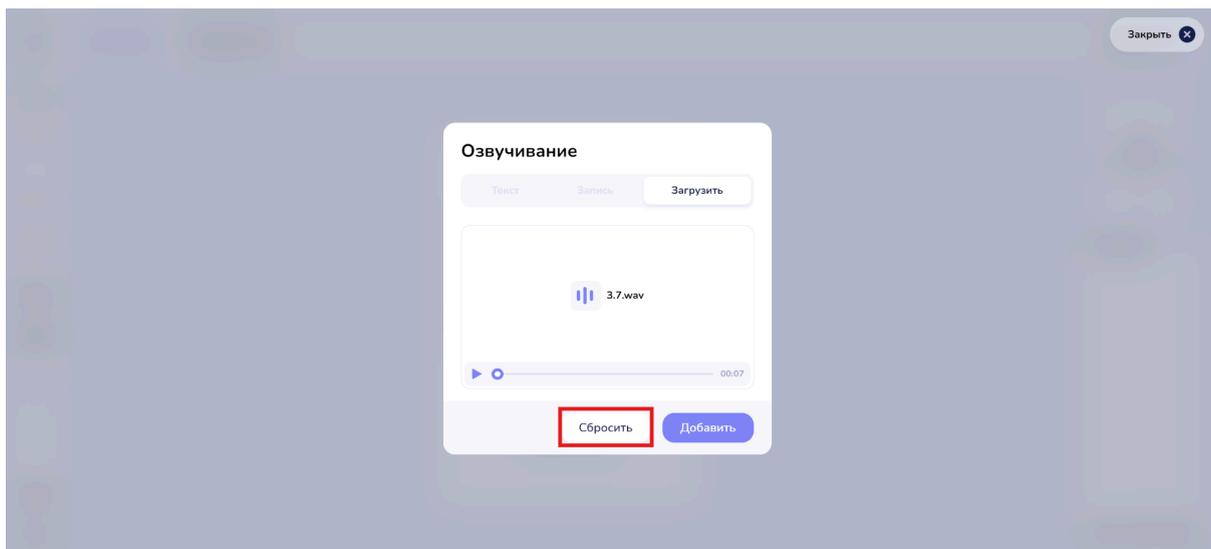
- Загруженный аудиофайл перед его сохранением можно воспроизвести, нажав на кнопку **PLAY**



### 3.4 Сброс загрузки

- Кнопка **“Сбросить”**

**Описание:** предназначена для удаления загруженного аудиофайла. При нажатии на эту кнопку файл будет удален из системы. Убедитесь, что вы хотите удалить файл.



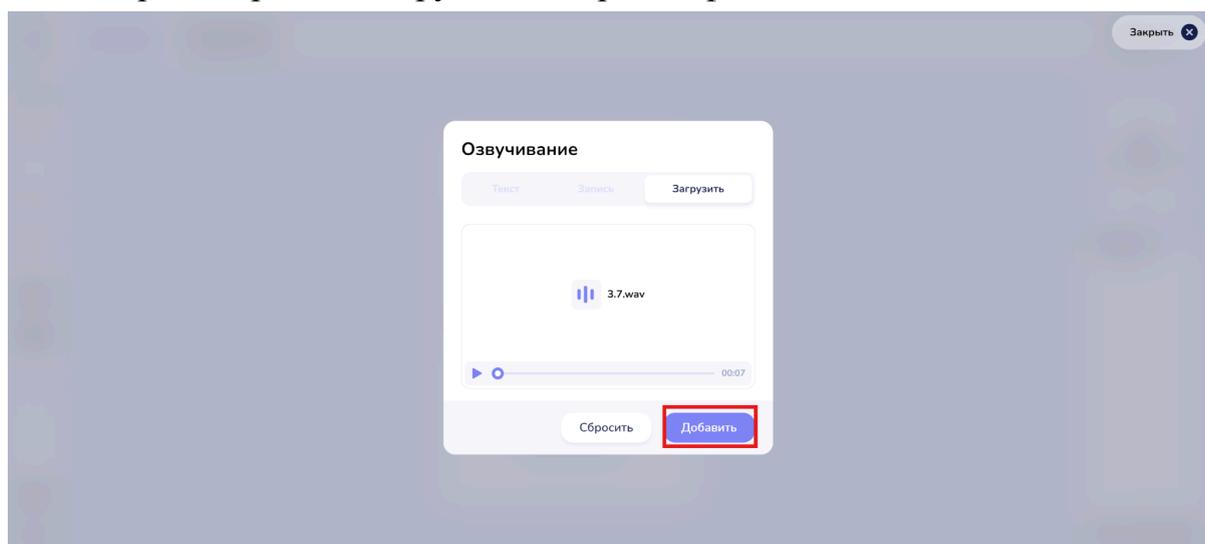
## Требования к файлам

- Аудиофайл должен быть в одном из следующих форматов: MP3 или WAV.
- Максимальный размер файла не должен превышать 5 МВ. При превышении этого лимита загрузка не пройдет.

## 3.5 Сохранение файла

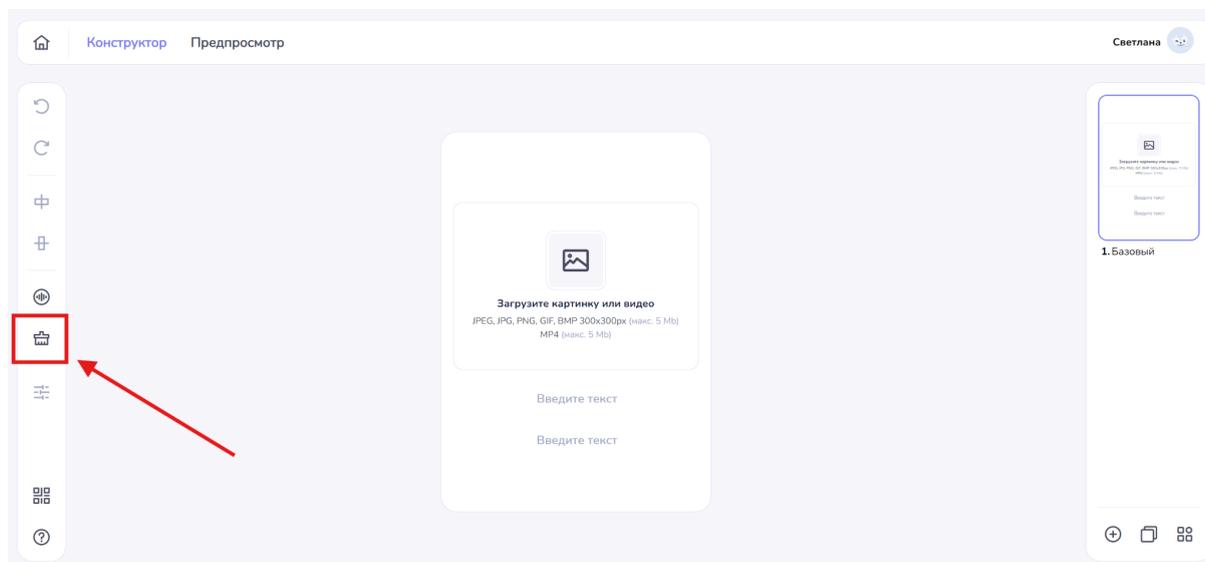
**Описание:** после успешной загрузки и прослушивания файла, вы можете сохранить его, нажав на кнопку “Добавить”

Это завершит процесс загрузки и сохранит файл в системе.



## 6. Очистить

Кнопка "Очистить" позволяет удалить все объекты в текущем шаблоне одним нажатием. Это удобно, если вы хотите начать с нуля или очистить пространство перед созданием нового задания.



Для использования кнопки:

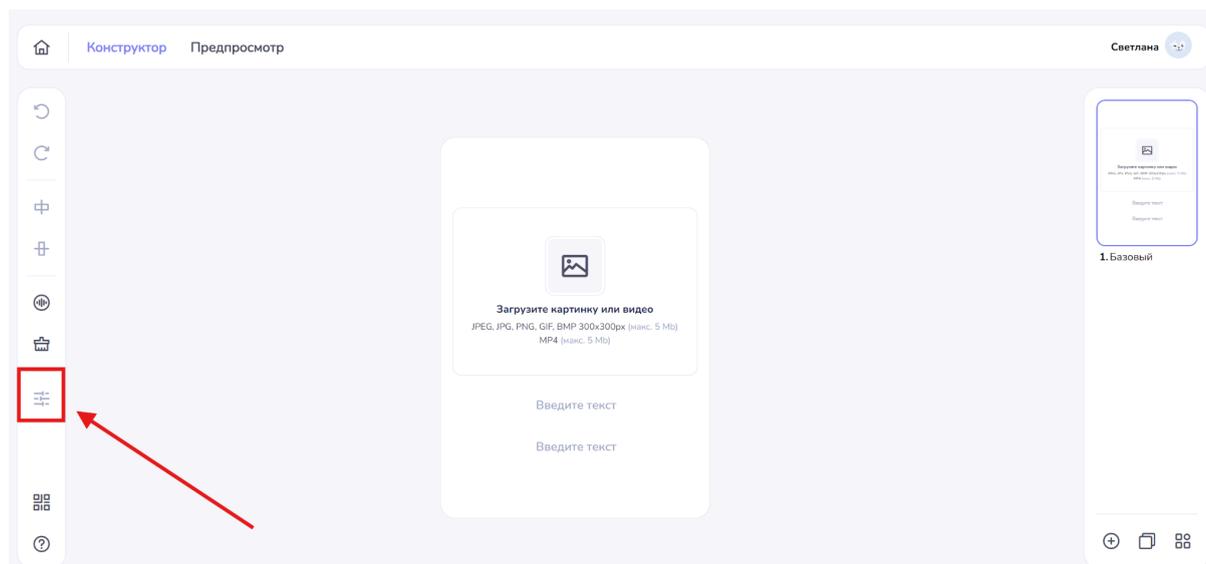
1. Нажмите на кнопку **"Очистить"** на панели инструментов.
2. Все объекты в шаблоне будут удалены.

## 7. Настройка изображения

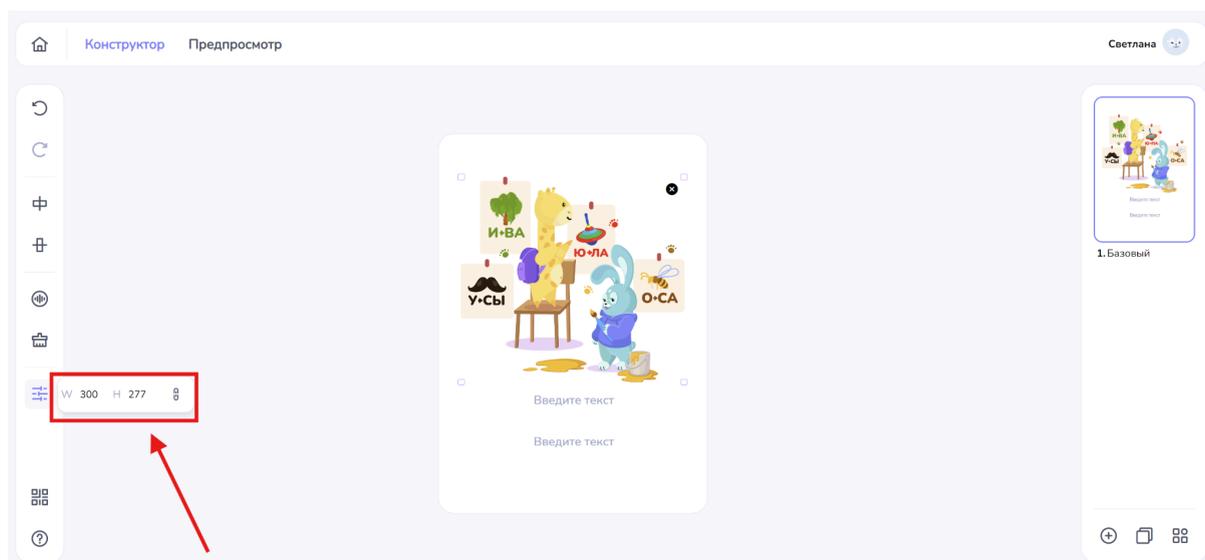
**"Настройка изображения"** - предоставляет вам возможность изменять размеры изображения по вашим параметрам. Вы можете сделать изображение длиннее, короче, уже или шире в зависимости от ваших потребностей.

Чтобы настроить изображение:

1. Нажмите на кнопку **"Настройка изображения"**



После нажатия откроется окно с цифровыми параметрами. Вы сможете ввести необходимые значения для изменения параметров изображения.



Для того чтобы увеличить или уменьшить размеры изображения, выполните следующие шаги:

- Нажмите на кнопку **W**.

**Описание:** у вас появится возможность изменять ширину изображения.

- Чем меньше цифровое значение, тем уже становится изображение.

- Чем больше цифровое значение, тем шире изображение.

- Введите желаемое значение ширины, и вы сразу увидите изменения на экране.

- Нажмите на кнопку **H**.

**Описание:** Эта функция позволяет корректировать длину изображения.

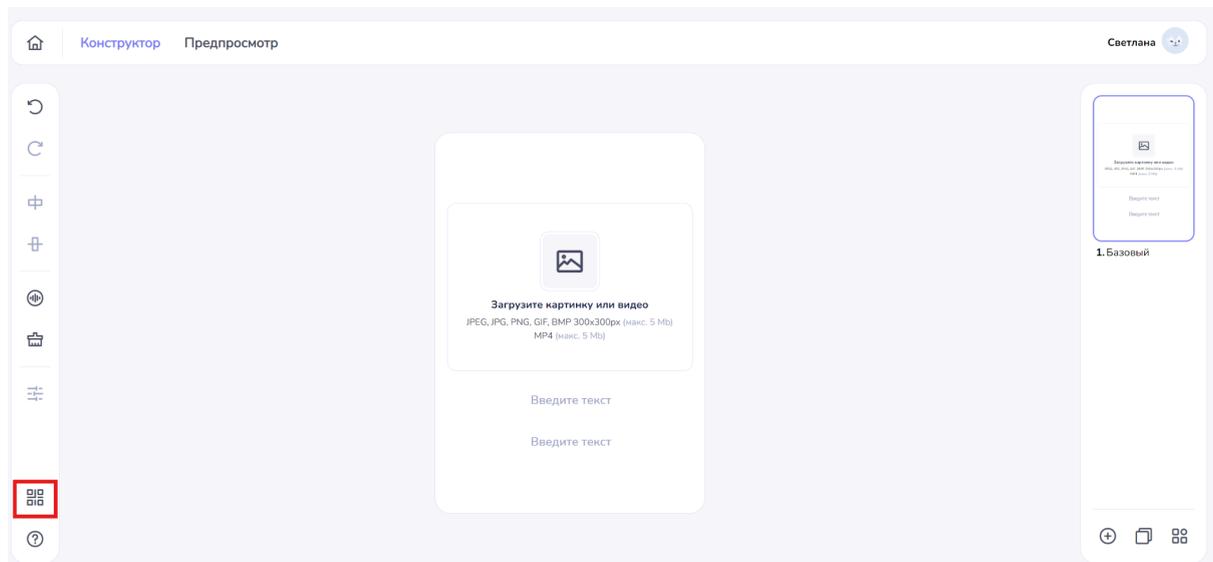
- Чем меньше цифровое значение, тем короче становится изображение.

- Чем больше цифровое значение, тем длиннее изображение.

- Введите новое значение высоты, и изображение автоматически скорректируется.

- Обратите внимание, что при изменении цифровых параметров рисунок автоматически адаптируется под введенные вами значения. Это обеспечивает удобство и точность в процессе редактирования.

## 8. QR-code

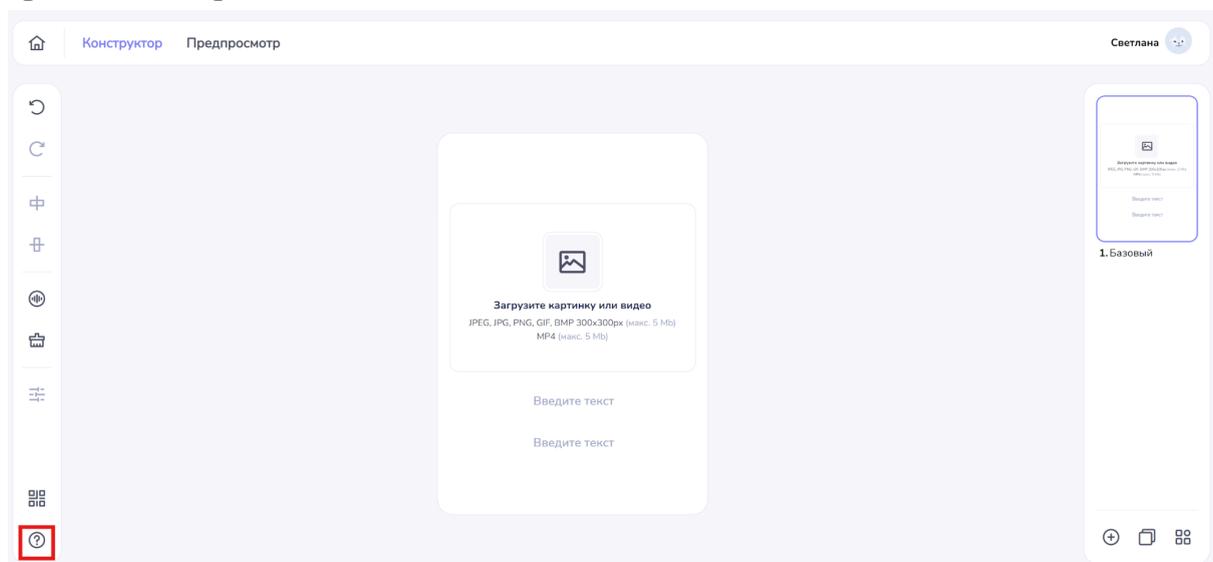


### Описание:

При нажатии на кнопку "QR-код" у вас появляется возможность отсканировать код, который откроет доступ к мобильному приложению. Это приложение предоставляет возможность эффективно проверять выполненные задания и взаимодействовать с ними.

## 9. Справка

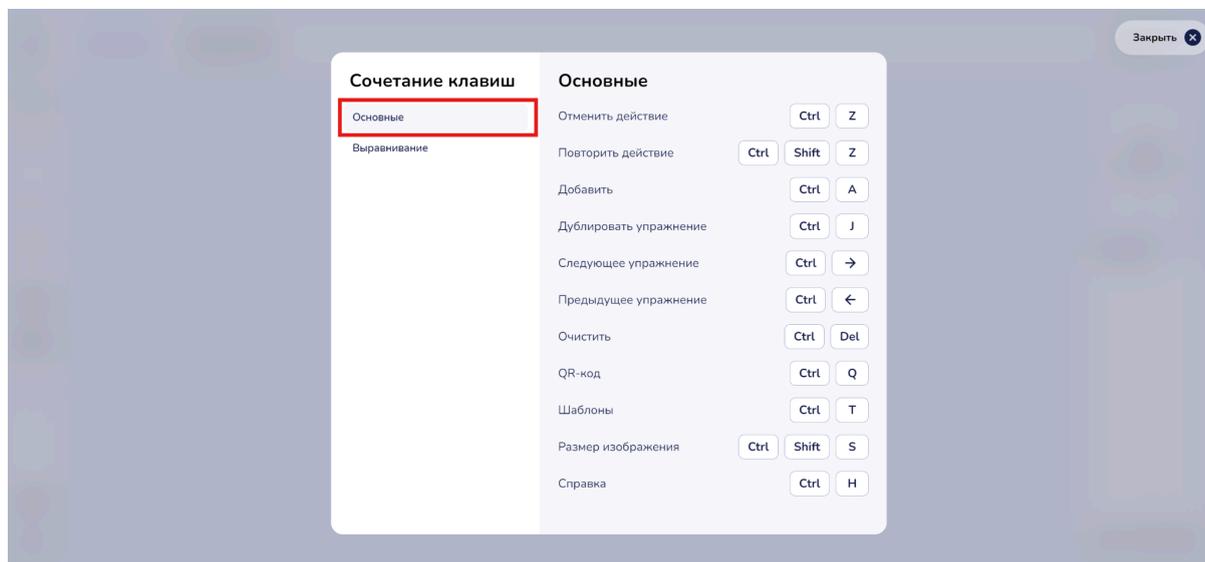
**Описание:** При нажатии на кнопку "Справка" открывается всплывающее окно, содержащее комбинации клавиш, которые помогут ускорить процессы в приложении.



Это окно разделено на два раздела:

1. Основные
2. Выравнивание

## 9.1 Основные

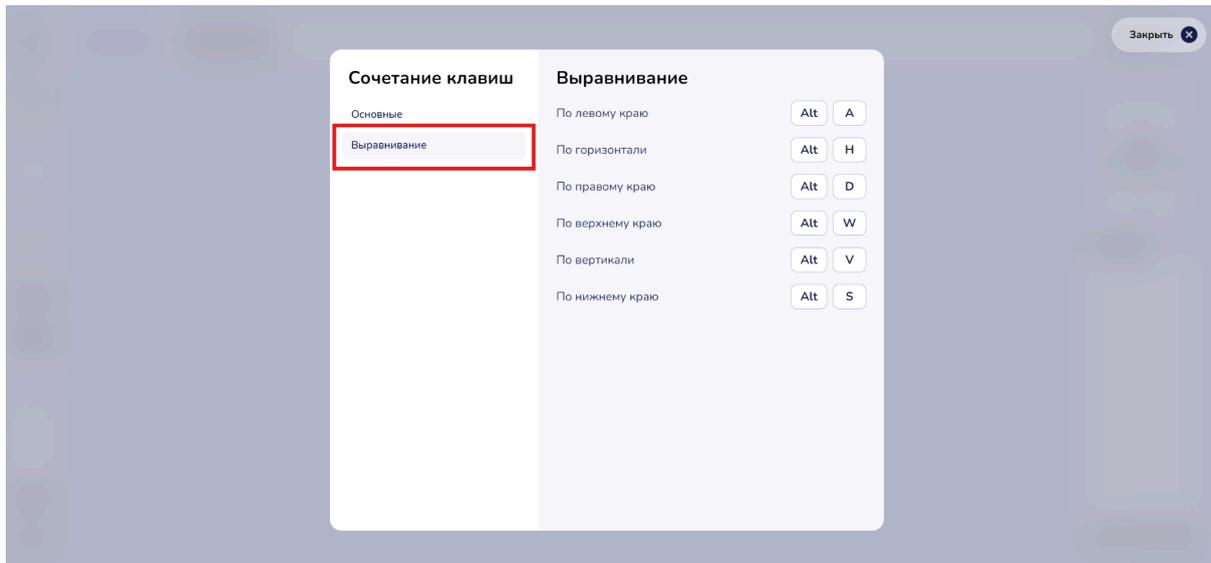


**Описание:** В разделе "Основные" представлены горячие клавиши, которые облегчают выполнение часто используемых действий:

- Отменить действие: Ctrl+Z
- Повторить действие: Ctrl+Shift+Z
- Добавить: Ctrl+A
- Дублировать упражнение: Ctrl+J
- Следующее упражнение: Ctrl+→
- Предыдущее упражнение: Ctrl+←
- Очистить: Ctrl+Del
- QR-код: Ctrl+Q
- Шаблоны: Ctrl+T
- Размер изображения: Ctrl+Shift+S
- Справка: Ctrl+H

Эти комбинации клавиш помогут вам эффективно управлять вашим контентом и ускорить выполнение задач.

## 9.2 Выравнивание



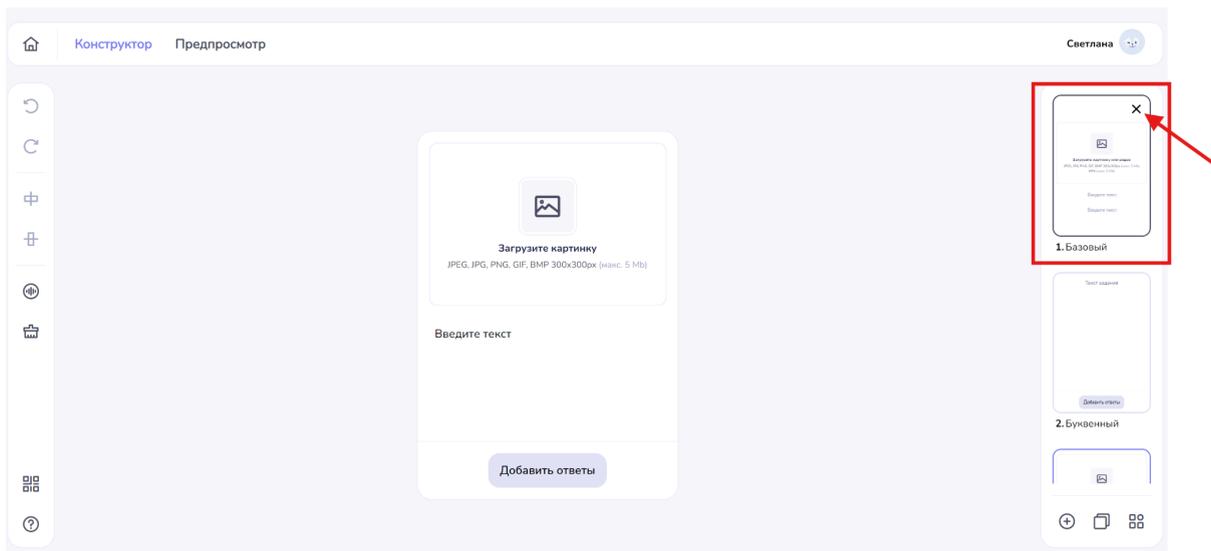
**Описание:** в разделе "Выравнивание" собраны горячие клавиши для форматирования текста и объектов в вашем проекте:

- По левому краю: Alt+A
- По горизонтали: Alt+H
- По правому краю: Alt+D
- По верхнему краю: Alt+W
- По вертикали: Alt+V
- По нижнему краю: Alt+S

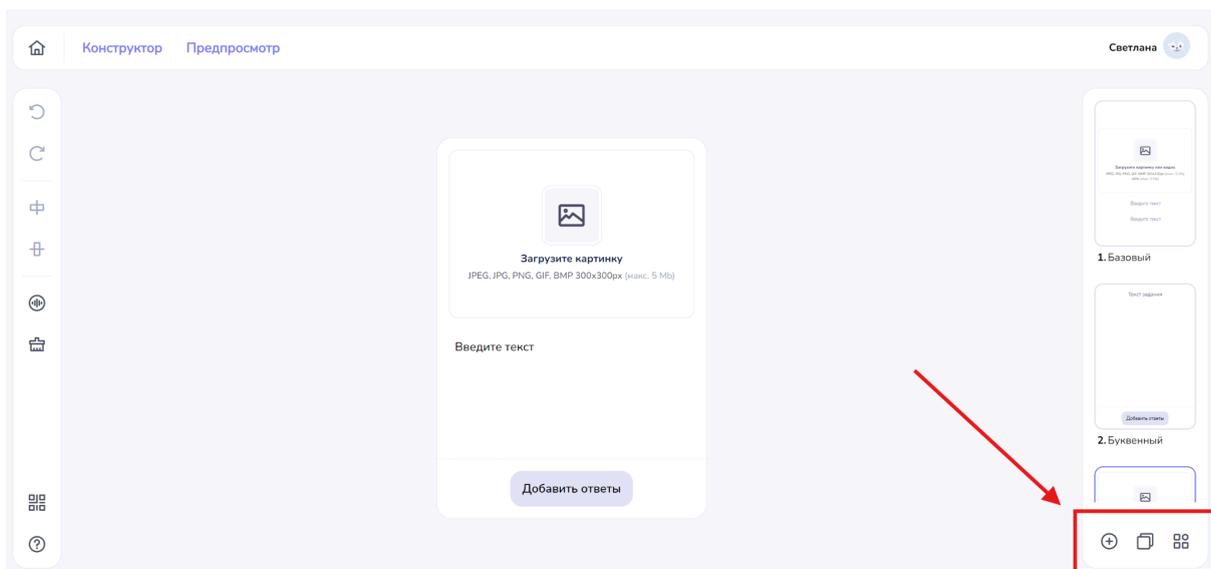
Используйте эти сочетания для быстрого и точного выравнивания элементов в вашем проекте.

## 7.3. Интерфейс взаимодействия с шаблонами

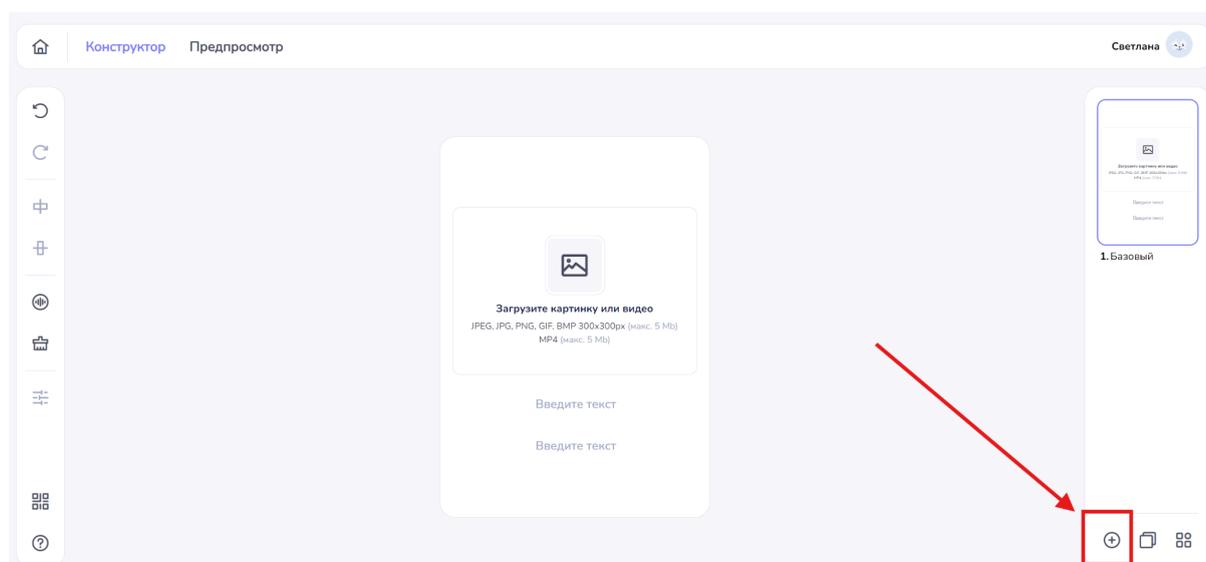
На правой стороне экрана отображается выбранный шаблон. При наведении курсора на угол шаблона вы увидите значок крестика.



**Нажав на крестик, вы сможете удалить выбранный шаблон.**  
В правой нижней части экрана расположены кнопки, которые предназначены для работы с шаблонами.

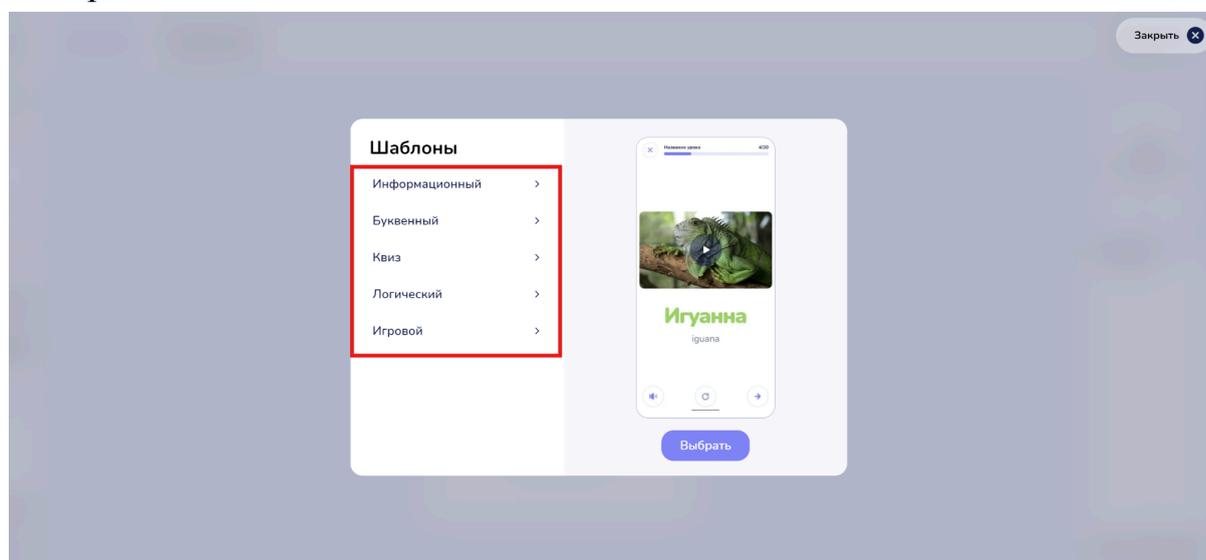


# 1. Создать



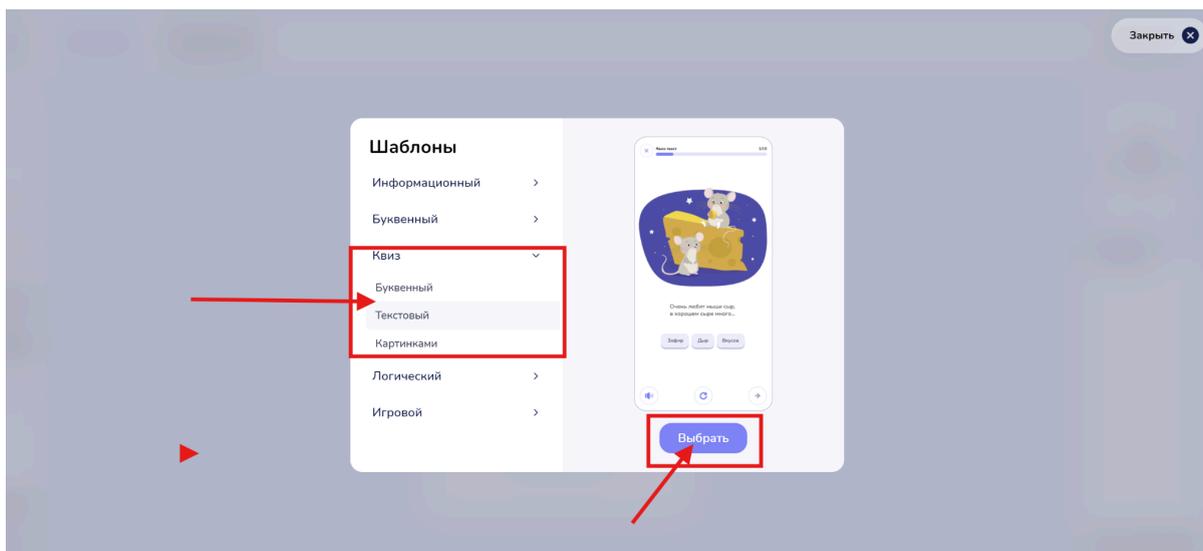
- **Описание:** При нажатии на кнопку "Создать" откроется окно, где вы увидите список доступных шаблонов для создания интерактивных игр:

- Информационный
- Буквенный
- Квиз
- Логический
- Игровой



Выберите нужный раздел, щелкнув по нему левой кнопкой мыши.

При выборе одного из указанных пунктов появится список подпунктов, связанных с выбранным разделом.

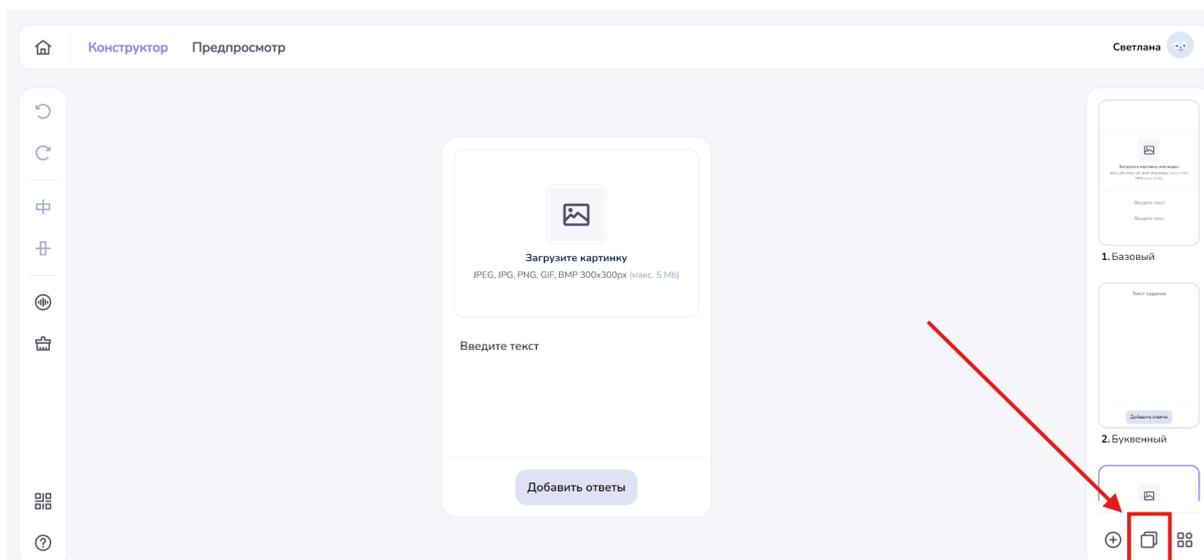


Щелкните на необходимом подпункте, чтобы продолжить.

После выбора нужного шаблона переведите курсор в правую нижнюю часть окна и нажмите на кнопку **"Выбрать"**

Это действие подтвердит ваш выбор и позволит перейти к дальнейшей настройке шаблона.

## 2. Копировать

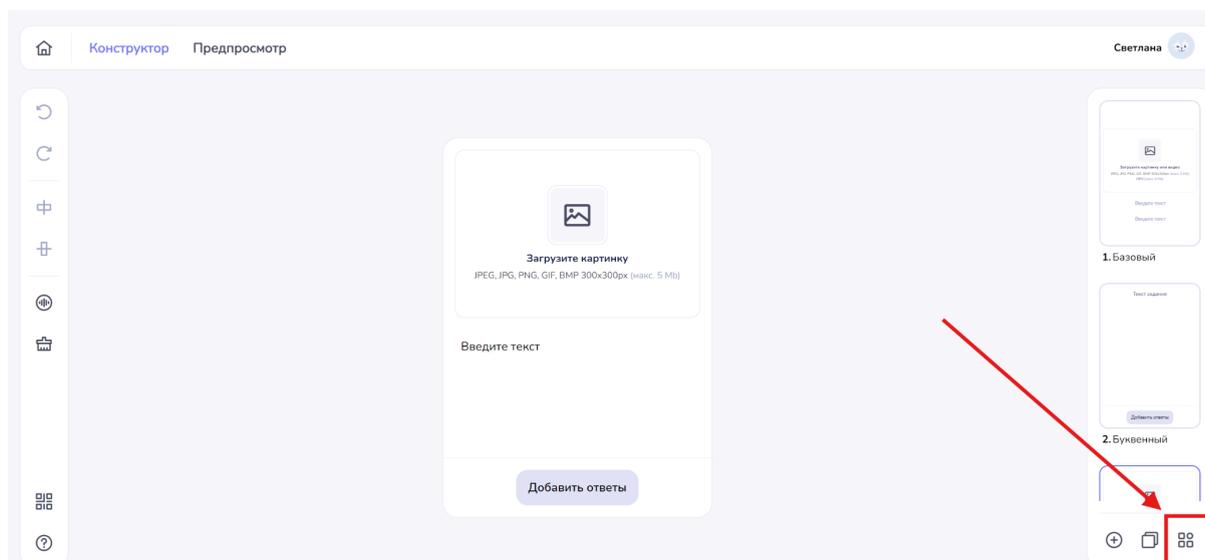


**Описание:** Эта функция позволяет дублировать выбранный шаблон вместе с его содержимым.

Чтобы скопировать шаблон, выполните следующие шаги:

1. Наведите курсор на шаблон, который вы хотите дублировать.
2. Нажмите на кнопку **"Копировать"**.
3. Ваша копия будет создана автоматически и появится в списке доступных шаблонов.

### 3. Сменить шаблон

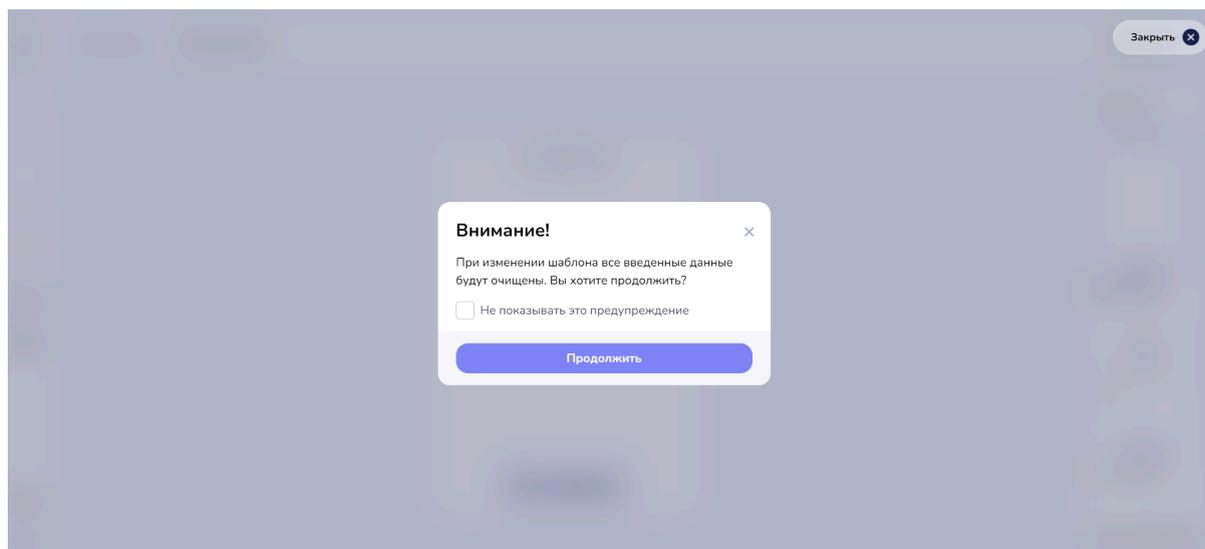


**Описание:** данная функция предоставляет возможность изменять текущий шаблон в процессе работы.

Чтобы осуществить смену шаблона, следуйте этим шагам:

1. Наведите курсор на шаблон, который вы хотите заменить.
2. Выберите его
3. Нажмите кнопку **"Сменить шаблон"**

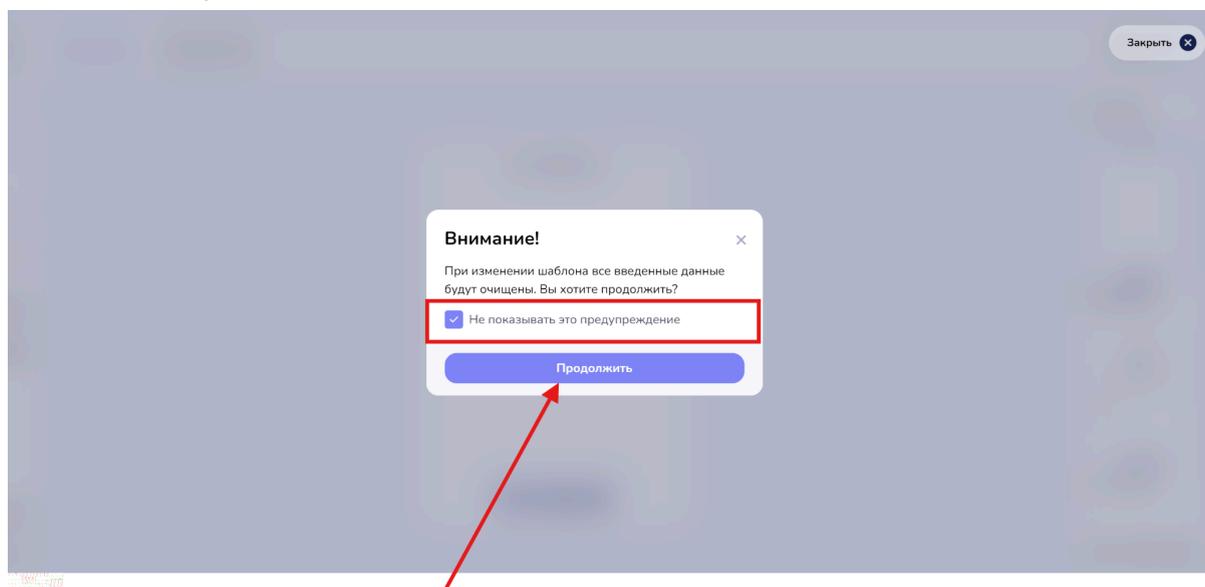
Появится всплывающее окно с предупреждением:



**"При изменении шаблона все введенные данные будут очищены. Вы хотите продолжить?"**

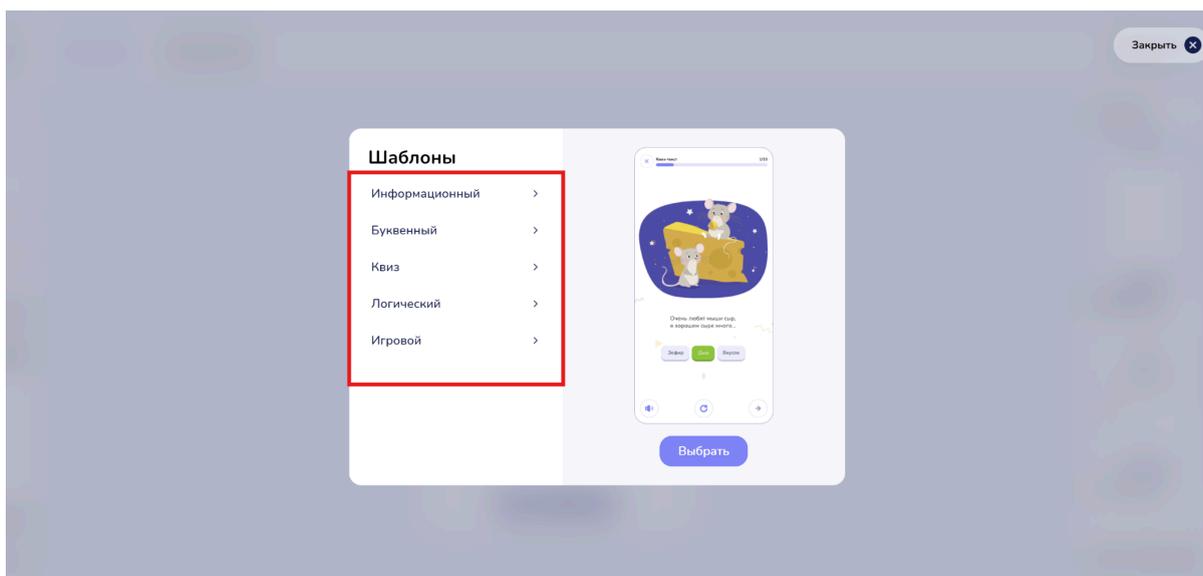
- Вы можете поставить галочку "Не показывать это предупреждение" для будущих изменений.

- После этого нажмите кнопку "Продолжить" или просто продолжите, не ставя галочку.

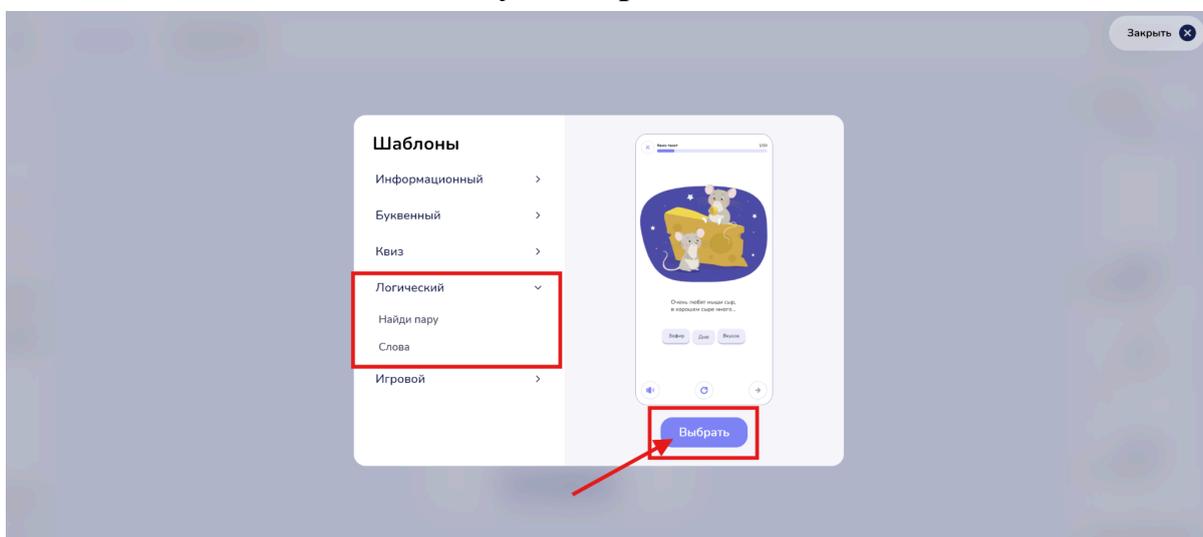


После подтверждения перехода появится новое всплывающее окно с доступными шаблонами для создания интерактивных игр:

- Информационный
- Буквенный
- Квиз
- Логический
- Игровой



1. Выберите нужный раздел, щелкнув по нему левой кнопкой мыши.
2. При выборе одного из пунктов отобразится список подпунктов, связанных с выбранным разделом.
3. Щелкните на необходимом подпункте, чтобы продолжить.
4. После выбора нужного шаблона переведите курсор в правую нижнюю часть окна и нажмите на кнопку **“Выбрать”**

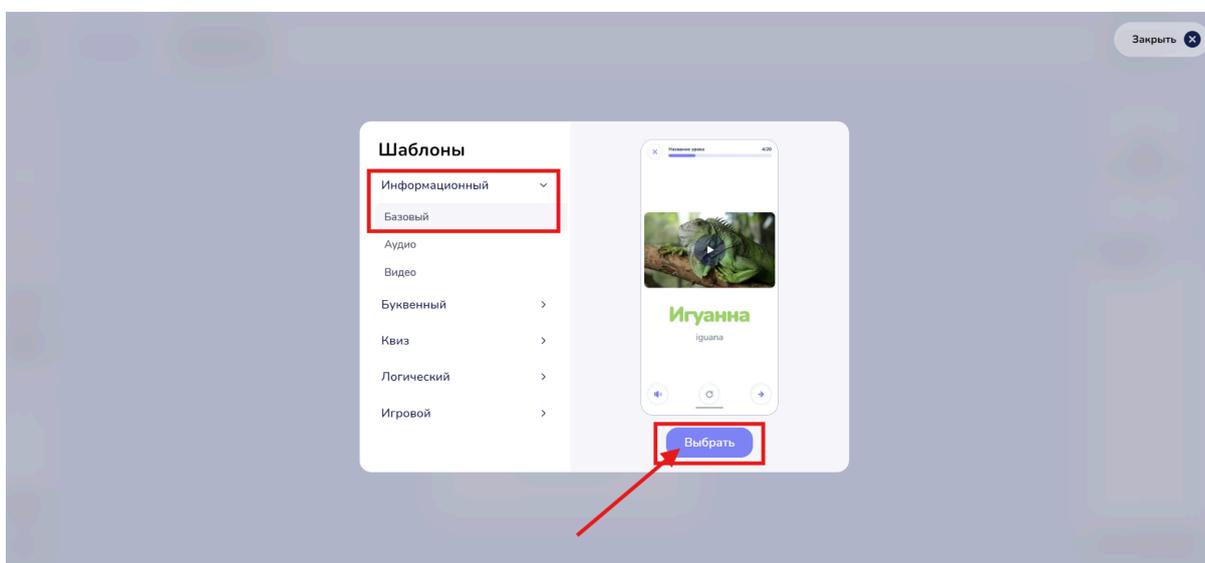


Это действие подтвердит ваш выбор и позволит перейти к дальнейшей настройке нового шаблона.

## 7.4. Шаблон Базовый

**Описание:** Подходит для объяснения определений, терминов, слов на разных языках. Можно дополнить изображениями и видео, иллюстрирующими информацию на карточке

1. В всплывающем окне вы увидите список доступных шаблонов.
2. Выберите нужный раздел “Информационный” щелкнув по нему левой кнопкой мыши.
3. После выбора раздела появится список подпунктов, связанных с выбранным разделом.
4. Левой кнопкой мыши выберите подпункт "Базовый".



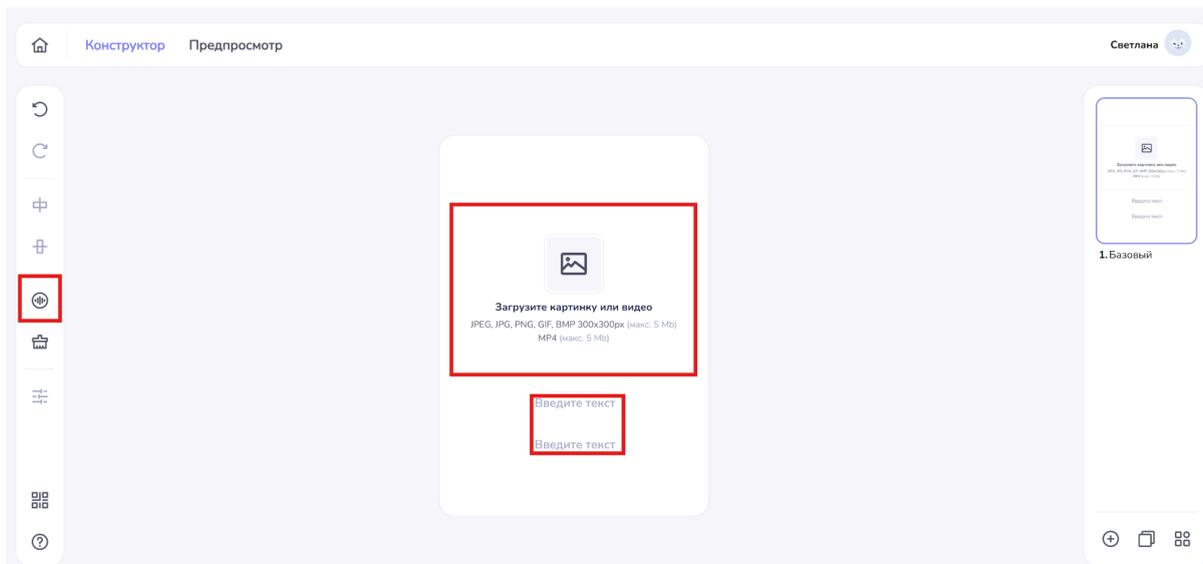
### Подтверждение выбора

1. Переместите курсор в правый нижний угол окна и нажмите кнопку "Выбрать".

### Рабочий интерфейс

**Описание:** После подтверждения вашего выбора откроется интерфейс с доступными возможностями конструктора. Базовый шаблон включает в себя следующие функции:

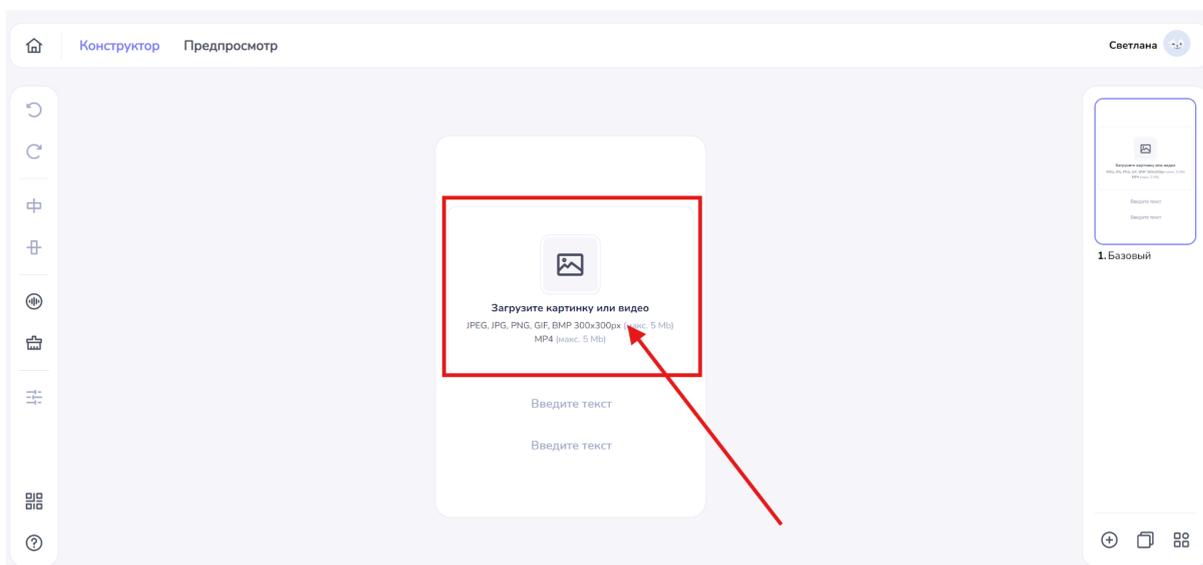
- Вставка изображения
- Вставка аудио
- Вставка видео
- Вставка текста



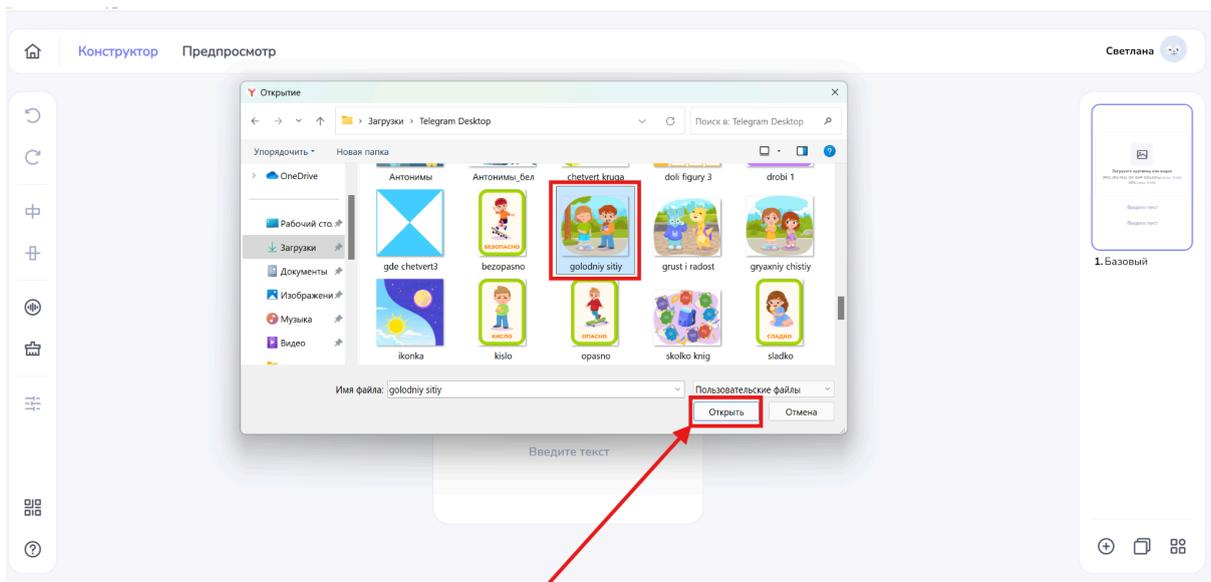
## 1. Загрузка медиафайлов

Чтобы загрузить изображение или видео, выполните следующие действия:

1. Наведите курсор на поле загрузки и нажмите на него левой кнопкой мыши.



2. Появится всплывающее окно, в котором вы сможете выбрать нужное изображение или видео на своем устройстве.



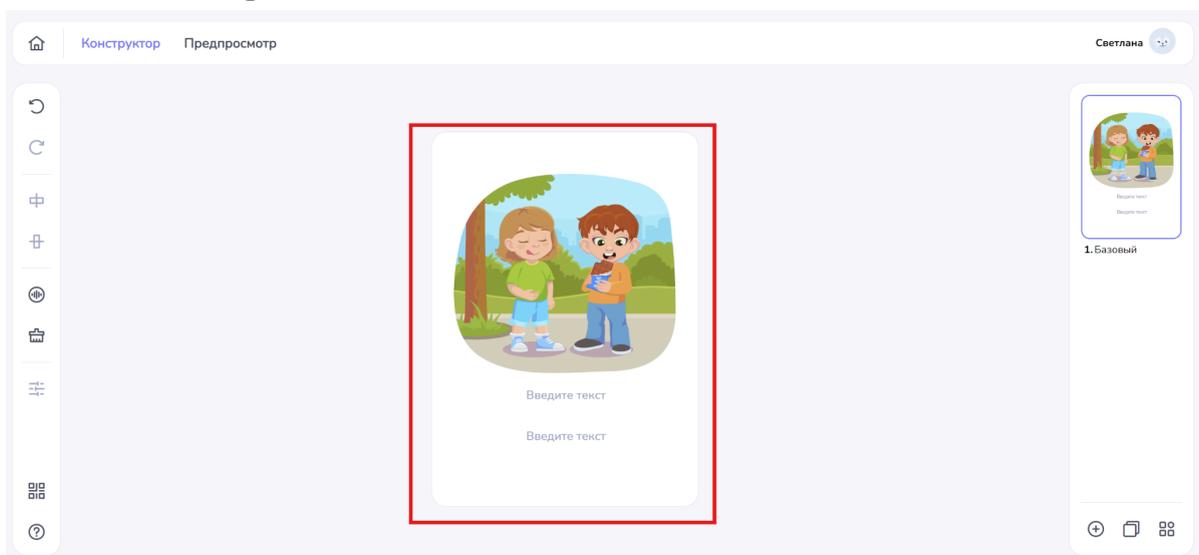
3. Выберите элемент и переместите курсор в правый нижний угол окна. Нажмите кнопку "Открыть", чтобы подтвердить действие.

Важные требования к загрузке

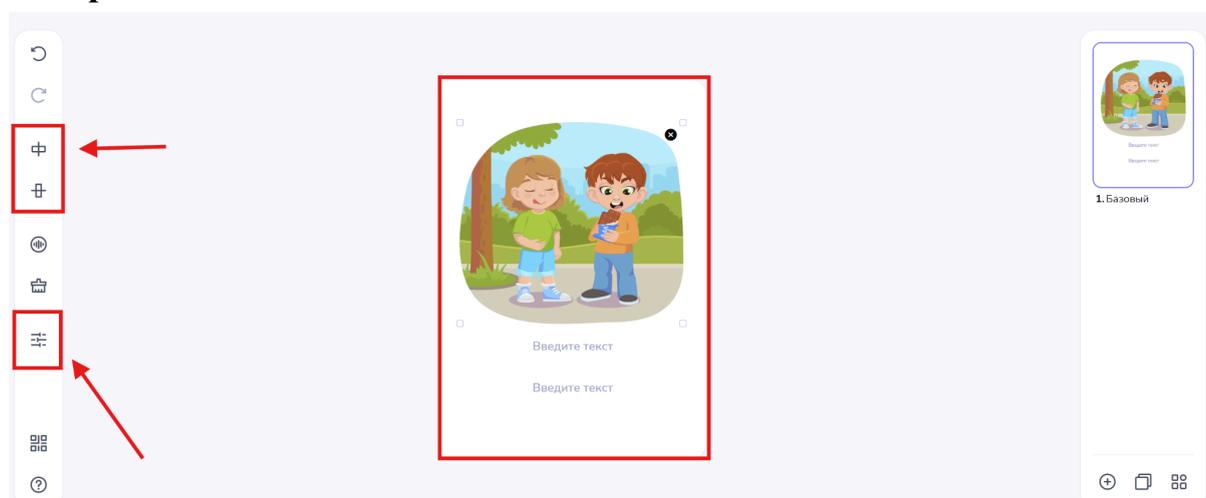
Обратите внимание на следующие требования к загружаемым файлам:

- Изображения: jpeg, jpg, png, gif,  
bmp - 300x300px (макс. 5 Мб)  
Mp4 (макс. 10 Мб)

После успешной загрузки файл, соответствующий требованиям, появится на основном экране шаблона.



## Настройка элементов



### Выравнивание

- Данная функция позволяет вам пропорционально располагать изображение на странице как по горизонтали, так и по вертикали.
- Вы можете выбрать выравнивание по левому, правому краю или по центру, что поможет создать гармоничное и сбалансированное визуальное оформление.

- **Настройка изображения**

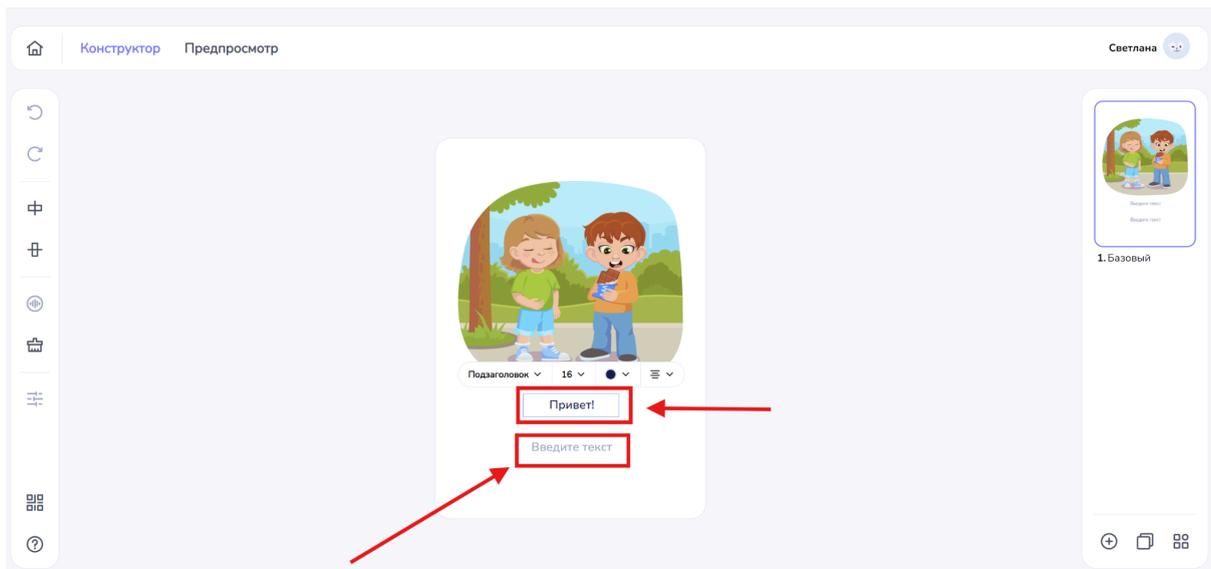
- Вы сможете растянуть, сжать или изменить размеры изображения в соответствии с вашими требованиями.

## 2. Текст

**Описание:** Данный инструмент предназначен для добавления текста в шаблон, что позволяет эффективно доносить необходимую информацию.

### Как использовать:

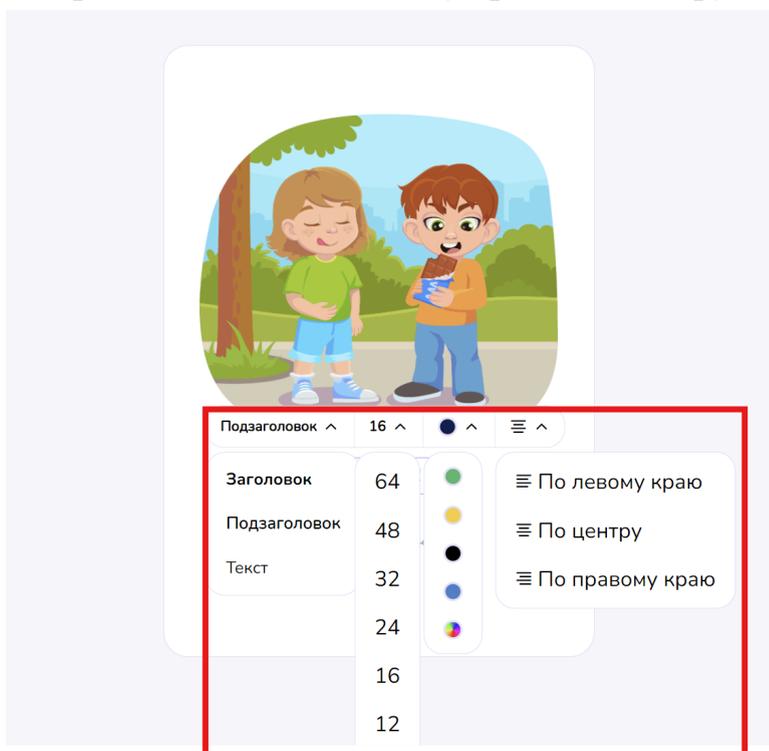
1. Наведите курсор на поле для ввода текста.
2. Щелкните в указанной области и начните вводить нужный текст.



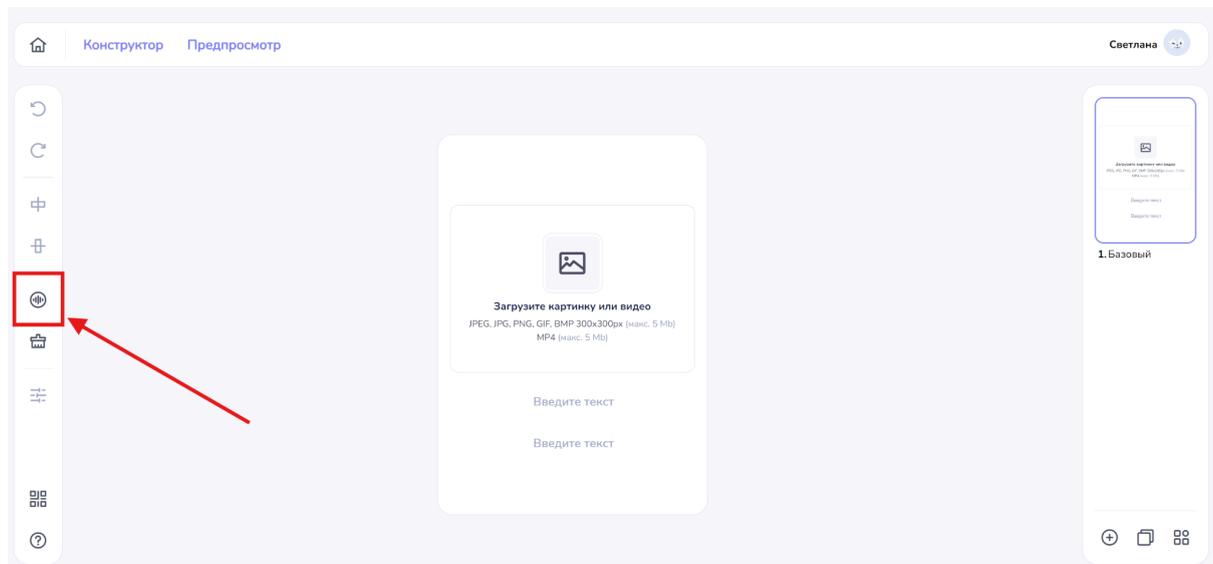
### Дополнительные возможности:

Немного выше поля ввода появится всплывающее окно с инструментами, которые помогут:

- Выделить заголовок
- Изменить размер текста
- Изменить цвет текста
- Выровнять текст по левому краю, по центру или по правому краю

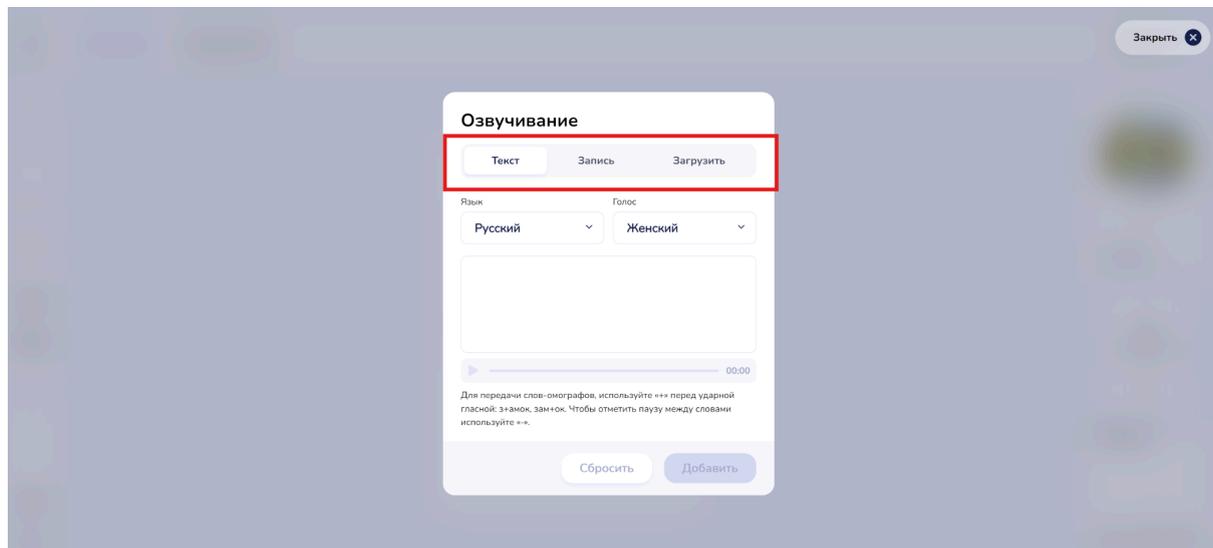


### 3. Генерация озвучки заданий



В базовом шаблоне предусмотрена возможность генерации озвучки для заданий.

**Описание:** при нажатии на кнопку "Звук" откроется всплывающее окно с доступными вариантами генерации звуковой дорожки. Вы сможете выбрать из следующих опций:



#### 3.1. Генерация звука на основе текста

- Введите текст, который вы хотите озвучить.
- Выберите язык озвучивания из доступного списка
- Выберите голос для озвучивания. Доступные варианты голосов, мужской и женский

### 3.2. Запись звука с вашего микрофона

- Используйте функцию записи, чтобы создать персонализированные звуковые дорожки.
- Перед началом записи убедитесь, что ваш микрофон подключен и работает должным образом.
- Нажмите кнопку записи и начните говорить, чтобы записать свою речь или звуки.
- После завершения записи вы сможете прослушать и сохранить полученный файл.

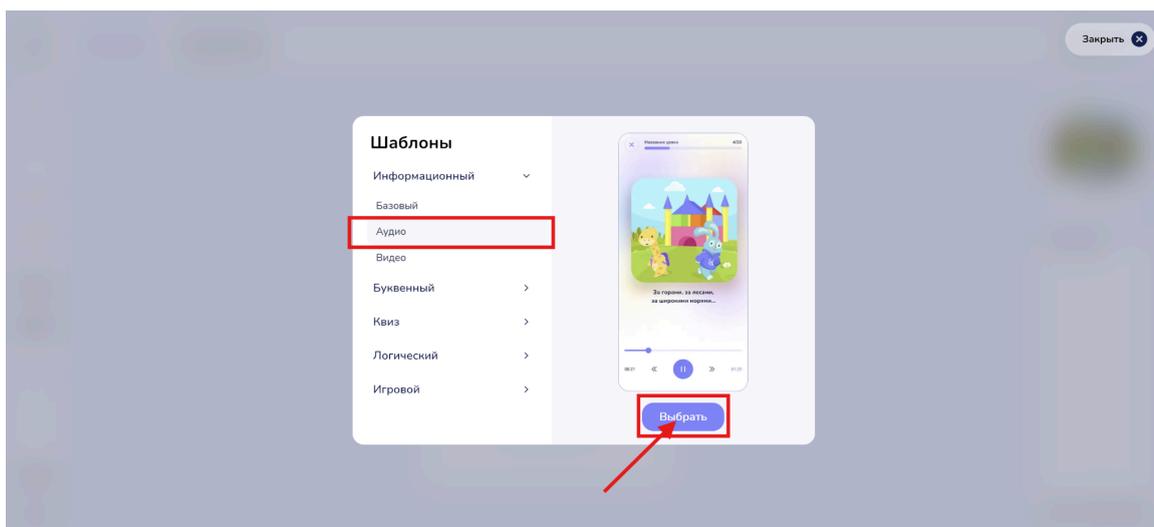
### 3.3. Загрузка заранее подготовленного аудиофайла

- Если у вас есть уже созданный аудиофайл, вы можете легко загрузить его.
- Нажмите на опцию "Загрузить", выберите файл из вашего устройства и импортируйте его.
- Убедитесь, что файл имеет подходящий формат: mp3, wav (макс. 15 мб) для корректной работы в системе.

## 7.5 Шаблон Аудио

**Описание:** Подходит для объяснения материала при помощи аудио. Можно использовать для тренировки произношения новых слов, объяснения терминов и определений

1. В всплывающем окне вы увидите список доступных шаблонов.
2. Выберите нужный раздел "Информационный" щелкнув по нему левой кнопкой мыши.
3. После выбора раздела появится список подпунктов, связанных с выбранным разделом.
- 4.левой кнопкой мыши выберите подпункт "Аудио".



### Подтверждение выбора

5. Переместите курсор в правый нижний угол окна и нажмите кнопку "Выбрать".

### Рабочий интерфейс

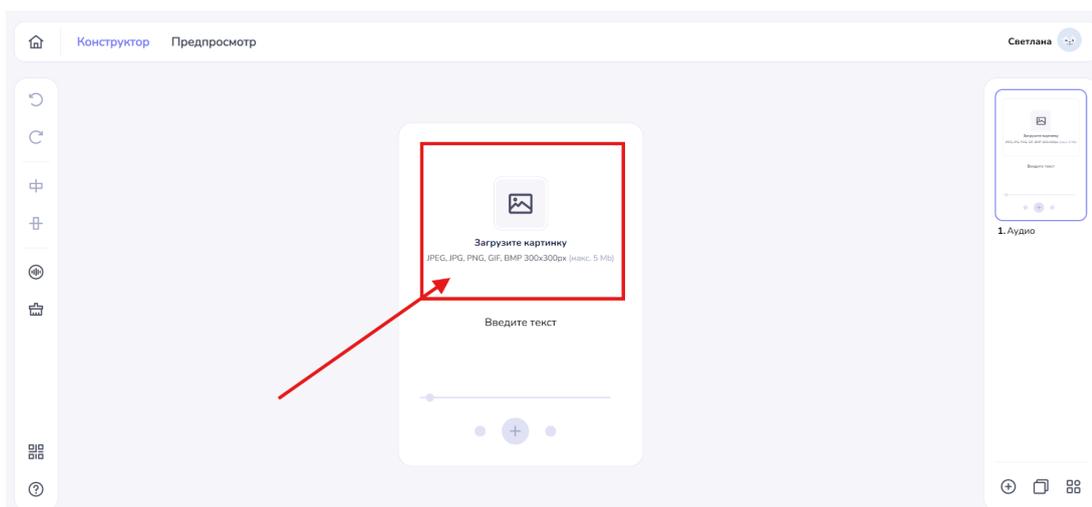
**Описание:** После подтверждения вашего выбора откроется интерфейс с доступными возможностями конструктора. Аудио шаблон включает в себя следующие функции:

- Вставка изображения
- Вставка аудио
- Вставка текста

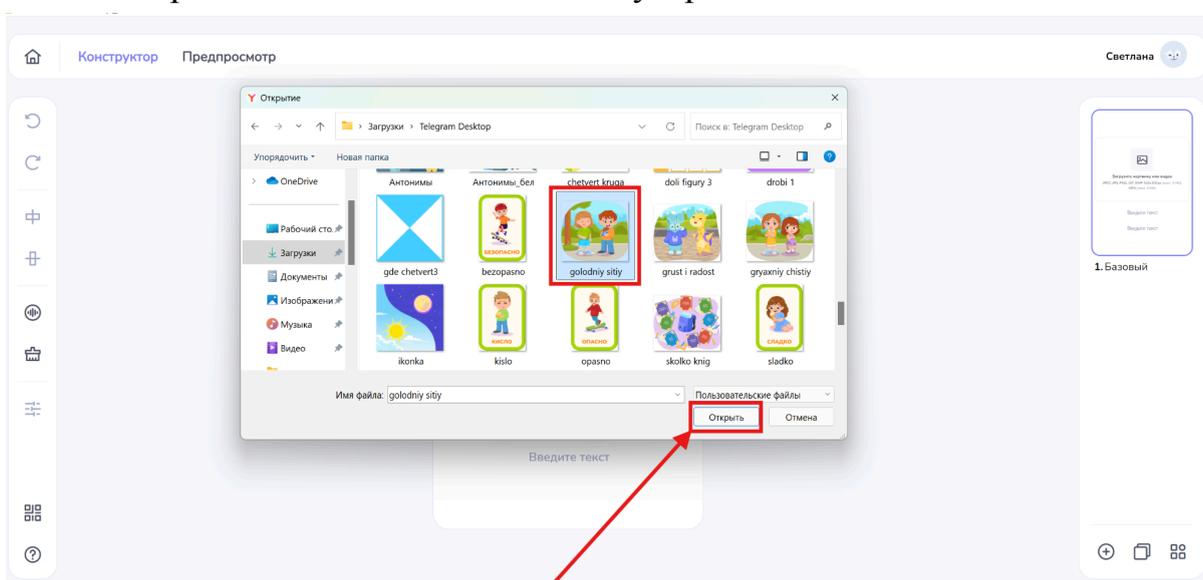
#### 1. Загрузка медиафайлов

Чтобы загрузить изображение, выполните следующие действия:

- Наведите курсор на поле загрузки и нажмите на него левой кнопкой мыши.



- Появится всплывающее окно, в котором вы сможете выбрать нужное изображение или видео на своем устройстве.



- Выберите элемент и переместите курсор в правый нижний угол окна. Нажмите кнопку "Открыть", чтобы подтвердить действие.

Важные требования к загрузке

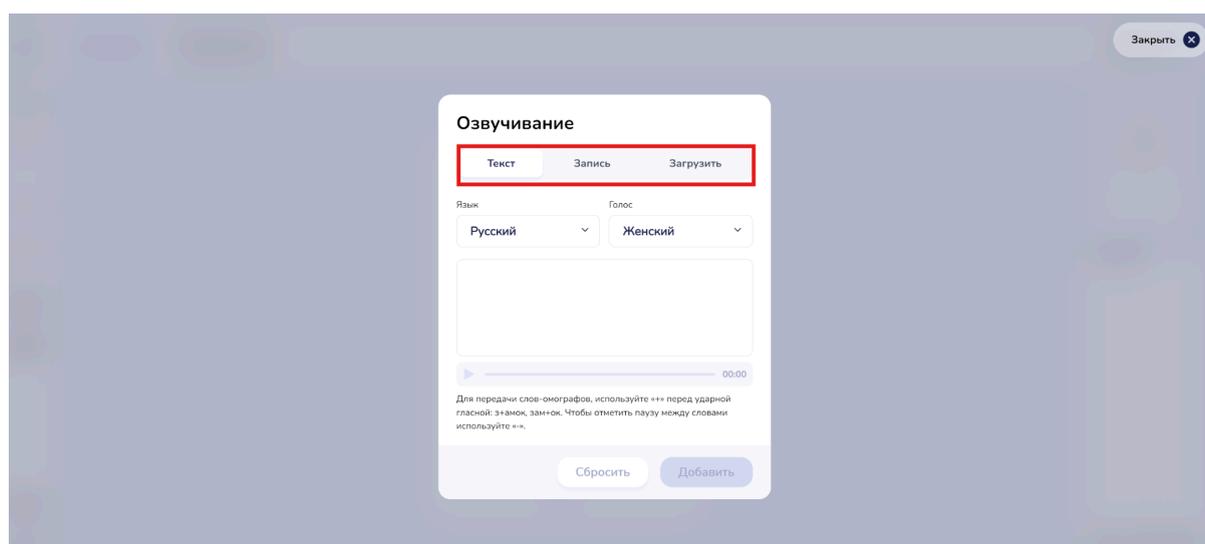
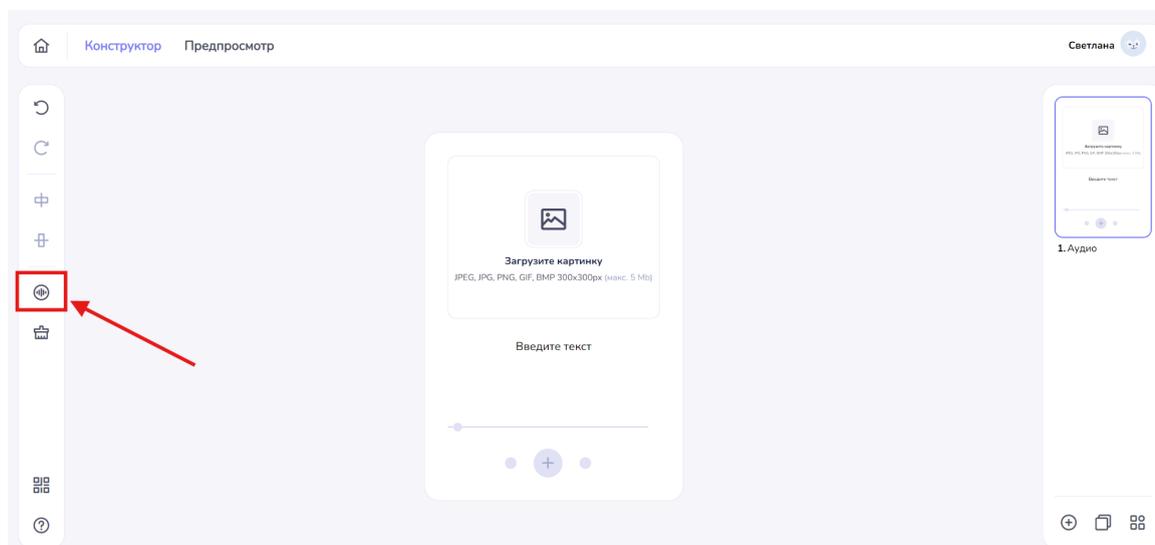
Обратите внимание на следующие требования к загружаемым файлам:

- Изображения: jpeg, jpg, png, gif,  
bmp - 300x300px (макс. 5 Мб)

## 2. Генерация озвучки заданий

В Аудио шаблоне предусмотрена возможность генерации озвучки.

**Описание:** при нажатии на кнопку "Звук" откроется всплывающее окно с доступными вариантами генерации звуковой дорожки. Вы сможете выбирать из следующих опций:



- **Генерация звука на основе текста**
  - Введите текст, который вы хотите озвучить.
  - Выберите язык озвучивания из доступного списка
  - Выберите голос для озвучивания. Доступные варианты голосов, мужской и женский

- **Запись звука с вашего микрофона**

- Используйте функцию записи, чтобы создать персонализированные звуковые дорожки.

- Перед началом записи убедитесь, что ваш микрофон подключен и работает должным образом.

- Нажмите кнопку записи и начните говорить, чтобы записать свою речь или звуки.

- После завершения записи вы сможете прослушать и сохранить полученный файл.

- **Загрузка заранее подготовленного аудиофайла**

- Если у вас есть уже созданный аудиофайл, вы можете легко загрузить его.

- Нажмите на опцию "Загрузить", выберите файл из вашего устройства и импортируйте его.

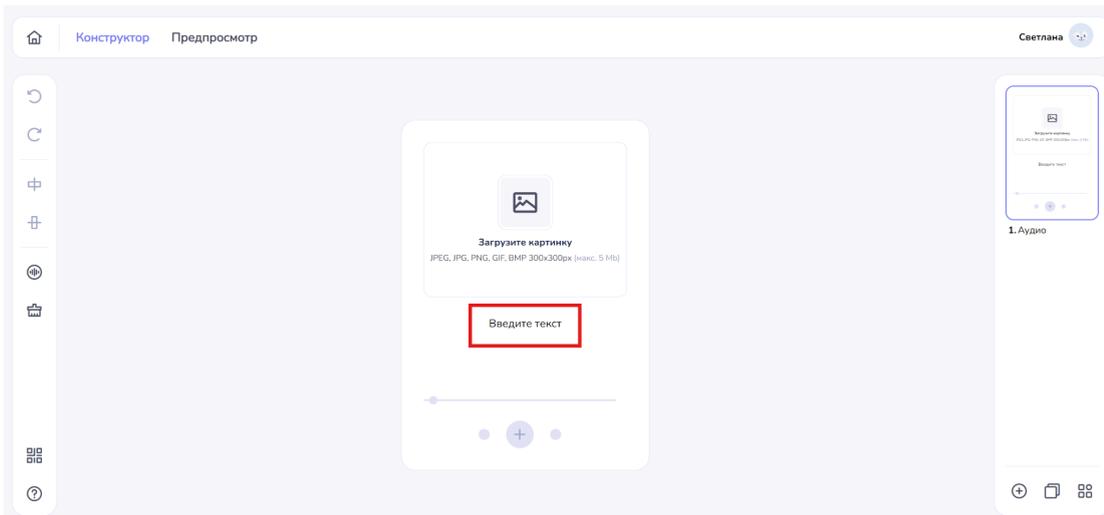
- Убедитесь, что файл имеет подходящий формат: mp3, wav (макс. 15 мб) для корректной работы в системе.

### **3. Текст**

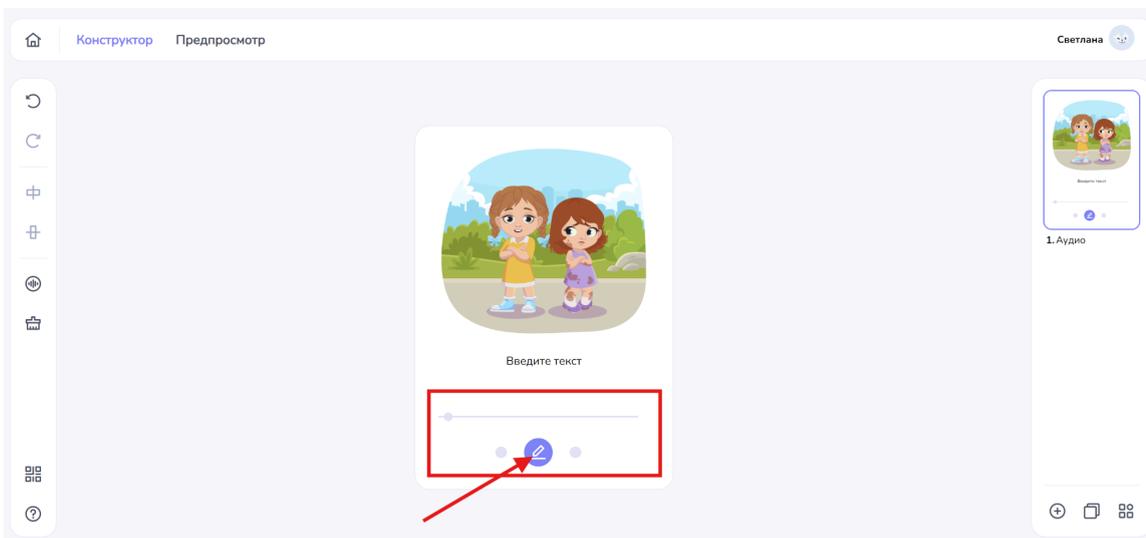
**Описание:** Данный инструмент предназначен для добавления текста в шаблон, что позволяет эффективно доносить необходимую информацию.

**Как использовать:**

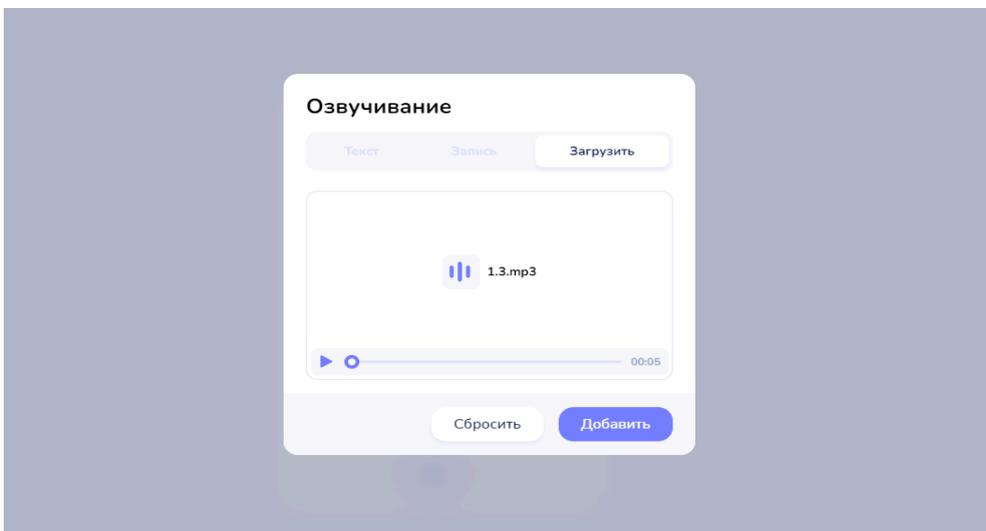
1. Наведите курсор на поле для ввода текста.
2. Щелкните в указанной области и начните вводить нужный текст.



## Кнопка Play



- Нажмите на кнопку **“Play”**.
- Это действие откроет всплывающее окно с доступными опциями.



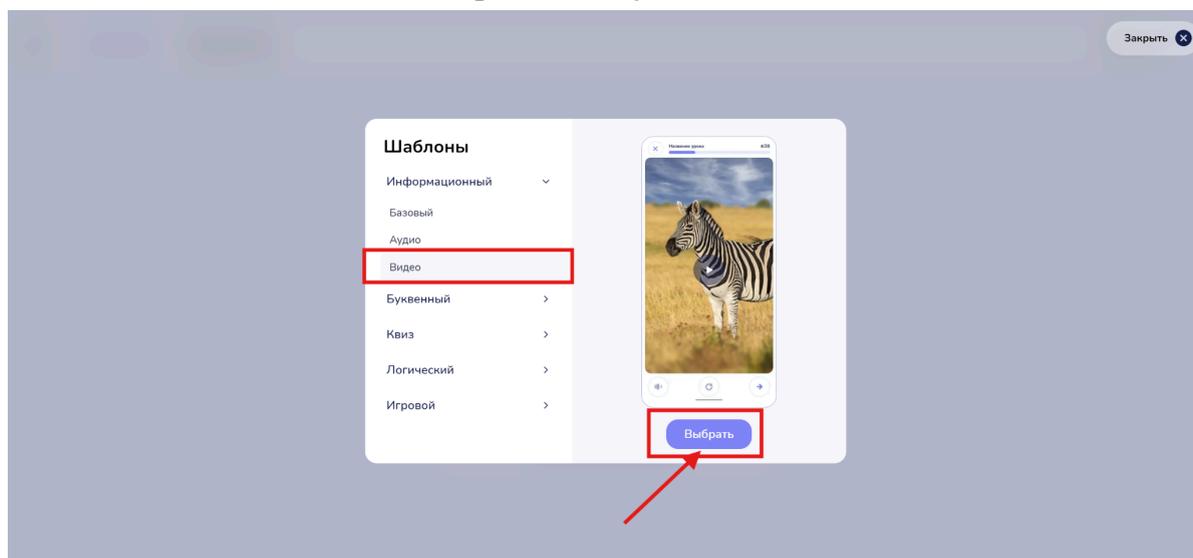
В открывшемся окне у вас будут следующие возможности:

- **Прослушивание:** Вы сможете прослушать сгенерированный текст или записанный аудиозвук, а также аудиофайл, загруженный с вашего устройства.
- **Редактирование:** Если вы хотите внести изменения в текст или аудиофайл, воспользуйтесь функцией редактирования, доступной в этом окне.
- **Удаление:** Если аудиофайл или текст вам больше не нужны, вы можете легко удалить их с помощью кнопки “Сбросить”.

## 7.6. Шаблон Видео

**Описание :** Подходит для добавления обучающих видео и размещения видеозаданий. Например: вы можете добавить видео с сюжетом на иностранном языке, и в следующих карточках дать задания к этому видео.

1. В всплывающем окне вы увидите список доступных шаблонов.
2. Выберите нужный раздел “Информационный” щелкнув по нему левой кнопкой мыши.
3. После выбора раздела появится список подпунктов, связанных с выбранным разделом.
4. Левой кнопкой мыши выберите подпункт "Видео"



5. Переместите курсор в правый нижний угол окна и нажмите кнопку "Выбрать".

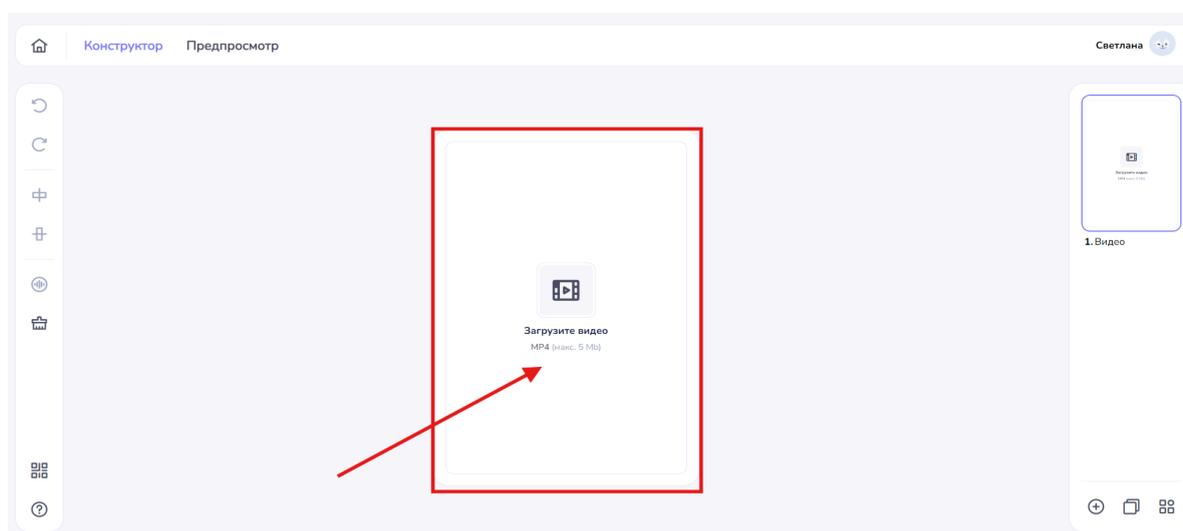
## Рабочий интерфейс

**Описание:** После подтверждения вашего выбора откроется интерфейс с доступными возможностями конструктора. Данный шаблон включает в себя следующие функции:

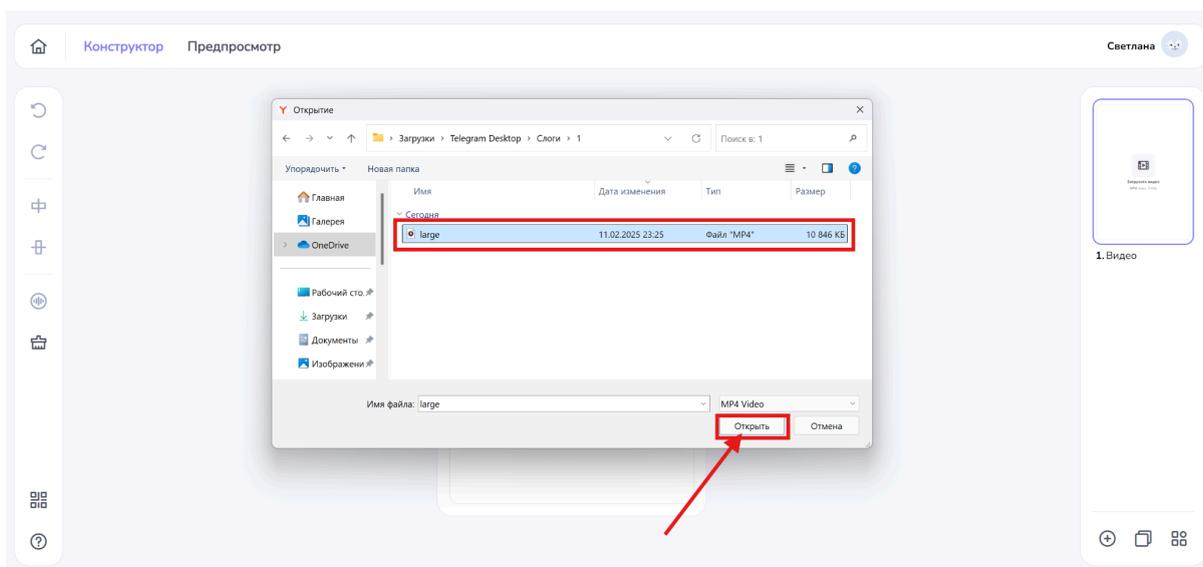
- Вставка видео

Чтобы загрузить видео, выполните следующие действия:

- Наведите курсор на поле загрузки и нажмите на него левой кнопкой мыши



- Появится всплывающее окно, в котором вы сможете выбрать нужное видео на своем устройстве.

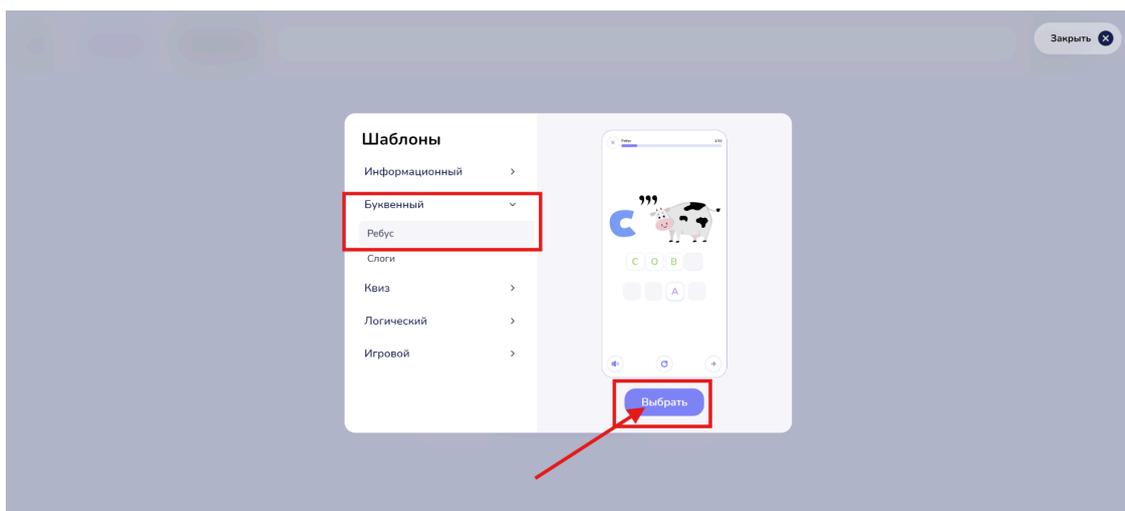


- Выберите элемент и переместите курсор в правый нижний угол окна. Нажмите кнопку "Открыть", чтобы подтвердить действие.

## 7.7. Шаблон Ребус

**Описание:** Подходит для тренировки или проверки знаний. Добавляйте изображение с ребусом, а так же правильный ответ из набора букв. Для усложнения задания можно добавить «лишние буквы» в ответ, так вы еще раз проверите заполнил ли ученик написание слов.

1. В всплывающем окне вы увидите список доступных шаблонов.
2. Выберите нужный раздел “Буквенный” щелкнув по нему левой кнопкой мыши.
3. После выбора раздела появится список подпунктов, связанных с выбранным разделом.
4. Левой кнопкой мыши выберите подпункт "Ребус".



5. Переместите курсор в правый нижний угол окна и нажмите кнопку "Выбрать".

## Рабочий интерфейс

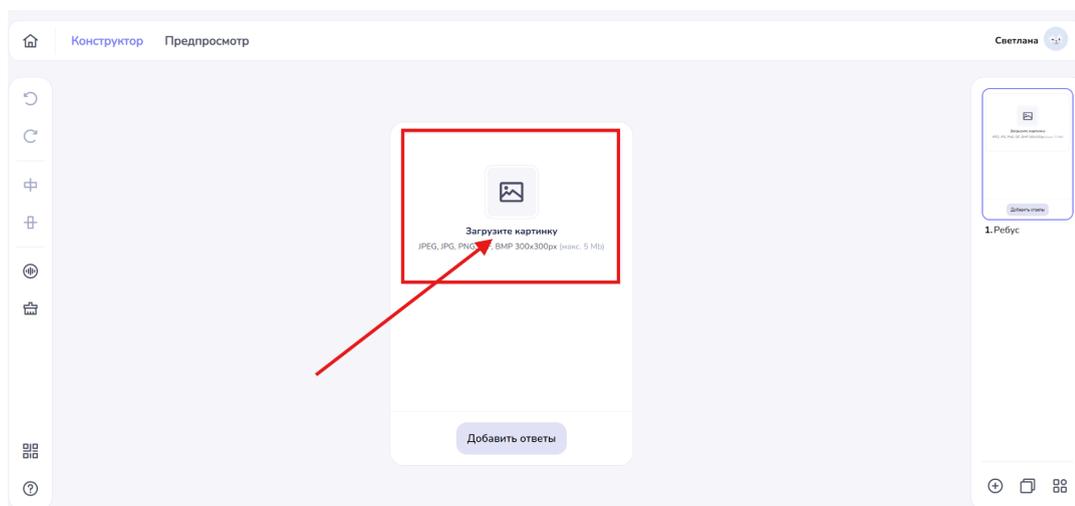
**Описание:** После подтверждения вашего выбора откроется интерфейс с доступными возможностями конструктора. Аудио шаблон включает в себя следующие функции:

- Вставка изображения
- Вставка аудио

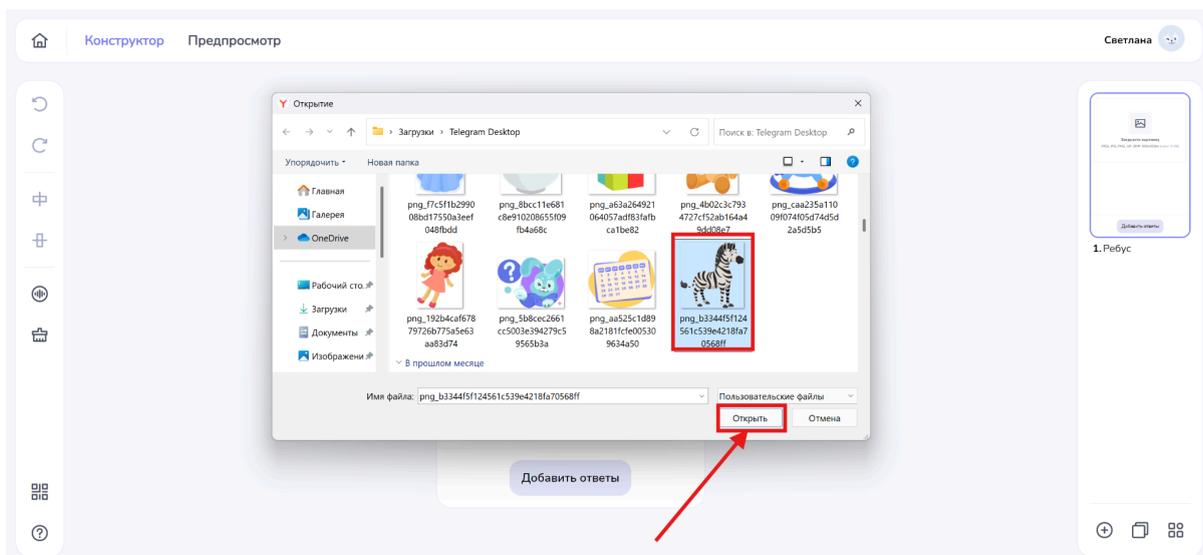
### 1. Загрузка медиафайлов

Чтобы загрузить изображение, выполните следующие действия:

1. Наведите курсор на поле загрузки и нажмите на него левой кнопкой мыши.



2. Появится всплывающее окно, в котором вы сможете выбрать нужное изображение или видео на своем устройстве.



3. Выберите элемент и переместите курсор в правый нижний угол окна. Нажмите кнопку "Открыть", чтобы подтвердить действие.

Важные требования к загрузке

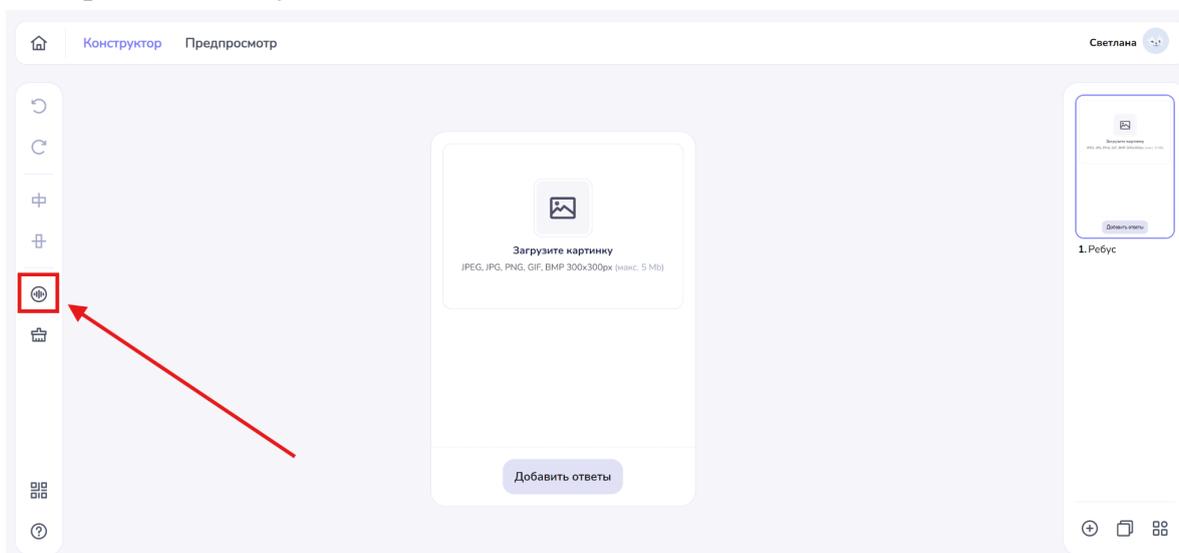
Обратите внимание на следующие требования к загружаемым файлам:

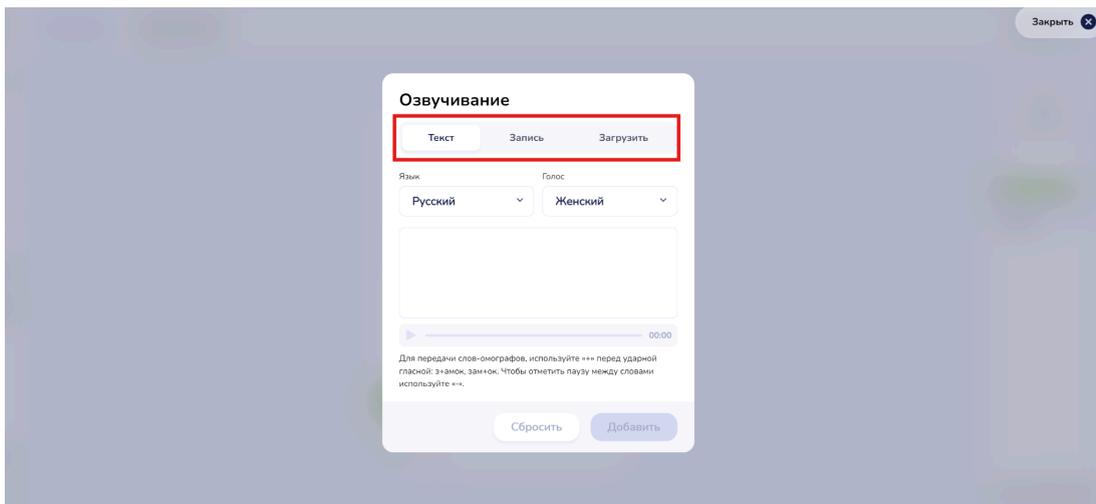
- Изображения: jpeg, jpg, png, gif,  
bmp - 300x300px (макс. 5 Мб)

## 2. Генерация озвучки заданий

В шаблоне предусмотрено возможность генерации озвучки.

**Описание:** при нажатии на кнопку "Звук" откроется всплывающее окно с доступными вариантами генерации звуковой дорожки. Вы сможете выбирать из следующих опций:





- **Генерация звука на основе текста**

- Введите текст, который вы хотите озвучить.
- Выберите язык озвучивания из доступного списка
- Выберите голос для озвучивания. Доступные варианты голосов, мужской и женский

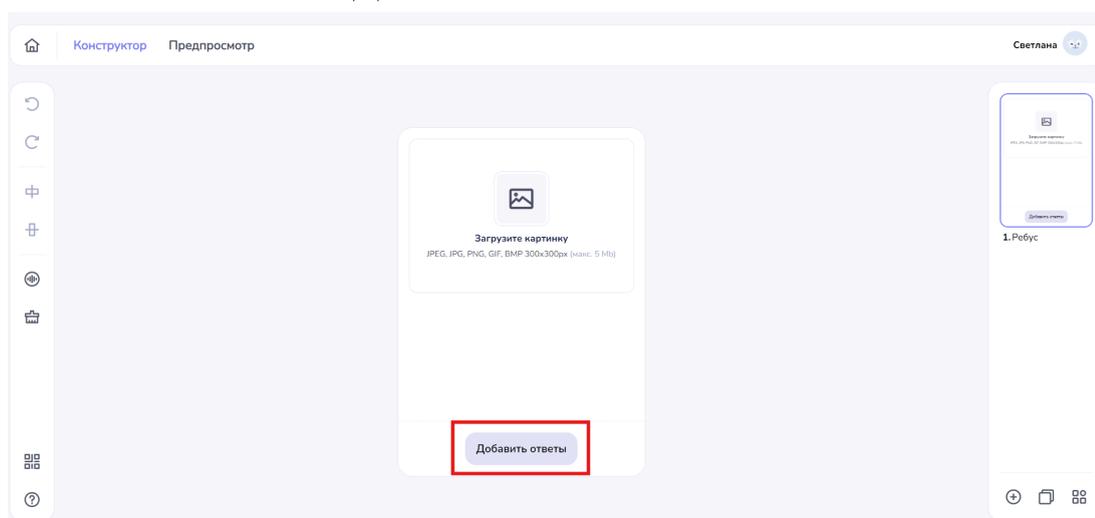
- **Запись звука с вашего микрофона**

- Используйте функцию записи, чтобы создать персонализированные звуковые дорожки.
- Перед началом записи убедитесь, что ваш микрофон подключен и работает должным образом.
- Нажмите кнопку записи и начните говорить, чтобы записать свою речь или звуки.
- После завершения записи вы сможете прослушать и сохранить полученный файл.

- **Загрузка заранее подготовленного аудиофайла**

- Если у вас есть уже созданный аудиофайл, вы можете легко загрузить его.
- Нажмите на опцию "Загрузить", выберите файл из вашего устройства и импортируйте его.
- Убедитесь, что файл имеет подходящий формат: mp3, wav (макс. 15 мб) для корректной работы в системе.

### 3. Кнопка “Добавить ответы”



- Нажмите кнопку “Добавить ответы”.

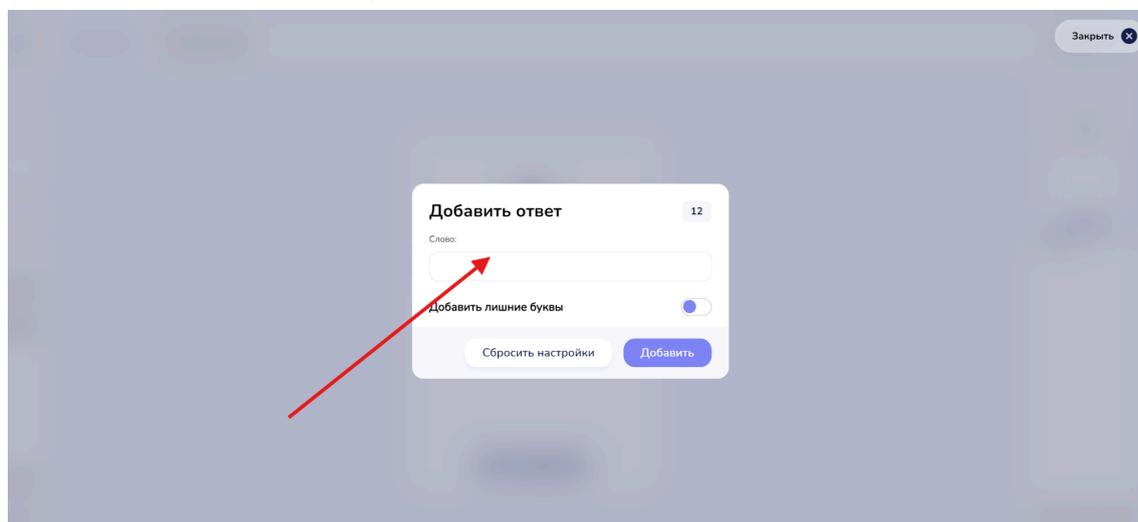
- Это действие откроет всплывающее окно с доступными опциями.

- Графа "Слово":

- Пропишите слово, которое будет использоваться в ребусе.

- Убедитесь, что слово содержит не более 12 символов.

- Чтобы избежать подсказок, вводите слово только большими буквами, без выделения заглавной буквы.

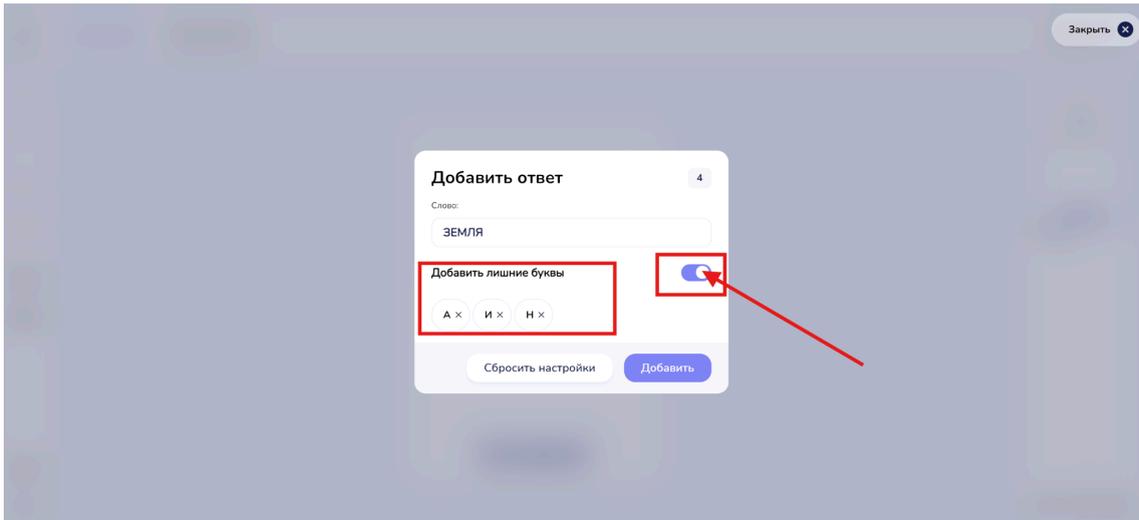


### 4. Добавление лишних букв

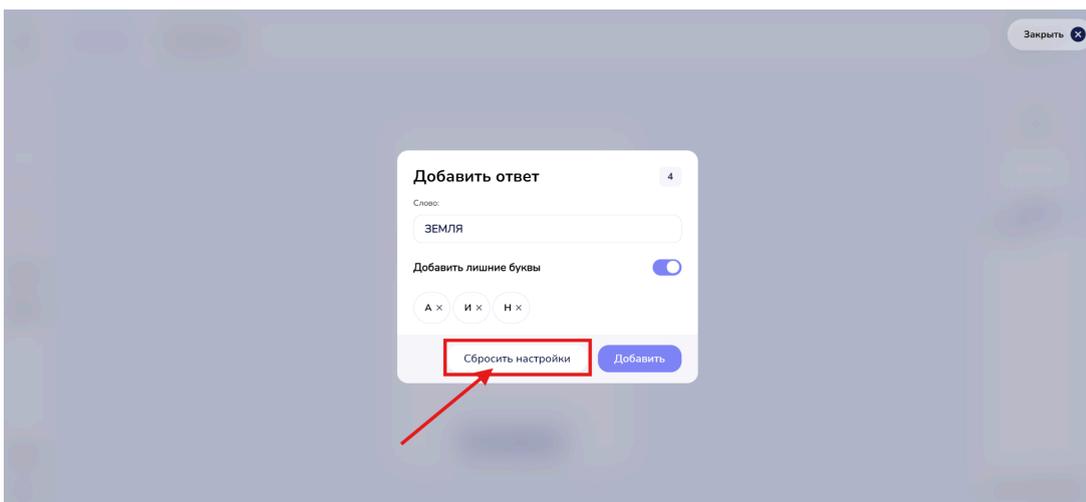
1. В правом нижнем углу окна кликните на слайдер.

2. Кликните на появившийся плюсики ниже и добавляйте символы

- Обратите внимание, что вы можете добавить только 3 лишних символа.



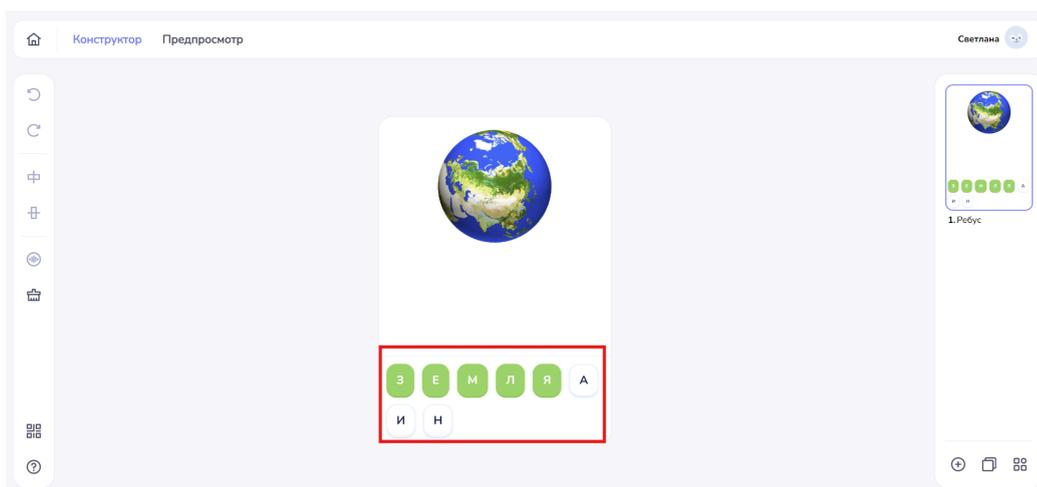
- Если вы хотите очистить все введенные данные, нажмите на кнопку **"Сбросить настройки"**.



- Чтобы сохранить и добавить информацию в шаблон, нажмите на кнопку **"Добавить"**.

После успешного добавления вы автоматически вернётесь в главный интерфейс программы.

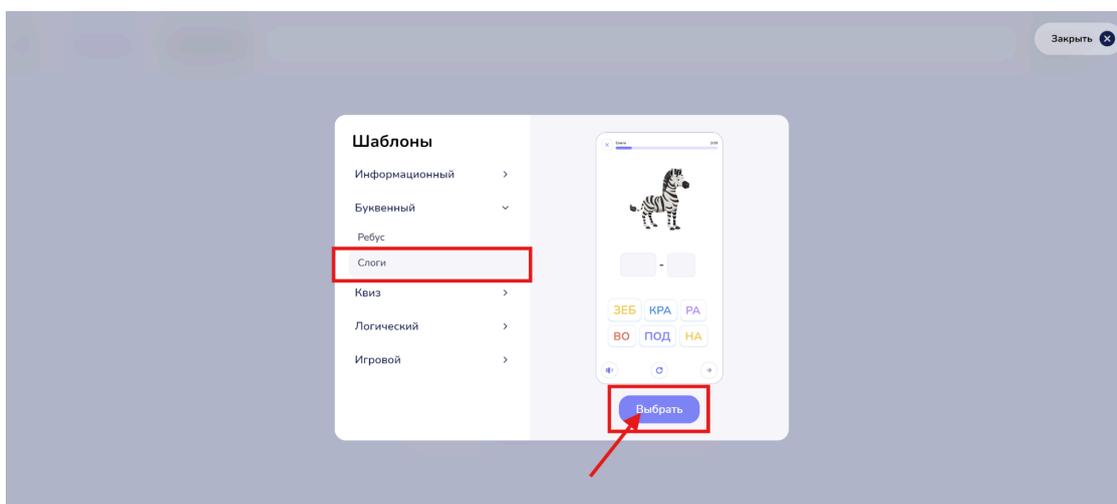
- В этом интерфейсе вы увидите готовый результат, который включает добавленные вами слова и лишние буквы.



## 7.8. Шаблон Слоги

**Описание:** Подходит для обучения структуре построения слов, тренировки написания слов. Так же можно использовать для тренировки фразовых глаголов, или коротких фраз

1. В всплывающем окне вы увидите список доступных шаблонов.
2. Выберите нужный раздел “Буквенный”, щелкнув по нему левой кнопкой мыши.
3. После выбора раздела появится список подпунктов, связанных с выбранным разделом.
- 4.левой кнопкой мыши выберите подпункт "Слоги"



Переместите курсор в правый нижний угол окна и нажмите кнопку "Выбрать".

## Рабочий интерфейс

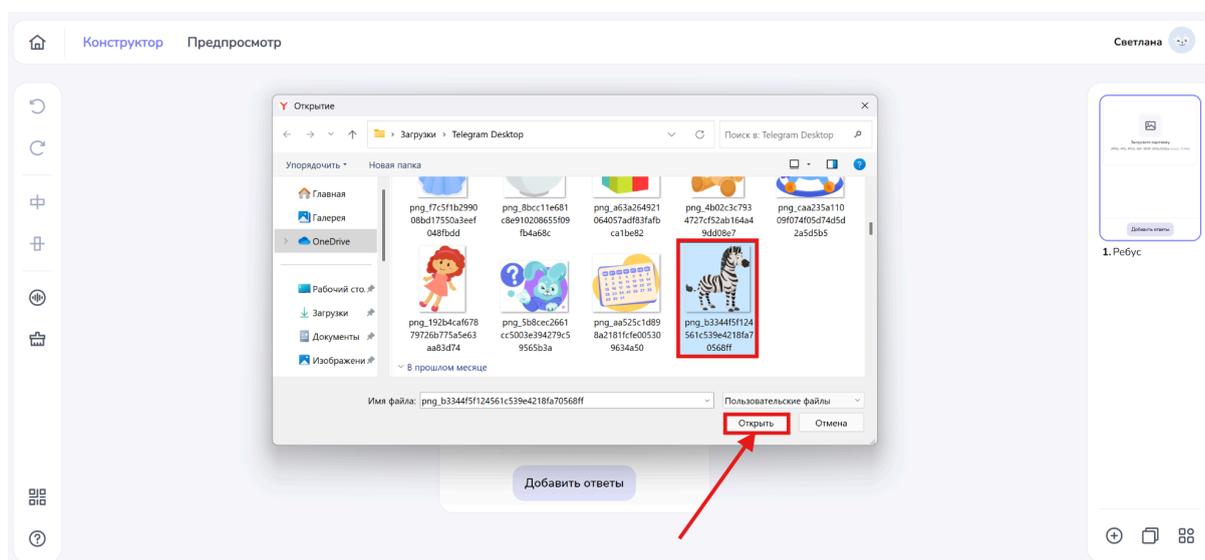
**Описание:** После подтверждения вашего выбора откроется интерфейс с доступными возможностями конструктора. Данный шаблон включает в себя следующие функции:

- Вставка изображения
- Вставка аудио
- Вставка текста

### 1. Загрузка медиафайлов

Чтобы загрузить изображение или видео, выполните следующие действия:

- Наведите курсор на поле загрузки и нажмите на него левой кнопкой мыши.



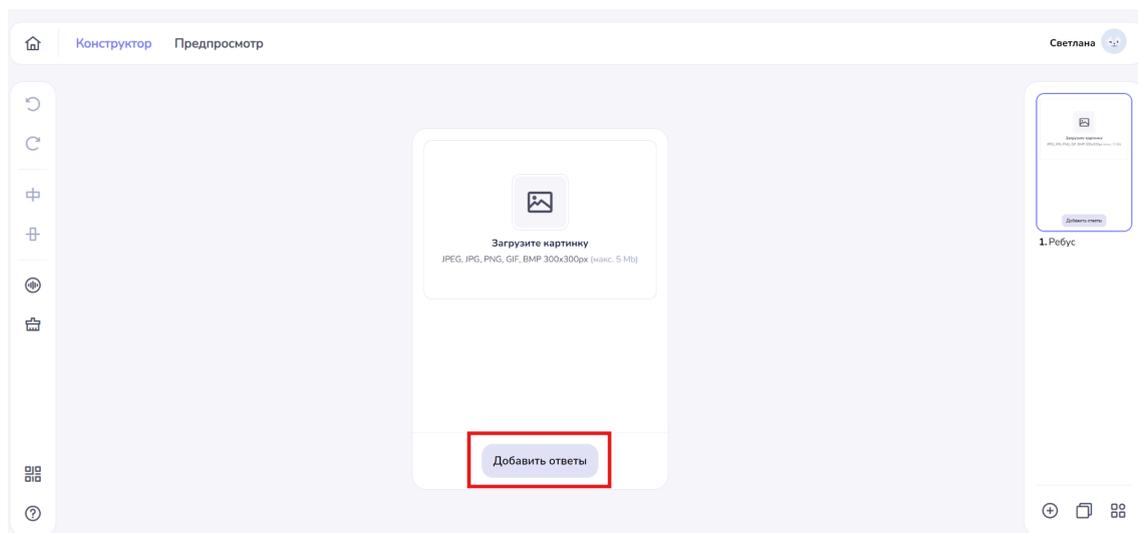
- Появится всплывающее окно, в котором вы сможете выбрать нужное изображение или видео на своем устройстве.
- Выберите элемент и переместите курсор в правый нижний угол окна. Нажмите кнопку "Открыть", чтобы подтвердить действие.

### Важные требования к загрузке

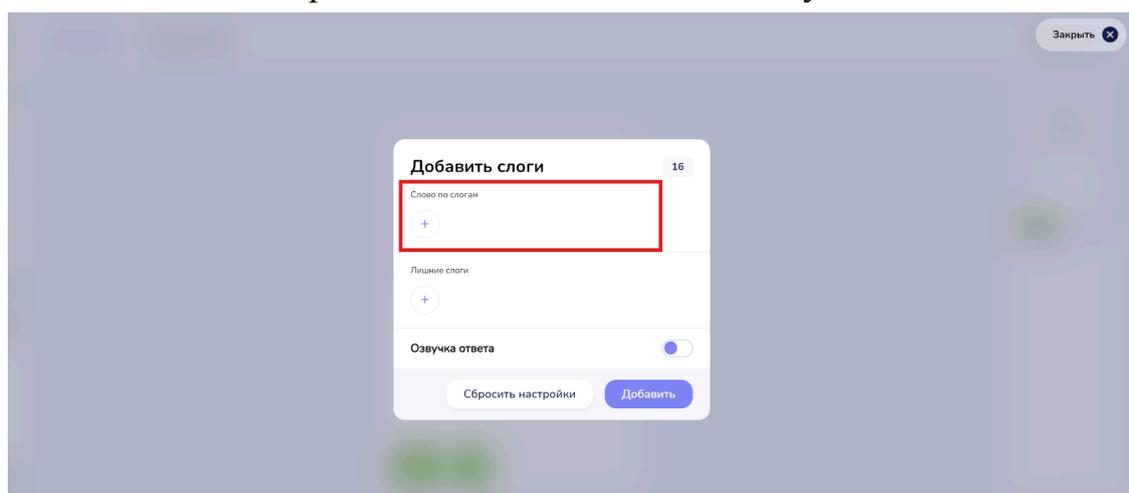
Обратите внимание на следующие требования к загружаемым файлам:

- Изображения: jpeg, jpg, png, gif, bmp - 300x300px (макс. 5 Мб)

## 2. Кнопка “Добавить ответы”



- Нажмите кнопку “Добавить ответы”.
- Это действие откроет всплывающее окно с доступными опциями.

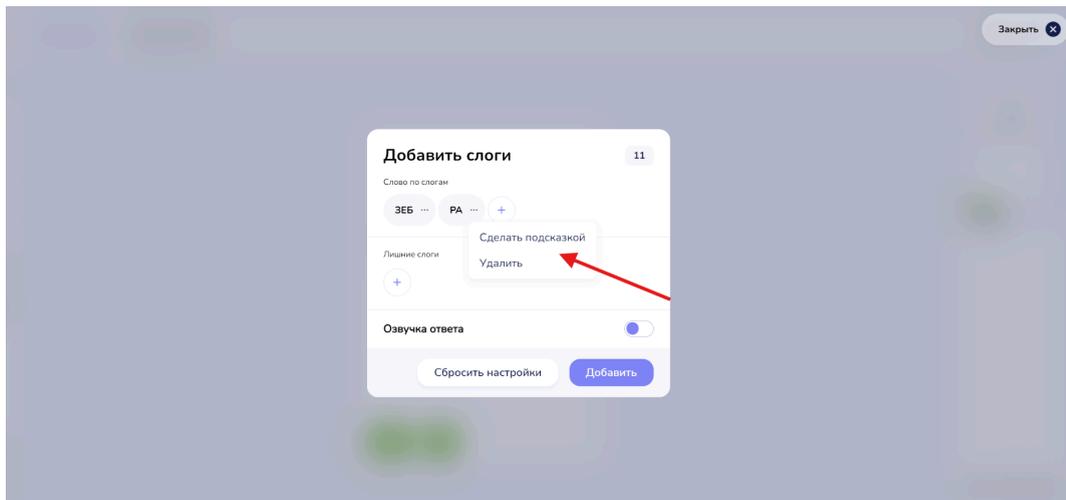


- Кликать на значок плюс (+) в графе "Слово по слогам".
  - Откроется поле для ввода первого слога.
  - Впишите запланированное слово по слогам.
- Нажмите на плюс (+) рядом с каждым введенным слогом, чтобы добавить следующий.
- Обратите внимание, что слово должно содержать не более 12 символов.

### Троеточие рядом с каждым слогом:

- Кликнув на троеточие, у вас появится две опции:
- Сделать слог подсказкой: данный слог будет отображаться в слове в верном порядке.

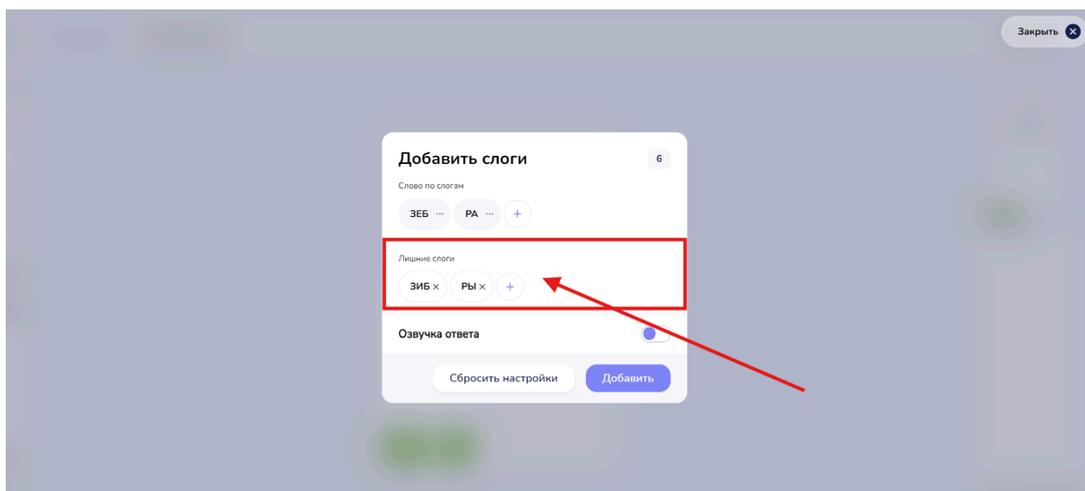
- Удалить данный слог: уберите слог из списка, если он больше не нужен.



### Добавление лишних слогов

1. Кликать на плюс (+) ниже:

- Откроется поле для добавления лишних слогов

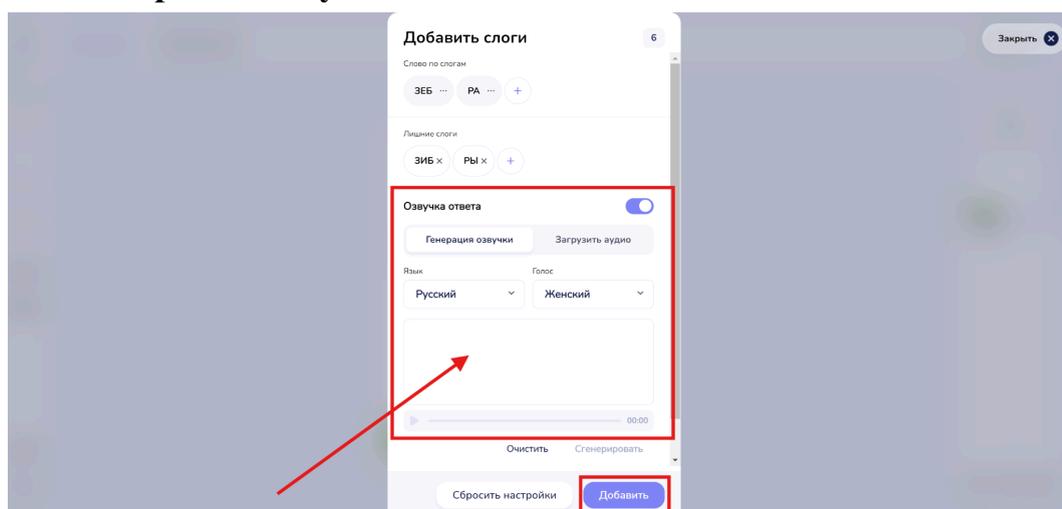


### Озвучка ответа

Нажав на слайдер открываются дополнительные функции озвучки ответа:

- Генерация озвучки
- Загрузить аудио

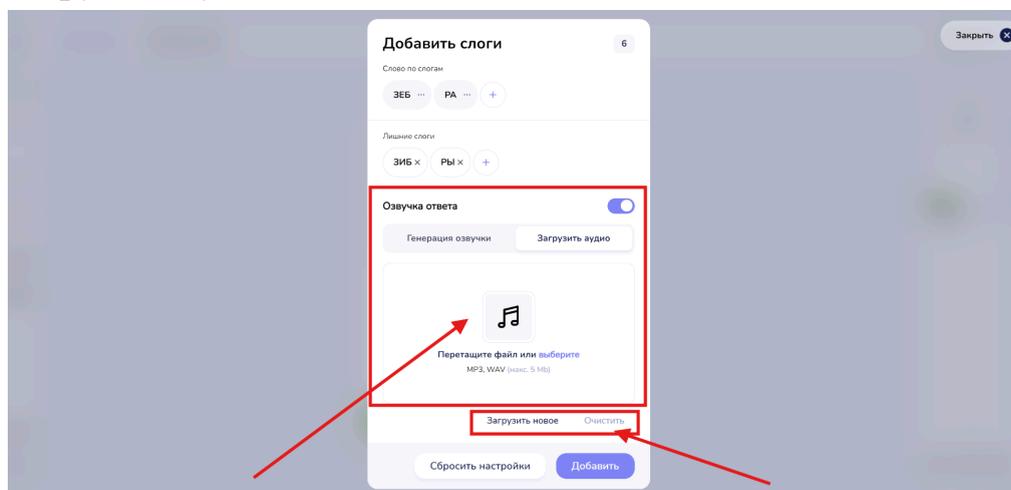
### 3. Генерация озвучки



Выбор этой функции предоставляет возможность преобразовать текст в озвучку.

1. Введите текст: Напечатайте текст, который вы хотите озвучить.
2. Выберите язык: Из доступного списка выберите язык, на котором будет озвучен ваш текст.
3. Выберите голос: Определите, какой голос будет использован для озвучивания. Доступны варианты:
  - Мужской
  - Женский
4. Сгенерировать озвучку: Чтобы прослушать и сохранить ваш текст, нажмите кнопку **"Сгенерировать"**.
5. Очистить текст: Для удаления введённого текста нажмите кнопку **"Очистить"**.

### Загрузить аудио



Если у вас уже есть готовый аудиофайл, вы можете загрузить его с помощью этой функции.

1. Выбор файла:

- Нажмите на поле загрузки, чтобы выбрать файл с вашего устройства, или перетащите файл прямо в указанную область.

2. Формат файла:

Убедитесь, что файл имеет поддерживаемый формат: MP3 или WAV (максимальный размер 5 Mb) для корректной работы системы.

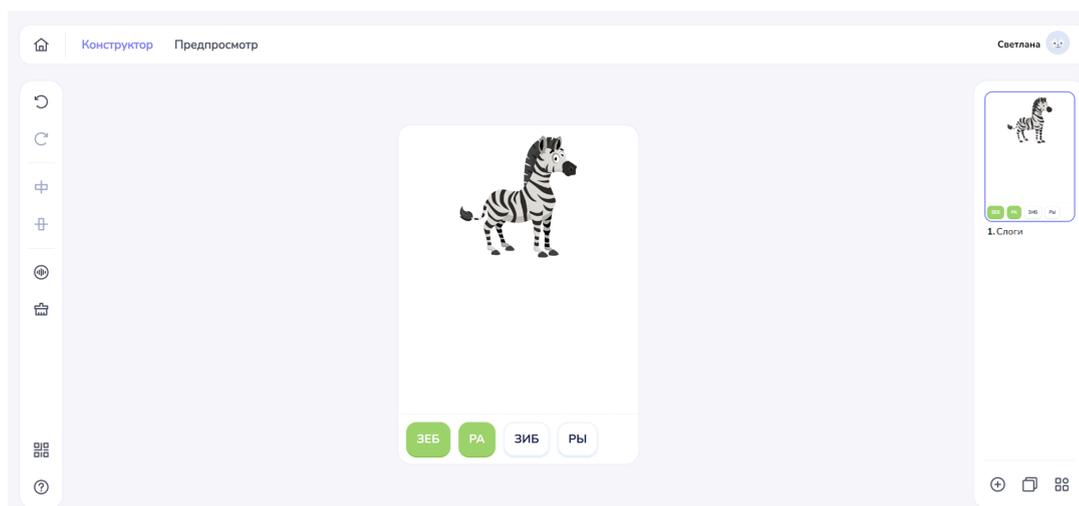
3. Очистить аудиофайл: Чтобы удалить загруженный аудиофайл, нажмите кнопку **"Очистить"**.

4. Замена аудиофайла:

Для загрузки нового аудиофайла нажмите на кнопку **"Загрузить новое"**.

Сохранение данных: Нажмите на кнопку **"Добавить"**. Это позволит сохранить все введенные вами данные, включая текст, выбор языка и голоса.

После сохранения вы автоматически вернетесь в главный интерфейс. Где сможете увидеть готовый результат вашей работы.





- Нажмите кнопку записи и начните говорить, чтобы записать свою речь или звуки.

- После завершения записи вы сможете прослушать и сохранить полученный файл.

### 3. Загрузка заранее подготовленного аудиофайла

- Если у вас есть уже созданный аудиофайл, вы можете легко загрузить его.

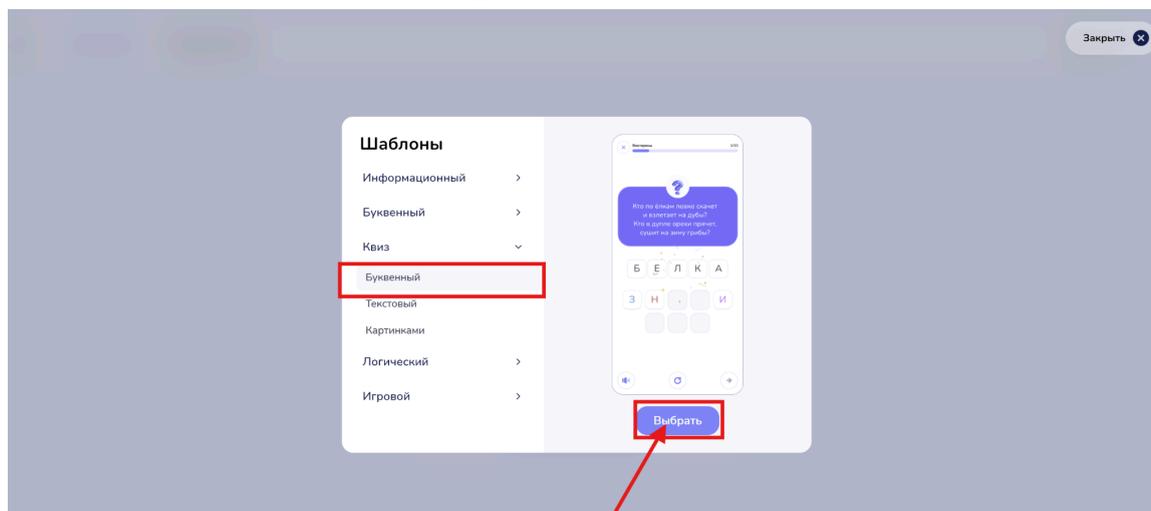
- Нажмите на опцию "Загрузить", выберите файл из вашего устройства и импортируйте его.

- Убедитесь, что файл имеет подходящий формат: mp3, wav (макс. 15 мб) для корректной работы в системе.

## 7.9. Шаблон Буквенный

**Описание:** Подходит для тренировки написания слов по-буквенно.

1. В всплывающем окне вы увидите список доступных шаблонов.
2. Выберите нужный раздел "Квиз", щелкнув по нему левой кнопкой мыши.
3. После выбора раздела появится список подпунктов, связанных с выбранным разделом.
4. Левой кнопкой мыши выберите подпункт "Буквенный"



5. Переместите курсор в правый нижний угол окна и нажмите кнопку "Выбрать".

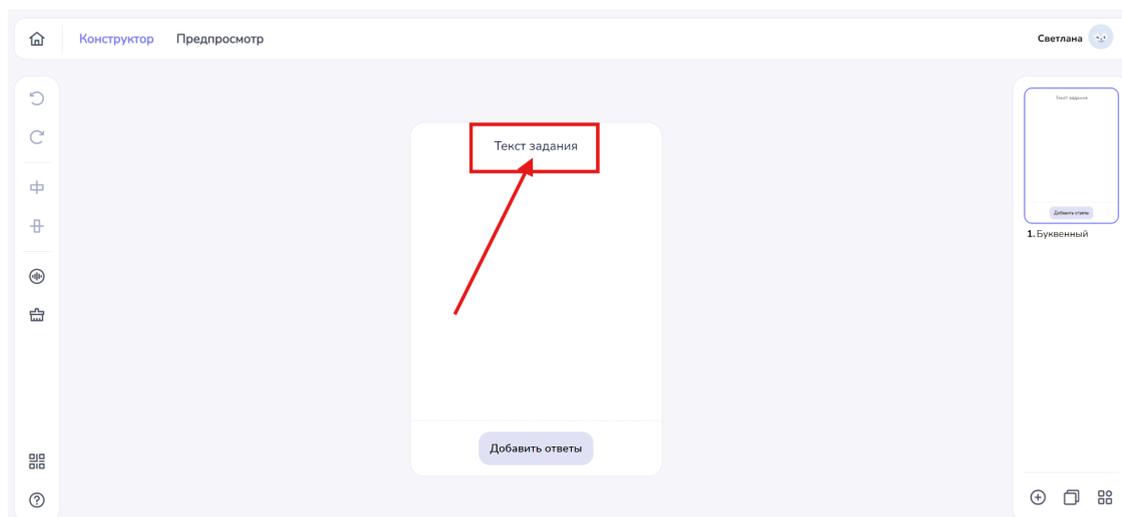
## Рабочий интерфейс

**Описание:** После подтверждения вашего выбора откроется интерфейс с доступными возможностями конструктора. Данный шаблон включает в себя следующие функции:

- Вставка текста
- Вставка аудио

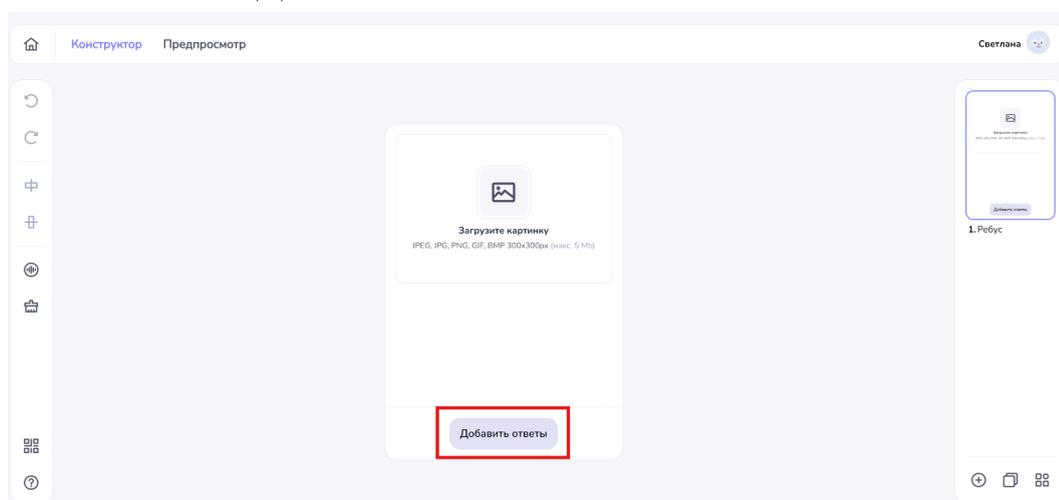
### 1. Текст задания

Для создания задания для ученика вам необходимо ввести текст, который будет отображен в интерфейсе.



1. Кликните в графе **“Текст задания”**:
2. Начните вводить текст, который вы хотите отобразить для ученика.
3. Убедитесь, что информация понятна и лаконична.

## 2. Кнопка “Добавить ответы”



1. Нажмите кнопку “Добавить ответы”.

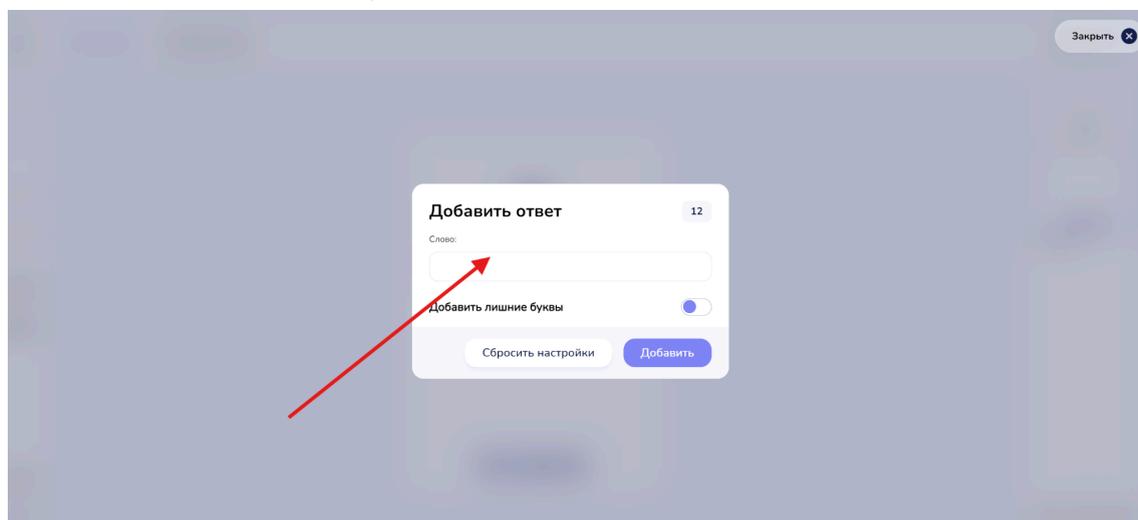
- Это действие откроет всплывающее окно с доступными опциями.

- Графа "Слово":

- Пропишите слово, которое будет использоваться в задании.

- Убедитесь, что слово содержит не более 12 символов.

- Чтобы избежать подсказок, вводите слово только большими буквами, без выделения заглавной буквы.

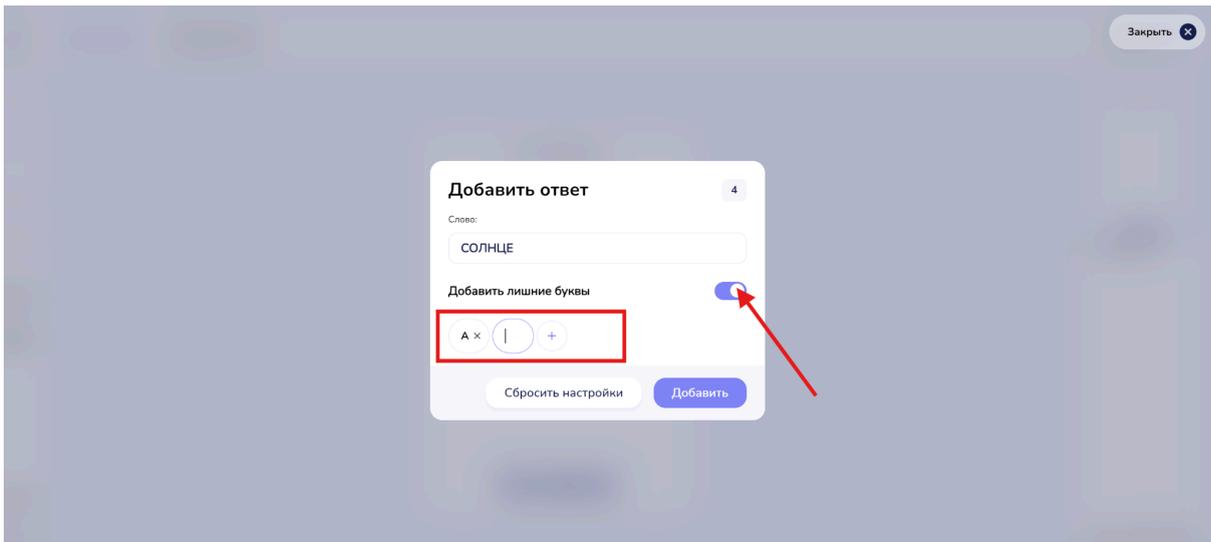


## 2. Добавление лишних букв

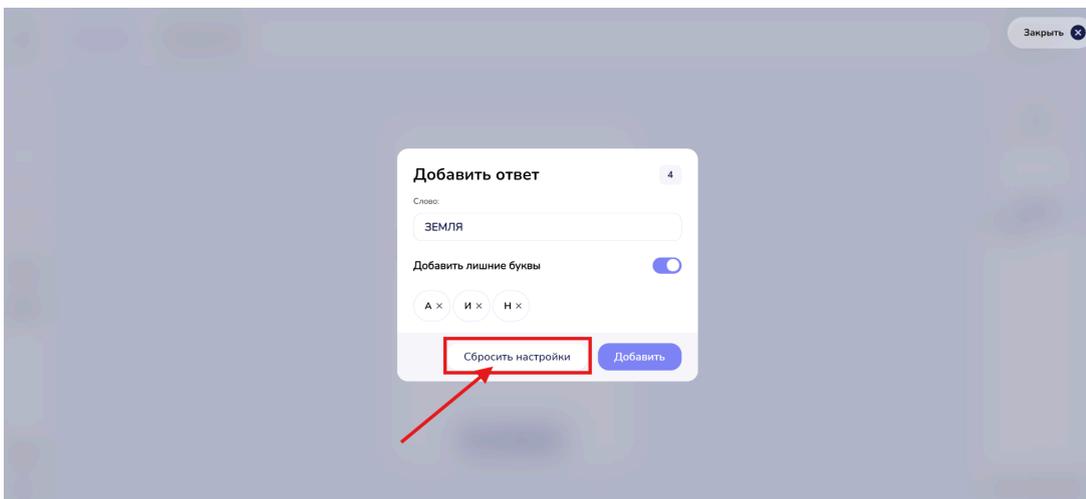
1. В правом нижнем углу окна кликните на слайдер.

2. Кликните на появившийся плюсики ниже и добавляйте символы

- Обратите внимание, что вы можете добавить только 3 лишних символа.



- Если вы хотите очистить все введенные данные, нажмите на кнопку **"Сбросить настройки"**.



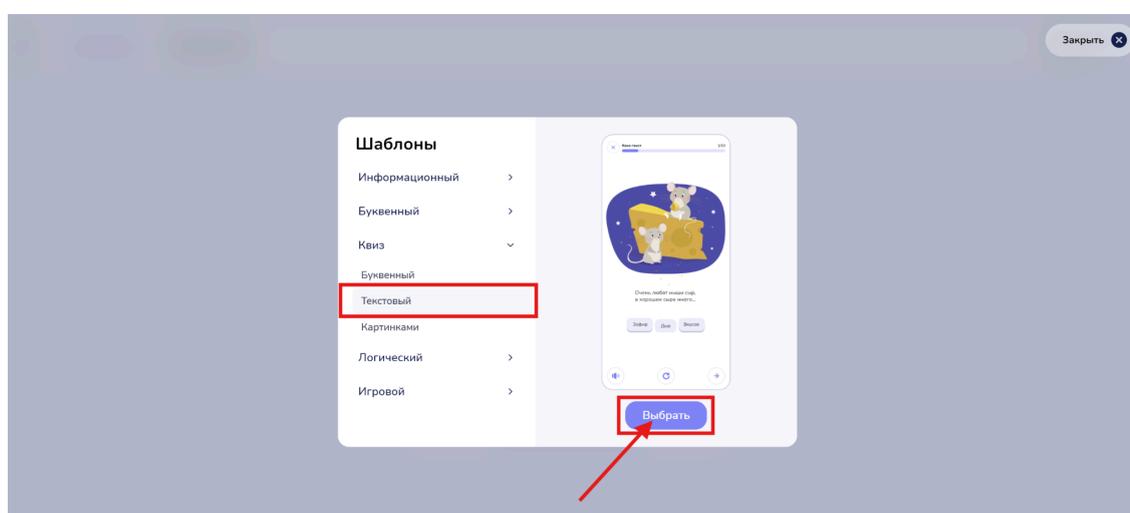
- Чтобы сохранить и добавить информацию в шаблон, нажмите на кнопку **"Добавить"**.

После успешного добавления вы автоматически вернетесь в главный интерфейс программы, где увидите готовый результат, который включает добавленные вами слова и лишние буквы

## 7.10. Шаблон Текстовый квиз

**Описание:** Подходит для тренировки слов в предложении (время, правильная форма и тп.).

1. В всплывающем окне вы увидите список доступных шаблонов.
2. Выберите нужный раздел “Квиз”, щелкнув по нему левой кнопкой мыши.
3. После выбора раздела появится список подпунктов, связанных с выбранным разделом.
4. Левой кнопкой мыши выберите подпункт "Текстовый"



5. Переместите курсор в правый нижний угол окна и нажмите кнопку "Выбрать".

### Рабочий интерфейс

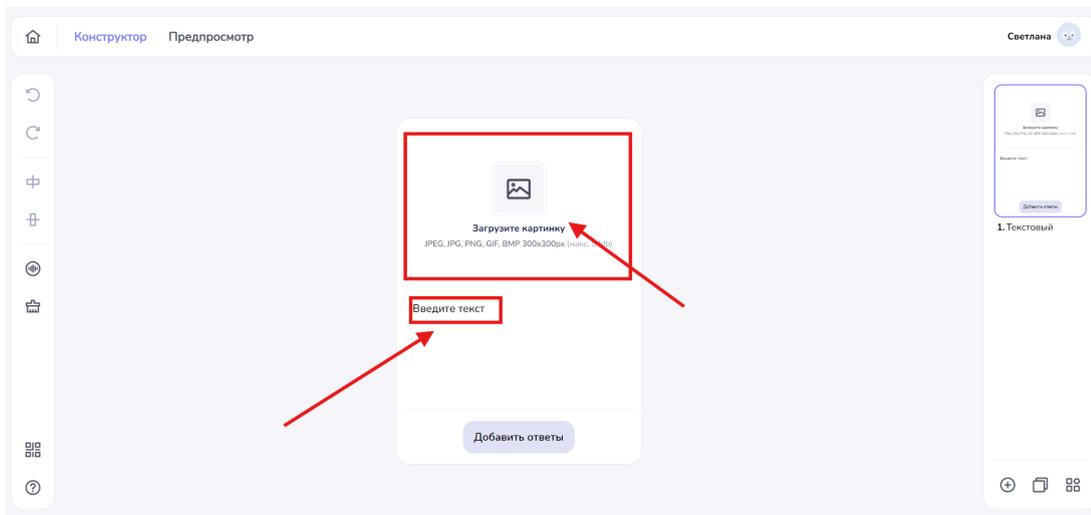
**Описание:** После подтверждения вашего выбора откроется интерфейс с доступными возможностями конструктора. Данный шаблон включает в себя следующие функции:

- Вставка изображения
- Вставка аудио
- Вставка текста

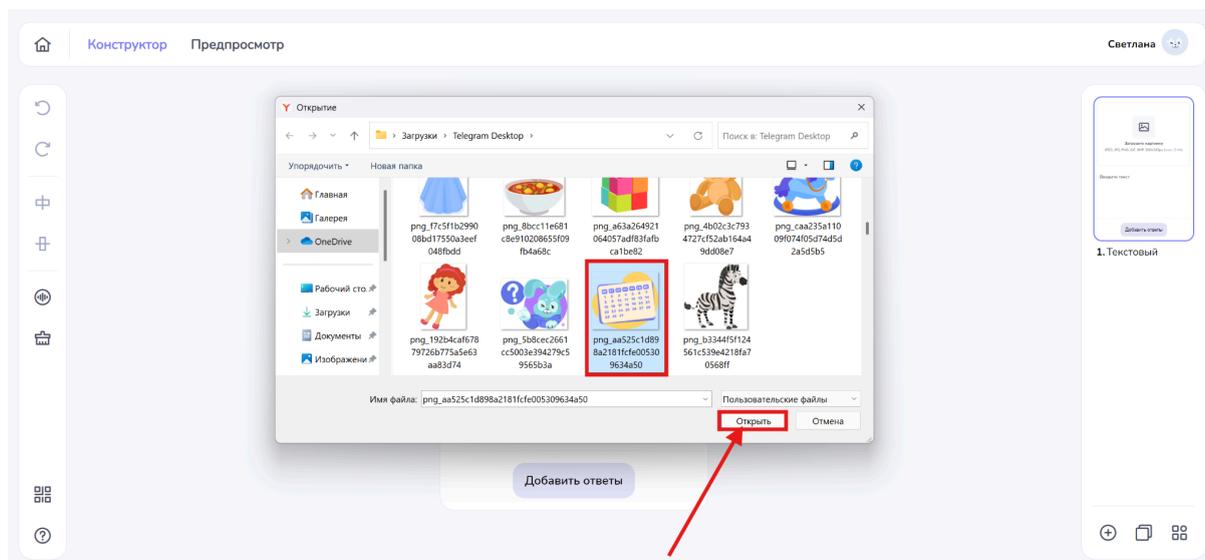
#### 1. Загрузка медиафайлов

Чтобы загрузить изображение или видео, выполните следующие действия:

- Наведите курсор на поле загрузки и нажмите на него левой кнопкой мыши.



- Появится всплывающее окно, в котором вы сможете выбрать нужное изображение или видео на своем устройстве.



- Выберите элемент и переместите курсор в правый нижний угол окна. Нажмите кнопку "Открыть", чтобы подтвердить действие.

Важные требования к загрузке

Обратите внимание на следующие требования к загружаемым файлам:

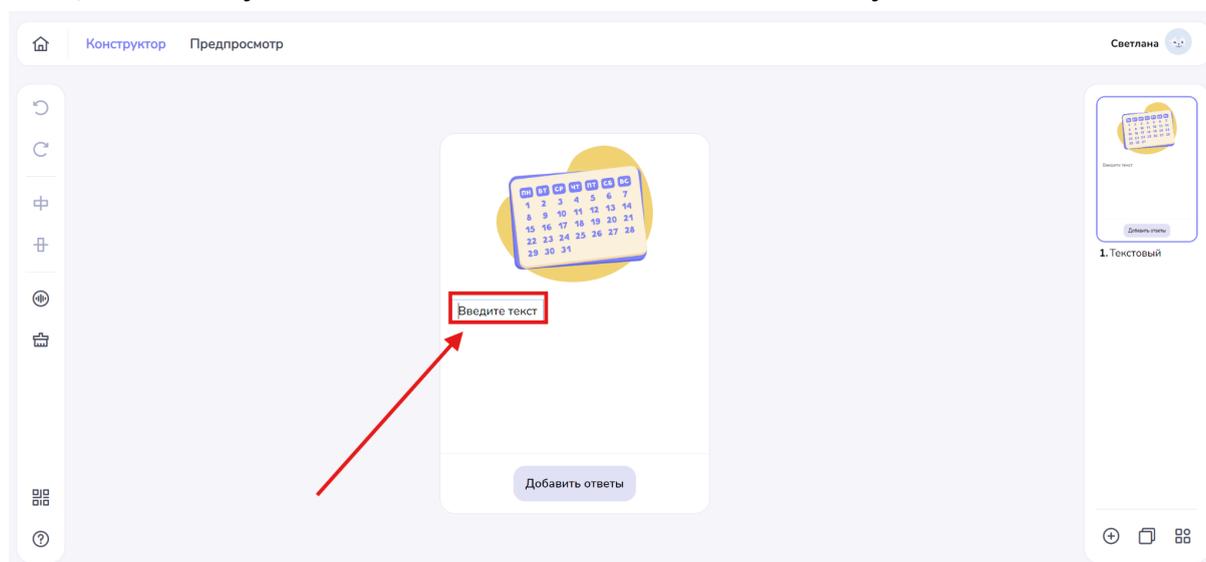
- Изображения: jpeg, jpg, png, gif,  
bmp - 300x300px (макс. 5 Мб)

## 2. Текст

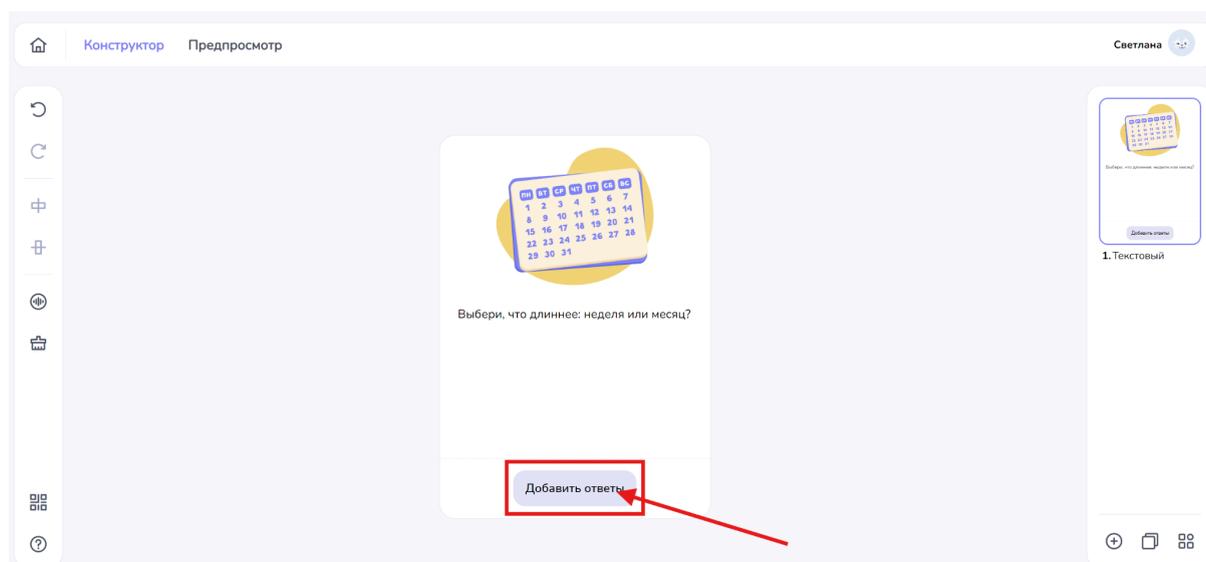
**Описание:** Данный инструмент предназначен для добавления текста в шаблон, что позволяет эффективно доносить необходимую информацию.

**Как использовать:**

1. Наведите курсор на поле для ввода текста.
2. Щелкните в указанной области и начните вводить нужный текст.



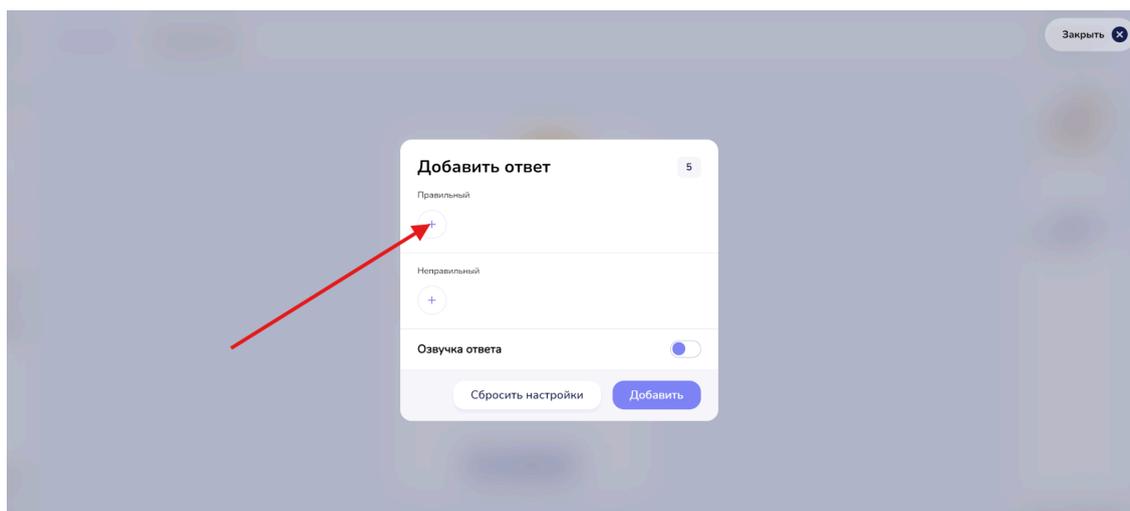
## 3. Кнопка “Добавить ответ”



1. Нажмите кнопку “Добавить ответы”.
- Это действие откроет всплывающее окно с доступными опциями.

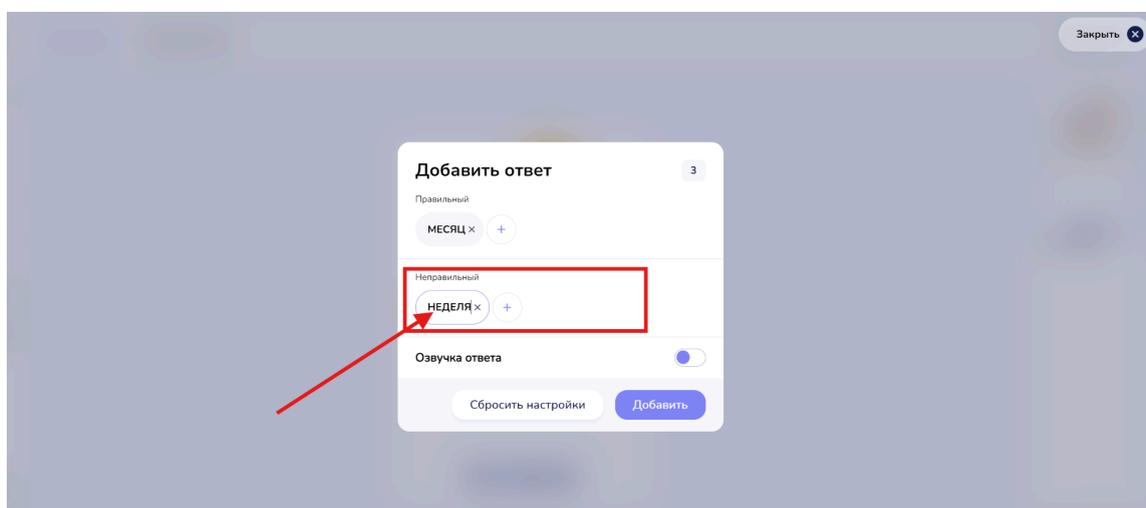
- **Добавление правильного ответа**

1. Нажмите на плюс (+) в графе **"Правильный"**.
2. Пропишите слова, которые будут верными ответами в задании. Убедитесь, что они корректны и соответствуют теме задания.
3. Помните, что в шаблон можно добавить не более 5 слов. Выбирайте самые важные и актуальные.



- **Добавление неправильного ответа**

1. Нажмите на плюс (+) в графе **"Неправильный"**.
3. Впишите неверные варианты слов, которые не являются правильными ответами на задание.

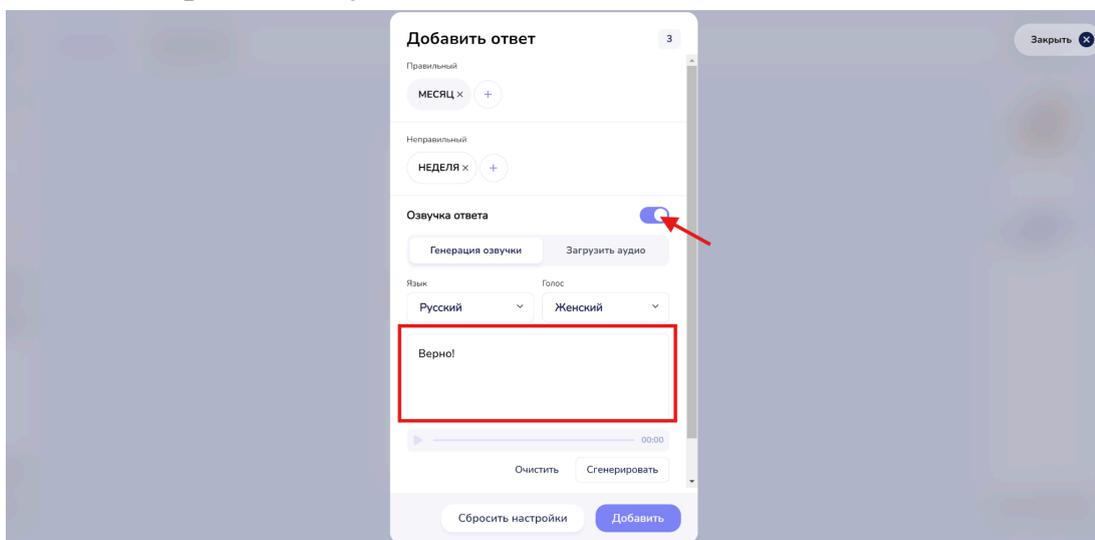


- **Озвучка ответа**

Нажав на слайдер открываются дополнительные функции озвучки ответа:

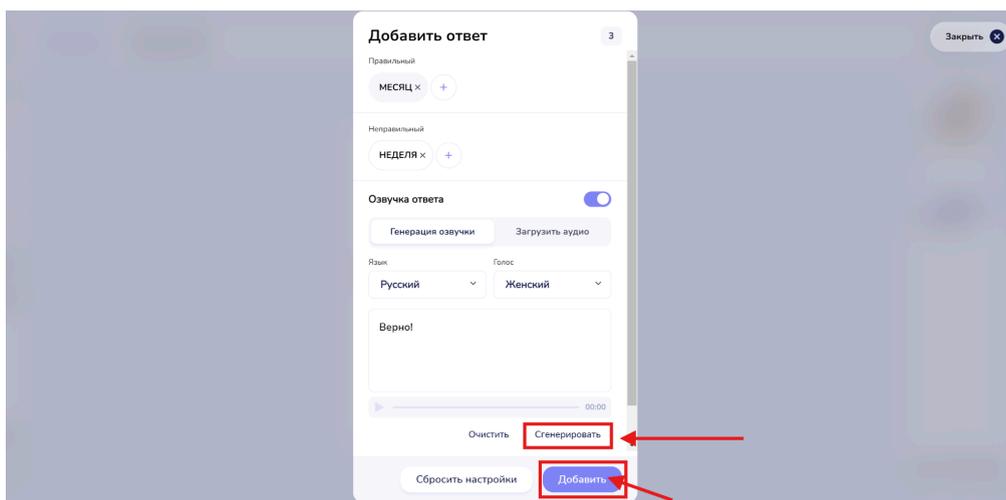
- Генерация озвучки
- Загрузить аудио

- **Генерация озвучки**



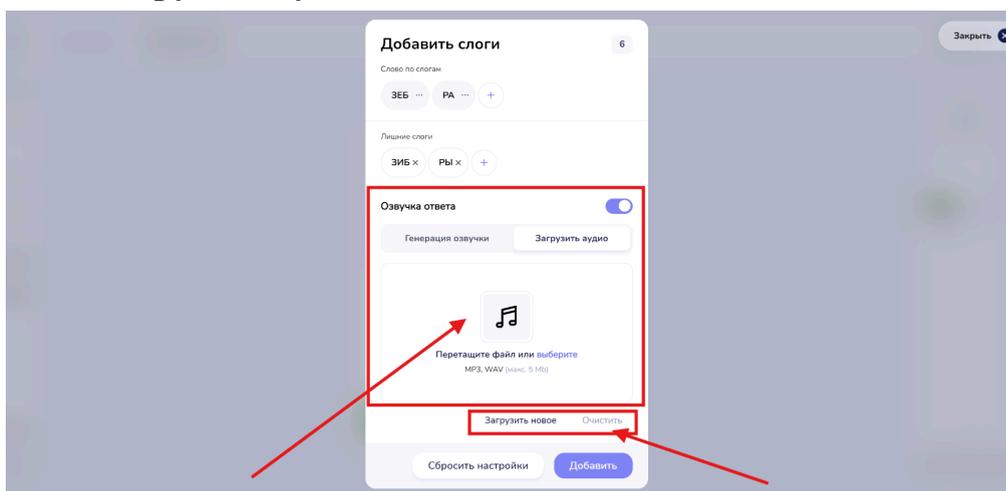
Выбор этой функции предоставляет возможность преобразовать текст в озвучку.

1. Введите текст: Напечатайте текст, который вы хотите озвучить.
2. Выберите язык: Из доступного списка выберите язык, на котором будет озвучен ваш текст.
3. Выберите голос: Определите, какой голос будет использован для озвучивания. Доступны варианты:
  - Мужской
  - Женский
4. Сгенерировать озвучку: Чтобы прослушать и сохранить ваш текст, нажмите кнопку **"Сгенерировать"**.



5. Очистить текст: Для удаления введённого текста нажмите кнопку "Очистить".

- **Загрузить аудио**



Если у вас уже есть готовый аудиофайл, вы можете загрузить его с помощью этой функции.

1. Выбор файла:

- Нажмите на поле загрузки, чтобы выбрать файл с вашего устройства, или перетащите файл прямо в указанную область.

2. Формат файла:

Убедитесь, что файл имеет поддерживаемый формат: MP3 или WAV (максимальный размер 5 Mb) для корректной работы системы.

3. Очистить аудиофайл: Чтобы удалить загруженный аудиофайл, нажмите кнопку "Очистить".

#### 4. Замена аудиофайла:

Для загрузки нового аудиофайла нажмите на кнопку **"Загрузить новое"**.

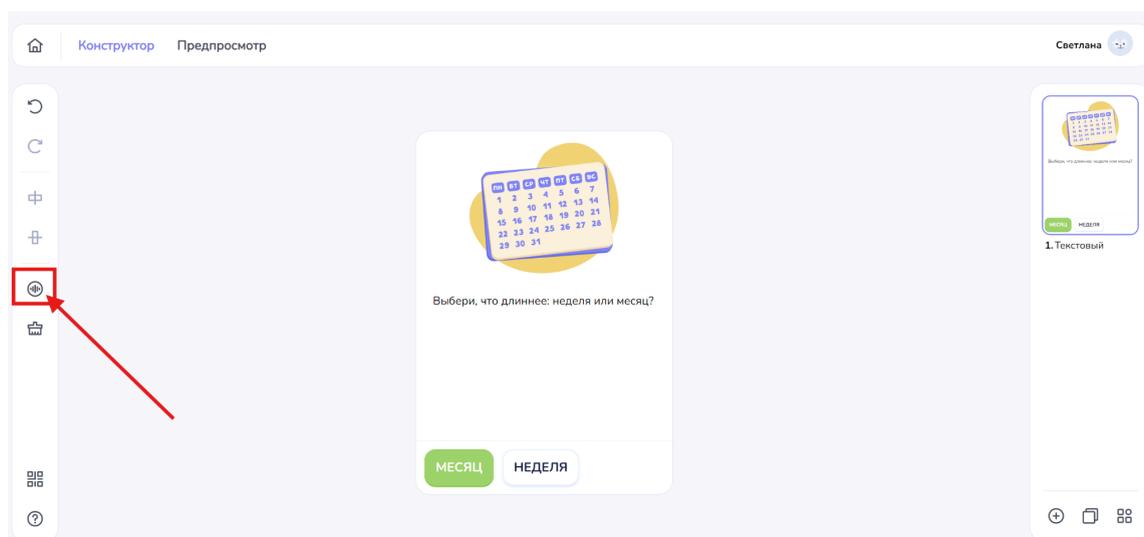
Сохранение данных: Нажмите на кнопку **"Добавить"**. Это позволит сохранить все введенные вами данные, включая текст, выбор языка и голоса.

После сохранения вы автоматически вернетесь в главный интерфейс. Где сможете увидеть готовый результат вашей работы.

### 4. Генерация озвучки заданий

В шаблоне предусмотрена возможность генерации озвучки.

**Описание:** при нажатии на кнопку **"Звук"** откроется всплывающее окно с доступными вариантами генерации звуковой дорожки. Вы сможете выбирать из следующих опций:



- **Генерация звука на основе текста**

- Введите текст, который вы хотите озвучить.
- Выберите язык озвучивания из доступного списка
- Выберите голос для озвучивания. Доступные варианты голосов, мужской и женский

- **Запись звука с вашего микрофона**

- Используйте функцию записи, чтобы создать персонализированные звуковые дорожки.

- Перед началом записи убедитесь, что ваш микрофон подключен и работает должным образом.

- Нажмите кнопку записи и начните говорить, чтобы записать свою речь или звуки.

- После завершения записи вы сможете прослушать и сохранить полученный файл.

- **Загрузка заранее подготовленного аудиофайла**

- Если у вас есть уже созданный аудиофайл, вы можете легко загрузить его.

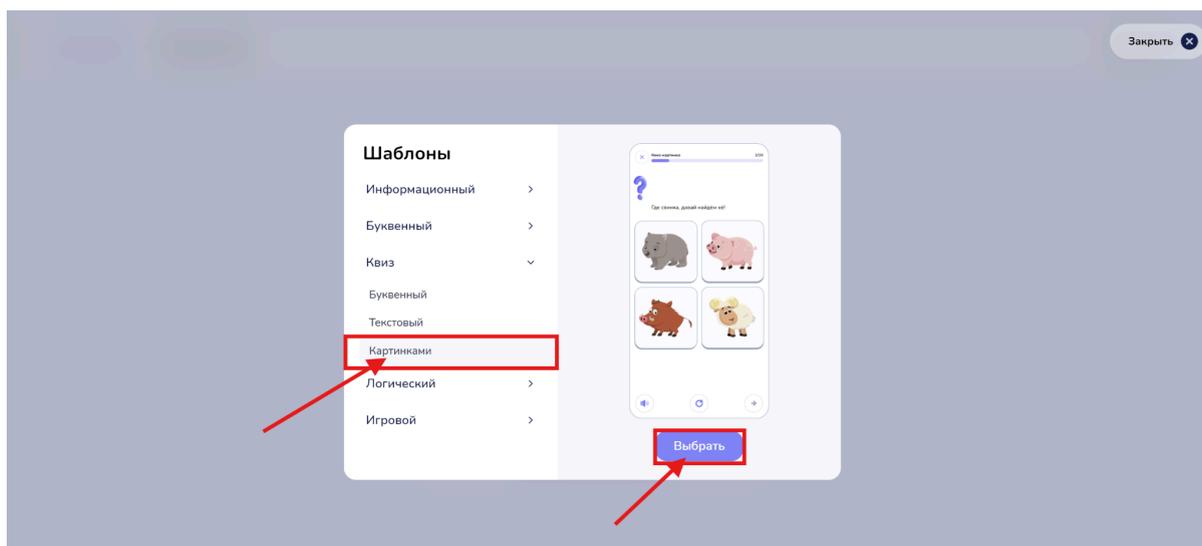
- Нажмите на опцию "Загрузить", выберите файл из вашего устройства и импортируйте его.

- Убедитесь, что файл имеет подходящий формат: mp3, wav (макс. 15 мб) для корректной работы в системе.

## **7.11. Шаблон Квиз картинками**

**Описание:** Квиз, помогающий визуализировать тренировку материала при помощи изображений. Задание будет текстовым, ответы из картинок (с или без аудио). Отлично подходит для тренировки слов, фраз и терминов.

1. В всплывающем окне вы увидите список доступных шаблонов.
2. Выберите нужный раздел "Квиз", щелкнув по нему левой кнопкой мыши.
3. После выбора раздела появится список подпунктов, связанных с выбранным разделом.
4. Левой кнопкой мыши выберите подпункт "Картинками"



5. Переместите курсор в правый нижний угол окна и нажмите кнопку "Выбрать".

## Рабочий интерфейс

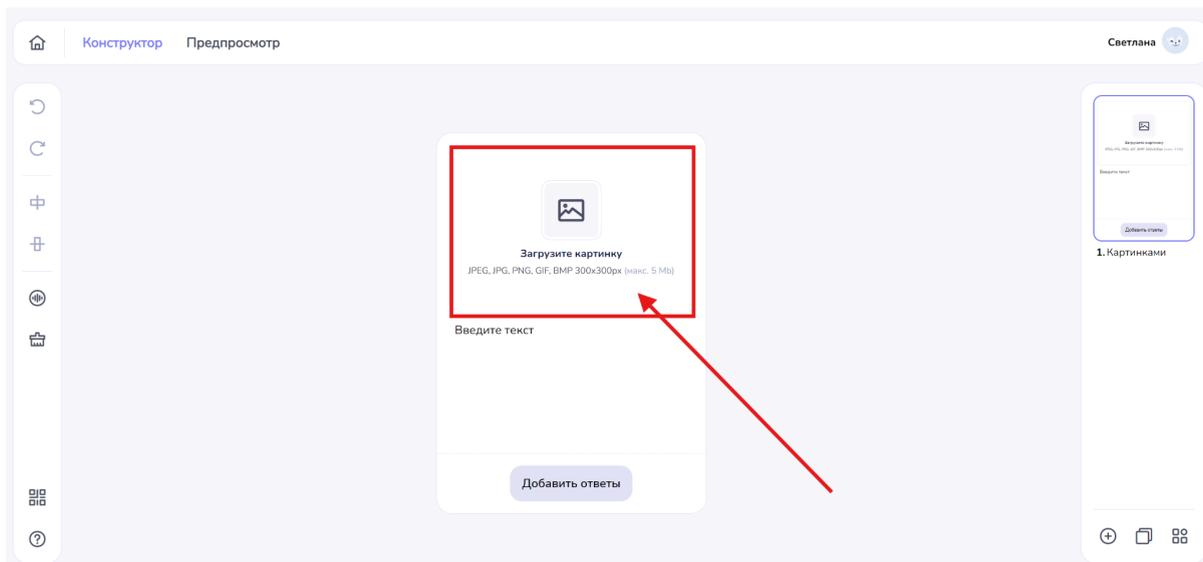
**Описание:** После подтверждения вашего выбора откроется интерфейс с доступными возможностями конструктора. Данный шаблон включает в себя следующие функции:

- Вставка изображения
- Вставка аудио
- Вставка текста

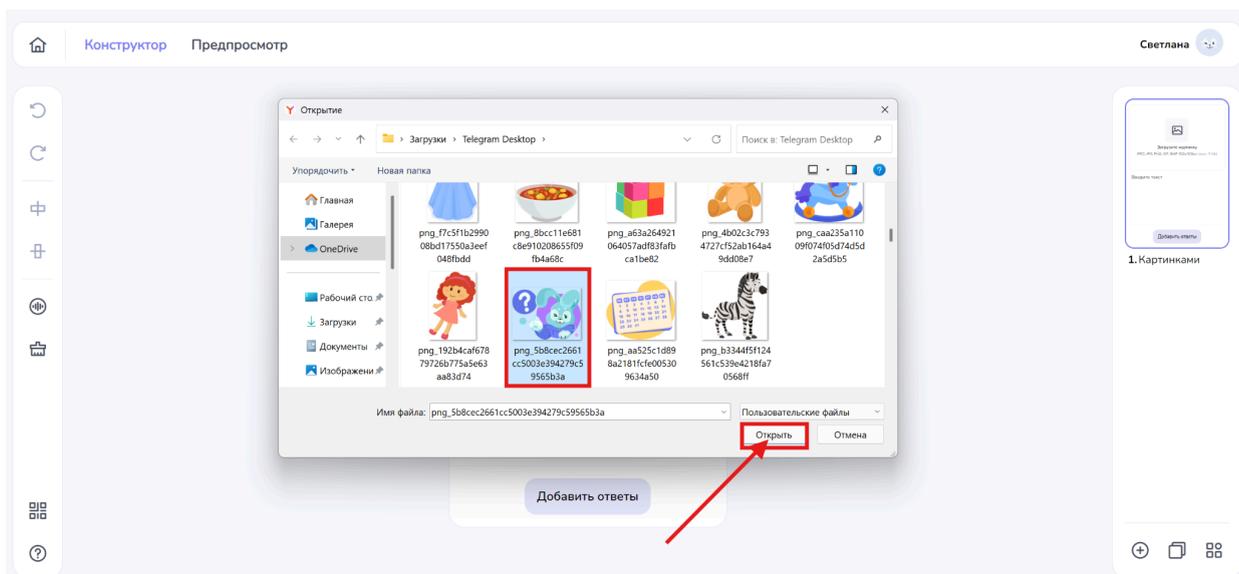
### 1. Загрузка медиафайлов

Чтобы загрузить изображение или видео, выполните следующие действия:

1. Наведите курсор на поле загрузки и нажмите на него левой кнопкой мыши.



2. Появится всплывающее окно, в котором вы сможете выбрать нужное изображение или видео на своем устройстве.



3. Выберите элемент и переместите курсор в правый нижний угол окна. Нажмите кнопку "Открыть", чтобы подтвердить действие.

Важные требования к загрузке

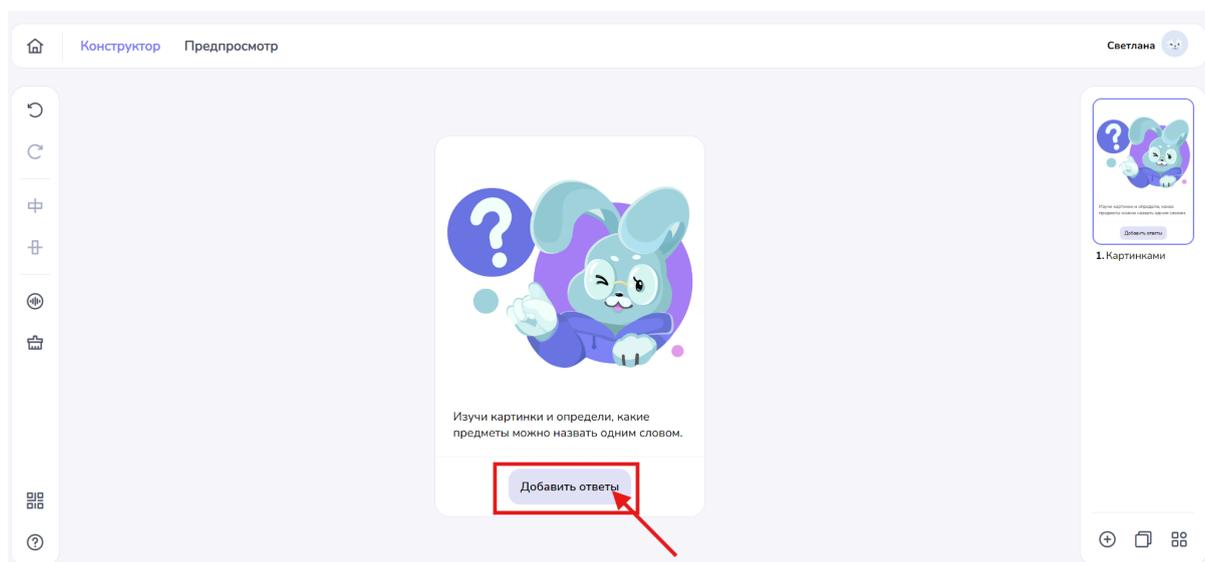
Обратите внимание на следующие требования к загружаемым файлам:

- Изображения: jpeg, jpg, png, gif,  
bmp - 300x300px (макс. 5 Мб)

## 2. Добавить ответы

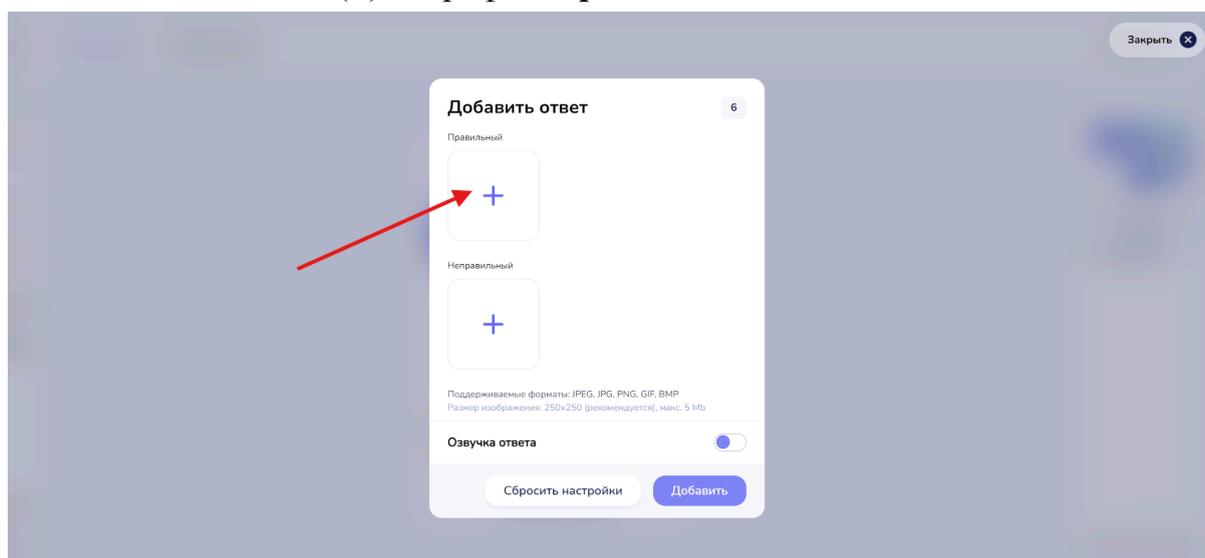
Кликните на кнопку “Добавить ответы”

- Это действие откроет всплывающее окно с доступными опциями.

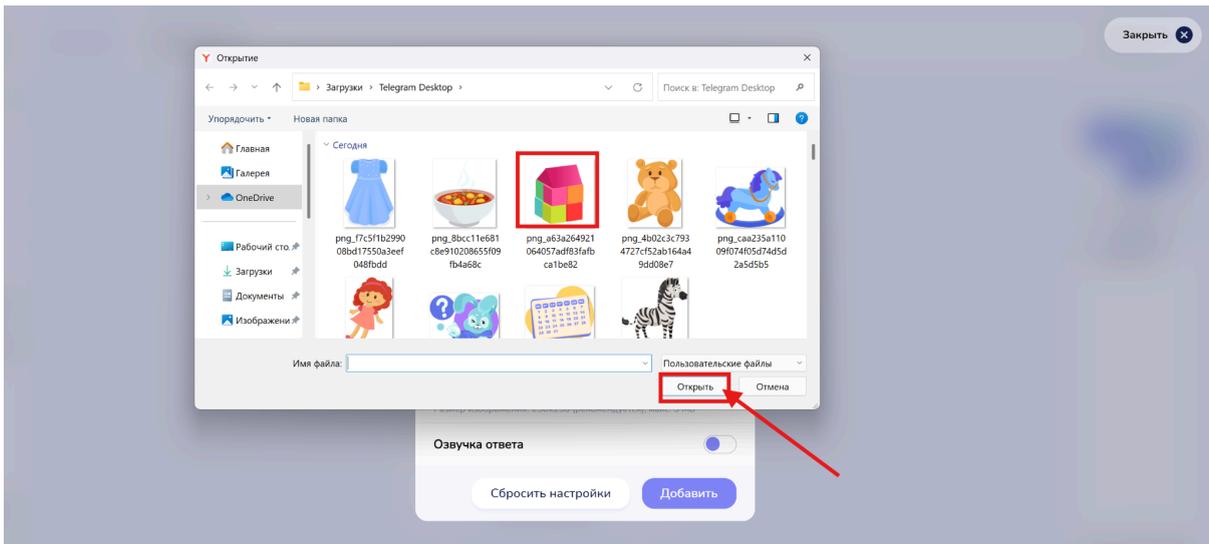


### Добавление правильного ответа

1. Нажмите на плюс (+) в графе "Правильный".



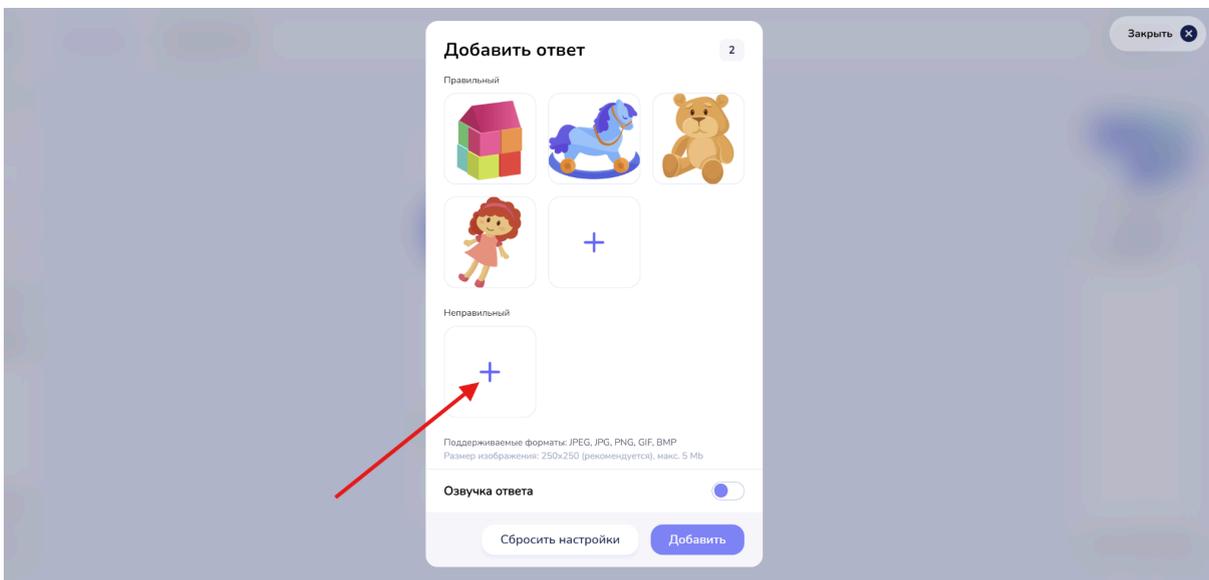
2. Появится всплывающее окно, в котором вы сможете выбрать нужное изображение на своем устройстве.



3. Выберите элемент и переместите курсор в правый нижний угол окна. Нажмите кнопку "Открыть", чтобы подтвердить действие. Добавленные картинки, будут верными ответами в задании.

Помните, что в шаблон можно добавить не более 6 картинок.

### Добавление неправильного ответа



1. Нажмите на плюс (+) в графе "**Неправильный**".

3. Добавьте неверные варианты изображений, которые не являются правильными ответами на задание.

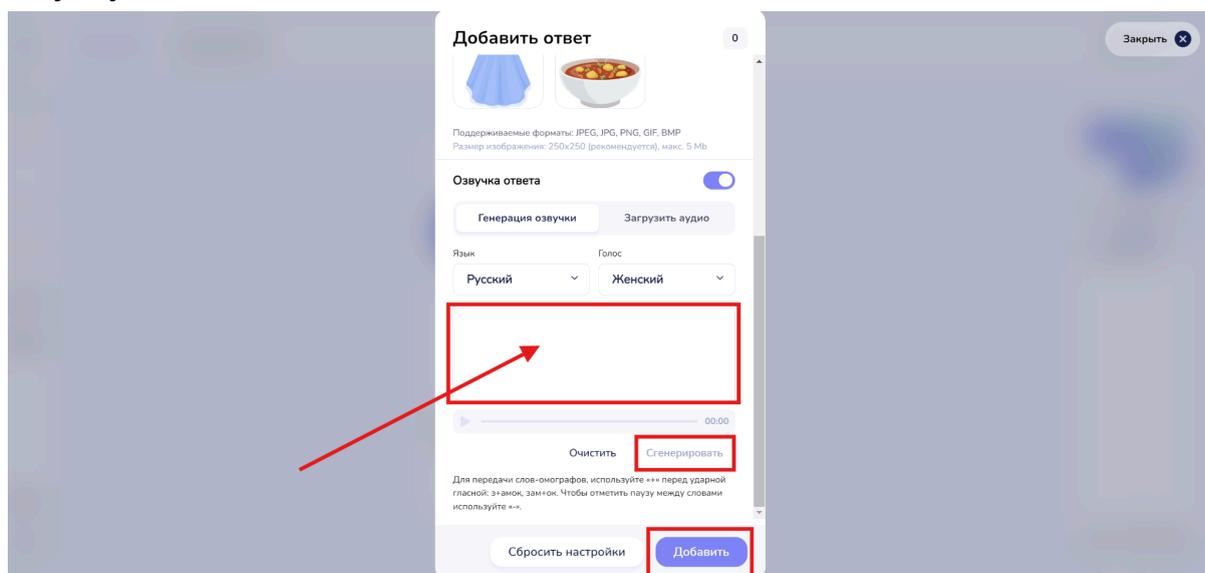
## Озвучка ответа

Нажав на слайдер открываются дополнительные функции озвучки ответа:

- Генерация озвучки
- Загрузить аудио

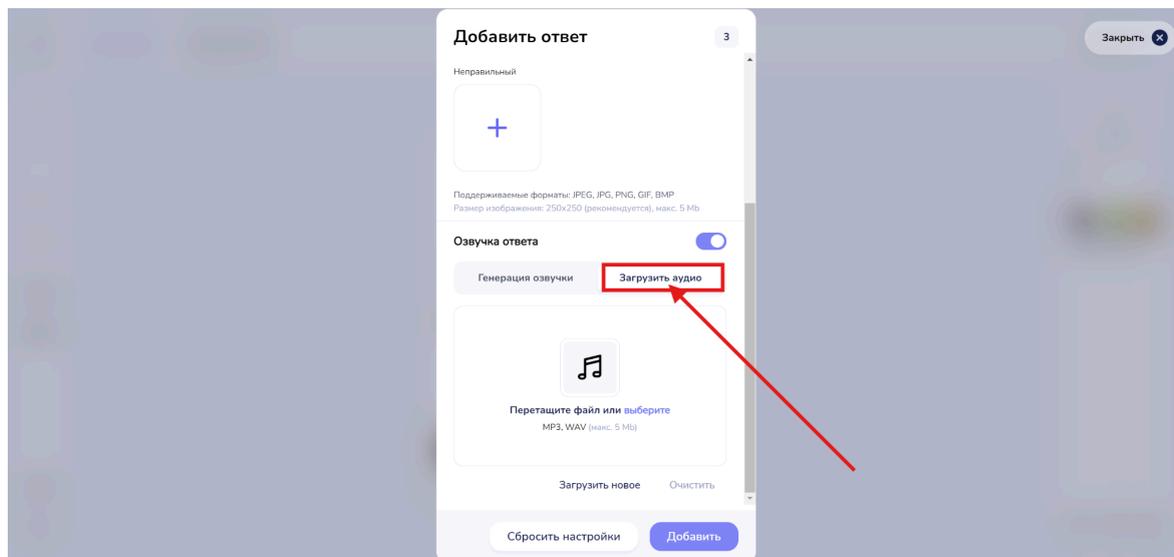
## Генерация озвучки

Выбор этой функции предоставляет возможность преобразовать текст в озвучку.



1. Введите текст: Напечатайте текст, который вы хотите озвучить.
2. Выберите язык: Из доступного списка выберите язык, на котором будет озвучен ваш текст.
3. Выберите голос: Определите, какой голос будет использован для озвучивания. Доступны варианты:
  - Мужской
  - Женский
4. Сгенерировать озвучку: Чтобы прослушать и сохранить ваш текст, нажмите кнопку **"Сгенерировать"**.
5. Очистить текст: Для удаления введённого текста нажмите кнопку **"Очистить"**.

## Загрузить аудио



Если у вас уже есть готовый аудиофайл, вы можете загрузить его с помощью этой функции.

### 1. Выбор файла:

- Нажмите на поле загрузки, чтобы выбрать файл с вашего устройства, или перетащите файл прямо в указанную область.

### 2. Формат файла:

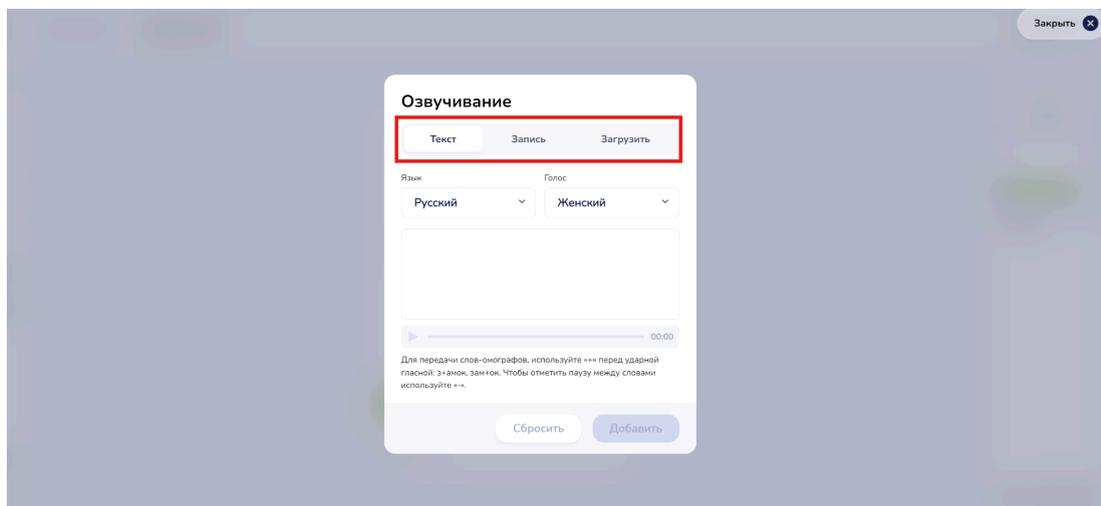
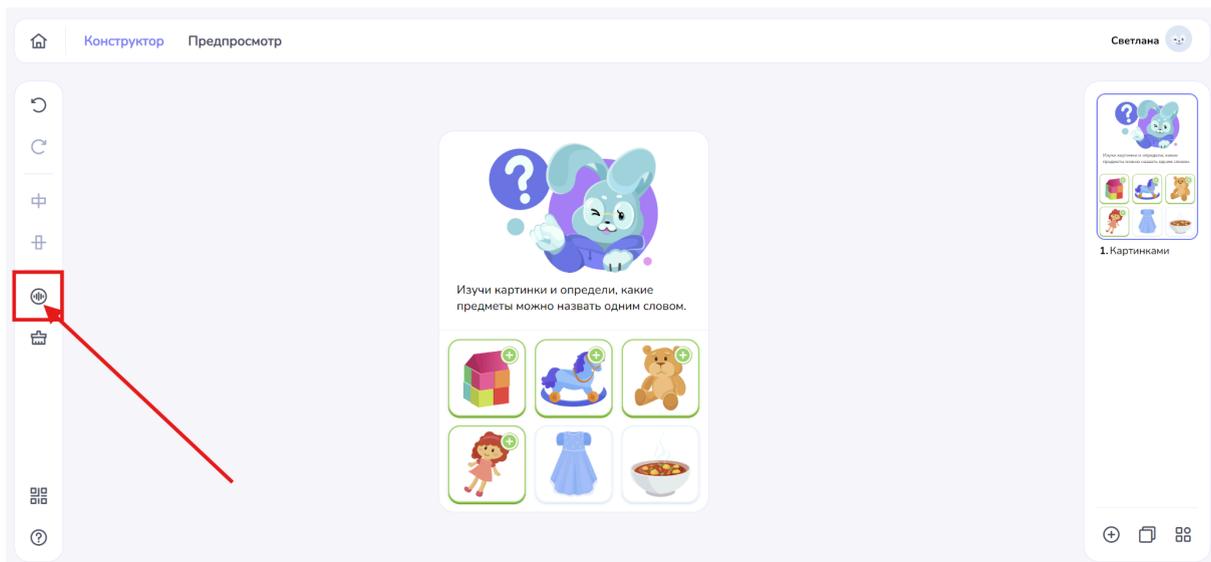
Убедитесь, что файл имеет поддерживаемый формат: MP3 или WAV (максимальный размер 5 Mb) для корректной работы системы.

3. Очистить аудиофайл: Чтобы удалить загруженный аудиофайл, нажмите кнопку **"Очистить"**.

## 3. Генерация озвучки заданий

В шаблоне предусмотрена возможность генерации озвучки.

**Описание:** при нажатии на кнопку **"Звук"** откроется всплывающее окно с доступными вариантами генерации звуковой дорожки. Вы сможете выбирать из следующих опций:



- **Генерация звука на основе текста**
  - Введите текст, который вы хотите озвучить.
  - Выберите язык озвучивания из доступного списка
  - Выберите голос для озвучивания. Доступные варианты голосов, мужской и женский
  
- **Запись звука с вашего микрофона**
  - Используйте функцию записи, чтобы создать персонализированные звуковые дорожки.
  - Перед началом записи убедитесь, что ваш микрофон подключен и работает должным образом.

- Нажмите кнопку записи и начните говорить, чтобы записать свою речь или звуки.

- После завершения записи вы сможете прослушать и сохранить полученный файл.

- **Загрузка заранее подготовленного аудиофайла**

- Если у вас есть уже созданный аудиофайл, вы можете легко загрузить его.

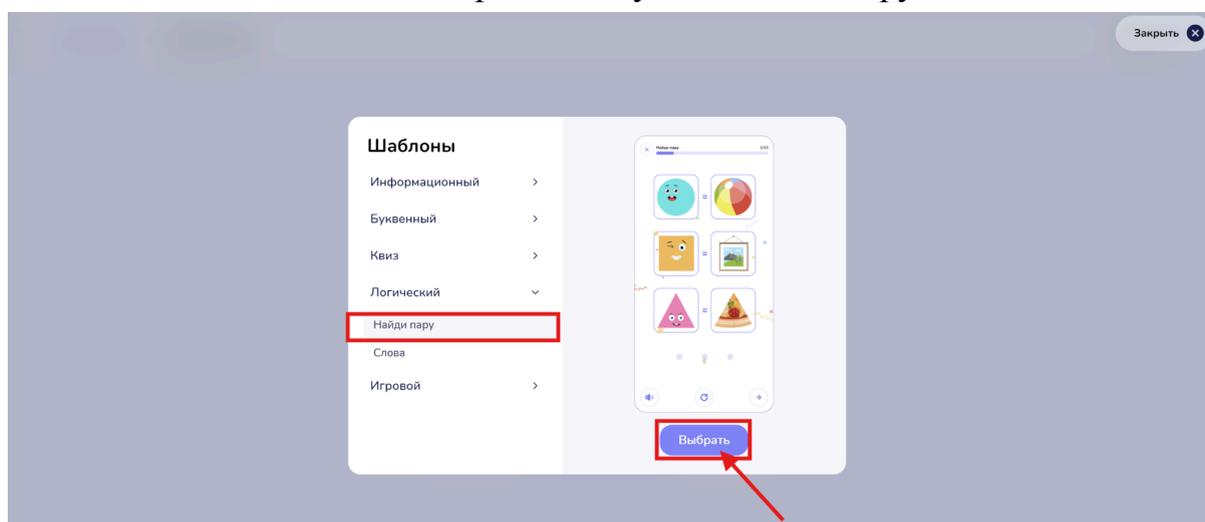
- Нажмите на опцию "Загрузить", выберите файл из вашего устройства и импортируйте его.

- Убедитесь, что файл имеет подходящий формат: mp3, wav (макс. 15 мб) для корректной работы в системе.

## 7.12. Шаблон Найди пару

**Описание:** Данный шаблон предназначен для создания интерактивного задания, в котором предлагается сгруппировать по парам все карточки согласно условию задания.

1. В всплывающем окне вы увидите список доступных шаблонов.
2. Выберите нужный раздел “Логический”, щелкнув по нему левой кнопкой мыши.
3. После выбора раздела появится список подпунктов, связанных с выбранным разделом.
- 4.левой кнопкой мыши выберите подпункт "Найди пару”



5. Переместите курсор в правый нижний угол окна и нажмите кнопку "Выбрать".

## Рабочий интерфейс

**Описание:** После подтверждения вашего выбора откроется интерфейс с доступными возможностями конструктора. Данный шаблон включает в себя следующие функции:

- Вставка изображения
- Вставка аудио

Шаблон "**Найди пару**" предназначен для игр на сопоставление различных пар изображений. Это может включать в себя объединение пар чисел, объединение частей одного объекта или сопоставление словосочетаний.

### 1. Структура шаблона

Шаблон состоит из двух основных частей:



#### Слева

- Три варианта карточек с исходными элементами. Эти карточки фиксированы и не подлежат изменению.
- К каждой карточке необходимо подобрать соответствующий вариант ответа из правой части.

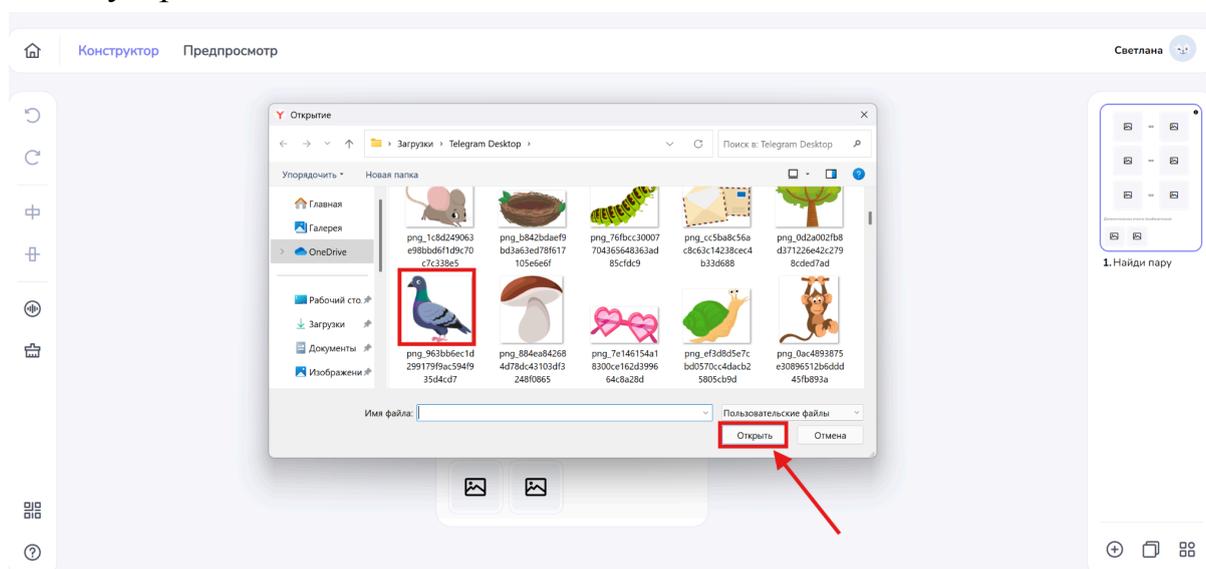
## Справа

- Карточки сопоставления, которые будут подбираться к вариантам из левой части. Задача пользователя — найти правильные соответствия.

## Загрузка изображений

Чтобы загрузить изображение в карточку, выполните следующие шаги:

1. Наведите курсор на поле загрузки изображения с левой стороны и кликните по нему.
2. В появившемся всплывающем окне выберите нужное изображение на своем устройстве.



3. Выберите элемент и переместите курсор в правый нижний угол окна. Нажмите кнопку "Открыть", чтобы подтвердить действие.

Вы можете определить количество карточек на свое усмотрение. Возможно создание одного варианта карточки, но для этого необходимо подготовить несколько ответов для сопоставления.

## Примечания

- Убедитесь, что изображения соответствуют правилам игры и хорошо видны.
- Проводите тестирование шаблона, чтобы убедиться в корректности всех связей между карточками.

## Важные требования к загрузке

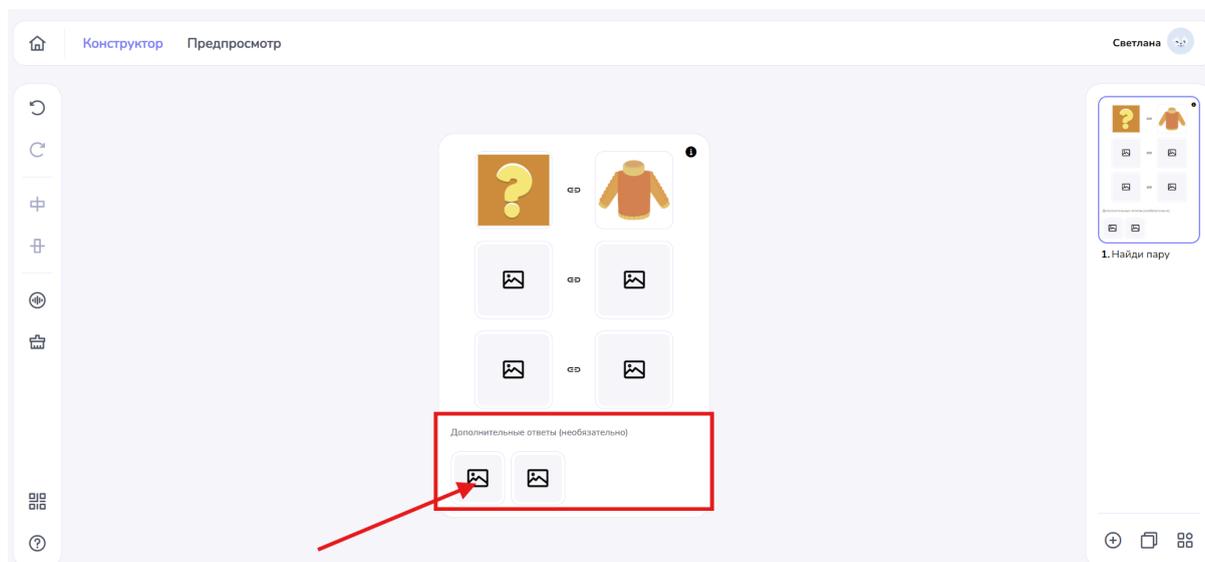
Обратите внимание на следующие требования к загружаемым файлам:

- Изображения: jpeg, jpg, png, gif,  
bmp - 300x300px (макс. 5 Мб)

## 2. Дополнительные ответы

Вы можете добавить неверные ответы на ваше усмотрение. Для этого следуйте нижеуказанным шагам. Однако учтите, что оставлять поля пустыми также допустимо.

1. Наведите курсор на поле загрузки изображения и кликните по нему.

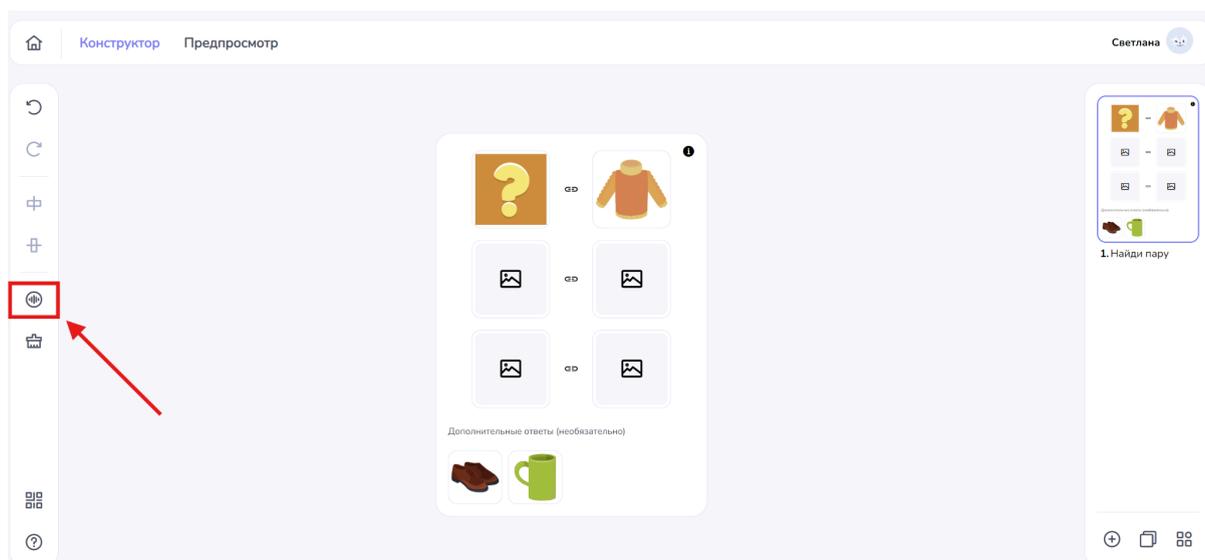


2. В появившемся всплывающем окне выберите нужное изображение на своем устройстве и нажмите на кнопку "Открыть".

## 3. Генерация озвучки заданий

В шаблоне предусмотрена возможность генерации озвучки.

**Описание:** при нажатии на кнопку "Звук" откроется всплывающее окно с доступными вариантами генерации звуковой дорожки. Вы сможете выбирать из следующих опций:



- **Генерация звука на основе текста**

- Введите текст, который вы хотите озвучить.
- Выберите язык озвучивания из доступного списка
- Выберите голос для озвучивания. Доступные варианты голосов, мужской и женский

- **Запись звука с вашего микрофона**

- Используйте функцию записи, чтобы создать персонализированные звуковые дорожки.
- Перед началом записи убедитесь, что ваш микрофон подключен и работает должным образом.
- Нажмите кнопку записи и начните говорить, чтобы записать свою речь или звуки.
- После завершения записи вы сможете прослушать и сохранить полученный файл.

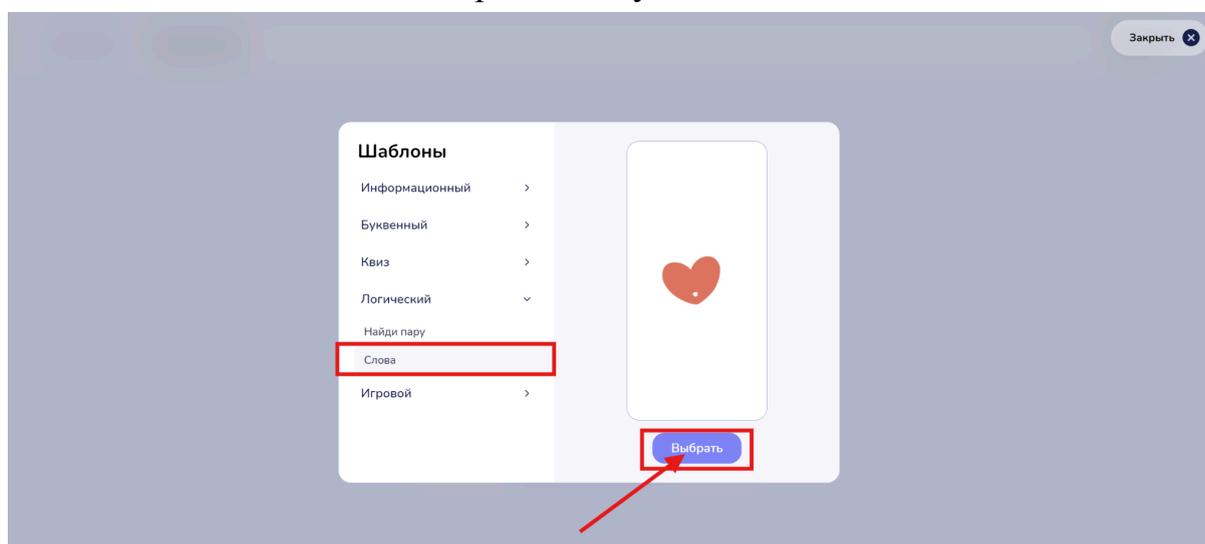
- **Загрузка заранее подготовленного аудиофайла**

- Если у вас есть уже созданный аудиофайл, вы можете легко загрузить его.
- Нажмите на опцию "Загрузить", выберите файл из вашего устройства и импортируйте его.
- Убедитесь, что файл имеет подходящий формат: mp3, wav (макс. 15 мб) для корректной работы в системе.

## 7.13. Шаблон Слова

**Описание:** Подходит для слов и коротких выражений. Механика простая: перетаскивание слова на варианты ответов связанных с этим словом.

1. В всплывающем окне вы увидите список доступных шаблонов.
2. Выберите нужный раздел “Логический”, щелкнув по нему левой кнопкой мыши.
3. После выбора раздела появится список подпунктов, связанных с выбранным разделом.
- 4.левой кнопкой мыши выберите подпункт "Слова"



5. Переместите курсор в правый нижний угол окна и нажмите кнопку "Выбрать".

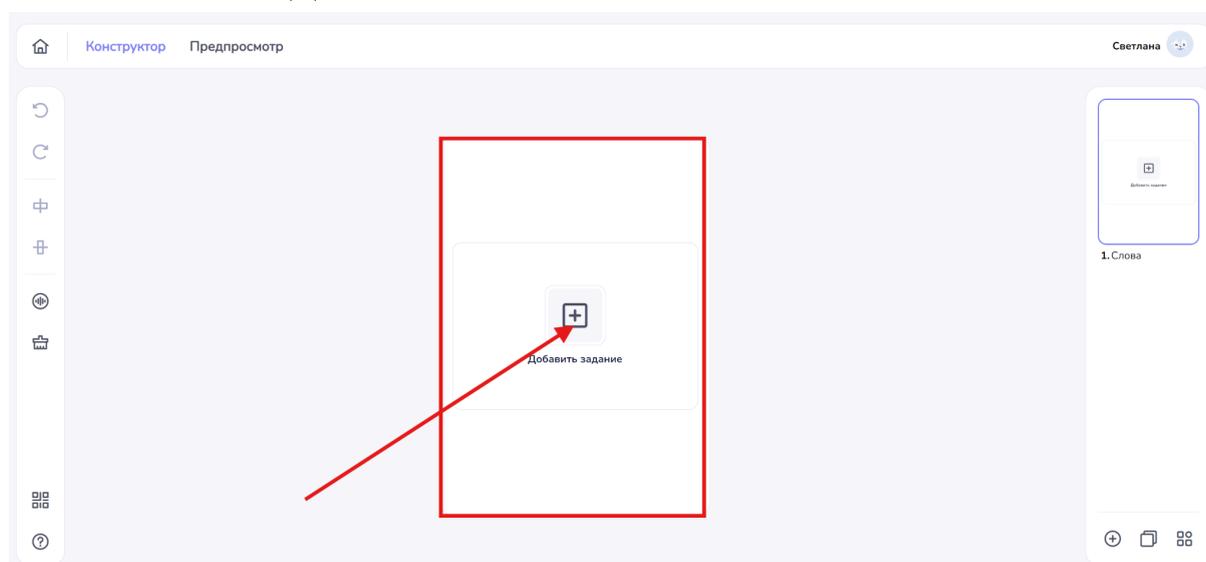
### Рабочий интерфейс

**Описание:** После подтверждения вашего выбора откроется интерфейс с доступными возможностями конструктора. Данный шаблон включает в себя следующие функции:

- Вставка изображения
- Вставка аудио

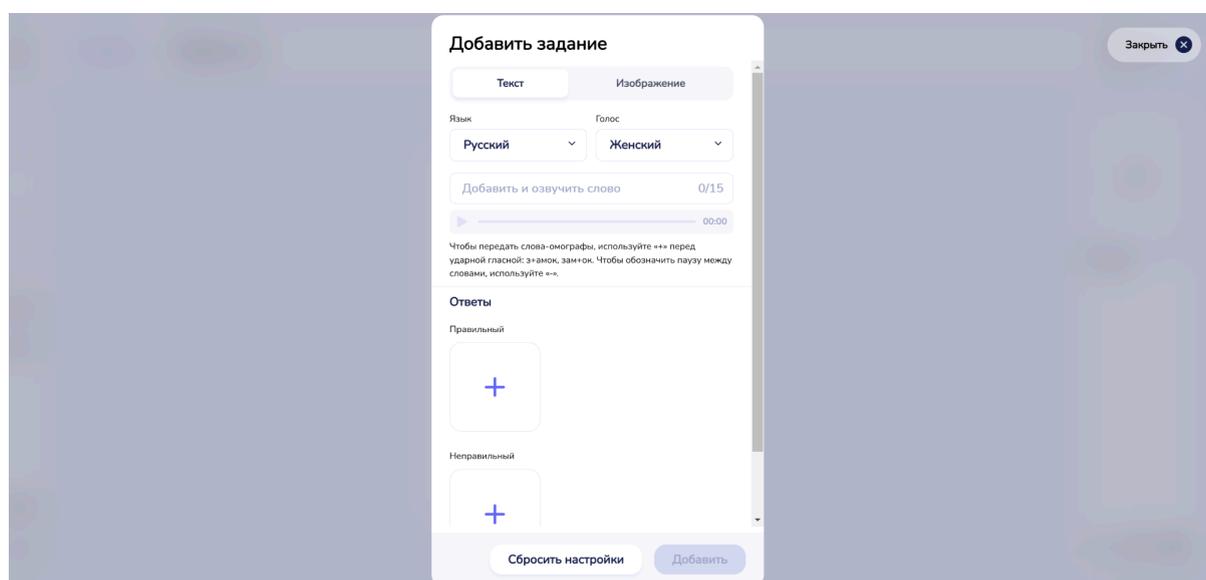
## 1. Добавить задание

Кликаем в поле “Добавить задание”



Это действие откроет всплывающее окно с доступными опциями.

1. Текст
2. Изображение



### ● Текст

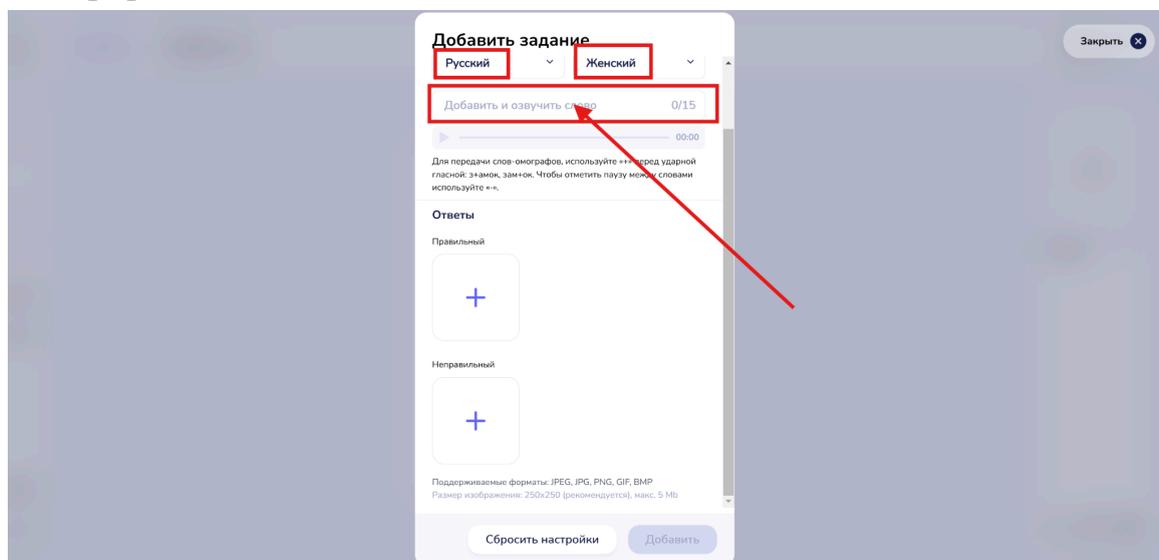
Данный инструмент предназначен для добавления основного слова в шаблон.

### Как использовать

1. Наведите курсор на поле для ввода текста.
2. Выберите язык озвучивания из доступного списка.
3. Выберите голос для озвучивания.

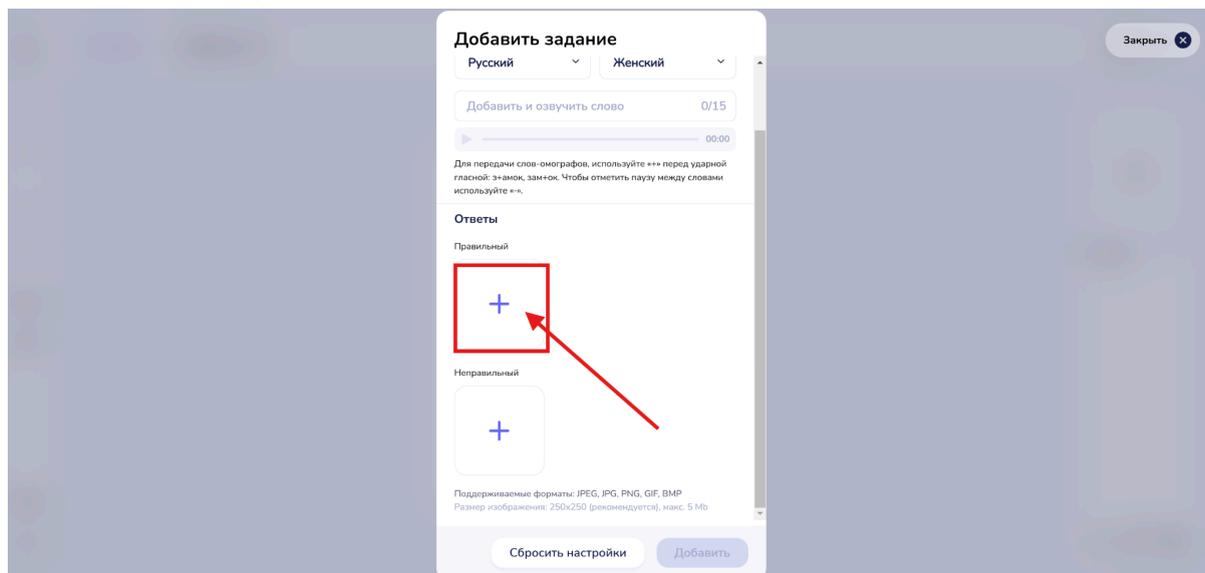
Доступные варианты голосов: мужской и женский.

4. С помощью кнопки Play можно прослушать и проверить сгенерированное слово для задания.



- **Добавление правильного ответа**

1. Нажмите на плюс (+) в графе "Правильный".
2. Появится всплывающее окно, в котором вы сможете выбрать нужное изображение на своем устройстве.
3. Выберите элемент и переместите курсор в правый нижний угол окна. Нажмите кнопку "Открыть", чтобы подтвердить действие.

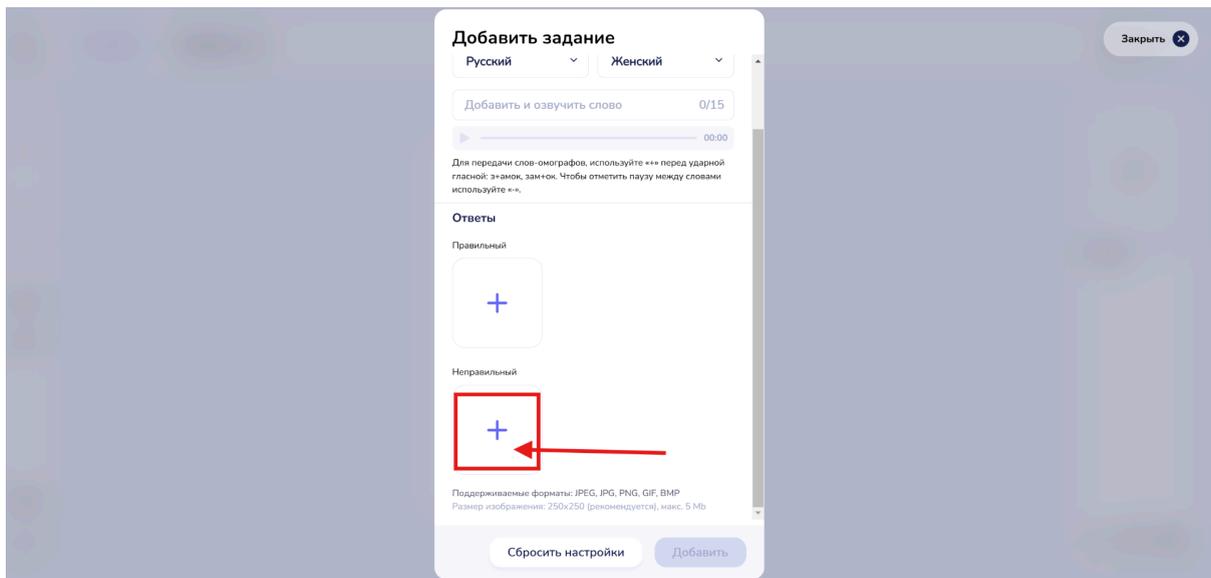


Добавленная картинка будет верным ответом в задании.

- **Добавление неправильного ответа**

1. Нажмите на плюс (+) в графе "Неправильный".

2. Добавьте неверные варианты изображений, которые не являются правильными ответами на задание.



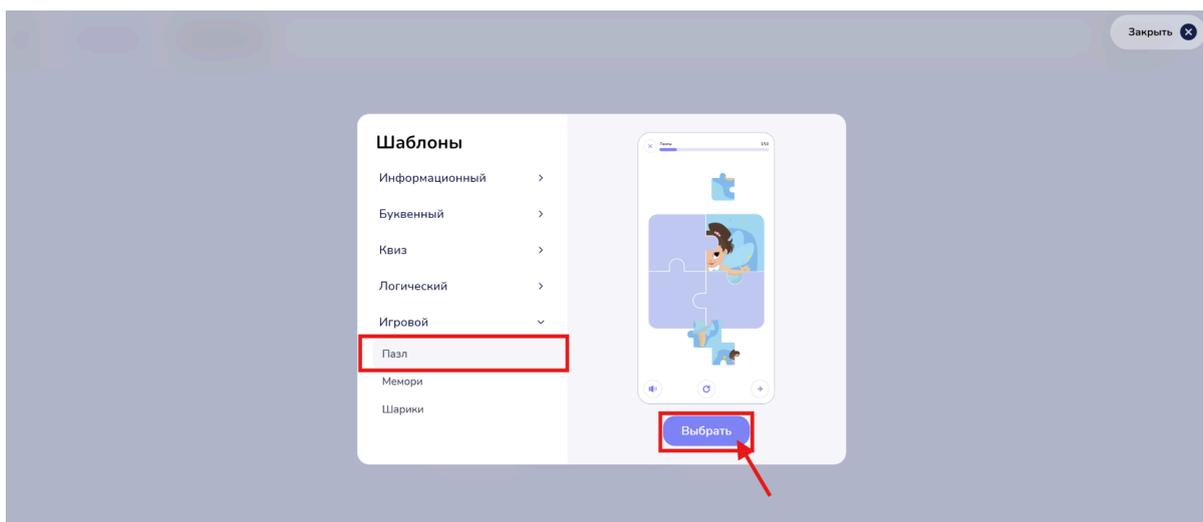
Нажмите на кнопку "**Добавить**". Это позволит сохранить все введенные вами данные, включая текст, выбор языка и голоса.

После сохранения вы автоматически вернетесь в главный интерфейс. Где сможете увидеть готовый результат вашей работы.

## 7.14. Шаблон Пазл

**Описание :** игра - головоломка, в которой требуется составить фигуру из множества её фрагментов,

1. В всплывающем окне вы увидите список доступных шаблонов.
2. Выберите нужный раздел "Игровой", щелкнув по нему левой кнопкой мыши.
3. После выбора раздела появится список подпунктов, связанных с выбранным разделом.
4. Левой кнопкой мыши выберите подпункт "Пазл"



5. Переместите курсор в правый нижний угол окна и нажмите кнопку "Выбрать".

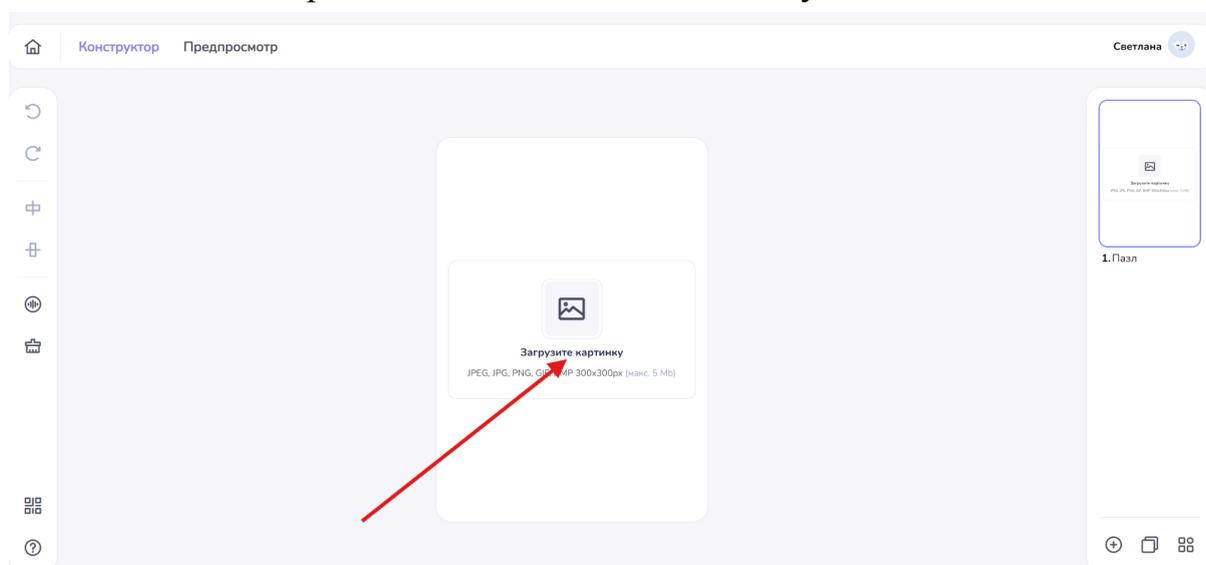
## Рабочий интерфейс

**Описание:** После подтверждения вашего выбора откроется интерфейс с доступными возможностями конструктора. Данный шаблон включает в себя следующие функции:

- Вставка изображения
- Вставка аудио

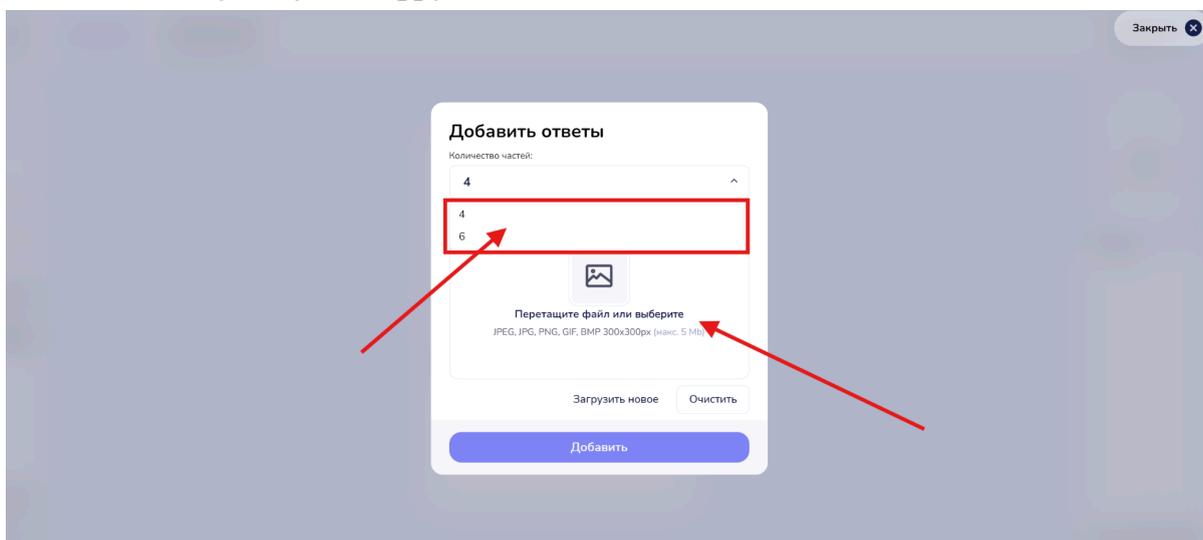
### 1. Загрузка медиафайлов

1. Наведите курсор на поле **“Загрузить картинку”** и кликните по нему. Это действие откроет всплывающее окно с доступными опциями.



### 2. Количество частей

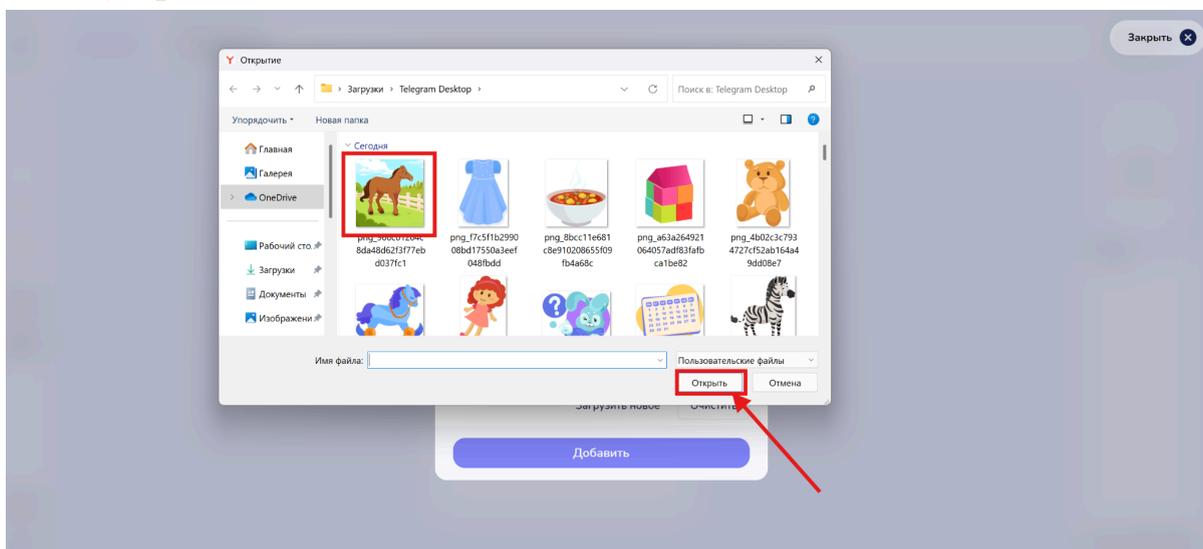
Кликнув на графу "Количество частей", появится окно с выбором: 4 части или 6 частей. Чтобы выбрать нужное количество, просто кликните на соответствующую цифру.



### 3. Выбор изображения

Для того чтобы выбрать картинку, которая будет разбита на части, кликните на поле "Загрузка изображения".

В появившемся всплывающем окне выберите нужное изображение на своем устройстве.



4. Переместите курсор в правый нижний угол окна и нажмите кнопку "Открыть", чтобы подтвердить действие.

## Важные требования к загрузке

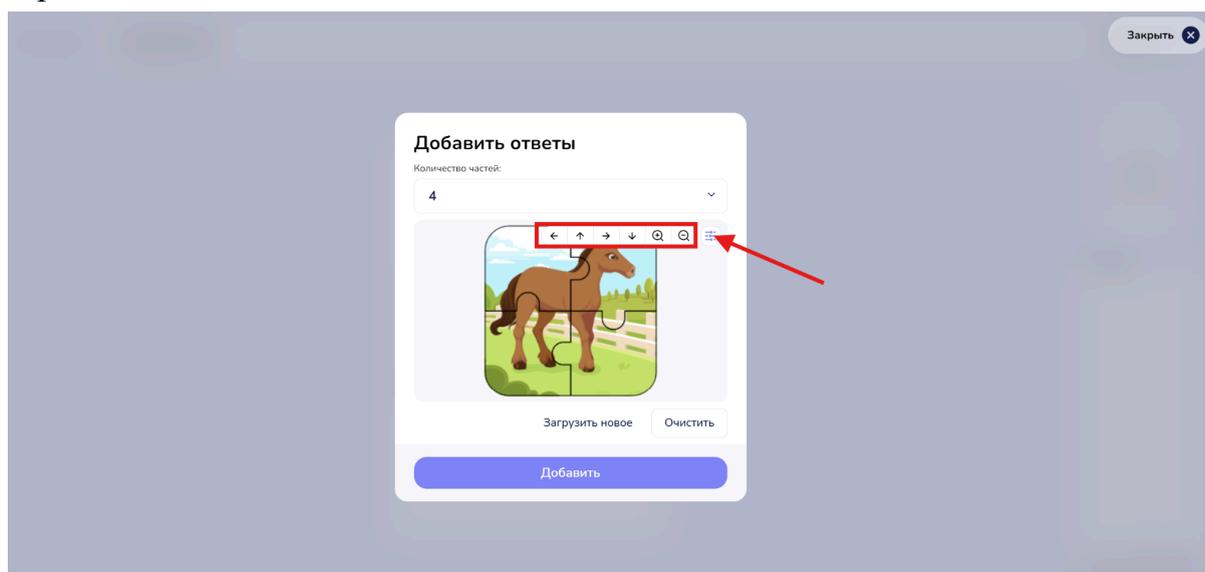
Обратите внимание на следующие требования к загружаемым файлам:

- Изображения: jpeg, jpg, png, gif,  
bmp - 300x300px (макс. 5 Мб)

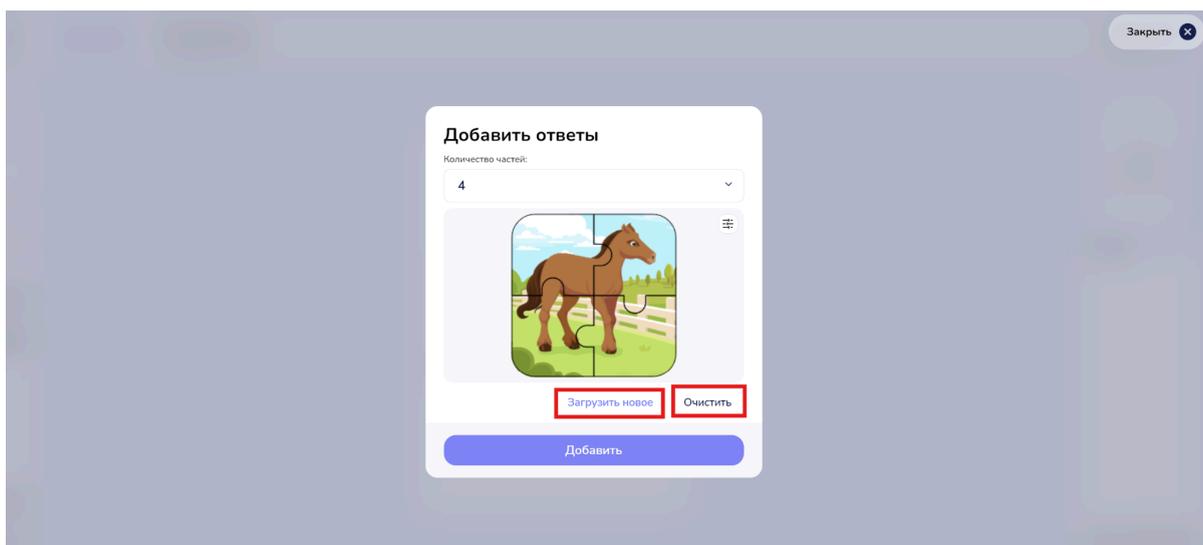
После успешного добавления изображения вы можете увидеть, как будет выглядеть ваша картинка, разбитая на части, в шаблоне.

В правом верхнем углу над изображением расположена кнопка настроек. Нажмите на нее для доступа к следующим функциям:

- Увеличение изображения
- Уменьшение изображения
- Передвижение изображения влево, вправо, вверх и вниз с помощью стрелок



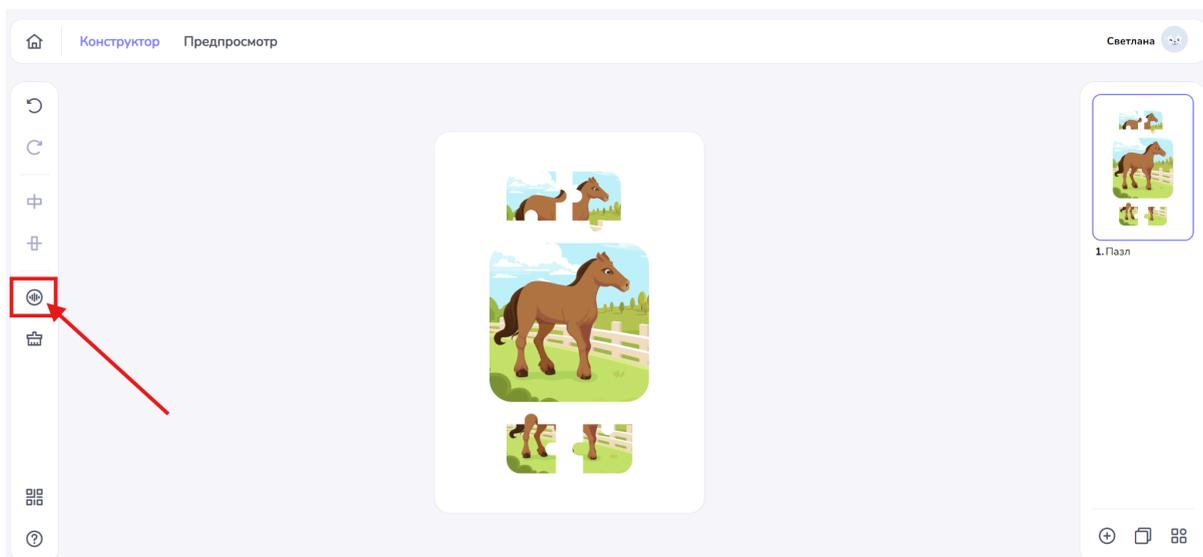
- Кнопка "**Загрузить новое**" позволяет сменить выбранное изображение. При нажатии на эту кнопку вы сможете выбрать новое изображение для дальнейшей работы.
- Кнопка "**Очистить**" удалит весь добавленный материал, возвращая интерфейс к исходному состоянию. Подтвердите свое действие, если нужно удалить все изменения.



#### 4. Генерация озвучки заданий

В шаблоне предусмотрена возможность генерации озвучки.

**Описание:** при нажатии на кнопку "Звук" откроется всплывающее окно с доступными вариантами генерации звуковой дорожки. Вы сможете выбирать из следующих опций:



- **Генерация звука на основе текста**
  - Введите текст, который вы хотите озвучить.
  - Выберите язык озвучивания из доступного списка
  - Выберите голос для озвучивания. Доступные варианты голосов, мужской и женский
  
- **Запись звука с вашего микрофона**

- Используйте функцию записи, чтобы создать персонализированные звуковые дорожки.
- Перед началом записи убедитесь, что ваш микрофон подключен и работает должным образом.
- Нажмите кнопку записи и начните говорить, чтобы записать свою речь или звуки.
- После завершения записи вы сможете прослушать и сохранить полученный файл.

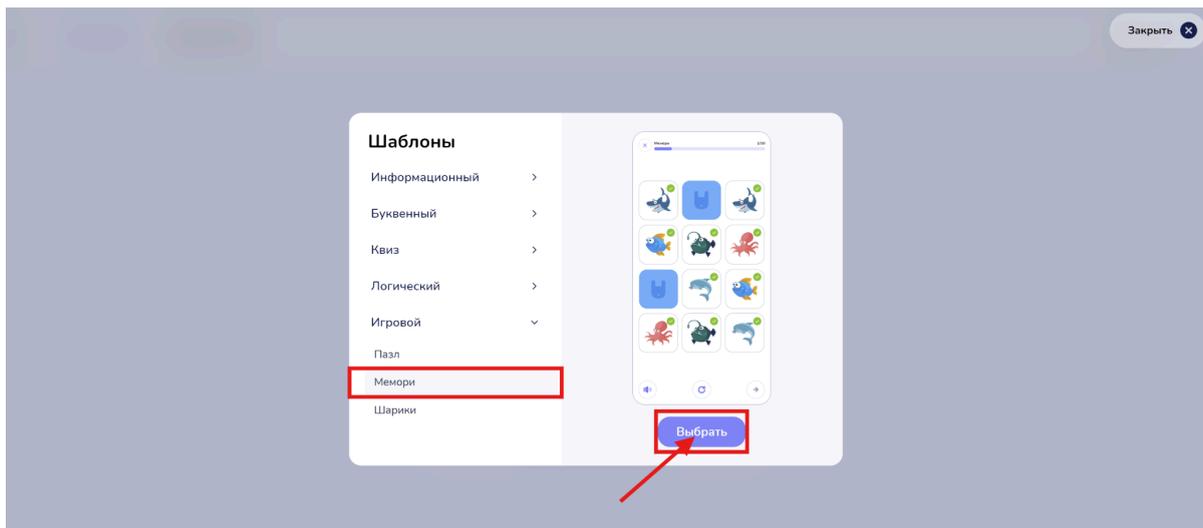
- **Загрузка заранее подготовленного аудиофайла**

- Если у вас есть уже созданный аудиофайл, вы можете легко загрузить его.
- Нажмите на опцию "Загрузить", выберите файл из вашего устройства и импортируйте его.
- Убедитесь, что файл имеет подходящий формат: mp3, wav (макс. 15 мб) для корректной работы в системе.

## **7.15. Шаблон Мемори**

**Описание:** Тренировка памяти по карточкам с изображениями предметов и слов, словосочетаний. Загрузите уникальные изображения, конструктор создаст пары самостоятельно.

1. В всплывающем окне вы увидите список доступных шаблонов.
2. Выберите нужный раздел "Игровой", щелкнув по нему левой кнопкой мыши.
3. После выбора раздела появится список подпунктов, связанных с выбранным разделом.
4. Левой кнопкой мыши выберите подпункт "Мемори"



5. Переместите курсор в правый нижний угол окна и нажмите кнопку "Выбрать".

## Рабочий интерфейс

**Описание:** После подтверждения вашего выбора откроется интерфейс с доступными возможностями конструктора. Данный шаблон включает в себя следующие функции:

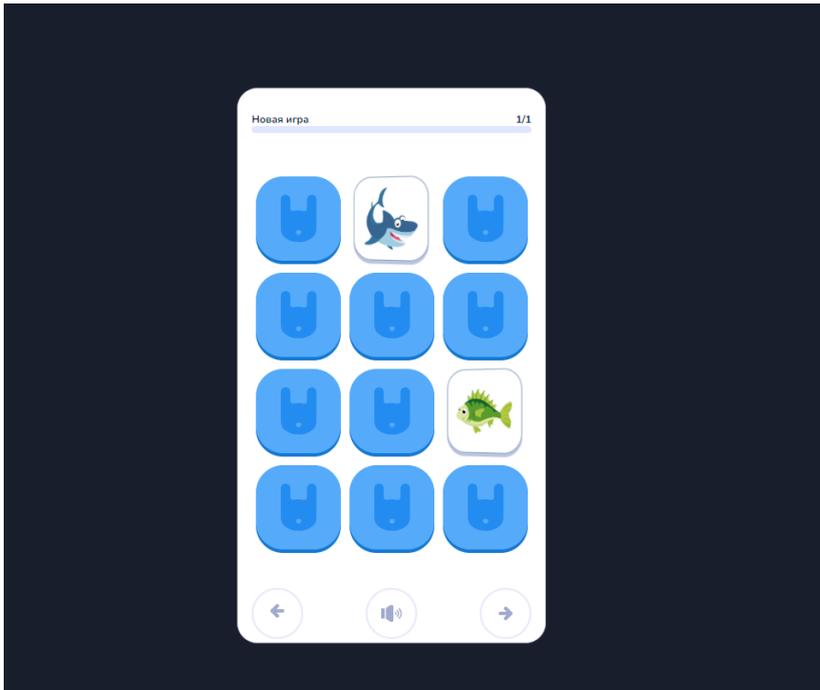
- Вставка изображения
- Вставка аудио

### 1. Структура шаблона

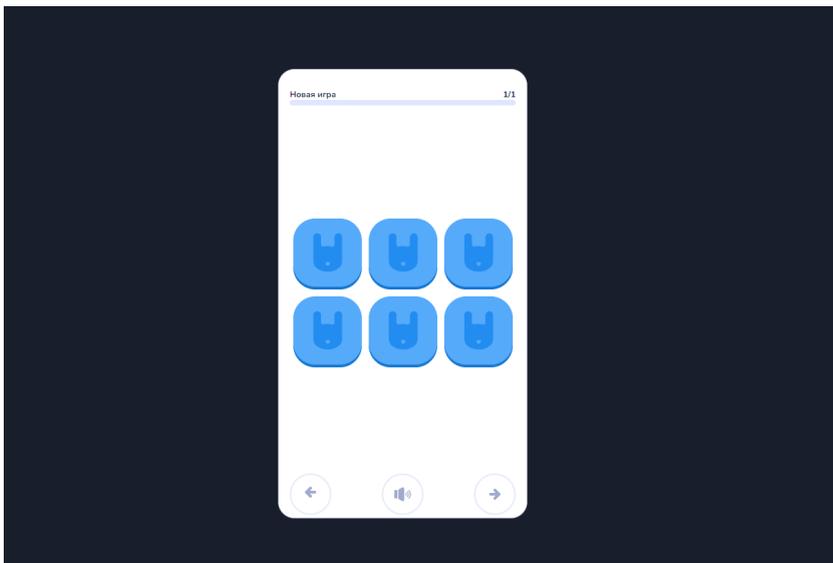
Шаблон "Мемори" состоит из набора карточек в количестве 6 штук. Цель игры — найти и открыть пары одинаковых карточек.

Настройка уровня сложности

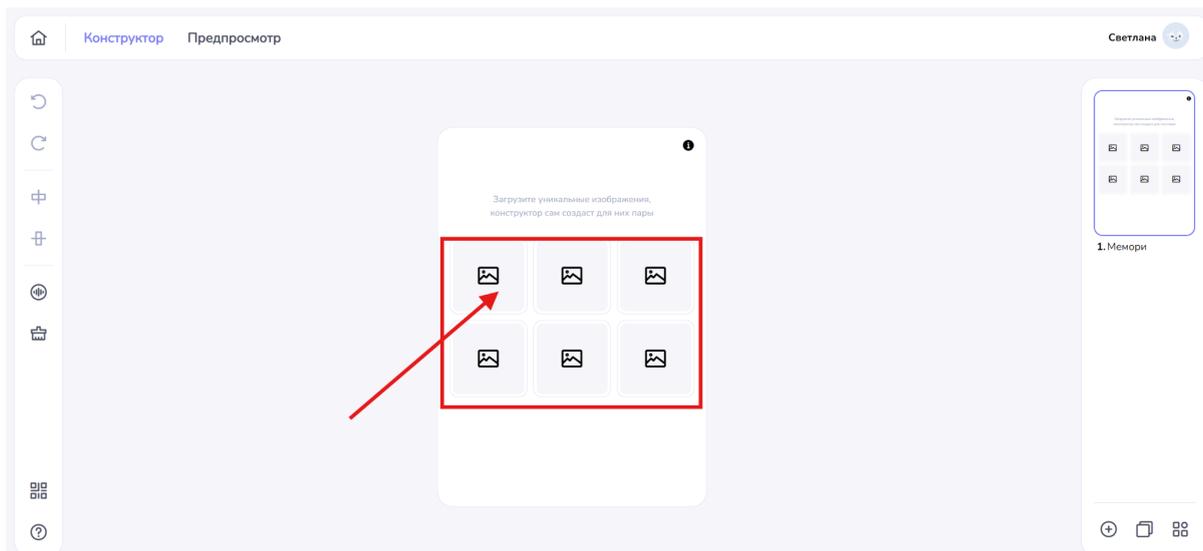
- Сложный уровень: Используйте все 6 карточек, в результате чего пользователи увидят 12 вариантов карточек.



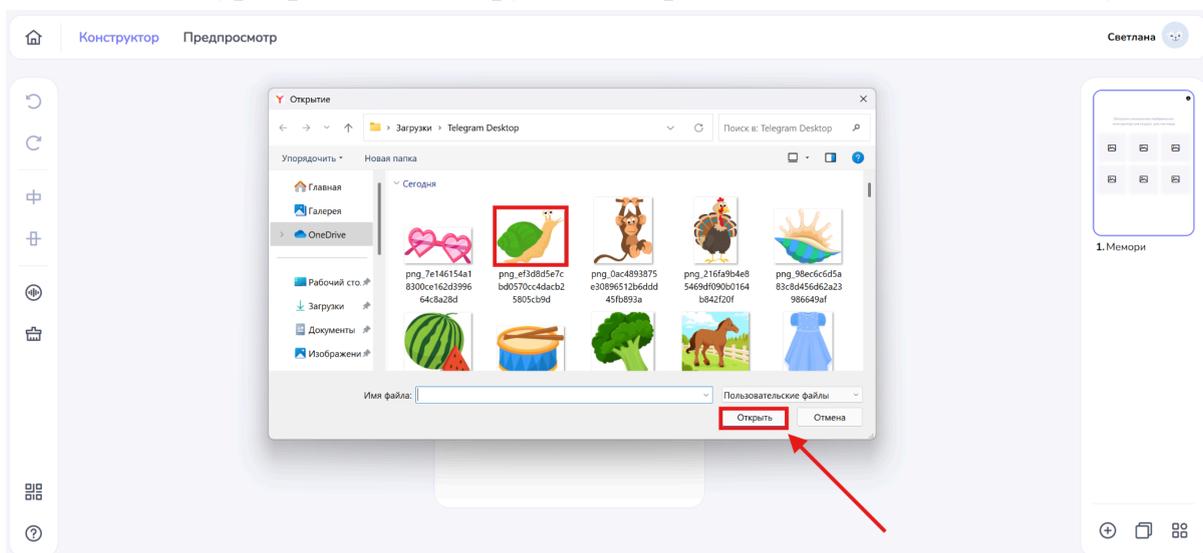
- Упрощенный уровень: Заполните шаблон только 3 карточками, что даст пользователям 6 вариантов карточек.



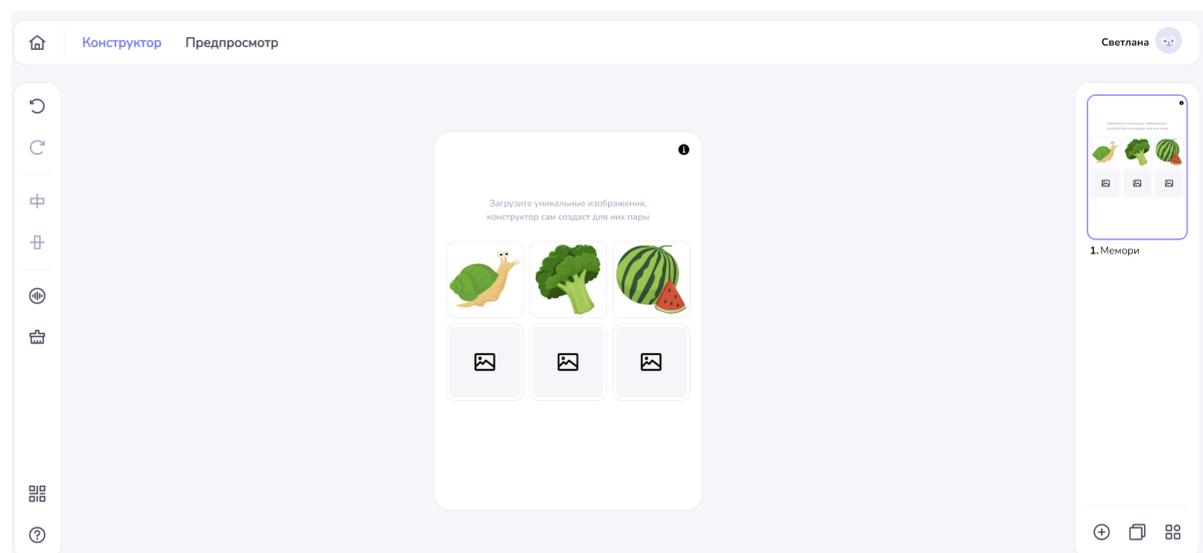
Чтобы загрузить изображение в карточку, выполните следующие шаги:



1. Наведите курсор на поле загрузки изображения и кликните по нему.



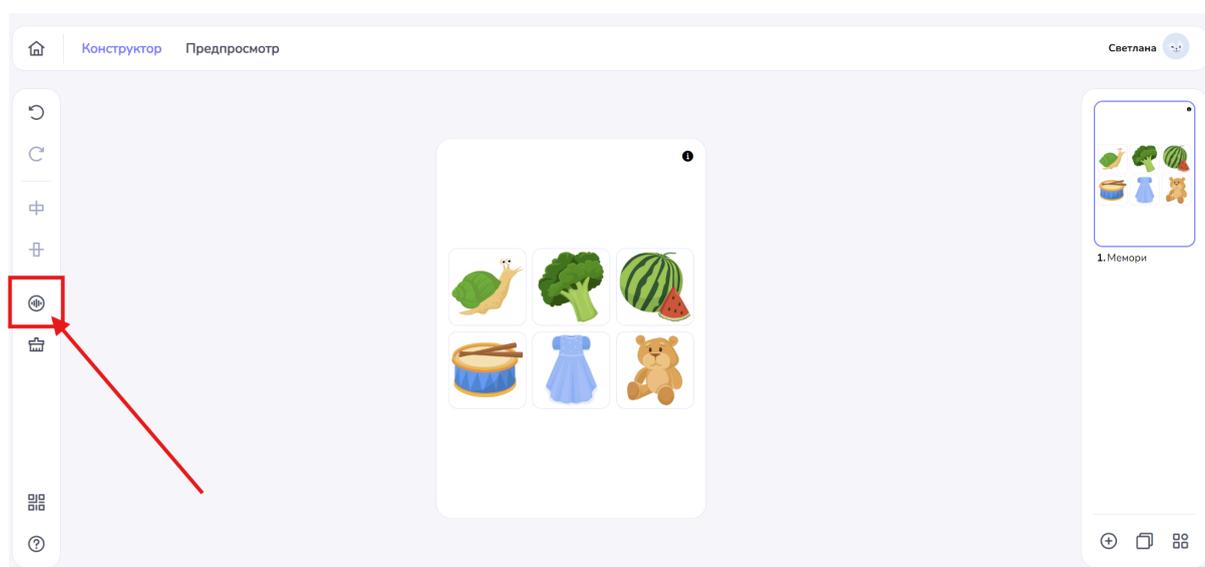
2. В появившемся всплывающем окне выберите нужное изображение на своем устройстве.



## 2. Генерация озвучки заданий

В шаблоне предусмотрена возможность генерации озвучки.

**Описание:** при нажатии на кнопку "Звук" откроется всплывающее окно с доступными вариантами генерации звуковой дорожки. Вы сможете выбирать из следующих опций:



- **Генерация звука на основе текста**

- Введите текст, который вы хотите озвучить.
- Выберите язык озвучивания из доступного списка
- Выберите голос для озвучивания. Доступные варианты голосов, мужской и женский

- **Запись звука с вашего микрофона**

- Используйте функцию записи, чтобы создать персонализированные звуковые дорожки.
- Перед началом записи убедитесь, что ваш микрофон подключен и работает должным образом.
- Нажмите кнопку записи и начните говорить, чтобы записать свою речь или звуки.
- После завершения записи вы сможете прослушать и сохранить полученный файл.

- **Загрузка заранее подготовленного аудиофайла**

- Если у вас есть уже созданный аудиофайл, вы можете легко загрузить его.

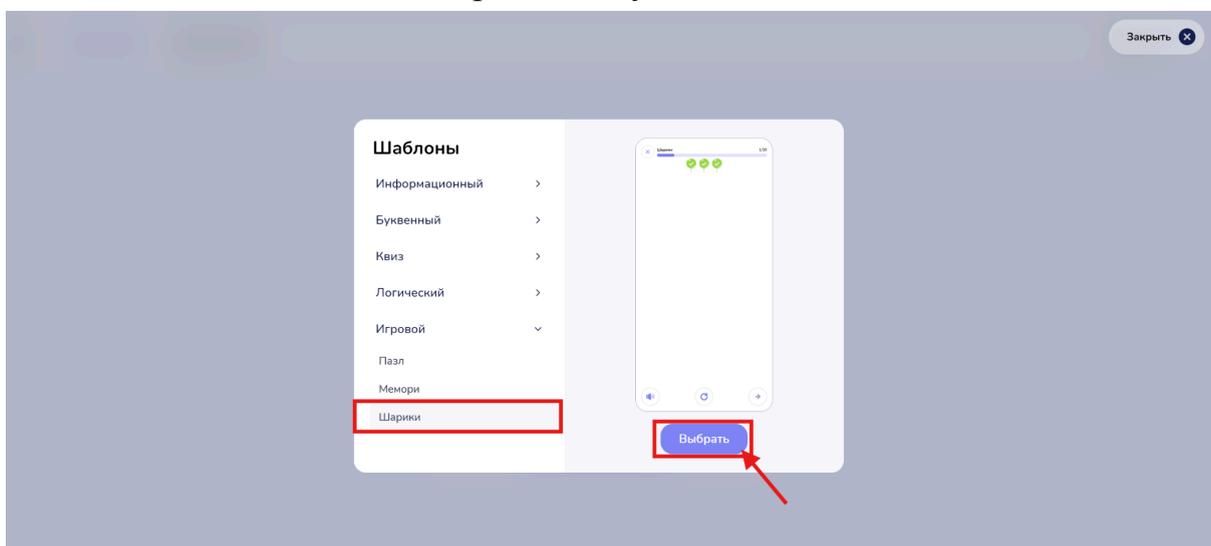
- Нажмите на опцию "Загрузить", выберите файл из вашего устройства и импортируйте его.

- Убедитесь, что файл имеет подходящий формат: mp3, wav (макс. 15 мб) для корректной работы в системе.

## 7.16. Шаблон Шарики

**Описание:** В данной игре необходимо собрать определенное количество шариков с предметами, описанными в условиях.

1. В всплывающем окне вы увидите список доступных шаблонов.
2. Выберите нужный раздел "Игровой", щелкнув по нему левой кнопкой мыши.
3. После выбора раздела появится список подпунктов, связанных с выбранным разделом.
4. Левой кнопкой мыши выберите подпункт "Пазл"



5. Переместите курсор в правый нижний угол окна и нажмите кнопку "Выбрать".

## Рабочий интерфейс

**Описание:** После подтверждения вашего выбора откроется интерфейс с доступными возможностями конструктора. Данный шаблон включает в себя следующие функции:

- Вставка изображения
- Вставка аудио

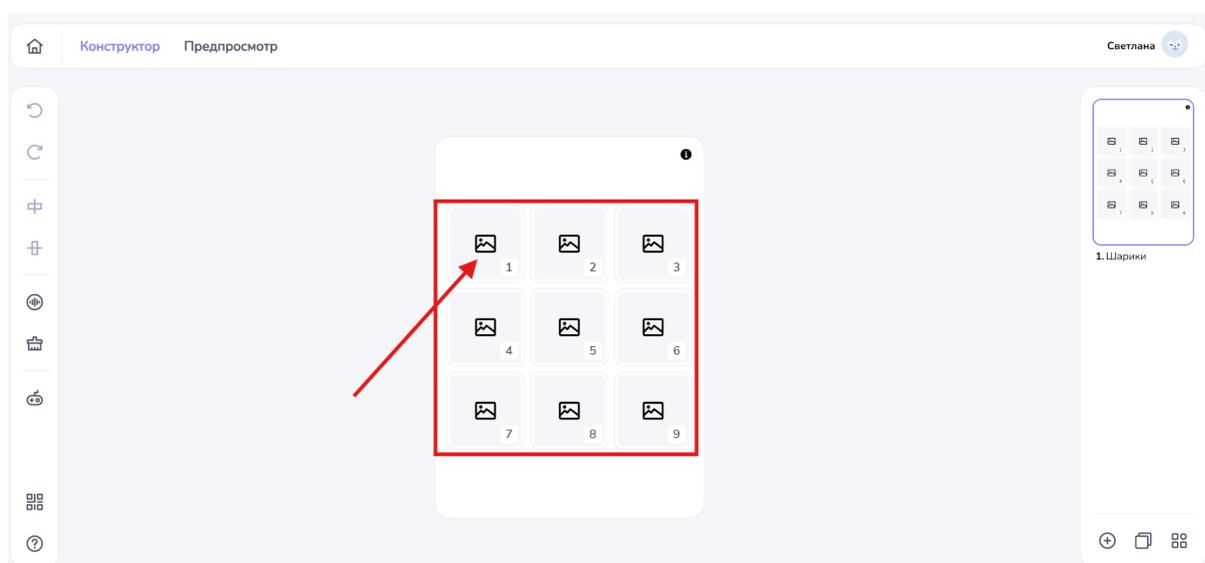
## Структура Шаблона

Шаблон "Шарики" состоит из 9 ячеек для изображений. У вас есть возможность загрузить в шаблон от одного до девяти изображений. Изображения будут отображаться в виде летящих вверх шаров.

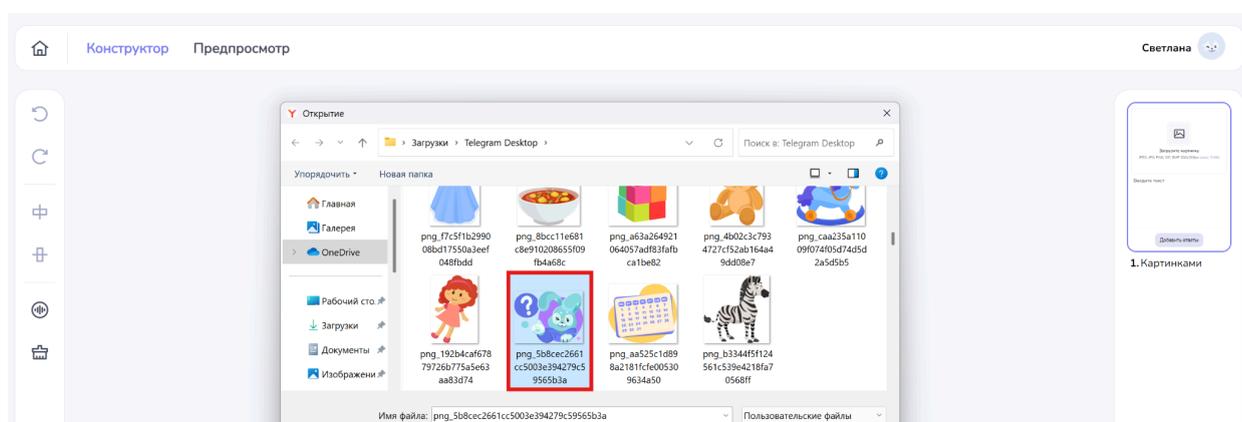
### 1. Загрузка медиафайлов

Чтобы загрузить изображение, выполните следующие действия:

1. Наведите курсор на поле загрузки и нажмите на него левой кнопкой мыши.



2. Появится всплывающее окно, в котором вы сможете выбрать нужное изображение или видео на своем устройстве.



3. Выберите элемент и переместите курсор в правый нижний угол окна. Нажмите кнопку "Открыть", чтобы подтвердить действие.

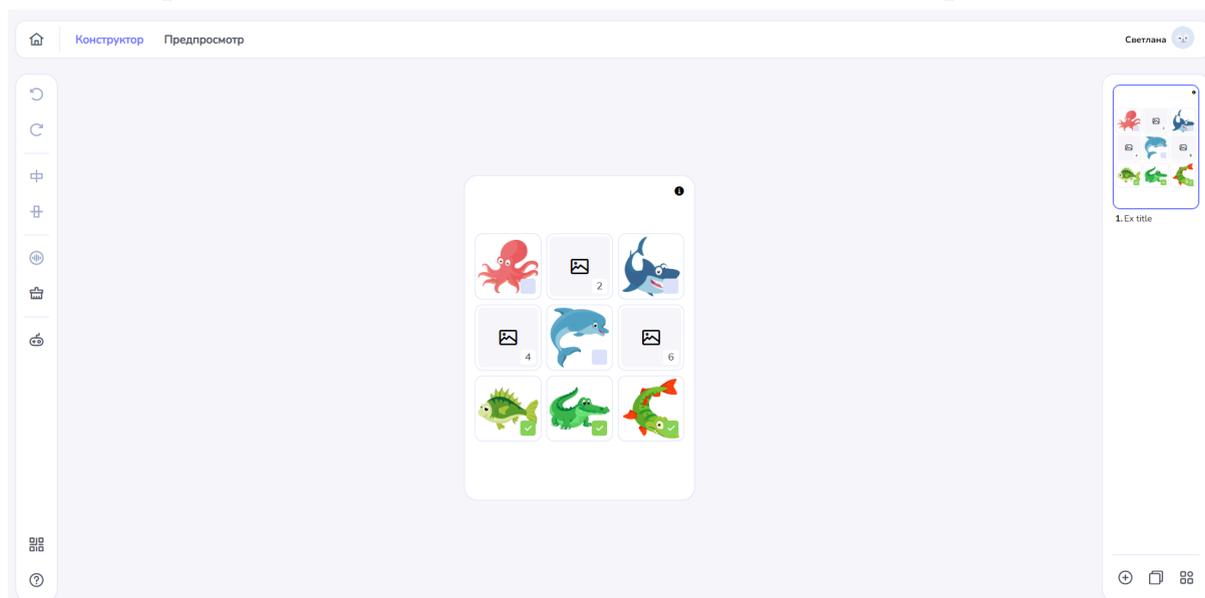
Важные требования к загрузке

Обратите внимание на следующие требования к загружаемым файлам:

- Изображения: jpeg, jpg, png, gif,  
bmp - 300x300px (макс. 5 Мб)

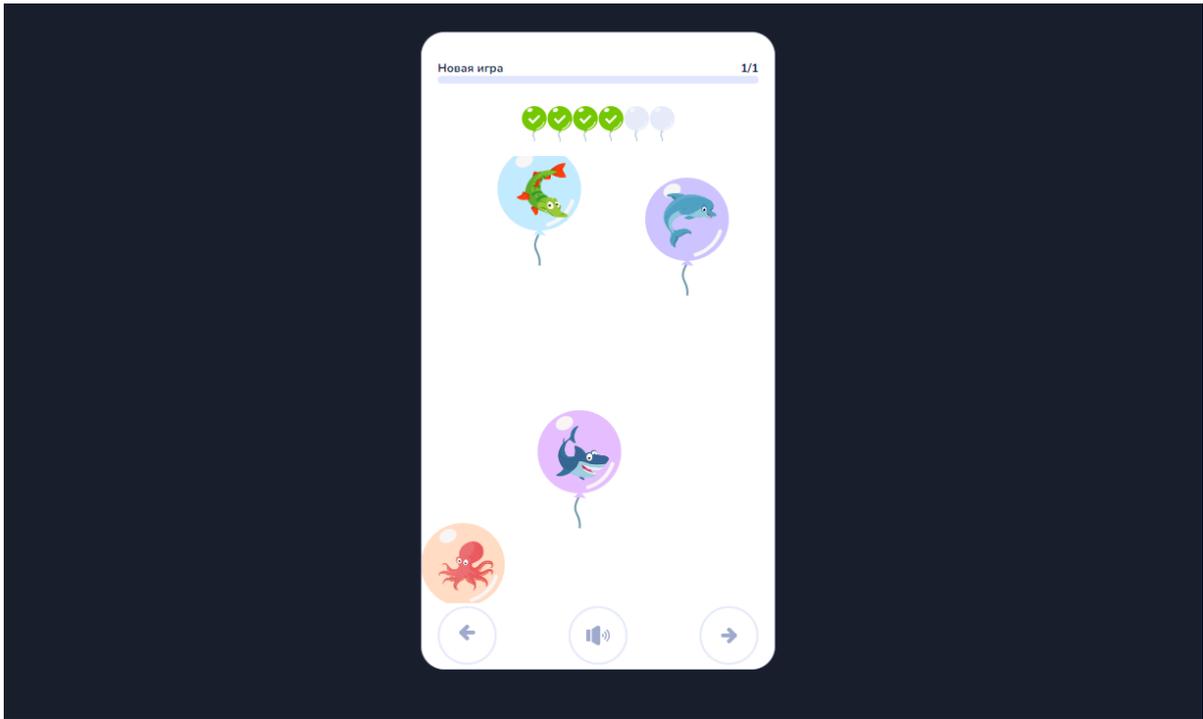
Для корректной работы шаблона следуйте этим шагам:

1. Загрузите изображения в ячейки, заполнив от одной до девяти.
2. Обязательно выделите ячейки с верным ответом зеленой галочкой.
3. Если картинка не отмечена галочкой, она считается неверным ответом.

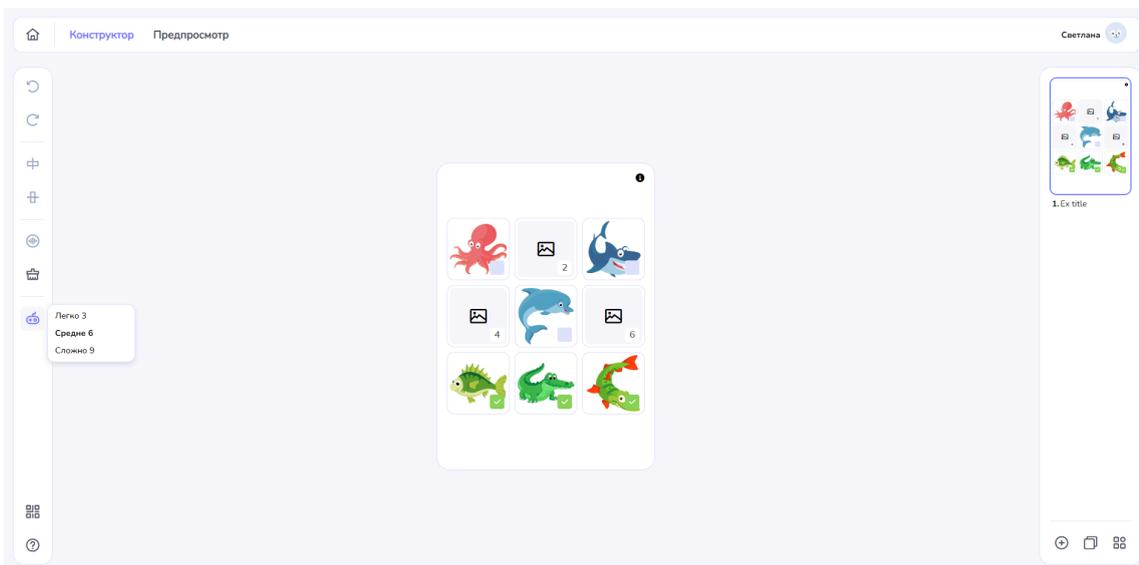


### Игровая задача

Задача учеников — лопнуть определенное количество шариков, которые соответствуют требованиям задания. Если ученик лопает неверные шары, одно деление прогресса убирается.



В левой части конструктора на панели инструментов кликните на кнопку “**Уровень сложности**”

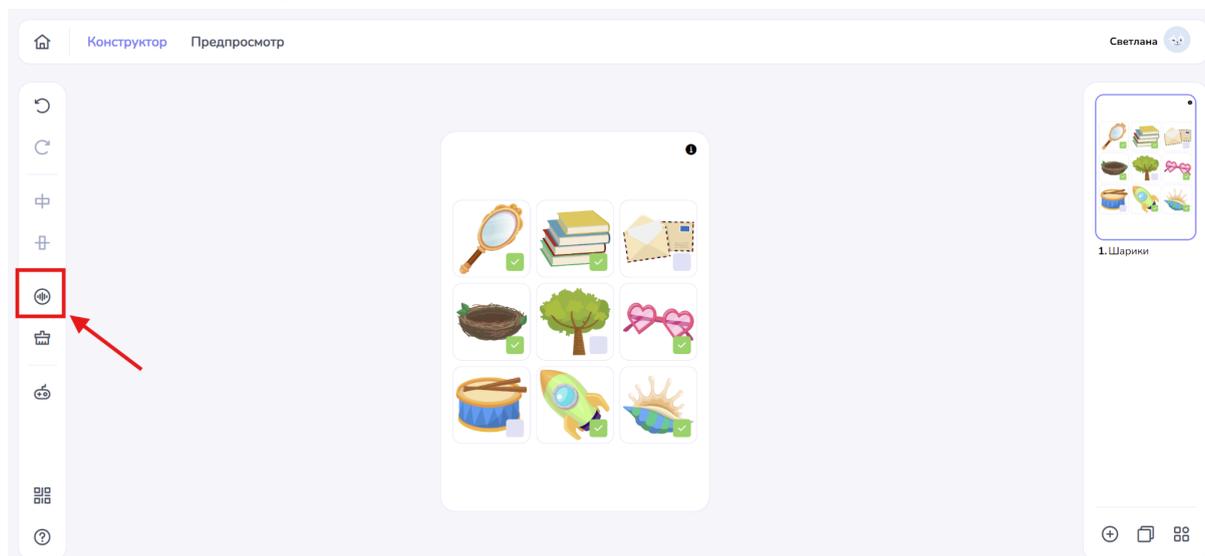


Шаблон имеет 3 уровня сложности. Уровень зависит от возрастной категории учеников, что позволяет адаптировать игру под их знания и навыки. В зависимости от сложности прогресс, имеет 3,6 и 9 делений.

## 2. Генерация озвучки заданий

В шаблоне предусмотрена возможность генерации озвучки.

**Описание:** при нажатии на кнопку "Звук" откроется всплывающее окно с доступными вариантами генерации звуковой дорожки. Вы сможете выбирать из следующих опций:



- **Генерация звука на основе текста**

- Введите текст, который вы хотите озвучить.
- Выберите язык озвучивания из доступного списка
- Выберите голос для озвучивания. Доступные варианты голосов, мужской и женский

- **Запись звука с вашего микрофона**

- Используйте функцию записи, чтобы создать персонализированные звуковые дорожки.
- Перед началом записи убедитесь, что ваш микрофон подключен и работает должным образом.
- Нажмите кнопку записи и начните говорить, чтобы записать свою речь или звуки.
- После завершения записи вы сможете прослушать и сохранить полученный файл.

- **Загрузка заранее подготовленного аудиофайла**

- Если у вас есть уже созданный аудиофайл, вы можете легко загрузить его.

- Нажмите на опцию "Загрузить", выберите файл из вашего устройства и импортируйте его.

- Убедитесь, что файл имеет подходящий формат: mp3, wav (макс. 15 мб) для корректной работы в системе.