

Добавление интерактивного объекта

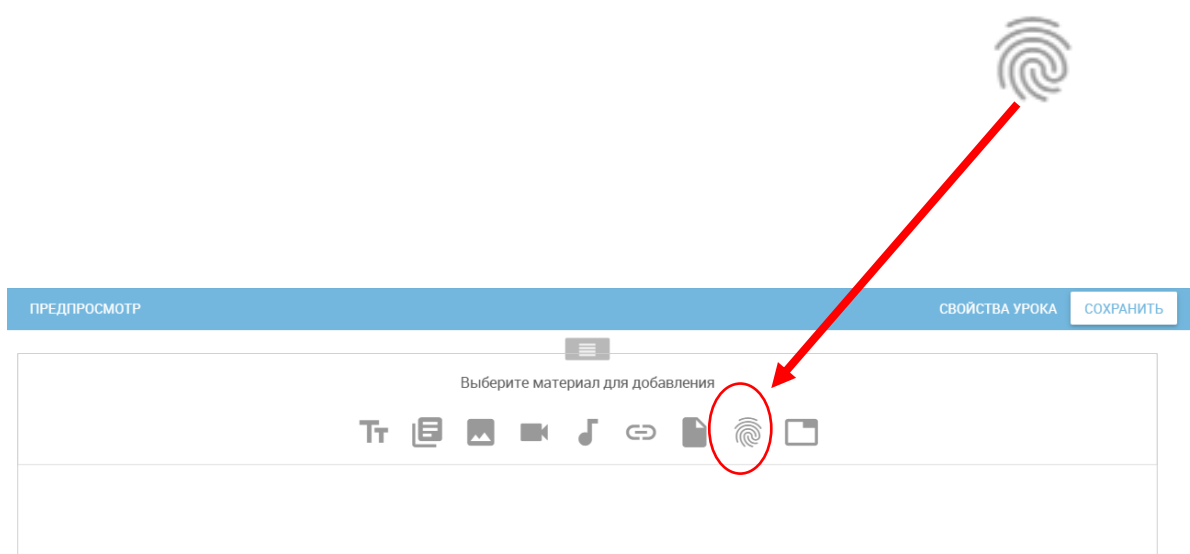
В инструкции подробно рассматривается этап создания интерактивного объекта в уроке:

добавление изображения, текста;

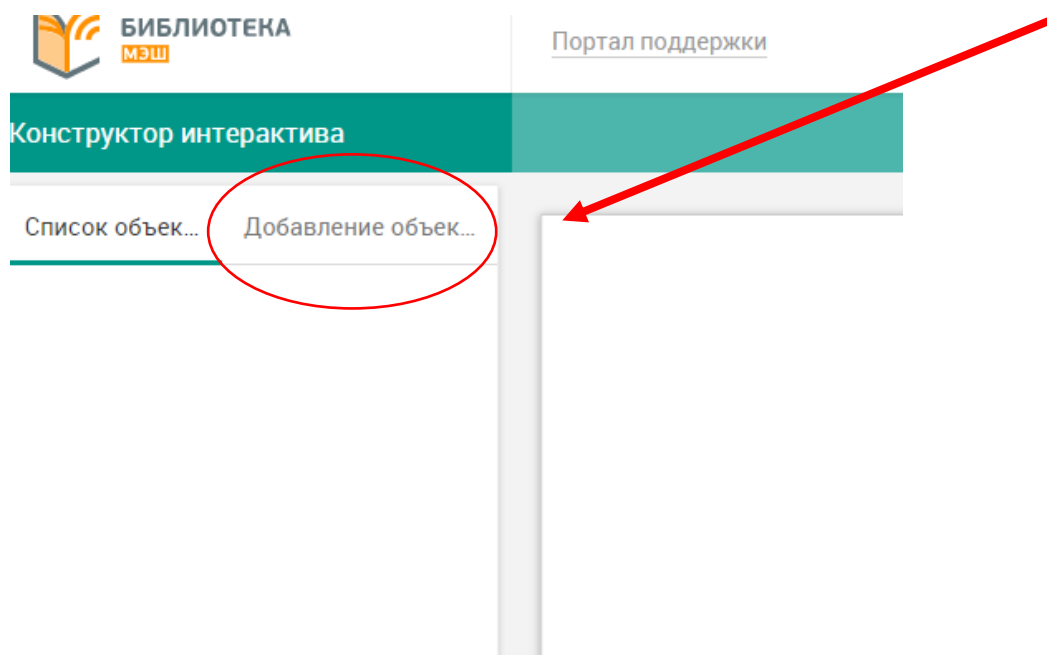
создание копий изображения, изменение размеров

добавленных объектов, удаление ошибочно добавленных объектов.

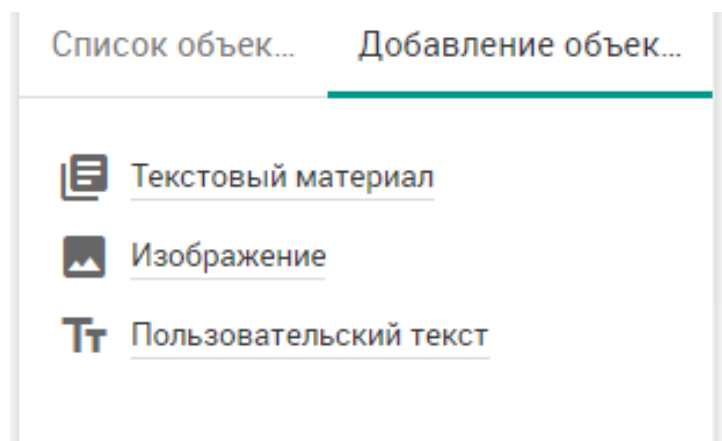
1. Сначала в этапе урока выберите нужный экран для добавления интерактивного объекта (панель или планшет ученика).
2. В центральной части конструктора в меню «Выберите материал для добавления» нажмите на изображение отпечатка пальца.



3. В появившемся окне СЛЕВА выберите вкладку «Добавление объектов».

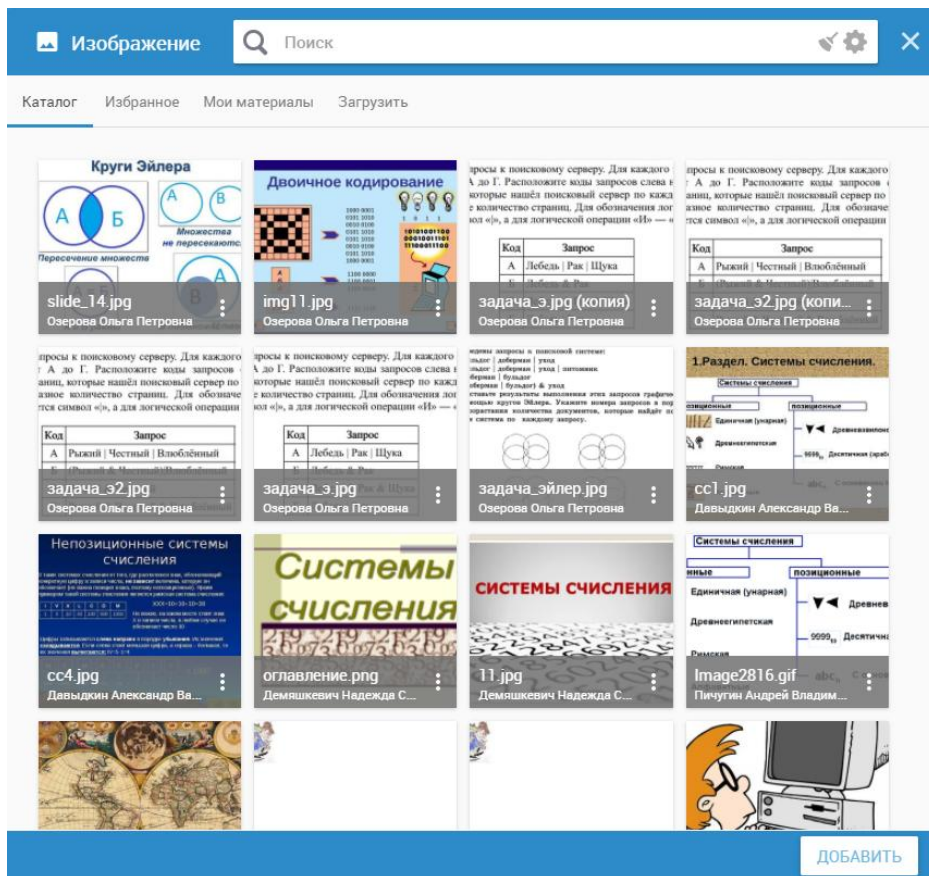


У вас появится возможность добавить текстовый материал, изображение или пользовательский текст.



4. Текстовый материал – это созданный вами или найденный в каталоге заранее созданный текстовый объект (атомик).
5. **Добавление изображения.**

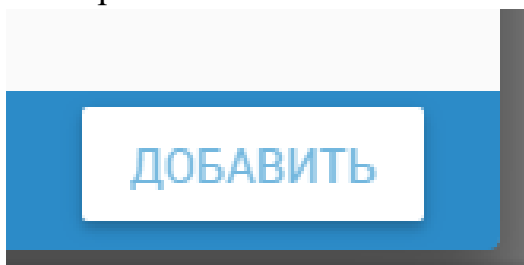
При нажатии на слово «Изображение» на экране появится диалоговое окно:




Вам предлагается выбрать материал из каталога, из избранных материалов (которые вы просмотрели ранее и добавили в избранное), из ваших личных материалов (ранее загруженных вами в библиотеку), либо предлагается загрузить изображение с компьютера.

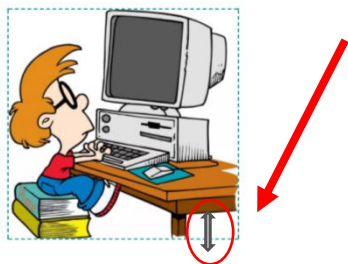
Помните, что при загрузке изображения с компьютера вам необходимо выбрать тип материала и определиться с авторством:

После выбора изображения надо нажать на кнопку «добавить», расположенную в правом нижнем углу диалогового окна «изображение»:

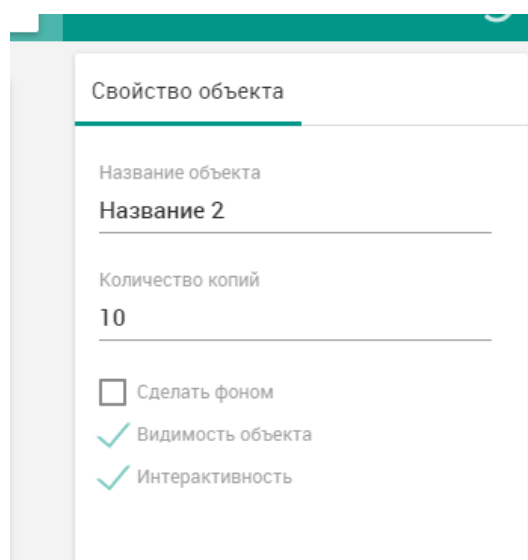


Добавленное изображение можно переместить в нужное место экрана,

изменить его размеры. Для изменения размера наведите указатель мыши на пунктирную зеленую рамку рисунка так, чтобы он приобрел вид двусторонней стрелки -  :



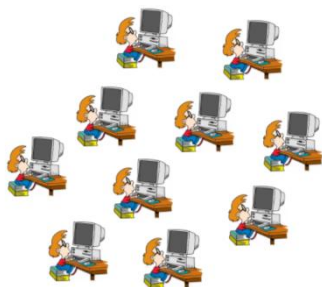
С правой стороны располагается окно «свойство объекта», в котором (при желании) вы можете изменить название объекта, сделать изображение фоном (поставив галочку в соответствующий квадратик). По умолчанию галочки стоят рядом со свойствами «видимость» и «интерактивность». Если вы хотите, чтобы какое-то изображение нельзя было передвигать, то в его свойствах снимите галочку «интерактивность».

A screenshot of a software interface window titled "Свойство объекта" (Object Property). The window has a white background and a green header bar. It contains several settings: "Название объекта" (Object Name) with the value "Название 2"; "Количество копий" (Number of copies) with the value "10"; and three checkboxes: "Сделать фоном" (Make background) which is unchecked, "Видимость объекта" (Object visibility) which is checked, and "Интерактивность" (Interactivity) which is checked.

Также в свойствах имеется возможность добавить сразу несколько копий изображения (свойство «количество копий»).

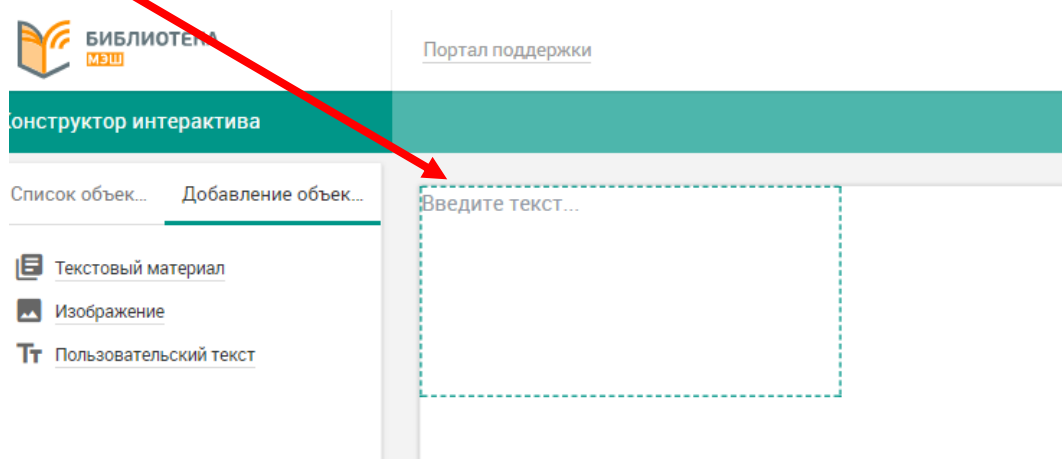
Обратите внимание на то, что при редактировании эти копии вы не увидите. Они будут располагаться строго друг под другом. Увидеть их можно будет уже на этапе просмотра интерактивного

элемента (после его сохранения). Копии будут располагаться одна на другой, их можно будет передвинуть.



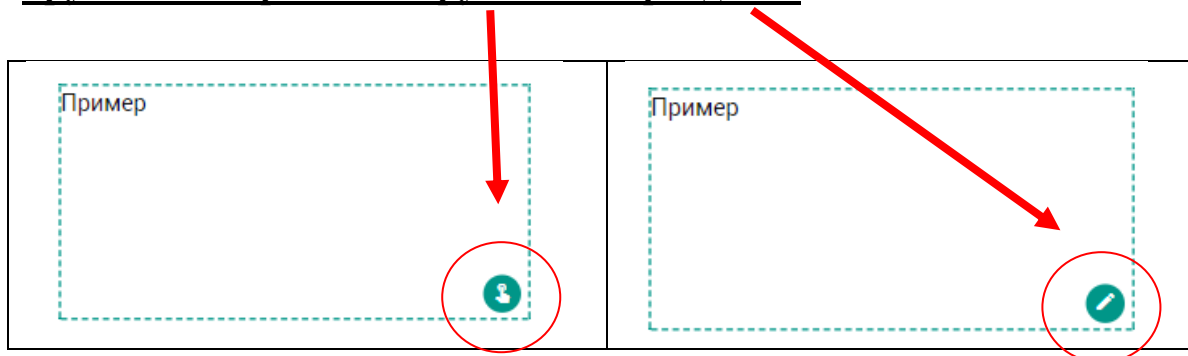
6. Добавление пользовательского текста.

При выборе интерактивного объекта «пользовательский текст» в левом верхнем углу появляется пунктирная рамка с приглашением: «Введите текст».



Вы вводите нужный текст.

Обратите внимание на то, что в правом нижнем углу пунктирной рамки (при наведении на рамку курсора мыши) появляется кружок с изображением руки или карандаша.

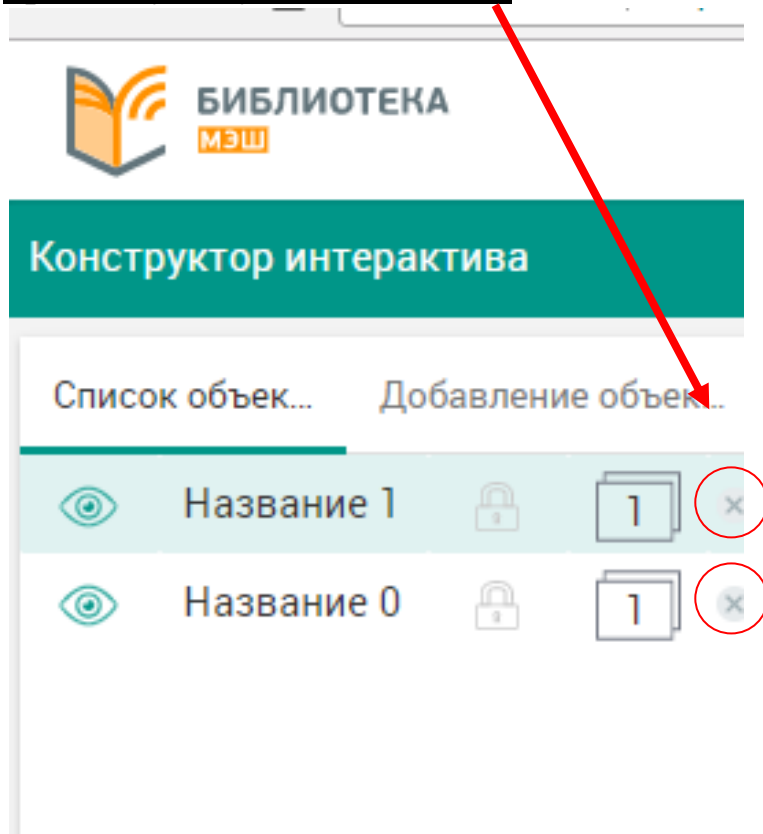


При нажатии на «руку» появляется возможность передвинуть рамку

и/или изменить ее размеры. При нажатии на «карандаш» появляется возможность редактировать введенный текст.

7. **Если вы не уверены, пригодится ли вам добавленный объект или нет, сделайте его невидимым.**

Если вы хотите УДАЛИТЬ ошибочно добавленный рисунок или текст, откройте вкладку «список объектов» (слева) и нажмите на крестик у ненужного объекта.



Примечание: «глаз» и «замок» дублируют галочки «видимость объекта» и «интерактивность», расположенные справа в свойствах. Кроме того, вы можете поменять местами объекты (передвигая их названия), то есть по необходимости расположить один объект выше (ниже) другого.

8. **Ссылка на видео «Московская электронная школа, урок №6 Сценарий в МЭШ: интерактивный элемент»:**

<https://www.youtube.com/watch?v=aAivzJlwVBU&t=625s>