

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Детская школа искусств города Саянска»

**Ю. Ю. Ерошкова**

**ПРИМЕНЕНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ СЕРВИСОВ НА УРОКАХ  
«БЕСЕДЫ ОБ ИСКУССТВЕ»**

**Методические рекомендации**

Саянск, 2021

ББК 85.100

Е 78

Рецензент:

*Казанцева Е.М.*, кандидат педагогических наук, доцент, доцент кафедры педагогики и экспертной оценки ИНЦ СО РАН

Ерошкова Ю. Ю. Применение интерактивных сервисов на уроках «Беседы об искусстве»: Методические рекомендации // МБУ ДО «ДШИ г. Саянска»; Ерошкова Ю. Ю. – Саянск, 2021. – 25 с.

Методические рекомендации предназначены для преподавателей детских школ искусств, детских художественных школ и содержат обзор возможностей работы с некоторыми современными интерактивными сервисами на уроках «Беседы об искусстве».

## ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение.....	4
Возможности LearningApps.org.....	5
Тесты с использованием Google-формы.....	11
Пазлы Gallerix.ru.....	13
Заключение.....	15
Список использованных источников.....	16
Приложение 1 «Инструкция по созданию тестов с помощью Google-формы».....	17

## Введение

Современный мир включает в себя огромное количество технологий, без которых уже достаточно сложно представить нашу жизнь. Каждый день мы получаем информацию через зрительное восприятие действительности. Постоянно меняющаяся среда современности, заменяющаяся изображениями, которые подготовлены в виде образов нашим сознанием, представляет собой мультимедийную сферу, состоящую из звуковой информации, различного видеоряда, анимированной компьютерной графики и средств сети Интернет. Благодаря новым средствам взаимодействия между людьми –человеческая коммуникация все больше переходит в стадию потребления графической информации как продукта. В связи с этим перед художественной деятельностью стоит задача соединить отошедшие друг от друга уровни реальности и обозначить рамки подлинного искусства в огромном потоке графической информации, выраженной в самых различных визуальных форматах. Язык современных интерактивных технологий, применяемых в том числе в искусстве, оказывается гораздо более привлекательным для молодого поколения. Поэтому одним из важных аспектов в преподавании предмета «Беседы об искусстве» для детей 7-10 лет становится не только наглядное, но и интерактивное представление материала, которое предполагает использование средств информационных технологий.

Цель данных методических рекомендаций – показать возможности работы с современными интерактивными сервисами в детской школе искусств на уроках «Беседы об искусстве» как одного из способов активации внимания учащихся, вовлечения их в активную учебную деятельность.

## Возможности LearningApps.org

Обновление образования, развитие его в новых направлениях, требует от преподавателей школ искусств освоения новых форм и методов обучения, применения современных технологий. LearningApps.org, являющееся приложением Web 2.0, открывает новые возможности для процесса обучения с помощью интерактивных модулей, позволяя преподавателю удобно и легко создавать электронные интерактивные упражнения, тем самым делая урок ярким и запоминающимся. Создатели сервиса - Центр Педагогического колледжа информатики образования РН Берн в сотрудничестве с университетом г.Майнц и Университетом городов Циттау и Гёрлиц – характеризуют этот сервис так: «LearningApps.org является приложением Web 2.0 для поддержки обучения и процесса преподавания с помощью интерактивных модулей».

На сайте <https://learningapps.org> представлено более 30 видов различных интерактивных упражнений, большая часть из которых может эффективно использоваться преподавателем «Бесед об искусстве» для проверки и закрепления знаний учащихся в привлекательной игровой форме как на уроке, так и в качестве домашнего задания.

Для создания и сохранения собственных заданий необходимо зарегистрироваться. Сайт мультиязычный, языки переключаются с помощью флагов в верхнем правом углу. У сервиса LearningApps.org интуитивно понятная навигация, разобраться в которой не составит труда любому преподавателю при наличии минимальных навыков работы с ИКТ.

### Возможности сервиса LearningApps.org:

- Использование готовых заданий-тренажеров (*доступно без регистрации*);
- Создание новых заданий-тренажеров на основе готовых;
- Создание заданий на основе имеющихся шаблонов;
- Получение текстовых ссылок на задания и в виде QR-кода, кода для вставки на веб-страницу (*доступно без регистрации*);
- Сохранение на ПК для использования задания офф-лайн;
- Публикация в соцсетях (*доступно без регистрации*);
- Использование инструментов для работы и совместной работы (*с некоторыми готовыми заданиями можно работать без регистрации*).

В данном сервисе очень просто и удобно использовать готовые задания-тренажеры с помощью раздела «Все упражнения». Доступ к готовым ресурсам открыт как для зарегистрированных, так и для незарегистрированных пользователей. Можно использовать задания, составленные коллегами, скопировав ссылку внизу задания («привязать» означает выводить задание в уменьшенной рамке поверх страницы личного сайта). Можно также скачать любое задание в виде архива файлов и загрузить их на личный сайт.

LearningApps.org – это прекрасный сервис для разработки электронных обучающих ресурсов, а конкретно – для разнообразных тестовых заданий. На сайте десятки шаблонов, позволяющих создавать тестовые задания любой структуры, включая в них не только текст, но и картинки, аудио- и видеоматериалы. Создав задание, его можно тут же опубликовать или сохранить для личного пользования.

Условно все разновидности интерактивных модулей можно разделить на шаблоны и инструменты.

Шаблоны предназначены для разработки упражнений и игр. Они предполагают наличие заданий, условий выполнения, правильных ответов и четко определенных действий со стороны учащегося. Все шаблоны сгруппированы по структурно-функциональному признаку.

Инструменты используются для подготовки и применения демонстрационного материала, для организации взаимодействия с учащимися. В сервисе LearningApps.org можно выделить следующие инструменты, позволяющие использовать на уроках «Беседы об искусстве» электронные наглядные пособия, аудио- и видеоматериалы:

- Доска объявлений – инструмент записи текстовых заметок и загрузки файлов с имитацией прикрепления канцелярскими кнопками к пробковой доске. Работает просто, все материалы перетаскиваются мышью и закрепляются на виртуальной доске в любом месте и любом порядке. Добавлять их могут все пользователи, удалять – только автор приложения.
- Ментальная карта – простой в использовании и наглядный графический редактор ментальных карт. Его можно применять как для демонстрации заранее составленных карт, так и для составления ментальной карты на учебном занятии.
- Аудио- и видеоконтент – инструмент, позволяющий не только загружать аудио- и видеофайлы, но и встраивать их в приложения. В сервисе LearningApps.org можно создавать приложения, в которых надо отгадать музыкальный инструмент по звучанию, географический

объект по видеофрагменту, можно добавить к видеоролику вопросы, на которые ученики должны ответить после просмотра.

- Сетка приложений – инструмент создания коллекции из нескольких приложений.
- Голосование. Позволяет проводить опросы: автор списка вопросов с несколькими ответами, в отчете увидит количество голосов, отданных за тот или иной вариант.

Каждый преподаватель может использовать тот или иной модуль для решения конкретных задач в своей предметной области:

- для повышения качества образования;
- для закрепления теоретических и практических знаний, их проверки;
- в качестве интерактивной оболочки для организации различных конкурсных мероприятий;
- для активизации познавательной деятельности обучающихся;
- при работе офф-лайн для встраивания в блоги и сайты.

При помощи шаблонов сервиса LearningApps.org можно создавать следующие **виды упражнений**:

### 1. Выбор

- **Викторина.** Можно создавать вопросы с возможностью задать несколько правильных ответов (викторина множественного выбора). Присутствует возможность вставки мультимедийного контента: изображения, аудиоматериалы и видеоматериалы.
- **Викторина с выбором правильного ответа.** Можно создавать вопросы с выбором только одного правильного варианта ответа. Присутствует возможность вставки мультимедийного контента: изображения, аудиоматериалы и видеоматериалы.
- **Выделить слова.** Слова надо выделить мышью в тексте. Например, это могут быть слова с орфографическими ошибками, слова определённой части речи или термины, не соответствующие определению.
- **Кто хочет стать миллионером?** Приложение на основе популярного во многих странах телешоу. В приложении несколько заданий, уровень сложности которых постепенно возрастает.
- **Слова из букв.** Обучающая игра, суть которой состоит в составлении слова из букв, расположенных в сетке рядом друг с другом. Слова можно располагать не только по вертикали и горизонтали, но и по диагонали.

## 2. Распределение

- **Игра «Парочки».** Суть игры: поочередно открываются пары табличек, задача обучающегося – определить соответствуют ли таблички друг другу. Примеры соответствий: два разных изображения одного и того же объекта, изображение объекта и его название, вопрос и ответ и т.д.
- **Классификация. Шаблон 1.** Можно создать от двух до четырёх групп, с которыми надо соотнести различные элементы. Все элементы сразу «рассыпаны» на рабочем столе в виде табличек, их надо перетаскивать мышкой в соответствующие поля.
- **Классификация. Шаблон 2.** Можно создать от двух до четырёх групп, с которыми надо соотнести различные элементы. Элементы появляются по одному, и надо указать, к какой группе они относятся.
- **Найти на карте.** Шаблон позволяет использовать Карты Google (maps.google), введя название центра карты, выбрав тип карты и масштаб (увеличение). Упражнение состоит в том, чтобы расставить на карте маркеры, соответствующие определённым объектам.
- **Найти пару.** С помощью этого шаблона можно создавать упражнения, в которых необходимо найти пару: текст или картинка, видео или аудио.
- **Пазл «Угадай-ка».** Суть упражнения заключается в том, что необходимо распределить понятия или события по соответствующим группам. В одном пазле должны быть назначены группы понятий. Каждый найденный термин показывает часть основного изображения или видео.
- **Соответствия в сетке.** Суть выполняемых действий: надо перетащить мышкой объекты из одной части поля в другую, совместив их с соответствующими объектами.
- **Сортировка картинок.** Данное упражнение позволяет маркировать определённые элементы изображений точками. Прекрасно подходит для работы по иллюстрации, схеме, карте, диаграмме.
- **Таблица соответствия.** Позволяет выстраивать ряды соответствий сразу по разным признакам (категориям).

## 3. Последовательность

- **Расставить по порядку.** Требуется расположить таблички в правильном порядке, перетаскивая их мышью.
- **Хронологическая линейка.** В этом шаблоне последовательность дополнена возможностью установки дат для соотнесения с ними тех или иных исторических эпох, событий, этапов развития.

#### 4. Заполнение

- **Викторина с вводом текста.** В одном шаблоне можно объединить сразу несколько последовательно выполняемых заданий, ответы на которые надо не выбирать из готовых вариантов, а вводить самостоятельно. Наиболее очевидный путь использования этого шаблона – ребусы и подобные им занимательные задания.
- **Виселица.** Очень известная игра, в которой отгадывание слова сопровождается поэтапным рисованием виселицы. За каждый неправильный ответ изображается один элемент виселицы. Надо отгадать слово по буквам до того, как будет нарисована виселица с повешенным человечком.
- **Заполнить пропуски.** Цель этой игры заключается в том, чтобы заполнить все пропуски любыми фразами или данными из выпадающего списка.
- **Заполнить таблицу.** Максимальное количество столбцов в таблице – 5, количество строк – 10. По заданию таблицу надо заполнить правильными данными. Таблица создаётся автоматически, но можно корректировать её внешний вид. Можно открывать только верхнюю строку, а также в дополнение к ней – любое количество столбцов. Важный момент составления задания: надо отрыть достаточное количество данных, чтобы было понятно, что конкретно надо вписывать.
- **Кроссворд.** Суть задания не требует пояснений. Для составления кроссворда ничего не надо рисовать или чертить. Введите в соответствующие поля свои вопросы и ответы, остальное сделает программа, сама разместив слова по горизонтали и вертикали и определив места пересечений. Можно также задать фоновую картинку.

#### 5. Онлайн игры.

- **Многопользовательская викторина.** Данное упражнение позволяет игрокам выбирать для ответа вопросы из различных категорий и разного уровня сложности. Вопросы могут быть отсортированы по сложности и, соответственно, дают больше очков в игре.
- **Где находится это?** На картинке (схеме, карте, иллюстрации, чертеже) маркируются элементы. Игра состоит в том, чтобы правильно и быстро найти нужные элементы.
- **Оцените.** Задание состоит в том, чтобы дать правильную оценку чего-либо: размера, массы, расстояния, возраста. В этой игре могут принять участие от 2 до 4 игроков и они должны ответить цифрами.

- **Панка Challenge.** Игра-соревнование, в начале которой участник «бросает вызов» компьютеру или реальному участнику чата, пригласив его в игру.
- **Скачки.** Ход игры изображается в виде всадников, участвующих в скачках (каждому игроку соответствует определённый всадник). После каждого ответа положение всадников изменяется в зависимости от правильности и скорости ответов.

Образовательные материалы, которые можно создавать для учащихся в сервисе LearningApps.org:

- Упражнения для контроля знаний – пройти тест (викторину), разгадать кроссворд, составить слова по определенной теме из букв, выделить слова относящиеся к пройденной теме, классифицировать объекты по группам, найти пару, заполнить пропуски, просмотреть видеофрагмент и отметить на рисунке, прослушать аудиозапись и дать ответы на вопросы, собрать пазлы, найти соответствия, найти на карте.
- Интерактивный учебный плакат по изучаемой теме предмета, коллекция видео для просмотра учащимися по изучаемой теме.
- Конспект мультимедийного урока со ссылками на материалы.
- Задания по нанесению меток на загруженное изображение, связанное с изучаемой темой.
- Организация мини-викторин.

Как показал опыт, применение данного сервиса:

- ✓ помогает решать образовательные задачи урока, делая его современным, приближенным к мировосприятию современного ребенка, так как он больше смотрит и слушает, чем читает и говорит;
- ✓ активизирует познавательную деятельность учащихся, развивая у них интерес к учебному материалу;
- ✓ позволяет сделать процесс обучения на уроке более эффективным и дают возможность повысить собственный профессиональный уровень педагога и уровень своего учебного материала.

## Тесты с использованием Google-формы

Образовательная программа по предмету «Беседы об искусстве» включает в себя достаточно большое количество тем, на проверку усвоения которых иногда не хватает времени. В этой связи отлично помогает онлайн тестирование с помощью Google-формы как один из объективных способов проверки знаний учащихся на этапе контроля усвоения материала по конкретному разделу или программе в целом.

Тест предусматривает применение учебного материала и может использоваться на любом уровне учебной деятельности. Кроме того, тест с выбором ответа напрямую связан с ситуацией выбора, формируя у учащихся критическое мышление.

При выборе критериев оценки теста преподавателем должны учитываться мыслительные навыки, которыми учащиеся овладевают в процессе обучения по предмету «Беседы об искусстве»:

- информационные (узнает, вспоминает учебный материал);
- понимание и применение (объясняет, демонстрирует художественно-эстетическое восприятие произведений искусства);
- анализ (рассуждает и оценивает произведения искусства, обращая внимание на содержание, средства художественной выразительности);
- синтез (комбинирует, моделирует, проявляя художественный вкус и самостоятельность);
- сравнительная оценка (сравнивает по параметрам).

Тесты должны обладать следующими свойствами:

- валидность (адекватность, обоснованность);
- определенность (общепонятность);
- надежность;
- практичность;
- простота в использовании;
- прогностическая ценность.

*Валидность* теста отражает, что именно должен измерить тест и насколько хорошо он это делает; показывает в какой мере тест измеряет то качество (свойство, способности и т.д.), для оценки которого он предназначен.

При составлении тестов преподавателем должны учитываться следующие требования:

- строгое соответствие источникам информации, которыми он пользовался при объяснении материала учащимся;

- простота - каждое задание должно заключаться в требовании ответа только на один вопрос,

- однозначность - формулировка задания должна исчерпывающим образом разъяснять поставленную задачу, причем язык и термины обозначений, графические изображения и иллюстрации задания и ответов к нему должны быть, безусловно и однозначно понятными учащимся.

Опыт показал, что тесты, применяемые как на уроках, так и в качестве домашнего задания, способствуют развитию умственной деятельности учащихся, благотворно влияют на развитие интуиции и логического мышления, позволяют преподавателю провести более широкий и глубокий контроль усвоения материала.

Инструкция по созданию тестов с помощью Google-формы представлена в приложении 1.

## Пазлы Gallerix.ru

В связи с тем, что на уроках «Беседы об искусстве» большое значение придается описанию картин, одним из инструментов активации внимания учащихся могут стать онлайн-пазлы.

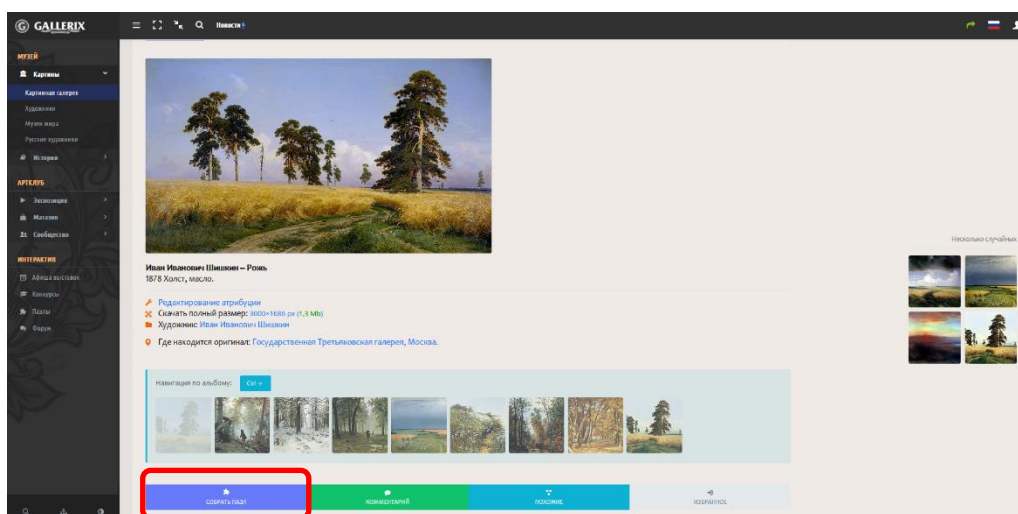
На сайте музея <https://gallerix.ru> доступно более 170 тысяч картин из коллекций самых крупных художественных музеев мира. Любую из представленных картин можно использовать в качестве основы для онлайн-пазла.

Учитывая, что использование технологии мультимедиа базируется на подходе, в основе которого лежит естественное для детского возраста любопытство и интерес ко всему новому, онлайн-пазлы позволяют закрепить материал о великих произведениях искусства в игровой форме.

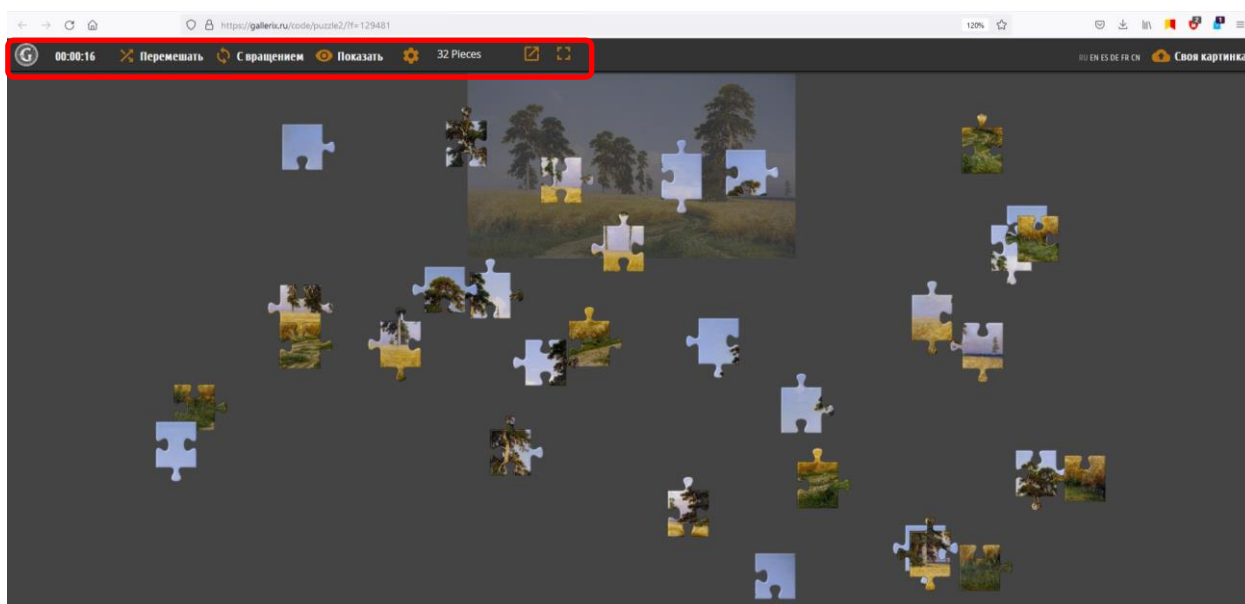
Сегодняшнее поколение детей, практически с рождения владеющее интерактивными технологиями, с удовольствием воспринимает задания по сбору пазла на интерактивной доске, с энтузиазмом узнавая известные картины и лучше их запоминая за счёт активации нескольких каналов получения информации. Собранный из пазлов картинный сюжет, затрагивая эмоции учащихся, повышает их любознательность и активность в рассматривании и анализе работы, в сопоставлении предметов, в обозначении действий и т.д.

Пазлы работают в любом браузере на любых устройствах, включая мобильные телефоны и планшеты. Работает управление мышкой, пальцем, стилусом.

Чтобы начать собирать пазл необходимо нажать на синюю кнопку «Собрать пазл» на странице любой картины в галереях сайта.



## Опции онлайн пазла (находятся в верхнем меню на странице пазла)



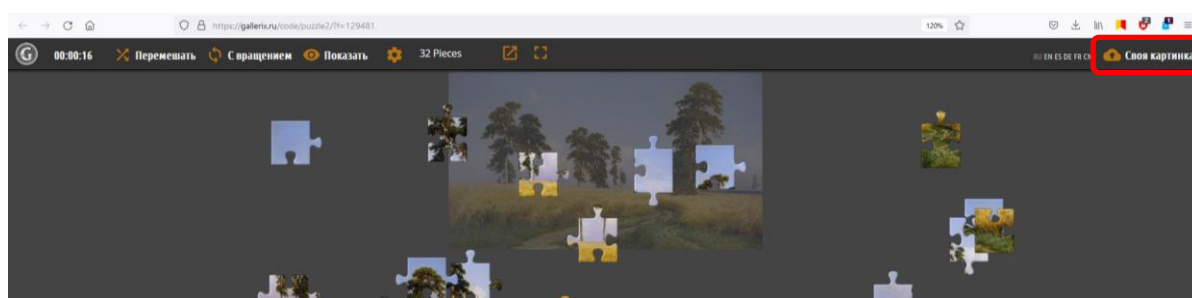
**Показать** – отобразить картину, которую вы собираете, в качестве фона на рабочем столе в игре (как показано на скриншоте выше). Эта опция облегчает игру.

**Перемешать** – заново перемешать части на рабочем столе в игре, то же самое будет сделано, если вы измените количество частей в выпадающем меню или измените параметр вращения.

**Перемешать с вращением** – более сложный тип игры, при котором каждый элемент будет повернут вокруг центра случайным образом.

Количество частей в пазле: от 10 до 209 и может регулироваться преподавателем в зависимости от возраста детей.

Также можно загрузить на сайт свою картинку (кнопка в верхнем правом углу) и использовать её в качестве пазла.



## Заключение

Применение интерактивных сервисов на уроках «Беседы об искусстве» не только возможно, но и необходимо. Это способствует повышению интереса к обучению, его эффективности, развивает ребенка всесторонне, формирует культурно значимые учебные действия.

Использование таких сервисов на уроках позволяет:

- активизировать учебный процесс и познавательную деятельность учащихся;
- ускорить процесс проверки выполнения заданий;
- эффективно закреплять новые знания;
- объективно оценивать усвоение учебного материала.

Сегодня информационные технологии можно считать тем способом передачи знаний, который соответствует качественно новому содержанию обучения и развития ребенка. Этот способ позволяет детям с интересом учиться, воспитывает самостоятельность и открытость при получении новых знаний, развивает дисциплину интеллектуальной деятельности.

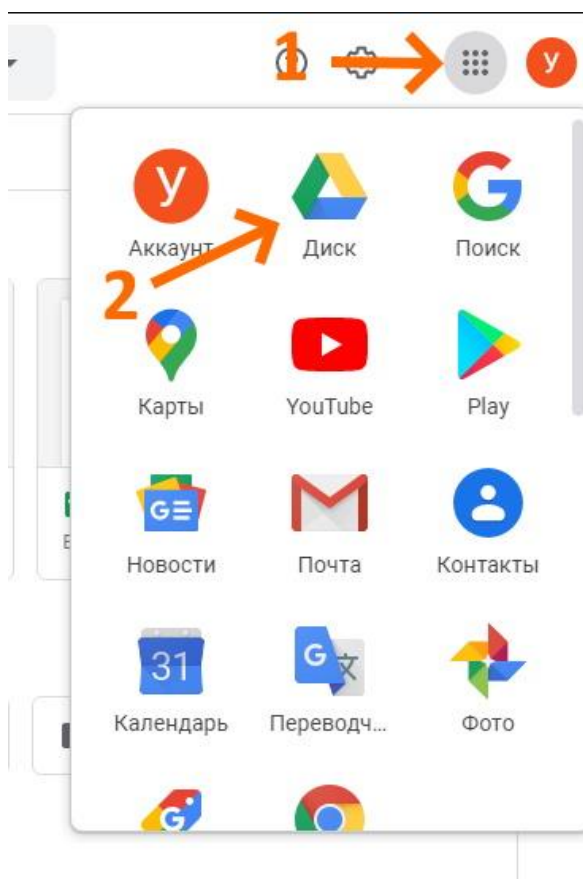
Бесспорно, что в современной школе искусств применение интерактивных технологий и инноваций в процессе обучения, позволяет не просто «вложить» в каждого обучаемого некий запас знаний, но, в первую очередь, создать условия для проявления познавательной активности учащихся. Информационные сервисы, в совокупности с правильно подобранными (или спроектированными) технологиями обучения, создают необходимый уровень качества, вариативности, дифференциации и индивидуализации обучения и воспитания.

## Список использованных источников

1. Белиц-Гейман А. П. Возможности компьютерных технологий в процессе обучения художественной, графической композиции: автореф. дис. ... канд. пед. наук / Белиц-Гейман Артем Павлович. - М., 2008. – 16 с.
2. Брановский Ю. С. Педагогические информационные технологии (Введение в педагогическую информатику) : Учебное пособие. Ставрополь, 2001.
3. Ермолаева М. Г. Современный урок: анализ, тенденции, возможности : Учебно-методическое пособие. – СПб.: КАРО, 2008.
4. Инновационный потенциал современного гуманитарно-эстетического образования / [Т. А. Волков и др.]. - М. : Сев. окр. упр. образования г. Москвы. – М., 2009. - 141 с.
5. Калайда Н. А. Информационные компьютерные технологии на уроках изобразительного искусства как средство мотивации учения и активизации познавательной деятельности учащихся // Новые технологии в образовании : материалы IV-ой Междунар. науч.-практ. Интернет-конф. (31 окт. 2009 г.) / Федер. агентство по образованию, М-во образования и науки Рос. Федерации, Гос. образоват. учреждение высш. проф. образования «Таганрог. гос. пед. ин-т». - М. : Спутник+, 2009. - С. 145-149.
6. Лопуха Е. Компьютер и уроки искусства // Искусство в shk. - 2010. - № 4. - С. 36-38.
7. Оненко О. Использование интерактивной доски на уроках изобразительного искусства // Там же. - 2010. - № 5. - С. 26-27.
8. Полат Е. С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: Учебное пособие для студентов вузов. М.: «Академия», 2002.
9. Селиванова Т. Информационные и коммуникационные технологии в художественном образовании // Искусство в shk. - 2005. - № 3. - С. 42-47.
10. Таратурина И. А. Проектирование интегрированных уроков изобразительного искусств и информатики [Электронный ресурс] // ИД «Первое сентября : [сайт]. – М., 1998-2011. - URL : <http://festival.1september.ru/articles/578746/> (28.09.2021)
11. Черняева Э. П. Информационные технологии в образовательном процессе современного вуза // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2016. – Т. 41. – С. 225–230.

## Инструкция по созданию тестов с помощью Google-формы

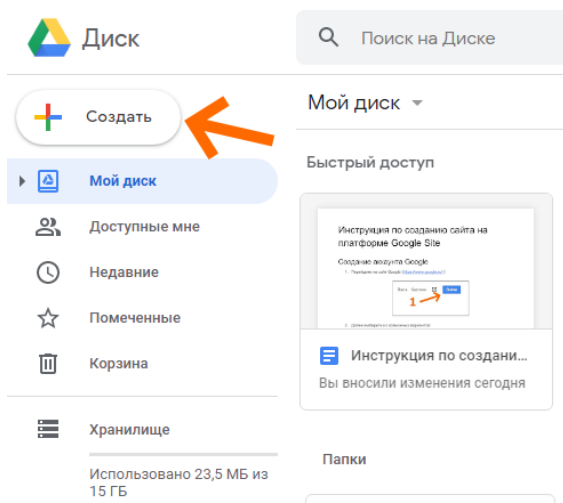
**Шаг 1.** Входим в свой аккаунт гугл, если такового нет, необходимо его создать. Переходим в гугл-диск. Для этого нажмите кнопку с точками на панели сверху справа, перейдя по ссылке <https://www.google.com/> или <https://www.google.ru/> Далее выберите Гугл-диск (далее по тексту Диск).



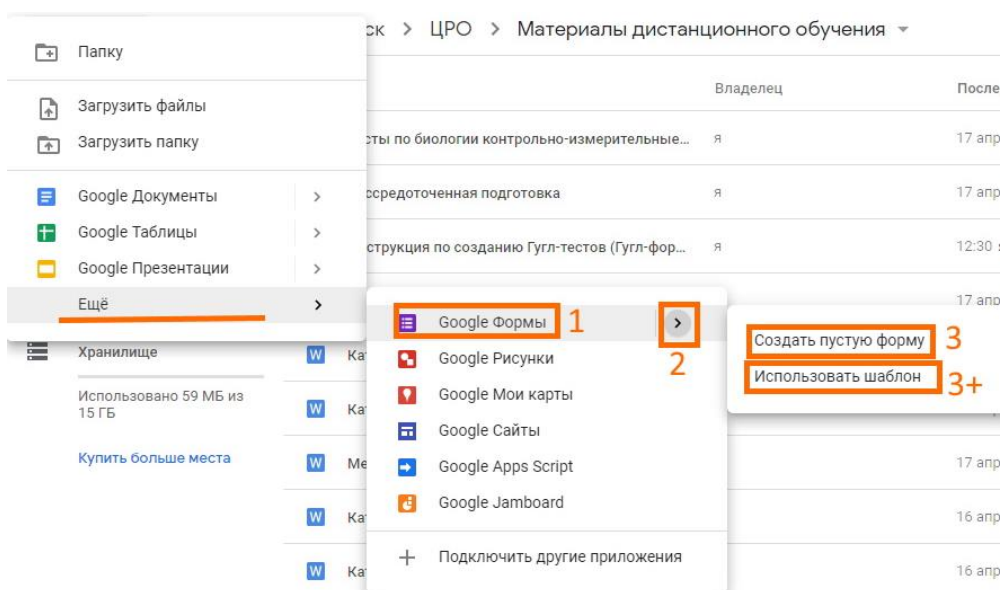
После загрузки Диска лучше всего создать папку или структуру папок для упорядочения тестов.

### **Шаг 2. Создание теста.**

Как и в любом документе в Гугл-диске, начало работы начинается с кнопки “Создать+” в верхней левой части экрана. Этой кнопкой создаются папки на Диске, создаются все документы.



Нажав кнопку Создать, вы увидите меню. В нем нужно выбрать пункт “Еще”.



Создать форму можно несколькими способами:

### 1. Создание пустой формы:

- Нажмите на пункт меню Google Формы (отметка 1)
- Нажмите на кнопку выпадающего списка (отметка 2), в выпавшем списке нажмите “Создать пустую форму” (отметка 3)

2. **Создание формы по шаблону** — Повторите действия, указанные выше, до отметки 3, и вместо нее выполните отметку 3+. Откроется библиотека шаблонов, где можно выбрать наиболее подходящий шаблон. В дальнейшем его можно отредактировать под свои нужды.

Мы создали пустую форму (тестирование).

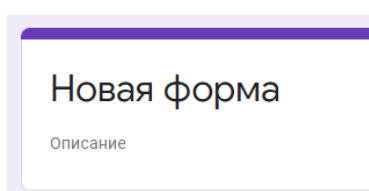
### Шаг 3. Настройка элементов управления тестом.

Первое, что нужно сделать — создать имя файла для формы. Это имя внутреннее, под ним форма будет храниться на Диске.

#### Новая форма

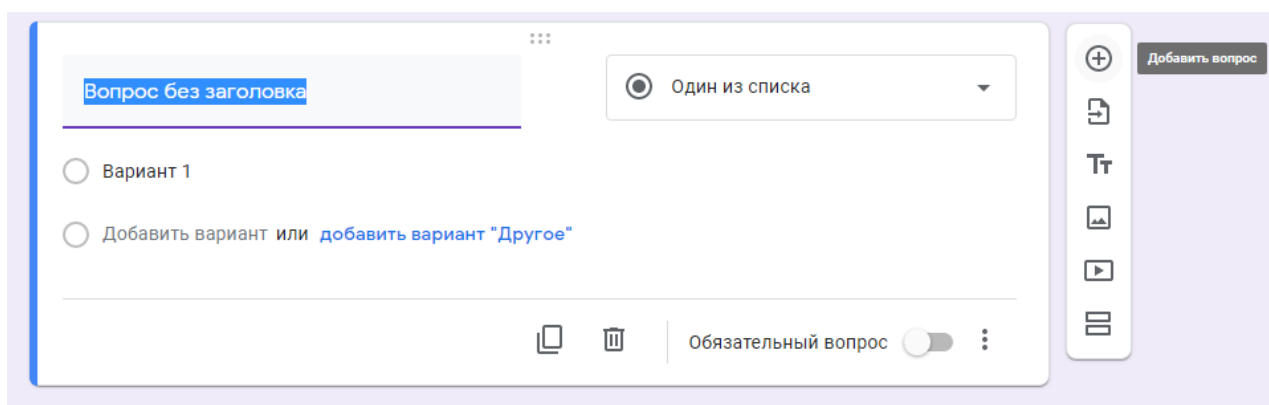
Имя создается, если щелкнуть по словосочетанию “Новая форма” в верхней левой части экрана.

В центре экрана находится поле с названием теста. Его будут видеть тестируемые при выполнении. Изменим его на нужное.



Там же заполним описание к тесту.

Далее автоматически создается первый блок вопроса.



В поле “Вопрос без заголовка” нужно вписать свой вопрос. Ниже переименовать Вариант 1 ответа на нужный. Если нужно добавить еще один вопрос — нужно нажать ниже “Добавить вопрос”. Также можно добавить вариант “Другое”, тогда в тесте появится текстовое поле, куда пользователь может внести любой иной ответ в произвольной форме.

Выпадающий список позволяет выбрать вид вопроса. В нашем случае автоматически создан вопрос с одним вариантом ответа. Если выпадающий список раскрыть, то можно выбрать иную форму вопроса.

Внизу блока есть кнопки:

1. **“Копировать”** — имеется в виду копировать весь блок.
2. **“Удалить”** — удалить весь блок
3. **Обязательный вопрос и сдвижной переключатель.** Он делает вопрос обязательным: не ответив на него, пользователь не сможет продолжить или закончить тестирование.
4. **Дополнительные настройки “кнопка три точки”** — позволяет добавить описание к ответу, перемешать ответы, выбрать вариант для ответа.

Справа от формы находится вертикальный блок кнопок, который позволяет (сверху вниз по кнопкам):

1. создать еще один блок вопросов
2. импортировать вопросы из уже созданных ранее тестов
3. добавить отдельный блок с названием и описанием
4. вставить изображение
5. вставить видео (Ютуб)
6. добавить раздел, в котором будет создана еще одна страница вопросов. Это удобно при создании нескольких тем в одном тесте.

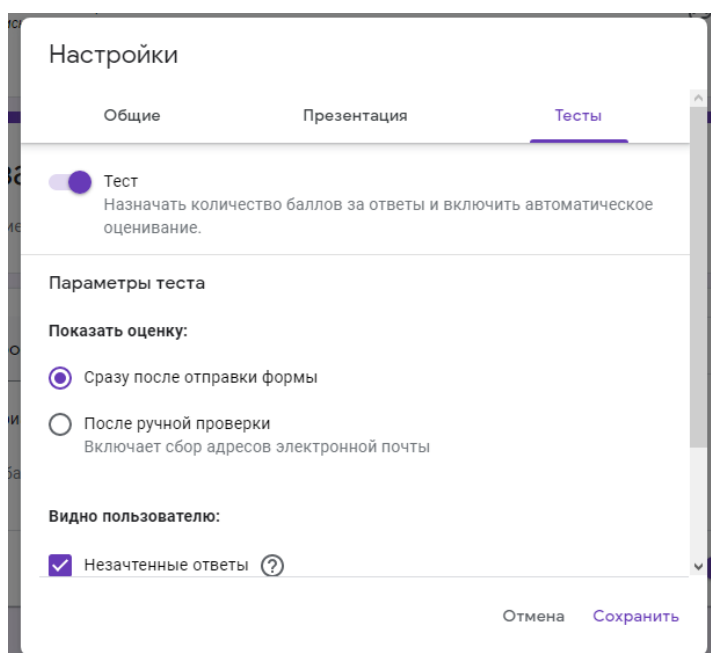
И заключительный блок элементов управления вверху страницы:



Слева направо:

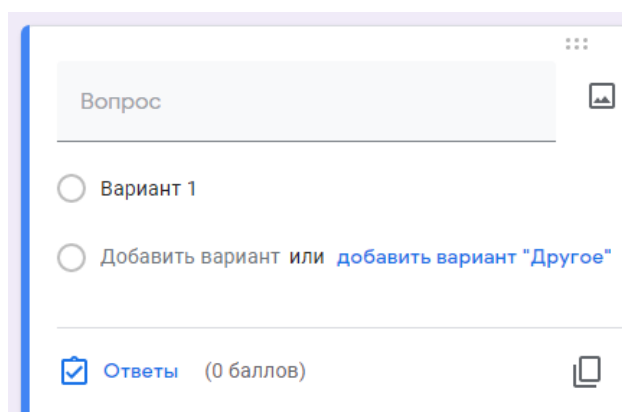
1. **Выбрать цветовую тему опросника.** Это очень удобно при создании нескольких тестов.
2. **Просмотр.** Позволяет в новой вкладке просмотреть готовый вариант теста на текущий момент без его публикации.
3. **Настройки.** Это важный элемент. Ниже он будет описан отдельно.
4. **Кнопка “Отправить”.** Этой кнопкой отправляется тест получателю.
5. **Дополнительные параметры “кнопка три точки”.** Собраны элементы управления всей формой — сделать на основе формы шаблон, скопировать весь опросник, распечатать его и т.п.

## Элемент управления “Настройки”

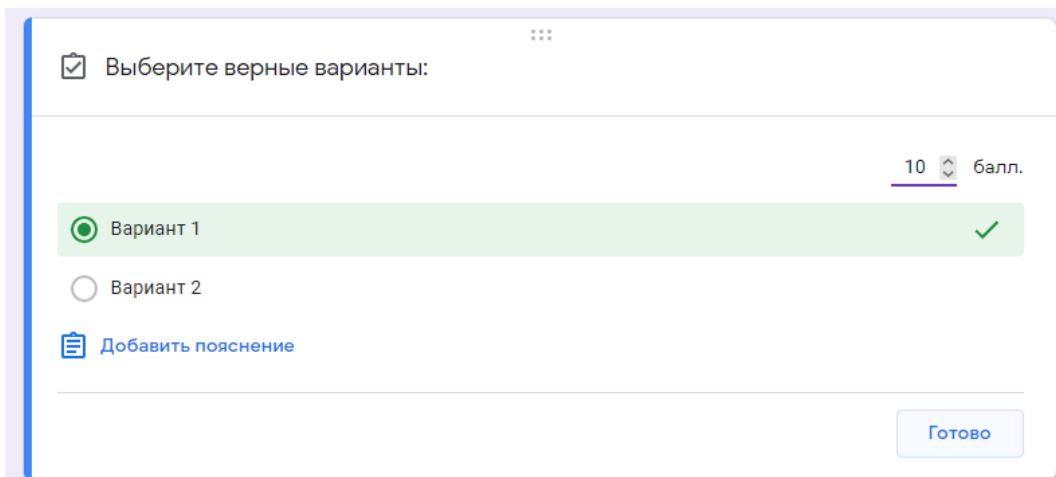


Закладка Общие и Презентация не должны вызвать каких-то вопросов. Важная вкладка “Тесты” — в ней можно настроить балльную оценку для каждого вопроса в форме. Для этого нужно активировать сдвижной переключатель “Тест” и форма перейдет в разряд теста. После активации этой кнопки можно назначать в списке вопросов правильные ответы и количество баллов за правильный ответ.

После активации переключателя, нажимаем кнопку “Сохранить” и переходим к вопросам. Внизу блока вопроса появится кнопка “Ответы”:



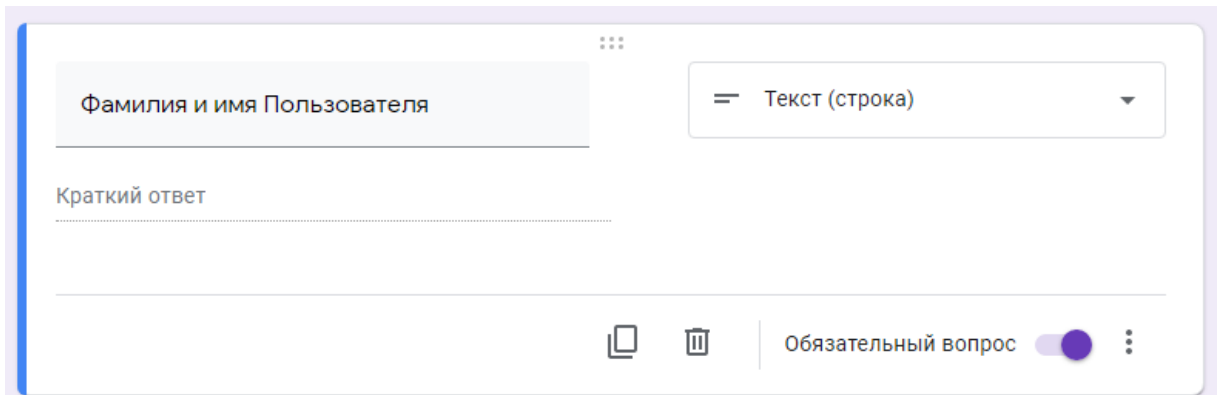
Нажав на нее, переходим в режим установки верных ответов и начисления баллов за правильный ответ.



#### Шаг 4. Создаем тест.

1. Вводим имя файла на Диске.
2. Вводим заголовок теста.
3. Вводим описание теста.
4. Вводим вопрос.
5. Раскрыв выпадающий список выбираем пункт “Текст (строка)”.

Получаем:



Активируем переключатель “Обязательный вопрос”. Теперь пользователь должен ввести Фамилию и Имя, чтобы продолжить прохождение теста.

Добавляем второй вопрос нажав на верхнюю кнопку в правой вертикальной панели элементов управления.

The screenshot shows a question editor interface. At the top, there is a text input field containing "Номер школы" and a dropdown menu set to "Раскрывающийся список". Below the input field is a list of four options: "1. СОШ 1", "2. СОШ 2", "3. СОШ 3", and "4. Добавить вариант". Each option has a small 'X' icon to its right. At the bottom of the editor, there are icons for copy and delete, and a toggle switch for "Обязательный вопрос" which is currently turned off.

Сделаем этот вопрос необязательным не активируя переключатель внизу справа блока. Даже не ответив на этот вопрос, пользователь продолжит и сможет закончить тестирование.

Создаем еще один блок с единственным вариантом ответа

The screenshot shows a question editor interface for a single-choice question. The question text is "3+2=" in a text input field. The dropdown menu is set to "Один из списка". Below the input field is a list of four radio button options: "3", "4", "5", and "6". The last option is "Добавить вариант или [добавить вариант "Другое"](#)". Each option has a small 'X' icon to its right. At the bottom of the editor, there are icons for copy and delete, and a toggle switch for "Обязательный вопрос" which is currently turned on.

## Добавляем блок с несколькими вариантами ответов

The screenshot shows a question editor interface. At the top left, there is a text input field containing the mathematical expression "4/2=". To the right of this field is a dropdown menu with a checkmark icon and the text "Несколько из списка". Below the input field is a list of answer options, each with a checkbox on the left and an 'X' icon on the right. The options are: "2", "3", "два", "4", "Другое...", and "Добавить вариант". At the bottom of the editor, there are icons for a document and a trash can, followed by a toggle switch labeled "Обязательный вопрос" which is currently turned off, and a vertical ellipsis menu icon.

Тут мы также добавили вариант ответа “Другое”.

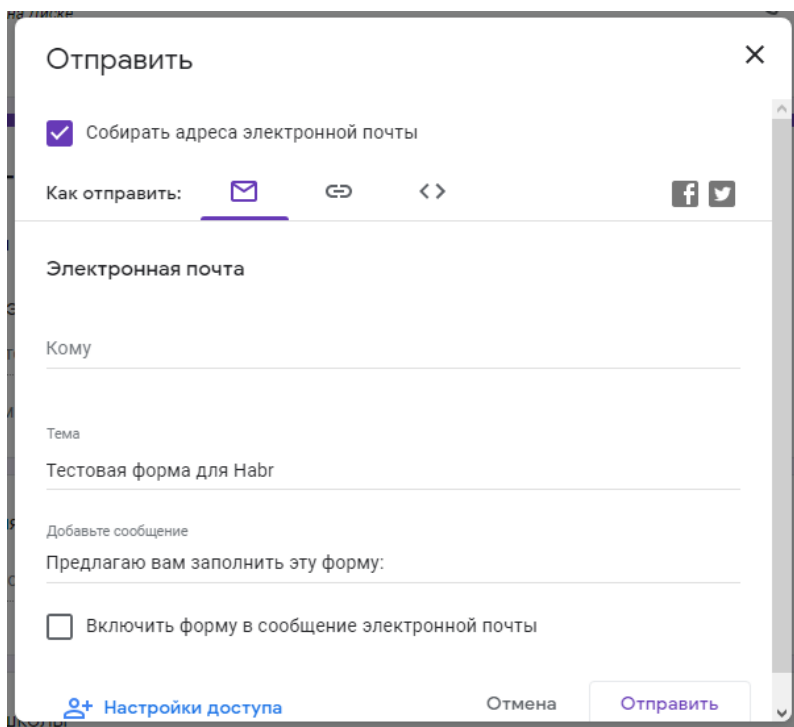
Теперь настраиваем баллы для правильных ответов. Переходим в пункт настройки в верхней правой части элементов управления (значок шестеренки). Переходим на закладку “Тест” и активируем переключатель. Нажимаем кнопку Сохранить и возвращаемся к списку наших вопросов. Нажав на любое пустое место блока вопроса, активируем его. Слева внизу активируем блок ответов. Выбираем нужный нам ответ верным и назначаем количество баллов.

Нажимаем кнопку готово. Баллы назначены. Тест готов.

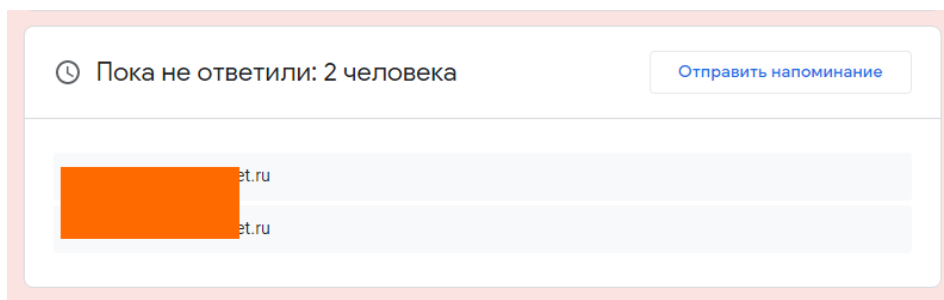
### Шаг 5. Отправка теста.

Отправка теста осуществляется путем нажатия кнопки “Отправить”. В открывшемся окне можно выбрать разные варианты отправки.

Отправка по электронной почте:



В поле “Кому” введите адреса получателей. В этом случае в закладке ответы, будет видно кто ответил, а кто еще не ответил на вопросы формы.



Так же форму можно сразу включить в тело письма.

Следующая закладка — отправить ссылку. В этом случае вы можете отправлять ее не только почтой, но и любым иным способом, в том числе через Мессенджер. Однако в этом случае вы будете вынуждены отслеживать ответивших самостоятельно.

Третий вариант — вставка на сайт. Позволяет встроить код с формой сразу в шаблон сайта.