

БУ ВО «СУРГУТСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Кафедра теории и методики профессионального образования

## **Софт для учителей**

*Учебно-методическое пособие*



**Сургут, 2017**

**УДК 004.1082  
ББК 32.973.202**

**Рецензент:**

**Бегун К.Э.**

**Софт для учителей : учеб.-метод. пособие / авт.-сост. К.Э. Бегун. – Сургут., 2017.**

Учебно-методическое пособие посвящено изучению современным программным обеспечения. В пособии подробно описаны основные понятия компьютерных программ, новые возможности работы в программном обеспечении.

Учебно-методическое пособие предназначено для студентов – бакалавров. В данном учебном пособии «Софт для учителей» у студентов развивается информационная компетентность, умение грамотно использовать программные обеспечения, развивается ИТ- грамотность.

**УДК 004.1082**

**ББК 32.973.202**

**© Бегун К.Э., 2017**

**© БУ ВО «Сургутский государственный  
университет», 2017**

## СОДЕРЖАНИЕ

|   |    |
|---|----|
| Пояснительная записка.....  | 4  |
| Календарно тематический план.....                                 | 5  |
| Компьютерная программа. Основные понятия.....                     | 6  |
| Виды компьютерных программ.....                                   | 9  |
| Компьютерные программы и учитель.....                             | 14 |
| Что такое скрайбинг. Виды и техники скрайбинга.....               | 15 |
| Создание web - заметок в сервисе Linoit.....                      |    |
| 20 Работа с Netop School. Первый запуск NetOp School Teacher..... | 24 |
| Работа с Testdel.....   | 34 |
| СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....  | 37 |
| Приложение 1.....   | 38 |
| Приложение 2.....   | 40 |
| Приложение 3.....   | 41 |

## **Пояснительная записка**

Важнейшим фактором развития общества в условиях глобальной информатизации становится высокий уровень эффективности системы передачи знаний. В современных системах образования интенсивно используются средства информационных и телекоммуникационных технологий (ИКТ) для обеспечения открытости, доступности и повышения качества образовательных программ. ИКТ могут быть интегрированы в различные категории и уровни образовательного процесса. Как следствие происходит изменение роли преподавателя, который, помимо высокого уровня профессиональной компетенции и интеллектуального развития, должен обладать знаниями и умениями в области ИКТ, а также активно разрабатывать и применять методы и технологии, соответствующие многообразию форм обучения. Кроме того, неперенной квалификационной характеристикой преподавателя сегодня является умение создавать и использовать электронные учебные ресурсы, владение технологиями подготовки учебных, методических и научных материалов.

### **Цели и задачи курса:**

Целью курса является подготовка будущих работников образовательных учреждений к эффективному использованию современных информационных технологий для решения содержательных, научно-методических и организационных задач в рамках профессиональной деятельности.

В процессе обучения слушатели должны освоить работу на персональном компьютере, получить навыки работы с различными компьютерными программами.

После успешного изучения материала курса слушатели смогут работать с готовыми программными продуктами, осваивать новые программы, эффективно использовать возможности ПК и онлайн ресурсы.

### Календарно тематическое планирование

| <b>№</b>             | <b>Тема</b>  | <b>Лекции</b> | <b>Практика</b> | <b>Итого</b> |
|----------------------|--|---------------|-----------------|--------------|
| 1                    | Компьютерная программа. Основные понятия.                  | 2             | -               | 2            |
| 2                    | Виды компьютерных программ.                                | 2             | -               | 2            |
| 3                    | Компьютерные программы и учитель                           | 2             | -               | 2            |
| 4                    | Что такое скрайбинг. Виды и техники скрайбинга.            | 4             | 4               | 8            |
| 5                    | Создание web - заметок в сервисе Linoit.                   | 2             | 4               | 6            |
| 6                    | Работа с Netop School. Первый запуск NetOp School Teacher. | 4             | 6               | 10           |
| 7                    | Работа с Testdel.  | 2             | 4               | 4            |
| <b>Итого за курс</b> |  | <b>18</b>     | <b>16</b>       | <b>34</b>    |

## **Тема №1. Компьютерная программа. Основные понятия.**

Компьютерная программа — последовательность инструкций, определяющих процедуру решения конкретной задачи компьютером (вычислительной машиной). Программы необходимы для работы компьютера, обычно состоящей в исполнении инструкций программы в центральном процессоре. Программа — один из компонентов программного обеспечения. В зависимости от контекста рассматриваемый термин может относиться также и к исходным текстам программы. Компьютерные программы как объект авторского права и других прав интеллектуальной собственности относятся к категории нематериальных активов.

### **Создание программ.**

Чаще всего образ программы хранится в виде исполняемого модуля (отдельного файла или группы файлов). Из этого образа, находящегося, как правило, на диске, исполняемая программа в оперативной памяти может быть построена программным загрузчиком.

В системном программировании программой называются данные, которые используются процессором как инструкции по управлению компьютерной системой. В состав программы может входить как машинный код, исполняемый процессором для достижения некоторой цели, так и необходимые для этого данные. Отличительной особенностью программы является её нахождение в памяти и исполнение процессором.

Процесс разработки программного обеспечения состоит из нескольких этапов, из которых в узком смысле лишь непосредственное создание программного кода носит название «программирование». В быту под программированием часто подразумевается весь процесс разработки ПО, а людей, занимающихся этим видом деятельности, называют программистами.

Запись исходных текстов программ при помощи языков программирования облегчает понимание и редактирование человеком. Этому, в частности, помогают комментарии, допустимые в синтаксисе большинства языков. Для выполнения на компьютере готовый текст программы преобразуется (компилируется) в машинный код.

Некоторые языки программирования позволяют обходиться без предварительной компиляции программы и переводят её в инструкции машинного кода непосредственно во время исполнения. Этот процесс называется динамической компиляцией, и он позволяет добиться большей переносимости программ между разными аппаратными и программными платформами при сохранении многих плюсов компиляции.

Интерпретируемые программы, для которых, как правило, не применяется процесс компиляции и которые интерпретируются операционной системой или специальными программами-интерпретаторами, называются скриптами или «сценариями».

Исходные тексты компьютерных программ в большинстве языков программирования состоят из списка инструкций, точно описывающих заложенный алгоритм. Подобный подход в программировании называется императивным. Однако применяются и другие методологии программирования. Например, описание исходных и требуемых характеристик обрабатываемых данных и предоставление выбора подходящего алгоритма решения специализированной программе-интерпретатору — такой подход называется декларативным программированием. К декларативному программированию относятся функциональное и логическое, а также менее распространённые виды программирования.

Программы могут создаваться в текстовом виде и визуально. В первом случае исходный код набирается вручную, во втором функциональность программы задаётся с помощью элементов графического интерфейса пользователя, а текст программы генерируется автоматически и может быть как доступен для изменения вручную, так и полностью скрыт от программиста.

### **Правовые аспекты.**

Согласно ст. 1261 ГК РФ программой для ЭВМ является представленная в объективной форме совокупность данных и команд, предназначенных для функционирования ЭВМ и других компьютерных устройств в целях получения определенного результата, включая подготовительные материалы, полученные в ходе разработки программы для ЭВМ, и порождаемые ею аудиовизуальные отображения.

Программы с общедоступными исходными текстами называются открытыми.

Компьютерные программы в большинстве стран являются объектами авторского права (включая Украину и Россию). В некоторых странах компьютерные программы могут защищаться патентами. Патентованию компьютерных программ способствовало Соглашение о торговых аспектах прав интеллектуальной собственности, которое установило минимальные требования к охраняемому ряду объектов прав интеллектуальной собственности и фактически разрешило патентовать программы. Соглашение ТРИПС обязательно для выполнения на территории Украины и России как государств-членов ВТО.

Таким образом программа может охраняться и как «литературное произведение» и как «изобретение». Для определения режима правовой охраны в первом случае используется «текст кода», в другом - признаки применяемые для изобретений, предлагаемых для патентования (то есть нужно доказать «инновационность», «оригинальность» и «неочевидность», а также возможность решения существующей технической проблемы и коммерческую пригодность). При этом существует проблема правового разграничения компьютерных программ от проприетарного цифрового контента и проприетарного программного обеспечения.

Исключительное право на программы для ЭВМ и базы данных возникает автоматически с момента её создания и действует в течение всей жизни автора и

семидесяти лет, считая с 1 января года, следующего за годом смерти автора (либо смерти последнего из соавторов).

Действующим законодательством Российской Федерации не предусмотрено патентование компьютерных программ как таковых. Данные объекты интеллектуальной собственности охраняются авторским правом, которое возникает автоматически с момента их создания и не требуют обязательной государственной регистрации. Однако программы для ЭВМ и базы данных могут быть зарегистрированы в Роспатенте по желанию правообладателя.

Авторское и некоторые другие права интеллектуальной собственности позволяют ограничивать доступ к исходным текстам программ.

#### **Дополнительная литература:**

1. Компьютеры: справочное руководство = Computer Handbook / Пер. с англ. / Под ред. Г. Хелмса. — М.: Мир, 1986. — Т. 1. — С. 13. — 416 с.
2. Фельдман С. К. Системное программирование. Полный курс лекций с теоретическими материалами и лабораторными работами. — 2003. — 512 с. — ISBN 5-88548-096-6.
3. Чибисов Д.М. Режимы охраны проприетарного цифрового контента (на украинском) (08.04.2015).
4. Зимин В.А. Регистрация программ для ЭВМ в Российской Федерации.

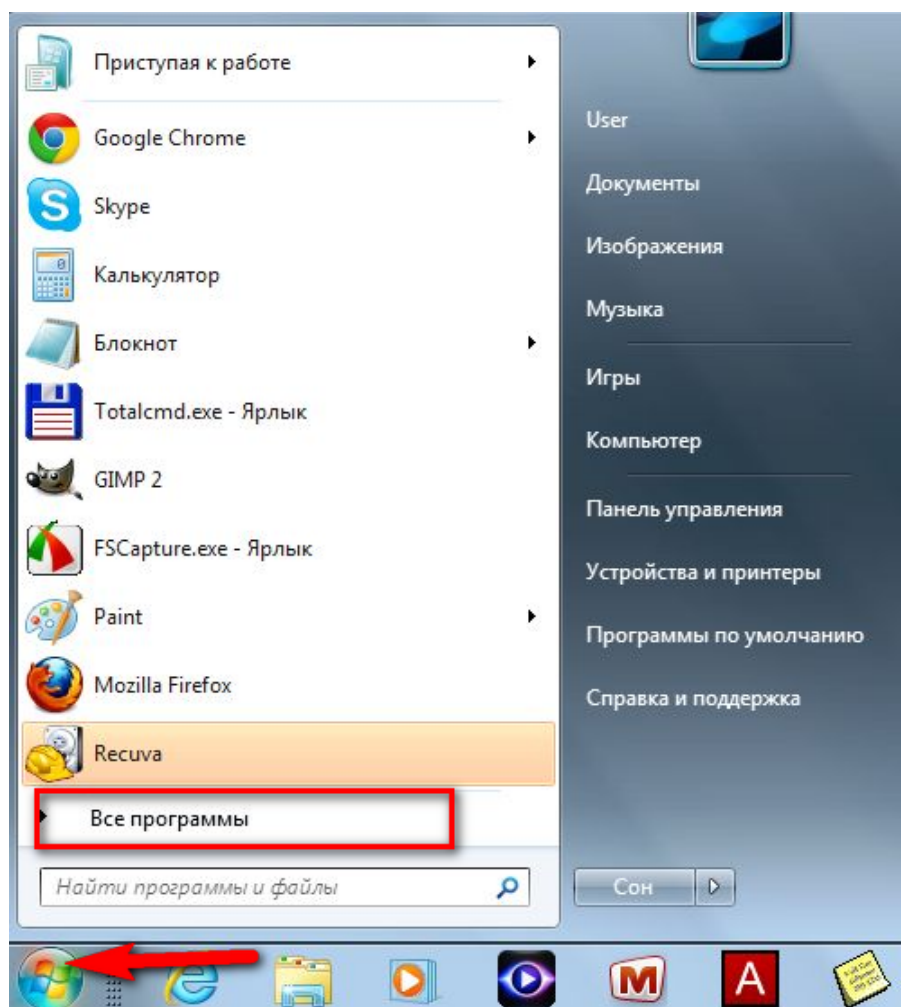
#### **Контрольные вопросы:**

1. Что такое машинный код?
2. Что такое аппаратные и программные платформы?
3. Как называется программа с общедоступными исходными текстами?
4. Что позволяют авторские и некоторые другие права интеллектуальной собственности?



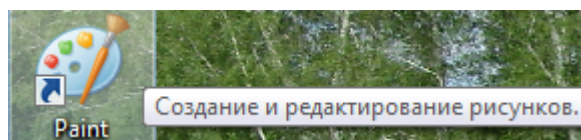
## Тема №2. Виды компьютерных программ.

В любом компьютере уже есть большое количество программ. Какие виды компьютерных программы установлены на вашем компьютере вы можете посмотреть через меню Пуск – Все программы. Как вы помните, программы делятся на стандартные и дополнительные.

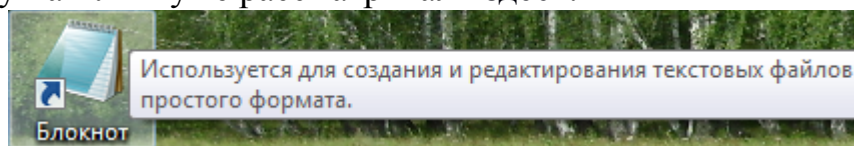


Стандартные программы – это программы, входящие в состав операционной системы, но предназначенные не для обеспечения работоспособности компьютера, а для практической работы, то есть для подготовки, просмотра, обработки документов и выполнения других операций.

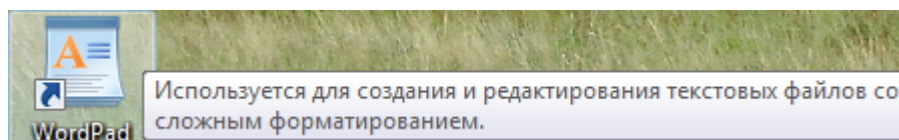
Все программы вам не понадобятся, а основные рассмотрим. Выбираем в меню Пуск Стандартные и наводим курсор на нужную программу, появляется подсказка-описание.



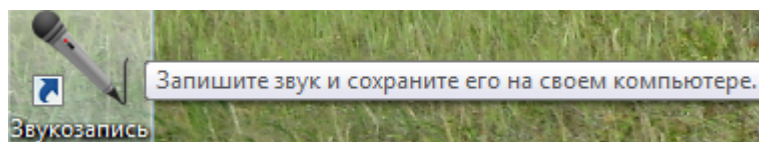
Программу Paint мы уже рассматривали здесь.



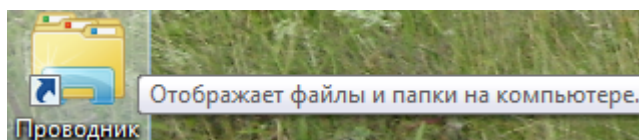
Блокнот, как и в жизни -для быстрых записей.



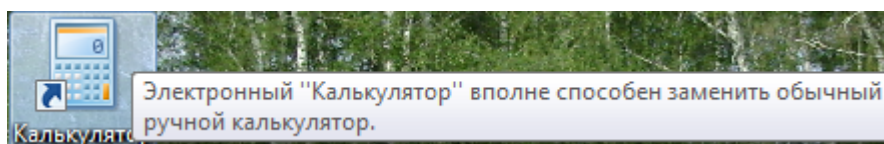
WordPad-стандартная программа для написания и форматирования текстов. В отсутствии Microsoft Office Word вполне можно ей пользоваться.



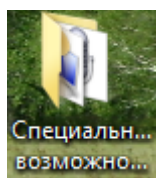
Программа для записи звука. Понятно из названия.



Проводник – ярлык программы стоит в Панели задач. Там я говорила об этой программе.



Калькулятор очень удобно иметь «под рукой» при расчетах.



В этой папке находится несколько видов компьютерных программ для людей с ограниченными возможностями.

Дополнительные программы. Дополнительных компьютерных программ огромное количество и оно только увеличивается. Эти программы есть платные и бесплатные. Какие программы будут нужны именно вам зависит от вашей деятельности и увлечений, но есть дополнительные программы без которых трудно обойтись. Для полноценной работы за компьютером они необходимы.



Программа Adobe Reader – это бесплатная программа для просмотра, печати и внесения комментариев в документы PDF-чертежи, сообщения электронной почты, электронные таблицы и видео, компьютерные книги.



Пакет офисных программ, созданных корпорацией Microsoft для операционных систем Microsoft Windows и Apple Mac OS X. В состав этого пакета входит программное обеспечение для работы с различными типами документов: текстами, электронными таблицами, базами данных и др. В пакет входит большое количество программ. Большая часть специфична и используется очень редко. Основные программы:

Microsoft Office Word – текстовый процессор

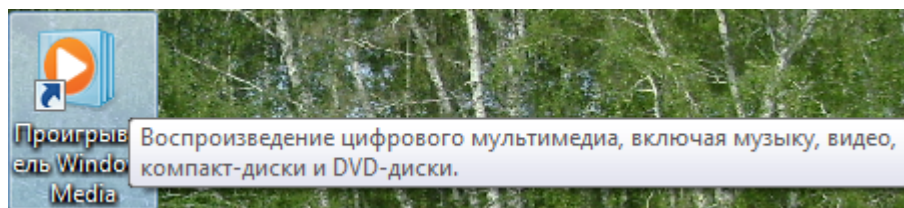
Microsoft Office Excel – табличный процессор

Microsoft Office PowerPoint – приложение для подготовки презентаций

Microsoft Office Picture Manager – работа с рисунками

Microsoft Office Access – приложение для управления базами данных.

Пакет программ платный. При покупке ноутбука, как правило, стоит демо-версия, которая работает 30 или 60 дней, по окончании срока предложат программу купить.

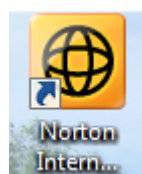


Из описания понятно, для чего эта программа. Проигрыватель входит в состав Windows.



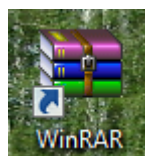
На рисунке показаны ярлыки браузеров. Браузеры – это программы, которые предназначены для выхода в Интернет, просмотра веб-страниц. Наиболее популярные браузеры:

- Internet Explorer
- Mozilla Firefox
- Opera
- Google Chrome
- Safari
- Internet Explorer (IE) — устанавливается на компьютер вместе с операционной системой Windows, остальные браузеры вы можете установить по желанию. Все они бесплатные.



Нортон Интернет Секьюрити – антивирусная программа. Антивирусы – это специальные программы для обнаружения, лечения или уничтожения вирусов, которые угрожают безопасности компьютера и ваших документов. Без них не обойтись, когда вы выходите в Интернет. Антивирусных программ много, есть платные и бесплатные. Самые популярные:

- Dr.Web CureIt!
- Avast! Free Antivirus
- Касперский 2011
- ESET NOD32
- Avira AntiVir Personal



Архиватор – программа, осуществляющая упаковку одного и более файлов в архив или серию архивов, для удобства переноса или хранения, а также распаковку архивов.



Download Master – бесплатная программа для скачивания файлов из Интернет. Download Master позволяет скачивать файлы более быстро, продолжает прерванные загрузки и дает возможность управлять закачанными файлами.



Skype – программа, позволяющая общаться на расстоянии голосом и с помощью веб-камеры видеть собеседника. Программа хороша еще тем, что позволяет пересылать файлы, проводить конференции.

На этом я закончу обзор видов компьютерных программ. В последующих постах будем знакомиться с этими программами более подробно.

По поводу платных программ. Понятно, что не всегда есть возможность купить нужную программу, но выход есть. Есть добрый сайт Giveaway of the Day. Вот что они о себе говорят: «Каждый день мы выбираем программу, лицензионная зарегистрированная версия которой будет совершенно бесплатно доступна для загрузки в течение 24х часов (или дольше, в случае договоренности с поставщиком). Именно так – не демо-версия, не ограниченная версия, а лицензионная зарегистрированная версия будет доступна нашим посетителям. Загружаемая программа является полнофункциональной и поставляется без ограничений, за исключением тех, которые описаны в Условиях использования.

#### **Дополнительная литература:**

1. Фельдман С. К. Системное программирование. Полный курс лекций с теоретическими материалами и лабораторными работами. — 2003. — 512 с. — ISBN 5-88548-096-6.
2. Компьютеры: справочное руководство = Computer Handbook / Пер. с англ. /Под ред. Г. Хелмса. — М.: Мир, 1986. — Т. 1. — С. 13. — 416.
3. Электронный ресурс - <http://komputerprosto.ru/rabotaem-v-kompyuternyih-programmah/vidyi-kompyuternyih-programm.html> .

#### **Контрольные вопросы:**

1. Какие программы делятся на стандартные и дополнительные?
2. Что такое стандартные программы?

### 3. Какие виды дополнительных программ вы знаете?

#### **Тема №3. Компьютерные программы и учитель.**

##### **В чем компьютерные программы могут заменить учителя.**

Чтобы освоения языка шло эффективно, человек должен большую часть времени работать самостоятельно. Компьютерные программы – Это и книга, читать которую комфортней, чем обычную, и волшебный словарь, который находит слова мгновенно, озвучивает их и составляет карточки для заучивания. Это волшебные карточки, которые, в отличие от обычных, умеют произносить слова и умеют контролировать правильность того, как вы их набираете, которые изготавливаются мгновенно, которые удобней хранить, чем бумажные, которыми удобно обмениваться с другими пользователями.

Постановка произношения – это возможность сравнивать себя с настоящим языком, слышать замедленную речь, слышать себя со стороны.

##### **В чем учитель не может заменить компьютерные программы.**

Учитель может всё, что может компьютер. Учитель не должен делать то, что с таким же успехом может делать компьютер – это противоестественно. Учитель мог бы работать быстрым словарем. В эпоху, пока не было компьютеров, это было оправдано. Сейчас – это вызов разумности. Заставить учителя делать то, что может делать машина – это неуважение к учителю и провал всего процесса обучения, как следствие.

Ну и, конечно, компьютер неумолим и способен выполнять механическую работы в тысячу раз быстрее учителя. К примеру, выписать все незнакомые слова из большой книги он может за секунду, тогда так человеку потребовалось бы полгода. Как говорится, Богу богово, Кесарю кесарево. Компьютер – это чрезвычайно работоспособный идиот; у учителя другие задачи.

Зачем нужен учитель, если есть компьютер?

Чтобы составить план работы, и чтобы корректировать его по мере продвижения вперед, чтобы видеть стратегические и тактические ошибки самообучения ученика, чтобы найти самые лучшие материалы в хаосе баракла, которого масса на прилавках или самостоятельно сделать те материалы, которых нет, чтобы дать нужную информацию в момент работы с контекстом, чтобы обеспечить общение на языке, чтобы обеспечить эмоциональную и психологическую поддержку, и ведение.

##### **Дополнительна литература:**

1. Тахаутдинов В.С. , Осипов С.Н., Цветков Н.Н., Тахаутдинова С.Л. Операционная система UNIX. Учебное пособие. Казань 2006
2. Электронный ресурс : <http://shalnov-school.ru/05-006.html>

##### **Контрольные вопросы:**

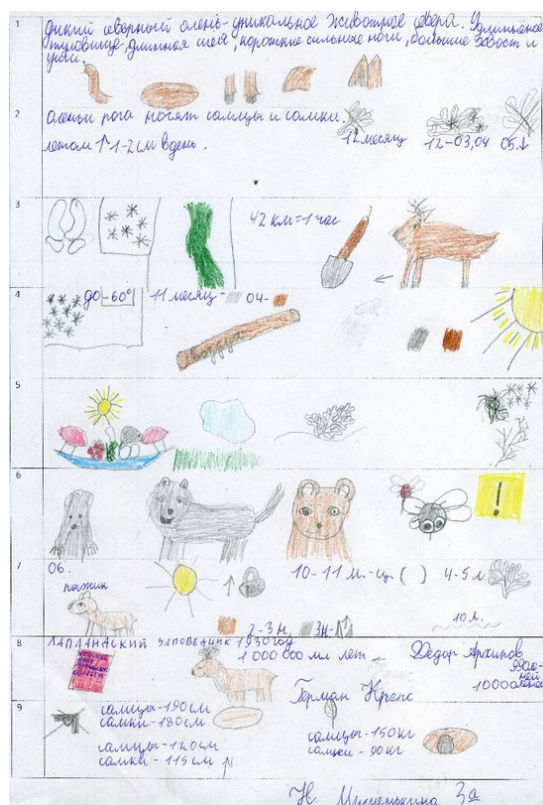
1. В чем компьютерные программы могут заменить учителя?
2. Что такое компьютер?



3. В чем по вашему мнению учитель не может заменить компьютерные программы?

#### Тема №4. Что такое скрайбинг. Виды и техники скрайбинга.

Скрайбинг - новейшая техника презентации (от английского "scribe" - набрасывать эскизы или рисунки); речь выступающего иллюстрируется "на лету" рисунками фломастером на белой доске (или листе бумаги); получается как бы "эффект параллельного следования", когда мы и слышим и видим примерно одно и то же, при этом графический ряд фиксируется на ключевых м о м е н т а х а у д и о р я д а .



Скрайбинг бывает «ручной» и «компьютерный». Ручной – классический: голос за кадром рассказывает о чем-либо, рука в кадре рисует изображения, иллюстрирующие устный рассказ. В таком скрайбинге используются, как правило, листы бумаги или презентационная доска, цветные карандаши, маркеры, фломастеры, кисти и краски, а также элементы аппликации. По-своему уникальный скрайбинг можно создать даже с помощью рисунков на песке. Компьютерный скрайбинг намного проще. Не нужно вооружаться видеокамерой, штативом, осваивать ремесло монтажера и диктора. Такой скрайбинг можно создать с помощью сервиса PowToon и программы VideoScribe.

И все равно: ручная работа ценится особенно, хотя и требует больших затрат.

Тематика скрайб-презентаций совершенно разнообразна: это бизнес-ролики, видео на социальные темы, рекламные видеосюжеты, сообщения по теме (замена Power Point), рассказы о книгах, самопрезентации и прочее, и прочее.

Скрайбинг-аппликация на социальную тему. Большая часть скрайб-презентаций создана на темы школьной программы: это видеосюжеты по истории, обществознанию, этнографии, психологии, английскому языку. С помощью скрайбинга можно «экранизировать» сказки, стихи, загадки.

«Экранизация» загадок.

Длительность видеосюжетов зависит от задумки авторов и колеблется от 45 секунд до 10 минут. Тут как в психологии: действует правило «7-плюс-минус-два». Наилучшая продолжительность скрайб-презентации - от 5 до 9 минут. Скрайбинг можно использовать в школе на любом уроке и по любой теме. Подойдет он для объяснения нового материала и проверки усвоенного, может быть использован как средство обобщения изученного, как домашнее задание, как «мозговой штурм» и рефлексия на уроке. Наиболее перспективно использование скрайб-презентаций в проектной деятельности. Найдется место скрайбину и в библиотеке. Например, можно создать рекламный ролик о библиотеке или ее отделе. В виде скрайбинга можно представить публичный отчет библиотеки, провести конкурс, организовать лекцию по информационной культуре. На сайте библиотеки с помощью скрайбинга можно оформить анонсы мероприятий, представить информацию о библиотечных акциях и конкурсах.

Таким образом, практически любое творческое задание может быть представлено в виде скрайбинга: начиная поздравительной открыткой и заканчивая мультфильмом.

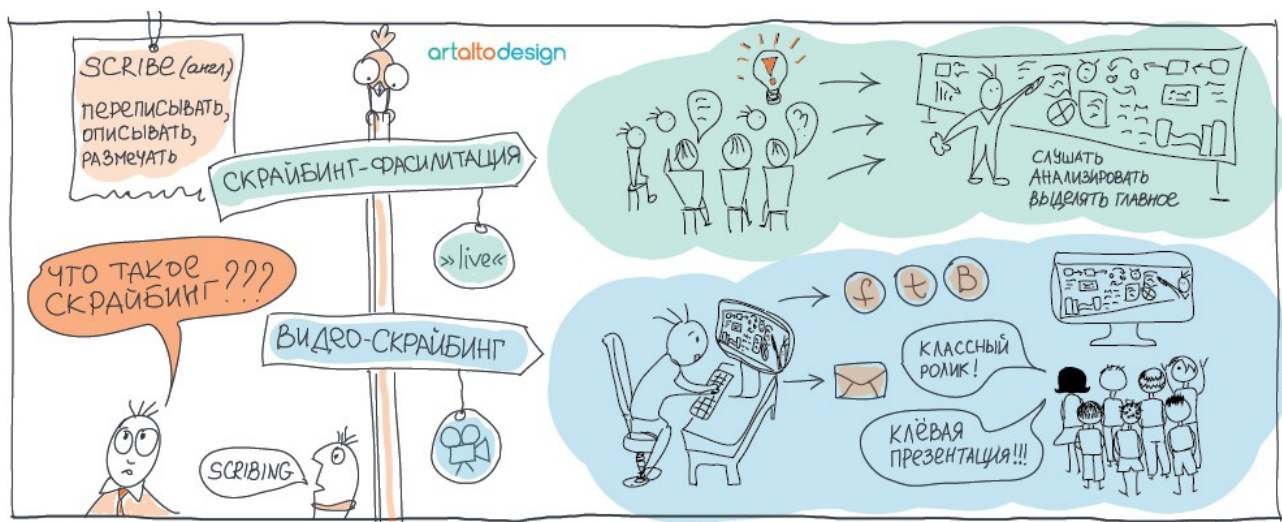
Скрайбинг делится на фасилитацию и видеоскрайбинг.

Скрайбинг – фасилитация (от английского *facilitate* — «помогать, облегчать, способствовать») – это перевод информации из словесной формы в визуальную и фиксирование ее в режиме реального времени.

Скрайбер прямо на глазах аудитории зарисовывает основные идеи и ключевые моменты презентации, лекции, конференции, заменяя существительные и глаголы картинками, схемами, графиками. Любой учитель, объясняя школьный материал с мелом у доски, по сути является вот таким скрайбером-фасилитатором (слово-то какое!). Скрайбинг-фасилитация вовлекает в процесс участников лекции, дает им возможность формулировать свои мысли, высказывать креативные идеи.

У видеоскрайбинга свои плюсы. Однажды снятый, видеоролик можно показывать неограниченное количество раз, использовать как эффектное дополнение мероприятия, создавать с его помощью различные информационные продукты (анонсы, рекламу, буктрейлеры, виртуальные выставки). А какое удовольствие получают его создатели в процессе работы над видео - это уже «ни в сказке сказать, ни пером описать»





От маркера до компьютера.

Видеоскрайбинг – самое благодатное поле для начинающего скрайбера, чтобы проявить свою фантазию. Хочешь – рисуй, хочешь – играй, хочешь – осваивай онлайн - сервисы и компьютерные программы. Итак, чего изволите?

#### Скрайбинг «рисовательный»

Классический вариант скрайбинга. Рука художника (скрайбера) рисует в кадре картинки, пиктограммы, схемы, диаграммы, записывает ключевые слова параллельно с текстом, звучащим за кадром. Чтобы озвучка и рисование идеально совпали по времени, при создании видео процесс рисования ускоряют в 2-4 раза, добавляют титры, делают монтаж.

Необходимые инструменты и материалы:

- Презентационная доска для рисования маркером (обычная школьная доска) или листы бумаги формата А4, А3 (ватман);
- Маркеры, фломастеры, цветные карандаши, краски;
- Видеокамера или фотоаппарат с режимом видеосъемки;
- Микрофон для записи «озвучки»;
- Компьютерные программы для записи аудио и редактирования видео.

#### Скрайбинг «аппликационный»

На лист бумаги или любой другой фон в кадре выкладываются (наклеиваются) готовые изображения, соответствующие звучащему тексту.

Необходимые инструменты и материалы:

- Листы бумаги или любой другой фон;
- Набор картинок-аппликаций;
- Видеокамера или фотоаппарат с режимом видеосъемки;
- Микрофон для записи «озвучки»;
- Компьютерные программы для записи аудио и редактирования видео.

#### Скрайбинг «компьютерный»

При создании компьютерного скрайбинга используются специальные программы и онлайн-сервисы.

Самый простой скрайбинг можно создать даже с помощью программы Power Point: в такой анимированной презентации изображения на слайдах появляются постепенно, в соответствии с рассказом «за кадром». В данном случае соблюдается основной принцип скрайбинга – «эффект параллельного следования».

PowToon – англоязычный генератор анимационных презентаций - онлайн сервис с набором готовых шаблонов и возможностью создания презентации с «чистого листа». Бесплатные возможности сервиса несколько ограничены: по готовому шаблону можно создать видео до 45 секунд, а без шаблона – до 5 минут. Сервис настроен на широкоэкранный монитор: разрешение должно быть 1280 x 768. Готовые работы можно напрямую загружать на YouTube.

После регистрации на сайте Вы попадаете в редактор презентации, выбираете одну из предложенных тем или начинаете работу с «нуля». Слева находится панель слайдов (кадров) презентации, справа – библиотека элементов, которые можно добавлять в проект. В центре расположена область редактирования, а снизу — временная шкала, позволяющая настроить время отображения каждого элемента. На верхней панели – кнопки для редактирования текста (кириллицу поддерживает только Arial) и кнопки управления воспроизведением.

Свою презентацию вы можете «озвучить» музыкальным файлом или записью звучащего текста, загрузив аудио-файл с компьютера. В готовых шаблонах музыкальное сопровождение уже присутствует по умолчанию.

Необходимые инструменты и материалы:

- Компьютер, оборудованный монитором с разрешением 1280 x 768;
- Микрофон для записи «озвучки» (если необходимо);
- Компьютерная программа для записи аудио (если необходимо).

#### **Дополнительная литература:**

1. Интервью со скрайбом [Электронный ресурс]: информационная статья. – Режим доступа: <http://www.designmanagement.ru/articles/articles/?id=328> – Заглавие с экрана.
2. Мастер-класс. Скрайбинг. Как нарисовать презентацию [Электронный ресурс]: информационная статья. – Режим доступа: <https://sites.google.com/site/mkskrajbing/vidy-i-tehniki-skrajbinga> – Заглавие с экрана.
3. Lektorium.TV. Видеолекции в свободном доступе - [www.lektorium.tv](http://www.lektorium.tv)
4. UniverTV.ru - образовательное видео - [univertv.ru](http://univertv.ru)

#### **Контрольные вопросы:**

1. Что такое скрайбинг?
2. Какие виды скрайбинга вы знаете?
3. Что такое PowToon?
4. Где можно создать самый простой скрайбинг?
5. Что такое видеоскрайбинг?

**Практическая работа:** Выбрать понравившийся вид скрайбинга, более подробно его изучить. Сделать свой скрайбинг на темы:

- Реклама любимой книги;
- Свободная тема – любая тема из школьной программы.

**Методические рекомендации к практической работе:**

1. стараемся не использовать слишком пестрый фон или фон более яркий, чем сам материал презентации;
2. фотографии или картинки желательно подписывать;
3. на слайде располагаем 1 – 2 картинки или фотографии;
4. текста на слайдах должно быть немного (один абзац! Или вообще только тезисы);
5. текст должен хорошо читаться;
6. текст на слайдах – для аудитории, читать его должны не вы;
7. не увлекайтесь большим количеством слайдов. Ограничьтесь 15-18;
8. по времени презентация не должна превышать 10-15 минут.

**Цель:**

1. изучение современной техники «скрайбинг» как нового направления презентации материала.
2. Развитие творческого мышления.

**Этапы выполнения:**

1. Создать команду (предпочтительно не больше 4 человек).
2. Поиск и анализ информации (найти информацию по теме предпочтительно из разных источников).
3. Визуализация, общая композиция (перевести тезисы и слова в образы).
4. Выступление перед аудиторией (приготовить текст выступления).
5. Рисование (выполнить графический рисунок на доске или листе бумаги).
6. Обработка видео и корректировка текста (снять видео с помощью имеющихся устройств).
7. Аудиозапись (записать звук в простейшей программе «Звукозапись»).
8. Обработать видео и представление (соединить видеоряд со звуком).
9. Презентовать проект.

## Тема №5. Создание web - заметок в сервисе Linoit

**Linoit** – онлайн- сервис для создания web - заметок. С помощью данного онлайн -инструмента можно создавать объявления, хранить заметки, размещать фотографии, видео и многое другое, для чего используются клейкие листочки Post-it (стикеры).

Очень удобно применять данный сервис для организации совместной работы по генерированию идей (мозговой штурм), осуществления обмена информацией (изображения, документы, видео). Сервис востребован при проведении проектов и организации сотрудничества.

Linoit может выполнять роль онлайн доски, с помощью которой создаются холсты или полотна (canvas), на которые крепятся листы стикеры (stickies). Существует возможность не только размещения изображений, видеофрагментов, документов различного формата, но и обмен ими. Это происходит мгновенно и прекрасно заменяет пересылку через e-mail, Skype, mail – агента и др. То есть, при работе в Линоите процесс организован в одном web-пространстве, обеспечен всем необходимым и не требует лишних переключений.

Также существует возможность работать над полотном, холстом (canvas) совместно, осуществляя проектную деятельность, что указывает на социальный характер ресурса.

Готовое полотно как авторское, так и созданное группой, сохраняется в личном кабинете (My page). Оно может быть выслано другу или размещено на личном блоге, с помощью URL ссылки и (или) HTML кода.

Достоинством ресурса является и то, что в нём можно работать как зарегистрированным, так и незарегистрированным пользователям. Выделяется два существенных минуса при отсутствии регистрации – не будет возможности многократного редактирования полотна и работы в группе.

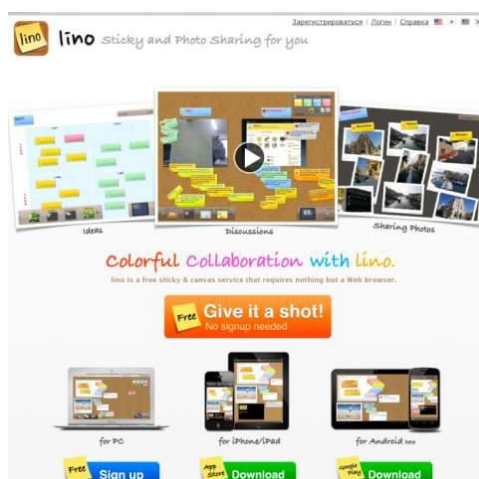


Рис 1. Стартовая страница <http://en.linoit.com/>

### **Дополнительна литература:**

1. Linoit [Электронный ресурс]: информационная статья. – Режим доступа: <http://zillion.net/ru/blog/35/linoit-kak-sposob-vizual-nogho-myshlienii>.
2. Web- заметка! Быть или не быть (советы для начинающих) [Электронный ресурс]: информационная статья. – Режим доступа: <http://youtu.be/q0fUz9vy0TI>.
3. Фельдман С. К. Системное программирование. Полный курс лекций с теоретическими материалами и лабораторными работами. — 2003. — 512 с. — ISBN 5-88548-096-6.

### **Контрольные вопросы:**

1. Что такое web- заметка?
2. Что такое Linot?
3. Какую роль может выполнять Linoit?
4. Каковы достоинства данного онлайн-сервиса?
5. Каковы минусы данного онлайн-сервиса если нет регистрации?

**Практическая работа:** Сделать свою web-заметку в онлайн-сервисе Linot.

### **Методические рекомендации к практической работе:**

1. Чтобы была возможность многократно редактировать полотна, необходимо зарегистрировать на данном онлайн-сервисе.
2. Web-заметка должна содержать краткую и логическую информацию, должна быть удобочитаемой.
3. Заметка должна быть яркой и запоминающейся.

### **Цель:**

1. Изучение современного онлайн-сервиса Linoit.
2. Правильная и логичная подборка информации.
3. Развитие творческого мышления.

### **Этапы выполнения:**

1. На главной странице Нажмите «Зарегистрироваться».
2. Заполняете регистрационные данные. На данной странице необходимо ввести имя пользователя, действительный адрес электронной почты и пароль. После ввода нажмите кнопку «Создать аккаунт».
3. Попадаем на личную страницу. Со списком созданных холстов.
4. Нажимаем кнопку создать новый холст. Здесь можно воспользоваться готовыми шаблонами или загрузить изображение. Для создания нового холста введем его имя, выберем фоновое изображение и параметры публикации. Далее нажимаем кнопку «Создать холст».
5. Откроется новый холст для редактирования. В правой части расположена панель инструментов. Для размещения на холсте доступны заметки

4 цветов и следующие элементы: изображение, видеоклип, файл, невидимая заметка.

6. Для того чтобы создать изображение, необходимо разместить на холсте элемент Image «Изображение», перетащив иконку на рабочую область.

7. Откроется окно для редактирования документа. Для добавления изображения необходимо выбрать изображение с вашего компьютера, задав параметры размера

8. ( Small – маленький, Medium- средний, Large- большой) и типа оформления (Normal- обычный, No Shadow – без тени, Frame - рамка). А так же можно установить флажок Private (Закрытый), отвечающий за сокрытие личных данных. После создания изображения нажмите Post (Опубликовать).

9. После создания изображение появится на холсте. Его можно будет переместить в любое место рабочей области на холсте, удерживая левую кнопку мыши.

10. Перетащите одну из 4 иконок заметок на рабочую область холста. В текстовом поле можно ввести текст заметки. В поле Tag (Тег) можно вести ключевые слова, связанные с заметкой. Можно настроить стиль текста, иконку, связанную с заметкой (Icon), дату исполнения задачи в заметке (Due date). После ввода текста необходимо нажать Post (Опубликовать). После создания заметка появится на рабочей области.

11. Для загрузки документов необходимо нажать иконку File (файл) и перетащить её на рабочую область. Появится элемент для добавления документа. Чтобы добавить документ, необходимо выбрать файл на вашем компьютере, ввести дополнительную информацию, ключевые слова и нажать ссылку Post (Опубликовать).

12. Прежде чем добавить документ, созданный в программе Power Point, необходимо уменьшить его размеры.

13. Заметка с файлом появится на вашем холсте.

14. Также можно вставить видеоклип, нажав иконку Movie (Видеоклип) и перетащить ее на рабочую область. Для добавления видео необходимо ввести URL адрес в Интернете по примеру описанных в окне URL и нажать Post (Опубликовать).

15. Можно отправить любой стикер по почте. Для этого необходимо нажать Send this sticky (Отправить стикер) в списке кнопок в правом нижнем углу нужного стикера. Появится окно отправки сообщения со стикером по почте. В поле «Получатель» введите электронный адрес получателя стикера и нажмите кнопку «Отправить». После этого стикер исчезнет с рабочей области.

## **Тема №6. Работа с Netop School. Первый запуск NetOp School Teacher.**

NetOp School – программное обеспечение для управления компьютерными классами. Разработанное для преподавателей, использующих компьютеры в процессе обучения, NetOp School обладает мощными инструментами для подготовки и проведения занятий, а также оценки знаний в ходе тестирования. NetOp School позволяет транслировать содержимое экрана преподавателя на компьютеры обучающихся, направлять обучающихся в процессе их работы, помогать им в случае необходимости, контролировать использование программ и веб-сайтов, распределять и собирать документы, создавать тесты и оценивать уровень знаний. NetOp School обладает интуитивно понятным, настраиваемым интерфейсом.

С помощью NetOp School можно организовать виртуальные классы, в которых преподаватель и обучающиеся находятся в разных помещениях, но их компьютеры подключены к сети.

NetOp School применяется в школах, высших учебных заведениях, негосударственных учебных центрах и на курсах повышения квалификации. Кроме того, продукт может использоваться в качестве платформы для организации удаленного обучения через Интернет.

### **Пульт управления Teach-Pad**

NetOp TeachPad – это уникальное устройство, которое делает доступными основные функции программного обеспечения NetOp School для управления компьютерными классами NetOp в виде портативной клавиатуры. Управляйте работой обучающихся, проводите демонстрации, контролируйте доступ к Интернет-сайтам и блокируйте при необходимости все компьютеры класса нажатием всего одной кнопки на этой мини-клавиатуре. NetOp TeachPad упрощает работу в компьютерном классе и позволяет преподавателям концентрироваться на изложении материала и помощи обучающимся.

### **Возможности:**

- Демонстрация экрана;
- Блокирование Интернет-доступа; Управление работой обучающихся;
- Удержание внимания.

### **Назначение клавиш**

На Рисунок 23 перечислены действия, происходящие при нажатии на кнопки пульта Teach-Pad

- My Classroom – вызов окна приложения NetOp School Teacher
- Demo – трансляция экрана преподавателя на компьютеры обучающихся
- Blank – блокировка клавиатуры
- Lock Web – блокировка доступа к сети Интернет
- Stop – остановка текущего действия



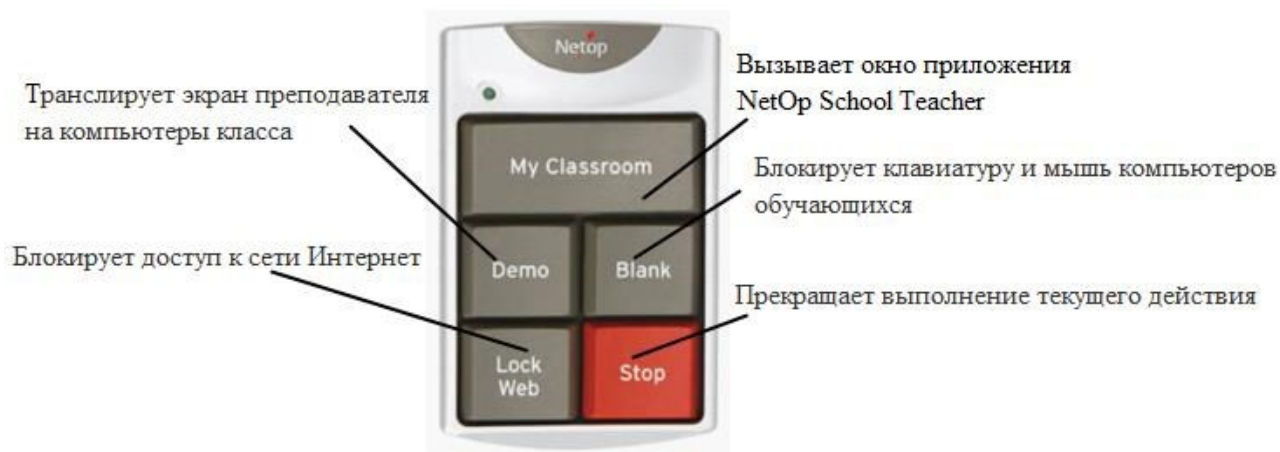


Рисунок 23

### Интерфейс NetOp School Teacher

Интерфейс приложения NetOp School Teacher (Рисунок 24) прост, интуитивно понятен и содержит следующие элементы (Рисунок 25):

- панель инструментов;
- панель настройки отображения класса;
- панель группировки участников класса.

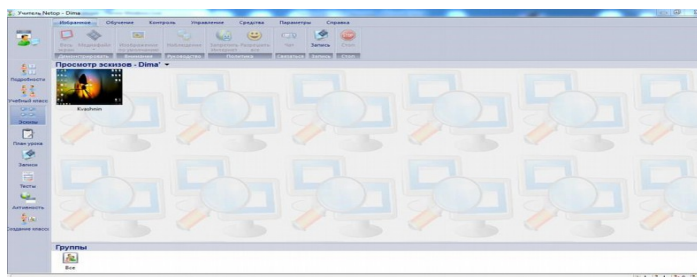


Рисунок 24

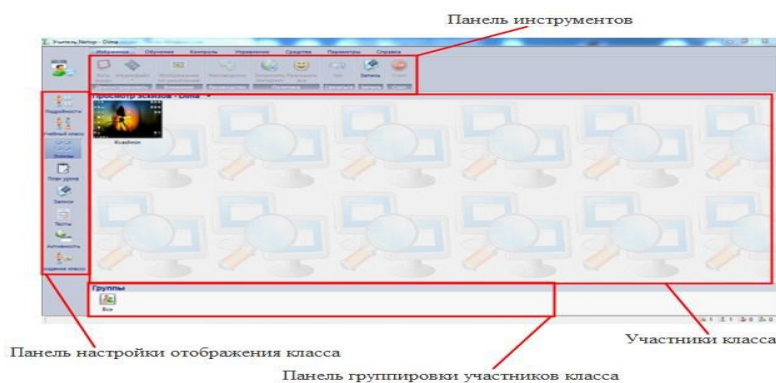


Рисунок 25

На панели инструментов расположены основные средства для работы с NetOp School и управления компьютерами обучающихся.



Во вкладке Избранное (рис. 26) расположены наиболее часто используемые элементы.

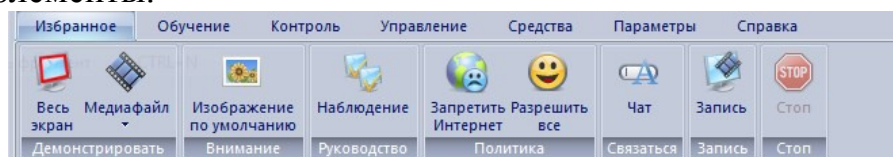


Рисунок 26

Во вкладке Обучение (рис. 27) расположены инструменты, используемые в процессе обучения.

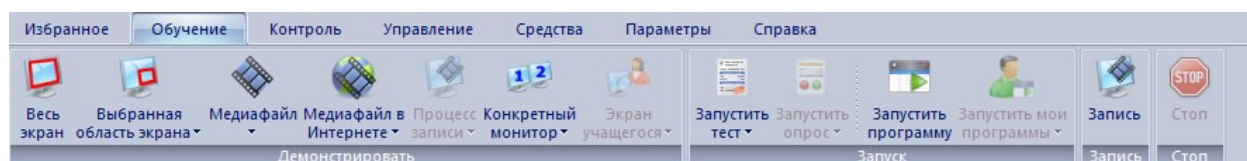


Рисунок 27

- Весь экран – трансляция экрана учителя на экраны всех выбранных компьютеров учеников.
- Выбранная область экрана – трансляция выбранного участка экрана учителя на экраны всех выбранных компьютеров учеников.
- Медиафайл – воспроизведение заранее подготовленного видеоматериала на всех выбранных компьютерах. Воспроизведение осуществляется при помощи встроенного медиаплеера, локально файл расположен на компьютере преподавателя.

Медиафайл в интернете – воспроизведение видеоматериала из интернета на всех выбранных компьютерах.

- Конкретный монитор – трансляция экрана выбранного обучающегося на экран преподавателя.
- Запустить тест – запуск заранее созданного теста на всех выбранных компьютерах.
- Запустить программу – запуск подготовленной программы на всех выбранных компьютерах.
- Запись – запись действий с конкретного экрана компьютера ученика на компьютер учителя, с возможностью дальнейшего использования записанного видео.

Во вкладке Контроль (Рисунок 29) находятся инструменты, необходимые для контроля действий обучающихся.

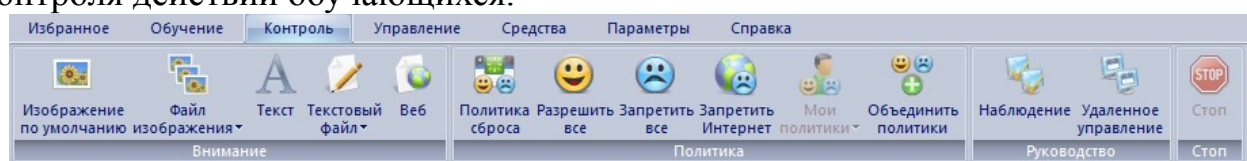


Рисунок 29

- Изображение по умолчанию – трансляция на выбранные экраны назначенного по умолчанию изображения.
  - Файл изображения – добавляет в библиотеку выбранные изображения.
  - Текст – показывает на экранах выбранных компьютеров заранее набранный учителем текст.
  - Текстовый файл – инструмент аналогичен инструменту «Текст». Разница в том, что текст не набирается в отдельном окне, а добавляется из выбранного \*.txt файла.
  - Веб – запуск выбранной учителем веб-страницы на указанных компьютерах.
  - Политика сброса – инструмент, при помощи которого учитель настраивает политику разрешенных для выполнения действий на компьютерах учеников.
  - Запретить интернет – запрещает доступ компьютеров в сеть Интернет.
  - Наблюдение – трансляция экрана выбранного компьютера на компьютер учителя.
  - Удаленное управление – управление выбранным компьютером (блокировка управления мыши и клавиатуры ученика).
  - Стоп – прекращение выполнения текущего действия.
- Во вкладке Управление (Рисунок 30) собраны инструменты, для обратной связи с учителем/учеником и помощи обучающимся.

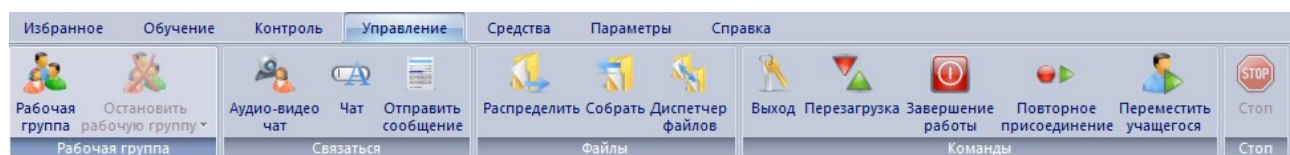


Рисунок 30

- Рабочая группа – объединение компьютеров учеников в рабочие группы. Аудио/видео чат – обмен голосовыми сообщениями и видеосвязь с выбранными компьютерами.
- Чат – обмен мгновенными сообщениями с выбранными учениками. Отправить сообщение – отправляет сообщение на выбранные компьютеры без возможности обратной связи.
- Распределить – отправляет выбранные файлы на компьютеры учеников. Собрать – автоматически собирает файлы заданного формата (имени) с компьютеров учеников и добавляет их в заранее выбранную папку на компьютере учителя.

- Диспетчер файлов – совмещает в себе инструменты «Собрать» и «Распределить», но работает полностью в ручном режиме.
- Выход – выход из системы на выбранных компьютерах.
- Перезагрузка – перезагрузка выбранных компьютеров.
- Завершение работы – выключает выбранные компьютеры.
- Переместить учащегося – перемещение ученика из одной рабочей группы в другую.
- Стоп – прекращение выполнения текущего действия.

Во вкладке Средства (Рисунок 31) собраны инструменты для работы с классом (ручное добавление обучающихся, оповещение компьютеров для подключения к рабочему классу) и инструменты для импорта/экспорта данных программы NetOp School Teacher и дальнейшего их чтения с USB-устройства.

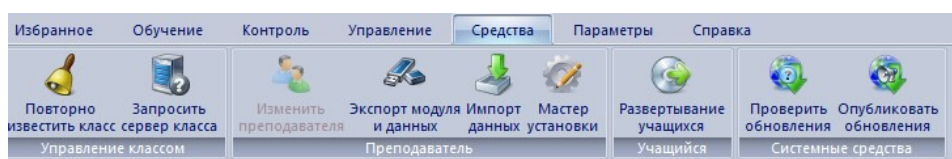


Рисунок 31

- Повторно известить класс – отправляет сообщение всем доступным для подключения компьютерам о возможности подключения к созданному классу. Экспорт модуля данных – делает экспорт ПО NetOp School Teacher на USB-устройство для его использования вне класса.
- Импорт данных – импорт данных о классе и учениках на другой компьютер с установленным ПО NetOp.
- Мастер установки – помощник по настройке нового класса.
- Развертывание обучающихся – настройка компьютеров обучающихся удаленно с компьютера учителя.
- Проверить обновления – проверка наличия более новых версий ПО. Опубликовать обновления – сохраняет последние обновления в месте, откуда они будут доступны другим пользователям.

Вкладка Параметры (рис. 32) включает в себя инструменты для персонализации и настройки приложения NetOp School.

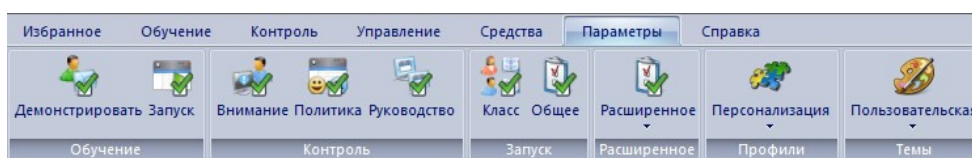


Рисунок 32

- Демонстрировать – подготовка демо-материалов для дальнейшего их использования на уроках.

- Запуск – настройка списка разрешенных для запуска программ.
- Внимание – настройка методов блокировки компьютеров учеников, во избежание их отвлечения от действий учителя (отключение мыши/клавиатуры). Политика – определение списка доступных программ для выхода в интернет и доступа к некоторым портам.
- Руководство – изменение параметров для удаленного наблюдения/управления компьютерами учеников.
- Классы – добавление классов и изменение их глобальных параметров.
- Общее – изменение общих глобальных параметров отображения компьютеров в среде NetOp.
- Расширенное – изменение расширенных настроек NetOp.
- Персонализация – гибкая настройка рабочего пространства ПО NetOp.
- Пользовательская – изменение цветовой схемы ПО NetOp

Вкладка Справка (рис. 33) содержит электронную справку и информацию о лицензии NetOp School.

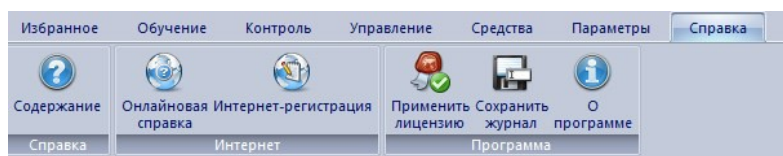


Рисунок 33

- Содержание – открывает установленную справочную систему.
- Онлайновая справка – запрашивает техническую поддержку по определенной проблеме.
- Применить лицензию – позволяет ввести имя владельца лицензии и ее серийный номер.
- Сохранить журнал – делает снимок журнала отладки для технической поддержки.
- О программе – сведения о версии программного обеспечения NetOp School.

### Конструктор тестов

Встроенные функции тестирования позволяют создавать и проводить тесты, оценивающие, как учащиеся осваивают материал.

Конструктор тестов предоставляет пользователям мощный и простой в использовании инструмент для создания тестов.

Для создания нового теста необходимо выполнить следующие шаги:

## **Сбор результатов тестирования**

Пока обучающиеся отвечают на вопросы, преподаватель может наблюдать за выполнением теста каждым обучающимся в режиме реального времени, если эта опция была включена:

Раздел «Мониторинг тестирования» непрерывно сравнивает данные обучающихся с правильными ответами, которые определил преподаватель при создании вопроса. Если вопросу был назначен определенный балл, то общий балл учащегося постоянно обновляется.

По завершении тестирования ПО NetOp School автоматически формирует файл отчета, в котором содержится статистика, как по всему классу в целом, так и по каждому ученику отдельно.

## **Заключение**

NetOp School позволяет преподавателям выполнять виртуально все те же задачи, что выполняются в обычном классе. NetOp School основан на передовых технологиях удаленного управления и дает возможность преподавателю вести занятия, проводить демонстрации, помогать ученикам при выполнении заданий на компьютерах, работая при этом на своем ПК. Программа не требует большого опыта в области компьютерного обучения. Интуитивно понятный пользовательский интерфейс открывает возможности для работы с программой при дистанционном образовании.

## **Дополнительная литература:**

1. Вентцель Е.С. Исследование операций: Задачи, принципы, методология. 4-е изд. М.: Высшая школа, 2007.
2. Электронный ресурс: <http://www.netop.ru/classroom-management/netop-school/features>

## **Контрольные вопросы:**

1. Что такое NetOp School?
2. Что такое Teach-Pad?
3. Возможности Teach-Pad?
4. Что такое медиафайл?
5. Как повторно известить класс?
6. Какие возможности дает данная программа NetOp School?

**Практическая работа:** «Создание рабочего класса и настройка соединения».

## **Методические рекомендации к практической работе:**

1. Загрузить программное обеспечение смотри (Приложение 1).
2. Установить программное обеспечение смотри (Приложение 2).
3. Произвести первый запуск программного обеспечения (Приложение 3).

## **Цель:**



4. Изучение современного программного обеспечения NetOp School.
5. Правильная и логичная подборка информации.
6. Умение создавать и распределять рабочие классы.

### Этапы выполнения:

1. Основные шаги по созданию класса представлены ниже (Рисунок 8 - Рисунок 13).

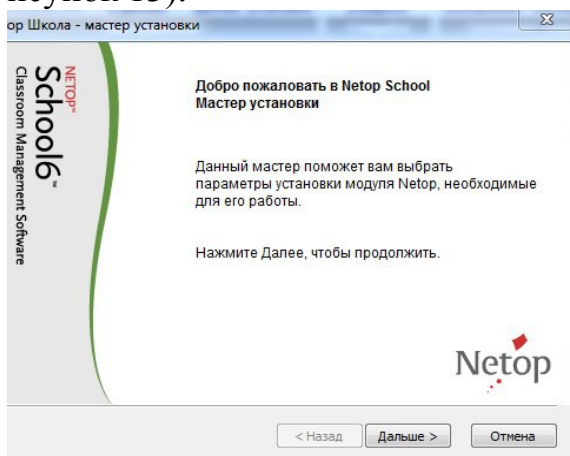


Рисунок 8

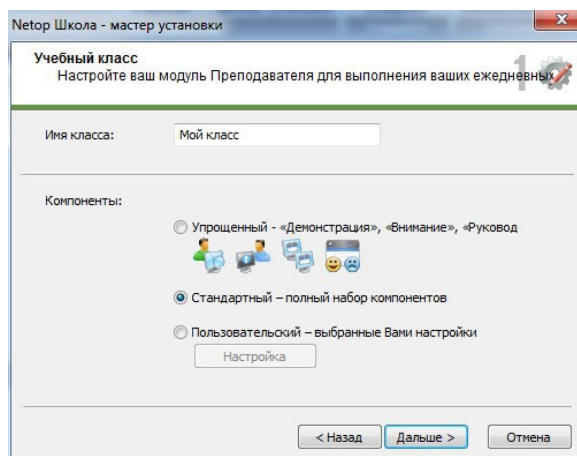


Рисунок 9

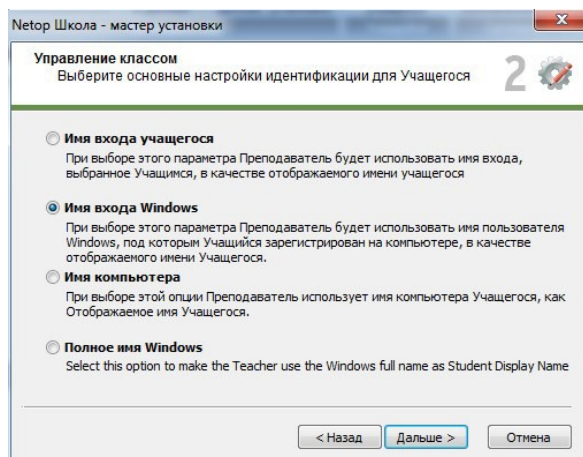


Рисунок 10

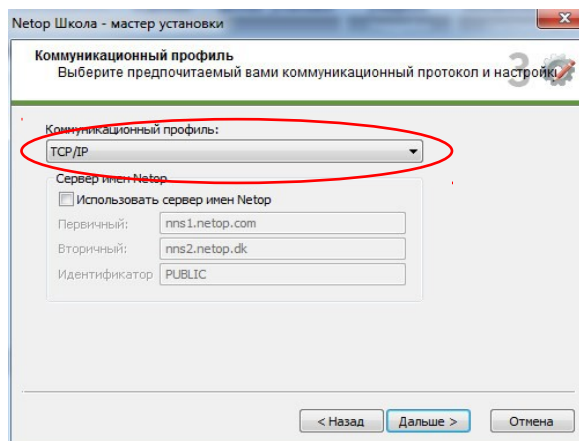


Рисунок 11

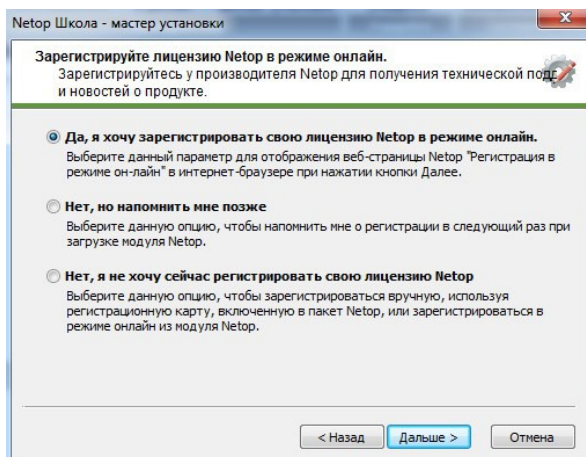


Рисунок 12

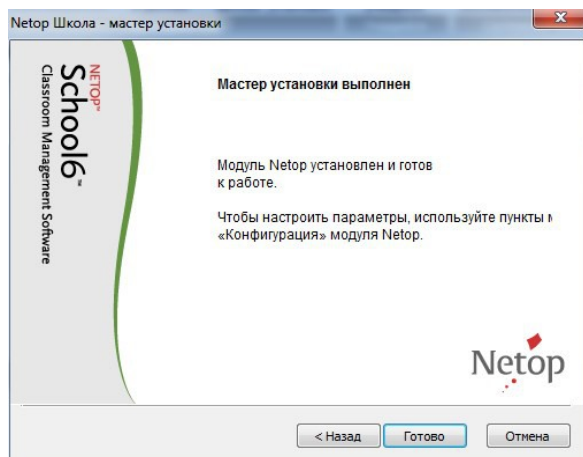


Рисунок 13

2. Пошаговая настройка подключения к классу представлена ниже (Рисунок 14 - Рисунок 20).

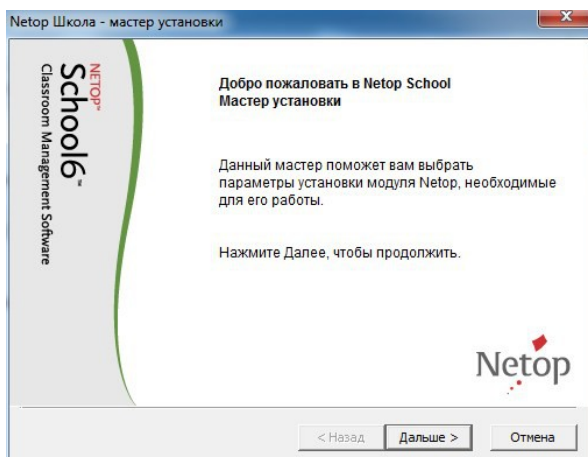


Рисунок 14

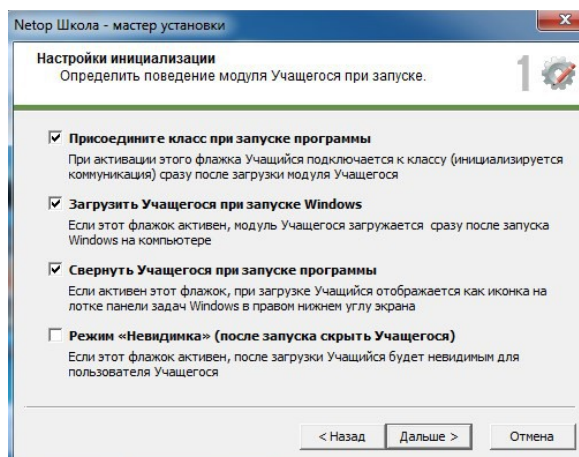


Рисунок 15

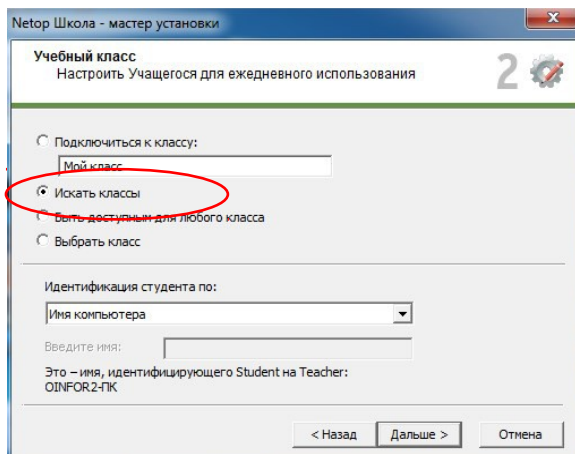


Рисунок 16

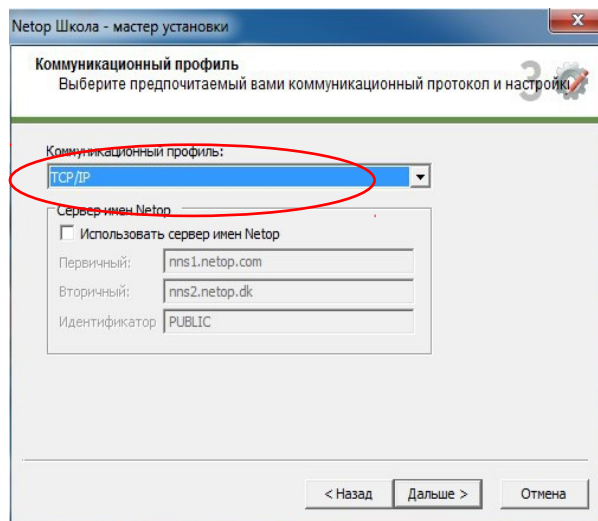


Рисунок 17

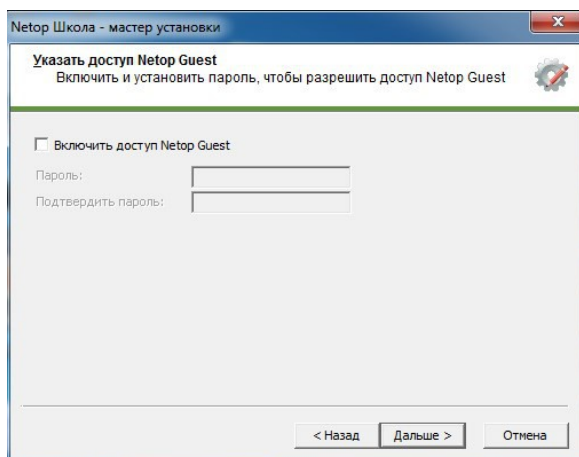


Рисунок 18

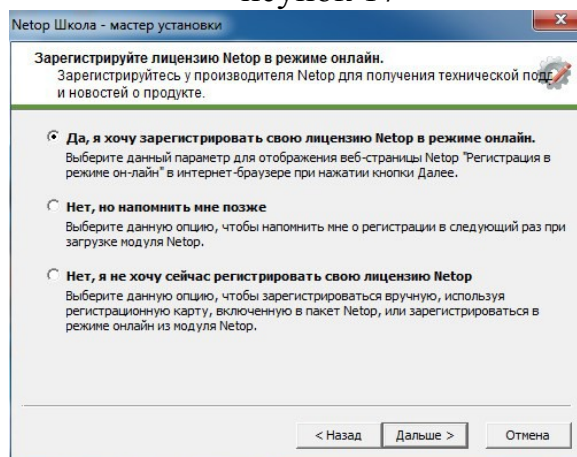


Рисунок 19

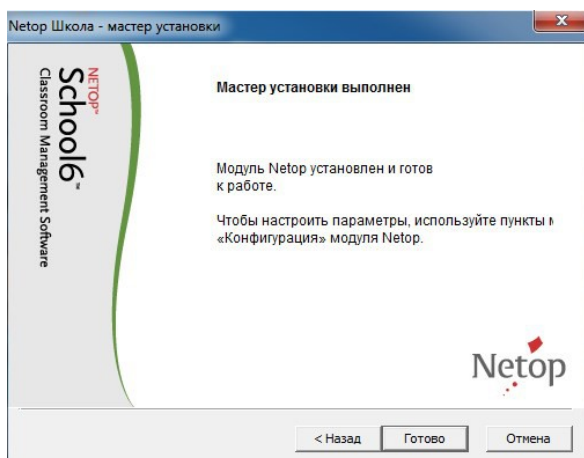


Рисунок 20



3. Для подключения компьютеров обучающихся к уже созданному виртуальному классу необходимо выбрать виртуальный класс из списка, появляющегося после запуска NetOp School Student, и нажать кнопку «OK» (Рисунок 21).

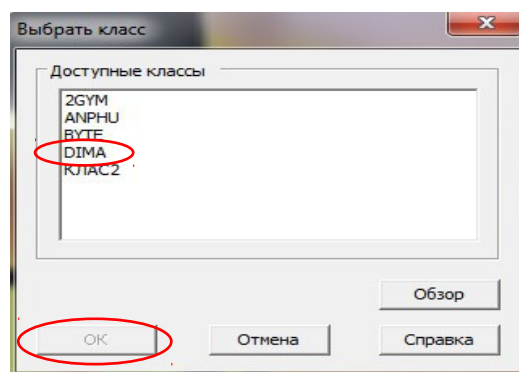


Рисунок 21

Состояние подключения к классу отображается на главном экране NetOp School Student (рис. 22).

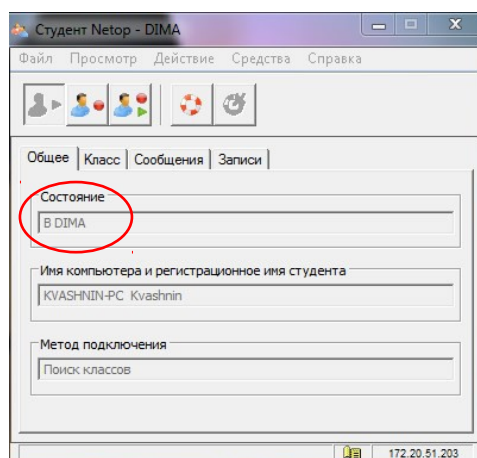


Рисунок 22



## **Тема №7. Работа с Testdel - Программа для создания календарно-тематических планов**

Testdel – программа тестирования учащихся, которая содержит в себе огромный арсенал инструментария. Программа работает в локальной сети. Опыты показали, что работ Конструктор тестов позволяет создавать самостоятельно тесты, с использованием картинок, формулы и других объектов. оспособность не нарушается при использовании 500 компьютеров, подключенных к одному серверу.

При прохождении тестов, имеется возможность переходить от вопроса к вопросу, не завершая тест.

При выборе теста, специально для педагогов реализован выбор вида тестирования (Тестирование, Входной контроль, Промежуточный контроль, Итоговый контроль), это служит большой помощью при выводе итогов тестирования, сдачи работ администрации.

Очень хорошо реализовано окно результатов. Огромный выбор вида отчета. Во-первых, в таблице можно отразить работы учащихся по дате, классу, теме тестирования. В программе Testdel имеется возможность смотреть результат теста, как одного учащегося, так и группы работ.

Результат работы можно просмотреть, сохранить в текстовый документ, распечатать.

Выбранные работы (проставив галочки) можно также сохранить в текстовые файлы.

Выбранный список учеников (заранее отсортировав: все работы, по дате, по классу, по теме) можно экспортировать в Excel. Для удобства имеется панель выбора полей(№, Ф.И., класс, тема, оценка, дата, ответы, предмет), если убрать галочку, на ненужном пункте, экспорт работ будет осуществлен без данного поля.

Для людей с плохим зрением при прохождении теста, реализована функция изменения размера шрифта вопросов и ответов.

Имея логин и пароль программы, можно просмотреть все результаты, создать тест, отредактировать, удалить ненужные тесты.

В режиме редактирования имеется возможность выбора размера и типа шрифта теста.

Программа тестирования учеников Testdel периодически пополняется новыми тестами, которые публикуются на сайте <http://gromdel.net>, так же здесь выкладываются обновления программы. Источник: <http://soft-arhiv.com/load/27-1-0-843>

Назначение программы – помочь учителю в разработке календарно-тематических планов. В частности, программа существенно экономит время, необходимое для расстановки дат проведения уроков и анализа количества часов, приходящихся на изучение учебной дисциплины в календарных границах учебного периода согласно составленному расписанию уроков.

Программа способна:

- Генерировать учебный календарь
- Подсчитывать количество уроков в течение учебного периода (четверть, полугодие, год)
- Формировать шаблоны листов календарно-тематических планов с датами уроков и выделенными границами учебных периодов согласно расписанию и годовому календарному графику

В новой версии программы:

- Добавлена возможность формирования календаря без выделения нерабочих праздничных дней России (актуально для педагогов из зарубежных стран)
- Добавлена возможность вывода таблицы с количеством уроков по учебным периодам на шаблон листа с КТП
- Добавлена возможность указания одинаковой даты окончания учебного года в 1,9,11 и 2-8,10 классах
- Увеличено поле расписания до 14 уроков
- Добавлено автозаполнение класса в расписании, если класс в выбранном предмете единственный
- Добавлены новые элементы защиты от непродуманных действий пользователя
- Уменьшен размер программы
- Внесены мелкие улучшения в интерфейс программы

#### **Дополнительная литература:**

1. Вентцель Е.С. Исследование операций: Задачи, принципы, методология. 4-е изд. М.: Высшая школа, 2007.

2. Э л е к т р о н н ы й р е с у р с :  
[http://www.softforfree.com/programs/testdel\\_programma\\_testirovaniya-33337.html](http://www.softforfree.com/programs/testdel_programma_testirovaniya-33337.html)

#### **Контрольные вопросы:**

1. Что такое Testdel?
2. Какое максимальное подключение компьютеров к данной программе?
3. Каково назначение данной программы?
4. На что способна данная программа?
5. В каком формате можно сохранить документы после использования данной программы?

**Практическая работа:** «Добавление своего теста в базу».

**Методические рекомендации к практической работе:**

1. Для начала нужно загрузить данную программу тестирования на свой рабочий ПК.
2. Разработать тест по своему учебному предмету.
3. Вопросы должны быть четко сформулированы.
4. Разработать свои варианты ответов.

**Цель:**

1. Изучение современной программы Testdel .
2. Правильное составление вопросов.
3. Развитие познавательной деятельности.

**Этапы выполнения:**

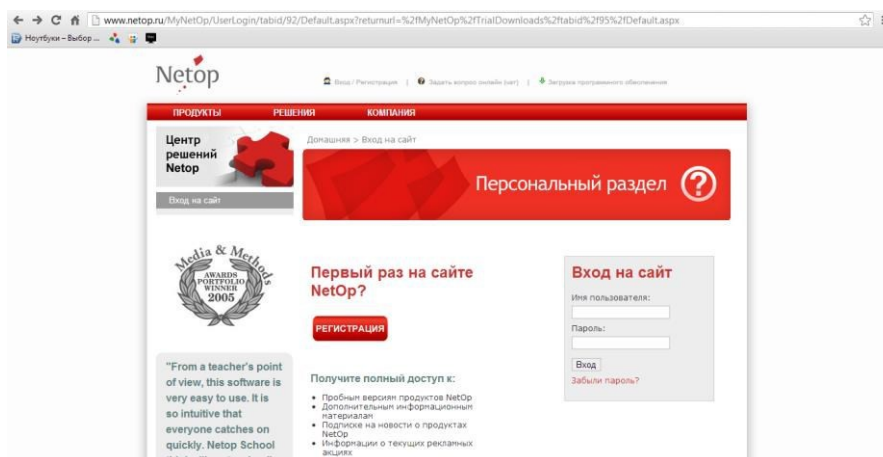
1. Запускаем файл Testdel.exe.
2. Нажимаем пункт меню «Редактирование тестов». Выплывает окно с просьбой ввести логин и пароль администратора (по умолчанию логин 1 пароль 1).
3. Вводим, жмем кнопку «Войти».
4. Теперь в меню «Редактирование тестов» активируется кнопка «Новый» нажимаем ее и видим перед собой окно для добавления тестов.
5. Выбираем класс, предмет, вводим название темы, нажимаем кнопку «Создать тест».
6. Теперь вы можете ввести любое количество вопросов-ответов от 5 до 150. Первое поле - это вопрос, второе, третье, четвертое, пятое - ответы. Причем правильный ответ нужно вводить в последнее поле.
7. После заполнения полей жмем на кнопку «Ввести вопрос №1». После заполнения определенного количества вопросов нажмите кнопку «Завершить создание теста».

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Хелмс, Г. Д. : Компьютеры: справочное руководство = Computer Handbook / Пер. с англ. /Под ред. Г. Д. , Хелмса. — М.: Мир, 1986. — Т. 1. — С. 13. — 416 с.
2. Фельдман С. К. Системное программирование. Полный курс лекций с теоретическими материалами и лабораторными работами. — 2003. — 512 с. — ISBN 5-88548-096-6.
3. Чибисов Д.М. Режимы охраны проприетарного цифрового контента (на украинском) (08.04.2015).
4. Зимин В.А. Регистрация программ для ЭВМ в Российской Федерации.
5. Фельдман С. К. Системное программирование. Полный курс лекций с теоретическими материалами и лабораторными работами. — 2003. — 512 с. — ISBN 5-88548-096-6.
6. Компьютеры: справочное руководство = Computer Handbook / Пер. с англ. /Под ред. Г. Хелмса. — М.: Мир, 1986. — Т. 1. — С. 13. — 416.
7. Вентцель Е.С. Исследование операций: Задачи, принципы, методология. 4-е изд. М.: Высшая школа, 2007.
8. Тахаутдинов В.С. , Осипов С.Н., Цветков Н.Н., Тахаутдинова С.Л. Операционная система UNIX. Учебное пособие. Казань 2006
9. Программа [Электронный ресурс] – Режим доступа : <http://komputerprosto.ru/rabotaem-v-kompyuternyih-programmah/vidyi-kompyuternyih-programm.html> .
10. Школьное обеспечение [Электронный ресурс] : Режим доступа : <http://shalnov-school.ru/05-006.html>
11. Интервью со скрайбом [Электронный ресурс]: информационная статья. – Режим доступа: <http://www.designmanagement.ru/articles/articles/?id=328> – Заглавие с экрана.
12. Мастер-класс. Скрайбинг. Как нарисовать презентацию [Электронный ресурс]: информационная статья. – Режим доступа: <https://sites.google.com/site/mkskrajbing/vidy-i-tehniki-skrajbinga> – Заглавие с экрана.
13. Linoit [Электронный ресурс]: информационная статья. – Режим доступа: <http://zillion.net/ru/blog/35/linoit-kak-sposob-vizual-nogho-myshlienii>.
14. Web- заметка! Быть или не быть (советы для начинающих) [Электронный ресурс]: информационная статья. – Режим доступа: <http://youtu.be/q0fUz9vy0TI>.
15. NetOp Scholl [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.netop.ru/classroom-management/netop-school/features>

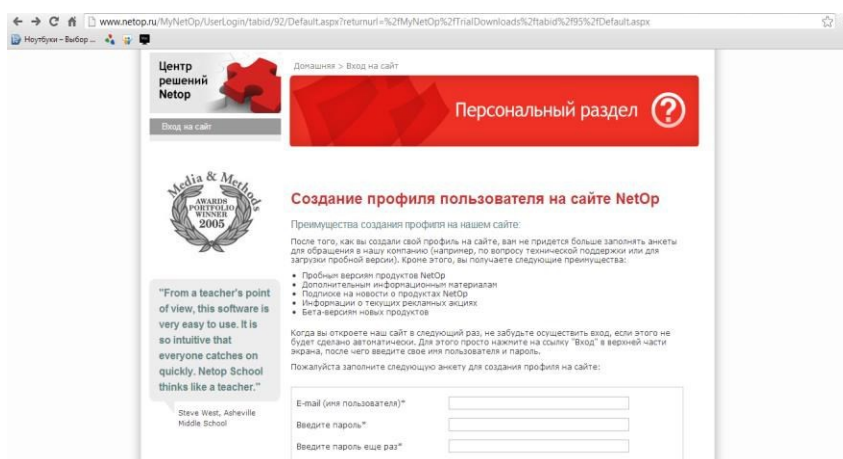
## Загрузка программного обеспечения

Для установки программного обеспечения NetOp School необходимо перейти на веб-сайт производителя <http://netop.ru> (Рисунок 1).



**Рисунок 1**

На официальном веб-сайте необходимо создать личный кабинет пользователя (образовательного учреждения). Для того чтобы воспользоваться всеми сервисами веб-сайта, необходимо пройти процедуру регистрации, заполнив все необходимые поля (Рисунок 2).



**Рисунок 2**

В личном кабинете в разделе «Загрузка программного обеспечения» необходимо скачать Модуль Teacher и Модуль Student (Рисунок 3).

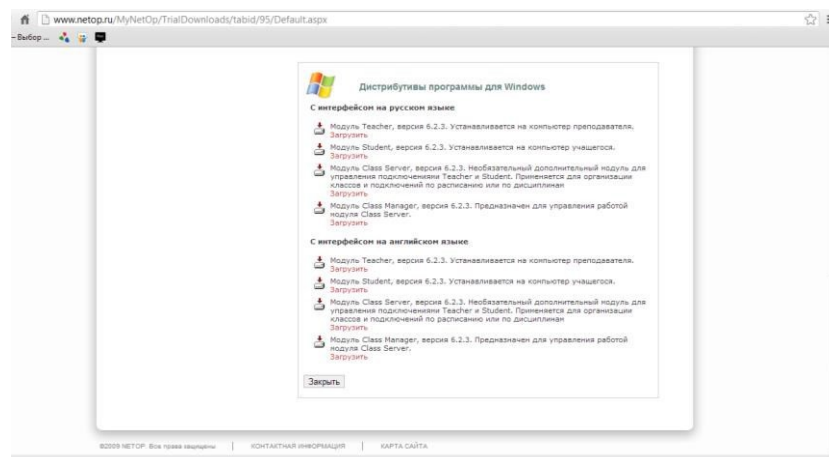


Рисунок 3



## Установка программного обеспечения

По завершении загрузки программного обеспечения NetOp School, можно приступать к его установке.

Установка разделена на две условные фазы:

1. Установка программного обеспечения NetOp School Teacher на компьютер преподавателя (Рисунок 4):

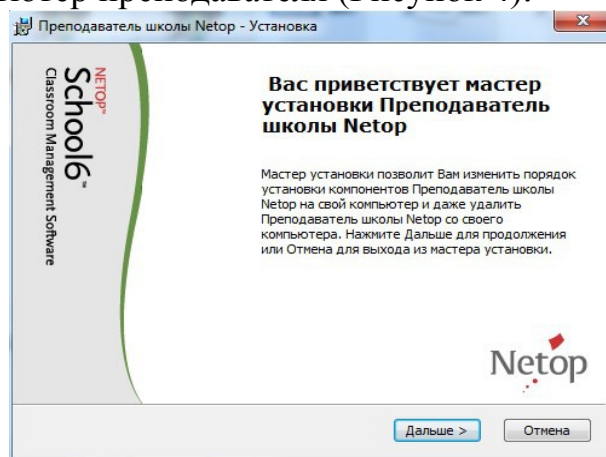


Рисунок 4

2. Установка программного обеспечения NetOp School Student на компьютер обучающегося (Рисунок 5):

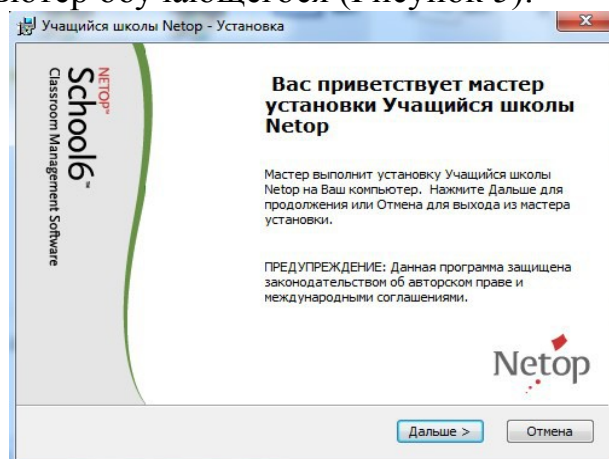


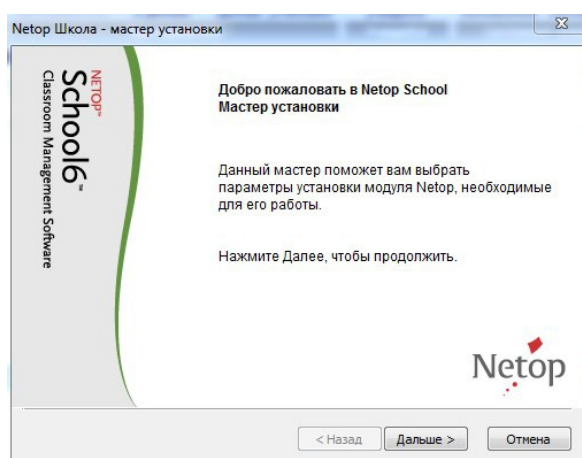
Рисунок 5

## Первый запуск NetOp School Teacher

После установки программного обеспечения на компьютер учителя, необходимо:

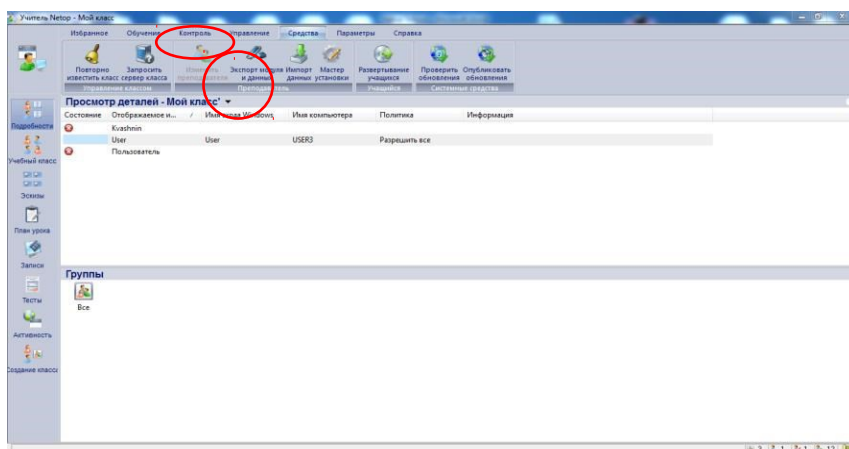
- произвести начальную настройку приложения,
- установить тип подключения, - создать рабочий класс.

Запустите приложение NetOp School Teacher, на экране компьютера появится *Мастер установки* (Рисунок 6).



**Рисунок 6**

Для того чтобы вызвать *Мастер установки* вручную, необходимо во вкладке «Средства» выбрать пункт «Мастер установки» (Рисунок 7).



**Рисунок 7**



Учебно-методическое пособие

Автор:

Бегун Кристина Эдуардовна

Корректор канд. пед. наук, профессор Ф. Д. Рассказов

Верстка К.Э. Бегун

Технический редактор М.А. Кобякова

Подписано в печать \_\_\_\_\_. Формат 60×84/8. Усл. печ. л. 1,7. Уч.-изд. л. \_41\_.

Отпечатано в лазерном отделе издательского центра СурГУ.

г. Сургут, ул. Энергетиков 20, . Тел. (3462) 526852.

БУ ВО «Сургутский государственный университет»  
628400, Россия, Ханты-Мансийский автономный округ,

г. Сургут, пр. Ленина, 1.

Тел. (3462) 76-29-00, факс (3462) 76-29-29.