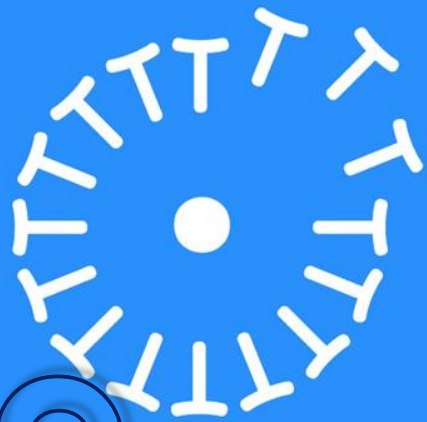


2025



# *Сервис Interacty – русифицированный онлайн-инструмент*

# Плюсы и минусы

«Плюсы»	«Минусы»
19 интерактивных форматов	500 просмотров в месяц
Русский язык	20 проектов в бесплатном аккаунте
Работа на основе шаблонов	100 Мб свободного пространства для хранения загруженных файлов
Есть бесплатный тариф	
Интеграция с сайтами, блогами и социальными сетями	

# Регистрация

Образование Бизнес Интерактивы Галерея шаблонов Проекты сообщества new Ещё

Россия Войти Зарегистрироваться

## Платформа интерактивного контента и геймификации

★★★★★ 4.6 на Capterra

Для преподавателей и бизнеса

### Интерактивы и игры для образования

Решения для учителей, школ и образовательных проектов

★★★★★

**One of the best education tools!**

I loved the flash card creation and customization features. I was able to create flash cards for my students, and customize both the text and images. They absolutely loved them!

[Больше отзывов](#)

[Подробнее →](#)

### Игры и интерактивы для бизнеса

Решения для маркетологов, медиа и бизнеса

“ В Мерск мы используем платформу Interactivity, чтобы сделать наш медицинский контент для сотрудников и клиентов более интерактивным и привлекательным. ”

**MERCK**

[Подробнее →](#)

# Регистрация

Уже есть аккаунт?

Войти

## Начните совершенно бесплатно.

Платежные данные не требуются

 Войти с Google

или

Адрес электронной почты

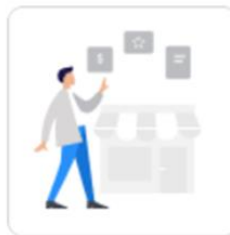
Пароль

Создать аккаунт

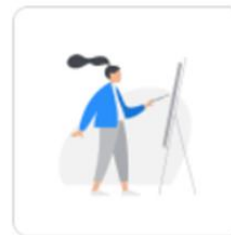
# Регистрация

## Ваша сфера деятельности

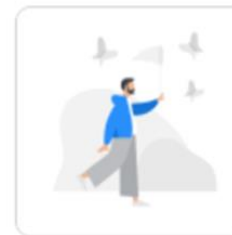
Выберите наиболее подходящую



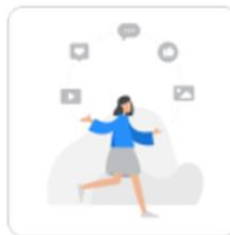
Бизнес



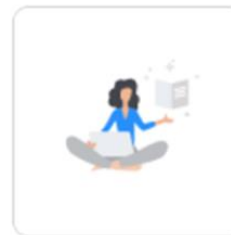
Креативное агентство /  
Продакшн студия



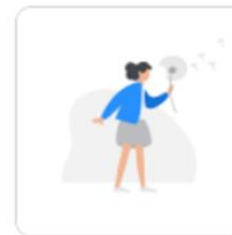
Фрилансер



СМИ



Образование



Другое

# Шаблоны

The screenshot displays the 'eactivity' website interface. At the top, there is a navigation bar with the logo 'eactivity' and menu items: 'Образование', 'Бизнес', 'Интерактивы', 'Галерея шаблонов', 'Проекты сообщества' (with a 'new' badge), 'Тарифы', and 'Ещё'. On the right side of the navigation bar, there is a Russian flag and a user profile icon labeled 'Мой акк...'. Below the navigation bar, the main content area is divided into two sections: 'Интерактивы' and 'Коллекции'. The 'Интерактивы' section features a grid of ten colorful icons, each representing a different type of interactive activity, with a 'Посмотреть все' link to the right. The 'Коллекции' section features three large, colorful cards representing different collections, also with a 'Посмотреть все' link to the right.

**Интерактивы** [Посмотреть все](#)

- Игры Мемори
- Тесты «Проверь себя»
- Тесты «Узнай себя»
- Интерактивное изображение
- Мэтч – игра на соответствие
- Найди пару
- До и после
- Таймлайн
- Лид-форма
- Поиск предметов

**Коллекции** [Посмотреть все](#)

- УЧИТЬСЯ ИНТЕРЕСНО
- ИГРЫ ДЛЯ БРЕНДОВ
- ЭКОЛОГИЯ И РАЗВИТИЕ

# Игра Мемори

Пример

## < Игры Мемори

Интерактивы ▾ Бизнес ▾ Образование ▾

### Игры Мемори

В простом варианте игры Мемори задача игрока – найти одинаковые изображения. Но использовать этот формат можно и для серьезных проектов. Например, сможете ли вы найти пару для всех вымирающих тигров?



Начните с нуля 1



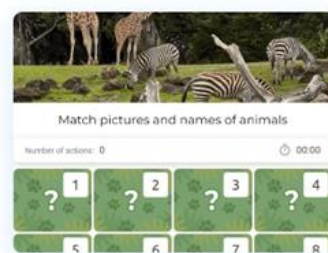
Начните с нуля 2



Начните с нуля 3



Спортивный телеканал



Веселый зоопарк

# Игра Мемори

проект Редактор → Интеграция → Настройки публикации

[Предпросмотр](#) [Опубликовать](#)

[Редактировать](#)

Вы можете попробовать игру в действии в [режиме предпросмотра](#)

## My Memory Game

[Start](#)

### Настройки проекта

Максимальная ширина [?](#)

Прозрачный фон [?](#)

Цвет фона

Фоновое изображение  
[Загрузить](#)

[Пользовательские переводы](#) [?](#)

[Help](#)



# Игра Мемори

## Настройки Мемори

**Игровое поле**

Игровое поле

**Игровое поле**

Размеры поля:  ? [Изменить](#)

Рубашка карточек: ? [Изменить](#)


Пропорция карточек:  1:1  5:4  4:5

Показывать заставку

Заголовок \*:

Текст на кнопке \*:

Примерный вид



My Memory Game

Start

[Далее >](#) [Сохранить](#)

# Игра Мемори

## Настройки Мемори

Игровое поле

Пары

Результат

### Пары

Показывать пояснение к найденным парам

Пара 1

Пара 2

Пара 3

Пара 4

Пара 5

Пара 6

Добавить изображение

Далее >

Сохранить

# Игра Мемори

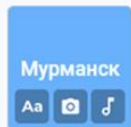
## Пары



Показывать пояснение к найденным парам

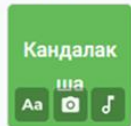


### Пара 1



Описание

### Пара 2



Описание

### Пара 3



Описание

Отмена

Сохранить

# Игра Мемори

## Результат

Заголовок \*

Поздравляем!

Описание

Вы совершенно верно собрали все пары.

Изображение



Изменить



Подпись под изображением

Примерный вид



Поздравляем!

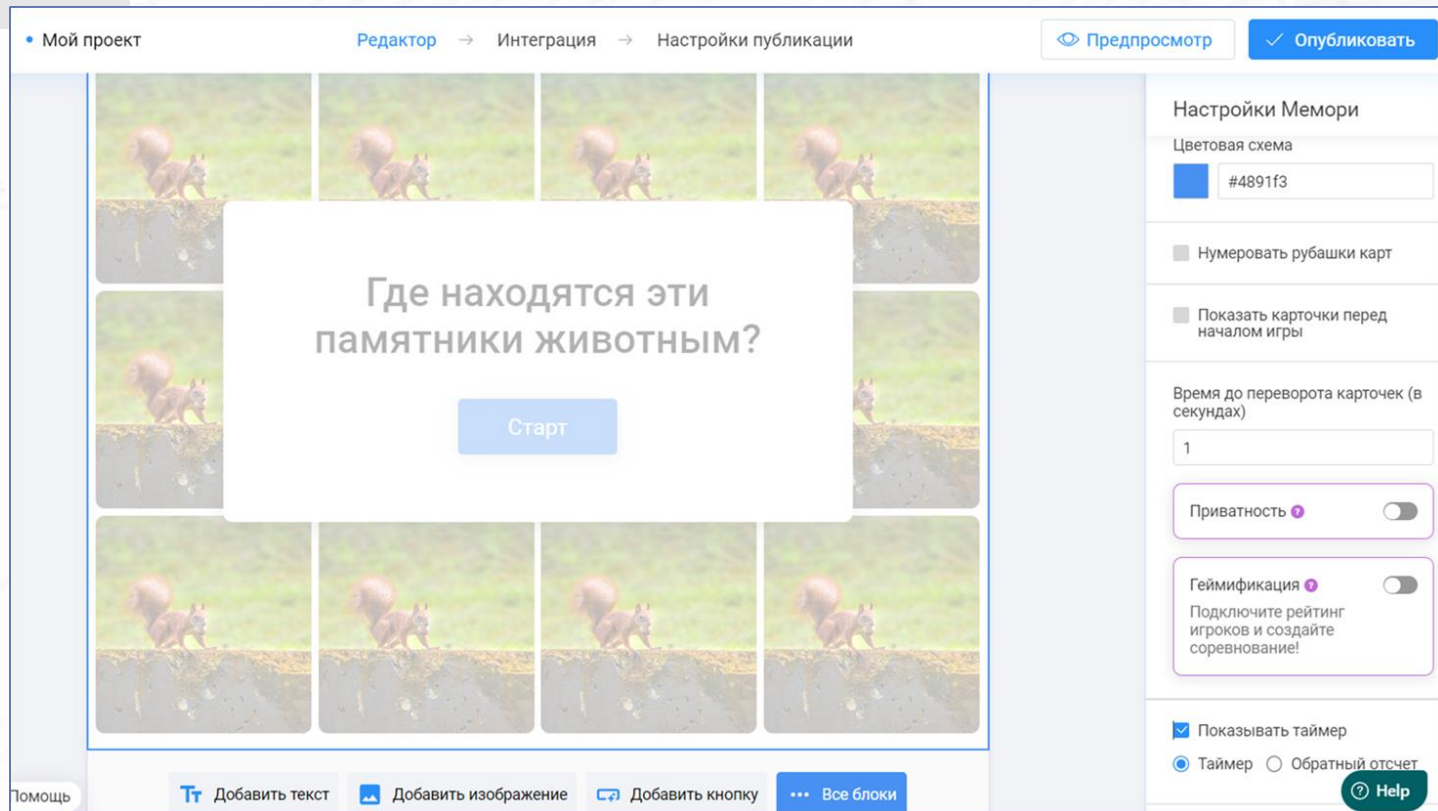
Вы совершенно верно собрали все пары.

Отмена

Сохранить

# Игра Мемори

• Мой проект Редактор → Интеграция → Настройки публикации Предпросмотр Опубликовать



Где находятся эти памятники животным?

Старт

Настройки Мемори

Цветовая схема #4891f3

Нумеровать рубашки карт

Показать карточки перед началом игры

Время до переворота карточек (в секундах)

1

Приватность

Геймификация

Подключите рейтинг игроков и создайте соревнование!

Показывать таймер

Таймер  Обратный отсчет

Помощь Добавить текст Добавить изображение Добавить кнопку Все блоки Help

# Игра Мемори

## Ваш проект опубликован!



Поделитесь с учениками

<https://interacty.me/projects/b4c7492279c859>

Скопировать

Просмотр



Конвертировать в PDF и распечатать **NEW**

Загрузите свой проект в формате PDF с *интерактивными элементами* и распечатайте для использования в классе или для продажи

Конвертировать в PDF



Встроить в LMS

Встройте на свой сайт или в LMS



Получить QR код

Для быстрого начала работы с телефона






















Поделиться с Сообществом

[Подробнее](#)

# Мэтч-игра

[Пример](#)

 Редактировать Слов: 0 ⌚ 00:00

### Настройки проекта

Максимальная ширина ?

Прозрачный фон ?

Цвет фона

[Пользовательские переводы](#) ?



# Мэтч-игра

Пары

Большие карточки + Добавить пару

Пара 1 🗑️ Пара 2 🗑️ Пара 3 🗑️ Пара 4 🗑️

Пара 5 🗑️ Пара 6 🗑️ ← Удалить пару

Текст  
Изображение  
Аудио

Отмена Сохранить



# Мэтч-игра

## Результат

Заголовок \*

Описание

Изображение



Изменить



Подпись под изображением

Примерный вид



Congratulations

Description

Отмена

Сохранить

# Мэтч-игра

Мой проект Редактор → Интеграция → Настройки публикации

Предпросмотр Опубликовать

Редактировать 0:00 00:00

Зипун Жерновцы Ветрило Ступа Ендова Кочет


Настройки Сопоставления

Цветовая схема #2990fb

Приватность

Геймификация   
Подключите рейтинг игроков и создайте соревнование!

Показывать таймер  
 Таймер  Обратный отсчет

Значение в секундах 30

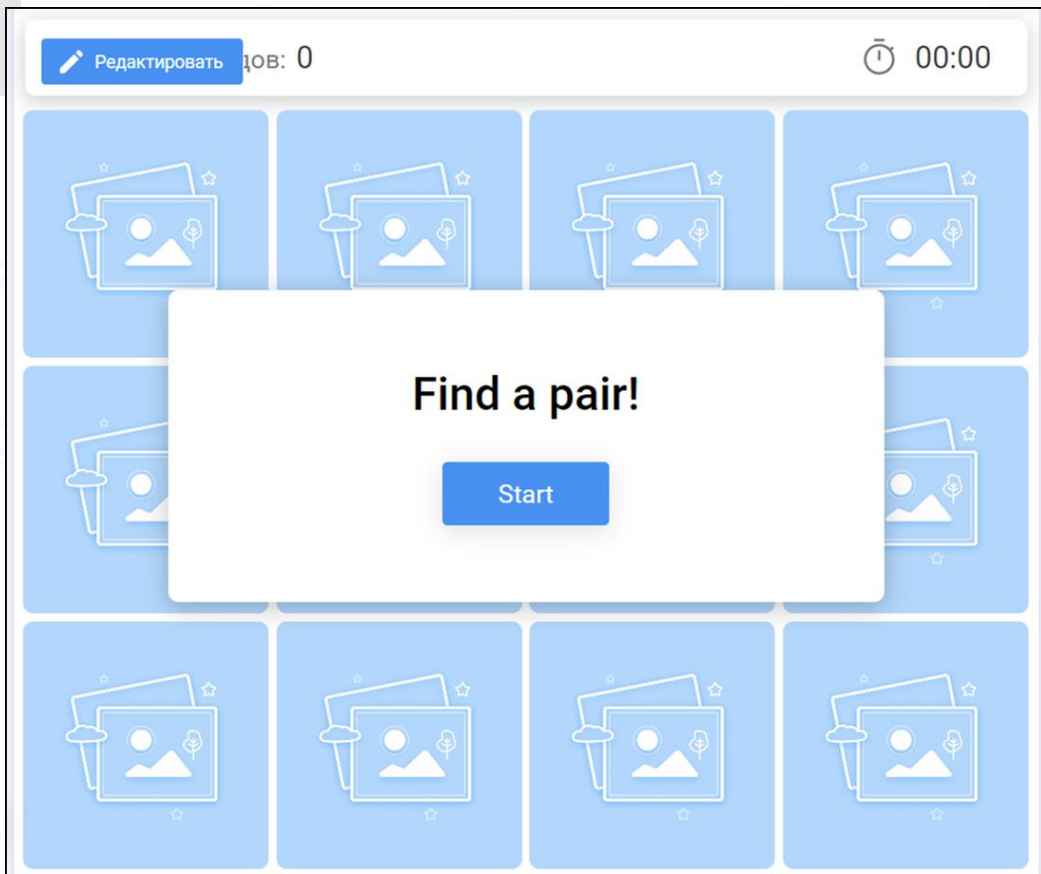
[Настроить страницу «Время вышло»](#)

Кнопка действия Help

Добавить текст Добавить изображение Добавить кнопку Все блоки

Помощь

# Игра «Найди пару»



# Игра «Найди пару»

## Игровое поле

Размеры поля

4x3

Рубашка карточек



Изменить

Пропорция карточек

1:1

5:4

4:5

Показывать заставку

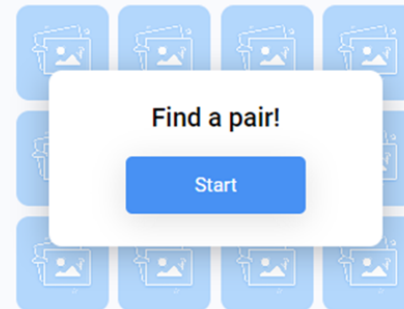
Заголовок \*

Find a pair!

Текст на кнопке \*

Start

Примерный вид



Отмена

Сохранить

# Игра «Найди пару»

Пары

Показывать пояснение к найденным парам

Пара 1

Пара 2

Пара 3

Пара 4

Пара 5

Пара 6

Текст

Изображение

Аудио

Отмена

Сохранить

# Игра «Найди пару»

## Результат

Заголовок \*

Congrats message

Описание

Description

Изображение



Изменить



Подпись под изображением

Примерный вид



Congrats message

Description

Отмена

Сохранить

# Игра «Найди пару»

• Мой проект Редактор → Интеграция → Настройки публикации

Предпросмотр Опубликовать

Редактировать слов: 0

Собери пару антонимов

Старт

Настройки «Найди Пару»

Цветовая схема #4891f3

Приватность

Геймификация   
Подключите рейтинг игроков и создайте соревнование!

Показывать таймер  
 Таймер  Обратный отсчет

Показать форму сбора данных

Кнопка действия

Перенаправление со страницы результатов

# Игра «Поиск предметов»

Пример

и не выругала этих милых котиков за баловство.

↑ ↻ 🗑

Изображение

Изменить 🗑

Приватность

Геймификация

Подключите рейтинг игроков и создайте соревнование!

Количество скрытых меток

3

Размер скрытых меток

50

Иконка метки

Загрузить

Цвет меток/кнопок

#69b1fd

Help

Т Добавить текст

🖼 Добавить изображение

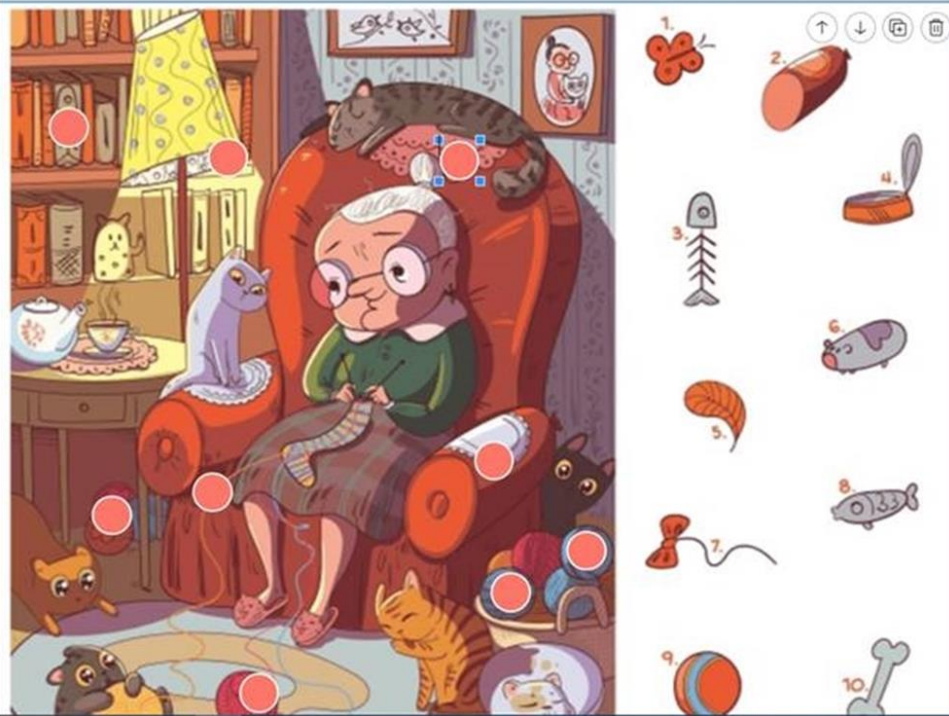
🔗 Добавить кнопку

⋮ Все блоки



# Игра «Поиск предметов»

котят так заигрались, пока бабушка занималась вязанием, что растеряли свои любимые игрушки и часть лакомств. Отыщите их, пока бабушка не довязала носочек и не выругала этих милых котиков за баловство.



# Игра «Поиск предметов»



## Поиск предметов

Цвет меток/кнопок

#fd7669

Цвет текста на кнопке

#fff

Показывать заставку

Заголовок финального сообщения

Основной текст финального сообщения

Изображение финального сообщения

Изменить

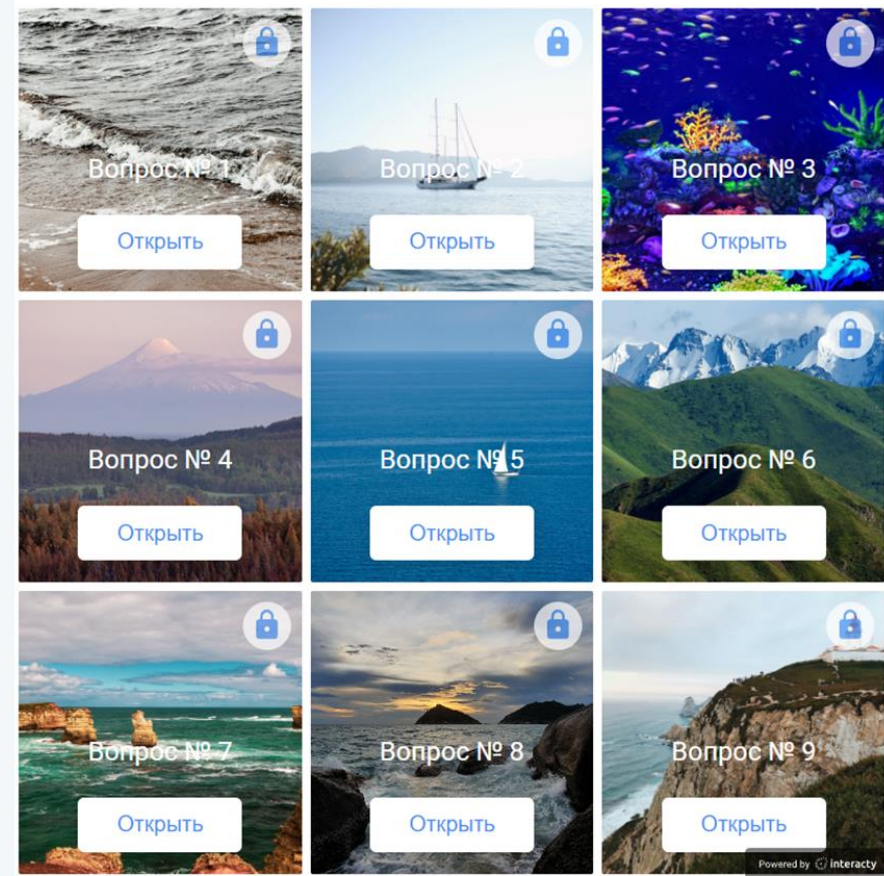
Ссылка для кнопки

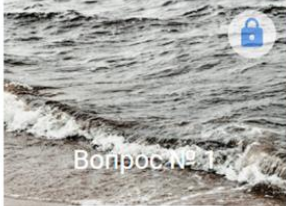
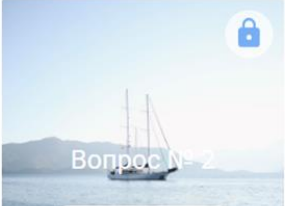

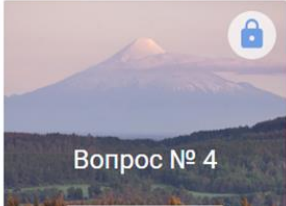
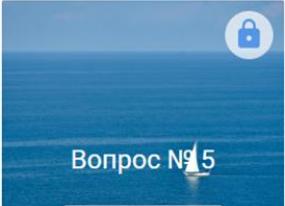


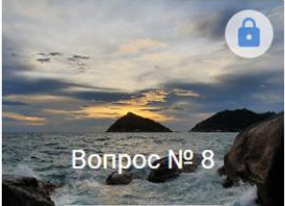
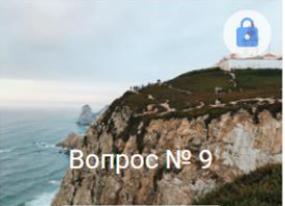
Стрелка Help проекта


# Игра «Поиск сокровищ»

Пример

**Квест по книге Жюль Верна "Дети капитана Гранта"**



 <p>Вопрос № 1</p> <p>Открыть</p>	 <p>Вопрос № 2</p> <p>Открыть</p>	 <p>Вопрос № 3</p> <p>Открыть</p>
 <p>Вопрос № 4</p> <p>Открыть</p>	 <p>Вопрос № 5</p> <p>Открыть</p>	 <p>Вопрос № 6</p> <p>Открыть</p>
 <p>Вопрос № 7</p> <p>Открыть</p>	 <p>Вопрос № 8</p> <p>Открыть</p>	 <p>Вопрос № 9</p> <p>Открыть</p>

Powered by  Interactivity

# Игра «Поиск сокровищ»

## Поиск сокровищ

**Игровое поле**

Игровое поле

**Квесты**

Квесты

**Карта сокровищ**

Карта сокровищ

### Игровое поле

Размеры поля

9 quests

Пропорция карточек

1:1 5:4 4:5

Показывать квест на обложке

Расположение кнопки и текста

Центр  Снизу

### Примерный вид

<p>Вопрос № 1</p> <p>Открыть</p>	<p>Вопрос № 2</p> <p>Открыть</p>	<p>Вопрос № 3</p> <p>Открыть</p>
<p>Вопрос № 4</p> <p>Открыть</p>	<p>Вопрос № 5</p> <p>Открыть</p>	<p>Вопрос № 6</p> <p>Открыть</p>
<p>Вопрос № 7</p> <p>Открыть</p>	<p>Вопрос № 8</p> <p>Открыть</p>	<p>Вопрос № 9</p> <p>Открыть</p>

[Далее >](#) [Сохранить](#)

# Игра «Поиск сокровищ»

## Поиск сокровищ

Игровое поле

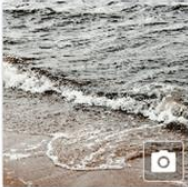
Квесты

Карта сокровищ

- Квест 1
- Квест 2
- Квест 3
- Квест 4
- Квест 5
- Квест 6
- Квест 7

### Квест 1

Обложка квеста



Квест Максимальная длина: 60 символов.


Вопрос № 1

Описание квеста

Как назывался корабль, на котором капитан Гарри Грант и его спутники потерпели крушение в океане?  
Напишите название без кавычек.

Текст на кнопке Ссылка [Страница проекта](#)

Секретный код для открытия ячей... Иллюстрация заголовка квеста

Британия Изменить 

[Далее >](#) [Сохранить](#)

# Игра «Поиск сокровищ»

## Поиск сокровищ

Игровое поле

Квесты


Карта сокровищ

### Результат


Заголовок \*

Описание

Изображение



Примерный вид




МАРШРУТ ПОИСКА КАПИТАНА ГРАНТА


Наши поздравления!  
Квест пройден успешно


# Тест «Проверь себя»

[Пример](#)

## Настройки теста «Проверь себя»

 Начальный экран


 Вопросы

 Результаты

### Начальный экран

Заголовок \*


Описание

Изображение на обложке  

Текст на кнопке \*

Подпись под изображением (необязательно)

Примерный вид



Фильм "Морозко"

Признавайтесь, сколько раз Вы смотрели фильм "Морозко" Александра Роу? Давайте проверим, насколько хорошо Вы его запомнили.





# Тест «Проверь себя»

## Настройки теста «Проверь себя»

- Начальный экран
- Вопросы
- Результаты

Результат 1

Результат 2

Результат 3

+ Добавить

### Результат 1 (0-3 правильных ответов)

Заголовок \*

Всё впереди!

Описание

Обязательно пересмотрите эту замечательную новогоднюю сказку.

Изображение для результата

Изменить

Подробнее

### Результат 2 (4-7 правильных ответов)


Заголовок \*


Очень хороший результат!

Сохранить

# Тест «Проверь себя»


Редактор → Интеграция → Настройки публикации

 [Опубликовать](#)



Настройки теста

Цветовая схема

 #2990fb

- Счетчик страниц
- Показать очки на финальном экране
- Перенаправление со страницы результатов
- Показать форму сбора данных
- Кнопка действия

# Тест «Узнай себя»

[Пример](#)

## Начальный экран

Заголовок \*

Кто Вы из персонажей Гарри Поттера?

Описание

Ответьте на предлагаемые вопросы, чтобы узнать, ты Гарри, Рон или Гермиона? А может быть на самом деле Драко Малфой?

Изображение на обложке



Изменить



Текст на кнопке \*

Начать

Подпись под изображением (необязательно)

Примерный вид



Кто Вы из персонажей Гарри Поттера?

Ответьте на предлагаемые вопросы, чтобы узнать, ты Гарри, Рон или Гермиона? А может быть на самом деле Драко Малфой?

Начать

Отмена

Сохранить

# Тест «Узнай себя»

## Тест «Узнай себя»

Начальный экран > Вопросы > Результаты

Результат 1

Результат 2

Результат 3

Результат 4

Результат 5

Результат 6

+ Добавить

### Результат 1 18%

Заголовок \*

Вы Гарри Поттер

Описание

Гарри Поттер – волшебник, единственный ребенок Джеймса и Лили Поттер. Он известен тем, что пережил нападение лорда Волан-де-Морта, когда был младенцем. Его также иногда называют «Мальчиком, который выжил». Первые одиннадцать лет своей жизни Гарри живет со своими подлыми тетей и дядей и не подозревает о своих волшебных корнях. Только в свой одиннадцатый день рождения он узнает, что он волшебник, и его приглашают в школу чародейства и волшебства Хогвартс. В Хогвартсе Гарри учится в Гриффиндоре.

Изображение для результата

Изменить

Подробнее


# Тест «Узнай себя»

## Вопрос 5

↑ 🔒 🗑

Текст вопроса \*

Изображение для вопроса Подпись под изображением (необязательно)


  🗑

Текст  Картинки

Ответ 1 \* 🔗 Связь с результатами: 1


Ответ 2 \* 🔗 Привязать к результату

### Привязка

 34%

Вы Гарри Поттер

Нет связи  Средняя  Сильная

 12%

Вы Гермиона

Нет связи  Средняя  Сильная

# Кроссворд

## Пример

По вертикали

1. Жанр, противоположный трагедии
2. Главный герой романа Д. Остин "Гордость и предубеждение"
3. Автор романов "1984" и "Скотный двор"


По горизонтали


4. Автор "Ромео и Джульетты"
5. Знаменитый детектив из книг Конан Дойла

# Кроссворд

## Кроссворд

✕

 Слова, подсказки

 Результат

### Слова и подсказки

+ Добавить слово

Слово 1	Подсказка
<input type="text" value="Шекспир"/>	<input type="text" value="Автор " джульетты""="" и="" ромео=""/>
Слово 2	Подсказка
<input type="text" value="Холмс"/>	<input type="text" value="Знаменитый детектив из книг Конан Дойла"/>
Слово 3	Подсказка
<input type="text" value="Комедия"/>	<input type="text" value="Жанр, противоположный трагедии"/>
Слово 4	Подсказка
<input type="text" value="Дарси"/>	<input type="text" value="Главный герой романа Д. Остин " гордость="" и="" предубеждение""=""/>
Слово 5	Подсказка
<input type="text" value="Оруэлл"/>	<input "скотный="" 1984"="" type="text" value="Автор романов " двор""="" и=""/>

Далее > Сохранить

# Кроссворд

## Кроссворд

Слова, подсказки

Результат

### Результат



Заголовок \*

Поздравляем! 🎉


Описание

Вы отлично справились с заданием! 📖

Изображение для результата Подпись под изображением (необязательно)

 [Изменить](#) 

Примерный вид



Поздравляем! 🎉

Вы отлично справились с заданием! 📖

[Сохранить](#)



# Флип-карточки

[Пример](#)

The screenshot shows a web-based editor for creating flip cards. The interface is divided into a main workspace and a right-hand settings panel.

**Top Navigation:** "Мой проект" (My project) is selected. The navigation path is "Редактор" (Editor) → "Интеграция" (Integration) → "Настройки публикации" (Publication settings). There are two buttons: "Предпросмотр" (Preview) with an eye icon and "Опубликовать" (Publish) with a checkmark icon.

**Main Workspace:** A large blue area represents the flip card. At the top left, there are two tabs: "Передняя сторона" (Front side) and "Задняя сторона" (Back side). In the top right corner of the workspace, there are icons for lock and delete. In the center, a dashed white box contains the text "Front text".

**Right Panel Settings:**

- Флип-карта** (Flip card)
- Пропорции изображения** (Image proportions): A dropdown menu is set to "4:3".
- Лицевая сторона** (Front side): A blue button labeled "Загрузить" (Upload).
- Обратная сторона** (Back side): A blue button labeled "Загрузить" (Upload).
- Цвет лицевой стороны** (Front side color): A color swatch and input field showing "#b3d7fc".
- Цвет обратной стороны** (Back side color): A color swatch and input field showing "#69b1fc".

# Флип-карточки

Передняя сторона Задняя сторона

Удалить

Поменять местами

Move down

**Кошки обладают лечебными  
ВОЗМОЖНОСТЯМИ**

# Интерактивное изображение

[Пример](#)

• Мой проект

Редактор → Интеграция → Настройки публикации

Предпросмотр Опубликовать

## Your Title Заглавие

Description Описание

Настройки проекта

Максимальная ширина 800

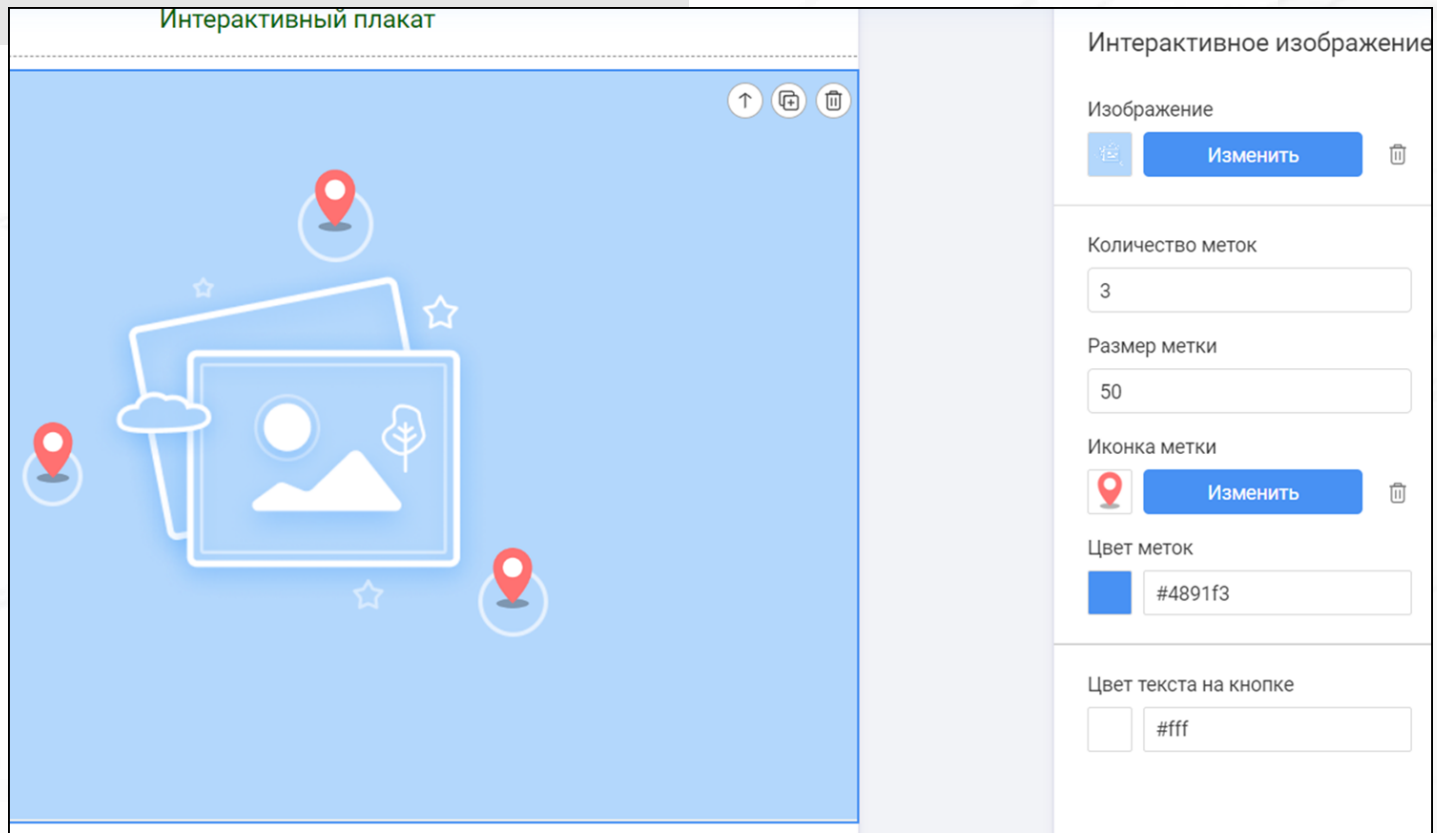
Прозрачный фон

Цвет фона #fff

Пользовательские переводы

# Интерактивное изображение

Интерактивный плакат



Интерактивное изображение

Изображение

Количество меток

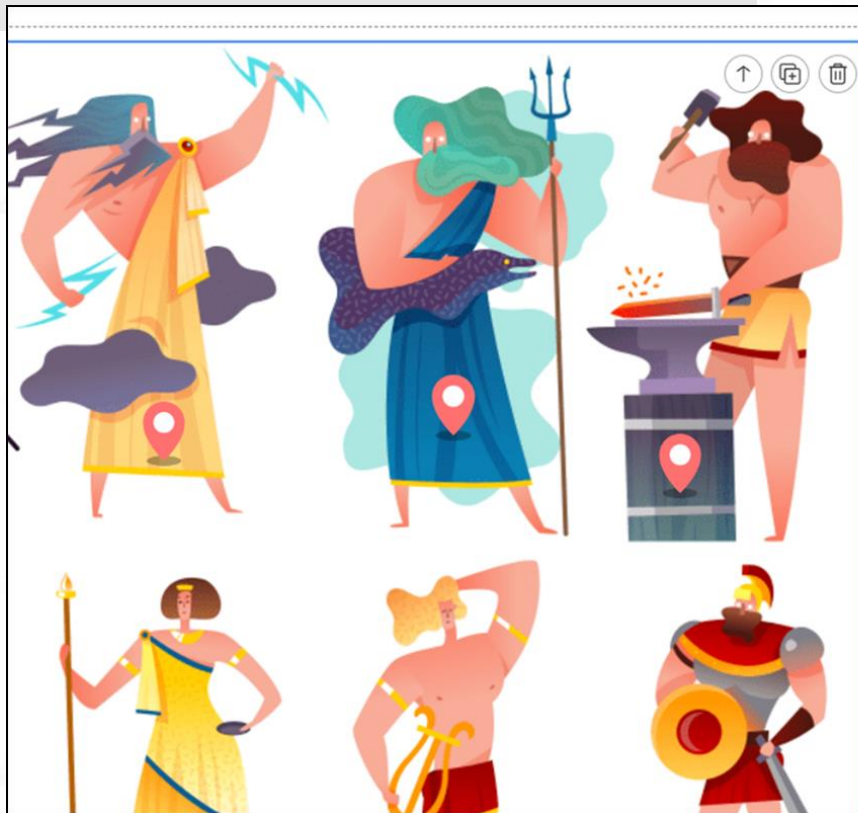
Размер метки

Иконка метки

Цвет меток

Цвет текста на кнопке

# Интерактивное изображение



## Интерактивное изображение

Заголовок

Описание

Изображение

Загрузить

Ссылка для кнопки

Страница проекта

Текст на кнопке

# Таймлайн

## Пример

• Мой проект

Редактор → Интеграция → Настройки публикации

01 Дата

Section header Заголовок

Изображение

Ссылка

Roboto 16px B I U A [icon] = 1.5 [icon] [icon] [icon] [icon]

Here you can tell in detail about everything related to this date. The text will wrap around the image. You can see how it looks in preview mode. You can clone this block to add a new date and associated event. You can also use other blocks, such as an image or video – all blocks that are sandwiched between timeline blocks will be merged into the timeline. Interactive navigation is visible in preview mode and in the published project.

# Таймлайн

01

Section header



Here you can tell in detail about everything related to this date. The text will wrap around the image. You can see how it looks in preview mode. You can clone this block to add a new date and associated event. You can also use other blocks, such as an image or video – all blocks that are sandwiched between timeline blocks will be merged into the timeline. Interactive navigation is visible in preview mode and in the published project.



Цвет фона

Выбрать изображение

Подпись под изображением



# Таймлайн

Проект

Редактор → Интеграция → Настройки публикации

Удалить

Поменять местами

Клонировать

01

Section header

Roboto 16px B I U A [icon] 1.5 [icon] [icon] [icon] [icon]



# Слайдер «До и после»

[Пример](#)

• **Мой проект** Редактор → Интеграция → Настройки публикации Предпросмотр Опубликовать

**Your Title** Заглавие

Description **Описание**

До и после

Пропорции изображения  
3:2

Левое изображение  
Изменить

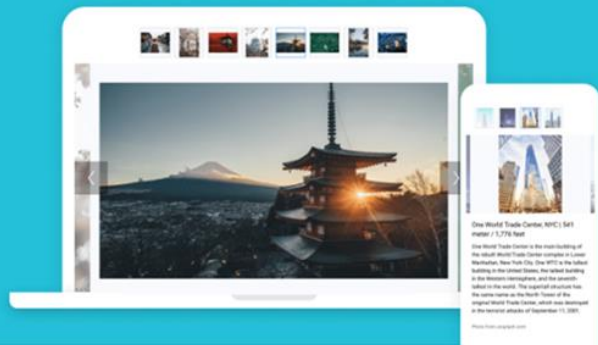
Правое изображение  
Изменить

# Слайд-шоу

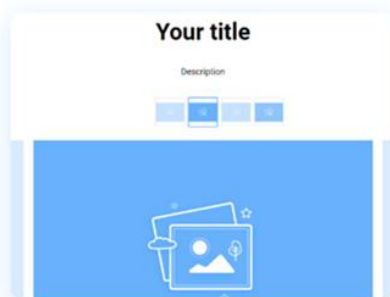
Пример

## Слайдшоу

Создайте красивое слайдшоу для вашего сайта или блога.  
Просто загрузите картинки, добавьте подписи – и готово!



Начните с нуля



Начните с нуля 2



Простое слайдшоу



Слайдшоу с текстом



# Слайд-шоу

The screenshot shows a presentation editor interface. At the top left, a red box highlights the text "Мой проект". The top navigation bar includes "Редактор" (Editor), "Интеграция" (Integration), and "Настройки публикации" (Publication settings). On the right, there are buttons for "Предпросмотр" (Preview) and "Опубликовать" (Publish). The main content area is divided into sections: "Your title" (Заглавие) and "Description" (Описание). A red box highlights a "Редактировать" (Edit) button with a pencil icon. Below the edit button are four small thumbnail icons and three circular icons (up, lock, trash). The right sidebar, titled "Слайдшоу" (Presentation), has a red box around the "Цветовая схема" (Color scheme) section, which shows a color picker and the hex code "#ffffff".

• Мой проект

Редактор → Интеграция → Настройки публикации

Предпросмотр

Опубликовать

Слайдшоу

Цветовая схема

#ffffff

Заглавие

Your title

Описание

Description

Редактировать



# Слайд-шоу

## Слайдшоу

Поменять местами

Копировать

Скрыть текстовые опции

Удалить

1

Описание

В 17 километрах от деревни Кашкаранцы в Белое море впадает ручей Лодочный. От устья ручья начинается Мыс Корабль – легендарное месторождение аметистов и одноимённый памятник природы. Название мысу, вероятно, дала схожесть формы его уступов с причалившим кораблём при взгляде со стороны моря.

Месторождение мыса Корабль известно аметистовыми щётками с ровной и иногда достаточно тёмной фиолетовой окраской, размером до 500 квадратных сантиметров с кристаллами величиной от нескольких миллиметров до 2 сантиметров.

С 1986 года Мыс Корабль - памятник природы регионального значения.

Заголовок

Мыс Корабль

Подпись под изображением

2

Описание

Скрыть текстовые опции

Отмена

Сохранить

Загрузить фото

The screenshot shows a web-based editor interface. At the top left, a navigation menu contains a red-bordered box around the text "Мой проект". The top navigation bar includes "Редактор" followed by arrows and "Интеграция" and "Настройки публикации". On the right, there are two buttons: "Предпросмотр" and "Опубликовать".

The main content area is a grid. At the top, it displays "Your Title" in large black font and "Заглавие" in smaller red font. Below this is a section for "Description" and "Описание". A blue-bordered box highlights a "Редактировать" button with a pencil icon on the left side of the grid.

On the right side, a sidebar titled "Настройки проекта" contains a red-bordered box around the following settings: "Максимальная ширина" with a dropdown arrow and a text input field containing "800"; "Прозрачный фон" with a checked checkbox and a dropdown arrow; "Цвет фона" with a color picker and a text input field containing "#ffffff"; and "Пользовательские переводы" with a dropdown arrow.

## Игровое поле

Размеры поля

6x6



Изображение



Изменить

Показывать заставку

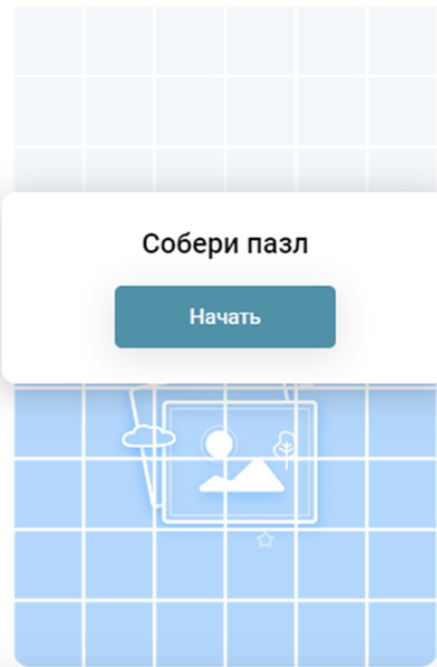
Заголовок \*

Собери пазл

Текст на кнопке \*

Начать

Примерный вид



Отмена

Сохранить

# Пазл

## Результат

Заголовок \*

Поздравляем!

Описание

Миссия выполнена

Изображение



Изменить



Подпись под изображением

Примерный вид



Поздравляем!

Миссия выполнена

Отмена

Сохранить

• Мой проект    Редактор → Интеграция → Настройки публикации    [Предпросмотр](#)    [Опубликовать](#)

## Сейд - священный саамский камень

Пазл

[Редактировать](#)    es: 0       00:00

### Собери пазл

[Начать](#)

Пазл

Цветовая схема  
 #5191a8


- Показывать таймер
- Таймер     Обратный отсчет
- Кнопка действия
- Перенаправление со страницы результатов
- Показать форму сбора данных


[Help](#)




# Игра «Пятнашки»


Пример


 Игровое поле

 Результат

## Игровое поле


Тип игры  
Изображение 

Изображение  [Изменить](#)


Размеры поля  
3x3 

- 2x2
- 3x3**
- 4x4
- 5x5
- 6x6

Примерный вид



[Далее >](#) [Сохранить](#)



# Игра «Пятнашки»



Игровое поле



Результат

## Результат

Заголовок \*

Поздравляем! 🎉

Описание

Вы отлично справились с заданием!

Изображение для результата



Изменить



Подпись под изображением (необязательно)

Примерный вид




Поздравляем! 🎉


Вы отлично справились с заданием!

Сохранить

# Рейтинг-батл

[Пример](#)

 Игровое поле

 Карточки


## Игровое поле


Количество карточек


Тип карточки  Изображение  Текст

Пропорция карточек  1:1  5:4  4:5

Примерный вид



Sunbathing  ГОЛОСОВ: 0




[Далее >](#) [Сохранить](#)




# Рейтинг-батл





## Рейтинг-баттл

✕

 Игровое поле

 Карточки

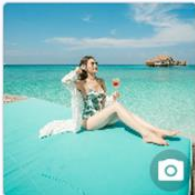
### Карточки

-  Карточка 1
-  Карточка 2
-  Карточка 3
-  Карточка 4

### Карточка 1

↓

Изображение




Описание 8/60

На пляже

### Карточка 2

↑ ↓

Изображение



Описание 25/60

Пешие прогулки на природе

Сохранить

# Печенье с предсказаниями

[Пример](#)

The screenshot shows a web editor interface for a project titled "Печенье с предсказанием" (Cookie Fortune Telling). The interface includes a top navigation bar with "Мой проект" (My project), "Редактор" (Editor), "Интеграция" (Integration), and "Настройки публикации" (Publication settings). A "Предпросмотр" (Preview) button and an "Опубликовать" (Publish) button are also visible. The main content area displays the title "Печенье с предсказанием" and the subtitle "Выбери печенюшку - и узнай, что тебя ждёт" (Choose a cookie - and find out what you're waiting for). Below the text is a grid of 12 cookies arranged in 3 rows and 4 columns. A "Редактировать" (Edit) button is located above the grid. On the right side, there is a "Текст" (Text) panel with a "Цвет фона" (Background color) field set to "#fff".

• Мой проект

Редактор → Интеграция → Настройки публикации

Предпросмотр Опубликовать

Montserrat 20px B I U A A 1.5

*Печенье с предсказанием*

Выбери печенюшку - и узнай, что тебя ждёт

Редактировать

Текст

Цвет фона #fff



# Колесо Фортуны

[Пример](#)

## Редактировать колесо

**Игровое поле**

Количество секторов:

Тип сектора:  Изображение  Текст

Центральное изображение:   [Изменить](#)

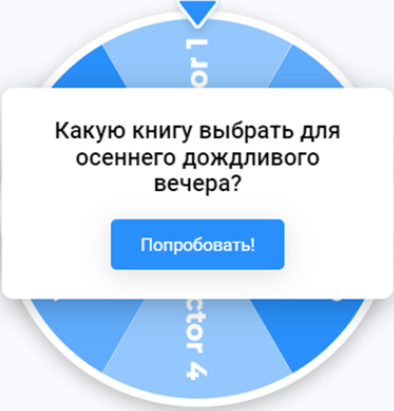
Время анимации (сек) \*

Показывать заставку

Заголовок \*

Текст на кнопке \*

Примерный вид




Какую книгу выбрать для осеннего дождливого вечера?

[Попробовать!](#)

[Далее >](#)

# Колесо Фортуны

## Редактировать колесо

 Игровое поле

 Секторы

### Секторы

- Сектор 1
- Сектор 2
- Сектор 3
- Сектор 4
- Сектор 5
- Сектор 6

Название сектора на колесе \*



Вероятность победы

Заголовок результата \*

Описание результата

Имя шотландской писательницы Али Смит часто мелькает в шорт-листах Букеровской премии. Она любит экспериментировать со стилем и содержанием. Ее тексты – невесомая вязь из прозы и поэзии, прошлого и настоящего, смешного и серьезного. Роман «Осень» напоминает картину, составленную из кусочков опавших листьев. Здесь нашлось место искусству и политике, одиночеству и удивительной любви двух людей, которых разделяет без малого 70 лет.

Изображение для результата

 **Изменить** 

[Подробнее](#)

**Сохранить**



# Игровое событие

< Сохранить и выйти

• Живая игра

Редактор



Настройки публикации

✓ Опубликовать

Раунды

Round

1

Round

2

Round

3

+ Добавить раунд

✎ Редактировать

Какой химический символ у золота?

Ag

Fe

Au

Cu

Настройки проекта

Цветовая схема

#226f54

Фоновое изображение



Изменить



Пользовательские переводы ?

# Игровое событие

## Настройте игровое событие



### Без ведущего

Игра по таймеру с автоматическим стартом



### Классика

Вы будете ведущим



Максимальное количество игроков



1

/3

Ваш тариф позволяет пригласить в игру до 3 участников одновременно.



Увеличить лимит игроков

Продолжить

# Игровое событие

## Игровое событие



Прямая ссылка на игру для участников

<https://interacty.me/projects/159aa2185a03a5...>

 Скопировать

 Войти в игру

ПИН-код

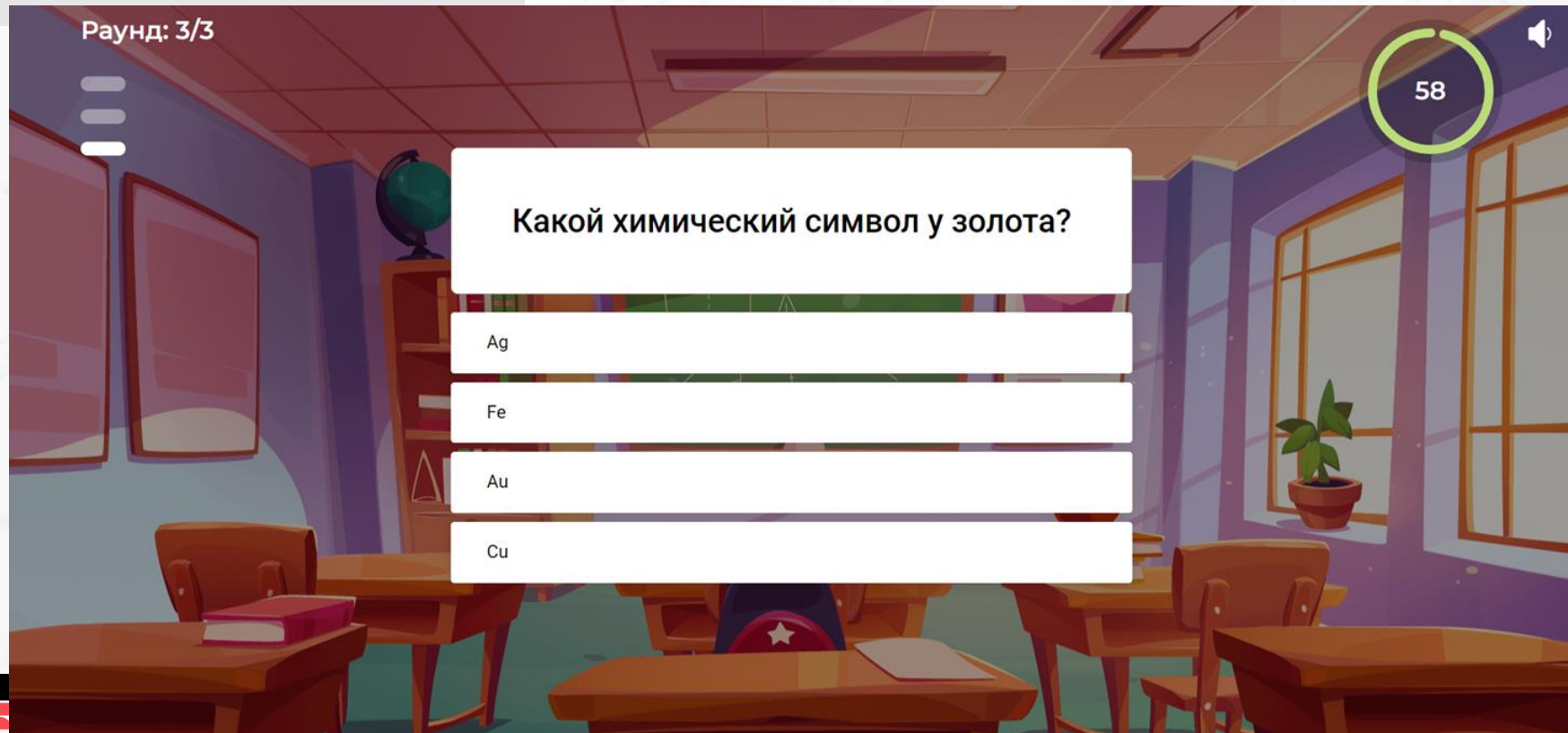
**9 6 8 7**

Получить QR код



 Настроить новое игровое событие

# Игровое событие



# Игровое событие



# Настройка публикации

## Настройка публикации в соцсети



Изменить значок страницы



**Interacty – интерактивный контент**  
Попробуйте сами!

Сменить изображение

Рекомендуемое разрешение: 1200 x 630 пикселей.  
До 10 Мб

Заголовок

33/40

Interacty – интерактивный контент

Описание

16/100

Попробуйте сами!



Обратите внимание, что социальные сети и другие сервисы могут кэшировать изображения.

Отмена

Сохранить

# Рабочий кабинет

## Найди предметы на картинке

Котата так азигралис, пока бабушка занималась вязаньем, что растеряли свои любимые игрушки и часть лакомств. Отгадайте их, пока бабушка не дожидала носочек и не выругала этих милых котиков за баловство.



Про котиков

Изменен: 9 апр. 2023  
Опубликован: 9 апр. 2023

- Клонировать проект
- Переименовать
- Управление доменами
- Переместить в папку
- Удалить

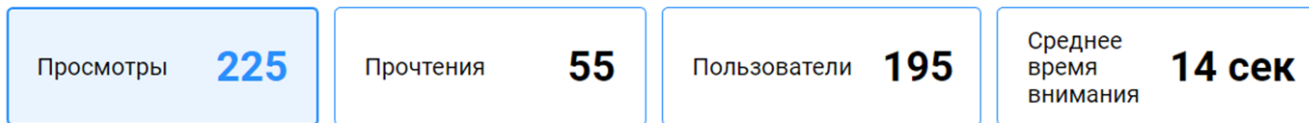
Поделиться

Статистика

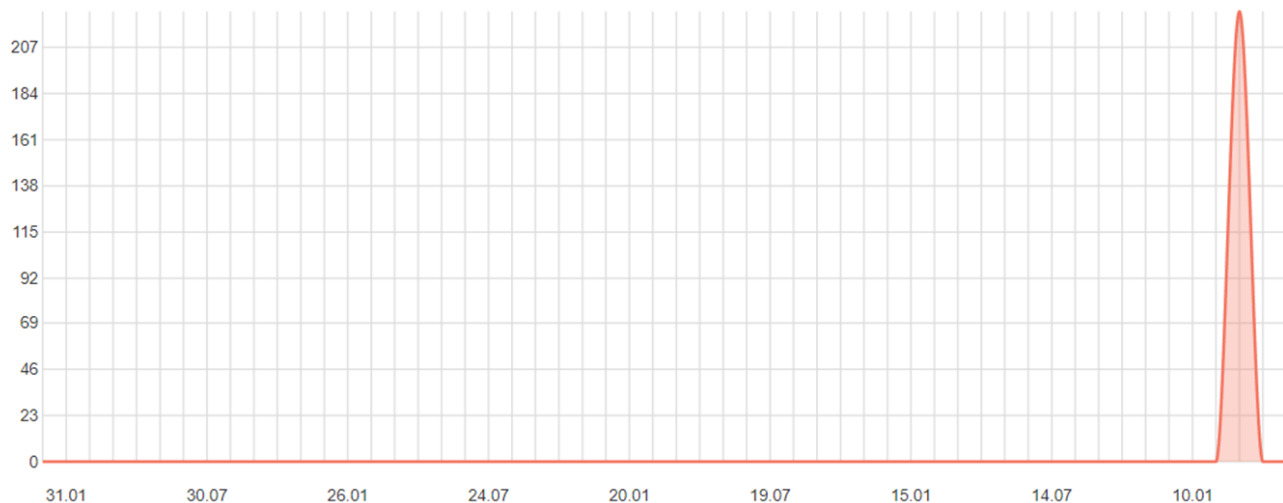
Редактировать

Настройки

## Обзор



Количество просмотров проекта





# Совместная работа

М Команда  
My organization

Все проекты 6

Марина Орешко (Вы) 6

+ Пригласить

Активность

Просмотры / мес 0/500

Хранилище 5/100 МБ

Все проекты

Папки

Создать папку

Проекты

### Настроить команду

Email

Отправить

Марина Орешко (Вы) Владелец



# Ваши вопросы?

Государственное областное бюджетное учреждение культуры  
"Мурманская государственная областная универсальная научная библиотека"  
(МГОУНБ)

**Орешко Марина Анатольевна**  
главный библиограф отдела краеведения  
МГОУНБ

[oksl@mgounb.ru](mailto:oksl@mgounb.ru)

<http://www.mgounb.ru/>  
<https://vk.com/murmannauchka>  
<https://rutube.ru/channel/23769072/>



[Группа «Мурманика»](#)