



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



РЪКОВОДСТВО ЗА УЧИТЕЛИ ЗА ИЗПОЛЗВАНЕ НА
ОБРАЗОВАТЕЛЕН СОФТУЕР ЗА ДОБАВЕНА РЕАЛНОСТ ПО STEM ПРЕДМЕТИ



ОБРАЗОВАТЕЛЕН МОДУЛ ЧРЕЗ ДОБАВЕНА РЕАЛНОСТ – РАЗРАБОТВАНЕ И УПОТРЕБА
НА ИНОВАТИВНИ ИКТ ОБРАЗОВАТЕЛНИ ИНСТРУМЕНТИ ЗА STEM УЧИЛИЩНИ ПРЕДМЕТИ

AR EDU



techko.net



SREDNJA ŠKOLA
LUDBREG



CSEG



Table of Contents

Въведение	2
hive.mk и приложението AR-EDU	2
Табло	3
Въпроси	4
Добавяне на нов въпрос	4
Навигация и филтриране на въпросите	5
Редактиране на въпросите	5
Превод на въпросите.....	6
Изтриване на въпрос	6
Екипи	7
Създаване на нов екип.....	7
Редактиране на екип.....	8
Изтриване на екип	8
Присъединяване на устройство	8
Членове на екипа	8
Добавяне на член на екипа	9
Редактиране на член на екипа	9
Изтриване на член на екипа	10
Локации/Точки	11
Добавяне на нова локация/място	11
Изтриване на локация.....	12
Състезания	13
Създаване на ново състезание.....	13
Присъединяване на екипи в състезание	14
Определяне на локации/точки за въпросите към състезанието	14
Изтриване на състезание	15
Потребителски Профили	15
Навигиране на потребителските профили	16
Добавяне на потребителски профил.....	16
Изтриване на потребителски профил	17
Моят Профил.....	17
Актуализация на Вашия Профил	17
Промяна на паролата на вашия профил.....	18
За да промените паролата на профила си, кликнете върху раздел ‘Парола’ (снимка 11 - стрелка 6)	
и ще се покаже нов формуляр (снимка 11/1):.....	18
Изтегляния	18
Мобилно приложение AR-EDU	19
Въведение	19
Правила на състезанието	19
Инсталиране на мобилното приложение AR-EDU.....	20
Разрешаване на инсталирането на приложения от неизвестни източници:	20
Сваляне на Приложението	21

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на този документ не представлява непременно одобрение на съдържанието, което отразява само възгледите на неговите автори и Комисията не може да бъде държана отговорна за използването на и информацията, съдържаща се в него.

Употреба на мобилното приложение AR-EDU	22
Начален Екран.....	22
Екран за влизане в системата.....	22
Екран на Картата	25
Екран за въпроси	26
Екран на менюто на приложението	27
Екран за класацията	28
За нас.....	28
Екран за Правилата.....	29
Излизане от системата	29

AR-EDU – облачно системно приложение

Въведение

hive.mk и приложението AR-EDU

hive.mk е облачно системно приложение, разработено за целите на проекта AR-EDU. Системата hive.mk се състои от административен панел, уеб платформа за наблюдение на резултатите и статистиката, база данни с въпроси и отговори (400 въпроса, свързани със STEM учебни предмети, и 1600 възможни отговори) и база данни за съхранение на необходимите данни.

Началната страница на hive.mk (снимка 1) всъщност е публично отворена уеб платформа, на която се показват резултатите от състезанията.

В тази публична уеб платформа статистическите данни са достъпни за всеки посетител на системата. Те са подредени по резултати от отделните състезания и участници, има статистика по учебен предмет и класиране по екипи.

The screenshot shows the AR-EDU web interface. At the top, there is a navigation bar with 'COMPETITIONS', 'STATISTICS', and 'RANKING'. Below this, there are two main sections: 'Latest Results from competitions' (Wednesday | 2020-03-11) and 'Next competition starts'. The main content area features a table of active competitions:

Competition Name	Competition Area	Competition Start Date	Competition End Date	
AR-EDU Kocani	Kocani	2020-03-07	2020-03-29	Results +
AR-EDU Pazardjik	Pazardjik	2020-03-07	2020-03-29	Results +
AR-EDU Ludbreg	Ludbreg	2020-03-07	2020-03-29	Results +

At the bottom, there are logos for Erasmus+, Techko.net, CSEG, and others.

Снимка 1

Бутонът за влизане първоначално се показва в дясната страна на страницата, която пренасочва посетителят към страницата за влизане (снимка 2). Чрез въвеждане на валидно потребителско име и парола всеки вече регистриран член може да получи достъп до таблото за управление.

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на този документ не представлява непременно одобрение на съдържанието, което отразява само възгледите на неговите автори и Комисията не може да бъде държана отговорна за използването на и информацията, съдържаща се в него.



Снимка 2

Табло

След като вече сте влезли в системата, вляво ще видите меню, от което ще получите достъп до различни части на административната система (снимка 3):

- Табло – Начална страница на административния панел.
- Въпроси – за качване/превод на въпросите/отговорите.
- Екипи – за управление на екипите.
- Членове на екипите – за управление на членовете на екипите.
- Локации/Точки – за управление на състезателните локации/точки.
- Състезания – за управление на състезанията.
- Потребителски профили – за управление на всички потребителски профили.
- Моят профил – за управление на своя собствен профил.
- Изтегляния – достъп до полезна информация за изтегляне.

** някои от менютата зависят от потребителското ниво и може да не са налични във вашия акаунт*

Първоначално таблото се отваря автоматично. В горния десен ъгъл има снимка на потребителския профил и като кликнете върху нея, ще се появи менюто на потребителя (снимка 3 – стрелка 1). На първия ред от менюто се вижда имейла, с който потребителят е влязъл в системата; чрез върху бутона за излизане (снимка 3 – стрелка 1) потребителят може да излезе от системата.

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на този документ не представлява непременно одобрение на съдържанието, което отразява само възгледите на неговите автори и Комисията не може да бъде държана отговорна за използването на и информацията, съдържаща се в него.



The screenshot shows a dashboard for a user named Martin. The main content area has a blue header with the text "WELCOME Martin Serafimov TO AR-EDU!". Below this, there is a message: "You are now logged in to our AR-EDU service. If you want to edit or modify your account information, please follow this link." To the right, there is a "Question Translation" section with options for Macedonian, Bulgarian, and Croatian. Below the main header, there are two summary cards: "User Profiles" and "Team Info".

User Profiles:	25	Team Info	
Super Admin:	3	Teams:	2
Admin:	9	Team Members:	5
Professors:	13		

Снимка 3

Таблото за управление (снимка 3) показва съобщение с информация за влезлия потребител и няколко таблици със статистически данни, като колко въпроса, преводи, потребителски профили, екипи, състезателни локации/точки и състезания са въведени в базата данни.

- Таблицата с въпроси показва колко въпроса има в системата и колко от тях са преведени на съответните езици.
- Таблицата с потребителски профили показва колко потребители са регистрирани в системата, подредени по вид достъп (супер администратор, администратор и учител).
- Таблицата с информация за екипите показва колко екипа и членове има в системата.
- Таблицата за състезателни локации/точки показва колко на брой са те в системата по държави.
- Таблицата за състезания показва колко на брой са въведени в базата данни по държави.

Въпроси

Раздел Въпроси (снимка 4) е мястото, където можете да работите с въпросите/отговорите и техния превод.

Добавяне на нов въпрос

1. Щракнете върху бутона "ADD NEW QUESTION" ("ДОБАВИ НОВ ВЪПРОС")(1), който ще добави нова колона в горната част на таблицата с въпроси.
2. Въведете въпроса на английски език в първата колона (2).
3. Попълнете правилния отговор във втората колона (3).
4. След това трябва да попълните следващите 3 колони (4) с три грешни отговора.
5. В шестата колона има падащо меню 'Учебен предмет' (5), от което изберете учебния предмет, към който се отнася въпросът.
6. За да запазите въпроса в системата, щракнете върху бутона "ADD"("ДОБАВИ")(6).

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на този документ не представлява непременно одобрение на съдържанието, което отразява само възгледите на неговите автори и Комисията не може да бъде държана отговорна за използването на и информацията, съдържаща се в него.

Question Text	Correct Answer	Dummy Answer 1:	Dummy Answer 2:	Dummy Answer 3:	Subject	Actions
Question Text	Correct Answer	Dummy Answer 1	Dummy Answer 2	Dummy Answer 3	Mathematics Physics Chemistry and Biology	EDIT DELETE TRANSLATE
Measurement unit of power is:	Watt (W)	Newton (N)	Joule (J)	Newton metre (Nm)	Physics	EDIT DELETE TRANSLATE
Мерна единица за мощност е:	Ватт(W)	Нютн(N)	Джул(J)	Нютн по метър(Nm)	Physics	EDIT DELETE TRANSLATE
The body of mass 2 kg has on planet Earth approximately the weight of:	20 N	200 N	0.2 N	2 N	Physics	EDIT DELETE TRANSLATE
Тяло с маса 2 kg на Земята има тежина приблизено:	20 N	200 N	0.2 N	2 N	Physics	EDIT DELETE TRANSLATE

снимка 4

Вече въведените въпроси са показани в таблица с превод под всеки от тях, ако има такъв.

Навигация и филтриране на въпросите

За да прегледате повече въпроси, в горния десен ъгъл има номериране на страниците (снимка 5 – стрелка б).

Question Text	Correct Answer	Dummy Answer 1:	Dummy Answer 2:	Dummy Answer 3:	Subject	Actions
Measurement unit of power is:	Watt (W)	Newton (N)	Joule (J)	Newton metre (Nm)	Physics	EDIT DELETE TRANSLATE
Мерна единица за мощност е:	Ватт(W)	Нютн(N)	Джул(J)	Нютн по метър(Nm)	Physics	EDIT DELETE TRANSLATE
The body of mass 2 kg has on planet Earth approximately the weight of:	20 N	200 N	0.2 N	2 N	Physics	EDIT DELETE TRANSLATE
Тяло с маса 2 kg на Земята има тежина приблизено:	20 N	200 N	0.2 N	2 N	Physics	EDIT DELETE TRANSLATE
Measurement unit of energy is?	Joule	Watt	Tesla	Ohm	Physics	EDIT DELETE TRANSLATE

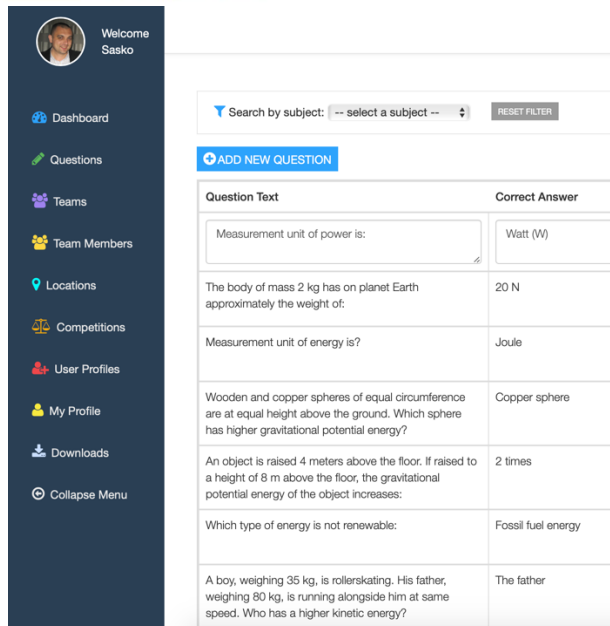
снимка 5

Има и филтър за по-лесно намиране на въпросите по учебен предмет. Кликвайки върху падащото меню ‘Търсене по учебен предмет’ (снимка 5 – стрелка 1), можете да изберете търсения учебен предмет и да ги филтрирате по него. За да се покажат отново всички въпроси, кликнете върху “RESET FILTER” (‘НУЛИРАНЕ НА ФИЛТЪРА’) (снимка 5 – стрелка 2).

Редактиране на въпросите

На тази страница администраторите и учителите могат да редактират въведени по-рано въпроси като кликнат върху бутона “EDIT” (‘РЕДАКТИРАНЕ’) (снимка 5 – стрелка 3), който ще даде възможност да се въведе текст в реда на таблицата, където се намира въпросът (снимка 5/1):

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на този документ не представлява непременно одобрение на съдържанието, което отразява само възгледите на неговите автори и Комисията не може да бъде държана отговорна за използването на и информацията, съдържаща се в него.



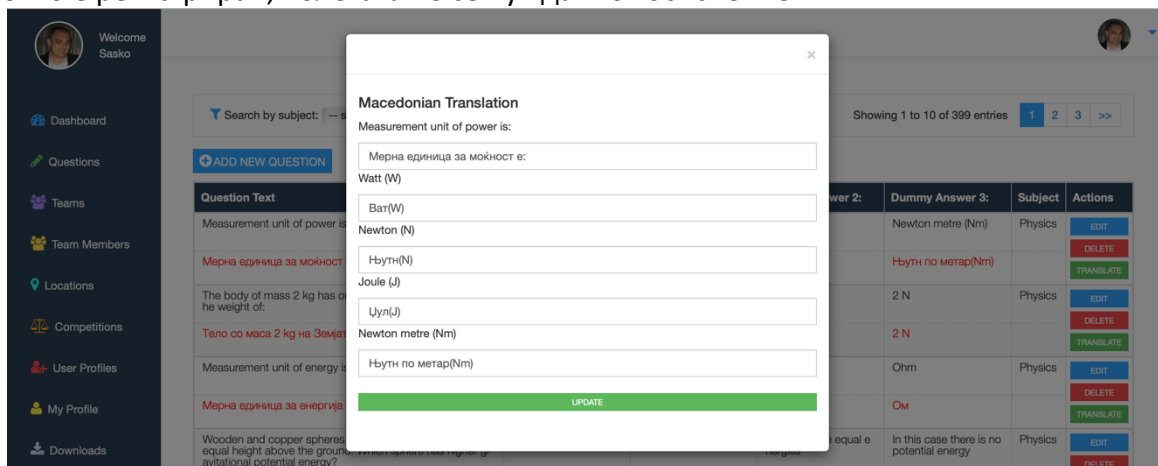
Question Text	Correct Answer
Measurement unit of power is:	Watt (W)
The body of mass 2 kg has on planet Earth approximately the weight of:	20 N
Measurement unit of energy is?	Joule
Wooden and copper spheres of equal circumference are at equal height above the ground. Which sphere has higher gravitational potential energy?	Copper sphere
An object is raised 4 meters above the floor. If raised to a height of 8 m above the floor, the gravitational potential energy of the object increases:	2 times
Which type of energy is not renewable:	Fossil fuel energy
A boy, weighing 35 kg, is rollerskating. His father, weighing 80 kg, is running alongside him at same speed. Who has a higher kinetic energy?	The father

снимка 5/1

След като приключите с редакцията на въпроса, в края на същия ред има два нови бутона: трябва да натиснете “UPDATE” (‘АКТУАЛИЗИРАНЕ’), за да запазите редакциите или бутона “CANCEL” (‘ОТМЯНА’), за да отмените редакциите (снимка 5/1).

Превод на въпросите

Вече въведеният въпрос може да бъде преведен от този екран, кликвайки върху бутона “TRANSLATE” (‘ПРЕВЕДИ’)(снимка 5 – стрелка 4), който ще покаже изскачащ екран (снимка 5/2) и администраторът/учителят може да въведе превода на езика, с който е регистриран; полетата не се нуждаят от обяснение.



снимка 5/2

Изтриване на въпрос

За да изтриете въпрос, трябва да кликнете върху бутона “DELETE” (‘ИЗТРИВАНЕ’) (снимка 5 – стрелка 5), като изтриването на въпроса изтрива и неговите преводи.

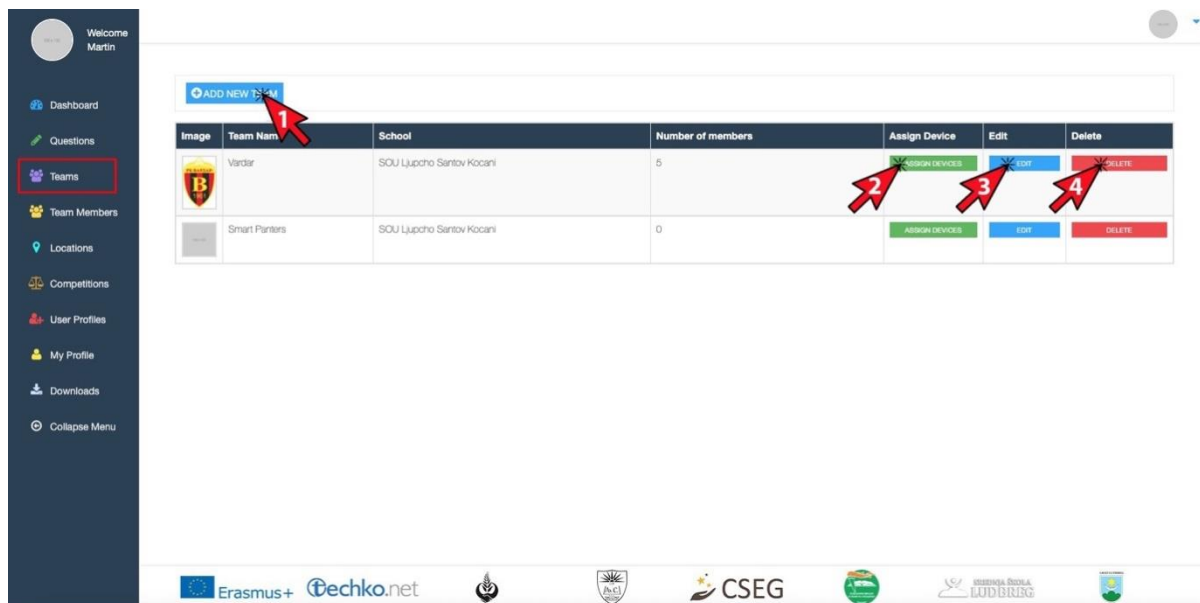
Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на този документ не представлява непременно одобрение на съдържанието, което отразява само възгледите на неговите автори и Комисията не може да бъде държана отговорна за използването на и информацията, съдържаща се в него.

Моля, внимавайте с опцията за изтриване,
изтрития въпрос.

няма начин да се възстанови

Екипи

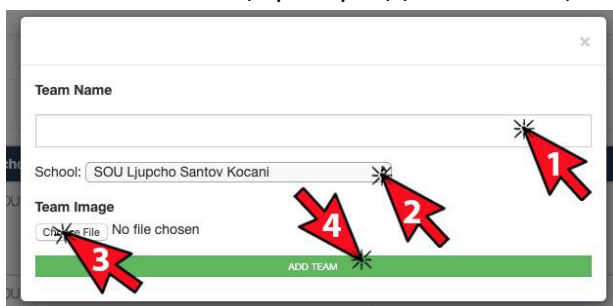
Раздел Екипи (снимка 6) е мястото, където можете да работите с екипите, като имате възможност да добавяте, редактирате или изтривате екип. Това е и мястото, където устройството, с което ще се състезава екипът, ще бъде присъединено към системата.



снимка 6

Създаване на нов екип

Кликнете върху бутона “ADD NEW TEAM”(“ДОБАВЯНЕ НА НОВ ЕКИП”)(снимка 6 – стрелка 1) и ще се появи нов изскачащ прозорец (снимка 6/1).



снимка 6/1

На новия екран се попълва нужната информация:

1. Името на екипа (снимка 6/1 – стрелка 1) трябва да бъде уникално име, с което екипът ще бъде известен.
2. Падащото меню ‘Училище’(снимка 6/1 – стрелка 2) определя откъде е екипът и в кои състезания ще участва.

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на този документ не представлява непременно одобрение на съдържанието, което отразява само възгледите на неговите автори и Комисията не може да бъде държана отговорна за използването на и информацията, съдържаща се в него.

3. В полето ‘Снимка на екипа’ (снимка 6/1 – стрелка 3) качете снимка или лого, които ще бъдат уникални за всеки екип.
4. Кликнете върху “ADD NEW TEAM”(‘ДОБАВЯНЕ НА НОВ ЕКИП’) (снимка 6/1 – стрелка 4), за да запазите екипа.

Редактиране на екип

Кликнете върху бутона “EDIT”(‘РЕДАКТИРАНЕ’)(снимка 6 – стрелка 3) и нов прозорец ще покаже (снимка 6/1) полетата, които предварително са попълнени ; след като промените са направени, трябва да се кликне върху бутона “UPDATE”(‘АКТУАЛИЗИРАНЕ’).

Изтриване на екип

Кликнете върху бутона “DELETE”(‘ИЗТРИВАНЕ’) (снимка 6 – стрелка 4) и екипът ще бъде изтрит. Моля, внимавайте с опцията за изтриване, тъй като няма начин да възстановите изтрития екип; ще трябва да го създадете отново.

Присъединяване на устройство

Натискайки бутона “ASSIGN DEVICE”(‘ПРИСЪЕДИНЯВАНЕ НА УСТРОЙСТВО’) (снимка 6 – стрелка 2), ще се покаже нов изскачащ прозорец, съдържащ QR код (снимка 6/2).



снимка 6/2

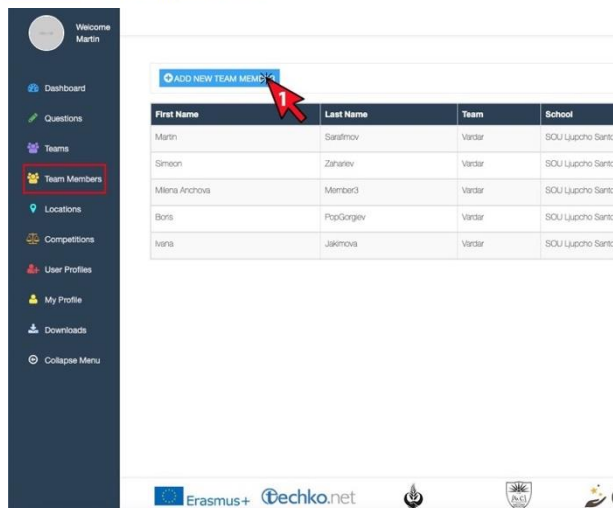
След като видите изскачащия прозорец, трябва да насочите камерата на телефона, който ще се използва от екипа по време на състезанието, с работещото на него приложение AR-EDU. Повече за това в раздела за приложението AR-EDU по-долу.

Членове на екипа

Раздел ‘Членове на екипа’ (снимка 7) е мястото, където можете да работите с членовете на екипа, като имате възможност да добавяте, редактирате или изтривате член на екипа.

Вече въведените членове на екипа са показани в таблица със съответните колони като Лично Име, Фамилия, Екип, Училище и колона с бутон за редактиране и бутон за изтриване, с които може да се редактират или изтриват вече съществуващите членове на екипа.

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на този документ не представлява непременно одобрение на съдържанието, което отразява само възгледите на неговите автори и Комисията не може да бъде държана отговорна за използването на и информацията, съдържаща се в него.



снимка 7

Добавяне на член на екипа

За да създадете нов член на екипа, натиснете бутона “ADD NEW TEAM MEMBER”(“ДОБАВЯНЕ НА НОВ ЧЛЕН НА ЕКИП”) (снимка 7 - стрелка 1) и ще се появи нов изскачащ прозорец (снимка 7/1).

снимка 7/1

Всички полета са задължителни, затова попълнете съответните данни:

1. Лично име
2. Фамилия
3. Изберете екипа, към който принадлежат
4. Кликнете върху бутона “Insert”(“ВМЪКНИ”), за да запазите члена на екипа.

Редактиране на член на екипа

За да редактирате вече съществуващ член на екипа, натиснете бутона “EDIT”(“РЕДАКТИРАНЕ”)(снимка 7 – стрелка 2) и ще се появи изскачащ прозорец за редактиране (снимка 7/1), всички полета са задължителни, така че моля попълнете ги със съответните данни и кликнете върху бутона “Update“ (‘АКТУАЛИЗИРАНЕ’).

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на този документ не представлява непременно одобрение на съдържанието, което отразява само възгледите на неговите автори и Комисията не може да бъде държана отговорна за използването на и информацията, съдържаща се в него.



Изтриване на член на екипа

Кликнете върху бутона “DELETE”(‘ИЗТРИВАНЕ’)(снимка 7 – стрелка 3) и членът на екипа ще бъде изтрит. Моля, внимавайте с опцията за изтриване, т.к. няма начин да възстановите изтрития член на екипа; ще трябва да го създадете отново.

Локации/Точки

Раздел Локации/Точки (снимка 8) е мястото, където работите с локациите на състезателните въпроси, на които учениците трябва да открият скрития въпрос, с възможност за добавяне или изтриване на локация/точка. Има карта, която показва района, в който сте регистрирани. На картата са показани вече добавените места, които са показани и в таблица под картата.

The screenshot shows a web interface for managing locations. On the left is a sidebar with a menu where 'Locations' is highlighted. The main area features a map of Kochani with several red location markers. A search bar at the top allows for filtering by city, latitude, and longitude. Below the map is a table listing existing locations with their coordinates and city names. A red arrow points to the 'ADD LOCATION' button at the bottom right of the map area.

Location Name:	Latitude:	Longitude:	City	Remove
parking	41.9126129	22.4030748	Kochani	delete
pruga	41.9129639	22.4066552	Kochani	delete
mochevi	41.9130551	22.4020980	Kochani	delete
parking2	41.9121971	22.4072704	Kochani	delete
bazici	41.9127380	22.4077969	Kochani	delete

снимка 8

Добавяне на нова локация/място

Картата се използва за добавяне на нова локация/място:

1. Преместете синия маркер 'Избери нова локация' (снимка 8 – стрелка с *) до локацията, която искате да бъде новото място на въпроса. Използвайте знаците + и – на картата, за да намерите най-доброто място, като не забравяте да увеличавате колкото е възможно повече, за да поставите щифта по-точно. Ще забележите, че когато премествате щифта, полетата 'Географска ширина' и 'Географска дължина' над картата се попълват автоматично.
2. След като сте доволни от местоположението на синия щифт, вие трябва да изберете от полето 'Град' (снимка 8 – стрелка 1) града, към който принадлежи локацията.
3. След това в полето 'Име на локацията' (снимка 8 – стрелка 2) въведете желаното име на точката, с което по-късно да го идентифицирате.
4. За да запазите локацията, кликнете върху бутона "ADD LOCATION" ('ДОБАВЯНЕ НА ЛОКАЦИЯ') (снимка 8 - стрелка 3) и тя ще бъде показана в таблицата по-долу и на картата с червен щифт.

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на този документ не представлява непременно одобрение на съдържанието, което отразява само възгледите на неговите автори и Комисията не може да бъде държана отговорна за използването на и информацията, съдържаща се в него.

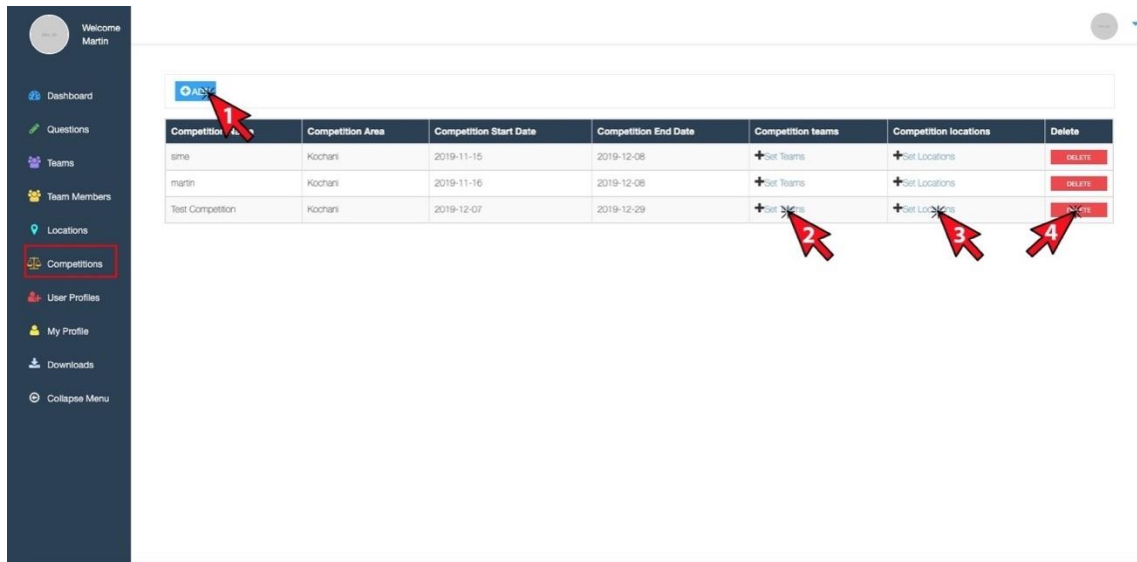


Изтриване на локация

Ако искате да изтриете дадена локация/точка, намерете я в таблицата под картата и кликнете върху бутона “DELETE” (“ИЗТРИВАНЕ”) (снимка 8 – стрелка 4). Моля, внимавайте с опцията за изтриване, т.к. няма начин да възстановите изтритата локация; ще трябва да я създадете отново.

Състезания

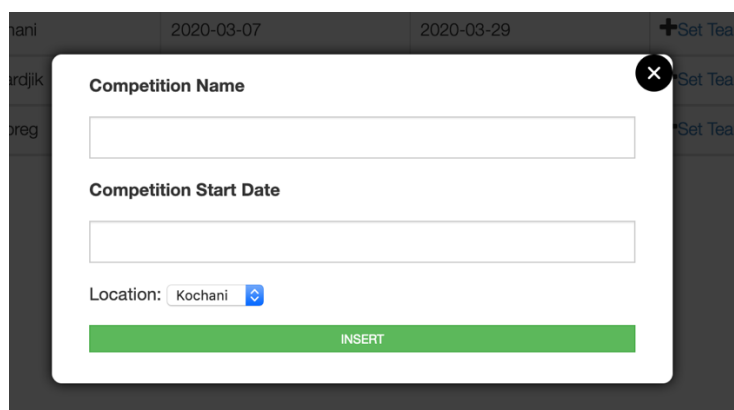
Раздел Състезания (снимка 9) е мястото, където работите със състезанията, с възможност за добавяне/изтриване на състезание, както и за присъединяване на екипи и локации/точки за конкретно състезание. Вече въведените състезания са показани в таблица със съответните колони като 'Име на състезанието', 'Район на състезанието', 'Дата на започване на състезанието', 'Дата на приключване на състезанието', бутон 'Екипи на състезанието', бутон 'Състезателни локации' и колона с бутон "DELETE" ('Изтриване').



снимка 9

Създаване на ново състезание

За да създадете ново състезание, натиснете бутона "ADD" ('Добави') (снимка 9 - стрелка 1) и ще се появи нов изскачащ прозорец (снимка 9/1).



снимка 9/1

Всички полета са задължителни, затова попълнете съответните данни:

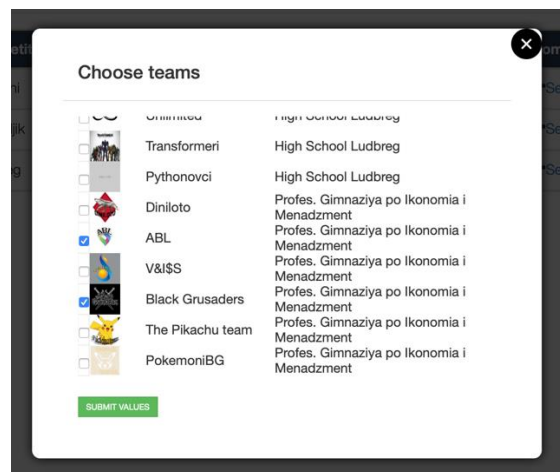
1. Име на състезанието – изберете уникално име, с което състезанието ще бъде идентифицирано.

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на този документ не представлява непременно одобрение на съдържанието, което отразява само възгледите на неговите автори и Комисията не може да бъде държана отговорна за използването на и информацията, съдържаща се в него.

2. Дата на започване на състезанието – от падащото меню изберете датата, на която ще започне състезанието, и системата сама ще изчисли крайната дата и час, като направи състезанията достъпни през почивните дни, отделяйки един уикенд на всеки учебен предмет.
3. Изберете мястото, на което ще се проведе състезанието.
4. Кликнете върху буона “Insert“(‘Въведи’), за да запазите състезанието.

Присъединяване на екипи в състезание

За да могат екипите да участват в състезание, те трябва да бъдат разпределени в едно от тях. За да разпределите екип в състезание, трябва да натиснете бутона “Set Teams”(‘Присъединяване на екипи’) (снимка 9 - стрелка 2) в реда на състезанието, в което искате екипа да участва; след като кликнете върху бутона “Set Teams”(‘Присъединяване на екипи’) (снимка 9 - стрелка 2), ще се появи нов изскачащ прозорец (снимка 9/2):



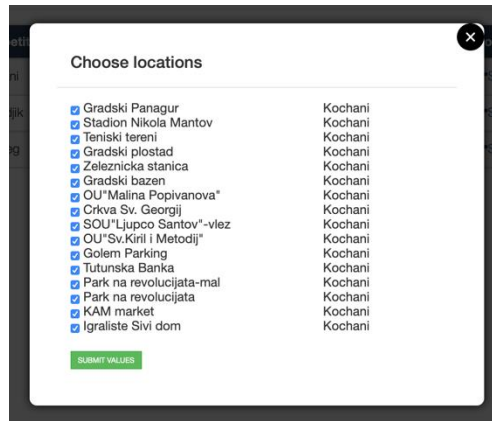
снимка 9/2

В изскачащия прозорец (снимка 9/2) ще видите списък на всички налични екипи с тяхното лого, име и училище, от което са. Пред логото на екипа има отметка и ако тя е поставена, екипът ще участва в състезанието, а ако не е поставена, той няма да участва. След като приключите с проверката на желаните екипи, просто натиснете бутона “SUBMIT VALUES”(‘ПОДАВАНЕ НА ЕКИПИТЕ’) (снимка 9/2).

Определяне на локации/точки за въпросите към състезанието

Когато състезанието е готово, трябва да определите локациите за въпросите към него. За да го направите, трябва да натиснете бутона “Set Locations”(‘Определяне на локации’)(снимка 9 - стрелка 3) в реда на състезанието. След като кликнете върху бутона “Set Locations”(‘Определяне на локации’) (снимка 9 - стрелка 3), ще се появи нов изскачащ прозорец (снимка 9/3):

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на този документ не представлява непременно одобрение на съдържанието, което отразява само възгледите на неговите автори и Комисията не може да бъде държана отговорна за използването на и информацията, съдържаща се в него.



снимка 9/3

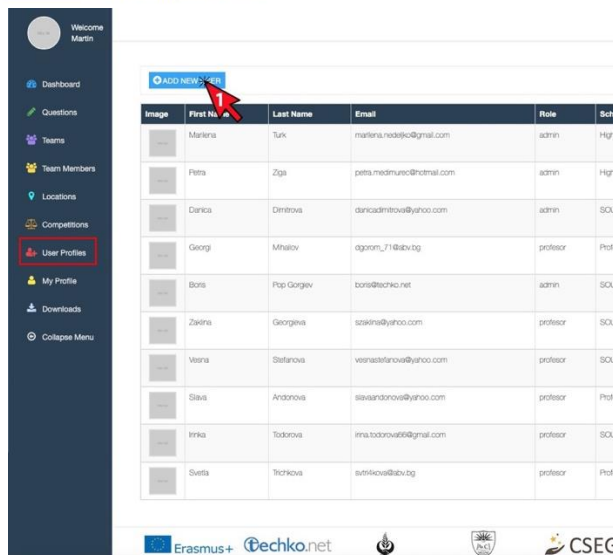
В изскачащия прозорец (снимка 9/3) ще видите списък с всички налични локации за въпросите с тяхното име и район, от който са. Пред локацията има отметка и, ако тя е поставена, тази локация ще бъде част от състезанието; а, ако не е поставена – няма да бъде. След като приключите с проверката на желаните локации, просто натиснете бутона "SUBMIT VALLUES" ("ПОДАВАНЕ НА ЛОКАЦИИТЕ") (снимка 9/3).

Изтриване на състезание

Ако искате да изтриете състезание, кликнете върху бутона "DELETE" ("ИЗТРИЙ") (снимка 9 – стрелка 4) в съответния ред на състезанието. Моля, внимавайте с опцията за изтриване – няма начин да възстановите изтритото състезание, ще трябва да го създадете отново. Също така трябва да имате предвид, че ако състезанието е започнало, не е възможно да го изтриете.

Потребителски Профили

Разделът Потребителски профили (снимка 10) е мястото, където работите с потребителските профили, с възможност за добавяне/изтриване на потребител. Този раздел е видим само за потребители с права на администратор. Вече въведените потребителски профили са показани в таблица със съответните колони, като: снимка, собствено име, фамилия, имейл, роля, училище и колона с бутон за изтриване.



снимка 10

Навигиране на потребителските профили

За да видите повече потребителски профили, в десния/горния ъгъл има номерация на страниците (снимка 10 – стрелка 2).

Добавяне на потребителски профил

За да създадете нов потребителски профил, натиснете бутона “ADD NEW USER”(“ВЪВЕЖДАНЕ НА НОВ ПОТРЕБИТЕЛ” (снимка 10 - стрелка 1) и ще се появи нов изскачаш прозорец (снимка 10/1):

Enter Name

Enter Surname

Enter Mail

Enter Password

Role: admin

School: J Ljupcho Santov Kocani

INSERT

снимка 10/1

Всички полета са задължителни (снимка 10/1), така че попълнете съответните данни:

1. Собствено име - (снимка 10/1 – стрелка 1),
2. Фамилия - (снимка 10/1 – стрелка 2),
3. Имейл адрес на потребителя* - (снимка 10/1 – стрелка 3),

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на този документ не представлява непременно одобрение на съдържанието, което отразява само възгледите на неговите автори и Комисията не може да бъде държана отговорна за използването на и информацията, съдържаща се в него.



4. Парола на потребителя** - (снимка 10/1 – стрелка 4),
5. Изберете правата на потребителя - (снимка 10/1 – стрелка 5),
6. Изберете училището, от което е - (снимка 10/1 – стрелка 6),
7. Кликнете върху бутона “INSERT”(‘ВЪВЕДИ’), за да запазите потребителския профил. - (снимка 10/1 – стрелка 7),

*Имейлът и паролата са идентификационните данни, чрез които потребителят ще бъде разпознат в системата.

**Потребителите могат да променят паролата си по-късно.

Изтриване на потребителски профил

Кликнете върху бутона “DELETE”(‘ИЗТРИВАНЕ’) (снимка 10 – стрелка 3) и потребителският профил ще бъде изтрит. Моля, внимавайте с опцията за изтриване, т.к. няма начин да възстановите изтрития потребителски профил; ще трябва да го създадете отново.

Моят Профил

Разделът Моят Профил (снимка 11) е мястото, където работите със собствения си потребителски профил, като можете да редактирате данните за него.

снимка 11

Актуализация на Вашия Профил

Показва информация за вашия профил и с просто редактиране на полетата, можете да редактирате информацията си.

1. Актуализирайте личното си име като промените първия ред (снимка 11 – стрелка 1)
2. Актуализирайте фамилното си име, като промените втория ред (снимка 11 – стрелка 2)

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на този документ не представлява непременно одобрение на съдържанието, което отразява само възгледите на неговите автори и Комисията не може да бъде държана отговорна за използването на и информацията, съдържаща се в него.



3. Актуализирайте имейл адреса си, като промените третия ред (снимка 11 - стрелка 3)
4. Актуализирайте училището си, като промените четвъртия ред (снимка 11 - стрелка 4)
5. За да запазите промените, кликнете върху бутона "UPDATE" ("АКТУАЛИЗИРАНЕ") (снимка 11 – стрелка 5)

Промяна на паролата на вашия профил

За да промените паролата на профила си, кликнете върху раздел 'Парола' (снимка 11 - стрелка 6) и ще се покаже нов формуляр (снимка 11/1):

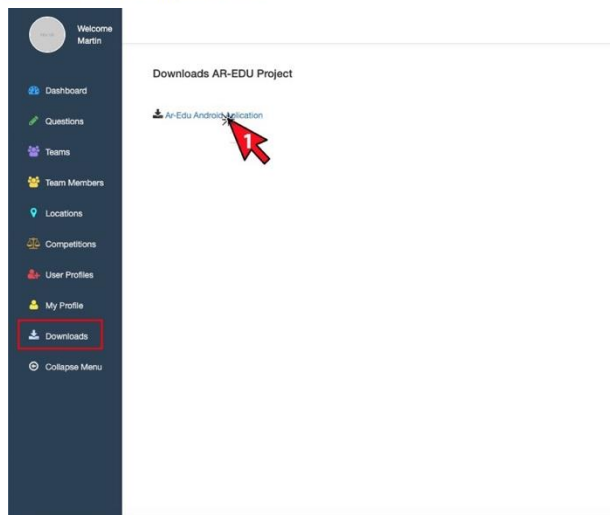
снимка 11/1

Когато сте на екрана с паролата и искате да я смените, трябва да:

1. Въведете новата парола в първото поле (снимка 11/1 – стрелка 1),
2. Повторно въведете новата парола във второто поле (снимка 11/1 – стрелка 2),
3. Кликнете върху бутона за актуализиране (снимка 11/1 – стрелка 3).

Изтегляния

В раздел 'Изтегляния' (снимка 12) ще намерите цялата полезна информация и файлове за изтегляне, като например връзка към приложението AR-EDU (снимка 12 – стрелка 1), което трябва да изтеглите на смартфона на екипа, за да може да участва в състезанието.



снимка 12

Мобилно приложение AR-EDU

Въведение

AR-EDU е мобилно приложение за образователни цели и представлява образователен тест, който ви позволява да проверите знанията си по STEM учебни предмети по забавен и активен начин, следвайки карта със скрити въпроси, базирани на местоположението ви. Вие трябва да търсите въпроса чрез камерата на телефона си, използвайки неговата 3D разширена реалност, интегрирана в реално време в действителния им размер и среда.

Мобилното приложение AR-EDU е приложение за Android, разработено за целите на проекта AR-EDU. Приложението трябва да се инсталира на смартфона (притежаващ системата Android) на екипа и след това да екипът да бъде присъединен чрез сканиране на QR код от hive.mk.

Правила на състезанието

Когато стартирате приложението, трябва да сканирате QR код, за да се присъедините към съответния екип и да станете част от състезанието. QR кодът е достъпен като кликнете върху бутона "ASSIGN DEVICES" ('Присъединяване на устройства') в раздела 'Екипи' в hive.mk. Всеки екип има различен код, който се генерира при създаването на екипа и чрез който се разпознава в системата.

След като успешно сканирате кода, ще се покаже карта на местоположението с локацията на първия въпрос. Екипът трябва да пристигне на определеното място и след като навлезе в периметъра на зададеното място, камерата на телефона ще се включи автоматично. Екипът трябва да използва телефона като визьор, за да намери скрития 3D обект с добавена реалност, представен с логото на AR-EDU. След като 3D обектът с добавена реалност бъде намерен чрез телефона, участникът трябва да

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на този документ не представлява непременно одобрение на съдържанието, което отразява само възгледите на неговите автори и Комисията не може да бъде държана отговорна за използването на и информацията, съдържаща се в него.



докосне 3D обекта с добавена реалност
телефона и така ще отвори първия въпрос.

(логото на AR-EDU) на екрана на

Всеки въпрос се показва за 30 секунди, като се дава време на участниците да го прочетат. След това се появяват възможните отговори и участниците имат нови 30 секунди, за да отговорят на въпроса.

Точки:

- Ако екипът отговори правилно първите 10 секунди, получава 30 точки,
- Ако екипът отговори правилно между 10 и 20 секунди, получава 20 точки,
- Ако екипът отговори правилно между 20 и 30 секунди, получава 10 точки.

Ако екипът отговори неправилно на въпроса, ще му бъде показан бонус въпрос за нови 30 секунди и след това възможните отговори ще се покажат за още 30 секунди. Единствената разлика е, че този път точките са намалени наполовина, което означава:

- Ако отговорът на бонус въпроса е даден през първите 10 секунди, екипът получава 15 точки,
- Ако отговорът на бонус въпроса е даден между 10 и 20 секунди, екипът получава 10 точки,
- Ако отговорът на бонус въпроса е даден между 20 и 30 секунди, екипът получава 5 точки.

Ако екипът отговори грешно и на бонус въпроса, той получава 0 точки и на картата ще се покаже нова локация за нов въпрос.

След като отговори правилно на първия или на втория въпрос, екипът ще получи нова локация на картата и ще трябва да я открие.


Максималният брой точки от всички въпроси във всички състезания е 600 точки.

Инсталиране на мобилното приложение AR-EDU

За да започнете да използвате приложението AR-EDU, трябва да:



Разрешаване на инсталирането на приложения от неизвестни източници:

Първото нещо, което трябва да се направи, за да можете да инсталирате приложението на телефона на екипа (с Android система), е да разрешите инсталирането на приложения от непознати източници:

1. От 'Начален Екран' плъзнете нагоре или надолу от центъра на дисплея, за да получите достъп до екрана с приложения.
2. Навигирайте: Настройки  > Приложения.
3. Докоснете иконата 'Меню' (в горния десен ъгъл).
4. Докоснете 'Специален достъп'.

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на този документ не представлява непременно одобрение на съдържанието, което отразява само възгледите на неговите автори и Комисията не може да бъде държана отговорна за използването на и информацията, съдържаща се в него.



5. Докоснете 'Инсталиране на беизвестни приложения'.
6. Изберете непознатото приложение, след което докоснете превключвателя 'Позволи от този източник', за да включите  или изключите .

Сваляне на Приложението

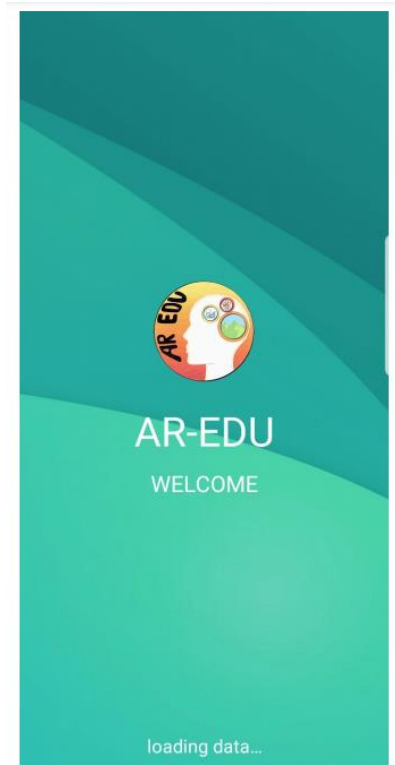
За да свалите приложението, отворете връзката <https://hive.mk/downloads/ar-edu.apk> на смартфона или таблета (с Android) на екипа и след това го инсталирайте като следвате инструкциите на екрана.

Употреба на мобилното приложение AR-EDU

Начален Екран

Мобилното приложение AR-EDU е приложение за Android, разработено за целите на проекта AR-EDU

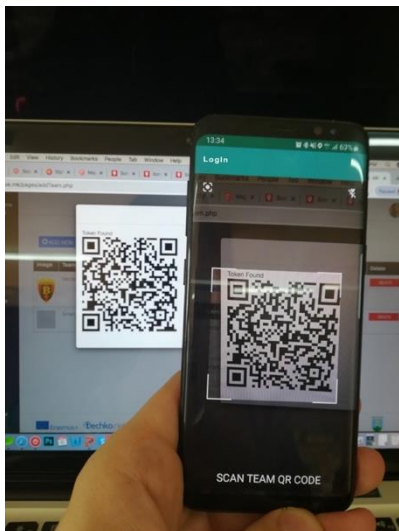
и представлява образователен тест, който ви позволява да проверите знанията на учениците по STEM учебни предмета. То използва 3D обекти с добавена реалност на екрана на телефона, интегрирани в реално време в техния пълен размер и среда. Началният екран, показан след активиране на приложението, е показан тук(снимка 13).



снимка 13

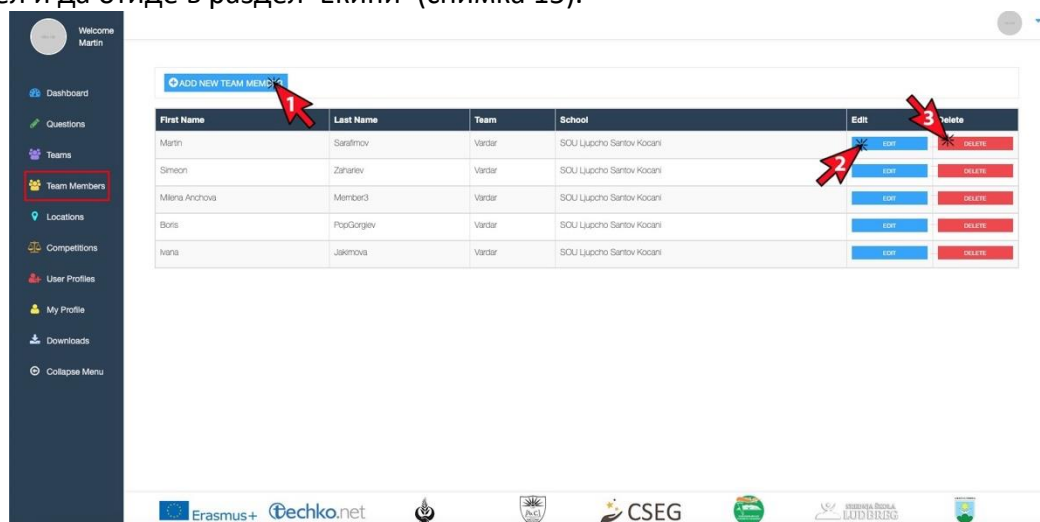
Екран за влизане в системата

При първото зареждане след като се покаже началния екран (снимка 13), се появява нов екран с QR скенер, който всъщност е екран за влизане (снимка 14), който се използва за присъединяване на устройството на екипа.



снимка 14

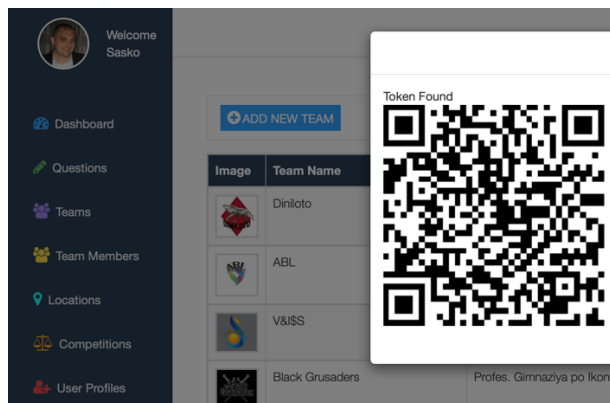
За да влезе новия екип и да присъедини устройството към екипа, училищният администратор трябва да отвори [hive.mk](#), след което да влезе в административния раздел и да отиде в раздел 'Екипи' (снимка 15).



снимка 15

След това администраторът трябва да кликне върху бутона "ASSIGN DEVICE" ("Присъединяване на устройство") (снимка 15 – стрелка 2) и ще се появи нов изскачащ прозорец, съдържащ QR код (снимка 15/1):

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на този документ не представлява непременно одобрение на съдържанието, което отразява само възгледите на неговите автори и Комисията не може да бъде държана отговорна за използването на и информацията, съдържаща се в него.

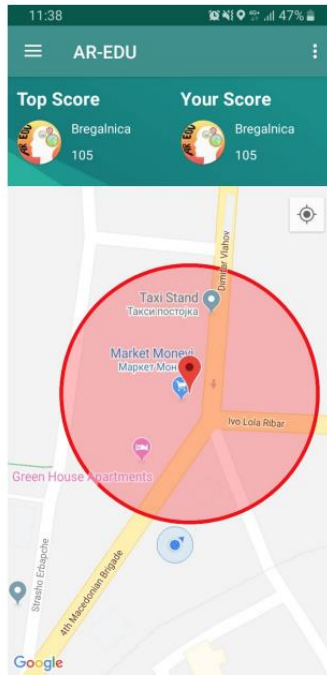


снимка 15/1

След като видите изскачащия прозорец, трябва да насочите камерата на телефона, който ще се използва от екипа по време на състезанието (снимка 14). След успешното присъединяване на екипа, ще се покаже карта (снимка 16).

Екран на Картата

Когато началната дата на състезанието настъпи, на екрана на устройството на екипа ще се появи карта с местоположението на първия въпрос (снимка 16):



снимка 16

Екипът трябва да се ориентира по картата и да открие отбелязаното място.

ВАЖНО: По време на придвижването членовете на екипа трябва да внимават и да обръщат внимание на трафика и други възможни пречки, като не трябва да излагат на риск нито един член или други хора; безопасността е приоритет от първостепенно значение и членовете на екипа трябва да се грижат за себе си и за хората около тях.

След като екипът пристигне в радиус от 10 метра от мястото, където е зададен въпросът, камерата на телефона ще се активира и ще се използва като визьор, за да се открие 3D обекта с добавена реалност (логото на AR-EDU) в околното пространство (снимка 17).



снимка 17

Когато екипът открие 3D обекта с добавена реалност (логото на AR-EDU) (снимка 17) на екрана на телефона, участникът трябва да докосне 3D обекта с добавена реалност (логото на AR-EDU) на екрана и тогава ще се появи първия въпрос.

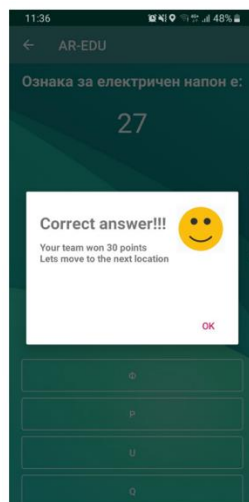
Екран за въпроси

След като 3D обектът с добавена реалност (логото на AR-EDU) бъде докоснат на екрана на телефона, ще се появи въпрос.

Въпросът се показва за 30 секунди, като се дава време на участниците да го прочетат. След тези 30 секунди се появяват възможните отговори и нови 30 секунди се дават за отговор на въпроса.

Отговорът ще даде следните точки (снимка 18):

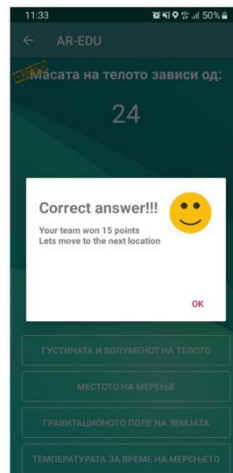
- Ако на въпроса е отговорено вярно през първите 10 секунди, екипът получава 30 точки,
- Ако на въпроса е отговорено вярно между 10 и 20секунди, екипът получава 20 точки,
- Ако на въпроса е отговорено вярно между 20 и 30секунди, екипът получава 10 точки.



Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на този документ не представлява непременно одобрение на съдържанието, което отразява само възгледите на неговите автори и Комисията не може да бъде държана отговорна за използването на и информацията, съдържаща се в него.

Ако екипът отговори неправилно на първия въпрос, за нови 30 секунди ще бъде показан бонус въпрос, а след това за още 30 секунди ще бъдат показани възможните отговори, като единствената разлика е, че точките се намаляват на половина, както следва (снимка 19):

- Ако отговорът на бонус въпроса е даден през първите 10 секунди, екипът получава 15 точки,
- Ако отговорът на бонус въпроса е даден между 10 и 20 секунди, екипът получава 10 точки,
- Ако отговорът на бонус въпроса е даден между 20 и 30 секунди, екипът получава 5 точки.



снимка 19

Ако екипът отговори неправилно и на бонус въпроса, той ще получи 0 точки и на картата ще бъде показано ново местоположение на нов въпрос.

След като отговори правилно на първия или втория въпрос или пропусне и двата въпроса, екипът ще получи ново местоположение с въпрос на картата и ще трябва да го открие.

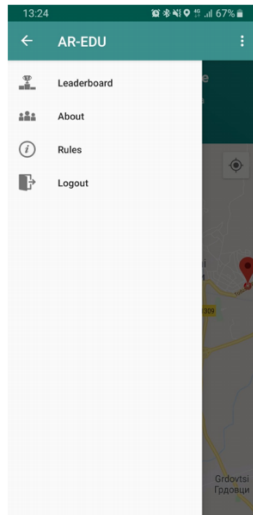
Максималният брой точки от всички въпроси във всички състезания е 600 точки.

Екран на менюто на приложението

Приложението има меню, което се представя от икона в горната лента (снимка 20).

Менюто се състои от:

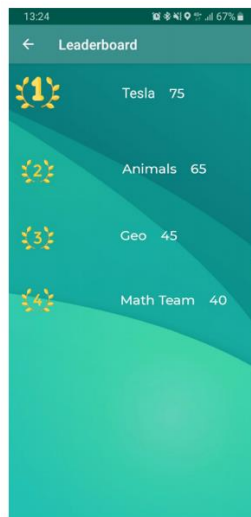
- Класация – показва статистиката на класацията
- За нас – показва информация за продукта
- Правила – показва информация за правилата на състезанието
- Излизане – излизане на екипа от текущото устройство.



снимка 20

Екран за класацията

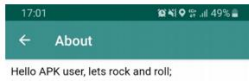
Когато кликнете върху връзката за класацията, намираща се в менюто на приложението, се появява екран на класацията (снимка 21), който показва общите резултати за вашия и другите екипи. На този екран също може да видите къде сте в класацията за момента.



снимка 21

За нас

Връзката 'За нас', разположена в менюто на приложението, отваря екрана 'За нас' (снимка 22), който показва информация за състезанието AR-EDU, която се контролира от администраторите.



Hello APK user, lets rock and roll;

снимка 22

Екран за Правилата

Връзката за правилата, намираща се в менюто на приложението, отваря екран с правила (снимка 23), който показва правилата за състезанията в AR-EDU.



снимка 23

Излизане от системата

Ако потребителят кликне върху Изход от менюто на приложението, устройството ще бъде изключено от сървъра и ще се появи QR скенер, за да се извърши отново присъединяването (снимка 24).



снимка 24

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на този документ не представлява непременно одобрение на съдържанието, което отразява само възгледите на неговите автори и Комисията не може да бъде държана отговорна за използването на и информацията, съдържаща се в него.