



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



УПАТСТВО ЗА НАСТАВНИЦИ ЗА КОРИСТЕЊЕ НА ЕДУКАТИВНИОТ СОФТВЕР ЗА ПРОШИРЕНА РЕАЛНОСТ ВО СТЕМ ОРИЕНТИРАНИТЕ УЧИЛИШНИ ПРЕДМЕТИ



„Едукативен модул со проширена реалност-
Развој и имплементација на иновативни ИКТ базирани
образовни алатки во СТЕМ ориентираните училишни предмети“

АР ЕДУ



techko.net



SREDNJA ŠKOLA
LUDBREG



CSEG





Содржина:

AR-EDU Cloud базирана апликација

Контролна табла	3
Додавање на прашање	4
Управување со/ филтрирање на прашањата	5
Уредување на прашањата	5
Преведување на прашањата	6
_____	6
Бришење на прашање	6
Тимови	7
Креирање на нов тим	7
Бришење на тим	7
Доделување на уред	8
Членови на тимот	8
Додавање на член во тимот	8
Уредување на член	9
Бришење на член	9
Локации	10
ДОДАВАЊЕ НА НОВА ЛОКАЦИЈА	10
Бришење на локација	11
Натпревари	12
Креирање Нов Натпревар	12
Додели Тимови на Натпревар	13
Додели Локација на Прашање за Натпревар	13
Бришење Натпревар	14
Кориснички Профили	14
Навигација на Кориснички Профили	15
Додај Кориснички Профил	15
Бришење Кориснички Профил	16
Мој Профил	16
Ажурирај го Твојот Профил	17
Промени ја својата Корисничка Лозинка	17
Преземања	18

AR-EDU Мобилна Апликација

Вовед	18
Правила на Квиз	19
Инсталација на AR-EDU Мобилна Апликација	20
Дозволи Инсталација на Апликации од Непознати Извори	20
Преземи ја Апликацијата	20
Употреба на AR-EDU Мобилната Апликација	20
Прв Екран	20
Екран за Најава	21
Екран со Карта	23
Екран со Прашање	24
Екран со Мени на апликацијата	26

Поддржката на Европската комисија за изготвување на овој документ не претставува одобрување на содржината која што ги рефлектира ставовите само на авторите и Комисијата не може да биде одговорна за каква било употребана информациите содржани во овој документ.

Екран со Табела со поени _____	26
Екран ЗА _____	27
Екран со Правила _____	27
Одјава _____	28

AR-EDU Cloud базирана апликација

hive.mk и AR-EDU апликација

hive.mk е "Cloud" базирана апликација создадена за потребите на проектот AR-EDU.

Системот hive.mk се состои од административен дел, веб платформа за следење на резултатите и статистиката, база на прашања и одговори (400 прашања од областа на природните науки и 1600 можни одговори) и База на податоци, за чување на потребните податоци.

Почетната страна на hive.mk (слика 1) всушност е отворена веб платформа на којашто се прикажани резултатите од натпреварите.

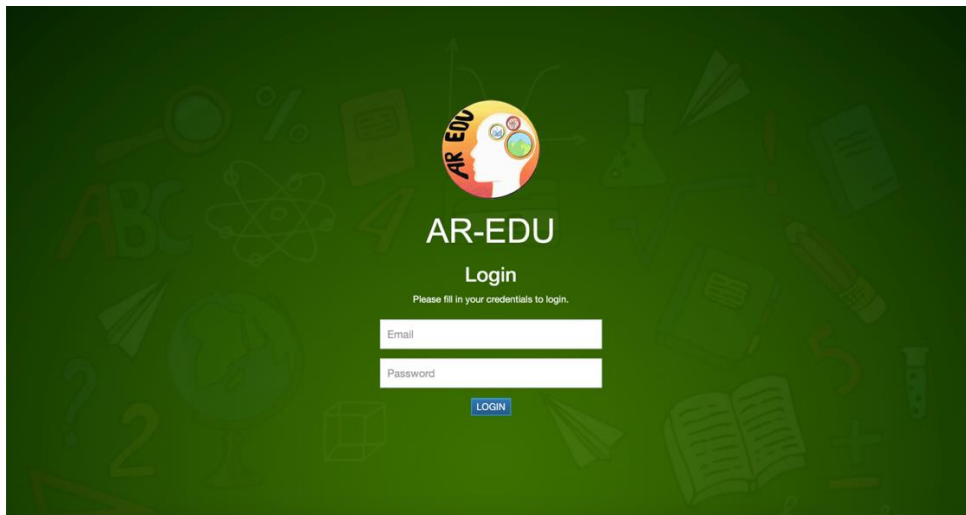
На оваа отворена веб платформа достапни се статистички податоци за секој посетител на системот. Тие се организирани по резултати од натпревар и учесници, по предмет и рангирање по тим.

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

Слика 1

Во десниот горен агол на системот постои опција за најава којашто директно го пренасочува посетителот до страната за најава (слика 2), од каде што со внесување на валидно корисничко име и лозинка секој веќе регистриран член може да пристапи до административната контролна табла.

Поддржката на Европската комисија за изготвување на овој документ не претставува одобрување на содржината којашто ги рефлектира ставовите само на авторите и Комисијата не може да биде одговорна за каква било употребана информациите содржани во овој документ.



Слика 2

Контролна табла

Откако ќе се логирате на левата страна ќе забележите мени преку кое можете да пристапите до различни места во администраторскиот систем (слика 3):

- Контролна табла – почетна страна на администраторскиот панел.
- Прашања – за внесување /преведување на прашања/одговори
- Тимови – за управување со тимовите
- Членови на тимот – за управување со членовите на тимот.
- Локации – управување со локациите за натпреварите.
- Натпревари – за управување со натпреварите.
- Кориснички профили – за раководење со сите кориснички профили .
- Мој профил – за управување со сопствениот профил.
- Превземања – пристап до корисни информации достапни за превземање.

** некои од мениата зависат од корисничкото ниво и може да не се достапни на вашиот профил.*

Првата контролна табла се отвора автоматски. Во горниот десен агол постои слика од корисничкиот профил и со кликување на неа ќе се покаже корисничкото мени (слика 3-стрелка 1). Првата линија од ова мени ја прикажува е-маил адресата преку кој е логиран корисникот. Со кликување на опцијата за одјава (слика 3- стрелка 1) корисникот може да се одјави од ситемот.

Поддржката на Европската комисија за изготвување на овој документ не претставува одобрување на содржината која што ги рефлектира ставовите само на авторите и Комисијата не може да биде одговорна за каква било употребана информациите содржани во овој документ.

The screenshot shows the AR-EDU dashboard for user Martin. The main content area includes a welcome message, a 'Questions in the system' summary (399 total), and a table of translations for questions in Macedonian (384), Bulgarian (377), and Croatian (399). Below this are four summary cards: 'User Profiles' (25 total, including Super Admin: 3, Admin: 9, Professors: 13), 'Team Info' (2 teams, 5 members), 'Locations No.' (5 total, 5 in Macedonia, 0 in Croatia, 0 in Bulgaria), and 'Competitions No.' (3 total, 3 in Macedonia, 0 in Croatia, 0 in Bulgaria). A sidebar on the left contains navigation options like Dashboard, Questions, Teams, etc. A 'Logout' button is visible in the top right corner.

Слика 3

На контролната табла (слика 3) е прикажана порака со информации за најавениот корисник и неколку табели со податоци како на пример колку прашања, преводи, кориснички профили, тимови, локации и натпревари има во базата на податоци.

- Табелата со прашања покажува колку прашања има во ситемот и колку од нив се преведени на соодветните јазици.
- Табелата со кориснички профили покажува колку корисници се регистрирани на ситемот и истите се поделени според типот на пристап (супер администратор, администратор и професор).
- Табелата со информации за тимот прикажува колку тимови и членови има во ситемот.
- Табелата со локации покажува број на локации за натпревар организирани од секоја земја.
- Табелата за натпревар покажува колку натпревари организирани од секоја земја има во ситемот.

Прашања

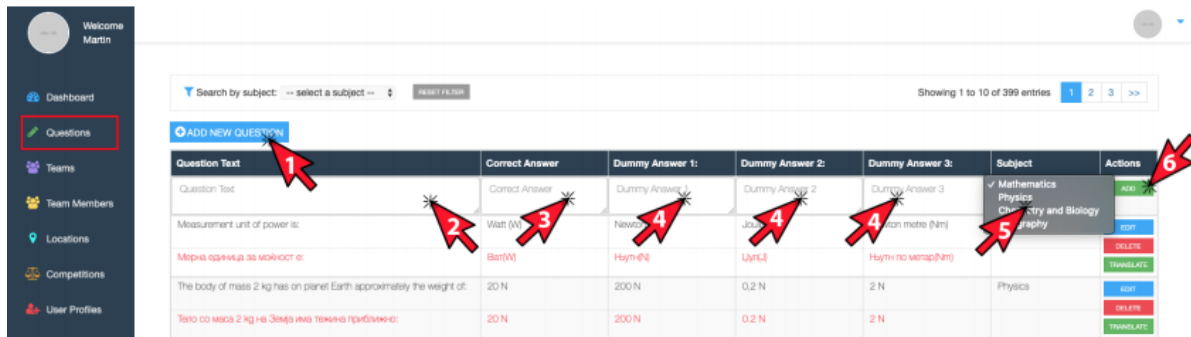
Табот со прашања (слика 4) можете да работите со прашањата/одговорите и нивниот превод.

Додавање на прашање

1. Кликнете на опцијата “ДОДАЈ НОВО ПРАШАЊЕ” (стрелка 1) со што ќе додадете нова колона на почетокот на табелата со прашања.
2. Внесете го прашањето на англиски јазик во првата колона (стрелка 2)
3. Втората колона попоплнете ја со точен одговор (стрелка 3)
4. Потоа внесете три неточни одговори во следните 3 колони (стрелка 4)

Поддржката на Европската комисија за изготвување на овој документ не претставува одобрување на содржината која што ги рефлектира ставовите само на авторите и Комисијата не може да биде одговорна за каква било употребана информациите содржани во овој документ.

5. Во шестата колона постои паѓачко мени “Предмет “(стрелка 5) од коешто треба да го одберете предметот на кој му припаѓа тоа прашање.
6. За да го зачувате прашањето во ситемот кликнете на опцијата “ДОДАЈ” (6).

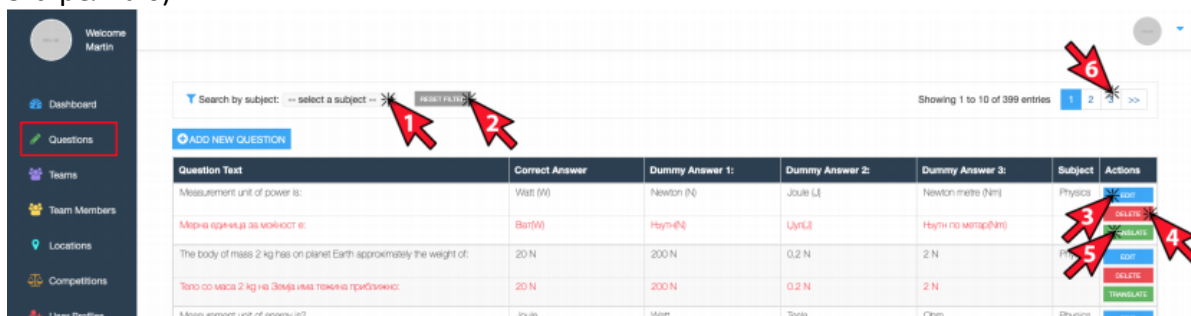


слика 4

Веќе внесените прашања се прикажани во табелата со превод, доколку има.

Управување со/ филтрирање на прашањата

Со цел да пребарате повеќе прашања во десниот горен агол постои нумерација (слика 5-стрелка 6)



слика 5

Исто така постои и филтер за полесно да пребарате прашање по предмет. Со кликување на опцијата “ПРЕБАРАЈ ПО ПРЕДМЕТ” (слика 5- стрлка 1) можете да го одберете саканиот предмет и според него да ги филтрирате прашањата. За повторно да ви се прикажат сите прашања кликнете на опцијата “РЕСЕТИРАЈ ФИЛТЕР” (слика 5-стрелка 2).

Уредување на прашањата

На оваа страна администраторите и професорите можат да ги уредуваат претходно внесените прашања со кликување на опцијата “УРЕДИ”(слика 5 –стрелка 3) којашто ќе ви овозможи пишување во оној ред во табелата во кој што е прашањето (слика 5/1).

Поддржката на Европската комисија за изготвување на овој документ не претставува одобрување на содржината којашто ги рефлектира ставовите само на авторите и Комисијата не може да биде одговорна за каква било употребана информациите содржани во овој документ.

Question Text	Correct Answer	Dummy Answer 1	Dummy Answer 2	Dummy Answer 3	
Measurement unit of power is:	Watt (W)	Newton (N)	Joule (J)	Newton metre (Nm)	UPDATE CANCEL
The body of mass 2 kg has on planet Earth approximately the weight of:	20 N	200 N	0,2 N	2 N	EDIT DELETE
Measurement unit of energy is?	Joule	Watt	Tesla	Ohm	EDIT DELETE
Wooden and copper spheres of equal circumference are at equal height above the ground. Which sphere has higher gravitational potential energy?	Copper sphere	Wooden sphere	Spheres have equal energies	In this case there is no potential energy	EDIT DELETE
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	4 times	8 times	3 times	EDIT DELETE
Which type of energy is not renewable:	Fossil fuel energy	Solar energy	Water energy	Biomass energy	EDIT DELETE
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	The boy	They have equal kinetic energies	The father and the boy have potential energy	EDIT DELETE

слика 5/1

Откако ќе завршите со уредување на прашањата на крајот од истиот ред имате две опции, “АЖУРИРАЈ” за да ги зачувате промените или “ОТКАЖИ” за да ги откажете промените (слика 5/1).

Преведување на прашањата

Со кликување на опцијата “ПРЕВЕДИ” можете да ги преведете веќе внесените прашања, ќе ви се отвори прозорец (слика 5/2) каде што администраторот/професорот може да го внесе преводот на соодветниот јазик, полињата се јасни сами по себе.

Macedonian Translation

Measurement unit of power is:

Мерна единица за моќност е:

Watt (W)

Ват(W)

Newton (N)

Њутн(N)

Joule (J)

Џул(J)

Newton metre (Nm)

Њутн по метар(Nm)

UPDATE

слика 5/2

Бришење на прашање

За да избришете прашање потребно е да кликнете на опцијата “ИЗБРИШИ” (слика 5 - стрелка 5). Со бришење на прашањето се брише и неговиот превод. Внимавајте со

Поддржката на Европската комисија за изготвување на овој документ не претставува одобрување на содржината која што ги рефлектира ставовите само на авторите и Комисијата не може да биде одговорна за каква било употребана информациите содржани во овој документ.

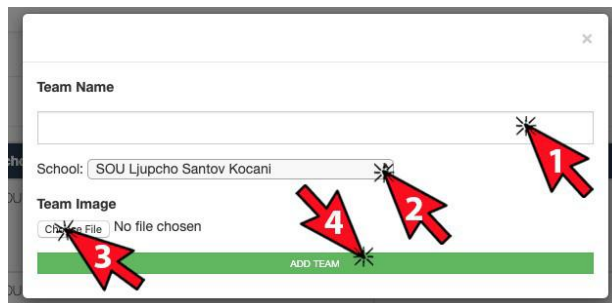
оваа опција бидејќи еднаш избришаното прашање не може да се врати назад и треба повторно да го внесете.

ТИМОВИ

Табот со тимови (слика 6) е место каде што можете да работите со тимовите, со можност да додавате, уредувате или избришете тим. Овде се доделува и уредот којшто ќе се користи за истражување на полето AP.

Креирање на нов тим

Кликнете на опцијата “ДОДАЈ НОВ ТИМ” (слика 6-стрелка 1) и ќе ви се отвори нов скок-прозорец (слика 6/1)



слика 6/1

Сите информации се задолжителни на новиот екран и треба да се пополнат.

1. Името на тимот (слика 6/1 – стрелка 1) треба да биде уникатно по коешто ќе биде препознатлив тимот.
2. Паѓачката листа “УЧИЛИШТЕ” (слика 6/1 – стрелка 2) одредува од каде е тимот и во кои натпревари ќе учествува.
3. Во полето слика на тимот прикачете слика којашто ќе ја има само тој тим (слика 6/1-стрелка 3)
4. Кликнете на опцијата “ДОДАЈ ТИМ” за да го зачувате тимот (слика 6/1 – стрелка 4).

Уредување на тим

Кликнете на опцијата “УРЕДИ” (слика 6 - стрелка 3) со што ќе ви се отвори нов скок-прозорец (слика 6/1), полињата веќе се пополнети, после направените промени кликнете на опцијата “АЖУРИРАЈ”.

Бришење на тим

Кликнете на опцијата “ИЗБРИШИ” (слика 6 - стрелка 4) и тимот ќе се избрише. Внимавајте со оваа опција бидејќи доколку го избришете тимот ќе треба да го креирате повторно.

Поддржката на Европската комисија за изготвување на овој документ не претставува одобрување на содржината која што ги рефлектира ставовите само на авторите и Комисијата не може да биде одговорна за каква било употребана информациите содржани во овој документ.

Доделување на уред

Со кликување на опцијата “ДОДЕЛИ УРЕД” (слика 6 - стрелка 2) ќе ви се појави нов прозорец на којшто има QR код. (слика 6/2).

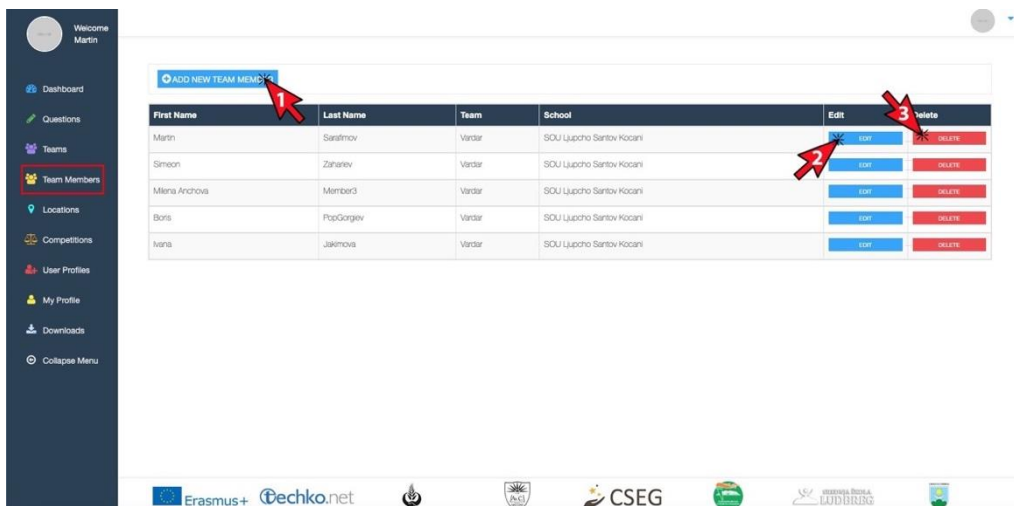


слика 6/2

Откако ќе го видите овој прозорец насочете ја кон него камерата од уредот којшто тимот ќе го користи на натпреварот, со вклучена апликација AR-ЕДУ. Повеќе за ова подолу во делот за AR-ЕДУ апликацијата.

Членови на тимот

Табот со членовите на тимот (слика 7) е место кадешто можете да работите со членовите на тимот, со можност да додадете, уредите или избришете член. Внесените членови се прикажани во табела со колони: Име, Презиме, Тим, Училиште и колона со опции Уреди и Избриши за интеракција со веќе постоечките членови.



слика 7

Додавање на член во тимот

За да додадете нов член во тимот, кликнете на опцијата “ДОДАЈ НОВ ЧЛЕН”(слика 7 - стрелка 1) и ќе ви се отвори нов скок-прозорец (слика 7/1) .

Поддржката на Европската комисија за изготвување на овој документ не претставува одобрување на содржината којашто ги рефлектира ставовите само на авторите и Комисијата не може да биде одговорна за каква било употребана информациите содржани во овој документ.



слика 7/1

Сите полиња се задолжителни и треба да се пополнат со соодветните податоци:

1. Име
2. Презиме
3. Избор на тим на кој припаѓаат
4. Со клик на опцијата “ВНЕСИ” го зачувувате членот во тимот.

Уредување на член

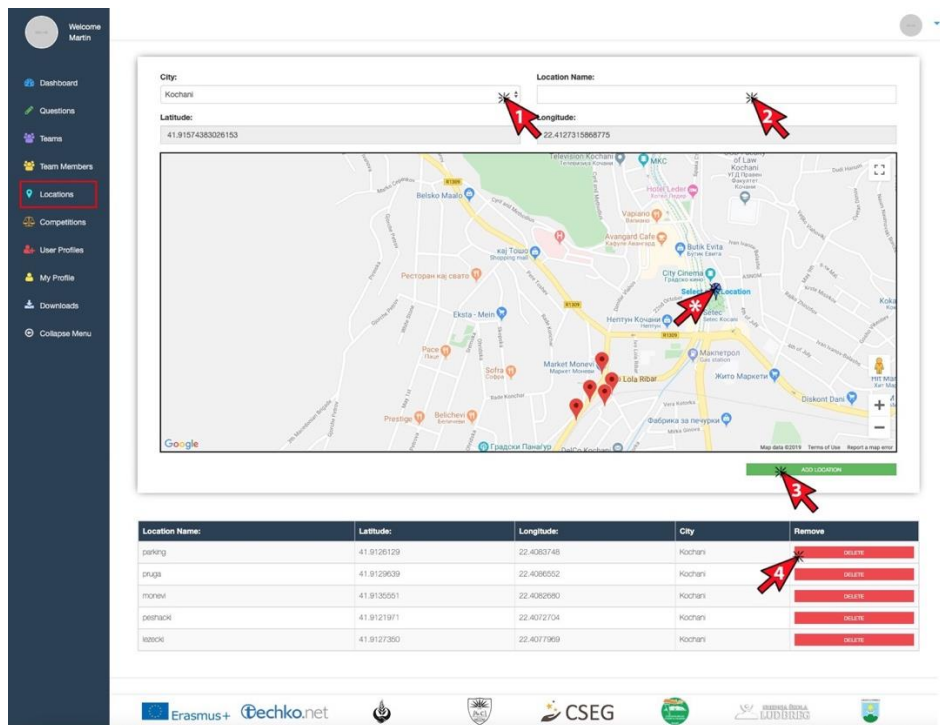
За да уредите веќе постоечки член во тимот кликнете “УРЕДИ” и ќе се појави скок-прозорец (слика 7 -стрелка 2) внесете ги сите задолжителни податоци и кликнете на опцијата “АЖУРИРАЈ”.

Бришење на член

Кликнете на опцијата “ИЗБРИШИ” (слика 7 - стрелка 3) и ќе се избрише членот од тимот. Доколку избришете член, потребно е да го внесете повторно.

Локации

Табот со локации (слика 8) е место каде можете да работите со локациите на прашањата во натпреварот каде што учениците можат да ги најдат скриените прашања, со можност да додадете или избришете локација. Постои мапа којашто ја покажува областа во која сте регистрирани. На мапата се прикажани веќе додадените локации коишто исто така се прикажани и во табелата под мапата.



слика 8

ДОДАВАЊЕ НА НОВА ЛОКАЦИЈА

Картата користи за додавање на нова локација

1. Поместете го синиот обележувач “ИЗБЕРИ НОВА ЛОКАЦИЈА” (слика 8 - стрелка со *) до локацијата којашто сакате да биде нова локација во натпреварот со прашања. Користете ги знаците “+” и “-” на мапата за да ја најдете најдобрата локација, зумирајте што е можно повеќе за да го ставите обележувачот што е можно попрецизно. Ќе забележите дека како се движите полињата “Географска ширина” и “Географска должина” над мапата автоматски се пополнети.
2. Кога ќе ја најдете најсоодветната локација на синиот обележувач, треба да го одберете од полето “ГРАД” (слика 8 – стрелка 1) градот на којшто му припаѓа таа локација.

Поддржката на Европската комисија за изготвување на овој документ не претставува одобрување на содржината којашто ги рефлектира ставовите само на авторите и Комисијата не може да биде одговорна за каква било употребана информациите содржани во овој документ.



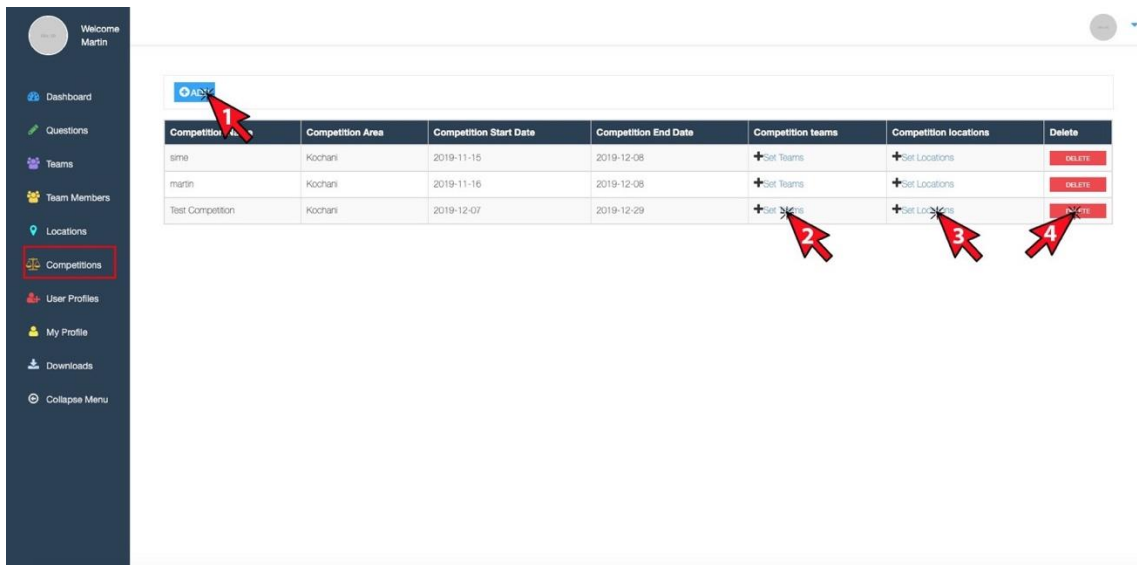
3. Потоа во полето “Име на локацијата” (слика 8 - стрелка 2) внесете го посакуваното име за таа локација според кое подоцна ќе ја идентификувате истата.
4. За да ја зачувате локацијата кликнете на опцијата “ДОДАЈ ЛОКАЦИЈА” (слика 8 - стрелка 3) и локацијата ќе се прикаже во табелата и на картата со црвен обележувач.

Бришење на локација

Доколку сакате да избришете локација, најдете ја картата во табелата подолу и одберете ја опцијата “ИЗБРИШИ” (слика 8 - стрелка 4). Ве молиме внимавајте со оваа опција бидејќи не постои опција за враќање на избришена локација, локацијата ќе мора повторно да ја додадете.

Натпревари

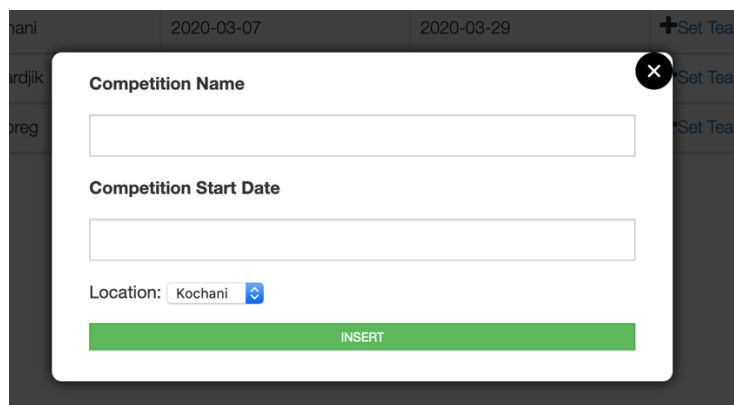
Работ за натпревари (слика 9) е местото каде што ќе работите со натпреварите, со можност да додадете/избришете натпревар и исто така да доделете тимови и локации за конкретен натпревар. Веќе внесените натпревари се покажуваат во табела со соодветни колони, како што се Име на натпревар, Област за натпревар, Датум на започнување на натпревар, Копчиња за тимови во натпревар, Копчиња за локации на натпревар и колона со копче за бришење за работа со постоечките натпревари.



слика 9

Креирање Нов Натпревар

За да креирате нов натпревар, притиснете на „ДОДАЈ“ копчето (слика 9 - стрелка 1) и ќе се појави нов скок-прозорец (слика 9/1)



слика 9/1

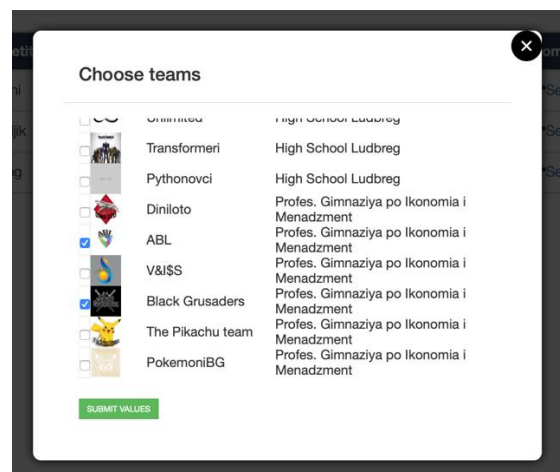
Поддржката на Европската комисија за изготвување на овој документ не претставува одобрување на содржината која што ги рефлектира ставовите само на авторите и Комисијата не може да биде одговорна за каква било употребана информациите содржани во овој документ.

сите полиња се задолжителни, затоа пополнете ги со соодветните податоци:

1. Име на натпревар – изберете уникатно име со кое натпреварот ќе се идентификува
2. Датум на започнување на натпревар – од паѓачкото мени изберете датум на започнување на натпреварот и системот сам ќе го пресмета датумот на завршување и времето, овозможувајќи натпреварите да бидат достапни и во викендите доделувајќи по еден викенд за секој наставен предмет
3. Изберете ја локацијата каде ќе се одржи натпреварот.
4. И кликнете го копчето „ВМЕТНИ“ за да го зачувате натпреварот.

Додели Тимови на Натпревар

За да можат тимовите да учествуваат во натпревар, тој треба да им биде доделен. За да доделите тим на натпревар треба да го притиснете копчето „Постави тимови“ (слика 9 - стрелка 2) во редот на натпреварот со кој сакате да работите. Кога ќе го кликнете копчето „Постави тимови“ (слика 9 - стрелка 2) ќе се појави нов скок-прозорец (слика 9/2):



слика 9/2

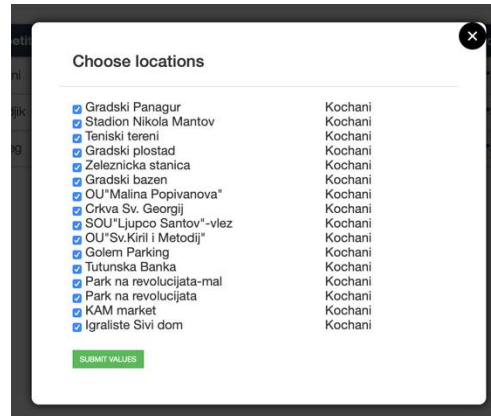
Во скок-прозорецот (слика 9/2) ќе видите листа на сите достапни тимови со нивните логоа, име и од кое училиште се. Има знак за избор со штиклирање пред логото на тимот и доколку тимот е обележан ќе биде дел од натпреварот, ако не е обележан нема да биде дел од натпреварот. Кога ќе завршите со обележување на посакуваните тимови само притиснете го копчето „Поднеси вредности“ (слика 9/2)

Додели Локација на Прашање за Натпревар

Кога имаме подготвен натпревар треба да доделиме локација на прашање за тој натпревар. За да доделите локација на прашање на натпреварот треба да го

Поддржката на Европската комисија за изготвување на овој документ не претставува одобрување на содржината која што ги рефлектира ставовите само на авторите и Комисијата не може да биде одговорна за каква било употребана информациите содржани во овој документ.

притиснете копчето „Постави локација“ (слика 9 – стрелка 3) во редот на натпреварот со кој сакате да работите. Кога ќе го кликнете копчето „Постави локација“ (слика 9 – стрелка 3) ќе се појави нов скок-прозорец (слика 9/3):



слика 9/3

Во скок-прозорецот (слика 9/3) ќе видите листа на сите достапни Локации на прашање со името и од која област се наоѓаат. Има знак за избор со штиклирање пред Локацијата на прашањето и доколку е обележана, таа локација на прашање ќе биде дел од натпреварот, ако не е обележана нема да биде дел од натпреварот. Кога ќе завршите со обележување на посакуваните локации на прашања, само притиснете го копчето „Поднеси вредности“ (слика 9/3).

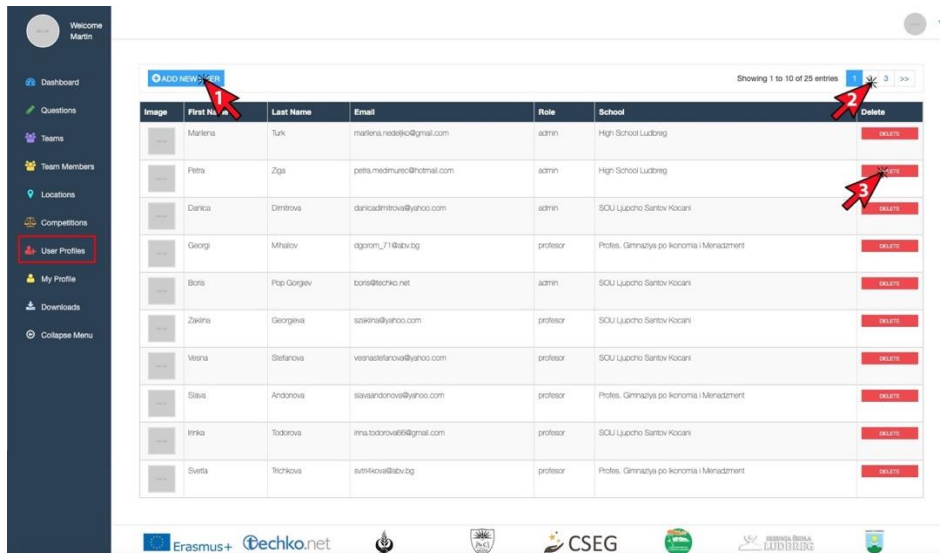
Бришење Натпревар

Ако сакате да избришете натпревар кликнете го копчето „Избриши“ (слика 9 – стрелка 4) во соодветниот ред на натпреварот. Бидете внимателни со опцијата избриши, бидејќи не постои начин да се обнови избришан натпревар, ќе треба повторно да го создадете. Исто така запомнете кога натпреварот ќе започне, не може да се избрише.

Кориснички Профили

Табот со Кориснички профили (слика 10) е местото каде ќе работите со корисничките профили, со можност да додадете/избришете корисник. Оваа табот е овозможен само за корисници со привилегии на администратор. Веќе внесените кориснички профили се покажани во табела со соодветни колони како Слика, Име, Презиме, Електронска пошта, Улога, Училиште и колона со копче избриши за да работите со постоечкиот кориснички профил.

Поддржката на Европската комисија за изготвување на овој документ не претставува одобрување на содржината која што ги рефлектира ставовите само на авторите и Комисијата не може да биде одговорна за каква било употребана информациите содржани во овој документ.



слика 10

Навигација на Кориснички Профили

За да видите повеќе кориснички профили има нумерација во горниот десен агол (слика 10 – стрелка 2)

Додај Кориснички Профил

За да креирате нов кориснички профил, притиснете го копчето „ДОДАЈ НОВ КОРИСНИК“ (слика 10 - стрелка 1) и ќе се појави нов скок-прозорец (слика 10/1):

Enter Name

Enter Surname

Enter Mail

Enter Password

Role: admin

School: SOU Ljupcho Santov Kocani

INSERT

слика 10/1

сите полиња се задолжителни (слика 10/1), затоа пополнете ги со соодветните податоци:

1. Име - (слика 10/1 – стрелка 1),

Поддржката на Европската комисија за изготвување на овој документ не претставува одобрување на содржината која што ги рефлектира ставовите само на авторите и Комисијата не може да биде одговорна за каква било употребана информациите содржани во овој документ.

2. Презиме- (слика 10/1 – стрелка 2),
3. Корисничка електронска пошта* - (слика 10/1 – стрелка 3),
4. Корисничка лозинка** - (слика 10/1 – стрелка 4),
5. Избери ја привилегираната улога која им припаѓа - (слика 10/1 – стрелка 5),
6. Избери од кое училиште се - (слика 10/1 – стрелка 6),
7. И кликни го копчето „ВМЕТНИ“ за да го зачуваш корисничкиот профил. - (слика 10/1 – стрелка 7),

* електронската пошта и лозинката се идентификацијата со која системот го препознава корисникот.

**Корисниците подоцна можат да ги променат своите лозинки.

Бришење Кориснички Профил

Кликнете го копчето „ИЗБРИШИ“ (слика 10 – стрелка 3) и корисничкиот профил ќе биде избришан. Внимавајте со опцијата избриши, бидејќи не постои начин да се обнови избришан кориснички профил, ќе треба повторно да го креирате.

Мој Профил

Табот за Мој профил (слика 11) е местото каде ќе работите со својот кориснички профил, со можност да уредувате податоци за вашиот профил.

слика 11

Поддржката на Европската комисија за изготвување на овој документ не претставува одобрување на содржината која што ги рефлектира ставовите само на авторите и Комисијата не може да биде одговорна за каква било употребана информациите содржани во овој документ.

Ажурирај го Твојот Профил

Прикажува информации за вашиот профил и со едноставно уредување на полињата можете да ги уредите вашите информации.

1. Ажурирај го своето името со промена во првиот ред (слика 11 - стрелка 1)
2. Ажурирај го своето презиме со промена во вториот ред (слика 11 - стрелка 2)
3. Ажурирај ја својата електронска пошта со промена во третиот ред (слика 11 - стрелка 3)
4. Ажурирај го своето училиште со промена во четвртиот ред (слика 11 - стрелка 4)
5. За да ги зачуваш промените кликни го копчето „АЖУРИРАЈ“ (слика 11 – стрелка 5).

Промени ја својата Корисничка Лозинка

За да ја промениш својата корисничка лозинка, кликни на табот „Лозинка“ (слика 11 - стрелка б) и ќе се појави нов формулар (слика 11/1):

слика 11/1

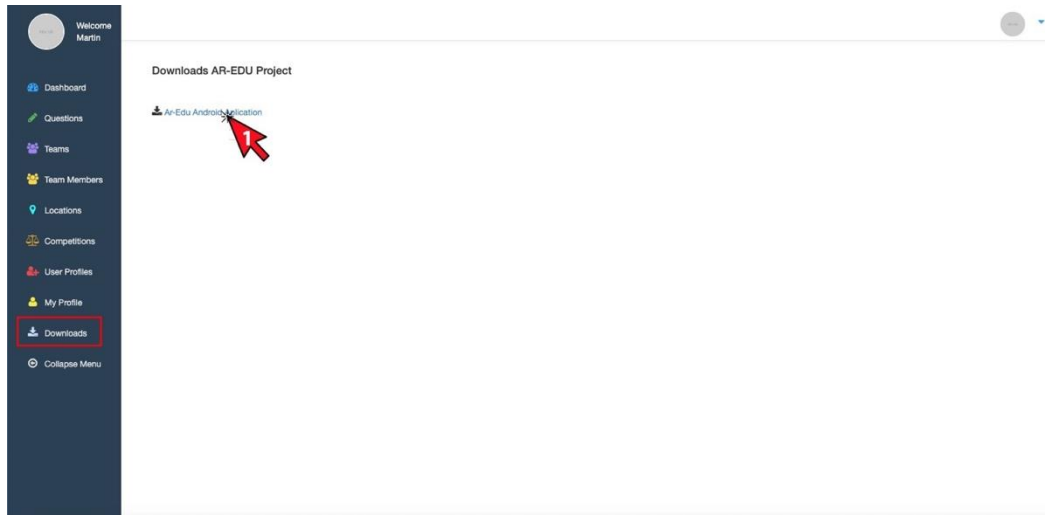
За да ја промениш лозинката, кога ќе бидеш на екранот за лозинка (слика 11/1) треба да:

1. Напишеш нова лозинка во првото поле (слика 11/1 – стрелка 1),
2. Повторно да ја напишеш новата лозинка во второто поле (слика 11/1 – стрелка 2)
3. Кликни го копчето ажурирај (слика 11/1 – стрелка 3).

Поддржката на Европската комисија за изготвување на овој документ не претставува одобрување на содржината која што ги рефлектира ставовите само на авторите и Комисијата не може да биде одговорна за каква било употребана информациите содржани во овој документ.

Преземања

Во табот за Преземања (слика 12) ќе ги најдете сите корисни информации и датотеки кои можете да ги преземете, како на пример има врска до апликацијата AP-EDU (слика 12 – стрелка 1) која треба да ја преземете на pamетен уред (смартфон) за да можете да учествувате на натпреварот.



слика 12

AP-EDU Мобилна Апликација

Вовед

AP-EDU е мобилна апликација со образовна намена и претставува квиз на знаења кој ви овозможува да го тестирате знаењето кај STEM наставните предмети на забавен и активен начин, следајќи карта со скриени прашања базирани на вашата локација и ловејќи го прашањето со камерата од телефонот користејќи 3D Проширена Реалност на екранот на телефонот, работејќи во реално време во нивната вистинска големина и околина.

AP-EDU мобилната апликација е апликација за Андроид создадена за целите на проектот AP-EDU. Апликацијата треба да се инсталира на андроид смарт телефонот на тимот, и потоа да се поврзе со тимот преку скенирање на QR-кодот кој се наоѓа во административниот дел на hive.mk.

Поддржката на Европската комисија за изготвување на овој документ не претставува одобрување на содржината која што ги рефлектира ставовите само на авторите и Комисијата не може да биде одговорна за каква било употребана информациите содржани во овој документ.

Правила на Квиз

Кога ќе ја започнете апликацијата, треба да го скенирате QR-кодот за да се приклучите кон соодветниот тим и да станете дел од натпреварот. QR-кодот е достапен со кликање на копчето „ДОДЕЛИ УРЕДИ“ во табот со Тимови на административниот дел на hive.mk. Секој тим има различен код кој се создава со креирање на тимот, и со тој код системот го препознава тимот.

Откако успешно ќе го скенирате кодот, ќе се појави локацијата на првото прашање на картата со локации. Тимот треба да пристигне на конкретната локација и откако ќе влезе во периметарот на локацијата на прашањето, камерата на телефонот ќе се вклучи автоматски и тимот треба да го користи телефонот како уред низ кој ќе гледа за да го пронајде скриениот предмет во 3Д Проширена Реалност, претставен со логото на AR-EDU. Откако предметот во 3Д Проширена Реалност ќе биде пронајден низ телефонот учесникот треба да го допре предметот во 3Д Проширена Реалност (логото на AR-EDU) на екранот на телефонот и со тоа се активира првото прашање.

Секое прашање се прикажува 30 секунди, давајќи им време на учесниците да го прочитаат прашањето, и потоа се појавуваат можните одговори со одбројувач од 30 секунди за да го одговорат.

Бодување на прашања:

- Ако прашањето е одговорено точно во првите 10 секунди, тимот добива 30 поени,
- Ако прашањето е одговорено точно во период од 10 до 20 секунди, тимот добива 20 поени,
- Ако прашањето е одговорено точно во период од 20 до 30 секунди, тимот добива 10 поени.

Ако тимот го одговорил прашањето погрешно, ќе им се појави дополнително прашање со нов одбројувач од 30 секунди. Единствената разлика е тоа што времето за одговарање и бодување на прашањата е скратено на половина, што значи:

- Ако дополнителното прашање е одговорено во првите 10 секунди, тимот добива 15 поени,
- Ако дополнителното прашање е одговорено во период од 10 до 20 секунди, тимот добива 10 поени,
- Ако дополнителното прашање е одговорено во период од 20 до 30 секунди, тимот добива 5 поени.

Ако тимот одговорил погрешно и на дополнителното прашање, добива 0 поени и на картата ќе се појави нова локација на прашање.

Доколку тимот одговорил точно на првото или на второто дополнително прашање, на картата добива нова локација на прашање, кон која треба да се упати.

Поддржката на Европската комисија за изготвување на овој документ не претставува одобрување на содржината која што ги рефлектира ставовите само на авторите и Комисијата не може да биде одговорна за каква било употребана информациите содржани во овој документ.




Максималниот број на поени од сите прашања од сите делови на натпреварот е 600.

Инсталација на AR-ЕДУ Мобилна Апликација

За да започнете да ја користите AR-ЕДУ апликацијата, треба да:

Дозволи Инсталација на Апликации од Непознати Извори

Првата работа која треба да ја направите за да можете да ја инсталирате апликацијата на Андроид телефонот на тимот, треба да дозволите инсталација на апликации од непознати извори:

1. Од Почетниот екран, поминете нагоре или надолу од центарот на екранот за да пристапите до екранот со апликации.
2. Отидете: Поставки  > Апликации.
3. Допрете ја иконата за мени (горе десно).
4. Допрете Специјален пристап.
5. Допрете Инсталирај непознати апликации.
6. Изберете ја непознатата апликација, потоа допрете го прекинувачот „Дозволи од овој извор“ за да вклучите  или исклучите .

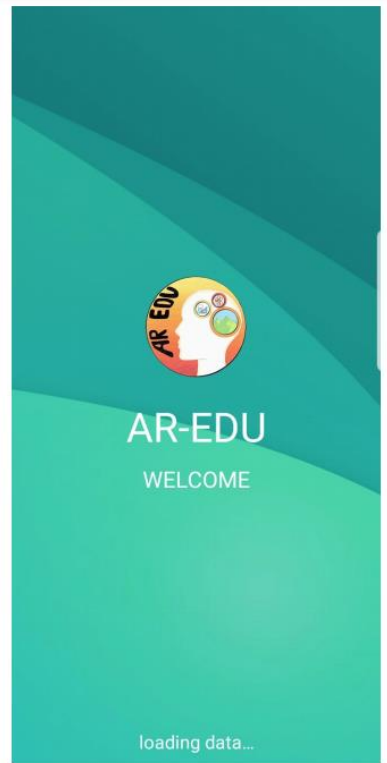
Преземи ја Апликацијата

За да ја преземете апликацијата, отворете ја врска <https://hive.mk/downloads/ar-edu.apk> на паметниот Андроид телефон или таблет и потоа инсталирајте ја следејќи ги упатствата на екранот.

Употреба на AR-ЕДУ Мобилната Апликација

Прв Екран

AR-ЕДУ мобилната апликација е апликација за Андроид создадена за целите на проектот AR-ЕДУ и претставува квиз на знаења кој ви овозможува да го тестирате знаењето на учениците кај СТЕМ наставните предмети. Користи предмети во 3Д Проширена Реалност на екранот на вашиот телефон, работејќи во реално време во нивната вистинска големина и околина. Првиот екран кој се појавува по вклучувањето на апликацијата е прикажан овде (слика 13).



слика 13

Екран за Најава

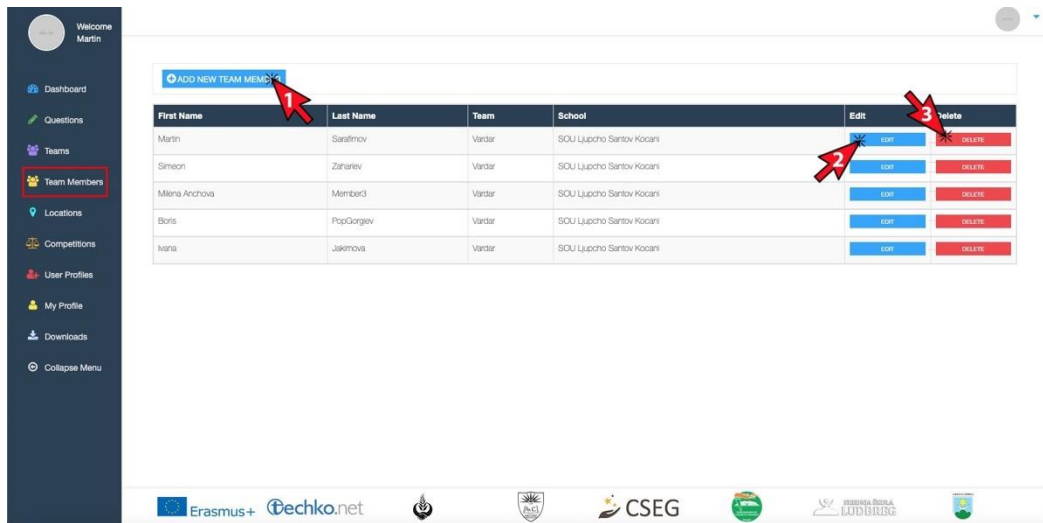
На првото вчитување по првиот екран (слика 13), се појавува нов екран со QR читач, што всушност е екран за Најавување (слика 14), кој се користи за да се додели уредот на тимот.



слика 14

Поддржката на Европската комисија за изготвување на овој документ не претставува одобрување на содржината која што ги рефлектира ставовите само на авторите и Комисијата не може да биде одговорна за каква било употребана информациите содржани во овој документ.

За да најавите нов тим и да доделите уред на тимот, училишниот администратор треба да ја отвори врската на hive.mk и потоа да се најави во администраторскиот оддел и да отиде во табот за Тимови (слика 15).



слика 15

Потоа администраторот треба да кликне на копчето „ДОДЕЛИ УРЕД“ (слика 15 – стрелка 2) и ќе се појави нов скок-прозорец кој го содржи QR-кодот (слика 15/1):



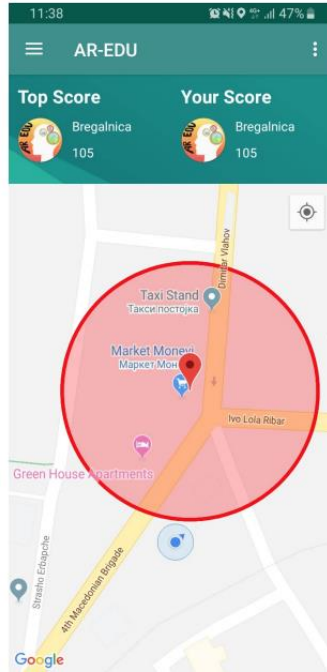
слика 15/1

Откако ќе го видите скок-прозорецот, треба да ја насочите камерата од телефонот кој тимот ќе го користи за време на натпреварот (слика 14). По успешното доделување на тимот, ќе се појави карта (слика 16).

Поддржката на Европската комисија за изготвување на овој документ не претставува одобрување на содржината која што ги рефлектира ставовите само на авторите и Комисијата не може да биде одговорна за каква било употребана информациите содржани во овој документ.

Екран со Карта

Кога ќе дојде датумот на започнување на натпреварот, на апликацијата на уредот на тимот ќе се појави Карта со локацијата на првото прашање (слика 16):



слика 16

Тимот треба да се ориентира користејќи ја картата и да најде начин како да се приближи до обележаната локација.

ВАЖНО: Додека се во движење членовите на тимот треба да бидат свесни за своето опкружување и да внимаваат на сообраќајот и на пречките, и во ниту еден момент ниту еден член ни било која друга личност не треба да биде загрозна, безбедноста е на прво место, и членовите на тимот треба да се грижат за себа и за оние околу нив.

Откако тимот ќе пристигне во радиус од 10 метри од локацијата на прашањето, камерата на телефонот се активира и треба да се користи како уред низ кој се гледа за да се пронајде предметот во 3Д Проширена реалност (логото на AR-EDU) во околниот простор (слика 17).

Поддржката на Европската комисија за изготвување на овој документ не претставува одобрување на содржината која што ги рефлектира ставовите само на авторите и Комисијата не може да биде одговорна за каква било употребана информациите содржани во овој документ.



слика 17

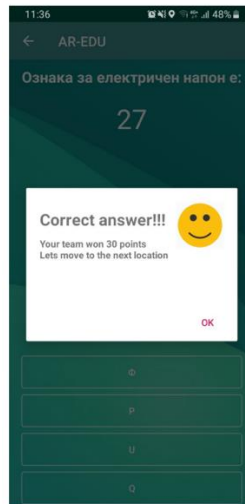
Кога тимот ќе го пронајде предметот во 3Д Проширена реалност (логото на AR-EDU) (слика 17) учесникот треба да го допре предметот во 3Д Проширена Реалност (логото на AR-EDU) на екранот на телефонот и со тоа се активира првото прашање.

Екран со Прашање

Откако ќе го допрете предметот во 3Д Проширена реалност (логото на AR-EDU) на екранот ќе се појави прашање во скок-прозорец.

Прашањето се прикажува 30 секунди, давајќи им време на учесниците да го прочитаат, и потоа се појавуваат можните одговори со одбројувач од 30 секунди за да одговорат. Одговорот доделува поени на следниот начин (слика 18):

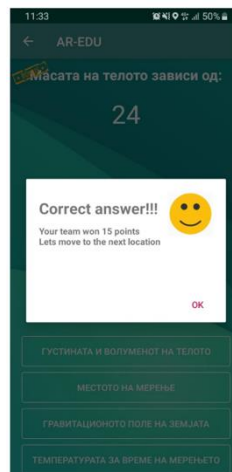
- Ако прашањето е одговорено точно во првите 10 секунди, тимот добива 30 поени,
- Ако прашањето е одговорено точно во период од 10 до 20 секунди, тимот добива 20 поени,
- Ако прашањето е одговорено точно во период од 20 до 30 секунди, тимот добива 10 поени.



слика 18

Ако тимот го одговорил првото прашање погрешно, ќе се појави дополнително прашање со нов одбројувач од 30 секунди. Единствената разлика е тоа што времето за одговарање и бодување на прашањата е скратено на половина (слика 19), што значи:

- Ако дополнителното прашање е одговорено во првите 10 секунди, тимот добива 15 поени,
- Ако дополнителното прашање е одговорено во период од 10 до 20 секунди, тимот добива 10 поени,
- Ако дополнителното прашање е одговорено во период од 20 до 30 секунди, тимот добива 5 поени.



слика 19


Ако тимот одговорил погрешно и на дополнителното прашање, добива 0 поени и на картата ќе се појави нова локација на прашање.

Поддржката на Европската комисија за изготвување на овој документ не претставува одобрување на содржината која што ги рефлектира ставовите само на авторите и Комисијата не може да биде одговорна за каква било употребана информациите содржани во овој документ.

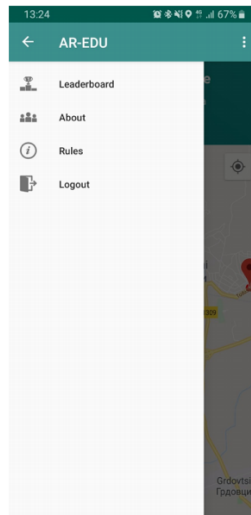
Доколку тимот одговорил точно на првото или на второто дополнително прашање, или ги испуштил и двете прашања, на картата добива нова локација на прашање, кон која треба да се упати.

Максималниот број на поени од сите прашања од сите делови на натпреварот е 600.

Екран со Мени на апликацијата

Апликацијата има мени кое е претставено со мени иконата (бургер икона ) во горната лента (слика 20). Менито се состои од:

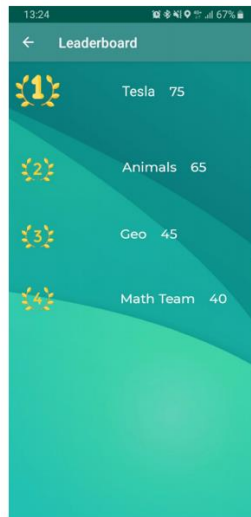
- Табела со поени - ја прикажува статистиката на Табелата со поени
- ЗА – ги прикажува информациите за AR-EDU Квизот
- Правила – ги прикажува информациите за правилата на квизот
- Одјава – го одјавува тимот од активниот уред.



слика 20

Екран со Табела со поени

Кога ќе кликнете на врската Табела со поени која се наоѓа во менито на апликацијата (слика 21) ќе се појави екран со Табела со поени која ги покажува вашите резултати и оние на останатите тимови во натпреварот. На овој екран можете да видите како се рангира во моментот.



слика 21

Екран 3А

Врската 3А која се наоѓа во менито на апликацијата го отвара екранот 3А (слика 22) кој ги покажува информациите за АР-ЕДУ Квизот, кои се раководени од администраторите.



слика 22

Екран со Правила

Врската до правилата која се наоѓа во менито на апликацијата го отвара екранот со правила (слика 23) кој ги покажува правилата на АР-ЕДУ Квизот.



слика 23

Одјава

Ако корисникот кликне на Одјава во менито на апликацијата, уредот ќе биде исклучен од серверот и ќе се појави QR читачот за да се направи повторно доделување (слика 24)



слика 24

Поддржката на Европската комисија за изготвување на овој документ не претставува одобрување на содржината која што ги рефлектира ставовите само на авторите и Комисијата не може да биде одговорна за каква било употребана информациите содржани во овој документ.



Поддржката на Европската комисија за изготвување на овој документ не претставува одобрување на содржината која што ги рефлектира ставовите само на авторите и Комисијата не може да биде одговорна за каква било употребана информациите содржани во овој документ.