



Smart Activity

Умная тренировка



Что такое «Умная тренировка»

Это способ **ускоренного усвоения знаний** во время двигательной активности Ребенка



Особенности:

- молодежные тренды
- в игровой форме
- элементы состязания





Как работает «Умная тренировка»

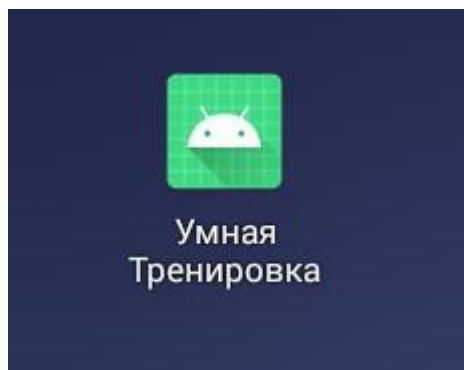




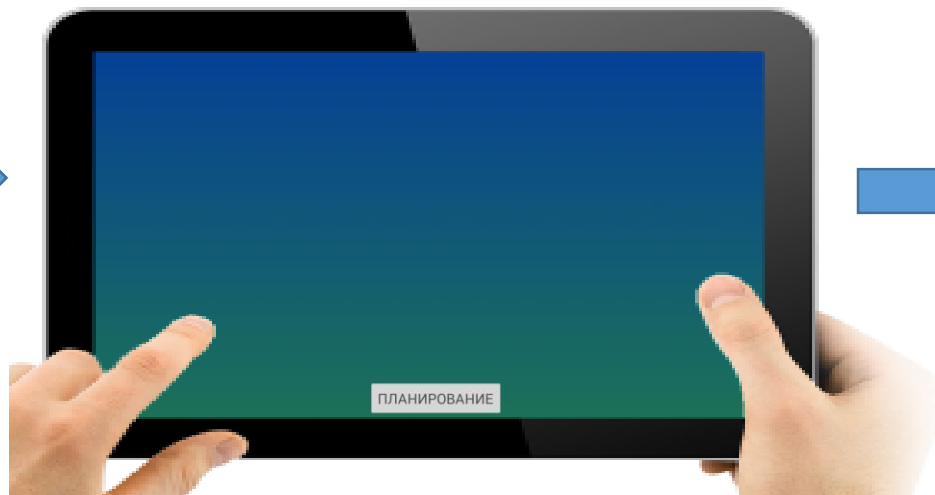
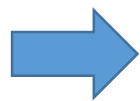
Начало работы с приложением

- В распоряжении учителя есть 5 планшетов;
- 1 из них - планшет старта/финиша, 4 оставшихся – базы;
- На всех планшетах нужно открыть приложение «Умная Тренировка»;
- На любом планшете нужно добавить класс и вопросы;
- После добавления вся информация о добавленном классе и вопросах автоматически появится на всех оставшихся планшетах.

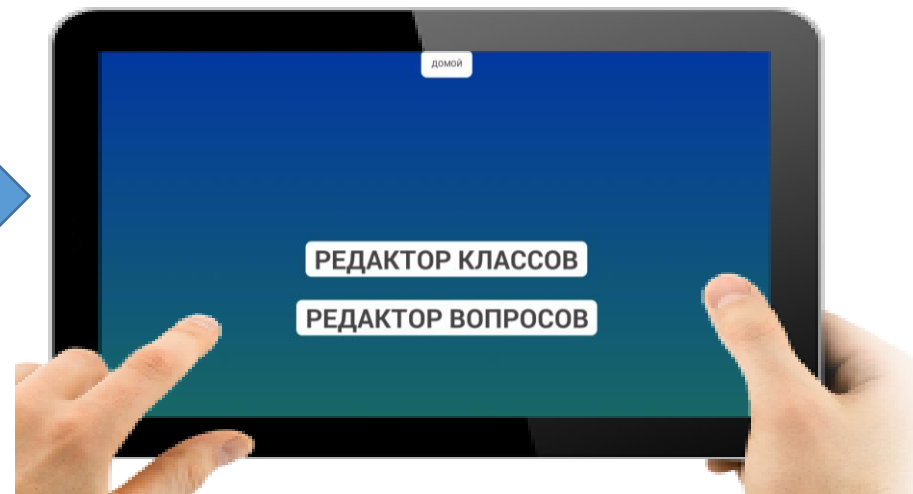
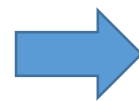
Начало работы с приложением



Чтобы открыть приложение,
необходимо нажать на
значок «Умная Тренировка»



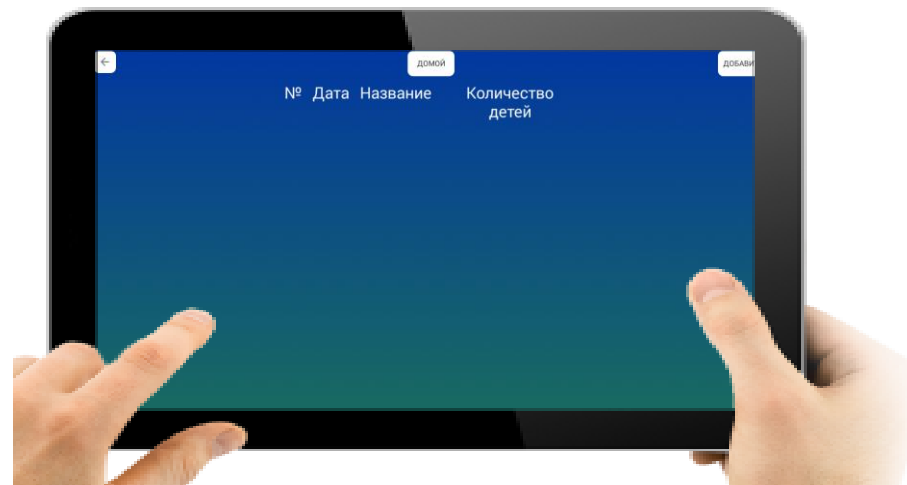
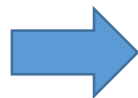
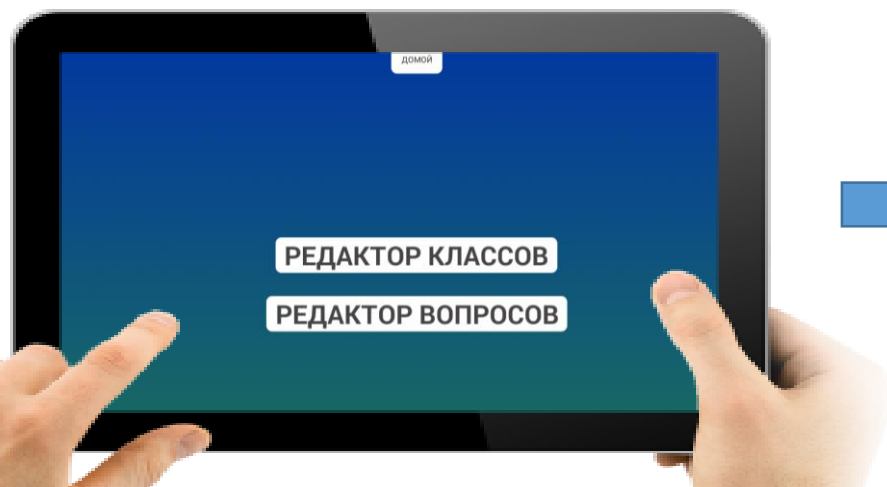
Главная страница приложения, нажав
кнопку ПЛАНИРОВАНИЕ переход на
следующую страницу



- При нажатии кнопки ДОМОЙ – возвращение на главную страницу приложения
- Чтобы добавить/отредактировать существующий класс – нажать РЕДАКТОР КЛАССОВ
- Чтобы добавить/отредактировать существующий вопрос – нажать РЕДАКТОР ВОПРОСОВ



Редактор классов



- Чтобы добавить класс нужно нажать кнопку ДОБАВИТЬ
- Откроется поле для добавления
 - 1) Даты
 - 2) Имени класса
 - 3) Количества детей

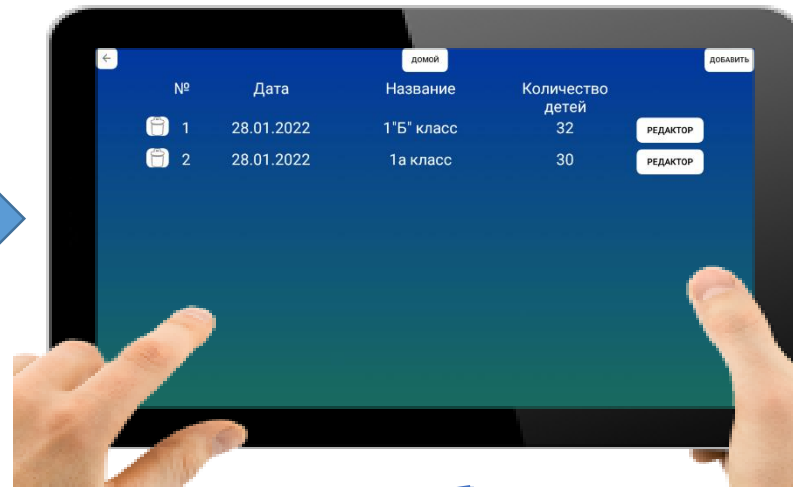
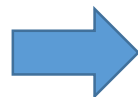
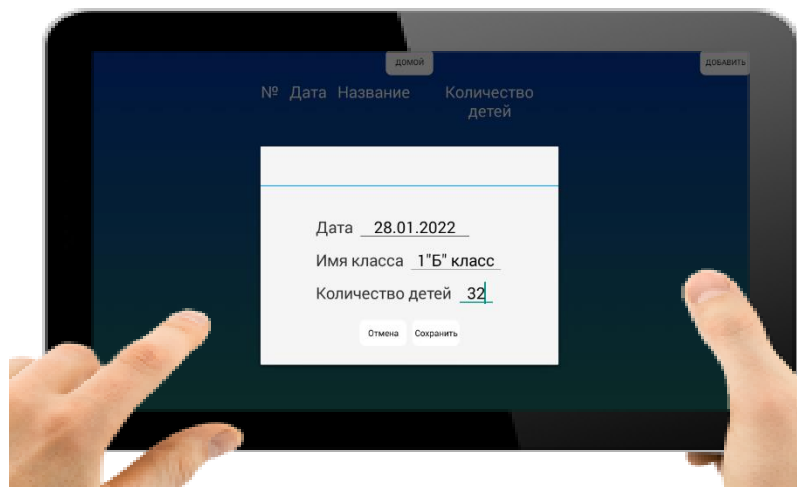


При нажатии на РЕДАКТОР КЛАССОВ открывается страница для добавления/редактирования классов

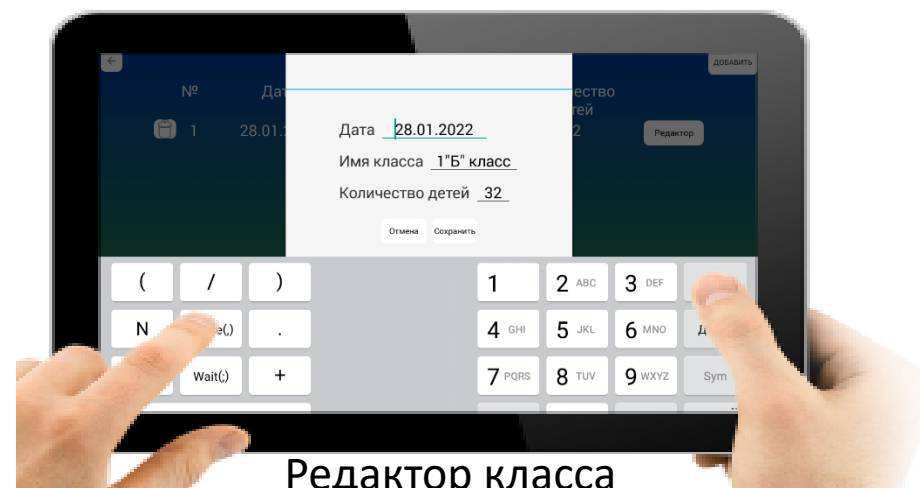




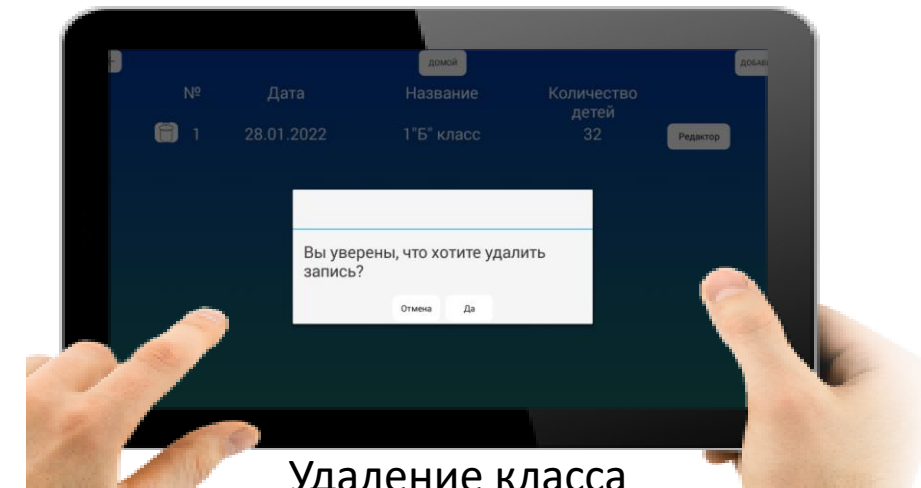
Редактор классов



- После введение всех необходимых данных необходимо нажать Сохранить или Отмена
- После сохранения класс появится на странице
- Можно добавить несколько классов
- Классы можно редактировать или удалять
- Для редактирования нужно нажать кнопку Редактор
- После редактирования нужно нажать Сохранить или Отмена
- Для удаления нужно нажать кнопку в виде корзины
- При удалении нужно нажать Да либо Отмена



Редактор класса

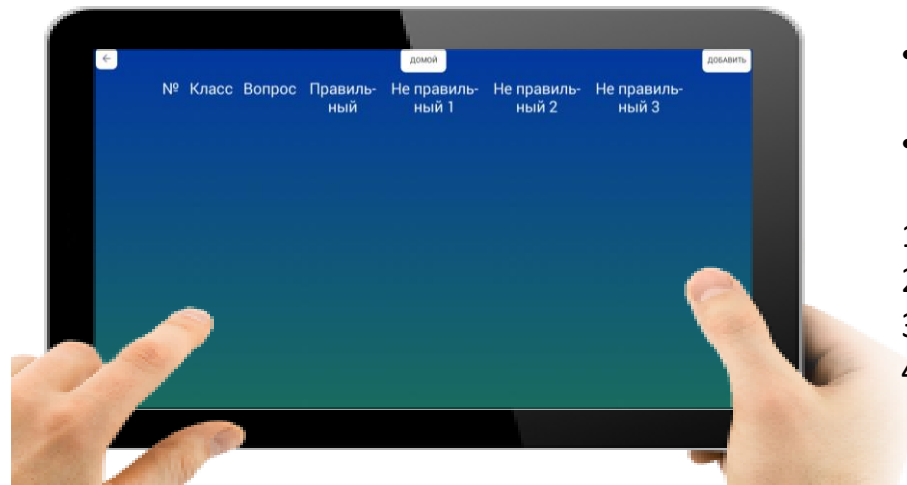
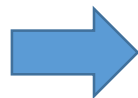
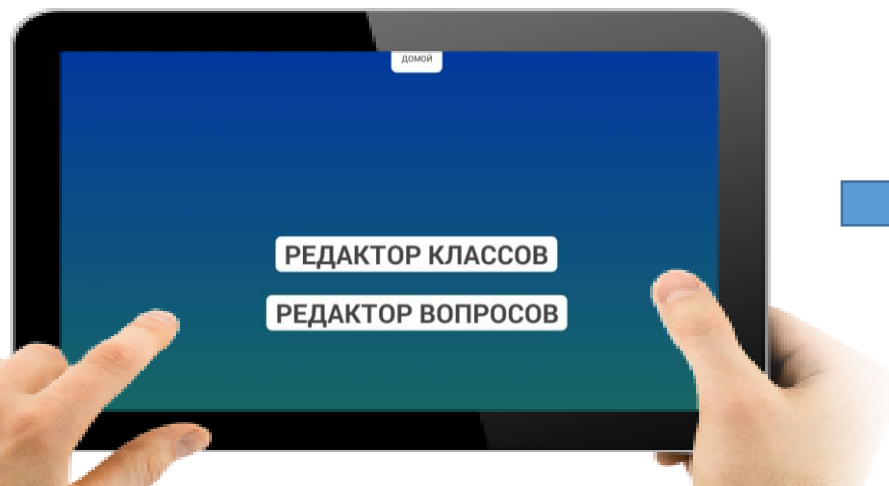


Удаление класса



Редактор вопросов

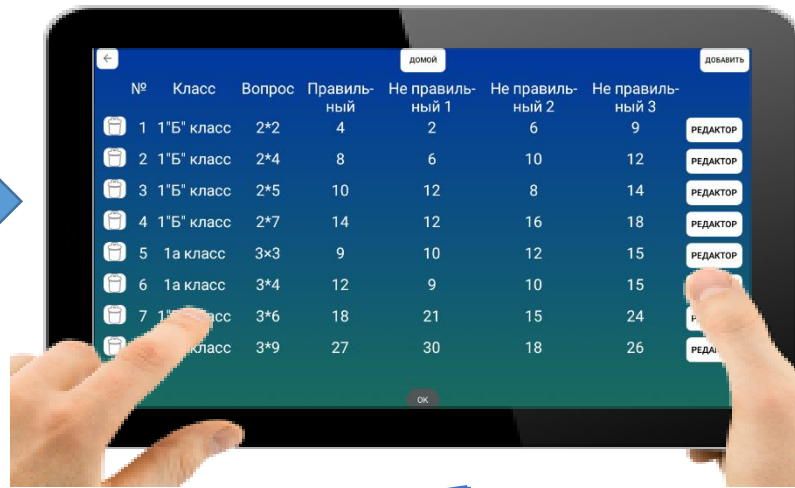
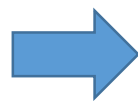
- Чтобы добавить вопрос нужно нажать кнопку ДОБАВИТЬ
- Откроется окно для добавления вопроса
- В открывшемся окне заполняются поля:
 - 1) Класс
 - 2) Вопрос
 - 3) Правильный ответ
 - 4) Три варианта неправильных ответов



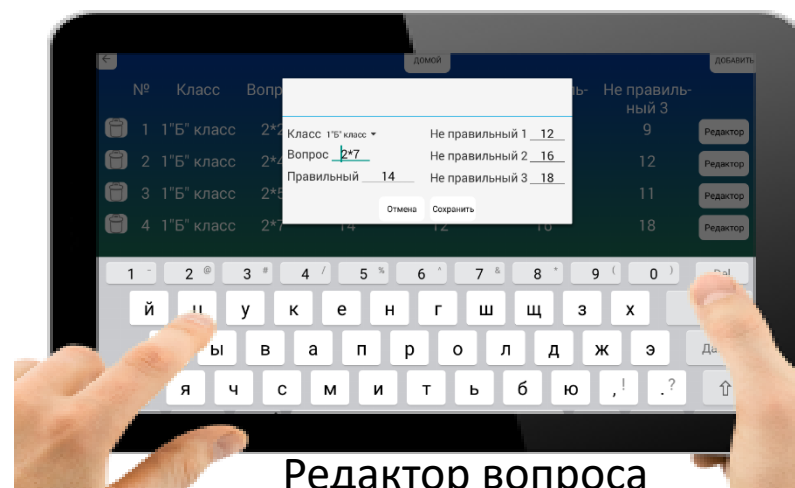
При нажатии на РЕДАКТОР ВОПРОСОВ открывается страница для добавления/редактирования вопросов



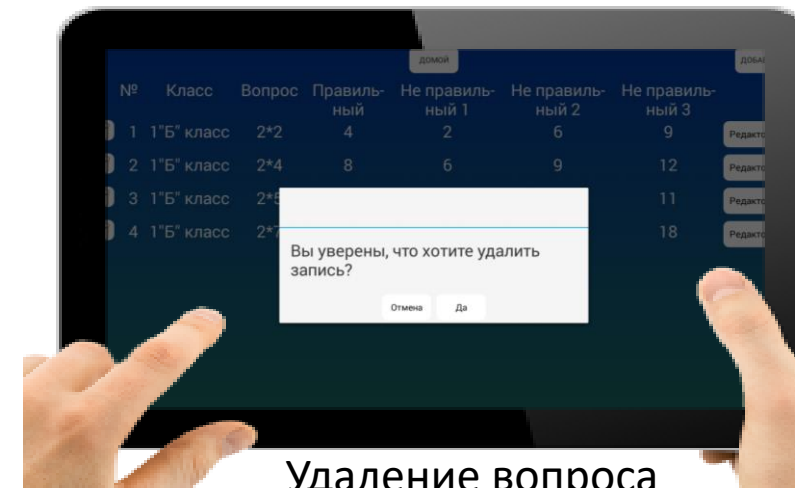
Редактор вопросов



- После введение всех необходимых данных необходимо нажать Сохранить или Отмена
- После сохранения вопрос появится на странице
- Можно добавить несколько вопросов
- Вопросы можно редактировать или удалять
- Для редактирования нужно нажать кнопку Редактор
- После редактирования нужно нажать Сохранить или Отмена
- Для удаления нужно нажать кнопку в виде корзины
- При удалении нужно нажать Да либо Отмена



Редактор вопроса




Удаление вопроса

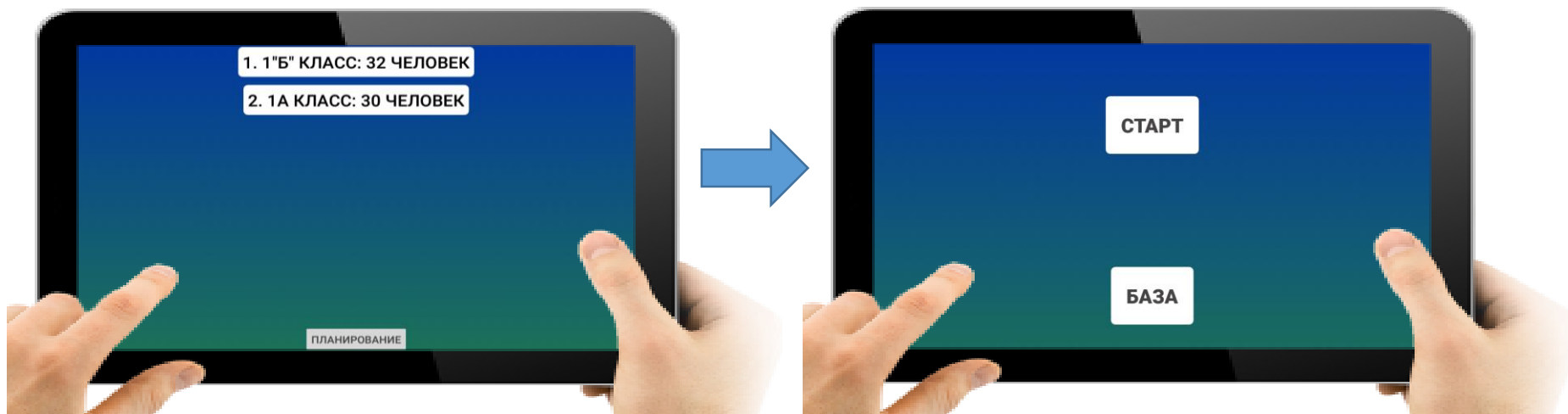


Редактор классов/вопросов

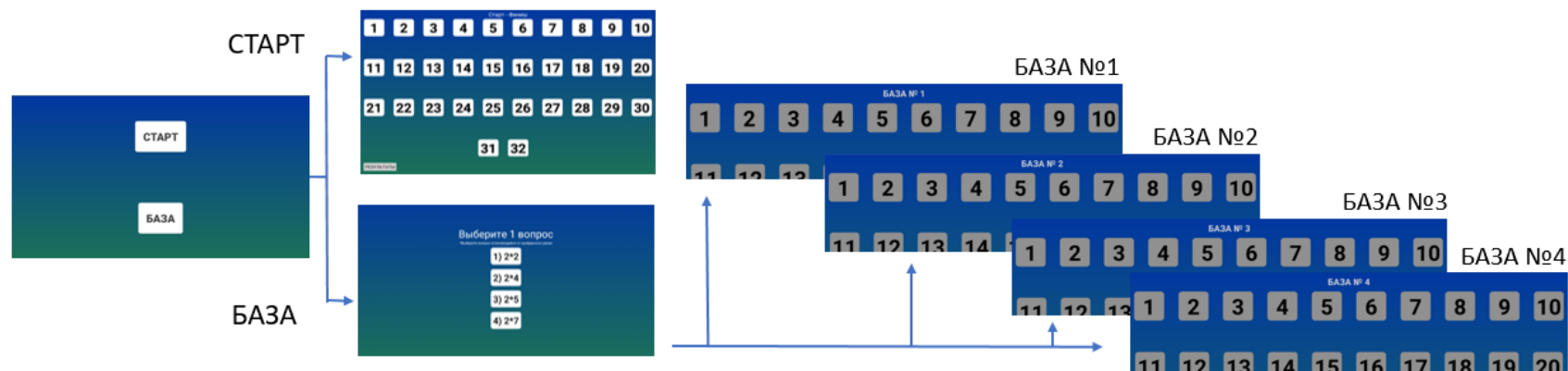


- На страницах Редактор классов и Редактор вопросов есть кнопка ДОМОЙ и кнопка Стрелочка влево 
- Кнопка ДОМОЙ возвращает на главную страницу приложения
- Кнопка Стрелочка влево возвращает на страницу с выбором Редактор классов и Редактор вопросов
- После добавления нужных классов и вопросов необходимо вернуться на главную страницу приложения

Начало Умной тренировки

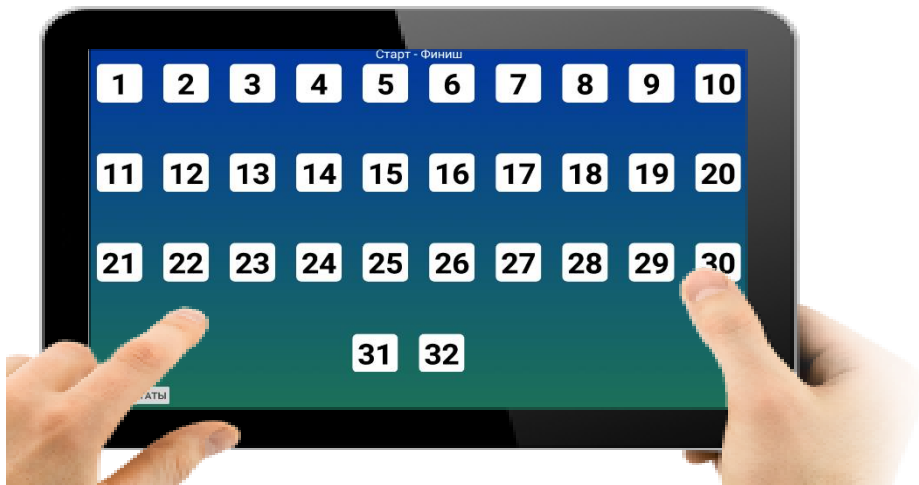
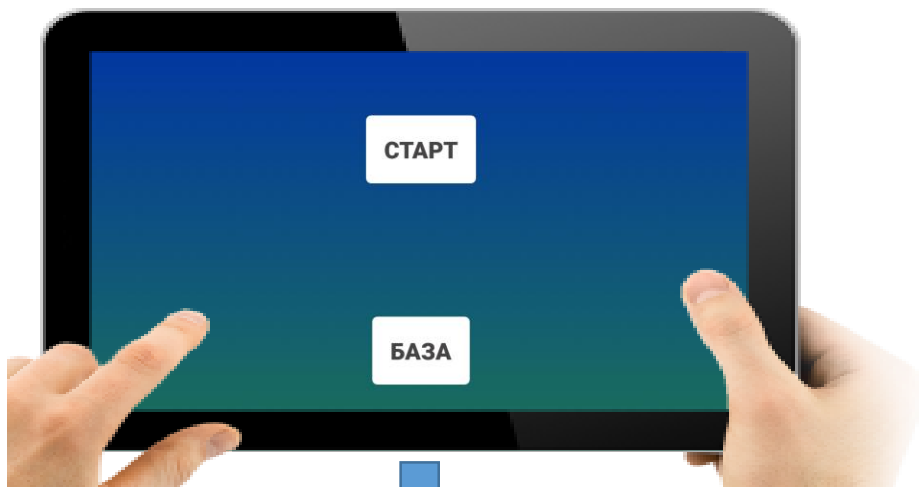


- После добавления классов и вопросов нужно вернуться на главную страницу
- На главной странице необходимо выбрать класс, который будет проходить Умную тренировку. Например, 1 «Б» класс
- После выбора класса откроется страница СТАРТ/БАЗА





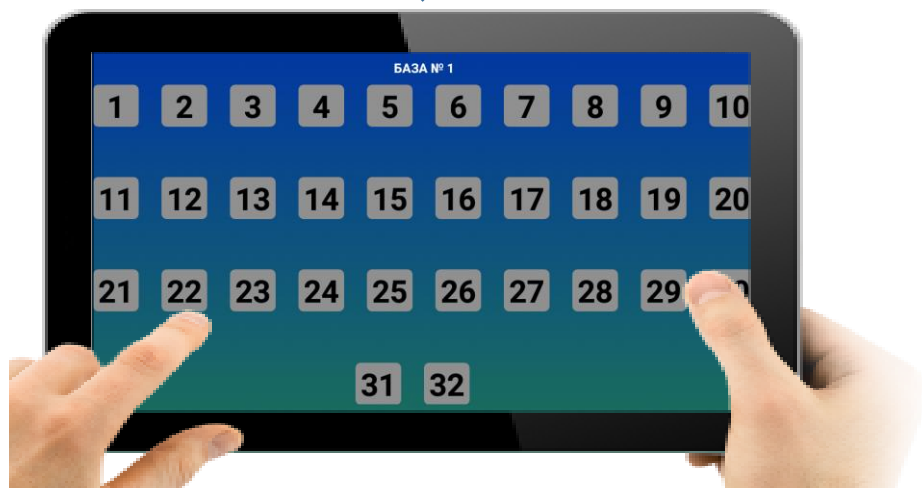
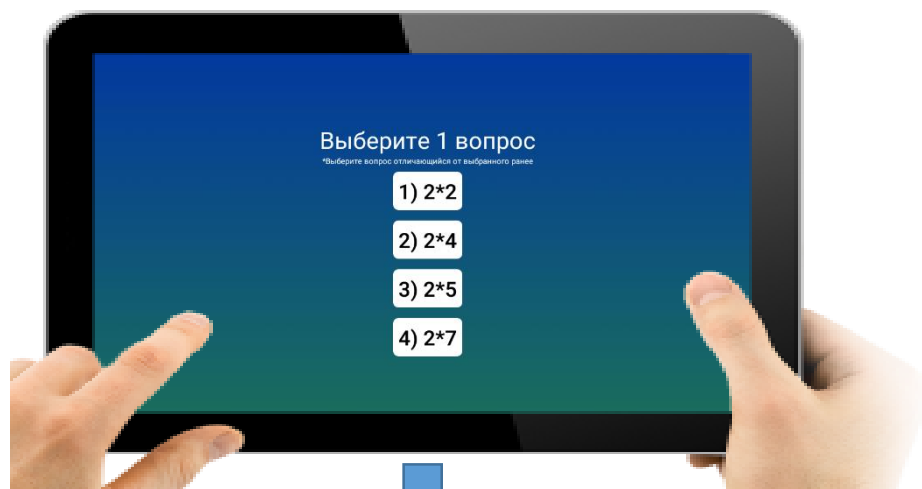
Начало Умной тренировки



- 1 из планшетов нужно выбрать планшетом старта/финиша, на этом планшете нажать кнопку СТАРТ
- Откроется окно с перечнем номеров, обозначающих количество учеников в классе
- Оставшиеся 4 планшета будут базами, на каждом из них нужно нажать кнопку БАЗА



Начало Умной тренировки



- После нажатия на кнопку БАЗА откроется окно с перечнем добавленных вопросов
- Номер вопроса будет обозначать номер базы, которой будет этот планшет
- После выбора на планшете вопроса откроется окно, в котором будет обозначен номер базы, которой будет этот планшет и перечень номеров, обозначающих количество учеников в классе
- На каждом планшете нужно выбрать разные вопросы, один вопрос не должен повторяться на нескольких планшетах



0. Старт



Пример.

Изучаем таблицу умножения на «2»

Ребенок подходит к Старту.
Каждый ребенок знает свой номер
по списку.

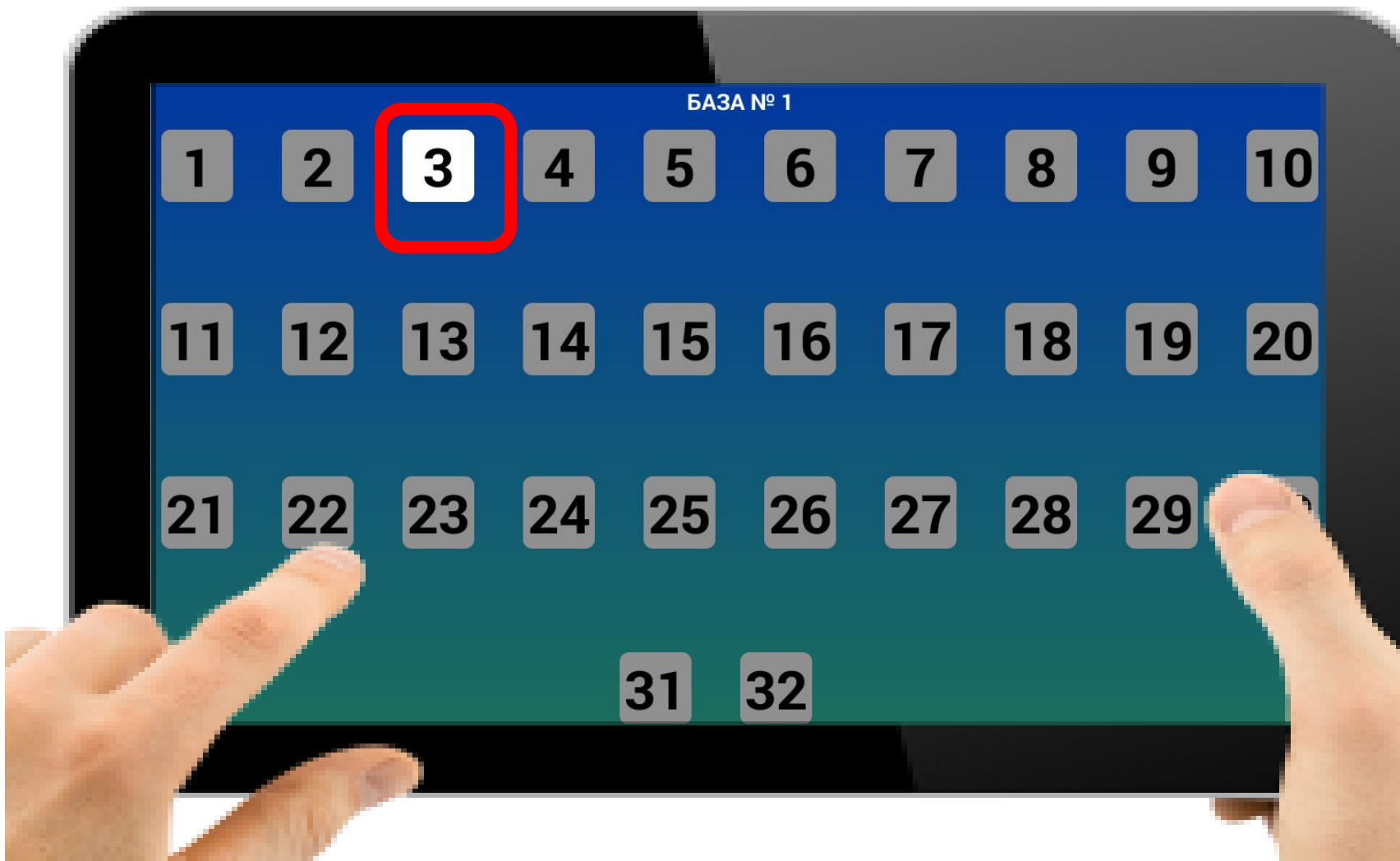
В нашем примере у ребенка номер 3.

Ребенок подходит к планшету и
нажимает кнопку 3.

Таймер запускается, ребенок
бежит в направлении Базы 1



1. База №1



Ребенок подбегает к Базе №1.

На экране горят номера детей, которые активно проходят испытания.

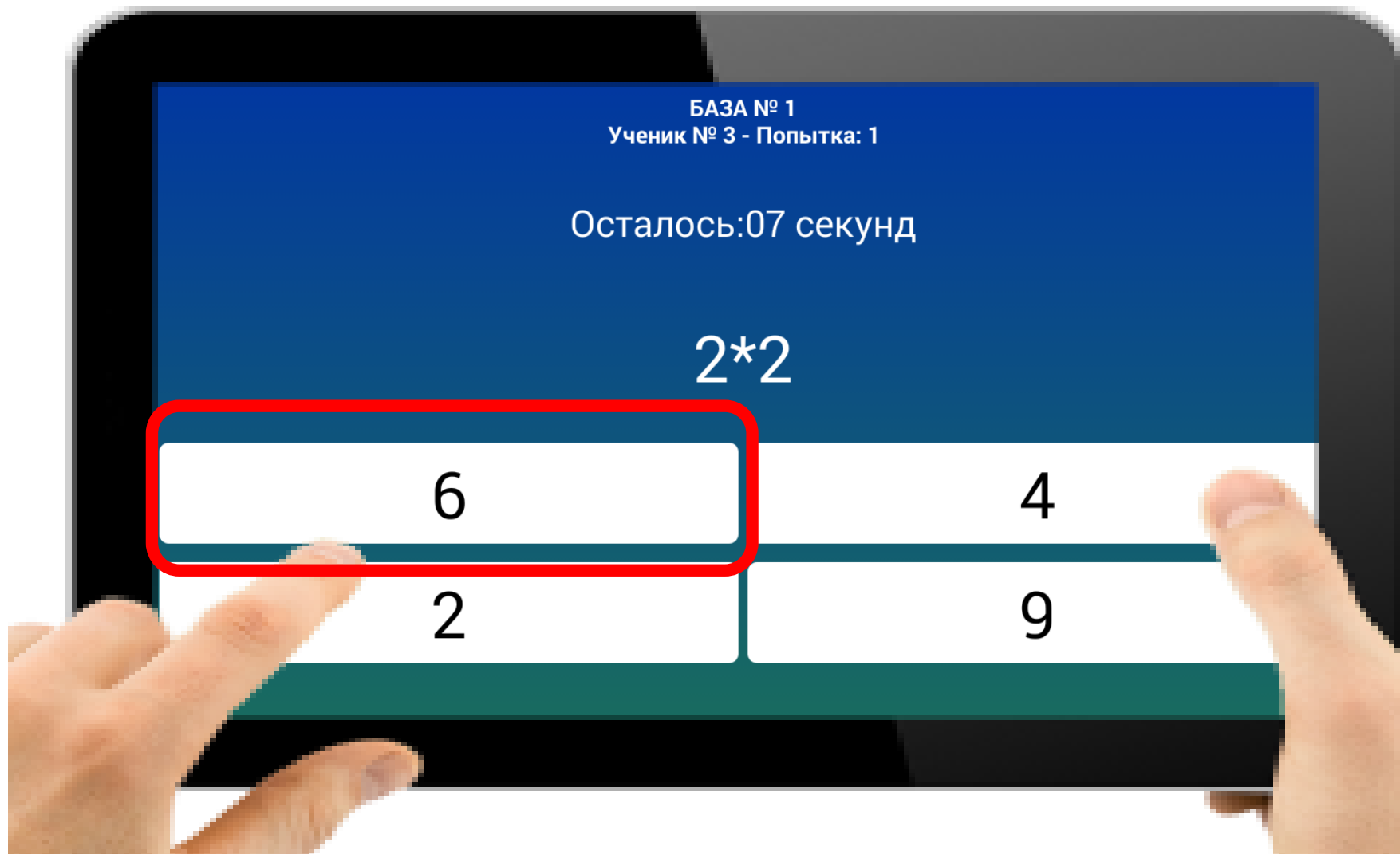
В нашем примере ребенок подходит к планшету и нажимает кнопку 3.

Далее появляется вопрос





2. База №1



На Базе №1 появляется вопрос.

Сколько будет 2 умножить на 2

Ребенок выбирает ответ, например 6

Далее бежит к Базе №2





3. База №2



Ребенок подбегает к Базе №2.

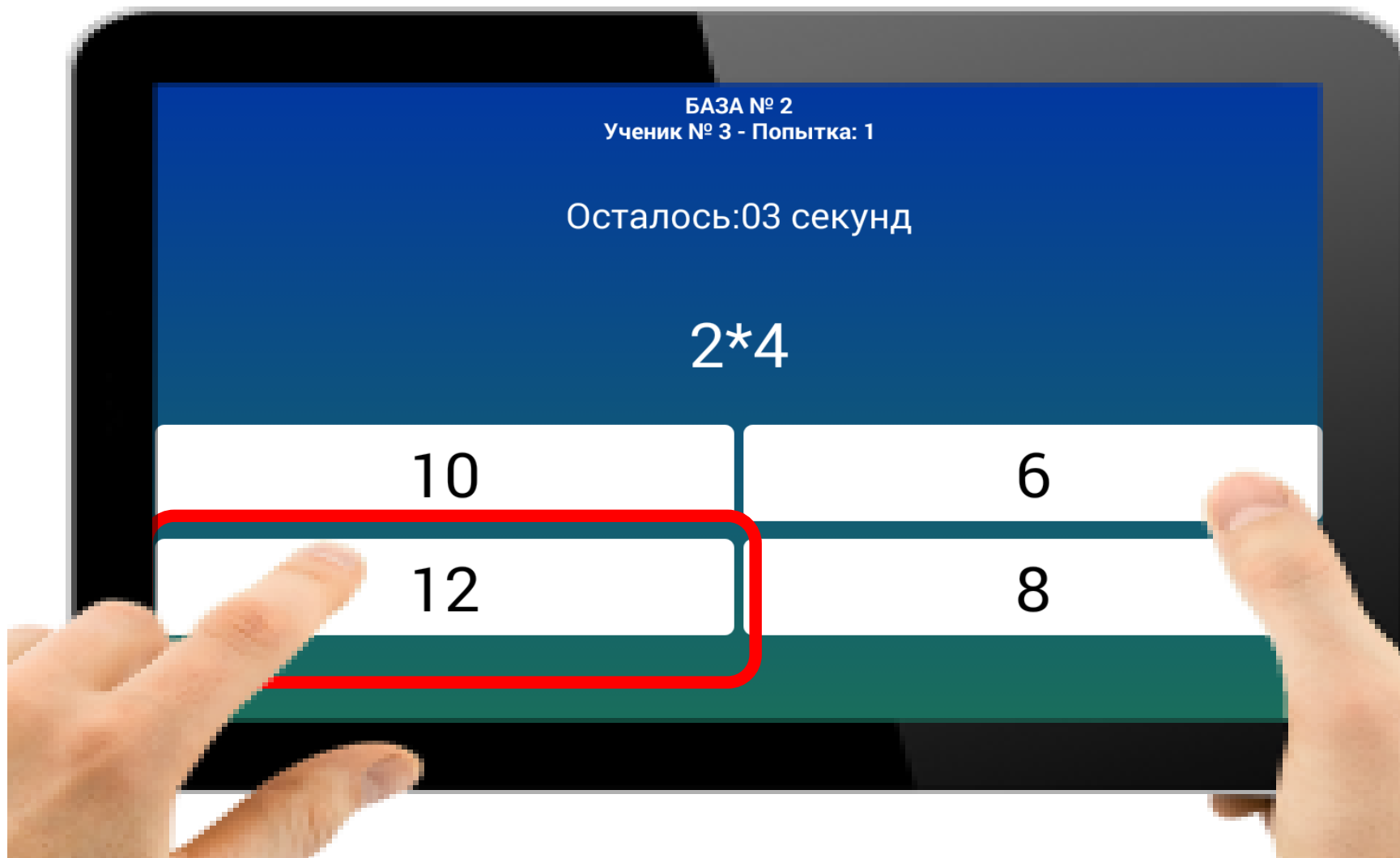
На экране опять горят номера детей, которые активно проходят испытания.

В нашем примере ребенок подходит к планшету и нажимает кнопку 3.

Далее появляется вопрос



4. База №2



На Базе №2 появляется вопрос.

Сколько будет 2 умножить на 4

Ребенок выбирает ответ, например 12

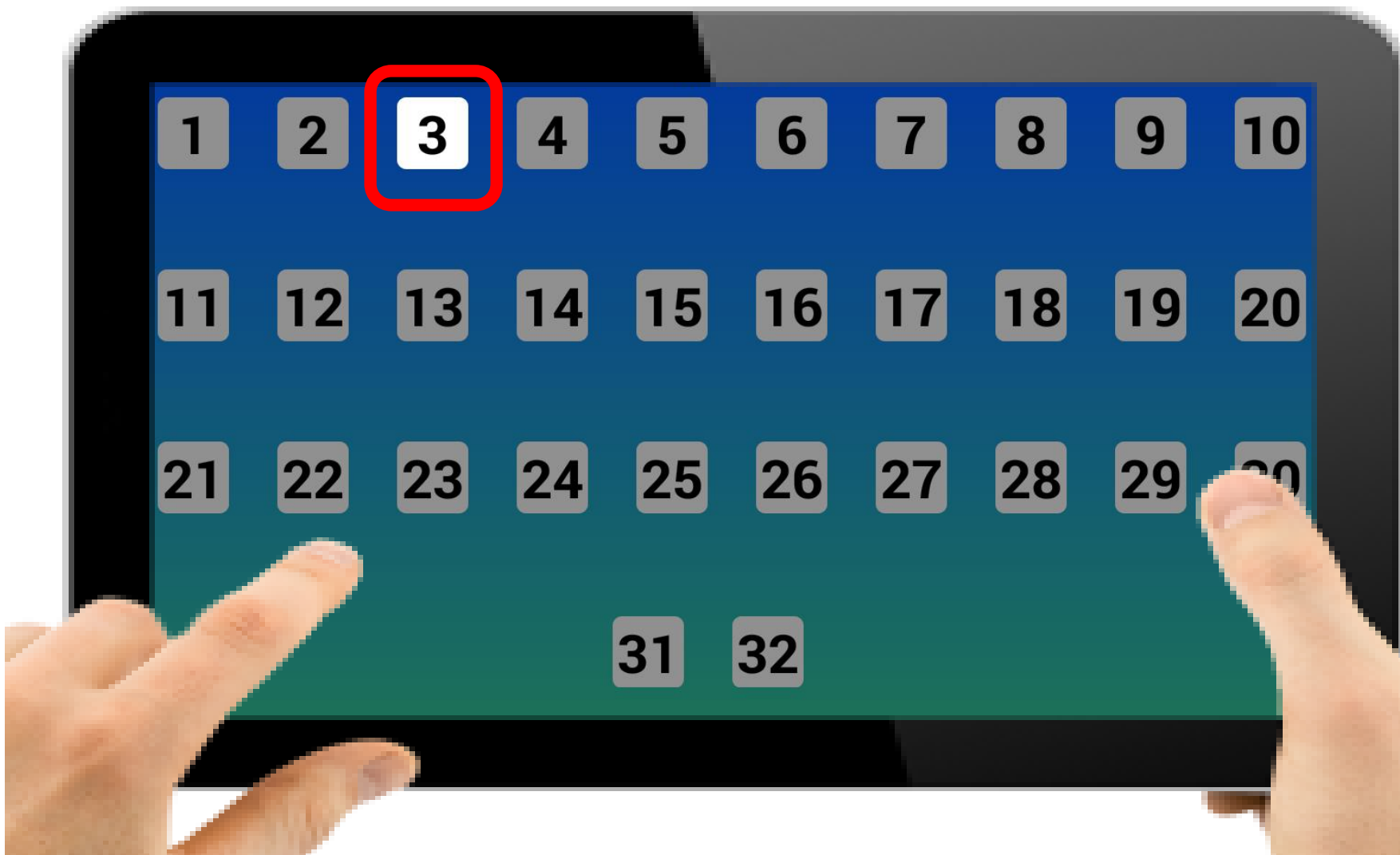
Далее аналогично бежит к Базе №3 и К Базе №4.

После прохождения всех баз Ребенок Возвращается на место старта





5. Финиш



Ребенок Возвращается на место Старта.

На экране опять горят номера детей, которые активно проходят испытания.

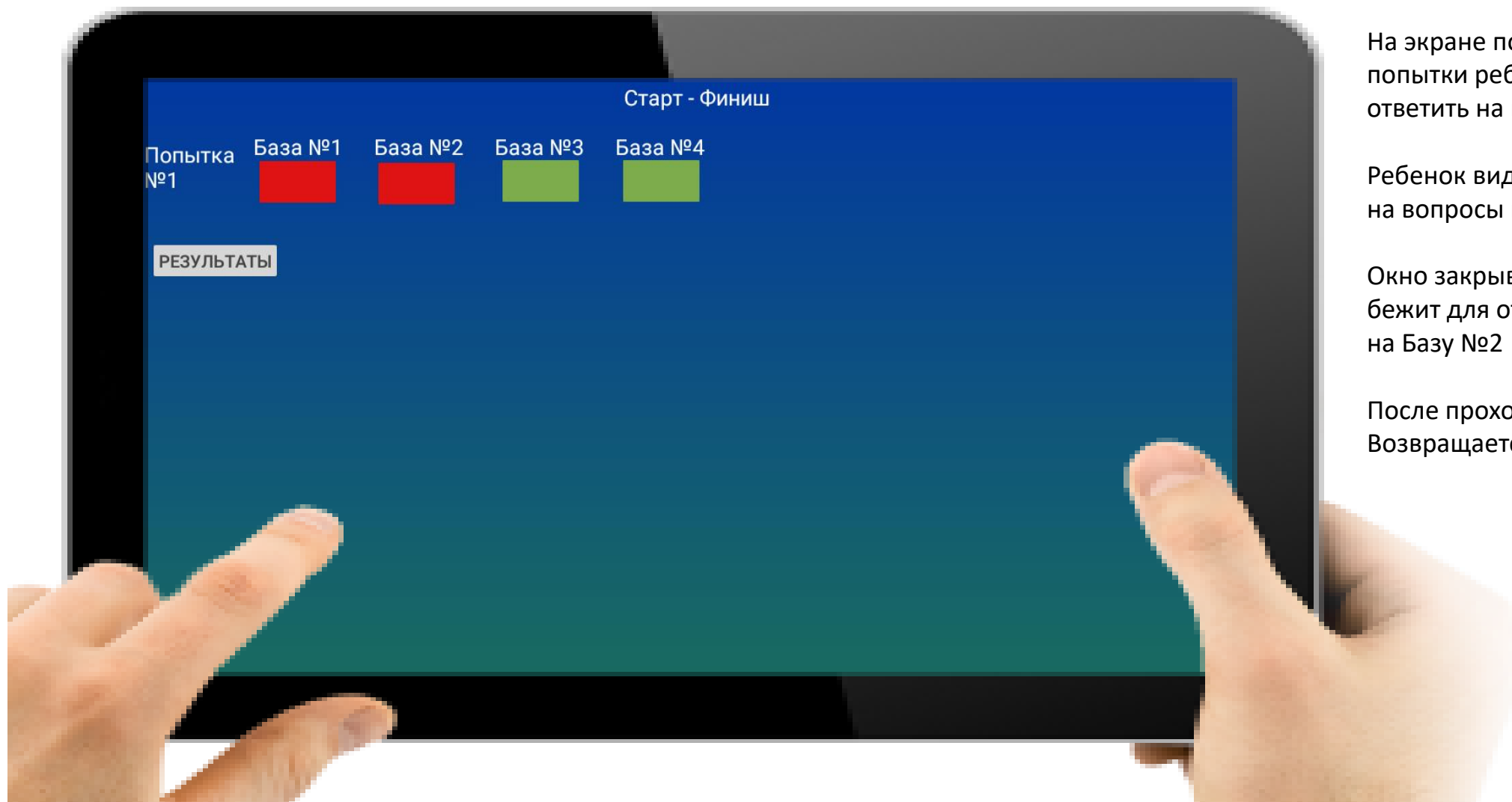
В нашем примере ребенок подходит к планшету и нажимает кнопку 3 (таймер останавливается).

Далее появляются результаты ответов





6. Финиш



На экране появляются результаты попытки ребенка правильно ответить на все вопросы.

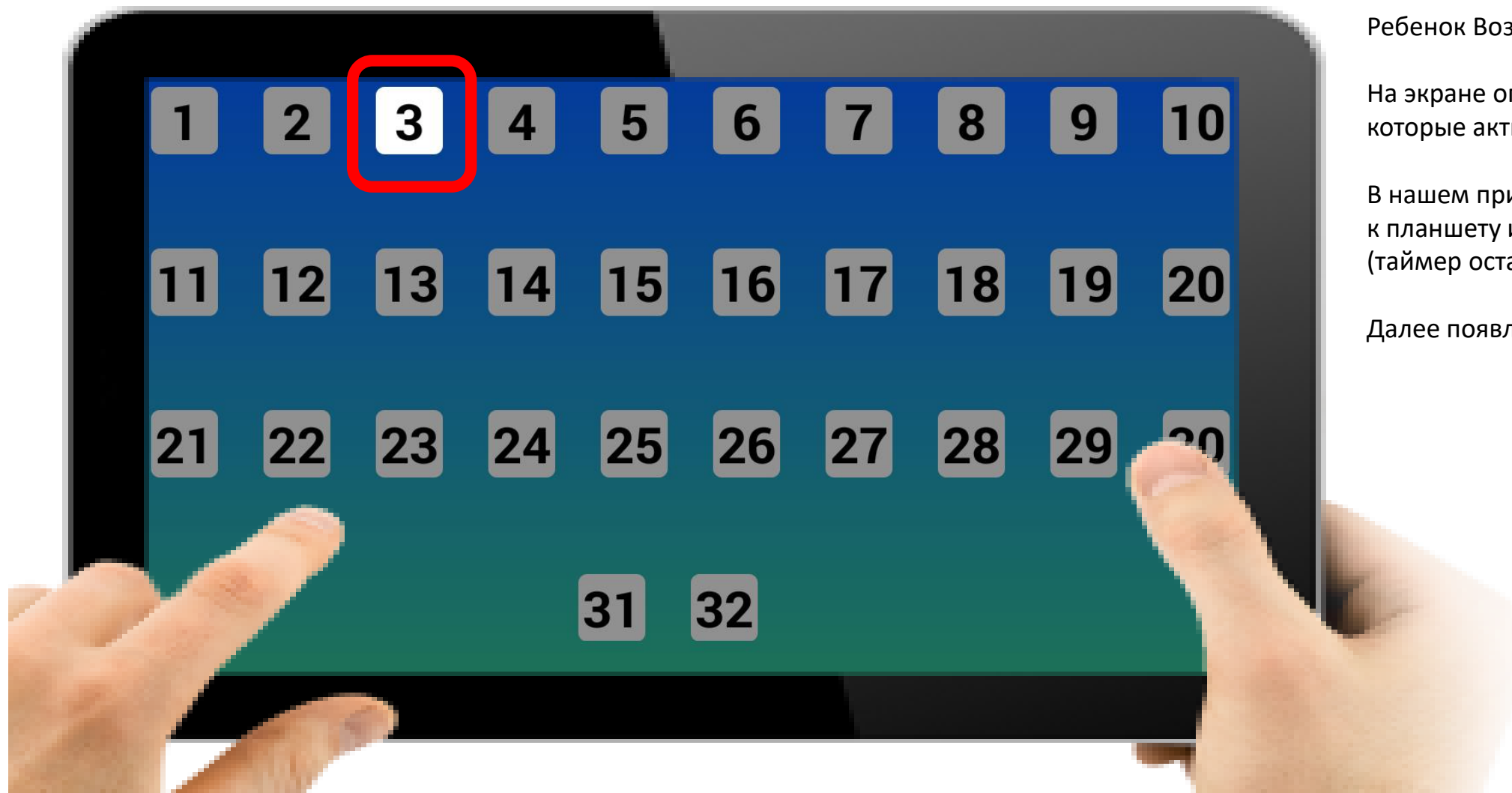
Ребенок видит, что неправильно ответил на вопросы на Базе №1 и на Базе №2.

Окно закрывается и Ребенок снова бежит для ответа на Базу №1 и на Базу №2

После прохождения баз Ребенок Возвращается на место старта



7. Финиш



Ребенок Возвращается на место Старта.

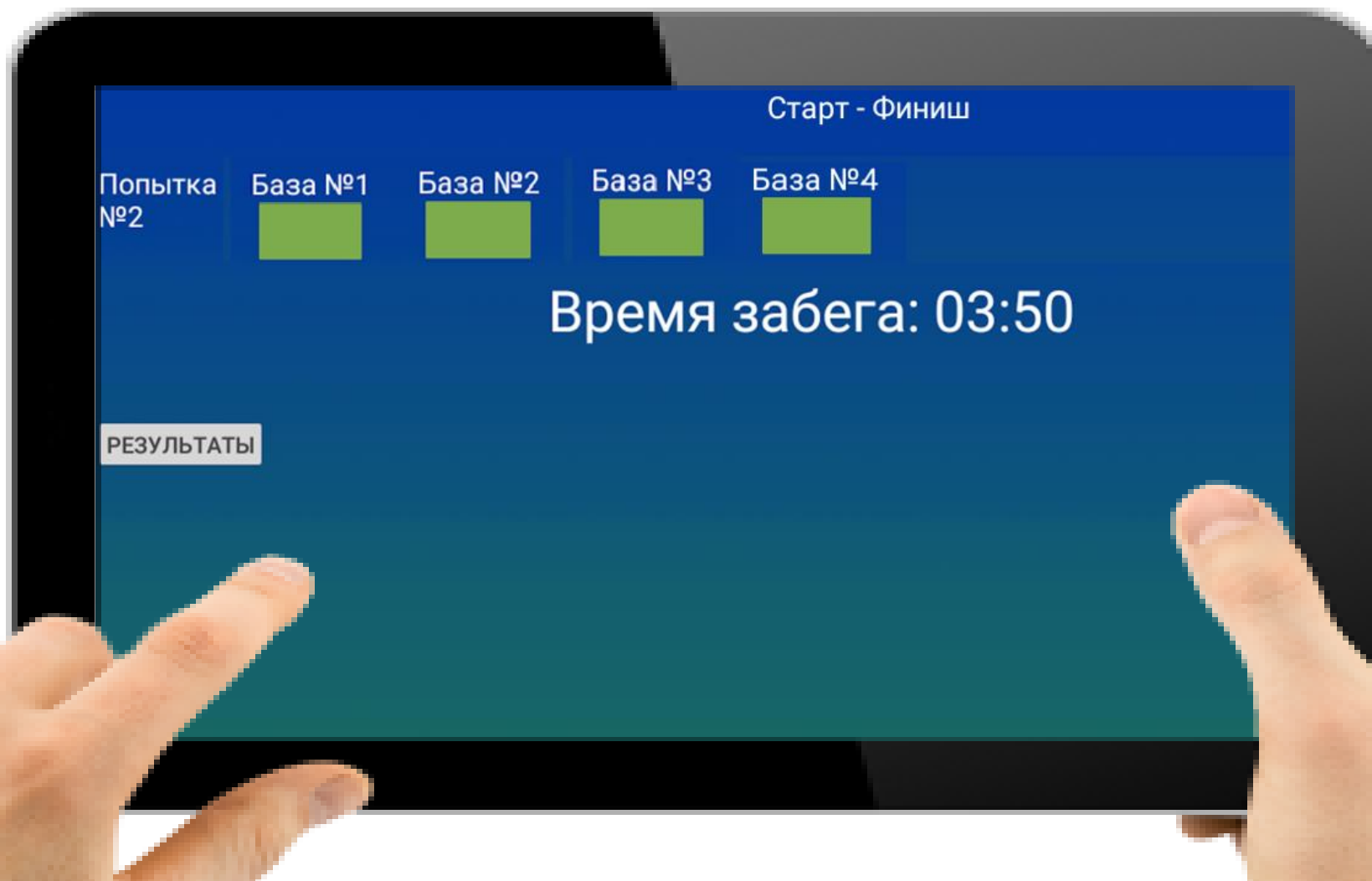
На экране опять горят номера детей, которые активно проходят испытания.

В нашем примере ребенок подходит к планшету и нажимает кнопку 3 (таймер останавливается).

Далее появляются результаты ответов



8. Финиш



На экране появляются результаты попытки ребенка правильно ответить на все вопросы.

Ребенок видит, что на все вопросы ответил правильно.

Указывается время забега ребенка.

Испытание завершено!





9. Результаты

ВЕРНУТЬСЯ ДОМОЙ

№	Ученик	Время	Количество попыток
1	5	00:02:48	1
2	1	00:02:50	1
3	2	00:02:55	1
4	4	00:02:56	1
5	7	00:02:58	1
6	6	00:03:10	1
7	8	00:03:20	2
8	3	00:03:50	2
9	10	00:03:51	2
10	11	00:03:53	2
11	9	00:03:54	2
12	12	00:03:59	2
13	13	00:04:00	3
14	14	00:04:01	3
15	15	00:04:03	3
16	17	00:04:05	3
17	16	00:04:07	4

Умная тренировка
Всего в эфире

Результаты проведения Умной тренировки по математике
1 В класс Лицей №4

Предмет	Номер	Ребенок	Попытка	Время попытки
1В математика	21	Галион Марк	1	00:00:42
1В математика	3	Третьяков Арсений	1	00:00:44
1В математика	28	Алена Ламанова	1	00:00:46
1В математика	29	Саша Елизаров	1	00:00:48
1В математика	11	Русина Аня	1	00:00:49
1В математика	10	Курлина Лиза	1	00:00:50
1В математика	13	Кожевников Гриша	1	00:00:52
1В математика	31	Моховикова Алина	1	00:00:52
1В математика	14	Николаев Владислав	1	00:00:53
1В математика	1	Мехоношин Даниэль	1	00:00:54
1В математика	18	Карина Зигирова	1	00:00:54
1В математика	2	Васильев Миша	1	00:00:55
1В математика	24	Ибрагимов Арина	1	00:00:57
1В математика	26	Полетаев Гриша	1	00:00:57
1В математика	27	Арина Антипова	1	00:00:57
1В математика	33	Исупов Артём	1	00:01:02
1В математика	22	Килунин Алексей	2	00:01:05
1В математика	5	Хлыбова Ангелина	1	00:01:11
1В математика	25	Зорин Лев	2	00:01:14
1В математика	23	Корепанов Ярослав	2	00:01:24
1В математика	16	Гасина Камилла	1	00:01:28
1В математика	30	Волжанин Гриша	3	00:01:32
1В математика	8	Баженков Миша	3	00:01:39
1В математика	12	Бакунова Диана	3	00:01:43
1В математика	19	Антонина Бурьлова	3	00:01:45
1В математика	6	Матвеевская Маша	2	00:01:56
1В математика	34	Молодцова Ульяна	3	00:01:57
1В математика	17	Стибова Милана	2	00:01:59
1В математика	32	Алекс Павлуди	3	00:02:05
1В математика	15	Романов Миша	3	00:02:07
1В математика	7	Донгаузер Ваня	3	00:02:22
1В математика	9	Листратова Алиса	3	00:02:24
1В математика	4	Грибов Тимур	3	00:02:56
1В математика	20	Касимов Матвей	3	00:02:59

15.02.2022

При нажатии на кнопку Результаты Формируется список участников.

Первое место занимает Ребенок, Который быстрее всех завершил Испытание.

Указывается время забега ребенка И предпринятое количество попыток.

Что дает «Умная тренировка»

- Ускорение усвоения знаний
- Увеличение интереса к двигательной активности
- Рост степени координации в пространстве
- Устранение прогулов и медотводов от занятий физкультурой

