

Онлайн-тренажер «Русский язык». Руководство пользователя

Онлайн-тренажер по грамматике русского языка для начальной и средней школы реализован в виде веб-приложения, устойчиво работающего на всех платформах настольных компьютеров.

Основная цель тренажера – повышение русско-язычной грамотности школьников посредством выполнения большого числа упражнений. Теоретические формулировки правил русского языка занимают в тренажере второстепенное место и помещены в так называемые «Подсказки», которые имеются во многих упражнениях.

Выполнение каждого упражнения оценивается автоматически, результаты хранятся в базе данных; инструментарий тренажера позволяет производить статистическую обработку результатов.

Тренажер включает и игровой компонент – соревнования между отдельными Участниками, а также предоставляет успешным учащимся возможность получить почетное звание.

Оглавление

Основные понятия и определения.....	3
Контент онлайн-тренажера.....	5
Примеры упражнений тренажера.....	5
Начало работы.....	9
Использование онлайн- тренажера без регистрации.....	9
Вход и регистрация.....	10
Коды доступа.....	11
Активация учеников.....	14
Замена Учителя.....	15
Результаты.....	17
Мои результаты.....	17
Результаты Подписчиков.....	18
Результаты баттла.....	21
Баттлы.....	21
Вызов на баттл.....	21
Приём вызова на баттл.....	23
Режим баттла.....	24
Просмотр результатов баттла.....	25
Стоп баттл.....	25
Режим болельщика.....	26
Аттестация.....	28
Завершение работы.....	28

Основные понятия и определения

1. Дерево регистрации – Дерево Участников, образующееся при регистрации пользователей в тренажере.

Создание и передача Кода доступа от одного пользователя другому является основным элементом построения структуры Дерева. Участники процесса могут выстроить любую конфигурацию в зависимости от своих потребностей.

2. Код доступа – это некоторый набор символов (как правило около 8), который необходимо иметь для регистрации.

Код доступа:

1. Обеспечивает доступ к базе данных онлайн-продукта только зарегистрированных пользователей.
2. Организует структуру Дерева из зарегистрированных пользователей онлайн-продукта.

Имеется два вида Кодов доступа:

- Код доступа, дающий право создания новых Кодов доступа. По такому Коду доступа может зарегистрироваться лишь один активный пользователь.
- Код доступа, не дающий права создания новых Кодов доступа. По такому Коду доступа могут зарегистрироваться ограниченное число активных пользователей.

3. Гость – любой пользователь, который пользуется тренажером, не проходя процесс регистрации, т.е. знакомится с контентом и выполняет упражнения, не регистрируясь.

4. Участник – зарегистрированный пользователь.

5. Лидер – Участник, наделенный правом создавать Коды доступа для новых Участников.

6. Ученик – Участник, не наделенный правом создавать Коды доступа для новых Участников.

7. Подписка – создание и передача Кодов доступа Лидером другим, ещё не зарегистрированным пользователям.

8. Подписчик – Участник, зарегистрировавшийся по Коду доступа, полученному от своего Лидера.

Участника *В*, получившего Код доступа от Участника *А*, мы называем *Подписчиком (первого уровня) Участника А*, а Участника *А* – *Лидером (непосредственным Лидером) Участника В*. Мы делаем это отношение *транзитивным*, объявив принцип: «Подписчик моего Подписчика является моим Подписчиком, а Лидер моего Лидера является моим Лидером».

9. Учитель – Лидер, Подписчиками которого являются Ученики его класса.

Самый простой случай это 3-этажное Дерево стандартной школы. Директор является *Лидером* всей школы, Учителя являются Подписчиками директора, а учащиеся являются Подписчиками своих Учителей. В этом случае директор получает Код доступа от поставщиков продукта школе, по этому Коду доступа директор регистрируется и создаёт Коды доступа для Учителей, они в свою очередь создают Коды доступа для учащихся, учащиеся регистрируются – и

можно начинать обучение. Как правило, Учитель создаёт лишь один такой Код доступа для всех Учеников класса.

10. База данных (БД) – одна из основных составляющих онлайн-продукта, расположенная на хостинге. В ней фиксируется выполнение каждым Участником упражнения и количество набранных баллов. Эти данные доступны для просмотра как ему самому, так и вышестоящим Лидерам. БД обеспечивает взаимодействие Участников образовательного процесса между собой, что необходимо, когда речь идёт об организованном обучении в условиях образовательных организаций.

11. Анонимное пользование контентом – работа Участника в онлайн-продукте без авторизации. Никакой записи в БД об этом не сохраняется. При такой работе пользователь не обращается к БД, следовательно, он лишён взаимодействия с другими пользователями, результаты выполнения любого упражнения видны лишь непосредственно в момент выполнения.

12. Раздел – контент тренажера распределен по десяти *разделам*. В каждом *разделе* имеется несколько сюжетов. Разделы и сюжеты – это фактически структура меню тренажера.

13. Сюжет – тематический раздел контента. Каждый сюжет содержит определенное число упражнений, идущих одни за другим.

14. Баллы – количественная оценка качества выполнения упражнения. Каждое упражнение содержит некоторое количество атомарных (минимальных) элементов, выполнение каждого из которых оценивается 1 или 0 баллами.

15. Баттл – бинарное симметричное отношение между Участниками, выражающее желание Участников «посоревноваться» в выполнении заданий. Произвольные два Участника могут находиться в «состоянии баттла», могут входить в это состояние и выходить из него. Баттлы придают тренажеру игровой элемент, создают дополнительный стимул для тренировок.

16. Вызов на баттл – специальный сигнал, посылаемый любым Участником любому другому Участнику, означающий приглашение к вступлению в состояние баттла.

17. Приём вызова на баттл – ответ вызванного на баттл Участника, после которого оба Участника могут оказаться в состоянии баттла. В этом состоянии они могут находиться неограниченное время до тех пор, пока любой один из двух Участников не остановит баттл. Каждый Участник может находиться в состоянии баттла с любым числом других Участников.

18. Режим баттла – ассиметричный режим, в который может войти любой Участник любого баттла независимо от другого Участника этого баттла. В этом режиме Участник может выполнять упражнения и накапливать баллы для того, чтобы превзойти по количеству набранных баллов второго Участника баттла. В этом же режиме Участник может просматривать «Результаты баттла» - количество набранных баллов, как своих, так и противника по каждому разделу контента.

19. Противник – партнер Участника по баттлу, с которым он находится в «состоянии баттла».

20. Болельщик. – Гость или Участник, вошедший в «режим болельщика» для наблюдения («боления») за баттлом Участников. **Режим болельщика** – режим, в который может вступить любой пользователь для наблюдения за результатами

баттлов. Результаты баттлов (в отличие от результатов выполнения заданий вне баттлов) являются общедоступными.

21. Аттестация – специальный режим выполнения заданий с целью получения звания «Мастера Русского языка». В этом режиме Участнику предлагаются упражнения в случайном порядке; те упражнения, с которыми он успешно справился, ему засчитываются как успешно выполненные и более не предлагаются (такой режим называют «адаптивным»).

Контент онлайн-тренажера

Контент тренажера разделен на 10 тематических разделов, каждый из которых подразделяется на подразделы, которые мы называем сюжетами; всего сюжетов 76. Каждый сюжет содержит некоторое количество упражнений; всего упражнений в тренажере 518.

Примеры упражнений тренажера

Вот первое упражнение первого раздела «Корни слов» первого сюжета «Безударные гласные»:

1

<input type="checkbox"/> Решил	<input type="checkbox"/> Голубой	<input type="checkbox"/> Молоток
<input type="checkbox"/> записал	<input type="checkbox"/> синеватый	<input type="checkbox"/> гвозди
<input type="checkbox"/> попросил	<input type="checkbox"/> красный	<input type="checkbox"/> пила
<input type="checkbox"/> оттащил	<input type="checkbox"/> зеленый	<input type="checkbox"/> топор
<input type="checkbox"/> принес	<input type="checkbox"/> беленький	<input type="checkbox"/> винтик
<input type="checkbox"/> бросил	<input type="checkbox"/> золотой	<input type="checkbox"/> грабли
<input type="checkbox"/> позабыл		<input type="checkbox"/> лопата
<input type="checkbox"/> нашел		
<input type="checkbox"/> обрадовался		
<input type="checkbox"/> засмеялся		

Безударные гласные

Выделите галочкой слова с безударной гласной в корне и нажмите кнопку "ОК".

Очень простое упражнение: здесь требуется выделить галочкой слова с безударной гласной в корне. Выполняем:

1

<input checked="" type="checkbox"/> Решил	<input checked="" type="checkbox"/> Голубой	<input checked="" type="checkbox"/> Молоток
<input checked="" type="checkbox"/> записал	<input checked="" type="checkbox"/> синеватый	<input type="checkbox"/> гвозди
<input checked="" type="checkbox"/> попросил	<input type="checkbox"/> красный	<input checked="" type="checkbox"/> пила
<input checked="" type="checkbox"/> оттащил	<input checked="" type="checkbox"/> зеленый	<input checked="" type="checkbox"/> топор
<input type="checkbox"/> принес	<input type="checkbox"/> беленький	<input type="checkbox"/> винтик
<input type="checkbox"/> бросил	<input checked="" type="checkbox"/> золотой	<input type="checkbox"/> грабли
<input checked="" type="checkbox"/> позабыл	<input type="checkbox"/> лопата	
<input checked="" type="checkbox"/> нашел		
<input type="checkbox"/> обрадовался		
<input checked="" type="checkbox"/> засмеялся		

Безударные гласные
Выделите галочкой слова с безударной гласной в корне и нажмите кнопку "ОК".
Вы набрали 20 баллов, из 23 возможных

Продолжить

Каждый квадратик для галочки (такой квадратик называется чекбокс) является атомарным элементом упражнения, всего таких чекбоксов тут 23, из них правильно мы заполнили лишь 20, поэтому наш результат в данном упражнении 20 баллов (из 23 возможных). Ошибочно заполненные чекбоксы выделены оранжевым цветом.

Мы могли бы тут нажать на кнопку «Продолжить» и перейти к следующему упражнению данного сюжета, но мы не будем этого делать.

Другой пример: первое упражнение сюжета «Удвоенные согласные на стыке приставки и корня» раздела «Приставки»:

Ра[]тавание ра[]тянулось на целых полчаса;

провожающие в ра[]терянности бормотали и []винения;

он не слушал, бе[]печно улыбался и ра[]еянно смотрел по сторонам;

совсем не было заметно, что он ра[]троен и и[]пытывает тревогу;

она обе[]покоенно пере[]читывала сумки и пакеты, бе[]вучно шевеля губами;

пудель, внезапно чего-то и[]пугавшись или ра[]вирепев, ра[]разился оглушительным лаем.

1

Удвоенные согласные на стыке приставки и корня

Вставьте пропущенные буквы: С, СС, З или ЗЗ, затем нажмите кнопку "ОК".

Подсказка

ОК

В этом упражнении атомарными элементами являются клеточки, стоящие на месте пропущенных букв. Требуется вставить пропущенные буквы, попробуем это сделать:

Ра[сс]тавание ра[с]тянулось на целых полчаса;

провожающие в ра[с]терянности бормотали и [з]винения;

он не слушал, бе[с]печно улыбался и ра[сс]еянно смотрел по сторонам;

совсем не было заметно, что он ра[сс]троен и и[с]пытывает тревогу;

она обе[с]покоенно пере[с]читывала сумки и пакеты, бе[зз]вучно шевеля губами;

пудель, внезапно чего-то и[с]пугавшись или ра[с]вирепев, ра[з]разился оглушительным лаем.

1

Удвоенные согласные на стыке приставки и корня

Вставьте пропущенные буквы: С, СС, З или ЗЗ, затем нажмите кнопку "ОК".

Подсказка

Вы набрали 13 баллов, из 14 возможных

Продолжить

Одна ошибка: в слове «рассвирепев» требуется две буквы «с».

Следующий пример из раздела «Предлоги»:

Как это н_ стыдно (в сущности, сейчас это н_ стыдно, тогда было стыдно) должен призна_ся, что, научившись читать еще до школы, я уже в школьные годы ух_трился пронести по крайней мере в течени_ трех лет полное не понимание того, что происход_т на ц_ферблате. Вернее, было понимание общего напр_вления времени, то есть я догад_вался, что если стрелка часов пр_бл_жае_ся к ц_фре дв_надцать, то она не ожид_но на зад не пойдет, а будет перес_кать эту ц_фру и и_ти дальше. Пр_мерно я даже мог опр_д_лить, на сколько она пр_бл_зилась к такому то часу, но точно сказать немог.

Могут подумать, что я кокетничаю тупостью. Но, во первых, что бы кокетнич_ть тупостью, то же не мало смелост_ надо иметь, а во вторых, признание в тупост_ есть все таки хотя бы ч_стичное ее од_ление. Но дело в том, что я и в самом деле немог опр_д_лить время по часам, хотя по возр_сту должен был это уметь, и не которые терзания поэтому поводу остав_ли след в моей пам_ти, который я теперь и воспр_изв_жу.

(Ф.Искандер)

3

Предлоги, союзы, частицы, 2

Вставьте пропущенные буквы, исправьте орфографические ошибки, затем нажмите кнопку "ОК".

OK

В этом примере мы видим текст, в котором кроме того, что в некоторых словах нужно вставить пропущенные буквы, требуется также и исправлять любые орфографические ошибки текста. Атомарными элементами текста являются слова: каждое слово с ошибкой (или несколькими ошибками) снижает оценку на единицу. Попробуем выполнить это непростое упражнение:

Как это ни стыдно (в сущности, сейчас это не стыдно, тогда было стыдно) должен признаться, что, научившись читать еще до школы, я уже в школьные годы ухитрился пронести по крайней мере в течение трех лет полное не понимание того, что происходит на циферблате. Вернее, было понимание общего направления времени, то есть я догадывался, что если стрелка часов приближается к цифре двенадцать, то она не ожиданно на зад не пойдет, а будет пересекать эту цифру и идти дальше. Примерно я даже мог определить, **на сколько** она приблизилась к такому-то часу, но точно сказать не мог.

Могут подумать, что я кокетничаю тупостью. Но, во-первых, что бы кокетничать тупостью, то же не мало смелости надо иметь, а во-вторых, признание в тупости есть все-таки хотя бы частичное ее одоление. Но дело в том, что я и в самом деле не мог определить время по часам, хотя по возрасту должен был это уметь, и не которые терзания **поэтому** поводу оставили след в моей памяти, который я теперь и воспроизвожу.

(Ф.Искандер)

3

Предлоги, союзы, частицы, 2

Вставьте пропущенные буквы, исправьте орфографические ошибки, затем нажмите кнопку "ОК".

Вы набрали 43 балла, из 46 возможных

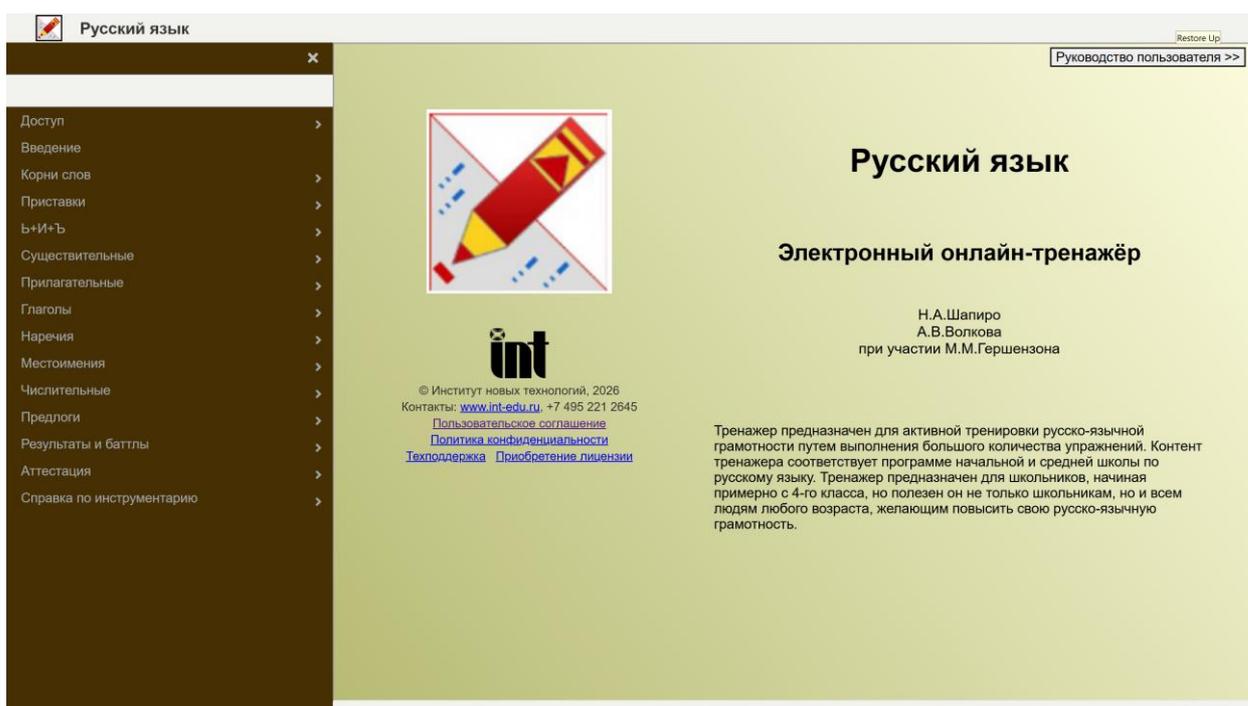
Продолжить

Две ошибки: не так уж плохо если учесть, что нами было исправлено в тексте около 43 ошибок (около, потому что система ведёт счет словам, а не ошибкам). «На сколько» следовало писать слитно, а «поэтому» - раздельно.

Итоговый результат по сюжету отображается после прохождения всех упражнений по данному сюжету. Результат по любому сюжету можно улучшить, если пройти его повторно.

Начало работы

При входе на сайт (russ-edu.ru), на котором размещается веб-приложение, перед вами откроется первое окно тренажера:



Слева расположено меню продукта; над меню расположено поле, в котором будет отображаться имя авторизованного Участника; маленький логотип в левом углу экрана на полосе рядом с названием – кнопка возврата на первое окно, в правом верхнем углу – кнопка вызова Руководства пользователя.

Нажмите в разделе меню «Доступ» на пункт «Вход». Откроется окно, в котором будет предложено зарегистрироваться, а при последующих входах просто авторизоваться.

Использование онлайн-тренажера без регистрации

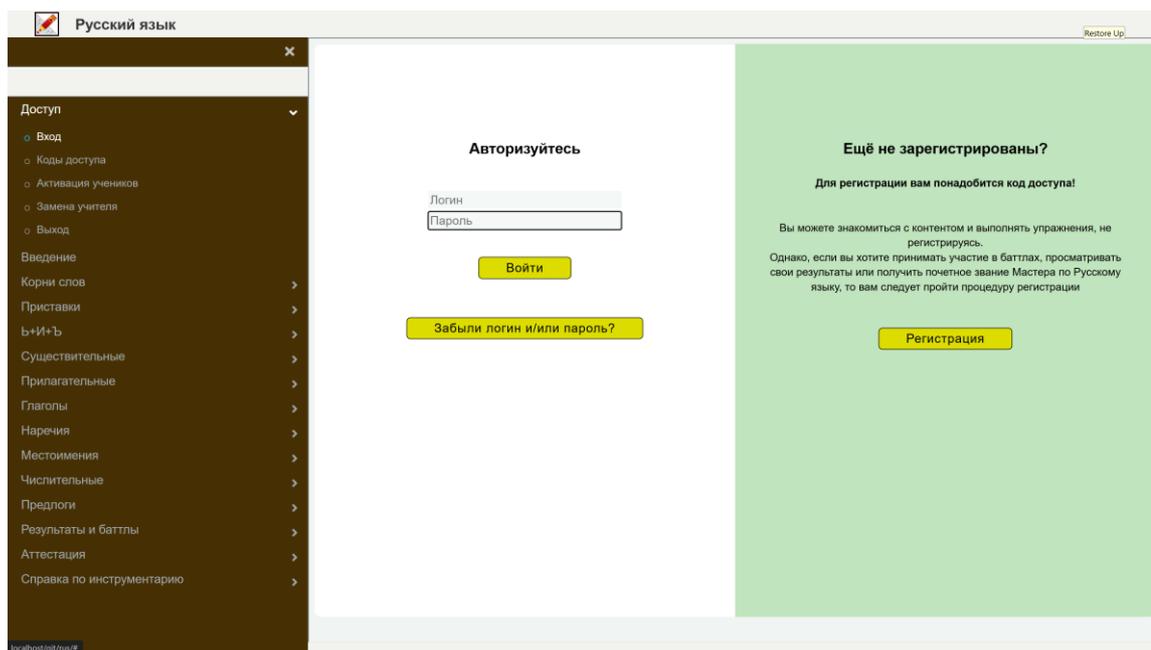
При работе в программе регистрация не является обязательной. Выполнение упражнений онлайн-тренажера, знакомство с контентом и наблюдение за соревнованиями может осуществляться любым пользователем, в том числе пользователем, который не прошел регистрацию (Гостем). В случае выполнения упражнений Гостем результаты, полученные им, не будут фиксироваться в базе.

Вход и регистрация

Для того, чтобы воспользоваться возможностями онлайн-тренажера в полном объеме, нужно зарегистрироваться.

Если вы забудете введенные вами при регистрации Логин/пароль – нажмите на кнопку «Забыли логин и/или пароль» в окне авторизации.

Для регистрации следует обратиться к меню в раздел «Доступ», и далее пункт «Вход»:



Далее следует нажать на кнопку «Регистрация» в правой части экрана, в открывшемся окне вам будет предложено зарегистрироваться.

Для регистрации нужно:

- заполнить все обязательные поля таблицы (желательно, и необязательные),
- ввести Код доступа
- придумать и ввести свой логин (может быть любое слово) и пароль (не менее восьми символов),
- принять условия лицензионного соглашения,
- дать согласие на обработку персональных данных:

Вход для для зарегистрированных пользователей

Войти

Создать аккаунт

Звёздочками отмечены обязательные поля

Код доступа: *

Фамилия: *

Имя: *

Отчество:

Город, школа:

Позиция, класс:

Телефон:

email: *

Логин: *

Пароль: *

Подтверждение пароля: *

Принимаю условия [лицензионного соглашения](#)

[Согласие](#) на обработку моих персональных данных

Регистрация

При последующих входах вам нужно будет просто авторизоваться.

Коды доступа

Наличие у пользователя Кода доступа означает наличие у него права (и технической возможности) стать Участником.

Код доступа имеет следующие атрибуты:

- наименование *получателя Кода доступа*, (физического или юридического лица);
- срок действия;
- максимальное число активных логинов;
- указание на наличие или отсутствие права создавать новые Коды доступа.

Вызвав пункт меню «Коды доступа» мы видим список уже созданных Участником (в данном случае Учит. 1) Кодов доступа для своих Подписчиков с указанием всех перечисленных атрибутов:

Русский язык

Restore Up

Доступ/Коды доступа

Коды доступа от Имя Учит-0 (225uqzkhz), действует до 2030-12-31, неиспользованных логинов 2

Код доступа	Кому передан	Логинов	Действует до	Срок	Право	Изменить
226tush5f	Учит-01	0	2030-12-31	0	Да	Изменить
228be6x3t	Учит-02	2	2030-12-31	0	Да	Изменить
229fn2qzc	Учит-03	0	2030-12-31	0	Да	Изменить
232w4zu55	Эксперт EP	5	2030-12-31	0	Да	Изменить

Создать код доступа

Имя Учит-0
Лидер

Доступ

- Вход
- Коды доступа
- Активация учеников
- Замена учителя
- Выход
- Введение
- Корни слов
- Приставки
- Ъ-Й-Ь
- Существительные
- Прилагательные
- Глаголы
- Наречия
- Местоимения
- Числительные
- Предлоги
- Результаты и баттлы
- Аттестация
- Справка по инструментарию

100000000/100000000

Предпоследний атрибут «Право создания (Кодов доступа)» играет ключевую роль в формировании **структуры Деревя Участников**.

Коды доступа без права создания новых Кодов доступа допускают неограниченное число регистраций, но ограниченное число активных логинов: не более числа, указанного в графе «Логинов».

Код доступа с правом создания новых Кодов доступа допускает лишь одну регистрацию (будущим Лидером). Далее Лидер создаёт новые Коды доступа, по которым другие пользователи (его *Подписчики*) смогут зарегистрироваться.

Структура Деревя Участников реализуется следующим образом: некоторый Лидер высшего уровня получает от владельцев продукта вместе с лицензией на использование онлайн-тренажера «лицензионный Код доступа» с правом самостоятельно создавать Коды доступа на ограниченное лицензией число логинов для учащихся.

Он регистрируется по этому «лицензионному Коду», а затем в меню «Коды доступа» создаёт Коды доступа для Учителей, в классах которых предполагается использовать продукт. При этом каждому из Учителей он также даёт право создавать Коды доступа на определенное число логинов для учащихся (Код доступа Учителя).

Русский язык

Имя Учит-0
Лидер

Доступ

- Вход
- Коды доступа
- Активация учеников
- Замена учителя
- Выход
- Введение
- Корни слов
- Приставки
- Ь+И+Ъ
- Существительные
- Прилагательные
- Глаголы
- Наречия
- Местоимения
- Числительные
- Предлоги
- Результаты и баттлы
- Аттестация
- Справка по инструментарию

Доступ/Коды доступа

Коды доступа от Имя Учит-0 (225uqzkhz), действует до 2030-12-31, неиспользованных логинов 2

Код доступа	Кому передан	Логинов	Действует до	Срок	Право	Изменить
226tush5f	Учит-01	0	2030-12-31	0	Да	Изменить
228we6x3t	Учит-02	2	2030-12-31	0	Да	Изменить
229fn2qzc	Учит-03	0	2030-12-31	0	Да	Изменить
232w4zu55	Эксперт ЕР	5	2030-12-31	0	Да	Изменить

Атрибуты создаваемого кода доступа:

Число логинов:
1

Действует до:
03/02/2026

Кому передается:

Право создавать коды доступа

Создать

Общее число активных логинов учащихся (Учителя и Лидер высшего уровня не входят в это число) не может превышать число логинов, которое было предусмотрено в лицензии, это же относится к сроку действия логинов

Каждый Лидер может скорректировать ранее созданный им Код доступа в части числа логинов и даты окончания срока действия, но только в «выгодную» для Подписчика сторону, т.е. он может увеличить число логинов и сделать дату окончания срока действия более поздней, при этом новая дата окончания срока не может быть более поздней, чем дата окончания срока действия собственного Кода доступа Лидера, а новое число логинов не может быть больше, чем число неиспользованных логинов Лидера.

Например, если Участник Учит-0 хочет изменить атрибуты первого Подписчика в списке Кодов доступа, ему нужно нажать на клетку «Изменить» в первой строке; при этом поля «Логинов» и «Действует до» в этой строке становятся редактируемыми:

Русский язык Restore Up

Имя Учит-0
Лидер

Доступ

- Вход
- Коды доступа
- Активация учеников
- Замена учителя
- Выход
- Введение
- Корни слов >
- Приставки >
- ь-и-ъ >
- Существительные >
- Прилагательные >
- Глаголы >
- Наречия >
- Местоимения >
- Числительные >
- Предлоги >
- Результаты и багглы >
- Аттестация >
- Справка по инструментарию >

Доступ/Коды доступа

Коды доступа от Имя Учит-0 (225uqzkhz), действует до 2030-12-31, неиспользованных логинов 2

Код доступа	Кому передан	Логинов	Действует до	Право	Изменить
226tuysh5f	Учит-01	0	12 / 31 / 2030	Да	Изменить
228be6x3t	Учит-02	2	2030-12-31	Да	
229fh2qzc	Учит-03	0	2030-12-31	Да	
232w4zu55	Эксперт ЕР	5	2030-12-31	Да	

После внесения изменений нужно ещё раз нажать на «Изменить» - корректировка выполнена.

Активация учеников

По Коду доступа без права создания новых Кодов (Код доступа Ученика) могут зарегистрироваться неограниченное число пользователей. Тем не менее пользоваться своими логинами смогут лишь обладатели активных логинов, количество которых ограничено числом, стоящим в графе «Логинов».

Непосредственный Лидер может в этих пределах изменять активность своих Подписчиков для того, чтобы в нужное время отключать от организованной работы тех Участников, которые уже прошли курс, и подключать тех, кому предстоит его проходить.

Открыв пункт меню «Активация учеников» мы увидим список Подписчиков Лидера Учит-02 (Учеников), не имеющих возможности создавать Коды доступа:

Русский язык

Доступ/Активация учеников

Имя Учит-02
Лидер

Ваш код доступа 228be6x3t,
действует до 2030-12-31, максимум активных логинов 3

Участник	Город, школа	Позиция, класс	Почта	Телефон	Актив-ность
Учащ-021 Имя			kharsh84@gmail.com		<input checked="" type="checkbox"/>
Учащ-022 Имя			kharsh84@gmail.com		<input checked="" type="checkbox"/>
Учащ-023 Имя			kharsh84@gmail.com		<input checked="" type="checkbox"/>
Учащ-024 Имя			kharsh84@gmail.com		<input type="checkbox"/>
Учащ-025 Имя			kharsh84@gmail.com		<input type="checkbox"/>

Изменить

При необходимости активировать одни и деактивировать другие логины Учит-02 отмечает галочками в последней колонке активных Участников и нажимает на кнопку «Изменить». Если при этом число активных Подписчиков не превысит лимита, в данном случае 3, то результат этого редактирования будет внесён в Базу данных.

Замена Учителя

Замена Учителя – процедура, которая позволяет заменить Участника, имеющего статус Лидера, другим Участником так, чтобы все его Подписчики стали Подписчиками нового Лидера. Это может потребоваться в разных случаях, например, в случае замены Учителя.

Для того, чтобы сменить Лидера, например Учит-0 на Учит-1 необходимо, прежде всего, чтобы новый пользователь (Учит-1), зарегистрировался с помощью того же Кода доступа, при помощи которого зарегистрирован был заменяемый Лидер.

При входе в пункт меню «Замена Учителя» мы видим, что Участники Учит-0 и Учит-1 зарегистрированы по одному Коду доступа 225uqzkhz. Теперь непосредственный Лидер заменяемого Лидера должен деактивировать старого Лидера и активировать нового при помощи «радио-кнопки» в последней колонке:

Доступ/Замена учителя

Ваш код доступа 222trak1, действует до 9999-12-31,
число активных логинов 927

Код доступа	Участник	Город, школа	Позиция, класс	Почта	Телефон	Активность
225uqzkhz	Учит-0 Имя			kharsh84@gmail.com		<input checked="" type="radio"/>
225uqzkhz	Учит-1 Имя					<input type="radio"/>

Изменить

и нажать кнопку «Изменить». После этого новый учитель полностью заменит старого в иерархии: сам он станет подписчиком того же участника, подписчиком которого был прежний лидер, и все подписчики прежнего лидера станут подписчиками нового. Произойдет ровно то же самое, что происходит при замене должностного лица в любой организации.

Результаты

При выборе пункта «Результаты» раздела меню «Результаты и баттлы» откроется страница с тремя вкладками «Мои результаты», «Результаты Подписчиков» и «Результаты баттла». Во всех таблицах результатов имеется возможность задать, изменить или удалить временной интервал.

Мои результаты

На приведенном ниже примере на вкладке «Мои результаты» показаны результаты авторизованного Участника Учит-0 в табличной форме.

Если при просмотре своих результатов Участник не устанавливает временной интервал, в отчёте будут представлены его наилучшие результаты по каждому сюжету за все время работы над этим сюжетом.

Во второй колонке таблицы – суммарное количество баллов за выполнение упражнений сюжета; в третьей – число выполненных атомарных элементов:

Сюжет	Баллы	Геймов
Приставки. Беглая гласная в приставках	14	14
Приставки. Гласные и согласные в приставках	30	30
Приставки. Приставки	49	60
Приставки. Удвоенные согласные на стыке приставки и корня	35	35
Итого	128	
Средний балл	3.82	

Всего Участник Учит-0 набрал в сумме 128 баллов; однако более точным показателем его успеха является средний балл, равный 3.82, – сумма средних баллов по каждому сюжету.

В таблице «Мои результаты» каждый сюжет представлен лишь максимальным средним результатом. Если Участник, повторно выполняя упражнения какого-то сюжета, наберет больший средний балл, то в таблице будет отражаться улучшенный результат. Все остальные результаты его работы над упражнениями любого сюжета сохраняются в базе данных, но в данную таблицу не включаются.

Нажатием на «Установить временной интервал» можно задать начало/конец промежутка времени и получить таблицу результатов Участника, достигнутых им в этот промежуток времени.

Если пользователь хочет изменить установленный временной интервал, ему следует поправить даты и нажать кнопку «Применить», а если хочет посмотреть все результаты – нажать кнопку «Удалить временной интервал».

Мои результаты Результаты подписчиков Результаты баттла

Удалить временной интервал 03/02/2026 03/02/2026 Применить

Сюжет	Баллы	Геймов
Приставки. Беглая гласная в приставках	14	14
Приставки. Гласные и согласные в приставках	30	30
Приставки. Приставки	49	60
Приставки. Удвоенные согласные на стыке приставки и корня	35	35
Итого	128	
Средний балл	3.82	

Возможность устанавливать временной интервал имеется во всех отчётах, и в дальнейшем мы не будем об этом упоминать.

Результаты Подписчиков

На этой вкладке мы видим таблицу со списком Подписчиков первого уровня Участника Учит-0 (Лидера):

Русский язык

Результаты и баттлы/Результаты

Мои результаты Результаты подписчиков Результаты баттла

Установить временной интервал

Подписчики лидера Имя Учит-0

Участник	Город, Школа	Позиция, класс	Итого участника	Средний балл участника	Размер группы	Средний итог группы	Среднее среднего группы
Учит-01 Имя			0	0	4	91.5	3.32
Учит-02 Имя			0	0	6	5.83	0.2
Учит-03 Имя			36	1	4	9	0.25

В первых трех колонках отображены личные данные участников.

В колонках «Итого Участника» и «Средний балл Участника» отображаются личные результаты Участников. В данном конкретном случае мы видим, что ненулевые результаты имеются только у третьего участника Учит-03. Впрочем, все три Участника являются учителями и выполнение упражнений для них нетипично (хотя и возможно). Далее – численность группы (с учетом Лидера) и средний итог этой группы. В последней колонке мы видим среднее арифметическое среднего балла всех Участников этой группы.

У Участников, которые сами являются Лидерами, цифры в последних трёх клетках таблицы выделены полужирным шрифтом. Они, как и Учит-0, являются Лидерами своих групп, но их уровень ниже, чем у Учит-0.

Если кликнуть на любую из последних трёх клеток строки, в которой цифры напечатаны жирным шрифтом, например, в первой строке Учит-01, получим список всех Подписчиков первого уровня учителя Учит-01 и их результаты:

Мои результаты Результаты подписчиков Результаты баттла

< Установить временной интервал

Подписчики лидера Имя Учит-01

Участник	Город, Школа	Позиция, класс	Итого участника	Средний балл участника	Размер группы	Средний итог группы	Среднее среднего группы
Учаш-011 Имя			177	5.45	1	177	5.45
Учаш-012 Имя			120	3.96	1	120	3.96
Учаш-013 Имя			69	3.88	1	69	3.88

Каждый из трех Подписчиков Учит-01 сам Лидером не является (цифры в последних трёх клетках каждой строки напечатаны обычным шрифтом).

Нажимая на значок «<» в левом верхнем углу, можно двигаться по структуре Древа в обратном направлении, например, вернуться к предыдущему виду результатов Подписчиков «Подписчики лидера Учит-0».

Если кликнуть на четвёртую или пятую клетку в любой строке, например, в первой строке последней таблицы, увидим таблицу личных результатов Учаш-011 по каждому сюжету: он выполнил упражнения пяти сюжетов с итоговым результатом 177 баллов и средним результатом 5.45 балла:



Установить временной интервал

Учащ-011 Имя

Сюжет	Баллы	Геймов
Наречия. О-Е после шипящих	9	9
Существительные. Склонения и падежи	15	30
Существительные. Суффиксы УШК // ЫШК	42	44
Ь И Ъ. Мягкие согласные	36	36
Ь И Ъ. Сочетания ЧК, ЧН	41	41
Ь И Ъ. Ъ в числительных	34	34
Итого	177	
Средний балл	5.45	

Приведенные примеры иллюстрируют структуру Дерева Участников. Лидер любого уровня может видеть индивидуальные результаты каждого из своих Подписчиков, а также итоговые и средние результаты любой группы своих Подписчиков.

Размеры групп Подписчиков могут сильно отличаться. Например, Учитель класса может видеть индивидуальные результаты любого Ученика, а также итоговые и средние результаты по отдельным подгруппам Учеников, если класс был поделен на группы. Завуч школы является Лидером всей школы, он может видеть итоговые и средние результаты любого класса своей школы, но также может видеть индивидуальные результаты любого Ученика.

В таблице «Результаты Подписчиков» представлены результаты всех учащихся (активных и неактивных) и результаты активных Учителей. (т.е. Участников с правом создания Кодов доступа). Но в Базе данных результаты всех Участников сохраняются и остаются доступными непосредственному Лидеру; для этого он должен временно активировать любого неактивного Учителя.

Результаты баттла

На этой вкладке появляются таблицы результатов Участников баттла. Результаты, полученные обоими Участниками вне режима данного баттла, при этом не видны и не учитываются.

Результаты, полученные в режиме конкретного баттла, учитываются отдельно от результатов, полученных вне режима баттла и в режимах других баттлов.

Вот пример отображения результатов на этой вкладке:

Мои результаты | Результаты подписчиков | **Результаты баттла**

Установить временной интервал

Имя Учасщ-021

Сюжет	Баллы	Геймов
Существительные. Суффиксы ОСТЬ, ОТ, ОТН(Я)	12	12
Существительные. Суффиксы УШК // ЫШК	43	44
Итого	55	
Средний балл	1.98	

Учасщ-011 Имя

Сюжет	Баллы	Геймов
Существительные. Суффиксы ОСТЬ, ОТ, ОТН(Я)	12	12
Итого	12	
Средний балл	1	

Здесь можно сравнивать свои результаты по каждой теме с результатами своего противника, при этом надо иметь в виду, что победителем является тот, кто в режиме данного баттла показал наибольший *средний балл*.

Баттлы

Открывшаяся страница содержит четыре вкладки: «Вызов на баттл», «Приём вызова на баттл», «Режим баттла», «Стоп баттл».

Вступая в состояние баттла, Участник вступает в состязание с другим Участником, причём это состязание является публичным в том смысле, что любой пользователь данного продукта может наблюдать за этим состязанием.

Любые два Участника могут находиться в состоянии баттла, входить в это состояние и выходить из него. Каждый Участник может находиться в состоянии баттла с любым количеством других Участников. Для вступления в состояние баттла необходимо согласие обоих Участников. Для выхода из состояния баттла достаточно желания одной из сторон.

Вызов на баттл

Предполагается, что в баттлах участвуют достаточно опытные Участники, которые выполнили вне баттлов все или почти все упражнения,

Любой Участник может послать вызов на баттл другому Участнику, кроме тех, с которыми он уже находится в состоянии баттла, либо, которым он уже ранее посылал вызов на баттл, либо от которых он уже получал вызов на баттл, но еще не ответил.

Обратившись к этой вкладке, мы увидим список всех тех Участников, которых авторизованный Участник может вызвать на баттл.

Вызов на баттл

Приём вызова на баттл

Режим баттла

Стоп баттл

Выбрать противника по баттлу
Участники, которых вы можете вызвать ▲
на баттл

Участник	Город, школа	Позиция, класс
Харшиладзе Александр Филиппович	Москва, ИНТ	Разработчик
Учит-0 Имя		
Учит-01 Имя		
Учащ-012 Имя		
Учащ-013 Имя		
Учит-02 Имя		
Учащ-022 Имя		
Учащ-023 Имя		
Учит-03 Имя		
Учащ-031 Имя		
Учащ-032 Имя		
Учащ-033 Имя		

Выбрав Учащ-012 и в открывшемся окне нажав на «Да», получим подтверждение:

Вы хотите послать вызов на баттл Учащ-012 Имя ?

Да

Нет

Участники, которых вы можете вызвать на баттл

Участник	Город, школа	Позиция, класс
Харшиладзе Александр Филиппович	Москва, ИНТ	Разработчик
Учит-0 Имя		
Учит-01 Имя		
Учащ-012 Имя		
Учащ-013 Имя		
Учит-02 Имя		
Учащ-022 Имя		
Учащ-023 Имя		
Учит-03 Имя		
Учащ-031 Имя		
Учащ-032 Имя		
Учащ-033		

Вызов послан Учащ-012 Имя

Приём вызова на баттл

Увидев у себя на компьютере вызов (вызовы), на баттл, Участник должен на них отреагировать, открыв вкладку «Прием вызова на баттл», где увидит список всех вызовов, на которые он не отреагировал.

Он имеет возможность выбора из трёх вариантов: «принять», «отклонить» или вообще не реагировать на вызов. В случае, если Учащ-012 выбирает «Принять», то он оказывается в «состоянии баттла» с пославшим вызов Участником.

Режим баттла

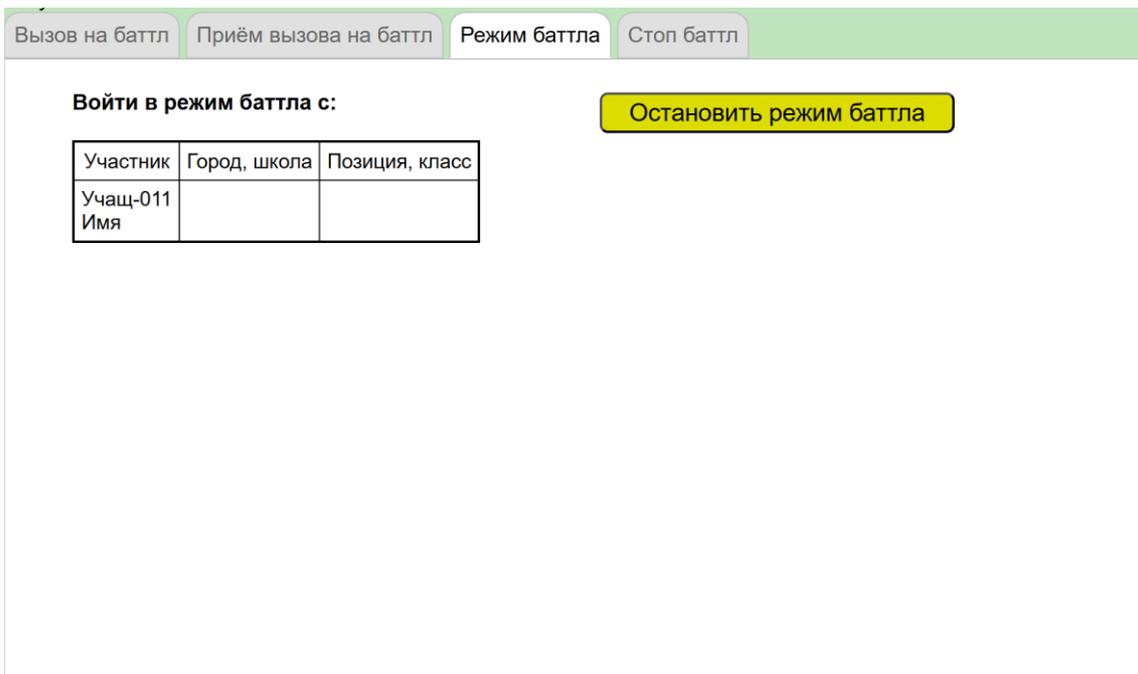
Находящийся в состоянии баттла Участник может перейти в *режим баттла независимо от другого Участника*. Для этого нужно обратиться к вкладке "Режим баттла" и выбрать противника из числа тех, с которыми данный Участник находится в состоянии баттла.

В режиме баттла Участники соревнуются по итоговому среднему баллу, а какие упражнения они при этом выполнили, – это их выбор. В любой момент времени победа одного Участника над другим не может считаться окончательной, т.к. набравший меньший итоговый средний балл, может догнать и обогнать противника в более позднее время. Время баттла не ограничено.

На экране – список Участников, с которыми Учащ-021 находится в состоянии баттла:

Участник	Город, школа	Позиция, класс
Учащ-011 Имя		
Учащ-012 Имя		

Если, заходя на эту вкладку Участник уже находится в режиме баттла, он может остановить действующий режим баттла при помощи кнопки «Остановить режим баттла»:



Эта кнопка появляется, когда мы находимся в режиме баттла, и позволяет Участнику выполнять упражнения для себя, но можно войти в режим баттла с другим Участником, не останавливая предыдущий, в этом случае предыдущий режим баттла остановится автоматически. Участник может находиться в режиме только одного баттла.

Просмотр результатов баттла

В режиме баттла Участник видит свои результаты так же, как и результаты своего противника. Результаты, полученные в режиме определённого баттла, учитываются отдельно от результатов, полученных вне режима баттла и в режимах других баттлов. В процессе выполнения упражнений вы накапливаете результат и для наблюдения за результатом и сравнения результата с результатом вашего противника следует обращаться к вкладке "Результаты баттла" меню "Результаты".

Стоп баттл

Баттл можно прекратить в одностороннем порядке по желанию одной из сторон. Чтобы остановить баттл, Участник должен во вкладке "Стоп баттл" из открывшегося списка всех, с кем он находится в состоянии баттла, выбрать противника, с которым он хочет остановить баттл.

Выбор противника по баттлу, который вы хотите остановить

Участник	Город, школа	Позиция, класс
Учащ-011 Имя		
Учащ-012 Имя		

В случае остановки баттла его Участники перестают находиться в состоянии баттла и перестают видеть результаты этого баттла, а другие пользователи теряют возможность следить за остановленным баттлом.

Режим болельщика

Войти в этот режим для наблюдения за баттлом может любой пользователь.

При входе в Режим болельщика на экране появится список всех Участников, которые являются Участниками хотя бы одного баттла:

Результаты и баттлы/Режим болельщика

Выбор первого участника

Участник	Город, школа	Позиция, класс
Учащ-011 Имя		
Учащ-012 Имя		
Учащ-021 Имя		

Выберем Учащ-021, то увидим, что он находится в состоянии баттла с двумя Участниками (Противниками):

Результаты и баттлы/Режим болельщика

Выбор второго участника

Участник	Город, школа	Позиция, класс
Учащ-011 Имя		
Учащ-012 Имя		

При выборе одного из этих Противников, мы увидим результаты этого баттла:

Результаты и баттлы/Режим болельщика

Установить временной интервал

Учащ-021 Имя

Сюжет	Баллы	Геймов
Существительные. Суффиксы ОСТЬ, ОТ, ОТН(Я)	12	12
Существительные. Суффиксы УШК // ЫШК	43	44
Итого	55	
Средний балл	1.98	

Учащ-011 Имя

Сюжет	Баллы	Геймов
Существительные. Суффиксы ОСТЬ, ОТ, ОТН(Я)	12	12
Итого	12	
Средний балл	1	

Аттестация

Пользоваться адаптивным помощником закрепления приобретаемых навыков, размещенным в разделе Аттестация, мы рекомендуем не ранее, чем будут выполнены упражнения всех разделов. В этом режиме Участнику предлагаются упражнения всех сюжетов в случайном порядке; при этом те упражнения, которые он выполнит с результатом, близким к максимально возможному, ему засчитываются как сданные (зачет по разделу) и более не предлагаются.

В таком режиме Участник может выполнять упражнения неограниченно продолжительное время (но непрерывно, т.е. без выхода из этого процесса) и, если ему удастся сдать упражнения 40 сюжетов (всего в тренажере 76 сюжетов), ему присваивается звание «Мастера Русского языка».

Имена всех Участников, получивших звания, размещаются в «Списке лауреатов», к которому имеют доступ все пользователи – и Участники, и Гости.

Завершение работы

Заканчивая работу с тренажером Участник может совершить «Выход», обратившись к соответствующему пункту меню, т.е. прекратить свою авторизацию в тренажере. Это рекомендуется делать, если вашим компьютером пользуется кто-то ещё. Если не совершать «Выхода», то авторизация сохраняется даже после выключения или перезапуска компьютера.