

Kako motivirati učenike kroz virtualni lik u učionici

Za izradu naše virtualne aplikacije za avatar koristili smo inventora.com razvojno okruženje MIT.app, online platformu za izradu aplikacija. To nam je omogućilo da stvorimo lik koji komunicira s učenicima u učionici.

Virtualni avatar može motivirati učenike pružajući reprodukciju kao ohrabrenje tijekom cijelog razreda.

Svrha ovog vodiča je pokazati vam kako je aplikacija napravljena, kako je instalirati i koristiti te svrhe i interakcije koje možete napraviti.



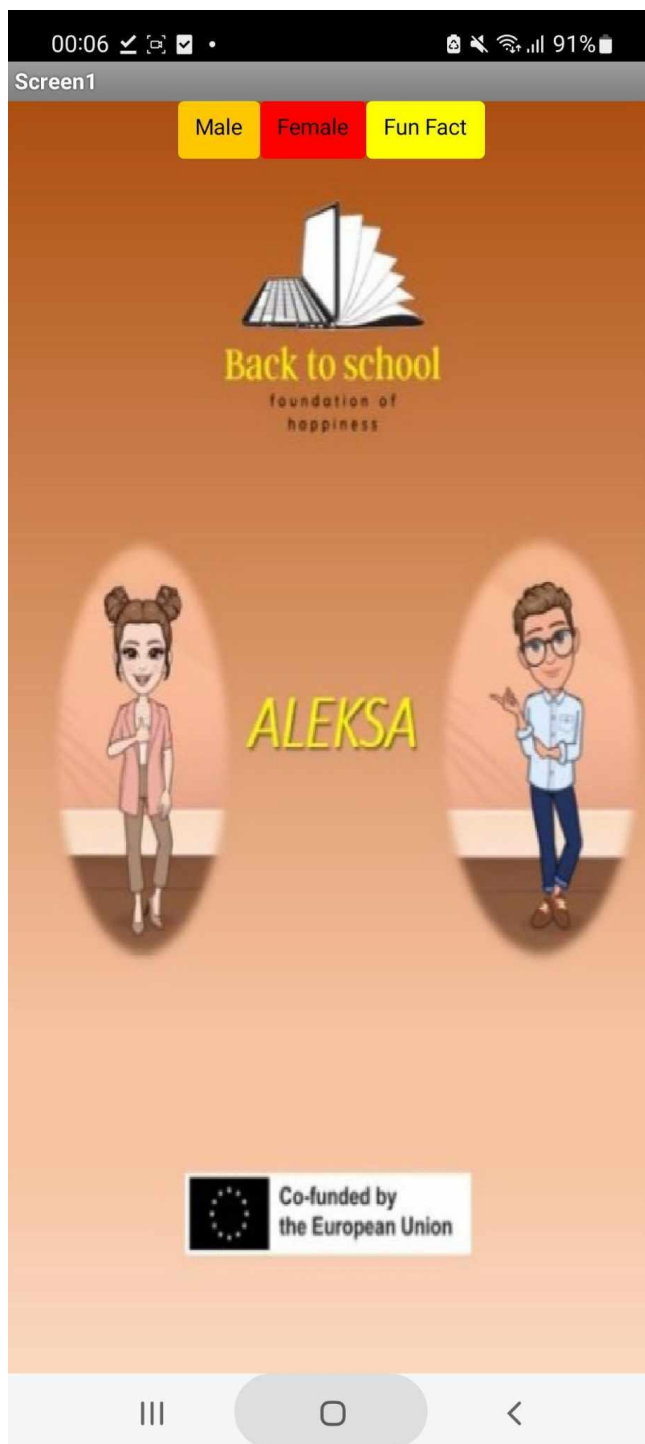
Installation

Kada ste otvorili poveznicu ili QR kod, trebate odabrati paket za instalaciju kao što je prikazano na slici.

1. preuzimanje datoteka
2. svejedno ga preuzmi
3. svejedno instaliraj

Zatim ćete dobiti pitanje: „Želite li instalirati aplikaciju?“ gdje ćete odabrati opciju "Instaliraj".

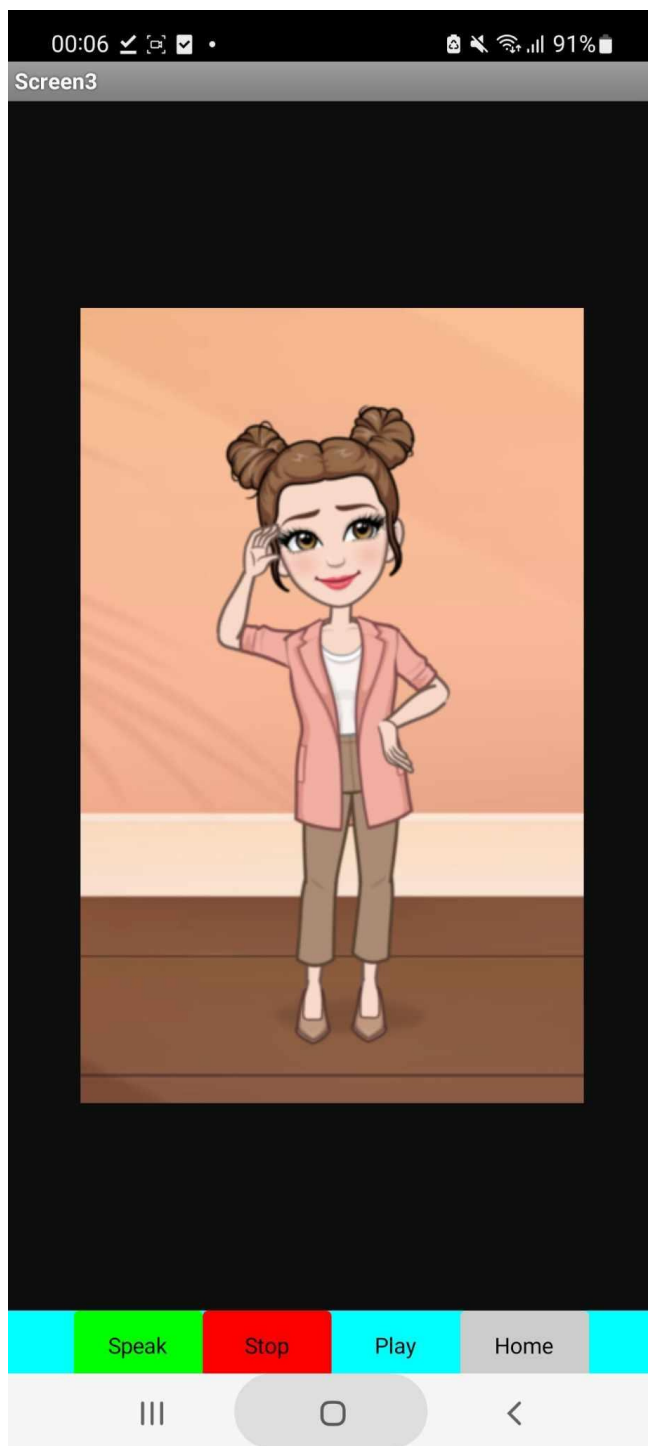
- Kada ste započeli instalaciju, trebate pričekati 30 sekundi da se aplikacija instalira.
- Nakon toga dobit ćete obavijest da je aplikacija instalirana, gdje idete na opciju "Otvori".



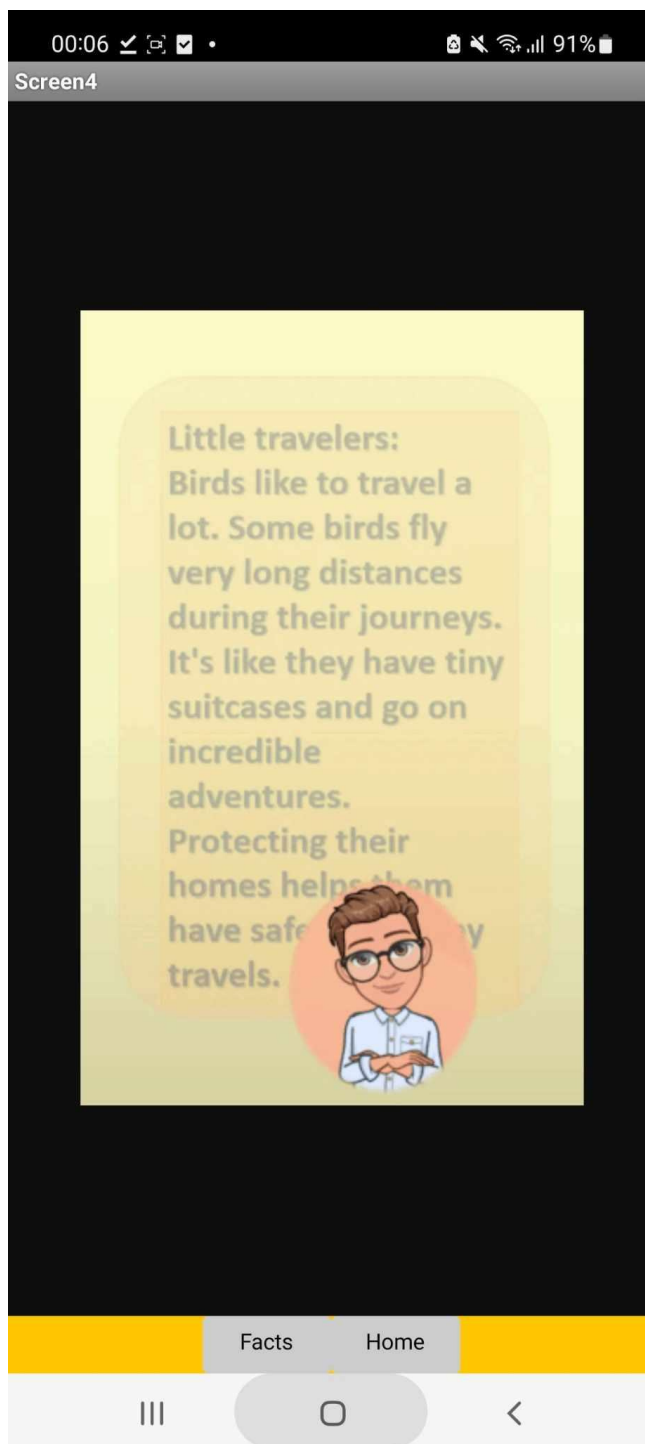
Kada otvorite aplikaciju pojavit će vam se početni izbornik u kojem možete izabrati Alexu, muško ili žensko ili ipak želite pročitati neke zanimljivosti



Kada odaberete opciju "male" pojavit će se muški lik Aleksa, a kada završite idite na opciju Home za povratak na početni ekran



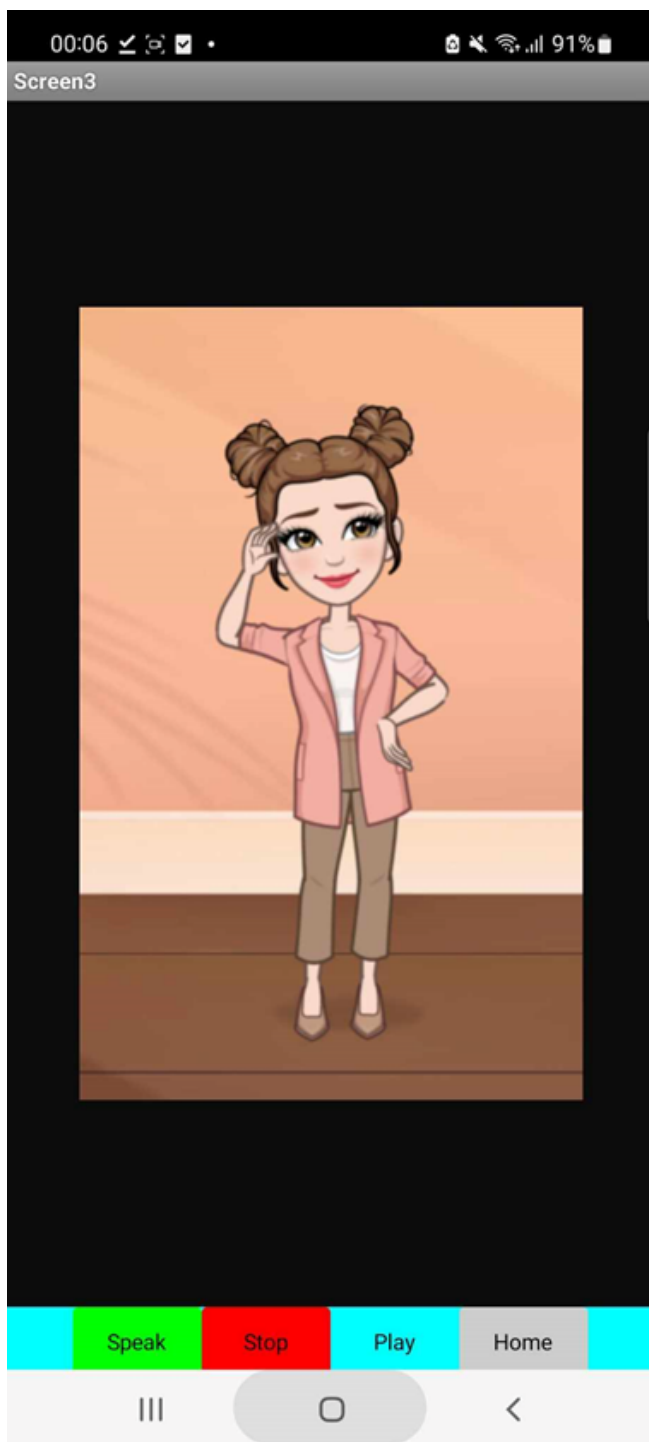
Kada odaberete opciju „female“ pojavit će se ženski lik Aleksa, a kada završite idite na opciju Home za povratak na početni ekran



Ako odaberete opciju "Fun fact" - otvorit će vam se zanimljivosti za čitanje, a klikom na činjenicu one se nasumično mijenjaju, a ako imate neke svoje činjenice, dostavite ih da ih ja ubacim ili u vaš materinji jezik. Kada završite, idite na opciju Home za povratak na početni zaslon.



Virtualni lik Aleksa nas može slušati kada pokrenemo opciju "govori", a kada završimo biramo opciju "stop".





- Kada nas je poslušao ili snimio ono što govorimo, odaberite opciju "Stop". Da biste reproducirali ono što smo rekli, odaberite opciju "Reprodukcija".

4G 69%



21:02

čet, 27. april

Uprav. uređajem

Izlaz medija



Wi-Fi



Zvuk



Bluetooth



Autom.
rotiraj



Avionski
režim



Lampa



Mobilni
podaci



Mob. prist.
tačka



Štednja
energije



Lokacija



Veza na Windows



Snimač ekrana

..





Da biste snimili ono što Aleksa govori, potrebno je otići na snimač sistema na svom uređaju i prije pritiska na opciju "Play" uključiti svoj snimač i kada završi video se automatski preuzima u našu galeriju na uređaju. Zbog nemogućnosti izravnog snimanja u aplikaciji, poslali smo aplikaciju na Google Play i čekamo odgovor.

Vježbe i primjeri korištenja

Aplikacija koju smo izradili može se koristiti na mnogo načina za motiviranje učenika putem virtualnih avatara. U ovom dijelu raspravljat ćemo o primjerima kako se ova aplikacija može učinkovito koristiti u učionici.

1. **Igra ohrabrivanja:** Učenici mogu naizmjenice izgovarati pozitivne tvrdnje ili ohrabrujuće izjave, koje će avatar ponavljati duhovitim glasom.
2. **Pripovijedanje:** Učenici mogu koristiti avatar da glume likove u priči koju su sami stvorili, pri čemu avatar daje glas jednom od likova.
3. **Prezentacije:** Učenici mogu koristiti avatar za vježbanje javnog govora, postavljajući pitanja ili dajući povratne informacije o njihovoj prezentaciji.
4. **Vježbanje izgovora:** Učenici mogu vježbati izgovor izgovarajući riječi i izraze, a avatar ih može ponoviti u glasu za reprodukciju kako bi pomogao u samoispričavanju.
5. **Igranje uloga:** Učenici mogu koristiti avatar za vježbanje komunikacijskih vještina i društvene interakcije, kao što je postavljanje pitanja i odgovaranje na njih, razgovor i rješavanje sukoba.
6. **Improvizacija:** Učenici mogu koristiti avatar za sudjelovanje u improvizacijskim igrama, kao što je stvaranje scene na temelju zadane upute ili igranje igre "da i".
7. **Vježbanje slušanja:** Učenici mogu koristiti avatar za vježbanje svojih vještina slušanja, kao što je praćenje uputa, odgovaranje na pitanja i prepričavanje priče.
8. **Vježbanje vokabulara:** Učenici mogu koristiti avatar za vježbanje vokabulara, kao što je korištenje novih riječi u rečenicama ili vježbanje izgovora zahtjevnih riječi.
9. **Reflektivna praksa:** Učenici mogu koristiti avatar za razmišljanje o svom učenju i ponašanju, poput postavljanja ciljeva, praćenja napretka i slavljenja uspjeha.
10. **Igre pamćenja:** Učenici mogu koristiti avatar za igranje igara pamćenja, kao što je pamćenje popisa stavki, ponavljanje uzorka ili prisjećanje priče.

11. Zabavne činjenice o ekologiji, životinjama i planetu Zemlji: Učenici mogu koristiti Avatar za učenje obrazovnih činjenica o prirodi!

Opća uporaba

1. korak: otvorite aplikaciju (pogledajte videozapise za detaljne upute o tome kako instalirati)

Najprije ćete morati otvoriti Aleksa Virtual Avatar na svom uređaju. Ikonu aplikacije možete potražiti na početnom zaslonu ili u ladici s aplikacijama i dodirnuti je da biste je otvorili.

Korak 2: Inicijalizirajte aplikaciju

Nakon što otvorite aplikaciju, vidjet ćete zaslon s raznim gumbima i opcijama. Pritisnite gumb "Init" za pokretanje aplikacije.

Korak 3: Pokrenite snimač

Nakon pokretanja aplikacije, pritisnite gumb "Start" pokraj gumba "Init" da biste pokrenuli snimač. Aplikacija će tražiti dopuštenje za pristup vašem mikrofону kada pritisnete ovaj gumb. Dajte aplikaciji dopuštenje za pristup vašem mikrofону kako bi snimač radio.

Korak 4: Unesite virtualni lik

Za korištenje Virtualnog Avatara pritisnite gumb "Aleksa" ispod prvog reda gumba. Ovo će vas odvesti do sučelja Virtual Character.

Korak 5: Započnite snimanje

Pritisnite gumb "Snimi" na lijevoj strani ekrana da snimate svoj glas. Nakon što pritisnete gumb "Snimi", aplikacija će početi snimati vaš glas i timer će početi. Možete izgovoriti bilo koju pozitivnu afirmaciju ili ohrabrujuću izjavu koju želite da Virtualni Avatar ponovi.

Korak 6: Zaustavite snimanje

Kada završite sa snimanjem, pritisnite tipku "Stop" u sredini zaslona da zaustavite snimanje. Aplikacija će tada prestati snimati vaš glas.

Korak 7: Reproducirajte snimku

Da biste čuli svoju snimku, pritisnite gumb "Reprodukcija" na desnoj strani zaslona. Aplikacija će reproducirati vašu snimku, a Virtualni Avatar će duhovitim glasom ponoviti ono što ste rekli.

Korak 8: Prijedite na red sljedećem učeniku

Nakon što čujete reprodukciju, možete li prenijeti red sljedećem učeniku? Proces se može ponoviti tako da svi učenici naizmjenice snimaju i čuju svoju reprodukciju.

Korak 9: Izadite iz virtualnog lika

Kada završite s korištenjem virtualnog avatara, pritisnite gumb "Izlaz" na vrhu zaslona. Ovo će vas vratiti na glavni zaslon aplikacije.

To je to! Pomoću ovih koraka vi i vaši učenici možete koristiti virtualni avatar za motiviranje i poticanje jedni drugih tijekom nastave.

Igra ohrabrenja 🙌

Igra ohrabrivanja je interaktivna aktivnost koja može pomoći u podizanju samopoštovanja, motivacije i samopouzdanja učenika. U ovoj igri učenici naizmjenice izgovaraju pozitivne tvrdnje ili ohrabrujuće izjave, koje će Virtualni avatar ponavljati duhovitim glasom.

Poticanje je ključno za uspjeh učenika, a važno je jer može pomoći učenicima da prevladaju negativne misli, poboljšaju svoje raspoloženje i povećaju njihovu motivaciju za učenje. Kada se učenici osjećaju ohrabreni i podržani, veća je vjerojatnost da će riskirati, uključiti se u proces učenja i ustrajati u izazovima.

Igra ohrabrivanja učinkovito promiče pozitivno samopouzdanje i stvara sigurno okruženje u učionici koje podržava. Može pomoći učenicima da razviju način razmišljanja o rastu i otpornosti, bitne vještine za uspjeh u školi i životu.

Korištenje virtualnog avatara u Igru poticanja može aktivnost učiniti privlačnijom i interaktivnijom za učenike. Ponavljanjem pozitivnih tvrdnji učenika ili ohrabrujućih izjava duhovitim glasom, Virtualni Avatar može dodati zabavu i uzbuđenje aktivnosti, čineći je ugodnijom i nezaboravnom za učenike.

Sveukupno, igra ohrabrivanja s virtualnim avatarom učinkovito promiče pozitivan samogovor, gradi način razmišljanja o rastu i stvara poticajno okruženje u učionici. Uključivanjem ove aktivnosti u razred, učitelji mogu pomoći učenicima da razviju bitne vještine za uspjeh u školi i izvan nje.

Evo popisa pozitivnih afirmacija i ohrabrujućih izjava koje bi mladi učenici voljeli čuti:

1. Možeš ti to!
2. Vjerujem u tebe.
3. Ostvarujete značajan napredak!
4. Nastavite s izvrsnim radom!
5. Tako si kreativan.
6. Ti si osoba koja rješava probleme.
7. Imaš odličan stav.
8. Ti si timski igrač.
9. Imate jedinstvenu perspektivu.
10. Sjajan si slušatelj.
11. Imate dobro srce.
12. Ti si vrijedan radnik.
13. Brzo učite.
14. Pun si potencijala.
15. Ti si fantastičan prijatelj.
16. Imate stav da možete učiniti.
17. Ti činiš razliku.
18. Ti si hrabar.
19. Vi ste prirodni vođa.
20. Vi ste inspiracija drugima.
21. Imate izvrstan smisao za humor.
22. Imate mnogo talenata.
23. Vrlo ste odgovorni.

24. Imaš veliko srce.

25. Ti si osoba koja rješava probleme.

Ove pozitivne afirmacije i ohrabrujuće izjave mogu pomoći učenicima da se osjećaju vrijednima, cijenjenima i motiviranima da daju sve od sebe.

Uključujući ih u igru poticanja s virtualnim avатарom, učenici se mogu zabaviti dok grade svoje samopoštovanje i samopouzdanje. Učitelji također mogu potaknuti učenike da smisle pozitivne afirmacije i ohrabrujuće izjave koje će podijeliti sa svojim kolegama, čineći aktivnost još personaliziranijom i značajnijom.

Za korištenje igre ohrabrivanja, slijedite prvih pet koraka opće uporabe, odaberite i izgovorite jednu od ovih 25 afirmacija i poslušajte reprodukciju!

Pripovijedanje

Pripovijedanje je aktivnost koja uključuje dijeljenje priča ili anegdota s publikom. To je temeljni dio ljudske komunikacije i stoljećima se koristi za zabavu, obrazovanje i inspiriranje ljudi. Pripovijedanje također može biti moćan alat za razvoj dječje kreativnosti, mašte i jezičnih vještina.

Uz Aleksa Virtual Avatar, učenici ga mogu koristiti za odglumljivanje likova u priči koju su sami stvorili, pri čemu avatar daje glas jednom od likova. Ova aktivnost može pomoći učenicima da ožive svoje priče i stvore impresivnije i zanimljivije iskustvo za svoju publiku.

Pripovijedanje je neophodno za razvoj učenika jer im može pomoći da učinkovito komuniciraju svoje ideje i emocije. Također im može pomoći da razumiju i suosjećaju s tuđim iskustvima i perspektivama. Koristeći virtualni avatar u pripovijedanju, učenici mogu istraživati različite likove i njihove osobnosti, motivacije i izazove, što im može pomoći da razviju svoje socijalno-emocionalne vještine.

Osim toga, Storytelling može pomoći učenicima da razviju svoje jezične vještine, uključujući vokabular, gramatiku i sintaksu. Vježbajući svoje vještine pripovijedanja s virtualnim avатарom, studenti mogu naučiti kako se

jasno i koncizno izraziti, što može biti od pomoći u njihovim akademskim i osobnim životima.

Zaključno, Pripovijedanje s virtualnim avatarom učinkovit je način za učenike da razviju svoju kreativnost, maštu, jezične vještine i socijalno-emocionalne vještine. Uključivanjem ove aktivnosti u učionicu, učitelji mogu omogućiti učenicima zabavan i privlačan način razvijanja ovih bitnih vještina.

Ovdje je popis mogućih likova s imenima i rečenicom koju bi mogli izgovoriti u priči:

1. Vjeverica Sammy: "Ne mogu pronaći svoje žireve. Možete li mi pomoći?"
2. Lavica Luna: "Ja sam kralj džungle i neustrašiv!"
3. Hobotnica Oscar: "Imam osam krakova, ali ne mogu pronaći izlaz iz ovog labirinta!"
4. Zec Rosie: "Ja sam najbrža životinja u šumi. Gledajte me kako trčim!"
5. Ribica Freddie: "Moram pronaći put natrag do koraljnog grebena. Možete li mi pomoći u navigaciji?"
6. Pingvin Pipin: "Volim klizanje po ledu; tako je zabavno!"
7. Majmun Max: "Volim se ljuljati s drveća. Želiš li se ljuljati sa mnom?"
8. Mačka Casey: "Ja sam sjajan lovac; gledaj me kako ulovim ovog miša!"
9. Dinosaur Dexter: "Ja sam T-Rex i uvijek sam gladan!"
10. Leptirica Bella: "Volim letjeti i skupljati nektar sa cvijeća. Možeš li mi se pridružiti?"

Ti se likovi mogu koristiti za stvaranje raznih priča, od kojih svaka ima svoj jedinstveni zaplet, okruženje i poruku. Učenici mogu koristiti Virtualni avatar kako bi oživjeli ove likove i vježbali svoje vještine pripovijedanja glumeći njihove uloge u priči. Učitelji također mogu potaknuti učenike da razvijaju svoje likove i priče, čineći aktivnost kreativnijom i personaliziranijom.

Za korištenje Storytellinga slijedite prvih pet koraka opće uporabe, odaberite jednog od ovih deset znakova, izgovorite njihove rečenice i poslušajte reprodukciju!

Prezentacije 🖐️

Prezentacije su izvrstan način da učenici nauče kako govoriti pred drugima i podijeliti svoje ideje. Pomoću virtualnog avatara aplikacije Education možete pomoći svojim učenicima da vježbaju javni govor u sigurnom i poticajnom okruženju.

Korištenjem avatara za postavljanje pitanja ili davanje povratnih informacija o svojim prezentacijama, učenici mogu vježbati svoje govorne vještine i poboljšati svoju sposobnost učinkovite komunikacije. To može pomoći vašim učenicima da razviju samopouzdanje i samopoštovanje, što je ključno za uspjeh u školi i životu.

Prezentacije također mogu pomoći vašim učenicima da pokažu svoje znanje i ideje i razviju kritičko razmišljanje i istraživačke vještine. Predstavljajući svoj rad publici, studenti mogu dobiti povratnu informaciju i konstruktivnu kritiku, što im može pomoći da poboljšaju svoj rad i prezentacijske vještine.

Uključivanje Virtualnog avatara u vaše aktivnosti u učionici može pomoći vašim učenicima da postanu sigurniji, artikuliraniji i učinkovitiji komunikatori. To može pozitivno utjecati na njihove akademske i osobne živote i pomoći im da uspiju u bilo čemu što odluče raditi.

Evo nekih generičkih pitanja i pozitivnih povratnih informacija koje virtualna aplikacija može pružiti tijekom studentskih prezentacija:

Pitanja:

1. Možete li nam reći nešto više o tome?
2. Što vas je potaknulo da odaberete ovu temu?
3. Kako ste se pripremali za ovu prezentaciju?
4. Što vam se sviđa u ovoj temi?
5. Što mislite da je bitan dio vaše prezentacije?

Pozitivna ocjena:

- Odličan posao na vašoj prezentaciji! Govorili ste vrlo jasno i samouvjereno.
- Svidio mi se način na koji ste ispričali svoju prezentaciju. Omogućilo je vrlo jednostavno praćenje.

- Fantastično si prošao!
- Sjajno ste odgovorili na pitanja.
- Impresioniran sam kako ste dobro prezentirali. Ti znaš svoje!

Za korištenje teksta prezentacija, slijedite prvih pet koraka opće uporabe, odaberite jedno od ovih pitanja i povratnih informacija, izgovorite ih i poslušajte reprodukciju!

Vježbanje izgovora 🗣️

Vježbanje izgovora ključno je za učenje jezika, a učenici moraju jasno i pouzdano govoriti na ciljnom jeziku. Virtualni avatar aplikacije Education nudi zabavan i privlačan način za učenike da vježbaju svoje vještine izgovora dopuštajući im da izgovaraju riječi i fraze, koje im avatar može ponoviti u glasu za reprodukciju. Na taj način učenici mogu čuti svoj izgovor i usporediti ga s pravilnim izgovorom, što pomaže pri samoispriavljanju.

Izgovor je kritična komponenta učenja jezika jer pomaže učenicima da učinkovitije komuniciraju na ciljnom jeziku. Vježbanjem izgovora učenici mogu poboljšati svoju sposobnost da ih drugi razumiju, što je bitno u akademskom i osobnom okruženju. Također može pomoći učenicima da se osjećaju samopouzdanije kada komuniciraju s drugima, što dovodi do poboljšanog samopoštovanja i općeg blagostanja.

Virtualni avatar čini vježbanje izgovora zabavnijim i privlačnijim za učenike jer mogu vidjeti svoj napredak i primati povratne informacije u stvarnom vremenu. Također omogućuje učenicima da vježbaju svoje vještine izgovora u sigurnom okruženju koje podržava bez straha da će biti osuđivani ili kritizirani. Ovo može biti posebno važno za učenike koji se mogu osjećati nesigurno u pogledu svojih vještina izgovora.

Naravno! Evo nekoliko primjera složenih riječi i rečenica za malu djecu za vježbanje izgovora s aplikacijom:

- Kameleon

- Hipoteza
- Smjestiti
- Suosjećajan
- Otporan
- Temeljito
- Taloženje
- Trenje
- Ekosustav
- Entuzijastičan

1. Kameleon može promijeniti boju kako bi se stopio s okolinom.
2. Hipoteza je utemeljeno nagađanje koje znanstvenici postavljaju prije eksperimentiranja.
3. Naša učionica može primiti do 30 učenika odjednom.
4. Učiteljica je imala razumijevanja za učenikovu situaciju i ponudila je pomoć.
5. Sportaš je bio otporan i vratio se nakon poraza u utrci.
6. Znanstvenik je proveo temeljito istraživanje kako bi osigurao točne rezultate.
7. Kiša i snijeg su vrste oborina koje padaju s neba.
8. Trljanje ruku stvara trenje i toplinu.
9. Ekosustav je zajednica živih i neživih bića koja međusobno djeluju u određenom okolišu.
10. Publika je bila oduševljena i glasno je navijala za izvođače.

Kako biste znali, možete prilagoditi riječi i izraze koji se koriste u praksi izgovora kako bi zadovoljili potrebe svojih učenika. Na primjer, ako učitelji znaju da se njihovi učenici muče s određenim glasovima ili riječima na određenom jeziku, mogu se usredotočiti na ta područja. Osim toga, aplikacija se može koristiti za uvježbavanje izgovora na bilo kojem jeziku, ne samo na engleskom.

Koristeći virtualni avatar za vježbanje izgovora, studenti mogu dobiti trenutnu povratnu informaciju i raditi na ispravljanju svojih pogrešaka u

poticajnom i interaktivnom okruženju. S vremenom to može poboljšati izgovor i ukupne komunikacijske vještine, što može koristiti akademskim i osobnim postavkama.

Igranje uloga 🧙

Igra uloga još je jedna značajka virtualnog avatara aplikacije Education, gdje učenici mogu koristiti avatar za vježbanje komunikacijskih vještina i društvene interakcije. Igra uloga je aktivnost u kojoj učenici preuzimaju određenu ulogu ili karakter i komuniciraju s drugima kako bi razvili svoje komunikacijske vještine. Uključuje postavljanje pitanja i odgovaranje na njih, čavrljanje i rješavanje sukoba.

Igra uloga može pomoći učenicima da razviju svoje komunikacijske vještine pružajući sigurno i poticajno okruženje za vježbanje društvene interakcije. Avatar može pružiti povratne informacije, prijedloge i savjete kako bi pomogao učenicima da poboljšaju svoje komunikacijske vještine, poput aktivnog slušanja i empatije.

Aktivnost igranja uloga slična je pripovijedanju po tome što potiče učenike da se uključe u svoju maštu i kreativnost. Obje aktivnosti mogu pomoći učenicima u razvoju komunikacijskih i društvenih vještina, ali imaju različite ciljeve. Pripovijedanje ima za cilj pomoći učenicima u stvaranju priča i vježbanju govora, dok igra uloga ima za cilj pomoći učenicima u vježbanju komunikacije i društvene interakcije.

Igra uloga može biti učinkovit alat za učenike koji se bore s društvenom interakcijom i komunikacijom. Koristeći avatar za vježbanje razgovora i društvenih situacija, učenici mogu razviti samopouzdanje i vještine koje su im potrebne za interakciju s drugima u situacijama stvarnog života.

Zaključno, igranje uloga s virtualnim avатарom aplikacije Education je vrijedna aktivnost za učenike u vježbanju komunikacijskih vještina i društvene interakcije. Avatar pruža sigurno i poticajno okruženje za učenike da vježbaju razgovor, empatiju i aktivno slušanje. Igra uloga slična je pripovijedanju i može se koristiti na sličan način za pomoć učenicima u razvoju njihovih komunikacijskih i društvenih vještina.

Učenici mogu koristiti ove likove za vježbanje postavljanja pitanja i odgovaranja na njih, čavrljanja i rješavanja sukoba. Na primjer, mogli bi odglumiti scenarij u kojem je jedan lik ljut na drugoga i trebaju raditi zajedno kako bi pronašli rješenje. Virtualni avatar može dati povratne informacije i prijedloge za rješavanje različitih situacija, što može pomoći učenicima da poboljšaju svoje komunikacijske i društvene vještine.

Evo kratke igre za djecu koja se može koristiti s virtualnom aplikacijom:

Naslov: Natjecanje ljubaznosti

Likovi:

- Sally, mlada djevojka
- Max, Sallyn prijatelj
- Mr Lion, sudac natjecanja ljubaznosti (Učitelj može koristiti aplikaciju kako bi dao glas gospodinu Lionu)

Mjesto radnje: Igralište

1. čin:

Sally i Max igraju se na igralištu kad ugledaju g. Lava kako im prilazi.

Mr Lion: "Zdravo, djeco! Ovdje sam da sudim natjecanje ljubaznosti. Pobjednik će dobiti nagradu."

Sally i Max uzbuđeni su što sudjeluju u natjecanju.

Mr Lion: "Natjecanje je jednostavno. Morate učiniti što više ljubaznih radnji u sljedećih sat vremena. Osoba koja učini najljubaznije radnje bit će pobjednik."

Sally i Max izvode različite radnje, poput pomaganja jedno drugom u penjanju po barovima za majmune, dijeljenja grickalica i skupljanja smeća.

2. čin:

Na kraju sata, Mr Lion se vraća na igralište da proglasi pobjednika natjecanja ljubaznosti.

Mr Lion: "Jako sam impresioniran oba vaša ljubazna čina, ali može biti samo jedan pobjednik. A pobjednik je..."

Sally i Max čekaju u neizvjesnosti.

Gospodin Lav: "Obojica!"

Sally i Max su presretni što su izjednačili prvo mjesto.

Mr Lion: "Ali zapamtite, prava nagrada je osjećaj sreće i zadovoljstva koji proizlazi iz ljubaznosti prema drugima."

Sally i Max kimaju u znak slaganja, shvaćajući da stvarna vrijednost ljubaznosti leži u samom činu, a ne u bilo kakvoj nagradi koja može proizaći iz njega.

Pouka: Pouka priče je da je nagrada biti ljubazan prema drugima i uvijek trebamo nastojati biti ljubazni i suosjećajni prema onima oko nas.

Igranje uloga također može biti zabavno za učenike kako bi razvili svoju kreativnost i maštu. Stvaranjem različitih likova i scenarija, mogu istraživati nove ideje i načine razmišljanja, što može koristiti raznim akademskim i osobnim okruženjima.

Improvizacija 😊

Improvizacija je zabavan i privlačan način za učenike da razviju svoju kreativnost, suradnju i komunikacijske vještine. Improvizacijske igre uključuju stvaranje scene ili priče na licu mjesta, često na temelju upita ili prijedloga grupe. Učenici mogu koristiti virtualni avatar aplikacije Education za sudjelovanje u raznim improvizacijskim igrama, uključujući one koje se fokusiraju na razvoj likova, pripovijedanje i timski rad.

Jedna popularna improvizacijska igra je igra "da, i", u kojoj jedna osoba daje izjavu ili prijedlog, a druga odgovara govoreći "da, i" i dodaje novu ideju priči

ili sceni. Ova igra potiče učenike da budu otvoreni i podupiru ideje jedni drugih, istovremeno promičući brzo razmišljanje i kreativne vještine rješavanja problema.

Druga improvizacijska igra je igra "zamrzni", u kojoj dvoje ljudi glumi scenu, a u bilo kojem trenutku treća osoba može viknuti "zamrzni!" i preuzeti jednog od likova, započeti novu scenu ili nastaviti priču. Ova igra može biti zabavna za učenike da vježbaju timski rad i suradnju dok zajedno rade na stvaranju kohezivne i zanimljive priče.

Sudjelujući u improvizacijskim igrama s virtualnim avатарom, učenici mogu razviti svoje društvene i emocionalne vještine te sposobnost razmišljanja na nogama i brzog reagiranja na neočekivane situacije. Ove vještine mogu biti korisne u različitim okruženjima, uključujući u učionici, u društvenim situacijama i budućim karijerama.

Evo primjera igre Da, i improvizacija prikladne za malu djecu.

Opis: jedan igrač počinje izgovaranjem rečenice s frazom "Jednom davno." Sljedeći igrač tada kaže: "Da, i..." i dodaje još jednu rečenicu priči. Svaki igrač nastavlja, nadograđujući priču sa svakom novom rečenicom.

Virtualna aplikacija sa svojom značajkom reprodukcije može se koristiti u igri Da i improvizacija na sljedeći način:

1. Nastavnik ili učenik može započeti davanjem upute, poput "U zoološkom ste vrtu i upravo ste dobili zadatak brinuti se o bebi majmuna."
2. Prvi učenik započinje scenu govoreći: "Ne mogu vjerovati da se moramo pobrinuti za ovo malo majmuna. Bit će ga pregršt!"
3. Avatar zatim može reproducirati dijalog prvog učenika, dopuštajući sljedećem učeniku da odgovori s "da, i" - dodajući priču.
4. Drugi bi učenik mogao odgovoriti s nečim poput: "Ali vidi kako je sladak! Moramo se pobrinuti da bude nahranjen i da ima sigurno mjesto za igru."
5. Avatar zatim može reproducirati dijalog drugog učenika, a igra se nastavlja tako da svaki učenik nadograđuje prethodni odgovor.

Koristeći značajku reprodukcije avatara, učenici mogu čuti prethodni odgovor i nastaviti priču, dodajući improvizaciji dinamičnije. Ovo može biti posebno korisno za učenike koji se muče s idejama na licu mjesta, jer im daje više vremena da razmisle o svojim odgovorima, a da igra nastavi napredovati.

Sveukupno, uključivanje virtualne aplikacije s njezinom značajkom reprodukcije može učiniti igru Yes i improvizaciju privlačnijom i zabavnijom za mlade učenike, a istovremeno im pomaže da razviju svoju kreativnost, komunikaciju i društvene vještine.

Vježbanje slušanja 🧑🏻

Vježbanje slušanja ključno je za učenje jezika jer pomaže učenicima da razviju svoje razumijevanje i komunikacijske vještine. S aplikacijom Virtual Avatar učenici mogu vježbati slušanje na zabavan i interaktivan način. Aplikacija omogućuje učenicima da se uključe u različite aktivnosti slušanja, kao što su praćenje uputa, odgovaranje na pitanja i prepričavanje priče.

Slijedenje uputa može poboljšati sposobnost učenika da obrade i izvrše složene zadatke. Ova vještina je vrijedna kako u akademskom okruženju, gdje se od učenika često traži da slijede detaljne upute, tako i u svakodnevnom životu, gdje moraju slijediti upute da bi izvršili svakodnevne zadatke.

Odgovaranje na pitanja također je kritična vještina slušanja, koja od učenika zahtijeva da obrade informacije koje čuju i formuliraju odgovor. Vježbajući ovu vještinu s aplikacijom Virtual Avatar, studenti mogu poboljšati svoju sposobnost razumijevanja i odgovaranja na pitanja, što može biti od pomoći u akademskim i osobnim okruženjima.

Prepričavanje priče još je jedna vrijedna vještina slušanja koja od učenika zahtijeva obradu informacija, prepoznavanje važnih detalja i organiziranje svojih misli. Vježbajući ovu vještinu s aplikacijom Virtual Avatar, studenti mogu poboljšati svoju sposobnost razumijevanja i komuniciranja složenih informacija, što može biti korisno u različitim kontekstima.

Zaključno, aplikacija Virtual Avatar može učinkovito poboljšati vještine slušanja učenika, uključujući njihovu sposobnost da slijede upute, odgovaraju na pitanja i prepričavaju priču. Uključivanjem ove aplikacije u učionicu, učitelji mogu pružiti učenicima zabavan i privlačan način vježbanja slušanja, što im može pomoći da poboljšaju svoje jezične vještine i ukupni akademski uspjeh.

Evo jednostavne vježbe slušanja prikladne za mlađe učenike koji koriste značajku reprodukcije u aplikaciji:

1. Započnite snimanjem kratke priče ili popisa uputa pomoću značajke reprodukcije u aplikaciji.
2. Neka učenici pažljivo slušaju priču ili upute.
3. Zatim postavite učenicima pitanja o onome što su upravo čuli kako biste provjerili njihovo razumijevanje, poput "Što je lik napravio prvo?", "Što je druga stvar koju je lik napravio?", "Što je lik rekao?", "Što je u uputama stajalo da prvo treba učiniti?", "Što je u uputama pisalo da sljedeće treba učiniti?" itd.
4. Potaknite učenike da prepričaju priču ili upute pomoću značajke reprodukcije u aplikaciji kako biste im pomogli da dodatno vježbaju svoje vještine slušanja.

Pripovijetka

Jednog sunčanog dana, djevojčica po imenu Lily igrala se u parku sa svojim prijateljima. Odlučili su igrati igru skrivača. Lily je potrčala sakriti se iza stabla, ali je čula tihi zvuk mijaukanja. Pogledala je oko sebe i ugledala sićušno mače zaglavljeno u obližnjem grmu. Brzo je spasila mačića i odnijela ga u obližnji azil za životinje. Sklonište je pronašlo vlasnika mačića, koji je bio zahvalan što im se ljubimac vratio.

Pitanja za razumijevanje:

1. Kako se zvala djevojčica?
2. Koju su igru djeca odlučila igrati u parku?
3. Gdje se Lily sakrila tijekom igre skrivača?
4. Što je Lily čula dok se skrivala?

5. Što je Lily učinila kad je čula mijaukanje?
6. Gdje je Lily odnijela mače?
7. Je li mačić uspio pronaći svog vlasnika?
8. Kako se vlasnik osjećao kada je dobio svog ljubimca natrag?

Ova vježba može pomoći mladim učenicima da poboljšaju svoje vještine slušanja, pamćenje i razumijevanje, a istovremeno pruža priliku za vježbanje korištenja značajke reprodukcije aplikacije.

Vježbanje vokabulara

Vježbanje vokabulara bitna je komponenta učenja jezika. Pomaže učenicima proširiti svoje znanje i razumijevanje novih riječi i izraza, što može značajno poboljšati njihove komunikacijske vještine. Uz virtualni avatar aplikacije Education, učenici mogu vježbati vokabular na zabavan i privlačan način.

Aplikacija nudi različite aktivnosti koje pomažu učenicima u učenju novih riječi i izraza, kao što je njihovo korištenje u rečenicama, njihovo prepoznavanje u kontekstu i učenje njihovih definicija. Osim toga, avatar može dati povratnu informaciju o izgovoru i pomoći učenicima da vježbaju ispravnu upotrebu riječi.

Vježbanje vokabulara također može biti korisno za vještine čitanja i pisanja. Proširujući svoj vokabular učenici mogu bolje razumjeti značenje teksta i jasnije se izražavati u svom pisanju.

Zaključno, virtualni avatar može biti vrijedan alat za učenike da vježbaju vokabular i poboljšaju svoje komunikacijske vještine. Sa svojim raznim aktivnostima i značajkama, aplikacija učenicima pruža zabavan i privlačan način učenja i vježbanja novih riječi i izraza.

Evo primjera vježbe vokabulara za malu djecu pomoću virtualne aplikacije:

1. Odaberite skup riječi iz rječnika koji odgovara dobi i razini jezika učenika na primjer, mačka, pas, ptica, riba, zec, žaba, gušter, zmija.
2. Neka učenici vježbaju izgovaranje svake riječi uz pomoć značajke reprodukcije virtualne aplikacije. Mogu izgovoriti riječ, poslušati

reprodukciju i zatim pokušati poboljšati svoj izgovor na temelju onoga što su čuli.

3. Zatim, učenici mogu koristiti Virtualnu aplikaciju za vježbanje korištenja riječi iz rječnika u rečenicama. Aplikacija im može dati upute, poput "Možete li sastaviti rečenicu s riječju 'mačka'?" ili "Što kažete na rečenicu s riječju 'žaba'?"
4. Učenici mogu razviti kratku priču ili razgovor koristeći riječi iz vokabulara kao grupa. Na primjer, mogu osmisliti priču o mački i psu koji se prijatelje i zajedno krenu u avanturu.
5. Za kraj vježbe neka učenici kreativno koriste riječi iz vokabulara, poput crtanja slika životinja i njihovog označavanja odgovarajućim riječima.

Sveukupno, virtualna aplikacija korisna je za pomoć mladim učenicima da izgrade svoj vokabular i poboljšaju svoj izgovor. Vježbajući sa značajkom reprodukcije aplikacije i koristeći riječi u različitim kontekstima, učenici mogu razvijati svoje jezične vještine na zanimljiv i interaktivan način.

Reflektivna praksa

Reflektivna praksa sastavni je dio procesa učenja. Potiče učenike da razmišljaju o svojim postupcima, analiziraju svoje učenje i odluče ispunjavaju li svoje ciljeve. Kroz refleksiju učenici mogu razviti samosvijest i učiti iz svojih iskustava. Reflektivna praksa omogućuje učenicima da prepoznaju i riješe slabosti, identificiraju potencijalna rješenja i razviju vještine za samopoboljšanje.

Uključivanjem u refleksivnu praksu učenici mogu otkriti nove perspektive, poboljšati svoje vještine rješavanja problema i postaviti realne ciljeve. Reflektivna praksa također može poboljšati komunikaciju, suradnju i timski rad. Reflektivna praksa pomaže studentima da postanu uspješniji u svojim akademskim i osobnim nastojanjima.

Mladi učenik može koristiti virtualni avatar za vježbanje samorefleksije nakon dovršetka zadatka. Učenik može snimiti svoj glas koristeći avatar kako bi opisao aktivnost, ono što je naučio i na čemu dalje treba raditi. Avatar zatim može reproducirati snimku kako bi učenik čuo njihova

razmišljanja i prepoznao područja za poboljšanje. To može pomoći učeniku da identificira svoje snage i slabosti i razvije strategije za poboljšanje svoje izvedbe. Avatar također može pružiti pozitivno potkrepljenje reprodukcijom ohrabrujućih poruka učenika.

Ovdje su tri scenarija temeljena na klasama koje možete koristiti:

Matematika:

Učitelj: Što ste danas naučili o matematici?

Učenik: Naučio sam o geometriji i kako izračunati površinu različitih oblika.

Učitelj: Koja je formula za pronalaženje površine trokuta?

Učenik: Formula za određivanje površine trokuta je $A = (1/2) \times b \times h$.

Priroda:

Učitelj: Što ste danas naučili o prirodi?

Učenik: Naučio sam o različitim dijelovima biljke i kako joj oni pomažu da preživi.

Učitelj: Koja su tri glavna dijela biljke?

Učenik: Tri glavna dijela biljke su korijenje, stabljika i lišće.

Čitanje:

Učitelj: Što ste danas naučili o čitanju?

Učenik: Naučio sam o vrstama priča i elementima priče, poput likova, okruženja i zapleta.

Učitelj: Koja je razlika između narativnih i ekspozitornih priča?

Učenik: Narativna priča priča priču kroz likove i događaje, dok ekspozitorna priča pruža činjenice i informacije.

Najbolja praksa je postaviti učeniku jedno pitanje i zatim snimiti odgovor na Aleksa Virtual Character. Nakon toga, pustite je i poslušajte zajedno! Reflektivna praksa vrijedan je alat koji se može koristiti u učionici kako bi se učenicima pomoglo da steknu uvid u svoje učenje i prakticiraju samorefleksiju. Omogućuje učenicima da postanu samosvjesniji, razviju vještine rješavanja problema i postave realne ciljeve. Dopuštajući učenicima da zabilježe svoja razmišljanja, mogu bolje razumjeti svoje jake i slabe strane i naučiti kako poboljšati svoju izvedbu. Uz pomoć Aleksinog virtualnog avatara, učenici mogu vježbati samorefleksiju u sigurnom okruženju koje podržava.

Igre pamćenja 📖

Igre pamćenja učinkovit su način za učenike da poboljšaju svoje pamćenje, koncentraciju i kognitivne sposobnosti. Koristeći virtualni avatar obrazovne aplikacije, učenici mogu igrati razne igre pamćenja koje ih potiču na točno pamćenje i prisjećanje informacija.

Jedna od ključnih prednosti igara pamćenja je ta što mogu pomoći učenicima da učinkovitije zapamte informacije. Igrajući igre koje od njih zahtijevaju da zapamte popise predmeta, uzoraka ili priča, učenici mogu razviti svoje pamćenje i vještine koncentracije, što može biti korisno u različitim akademskim i osobnim okruženjima.

Igre pamćenja također mogu pomoći učenicima da poboljšaju svoje kognitivne sposobnosti, poput raspona pažnje i vještina rješavanja problema. Igrajući igrice koje od njih zahtijevaju točno pamćenje informacija, učenici mogu razviti svoje kritičko mišljenje i analitičke vještine, što može biti od pomoći u raznim predmetima.

Virtualni avatar u aplikaciji Education može učenicima pružiti privlačan i interaktivan način igranja igrice pamćenja. Uključivanjem igara pamćenja u učionicu, učitelji mogu pomoći učenicima da razviju svoje pamćenje, koncentraciju i kognitivne vještine na zabavan i privlačan način.

Zaključno, igre pamćenja s virtualnim avatarima učinkovito poboljšavaju pamćenje, koncentraciju i kognitivne sposobnosti učenika. Uključivanjem

ove aktivnosti u učionicu, učitelji mogu pružiti učenicima zanimljiv i interaktivan način vježbanja svojih vještina pamćenja, što može biti korisno u različitim akademskim i osobnim okruženjima. Naravno, evo primjera igre pamćenja koja se može igrati pomoću virtualnog avatara i njegovih mogućnosti reprodukcije:

- Avatar će izgovoriti popis od tri do pet stavki, kao što su "jabuka, olovka, knjiga i šešir". (Nakon snimanja od strane nastavnika)
- Učenik će zatim ponoviti popis do avatara, koristeći isti redoslijed kao i izvorni popis.
- Avatar će reproducirati popis učeniku kako bi mogao potvrditi jesu li zapamtili sve stavke ispravnim redoslijedom.
- Ako je učenik točno zapamtio sve stavke, vježba je završena ako nastavnik tako odluči
 - Učitelj može koristiti nekoliko popisa za opširniju vježbu.

Vježba 1 Igra pamćenja:

1. Jabuka
2. Bicikl
3. Mrkva
4. Dupin
5. Patlidžan
6. Flamingo
7. Gitara
8. Nilski konj
9. Sladoled
10. Meduza
11. Klok
12. Limun
13. Gljiva
14. Narval
15. Hobotnica

Uz mogućnosti reprodukcije u aplikaciji, učitelj može izgovoriti popis stavki i dati učenicima da ih ponove redom. Predlažemo da počnete s tri do pet stavki i postupno bilježite više kako bi učenik mogao dobiti što više u ispravnom redoslijedu.

Vježba 2

Igra pamćenja s rečenicama:

1. Mačka je sjedila na prozorskoj dasci.
2. Pas je ganjao loptu.
3. Ptica je pjevala slatku pjesmu.
4. Cvijeće je procvalo u vrtu.
5. Sunce je zašlo iza planina.
6. Kiša je tiho padala po krovu.
7. Vjetar je puhao kroz drveće.
8. Leptir je sletio na cvijet.
9. Mjesec je sjajno sjao na nebu.
10. Zvijezde su svjetlucale u noći.

Uz mogućnosti reprodukcije u aplikaciji, učitelj može izgovoriti rečenice i dati učenicima da ih ponove redom. Kako učenici napreduju, učitelj može dodati više rečenica. Preporučujemo da počnete s jednim i kasnije dodate više.

Ova se igra može prilagoditi da bude izazovnija povećanjem duljine popisa ili dodavanjem težih stavki na popis. Značajka aplikacije za reprodukciju pomaže učenicima da provjere svoje pamćenje i isprave pogreške koje naprave. Igre pamćenja zabavan su i privlačan način za učenike da poboljšaju svoje vještine kratkoročnog pamćenja, što može biti od pomoći u mnogim područjima njihovih akademskih i osobnih života.

Zabavne činjenice o ekologiji, životinjama i planetu Zemlji

Evo 80 činjenica iz kojih možete učiti, reći i čuti od Alekse!

Ekologija:

1. Ekologija je znanost o tome kako živa bića međusobno djeluju jedni s drugima i svojim okolišem.
2. Postoji pet glavnih vrsta ekologije: organizam, populacija, zajednica, ekosustav i globalna.
3. Svaki živi organizam ima 'nišu': svoju specifičnu ulogu u ekosustavu.
4. Biljke pretvaraju sunčevu svjetlost u hranu kroz proces koji se zove fotosinteza. Oni su jedini organizmi koji to mogu!
5. Najveća živa struktura na Zemlji je Veliki koraljni greben, koji je toliko velik da se može vidjeti iz svemira.

Životinje:

6. Plavi kit je najveća životinja koja je ikad živjela na Zemlji, veća čak i od najvećih dinosaura.
7. Neke ptice, poput golubova, mogu se prepoznati u ogledalu.
8. Hobotnice imaju tri srca. Dvije pumpaju krv u škrge, dok je jedna pumpa u ostatak tijela.
9. Krave imaju najbolje prijatelje i mogu biti pod stresom kada su odvojene.
10. Jezik plavog kita je toliko velik da bi na njemu moglo stati 50 ljudi.

Planet Zemlja:

11. Zemlja je jedini planet koji nije nazvan po bogu.
12. Svjetlu je potrebno 8 minuta i 20 sekundi da putuje od Sunca do Zemlje.
13. Zemlja je jedini poznati planet na kojem postoji život.
14. Više od 7,5 milijardi ljudi živi na Zemlji.
15. Oko 70% Zemljine površine prekriveno je vodom.

Bilje:

- 16. Najstarije drvo na svijetu staro je skoro 5000 godina.
- 17. Jagoda je jedino voće koje svoje sjemenke nosi izvana.
- 18. Drveće su najdugovječniji organizmi na zemlji.
- 19. Bambus je najbrže rastuća drvenasta biljka na svijetu; može narasti 35 inča u jednom danu.
- 20. Prvi krumpir je uzgojen u Peruu prije oko 7000 godina.

Ekologija:

- 21. Više od 25% lijekova koje koristimo potječu iz prašumskih biljaka.
- 22. Jedno stablo može u godinu dana apsorbirati onoliko ugljika koliko proizvede automobil dok vozi 41.840 kilometara.
- 23. Oceani čine 99% Zemljinog životnog prostora - najveći prostor u našem svemiru za koji se zna da sadrži život.
- 24. Za proizvodnju 700 vrećica namirnica potrebno je 15-godišnje stablo.
- 25. Bioraznolikost je ključna za naš opstanak i dobrobit. Osigurava nam čist zrak, svježu vodu, hranu i lijekove.

Životinje:

- 26. Mravi nikad ne spavaju, a također nemaju pluća.
- 27. Puž može spavati tri godine u komadu.
- 28. Krtica sa zvjezdastim nosom može pojesti crve brže nego što to ljudsko oko može pratiti – za samo 225 milisekundi.
- 29. Slonov zub može težiti preko 2,7 kilograma.

30. Kameleon može pomicati oči u dva smjera istovremeno.

Planet Zemlja:

31. Zemlja ima snažno magnetsko polje zbog svoje nikal-željezne jezgre.

32. Procjenjuje se da se svake godine dogodi više od milijun potresa, većina je premala da bi se osjetili.

33. Zemljina rotacija se postupno usporava, oko 17 milisekundi u sto godina.

34. Zemlja je prešla više od 8000 kilometara u proteklih 5 minuta.

35. U Zemljinoj jezgri ima dovoljno zlata da pokrije cijelu površinu planeta u 0,46 metara zlata.

Bilje:

36. Miris svježeg pokošene trave zapravo je poziv za pomoć biljkama.

37. Postoji više od 200 000 identificiranih biljnih vrsta i popis se stalno povećava.

38. Stablo prosječne veličine može dati dovoljno drva za izradu 170 100 olovaka.

39. Breskve, kruške, marelice, dunje, jagode i jabuke članovi su obitelji ruža.

40. Više od polovice biljnih vrsta porijeklom je iz samo jedne zemlje.

Ekologija:

41. Recikliranje jedne staklenke uštedi dovoljno energije za gledanje TV-a 3 sata.

42. Krčenje šuma je drugi vodeći uzrok globalnog zatopljenja.

- 43. Koraljni grebeni su najveće strukture na zemlji biološkog porijekla.
- 44. Gliste su izvrsne u poboljšanju plodnosti tla.
- 45. 75% svjetske hrane proizvedeno je od samo 12 biljaka i pet životinjskih vrsta.

Životinje:

- 46. Krv pauka je plava.
- 47. Skupina flaminga naziva se "flamboyance".
- 48. Kameleonov jezik je duplo duži od njegovog tijela.
- 49. Nojevo oko je veće od mozga.
- 50. Srce račića je u glavi.

Planet Zemlja:

- 51. Najdublje poznato područje Zemljinih oceana poznato je kao Marijanska brazda. Njegova najdublja točka iznosi 11 kilometara.
- 52. Postoji planet napravljen od dijamanta dvostruko veći od Zemlje koji se zove 55 Cancri e.
- 53. Pustinja Sahara jedno je vrijeme bila bujni travnjak i savana.
- 54. Najveći vulkan na zemlji je Mauna Loa na Havajima.
- 55. U šaci zemlje ima više živih organizama nego ljudi na zemlji.

Bilje:

- 56. Slonova trava pronađena u Africi nazvana je tako što je visoka 4,5 metara i čak se i slonovi mogu sakriti u njoj!

- 57. Stablo baobaba pronađeno u Africi može pohraniti 1.000 do 120.000 litara vode u svom nabreklom deblu!
- 58. Ljudi koriste oko 2000 različitih vrsta biljaka za proizvodnju hrane!
- 59. Amazonska prašuma proizvodi pola svjetskih zaliha kisika!
- 60. Najviše stablo ikada bio je australski eukaliptus. Godine 1872. izmjerena je visina od 435 stopa!

Ekologija:

- 61. Za proizvodnju jednog kokošnjeg jajeta potrebno je oko 2045 litara vode.
- 62. Jedno stablo proizvede približno 118 kilograma kisika godišnje.
- 63. Bioraznolikost Zemlje se smanjuje, a vrste izumiru između 1000 do 10 000 puta brže nego što priroda namjerava.
- 64. More osigurava preko 80% svjetske prehrane.
- 65. Močvare su ključne za naš opstanak iako čine samo 6% kopnene površine Zemlje. Oni apsorbiraju zagađivače i poboljšavaju kvalitetu vode.

Životinje:

- 66. Svaki pas ima jedinstveni otisak nosa i ne postoje dva ista.
- 67. Mačke imaju preko sto glasova, dok psi imaju oko deset!
- 68. Kolibri su jedine ptice koje mogu letjeti unatrag.
- 69. Puževi imaju 4 nosa.
- 70. Novorođeni klokan je veličine zrna graha.

Planet Zemlja:

- 71. Zemlja se okreće oko 1000 milja na sat

- 72. Mogli biste smjestiti milijun zemalja na Sunce
- 73. Najsušnije mjesto na Zemlji nalazi se uz najveću vodenu površinu.
- 74. Ljudi mogu imati različitu težinu ovisno o tome gdje stoje.
- 75. Jedan udar munje zagrije zrak na oko 30 000 stupnjeva Celzijusa.

Bilje:

- 76. Neke biljke su se prilagodile obrani od životinja.
- 77. Engleska riječ "banana" izvedena je iz arapske riječi "banan", što znači "prst".
- 78. Oceani sadrže oko 85% cjelokupnog biljnog svijeta na Zemlji.
- 79. Jabuke plutaju na vodi jer su 25% zraka
- 80. Suncokret se zapravo sastoji od stotina sićušnih cvjetova koji se nazivaju cvjetići, od kojih svaki sazrijeva u sjeme.

O aplikaciji & MIT App Inventor



Back to school

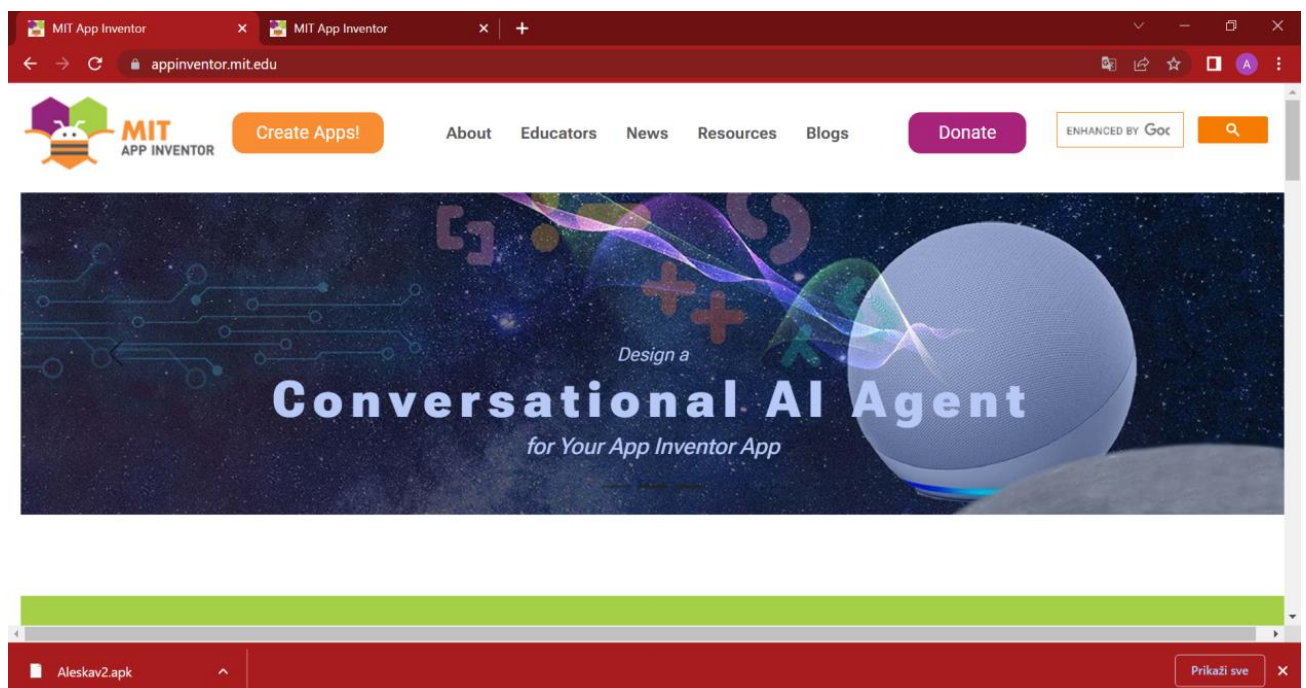
foundation of
happiness

< 1 / 3 >

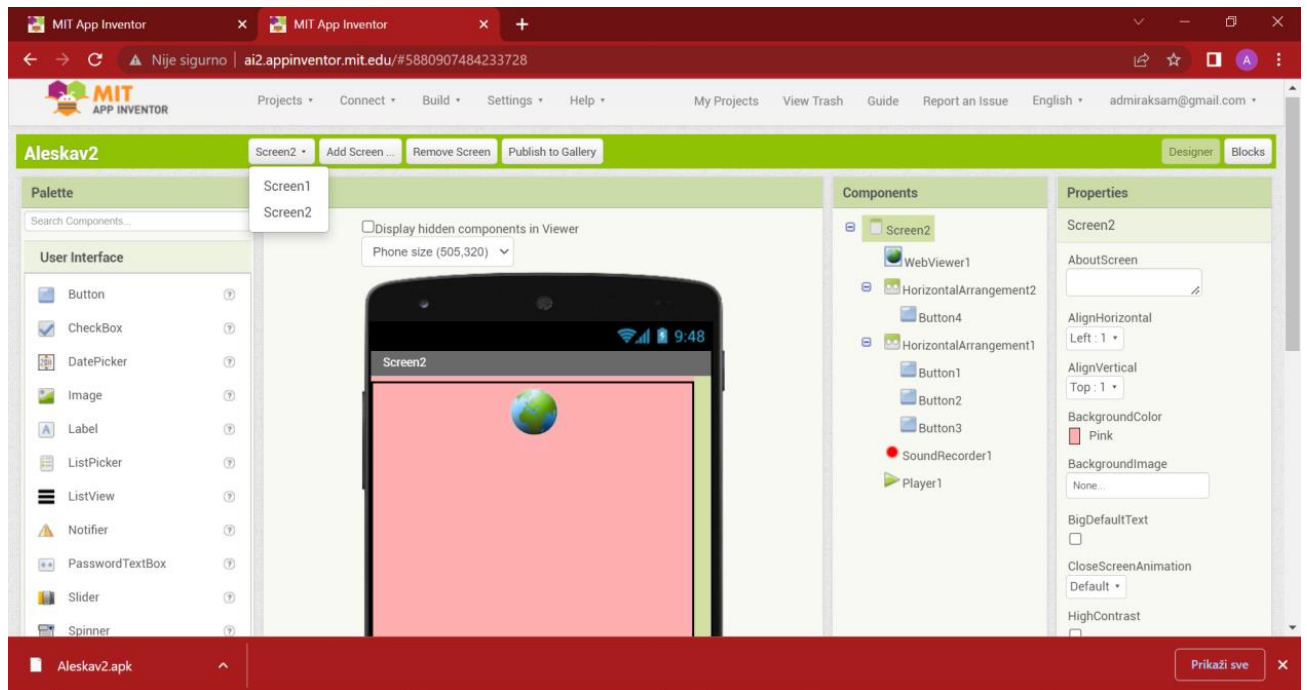


Koncept

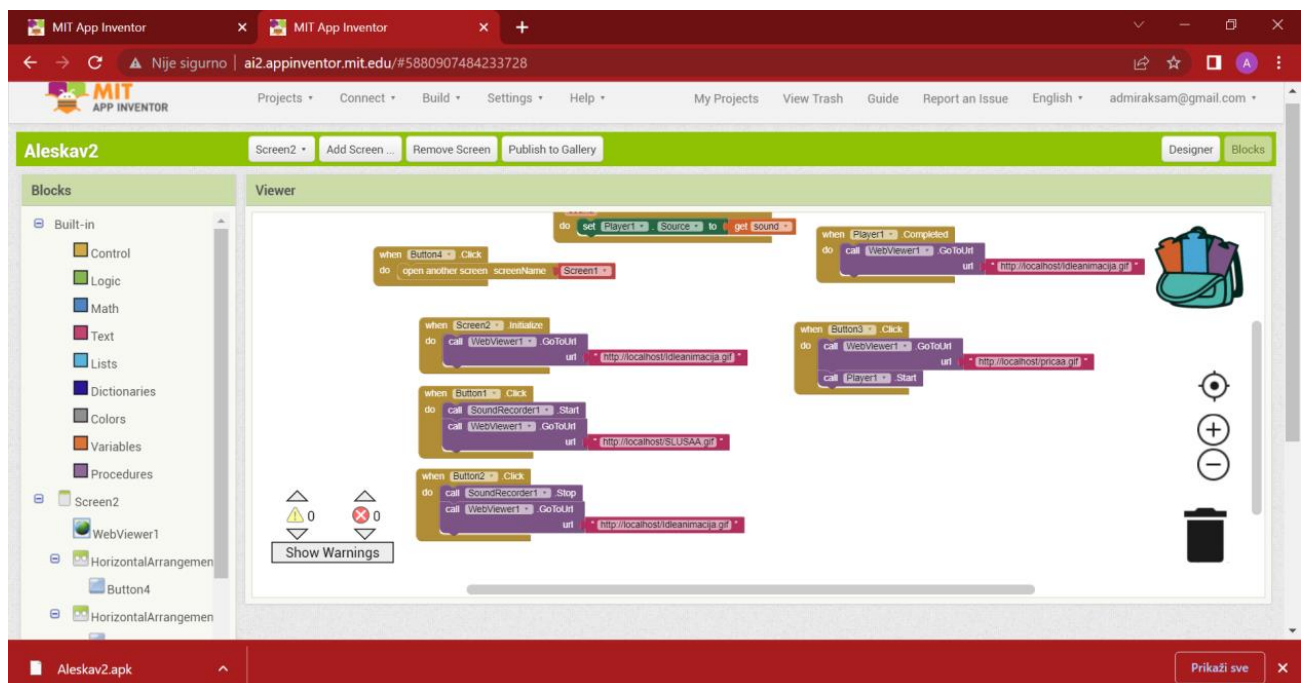
Za izradu našeg avatara upotrijebili smo mit inventora.com. okruženje za razvoj aplikacija, online platforma za izradu aplikacija.



Aplikacija se sastoji od dva zaslona, Zaslona 1 i Zaslona 2. Prvi Zaslona služi za pokretanje snimača, a drugi je za sam avatar. Korišteni su bitni elementi iz UI palete samog izumitelja aplikacije.



Samo programiranje je bazirano na blokovima, čime se pruža mogućnost jednostavne manipulacije s elementima u aplikaciji.



Hvala vam!

Hvala vam što ste istražili mnoge značajke naše virtualne aplikacije za učenike! Nadamo se da su primjeri, scenariji i vježbe koje smo pružili zabavni i privlačni za vaše učenike. Naš cilj je pomoći im da poboljšaju svoje komunikacijske i jezične vještine na uzbudljiv i motivirajući način. Uz pomoć aplikacije učenici će se odlično zabaviti vježbajući i svladavajući različita područja učenja jezika. Cijenimo vaš interes za našu aplikaciju i veselimo se čuti o napretku vašeg učenika!



**Co-funded by
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Project: Back to school, foundation of happiness; Ref. No.: 2021-1-BG01-KA220-SCH-000032717