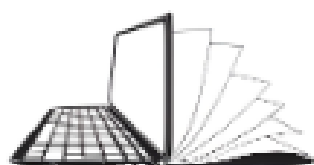


# Как да мотивираме учениците чрез виртуален аватар в класната стая

За създаването на нашето приложение за виртуален аватар използвахме Mit.app, което е онлайн платформа за разработка на приложения от Inventora.com. Този инструмент ни даде възможност да създадем герой, който може да взаимодейства с учениците в класната стая.

Виртуалният аватар има потенциал да мотивира учениците, като предоставя възможност за работа с целият клас в училищна обстановка.

Целта на това ръководство е да ви представи как е създадено приложението, как да го инсталирате и използвате, както и да ви предостави информация за целите и възможностите за взаимодействие, които можете да използвате.



**Back to school**

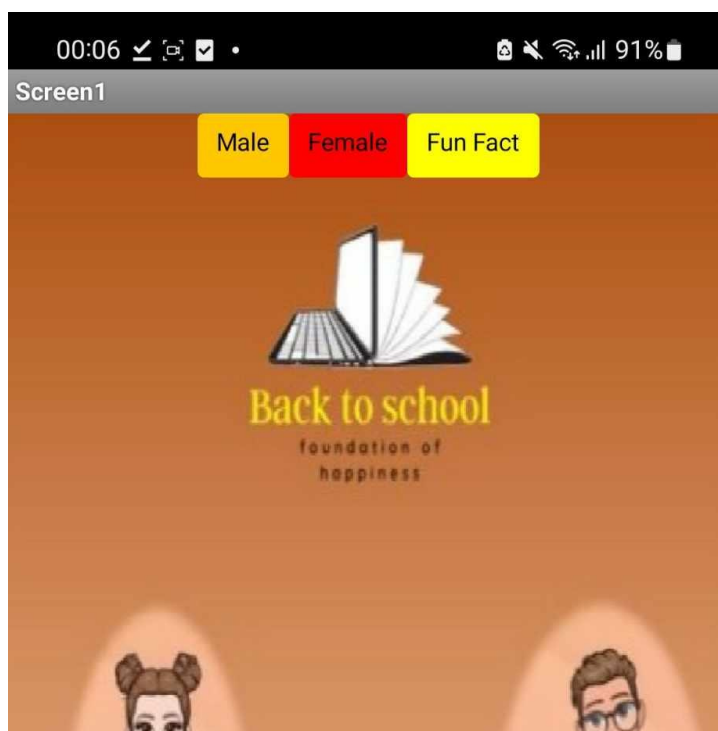


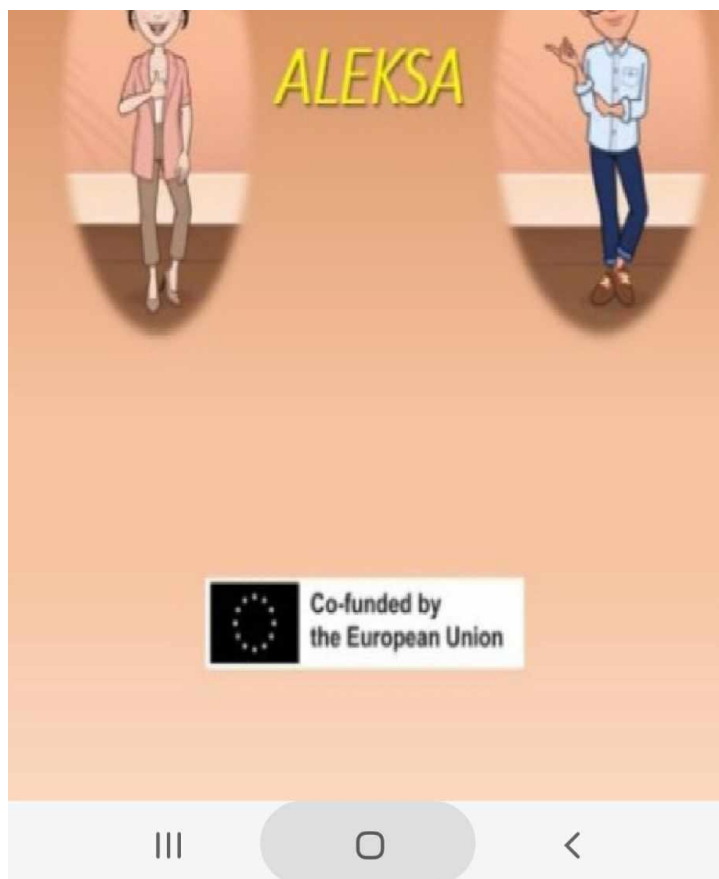
**Инсталиране: Когато отворите връзката или QR кода, трябва да изберете пакета за инсталиране, както е показано на снимката.**

1. Изтегли
2. Потвърждаване на изтеглянето
3. Инсталиране

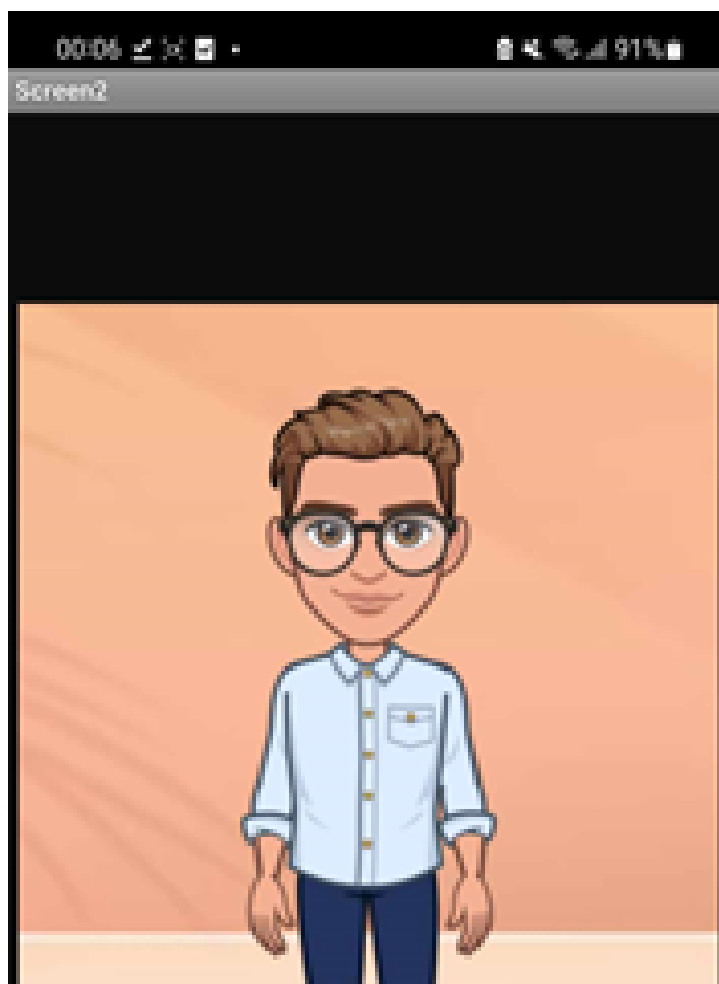
След това ще получите въпрос: „Искате ли да инсталирате приложението?“, където трябва да изберете опцията „Инсталиране“.

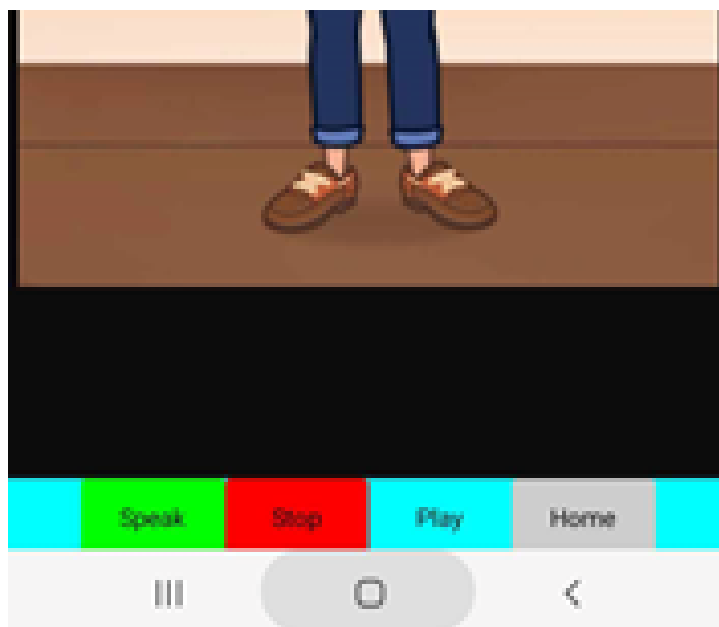
- Когато сте започнали инсталацията, трябва да изчакате 30 секунди, за да се инсталира приложението.
- След това ще получите известие, че приложението е инсталирано, след което отивате на опцията "Отвори".



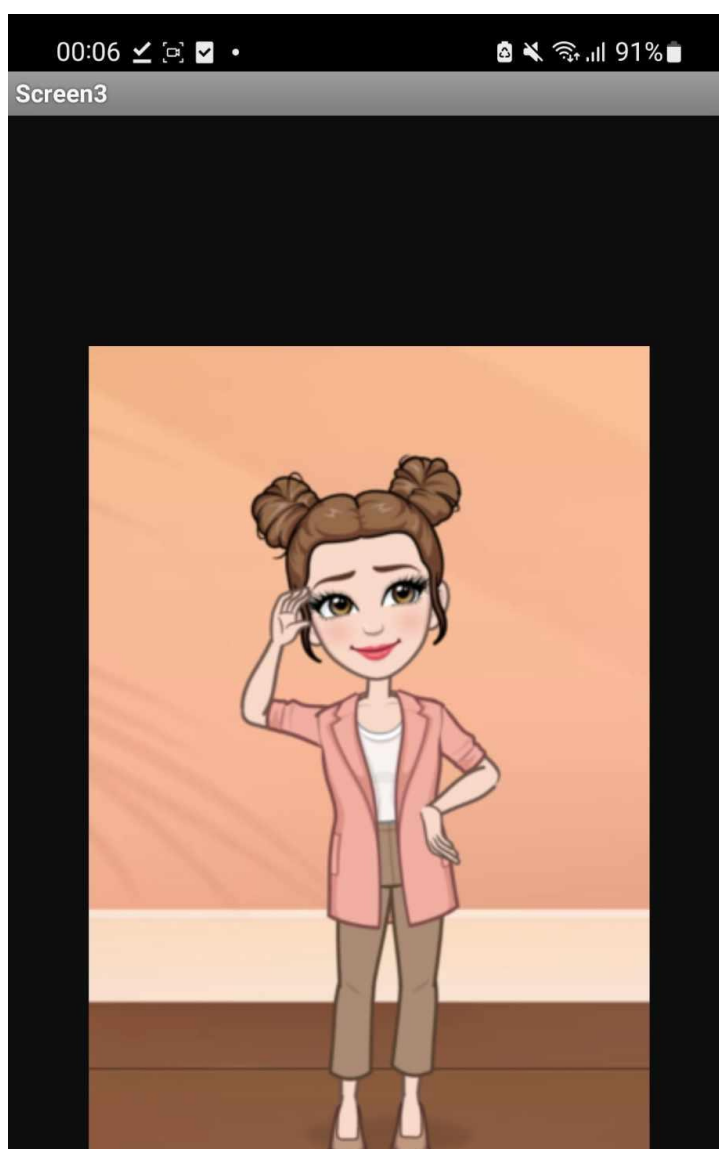


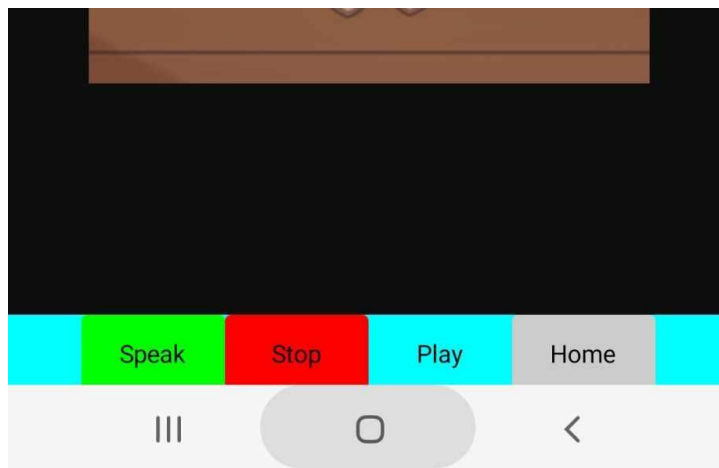
Когато отворите приложението, ще се появи началното меню, от където можете да изберете да Алекса да бъде мъж или жена или ако искате да прочетете някои интересни факти.



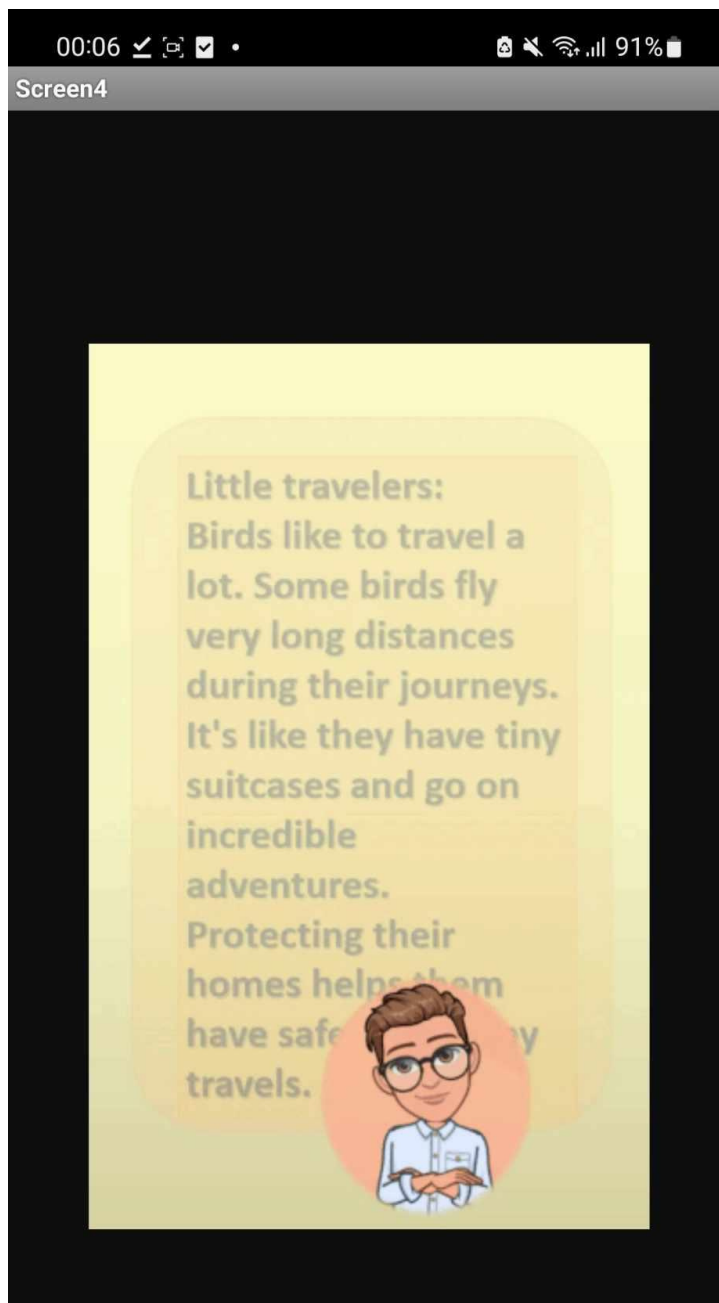


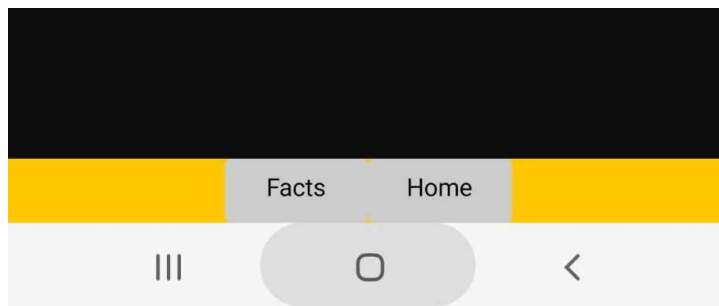
Когато изберете опцията "мъж", ще се появи нашият герой Алекса и когато сте готови, отидете на опцията Начало, за да се върнете към началния екран.



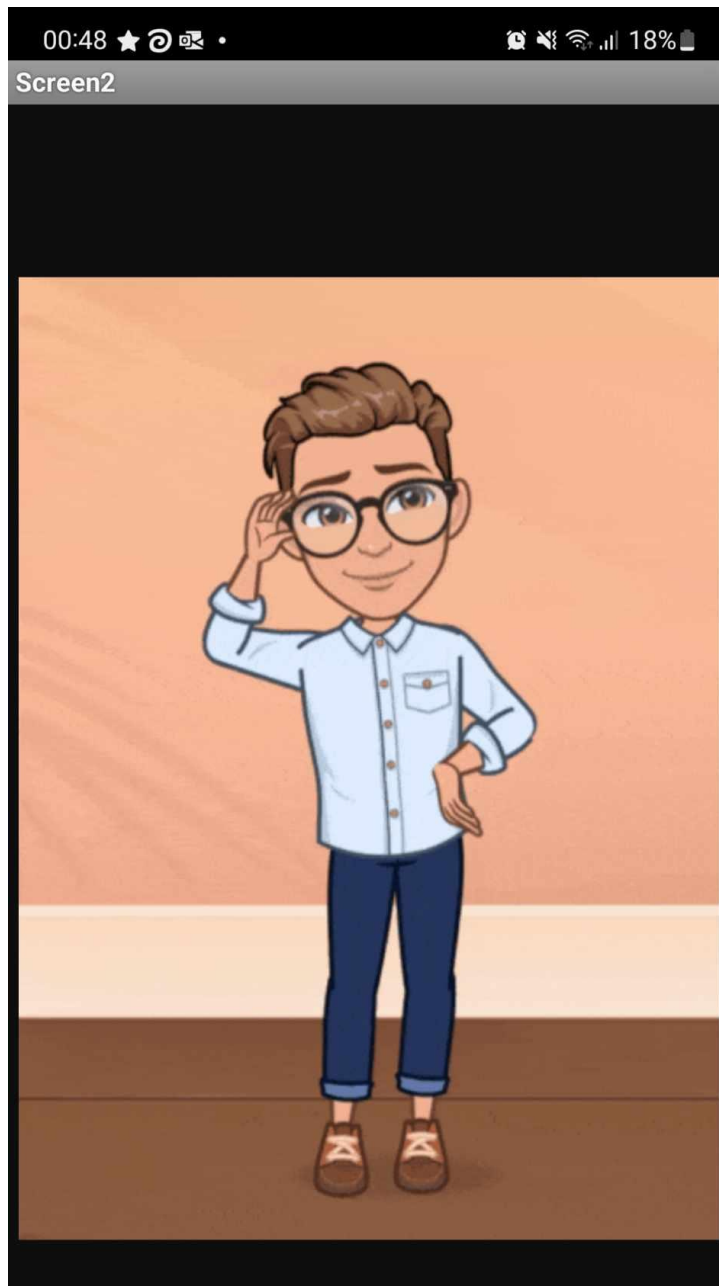


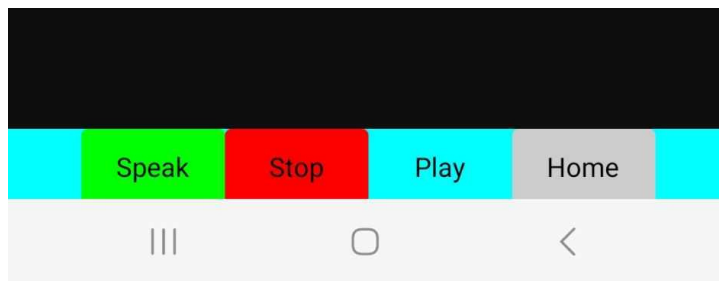
Когато изберете опцията „жена“, ще се появи женският герой Алекса и когато сте готови, отидете на опцията Начало, за да се върнете към началния екран.



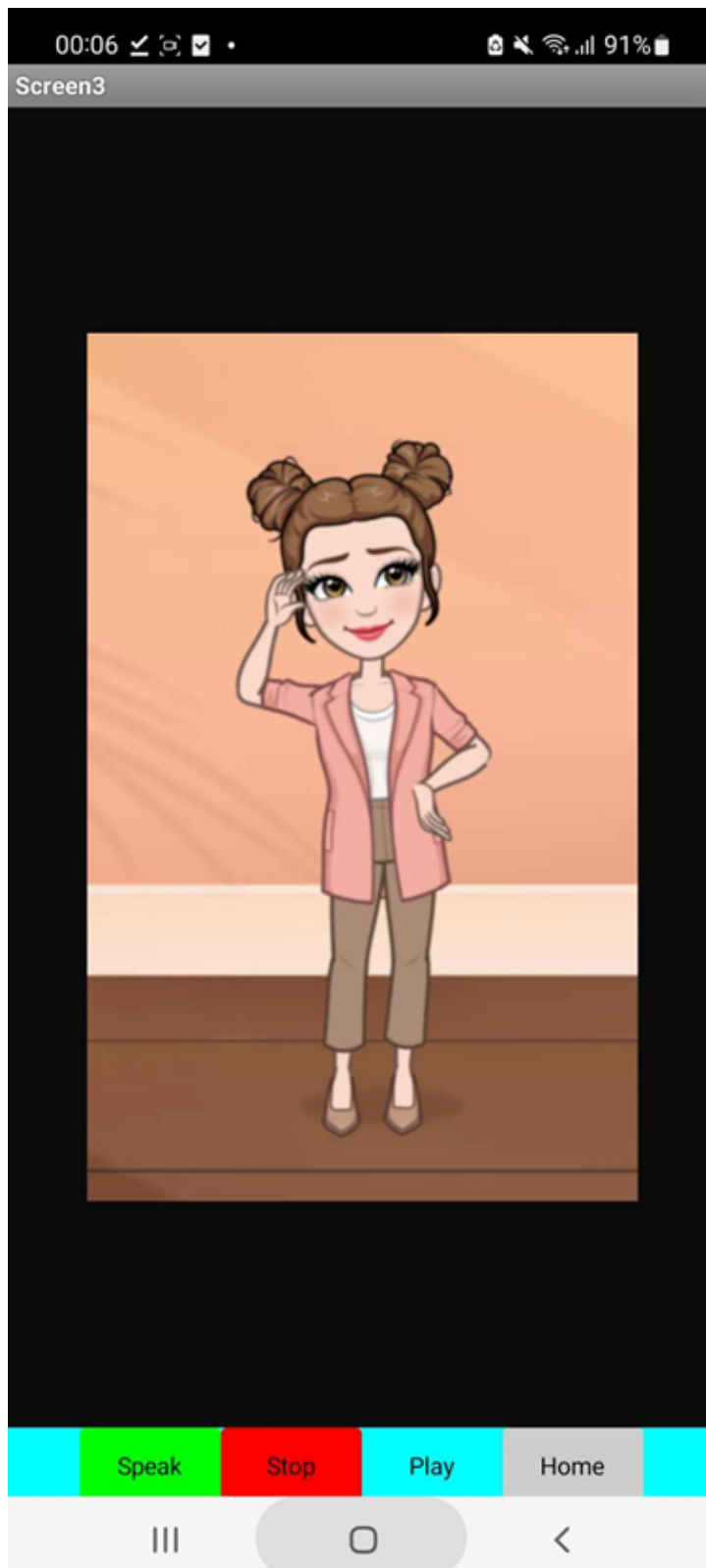


Ако изберете опцията "Забавен факт" - ще ви се отворят интересни факти за четене, като с клик върху факта те се сменят произволно. Ако имате свои факти, които бихте искали да ни предложите, пратете ги, ние ще ги добавим към приложението на вашият роден език. Когато сте готови, отидете на опцията Начало, за да се върнете към началния екран.





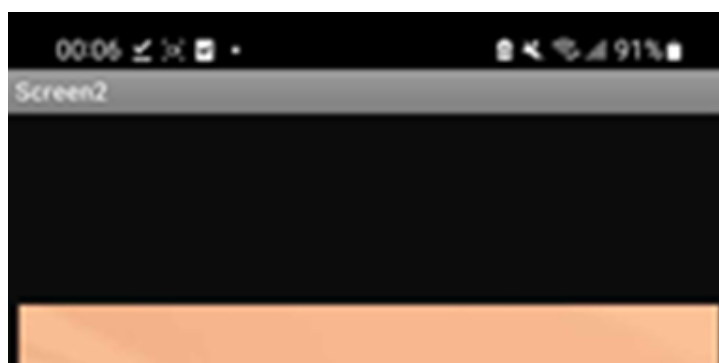
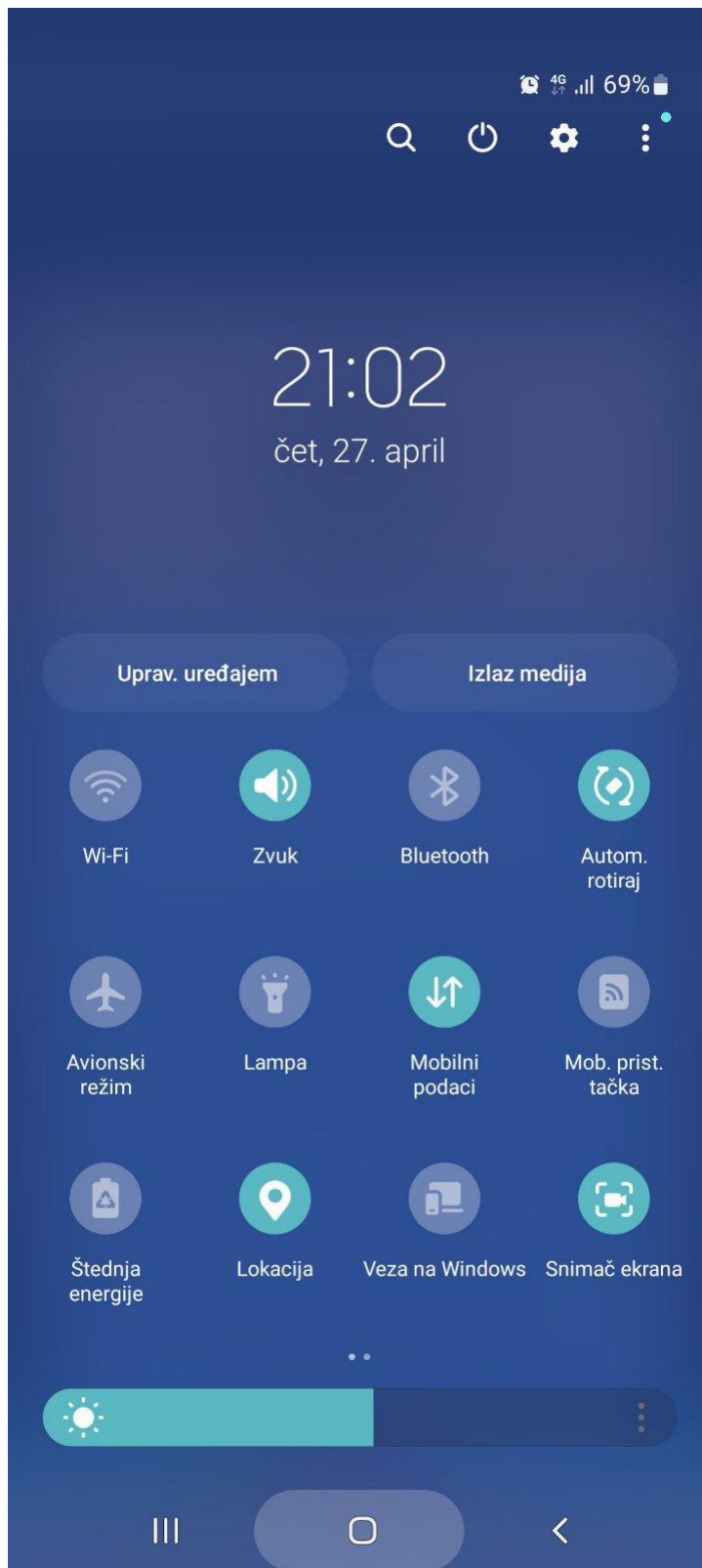
Виртуалният герой Алекса може да ни слуша, когато стартираме опцията "говори", а когато сме готови, избираме опцията "стоп".

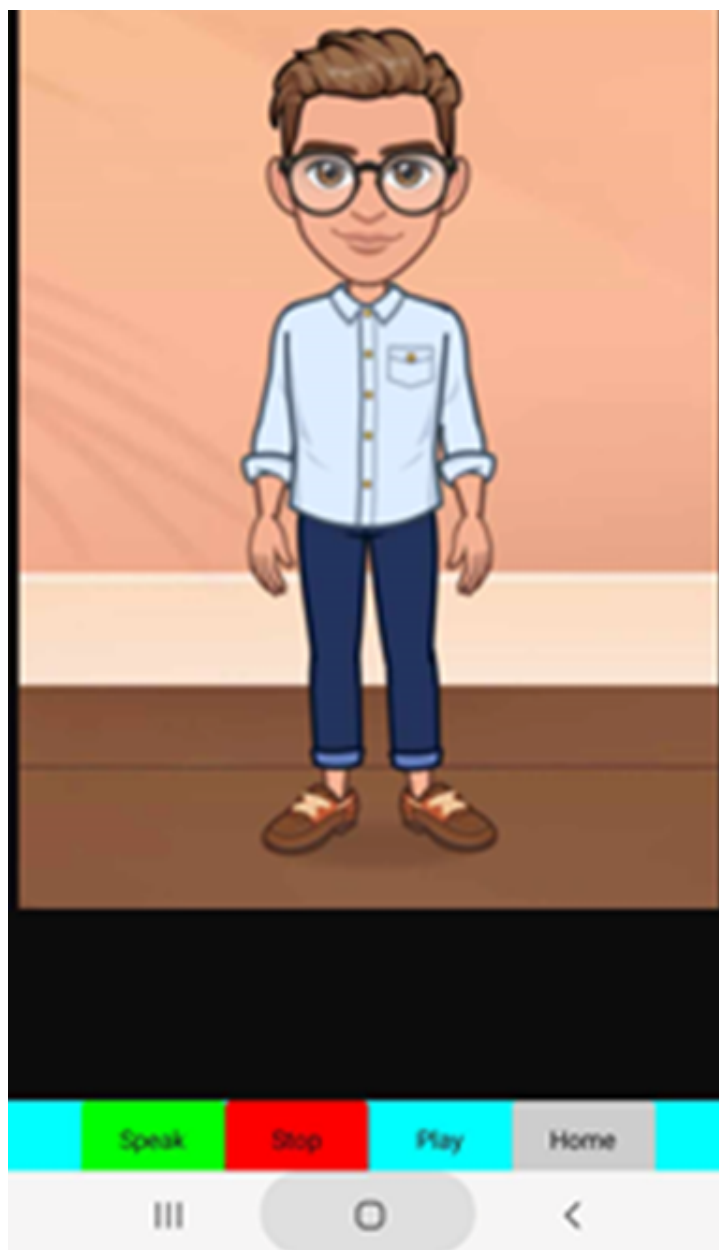




- Когато той ни изслуша или запише това, което казваме, изберете опцията „Стоп“. За да възпроизведете това, което казахме, изберете опцията "Пусни".







За да запишете това, което Алекса казва, трябва да отидете на системния рекордер на вашето устройство и преди да натиснете опцията "Пускане", да включите рекордера си и когато приключите, видеото автоматично се изтегля в нашата галерия на устройството. Поради невъзможност за директен запис в приложението, изпратихме запитване в Google Play и очакваме отговор.

## **Упражнения и примери за използване**

Приложението, което създадохме, може да се използва по много начини за мотивиране на ученици чрез тези виртуален аватар. В тази част ще обсъдим примери за това как това приложение може да се използва ефективно в класна стая.

1. **Насърчителна игра:** Учениците могат да се редуват да казват положителни или окуражаващи твърдения, които аватарът ще повтаря с хумористичен глас.
2. **Разказване на истории:** Учениците могат да използват аватара, за да изиграят герои в история, която са създали, като аватарът осигурява гласа на един от героите.
3. **Презентации:** Учениците могат да използват аватара, за да практикуват говорене пред публика като накарат аватара да задава въпроси или да дава обратна връзка за тяхната презентация.
4. **Упражняване на произношението:** Учениците могат да практикуват произношението си, като произнасят думи и фрази, а аватарът може да ги повтори като по този начин да помогне при самокоригирането.
5. **Ролева игра:** Учениците могат да използват аватара, за да практикуват комуникационни умения и социално взаимодействие, като например задаване и отговаряне на въпроси, разговори и разрешаване на конфликти.
6. **Импровизация:** Учениците могат да използват аватара, за да участват в импровизационни игри, като например създаване на сцена въз основа на дадена подкана или игра на игра „да и“.
7. **Упражнения за слушане:** Учениците могат да използват аватара, за да практикуват уменията си за слушане, като следване на инструкции, отговаряне на въпроси и преразказване на история.
8. **Упражняване на лексика:** Учениците могат да използват аватара, за да упражняват лексика, като например използване на нови думи в изречения или упражняване на произношението на трудни думи.
9. **Рефлексивна практика:** Учениците могат да използват аватара, за да разсъждават върху своето обучение и поведение, като например поставяне на цели, проследяване на напредъка и празнуване на успехите.
10. **Игри с памет:** Учениците могат да използват аватара, за да играят игри с памет, като например запомняне на списък с елементи, повтаряне на модел или припомняне на история.
11. **Забавни факти за екологията, животните и планетата Земя:**  
Учениците могат да използват Аватара, за да научат образователни факти за природата!

## **Как да го използваме ефективно**

### **Стъпка 1: Отворете приложението (прегледайте видеоклиповете за подробни указания как да инсталирате)**

Първо, ще трябва да отворите Алекса виртуален аватар на вашето устройство. Можете да потърсите иконата на приложението на началния си екран или в папката на приложението и да я докоснете, за да я отворите.

### **Стъпка 2: Инициализирайте приложението**

След като отворите приложението, ще видите екран с различни бутони и опции. Натиснете бутона "Инициализиране", за да инициализирате приложението.

### **Стъпка 3: Стартирайте рекордера**

След като инициализирате приложението, натиснете бутона "Старт" до бутона "Инициализиране", за да стартирате рекордера. Приложението ще поиска разрешение за достъп до вашия микрофон, когато натиснете този бутон. Моля, дайте на приложението разрешение за достъп до вашия микрофон, за да работи записващото устройство.

### **Стъпка 4: Въведете виртуалния герой**

За да използвате виртуалния аватар, натиснете бутона "Алекса" под първия ред бутони. Това ще ви отведе до интерфейса на виртуалния герой.

### **Стъпка 5: Започнете записа**

Натиснете бутона "Запис" от лявата страна на екрана, за да запишете гласа си. След като натиснете бутона „Запис“, приложението ще започне да записва гласа ви и таймерът ще започне. Можете да кажете всяко положително или окуражаващо твърдение, което искате виртуалният аватар да повтори.

### **Стъпка 6: Спрете записа**

Когато приключите със записа, натиснете бутона "Стоп" в средата на екрана, за да спрете записа. След това приложението ще спре да записва гласа ви.

## **Стъпка 7: Възпроизвеждане на записа**

За да чуete своя запис, натиснете бутона "Възпроизвеждане" от дясната страна на екрана. Приложението ще възпроизведе вашия запис и виртуалният аватар ще повтори казаното от вас с хумористичен глас.

## **Стъпка 8: Предайте реда на следващия ученик**

След като чуete възпроизвеждането, можете ли да предадете реда на следващия ученик. Процесът може да се повтори, като всички ученици се редуват, за да записват и чуват своя гласов запис.

## **Стъпка 9: Излезте от виртуалния герой**

Когато приключите с използването на виртуалния аватар, натиснете бутона "Изход" в горната част на екрана. Това ще ви върне обратно към главния екран на приложението.

*Това е! С тези стъпки вие и вашите ученици можете да използвате виртуалния аватар, за да се мотивирате и насърчавате взаимно по време на час.*

## **Насърчителна игра 🙌🙌**

Играта за насърчаване е интерактивна дейност, която може да помогне за повишаване на самочувствието, мотивацията и увереността на учениците. В тази игра учениците се редуват да казват положителни или окуражаващи твърдения, които виртуалният аватар ще повтори с хумористичен глас.

Насърчаването е от съществено значение за успеха на учениците и има значение, защото може да им помогне да преодолеят негативните мисли, да подобрят настроението си и да повишат мотивацията им за учене. Когато учениците се чувстват насърчени и подкрепени, те са по-склонни да поемат рискове, да се включат в учебния процес и да устоят на предизвикателствата.

Играта за насърчаване ефективно подпомага положителния разговор със себе си и създава безопасна и подкрепяща среда в класната стая. Може да помогне

на учениците да изградят мислене за растеж и устойчивост, основни умения за успех в училище и живота.

Използването на виртуален аватар в образователната игра може да направи учебната дейност по-забавна и интерактивна за учениците. Чрез повторение на положителни и подкрепящи изказвания с хумористичен подход, виртуалният аватар може да направи забавни учебните часове и да добави положителни емоции към учебния процес, правейки го по-приятен и запомнящ се за учениците.

В заключение, виртуалния аватар успешно насърчава позитивната саморефлексия, стимулира мисленето за личен растеж и създава подкрепяща атмосфера в учебната среда. Чрез включването на тази активност в класната стая, учителите могат да помогнат на учениците да развият ключови умения за успех както в училище, така и извън него.

Ето списък с положителни и окуражаващи твърдения, които младите ученици в училище биха оценили да чуят:

1. Можете да направите това!
2. Вярвам в теб.
3. Постигате значителен напредък!
4. Продължавайте в същия дух!
5. Толкова си креативен/на.
6. Можете да решите всеки проблем.
7. Имате страхотно отношение.
8. Ти си отборен играч.
9. Имаш уникална гледна точка.
10. Ти си страхотен слушател.
11. Имаш добро сърце.
12. Ти си трудолюбив човек.
13. Ти се учиш бързо.
14. Ти си пълен с потенциал.
15. Ти си фантастичен приятел.
16. Имате нагласа да го правите.
17. Вие правите разлика.

18. Ти си смел.
19. Ти си естествен лидер.
20. Вие сте вдъхновение за другите.
21. Имате страхотно чувство за хумор.
22. Имате много таланти.
23. Много си отговорен.
24. Имаш голямо сърце.
25. Можеш да се справиш с всяко предизвикателство.

Тези положителни и окуражаващи твърдения могат да помогнат на учениците да се почувстват ценени, оценени и мотивирани да дадат най-доброто от себе си. Като ги включите в играта за насърчаване с виртуалния аватар, учениците могат да се забавляват, докато изграждат своето самочувствие и увереност. Учителите могат също така да насърчат учениците да измислят други положителни насърчителни твърдения, които да споделят със своите съученици, правейки дейността още по-персонализирана и смислена.

За да използвате играта за насърчаване, следвайте първите пет стъпки от общото използване, изберете и кажете едно от тези 25 твърдения и чуйте възпроизвеждането!

## Разказване на истории

Разказването на истории е дейност, която включва споделяне на разкази или анекдоти с публика. Това е основна част от човешката комуникация и се използва от векове, за да забавлява, образова и вдъхновява хората. Разказването на истории също може да бъде мощен инструмент за развиване на креативността, въображението и езиковите умения на децата.

С виртуалния аватар Алекса, учениците могат да изиграят герои в история, която са създали, като аватарът осигурява гласа на един от героите. Тази дейност може да помогне на учениците да съживят своите истории и да създадат по-завладяващо и ангажиращо изживяване за своята аудитория.

Разказването на истории е от съществено значение за развитието на учениците, тъй като може да им помогне да предадат ефективно своите идеи

и емоции. Може също така да им помогне да разберат и съпреживеят опита и гледните точки на другите хора. Използвайки виртуалния аватар в разказването на истории, учениците могат да изследват различни герои и техните личности, мотивации и предизвикателства, което може да им помогне да развият своите социално-емоционални умения.

Освен това Разказването на истории може да помогне на учениците да развият своите езикови умения, включително речников запас, граматика и синтаксис. Практикувайки своите умения за разказване на истории с виртуалния аватар, учениците могат да се научат как да се изразяват ясно и кратко, което е изключително полезно за тяхното академично и личностно развитие.

В заключение, разказването на истории с виртуалния аватар е ефективен начин учениците да развият своята креативност, въображение, езикови умения и социално-емоционални умения. Чрез включването на тази дейност в класната стая, учителите могат да предоставят на учениците забавен и увлекателен начин да развият тези основни умения.

Ето списък с възможни герои с имена и изречение, което те могат да кажат в историята:

1. Катерицата Сами: „Не мога да намеря жълдите си. Можете ли да ми помогнете?“
2. Лъвът Луна: „Аз съм кралят на джунглата и съм безстрашен!“
3. Октоподът Оскар: „Имам осем ръце, но не мога да намеря изход от този лабиринт!“
4. Заекът Роузи: „Аз съм най-бързото животно в гората. Гледайте ме как бягам!“
5. Рибката Фреди: „Трябва да намеря пътя обратно към кораловия риф. Можете ли да ми помогнете да се ориентирам?“
6. Пингвинът Пипин: „Обичам да се плъзгам по леда; толкова е забавно!“
7. Маймуната Макс: „Обичам да се люлея на дърветата. Искаш ли да се люлеееш с мен?“
8. Котката Кейси: „Аз съм страхотен ловец; гледай как ще хвана тази мишка!“



9. Динозавърът Декстър: „Аз съм T-Rex и винаги съм гладен!“

10. Пеперудата Бела: „Обичам да летя и да събирам нектар от цветята. Може ли да се присъедините към мен?“

Тези герои могат да се използват за създаване на различни истории, всяка със своя уникален сюжет, обстановка и послание. Учениците могат да използват виртуалния аватар, за да съживят тези герои и да практикуват уменията си за разказване на истории, като играят ролите им в историята. Учителите могат също така да насърчават учениците да развиват своите герои и истории, правейки дейността по-креативна и персонализирана.

За да използвате сторителинг, следвайте първите пет стъпки от общата употреба, изберете един от тези десет герои, кажете изреченията им и чуйте възпроизвеждането!

## **Презентиране**

Презентациите са отличен начин учениците да се научат как да говорят пред другите и да споделят своите идеи. С виртуалния аватар на приложението можете да помогнете на вашите ученици да практикуват публично говорене в безопасна и подкрепяща среда.

Като използват аватара, за да задават въпроси или да дават обратна връзка за своите презентации, учениците могат да практикуват своите говорни умения и да подобрят способността си да общуват ефективно. Това може да помогне на вашите ученици да развият своята увереност и самочувствие, което е от решаващо значение за успеха в училище и живота.

Презентациите също могат да помогнат на вашите ученици да покажат знанията и идеите си и да развият своите критично мислене и изследователски умения. Като представят работата си пред публика, учениците могат да получат обратна връзка и градивна критика, което може да им помогне да подобрят своите работни и презентационни умения.

Включването на виртуалния аватар в дейностите в класната стая може да помогне на вашите ученици да станат по-уверени, артикулирани и ефективни

комуникатори. Това може да повлияе положително на техния академичен и личен живот и да им помогне да успеят във всичко, което решат да правят.

Ето някои общи въпроси и положителни отзиви, които виртуалното приложение може да предостави по време на презентации на студенти:

### **Въпроси:**

1. Можете ли да ни кажете повече за това?
2. Какво ви вдъхнови да изберете тази тема?
3. Как се подготвихте за тази презентация?
4. Какво ви харесва в тази тема?
5. Коя според вас е основната част от вашата презентация?

### **Положителна обратна връзка:**

- Страхотна работа! Говори много ясно и уверено.
- Хареса ми начина, по който презентира. Направи я много лесно за разбиране.
- Справи се фантастично!
- Справи се отлично с отговорите на въпросите.
- Впечатлен съм от това колко добре се представи. Личи си, че си вложил старание в работата си!

За да използвате текста на презентациите, следвайте първите пет стъпки от общата употреба, изберете един от тези въпроси и обратна връзка, кажете ги и чуйте възпроизвеждането!

### **Практикуване на произношение** 🗣️

Практикуването на произношение е от съществено значение за езиковото обучение. Учениците трябва да говорят ясно и уверено на целевия си език. Виртуалният аватар на приложението предоставя забавен и увлекателен начин за учениците да практикуват уменията си за произношение, като им позволява да произнасят думи и фрази, които аватарът може да им повтаря в гласа за възпроизвеждане. По този начин учениците могат да чуят своето

произношение и да го сравнят с правилното произношение, което да им помогне в самокоригирането.

Доброто произношение е ключов елемент в процеса на езиковото обучение, тъй като помага на учениците да се комуникират по-ефективно на целевия език. Чрез упражняване на произношението, учениците могат да подобрят своето умение да бъдат разбрани от другите, което е от изключително значение както в академичния, така и в личния контекст. Освен това, това може да им помогне да се чувстват по-уверени, когато комуникират с другите, което води до повишено самочувствие и общо благополучие.

Виртуалният аватар прави практиката на произношението по-забавна и ангажираща за учениците, тъй като те могат да видят напредъка си и да получат обратна връзка в реално време. Освен това позволява на учениците да упражняват уменията си за произношение в безопасна и подкрепяща среда, без да се страхуват да бъдат съдени или критикувани. Това може да бъде особено важно за ученици, които може да се чувстват неуверени относно уменията си за произношение.

Ето няколко примера за сложни думи за малки деца, за да практикуват произношение с приложението:

- Хамелеон
- Джунджурийка
- Доказателство
- Конференция
- Удовлетворение
- Задълбочено
- Прахосмукачка
- Чорапогащник
- Ентусиазиран

Примерни изречения:

1. Хамелеонът може да променя цвета си, за да се слее със заобикалящата го среда.

2. Марта намери скрити джунджурийки в градината си и беше много щастлива.
3. Снимките, която Николай направи на рождения си ден, бяха доказателство, че всички се забавляваха.
4. Участвахме в конференцията за наука и научихме интересни неща за космоса.
5. След края на дългия ден на игра, децата изпитаха удовлетворение от постигнатите успехи.
6. С Мария седнахме и се поговорихме задълбочено за нашите любими книги.
7. Мама използва прахосмукачката, за да почисти цялата къща.
8. Катя се научи да облича чорапогащника си сама и го направи с усмивка.
9. Иван беше много ентузиазизиран да се присъедини към футболния отбор на училището.

Примерни скоропоговорки:

1. Бъбриви бодри бобри бодро бърят. Бърете бодро, бъриви бобри!
2. Шепа шипки в шапка събрах. Шипки с шипчета по тях.
3. Вили с Лили сини сливи свили.
4. Защо Наречен е наречен Наречен? Защото ако Наречен не беше наречен Наречен, Наречен нямаше да бъде наречен Наречен.
5. Петър плет плете, през три пръта преплита. Плети Петре, плети, през три пръта преплитай.
6. Крал Карл и кралица Клара крали кларинети от кралската кларинетаджийница на крал Карл Трети.
7. Рекох да ти река, па не ти рекох; па си рекох, ха да ти река, че да не речеш – рече да ми рече, па не ми рече.
8. Шейсет и шест шишета се сушат на шейсет и шест шосета.
9. Броил Борил биволи, биволи броил Борил.
10. Пели, пели пет петлета върху плета пет куплета. Лиса слушала зад плета и ги няма пет петлета.

Можете да персонализирате думите и фразите, използвани в практиката си за произношение, за да отговарят на нуждите на вашите ученици. Например, ако знаете, че учениците се затрудняват със специфични звуци или думи на определен език, практиката може да се съсредоточи върху тази област. Освен това приложението може да се използва за упражняване на произношение на всеки език.

Използвайки виртуалния аватар за упражняване на произношението, учениците могат да получат незабавна обратна връзка и да работят върху коригирането на грешките си в подкрепяща и интерактивна среда. С течение на времето това може да подобри общите комуникационни умения, което може да е от полза за академичните и личните постижения.

## **Ролева игра** 🧙

Ролевата игра е още една полезна функция на виртуалния аватар в приложението. Тя дава възможност на учениците да практикуват комуникационни умения и социално взаимодействие, като използват своя аватар. Ролевата игра представлява активност, при която учениците приемат определена роля или персонаж и се ангажират в разговори и дейности с други, с цел да подобрят своите комуникативни умения. Тя включва задаване и отговаряне на въпроси, провеждане на диалози и решаване на конфликти, като по този начин развива важни социални умения у децата.

Ролевата игра може да помогне на учениците да развият своите комуникационни умения, като им осигури безопасна и подкрепяща среда за практикуване на социално взаимодействие. Аватарът може да предостави обратна връзка, предложения и съвети, за да помогне на учениците да подобрят комуникационните си умения, като активно слушане и съпричастност.

Дейността по ролева игра е подобна на разказването на истории, тъй като насърчава учениците да се ангажират с въображението и креативността си. И двете дейности могат да помогнат на учениците да развият своите комуникационни и социални умения, но имат различни цели. Разказването на

истории има за цел да помогне на учениците да създават истории и да практикуват говорене, докато Ролевата игра има за цел да помогне на учениците да практикуват комуникация и социално взаимодействие.

Ролевата игра може да бъде ефективен инструмент за учениците, които имат проблеми със социалното взаимодействие и комуникация. Използвайки аватара за практикуване на разговор и социални ситуации, учениците могат да развият увереността и уменията, от които се нуждаят, за да взаимодействат с другите в ситуации от реалния живот.

В заключение, Ролевата игра с виртуалния аватар на приложението е ценна дейност за учениците да упражняват комуникационни умения и социално взаимодействие. Аватарът осигурява безопасна и подкрепяща среда за учениците да практикуват разговор, съпричастност и активно слушане. Ролевата игра е подобна на разказването на истории и може да се използва по подобен начин, за да помогне на учениците да развият своите комуникационни и социални умения.

Учениците могат да използват тези герои, за да се упражняват да задават и отговарят на въпроси, да водят разговори и да разрешават конфликти. Например, те биха могли да разиграят сценарий, при който един герой е разстроен от друг и трябва да работят заедно, за да намерят решение. Виртуалният аватар може да предостави обратна връзка и предложения за справяне с различни ситуации, което може да помогне на учениците да подобрят своите комуникационни и социални умения.

Ето кратка детска игра, която може да се използва с виртуалното приложение:

### **Заглавие: Конкурс за доброта**

Герои:

- Сали, младо момиче
- Макс, приятелят на Сали
- Г-н Льв, съдията на състезанието за доброта (Учителят може да използва приложението, за да предостави гласа на г-н Льв)

## **Обстановка: Детската площадка**

### **Първо действие:**

Сали и Макс си играят на детската площадка, когато виждат г-н Лъв да се приближава към тях.

Г-н Лъв: „Здравейте, деца! Ще бъда съдия на състезанието за доброта. Победителят ще получи награда.“

Сали и Макс са развълнувани да участват в състезанието.

Г-н Лъв: „Състезанието е просто. Трябва да извършите възможно най-много добри дела през следващия час. Човекът, който извърши най-много, ще бъде победител.“

Сали и Макс изпълняват различни действия, като например да си помагат взаимно, да събират отпадъци и много други дейности.

### **Второ действие:**

В края на часа г-н Лъв се връща на детската площадка, за да обяви победителя в конкурса за доброта.

Г-н Лъв: „Много съм впечатлен от вашите добри дела, но може да има само един победител. И победителят е...“

Сали и Макс чакат в напрежение.

Г-н Лъв: "И двамата!"

Сали и Макс са много щастливи, че са изравнили първото място.

Г-н Лъв: „Но не забравяйте, че истинската награда е чувството на щастие и удовлетворение, което идва от това, че сте добри към другите.“

Сали и Макс кимат в знак на съгласие, разбирайки, че истинската стойност на добротата се крие в самата постъпка, а не в някаква награда, която може да дойде от нея.

**Поука: Историята ни учи, че най-голямата награда за нас е да бъдем добри и състрадателни към другите хора. Затова трябва винаги да се стремим да бъдем мили и грижовни към хората, които ни заобикалят.**

Ролевите игри също могат да бъдат забавни за учениците, за да развият своята креативност и въображение. Създавайки различни герои и сценарии, те могат да изследват нови идеи и начини на мислене, които могат да бъдат от полза за различни академични и лични настройки.

## **Импровизация** 😄

Импровизацията е забавен и увлекателен начин за учениците да развият своята креативност, сътрудничество и комуникационни умения.

Импровизаторските игри включват създаване на сцена или история на място, често въз основа на подкана или предложение от групата. Учениците могат да използват виртуалния аватар на приложението, за да участват в различни импровизационни игри, включително такива, които се фокусират върху развитието на героите, разказването на истории и работата в екип.

Една популярна импровизационна игра е играта „Да, и“, при която един човек прави изявление или предложение, а другият отговаря, като казва „Да и“ и добавя нова идея към историята или сцената. Тази игра насърчава учениците да бъдат отворени и да подкрепят идеите на другия, като същевременно насърчава бързото мислене и творческите умения за решаване на проблеми.

Друга импровизационна игра е играта "Замръзни", в която двама души разиграват сцена и във всеки един момент трети човек може да извика "Замръзни!" и да поеме ролята на някой от героите, започвайки нова сцена или продължавайки историята. Тази игра може да бъде забавна за учениците да практикуват работа в екип и сътрудничество, докато работят заедно, за да създадат сплотена и увлекателна история.

Като участват в импровизационни игри с виртуалния аватар, учениците могат да развият своите социални и емоционални умения и способност да мислят на критично и да реагират бързо на неочаквани ситуации. Тези умения могат



да бъдат полезни в различни условия, включително в класната стая, в социални ситуации и бъдеща кариера.

Ето пример за игра „Импровизация“, подходяща за малки деца.

**Описание:** Един играч започва с изричане на изречение с фразата "Имало едно време." След това следващият играч казва: „Да, и...“ и добавя още едно изречение към историята. Всеки играч продължава, надграждайки историята с всяко ново изречение.

Виртуалното приложение с неговата функция за възпроизвеждане може да се използва в играта по следния начин:

1. Учителят или ученик може да започне с подкана, като например „Вие сте в зоологическата градина и току-що сте получили задачата да се грижите за бебе маймуна.“
2. Първият ученик започва сцената с думите: „Не мога да повярвам, че трябва да се грижим за това бебе маймуна. Ще бъде само една шепа!“
3. След това аватарът може да възпроизведе диалога на първия ученик, позволявайки на следващия ученик да отговори с „да и“ – добавяйки към историята.
4. Вторият ученик може да отговори с нещо като: „Но вижте колко е сладко! Трябва да сме сигурни, че е нахранено и има безопасно място за игра.“
5. След това аватарът може да възпроизведе диалога на втория ученик и играта продължава, като всеки ученик надгражда предишния отговор.

Използвайки функцията за възпроизвеждане на аватара, учениците могат да чуят предишния отговор и да продължат историята, добавяйки към импровизацията по-динамично. Това може да бъде особено полезно за ученици, които може да се затрудняват да измислят идеи на място, тъй като им дава повече време да обмислят отговорите си, като същевременно поддържа играта напред.

Като цяло, включването на виртуалното приложение с неговата функция за възпроизвеждане може да направи играта по-ангажираща и забавна за

младите ученици, като същевременно им помага да развият тяхната креативност, умения за общуване и социални умения.

## Слушане с разбиране

Слушането с разбиране е от съществено значение за изучаването на езици, тъй като помага на учениците да развият своите умения за разбиране и комуникация. С приложението и виртуалния аватар, учениците могат да практикуват слушане по забавен и интерактивен начин. Приложението позволява на учениците да участват в различни дейности за слушане, като следване на инструкции, отговаряне на въпроси и преразказ на история.

Следването на инструкции може да подобри способността на учениците да обработват и изпълняват сложни задачи. Това умение е ценно както в академична среда, където от студентите често се изисква да следват подробни инструкции, така и в ежедневието, където трябва да следват инструкции, за да изпълняват ежедневни задачи.

Отговарянето на въпроси също е критично умение за слушане, което изисква от учениците да обработват информацията, която чуват, и да формулират отговор. Практикувайки това умение с приложението, учениците могат да подобрят способността си да разбират и отговарят на въпроси.

Преразказването на история е друго ценно умение за слушане, което изисква от учениците да обработват информация, да идентифицират важни подробности и да организират мислите си. Практикувайки това умение с приложението, учениците ще могат да подобрят способността си да разбират и предават сложна информация, което може да им бъде от полза в различни контексти.

В заключение, приложението може ефективно да подобри уменията за слушане на учениците, включително способността им да следват инструкции, да отговарят на въпроси и да преразказват история. Чрез включването на това приложение в класната стая, учителите могат да предоставят на учениците забавен и увлекателен начин да практикуват слушане, което може да им

помогне да подобрят езиковите си умения и цялостното си академично представяне.

Ето едно просто упражнение за слушане, подходящо за по-малки ученици, използващи функцията за възпроизвеждане на приложението:

1. Започнете като запишете кратка история или списък с инструкции, като използвате функцията за възпроизвеждане на приложението.
2. Накарайте учениците да слушат внимателно историята или инструкциите.
3. След това задайте въпроси на учениците за това, което току-що са чули, за да проверите тяхното разбиране, като например „Какво направи героят първо?“, „Какво беше второто нещо, което направи героят?“, „Какво каза героят?“, „Какво казаха инструкциите да направите първо?“, „Какво казаха инструкциите да направите след това?“ и т.н.
4. Насърчете учениците да преразкажат историята или инструкциите, като използват функцията за възпроизвеждане на приложението, за да им помогнете да упражняват уменията си за слушане допълнително.

## Разказ

Един слънчев ден момиченце на име Лили си играеше в парка с приятелите си. Те решиха да играят на игра на криеница. Лили изтича да се скрие зад едно дърво, но чу тихо мяукане. Тя се огледа и видя малко коте, заседнало в близкия храст. Тя бързо спаси котето и го занесе в близкия приют за животни. Приютът намери собственика на котето, който беше благодарен, че си върна любимеца.

## Въпроси към разказа:

1. Как се казваше момиченцето?
2. На каква игра са решили да играят децата в парка?
3. Къде се скри Лили по време на играта на криеница?
4. Какво чу Лили, докато се криеше?
5. Какво направи Лили, когато чу мяукането?
6. Къде заведе Лили котето?
7. Успя ли котето да намери собственика си?
8. Как се почувства собственикът, когато си върна домашния любимец?

Това упражнение може да помогне на учениците да подобрят своите умения за слушане, памет и разбиране, като същевременно предоставя възможност да практикуват използването на функцията за възпроизвеждане на приложението.

### **Упражнение по речников запас**

Практикуването на лексиката е съществен компонент от изучаването на езици. Помага на учениците да разширят своите знания и разбиране на нови думи и изрази, което може значително да подобри техните комуникационни умения. С виртуалния аватар на приложението, учениците могат да упражняват лексиката по забавен и увлекателен начин.

Приложението предлага разнообразни активности, които помагат на учениците да усвоят нови думи и изрази. Това включва използването им в изречения, разпознаването им в контекст и научаването на техните дефиниции. Освен това, аватарът може да дава обратна връзка относно произношението и да съпътства учениците в упражненията им за правилно използване на думите.

Обогатяването на речниковия запас е изключително необходимо за подобряването на уменията за четене и писане. Чрез разширяване на своя речников запас учениците могат по-добре да разбират значението на текстовете и да се изразяват по-ясно в писмената си форма.

В заключение, Виртуалният аватар може да бъде ценен инструмент за учениците да упражняват лексиката и да подобряват комуникативните си умения. С разнообразните си дейности и функции, приложението предоставя забавен и увлекателен начин за учениците да научат и практикуват нови думи и изрази.

Ето пример за упражнение за практикуване на чужд език за малки деца, чрез използване на виртуалното приложение:

1. Изберете набор от речникови думи, подходящи за възрастта и езиковото ниво на учениците - например котка, куче, птица, риба, заек, жаба, гущер,

змия.

2. Накарайте учениците да се упражняват да произнасят всяка дума с помощта на функцията за възпроизвеждане на виртуалното приложение. Те могат да кажат думата, да слушат възпроизвеждането и след това да се опитат да подобрят произношението си въз основа на това, което са чули.
3. След това учениците могат да използват виртуалното приложение, за да практикуват използването на думите от речника в изречения. Приложението може да им дава подкани, като например „Можете ли да съставите изречение с думата „котка“?“ или "Какво ще кажете за изречение с думата "жаба"?"
4. Учениците могат да разработят кратка история или разговор, като използват думите от речника като група. Например, те могат да създадат история за котка и куче, които стават приятели и тръгват заедно на приключение.
5. За да завършите упражнението, накарайте учениците да използват думите от речника творчески, като например да нарисуват снимки на животните и да ги етикетират със съответните думи.

Като цяло Виртуалното приложение е полезно за подпомагане на учениците да изградят и обогатят своя речников запас и да подобрят произношението си. Като се упражняват с функцията за възпроизвеждане на приложението и използват думите в различни контексти, учениците могат да развият своите езикови умения по увлекателен и интерактивен начин.

## Рефлексивната практика

Рефлексивната практика е неразделна част от учебния процес. Насърчава учениците да мислят за своите действия, да анализират обучението си и да решат дали постигат целите си. Чрез рефлексия, учениците могат да развият самосъзнание и да се учат от своя опит. Рефлексивната практика позволява на учениците да разпознават и адресират своите слабостите, да идентифицират потенциални решения и да развият умения за самоусъвършенстване.

Включвайки се в рефлексивна практика, учениците могат да открият нови перспективи, да подобрят своите умения за решаване на проблеми и да си поставят реалистични цели. Рефлексивната практика може също да подобри комуникацията, сътрудничеството и работата в екип. Рефлексивната практика помага на учениците да станат по-успешни в своите академични и лични занимания.

Един ученик може да използва виртуалния аватар, за да практикува саморефлексия след изпълнение на задача. Ученикът може да запише гласа си, като използва аватара, за да опише дейността, какво е научил и върху какво трябва да работи след това. След това аватарът може да възпроизведе записа, за да може ученикът да чуе и да разпознае областите си за подобрене. Това може да помогне на ученика да идентифицира своите силни и слаби страни и да разработи стратегии за подобряване на представянето си. Аватарът също може да създаде положителен ефект, като предава окуражаващи съобщения от ученика чрез възпроизвеждане на тях.

Ето три сценария, базирани на учебни предмети, които можете да използвате:

### **Математика:**

Учителят: Какво научихте за математиката днес?

Ученик: Научих за геометричните фигури и как да изчислявам обиколката на различни форми.

Учител: Как можем да намерим обиколката на триъгълник?

Ученик: Обиколката на триъгълник можем да намерим като съберем дължините на трите му страни.

### **Човек и природа:**

Учител: Какво научихте за природата днес?

Ученик: Научих за различните части на едно растение и как те му помагат да оцелее.

Учителят: Кои са трите основни части на едно растение?

Ученик: Трите основни части на едно растение са корените, стъблото и листата.

### **Четене:**

Учителят: Деца, какво ново научихте за четенето днес?

Ученик: Научихме, че има два типа истории - разкази и факти.

Учителят: Добре, а може ли да обясниш как се различават тези два типа?

Ученик: Разказите са като приказки с герои и забавни неща, които се случват. Фактите са просто информация, която ни учи нещо.

Най-добрата практика е да зададете един въпрос на ученика и след това да запишете отговора на Алекса. След това го пуснете и чуйте заедно!

Рефлексивната практика е ценен инструмент, който може да се използва в класната стая, за да помогне на учениците да придобият представа за своето обучение и да практикуват саморефлексия. Това дава възможност на учениците да станат по-осъзнати, да развият умения за решаване на проблеми и да си поставят реалистични цели. Като позволяват на учениците да записват разсъжденията си, те могат да разберат по-добре своите силни и слаби страни и да се научат как да подобрят представянето си. С помощта на виртуалния аватар на Алекса учениците могат да практикуват саморефлексия в безопасна и подкрепяща среда.

### **Игри за запаметяване**

Игрите за запаметяване, използващи виртуален аватар, са отличен метод за подобряване на паметта, концентрацията и когнитивните умения на учениците. Тези игри предизвикват учениците да запомнят и точно

възпроизвеждат информация, като по този начин развиват критичното мислене и аналитичните способности.

Участието в игри, изискващи запомнянето на списъци, модели или истории, значително подобрява паметта и уменията за концентрация, което е полезно в различни области. В допълнение, тези игри усилват когнитивните способности, като обхваща вниманието и уменията за решаване на проблеми. Виртуалният аватар добавя забавен и интерактивен елемент в играта, правейки учебния процес по-привлекателен. Използването на игри за запаметяване в класната стая предоставя на учениците ефективен и интересен начин за развитие на уменията си, което е от значение в училище и в личен план. Например, една игра може да включва използването на виртуалния аватар за различни задачи.

- Аватарът ще каже списък от три до пет елемента, като например „ябълка, молив, книга и шапка“. (След запис от учителя)
- След това ученикът ще повтори списъка към аватара, като използва същия ред като оригиналния списък.
- Аватарът ще възпроизведе списъка на ученика, така че той да може да потвърди дали е запомнил всички елементи в правилния ред.
- Ако ученикът запомни правилно всички елементи, упражнението е завършено.
  - Учителят може да използва няколко списъка за по-разширено упражнение.

### **Упражнение 1 - Игра за запаметяване:**

1. Ябълка
2. Велосипед
3. Морков
4. Делфин
5. Патладжан
6. Фламинго



7. Китарата
8. Хипопотам
9. Сладолед
10. Медуза
11. Кенгуру
12. Лимон
13. Октопод
14. Кроасан
15. Пеликан

С възможностите за възпроизвеждане на приложението, учителят може да произнесе списъка с елементи и да накара учениците да ги повторят по ред. Предлагаме да започнете с три до пет елемента и постепенно да записвате повече, за да може учениците да запомнят колкото се може повече в правилния ред.

## **Упражнение 2**

### **Игра на запаметяване с изречения:**

1. Котката седна на перваза на прозореца.
2. Кучето гони топката.
3. Птицата пееше сладка песен.
4. Цветята цъфнаха в градината.
5. Слънцето залезе зад планините.
6. Дъждът тихо ромолеше по покрива.
7. Вятърът духаше между дърветата.
8. Пеперудата кацна на цветето.
9. Луната светеше ярко в небето.
10. Звездите блестяха в нощта.

С възможностите за възпроизвеждане на приложението, учителят може да произнесе изреченията и да накара учениците да ги повторят по ред. По негова преценка, учителят може да добавя още изречения. Препоръчваме да започнете с едно и да добавите още по-късно.

Тази игра може да бъде адаптирана, за да я направи по-предизвикателна, като увеличите дължината на списъка или като добавите по-трудни елементи към списъка. Функцията за възпроизвеждане на приложението помага на учениците да проверят паметта си и да коригират грешките, които правят. Игрите с памет са забавен и увлекателен начин за учениците да подобрят уменията си за краткосрочна памет, което може да бъде полезно в много области на техния академичен и личен живот.

## **Забавни факти за екологията, животните и планетата Земя**

Ето 80 факта, от които можете да научите, разкажете и чуete от Алекса!

### **Екология:**

1. Екологията е наука за това как живите същества взаимодействат помежду си и с тяхната среда.
2. Има пет основни вида екология: органична, популационна, общностна, екосистемна и глобална.
3. Всеки жив организъм има „ниша“: неговата специфична роля в екосистемата.
4. Растенията превръщат слънчевата светлина в храна чрез процес, наречен фотосинтеза. Те са единствените организми, които могат да направят това!
5. Най-голямата жива структура на Земята е Големият бариерен риф, който е толкова голям, че може да се види от космоса.

### **Животни:**

6. Синият кит е най-голямото животно, живяло някога на Земята, дори по-голямо от най-големите динозаври.
7. Някои птици, като гълъбите, могат да се разпознаят в огледалото.

8. Октоподите имат три сърца. Две от тях изпомпват кръв към хрилете, докато едно я изпомпва към останалата част от тялото.
9. Кравите имат най-добри приятели и могат да се стресират, когато са разделени.
10. Езикът на синия кит е толкова голям, че 50 души могат да стоят на него.

### **Планетата Земя:**

11. Земята е единствената планета, която не е кръстена на бог.
12. Светлината пътува от Слънцето до Земята за около 8 минути и 20 секунди.
13. Земята е единствената известна планета, която поддържа живот.
14. Повече от 7,5 милиарда души живеят на Земята.
15. Около 70% от повърхността на Земята е покрита с вода.

### **Растения:**

16. Най-старото дърво в света е на почти 5000 години.
17. Ягодата е единственият плод, на който семената му са отвън.
18. Дърветата са най-дълголетните организми на земята.
19. Бамбукът е най-бързо растящото дървесно растение в света; може да нарасне 35 инча за един ден.
20. Първите картофи са култивирани в Перу преди около 7000 години.

### **Екология:**

21. Повече от 25% от лекарствата, които използваме, произхождат от растения от тропическите гори.
22. Едно дърво може да абсорбира толкова въглерод за една година, колкото една кола произвежда, докато изминава 41 840 километра.
23. Океаните осигуряват 99% от жизненото пространство на Земята - най-голямото пространство в нашата вселена, за което е известно, че крие живот.
24. От 15-годишно дърво са могат да се изработят 700 торби за хранителни стоки.
25. Биологичното разнообразие е от решаващо значение за нашето оцеляване и благополучие. Осигурява ни чист въздух, прясна вода, храна и лекарства.

#### **Животни:**

26. Мравките никога не спят и също така нямат бели дробове.
27. Охлювът може да спи три години без прекъсване.
28. Къртицата със звезден нос може да яде червеи по-бързо, отколкото човешкото око може да проследи – само за 225 милисекунди.
29. Зъбът на слона може да тежи над 2,7 килограма.
30. Хамелеонът може да движи очите си в две посоки едновременно.

#### **Планетата Земя:**

31. Земята има мощно магнитно поле поради своето никелово-желязно ядро.
32. Смята се, че има над 1 милион земетресения всяка година, повечето са твърде малки, за да се усетят.
33. Въртенето на Земята постепенно се забавя с около 17 милисекунди на сто години.

34. Земята е изминала повече от 8000 километра през последните 5 минути.
35. В ядрото на Земята има достатъчно злато, за да покрие цялата повърхност на планетата в 0,46 метра злато.

### **Растения:**

36. Миризмата на прясно окосена трева всъщност е сигнал за помощ от растението.
37. Има над 200 000 идентифицирани растителни вида и списъкът се увеличава през цялото време.
38. Дърво със среден размер може да осигури достатъчно дървесина за направата на 170 100 молива.
39. Прасковите, крушите, кайсиите, дюлите, ягодите и ябълките са членове на семейството на розите.
40. Повече от половината растителни видове са местни само за една страна.

### **Екология:**

41. Рециклирането на един стъклен буркан спестява достатъчно енергия, за да гледате телевизия 3 часа.
42. Обезлесяването е втората водеща причина за глобалното затопляне.
43. Кораловите рифове са най-големите структури на земята с биологичен произход.
44. Земните червеи са отлични за подобряване на плодородието на почвата.
45. 75% от храната в света се произвежда само от 12 растения и пет животински вида.

## **Животни:**

46. Кръвта на паяка е синя.

47. Фламингото получава своята характерна розова окраска от храната, която консумира.

48. Езикът на хамелеона е два пъти по-дълъг от тялото му.

49. Окоето на щрауса е по-голямо от мозъка му.

50. Сърцето на скаридата е в главата ѝ.

## **Планетата Земя:**

51. Най-дълбоката известна зона на океаните на Земята е известна като Марианската падина. Най-дълбоката ѝ точка е 11 километра.

52. Има планета, която е 2 пъти по-голяма от Земята, а  $\frac{1}{3}$  от нея е солиден диамант. (55 Cancri E).

53. Пустинята Сахара някога е била с влажен климат и там е расла буйна растителност.

54. Най-големият вулкан на земята е Мауна Лоа в Хавай.

55. Има повече живи организми в шепа пръст, отколкото има хора на земята.

## **Растения:**

56. Слонската трева, открита в Африка, е наречена така, защото е висока 4,5 метра и дори слоновете могат да се скрият в нея!

57. Дървото баобаб, в Африка, може да съхранява от 1000 до 120 000 литра вода в своя гигантски ствол!

58. Около 2000 различни вида растения се използват от хората за направата на храна!

59. Дъждовните гори на Амазонка произвеждат половината от световния запас от кислород!

60. Най-високото дърво някога е бил австралийски евкалипт. През 1872 г. е измерено на 435 фута височина!

### **Екология:**

61. За производството на едно кокоше яйце са необходими около 2045 литра вода.

62. Едно дърво произвежда приблизително 118 килограма кислород на година.

63. Биологичното разнообразие на Земята намалява, като видовете изчезват между 1000 до 10 000 пъти по-бързо, отколкото е предвидено от природата.

64. Над 80% от храната в световен мащаб идва от моретата.

65. Влажните зони са от решаващо значение за нашето оцеляване, въпреки че съставляват само 6% от земната повърхност. Те абсорбират замърсителите и подобряват качеството на водата.

### **Животни:**

66. Всяко куче има уникален отпечатък на носа, като няма два еднакви.

67. Котките имат над сто гласови звука, докато кучетата имат около десет!

68. Колибритата са единствените птици, които могат да летят назад.

69. Охлювите имат 4 носа.

70. Новороденото кенгуру е с размерите на боб от Лима.

### **Планетата Земя:**

71. Земята се върти с около 1000 мили в час.
72. Можете да поставите милион Земи в Слънцето.
73. Най-сухото място на Земята е в непосредствена близост до най-голямото водно тяло.
74. Хората могат да тежат различно в зависимост от това къде стоят.
75. Една мълния загрява въздуха до около 30 000 градуса по Целзий.

### **Растения:**

76. Някои растения са се адаптирали да се защитават от животни.
77. Английската дума "banana" произлиза от арабската дума "banan", която означава "пръст".
78. Океаните съдържат около 85% от целия растителен живот на Земята.
79. Ябълките плуват във вода, защото са 25% въздух
80. Слънчогледът всъщност е направен от стотици малки цветя, наречени цветчета, всяко от които узрява в семе.

## **Относно приложението и MIT App Inventor**



Back to school



# BACK TO SCHOOL

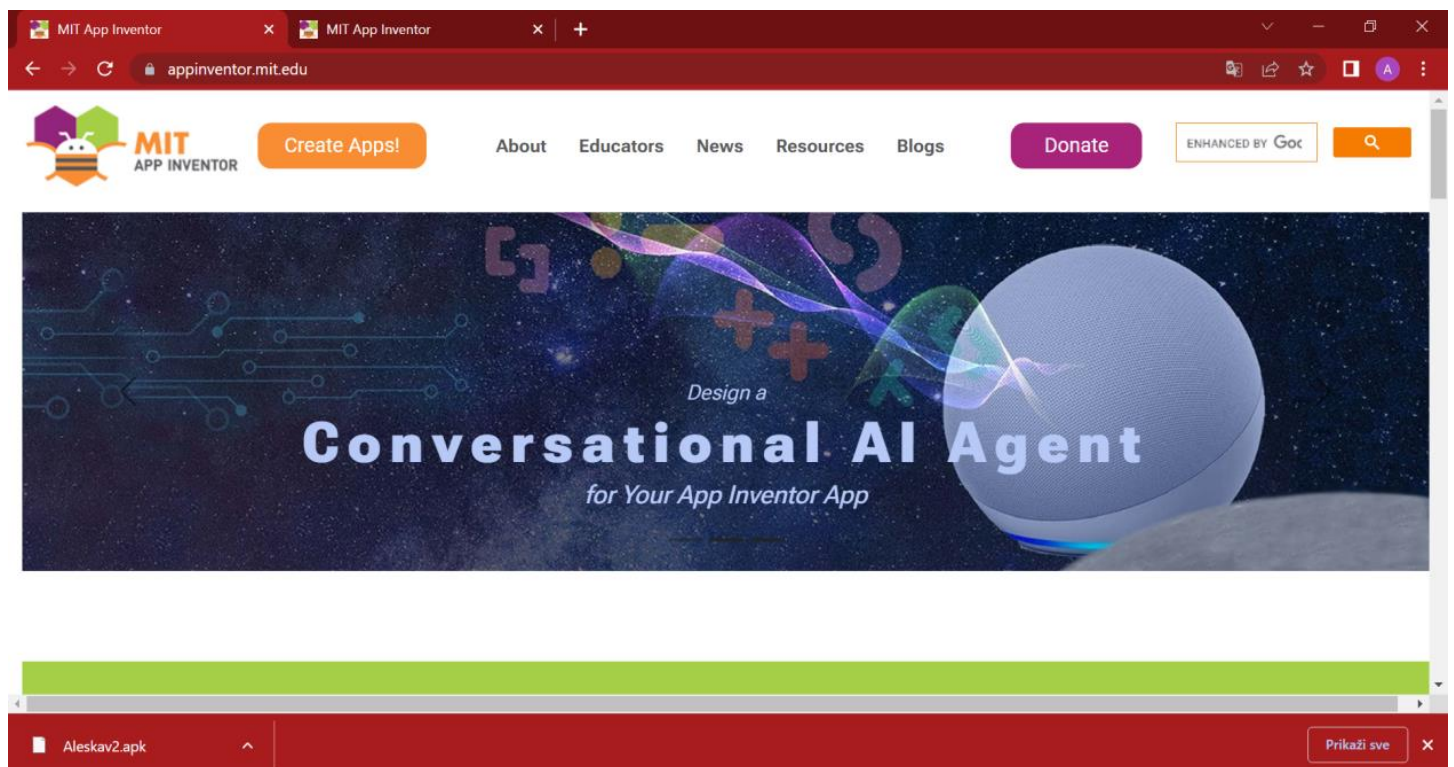
foundation of  
happiness

< 1 / 3 >

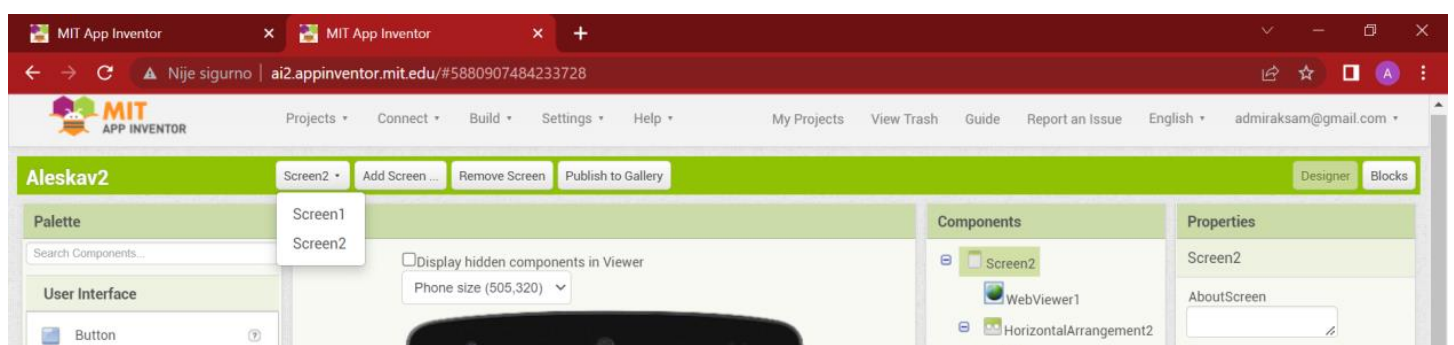


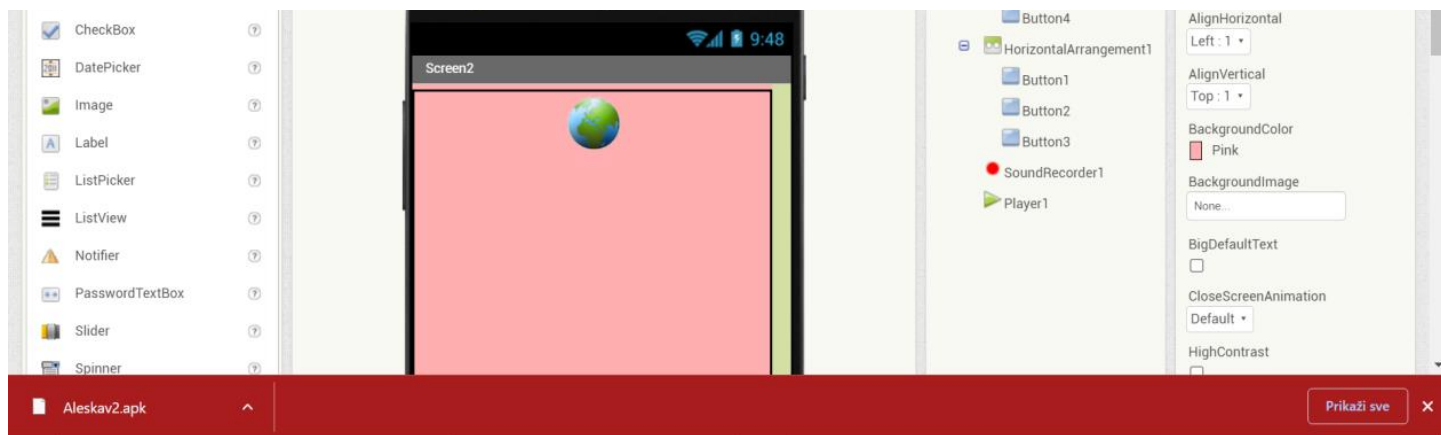
## Концепция

За да създадем нашия аватар, използвахме MIT на inventora.com. среда за разработка на приложения, онлайн платформа за създаване на приложения.

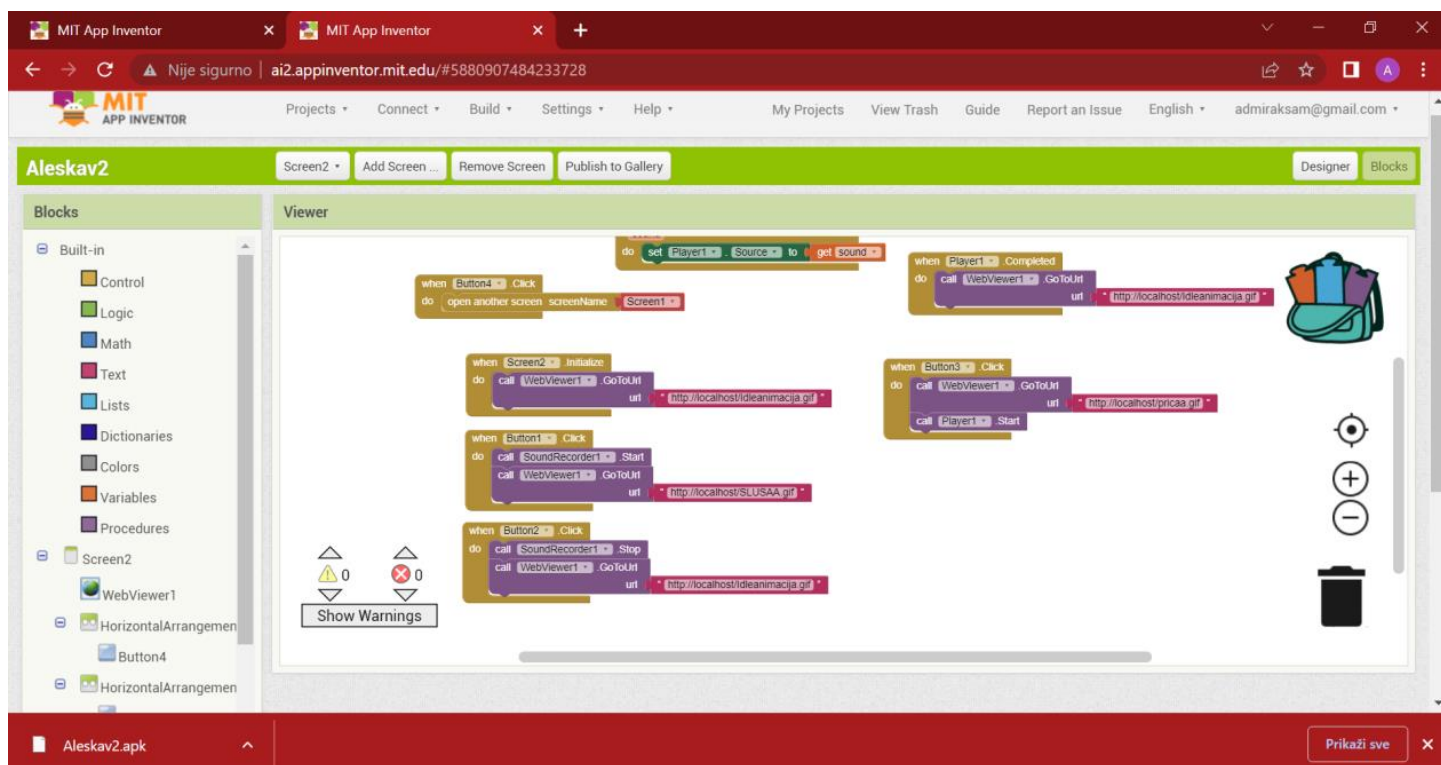


Приложението се състои от два екрана, екран 1 и екран 2. Първият екран е за инициализиране на рекордер, а вторият е за самия аватар. Използвани са основни елементи от UI палитрата на самия изобретател на приложението.





Самото програмирање е базирано на блокове, като по този начин предоставя възможност за проста манипулация с елементи в приложението.



**Благодарим Ви!**

Благодарим Ви за интереса към нашето виртуално приложение, предназначено за ученици в началното училище! Смятаме, че предоставените

от нас примери, сценарии и упражнения ще бъдат интересни и полезни за вашите ученици. Целим да подпомогнем развитието на техните комуникационни и езикови умения по забавен и мотивиращ начин. Приложението ни е създадено да осигури вълнуващо и ефективно обучение в класната стая. С помощта на приложението, учениците ще прекарат страхотно време, практикувайки и овладявайки различни области от своето образование. Оценяваме интереса ви към нашето приложение и очакваме с нетърпение да научим за напредъка на вашите ученици!



**Co-funded by  
the European Union**

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

Проект: Отново на училище, основата на щастието; No.: 2021-1-BG01-  
KA220-SCH-000032717