

# Kako motivirati učence z virtualnim likom v učilnici?

Za izdelavo aplikacije za virtualne avatarje smo uporabili razvojno okolje MIT.app podjetja inventora.com, spletno platformo za ustvarjanje aplikacij. To nam je omogočilo, da smo ustvarili lik, ki sodeluje z učenci v učilnici.

Virtualni avatar lahko učence motivira tako, da med poukom kot spodbudo zagotavlja predvajanje.

Namen tega priročnika je pokazati, kako je bila aplikacija izdelana, kako jo namestiti in uporabljati ter kakšni so lahko nameni in interakcije.



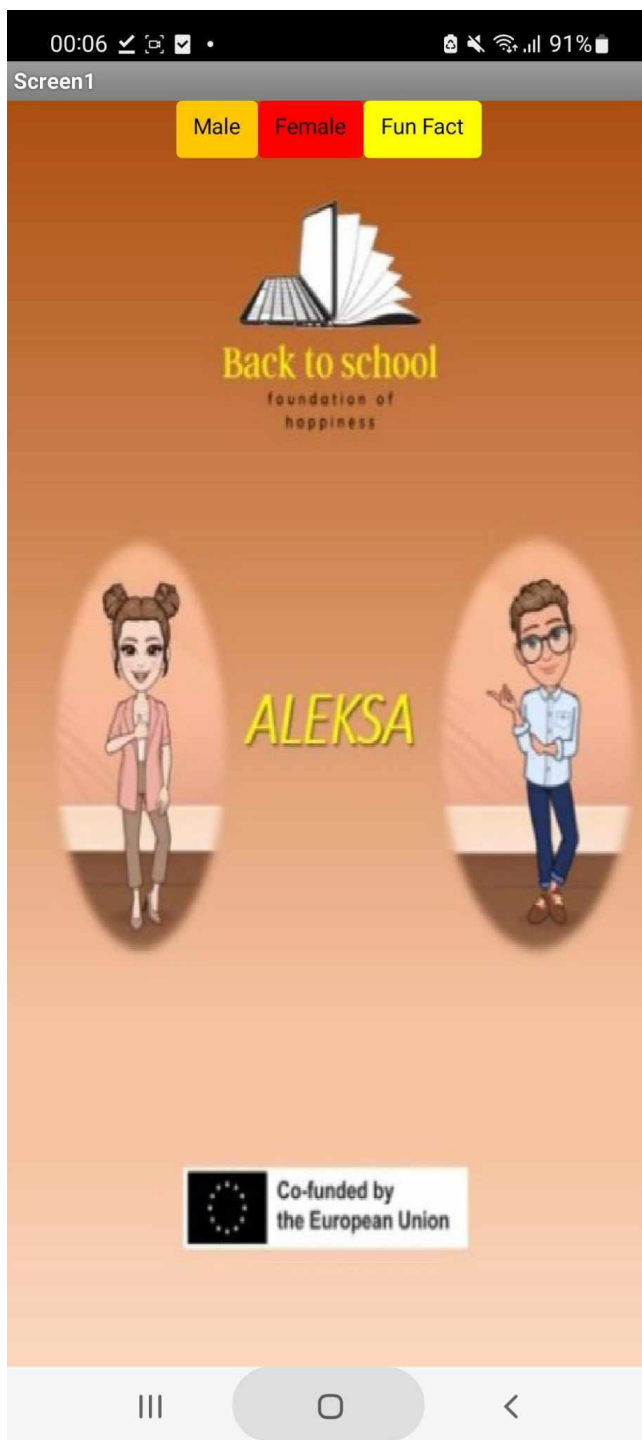
## Namestitev

Ko odprete povezavo ali kodo QR, morate izbrati paket za namestitev, kot je prikazano na sliki.

1. Prenesite
2. Vseeno ga prenesite
3. Vseeno namestite

Nato se vam bo prikazalo vprašanje: "Želite namestiti aplikacijo?", kjer boste izbrali možnost "Namesti".

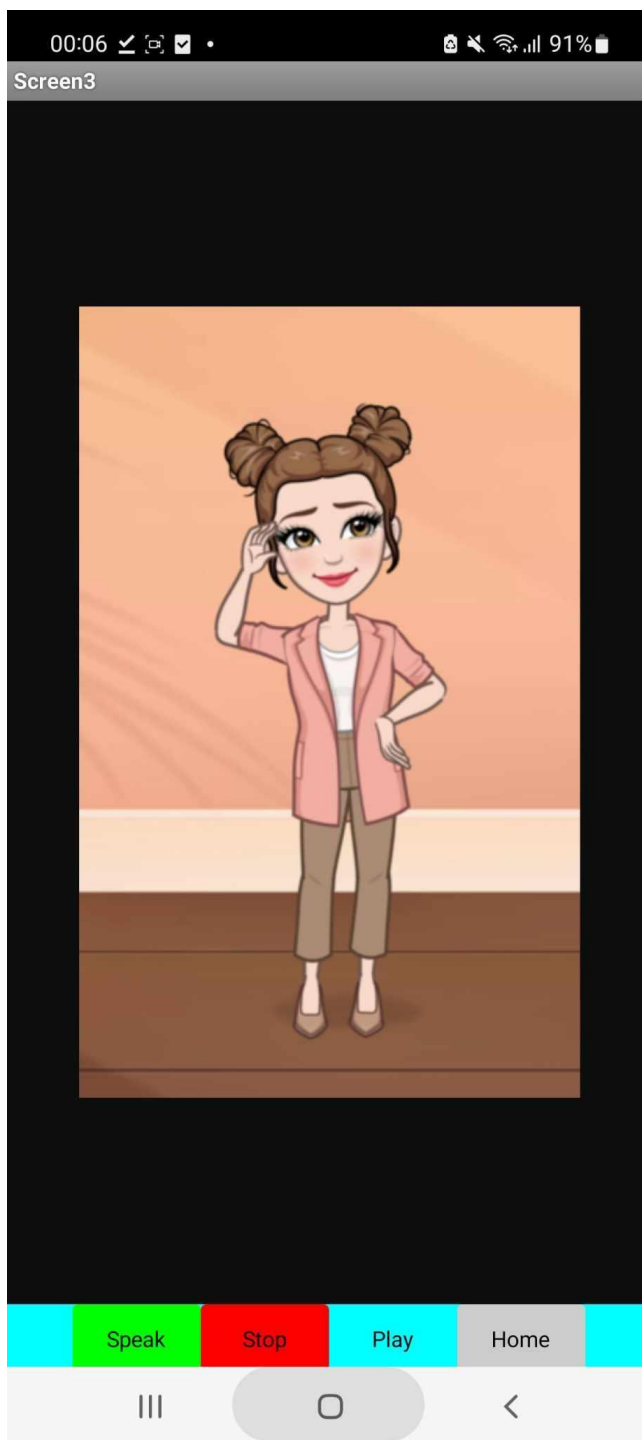
- Ko ste začeli namestitev, morate počakati 30 sekund, da se aplikacija namesti.
- Po tem boste prejeli obvestilo, da je aplikacija nameščena, kjer preidete na možnost "Odpri".



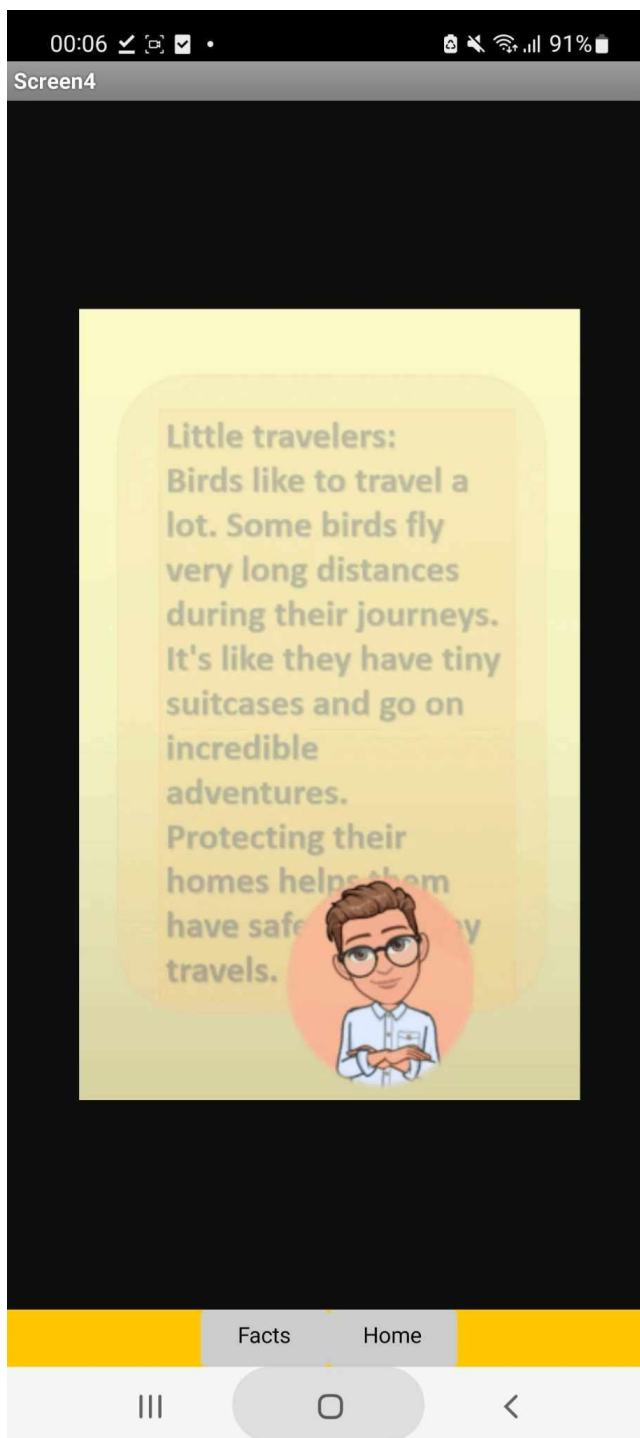
Ko odprete aplikacijo, se prikaže začetni meni, v katerem lahko izberete Alexo, moškega ali žensko ali še vedno želite prebrati nekaj zanimivih stvari.



Ko izberete možnost "moški", se pojavi moški lik Aleksa, in ko končate, pojdite na možnost Domov, da se vrnete na začetni zaslon.



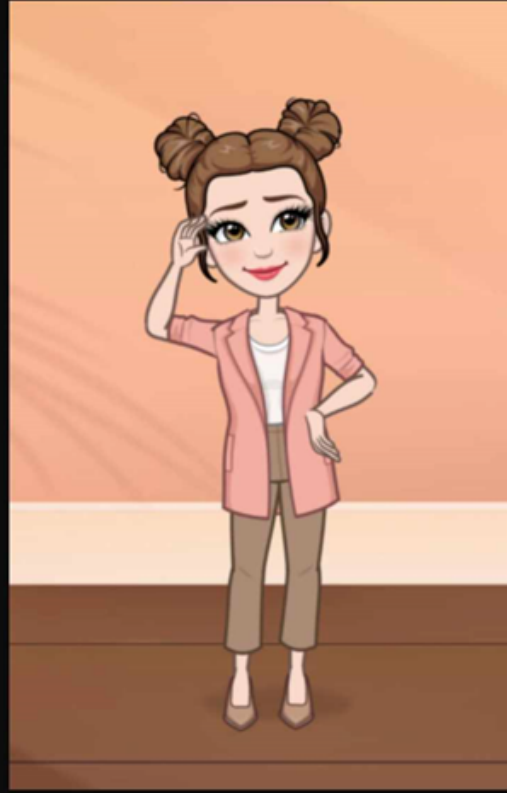
Ko izberete možnost "ženska", se prikaže ženski lik Aleksa, in ko končate, pojdite na možnost Domov, da se vrnete na začetni zaslon.



Če izberete možnost "Fun facts" - se vam odprejo zanimive stvari, ki jih lahko preberete, s klikom na dejstvo pa se naključno spreminjajo, in če imate svoja dejstva, jih predložite, da jih lahko vstavim ali v vašem maternem jeziku. Ko končate, pojdite na možnost Domov in se vrnite na začetni zaslon.



Virtualni lik Aleksa nas lahko posluša, ko začnemo z možnostjo "govoriti", in ko končamo, izberemo možnost "ustavi".



Speak Stop Play Home

||| ○ <





Ko nas je poslušal ali posnel naše besede, izberite možnost "Stop". Če želite ponoviti naše besede, izberite možnost "Predvajaj".

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





Če želite posneti, kaj govori Aleksa, morate v svoji napravi odpreti sistemski snemalnik in pred pritiskom na možnost "Predvajaj" vklopiti snemalnik, po koncu pa se videoposnetek samodejno prenese v našo galerijo v napravi. Zaradi nezmožnosti neposrednega snemanja v aplikaciji smo aplikacijo poslali na Google Play in čakamo na odgovor.

## Vaje in primeri uporabe

Aplikacijo, ki smo jo ustvarili, je mogoče uporabiti na več načinov za motiviranje učencev z virtualnimi avatarji. V tem delu bomo obravnavali primere učinkovite uporabe te aplikacije v razredu.

1. Igra za spodbujanje: Učenci lahko izmenično govorijo pozitivne afirmacije ali spodbudne izjave, ki jih avatar ponavlja s humornim glasom.
2. Pripovedovanje zgodb: Učenci lahko z avatarjem igrajo like v zgodbi, ki so jo ustvarili, pri čemer avatar govori glas enega od likov.
3. Predstavitve: Učenci lahko avatarja uporabijo za vadbo javnega nastopanja, pri čemer jim avatar postavlja vprašanja ali daje povratne informacije o njihovi predstavitvi.
4. Vadba izgovarjave: Učenci lahko vadijo izgovorjavo tako, da izgovarjajo besede in besedne zveze, avatar pa jih lahko ponovi z glasom predvajalnika in si tako pomaga pri samopopravi.
5. Igranje vlog: Učenci lahko z avatarjem vadijo komunikacijske spretnosti in socialno interakcijo, na primer postavljanje in odgovarjanje na vprašanja, pogovor in reševanje konfliktov.
6. Improvizacija: Učenci lahko avatarja uporabijo za sodelovanje v improvizacijskih igrah, kot je ustvarjanje prizora na podlagi dane pobude ali igranje igre "da, in".
7. Vadba poslušanja: Učenci lahko z avatarjem vadijo svoje spretnosti poslušanja, na primer sledenje navodilom, odgovarjanje na vprašanja in pripovedovanje zgodbe.
8. Vadba besedišča: Učenci lahko z avatarjem vadijo besedišče, na primer uporabljajo nove besede v stavkih ali vadijo izgovorjavo zahtevnih besed.
9. Refleksivna praksa: Učenci lahko avatarja uporabljajo za razmislek o svojem učenju in vedenju, na primer za postavljanje ciljev, spremljanje napredka in praznovanje uspehov.
10. Spominske igre: Učenci lahko avatarja uporabljajo za igranje spominskih iger, kot so pomnjenje seznama predmetov, ponavljanje vzorca ali priklic zgodbe.

11. Zabavna dejstva o ekologiji, živalih in planetu Zemlja: Učenci lahko avatarja uporabijo za učenje poučnih dejstev o naravi!

## **Splošna raba**

### **1. korak: Odprite aplikacijo (v videoposnetkih si oglejte podrobna navodila za namestitev)**

Najprej morate v svoji napravi odpreti aplikacijo Aleksa Virtual Avatar. Ikono aplikacije lahko poiščete na domačem zaslonu ali v predalu aplikacij in jo tapnete, da jo odprete.

### **Korak 2: Inicializacija aplikacije**

Ko ste odprli aplikacijo, se vam bo prikazal zaslon z različnimi gumbi in možnostmi. Pritisnite gumb "Init", da aplikacijo inicializirate.

### **Korak 3: Zagon snemalnika**

Po inicializaciji aplikacije pritisnite gumb "Start" poleg gumba "Init", da zaženete snemalnik. Ko pritisnete ta gumb, bo aplikacija zahtevala dovoljenje za dostop do vašega mikrofona. Za delovanje diktafona dajte aplikaciji dovoljenje za dostop do mikrofona.

### **Korak 4: Vnesite virtualni lik**

Če želite uporabiti virtualni avatar, pritisnite gumb "Aleksa" pod prvo vrstico gumbov. S tem boste prešli v vmesnik za virtualni lik.

### **Korak 5: Začnite snemati**

Pritisnite gumb "Record" (Snemanje) na levi strani zaslona, da posnamete svoj glas. Ko pritisnete gumb "Record" (Snemanje), bo aplikacija začela snemati vaš glas in začel se bo odštevati čas. Izrečete lahko katero koli pozitivno afirmacijo ali spodbudno izjavo, za katero želite, da jo virtualni avatar ponovi.

### **Korak 6: Ustavite snemanje**

Ko končate s snemanjem, pritisnite gumb "Stop" na sredini zaslona, da ustavite snemanje. Aplikacija bo nato prenehala snemati vaš glas.

### **Korak 7: Predvajanje posnetka**

Če želite slišati svoj posnetek, pritisnite gumb "Playback" na desni strani zaslona. Aplikacija bo predvajala vaš posnetek, virtualni avatar pa bo s humornim glasom ponovil, kar ste rekli.

### **Korak 8: Posredovanje naslednjemu učencu**

Ali lahko po poslušanju predvajanja predate besedo naslednjemu učencu? Postopek lahko ponovite tako, da vsi učenci izmenično snemajo in slišijo svoje predvajanje.

### **Korak 9: Izstopite iz virtualnega lika**

Ko končate z uporabo virtualnega avatarja, pritisnite gumb "Exit" (Izhod) na vrhu zaslona. S tem se boste vrnili na glavni zaslon aplikacije.

*To je to! S temi koraki lahko vi in vaši učenci uporabljate virtualnega avatarja za medsebojno motiviranje in spodbujanje med poukom.*

## **Igra za spodbudo 🙌🙌**

Igra spodbujanja je interaktivna dejavnost, ki lahko pomaga povečati samozavest, motivacijo in samozaupanje učencev. Pri tej igri učenci izmenično izgovarjajo pozitivne afirmacije ali spodbudne izjave, ki jih virtualni avatar ponavlja s humornim glasom.

Spodbujanje je bistvenega pomena za uspeh učencev, pomembno pa je tudi zato, ker lahko učencem pomaga premagati negativne misli, izboljša njihovo razpoloženje in poveča njihovo motivacijo za učenje. Kadar učenci čutijo spodbudo in podporo, je bolj verjetno, da bodo tvegali, sodelovali v učnem procesu in vztrajali pri izzivih.

Igra Spodbujanje učinkovito spodbuja pozitiven samogovor ter ustvarja varno in spodbudno okolje v razredu. Učencem lahko pomaga pri

oblikovanju miselnosti za rast in odpornosti, ki sta bistveni veščini za uspeh v šoli in življenju.

Z uporabo virtualnega avatarja v igri spodbujanja lahko dejavnost postane za učence bolj zanimiva in interaktivna. Virtualni avatar lahko s humornim glasom ponavlja pozitivne afirmacije ali spodbudne izjave učencev, s čimer dejavnost postane zabavna in razburljiva ter učencem bolj prijetna in nepozabna.

Na splošno igra spodbujanja z virtualnim avatarjem učinkovito spodbuja pozitiven samogovor, gradi miselnost za rast in ustvarja spodbudno okolje v razredu. Z vključitvijo te dejavnosti v pouk lahko učitelji pomagajo učencem razviti bistvene spretnosti za uspeh v šoli in zunaj nje.

Tukaj je seznam pozitivnih afirmacij in spodbudnih izjav, ki bi jih mladi učenci v šoli radi slišali:

1. To zmoreš!
2. Verjamem vate.
3. Pomembno napreduješ!
4. Nadaljuj z odličnim delom!
5. Zelo si ustvarjalen.
6. Znaš reševati težave.
7. Imaš odličen odnos.
8. Si timski igralec.
9. Imaš edinstven pogled.
10. Ste odličen poslušalec.
11. Imate prijazno srce.
12. Ste delavni.
13. Hitro se učite.
14. Ste polni potenciala.
15. Ste fantastičen prijatelj.
16. Si sposoben/sposobna delati.
17. S svojim delom prispevate k spremembam.
18. Ste pogumni.
19. Ste naravni vodja.
20. Ste navdih za druge.
21. Imate odličen smisel za humor.

22. Imate veliko talentov.
23. Ste zelo odgovorni.
24. Imate veliko srce.
25. Znate reševati probleme.

Te pozitivne potrditve in spodbudne izjave lahko pomagajo učencem, da se počutijo cenjene, spoštovane in motivirane, da se potrudijo po svojih najboljših močeh. Z njihovo vključitvijo v igro spodbujanja z virtualnim avatarjem se lahko učenci zabavajo, hkrati pa krepijo svojo samozavest in samozaupanje. Učitelji lahko učence tudi spodbudijo, da si sami izmislijo pozitivne afirmacije in spodbudne izjave, ki jih bodo delili s sošolci, s čimer bo dejavnost še bolj osebna in smiselna.

Če želite uporabiti igro Spodbujanje, **upoštevajte prvih pet korakov splošne uporabe**, izberite in izrecite eno od teh 25 afirmacij ter prisluhnite predvajanju!

## Pripovedovanje zgodb

Pripovedovanje zgodb je dejavnost, ki vključuje deljenje pripovedi ali anekdot z občinstvom. Je temeljni del človeške komunikacije in se že stoletja uporablja za zabavo, izobraževanje in navdihovanje ljudi.

Pripovedovanje zgodb je lahko tudi močno orodje za razvijanje otrokove ustvarjalnosti, domišljije in jezikovnih spretnosti.

Z virtualnim avatarjem Aleksa lahko učenci z njim igrajo like v zgodbi, ki so jo ustvarili, pri čemer avatar daje glas enemu od likov. Ta dejavnost lahko učencem pomaga oživiti njihove zgodbe ter ustvariti bolj poglobljeno in zanimivo izkušnjo za občinstvo.

Pripovedovanje zgodb je za učence bistvenega pomena, saj jim lahko pomaga učinkovito posredovati ideje in čustva. Prav tako jim lahko pomaga razumeti in se vživeti v izkušnje in stališča drugih ljudi. Z uporabo virtualnega avatarja pri pripovedovanju zgodb lahko učenci raziskujejo različne like in njihove osebnosti, motivacije in izzive, kar jim lahko pomaga pri razvijanju socialno-čustvenih spretnosti.



Poleg tega lahko Storytelling učencem pomaga razvijati jezikovne spretnosti, vključno z besediščem, slovnico in skladnjo. Z vadbo spretnosti pripovedovanja zgodb z virtualnim avatarjem se lahko učenci naučijo, kako se jasno in jedrnato izražati, kar jim lahko pomaga v učnem in zasebnem življenju.

Skratka, pripovedovanje zgodb z virtualnim avatarjem je učinkovit način, s katerim učenci razvijajo svojo ustvarjalnost, domišljijo, jezikovne in socialno-čustvene spretnosti. Z vključitvijo te dejavnosti v pouk lahko učitelji učencem zagotovijo zabaven in zanimiv način za razvijanje teh bistvenih spretnosti.

Tukaj je seznam možnih likov z imeni in stavki, ki bi jih lahko povedali v zgodbi:

1. Veveriček Sandi: "Ne morem najti svojih želodov. Mi lahko pomagaš?"
2. Levinja Luna: "Jaz sem kraljica džungle in neustrašena!"
3. Hobotnica Iza: "Imam osem rok, vendar ne najdem poti iz tega labirinta!"
4. Zajčica Katka: "Sem najhitrejša živalka v gozdu. Glejte, kako tečem!"
5. Ribica Anuša: "Najti moram pot nazaj do koralnega grebena. Mi lahko pomagaš pri navigaciji?"
6. Pingvin Borut: "Zelo rad se drsim po ledu; to je tako zabavno!"
7. Opica Mila: "Rada se gugam na drevesih. Se želiš gugati z mano?"
8. Maček Sašo: "Sem odličen lovec; glej, kako lovim to miško!"
9. Dinozaver Peter: "Sem T-Rex in sem vedno lačen!"
10. Metuljčica Liza: "Rada letim in nabiram nektar na cvetovih. Se mi lahko pridružiš?"

S temi liki je mogoče ustvariti različne zgodbe, vsako z edinstvenim zapletom, prizoriščem in sporočilom. Učenci lahko s pomočjo virtualnega avatarja oživijo te like in z igranjem svojih vlog v zgodbi vadijo svoje pripovedovalske spretnosti. **Učitelji lahko učence tudi spodbujajo, da razvijejo svoje like in zgodbe, s čimer postane dejavnost bolj ustvarjalna in osebna.**

Če želite uporabiti Storytelling, sledite prvim petim korakom splošne uporabe, izberite enega od teh desetih likov, povejte njegove stavke in poslušajte!

## **Predstavitve**

Predstavitve so odličen način, da se učenci naučijo govoriti pred drugimi in deliti svoje zamisli. Z virtualnim avatarjem aplikacije Education App lahko učencem pomagate vaditi javno nastopanje v varnem in spodbudnem okolju.

S pomočjo avatarja, ki jim postavlja vprašanja ali daje povratne informacije o njihovih predstavitvah, lahko učenci vadijo svoje govorne spretnosti in izboljšajo svojo sposobnost učinkovitega komuniciranja. To lahko učencem pomaga pri razvijanju samozavesti in samospoštovanja, kar je ključnega pomena za uspeh v šoli in življenju.

S predstavitvami lahko učenci tudi predstavijo svoje znanje in ideje ter razvijajo kritično mišljenje in raziskovalne spretnosti. S predstavitvijo svojega dela pred občinstvom lahko učenci prejmejo povratne informacije in konstruktivno kritiko, kar jim lahko pomaga izboljšati njihovo delo in predstavitvene spretnosti.

Vključitev virtualnega avatarja v dejavnosti v razredu lahko učencem pomaga, da postanejo samozavestnejši, zgovornejši in učinkovitejši komunikatorji. To lahko pozitivno vpliva na njihovo akademsko in zasebno življenje ter jim pomaga, da bodo uspešni pri vsem, kar si bodo izbrali.

Tukaj je nekaj splošnih vprašanj in pozitivnih povratnih informacij, ki jih lahko virtualni Avatar zagotovi med predstavitvami učencev:

### **Vprašanja:**

1. Nam lahko o tem poveste več?
2. Kaj vas je spodbudilo k izbiri te teme?
3. Kako ste se pripravljali na predstavitev?
4. Kaj vam je všeč pri tej temi?
5. Kaj je po vašem mnenju bistven del vaše predstavitve?

### **Pozitivna povratna informacija:**

- Odlično delo pri predstavitvi! Govoril si zelo jasno in samozavestno.
- Všeč mi je bilo, kako ste povedali svojo predstavitev. Zaradi tega ji je bilo zelo lahko slediti.
- Izvrstno si se odrezal!
- Odlično ste odgovarjali na vprašanja.
- Navdušen sem nad tem, kako dobro ste predstavili. Znete svoje stvari!

Če želite uporabiti besedilo Predstavitve, upoštevajte prvih pet korakov splošne uporabe, izberite eno od teh vprašanj in povratnih informacij, jih izrecite in poslušajte!

## Vadba izgovorjave 🗣️

Izgovorjava Vadba izgovorjave je bistvenega pomena za učenje jezika, učenci pa morajo jasno in samozavestno govoriti v ciljnem jeziku. Virtualni avatar aplikacije Education App učencem omogoča zabaven in privlačen način vadbe izgovorjave, saj lahko izgovarjajo besede in fraze, avatar pa jim jih lahko ponovi z glasom na predvajalniku. Tako lahko učenci slišijo svojo izgovorjavo in jo primerjajo s pravilno izgovorjavo, kar jim pomaga pri samopopravi.

Izgovorjava je ključna sestavina učenja jezikov, saj učencem pomaga pri učinkovitejšem sporazumevanju v ciljnem jeziku. Z vadbo izgovorjave lahko učenci izboljšajo svojo sposobnost razumevanja s strani drugih, kar je bistvenega pomena tako v akademskem kot osebnem okolju. Prav tako lahko učencem pomaga, da se v komunikaciji z drugimi počutijo bolj samozavestno, kar izboljša njihovo samozavest in splošno počutje.

Z virtualnim avatarjem je vadba izgovorjave za učence bolj zabavna in zanimiva, saj lahko vidijo svoj napredek in prejemajo povratne informacije v realnem času. Prav tako učencem omogoča, da vadijo izgovorjavo v varnem in spodbudnem okolju brez strahu, da bi jih kdo obsojal ali kritiziral. To je lahko še posebej pomembno za učence, ki se morda počutijo nesamozavestni glede svojih izgovornih spretnosti.

Jasno! Tukaj je nekaj primerov zapletenih besed in stavkov, s katerimi lahko majhni otroci vadijo izgovorjavo z aplikacijo:

- Hipoteza
- Prilagajanje
- Simpatično
- Odporen
- Temeljita
- Padavine
- Trenje
- Ekosistem
- Navdušen

1. Kameleon lahko spremeni barvo, da se zlije z okolico.
2. Hipoteza je utemeljena domneva, ki jo znanstveniki postavijo pred poskusom.
3. V naši učilnici lahko hkrati sedi do 30 učencev.
4. Učitelj je bil razumevajoč do učenčevega položaja in mu je ponudil pomoč.
5. Športnik je bil vzdržljiv in se je po porazu na tekmi vrnil nazaj.
6. Znanstvenik je opravil temeljito preiskavo, da bi zagotovil točne rezultate.
7. Dež in sneg sta obe vrsti padavin, ki padata z neba.
8. Drgnjenje rok med seboj povzroča trenje in toploto.
9. Ekosistem je skupnost živih in neživih bitij, ki medsebojno delujejo v določenem okolju.
10. Občinstvo je bilo navdušeno in je glasno navijalo za nastopajoče.

Da boste vedeli, lahko prilagodite besede in fraze, ki se uporabljajo v praksi izgovarjave, tako da ustrezajo potrebam njihovih učencev. Če na primer učitelji vedo, da imajo njihovi učenci težave z določenimi zvoki ali besedami v določenem jeziku, se lahko osredotočijo na ta področja. Poleg tega lahko aplikacijo uporabljate za vadbo izgovarjave v katerem koli jeziku, ne le v angleščini.

Z uporabo virtualnega avatarja za vadbo izgovarjave lahko učenci dobijo takojšnje povratne informacije in v podpornem in interaktivnem okolju

popravljajo svoje napake. Sčasoma lahko tako izboljšajo izgovorjavo in splošne komunikacijske spretnosti, kar lahko koristi v akademskem in osebnem okolju.

## Igra vlog 🧙

Igra vlog je še ena funkcija virtualnega avatarja v izobraževalni aplikaciji, v kateri lahko učenci uporabljajo avatarja za urjenje komunikacijskih spretnosti in socialne interakcije. Igra vlog je dejavnost, pri kateri učenci prevzamejo določeno vlogo ali lik in komunicirajo z drugimi ter tako razvijajo svoje komunikacijske spretnosti. Vključuje postavljanje vprašanj in odgovarjanje nanje, pogovor in reševanje konfliktov.

Igra vlog lahko učencem pomaga pri razvijanju komunikacijskih spretnosti, saj zagotavlja varno in podporno okolje za vadbo socialne interakcije. Avatar lahko učencem posreduje povratne informacije, predloge in nasvete, s katerimi lahko izboljšajo svoje komunikacijske spretnosti, kot sta aktivno poslušanje in empatija.

Dejavnost Igranje vlog je podobna dejavnosti Pripovedovanje zgodb, saj učence spodbuja k uporabi domišljije in ustvarjalnosti. Obe dejavnosti lahko učencem pomagata razvijati njihove komunikacijske in socialne spretnosti, vendar imata različne cilje in naloge. Namen dejavnosti Pripovedovanje zgodb je učencem pomagati pri ustvarjanju zgodb in vaditi govorjenje, namen dejavnosti Igra vlog pa je učencem pomagati vaditi komunikacijo in socialno interakcijo.

Igra vlog je lahko učinkovito orodje za učence, ki imajo težave s socialno interakcijo in komunikacijo. Z uporabo avatarja za vadbo pogovora in socialnih situacij lahko učenci razvijejo samozavest in spretnosti, ki jih potrebujejo za interakcijo z drugimi v resničnih življenjskih situacijah.

Zaključimo lahko, da je igra vlog z virtualnim avatarjem aplikacije Education App dragocena dejavnost za učence, s katero lahko vadijo komunikacijske spretnosti in socialno interakcijo. Avatar učencem zagotavlja varno in podporno okolje, v katerem lahko vadijo pogovor, empatijo in aktivno poslušanje. Igra vlog je podobna pripovedovanju zgodb in se lahko podobno uporablja za pomoč učencem pri razvijanju njihovih komunikacijskih in socialnih spretnosti.

Učenci lahko s temi liki vadijo postavljanje in odgovarjanje na vprašanja, pogovor in reševanje konfliktov. Lahko na primer odigrajo scenarij, v katerem je en lik razburjen zaradi drugega in morata sodelovati, da bi našla rešitev. Virtualni avatar lahko posreduje povratne informacije in predloge za ravnanje v različnih situacijah, kar lahko učencem pomaga izboljšati njihove komunikacijske in socialne spretnosti.

Tukaj je kratka otroška igra, ki jo lahko uporabite z virtualnim Avatarjem:

### **Naslov: Tekmovanje za prijaznost**

Liki:

Iza, mlado dekle

Peter, Izin prijatelj

Gospod Lev, sodnik tekmovanja v prijaznosti (učitelj lahko uporabi aplikacijo, da posname glas gospoda Leva)

Prizorišče: Otroško igrišče

1. dejanje:

Iza in Peter se igrata na igrišču, ko zagledata gospoda Leva, ki se jima približuje.

Gospod Lev: "Pozdravljeni, otroci! Prišel sem ocenit tekmovanje v prijaznosti. Zmagovalec bo prejel nagrado."

Iza in Peter sta navdušena nad sodelovanjem na tekmovanju.

Gospod Lev: "Tekmovanje je preprosto. V naslednji uri morata opraviti čim več prijaznih dejanj. Zmagovalec bo tisti, ki bo opravil največ prijaznih dejanj."

Iza in Peter opravita različna dejanja, na primer pomagata drug drugemu pri plezanju po opičji stezi, si delita prigrizke in pobirata smeti.

## 2. dejanje:

Ob koncu ure se gospod Lev vrne na igrišče in razglasi zmagovalca tekmovanja v prijaznosti.

Gospod Lev: "Zelo sem navdušen nad vajinimi prijaznimi dejanji, vendar je lahko samo en zmagovalec. In zmagovalec je..."

Iza in Peter napeto čakata.

Gospod Lev: "Oba!"

Iza in Peter sta presrečna, ker sta se izenačila na prvem mestu.

Gospod Lev: "Vendar ne pozabite, da je prava nagrada občutek sreče in zadovoljstva, ki ga prinaša prijaznost do drugih."

Iza in Peter prikimata in razumeta, da je prava vrednost prijaznosti v samem dejanju in ne v nagradi, ki jo lahko prinese.

Morala: Morala zgodbe je, da je prijaznost do drugih sama po sebi nagrada, zato si moramo vedno prizadevati biti prijazni in sočutni do ljudi okoli nas.

Pri igranju vlog lahko učenci zabavno razvijajo tudi svojo ustvarjalnost in domišljijo. Z ustvarjanjem različnih likov in scenarijev lahko raziskujejo nove zamisli in načine razmišljanja, kar lahko koristi v različnih akademskih in osebnih okoliščinah.

## **Improvizacija** 😊

Improvizacija je zabaven in zanimiv način, s katerim učenci razvijajo svojo ustvarjalnost, sodelovanje in komunikacijske spretnosti. Improvizacijske igre vključujejo ustvarjanje prizora ali zgodbe na kraju samem, pogosto na podlagi pobude ali predloga skupine. Učenci lahko z virtualnim avatarjem aplikacije Education App sodelujejo v različnih improvizacijskih igrah, vključno s tistimi, ki se osredotočajo na razvoj likov, pripovedovanje zgodb in skupinsko delo.

Ena od priljubljenih improvizacijskih iger je igra "da, in", pri kateri ena oseba poda izjavo ali predlog, druga pa se odzove z "da, in" in doda novo zamisel

k zgodbi ali prizoru. Ta igra spodbuja učence, da so odprti in podpirajo ideje drug drugega, hkrati pa spodbuja hitro razmišljanje in ustvarjalne sposobnosti reševanja problemov.

Druga improvizacijska igra je igra "zamrzni", pri kateri dve osebi odigrata prizor, tretja oseba pa lahko kadar koli zakliče "zamrzni!" in prevzame enega od likov ter tako začne nov prizor ali nadaljuje zgodbo. Pri tej igri lahko učenci zabavno vadijo timsko delo in sodelovanje, saj skupaj ustvarjajo povezano in zanimivo zgodbo.

S sodelovanjem v improvizacijskih igrah z virtualnim avatarjem lahko učenci razvijajo svoje socialne in čustvene spretnosti ter sposobnost razmišljanja na lastnih nogah in hitrega odzivanja na nepričakovane situacije. Te spretnosti so lahko koristne v različnih okoljih, tudi v razredu, v družabnih situacijah in v prihodnji poklicni karieri.

Tukaj je primer igre Da, in improvizacije, ki je primerna za mlajše otroke.

Opis: Eden od igralcev začne z izgovarjanjem stavka z besedno zvezo "Nekoč". Naslednji igralec nato reče: "Da, in ..." in doda še en stavek k zgodbi. Vsak igralec nadaljuje in z vsakim novim stavkom nadgradi zgodbo.

Virtualno aplikacijo s funkcijo predvajanja lahko pri igri Da in improvizacija uporabite na naslednji način:

1. Učitelj ali učenec lahko začne s spodbudo, na primer: "Ste v živalskem vrtu in pravkar ste dobili nalogo, da poskrbite za opičjega mladiča."
2. Prvi učenec začne prizor z besedami: "Ne morem verjeti, da moramo skrbeti za to opičjo mladičko. To bo zelo težka naloga!"
3. Avatar lahko nato predvaja dialog prvega učenca in tako omogoči naslednjemu učencu, da se odzove z "da, in" - s čimer se zgodba še dopolni.
4. Drugi učenec se lahko odzove z besedami, kot so: "Ampak poglej, kako je ljubka! Poskrbeti moramo, da bo nahranjen in da bo imel varen prostor za igro."
5. Avatar lahko nato predvaja dialog drugega učenca in igra se nadaljuje, pri čemer vsak učenec nadgradi prejšnji odziv.



S funkcijo predvajanja avatarja lahko učenci slišijo prejšnji odziv in nadaljujejo zgodbo ter tako bolj dinamično prispevajo k improvizaciji. To je lahko še posebej koristno za učence, ki imajo morda težave s snovanjem idej na kraju samem, saj imajo tako več časa za razmislek o svojih odgovorih, hkrati pa igra še vedno teče naprej.

Na splošno lahko vključitev virtualne aplikacije s funkcijo predvajanja naredi igro Da in improvizacija bolj zanimivo in zabavno za mlade učence, hkrati pa jim pomaga razvijati ustvarjalnost, komunikacijske in socialne spretnosti.

## **Vaja poslušanja** 🧑

Poslušanje je bistvenega pomena pri učenju jezika, saj učencem pomaga pri razvijanju sposobnosti razumevanja in sporazumevanja. Z aplikacijo Virtual Avatar lahko učenci vadijo poslušanje na zabaven in interaktiven način. Aplikacija učencem omogoča različne dejavnosti poslušanja, kot so sledenje navodilom, odgovarjanje na vprašanja in pripovedovanje zgodbe.

Z upoštevanjem navodil lahko učenci izboljšajo svojo sposobnost za obdelavo in izvajanje zapletenih nalog. Ta spretnost je dragocena tako v akademskem okolju, kjer morajo učenci pogosto slediti podrobnim navodilom, kot tudi v vsakdanjem življenju, kjer morajo slediti navodilom za opravljanje vsakodnevnih nalog.

Tudi odgovarjanje na vprašanja je ključna spretnost poslušanja, ki od učencev zahteva, da predelajo slišane informacije in oblikujejo odgovor. Z vadbo te spretnosti z aplikacijo Virtualni avatar lahko učenci izboljšajo svojo sposobnost razumevanja in odgovarjanja na vprašanja, kar je lahko koristno v akademskem in osebnem okolju.

Pripovedovanje zgodbe je še ena dragocena spretnost poslušanja, ki od učencev zahteva obdelavo informacij, prepoznavanje pomembnih podrobnosti in urejanje misli. Z vadbo te spretnosti z aplikacijo Virtual Avatar lahko učenci izboljšajo svojo sposobnost razumevanja in sporočanja kompleksnih informacij, kar je lahko koristno v različnih okoliščinah.

Zaključimo lahko, da lahko aplikacija Virtualni avatar učinkovito izboljša spretnosti poslušanja učencev, vključno z njihovo sposobnostjo sledenja navodilom, odgovarjanja na vprašanja in pripovedovanja zgodbe. Z

vkjučitvijo te aplikacije v pouk lahko učitelji učencem omogočijo zabaven in zanimiv način vadbe poslušanja, kar jim lahko pomaga izboljšati jezikovne spretnosti in splošno učno uspešnost.

Tukaj je preprosta vaja za poslušanje, primerna za mlajše učence, ki uporablja funkcijo predvajanja v aplikaciji:

1. Začnite s snemanjem kratke zgodbe ali seznama navodil s funkcijo predvajanja v aplikaciji.
2. Učenci naj pozorno poslušajo zgodbo ali navodila.
3. Nato učencem postavite vprašanja o tem, kar so pravkar slišali, da preverite njihovo razumevanje, na primer "Kaj je lik naredil najprej?", "Kaj je bila druga stvar, ki jo je lik naredil?", "Kaj je lik rekel?", "Kaj je bilo v navodilih zapisano, da je treba najprej narediti?", "Kaj je bilo v navodilih zapisano, da je treba narediti naslednje?" itd.
4. Spodbujajte učence, da pripovedujejo zgodbo ali navodila s funkcijo predvajanja v aplikaciji, da bodo lahko še bolj vadili svoje sposobnosti poslušanja.

## **Kratka zgodba**

Nekega sončnega dne se je punčka po imenu Lily igrala v parku s svojimi prijatelji. Odločili so se igrati igro skrivalnic. Lily je stekla, da bi se skrila za drevo, a je zaslišala tiho mijavkanje. Ozrla se je naokoli in v bližnjem grmu zagledala majhnega mucka. Mucka je hitro rešila in ga odpeljala v bližnje zavetišče za živali. Zavetišče je našlo lastnika mačjega mladiča, ki je bil hvaležen, da je dobil svojega ljubljenečka nazaj.

## **Vprašanja za razumevanje:**

1. Kako je bilo ime deklici?
2. Katero igro so se otroci odločili igrati v parku?
3. Kam se je Lily skrila med igro skrivalnic?
4. Kaj je Lily slišala, ko se je skrivala?
5. Kaj je Lily naredila, ko je zaslišala mijavkanje?
6. Kam je Lily odpeljala mucka?
7. Je maček našel lastnika?

## 8. Kako se je lastnik počutil, ko je svojega ljubljénčka dobil nazaj?

Ta vaja lahko mladim učencem pomaga izboljšati svoje sposobnosti poslušanja, spomin in razumevanje, obenem pa nudi priložnost za vadbo s funkcijo predvajanja v aplikaciji.

### **Besedišče**

Vadba besedišča je bistvena sestavina učenja jezika. Učencem pomaga razširiti njihovo znanje in razumevanje novih besed in izrazov, kar lahko bistveno izboljša njihove komunikacijske sposobnosti. Z virtualnim avatarjem aplikacije Education lahko učenci vadijo besedišče na zabaven in privlačen način.

Aplikacija ponuja različne dejavnosti, ki učencem pomagajo pri učenju novih besed in izrazov, kot je njihova uporaba v stavkih, prepoznavanje v kontekstu in učenje njihovih definicij. Poleg tega lahko avatar zagotovi povratne informacije o izgovorjavi in pomaga učencem pri pravilni uporabi besed.

Vadba besedišča je lahko tudi koristna za bralne in pisne spretnosti. S širjenjem besednega zaklada učenci bolje razumejo pomen besedil in se jasneje izražajo pri pisanju.

Skratka, virtualni avatar je lahko dragoceno orodje za učence, da vadijo besedišče in izboljšajo svoje komunikacijske sposobnosti. S svojimi različnimi dejavnostmi in funkcijami aplikacija učencem omogoča zabaven in privlačen način učenja in vadbe novih besed in izrazov.

Tukaj je primer vaje besedišča za majhne otroke z uporabo virtualne aplikacije:

1. Izberite nabor besednih besed, ki ustreza starosti in ravni jezika učencev – na primer mačka, pes, ptica, riba, zajec, žaba, kušcar, kača.
2. Učenci naj vadijo izgovor vsako besedo s pomočjo funkcije predvajanja virtualne aplikacije. Lahko izgovorijo besedo, poslušajo predvajanje in nato poskušajo izboljšati svojo izgovorjavo na podlagi tega, kar so slišali.

3. Nato lahko učenci uporabijo virtualno aplikacijo za vadbo uporabe besednega zaklada v stavkih. Aplikacija jim lahko da pozive, na primer "Ali lahko sestavite stavek z besedo 'mačka'?" ali "Kaj pa stavek z besedo 'žaba'?"
4. Učenci lahko kot skupina razvijejo kratko zgodbo ali pogovor z besedami iz besedišča. Ustvarijo lahko na primer zgodbo o mački in psu, ki postaneta prijatelja in se skupaj odpravita na avanturo.
5. Za zaključek vaje naj učenci ustvarjalno uporabijo besede iz besedišča, na primer narišejo slike živali in jih označijo z ustreznimi besedami.

Na splošno je virtualna aplikacija uporabna za pomoč učencem pri izgradnji njihovega besedišča in izboljšanju njihove izgovorjave. Z vadbo s funkcijo predvajanja v aplikaciji in uporabo besed v različnih kontekstih lahko učenci razvijajo svoje jezikovne sposobnosti na zanimiv in interaktiven način.

## Refleksija

Reflektivna praksa je sestavni del učnega procesa. Učence spodbuja, da razmišljajo o svojih dejanjih, analizirajo svoje učenje in se odločijo, ali dosegajo svoje cilje. Skozi refleksijo lahko učenci razvijajo samozavedanje in se učijo iz svojih izkušenj. Reflektivna praksa učencem omogoča, da prepoznajo in obravnavajo slabosti, prepoznajo možne rešitve in razvijejo veščine za samoizboljšanje.

Z vključitvijo v reflektivno prakso lahko učenci odkrijejo nove perspektive, izboljšajo svoje sposobnosti reševanja problemov in si zastavijo realne cilje. Reflektivna praksa lahko izboljša tudi komunikacijo, sodelovanje in timsko delo. Reflektivna praksa pomaga učencem, da postanejo uspešnejši pri njihovih akademskih in osebnih prizadevanjih.

Mladi učenec lahko uporabi virtualni avatar za vadbo samorefleksije po opravljeni nalogi. Učenec lahko posname svoj glas z uporabo avatarja, da opiše dejavnost, kaj se je naučil in na čem mora še delati. Avatar lahko nato predvaja posnetek, da učenec sliši svoje razmišljanje in prepozna področja za izboljšave. To lahko učencu pomaga prepoznati svoje prednosti in slabosti ter razviti strategije za izboljšanje svoje uspešnosti. Avatar lahko nudi tudi pozitivno okrepitev s predvajanjem spodbudnih sporočil učenca.

Tukaj so trije scenariji, ki temeljijo na razredih, ki jih lahko uporabite:

### **Matematika:**

Učitelj: Kaj ste se danes naučili o matematiki?

Učenec: Naučil sem se o geometriji in kako izračunati ploščino različnih oblik.

Učitelj: Kakšna je formula za iskanje ploščine trikotnika?

Učenec: Formula za iskanje ploščine trikotnika je  $A = (1/2) \times b \times h$ .

### **Narava:**

Učitelj: Kaj ste se danes naučili o naravi?

Učenec: Spoznal sem različne dele rastline in kako ji pomagajo preživeti.

Učitelj: Kateri so trije glavni deli rastline?

Učenec: Trije glavni deli rastline so korenine, steblo in listi.

### **Branje:**

Učitelj: Kaj ste se danes naučili o branju?

Učenec: Spoznal sem vrste zgodb in elemente zgodbe, kot so liki, okolje in zaplet.

Učitelj: Kakšna je razlika med pripovednimi in razlagalnimi zgodbami?

Učenec: Pripovedna zgodba pripoveduje zgodbo skozi like in dogodke, medtem ko razlagalna zgodba ponuja dejstva in informacije.

Najboljša praksa je, da učencu zastavite eno vprašanje in nato odgovor posnamete v Aleksa Virtual Character. Nato jo predvajajte in poslušajte skupaj! Reflektivna praksa je dragoceno orodje, ki ga lahko uporabimo v

učilnici, da učencem pomagamo pridobiti vpogled v svoje učenje in izvajati samorefleksijo. Učencem omogoča, da postanejo bolj samozavedni, razvijejo veščine reševanja problemov in si postavijo realne cilje. Če učencem omogočite, da posnamejo svoje razmišljanje, lahko bolje razumejo svoje prednosti in slabosti ter se naučijo, kako izboljšati svojo uspešnost. S pomočjo Aleksinega virtualnega avatarja lahko učenci izvajajo samorefleksijo v varnem in spodbudnem okolju.

## **Vaje spomina**

Igre spomina so učinkovit način, da učenci izboljšajo svoj spomin, koncentracijo in kognitivne sposobnosti. Z uporabo virtualnega avatarja izobraževalne aplikacije lahko učenci igrajo različne spominske igre, ki jih spodbujajo k natančnemu pomnjenju in priklicu informacij.

Ena od ključnih prednosti spominskih iger je, da lahko učencem pomagajo učinkoviteje zapomniti informacije. Z igranjem iger, ki zahtevajo, da si zapomnijo sezname predmetov, vzorcev ali zgodb, lahko učenci razvijejo svoj spomin in sposobnosti koncentracije, kar je lahko koristno v različnih akademskih in osebnih okoljih.

Igre spomina lahko učencem pomagajo tudi izboljšati njihove kognitivne sposobnosti, kot so razpon pozornosti in sposobnosti reševanja problemov. Z igranjem iger, ki od njih zahtevajo natančno spominjanje informacij, lahko učenci razvijejo kritično mišljenje in analitične sposobnosti, ki so lahko v pomoč pri različnih predmetih.

Virtualni avatar v izobraževalni aplikaciji lahko učencem ponudi privlačen in interaktiven način za igranje spominskih iger. Z vključitvijo spominskih iger v učilnico lahko učitelji učencem pomagajo razviti spomin, koncentracijo in kognitivne sposobnosti na zabaven in privlačen način.

Skratka, spominske igre z virtualnimi avatarji učinkovito izboljšajo spomin, koncentracijo in kognitivne sposobnosti učencev. Z vključitvijo te dejavnosti v učilnico lahko učitelji učencem zagotovijo privlačen in interaktiven način za vadbo svojih spominskih sposobnosti, kar je lahko koristno v različnih akademskih in osebnih okoljih. Seveda, tukaj je primer spominske igre, ki bi jo lahko igrali z uporabo virtualnega avatarja in njegovih zmožnosti predvajanja:

Avatar bo izgovoril seznam treh do petih elementov, kot je "jabolko, svinčnik, knjiga in klobuk." (Po zapisu s strani učitelja)

- Študent bo nato ponovil seznam do avatarja, pri čemer bo uporabil isti vrstni red kot prvotni seznam.
- Avatar bo učencu predvajal seznam, da bo lahko potrdil, ali so si zapomnili vse elemente v pravilnem vrstnem redu.
- Če si učenec pravilno zapomni vse postavke, je vaja zaključena, če tako presodi učitelj
  - Učitelj lahko uporabi več seznamov za bolj razširjeno vajo.

## **Vaja 1**

### **Urjenje spomina:**

1. Jabolko
2. Kolo
3. Korenček
4. Delfin
5. Jajčevcevec
6. Flamingo
7. Kitara
8. Povodni konj
9. Sladoled
10. Meduze
11. Kenguru
12. limona
13. Goba
14. Hobotnica

Z zmožnostmi predvajanja v aplikaciji lahko učitelj izgovori seznam predmetov in jih učenci ponovijo po vrstnem redu. Predlagamo, da začnete s tremi do petimi predmeti in postopoma beležite več, da jih lahko učenec dobi čim več v pravilnem vrstnem redu.

## **Vaja 2**

### **Igra spomina s stavki:**

1. Mačka je sedela na okenski polici.
2. Pes je lovil žogo.
3. Ptica je zapela sladko pesem.
4. Na vrtu so cvetele rože.
5. Sonce je zašlo za gore.
6. Dež je nežno padal na streho.
7. Veter je pihal med drevesi.
8. Metulj je pristal na roži.
9. Luna je močno svetila na nebu.
10. Zvezde so migljale v noči.

Z zmožnostmi predvajanja v aplikaciji lahko učitelj izgovori stavke in jih učenci ponovijo po vrstnem redu. Ko se učenci izboljšajo, lahko učitelj doda več stavkov. Priporočamo, da začnete z enim in pozneje dodate več.

To igro lahko prilagodite tako, da postane bolj zahtevna, tako da povečate dolžino seznama ali dodate težje predmete na seznam. Funkcija predvajanja v aplikaciji pomaga učencem preveriti svoj spomin in popraviti morebitne napake, ki jih naredijo. Igre spomina so zabaven in privlačen način za učence, da izboljšajo svoje sposobnosti kratkoročnega spomina, kar je lahko koristno na številnih področjih njihovega akademskega in zasebnega življenja.

## **Zabavna dejstva o ekologiji, živalih in planetu Zemlja**

Tukaj je 80 dejstev, iz katerih se lahko učite, jih poveste in slišite od Alekse!

### **Ekologija:**

1. Ekologija je veda o interakciji živih bitij med seboj in s svojim okoljem.
2. Obstaja pet glavnih vrst ekologije: organizmov, populacije, skupnosti, ekosistema in globalne.
3. Vsak živ organizem ima „nišo“: svojo specifično vlogo v ekosistemu.
4. Rastline pretvorijo sončno svetlobo v hrano s procesom, imenovanim fotosinteza. So edini organizmi, ki to zmorejo!



5. Največja živa struktura na Zemlji je Veliki koralni greben, ki je tako velik, da ga je mogoče videti iz vesolja.

### **Živali:**

6. Sinji kit je največja žival, ki je kdaj živela na Zemlji, večji je celo od največjih dinozavrov.

7. Nekatero ptice, tako kot golobi, se lahko prepoznajo v ogledalu.

8. Hobotnice imajo tri srca. Dva črpata kri v škrge, eden pa jo črpa v preostali del telesa.

9. Krave imajo najboljše prijateljice in so lahko pod stresom, ko so ločene.

10. Jezik modrega kita je tako velik, da bi na njem lahko stalo 50 ljudi.

### **Zemlja:**

11. Zemlja je edini planet, ki ni poimenovan po bogu.

12. Svetloba potuje od Sonca do Zemlje v 8 minutah in 20 sekundah.

13. Zemlja je edini znani planet, na katerem obstaja življenje.

14. Na Zemlji živi več kot 7,5 milijarde ljudi.

15. Približno 70 % zemeljske površine je prekrivane z vodo.

### **Rastlinstvo:**

16. Najstarejše drevo na svetu je staro skoraj 5000 let.

17. Jagoda je edino sadje, ki nosi semena na zunanji strani.

18. Drevesa so najdlje živeči organizmi na zemlji.

19. Bambus je najhitreje rastoča lesnata rastlina na svetu; v enem dnevu lahko zraste 35 centimetrov.

20. Prvi krompir so gojili v Peruju pred približno 7000 leti.

### **Ekologija:**

21. Več kot 25 % zdravil, ki jih uporabljamo, izvira iz rastlin deževnega gozda.

22. Eno drevo lahko v enem letu absorbira toliko ogljika, kot ga proizvede avtomobil med vožnjo 41.840 kilometrov.

23. Oceani zagotavljajo 99 % Zemljinega življenjskega prostora – največji prostor v našem vesolju, za katerega je znano, da živi.

24. 15-letno drevo proizvede 700 vrečk z živili.

25. Biotska raznovrstnost je ključna za naše preživetje in dobro počutje. Zagotavlja nam čist zrak, svežo vodo, hrano in zdravila.

### **Živali:**

26. Mravlje nikoli ne spijo in tudi nimajo pljuč.

27. Polž lahko spi tri leta zapored.

28. Krt z zvezdastim nosom lahko poje črve hitreje, kot jim lahko sledi človeško oko – v samo 225 milisekundah.

29. Slonov zob lahko tehtta več kot 2,7 kilograma.

30. Kameleon lahko premika oči v dve smeri hkrati.

### **Zemlja:**

31. Zemlja ima močno magnetno polje zaradi svojega jedra iz niklja in železa.

32. Ocenjuje se, da je vsako leto več kot 1 milijon potresov, večina pa je premajhnih, da bi jih čutili.

33. Vrtenje Zemlje se postopoma upočasnjuje, približno 17 milisekund na sto let.
34. Zemlja je v zadnjih 5 minutah prepotovala več kot 8000 kilometrov.
35. V Zemljinem jedru je dovolj zlata, da pokrije celotno površino planeta v 0,46 metra zlata.

### **Rastlinstvo:**

36. Vonj po sveže pokošeni travi je pravzaprav klic rastline na pomoč.
37. Obstaja več kot 200.000 identificiranih rastlinskih vrst in seznam se ves čas povečuje.
38. Povprečno veliko drevo lahko zagotovi dovolj lesa za izdelavo 170.100 svinčnikov.
39. Breskve, hruške, marelice, kutine, jagode in jabolka so člani družine vrtnic.
40. Več kot polovica rastlinskih vrst je avtohtonih samo v eni državi.

### **Ekologija:**

41. Recikliranje enega steklenega kozarca prihrani dovolj energije za 3 ure gledanja televizije.
42. Krčenje gozdov je drugi najpogostejši vzrok globalnega segrevanja.
43. Koralni grebeni so največje strukture biološkega izvora na zemlji.
44. Deževniki so odlični pri izboljšanju rodovitnosti tal.
45. 75 % svetovne hrane pridelajo samo iz 12 rastlin in petih živalskih vrst.

### **Živali:**

46. Pajkova kri je modra.
47. Skupina flamingov se imenuje "flamboyance."
48. Kameleonom je jezik dvakrat daljši od njegovega telesa.
49. Nojevo oko je večje od njegovih možganov.
50. Srce kozice je v glavi.

## **Zemlja:**

51. Najgloblje znano območje zemeljskih oceanov je znano kot Marianski jarek. Njegova najgloblja točka meri 11 kilometrov.
52. Obstaja planet iz diamantov, dvakrat večji od Zemlje, imenovan 55 Cancrion.
53. Puščava Sahara je bila nekoč bujno travnišče in savana.
54. Največji vulkan na svetu je Mauna Loa na Havajih.
55. V peščici zemlje je več živih organizmov, kot je ljudi na zemlji.

## **Rastlinstvo:**

56. Slonja trava, ki jo najdemo v Afriki, se imenuje tako, ker je visoka 4,5 metra in se vanjo lahko skrijejo celo sloni!
57. Drevo baobab, ki ga najdemo v Afriki, lahko v svojem nabrekli deblu shrani od 1.000 do 120.000 litrov vode!
58. Približno 2000 različnih vrst rastlin uporablja človek za pridelavo hrane!
59. Amazonski pragozd proizvede polovico svetovne zaloge kisika!
60. Najvišje drevo doslej je bil avstralski evkaliptus. Leta 1872 je bila izmerjena na 435 čevljev!

## **Ekologija:**

61. Za proizvodnjo enega kokošjega jajca je potrebnih približno 2045 litrov vode.
62. Eno drevo proizvede približno 118 kilogramov kisika na leto.
63. Zemljina biotska raznovrstnost se zmanjšuje, pri čemer vrste izumirajo med 1000- do 10.000-krat hitreje, kot namerava narava.
64. Morje zagotavlja več kot 80 % svetovne prehrane.
65. Mokrišča so ključnega pomena za naše preživetje, saj predstavljajo le 6 % zemeljske površine. Absorbirajo onesnaževala in izboljšujejo kakovost vode.

## **Živali:**

66. Vsak pes ima edinstven odtis nosu in ni dveh enakih.
67. Mačke imajo več kot sto glasovnih zvokov, medtem ko imajo psi okoli deset!
68. Kolibri so edine ptice, ki lahko letijo vzvratno.
69. Polži imajo 4 nosove.
70. Novorojeni kenguru je velik kot limski fižol.

## **Zemlja:**

71. Zemlja se vrti s hitrostjo okoli 1609 km na uro
72. V Sonce bi lahko postavili milijon Zemelj
73. Najbolj suho mesto na Zemlji leži ob največjem vodnem telesu.
74. Ljudje lahko tehtamo različno, odvisno od tega, kje stojimo.
75. En udar strele segreje zrak na približno 30.000 stopinj Celzija.

## Rastlinstvo:

76. Nekatere rastline so se prilagodile, da se branijo pred živalmi.

77. Angleška beseda "banana" izhaja iz arabske besede "banan", kar pomeni "prst".

78. Oceani vsebujejo približno 85 % vsega rastlinskega sveta na Zemlji.

79. Jabolka lebdijo na vodi, ker so 25 % zraka

80. Sončnica je pravzaprav narejena iz stotine drobnih cvetov, imenovanih cvetovi, od katerih vsak dozori v seme.

## O aplikaciji & MIT App Inventor



# Back to school

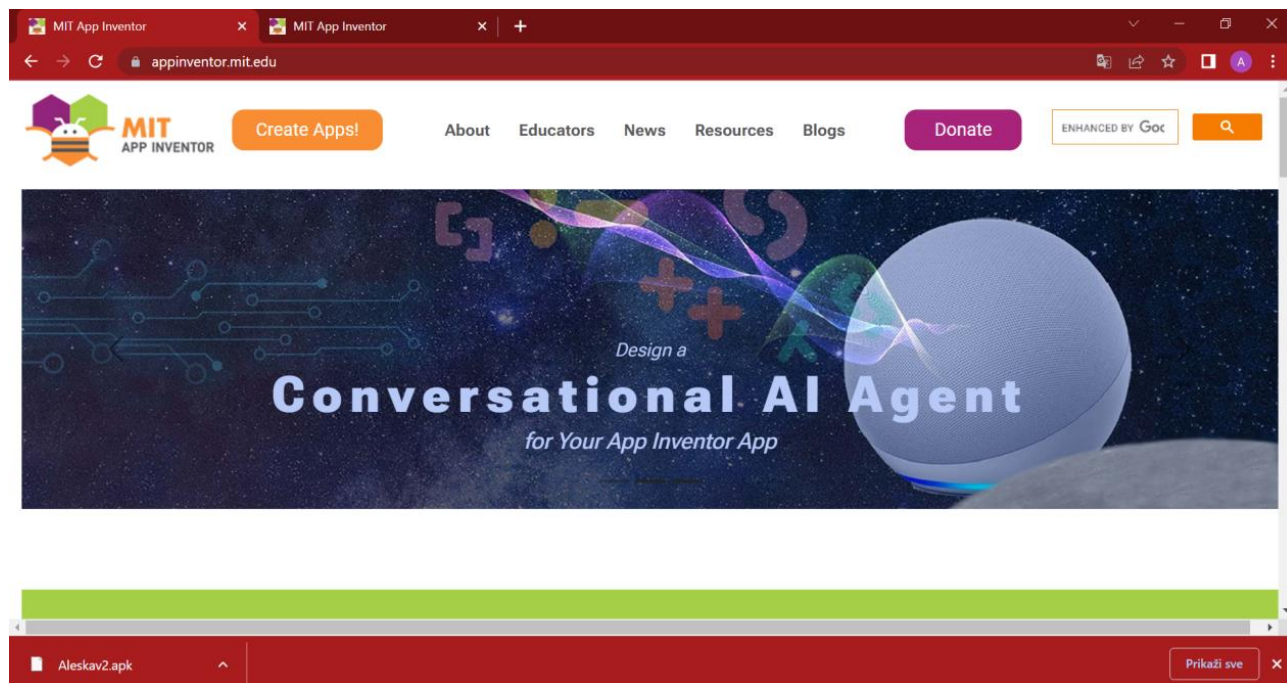
foundation of  
happiness

< 1/3 >



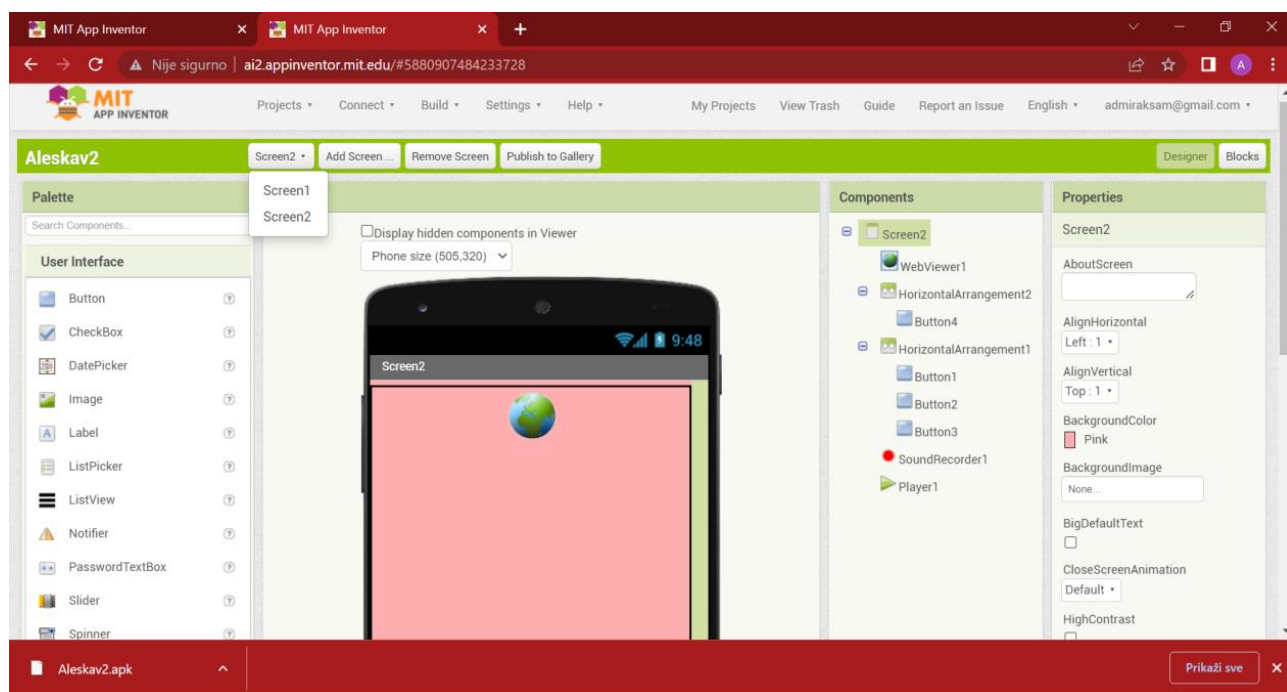
## Koncept

Za ustvarjanje našega avatarja smo uporabili mit inventora.com okolje za razvoj aplikacij, spletna platforma za ustvarjanje aplikacij.

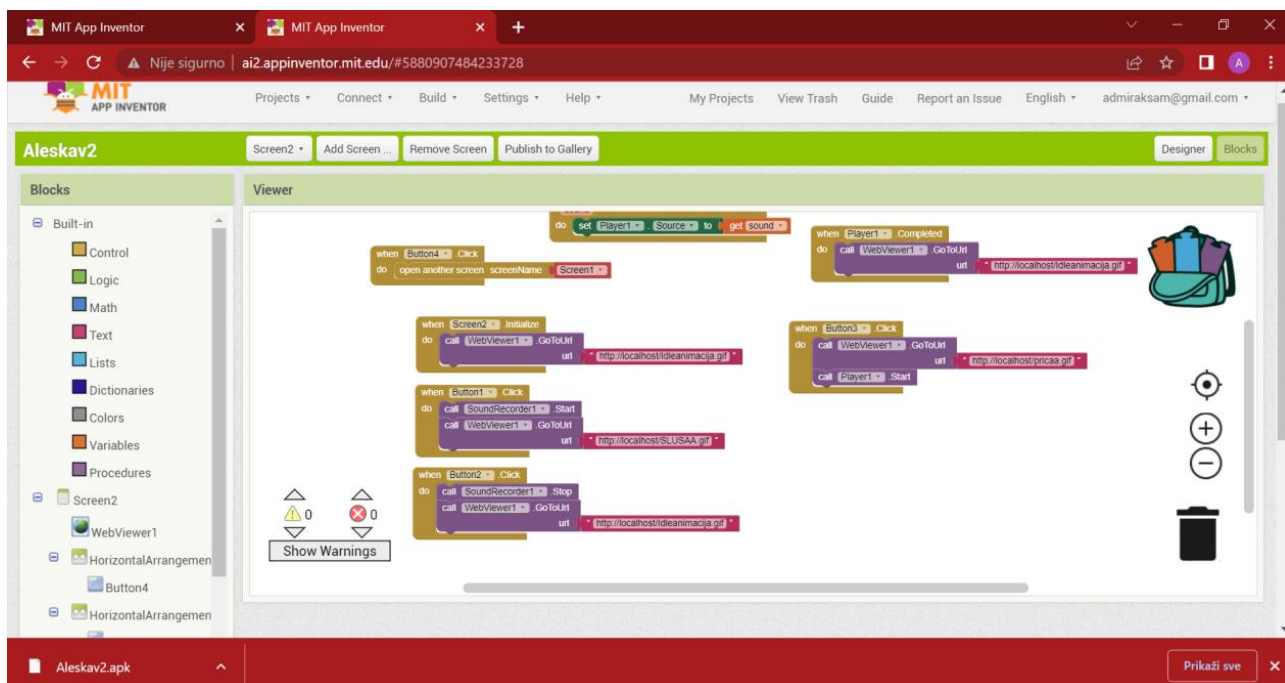


Aplikacija je sestavljena iz dveh zaslonov, zaslona 1 in zaslona 2. Prvi zaslon je za inicializacijo

snemalnik, drugi pa za sam avatar. Uporabljeni so bili bistveni elementi iz palete uporabniškega vmesnika izumitelja aplikacije.



Samo programiranje je bločno, kar omogoča enostavno manipulacijo z elementi v aplikaciji.



Hvala, ker ste raziskali številne funkcije naše virtualne aplikacije za učence! Upamo, da so primeri, scenariji in vaje, ki smo jih zagotovili, zabavni in privlačni za vaše učence. Naš cilj je, da jim pomagamo izboljšati komunikacijske in jezikovne sposobnosti na način, ki se zdi vznemirljiv in motiviran. S pomočjo aplikacije se bodo učenci odlično zabavali ob vadbi in osvajanju različnih področij učenja jezikov. Cenimo vaše zanimanje za našo aplikacijo in veselimo se novic o napredku vašega učenca!



**Co-funded by  
the European Union**

Financira Evropska unija. Izražena stališča in mnenja so le avtorjeva in ne odražajo nujno stališč Evropske unije ali Evropske izvajalske agencije za izobraževanje in kulturo (EACEA). Niti Evropska



unija niti EACEA ne moreta biti odgovorna zanje.

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