

Avatare für Kinder und Jugendliche



**Augen, Ohren und Stimme des
Kindes im Klassenzimmer**



die Berater sind seit über 20 Jahren im Bildungssektor etabliert und arbeiten durch Bildungsprojekte für Jugendliche, dem Jugendcollege des AMS Wien, Boysday Österreich, dem ECDL Projekt für krebskranke Kinder und Jugendliche und dem Nachsorge-Projekt Jugend und Zukunft mit Schulen, SchülerInnen und LehrerInnen zusammen. Seit 2020 sind die Berater die Generalrepräsentanz der Avatare für langzeitkranke Kinder und Jugendliche in Österreich, um sozial-isolierte Kinder durch die Augen, Ohren und Stimme der Avatare zurück in die Schulen und Freundeskreise zu bringen.

Bildung, Weiterentwicklung und soziales Engagement sind für uns zentrale Werte in der Unternehmenskultur. So ist der Avatar bei uns im Unternehmen ein einzigartiges Herzensprojekt, da wir überzeugt sind, dass der Avatar für Kinder ein wichtiger Anker in schweren Zeiten ist. Unser Ziel ist es die Kinder durch die leuchtenden Augen des Avatars wieder am Alltag teilhaben zu lassen und einen Teil der Kindheit zurück zu geben.

dieberater.com

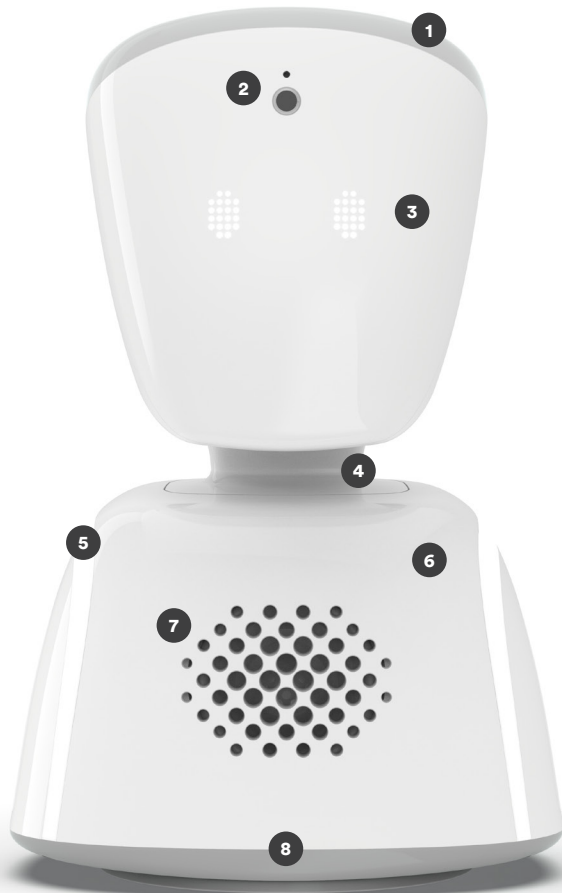


No Isolation ist ein norwegisches Unternehmen, das gegründet wurde, um Einsamkeit und soziale Isolation mit Hilfe moderner Technologie zu reduzieren.

Wir glauben, dass Technologie dabei helfen kann, die großen Probleme unserer Gesellschaft, wie z. B. unfreiwillige Einsamkeit, zu lösen. Wir schaffen zielgerichtete Lösungen, die es Betroffenen ermöglichen, mit ihrem Umfeld in Kontakt zu treten.

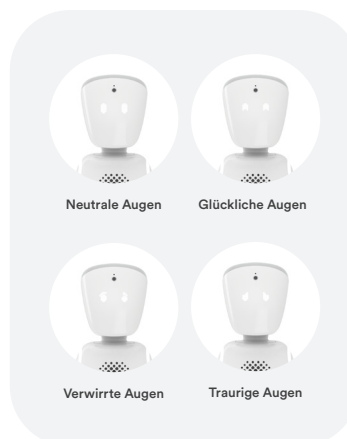
Was ist ein Avatar?

Der Avatar ist ein Telepräsenzroboter, der Kindern und jungen Erwachsenen mit einer Langzeiterkrankung helfen soll, wieder Anschluss an die Schule und ihr soziales Leben zu finden. Er fungiert als Augen, Ohren und Stimme und vertritt sie überall dort, wo sie physisch nicht sein können, da sie sich im Krankenhaus oder zu Hause befinden.



1. Wenn SchülerInnen "die Hand heben", beginnen die oberen Lichter zu blinken.
2. Ein Live-Feed aus dem Klassenzimmer wird über das Mikrofon und die Kamera gestreamt.
3. Die Augen können verwendet werden, um Gefühle auszudrücken.
4. Ein Motor im Nacken dreht den Kopf um 80 Grad nach oben und unten sowie nach links und rechts.
5. Die Leuchtelemente signalisiert, ob der Avatar verbunden ist oder nicht.
6. Der Avatar hat eine integrierte 4G-Sim-Karte, so dass er immer online sein kann.
7. Die Stimme der NutzerInnen ist aus dem Lautsprecher zu hören.
8. Ein Motor an der Unterseite ermöglicht es dem Avatar, sich um 360 Grad zu drehen.
9. Die Rückseite ist TPE-beschichtet und bietet großen Halt.
10. Auf der Rückseite befinden sich ein Ladeanschluss, sowie eine Anzeige zum Batteriestand und der Netzqualität.
11. Der Avatar ist robust und transportierbar. Er hat eine harte Außenschale.

Gesichtsausdrücke



Maße

Höhe: 27cm Breite: 17,5cm Tiefe: 13,5cm
Gewicht: 1,57kg

Lautsprecher & Kamera

Leistungsstarker 4-Ohm-Lautsprecher
Digitales MEMS-Mikrofon
5MP-Kamera

Mobiles Netz

UMTS (HSPA+, 3G), LTE (4G)

Wireless:

WiFi (2,4GHz und 5GHz Frequenzen, 802.11 b/g/n/ac, Unterstützung für die meisten 802.1x WPA Unternehmensnetzwerke) Bluetooth (klassisch und Low Energy, BT5-fähige Hardware)

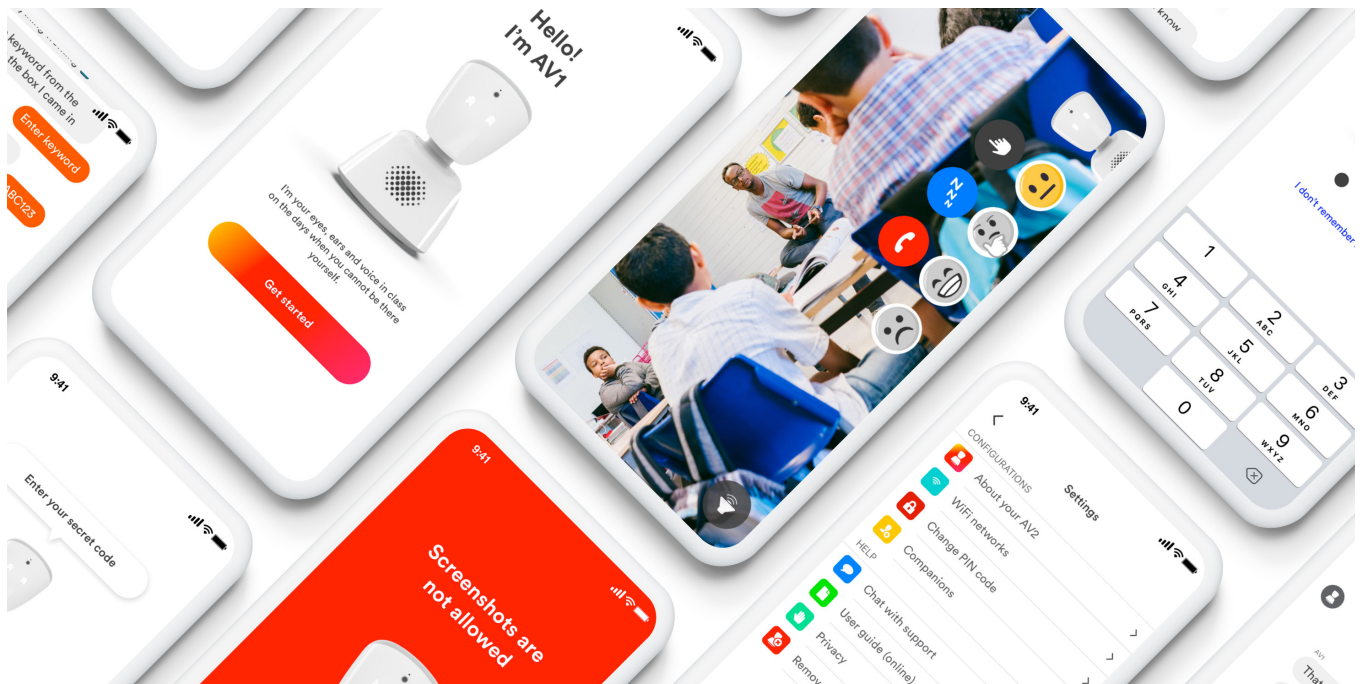
Batterie

4 Zellen Li-Ion, 13,4Ah, 3,6 V

Ladegerät

Verwenden Sie nur den mitgelieferten Netzadapter! Modell: YS16-0503000x
Ausgang 5V 3A

Avatar App



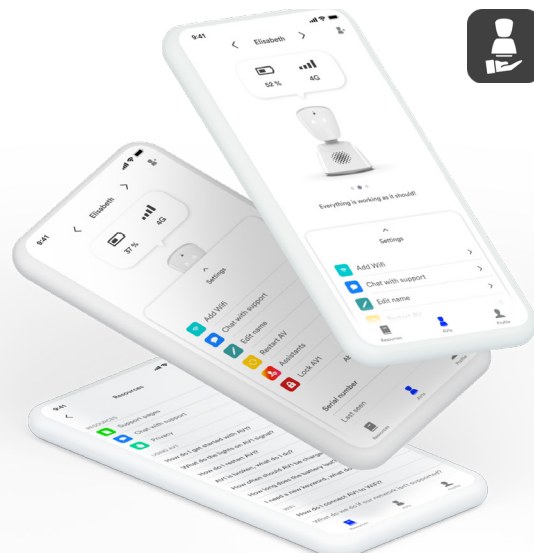
Über die Avatar App können NutzerInnen eine Verbindung zu dem Avatar herstellen, der sich in der Schule befindet, während NutzerInnen mit ihren iPads oder Tablets Zuhause oder im Krankenhaus sind. Die Avatar NutzerInnen können durch das Mikrophon des Avatars hören, durch die Kamera des Avatars sehen und durch den Lautsprecher des Avatars sprechen. Die Bewegungen des Avatars können durch Wischen auf dem Bildschirm gesteuert werden. Außerdem gibt es vier Lautstärken; stumm, flüstern, normal, laut (für beispielsweise eine laute Umgebung).



Avatar Assistant App



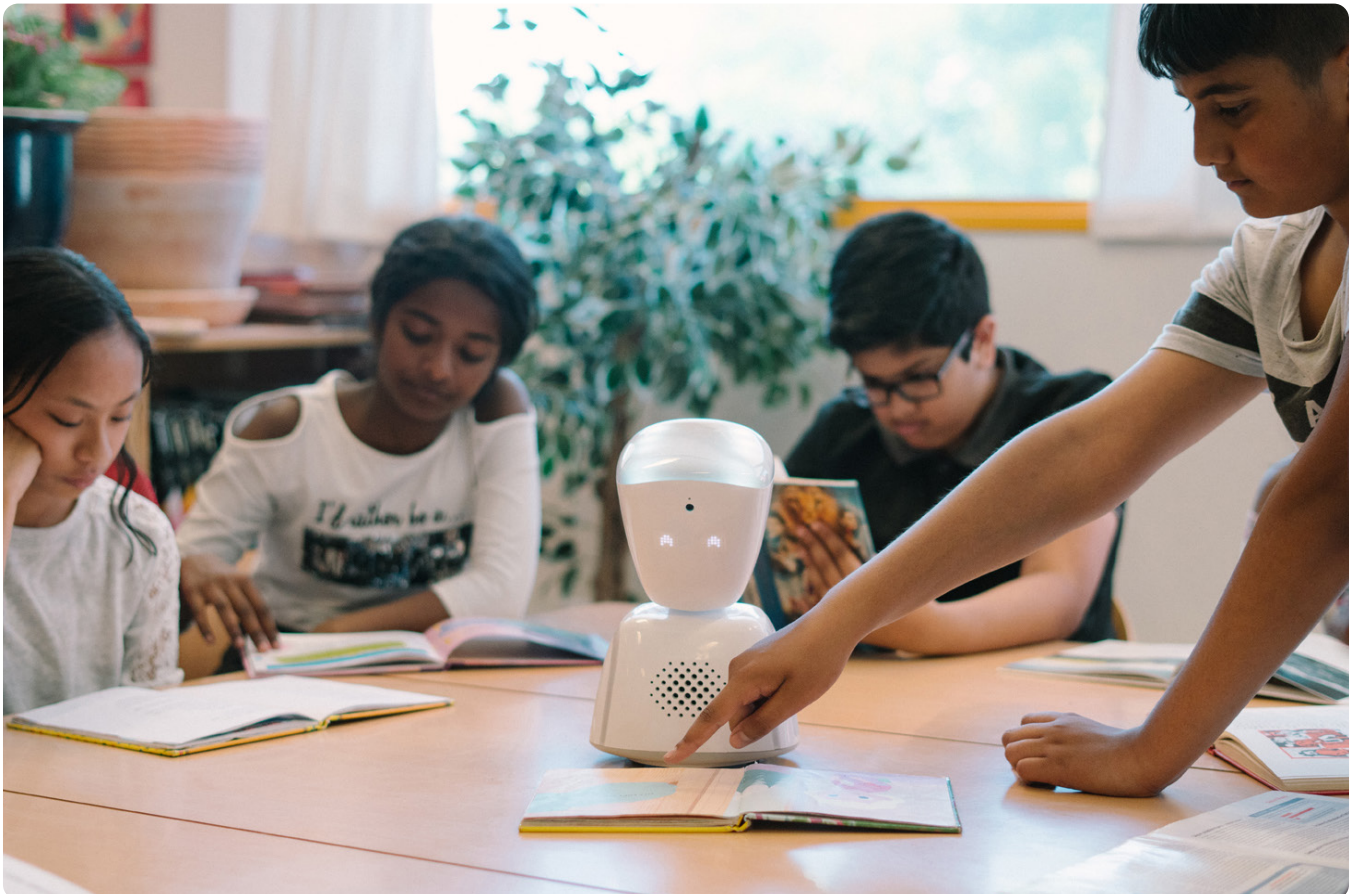
Die Avatar Assistant App ist eine Hilfe für LehrerInnen, IT-MitarbeiterInnen oder andere, die einen oder mehrere Avatare verwalten. Über die Assistant-App kann ganz einfach der Batteriestatus des Avatars überprüft, WiFi-Netzwerke verwaltet und Fehler behoben, Ressourcen nachgeschlagen und mit dem Kundensupport gechattet werden. Die App kann im App Store oder dem Google Play Store (als AV1 App) heruntergeladen werden.





Der Avatar auf dem Schulhof mit Klassenkameraden beim Fußballspielen.

📷 Estera Kluczenko



Der Avatar im Klassenzimmer beim gemeinsamen Lesen.

📷 Estera Kluczenko

Datenschutz und Sicherheit



Wir wissen, dass der Schutz der Privatsphäre, sowohl für LehrerInnen als auch für SchülerInnen, essenziell ist. Der Avatar ist ein innovatives Produkt und als solches kann die Idee, vor einem Gerät mit einer Kamera zu unterrichten, zunächst abschreckend wirken. Aus diesem Grund wurde bei der Entwicklung des Geräts die Sicherung der Privatsphäre und der Datenschutz in den Vordergrund gestellt und mehrere Sicherheitsebenen eingebaut.

Keine Aufzeichnung

Der Avatar überträgt einen Live-Stream vom Avatar auf das Tablet der Avatar-NutzerInnen. Es werden keine Daten aufgezeichnet, und der Live-Stream ist Ende-zu-Ende-verschlüsselt, d. h. es ist unmöglich für externe NutzerInnen auf den Stream zuzugreifen.

Verbot von Screenshots

Das Aufzeichnen oder Erstellen von Screenshots ist nicht erlaubt. Bei einem Versuch wird der Stream automatisch beendet oder No Isolation erhält eine Benachrichtigung und behält sich das Recht vor, den Avatar zu deaktivieren.

Aktivität klar erkennbar

Sobald der Avatar aktiv ist, hebt sich sein Kopf und seine Augen leuchten auf. Der Avatar überträgt ein Einweg-Video, so dass NutzerInnen zwar sehen können, was der Avatar sieht, sie selbst werden jedoch nicht gesehen. Dies resultiert aus der Befragung erkrankter Kinder – sie wollen miteinbezogen werden, aber nicht unbedingt von ihren Mitmenschen gesehen werden.

Ein-Benutzer-Gerät

Nur jeweils ein/e Avatar-BenutzerIn kann sich mit einem einzelnen Avatar verbinden. Der App-Zugriff ist über einen geheimen 4-stelligen Pin-Code geschützt. Durch das Akzeptieren der Nutzungsbedingungen stimmen NutzerInnen zu, dass nur ein/e Avatar-NutzerIn die App verwenden wird.

Einverständniserklärung

Vor der aktiven Nutzung müssen Einverständniserklärungen von involvierten LehrerInnen und Eltern der MitschülerInnen eingeholt werden. Wir können Ihnen hierzu Vorlagen zur Verfügung stellen.

Informationsschreiben

Bei dem Einsatz der Avatare ist die Information und das Gefühl der Sicherheit für alle Beteiligten relevant. Wir haben Entwürfe von Informationsschreiben, die Sie bearbeiten und versenden können, um andere über die Funktionsweise der Avatare aufzuklären.

DSGVO-konform

Wir benötigen keine persönlichen Daten der Avatar-NutzerInnen und fragen auch nicht danach. Wir speichern nur Kundendaten (z. B. Kontaktadresse der Schule), um eine Bestellung und die Zahlung zu bearbeiten.



Vorteile von Avataren



Erreichbarkeit

Der Avatar verhindert, dass SchülerInnen schulisch zurückfallen, während sie die Schule nicht besuchen können. Auch SchülerInnen, die die Schule mit einem reduzierten Stundenplan besuchen, konnten durch den Einsatz von Avataren ihre Leistungen verbessern.

Louise Clancy, Schulleiterin an der Canbury School, Großbritannien, erklärt dazu: *“(Der Avatar) ermöglichte es in diesem Sommer einem meiner Schüler, der zuvor jahrelang keinen Vollzeitunterricht mehr besuchen konnte, sechs Prüfungen im Rahmen seines mittleren Schulabschlusses zu absolvieren. Der Avatar ist wirklich ein großartiges, integratives Gerät – ich kann es allen Schulen nur empfehlen.”* In einem anderen Fall konnte die 16-jährige Zoe fünf wichtige Prüfungen ablegen. Ihre Mutter sagt, *“Wir haben richtig gefeiert, weil sie so viel besser abgeschnitten hat, als wir je zu hoffen wagten”.*

Unterrichtsstunden

Der Avatar trägt dazu bei, die durchschnittliche Anzahl der Unterrichtsstunden, die ein Kind mit medizinischen Bedürfnissen in Anspruch nehmen kann, deutlich zu erhöhen. Im Durchschnitt erhält ein Kind, das nicht zur Schule geht, bis zu zehn Stunden Hausunterricht pro Woche, im Vergleich zu Gleichaltrigen, die 30 Stunden erhalten.

Der Telepräsenz-Avatar gibt den SchülerInnen die Flexibilität, bis zu 100 % ihres Unterrichts in Anspruch zu nehmen, abhängig von ihrem jeweiligen Gesundheitszustand. Ein Forschungsprojekt, bei dem der Einsatz der Avatare bei Kindern mit chronischem Erschöpfungssyndrom getestet wurde, befürwortete besonders, dass *“die Kinder genau dann teilnehmen können, wenn sie sich kräftig genug fühlen, wobei berücksichtigt werden kann, dass die Symptome im Verlauf der Krankheit schwanken können und das sogar von Stunde zu Stunde”.*

Soziale Inklusion

Soziale Isolation kann einen sehr schädlichen und nachhaltigen Einfluss auf die Entwicklung eines Kindes haben. Dabei können Folgen der Isolation Einsamkeit, emotionale Belastung, Verlust des Selbstwertgefühls, psychische Folgeerkrankungen und Depressionen sein. Besonders nach der Diagnose einer langfristigen Krankheit und den schwierigen bevorstehenden Behandlungen ist die Unterstützung von FreundInnen und ein Gefühl der Zugehörigkeit entscheidend für das Glück, Wohlbefinden und Zukunft eines Kindes. Doch besonders dieser Kontakt zum Freundeskreis ist häufig aufgrund des erhöhten Infektionsrisikos nicht möglich. Jade, eine der ersten Avatar Nutzerinnen in Großbritannien, erklärt; *“Die Schmerzen sind schlimm, die Anfälle sind schlimm, aber noch schlimmer ist, dass man die Menschen, die man sehen darf, an einer Hand abzählen kann.”*

Eine wesentliche Eigenschaft der Avatare ist die Möglichkeit, dass sich Kinder und Jugendliche über den Unterricht hinaus am Schulleben beteiligen können. Neben den Lehreinheiten kann ebenso der gemeinsame Schulalltag und das soziale Miteinander mit den FreundInnen erlebt werden. Durch die Augen des Avatars und die Bewegungsfreiheit finden die Kinder wieder Anschluss in ihrer Freundesgruppe. *„Der Avatar ist cool. Meine Klasse findet ihn cool. Und es ist, als ob ich einfach mit bei ihnen wäre.“*



Wie kommt ein Avatar in die Schule - der Schulavatar

Schulen und Elternvereine haben die Möglichkeit Avatare als eigene Schulavatare zu kaufen oder für 6 und 12 Monate zu mieten. Ein hauseigener Avatar kann nach Bedarf mehrmals bei betroffenen SchülerInnen eingesetzt werden und diese nacheinander in ihrem Schulalltag begleiten.

Präsenz in der Klasse

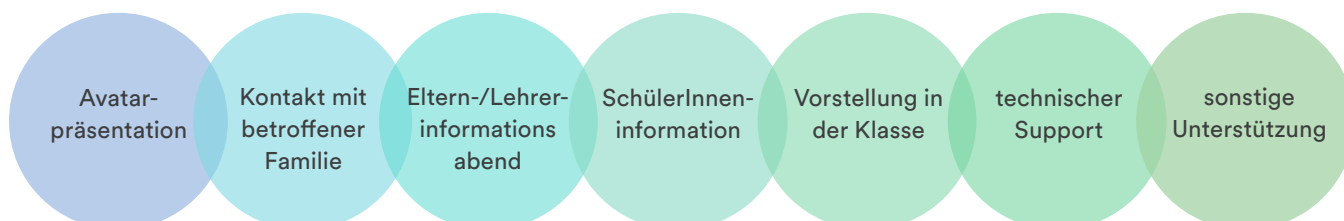
Die Avatare ermöglichen es Kindern, mit FreundInnen und den vertrauten LehrerInnen im eigenen Klassenzimmer zu sein, wenn auch nur virtuell. Online-Unterricht ermöglicht zwar das Lernen mit anderen SchülerInnen, was die Motivation fördern kann, jedoch kann der Online-Unterricht nicht das vertraute Umfeld bieten.

Auch nach einer längeren Abwesenheit vom Präsenzunterricht müssen sich SchülerInnen erst wieder an die ehemals so vertraute Schulumgebung gewöhnen. Der Avatar erleichtert die Rückkehr in die Schule, da die SchülerInnen stets dem Lehrplan gefolgt sind und mit den Lehrenden und ihrer Klasse in regelmäßigem Kontakt geblieben sind.

Integration des Avatars in das Schulleben

Bei dem Einsatz des Avatars ist es relevant, dass sich alle Beteiligten sicher fühlen und die Integration des Avatars nicht nur mit technischem, sondern auch pädagogischem Support unterstützt wird.

Wir empfehlen einen erprobten Ablaufprozess für die jeweiligen Avatareinsätze, indem die betroffene Familie, Eltern und LehrerInnen der Klasse informiert werden und nach Bedarf Einverständniserklärungen eingeholt werden.

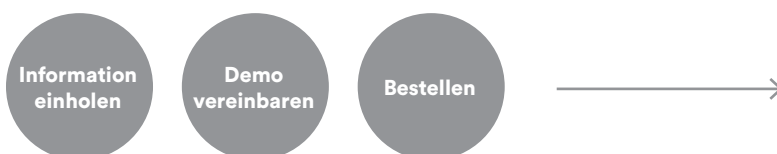


Wir begleiten Sie sehr gerne bei dem Prozess und stehen Ihnen während der gesamten Nutzungsdauer der Avatare zur Verfügung.



Preise

Miete		Kauf	
6 Monate	12 Monate	Avatar inkl. 1 Jahr Service Paket	Jährliches Service-Paket ab dem 2.Jahr
€ 1.778,40 (inkl. USt)	€ 3.429,60 (inkl. USt)	€ 4.986,00 (inkl. USt)	€ 874,80 (inkl. USt)
€ 1.482,00 (exkl. USt)	€ 2.858,00 (exkl. USt)	€ 4.155,00 (exkl. USt)	€ 729,00 (exkl. USt)



Kontakt:

Sabrina Sakrowsky
die Berater Unternehmensberatungs GmbH
+43 664 80 44 55 40
avatar@dieberater.com
online-lernen.live/avatar