



CHAT2LEARN

Le tecnologie chatbot per l'educazione all'imprenditorialità digitale di studenti adulti

Progetto n. 2020-1-CY01-KA204-065974

*IO1: Sviluppo di un ambiente di apprendimento chatbot nel campo
dell'imprenditorialità digitale*

- 1.1. Raccolta di buone pratiche e strumenti sull'Apprendimento Potenziato dalla Tecnologia (Technology Enhanced Learning) e creazione di un catalogo di risorse sull'argomento*

PREPARATA DA





Botter - Enhancing Digital Learning (Qual è il nome che meglio descrive la buona pratica?)	
Data/Periodo 2017 (Quando è stata documentata/pubblicata/realizzata la buona pratica?)	Autori UOC (Universitat Oberta de Catalunya) Anna Torres Garrote (Chi - persona/organizzazione - ha scritto/realizzato la buona pratica?)
Partner DomSpain, Spagna (Chi ha raccolto la buona pratica)	

Elemento	Domande guida
Tipo di pratica	Prototipo tecnologico basato sull'internet delle cose che mira a migliorare il processo di apprendimento a distanza accompagnando lo studente in ogni momento.
Editore (opzionale)	https://www.uoc.edu/portal/en/news/actualitat/2017/259-prototype.html
Pubblico di destinazione	Studenti online dell'Università
Scopo/obiettivi	Offrire agli studenti un piano personalizzato nonché strumenti tecnologici e canali di comunicazione in grado di suscitare e sostenere il loro interesse e la loro motivazione nel tempo, grazie alla ludicizzazione e ad un miglior supporto
Localizzazione/Copertura geografica	Catalogna
Descrizione	<p>Un prototipo di bot basato sull'Internet delle cose. L'idea è quella di migliorare il processo di apprendimento online fornendo agli studenti una guida disponibile in ogni momento. Botter è un bot fisico, può interagire in vari modi (ad esempio tramite suono, luce o movimento) e ha accesso ai dati sui progressi dello studente.</p> <p>Il bot emette vibrazioni, rumori e parole di incoraggiamento. Il prototipo è anche in grado di esprimere delusione se rileva che lo studente non sta facendo progressi sufficienti sul proprio piano di apprendimento personale.</p>



Approccio metodologico	<i>Analisi dei bisogni: un nuovo mezzo di comunicazione più vicino, personalizzata ed efficace con gli studenti, perché invece di uno schermo utilizza oggetti con cui abbiamo familiarità.</i>
Finanziamento	<i>Il progetto ha contato sulla partecipazione dell'eLearn Center e di Seidor, multinazionale di consulenza specializzata in servizi e soluzioni tecnologiche.</i>
Vincoli (eventuale)	
Risultati	NO
Replicabilità e/o up-scaling	<i>Vedo questo progetto più applicabile ai bambini in quanto lavora sull'educazione emotiva e su un feedback più personale.</i>
Ulteriori considerazioni	<i>Il progetto è un prototipo del 2017 e non sono disponibili ulteriori informazioni.</i>