



# CHAT2LEARN

## Chatbot-technologieën voor onderwijs in digitaal ondernemerschap en volwassen lerenden

*Projectnr. 2020-1-CY01-KA204-065974*

*IO1: Ontwikkelen van een chatbot leeromgeving op het gebied van digitaal ondernemerschap*

- 1.1. Goede praktijken en tools verzamelen over Technology Enhanced Learning en een bronnen bibliotheek over dit onderwerp maken*

VOORBEREID DOOR





# Sjabloon voor goede praktijken

## ***Definitie van goede praktijken***

Een "goede praktijk" kan als volgt worden gedefinieerd:

Een goede praktijk is niet alleen een praktijk die goed is, maar een praktijk waarvan bewezen is dat deze goed werkt en goede resultaten oplevert, en daarom wordt aanbevolen als een model. Het is een succesvolle ervaring, die is getest en gevalideerd, in brede zin, die is herhaald en het verdient om te worden gedeeld, zodat een groter aantal mensen het kan overnemen

## ***Criteria voor goede praktijken***

De volgende reeks criteria zal ons helpen te begrijpen of een praktijk een "goede praktijk" is:

- **Effectief en succesvol:**

Een "goede praktijk" heeft zijn strategische relevantie bewezen als de meest doeltreffende manier om een specifieke doelstelling te bereiken; het is met succes aangenomen en heeft een positieve impact op individuen en / of gemeenschappen

- **Technisch haalbaar:**

De technische haalbaarheid is de basis van een "goede praktijk". Het is gemakkelijk te leren en te implementeren

- **Repliceerbaar en aanpasbaar:**

Een "goede praktijk" moet het potentieel voor replicatie hebben en moet daarom in verschillende situaties kunnen worden aangepast aan vergelijkbare doelstellingen

- **Ecologisch, economisch en sociaal duurzaam:**

Een "goede praktijk" beantwoordt aan de huidige behoeften zonder afbreuk te doen aan het milieu en/of de sociale samenhang van de gebieden



<b>BOB - Virtuele assistent van de Universiteit van Siena</b> <i>(Wat is de naam die de goede praktijk het beste beschrijft?)</i>	
<b>2018-19</b> <i>(Wanneer is de goede praktijk gedocumenteerd/gepubliceerd/uitgevoerd?)</i>	<b>Universiteit van Siena</b> <i>(Wie – persoon/organisatie – heeft de good practice geschreven/uitgevoerd?)</i>
<b>BEZIT</b> <i>(wie de praktijk heeft verzameld)</i>	

Element	Leidende vraag
<b>Soort praktijk</b>	<i>Prototype</i>
<b>Uitgever (optioneel)</b>	<i>Krantenartikelen</i>
<b>Doelgroep</b>	<i>Omdat het een prototype is dat is ontwikkeld door de afdeling Computerwetenschappen en Informatie van de Universiteit van Siena (Italië) - in samenwerking met een Franse startup - om meer geavanceerde functies van een chatbot te testen, heeft het geen vooraf bepaald doel</i>
<b>Doelstelling/Doel</b>	<i>Het doel van Bob is om te experimenteren met een virtuele gespreksassistent die een dialoog kan voeren op dezelfde manier als hij van een ander mens zou verwachten, met de ambitie om een referentiepunt te worden van hoe een assistent zou moeten zijn en wat hij zou moeten doen.</i>
<b>Locatie/Geografische dekking</b>	<i>Italië - Frankrijk</i>
<b>Beschrijving</b>	<i>Bob ziet eruit als een aardig, braaf kind dat van plan is een gratis gesprek met de gebruiker te hebben.  Bob werkt aan het opbouwen van een paradigma van kennisuitwisseling, dat wil zeggen dat de mens commando's en kennis kan geven om de dialoog te verrijken die niet gericht is op het bereiken van een doel, maar ook op conversatie. Virtuele assistenten doen meestal een zoekopdracht, terwijl Bob iets</i>



	<p><i>weet van dieren of geopolitiek, maar alles draait op basis van zijn kennis. Dan kan hij argumenten, vergelijkingen maken.</i></p> <p><i>Het idee is om een assistent te bouwen die kan reageren op onvoorspelbare vragen. Het moet niet alleen vragen beantwoorden als: "hoeveel graden is het?" of "wat is het programma van de dag?" maar informatie uitwisselen. Bob kan gegevens verzamelen door zowel digitale boeken te bestuderen als de kennis van de gebruiker te absorberen, zelfs over persoonlijke details, zoals de gewoonten van zijn huisdier (naam, wat het eet, waar het slaapt). Zelfs abstracte concepten in dezelfde vorm waarin ze aan een klein kind zouden worden geleerd.</i></p>
<b>Methodologische benadering</b>	<p><i>Het onderzoek is ontstaan uit de bevinding dat iedereen die elke dag een persoonlijke assistent op een smartphone gebruikt, de frustratie kent van het hebben van zoveel grenzen in spraak en gesprek: je moet binnen vaak rigide grenzen blijven om ervoor te zorgen dat de assistent begrijpt wat je wilt.</i></p> <p><i>Een van de meest voor de hand liggende kenmerken van deze systemen is dat ze alleen kunnen reageren op bepaalde functionaliteiten, namelijk die waarvoor de chatbot is ontworpen en op de markt wordt gebracht.</i></p> <p><i>Bob zal, althans voorlopig, het prototype en het onderzoeksobject niet verlaten om de wetenschappelijke gemeenschap in staat te stellen aan de gesignaleerde problemen te werken.</i></p> <p><i>Bob hoeft dus geen specifieke functie uit te voeren, maar is ontworpen om te leren en een gratis gesprek met de gebruiker te hebben: als je Bob vraagt waarom een kat vier poten heeft, loopt hij niet vast, maar zal hij antwoorden dat hij zo is met de zin: "Het is een viervoeter en heeft dus vier poten".</i></p>
<b>Financieren</b>	<i>Universiteit van Siena</i>
<b>Beperkingen (optioneel)</b>	<i>Bob leek nogal onhandig voor sommige verslaggevers die de presentaties bijwoonden. Af en toe struikelt het en verbergt het zich achter een "ik begrijp het niet".</i>
<b>Resultaten</b>	<i>Het nieuws dat we op het net hebben kunnen vinden, staat ons niet toe om de resultaten van het project te beschrijven dat Bob tot leven heeft gebracht.</i>



	<p><i>Uit het lezen van enkele krantenartikelen blijkt dat het prototype momenteel alleen werkt op een pc, met een programma van de afdeling Kunstmatige Intelligentie van de Universiteit van Siena, en niet op smartphones met een basisinterface.</i></p> <p><i>Bob verschijnt op het scherm en nodigt je uit om een gesprek te beginnen ("Hallo daar, ik ben klaar om met je te praten").</i></p> <p><i>Het belangrijkste verschil met de commerciële chatbots die momenteel in gebruik zijn, is de constructie van een continue bibliotheek met inhoud in het programma waar Bob gebruik van kan maken om het gesprek te onderhouden. Bob kan digitale boeken "lezen" en namen, eenvoudige concepten (zelfs abstracte), grammaticaregels, enz. onthouden en in conversaties gebruiken. Interacties met mensen worden ook onthouden: Bob kan namen of gebeurtenissen onthouden en deze vervolgens ophalen om met zijn menselijke gesprekspartner te communiceren.</i></p>
<p><b>Repliceerbaarheid en/of opschaling</b></p>	<p>3</p> <p><i>Het oordeel is "neutraal" in de zin dat de technische kenmerken van het prototype het reproduceerbaar maken in andere contexten, maar omdat het geen commercieel doel heeft en daarom niet is ontworpen om een specifieke functie uit te voeren, is het mogelijk niet schaalbaar</i></p>
<p><b>Conclusie (optioneel)</b></p>	
<p><b>Advies (facultatief)</b></p>	<p><i>Geef op een schaal van 1 (=min) tot 5 (=max) je mening over:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <i>Bruikbaarheid: 4</i></li> <li>● <i>Relevantie (de mate waarin het probleem dat door de goede praktijk wordt aangepakt als significant wordt ervaren): 5</i></li> <li>● <i>Granulariteit (de mate waarin de goede praktijk gedetailleerd is): 2</i></li> <li>● <i>Integratie (de mate waarin goede praktijken kunnen worden geïntegreerd in het Chat2learn-project) : 5</i></li> </ul>
<p><b>Verdere overwegingen</b></p>	

