



# CHAT2LEARN

## Τεχνολογίες chatbot για την εκπαίδευση στην ψηφιακή επιχειρηματικότητα και τους υπό-εκπαίδευση ενήλικες

*Αρ. Έργου 2020-1-CY01-KA204-065974*

*IO1: Ανάπτυξη ενός μαθησιακού περιβάλλοντος chatbot στον τομέα της  
ψηφιακής επιχειρηματικότητας*

*1.1 Συλλογή βέλτιστων πρακτικών και εργαλείων για την τεχνολογικά  
ενισχυμένη μάθηση και δημιουργία βιβλιοθήκης πόρων για το θέμα*

ΕΤΟΙΜΑΣΤΗΚΕ ΑΠΟ





<b>Τίτλος</b> Botter - Ενίσχυση της ψηφιακής μάθησης	
<b>Ημερομηνία/Περίοδος</b> 2017	<b>Συγγραφέας</b> UOC (Universitat Oberta de Catalunya) Anna Torres Garrote
<b>Συνεργάτης</b> DOMSPAIN	

Στοιχείο	Καθοδηγητική ερώτηση
<b>Τύπος πρακτικής</b>	Τεχνολογικό πρωτότυπο βασισμένο στο διαδίκτυο των πραγμάτων που στοχεύει στη βελτίωση της διαδικασίας εξ αποστάσεως εκπαίδευσης, συνοδεύοντας τον σπουδαστή ανά πάσα στιγμή.
<b>Εκδότης (προαιρετικά)</b>	<a href="https://www.uoc.edu/portal/en/news/actualitat/2017/259-prototype.html">https://www.uoc.edu/portal/en/news/actualitat/2017/259-prototype.html</a>
<b>Στοχευμένο κοινό</b>	Διαδικτυακοί φοιτητές του Πανεπιστημίου
<b>Σκοπός/Στόχος</b>	Προσφέρετε στους φοιτητές ένα εξατομικευμένο σχέδιο και τεχνολογικά εργαλεία και κανάλια επικοινωνίας ικανά να προκαλέσουν και να διατηρήσουν το ενδιαφέρον και τα κίνητρά τους με την πάροδο του χρόνου, χάρη στην παιχνιδοποίηση και τη βελτιωμένη υποστήριξη των μαθητών.
<b>Τοποθεσία/Γεωγραφική κάλυψη</b>	Καταλονία
<b>Περιγραφή</b>	Ένα πρωτότυπο ρομπότ βασισμένο στο Διαδίκτυο των πραγμάτων. Η ιδέα είναι να ενισχύσει τη διαδικτυακή διαδικασία μάθησης παρέχοντας στους μαθητές καθοδήγηση ανά πάσα στιγμή. Ο Botter είναι ένα φυσικό ρομπότ, μπορεί να αλληλεπιδράσει με διάφορους τρόπους (για παράδειγμα μέσω ήχου, φωτός ή κίνησης) και έχει πρόσβαση σε δεδομένα σχετικά με την πρόοδο του μαθητή.  Το ρομπότ εκπέμπει δονήσεις, θορύβους και λόγια ενθάρρυνσης. Το πρωτότυπο είναι επίσης σε θέση να



	εκφράσει απογοήτευση αν διαπιστώσει ότι ο μαθητής δεν σημειώνει επαρκή πρόοδο στο προσωπικό του σχέδιο μάθησης.
<b>Μεθοδολογική προσέγγιση</b>	Ανάλυση αναγκών: ένα νέο μέσο στενότερης, πιο εξατομικευμένης και πιο αποτελεσματικής επικοινωνίας με τους μαθητές, επειδή αντί για μια οθόνη χρησιμοποιεί αντικείμενα με τα οποία έχουμε στενότερη επαφή.
<b>Χρηματοδότηση</b>	Στο έργο συμμετείχαν το eLearn Center και η Seidor, μια πολυεθνική εταιρεία συμβούλων που ειδικεύεται σε τεχνολογικές υπηρεσίες και λύσεις.
<b>Περιορισμοί (προαιρετικά)</b>	
<b>Αποτελέσματα</b>	Όχι
<b>Αναπαραγωγικότητα και/ή αναβάθμιση της κλίμακας</b>	Θεωρώ ότι αυτό το έργο μπορεί να εφαρμοστεί περισσότερο στα παιδιά, καθώς ασχολείται με τη συναισθηματική διαπαιδαγώγηση και την πιο προσωπική ανατροφοδότηση.
<b>Περαιτέρω εκτιμήσεις</b>	Το έργο είναι ένα πρωτότυπο από το 2017 και δεν υπάρχουν περαιτέρω πληροφορίες.