



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





Modello di buone pratiche

Definizione di buone pratiche

Una “**Buona pratica**” può essere definita nel modo seguente:

Una buona pratica non è solo buona, ma una pratica che ha dimostrato di funzionare bene e di produrre buoni risultati, ed è quindi raccomandata come modello. Si tratta di un'esperienza di successo, che è stata testata e convalidata, in senso lato, che è stata ripetuta e merita di essere condivisa in modo che un maggior numero di persone possa adottarla.

Criteri per una buona pratica

La seguente serie di criteri ci aiuterà a capire se una pratica può essere considerata una "buona pratica":

- **Efficace e di successo:**

Una "buona pratica" ha dimostrato la sua rilevanza strategica come il modo più efficace per raggiungere un obiettivo specifico; è stata adottata con successo e ha un impatto positivo sugli individui e/o sulle comunità

- **Tecnicamente fattibile:**

La fattibilità tecnica è alla base di una "buona pratica". È facile da imparare e da implementare.

- **Replicabile ed adattabile:**

Una "buona prassi" dovrebbe avere la possibilità di essere ripetuta e dovrebbe pertanto essere adattabile a obiettivi simili in situazioni diverse.

- **Sostenibile da un punto di vista ambientale, economico e sociale:**

Una "buona prassi" risponde alle esigenze attuali senza compromettere l'ambiente e/o la coesione sociale dei territori.



BOB - Assistente virtuale dell'Università di Siena <i>(Qual è il nome che meglio descrive la buona pratica?)</i>	
2018-19 <i>(Quando è stata documentata/pubblicata/realizzata la buona pratica?)</i>	Università di Siena <i>(Chi - persona/organizzazione - ha scritto/realizzato la buona pratica?)</i>
ASSET <i>(Chi ha raccolto la buona pratica)</i>	

Elemento	Domanda guida
Tipo di pratica	Prototipo
Editore (opzionale)	Articoli di giornale
Pubblico di destinazione	Trattandosi di un prototipo sviluppato dal Dipartimento di Informatica e Computer Science dell'Università di Siena (Italia) - in collaborazione con una startup francese - per testare le funzionalità più avanzate di un chatbot, non ha un target predeterminato
Scopo/obiettivo	L'obiettivo di Bob è quello di sperimentare un assistente virtuale conversazionale, capace di portare avanti un dialogo proprio come ci si aspetterebbe da un altro essere umano, con l'ambizione di diventare un punto di riferimento di come dovrebbe essere e cosa dovrebbe fare un assistente di tale genere.
Localizzazione/Copertura geografica	Italia - Francia
Descrizione	<p>Bob sembra un bambino simpatico e ben educato che intende avere una conversazione libera con l'utente.</p> <p>Bob lavora per costruire un paradigma di scambio di conoscenza, nel senso che l'essere umano può impartire comandi e conoscenze per arricchire il dialogo non finalizzato al raggiungimento di uno scopo ma anche al solo conversare. Gli assistenti virtuali di solito fanno una ricerca, mentre Bob sa già qualcosa di animali o di geopolitica ma tutto ruota in base alle sue conoscenze. E' in grado inoltre di argomentare e fare confronti.</p>



	<p><i>L'idea è quella di costruire un assistente in grado di reagire a domande imprevedibili. Non dovrebbe solo rispondere a domande come: "quanti lauree esistono?" o "qual è il programma della giornata?" ma scambiare informazioni. Bob può accumulare dati sia studiando libri digitali sia assorbendo le conoscenze dell'utente, anche su dettagli personali, come le abitudini del suo animale domestico (il nome, cosa mangia, dove dorme). Può comprendere anche concetti astratti se posti nella stessa forma in cui verrebbero insegnati a un bambino piccolo.</i></p>
<p>Approccio metodologico</p>	<p><i>La ricerca è nata dalla constatazione che chiunque utilizzi un assistente personale su uno smartphone ogni giorno conosce la frustrazione di avere così tanti limiti nel discorso e nella conversazione: devi stare entro confini spesso rigidi per assicurarti che l'assistente capisca quello che vuoi.</i></p> <p><i>Una delle caratteristiche più evidenti di questi sistemi è che possono rispondere solo ad alcune funzionalità, che sono quelle per cui il chatbot è stato progettato e commercializzato.</i></p> <p><i>Bob, almeno per il momento, non lascerà lo stato di prototipo e oggetto di ricerca per consentire alla comunità scientifica di lavorare sui problemi evidenziati.</i></p> <p><i>Bob, quindi, non deve svolgere una funzione specifica ma è stato progettato per imparare ad avere una conversazione libera con l'utente: se chiedi a Bob perché un gatto ha quattro zampe, ti risponderà che è così perché "è un quadrupede e quindi ha quattro zampe".</i></p>
<p>Finanziamento</p>	<p><i>Università di Siena</i></p>
<p>Vincoli (eventuale)</p>	<p><i>Bob è apparso piuttosto imbarazzato ad alcuni giornalisti che assistevano alle presentazioni. Ogni tanto inciampava e si nascondeva dietro un "non capisco".</i></p>
<p>Risultati</p>	<p><i>Le notizie che è stato possibile trovare in rete non ci permettono di descrivere i risultati del progetto che ha dato vita a Bob.</i></p> <p><i>Dalla lettura di alcuni articoli di giornale, sembra che il prototipo attualmente funzioni solo su PC, come programma del Dipartimento di Intelligenza Artificiale dell'Università di Siena, e non su smartphone con un'interfaccia piuttosto basilare.</i></p>



	<p>Bob appare sullo schermo invitandoti ad iniziare una conversazione ("Ciao, sono pronto per iniziare a parlare con te").</p> <p>La principale differenza rispetto ai chatbot commerciali attualmente in uso è la costruzione di una libreria continua di contenuti a cui Bob può attingere per sostenere la conversazione. Bob può "leggere" libri digitali e memorizzare nomi, concetti semplici (anche astratti), regole grammaticali, ecc. e usarli nella conversazione. Vengono memorizzate anche le interazioni con gli umani: Bob può ricordare nomi o eventi e poi recuperarli per comunicare con il suo interlocutore umano.</p>
Replicabilità e/o up-scaling	<p>3</p> <p>Il giudizio è "neutro" nel senso che le caratteristiche tecniche del prototipo lo rendono replicabile in altri contesti ma, non avendo finalità commerciali, e quindi non essendo pensato per svolgere una specifica funzione, potrebbe non essere scalabile.</p>
Conclusioni (eventuale)	
Opinioni (eventuale)	<p>Esprimete la vostra opinione su una scala da 1 (=min) a 5 (=max) circa:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● usabilità: 4 ● rilevanza (il grado in cui il problema affrontato dalla buona pratica è vissuto come significativa) : 5 ● granularità (il livello di dettaglio della buona pratica): 2 ● integrazione (il grado di integrazione della buona pratica nel progetto Chat2learn) : 5
Ulteriori considerazioni	