



# 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





<b>Titel</b> <i>Botter - Digitaal leren verbeteren</i>	
<b>Datum/Periode</b> 2017	<b>Auteurs</b> UOC (Universitat Oberta de Catalunya) Anna Torres Garrote
<b>Partner</b> DOMSPANJE	

Element	Leidende vraag
<b>Soort praktijk</b>	<i>Technologisch prototype gebaseerd op het internet der dingen dat tot doel heeft het proces van afstandsonderwijs te verbeteren door de student te allen tijde te begeleiden.</i>
<b>Uitgever (optioneel)</b>	<i><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></i>
<b>Doelgroep</b>	<i>Universitaire online studenten</i>
<b>Doelstelling/Doel</b>	<i>Biedt studenten een gepersonaliseerd plan en technologische hulpmiddelen en communicatiekanalen die in staat zijn om hun interesse en motivatie in de loop van de tijd op te wekken en te behouden, dankzij gamification en verbeterde studentenondersteuning</i>
<b>Locatie/Geografische dekking</b>	<i>Catalonië</i>
<b>Beschrijving</b>	<i>Een robotprototype gebaseerd op het internet der dingen. Het idee is om het online leerproces te verbeteren door studenten te allen tijde te begeleiden. Botter is een fysieke robot, kan op verschillende manieren interageren (bijvoorbeeld door middel van geluid, licht of beweging) en heeft toegang tot gegevens over de voortgang van de leerling.</i>



	<i>De robot zendt trillingen, geluiden en bemoedigende woorden uit. Het prototype is ook in staat om teleurstelling te uiten als het constateert dat de student onvoldoende voortgang boekt met zijn persoonlijk leerplan.</i>
<b>Methodologische benadering</b>	<i>Behoeftanalyse: een nieuw middel voor nauwere, persoonlijkere en effectievere communicatie met studenten, omdat het in plaats van een scherm objecten gebruikt waarmee we nauwer contact hebben.</i>
<b>Financieren</b>	<i>Het project heeft gerekend op de deelname van het eLearn Center en Seidor, een multinationalaal adviesbureau gespecialiseerd in technologische diensten en oplossingen.</i>
<b>Beperkingen (optioneel)</b>	
<b>Resultaten</b>	NEE
<b>Repliceerbaarheid en/of opschaling</b>	<i>Ik zie dit project als meer toepasbaar bij kinderen omdat het werkt aan emotionele educatie en meer persoonlijke feedback.</i>
<b>Verdere overwegingen</b>	<i>Het project is een prototype uit 2017 en er is geen verdere informatie.</i>