

Мастер-класс

«Чат-бот - электронный помощник для решения образовательных и воспитательных задач»

Слайд 1

Здравствуйте, уважаемые коллеги.

Сегодня мы представим вам алгоритм для подготовки материалов для разработки чат-ботов, мы вместе создадим сценарий работы бота и Любовь Михайловна покажет вам каким образом этот сценарий вставляется в конструктор.

Слайд 2

Мы во Дворце используем чат-ботов в образовательной деятельности с начала 2021 года и уже разработали более 30-ти чат-ботов. Самые разные педагоги у нас освоили эту процедуру.

Слайд 3

Чат-ботов можно использовать на всех этапах обучения: предлагая новый материал, практикуя свои навыки и при проверке знаний.

Слайд 4

В воспитательном процессе с помощью бота можно представить воспитательный контент, можно предложить ситуации нравственного выбора или проверить усвоение воспитательного контента, предложенного ранее.

Слайд 5

Чаще всего педагоги используют чат-ботов, для того чтобы:

- Создать ощущение взаимодействия здесь и теперь при его фактическом отсутствии. Например, при дистанционном или смешанном форматах обучения. Чат-бот дает ребенку обратную связь, верно ли он выполнил задание, и может оказать поддержку в обучении. Это способствует осуществлению поведенческого контроля, обеспечивая позитивное мотивационное подкрепление.
- Сократить время на рутинные процессы. Например, на ответы на часто задаваемые вопросы.
- Организовать, систематизировать образовательную активность пользователя. Например, бот – навигатор по образовательному сайту или образовательной программе педагога. Эти боты позволяют не только разобраться в большом объеме материала для изучения, но и наставлять учащихся в процессе обучения.
- Разнообразить формы обучения. Практика показывает, что ребят с энтузиазмом воспринимают использование ботов. Часто на основе чат-ботов педагоги разрабатывают для ребят обучающий квест, где чат-бот – это главный персонаж квеста, сопровождает ребят на всех этапах.

Обобщая все вышесказанное, можно выделить два основных преимущества использования чат-бота для педагога: экономия времени при ответах на однотипные вопросы, повышение мотивации учащихся к занятиям.

Слайд 6

Как ни странно, разработку чат-бота лучше всего начать не с изучения ресурса-конструктора, а с анализа своей образовательной программы, осмысления цели и идеи использования бота, подготовки необходимого материала.

Если Вы хотите использовать бота для презентации ребятам нового материала, выберите такую тему в своей программе, где материал можно четко структурировать, разбить на небольшие подтемы. Помните, современные дети усваивают информацию небольшими блоками. Сформулируйте основные мысли, идеи и принципы, которые вы хотите донести лаконично. Подумайте, как их лучше зрительно оформить, возможно, добавить иллюстрацию.

Когда основная структура выстроена, предположите с помощью каких заданий можно направить ребенка к закреплению полученного материала или к изучению дополнительного материала по теме. Зафиксируйте для себя запланированные задания по практической отработке, проверке или расширению подготовленной темы.

Продумайте в каком стиле будет проходить взаимодействие учащихся с ботом. Ребятами очень хорошо воспринимаются различные виды геймификации. Кем будет ваш чат-бот? Ведущим викторины, героем квеста, вашим двойником, помощником и т.д.

Напишите сценарий. Опишите на бумаге, как будет взаимодействовать бот с вашей аудиторией. Подумайте, как сделать, чтобы общение не прерывалось, какие у пользователей будут инструкции.

Слайд 7

Подробнее изучить механизм разработки чат-бота можно в нашем пособии, которое можно найти на официальном сайте, на сайте инновации на Ленской или перейдя по QR-коду.

Слайд 8

А сейчас давайте перейдем к разработке сценария бота – помощника в создании учебных проектов. Наш бот должен провести ребенка через семь основных шагов по разработке проекта. Сохраняя за ним возможность выбора и диалогичность общения.

Существует два основных способа взаимодействия пользователя с ботом. Реакция бота на ключевые слова, то есть пользователь пишет какую-то фразу и бот на нее отвечает (как Алиса), и работа с кнопками. Когда пользователю с помощью кнопок предлагаются варианты дальнейшего развития событий. Поскольку второй вариант проще, мы будем опираться на него.

Работать будем практически индивидуально. Каждый стол получает пакет заданий. Ваша задача внутри стола распределить кто какое задание выполняет. Каждое задание выполняет 2-3 человека, советуясь друг с другом. Кроме второго стола, где с первым заданием лучше бороться впятером распределив поля. Всего у вас будет 5-7 минут на выполнение задания, потом, мы начнем собирать наш общий сценарий.

Если у вас появляются вопросы, пожалуйста поднимайте руку и мы с Любовью Михайловной подойдем