

PRIROČNIK ZA OBLIKOVANJE KLEPETALNEGA ROBOTA



**MR.
WINSTON**
The True English Bot

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



KAZALO

KAZALO	1
1. DEL ZAKAJ USTVARITI SVOJEGA KLEPETALNEGA ROBOTA?	3
2 DEL KAKO SI PREDSTAVLJATI SVOJEGA KLEPETALNEGA ROBOTA	7
1. Postavite si pravilno vprašanje	7
a. Za kaj je lahko klepetalni roboto uporaben?	7
b. Kakšna bo vloga klepetalnega robota v moji učilnici?	8
c. Bo moj klepetalni robot sam kontaktiral učence?	9
d. Kakšne podporne materiale potrebujem za svojega klepetalnega robota?	9
2. Kot asistent pri vaših urah.....	14
3. Kot vaja.....	18
a. Priporočila o tipih vaj, ki so primerne za klepetalnega robota	18
b. Kako prilagoditi obstoječe vaje za klepetalnega robota	20
3. DEL OBLIKOVANJE KLEPETALNEGA ROBOTA	23
1. Zgradba klepetalnega robota.....	23
a. Zakaj morate razmislite o zgradbi?	23
b. Kako oblikovati zgradbo vašega klepetalnega robota.....	25
2. Kako oblikovati FAQ (Pogosto postavljena vprašanja)	30
a. Definirajte svoj kriterij	30
b. Kako ustvariti vsebino	31
c. Primer zgradbe FAQ-a	32
3. Kako ustvariti dnevne naloge.....	33
a. Definirajte svoje kriterije	34
b. Kako ustvariti vsebino?	34
c. Primer zgradbe dnevnih nalog	37
4. Kako ustvariti vaje	39
a. Definirajte svoje kriterije	39
b. Kako ustvariti vsebino	40
c. Primer zgradbe vaj	41
5. Kako oblikovati knjižnico virov	42
a. Slike	42
b. GIF-i	44
c. Infografike	45
d. Videoposnetki.....	46

4. DEL KAKO USTVARITI SVOJEGA KLEPETALNEGA ROBOTA	47
1. Primer platforme: Chatfuel	47
a. Predstavitev Chatfuel-a	47
b. Analiza prednosti Chatfuel-a	47
c. Ostale obstoječe platforme	49
2. Kako deluje Chatfuel?	52
a. Glavne značilnosti za uporabo v izobraževanju	52
Primer iz Mr. Winston-a na Chatfuel-u Razmislite o osebnosti vašega klepetalnega robota	61
b. Kako oblikovati avtomatska sporočila	65
c. Kako integrirati oblikovano zgradbo in vsebino	67
3. Primeri dobrih praks oblikovanja klepetalnih robotov na področju jezikovnega izobraževanja	85
5. DEL TESTIRANJE KLEPETALNEGA ROBOTA.....	89
1. Namen testiranja.....	89
2. Kako oblikovati vprašalnik	92
3. Primer vprašalnika.....	94
4. Kako zbrati podatke.....	97
5. Kako analizirati podatke.....	97
PRILOGE	99
1. Zgradba (globalni pogled).....	99
2. Podrobna zgradba	100
a. Osnovno ogrodje.....	100
b. Tema A.....	101
c. Tema B.....	102
d. Tema C	103

1. DEL

ZAKAJ USTVARITI SVOJEGA KLEPETALNEGA ROBOTA?

V Erasmus + projektu "Mr Winston, The True English Bot", so projektni partnerji oblikovali klepetalnega robota in podporne literature, ki bodo nudile podporo pri ponavljanju vsebine učencem v poklicnem izobraževanju pri učenju angleščine. V praksi so projektni partnerji razvili dva tutorja v obliki klepetalnih robotov. Oba imata enako strukturo, tako da se učenci lahko začnejo učiti z Mr. Winstonom na stopnji A2 in nadaljujejo z Mrs. Winston na stopnji B1. Ta klepetalna robota bosta služila kot primer tistim učiteljem, ki bodo morda želeli oblikovati svoje klepetalne robote za svoje učne ure angleščine ali katerega drugega jezika. Projektni partnerji so želeli, da bi bilo oblikovanje klepetalnih robotov čim preprosteje, tako da bi bil prav vsak učitelj motiviran za ustvarjanje svojega. To je pomenilo, da je moral biti proces oblikovanja v takšni obliki, da ne bi zahtevalo nobenih tehničnih veščin. V tem priročniku bomo podrobno opisali vse korake in praktične nasvete, kako lahko učitelji oblikujejo svoje klepetalne robote.

Klepetalni roboti so lahko dobri motivatorji in podporno orodje za učenje, utrjevanje in ponavljanje vsebine, obravnavane na tečajih tujih jezikov. Gre za orodje, ki temelji na principu gamifikacije, ki dokazano omogoča, da je učenje za učence bolj zabavno in jih motivira. Zelo sta pomembna tudi pogovor klepetalnega robota z učencem ter njegova osebnost, saj dajeta vtis

prijateljskega tutorja, ki učencem vsak dan pomaga pri učenju ter spodbuja njihov interes in motivacijo.

Eden od najboljših načinov učenja novega jezika je, da se pogovarjajo z naravnim govorcem jezika, katerega se učimo, v učilnici ali izven nje. Ker vaši učenci morda ne bodo imeli priložnosti imeti rednih pogovorov z naravnimi govorcami v učilnici ali izven nje, lahko klepetalni roboti simulirajo določeno stopnjo pogovora, ki bo blizu dejanskega pogovora z naravnim govorcem, pa čeprav bo zelo preprost. V tem pogledu so elementi umetne inteligence klepetalnih robotov tisti, zaradi katerih so klepetalni roboti odlična orodja za učenje tujega jezika.

Klepetalni roboti lahko nudijo tudi takojšnjo pomoč in je na voljo takrat, ko učitelj ne more biti. Lahko jih uporabljamo kadarkoli in kjerkoli, kar omogoča večjo količino časa, ki ga učenci porabijo za učenje angleščine in razvijanje svojih veščin. Primeri mikro-učenja na splošno olajšajo učenje učencev, saj se mora učenec osredotočiti na nalogo kratek čas, vendar pa to še vedno pripomore k utrjevanju in izboljša njihove jezikovne veščine. Zaradi fleksibilnosti uporabe klepetalnega robota ga lahko učenci uporabljajo med učnimi urami, na avtobusu, pri gledanju televizije itd. Učenci na koncu vadijo več, kot se zavedajo.

Zato je jasno, da so lahko klepetalni roboti zelo uporabni pri učenju jezikov. A zakaj oblikovati svojega klepetalnega robota, namesto, da bi uporabili že obstoječega? Oblikovanje svojega klepetalnega robota vam zagotavlja, da boste razvili prilagojene vsebine in vaje, ki so primerni za vaše učence in učne ure. Vi najbolje veste, kaj vaši učenci potrebujejo, katere vsebine se morajo naučiti in kakšno osebnost bi moral imeti klepetalni robot, da bi pomagal učencem pri

učenju. Ravno tako je izziv za učitelje integrirati umetno inteligenco v svoje ure angleščine, saj lahko prinese nekaj novega in stimulativenega k poučevanju in tudi učenju.

Kot smo že omenili v pedagoškem vodniku, klepetalni roboti omogočajo prilagajanje učnih ur glede na hitrost, s katero se uči vsak posameznik, saj na ta način lahko učenec dela v svojem ritmu v skladu s svojim potencialom, ne da bi pri tem tekmoval z drugimi učenci. Nekateri klepetalni roboti omogočajo tudi statistično predvideti, kje bo določen učenec imel težave in jim lahko pomagajo z individualiziranim učnim načrtom, omogočajo pa tudi teste, s pomočjo katerih lahko ugotovimo, kje bo učenec potreboval nadaljnjo pomoč. V tem pogledu lahko klepetalni roboti omogočajo personalizirano učno izkušnjo. Klepetalni roboti povečajo tudi raznolikost učnih metod – UI in tehnološke naprave se konstantno izboljšujejo in nadgrajujejo in zaradi tega so lahko za učitelje koristni pri učnih urah.

Klepetalni roboti so koristni za učitelje in učence, saj omogočajo učiteljem več časa za ostale stvari, učencem pa možnost bolj samostojnega in fleksibilnega učenja. Učenci lahko konstanto izboljšujejo svoj nivo znanja in prevzamejo več odgovornosti za svoj učni proces doma.

Klepetalni roboti so lahko tudi odlično orodje za spodbujanje učencev, ki imajo težave pri učenju, saj jih motivira in jim omogoča personalizirane vaje in povratne informacije, ki temeljijo na tem, kaj morajo več vaditi. Klepetalni roboti jim omogočajo takojšnje povratne informacije s pomočjo pravih odgovorov, lahko tudi razložijo odgovore, nekateri klepetalni roboti pa nudijo tudi ocenjevanje ter teste. To prihrani učiteljem čas, učencem pa ni nerodno, če naredijo napako, saj lahko vadijo samostojno.

Klepetalni robot je torej lahko odlično, spodbujajoče in zanimivo orodje, ki ga lahko uporabljate pri učnih urah, obenem pa je lahko uporaben dodatek in personaliziran tutor za vase učence.

Več o pedagoški uporabi in nasvetih o uporabi klepetalnih robotov v učilnici ter o ozadju klepetalnih robotov lahko preberete v Mr. Winston pedagoškem vodiču.

2 DEL

KAKO SI PREDSTAVLJATI SVOJEGA KLEPETALNEGA ROBOTA

1. Postavite si pravilno vprašanje

a. Za kaj je lahko klepetalni robot uporaben?

Pomembno je razmisliti o tem, kako je lahko klepetalni robot uporaben v vaši učilnici. V prejšnjem besedilu smo omenili nekaj razlogov, kako so lahko klepetalni roboti koristni pri učenju jezika na splošno, vendar je učitelj tisti, ki se mora odločiti, zakaj in na kakšen način bo klepetalni robot koristen za učence. Treba je upoštevati starost učencev in stopnjo njihovega znanja, preden ga začnete oblikovati, pa tudi razmisliti o namenu, zakaj ga oblikujete. Kako bi lahko klepetalni robot bil najbolj koristen za vaše učence in pri vašem poučevanju, kakšna vsebina bo najbolj koristna zanje? Kakšno osebnost bi moral imeti klepetalni robot, da jih bo motiviral in spodbujal?

V tem priročniku boste v nadaljevanju našli več informacij za odgovore na ta vprašanja, vendar pa je pomembno začeti z razmišljanjem o ciljih, uporabi in prednostih uporabe in oblikovanja klepetalnega robota za vaše učence.

b. Kakšna bo vloga klepetalnega robota v moji učilnici?

Pri testiranju Mr. in Mrs. Winston-a so bili učenci mnenja, da sta spodbujajoča in zanimiva.

Učitelj pa mora razmisliti o glavnem namenu in vlogi klepetalnega robota v svoji učilnici. Bo klepetalni robot samo podporno orodje za ponavljanje in utrjevanje vsebine, ki se je učenci učijo pri urah? Gre za način, kako motivirati učence, da se bodo učili samostojno? Bo služil kot učiteljev pomočnik in kot tutor za učence, na katerega se lahko obrnejo za pomoč kadarkoli?

Pomembno je vedeti, kam umestiti klepetalnega robota v vaši učilnici in pri poučevanju. Če ga želite uporabljati le za utrjevanje snovi, ki jo poučujete v učilnici, ali za motiviranje učencev, da bi le-ti več vadili doma, je lahko klepetalni robot preprosto orodje za utrjevanje z vajami in ponovitvami tega, kar so se naučili. Če pa želite, da deluje kot pravi tutor, se je pomembno razen na vaje in ponavljanje osredotočiti na dodajanje vsebine, ki učencem pomaga pri boljšem razumevanju slovničnih pravil ali rabe besedišča.

Ustvarjena vsebina je zelo pomembna, ravno tako tudi osebnost klepetalnega robota, če razmišljate o teh vprašanjih. Morda bo lažje ustvariti preprostega klepetalnega robota z vsebino, a brez prave osebnosti, ampak bodo učenci manj motivirani, če bo klepetalni robot preveč formalen ali hladen. Če bo klepetalni robot prijazen, zabaven in prijeten, se bodo učenci raje vračali k njemu kot k tutorju, ki jim bo nudil boljše razumevanje materiala in vsakodnevne vaje.

Ustvarjanje osebnosti klepetalnega robota je še posebej pomembno pri oblikovanju klepetalnega robota, ki bo služil kot pomočnik učitelja in kot tutor.

c. Bo moj klepetalni robot sam kontaktiral učence?

Učitelj se mora tudi odločiti, kako proaktiven bi moral biti klepetalni robot. To je spet odvisno od učencev. Če so učenci aktivni in imajo voljo do učenja, potem ni nujno, da jih klepetalni robot motivira z novimi vsebinami ali vajami. Morda pa bo koristno, če jih motivira z dnevnimi nalogami; četudi jim bodo te naloge vzele le nekaj minut, jih bo to motiviralo, da bodo redno uporabljali klepetalnega robota. Ravno tako so lahko dnevne naloge del njihove domače naloge.

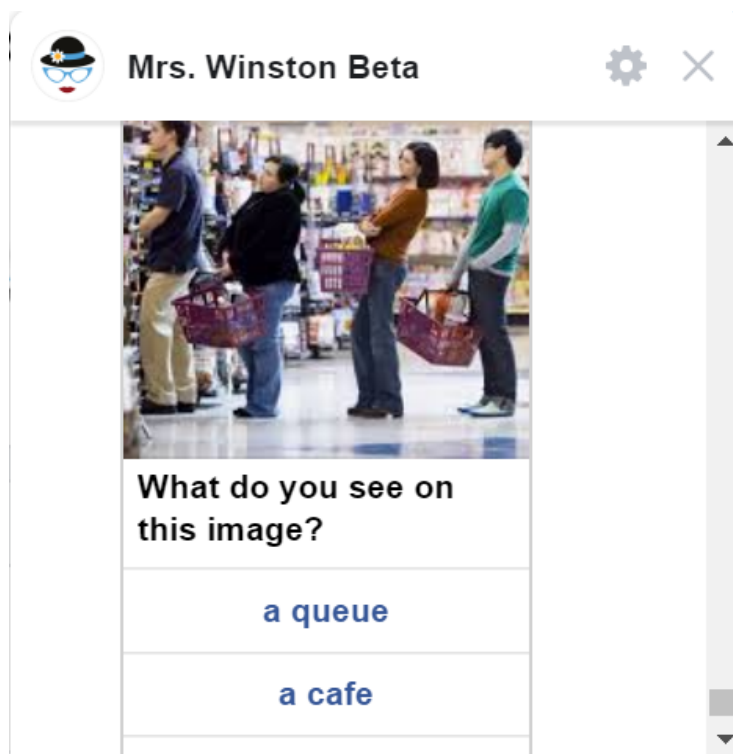
Spodbujanje je vedno zelo pomembno. Na koncu vsake dnevne naloge Mr. Winston and Mrs. Winston vedno vprašata: 'Bi želeli nadaljevati z vajami?' To je dober način za določanje premora, namesto da bi nadaljevali z vajo v nedogled. Pri učencih to vzbudi občutek, da so že nekaj dosegli in imajo dovoljenje, da prenehajo, obenem pa jih spodbudi, da nadaljujejo, če se zabavajo.

d. Kakšne podporne materiale potrebujem za svojega klepetalnega robota?

Sama vsebina klepetalnega robota, kot na primer slovnica in vaje za besedišče, ni dovolj za zagotovitev, da bo klepetalni robot zanimiv in simpatičen. Morate imeti tudi podporni material, predvsem zato, da da klepetalnemu robotu nekaj osebnosti in da omogoči bolj zabavno učenje. V mislih morate imeti interakcijo klepetalnega robota z učenci in kako zagotoviti, da bo klepetalni robot prijazen, odpuščajoč, razumevajoč in spodbujajoč. V ta namen lahko uporabljate emojee, slike, GIF-e, infografike, videoposnetke in podobno.

i. Slike

Slike so dober način, da v komentarje vnesemo nekaj barve in humorja, lahko pa se uporabljajo tudi v povezavi z obravnavano temo, da b osnov boj zabavna. Slike se lahko uporabijo v samih nalogah, lahko pa so zelo koristna za učenje besedišča, kot na primer v spodnjem primeru:



ii. GIF-i

GIF-i so premikajoče se slike. Lahko so izjemno smešne in so odličen način za vnašanje humorja v klepetalni robote, kar jih naredi bolj zanimive in zabavne za uporabnika. GIF-i se lahko uporabljajo na primer za spodbujanje učenca k nadaljevanju ali da ga pohvali, če dobro opravi nalogo:



Z GIF-i lahko tudi na smešen način povemo, da so naredili napako, obenem pa ustvarijo lahkotnejšo atmosfero:



iii. Infografike

Infografike so slike, ki vsebujejo kratke, močne in precizne razlage jezikovne pravine, kot na primer določenih slovničnih pravil. Infografike so lahko zelo koristne pri pridobivanju pomembnih informacij. Morajo biti preproste, ne preveč barvne, imeti morajo jasno strukturo. Spodaj lahko najdete primer infografike, ustvarjene v našem projektu, ki povzema različne rabe Present Simple-a.



iv. Videoposnetki

Tudi videoposnetki so odličen pripomoček za učence, da se lažje učijo določenih vsebin.

Uporabimo jih lahko pri številnih tipih nalog, učencem pa dajo na voljo razen vizualne vsebine še avdio vsebino. Učitelj lahko doda svoje videoposnetke ali pa doda povezavo, na kateri lahko učenci najdejo zunanjo vsebino.

Več informacij o oblikovanju svoje knjižnice materialov je na voljo v 5. poglavju tega priročnika.

2. Kot asistent pri vaših urah

Poučevanje v večjih skupinah je lahko dokaj zahtevno delo za vsakega učitelja, še posebej, če upoštevamo dejstvo, da skoraj nobena skupina ni povsem homogena v znanju. Zato lahko prisotnost posebnega virtualnega asistenta pri učnih urah malce olajša delo učitelja.

Pomembno pa je vedeti, kdaj in kako ga uporabljati, da je koristen za učence in za učitelje. Zato je vprašanje, katerega si morajo zastaviti učitelji, sledeče: 'Če bi imel asistenta, kaj bi le-ta počel?' ali 'Kje pri poučevanju svojih učencev potrebujem največ pomoči?'

Med odgovarjanjem na ta vprašanja se lahko odločite, da boste klepetalnega robota uporabljali za različne namene:

1. Kot vir dodatnih nalog za svoje učence: ko želite svojim učencem ponuditi nekaj več kot le naloge na listu ali če imate občutek, da potrebujejo učenci dodatne naloge pri nekaterih zahtevnejših temah;
2. Kot orodje za kratko ponovitev teoretičnega dela: predelali ste že teoretični del pri prejšnjih urah, vendar imate občutek, da bi jo učenci morali še malce ponoviti, preden začnejo s praktičnimi nalogami, ali če bi želeli, da ponavljajo teorijo doma. Klepetalnega robota lahko napolnite s kratkimi teoretičnimi ponovitvami ali jim date na voljo možnost, da ponovijo teorijo preden se lotijo praktičnega dela;
3. Kot orodje, ki vam omogoča dodatni čas, da se posvetite učencem, ki potrebujejo več dodatne pomoči kot ostali; medtem ko učenci rešujejo naloge in pridobivajo takojšnje povratne informacije od klepetalnega robota, boste imeli vi več časa, da boste ugotovili, kdo potrebuje vašo dodatno pomoč. Tako boste lahko nudili bolj individualno podporo in svetovanje, medtem ko ostali individualno rešujejo naloge;

4. Za ustvarjanje bolj sproščene in prijetne vzdušja med učenjem zahtevnejših ali malce bolj dolgočasnih vsebin; vsi vemo, da so nekatere vsebine bolj dolgočasne za nekatere učence kot ostale;
5. Za oblikovanje samoevalvacijskih testov in kvizov: na ta način bodo testi zabavnejši in pritisk na učence ne bo tako velik, saj bodo prejeli takojšnje povratne informacije od klepetalnega robota, ne da bi se pri tem počutili izpostavljeni obsojanju učiteljev ali učencev.

Pa si pogledajmo nekaj praktičnih primerov, ki se nanašajo na zgoraj omenjene teoretične nasvete:

1. Za oblikovanje dodatnih nalog za učence: vzemite si čas in razmislite o vsebini, ki jo poučujete, in določite teme, pri katerih veste iz izkušenj, da bodo učenci potrebovali dodatne vaje. Ti tipi nalog so veliko zahtevnejši. Raziščite, kateri fizični in spletni materiali so vam že na voljo ali jih že uporabljate, nato pa razmislite o tem, kaj bi še lahko dodali ali kakšen pristop lahko izberete. Razmislite, kateri tipi nalog bi bili primernejši za individualne teme. Če na primer obravnavate besedišče, določite, kaj se vam zdi pomembnejše oziroma s čim imajo učenci več težav, če na primer s pomnjenjem določenih besed ali z njihovim črkovanjem. Če je prioriteta, da učenci vadijo pomnjenje, potem jim lahko date na voljo naloge s podanimi možnimi odgovori, kjer morajo le klikniti na ustrezno besedo. Če se na primer učijo o hrani, jim lahko date na voljo kratek opis ali slike sadja, nato pa jim date na voljo tri možne odgovore, oni pa morajo izbrati vrsto sadja, ki je na sliki. Če iz izkušenj veste, da imajo pri nekaterih besedah učenci težave pri črkovanju, ustvarite naloge, kjer bodo učenci sami morali zapisati pravilno besedo. To še posebej deluje v primeru, kjer ima več besed podoben zapis, saj so učenci bolj

osredotočeni na pravilno črkovanje in si na ta način lažje zapomnijo razliko med zapisom in pomenom besed, kot so 'than' in 'then'. Te naloge moramo razdeliti na dele in njihov fokus na črkovanje mora biti jasno razložen učencem z učnimi težavami, saj so ravno te napake tiste, ki jim povzročajo največ težav. Klepetalni robot jim da na voljo ustrezen odgovor in spodbudno sporočilo, tako da učenec ne občuti sramu zaradi napačnega odgovora.

2. Za kratko ponovitev teoretične vsebine: če ste že podrobno predelali teoretični del pri urah, lahko uporabite chatbot za oblikovanje kratke in jasne obnove določene vsebine. Ta kratek teoretičen del lahko uporabite kot uvod pri vsaki temi, vendar poudarite le glavne dele in jim ponudite povezave do dodatnih nalog za podrobnejšo ponovitev teorije. Če želite na primer ponoviti Present Simple, lahko uporabite le kratke pripombe, ko na primer 'ne pozabite dodati končnice –s ali –es glagolom v povedih s tretjo osebo ednine'. Lahko tudi na primer uporabite različne pristope in jim postavite vprašanje, da jih spodbudite k razmišljanju o teoriji, kot na primer 'se spomnite, kaj se zgodi z glagolom v trdilnih povedih s tretjo osebo ednine? Če potrebujete opomnik, pojdite na naslednjo povezavo ali infografiko', in nato dodajte povezavo do teoretične razlage. To vam lahko pomaga pri zmanjševanju količine ponavljanja teoretičnih vsebin v učilnici in vam omogoča, da greste naprej s snovjo.
3. Kot orodje, ki omogoči več časa za pomoč učencem, ki potrebujejo dodatno pomoč. Noben razred ne more biti popolnoma homogen; vedno bodo obstajali učenci, ki potrebujejo dodatno pomoč pri dojetanju novih vsebin. Včasih je za učitelje lahko zelo stresno, ko vidijo učence, ki potrebujejo dodatno pomoč, vendar enostavno ni na voljo dovolj časa, da bi jim ponudili dodatno pomoč, ne da pri tem zaostali za določenim urnikom. V teh primerih je zelo priročno uporabiti klepetanega robota kot asistenta zaradi

takojšnjih povratnih informacij, ki jih le-ta daje. Ko opazite, da se določene osebe mučijo z določenimi temami in potrebujejo dodatno pomoč, dodelite vsem učencem naloge v klepetalnem robotu. Tako bodo tisti, ki so dojeli obravnavano temo, reševali naloge in prejeli povratne informacije od klepetalnega robota, vi pa boste imeli več časa za nudenje individualne pomoči učencem s težavami.

4. Za ustvarjanje bolj sproščenega in prijetnega vzdušja: obrazi vaših učencev običajno jasno pokažejo, ko se jim zdi določena tema še posebej dolgočasna. Običajno to pomeni, da je njihova motivacija za učenje te teme izredno nizka ter da boste morali narediti nekaj dodatnega, da jih boste motivirali. Zato bomo v tem primeru klepetalnega robota uporabili kot asistenta za motiviranje učencev v razredu. Poskušajte se spomniti tem, ki bi utegnile biti zanimive za učence, in poskusite vključiti te teme v naloge. Lahko uporabite filme, knjige, glasbo in podobno. Istočasno poskusite uporabiti smešne meme-je ter GIF-e, ki bodo pomagali učencem nekako pozabiti, da se učijo dolgočasne teme.

Pri oblikovanju kvizov in testov zagotovite, da so navodila jasna ter da so slike in druga uporabljena orodja preprosta za uporabo in privlačna. Zagotovite kratke povratne informacije in razlage za učence v primeru, da napačno rešijo nalogo. Priporočljivo je tudi, da oblikujete kvize in teste brez ocenjevanja; če jim date na voljo razlage in ne ocen, bo to učencem dalo občutek, da le vadijo, ne pa da rešujejo teste, kar bo zmanjšalo nivo stresa.

3. Kot vaja

a. Priporočila o tipih vaj, ki so primerne za klepetalnega robota

Seveda je tip nalog, ki ga boste uporabili, odvisen od različnih faktorjev, kot so tema, ki jo boste naslavljali, nivo vaših učencih, kaj želite doseči z vajami v klepetalnem robotu in podobno.

Spodaj najdete nekaj nasvetov, ki bodo morda uporabni pri oblikovanju vaj:

1. Vaja resnično/neresnično: ti tipi vaj so zelo koristni, ko želimo ponoviti teoretične dele, z uporabo klepetalnega robota pa jih lahko naredimo veliko bolj zabavne, kot so navadne vaje na papirju. Ker učenci med reševanjem vaj ne bodo izpostavljeni pred svojimi sošolci, bo to zmanjšalo stres zaradi strahu, da bo njihov odgovor nepravilen. Ta tip vaj lahko na primer uporabite za ponavljanje angleških časov. Uporabite lahko izjave, kot so: 'Present Simple lahko uporabljamo za opisovanje navad.' in možna odgovora sta ali 'Resnično' ali 'Neresnično'.
2. Vaje z več možnimi odgovori: uporabne za ponavljanje slovnice in besedišča. Sami se lahko odločite, na kateri stopnji bodo te vaje:
 - Na voljo lahko date tri različne odgovore, kjer je pravilni odgovor zelo očiten, kot na primer pri naslednjem primeru, ko klepetalni robot vpraša: "What is the name of the person who delivers mail?" in date na voljo naslednje možne odgovore: 'a teacher', 'a postman' in 'a butcher'. Tukaj je pravilni odgovor precej očiten.
 - Te vaje lahko naredite malce bolj zahtevne, kot pri naslednjem primeru: vprašanje je 'Who cooks at the restaurant?', možni odgovori pa so 'a cooker', 'a cook' in 'a

waiter'. Tukaj je malce težje določiti pravilen odgovor, saj so vse tri besede povezane z gospodinjstvom, besede 'cooker' in 'cook' pa se pogosto zamešajo med sabo.

3. Vaje odprtega tipa: ti so malce zahtevnejši, saj morajo učenci odgovore najti sami, istočasno pa morajo biti pozorni na pravilen zapis. Ta tip nalog lahko uporabljate bolj na koncu posamezne lekcije za ponavljanje na koncu, saj se od učencev do takrat pričakuje, da bolj ali manj obvladajo vsebino, s katero so se seznanili. Če se torej učite besedišče o zgradbah v mestu, lahko klepetalni robot zastavi vprašanje: 'Where can you buy some flowers?', učenci pa morajo sami najti pravilni odgovor 'at the florist's'.
4. Izločite tisto, kar ne sodi zraven: zabavna vaja, uporabna za ponavljanje novega besedišča, še posebej v začetnih fazah učenja, ko pridobivamo pasivno znanje. Tudi te vaje lahko naredimo bolj preproste in damo na voljo očitni odgovor, ali pa jih naredimo zahtevnejše. Primer preproste vaje bi bil, če bi učenec moral izločiti besedo pri naslednjem zaporedju besed: 'a dog', 'a cat', 'a horse', 'a car', kjer je dokaj očitno, da je treba izločiti besedo 'car', saj je edina beseda, ki ne poimenuje živali. Če želimo narediti to vajo bolj zahtevno, lahko ustvarite naslednje zaporedje besed: 'a cat', 'a monkey', 'a cow' in 'a fish'; v tem primeru je treba izločiti besedo 'fish', saj gre za edino žival, ki ni sesalec. Pri takšnih vajah mora klepetalni robot razložiti logiko pravilnega odgovora, da se zagotovi napredek učenca.
5. Zapolnite praznino: ta tip vaj se lahko uporablja za utrjevanje slovnice in besedišča. Lahko se odločite, če boste dali učencem na voljo odgovore, med katerimi lahko izbirajo, ali če morajo sami poiskati ustrezno besedo, kar bo naredilo vajo malce zahtevnejšo. Pri začetni stopnji ali pri začetnih vajah lahko uporabite vajo z več možnimi odgovori. Primer takšne vaje bi bilo, da bi morali dopolniti naslednjo poved z ustreznim predlogom: 'He was waiting _____ the bus station', učencem pa date na voljo tri možne odgovore:

‘on’, ‘in’ in ‘at’’. Lahko pa ustvarite bolj zahtevno vajo, kjer morajo sami poiskati ustrezen predlog.

6. Preoblikovanje povedi: bolj primerno za učenje slovnice. To so vaje, ki lahko učencem povzročijo največ težav, zato morda uvodne vaje naredite bolj preproste. Dober primer tega tipa vaj je učenje pasiva v angleščini. Lahko na primer prosite učence, da preoblikujejo aktivno poved, kot je na primer ‘He took the picture’ v pasivno poved ‘The picture was taken’. Ta tip vaj lahko uporabite tudi pri utrjevanju Reported Speech-a ali pri spreminjanju raznih povedi v druge glagolske čase in podobno.

b. Kako prilagoditi obstoječe vaje za klepetalnega robota

Na svoji učiteljski poti ste verjetno zbrali veliko koristnega materiala za vajo in zagotovo se lahko velike večina tega materiala pretvori v vaje v klepetalnem robotu. Vendar pa morate slediti določenim nasvetom, da bi bil že obstoječ material uporaben za rabo v klepetalnem robotu.

Nekaj jih boste našli v spodnjem besedilu.

1. Prva stvar, o kateri morate razmisliti preden začnete prilagajati vaje, je, kaj želite z njimi doseči in kako boste najbolje dosegli svoje cilje.
2. Ker želite pri učencih spodbuditi samostojno učenje v šoli, pa tudi doma, se prepričajte, da so navodila pri vsaki vaji jasna in zapisana na ustreznem nivoju angleščine, da jih bodo razumeli vsi učenci. Povedi naj bodo kratke, navodila pa poskusite najprej pokazati tretji osebi, da se boste prepričali, da so navodila jasna vsem, ne le vam.
3. Zelo je koristno, če pred vsak niz vaj zapišete zelo kratek opomnik o teoriji in morda dodate tudi povezavo do dodatne razlage, ki jo lahko učenci pregledajo preden začnejo

reševati vaje. Napišete lahko nekaj podobnega kot: 'Postavite naslednje povedi v Present Simple ali Present Continuous. Ne pozabite, da se Present Simple uporablja za ponavljajoča se dejanja, medtem ko se Present Continuous uporablja, ko govorimo o stvareh, ki se dogajajo v trenutku govorjenja. Če želite izvedeti več, pojdite na naslednjo povezavo ...'

4. Izogibajte se dolgim vajah: naj bodo kratke in jasne, na ta način se boste izognili nesporazumom in dvomom pri njihovem reševanju.
5. Ne pozabite, da mora klepetalni robot vašim učencem podati takojšnje povratne informacije. Ko oblikujete odgovore, se prepričajte, da upoštevate vse možne pravilne odgovore pri določeni vaji. Na primer, če vadite Will Future, ne pozabite, da lahko učenci svoje odgovore zapišejo v dolgi obliki 'will come' ali kratki obliki 'll come'. Če se odločite, da bodo učenci odgovarjali le z dolgimi oblikami, naj bo to jasno zapisano v navodilih pred vsakim nizom vaj.
6. Učencem dajte priložnost, da na koncu vsakega niza vaj najdejo več razlag in dodatnih vaj. Lahko jih na primer povabite, da rešijo več vaj s spodbudno povedjo, kot na primer: 'Odlično! Jaz se imam odlično, ko delam s tabo. A bi nadaljevala s preostalimi vajami?'
7. Preoblikujte vaje v igro: pri oblikovanju vaj uporabljajte zabavna besedila in povedi. Poskusite se spomniti tem, ki bi zanimale določeno skupino učencev in jih vključite v svoje vaje. Če na primer poučujete na poklicni šoli za turizem, poskusite v vaje vključiti temo o potovanju. To bo učencem bolj zabavno in jim bo dalo večjo motivacijo za uporabo klepetalnega robota. En primer bi bil, da jih motiviramo, da vadijo "going to" obliko za prihodnost tako, da dopolnjujejo povedi, ki se nanašajo na načrtovanje dopusta.
8. Poskusite oblikovati pogovor med učenci in klepetalnim robotom, ki bo dal učencem občutek naravne komunikacije z naravnim govorcem. Lahko na primer dodate pozdravno

sporočilo pred nizom vaj in vprašate učence: 'kako ste danes?' in date učencu priložnost, da odgovori na vprašanje.

9. Uporabljajte emoji, GIF-e in meme-je med vajami, da jih naredite privlačnejše in zabavnejše. Pazite, da so te oblike prijazne in spodbudne in ne žaljive in obsojajoče. Zato uporabite oblike, ki bodo učencu sporočile 'drugič bo šlo bolje' in ne 'oh ne, spet si odgovoril napačno', ko odgovori napačno.

3. DEL

OBLIKOVANJE

KLEPETALNEGA ROBOTA

1. Zgradba klepetalnega robota

a. Zakaj morate razmislite o zgradbi?

Omogoča vam, da lahko sledite poti, po kateri hodite

Kot pri vsaki dolgotrajni nalogi je zelo pomembno, da se ne izgubimo sredi razvoja ideje.

Pisatelj mora vedno zabeležiti zaporedje svojih zapiskov, da se lahko potem na njih nanaša in se izogne nedoslednostim med procesom pisanja.

Ko delate na pisanju in programiranju klepetalnega robota, bo za vas bolj zakomplicirano, da stopite korak nazaj in analizirate pomembnost razvoja svojega scenarija.

Zemljevid bo vaše delo zelo olajšal: uporaben je v različnih situacijah, primere pa najdete v nadaljevanju tega besedila.

Omogoča vam povzetek vaše poti

Povzetek vaše poti je pomemben zaradi več razlogov.

Če boste imeli splošni pregled nad svojim klepetalnim robotom, vam bo lažje definirati, kako ga testirati in kako svojim testirancem dati na voljo natančne scenarije, ki pokrivajo vse funkcije klepetalnih robotov. Testiranje je pomemben del oblikovanja klepetalnega robota, ker vam omogoča boljšo sliko o kvaliteti vašega dela, zato je pomembno, da je dobro izvedeno.

V končni fazi bo morda potrebno, da boste promovirali orodja, ko bo le-to končano, da ga bodo lahko razumeli vaši sodelavci, prijatelji ali nadrejeni in da ga bodo znali uporabljati. Zemljevid je podpora, ki vam bo omogočalo promocijo, ki bo bolj razumljiva kot na roko napisana obnova ali celotna preglednica zgradbe vašega klepetalnega robota.

Omogoča vam hitro preverjanje in spreminjanje stvari

Ko bodo ljudje testirali vašega klepetalnega robota, boste prejeli povratne informacije.

Včasih bo izvor napak, o katerih vas bodo obveščali, in njihov izvor izviral iz elementov, ki bodo oddaljeni eden od drugega v splošni zgradbi vašega klepetalnega robota. Jasen zemljevid vam bo to v pomoč pri reševanju težav.

Lažji prenos na ostale

Možno je, da niste edini, ki delate na oblikovanju klepetalnega robota, ali da bodo na tem morali delati drugi ljudje, ko boste zamenjali svojo službo ali zadolžitve. Zunanja oseba bo težko vedela, kje se lahko doda lekcija, kako popraviti napako v črkovanju in kako narediti ostale preproste spremembe. Ta priročnik je koristen za razumevanje delovanja platforme in za pomoč pri oblikovanju svojega klepetalnega robota, ne bo pa pomagal drugi osebi razumeti, kako ste

ga organizirali. Bodite prijazni do svojih sodelavcev in jim olajšate življenje z jasnimi in berljivimi zemljevidi.

b. Kako oblikovati zgradbo vašega klepetalnega robota

Seznajte se z zaporedno logiko

Kot smo že omenili, je oblikovanje zgradbe najpomembnejše. Priporočamo en način, kako jo lahko oblikujete, vendar jo lahko seveda prilagodite svojim potrebam.

Klepetalni roboti sledijo zelo preprostem principu: če so pogoji izpolnjeni, potem se sproži dejanje. To se imenuje zaporedna logika.

Ta proces je uporaben za poenostavljenje vedenja. Spodaj je nekaj primerov iz vsakdanjega življenja:

- ko pritisnete na stikalo, se prižgejo luči,
- ko prižgete kuhhalno ploščo, se ponve zagrejejo,
- če ste na prehodu za pešce in ne vidite, da bi se približeval kakšen avto, prečkajte cesto.

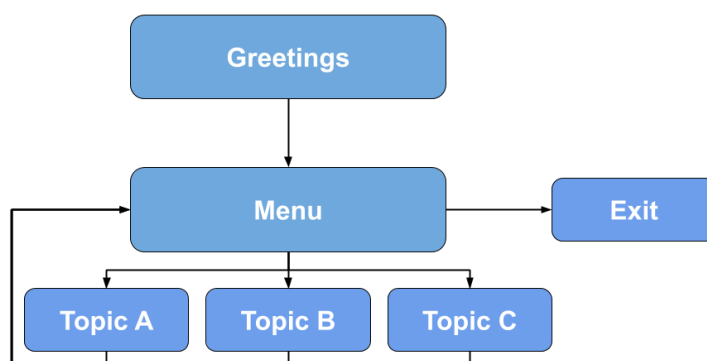
Zahvaljujoč temu tipu logike bomo lahko zabeležili reakcijo klepetalnega robota glede na interakcije, ki jih ima z uporabnikom.

Razmišljajte globalno preden greste v podrobnosti

Pomembno je, da delamo v lijaku. Začnite z identifikacijo različnih pomembnejših faz svojega orodja. Ti odseki vam bodo pomagali pri jasnem definiranju uporabnikove poti in pri tem, kako bo uporabnik lahko dostopal do določenega modula in se pri tem izognil zankam in neskladnostim.

Tukaj je primer:

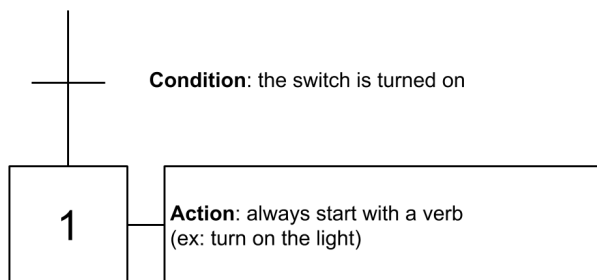
Želimo definirati klepetalnega robota, ki bi vključeval material za učne ure o treh različnih temah. Učenec odpre pogovor s klepetalnim robotom. Po uvodnem pozdravu bo uporabnik moral izbrati tri teme, pri katerih želijo, da jim klepetalni robot nudi pomoč, ali pa jim bo klepetalni robot ponudil možnost, da zapusti pogovor.



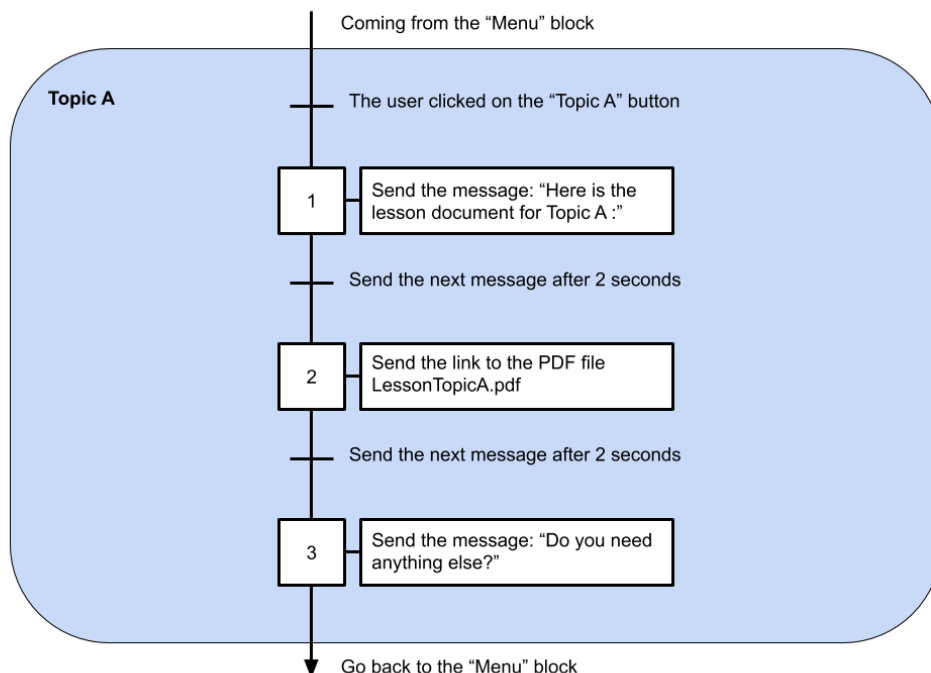
Ni potrebno podrobno določiti, kakšno pomoč bo uporabnik prejel pri izbrani temi. V tem trenutku se omejimo na globalno definicijo uporabnikove izkušnje.

Kako definirati dejanje

Ko definiramo nize, lahko začnemo razmišljati o pogovoru med uporabnikom in klepetalnim robotom. Zaporedje bo sestavljeno iz dveh različnih elementov: dejanj in pogojev. Spodaj je opisano, kako jih bomo kasneje identificirali:



Pojdimo nazaj na prejšnji primer in podrobno razdelajmo niz poimenovan "Topic A":

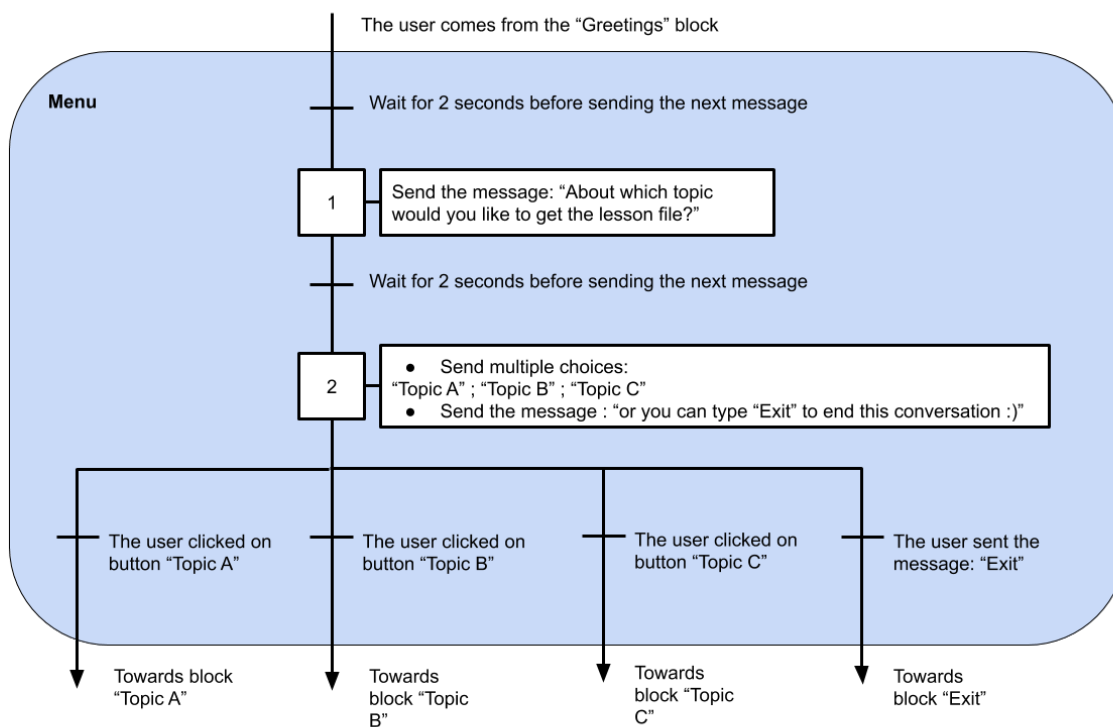


Razmislite o vprašanjih z različnimi možnostmi ali izhodi

V številnih primerih bo vaš klepetalni robot uporabnikom predlagal različne "izhode". Spodaj najdete nekaj primerov:

- Vaja: klepetalni robot bo poslal različen odgovor, ki bo odvisen od odgovora (pravilen ali nepravilen), ki ga izbere uporabnik,
- Odprto vprašanje v Pogosto zastavljenih vprašanjih, ki bo uporabnika vodil glede na vpisano ključno besedo,
- Izbirni meni, kjer bo uporabnik usmerjen k različnim nizom ali poglavjem glede na njihov izbor.

Spodaj najdete praktično uporabo našega primera:



Razmislite o različnih možnih odgovorih

Včasih lahko uporabnik pri pisanju sporočila naredi napako, ki jo mi lahko predvidevamo. To je potrebo imeti v mislih in načrtovati več možnih odgovorov, ki jih lahko natipkajo uporabniki, in

kako jih lahko razume in procesira klepetalni robot. Pri prejšnjem primeru bi lahko uporabnik namesto "Exit" napisal "eixt" ali "exti". Pri oblikovanju klepetalnega robota poskusite načrtovati več možnosti.

2. Kako oblikovati FAQ (Pogosto postavljena vprašanja)

FAQ predelek na spletni strani je skladišče vprašanj, ki se vedno znova pojavljajo. Nekateri oblikovalci pa uporabljajo koncept postavljanja vprašanj, ki bi lahko bila uporabna pri odgovarjanju na vprašanja, ki se pogosto pojavljajo. Če ste učitelj, boste verjetno želeli oblikovati takšen predelek za utrjevanje znanja ali za vzbujanje novih interesov pri določeni temi. Kot oblikovalec razdelka ste avtor vprašanj in odgovorov, kar vam da nadaljnji nadzor nad materialom, kateremu so izpostavljeni vaši učenci. MR. Winsotn je sofisticiran OER, zato se vam bo morda programiranje vsebine zdelo zastrašujoče, če niste tehnično usposobljeni. Vendar se lahko to, kar se zdi na začetku zapleteno, razbije na manjše koščke. V nadaljevanju sledi preprost vodnik, ki vam bo pomagal v celoti izkoristiti funkcije klepetalnega robota na področju oblikovanja FAQ-a.

a. Definirajte svoj kriterij

Namen oblikovanja FAQ-a je pomagati učencem pri pomnjenju naučenega ali pri vzbujanju novih interesov, zato je pomembno, da izberete najpomembnejša in preprosta vprašanja v povezavi s svojo temo. Pri učencih s specifičnimi učnimi težavami je pomembno imeti v mislih ustrezno vsebino in jim ne nudite naenkrat preveč informacij. Ustrezno vprašanje bi bilo: "Kaj je predlog?", saj se nanaša na pomemben del slovnice, ki ga mora razumeti večina učencev, ravno tako bi bilo dokaj preprosto zapolniti ta predelek z ustreznimi odgovori in primeri. Po drugi strani bi bilo vprašanje: 'Kakšna je oblika za must v preteklem času?' malce zahtevnejše, saj tukaj obstaja cela vrsta različnih odgovorov, ki so odvisni od tega, če je modalni glagol uporabljen v zvezi z obvezo ali sklepanjem, zato se ga je bolje izogniti. Drugi dobri primeri bi

bili: 'Kakšna je Past Participle oblika glagola burn?', 'Kakšna je razlika med wish in hope?' ter 'Kaj je to passive?'

b. Kako ustvariti vsebino

Kot smo že omenili, lahko FAQ predelek služi dvema namenoma. V tradicionalnem smislu služi pregledu snovi, ki smo jih predelali, lahko pa ga uporabljamo tudi za stimulacijo zanimanja za druge teme in za postavljanje pomembnih vprašanj, do katerih morda prej ni prišlo. Pregled učnega načrta ali poročila o delu je dober začetek, saj je lahko potem zaporedje FAQ-ov v skladu s tem. Če ste začeli A2 stopnjo z razlikovanjem med Present Perfect-om in Past Simple-om, bi bilo najbolj očitno začetno vprašanje: 'Kakšna je razlika med Past Simple-om in Present Perfect-om?'. Čeprav se bodo nekatera vprašanja zdela ponavljajoča, bo ponavljajoča se izpostavljenost novim jezikovnim konceptom koristila vsem učencem, še posebej pa tistim s specifičnimi učnimi težavami.

FAQ-e lahko uporabljamo tudi za stimuliranje zanimanja za teme, ki jih še niste obravnavali, ali za recikliranje snovi, ki bi že morale biti osvojene, vendar še vedno povzročajo napake. Tako imenovane fosilne napake se lahko izkoreninijo z dobro zastavljenimi vprašanji. Naključno vprašanje kot: 'Je glagol poslušati prehodan?' ali 'Kateri glagol se ne more uporabljati za 'would' za ponavljajoča se dejanja v preteklosti?' lahko služi za prodiranje v podzavest učencev in spodbuja nadaljnjo učenje.

Za boljši prikaz lahko uporabljate program za oblikovanje slik, kot je na primer Canva, da ustvarite infografike, ki vsebujejo pogosto postavljena vprašanja pri določeni temi. Če ustvarjate vsebino za učence s specifičnimi učnimi težavami, ne pozabite vsebine prilagoditi tako, da bo v skladu z njihovimi potrebami. Običajno bi moralo biti besedilo poravnano v levo, vse razlage

slovnice in besedišča morajo biti zelo jasne in preproste, kjerkoli je možno, uporabljajte vizualne efekte, razmik med vrsticami naj bo 1.5, pisava pa naj bo prilagojena, kot na primer Arial ali Open Sans. Barve se morajo med sabo jasno razlikovati, da poudarijo razlike, ali pa izmenjujoče uporabljajte odebeljeno pisavo in ne poševne. K jasnosti pomembnih informacij pripomore tudi njihova porazdelitev na oporne točke.

c. Primer zgradbe FAQ-a

Zgradba tega predelka je bila oblikovana tako, da je v hipu jasna in privlačna. Gre za infografiko z mešanico črnega, belega in modrega ozadja, kjer so črke previdno razmaknjene, da se doseže maksimalni učinek. To omogoča preprosto razlago jezikovne prvine, ki je še posebej jedrnata, saj slika ne dopušča preveč gostobesednosti. Po tem uvodnem stiku učenca z obravnavano prvino sledi nova infografika, kjer so prikazani primeri uporabe te prvine. Tukaj predstavite prvino v tipičnem, vsakodnevnem kontekstu in podajte dodatne 'Ne pozabite!' nasvete, kjer je to potrebno.

PREPOSITIONS

WHAT IS A PREPOSITION?
Prepositions are words which connect the people, objects, time and locations of a sentence.

TYPES OF PREPOSITIONS

- Prepositions of Time**
Relating to the times that actions take place.
- Prepositions of Place**
Prepositions which allow us to describe specific locations.
- Prepositions of Direction**
Prepositions relating to directions of travel or movement.
- Prepositions of Agent**
Prepositions relating to a person that carried out an action.
- Prepositions of Instrument**
Prepositions relating to the item or tool through which an action is carried out.
- Prepositions of Phrase**
Prepositions relating to phrases.

REMEMBER!
Prepositions are often followed by **nouns, noun phrases, pronouns** or **verbs ending in -ing.**

When are they used?

To link nouns, pronouns, or phrases to other words within a sentence.

EXAMPLES OF PREPOSITIONS

Prepositions of Time
I'll be there **in** January.
His show is **on** Monday.
We are going **at** 7 o'clock.

Prepositions of Place
I am **at** home.
He is **on** the bus.
We are **in** London.
You are **under** a tree.

Prepositions of Direction
I am going **to** school.
He is walking **towards** the bus stop.
We are running **through** the park.

Prepositions of Agent
I was welcomed **by** them.
It was written **by** Shakespeare.
We are going **with** our friends.

Prepositions of Instrument
I cut onions **with** the knife.
He goes to work **by** train.
The oven is **on** a low heat.

Prepositions of Phrase
According **to** this book...
The house is **under** construction.
It is **with** regret that...
She got her dog **at** the age of ten.

This project has been funded with support from the European Commission. Its content and opinions are those of the author and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

This project has been funded with support from the European Commission. Its content and opinions are those of the author and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Ne pozabite, da FAQ slike ne smejo biti nanizane tako na gosto, da bi jih bilo težko brati.

Razporeditev bi morala biti takšna, da lahko učenci z lahkoto vidijo in razumejo različne razlage.

Razporeditev je še posebej pomembna za učence s specifičnimi učnimi težavami, saj ne sme biti preveč vizualno moteča.

3. Kako ustvariti dnevne naloge

Samo da vas spomnimo, dnevne naloge so nizi nalog, ki jih klepetalni robot vsak dan priporoči učencem. Služijo kot opomniki ta učence, da ponovijo nekaj, kar so se že naučili, s ciljem implementacije "učenja v intervalih" ali postopnega ponavljanja skozi čas. Če imajo učenci občutek, da morajo ponavljati, lahko napišejo, da bi želeli postaviti vprašanje.

a. Definirajte svoje kriterije

Definiranje kriterijev za svoje dnevne naloge se osredotoča na teme, za katere bi želeli, da bi jih vaši učenci spoznali. Najprej boste morali premisliti o nivoju znanja vaših učencev, nato pa določiti jezikovne prvine, ki so primerne za ta nivo. Ponavljanje slovnice je super, vendar učenje preprostega prihodnjika verjetno ne bi bilo posebej koristno pri učencih z naprednim znanjem. Lahko se odločite v svojega klepetalnega robota vključiti več kot en nivo znanja jezika, če imate v razredu različne nivoje znanja in želite zagotoviti, da vsi vaši učenci rešujejo dnevne naloge, ki niso zanje niti pretežke niti preveč preproste.

Nato boste morali razmisliti o različnih vidikih jezika, za katere želite, da jih vaši učenci vadijo. Lahko gre za slovnico, besedišče, črkovanje ali karkoli drugega, kar se lahko posameznik nauči s pomočjo pisanja. Tukaj si lahko pomagata s Skupnim evropskim referenčnim okvirjem za jezike (CEFR), da ugotovite, kaj se obijano učijo učenci, ki so na enaki stopni kot vaši učenci, nato pa svoj kriterij prilagodite glede na to, kar mislite, da vaši učenci najbolj potrebujejo.

Iz tega širokega nabora učne snovi boste potem izbrali ustrezne podteme, ki bodo v skladu s stopnjo znanja vaših učencev. Tukaj je zelo pomembno, da razmislite o namenu uporabe klepetalnega robota. Gre za poslovneže, ki morajo vaditi pogoste fraze v angleščini? Gre za mlade, tuje učence, ki so na poletnem taboru in potrebujejo osnovne veščine? Ustrezna podtema za besedišče za učence poslovne angleščine, ki so na stopnji B2, bi bila na primer tema "marketing."

b. Kako ustvariti vsebino?

Ko ste enkrat definirali kriterij glede na potrebe svojih učencev, lahko začnete ustvarjati vsebino svojih dnevnih nalog. Za začetek vam predlagamo, da najprej oblikujete preglednico, da boste

lahko sledili svojemu jezikovnemu fokusu, temam, vprašanjem, navodilom učencem, izborom odgovorom (če gre za vprašanja z več možnimi odgovori), pravilnim odgovorom, odzivom klepetalnega robota pri pravilnih in nepravilnih odgovorih, jezikovnim stopnjam in, če se za to odločite, slovničnim točkam, katere naslavlja vsako vprašanje. To vam bo omogočilo pregled nad vašo vsebino dnevnih nalog, tako da boste lahko videli, ali so vaše teme in podteme enakomerno porazdeljene in da katera tema ni naslovljena bolj kot druga.

Ko oblikujete odzive klepetalnega robota pri pravilnih ali nepravilnih odgovorih, bodite pozorni, da so spodbudni, četudi je odgovor nepravilen. Pozitivna spodbuda je še posebej koristna pri učencih s specifičnimi učnimi težavami pri učenju tujih jezikov.

Ker dnevne naloge predstavljajo hitre preglede nad vsebinami, o katerih so se učenci že učili, se pred oblikovanjem vprašanj prepričajte, da so učenci seznanjeni z jezikovnim fokusom. Ne oblikujte aktivnosti za preverjanje njihovega znanja o drugem tipu odvisnika, če so se učili le o prvem tipu. Pomembno je, da ustvarite vprašanja, ki niso ne pretežka in ne preveč preprosta glede na stopnjo znanja vaših učencev.

Zelo pomembno je, da ne pozabite, da obstaja omejeno število znakov za vašo vsebino, le uporabljate Chatfuel. Število znakov (vključno s presledki), ki jih lahko uporabite v nizu besedila pri postavljanju vprašanja ali pri navodilih, je 640, če pa izberete vprašanja z več možnimi odgovori, lahko vsaka možnost vključuje le 20 znakov (vključno s presledki) z omejitvijo na 3 možnosti ali 11 "hitrih odgovorov." Če boste pred vnašanjem dnevnih nalog preverili število znakov in omejitev pri odgovorih, vam bo to dolgoročno prihranilo čas in ne boste prepozno spoznali, da ste prekoračili omejitev. To lahko naredite tako, da v razpredelnici ustvarite stolpec, nato pa, če uporabljate Microsoft Excel, uporabite funkcijo "`=LEN(cell)`" v tisti celici, kjer želite,

da se vam štejejo znaki. To bo zagotovilo, da bo vsa vaša vsebina ustrezala klepetalnemu robotu, v nasprotnem primeru boste veliko časa porabili za urejanja svojih nalog, ki ste jih že ustvarili, obenem pa bo to zmanjšalo njihovo kvaliteto.

c. Primer zgradbe dnevnih nalog

Ko boste pripravljeni integrirati svojo vsebino v klepetalnega robota, boste morali razmisliti o strukturi vsebine. V mislih bi, na primer s pomočjo razpredelnice, že morali imeti jasen razpored tega, kar bi želeli vključiti. Vsebina bi morala biti urejena tako, da ima logično zaporedje: pozdravi, izbira, kaj želi učenec početi, navodila, vprašanja, odgovori za odzove pri pravih ali nepravilnih odgovorih in tako dalje.

Vprašanje so lahko z več možnimi odgovori ali odprtega tipa, kjer morajo učenci sami natipkati pravilni odgovor. To omogoča niz tipov vprašanj: vprašanje, kjer je na voljo več možnih odgovorov (na primer 5) in je od teh eden pravih, lahko pa izberete vprašanja z odgovori resnično/neresnično. Priporočljivo je, da date na voljo učencem tri možnosti, in sicer iz popolnoma estetskih razlogov. Uporaba možnost izbire omogoča bolj jasen pregled kot hitri odzivi.

Vprašanja odprtega tipa nudijo številne možnosti in stvari, na katere moramo biti pozorni. Ta funkcija omogoča različne vrste vprašanj, kot so na primer popolnoma odprtega tipa (npr. "Kateri glagolski čas se uporablja, ko govorimo o nečem, kar se je pričelo dogajati v preteklosti in traja še danes?") ali dopolnjevanje povedi z besedami (npr. "I have never _____ that many cows in one place before"). Vendar ne pozabite, da bo klepetalni robot prepoznal le natančno tisti odgovor, ki ga pričakuje, v nasprotnem primeru bo učenec dobil sporočilo o "nepravilnem odgovoru". To pomeni dvoje: da morate izbrati vprašanja, ki imajo samo en končen odgovor in da morate že prej razmišljati o tem in integrirati vse možne odgovore, saj jih drugače klepetalni robot ne bo prepoznal. Slab primer stavka bi bil na primer stavek "She _____ apples", saj obstaja preveliko število možnih pravih odgovorov. Poskrbite, da bodo vprašanja odprtega

tipa in tista za dopolnjevanje povedi bolj ozko usmerjena. Vprašanje "Kateri glagolski čas se uporablja, ko govorimo o nečem, kar se je pričelo dogajati v preteklosti in traja še danes?" ima le en pravilen odgovor, in sicer Present perfect, zato tu ni nikakršnega dvoma. Pri vprašanjih, kjer je možnih več odgovorov, kot na primer: najdite sopomenko za besedo 'happy' ne pozabite vključiti vse možne odgovore: content, pleased, glad, and so on.

Klepetalni robot bo avtomatsko poslal povratno sporočilo o pravilnosti ali nepravilnosti odgovora, na koncu sporočila pa lahko vključite vprašanje, kjer lahko vprašate učence, če želijo še naprej vaditi ali si ogledati več primerov ciljnih jezikovnih primerov.

4. Kako ustvariti vaje

Vaje so obsežnejše kot dnevne naloge, njihov namen pa je nuditi učencem nize vprašanj o določeni temi. Vaje se razlikujejo od dnevnih nalog po tem, da so daljše in jih učenci izberejo v meniju. Delijo si pa isto funkcijo zagotavljanja takojšnjih povratnih informacij o pravih ali nepravilnih odgovorih in razlago le-teh. Ne glede na to, če je odgovor pravilen ali nepravilen, bo klepetalni robot dal učencem priložnost ponovnega ponavljanja določene lekcije. Vaje niso zasnovane tako, da bi jih reševali vsak dan, saj so daljše in lahko učencem vzamejo preveč časa, če bi jih reševali vsak dan.

a. Definirajte svoje kriterije

Gre za podoben proces kot pri dnevnih nalogah – v mislih morate imeti stopnjo znanja vaših učencev, starostno skupino ter razlog za učenje.

Ker so te vaje zasnovane na osnovi tem, je vredno razmisliti, kateri tipi tem gredo dobro z materialom, ki ga obravnavajo učenci, in kaj bi bilo koristno kot dodatna vaja. Nekatere od najbolj pogosto ponavljajočih se tem so hrana, nakupovanje, počitnice, oblačila in živali. Vse te teme gredo dobro skupaj z vsemi starostnimi skupinami in stopnjami znanja. Nekatere teme pa same po sebi izključujejo določene učence zaradi njihove starosti ali kulturne in/ali verske raznolikosti. Primeri bolj specializiranih tem so poslovna potovanja, računovodstvo, literatura, verski festivali in nočno življenje. Lahko se tudi odločite, da boste oblikovali teme s področja metajezika, kjer se obravnavajo delci slovnice in izgovarjava, kot na primer kolokacije, predlogi ali prislovi.

Ko izberete okvirno temo, se lahko igrate z njenim obsegom, da bo le-ta čim bolj v skladu z vašimi cilji. Tema o hrani je odlična ideja, saj vzbudi veliko zanimanja. Vendar pa je vprašanje,

kjer začeti in kje končati. Tema o hrani praktično nima omejitev. To lahko rešimo s tem, da dodamo podnaslov, na primer tropsko sadje, belo meso, riba. V primeru metajezika pa lahko uporabimo predloge gibanja, stativne glagole ali kolokacije pri zločinih.

V skladu s postopnim približevanju k personaliziranemu učenju lahko te teme oblikujete tako, da se nanašajo le na določen razred ali skupino. Seznam napak, ki so se pojavljajo v semestru, so lahko osnova za temo 'Pogoste napake', pri enojezičnih skupinah pa lahko to razširimo na tipične napake, ki jih delajo naravni govorci določenega jezika. Takšen seznam vam lahko pomaga pri oblikovanju vsebine vašega klepetalnega robota za vaš razred ali program ali pri izboljšavi le-te. **Takšen seznam vam lahko pomaga pri oblikovanju vsebine vašega klepetalnega robota za vaš razred ali program ali pri izboljšavi le-te.**

b. Kako ustvariti vsebino

Za ustvarjanje vsebine je priporočljivo, da si ustvarite preglednico, da lahko sledite jezikovnemu fokusu, temam, tipom vprašanj (vem možnih odgovorov, dopolnjevanje povedi itd.), navodilom učencem, samim vajam, odzivom klepetalnega robota na pravilne/nepравilne odgovore ter fokusom na slovnico.

Vsebina vaj bi morala biti zasnovana tako, da spodbudi učence k razmišljanju. Ne bi smele biti zasnovane kot ponovitev, ampak kot niz vprašanj na stopnji znanja učencev, ki bi učence spodbudila h globokemu razmišljanju o temi. Kot smo že omenili, bo klepetalni robot dajal povratne informacije učencem, ki so imeli težave pri reševanju vaj. Tudi tukaj morajo biti vprašanja nedvoumna, ravno tako odgovori, razen če je možnost dodatnega pojasnila. Običajno drži, da je vedno bolje, če so vprašanja in odgovori čim bolj jasni. Čeprav imajo angleščina in

številni drugi jeziki ogromno sivega področja in izjem pri pravilih, se je bolje izogniti takšnim komplikacijam in prepustiti nianse slovnici.

Razmisliti moramo tudi o potencialnemu bogastvu teme. Pri hrani, na primer, ni potrebno, da gre le za preprosto poimenovanje hrane. Tema lahko vsebuje pridevnike za okus: "sweet, salty, spicy, sharp, bitter". Pri temi o sadju lahko vključimo vprašanja, kot so: 'Kateri pridevnik opisuje okus limone?', 'Je zelena banana zrela ali nezrela?' ali 'Poimenuj vrsto jagodičja'. Predvsem pa morajo biti vprašanja zanimiva in raznolika, da učenec ne izgubi interesa.

c. Primer zgradbe vaj

Ko oblikujete vsa vprašanja, odgovore in odzive, jih lahko začnete integrirati v klepetalnega robota. Proces je enak kot pri dnevnih nalogah, edina razlika je v tem, da so vaje daljše kot dnevne naloge, zato dajte svojim učencem na voljo povratne informacije in priložnost za nadaljnje učenje, če napačno odgovorijo na vprašanje.

Če želite učencem dati povratne informacije, lahko to storite tako, da klepetalni robot odgovori s pojasnilom pri vprašanju, na katerega je učenec odgovoril nepravilno. Če je na primer pri vprašanju o Present Continuous-u učenec na vprašanje odgovoril nepravilno, se lahko doda povezava do spletne strani, ki podrobneje obravnava to temo, lahko dodate FAQ sliko ali pa preprost opomnik z besedno razlago ('zapomnite si, da Present Continuous ne uporabljamo za dejstva'). Razmislite o tem, katere vrste povratnih informacij najbolj odgovarjajo vašim učencem. Pri učencih z boljšim znanjem bo dovolj le preprost opomnik, pri učencih s specifičnimi učnimi težavami pa je dobra ideja, da pri nepravilnih odgovorih dodate ponovitev lekcije, ki ste jo že obdelali, saj je ponavljanje ključ za uspešno učenje jezikov.

5. Kako oblikovati knjižnico virov

Pri oblikovanju materiala za klepetalnega robota in spremljevalnega materiala lahko uporabljate različne vire, ki so odvisni od naslovljenih področij, če je glavni fokus na reševanju vaj, ponavljanju, pridobivanju dodatnih informacij in podobno.

Pa poskusimo razjasniti, katere vire lahko uporabite za kaj:

- **Slike:** da bodo vaje bolj vizualno privlačne in barvite, kar bo povečalo motivacijo za učenje.
- **GIF-i:** za pohvalo in motivacijo učencem med njihovim delom ali za blagi opomnik, ko napravijo napako, in spodbujanje k nadaljnjemu ponavljanju.
- **PDF dokumenti:** za dodatne vaje za učence, ki so zanje na voljo, ko želijo ponoviti teorijo ali reševati naloge v papirnati obliki. PDF dokumente lahko berejo na spletu ali pa si jih natisnejo in rešujejo naloge na papirju. Uporabljajte jih zmerno, da ne bo klepetalni robot postal distributer dolgih PDF datotek, saj potem ne bo šlo več za mikroučenje.
- **Infografike:** za kratke povzetke določenih lekcij na zelo natančen in jasn način.
- **Videoposnetki:** za zagotavljanje večjega števila avdio-vizualnega materiala za dodatno razlago posameznih tem.

a. Slike

i. Kriteriji, ki jih je treba upoštevati

Pri izbiranju slik za klepetalnega robota uporabite ali material, ki ste ga ustvarili sami, ali slike, ki so namenjene za prosto uporabo.

Če na primer za iskanje slik uporabljate Google, morate uporabiti filter za napredno iskanje, ki se nahaja pod glavnim iskalnim okencem, kjer izberete funkcijo napredno iskanje slik. V razdelku 'Pravice za uporabo' lahko izbirate med naslednjimi možnostmi:

- Prosta uporaba in deljenje: slike lahko uporabite, če jih ne spreminjate;
- Prosta uporaba, deljenje ali spreminjanje: te slike lahko kopirate, posredujete in celo spreminjate.

Seveda so na voljo tudi številne spletne strani, ki nudijo številne slike, ki jih lahko uporabite, kot so na primer Pixabay.com, Unsplash.com, Pexels.com in ostale podobne strani.

Pri tem pa morate biti pozorni, da slike niso žaljive in ne izražajo nasilja, rasizma ali kakršnegakoli sovražnega govora. Seveda se naj navezujejo na obravnavano temo.

ii. Oblikovanje vsebine

Vsak posameznik ima svoje metode za ustvarjanje vsebin za poučevanje. Zato se lahko sami odločite, če boste najprej oblikovali pisni del materiala za vse teme in nato poiskali ustrezne slike, ali boste končali posamezno lekcijo in nato poiskali ustrezen material ali pa boste napisali posamezne dele lekcije in sproti iskali slike. Najverjetneje boste našli metodo, ki vam najbolj ustreza, na začetku ustvarjalnega procesa.

Ne glede na izbrano metodo pa morate imeti v mislih, da bi morale slike ustrezati izbrani temi ter biti privlačne in spodbuditi željo posameznika po učenju.

Lahko uporabite slike, ki ste jih posneli s svojim aparatom ali pa uporabite spletna orodja, in oblikujete unikatne podobe, na primer z uporabo orodij Canva (www.canva.com), PowerPoint, Picasso ali podobno.

b. GIF-i

i. Kriteriji, ki jih je treba upoštevati

Na spletu kroži cela vrsta GIF-ov in ne bi smelo biti težko najti nekatere uporabne, ki jih lahko dodate svojim vajam. Pozorni pa morate biti na to, da ne izberete GIF-e, ki so žaljivi ali vsebujejo neprimeren jezik, saj je zadnja stvar, ki jo želite doseči, to, da bi užalili svoje učence ali jih celo odvrniti od učenja.

Razmislite o tem, kje lahko uporabite GIF-e. Lahko jih uporabite, če želite čestitati svojim učencem, ko pravilno odgovorijo na vprašanje. Izberete lahko GIF, ki pravi 'Good job', 'Well done', 'You rock' in številne druge. Ravno tako jih lahko uporabite pri napačnih odgovorih, ko želite učence motivirati, da poskusijo znova ali da se še malce učijo. V tem primeru morate biti previdni, da izberete GIF-e, ki ne bodo imeli nasprotnega učinka od želenega. Izogibajte se GIF-om, ki vsebujejo žaljiv jezik, kot na primer 'Are you stupid or something' in raje uporabite tiste z besedilom 'No worries, try again' ali kaj podobnega.

ii. Oblikovanje vsebine

Lahko se odločite uporabiti že obstoječe GIF-e, ki jih najdete na spletu, lahko pa ustvarite svoje. Za oboje lahko uporabite različne spletne strani, najbolj popularna pa je verjetno Giphy.com. Samo odločite se, kaj želite povedati ali doseči, nato pa uporabite iskalno okence, vpišite ključno besedo in izbirajte med različnimi GIF-i. če želite na primer nekemu čestitati za pravilni odgovor, v iskalno okence vpišite 'good job' in pojavili se bodo primerni GIF-i. nato jih samo shranite na svoj računalnik in jih dodajte v klepetalnega robota.

Lahko uporabite tudi iskalnik slik v Google-u: uporabite funkcijo 'Orodja' the search bar, izberite možnost 'Poljubna vrsta', nato izberite 'GIF' in prikazala se bo paleta GIF-ov.

Če se odločite oblikovati svoje GIF-e, se boste verjetno morali registrirati na spletni strani, ki jo boste uporabljali. To velja za Giphy.com. Ko se registrirate, lahko na primer izbirate med že obstoječimi slikami na svojem računalniku in jim dodajate različne animirane elemente, kot na primer besedilo, slike in podobno. Svoj video lahko spremenite v GIF in dodate nalepke in besedilo.

c. Infografike

i. Kriteriji, ki jih je treba upoštevati

Infografike lahko uporabite za hitro ponovitev teorije. Učenci jih lahko uporabijo, preden se lotijo določenega niza vaj ali ko naletijo na temo, ki jim povzroča težave. Infografike morajo biti zelo jasne, informacije pa morajo biti razbite na posamezne dele.

Vloga infografik ni podati podrobna teoretična dejstva, ampak ponuditi kratek in jasen pregled teme, ki učence spomni na teorijo, ki jo naj bi že obvladali. Služijo tudi temu, da učence spodbudijo k uporabi ostalih, podrobnejših virov za dodatno učenje, če spoznajo, da še ne znajo dovolj.

ii. Oblikovanje vsebine

Verjetno je bolj smiselno, če začnete z oblikovanjem posameznih infografik, ko končate z oblikovanjem vaj, saj boste imeli bolj jasno sliko o tem, kaj želite svojim učencem poudariti. Za bolj atraktiven videz vaših infografik uporabite spletna orodja. Dober primer Canva (www.canva.com), kjer lahko oblikujete zelo privlačen material. Zagotovite, da infografike nudijo učencem jasne in kratke informacije, in se poskusite izogniti podrobnejšim razlagam in raje ponudite dodatne povezave do le-teh.

d. Videoposnetki

i. Kriteriji, ki jih je treba upoštevati

Če želite učencem ponuditi drugačen, bolj vizualni način za pridobivanje informacij, so videoposnetki dobra ideja. Pazite le, da pregledate celotni videoposnetek preden ga objavite, da se prepričate, da je njegova vsebina primerna stopnji znanja vaših učencev. Lahko se namreč zaplete, če ponudite učencem videoposnetke o uporabi Present Continuous-a, v videoposnetku pa je uporabljen jezik, ki ga vaši učenci ne bodo razumeli. Istočasno pa bodite previdni pri zagotavljanju, da je ponujen material na določenih spletnih straneh pravilen in primeren ter da ne vsebuje neresničnih ali neprimernih informacij.

ii. Oblikovanje vsebine

Znova se lahko odločite, če boste ustvarili svoje videoposnetke ali boste uporabili že obstoječe. Na voljo so različni videoposnetki s teoretičnimi razlagami na številnih spletnih straneh, vključno z Youtube-om, zato je lahko odločitev o tem, kaj uporabiti, včasih dokaj težka. Če se odločite ustvariti svoje videoposnetke, bodite previdni glede kvalitete posnetega materiala in glede stopnje uporabljenega jezika.

4. DEL

KAKO USTVARITI SVOJEGA KLEPETALNEGA ROBOTA

1. Primer platforme: Chatfuel

a. Predstavitev Chatfuel-a

Chatfuel je platforma za oblikovanje klepetalnega robota za Facebook-ovo aplikacijo Messenger. Predstavlja skoraj polovico klepetalnih robotov, ki se nahajajo na tej platformi za pošiljanje sporočil.

b. Analiza prednosti Chatfuel-a

Pri naši analizi raznih obstoječih platform smo iskali tiste, ki bodo najbolj ustrezale potrebam učiteljev.



Preprosta uporaba brez posebnih tehnoloških veščin

Malo izobraževalnih organizacij ima na voljo izobraževalno osebje s komplementarnimi veščinami za oblikovanje klepetalnega robota. Zato smo se odločili, da bomo našega klepetalnega robota zasnovali na podlagi najnižjih možnih tehnoloških kompetenc.



Uporabniku prijazna platforma

Čeprav uporaba orodja od nas ne zahteva posebnih tehnoloških veščin, lahko zgradba platforme močno vpliva na preprostost uporabe. Zato se nam je ta kriterij zdel zelo pomemben, da ne bi oblikovanje Human Machine Interface (HMI) zmanjšalo motivacijo oblikovalcev klepetalnih robotov, kar boste kmalu postali.



Omejeni stroški

Organizacije, ki so morda zainteresirane za oblikovanje klepetalnega robota, imajo finančno kapaciteto, ki je lahko zelo visoka ali pa sploh ne obstaja. Glede tehnoloških kompetenc smo se odločili, da se ta priročnik osredotoča na uporabo orodja, ki nam bi omogočal vključevanje čim večjega števila izobraževalnih organizacij. Upoštevajoč dejstvo, da "lahko tisti, ki lahko stori največ, naredi najmanj", smo želeli, da orodje, opisano v tem priročniku, omogoča možnost oblikovanja popolnega klepetalnega robota tudi v brezplačni verziji.



Zadostna stopnja fleksibilnosti

Kot smo podrobno opisali v naši "Knjižici o klepetalnih robotih v izobraževanju", so se do sedaj klepetalni roboti večinoma uporabljali v komercialne namene ali le za usmerjanje uporabnika do določenih delov spletne strani.

Naša uporaba te tehnologije je inovativna, saj uporabljamo Mr. in Mrs. Winston-a za tutorja za naše učence pri njihovem procesu učenja in ponavljanja: pri odgovarjanju vprašanj, ki so povezana s tečajem, pri nudenju slik ali vaj in podobno.

Chatfuel nam je nudil celotni niz funkcij pri oblikovanju naših klepetalnih robotov:

- Uporabnikom lahko pošilja opomnike za dnevne naloge in vaje,
- Omogoča uporabo GIF-ov za prijetnejše pogovore,
- Omogoča prikaz merilnika časa za stimulacijo časa, ki ga klepetalni robot potrebuje, da "natipka" svoje besedilo in da ustvari bolj naravno uporabniško izkušnjo.

Chatfuel se večinoma uporablja za oblikovanje klepetalnih robotov za Facebook Messenger, omogoča pa tudi oblikovanje klepetalnih robotov, ki se nahajajo na spletni strani. Dejstvo, da deluje le na Messenger-ju, lahko omeji dostop do klepetalnega robota glede na ciljne skupine. To bi morali upoštevati med oblikovanjem svojega projekta. Med terenskim testiranjem klepetalnega robota smo ugotovili, da nekateri učenci nimajo Facebook računa in so bili zato manj voljni preizkusiti in redno uporabljati klepetalnega robota. Po drugi strani pa je zato, ker se to orodje nahaja na eni platformi, rezultat stabilen in zanesljiv.

Botsify c. **Ostale obstoječe platforme**

ta priročnik se nanaša le na oblikovanje klepatelnega robota na Chatfuel-u. Obstajajao pa tudi druge platofrme za oblikovanje klepetalnih robotov. Tukaj je nepopolni seznam:

Botsify

Ta programska oprema omogoča oblikovanje klepetalnega robota na različnih platformah: Facebook (Messenger), WhatsApp, s pomočjo SMS-a ali direktno na spletni strani zahvaljujoč integriranemu modulu (poimenovanem API). Enako kot Chafuel tudi ta integrira statistiko o uporabi klepetalnega robota. Na žalost pa ta možnost ne ustreza našim potrebam, saj je cena previsoka za večino izobraževalnih organizacij, medtem ko je brezplačna verzija delovala le kratek čas med pisanjem tega priročnika.



Flow XO omogoča oblikovanje klepetalnih robotov na širšem dometu platform, kot so Slack, Twilio ali Telegram. Vendar pa se je to orodje med pisanjem priročnika zdelo preveč komplicirano za nestrokovnjake na področju tehnologije.



Prejšnja verzija MobileMonkey-a se je imenovala ChattyPeople. Posebnost te programske opreme je bila, da je nudila številne vnaprej definirane strukture klepetalnih robotov, ki pa so bila večinoma za komercialne namene, saj je bil njihov cilj nudenje nasvetov pri nakupu izdelkov.



Tutorbot je platforma za oblikovanje klepetalnih robotov, ki je v fazi oblikovanja v sklopu "Tutorbot for VET" Erasmus + projekta (2018-1-FR01-KA202-048229). Cilj projekta je izvajalcem usposabljanj ponuditi orodje za ustvarjanje lastnih klepetalnih robotov v obliki platforme za oblikovanje klepetalnih robotov, obenem pa jim nudi tudi 4 različne klepetalne robote, ki so napolnjeni z vsebino in so povezani z učnimi izidi centrov za poklicno izobraževanje in usposabljanje. Vključuje tudi priročnik za oblikovanje klepetalnega robota ter modul usposabljanja, ki nudi izvajalcem usposabljanj ter organizacijam za poklicno izobraževanje in usposabljanje podporo pri oblikovanju svojih klepetalnih robotov.

Medtem ko lahko prvotno strukturo Mr. in Mrs. Winston-a, oblikovano na Chatfuel-u, opišemo kot velikansko drevo odločitev, je Tutorbot orodje, ki procesira naravni jezik govorca. Z drugimi besedami, učenec vtipka vprašanje o tečaju, Tutorbot analizira namen uporabnika in odgovori z

najprimernejšim elementom, ki ga lahko najde iz podatkov, ki so jih vnesli ustvarjalci ali učitelji. Če na primer učenec vpraša “Kaj je Presnet Simple?”, mu lahko klepetalni robot pošlje lekcijo, infografiko, kratko obnovo, videoposnetke ali kakšno drugo obliko vsebine, med katerimi lahko izbira glede na material, ki ga je dal na voljo učitelj.

2. Kako deluje Chatfuel?

a. Glavne značilnosti za uporabo v izobraževanju

i. Avtomatizacija

Glavna funkcija pri oblikovanju klepetalnega robota za izobraževanje je zavihek Avtomatizacija. Omogoča vam oblikovanje zgradbe vašega klepetalnega robota in integracijo vaše vsebine za nemoteno uporabniško in oblikovalsko izkušnjo.

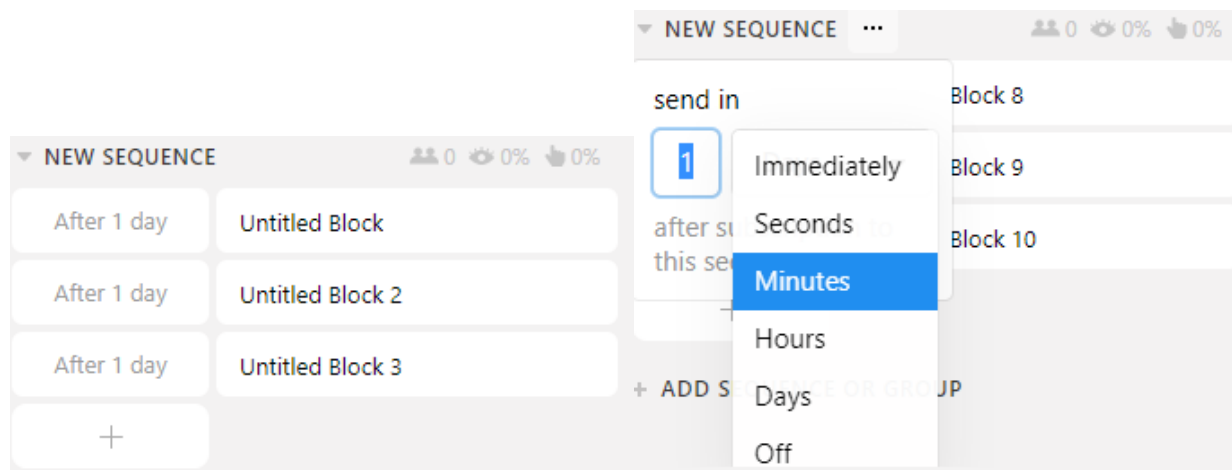
Spodaj boste spoznali različne lastnosti in strukture:

Zaporedja in skupine:

Pred integracijo vsebine se boste morali odločiti, če želite, da bo le-ta poslana s pomočjo rednih opomnikov, ali če želite, da bo za uporabnika dostopna, če bo vtipkal določen ukaz ali v glavnem meniju.

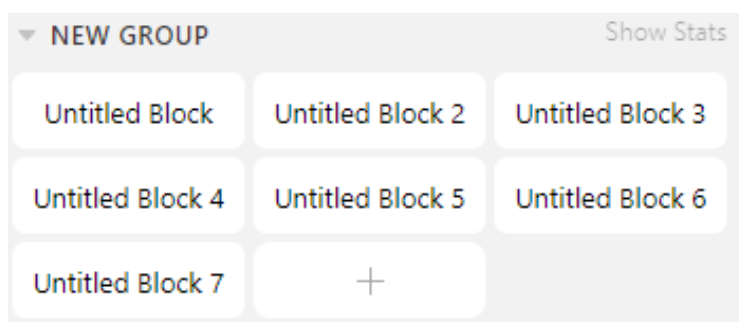
Ko se odločite, lahko ustvarite različna zaporedja ali skupine, kamor lahko integrirate svojo vsebino.

Izberite **Zaporedje** in določite časovni razmik med svojimi sporočili na sekunde, minute, ure ali celo dneve. Pri Mr. in Mrs. Winston smo se odločili uporabiti to značilnost za pošiljanje uporabnikom dnevne naloge za ponavljanje pomembnih delov slovnice in besedišča. Če se odločite za to, poskrbite, da bo vsebina, ki jo pošiljate, zanimiva in kratka, saj jo bodo uporabniki prejeli vsak dan.



Screenshots on Chatfuel.com

Izberite **Skupino**, ko želite, da uporabniki dostopajo do vsebine kadarkoli želijo tako, da ali vtipkajo določen ukaz ali uporabijo glavni meni. To značilnost uporabljamo pri oblikovanju avtomatskih sporočil, vaj in FAQ-ov pri Mr. in Mrs. Winston-u.



Slika zaslona na Chatfuel.com

Sklopi

Ko ste ustvarili svoja zaporedja in skupine, je naslednji korak oblikovanje sklopov, ki jih boste potrebovali znotraj le-teh. Svetujemo vam, da jih poimenujete s kodo, da boste lažje našli vsebino s pomočjo zavihka Avtomatizacija, ko boste imeli veliko količino informacij.

Pri Mr. in Mrs. Winston-u smo za poimenovanje vaj iz slovnice uporabili zgradbo “GRn°_Topic”, za poimenovanje vaj iz besedišča pa “VOCn°_Topic”. Na primer, našo vajo iz slovnice n°110 vprašanje A o Past Simple-u smo poimenovali “GR110A_PastSimple”.

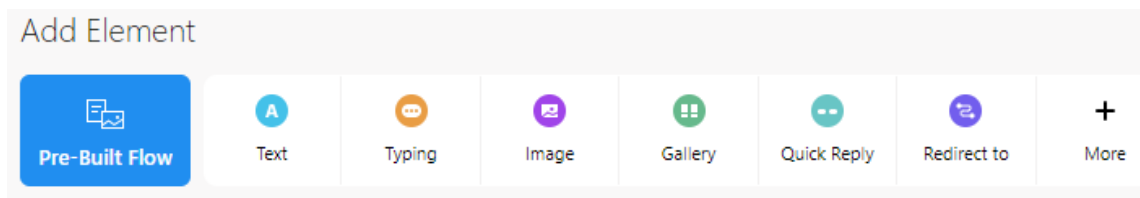


Slika zaslona Mr. Winston-a na Chatfuel-u

Nato lahko sklop kopirate in ga prestavite v katerikoli skupino ali zaporedje, če želite integrirati podobno vsebino z uporabo iste strukture.

Vizitke

Ko boste imeli pripravljeni zgradbo, boste lahko svojim sklopom dodajali vizitke za dodajanje same vsebine. Znotraj sklopa boste našli zavihek z vizitkami za integriranje, kot na primer besedilo, "tipkanje", slike, hitri odgovori itd.

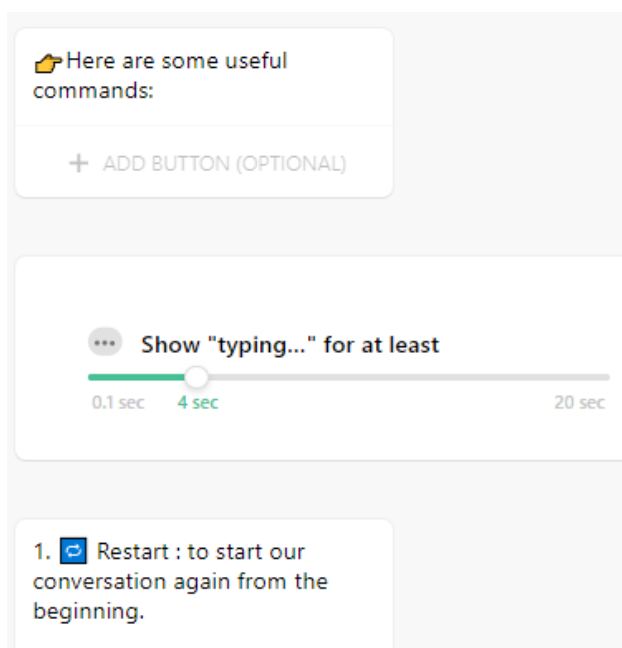


Slika zaslona na Chatfuel.com

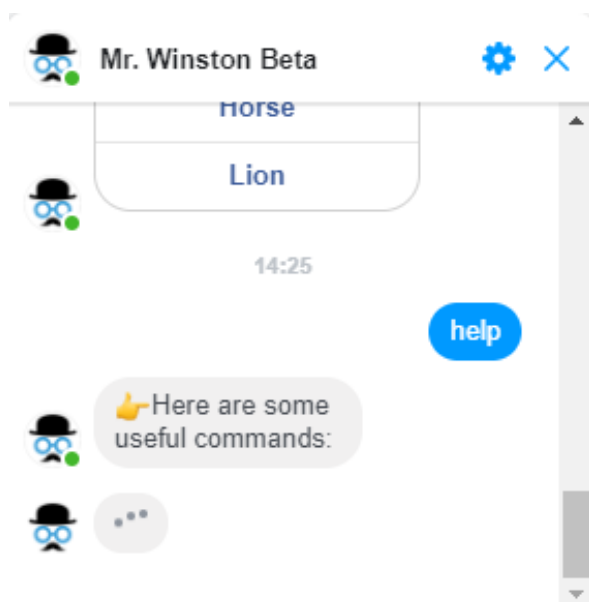
Te vizitke bomo opisali v nadaljnjem besedilu, ki opisuje, kako integrirati vsebino v klepetalnega robota, kjer bo prikazano, kako v praksi integrirati vse vrste vsebine.

Pomembna vizitka, na katero ne smete pozabiti, je vizitka "**Tipkanje**", s pomočjo katere boste dosegli, da se bo zdelo, kot da klepetalni robot tipka naslednje sporočilo. Pomembno je, da vstavite eno med različne vizitke, da bo lahko vsebina postopoma prihajala v pogovor in na ta način uporabnik ne bo prejel vseh sporočil istočasno, kar mu bo omogočilo dovolj časa, da bo vse temeljito prebral.

Na platformi bo to prikazano tako:



Med pogovorom z uporabnikom se bodo v klepetalnem robotu prikazale tri pike, kot da klepetalni robot tipka naslednje sporočilo:



ii. Nastavitve umetne inteligence (AI)

Chatfuel omogoča vašemu klepetalnemu robotu določeno mero umetne inteligence. Je sicer na zelo osnovni ravni in o vsaki funkciji AI-ja, ki jo dodate, morate temeljito premisliti, da zagotovite, da klepetalni robot razume, kaj bodo uporabniki najverjetneje napisali.

To je funkcija, kamor boste vstavili osnovne interakcije, kot so pozdravi, predlogi pomoči, dostop do glavnega menija in podobno.

Najpomembnejša stvar v tem zavihku je, da predvidevate, kaj bodo vaši uporabniki natipkali za dostop vsebine v vašem klepetalnem robotu.

Videli boste dva okenca:

“če uporabnik napiše nekaj podobnega kot”

V to besedilno okence boste vtipkali možne vnose uporabnikov ter tako ustvarili pravilo AI-ja, ki cilja na določen odgovor ali sklop. Ker lahko uporabniki vtipkajo ogromno nepričakovanih reči, boste morali omejiti svoje besedilo, da vam ne bo treba v besedilno okence pisati celotnega romana. Lahko pa boste vtipkali različne možne vnose tako, da boste napisali poved in kliknili na tipko “enter” na vaši tipkovnici preden boste napisali naslednjo poved. Ne pozabite, da AI dovoljuje manjše napake pri tipkanju in malce drugačno formuliranje besed. Klepetalni robot bo običajno prepoznal vnos uporabnika, četudi vsebuje napako v črkovanju, dokler je vnos podoben tistemu, kar ste vpisali v pravilo AI-ja.

if user says something similar to

unsubscribe from daily tasks remove daily tasks stop daily tasks
stop receiving daily tasks I don't want to receive daily tasks

Primer iz Mr. Winston-a na Chatfuel-u

“klepetalni robot odgovori z/s”

To okence vsebuje odgovor klepetalnega robota na katerikoli možni vnos, ki ste vpisali v prvo besedilno okence. Na voljo imate dve možnosti:

- Klepetalni robot lahko odgovori s preprostim besedilnim odgovorom:

if user says something similar to

Have a nice day Have a nice afternoon Have a nice evening
Have a great day Have a great evening

bot replies with

Thank you very much, you too! 😊
+ add [Block](#) or [Text](#) reply

Primer iz Mr. Winston-a na Chatfuel-u

- Odgovori lahko z določenim sklopom iz zavihka Avtomatizacija:

if user says something similar to

I'm bored Let's do something I want to do something
Show me what we can do. Menu Main Menu Go to menu
do something what do we do what to do now 🏠

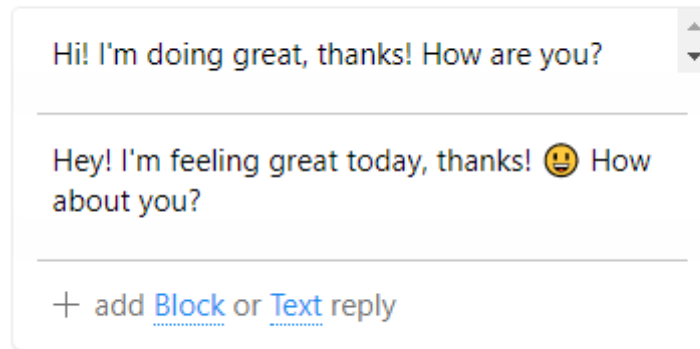
bot replies with

Menu
+ add [Block](#) or [Text](#) reply

Primer iz Mr. Winston-a na Chatfuel-u

Kot lahko vidite, je možno dodati več kot en odgovor klepetalnega robota. Če izberete to možnost, bo klepetalni robot odgovoril naključno s pomočjo odgovorov, ki ste jih dodali.

bot replies **randomly** with



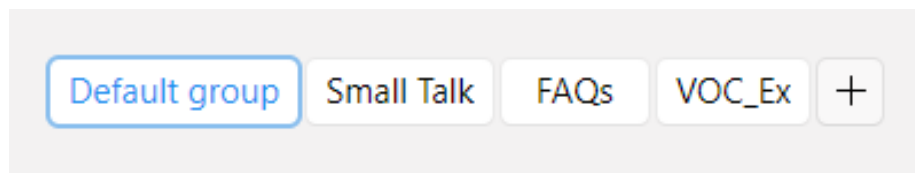
Hi! I'm doing great, thanks! How are you?

Hey! I'm feeling great today, thanks! 😊 How about you?

+ add [Block](#) or [Text](#) reply

Primer iz Mr. Winston-a na Chatfuel-u

Ta AI pravila lahko razdelite po kategorijah. Uporabno je, če na primer ločite kategorijo avtomatskih sporočil (mani, pomoč, prijavi se v zaporedje itd.) od klepeta (pozdravi, vreme itd.).

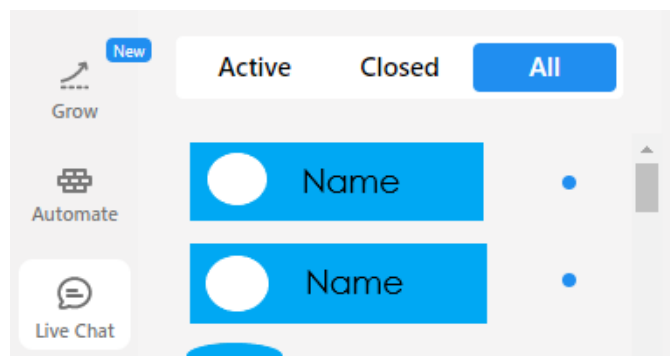


Primer iz Mr. Winston-a na Chatfuel-u

iii. Klepet v živo

Da bi lahko sledili uporabnikovemu napredku in interakcijam, lahko dostopate do pogovorov klepetalnega robota z uporabniki v zavihku "Live Chat". Ta funkcija je uporabna, da zagotovite, da interakcija poteka v redu in da lahko posredujete v primeru kakšnih težav.

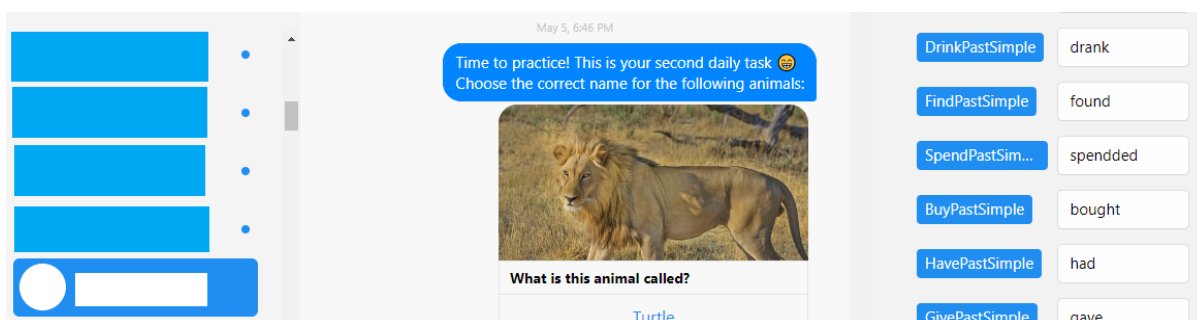
Za dostop do klepetov kliknite na "all", kot je prikazano na spodnji sliki:



Primer iz Mr. Winston-a na Chatfuel-u

V tem delu boste našli vse uporabnike in njihove klepete z vašim klepetalnim robotom. Videli boste njihove profilne Facebook slike, zraven njih se bosta pojavila ime in modra pika, če je prišlo do nove interakcije od takrat, ko ste zadnjič preverili.

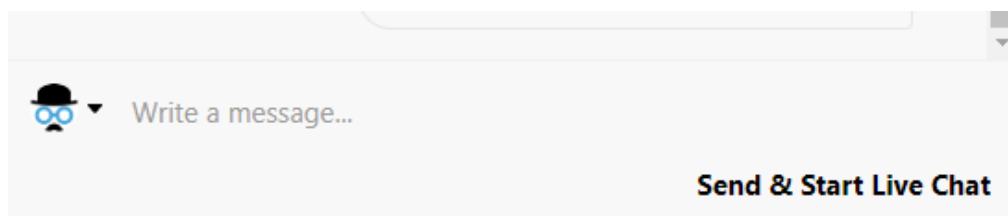
Nekatere informacije in odgovori od uporabnikov bodo shranjeni kot "lastnosti", ki se bodo pojavile na desni strani klepeta.



Primer iz Mr. Winston-a na Chatfuel-u

Lastnost je element, ki shranjuje podatke o uporabniku (npr. njegovo ime), ki jih lahko uporabite pri nadaljnjih odgovorih klepetalnega robota. Ta element je lahko zelo uporaben pri tem, da uporabniki doživijo bolj osebno izkušnjo, pa tudi pri shranjevanju njihovih odgovorov, da lahko prejmejo določene povratne informacije. O lastnostih boste izvedeli več v poglavju o integraciji vsebine.

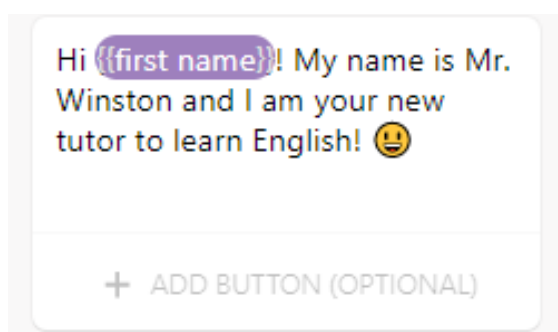
Če opazite težave, ki zahteva človeško posredovanje, lahko prevzamete nadzor nad pogovorom tako, da vtipkate svoje sporočilo in kliknete na "Send and Start Live Chat (Pošlji in začni s klepetom v živo)".



Primer iz Mr. Winston-a na Chatfuel-u

b. Razmislite o osebnosti vašega klepetalnega robota

Osebnost vašega klepetalnega robota je zelo pomembna. Ker bo robot uporabljal veliko avtomatskih odgovorov, se lahko uporabniki naveličajo pogovora z robotom. Da bi bili učenci zares motivirani, je najbolje oblikovati spodbujajočega klepetalnega robota, ki jih ne obsoja, ko naredijo napako, in jim ponudi pomoč, ko učenci želijo več pojasnil o določeni temi. S pomočjo lastnosti, ki smo jih že omenili, je lahko zelo koristno, če klepetalni robot pošlje več osebnih sporočil svojim uporabnikom. Če želite integrirati katero od uporabnikovih lastnosti v svoje sporočilo, kot na primer ime, lahko to storite tako, da k svojemu sporočilu dodate “{{attribute}}”, kot je prikazano spodaj:

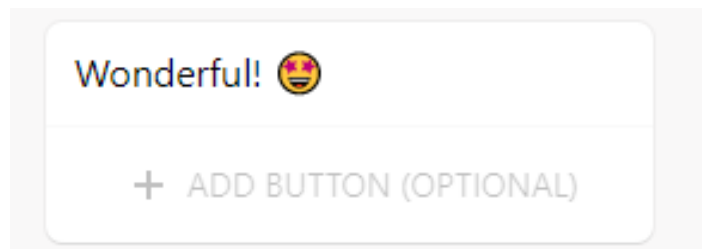


Uvodni pozdrav v Mr. Winston-u

Preden integrirate svojo pedagoško vsebino razmislite o tem, kako bo klepetalni robot predstavil sebe in vsebino ter kako bo reagiral na napake, uspehe in na nesramna sporočila.

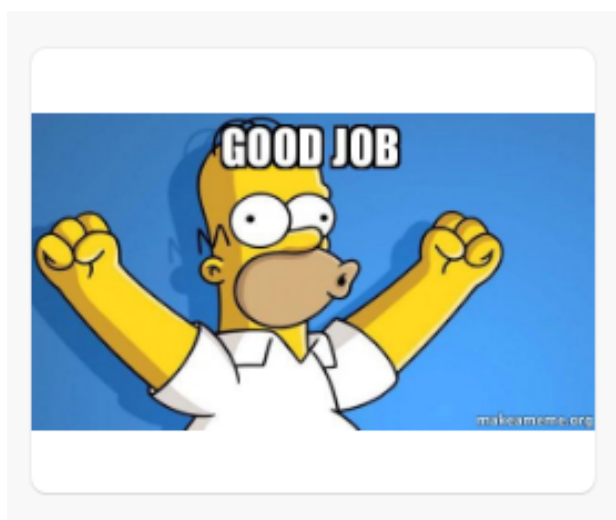
Da naredite robota zabavnejšega za vaše učence, lahko uporabite več stvari:

- **Emoji:** uporaba emoj-ov bo dal uporabniku večji občutek človeške interakcije, kar bo klepetalnemu robotu omogočilo, da izrazi svoja čustva in odzive.



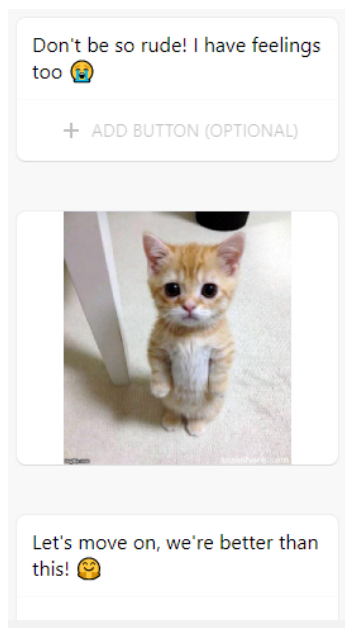
Primer iz Mr. Winston-a na Chatfuel-u

- **GIF-i in meme-ji:** z dodajanjem GIF-ov in meme-jev v interakcijo vašega klepetalnega robota z učenci boste vnesli nekaj humorja. Ta dva elementa sta zelo popularna med mladimi in na ta način se bo robot zdel prijaznejši. Meme-je in GIF-e lahko dodate v vizitki "Image".



Primer iz Mr. Winston-a na Chatfuel-u

- **Odziv na nevljudna sporočila:** Veliko ljudi bo testiralo meje klepetalnega robota ali se bodo razjezili, če boso med svojo interakcijo na določeni točki blokirani. To bo pri nekaterih povzročilo, da bodo klepetalnemu robotu pošiljali nevljudna sporočila. Lahko pustite, da jim klepetalni robot pošlje nazaj avtomatizirano sporočilo, da ni razumel sporočila, lahko pa ustvarite določeno blokiranje nevljudnih uporabnikov.



Primer iz Mr. Winston-a na Chatfuel-u

Kot lahko vidite, smo se odločili za “ljubek” odziv, lahko pa svoje odzive prilagodite glede na osebnost vašega klepetalnega robota.

c. Kako oblikovati avtomatska sporočila

Kot smo že omenili, lahko klepetalni robot prepozna uporabnikove povedi in nanje odgovori v skladu z vašim zemljevidom. Včasih pa bo klepetalni robot moral sam začeti z interakcijo, še preden uporabnik pošlje sporočilo, ali pa bo moral poslati določeno sporočilo, ko klepetalni robot ne bo razumel, kar je uporabnik napisal. To se imenuje avtomatsko sporočilo.

Avtomatska sporočila so potrebna za zagotavljanje nemoteče uporabniške izkušnje. Chatfuel nudi dva primera avtomatskih sporočil: pozdravno sporočilo in samodejno sporočilo:

Pozdravno sporočilo je prvo sporočilo, ki ga bodo prejeli uporabniki, ko bodo kliknili na “get started”. V tem sporočilu se klepetalni robot predstavi, razloži svojo funkcijo in morda poda nekaj smernic glede uporabe in interakcij. To je dobro mesto za naštevanje glavnih ukazov, ki jih bodo uporabniki potrebovali, kot so “meni”, “pomoč” ali “stop”. Tu jih lahko tudi vprašate, če se želijo prijaviti na zaporedje, kot na primer na dnevne naloge ali dnevna ponavljanja. Ne pozabite razložiti, kako se lahko uporabniki prijavijo ali odjavijo od teh zaporedij kadarkoli med uporabo klepetalnega robota.

Samodejno sporočilo je tisto, ki ga bo klepetalni robot poslal avtomatsko, ko ne bo razumel vnosa uporabnika. Mora biti omejeno na čim manj znakov in nemoteče. Uporabnika bi moralo usmeriti nazaj na meni, da se tako ne bi prekinila interakcija. Ker bo to za uporabnika neprijetno, poskusite narediti svoja avtomatska sporočila čim krajša in preprosta ter jim dodajte nekaj osebnosti, da dosežete bolj veselo doživetje.

Razen teh sporočil boste verjetno želeli ustvariti dodatna avtomatska sporočila, ki bodo zagotovila nemoteno uporabniško izkušnjo. Tukaj najdete nekaj avtomatskih sporočil, ki smo jih vključili v Mr. in Mrs. Winston-a:

- **Meni:** z oblikovanjem sklopa "Meni" boste svojim uporabnikom pokazali vse možnosti. Omogočil bo preprost način za dostop do vsebine klepetalnega robota.
- **Pomoč:** da si bodo uporabniki zapomnili različne ukaze, ki jih lahko kadarkoli vtipkajo, lahko oblikujete sklop "Pomoč" z vsemi opomniki o vseh ukazih ali dodatna pojasnila v povezavi z interakcijo klepetalnega robota.
- **Stop:** uporabniki bodo morda zaposleni in morda na določeni točki ne bodo več želeli prejemati sporočil. Če bi želeli prenehati z interakcijo, naj jim klepetalni robot pošlje kratko sporočilo, ki bo uporabnikom pokazalo, da je klepetalni robot razumel njihovo sporočilo.
- **Prijava / odjava od zaporedij:** če vprašate svoje uporabnike, če se želijo prijaviti na zaporedje, se bodo morda želeli prijaviti kasneje ali pa se odjaviti, če so se na začetku takoj prijavili. Zato potrebujete sklop za tiste, ko bodo vtipkali "prijava/odjava [ime zaporedja]".

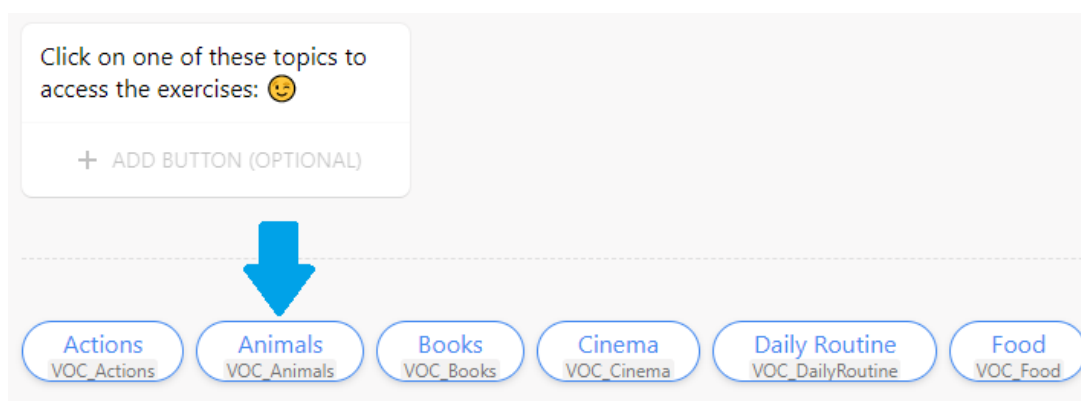
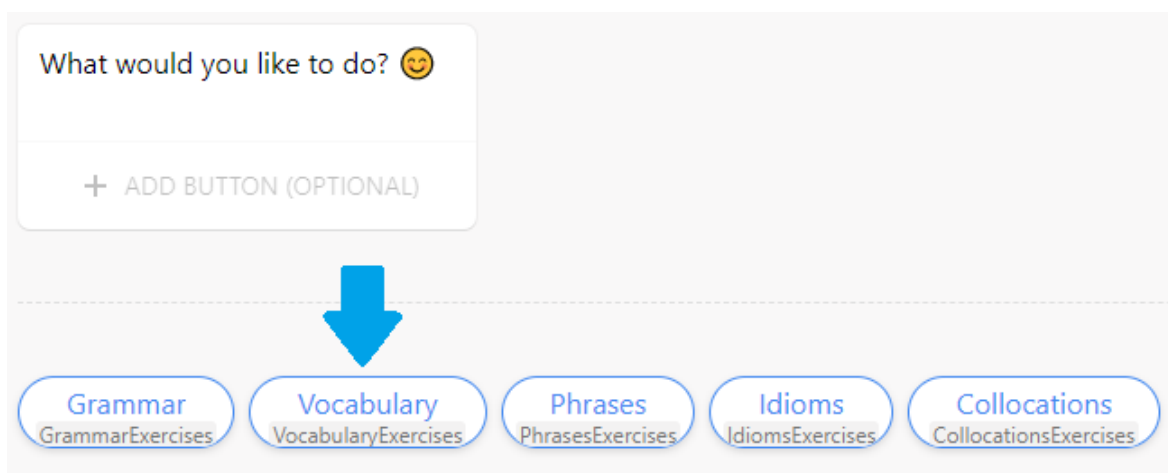
Več nasvetov in trikov o oblikovanju teh sporočil lahko najdete v poglavju z naslovom "Primeri dobrih praks oblikovanja klepetalnih robotov na področju jezikovnega izobraževanja".

d. Kako integrirati oblikovano zgradbo in vsebino

i. Predstavitev menija in implementacije splošne zgradbe

Oblikovanje sklopa "Meni" smo omenili že v prejšnjem poglavju tega priročnika. Vsak meni bo drugačen glede na namen klepetalnega robota. Naši predlogi iz poglavja o zgradbi klepetalnega robota vam bodo pomagali pri oblikovanju interakcije na Chatfuel-u in pri integraciji svoje vsebine, s čimer boste ustvarili nemoteno in prijetno integracijo za vse uporabnike.

Ker je namen našega klepetalnega robota, da uporabniki vadijo in ne ponavljajo lekcij, smo ustvarili meni, kjer bodo lahko uporabniki izbirali, katere vrste nalog bi želeli reševati. Če potrebujejo pojasnila, jim bo klepetalni robot poslal FAQ, kar bo razloženo v poglavju iii. Lahko se bodo na primer najprej odločili vaditi besedišče in nato besedišče o živalih.



Slike zaslona v Mr.Winston-ovem meniju na Chatfuel-u

Ne glede na število vaj, ki jih boste ustvarili v svojem klepetalnem robotu, jih boste morali povezati z glavnim menijem. Kot smo že prej omenili, se lahko do vaj dostopa pri oblikovanju vsebine. Če uporabimo isti primer: če želi uporabnik dostopati do vaj za utrjevanje besedišča o živalih, najprej izbere "Vocabulary (Besedišče)" v glavnem meniju, nato pa izbere "Animals (Živali)" med predlaganimi temami. To ga bo usmerilo do splošnega sklopa, ki ga boste ustvarili z vizitko "Redirect to block (Preusmeri na sklop)", ki ustvari naključno izbiro vaj o temi.

Najprej v vizitko vstavite kodirano ime vaj na to temo, nato pa aktivirajte funkcijo "Random (Naključno)".

Redirect to Block ⓘ

Redirect users to another block. Once redirected, the user will not receive any further content from the current block. The flow will continue in the destination block. [Learn more](#)

Optional: redirect only [specific users](#) v

VOC45A_Animals Enter block name

VOC47A_Animals Enter block name

RANDOM

Screenshots of Mr.Winston's menu on Chatfuel

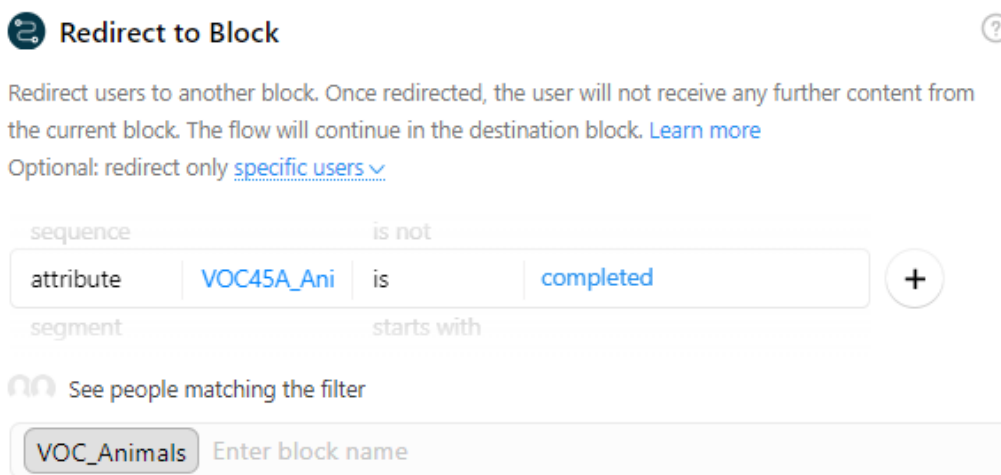
Z aktiviranjem funkcije "Random (Naključno)" bodo uporabniki, ki so si izbrali to temo, prejeli eno od naključnih vaj, ki so na voljo. To lahko povzroči dodatno težavo: **programsko zanko**.

Da bi preprečili, da bo klepetalni robot dvakrat zapored poslal enako sporočilo, je potrebnih nekaj korakov.

1. korak: pri prvem sklopu vaj (npr. VOC45A_Animals)

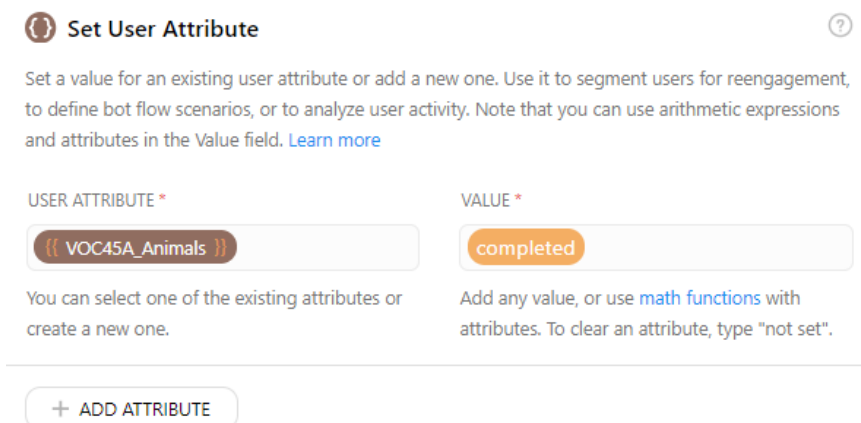
- Dodajte "Redirect to block (Preusmeri na sklop)" vizitko na začetku sklopa;

- Kliknite na “redirect only specific users (preusmerite le določene uporabnike)” (v modrem);
- Ustvarite lastnost s kodiranim imenom za sklop in ga označite kot “completed (dokončan)”, kar bo preusmerilo uporabnike do splošnega sklopa, ki naključno izbere vaje iz besedišča za izbrano temo (npr. živali).



Slike zaslona v Mr.Winston-ovem meniju na Chatfuel-u

- Takoj za vizitko “Redirect to Block (Preusmeri na sklop)” dodajte novo vizitko z imenom “Set User Attribute (Določi lastnost uporabnika)”.
- Znotraj te vizitke vtipkajte lastnost s kodiranim imenom vaje in jo označite kot “dokončano”



Slike zaslona v Mr.Winston-ovem meniju na Chatfuel-u

2. korak: v sklopu za naključno izbiro z vsemi vajami o določeni temi (npr. VOC_Animals)

- Ustvarite nov sklop, da se pripravite na 3. korak. Poimenujte ga na primer "VOC_AnimalsEND". To bo ponovno zagnalo sklop za naključno izbiro.
- Prva vizitka v sklopu za naključno izbiro bo vizitka "Redirect to Block (Preusmeri na sklop)", kjer boste določili naslednje: če so vse vaje pri temi "dokončane", bodo ti uporabniki preusmerjeni na drug sklop za preusmeritve iz 3. koraka (npr. VOC_AnimalsEND).

attribute VOC107A_Ar is completed and

attribute VOC114A_Ar is completed and

attribute VOC115A_Ar is completed and

attribute VOC116A_Ar is completed +

segment starts with

See people matching the filter

VOC_AnimalsEND Enter block name

Slike zaslona v Mr.Winston-ovem meniju na Chatfuel-u

- Nato vstavite vizitko za naključno izbiro "Redirect to block (Preusmeri na sklop)" v vse vaje na določeno temo.
- Ne kliknite na "specific users (določeni uporabniki)", ampak dodajte vse vaje na določeno temo in aktivirajte funkcijo "Random (Naključno)".

Redirect to Block ?

Redirect users to another block. Once redirected, the user will not receive any further content from the current block. The flow will continue in the destination block. [Learn more](#)

Optional: redirect only [specific users](#) ✓

VOC45A_Animals Enter block name

RANDOM

VOC47A_Animals Enter block name

GR31A_Comparative_Animals Copy Enter block name

PH33A_PhrasalVerbs_Animals Copy Enter block name

Slike zaslona v Mr.Winston-ovem meniju na Chatfuel-u

3. korak : v sklopu za ponovni zagon (npr. VOC_AnimalsEND)

Do tega sklopa bodo prišli le uporabniki, ki so končali vse vaje na določeno temo. Da bodo lahko ponovno začeli reševati vaje, moramo dodati še zadnji korak.

- V svoj sklop dodajte vizitko “Set User Attribute (Določite lastnost uporabnika)”;
- Določite vse lastnosti vaje na temo kot “not set (nedoločeno)”

USER ATTRIBUTE *	VALUE *
{{ GR31A_Comparative_Animals }}	not set
{{ PH33A_PhrasalVerbs_Animals }}	not set
{{ GR37A_SoNeitherAux_Animals }}	not set
{{ VOC45A_Animals }}	not set
{{ VOC47A_Animals }}	not set

Slike zaslona v Mr.Winston-ovem meniju na Chatfuel-u

- Dodajte vizitko “Redirect to Block (Preusmeri na sklop)”, da boste uporabnika preusmerili nazaj do sklopa za naključno izbiro, tako da lahko ponavljajo vaje kolikokrat želijo.

Redirect to Block

Redirect users to another block. Once redirected, the user will not receive any further content from the current block. The flow will continue in the destination block. [Learn more](#)

Optional: redirect only [specific users](#) v

VOC_Animals Enter block name

RANDOM

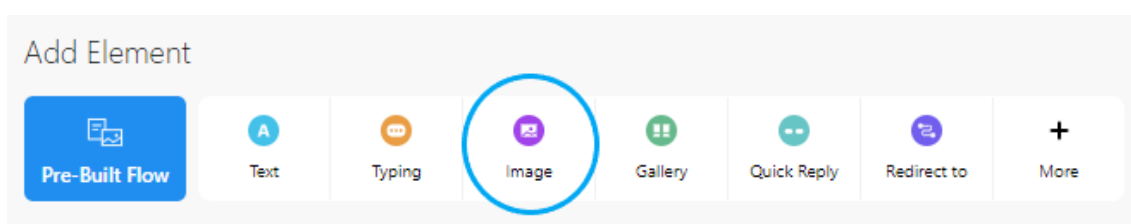
ii. Kako integrirati slike, avdio in video datoteke

Preden si pogledamo integracijo različne oblikovane vsebine (FAQ-e, vaje in dnevne naloge), si pogledajmo integracijo slik, avdio in video datotek. Za njihovo integracijo boste morali v svoje sklope dodati določene vizitke.

Slike:

1. Vizitka Slika

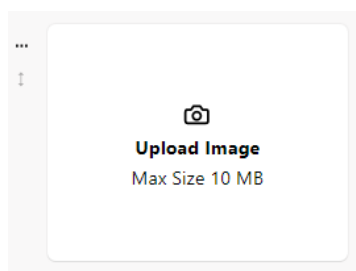
To je najpreprostejši način za dodajanje slike v interakcijo svojega klepetalnega robota. Sem lahko naložite katerokoli slikovno datoteko, vključno z GIF-i. To storite tako, da v meniju Chatfuel-a izberete vizitko "Image (Slika)":



Slike zaslona v Mr.Winston-ovem meniju na Chatfuel-u

Ko ste jo izbrali, preprosto kliknite na prazno vizitko in naložite sliko s svojega računalnika.

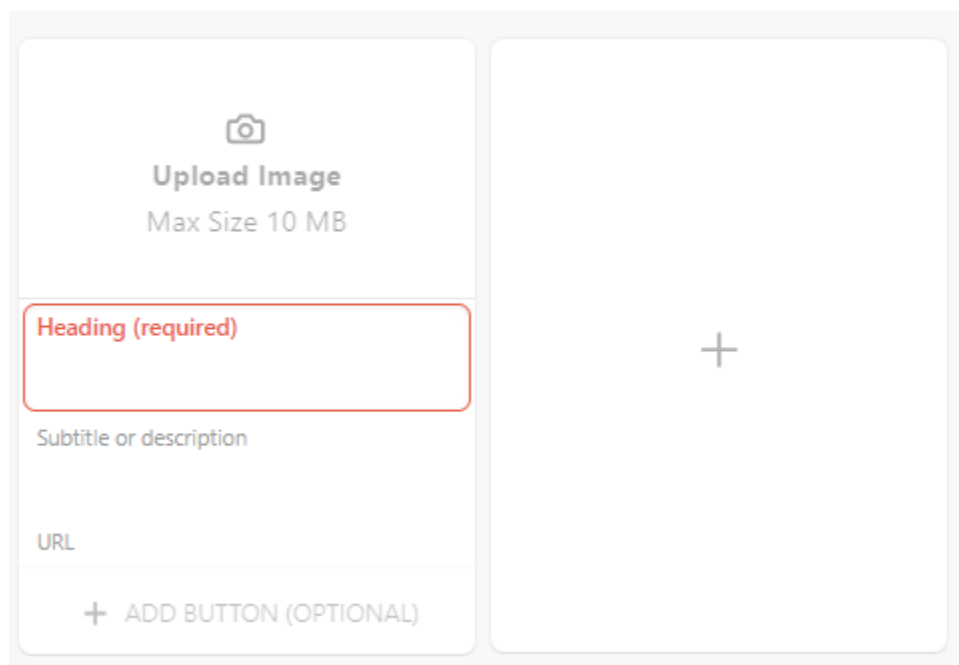
Prazna vizitka bo prikazana tako:



Slike zaslona v Mr.Winston-ovem meniju na Chatfuel-u

2. Vizitka Gallery (Galerija)

Vizitka Gallery (Galerija) bo uporabna pri dodajanju gumbov in besedila pod sliko, na primer vaje ali dnevne naloge. Lahko jo izberete tudi v meniju Chatfuel-a, prikazana pa bo tako:



Slike zaslona v Mr.Winston-ovem meniju na Chatfuel-u

Da ustvarite vajo ali dnevno nalogo s to vizitko, naložite svojo sliko, napišite vprašanje v okvirju za naslov in dodajte možnosti, med katerimi lahko izbirajo vaši učenci. Bolj specifične primere si boste lahko ogledali v predelku o tem, kako integrirati vajo.

Videoposnetki:

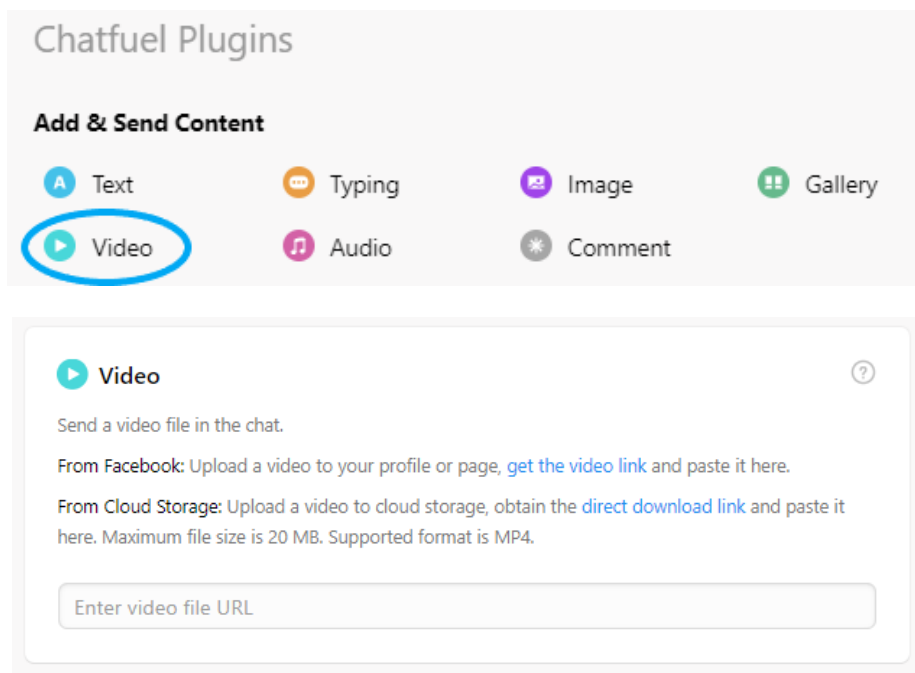
1. Povezava

Če želite deliti zunanji videoposnetek, lahko preprosto uporabite besedilno vizitko (Text Card), kjer klepetalni robot priporoča uporabniku ogled videoposnetka tako, da mu pošlje povezavo.

Če je ta povezava zelo dolga, je ne pozabite okrajšati z uporabo orodja za krajšanje URL-jev (kot na primer: <https://www.shorturl.at/>), preden ga vnesete v klepetalnega robota.

2. Video vizitka

Če želite naložiti svoj videoposnetek, lahko to storite tako, da izberete vizitko "Video".



Slike zaslona v Mr.Winston-ovem meniju na Chatfuel-u

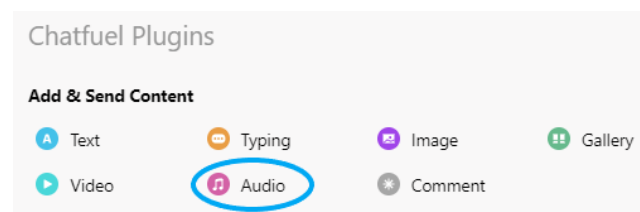
Kot lahko vidite, morate videoposnetek naložiti iz Facebook-a ali iz pomnilnika v oblaku, in sicer tako, da kopirate povezavo in jo prilepíte v vizitko.

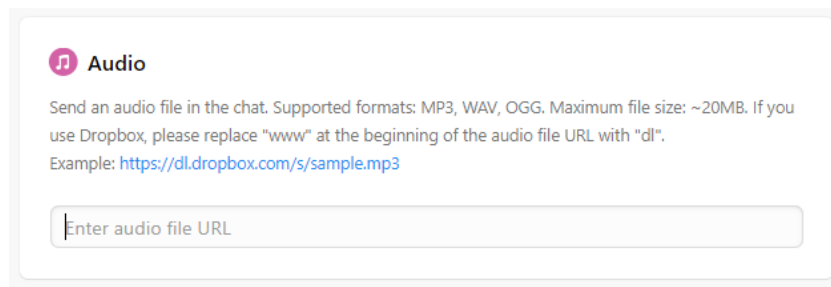
Avdio:

1. Avdio kartica

Svojo avdio datoteko lahko v klepetalnega robota naložite z uporabo "Audio (Avdio)" kartice.

Postopek je bolj ali manj enak kot pri videoposnetkih. Morali boste vnesli URL avdio datoteke v kartico, da jo boste lahko integrirali.





Slike zaslona v Mr.Winston-ovem meniju na Chatfuel-u

iii. Kako integrirati FAQ-e

Za klepetalnega robota za izobraževanje je pomembno definirati učne cilje uporabnikov. To pomeni, da boste morali pri oblikovanju FAQ-ov razmisliti o temah, ki jih želite obravnavati, obenem pa tudi o možnostih, ki jih nudi platforma. Ko boste združili ta dejstva, boste lahko našli najboljšo možno rešitev za svojo specifično situacijo.

V primeru Mr. in Mrs. Winston-a smo se odločili ustvariti infografike za ponavljanje, ki vsebujejo pomembne informacije o obravnavanih temah pri dnevnih nalogah in vajah. Uporabili smo oblikovalsko platformo Canva.com, ki nudi dostop do zelo zanimivih možnosti za ustvarjanje grafičnega materiala tudi v svoji brezplačni verziji.

Integracija teh infografik v Chatfuel je zelo preprosta, saj jih lahko shranimo v PNG obliko, ki jo lahko nato integrirate v "Image (Slika)" vizitko na Chatfuel-u. Ne pozabite dodati kratkega uvoda preden klepetalni robot pošlje sliko. Mi smo se odločili ustvariti dve infografiki za vsako temo na področju slovnice: ena vsebuje razlago, druga pa primere. Če na pametnem telefonu kliknete na sliko, se infografika pojavi na celotnem zaslonu.

Če potrebujejo uporabniki več pojasnil, obstaja še tretja možnost, pri kateri jim klepetalni robot pošlje povezavo do videoposnetka na YouTube-u, kjer je koncept razložen na drugačen način.

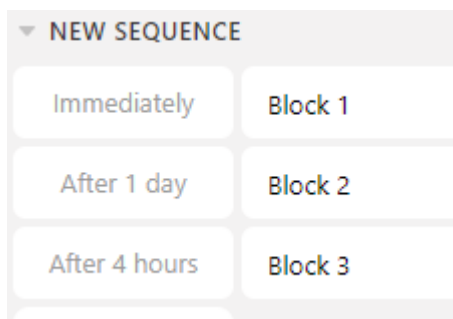
To lahko zelo pomaga učencem, ki si morajo vizualizirati vsebine na različne načine, da jih razumejo.

iv. Kako integrirati dnevne naloge

Kot smo že pojasnili, morate, če želite, da klepetalni robot vsak dan pošilja naloge ali kratke ponovitve vašim uporabnikom, ustvariti Zaporedje. Svoje uporabnike lahko prosite, da se prijavijo na Zaporedje s pomočjo uvodnega pozdrava. Z Zaporedjem bodo začeli takoj ali ob kateremkoli času, ki ste ga določili.

Prvi sklop Zaporedja bo določen glede na čas, ko se je uporabnik prijavil. Naslednji sklopi bodo določeni glede na prvi sklop.

V tem primeru bo sklop 1 poslan takoj, ko se uporabnik prijavi, sklop 2 bo poslan 1 dan po sklopu 1, sklop 3 bo poslan štiri ure po sklopu 2 in tako dalje.



Slike zaslona v Mr.Winston-ovem meniju na Chatfuel-u

Tukaj postane malce bolj zapleteno, saj boste želeli, da klepetalni robot pošlje uporabnikom povratne informacije o njihovih odgovorih na vprašanja pri dnevni nalogah. Dodajte prvo vprašanje vaših dnevni nalog v Zaporedje, ostali del naloge pa dajte v Skupino, vključno s povratnimi informacijami klepetalnega robota o vsakem posameznem pravilnem in nepravilnem odgovoru pri nalogah.

DT2A_VOC_Anim als Wrong	DT2B_VOC_Anim als	DT2B_VOC_Anim als Correct
DT2B_VOC_Anim als Wrong	DT2C_VOC_Anim als	DT2C_VOC_Anim als Correct
DT2C_VOC_Anim als Wrong	DT2D_VOC_Anim als	DT2D_VOC_Anim als Correct
DT2D_VOC_Anim als Wrong	DT2E_VOC_Anim als	DT2E_VOC_Anim als Correct

Slike zaslona v Mr.Winston-ovem meniju na Chatfuel-u

Kot lahko vidite, smo za te sklope uporabili kodirana imena. Tako da se prikaže kontinuiteta nalog v Skupini. Na tej sliki lahko vidimo, da ima druga dnevna naloga 5 vprašanj, označenih od A do E. Pri vsakem vprašanju smo ustvarili povratno informacijo pri pravih in nepravilnih odgovorih.

Ker je zgradba pri dnevnih nalogah in vajah zelo podobna, razen tega, da se pri dnevnih nalogah prvo vprašanje integrira v zaporedje, se boste v naslednjem poglavju naučili, kako brez težav povezati te sklope in kako ustvariti različne vrste nalog in vaj.

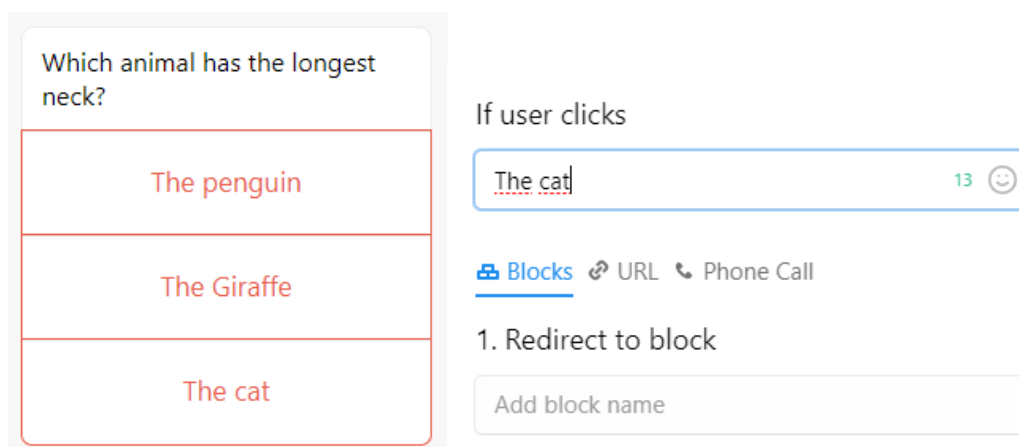
v. Kako integrirati vaje

Kot smo že pojasnili, je razlika pri dnevni nalogah ta, da bodo vaje v celoti integrirane v Skupino. Ustvarite lahko poljubno število skupin glede na kategorije vsebine, ki jih želite integrirati. Pa si pogledjmo поблиže Vizitke in lastnosti, ki jih uporabljamo pri integraciji vsebine pri dnevni nalogah in vajah.

Na voljo sta dva možna načina testiranja znanja uporabnikov:

1. Gumbi

Ko dodate vizitko **Text (Besedilo)**, boste opazili, da lahko spodaj dodate tri gumbе. Če želite dati na voljo več odgovorov, lahko namesto tega izberete Quick Reply (Hiter odgovor), ki vam omogoča, da dodate do 11 možnosti. Ne pozabite, da odgovori ne smejo presegati več kot 20 znakov, vključno z razmaki.



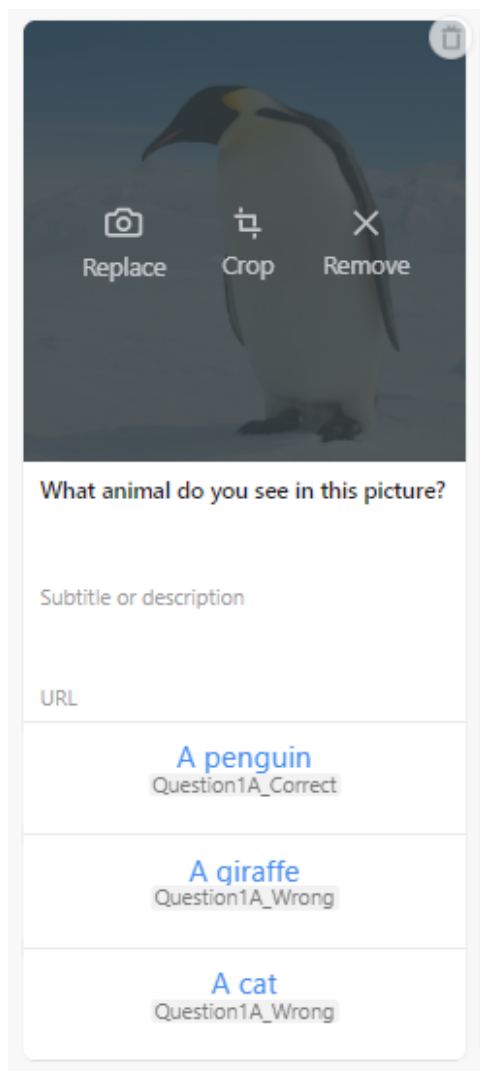
Slike zaslona v Mr. Winston-ovem meniju na Chatfuel-u

Kot lahko vidite, se bodo gumbi obarvali rdeče, če ji ne povežete z drugim sklopom. To storite tako, da kliknete nanje in dodate ime sklopa, za katerega želite, da ga pošlje klepetalni robot, če uporabnik klikne nanj. Ko boste storili to, boste zagledali ime sklopa, ki ste povezalo, pod odgovori.



Slike zaslona v Mr.Winston-ovem meniju na Chatfuel-u

Če želite dodati gumb po **Image (Sliki)**, priporočamo uporabo vizitke gallery (Galerija), pri tem pa priporočamo, da dodate le eno sliko. V naslov lahko vpišete vprašanje pri nalogi, kot na priemr "Katero žival vidite na tej sliki?" Enake omejitve in postopki glede števila, znakov ter povezav veljajo za gumbе pod sliko.

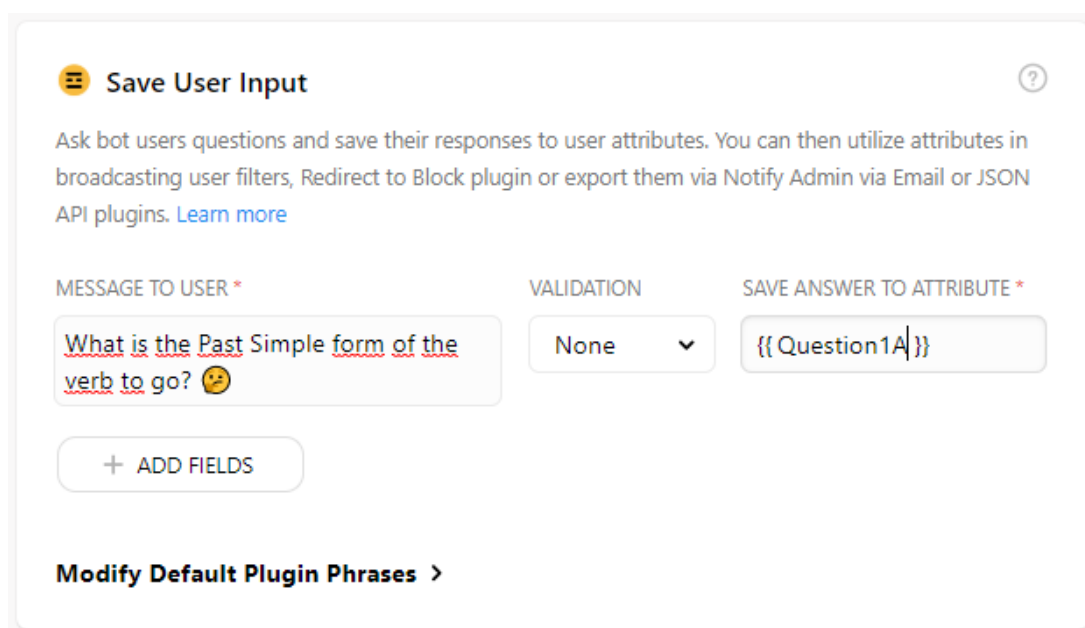


Slike zaslona v Mr.Winston-ovem meniju na Chatfuel-u

2. Shrani vnos uporabnika

Drug način za interakcijo uporabnikov s klepetalnim robotom je ta, da natipkajo svoje odgovore.

Ker je umetna inteligenca takšne vrste klepetalnega robota dokaj omejena, je bolje to bolje uporabljati, ko je možno majhno število odgovorov. Uporabite lahko vizitko z imenom "Save User Input (Shrani vnos uporabnika)", kamor lahko vpišete svoje vprašanje za uporabnike. Njihovi odgovori bodo nato shranjeni pod "Attribute (Lastnost)".



Save User Input ⓘ

Ask bot users questions and save their responses to user attributes. You can then utilize attributes in broadcasting user filters, Redirect to Block plugin or export them via Notify Admin via Email or JSON API plugins. [Learn more](#)

MESSAGE TO USER * VALIDATION SAVE ANSWER TO ATTRIBUTE *

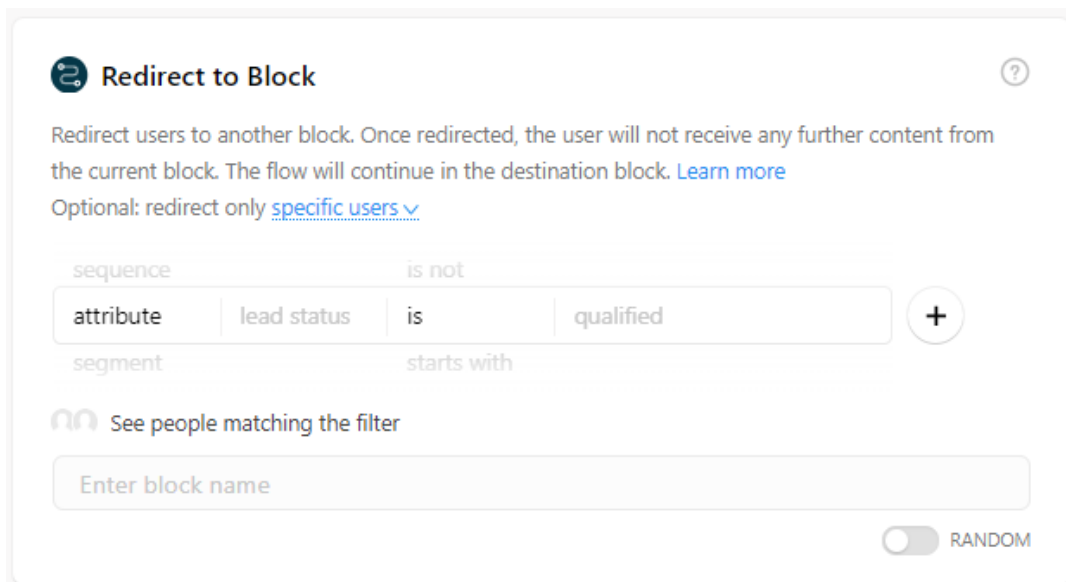
What is the Past Simple form of the verb to go? 😊 None ▼ {{ Question1A|}}

+ ADD FIELDS

Modify Default Plugin Phrases >

Slike zaslona v Mr.Winston-ovem meniju na Chatfuel-u

Ko enkrat ustvarimo to vizitko, boste morali dodati še dve drugi vizitki, poimenovani "Redirect to Block (Preusmeri na sklop)". To bo vašemu klepetalnemu robotu omogočilo pošiljanje ciljnih povratnih informacij. To naredite tako, da ustvarite eno od takšnih vizitk, ki bo usmerjala uporabnike, ki so izbrali pravilni odgovor, in eno vizitko za tiste, ki so izbrali napačen odgovor. Zato boste morali izbrati možnost "redirect only specific users (preusmeri le določene uporabnike", kar je prikazano v vizitki (v modri barvi).

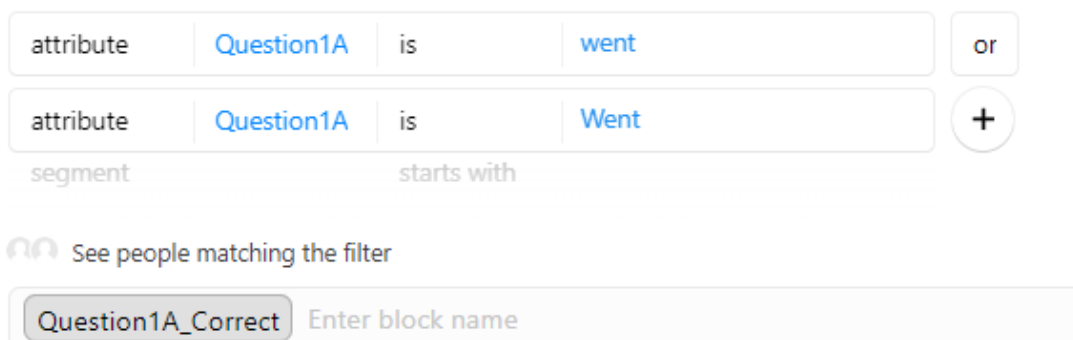


Slike zaslona v Mr.Winston-ovem meniju na Chatfuel-u

Kot lahko vidite, lahko uporabnike pošljete k drugemu sklopu glede na njihovo lastnost.

Poglejmo si primer:

- Za tiste, ki so izbrali **pravilni odgovor:**



Slike zaslona v Mr.Winston-ovem meniju na Chatfuel-u

- Za tiste, ki so izbrali **napačen odgovor**:

The screenshot shows a configuration interface for a chatbot. It features two rows of filter conditions. The first row contains the conditions: 'attribute', 'Question1A', 'is not', and 'went', followed by an 'and' button. The second row contains: 'attribute', 'Question1A', 'is not', and 'Went', followed by a '+' button. Below these rows, the text 'segment is' is visible. Underneath, there is a link that says 'See people matching the filter'. At the bottom, there is a text input field containing 'Question1A_Wrong' and a placeholder text 'Enter block name'.

Slike zaslona v Mr.Winston-ovem meniju na Chatfuel-u

Ne pozabite dati na voljo dve možnosti, če začnejo uporabniki svoj odgovor z veliko ali malo začetnico. To je pomembno, saj za razliko od možnosti 'Set up AI Tab' ta vizitka ne dovoljuje napake v črkovanju ali kakršenkoli drug odgovor kot je tisti, ki ga je vnesel oblikovalec.

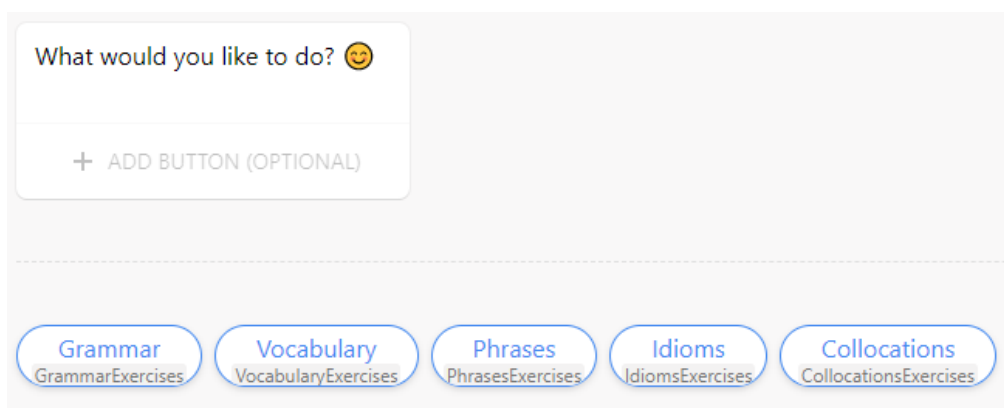
Zadnja stvar, katero morate imeti v mislih, je to, da bodo morda uporabniki želeli prenehati z interakcijo med samo vajo. Če morajo napisati svoj odgovor, kot v zgornjem primeru, bosta morali dodati še eno vizitko "redirect to block (preusmeri na sklop)", kjer lahko uporabnik vpiše "Stop" in prejme ustrezen odgovor od klepetalnega robota.

Čestitke, sedaj poznate osnove za oblikovanje čisto svojega klepetalnega robota.

3. Primeri dobrih praks oblikovanja klepetalnih robotov na področju jezikovnega izobraževanja

Razen avtomatskih sporočil na Chatfuel-u smo se odločili dodati še nekaj svojih. To smo pri Mr. in Mrs. Winston storili na naslednji način:

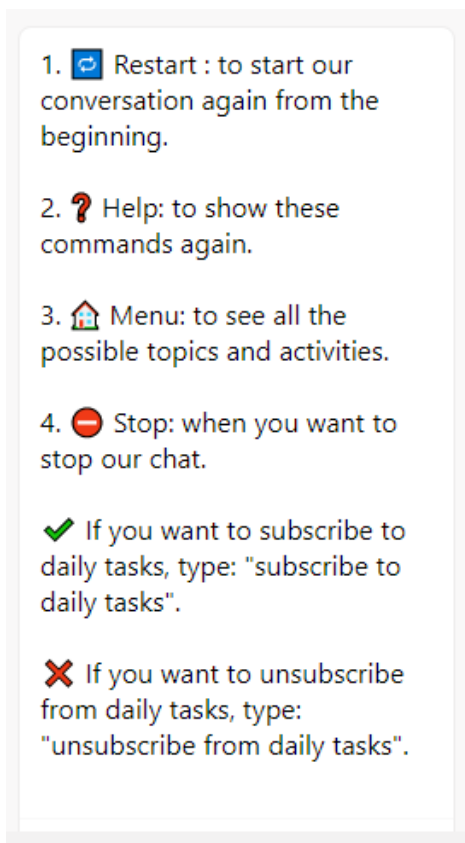
- **Menu (Meni):** ustvarili smo sklop Block, da lahko uporabniki dostopajo do vaj tako, da izberejo, katero temo želijo vaditi. Močno priporočamo uporabo besedilnih vizitk z "gumbi" (3 možnosti ali manj) ali "hitre odgovore" (več kot 3 možnosti), da se izognete zanašanju na to, kar bi uporabnik lahko natipkal.



Besedilne vizitke in hitri odgovori v Mr.Winston-ovem meniju na Chatfuel-u

Kot lahko vidite, bo hiter odgovor poslal vse uporabnike, ki kliknejo to možnost, na druge sklope o izbranih temah.

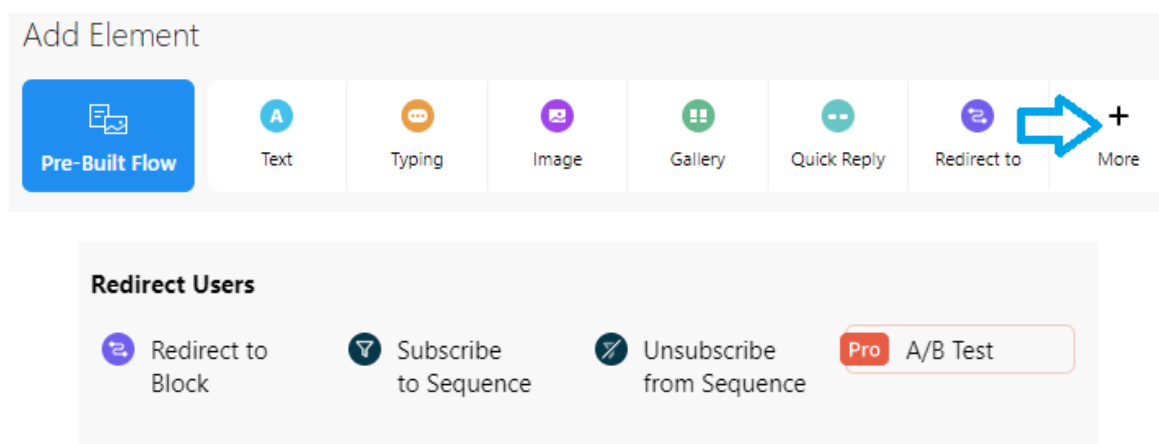
- **Help (Pomoč):** v uvodnem pozdravu klepetalni robot pojasni, kako raziskati različne možnosti. Vendar pa se morda uporabniki ne bodo spomnili vseh ukazov, ki jih morajo natipkati. Pri tem jim bo pomagal sklop "help (pomoč)", ki smo ga ustvarili pri Mr. in Mrs. Winston-u. Odločili smo se za preprosto besedilno vizitko, kamor smo dodali emoj-e za boljši prikaz.



Besedila vizitka v Mr. Winston-u na Chatfuel-u

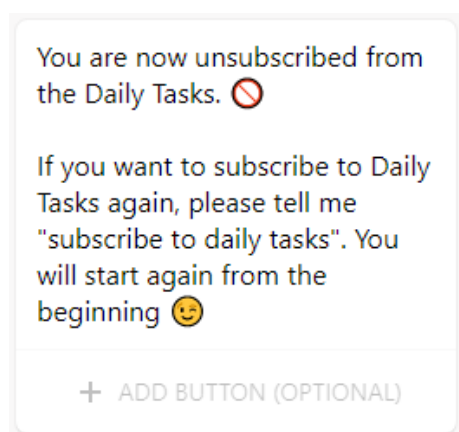
- **Stop:** v naših klepetalnih robotih smo ustvarili AI možnost, ki omogoča, da uporabniki, ki so vtipkali "Stop", preprosto prejmejo besedilno vizitko s sporočilom "bye-bye! 🙋". Na ta način lahko klepetalni robot prekine pogovor na prijazen in hiter način. Kakršenkoli odziv boste določili za svojega klepetalnega robota, naj bo kratek in nemoteč za uporabnika, ki bo želel prekiniti razgovor.

- **(Un)Subscribe to Sequences (Prijava/Odjava od zaporedij):** to funkcijo smo ustvarili, da bi uporabnikom zagotovili prosto upravljanje s svojimi prijavi na dnevne naloge. Ustvarili smo AI možnost, s pomočjo katere bodo uporabniki, ki bodo vtiskali “subscribe to daily tasks (prijava na dnevne naloge)” ali “odjava od dnevnih nalog”, preusmerjeni na določen sklop, kamor smo dodali vizitko “Subscribe to sequence (Prijava na zaporedje)” ali “Unsubscribe to sequence (Odjava od zaporedja)” .



Slika zaslona, kjer je prikazano, kje najdete vizitke “(Un)Subscribe to Sequence (Prijava/odjava od zaporedij)” na Chatfuel-u

Ne pozabite dodati besedilne vizitke, ki potrjujejo njihovo uspešno prijavo na/odjavo od zaporedja.



Priemr potrditvenega sporočila v Mr. Winston-u na Chatfuel-u

Za vsa ta avtomatska sporočila smo ustvarili SAI možnost v "Set Up AI" zavihku. Priporočamo dodajanje različnih možnih vnosov uporabnikov, da jim zagotovimo dostop do izbranih sporoči, četudi so pozabili točen ukaz.

Tako smo naredili v Mr. Winston-u:

if user says something similar to

unsubscribe from daily tasks remove daily tasks stop daily tasks
stop receiving daily tasks I don't want to recieve daily tasks

bot replies with

Unsubscribe from Daily T...

+ add [Block](#) or [Text](#) reply

Slika zaslona AI možnosti v Mr. Winston-u na Chatfuel-u

5. DEL

TESTIRANJE

KLEPETALNEGA ROBOTA

1. Namen testiranja

Ko ustvarite nov proizvod ali storitev in preden ga pošljete na trg, morate razmisliti o tem, če je pričakovan rezultat v skladu z vašimi pričakovanji. Z drugimi besedami, med oblikovanjem klepetalnega robota in njegovo uporabo je potrebno razmisliti o fazi testiranja, ki vam bo pomagala oceniti doslednost ustvarjenega proizvoda glede na cilje, ki ste jih postavili na začetku.

Ko definirate, zakaj ali s kakšnim namenom želite ustvariti klepetalnega robota, kakšne lastnosti in zgradbo naj bi imel, na katero platformo ga želite vstaviti in zgraditi, morate orodje testirati. To omogoča prepoznati, če je bilo izvedeno delo dosledno izvedeno in če je učinkovito pri doseganju ciljev – izboljšave na področju učenja tujih jezikov. Pridobiti si morate dokaze, da je vaš klepetalni robot koristen za vaše učence.

Testiranje s končnimi uporabniki predstavlja pomembno fazo, saj vam pomaga identificirati kakršnekoli napake pri oblikovanju, prepoznati, če je uporaba proizvoda/storitve preprosta in funkcionalna za področje predvidenega cilja na področju izobraževanja in usposabljanja.

Zato je pomembno, da lahko test med fazo testiranja klepetalnega robota izvedemo neposredno z izbrano skupino končnih uporabnikov klepetalnega robota.

Zato morate oblikovati vprašalnik, ki vam bo pomagal zbrati vtise in evalvacije o izkušnji med uporabo klepetalnega robota. Na koncu tega procesa boste lahko cenili njegovo učinkovitost.

Za testiranje klepetalnega robota priporočamo uporabo postopka, ki poteka v naslednjih korakih:

1. Definirajte cilj testiranja
2. Za anketo izberite omejeno populacijo
3. Izberite raziskovalno metodo
4. Zberite in interpretirajte odzive uporabnikov
5. Prilagodite klepetalnega robota glede na pridobljene in analizirane povratne informacije

Pri **cilju testiranja** je potrebno poudariti sledeče:

- Možne napake pri tipkanju in oblikovanju (ali obstajajo napake pri zapisu, ločilih in podobno v besedilih in vajah?).
- Kakršnekoli nedoslednosti v zgradbi klepetalnega robota (npr. uporabnost različnih delov klepetalnega robota: ali uporabnik razume, kako krmariti in uporabljati informacije, ki mu jih nudi klepetalni robot?).
- Možni kulturni nesporazumi, ki so nastali pri ustvarjanju vsebine klepetalnega robota (so prisotne šale, fraze, slike, ki niso jasne ali ki bi lahko užalile določeno kategorijo uporabnikov?).
- Stopnja zahtevnosti vsebine (so predstavljene lekcije in vaje razumljive in so v skladu s pričakovano stopnjo znanja, za katero je bil oblikovan klepetalni robot).

- Dojemanje zadovoljstva med uporabo klepetalnega robota in njegove interakcije (razumevanje tega, če je odnos s klepetalnim robotom preprost, razumljiv, prijazen in zadovoljujoč, saj naj bi bil klepetalni roboto orodje, ki pomaga in podpira učitelja).

Izbira ciljne skupine za vprašalnik: to pomeni, da morate razmisliti o tem, za kakšen tip uporabnikov bi želeli, da testira klepetalnega robota, da boste prejeli najuporabnejše informacije. Ravno tako pomeni, da se boste morali odločiti o velikosti skupine ali številu uporabnikov, ki bo zadostna za zagotavljanje kvalitativnih in kvantitativnih statističnih podatkov. To je v veliki meri odvisno od ciljne skupine vašega klepetalnega robota. Če so na primer vaša ciljna skupina učenci tretjega razreda na šoli, poskusite izbrati skupino 5-ih ali 10-ih učencev, ki lahko testirajo učence in vam lahko dajo povratne informacije o stvareh, ki ste jih predhodno določili.

Najcenejša, najpreprostejša in najuporabnejša **raziskovalna metoda**, upoštevajoč potrebne vire in čas implementacije, je prav gotovo vprašalnik v papirnati ali računalniški obliki, ki ga lahko uporabniki prejmejo preko spleta.

Ko zberete vprašalnike, se lahko analizirajo odgovori, da se preverijo postavljeni cilji, rezultate pa lahko vključimo v intervjuje ena na ena, če je to potrebno.

Na koncu bo **klepetalni robot prilagojen** z upoštevanjem **zbranih in analiziranih informacij** za oblikovanje končne verzije klepetalnega robota, ki ga lahko uporabljajo vsi predvideni uporabniki.

2. Kako oblikovati vprašalnik

Da bi ustvarili vprašalnik v papirnati ali elektronski obliki, ki je koristen za pridobivanje zanesljivih in uporabnih podatkov, je pomembno upoštevati nekaj stvari:

- Uporabljajte jasen in neposreden jezik, izogibajte se uporabi tehnične terminologije;
- Ne uporabljajte pristranskih vprašanj, ki preferirajo ene odgovore;
- Izogibajte se dvoumnim vprašanjem: poskušajte biti objektivni in nepristranski, poskušajte oblikovati specifična in ne preveč splošna vprašanja;
- Ne oblikujte vprašalnik s prevelikim številom vprašanj;
- Uporabljajte vprašanja in odprtega in zaprtega tipa, pri tem pa upoštevajte, da so odprti tipi vprašanj koristni za spodbujanje nepričakovanih odgovorov, medtem ko vam vprašanja zaprtega tipa, kot so vprašanja z eno ali več možnostmi, omogočajo statistično bolj kodirane podatke v sistemu. Uporabljate lahko Likert lestvico, na primer od stopnje 1 do 5:

1. Sploh se ne strinjam - 2. Se ne strinjam - 3. Neodločen - 4. Se strinjam - 5. Se zelo strinjam
ali
1. Zelo nezadovoljen - 2. Nezadovoljen - 3. Neodločen - 4. Zadovoljen - 5. Zelo zadovoljen

Pri oblikovanju vprašalnika je potrebno ustvariti razdelke, ki vključuje različna področja interesa ali vsebine, ki jih želite analizirati, pri vsakem razdelku pa morate ustvariti dosledna vprašanja, pri čemer upoštevate zgoraj omenjene predloge.

Vprašalniki ne smejo biti predolgi, zato morate skrbno izbrati vprašanja, s pomočjo katerih boste zbrali željene informacije.

Ne pozabite vstaviti začetne povedi, ki pojasnjuje razlog za raziskavo in prošnjo k sodelovanju in ki vključuje uporabnost pridobljenih rezultatov. Na koncu lahko dodate poved, s katero se zahvalite za porabljen čas.

Struktura vprašalnika je lahko sledeča:

	Predstavitev
1. del	Vprašanja o napakah v črkovanju
2. del	Vprašanja o zgradbi klepetalnega robota
3. del	Vprašanja o kulturnih nesporazumih
4. del	Vprašanja o stopnji zahtevnosti vsebine
5. del	Vprašanja o zadovoljstvu z interakcijo
	Zaključek

3. Primer vprašalnika

Primer vprašalnika za testiranje našega klepetalnega robota Mr. Winston, ki ima lahko naslednjo zgradbo:

	<p>Predstavitev</p> <p>Klepetalni robot je učno orodje, zato bi vas želeli prosti, da ga testirate, da ga bomo lahko pregledali. Prosim vas, da raziščete vsak del klepetalnega robota (vaje, FAQ-e, dnevne naloge, slovnico, besedišče itd.) in zapišete kakršnekoli napake ali vtise o svoji izkušnji med uporabo klepetalnega robota.</p> <p>Najprej pazljivo preberite vprašanja v vprašalniku, da boste dobili okvirno idejo, na kaj morate biti pozorni med uporabo klepetalnega robota.</p> <p>Vaše povratne informacije o orodju in njegovi uporabnosti pri vašem učenju je pomembno za njegovo izboljšavo.</p>
1.del	<ul style="list-style-type: none">- Ste našli kakšno napako v črkovanju? Če ste, jo lahko prosim zapišete tukaj:
2. del	<ul style="list-style-type: none">- Ali je krmarjenje po klepetalnem robotu preprosto? Odgovor od stopnje 1–5- Ste nemudoma razumeli, kako uporabljati klepetalnega robota?- Ali razumete, kako lahko preskočite iz enega dela klepetalnega robota v drugega? Da./Ne. Če ne, na katerem mestu?

	<ul style="list-style-type: none"> - So navodila v glavnem jasna? Odgovor od stopnje 1–5 - Ali v klepetalnem robotu morda manjkajo katere teme, za katere morda želite, da bi bile? Da. /Ne. Če da, prosim napišite, katere.
3. del	<ul style="list-style-type: none"> - So teme in primeri, obravnavani v klepetalnem robotu, vedno razumljivi? Če niso, prosim pojasnite, zakaj ne. - So slike v klepetalnem robotu privlačne in razumljive? Da. /Ne. Če ne, prosim razložite, katere niso. - So bili emoji, GIF-i in memeji v klepetalnem robotu smešni in privlačni? Da./Ne. Če ne, prosim razložite, kateri niso. - Vas je katera slika/GIF v klepetalnem robotu morda užalil? Da./Ne. Če da, prosim razložite, kateri.
4.del	<ul style="list-style-type: none"> - Katere teme so se vam zdele najzahtevnejše med uporabo klepetalnega robota? - Ste naleteli na kakšno težavo med reševanjem vaj iz slovnice? Da./Ne. Če da, prosim navedite, kakšne. - Ali menite, da vam infografike/FAQ-i pomagajo učinkovito razumeti vsebino? Odgovor od stopnje 1–5 - Ali so dnevne naloge zadovoljive? Odgovor od stopnje 1–5
Part 5	<ul style="list-style-type: none"> - Odgovor od stopnje 1–5 - Se vam je zdelo učenje s pomočjo klepetalnega robota na splošno zadovoljivo?

	<ul style="list-style-type: none"> - Ali menite, da je klepetalni robot prijazno in privlačno orodje? Odgovor od stopnje 1–5 - Kakšna je bila interakcija s klepetalnim robotom? Odgovor od stopnje 1–5 - Ali menite, da vam je klepetalni robot na kakršenkoli način pomagal? (na primer pri boljšem pomnjenju besedišča, boljšem razumevanju slovničnih pravil itd.). Odgovor od stopnje 1–5 - Ste se z njim zabavali? Odgovor od stopnje 1–5
	<p>Zaključek</p> <p>Hvala vam, da ste si vzeli čas. Vaše odgovore bom o uporabili za oblikovanje boljšega in uporabnejšega orodja za učenje jezikov. Če imate še kakšne dodatne pripombe ali predloge, jih prosim zapišite spodaj:</p>

Vprašanja lahko bolj natančno izberete na zgornjem seznamu glede na zgradbo vašega klepetalnega robota, tako da boste pridobili informacije, ki vas najbolj zanimajo.

Če želite na primer uporabiti Google obrazec, lahko ustvarite vprašalnik, ki ga lahko z lahkoto pošljete svojim uporabnikom.

4. Kako zbrati podatke

Pri uporabi Google obrazca ali katere druge oblike orodja vam aplikacija avtomatsko oblikuje statistiko ali shrani odgovore glede na tip zastavljenega vprašanja. Podatki so avtomatsko vneseni v preglednico, ki jo lahko prenesete na svoj računalnik, sama aplikacija pa lahko oblikuje grafe pridobljenih odgovorov.

Če je vprašanj relativno malo, lahko pobrsate med odgovori in zapišete le tiste pomembnejše.

Kako boste uporabili podatke, je odvisno predvsem od pomembnosti prejetih odgovorov oziroma, če so pridobljeni podatki uporabni za razumevanje tega, če ste svojega klepetalnega robota dobro oblikovali.

Zelo je pomembno, kako oblikujete svoj vprašalnik. Uporabite lahko veliko vprašanj odprtega tipa, ki pa jih morate kvalitativno interpretirati (to pomeni, da morate interpretirati pomen odgovorov brez uporabe merilnih lestvic). V nasprotnem primeru se lahko uporabijo le vprašanja zaprtega tipa, s katerimi lahko pridobimo le kvantitativne povratne informacije o dimenzijah, ki jih raziskujemo.

Lahko pa pri oblikovanju vprašalnika izberete oba tipa vprašanj.

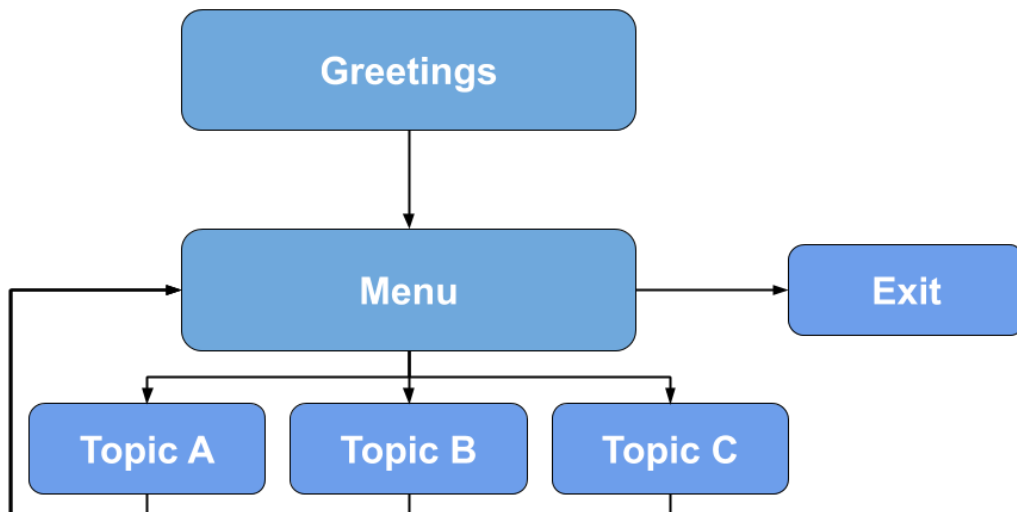
5. Kako analizirati podatke

Testiranje vašega klepetalnega robota z majhnim vzorcem uporabnikov prinaša niz podatkov, ki je lahko berljiv in omogoča empirično interpretacijo. V tem primeru lahko podatki, pridobljeni s pomočjo vprašalnikov in povzeti v tabelah ali grafih, postanejo odskočna deska za nadaljnjo raziskovanje, ki se lahko izvede ustno, morda s pomočjo intervjuja, ki se osredotoča na izpostavljene kritične točke.

Na koncu te faze boste lahko dokaj prepričani, da ste oblikovali klepetalnega robota, ki je odraz vaših ciljev in truda, da bi ustvarili jasno, zabavno, spodbujajoče, stimulatívno in uporabno orodje za svoje učence.

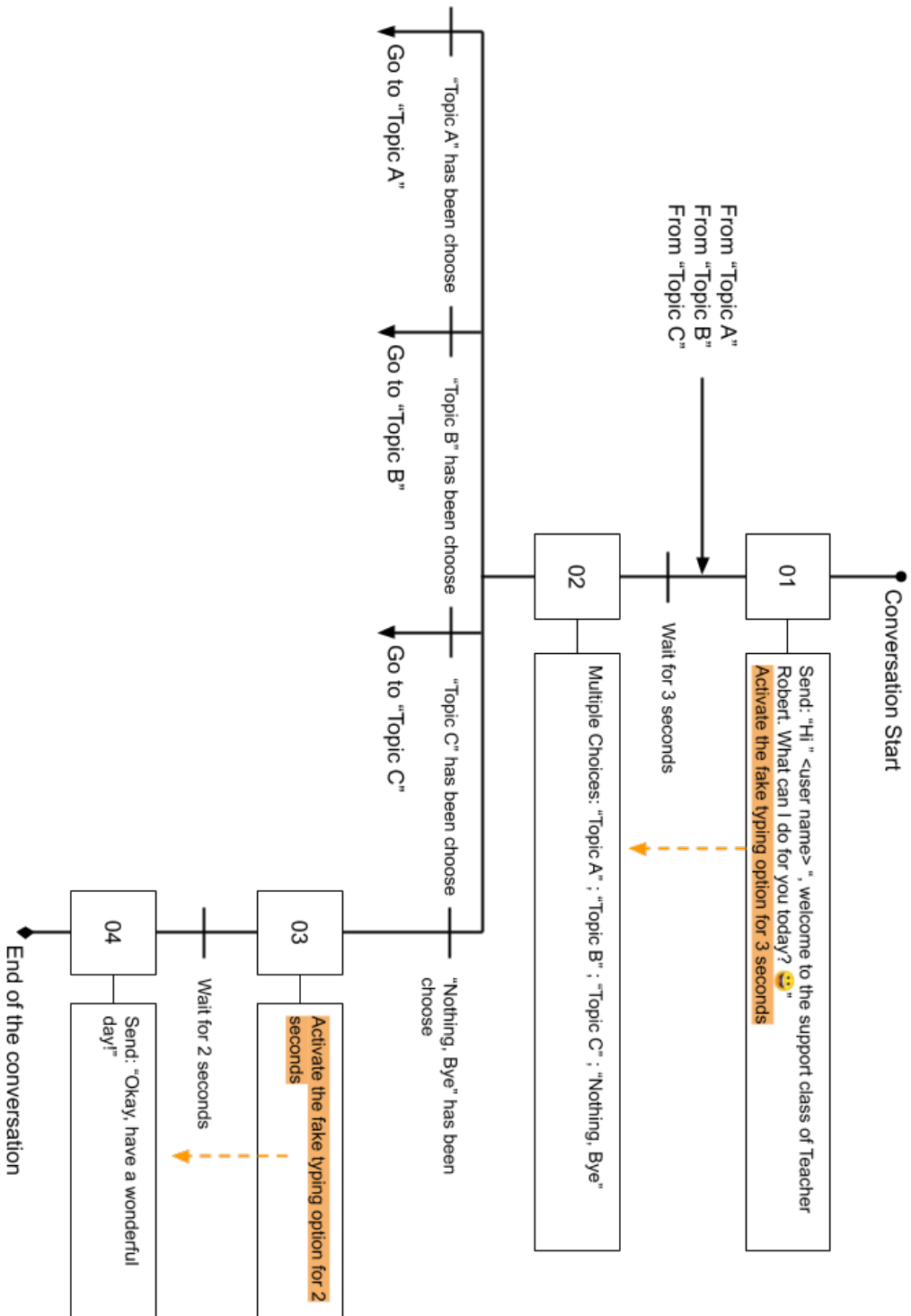
PRILOGE

1. Zgradba (globalni pogled)

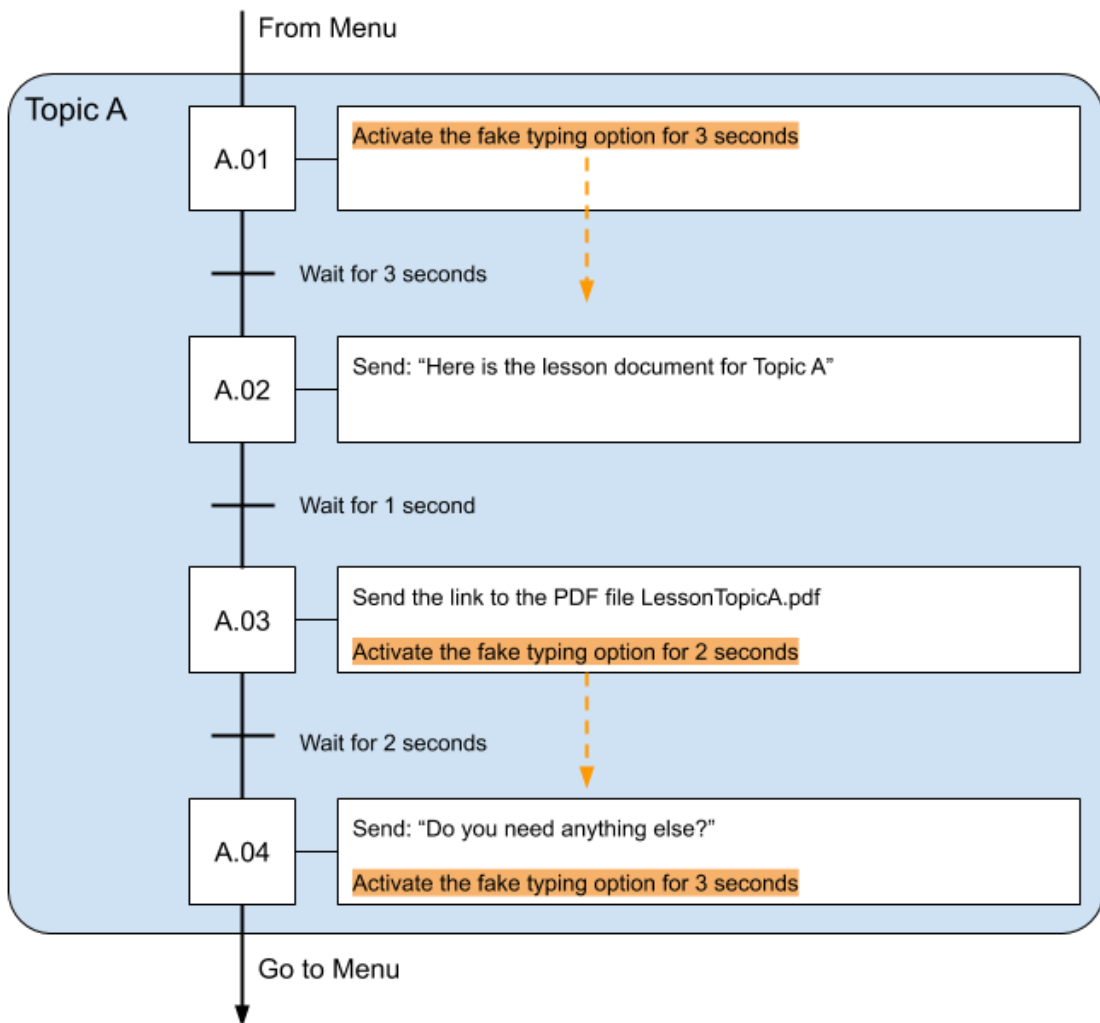


2. Podrobna zgradba

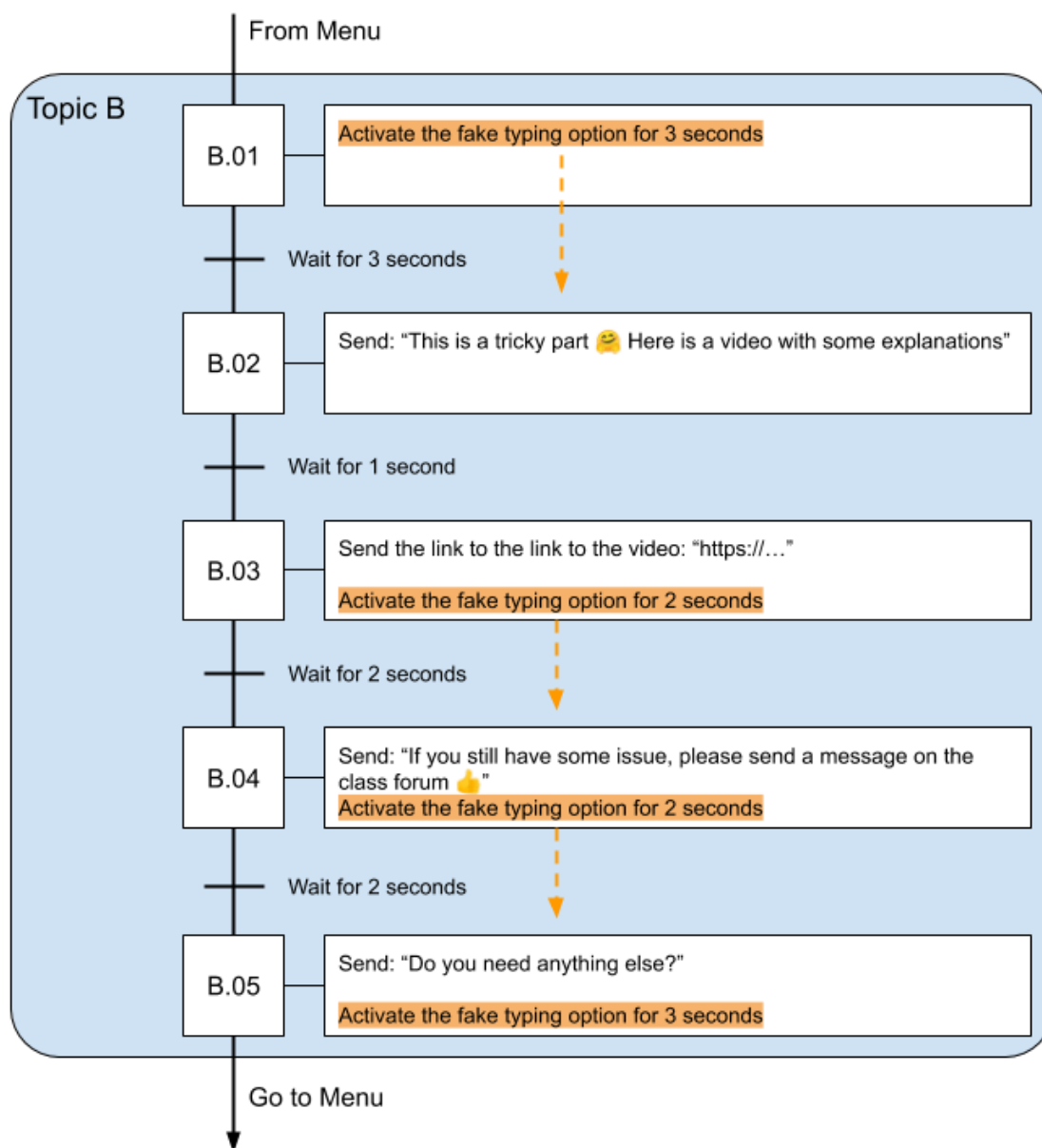
a. Osnovno ogrodje



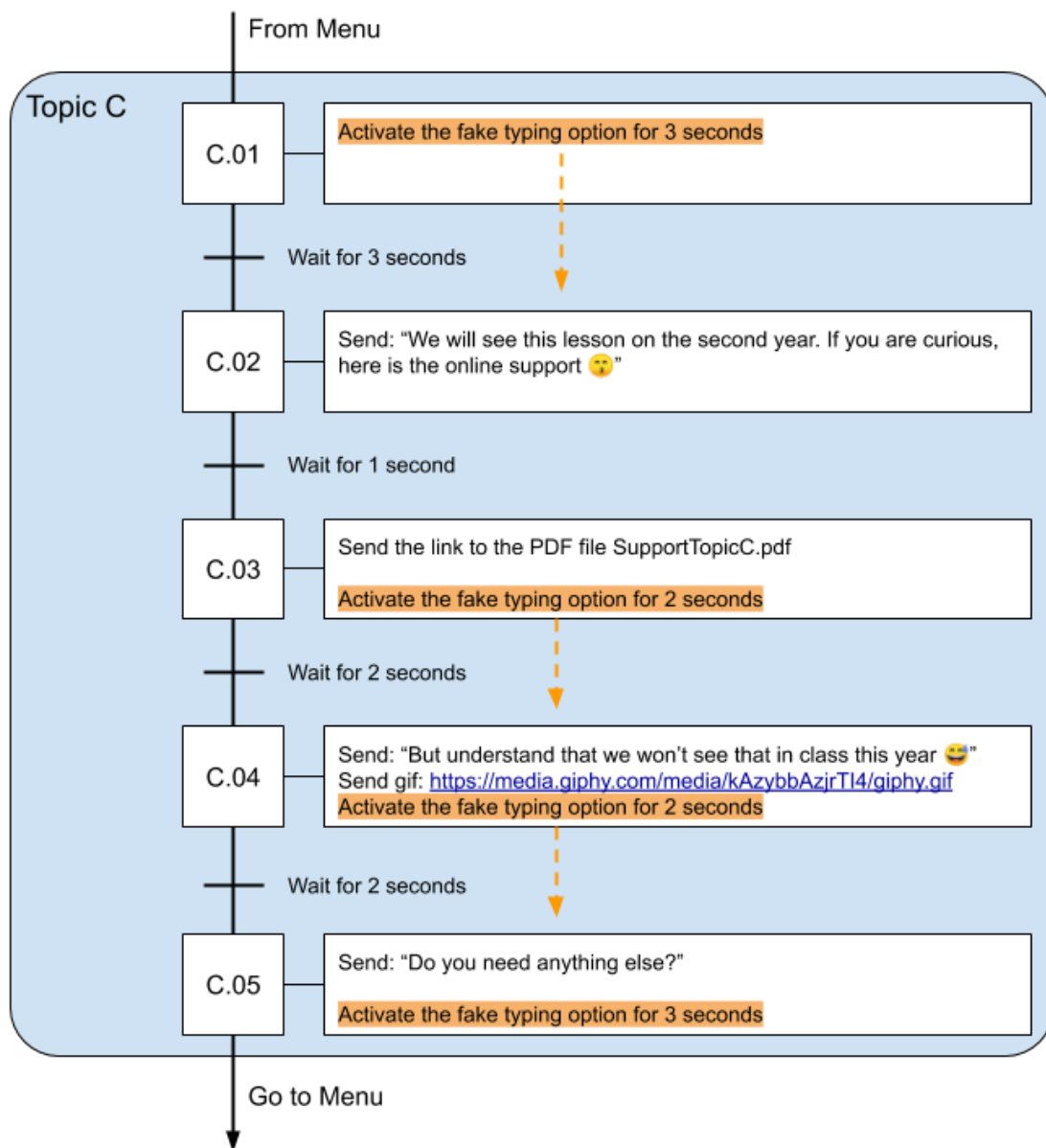
b. Tema A



c. Tema B



d. Tema C





Izvedba tega projekta je financirana s strani Evropske komisije. Vsebina publikacije (komunikacije) je izključno odgovornost avtorja in v nobenem primeru ne predstavlja stališč Evropske komisije.

Številka projekta: 2018-1-BE01-KA202-038594



<http://mrwinstonchatbot.eu/>



#MrWinstonchatbot



Mr Winston the chatbot

