ZESTAW ĆWICZEŃ KREATYWNYCH UNPLUGGED

Zrozumienie chatbotów poprzez odgrywanie ról

W tym zadaniu typu „unplugged” uczestnicy badają zasady działania chatbotów i automatycznych systemów komunikacji poprzez grupowe odgrywanie ról opartych na sytuacjach z życia codziennego. Uczestnicy na zmianę wcielają się w role użytkowników oraz chatbotów, symulując takie zadania jak rezerwacja wizyt lekarskich, pozyskiwanie informacji, dokonywanie rezerwacji czy rozwiązywanie problemów z obsługą klienta. Dzięki moderowanej dyskusji i ustrukturyzowanym zadaniom dorośli dowiadują się, jak organizowane są rozmowy z chatbotami, w jaki sposób automatyczne systemy zbierają i przetwarzają informacje oraz dlaczego jasna komunikacja jest kluczowa dla powodzenia interakcji. Ćwiczenie zachęca również do krytycznej refleksji nad zaletami i ograniczeniami chatbotów oraz nad sytuacjami, w których wsparcie człowieka wciąż pozostaje niezbędne. Pod koniec zajęć uczestnicy zyskują większą pewność siebie w kontaktach z systemami cyfrowymi, jednocześnie rozwijając logiczne myślenie, komunikację, współpracę oraz umiejętności rozwiązywania problemów .

Co-funded by the European Union

CC BY NC SA

Projekt ten został współfinansowany ze środków programu ERASMUS+ Komisji Europejskiej. Niniejsza publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów, a Komisja Europejska oraz SEPIE nie ponoszą odpowiedzialności za jakiekolwiek wykorzystanie informacji w niej zawartych.

Zakres tematyczny

Innowacyjne kompetencje

Czas trawania

90-120 min

Poziom

Zaawansowany

Wykorzystane elementy myślenia komputacyjnego

Grupa docelowa

- ☑ Nisko wykwalifikowane osoby dorosłe o niskich kompetencjach cyfrowych
- ☑ Nisko wykwalifikowane osoby dorosłe z ograniczonym formalnym wykształceniem lub kwalifikacjami
- ☑ Nisko wykwalifikowane osoby dorosłe o niskim poziomie uczestnictwa w uczeniu się przez całe życie

Cele kształcenia

Rozłożenie na czynniki pierwsze prostej, codziennej interakcji z chatbotem (np. prośbę o realizację usługi).

Rozpoznanie powszechnych struktur w automatycznych konwersacjach, takie jak powtarzające się typy pytań czy formaty odpowiedzi.

Określenie, jakie kluczowe informacje są niezbędne do pomyślnego przebiegu interakcji, oraz zignorować nieistotne szczegóły.

- ☑ Dekompozycja
- ☑ Rozpoznawanie wzorców
- ☑ Abstrahowanie
- ☑ Myślenie algorytmiczne

Podejście metodologiczne

- ☑ Gamifikacja
- ☑ Nauczanie oparte na wyzwaniach
- ☑ Uczenie się we współpracy
- ☐ Uczenie się przez doświadczenie

Stworzenie podstawowej sekwencji odpowiedzi pokazującą, jak chatbot mógłby przeprowadzić użytkownika przez dane zadanie.

Formułowanie pytań i odpowiedzi w jasny oraz logiczny sposób podczas odgrywania scenek (role-play).

Obszar kompetencji

a) Kompetencje innowacyjne

- ☐ Kreatywność
- ☑ Myslenie krytyczne
- ☑ Rozwiązywanie problemów
- ☑ Komunikacja
- ☑ Praca zespołowa

b) Kompetencje w zakresie umiejętności informacyjnych

- ☑ Zdolność do uzyskiwania dostępu do informacji, ich rozumienia oraz krytycznej analizy
- ☑ Interpretacja treści cyfrowych i wizualnych
- ☑ Świadomość wpływu mediów i stronniczości przekazu biases

c) Kompetencje życiowe I zawodowe

- ☑ Elastyczność i możliwości adaptacji
- ☑ Inicjatywa i autonomia
- ☑ Umiejętności społeczne i kompetencje międzykulturowe
- ☑ Produktywność
- ☑ Przywództwo i odpowiedzialność

Efekty uczenia się:

Pod koniec zajęć dorośli uczestnicy będą potrafili:

- Uporządkować rozmowę z chatbotem w wyraźną sekwencję kroków komunikacyjnych.
- Zidentyfikować powszechne struktury komunikacyjne stosowane w systemach automatycznych.
- Wyselekcjonować najważniejsze informacje wymagane do wykonania danego zadania.
- Stworzyć i zaprezentować prosty model interakcji z chatbotem.
- Aktywnie uczestniczyć we wspólnym rozwiązywaniu problemów oraz w ćwiczeniach opartych na odgrywaniu ról (role-play).
- Wyjaśnić, w jakich sytuacjach komunikacja

		z chatbotem może być skuteczna, a w jakich nie przyniesie rezultatów. Uwagi Wykorzystaj proste, drukowane karty z sytuacjami dla chatbotów (np. rezerwacja wizyty u lekarza, pytanie o informacje). Wyjaśnij, że jedna osoba wciela się w rolę „chatbota”, a pozostałe są „użytkownikami” zadającymi pytania. Wybieraj sytuacje, które są dobrze znane z życia codziennego. Zachęcaj dorosłych uczniów do mówienia, zadawania pytań i dzielenia się swoimi doświadczeniami. Facylitator (trener) powinien wspierać odgrywanie ról, ale pozwalać dorosłym uczniom na samodzielne próby i szukanie rozwiązań. Używaj jasnego, prostego języka i unikaj terminów technicznych.

Krok 1: Dekompozycja

Uczestnicy otrzymują zestaw fikcyjnych subskrypcji cyfrowych (np. streaming wideo, streaming muzyki, chmura danych, wiadomości online, aplikacje fitness lub edukacyjne). Każda subskrypcja zawiera szczegóły, takie jak koszt, główne funkcje oraz typowy sposób użytkowania.

Uczestnicy najpierw zapoznają się z informacjami i starannie organizują je w ustrukturyzowany sposób (na przykład w formie tabeli lub pogrupowanej listy). Identyfikują, co faktycznie zapewnia każda usługa, oraz wyjaśniają wszelkie niejasne pojęcia.

Główny aspekt myślenia komputacyjnego: Dekompozycja, czyli podział złożonego systemu na mniejsze, zrozumiałe części.

Krok 2: Porównywanie i wykrywanie nakładających się usług

Uczestnicy porównują wszystkie subskrypcje, aby zidentyfikować podobieństwa i nadmierności między usługami. Szukają przypadków, w których różne subskrypcje oferują taką samą lub bardzo podobną funkcjonalność (np. wiele platform muzycznych lub nakładające się usługi przechowywania danych w chmurze).

Powinni również wziąć pod uwagę, jak często każda usługa jest używana lub potrzebna, oraz które z nich zapewniają unikalną wartość w porównaniu do wartości zduplikowanej. Wyróżnienie lub pogrupowanie podobnych usług może pomóc w przeprowadzeniu tej analizy.

Główny aspekt myślenia komputacyjnego: Rozpoznawanie wzorców i abstrakcja – identyfikowanie powtarzających się struktur oraz skupianie się wyłącznie na istotnych kryteriach decyzyjnych (koszt, użyteczność, częstotliwość użytkowania).

Krok 3: Optymalizacja i uzasadnianie decyzji

		Na podstawie przeprowadzonej analizy uczestnicy decydują, jak zoptymalizować zestaw subskrypcji: które usługi zachować, anulować lub potencjalnie połączyć. Muszą upewnić się, że kluczowe potrzeby są nadal zaspokojone, przy jednoczesnym ograniczeniu niepotrzebnego nakładania się usług i kosztów. Następnie uczestnicy wyjaśniają swoje rozwiązanie, opisując jasny proces rozumowania lub „algorytm decyzyjny", którym się kierowali. Możliwe są różne rozwiązania, o ile są one logicznie uzasadnione. *Główny aspekt myslenia komputacyjnego:* Myślenie algorytmiczne – projektowanie strategii krok po kroku w celu rozwiązania rzeczywistego problemu optymalizacyjnego Wsparcie prowadzącego: ● Prowadzący wspierać pytaniami: „Co użytkownik powinien zrobić najpierw?", „Jaką decyzję należy podjąć w tym momencie?" ● Zachęcaj do krytycznego myślenia podczas podejmowania decyzji. ● Wzmacniaj nawyki związane z zapewnianiem bezpieczeństwa.