

Chatbot

Chatbot je konverzijski robot koji može biti odličan pomoćni alat za korištenje u Escape Room igri. Lako se dizajnira na platformi kao što je [Chatfuel](#), [CocoHub](#), ili [Botsify](#), možete je povezati sa svojom igrom da biste dali tragove, proverili kodove i ima mnogo više opcija! Chatbotovi obično komuniciraju u pisanoj formi, ali neke platforme dozvoljavaju da se koriste na platformama za video konferencije kao što je Zoom.

Potreban materijal

- Pametni telefon sa pristupom internetu za svaki tim igrača
- Računar sa pristupom internetu za nastavnika

Moguće upotrebe

- Igrači pronalaze pametni telefon u kojem je otvoren razgovor. Kada započnu razgovor, chatbot im šalje zagonetku ili trag za enigm.
- Igrači treba da pronađu kod i unesu ga u razgovoru sa chatbotom da bi pristupili sledećem tragu.
- Takođe možete koristiti chatbotove da napravite potpuno virtuelnu Escape Room igru.

Nastavnik može da prati razgovore učenika na računaru da vidi gde su zapeli i pomogne ako je potrebno. Ovo će takođe pomoći za izveštavanje na kraju igre.

Moguća ograničenja

- Možda politika škole ne dozvoljava korišćenje pametnih telefona u učionici, možda ćete o tome morati da razgovarate sa školom.
- Nastavnicima će biti potrebna uputstva u dizajniranju chatbota. Možete koristiti [vodič za dizajn chatbota](#) iz projekta Mr. Winston ili pročitati korisničku dokumentaciju platforme koju ćete koristiti.

Da li je inkluzivno za učenike sa specifičnim teškoćama učenja?



Chatbot

Chatbotovi su inkluzivna alatka ako se pravilno koriste, sa nekim savetovanim adaptacijama kao što su davanje **jasnih smernica** sa **raščlanjenim uputstvima**, preciziranje **cilja** aktivnosti, kao i pružanje **trenutne i konstruktivne povratne informacije uz ohrabrenje**.

