



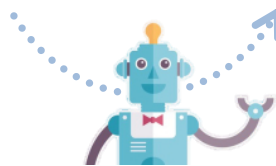
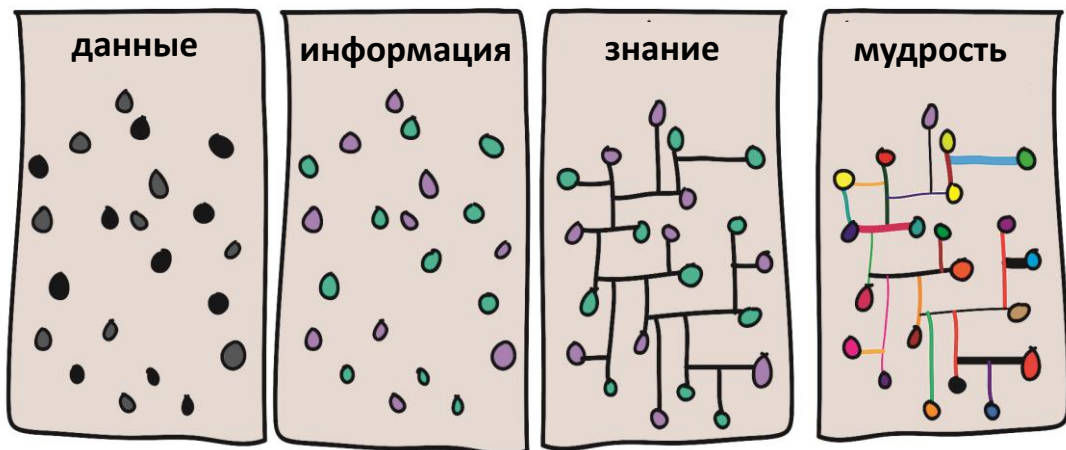
# EduBot 4.0

---

Методологические основы организации процесса обучения в режиме диалога с чат-ботом

# Чат-бот обеспечивает гарантированное закрепление знаний в сознании обучаемого

В процессе обучения чат-бот ведет диалог по всем фактам (единицам знания), необходимым для освоения (запоминания) сознанием обучаемого.



До тех пор, пока чат-бот не убедится в освоении конкретного факта обучаемым, он будет повторно спрашивать о данном факте в последующих диалогах. Данный подход обеспечивает тотальное освоение знания.

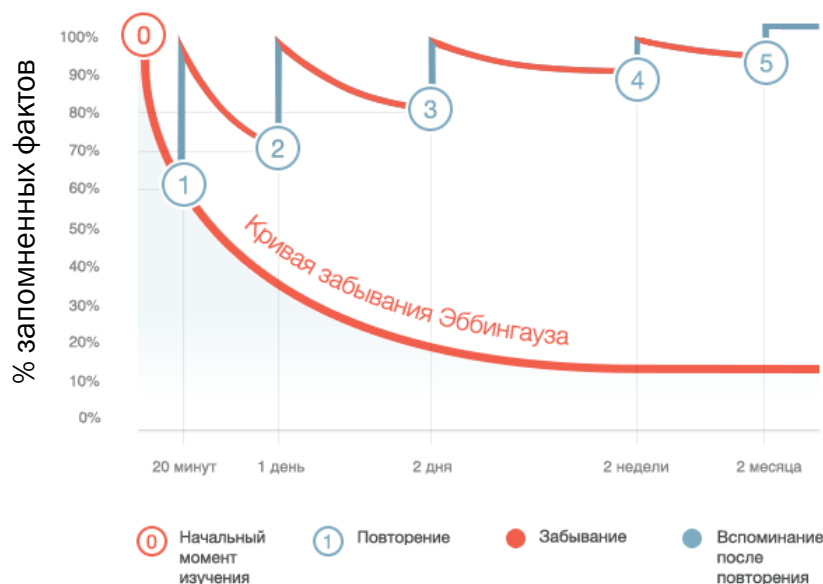
Подход **тотального** освоения знания контрастирует с подходом **вероятностного** освоения, применяемого в классических методиках обучения (знает столицу России, значит, вероятно, знает все столицы мира)

# Без повторения человек забывает 60% полученной информации в течение часа

В 1885 году немецкий психолог Герман Эббингауз провел серию опытов по изучению памяти. По результатам экспериментов Эббингаузом была построена Кривая забывания (The Forgetting Curve).

В ходе опытов было установлено, что после первого безошибочного повторения серии фактов забывание идёт вначале очень быстро. Уже в течение первого часа забывается до 60 % всей полученной информации, через 10 часов после заучивания в памяти остаётся 35 % от изученного. Далее процесс забывания идёт медленно, и через 6 дней в памяти остаётся около 20 % от общего числа первоначально выученных фактов, столько же остаётся в памяти и через месяц.

Увеличение % запоминаемости фактов при рациональном повторении



Осмысленное запоминание в 9 раз быстрее механического заучивания.

# «Игра» позволяет преодолеть нежелание человека много и долго учиться

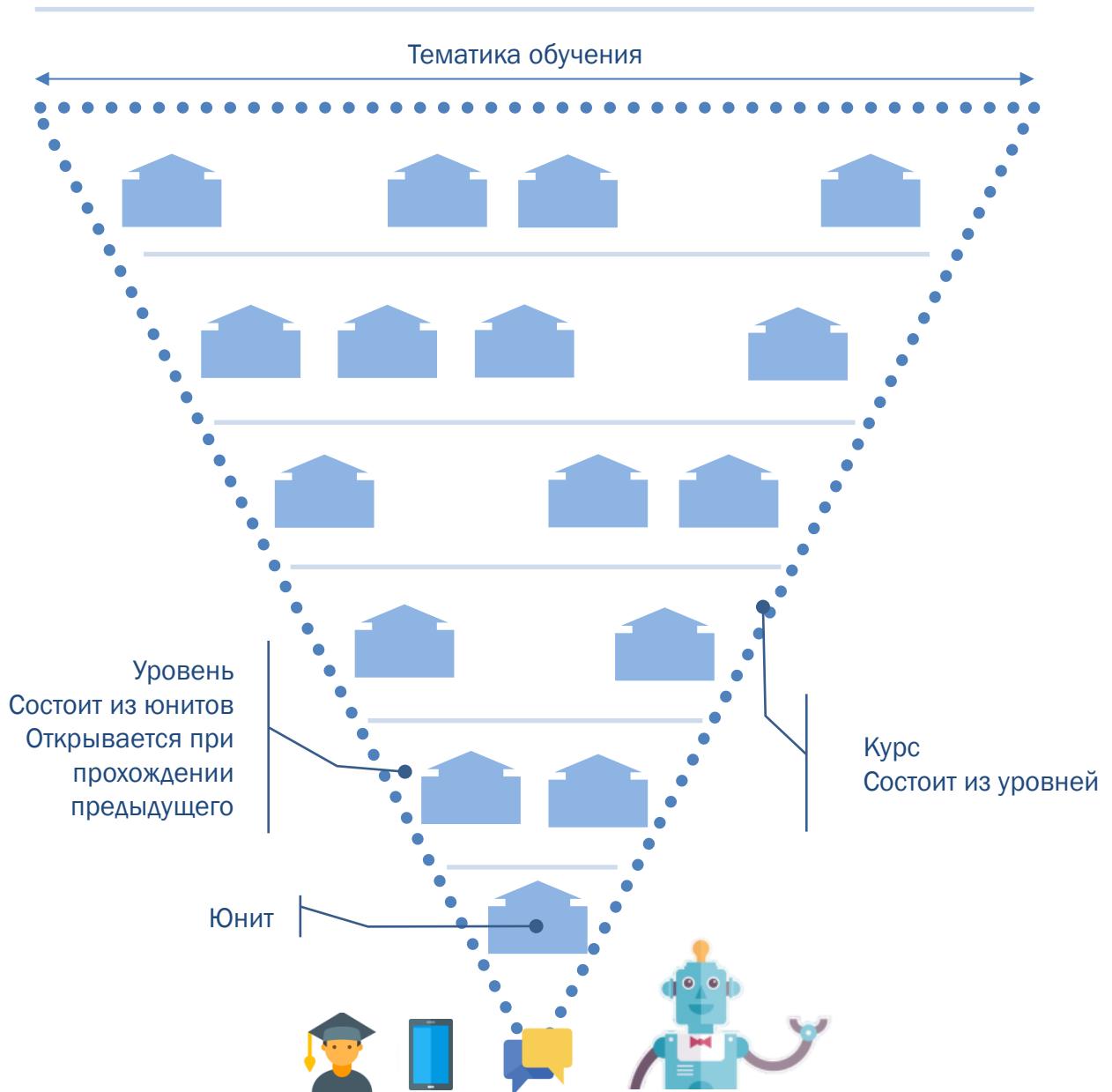
Постановка задачи “ты должен выучить 10.000+ фактов в течение 6 месяцев” вызывает отторжение, панику и погружает сотрудника в состояние фрустрации.

Использование игровых механик (игрофикации) при построении образовательных траекторий по массиву фактов позволяет решить задачу тотального освоения значительного объема знаний без нанесения психологических травм обучаемому.










В основу игровой механики образовательного чат-бота заложена концепция юнитов и уровней.

# «Игровой сюжет» по сути повторяет архитектуру традиционных курсов



# Рейтинг превращает обучение не только в «игру», но и в вовлекающее соревнование

Чат-бот обеспечивает моментальную обратную связь на каждый ответ обучаемого, прибавляя или уменьшая баллы за обучение в рамках юнита и курса в целом. На основании баллов рассчитываются рейтинги обучаемых (в рамках юнита и курса в целом).

Рейтинг участников			
#	Баллы	Участники	
6406	191.17		Егор П
6407	191.17		Анна Е
6408	190.99		Стас С
6409	190.6		Дмитрий М
6410	190.57		Юля Ф
6411	190.38		Светлана И
6412	190.26		Алина Н

Каждый ответ обучаемого приводит к пересчету рейтинга.

Обучаемый не видит рейтинг целиком, ему доступна информация о ближайших «конкурентах».

Использование данной механики существенно повышает мотивацию обучаемого к учебе, в определенной степени подменяя для него суть деятельности. Учебный процесс в сознании обучаемого вытесняется игрой и соревнованием – запускается процесс «майнинга» и «фарминга» баллов.

Применение данной механики повышения мотивации обучаемых с успехом применяется в различных проектах Neuro Lab! Algorithms и позволяет эффективно решать образовательные задачи заказчиков.



**NL-A.RU**  
NEURO LAB! ALGORITHMS