



**DigiEduHack Solution**  
**Reggio Emilia - DigiEduHack Reggio Emilia 2020**  
**Challenge: Reggio Emilia - DigiEduHack Reggio Emilia 2020 Challenge 2020**

## **AMiGO: Learn, Test and Enjoy**

### **AMiGO è un chatbot amico degli studenti**

AMiGO è un chatbot in grado di migliorare la qualità dell'apprendimento. Per lo studente diventa un compagno di studio che lo aiuta a imparare nuovi argomenti. Per l'insegnante diventa uno strumento di monitoraggio per individuare criticità e problemi.

### **Team: Team AMIGO**

#### **Team members**

Mirko Mucciarini, Nicolas Porto Campana, Beatrice Bolsi

#### **Members roles and background**

Ricercatori, Studenti e qualcuno oltreoceano

#### **Contact details**

reggioemilia.info@impacthub.net

## **Solution Details**

### **Solution description**

AMiGO è un chatbot rivolto a studenti e professori in grado di migliorare la qualità

dell'apprendimento. Per lo studente diventa un compagno di studio che lo aiuta a imparare nuovi argomenti e lo sprona a dare il meglio di se. Per l'insegnante diventa uno strumento di monitoraggio per individuare criticità e problemi, che dovranno essere affrontati per migliorare l'insegnamento.

AMiGO è un chatbot con tre funzionalità principali connesse tra loro che agiscono su diversi aspetti dell'apprendimento dello studente:

1. Fase di Studio. Assiste lo studente durante lo studio di una qualsiasi materia andandolo ad aiutare: ad individuare argomenti poco chiari nel libro, fornire spiegazioni e approfondimenti ed infine a ripetere concetti poco chiari.
2. Fase di Valutazione: Aiuta lo studente a prepararsi su un certo argomento andandolo a valutare su un insieme di domande generate dal libro su cui sta studiando, permettendo di rilevare concetti poco chiari prima della verifica in classe
3. Fase di Motivazione: Motiva lo studente andando a formulare domande ed esercizi sulla base degli interessi dello studente e fornendo curiosità che legano scuola e i suoi interessi (es. sport, cinema, videogiochi). Infine vengono create competizioni in cui partecipano altri compagni della sua classe per andare a stipulare una graduatoria

In questo modo si possono ottenere:

- Argomenti poco chiari che potrebbero essere ripassati dal professore
- Identificare tramite questionari lacune evidenziate dall'intera classe
- Monitoraggio dell'apprendimento dello studente

## **Solution context**

AMiGO si pone il dovere di affrontare i seguenti problemi:

1. Difficoltà di creare un gruppo di studio in una situazione in cui si deve rispettare il distanziamento sociale
2. Difficoltà di verificare la preparazione di uno studente su una certa materia
3. Scarsa motivazione dello studente nell'affrontare concetti lontani dai propri interessi

## **Solution target group**

Case Editrici che hanno i contatti con i docenti e per cui Amigo si propone come:

- Content evaluation tool, attraverso i dati raccolti dalle risposte degli studenti
- Soluzione digitale innovativa che permette un aggiornamento continuo dei contenuti anche sulla versione cartacea
- Piattaforma di apprendimento collaborativo, personalizzata per il singolo utente

Insegnanti della scuola secondaria di primo e secondo grado (scuola media e scuola superiore), che vogliono:

- verificare le conoscenze dei propri studenti
- individuare argomenti poco chiari che necessitano un ripasso
- invogliare i propri studenti a migliorarsi e ottenere voti migliori

Studenti della scuola secondaria di primo e secondo grado (scuola media e scuola superiore), che vogliono:

- un aiuto durante la fase di studio
- uno strumento per la verifica delle conoscenze in preparazione di un compito in classe

## **Solution impact**

L'editoria scolastica è, prima di tutto, un business. Un business che permette a otto-nove editori di fatturare circa il 70% degli oltre 800 milioni di euro all'anno (secondo i dati AIE del 2012).

L'impatto qualitativo può essere valutato:

- andando a monitorare il miglioramento delle votazioni degli studenti
- l'aumento degli studenti che utilizzano la piattaforma

L'impatto quantitativo può essere valutato:

- dall'aumento di collaborazioni con case editrici per l'inserimento di materiali ad hoc
- l'aumento di insegnanti che utilizzano il feedback di AMiGO

## **Solution tweet text**

AMiGO diventa per lo studente un compagno di studio che lo aiuta a imparare nuovi argomenti, mentre per l'insegnante diventa uno strumento di monitoraggio per individuare criticità e problemi.

## **Solution innovativeness**

Possibili competitor sono:

- Snatchbot
- Duolingo Schools
- Botsify

Queste soluzioni forniscono un supporto all'apprendimento, con la differenza rispetto alla nostra soluzione nella mancanza di una parte motivazionale e di analisi del rendimento dello studio

## **Solution transferability**

La soluzione tramite un miglioramento tecnologico e l'utilizzo di un linguaggio più avanzato per i nuovi target può essere esteso a:

- scuola primaria, con linguaggio più adatto al loro contesto
- università, con un linguaggio più avanzato e con la creazione di "quiz" più avanzati e "nuovi" per la preparazione agli esami

## **Solution sustainability**

L'obiettivo è ottenere finanziamenti economici da case editrici per la sponsorizzazione delle loro collane, andando ad avere un prodotto più vantaggioso e innovativo per i professori che decidono di utilizzare i loro libri.

L'editoria scolastica è, prima di tutto, un business. Un business che permette a otto-nove editori di fatturare circa il 70% degli oltre 800 milioni di euro all'anno.

## **Solution team work**

Siamo ricercatori e studenti che hanno la voglia di migliorare la situazione attuale, fornendo un supporto a un'educazione che è rimasta troppo vecchia, andandola ad innovare utilizzando strumenti di intelligenza artificiale che stanno diventando fondamentali in diversi settori

digieduhack.com