

SCUOLE ED EDUCAZIONE

Dialoghi con personaggi e idee

Figure storiche, filosofiche, letterarie, scientifiche e artistiche con cui gli studenti possono parlare, costruite da fonti selezionate e curate dal Centro Studi Logos.

Un personaggio che conosce i testi, e ti rimanda a loro.

Avatar conversazionali per la classe, costruiti da testi selezionati. Il Centro Studi Logos cura e controlla la base di conoscenza, sicura; docenti e istituzioni concordano obiettivi e attività. Gli studenti fanno domande in linguaggio naturale, confrontano le risposte, esaminano il ragionamento dietro una posizione e tornano alle fonti. Il personaggio non cita i testi: li conosce, e interpreta la sua parte, senza mai essere scambiato per una fonte storica.

100%

RISPOSTE RADICATE IN
FONTI SELEZIONATE

4

COSE DA
OSSERVARE IN
OGNI DIALOGO

40+

LINGUE

I PROBLEMI CHE RISOLVIAMO PER SCUOLE, UNIVERSITÀ E ISTITUZIONI EDUCATIVE

01 — IL TESTO CHE NESSUNO APRE

Le fonti restano chiuse; gli studenti leggono riassunti su di esse

Un dialogo con il personaggio solleva domande a cui il riassunto non risponde. I docenti lo usano per rimandare gli studenti ai testi, a verificare, confrontare e costruire ipotesi.

02 — IL CHATBOT CHE INVENTA

Gli strumenti di AI generici rispondono con sicurezza e inventano

Avatar costruiti su un corpus chiuso e curato rispondono entro ciò che le fonti sostengono e dicono quando non possono. I confini della base di conoscenza sono verificati con l'istituzione prima dell'uso.

03 — TRENTA STUDENTI, UNA VOCE

In classe parlano in pochi; gli altri ascoltano

Tutti possono fare una domanda al personaggio, sul proprio dispositivo o davanti alla classe, nella propria lingua. Il docente vede quali domande sono state fatte e porta le migliori nella discussione.

PER CHI

Scuole secondarie e licei; università e percorsi di formazione dei docenti; musei, biblioteche, fondazioni e festival con programmi educativi; dipartimenti di storia, filosofia, letteratura, arte, scienze e lingue.

FORMATO

Online, in aula o in sale immersive; smartphone, computer, totem, pareti proiettate. Personaggio, corpus di fonti, lingua, età degli studenti, obiettivi e mediazione del docente definiti con te; risposte e confini della base di conoscenza verificati prima dell'uso. Integrato con la tua piattaforma didattica.





DENTRO LA SOLUZIONE

Chiedi. Confronta. Torna alle fonti.

01 Scegli le fonti

Personaggio, periodo, testi e domande entro cui si svolge l'incontro. La base di conoscenza è costruita da quelle fonti e verificata prima dell'uso.

02 Entra nel dialogo

Gli studenti fanno domande in linguaggio naturale, confrontano le risposte ed esaminano il ragionamento dietro una posizione, nella loro lingua.

03 Torna ai testi

I docenti guidano la verifica delle fonti, distinguono ricostruzione e documentazione e invitano a nuove ipotesi. Quattro cose da osservare: qualità delle domande, legame tra risposta e fonte, confronto tra prospettive, consapevolezza dei limiti della ricostruzione.

04 Socrate al Festival del Classico

L'avatar di Socrate sviluppato da e-REAL Labs è stato presentato al Politecnico di Torino: il pubblico ha dialogato con il filosofo, le cui domande hanno portato a chiarire idee, esplicitare ipotesi e considerare alternative.

COSA RICEVI

Personaggi curati

Costruiti da fonti selezionate, controllati dal Centro Studi Logos.

Ogni lingua

Gli studenti chiedono nella propria lingua.

Strumenti per il docente

Domande fatte, risposte date, punti da portare in classe.

Confini verificati

Che cosa il personaggio può e non può dire, concordato prima dell'uso.

Parti da un personaggio

Scegli una classe, una materia e un personaggio: un filosofo, uno scienziato, uno scrittore, una figura storica. Condividi i testi che la classe sta studiando. Costruiamo il personaggio e ne verifichiamo i confini con te, la classe dialoga per qualche settimana e guardiamo insieme le domande fatte e che cosa è cambiato nel modo in cui gli studenti leggono le fonti.

FUNZIONA CON I MENTOR CONVERSAZIONALI

Un mentor può accompagnare il dialogo: chiede allo studente il perché, indica il passo da verificare e aiuta a rivedere l'ipotesi prima della discussione in classe.

PARTE DELL'OFFERTA SCUOLE ED EDUCAZIONE

Una delle cinque soluzioni e-REAL per l'educazione, con Mentor conversazionali, Percorsi e feedback per la classe, Laboratori immersivi e interattivi e Socrate.

PARLIAMOCI

Prenota una demo su www.e-real.net o proponici una classe per un pilota.

CONTATTO

Danils Vanags
danils@logosnet.org

e-REAL[®]
by LOGOSNET

