FONDAZIONE BRUNO KESSLER
MAGAZINE

Progettare una didattica innovativa: al via il progetto ENCORE

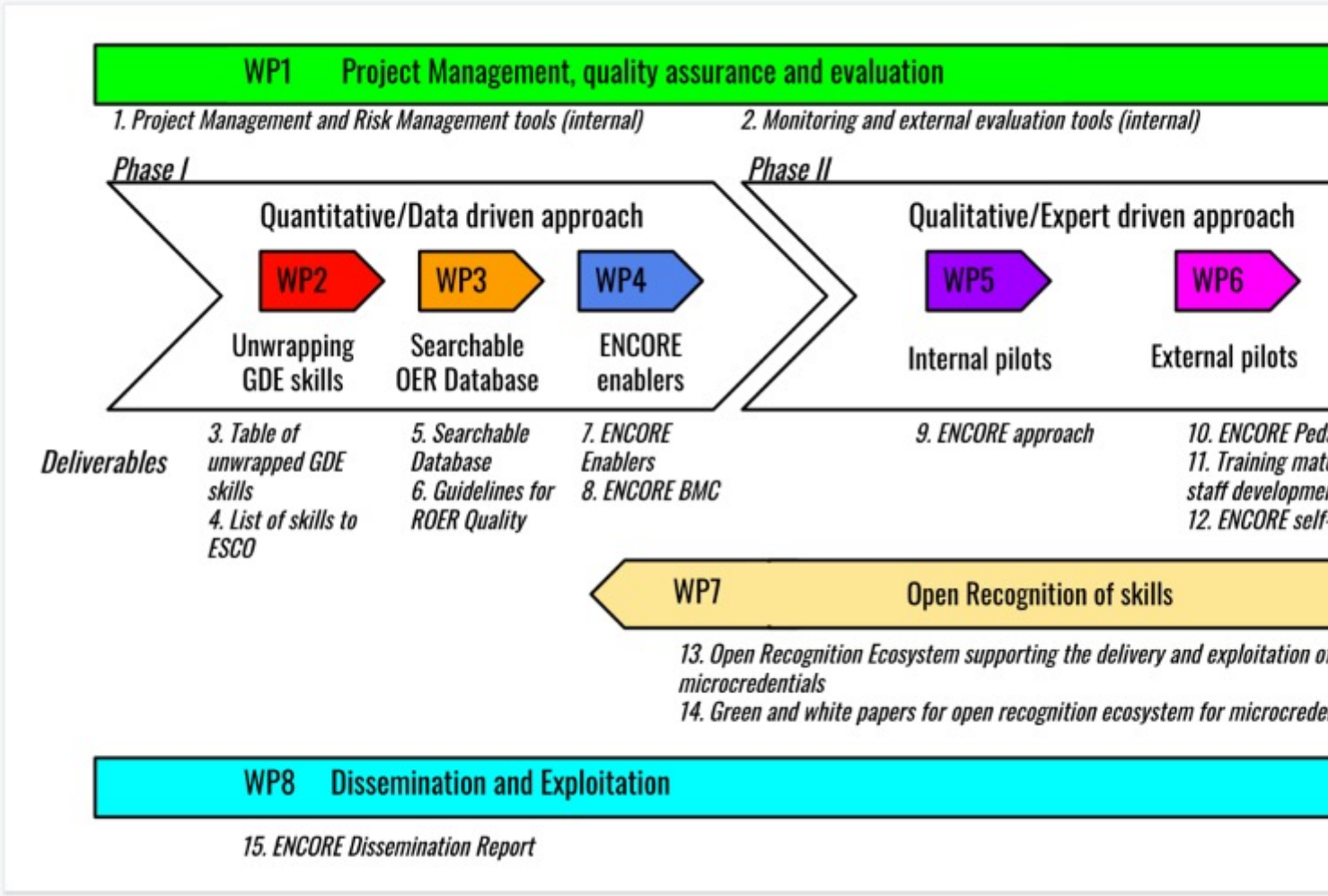
13 Luglio 2022

Coordinato dall'Università di Pisa, coinvolge atenei, enti e aziende europei. FBK è tra i partner dell'iniziativa grazie al contributo di Antonio Bucchiarone (MoDiS) e Gianluca Schiavo (i3)

Con il *kick-off meeting* che si è tenuto a Pisa il 5 e 6 luglio 2022, ha preso il via il progetto ERASMUS+ ENCORE, guidato dall'Università di Pisa. Esso mira a sviluppare **strumenti di supporto alla progettazione didattica da mettere a disposizione degli educatori**. Tali strumenti saranno basati sul riuso di contenuti educativi aperti arricchiti di informazioni e categorizzati per aree di competenze, grazie a strumenti di **Intelligenza Artificiale**.

Il gruppo di lavoro di ENCORE, il cui acronimo sta per **ENriching Circular use of OeR for Education**, è composto da cinque università (Università di Pisa, Università di Salamanca, Università Chalmers, Università di Padova, Università Aperta Ellenica); da tre enti di formazione professionale (Knowledge Foundation at Reutlingen University, Mylia e Adecco Training France); da tre attori del mercato del lavoro (ValueDo, Beam Me Up e Reconnaitre-Open Recognition Alliance); un istituto di ricerca (Fondazione Bruno Kessler) e una Ong (Associazione Europea delle Università di Insegnamento a Distanza).

Le realtà coinvolte avranno una grande responsabilità nella prima fase del progetto che avrà un approccio data-driven, con l'Ateneo pisano responsabile della definizione delle competenze GDE (Green, Digital and Entrepreneurial), l'Università di Salamanca responsabile della definizione della banca dati delle risorse e FBK che svilupperà la tecnologia per rendere queste tecnologie personalizzabili e accessibili agli utenti. Nella seconda fase (guidata da esperti di pedagogia), l'Università di Padova si occuperà di definire l'approccio ENCORE. Tutti i fornitori di servizi educativi, guidati dalla Università Chalmers, saranno coinvolti in egual misura nei test interni ed esterni.



Responsabili del WP4 sono i ricercatori FBK **Antonio Bucchiarone** (MoDiS) e **Gianluca Schiavo** (i3). Il WP4 terrà conto degli approcci quantitativi, e delle linee guida promosse dagli esperti di settore, per creare un'interfaccia tra il database delle risorse educative aperte e gli educatori. In particolare, FBK utilizzerà tecniche di Intelligenza Artificiale e **Gamification** per supportare i docenti nel processo di definizione e monitoraggio di corsi dedicati ai loro studenti. Queste soluzioni dovrebbero **facilitare l'apprendimento, incoraggiare la motivazione e il coinvolgimento, migliorare la partecipazione e la cooperazione degli studenti**, nonché stimolarli ad acquisire le competenze che hanno l'obiettivo di perseguire.

LINK

https://magazine.fbk.eu/it/news/progettare-una-didattica-innovativa-al-via-il-progetto-encore/

TAG

- #didattica
- #erasmus+
- #gamification

- #intelligenzaartificiale
- #ricerca
- #societàdigitale
- #studenti
- #università

AUTORI

- Giancarlo Sciascia