



Agli eventi di UPDATE e HFE2.0 per parlare di didattica, tecnologia e digitale

20/09/2022

Giovedì 15 settembre, negli spazi del Centro Studi Sereno Regis, a Torino, si sono svolti gli **eventi di diffusione di due progetti Erasmus+, UPDATE e HFE2.0, di cui EnAIP Piemonte è partner, accomunati dal tema della didattica, del digitale e della tecnologia utilizzata per l'apprendimento.**

Durante la mattinata sono stati presentati i primi risultati ottenuti con il progetto *UPDATE*, che, come raccontato da **Licia Monni, Responsabile del settore internazionale di EnAIP**, è nato con lo scopo di **implementare forme di didattica blended e di applicare le nuove tecnologie alle attività formative ad alto contenuto di pratica e manualità**.

Matteo Faggioni, Presidente di FORMA Piemonte, ha infatti sottolineato l'importanza di **inserire e integrare nel mondo della formazione professionale gli strumenti legati al digitale e alla tecnologia** e utilizzarli come strumenti di valore aggiunto, che permettono alla formazione professionale di restare al passo con i tempi e con le richieste delle aziende con cui collabora.

Anche **Alessandro Brolpito, di European Training Foundation**, ha ribadito la necessità di **combinare** tra loro 3 elementi: **tecnologia, pedagogia e contenuti**, per supportare nei giovani lo sviluppo delle digital skill necessarie per essere cittadini attivi, per avere ambizioni e relazioni sociali.

Come ricordato da **Valeria Zaffalon**, di EnAIP, che per UPDATE si è occupata della fase di ricerca, la didattica digitale non deve però sostituire quella tradizionale, ma deve essere integrata e utilizzata per migliorare la formazione. È necessario ripensare alla struttura della "classica" lezione e valorizzare la partecipazione attiva: quindi non trasferire la modalità in presenza online, ma **progettare una didattica digitale mirata, che potenzi la didattica tradizionale**.

I prossimi step per il progetto UPDATE prevedono la formazione di 5 formatori di EnAIP e 5 formatori del partner estone, Viljandi Kutseoppekeskus, a Copenhagen, su queste tematiche. Rientrati in Italia ed Estonia formeranno, a loro volta, altri 40 tra docenti e tutor, che sperimenteranno quanto appreso nei loro corsi di ristorazione e meccanica auto.

Il pomeriggio invece è stato dedicato all'evento finale del progetto *HFE2.0*, che si è posto

l'obiettivo di **sviluppare un innovativo sistema di apprendimento della lingua e della cultura con l'utilizzo dell'Intelligenza Artificiale**.

Dopo i saluti istituzionali di **Roberto Santoro, Presidente di EnAIP Piemonte**, i rappresentanti di **MTU** e di **LudusXr**, partner di progetto irlandese e danese, hanno **presentato la piattaforma di Realtà Virtuale**, dove, guidati da personaggi storici, gli studenti che vogliono imparare una nuova lingua straniera potranno farlo mettendosi in gioco in prima persona, mentre sono protagonisti di alcune situazioni di vita quotidiana. Kristin Brogan, di MTU, ha sottolineato come **l'utilizzo del gaming nell'apprendimento dia motivazione agli studenti, che, divertendosi, hanno più voglia di imparare**. Un pensiero confermato anche dai docenti che hanno già sperimentato la piattaforma di HFE2.0, e che hanno sottolineato come per i ragazzi già abituati al gaming sarà più facile imparare, perché potranno mettersi letteralmente in gioco senza imbarazzo.

Antonietta Centolanze ha invece parlato dell'esperienza del **CPIA** e dell'approccio utilizzato nell'insegnamento: non esiste più una netta differenza tra Lingua 1 e Lingua 2 ma si parla piuttosto di un **intreccio di linguaggi e di plurilinguismo**, dove la conoscenza delle lingue contribuisce anche alla promozione di coesione sociale e senso di appartenenza. **Anna Nervo**, docente a supporto della didattica digitale del CPIA, ha ricordato l'importanza di integrare l'insegnamento di una nuova lingua con le nuove tecnologie, ma ha anche sottolineato come **i nuovi strumenti debbano essere semplici e adattabili al target** che li andrà ad utilizzare, soprattutto se si pensa che la maggior parte degli utenti del CPIA non ha alte competenze digitali.

Anche **Alessia Messuti, dell'ITCILO**, ha ricordato che i **percorsi di formazione saranno davvero efficaci solo se costruiti su misura rispetto alle esigenze dell'utenza**: oggi infatti si è passati da una pratica Content Center a una pratica User Center. L'apprendimento è un'esperienza, e solo se vissuta nel modo corretto si trasformerà in conoscenza. Per questo è necessario riprogettare la didattica, facendosi ispirare dalle nuove tecnologie e dalla pedagogia

Autore: En.A.I.P. Piemonte