



HUNT FOR EUROPE 2.0

Il progetto HFE 2.0 (Hunt for Europe), finanziato tramite il programma Erasmus Plus, ha l'obiettivo di sviluppare **innovativi sistemi di apprendimento con l'utilizzo dell'intelligenza artificiale**. È rivolto a **ragazzi tra i 13 e i 19 anni tra cui migranti e rifugiati, iscritti in contesti d'aula ufficiali ma con difficoltà di apprendimento a causa di carenze linguistiche e accademiche**. La priorità è quella di coinvolgere i ragazzi in una didattica inclusiva e collaborativa in 150 lezioni.

L'innovativo progetto aggiunge alla precedente piattaforma e-learning **le dimensioni dell'Intelligenza Artificiale e le capacità Multi-Player per aumentare considerevolmente l'esperienza di apprendimento**.

Gli insegnanti sono gli attori più importanti nel meccanismo di apprendimento: è stato dimostrato in molte occasioni che hanno il maggiore impatto sull'apprendimento. Pertanto il meccanismo di IA intende aumentare le capacità degli insegnanti creando l'opportunità di un'esposizione molto più massiccia e sempre disponibile: dal mondo reale, all'apprendimento, all'uso delle lingue, in un motivante ambiente di gioco.

Saranno sviluppati materiali di e-learning per accogliere i compiti multiplayer e verrà sviluppato **un database molto ampio di oltre 300 esercizi e quiz**. Questo costituirà la base dell'algoritmo utilizzato nella componente di Intelligenza Artificiale.

A seconda dei risultati dell'allievo, l'intelligenza artificiale andrà automaticamente a regolare il livello di difficoltà guidandolo ai materiali pertinenti: **in questo modo verranno mantenute alte sia ambizione e motivazione dello studente che il livello di difficoltà**. Il meccanismo di intelligenza artificiale guiderà lo studente, aumentando la motivazione e l'apprendimento della lingua e della cultura nell'**ambiente di gioco 3D**, utilizzando l'opzione di collaborazione tra individui, scuole e culture, aumentando anche le possibilità degli insegnanti di fornire feedback e strumenti di apprendimento straordinariamente efficienti. Si intende creare **un ambiente di gioco "multi-giocatore" in cui gli allievi cooperano utilizzando le conoscenze e abilità per risolvere compiti reali**.

L'obiettivo di HFE 2.0 è sviluppare uno strumento di apprendimento che possa essere utilizzato sia come strumento dell'insegnante durante la lezione, sia come strumento fuori dalla classe, dove gli studenti studiano individualmente, con compiti assegnati all'insegnante.

Durante il progetto verranno utilizzati diversi software gestionali, come **Trello**, e di collaborazione

aziendale, come **Slack**. Il Project Management Team organizzerà ogni mese incontri online con i partner attraverso Skype, Adobe Connect, Lync, Google Hangouts per condividere suggerimenti e feedback. Il piano di progetto prevede cinque incontri transnazionali, che si svolgeranno in momenti strategici della vita del progetto e saranno utili per raggiungere i risultati attesi.

Il progetto, della durata di due anni, è iniziato nel mese di ottobre del 2020 e durerà fino a settembre 2022. Vede coinvolti Enaip Piemonte, [Die Berater Unternehmensberatungs Gesellschaft](#) (Austria), LudusXR (Danimarca), [Institute of Technology Tralee](#) (Ireland), [Wisamar](#) (Germany), [Vardakeios School of indigent children](#) (Grecia); obiettivo comune di tutti i partner è quello di **aiutare i ragazzi nel loro percorso formativo e contribuire allo sviluppo di innovative tecnologie di apprendimento**.

Autore: *En.A.I.P. Piemonte*