

press,commtech. the leading company in local digital advertising

anso

SPOTVISION
 TIPOGRAFIA · AGENZIA PUBBLICITARIA
 c.so Savona 267 - Asti ☎ 340 2955674

ATnews.it
 QUOTIDIANO ONLINE DI ASTI E DI LANGHE ROERO E MONFERRATO

IL TESTAMENTO DELL'ORTOLANO
 25 OTTOBRE ORE 19.30
 PASSERANO MARMORITO (AT)

amazon.it Ora Amazon è anche .it
 Ampia scelta, piccoli prezzi

ATTUALITÀ



All'EnAIP un progetto europeo di e-learning per ragazzi migranti e rifugiati

HFE 2.0: Intelligenza Artificiale e Gaming per imparare lingua e cultura

di Redazione - 21 Ottobre 2020 - 17:33 [Stampa](#) [Invia notizia](#) ⌚ 1 min

[Più informazioni su](#) [enaip piemonte](#) [asti](#)

I prodotti di cui non puoi fare a meno. Il cambiamento culturale inizia da qui.



Utilizzare l'intelligenza artificiale per sviluppare sistemi innovativi di apprendimento. Questo l'obiettivo del progetto HFE 2.0 (Hunt for Europe), partito in questi giorni, finanziato dal programma Europeo "Erasmus Plus" e gestito da un partnership di 6 stati: Italia, Austria, Danimarca, Irlanda, Germania e Grecia.

amazon.it
 Spedizione gratis da 19€
[Scopri](#)

ATmeteo Previsioni
 Asti 13°C 9°C
[GUARDA IL METEO DELLA TUA CITTÀ](#) >>

Il progetto, in cui è coinvolto Enaip Piemonte, 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 un'ottica di didattica inclusiva e collaborativa in 150 lezioni.

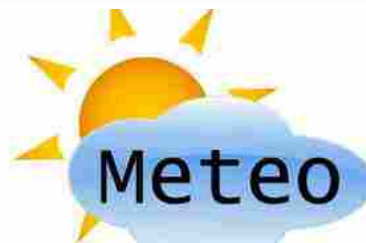
Alla prima edizione del progetto HFE, che ha dato origine ad una piattaforma di e-learning, si aggiungono le potenzialità dell'IA e le capacità Multi-Player, per aumentare considerevolmente l'esperienza di apprendimento. Un meccanismo di Intelligenza Artificiale, infatti, guida lo studente, aumenta la motivazione e l'apprendimento della lingua e della cultura in un

ambiente di gioco 3D, utilizzando l'opzione di collaborazione tra individui, scuole e culture, e infine aumenta le possibilità degli insegnanti di fornire feedback e strumenti di apprendimento straordinariamente efficienti.

Saranno sviluppati materiali di e-learning per accogliere i compiti multiplayer e verrà sviluppato un database molto ampio, di oltre 300 esercizi e quiz. A seconda dei risultati dell'allievo, l'Intelligenza Artificiale andrà automaticamente a regolare il livello di difficoltà per l'allievo e a guidarlo ai materiali pertinenti. In questo modo verranno mantenute alte ambizione e motivazione dello studente, mantenendo costantemente impegnativo il livello di difficoltà.

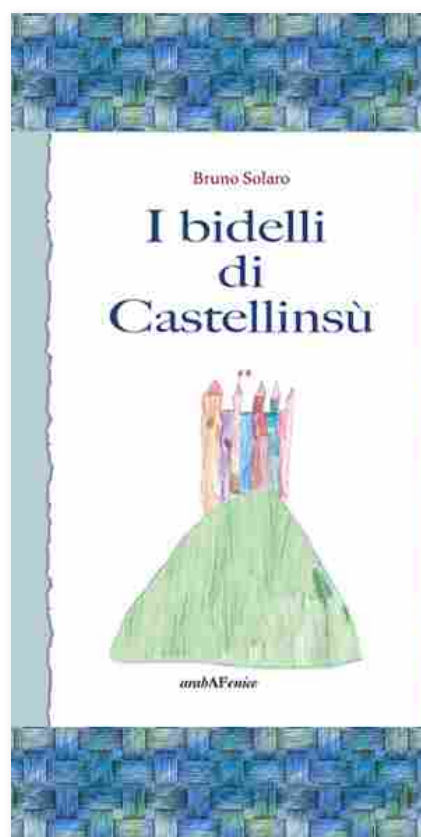
Si vuole sviluppare uno strumento di apprendimento che possa essere utilizzato, infatti, sia come strumento dell'insegnante durante la lezione, sia come strumento fuori dalla classe, dove i giovani studiano individualmente, con compiti assegnati dall'insegnante.

Il progetto, della durata di due anni, è iniziato a ottobre del 2020 e terminerà a settembre 2022.



ATTUALITÀ

Meteo: le previsioni per i prossimi giorni **previsioni**

[Commenta](#)


Contenuti Sponsorizzati da Taboola



Prendi un fazzoletto



Quali sono le offerte di



Vedere la figlia di

ATlettere

Tutte le lettere



Asti, Scuola Jona: "Abbiamo bisogno della collaborazione di tutti, chiediamo di poter continuare a lavorare con tranquillità"