

CURRICULUM T&LS1
RICERCA EDUCATIVA E VALUTAZIONE

Posti con BORSA di studio	4
Posti SENZA borsa di studio	0

Tipo Posto	Sede prevalente di attività	Titolo tematica e descrizione
con BORSA di studio	Università degli Studi di Catania	La formazione del docente e l'impiego delle tecnologie digitali nelle scuole del II Ciclo <u>Descrizione</u> La tematica riguarda l'analisi dei processi formativi dell'insegnante di scuola secondaria di II grado in relazione all'applicazione delle tecnologie digitali nei processi di insegnamento, nel tentativo di rendere i saperi accessibili a tutti e a ciascuno. Il/la dottorando/dottoranda elaborerà dapprima una riflessione epistemologica della formazione iniziale ed in servizio degli insegnanti di scuola secondaria di II grado, alla luce dei dispositivi legislativi e poi, indagherà, attraverso l'impiego di strumenti di analisi quantitativa e qualitativa, le loro competenze digitali applicate nei processi di insegnamento, evidenziando quali tecnologie educative vengono usate nella didattica, con l'obiettivo di evidenziare i punti di forza e di debolezza in relazione all'innalzamento o meno dei risultati raggiunti da tutti e da ciascuno, proponendo soluzioni operative grazie all'impiego delle tecnologie digitali.
con BORSA di studio	Università degli Studi di Macerata	Progettare ambienti educativi inclusivi: gamification e intelligenza artificiale nell'aula immersiva <u>Descrizione</u> Il progetto di ricerca mira a esplorare le potenzialità educative derivanti dall'integrazione tra gamificazione e intelligenza artificiale all'interno di ambienti immersivi, come le aule immersive. L'obiettivo è analizzare come queste tecnologie, combinate, possano contribuire alla costruzione di esperienze didattiche dinamiche, coinvolgenti e personalizzate, capaci di adattarsi in tempo reale alle esigenze individuali degli studenti. In particolare, la ricerca si concentrerà su come le aule immersive – ambienti digitali tridimensionali e multisensoriali – possano essere potenziate da sistemi intelligenti e meccanismi ludici per migliorare la motivazione, l'attenzione e l'efficacia dell'apprendimento. Il progetto indagherà inoltre la sostenibilità e la scalabilità di queste soluzioni nel contesto educativo, considerando fattori come i costi, l'accessibilità delle tecnologie, la formazione del personale docente e l'integrazione con i curricula esistenti.
con BORSA di studio	Università degli Studi di Napoli Federico II	Ambienti di apprendimento intelligenti ed adattivi <u>Descrizione</u> L'evoluzione dei dispositivi tecnologici, sempre più performanti e accessibili, consente al discente di accedere in qualsiasi momento a un ambiente di apprendimento personalizzato e continuo. Tali ambienti, grazie all'integrazione dell'Intelligenza Artificiale, possono essere arricchiti da agenti artificiali sia fisici, per esperienze immersive tangibili, sia virtuali, operanti in contesti tradizionali o in ambienti di Realtà Estesa (XR). Attraverso l'impiego di tecniche avanzate di learning analytics per il monitoraggio costante dei processi di apprendimento, il progetto si propone di studiare e sviluppare un ambiente formativo adattivo, capace di stimolare la motivazione e promuovere lo sviluppo di competenze specifiche nei discenti. Tali competenze spaziano dalle abilità tecniche (hard skills) a quelle trasversali (soft skills), in un'ottica di apprendimento personalizzato, dinamico e orientato al potenziamento delle capacità individuali.

Tipo Posto	Sede prevalente di attività	Titolo tematica e descrizione
con BORSA di studio	Università degli Studi di Salerno	Ambienti di apprendimento virtuali, didattica e IA <u>Descrizione</u> Il progetto dottorale intende esplorare le implicazioni didattiche derivanti dall'utilizzo di nuove forme di IA nei contesti scolastici. Lo scopo è di progettare ambienti di apprendimento immersivi mediante l'impiego di specifiche soluzioni tecnologiche che possano divenire parte integrante di percorsi ed esperienze didattiche innovative e personalizzate.