IBM Watson e Sesame Workshop presentano una nuova piattaforma di giochi didattici intelligenti in cloud

Scoprite l’app di apprendimento lessicale cognitivo abilitata da Watson e ideata per potenziare il percorso educativo nella prima infanzia; il primo progetto pilota sviluppato presso le Gwinnett County Public School in Georgia.

New York e Armonk, USA - 06 giu 2017: IBM (NYSE: IBM) e Sesame Workshop hanno annunciato che le Gwinnett County Public School della Georgia, uno dei distretti scolastici urbani più importanti della nazione, hanno completato il progetto pilota relativo alla prima app di apprendimento lessicale cognitivo del settore, abilitata grazie alla piattaforma di giochi didattici intelligenti di IBM e Sesame. La nuova piattaforma, disponibile su cloud IBM, permette ad una comunità di sviluppatori software, ricercatori, società di produzione di giochi educativi e di educatori di sfruttare le capacità cognitive di IBM Watson e le competenze in materia di prima infanzia di Sesame Workshop per realizzare un'esperienza coinvolgente che offra grandi vantaggi al percorso didattico ed educativo dei bambini. L’app di apprendimento lessicale cognitivo è solo una delle diverse app cognitive, dei giochi e degli strumenti educativi che saranno realizzati nel corso del tempo su questa nuova piattaforma, grazie alla collaborazione tra le due società annunciata lo scorso anno.

Per vedere un video sulle novità, cliccate qui.

Il programma pilota Gwinnett rappresenta la prima occasione in cui la competenza di Sesame Workshop e la tecnologia Watson sono state portare nelle classi e testate da studenti ed educatori. Nella fase iniziale, bambini in età prescolare e insegnanti del distretto scolastico di Gwinnett di sei classi hanno utilizzato un’app di apprendimento lessicale cognitivo su tablet, realizzata sulla piattaforma di giochi didattici abilitata dal sistema Watson per migliorare le conoscenze lessicali dei piccoli studenti. Basata sul modello di apprendimento Sesame, questa app adattiva utilizza i personaggi del programma televisivo Sesame Street insieme a video educativi e giochi di parole.

"Sesame e IBM condividono l'idea che le tecnologie di cognitive computing siano in grado di aumentare e innescare entusiasmo per l'apprendimento in qualsiasi bambino," afferma Harriet Green, General Manager, IBM Watson IoT, Customer Engagement and Education. "Insieme combiniamo la tecnologia Watson e le approfondite conoscenze educative di Sesame per offrire agli insegnanti nuove opportunità per l'apprendimento lessicale dei loro studenti, creando sostanzialmente un'esperienza didattica unica e personalizzata per ogni bambino.”

Sulle risultanze del pilota Gwinnett, c’è in programma un’estensione del progetto nel prossimo autunno; IBM e Sesame hanno raccolto 18.000 feedback da 120 studenti che hanno contribuito a definire una progressione di parole più precisa a cui sono stati “sottoposti” per oltre due settimane. Nel corso del progetto gli studenti hanno appreso parole considerate difficili per bambini in età prescolare, tra cui "aracnide”, “amplificare”, “mimetizzazione”, e “applauso”; fin dall'inizio è risultato evidente che molti studenti sembravano acquisire nuovi vocaboli grazie all’app. Effettivamente un insegnante ha detto: “Stiamo studiando gli animali e i bambini sono stati in grado di notare varie forme di ‘mimetizzazione’ tra le pelli degli animali.” Un altro insegnante ha affermato: “Quando abbiamo trovato un ragno in classe, uno studente ha urlato, 'un aracnide’!" Gli insegnanti che hanno partecipato al progetto hanno ampiamente confermato che l’app ha rappresentato uno strumento

utile per la loro classe.

Le competenze di intelligenza aumentata di Watson permettono all'app di fornire assistenza digitale in classe. Gli insegnanti possono monitorare l'apprendimento lessicale dei bambini in tempo reale grazie ad un pannello di controllo sicuro e adattare le lezioni, il ritmo e l'offerta formativa in base alle esigenze di ogni bambino. L'app utilizzerà valutazioni adattive per definire il livello lessicale attuale del bambino, fornendo esperienze di apprendimento concentrate su specifiche parole. Grazie all'apprendimento continuo ogni volta che il bambino utilizza l'app, le parole e le aree che richiedono ulteriore attenzione sono perfezionate per offrire contenuti ed esperienze che siano coinvolgenti, divertenti e stimolanti.

“Sesame Workshop si dedica e offre strumenti di apprendimento a bambini nella delicata fascia di età tra 0 e 5 anni, raggiungendoli ovunque si trovino e adattando al meglio le modalità didattiche,” afferma Jeffrey D. Dunn, CEO di Sesame Workshop. “La tecnologia educativa come la piattaforma che abbiamo creato con IBM Watson è un promettente nuovo canale di opportunità di apprendimento dentro e fuori la classe, e siamo eccitati all'idea di continuare a esplorarla.”

Questa app è ancora nelle sue fasi iniziali di sviluppo e viene utilizzata come strumento per testare modalità di apprendimento personalizzato. L'attuale progetto pilota rappresenta la prima fase di un processo per comprendere se le esperienze di apprendimento multi-modali sono in grado di migliorare le conoscenze lessicali e letterarie. Questa app ed altre simili saranno presto disponibili sul cloud IBM per poter essere adottate dalle scuole di tutto il mondo. Queste ed altre esperienze educative sviluppate sulla nuova piattaforma saranno modulari e facili da personalizzare, per soddisfare le esigenze di educatori ed amministratori. Partner principale di questo processo di co-progettazione, il distretto scolastico delle Gwinnett County Public School ha offerto informazioni e feedback collaborando allo sviluppo dell'app con i team di ricerca e sviluppo di IBM e Sesame Workshop.

Il CEO e sovraintendente delle Gwinnett County Public Schools J. Alvin Wilbanks ha accolto con entusiasmo l'opportunità di prendere parte a questo progetto pilota con Sesame e IBM. Spiega: “Questa app di apprendimento lessicale completa il nostro impegno per trasformare il lavoro in classe, coinvolgendo i bambini in modo divertente ed interattivo. La tecnologia è uno strumento di base per lo studente di oggi; e con questa app, i nostri giovanissimi allievi hanno avuto l'opportunità di imparare nuove parole ed espandere il loro vocabolario.”

Questo progetto pilota Gwinnett rappresenta solo l'inizio di ciò che è possibile fare con la tecnologia. IBM e Sesame stanno adattando la tecnologia Watson alla prima infanzia e allo stesso tempo sviluppando nuove funzionalità. Strumenti educativi, app e giochi attuati grazie alle funzioni di riconoscimento vocale e visivo di Watson porteranno l'apprendimento personalizzato della piattaforma al di fuori della classe. Questi prodotti saranno ideati per fornire direttamente a bambini e educatori esperienze di gioco sempre più contestualizzate, favorendo l'apprendimento letterario e emotivo e la preparazione scolastica, il tutto adattato alle preferenze e modelli di apprendimento del bambino.

“Sappiamo che ogni bambino ha esigenze educative uniche che sono difficili da soddisfare completamente in classe, anche se oggigiorno gli insegnanti hanno a disposizione strategie di differenziazione,” sostiene il Dr. Todd Rose, uno dei consulenti indipendenti del progetto e direttore del dipartimento Mind, Brain and Education presso la Harvard Graduate School of Education. “Sesame Workshop e IBM Watson stanno sviluppando una piattaforma tecnologica che può potenzialmente soddisfare le esigenze individuali degli studenti con modalità

assolutamente nuove - utilizzando i dati derivanti da attività di apprendimento giocose che si adattano alla conoscenza di ogni studente su diversi argomenti, interessi e approcci all'apprendimento. Trovo incoraggiante il successo ottenuto dal programma nel giro di un solo anno e dall'attenzione riposta all'apprendimento sia dentro che fuori le scuole. Includendo studenti, insegnanti ed amministratori nel modello della piattaforma, questo programma pilota sta rapidamente diventando una risorsa a disposizione di moltissimi bambini che ne trarranno grandi vantaggi."

Per maggiori informazioni sulle novità, potete consultare: https://ibm.co/sesameandibm

# # #

Sesame Workshop: Sesame Workshop è un'organizzazione non-profit con finalità educative e di comunicazione che produce Sesame Street, l'innovativo programma televisivo educativo che si rivolge ai bambini dal 1969. Attualmente, Sesame Workshop rappresenta una forza innovativa per il cambiamento, con la missione di aiutare i bambini a diventare più smart, forti e gentili. Operiamo in oltre 150 paesi, al servizio di bambini vulnerabili attraverso una vasta gamma di programmi di comunicazione, di educazione formale e ad impatto sociale sostenuti da fondi filantropici; ogni programma si basa sulla ricerca rigorosa e è personalizzato in base alle esigenze e culture delle comunità a cui ci rivolgiamo. Per maggiori informazioni, visitate il sito **www.sesameworkshop.org**.

IBM: per maggiori informazioni, visitate il sito www.ibm.com/watson e seguite @IBMWatson e @IBMEducation su Twitter.

Gwinnett County Public Schools: Situate nell'area metropolitana di Atlanta, Gwinnett County Public Schools (GCPS) è il più vasto sistema scolastico presente in Georgia e il 13° più grande degli Stati Uniti. È in continua crescita e si rivolge a oltre 178.000 studenti e impiega oltre 22.000 dipendenti. Migliori insegnanti, collaborazione con le famiglie e senso di appartenenza ad una comunità sono elementi chiave per permettere al distretto di diventare un sistema di scuole prestigioso. GCPS è stato per tre volte finalista (2009, 2010 e 2014) e per due volte vincitore (2010 and 2014) del Broad Prize for Urban Education, riconoscendo GCPS come uno dei distretti scolastici cittadini principali della nazione. Inoltre, quest'anno ha ottenuto il riconoscimento come AP District of the Year a livello nazionale da parte del College Board e il titolo di "Outstanding Great District for Great Teachers" da parte del National Council on Teacher Quality.

Contatti

Paola Piacentini

External Relations +39 335 1270646paola_piacentini@it.ibm.com

---

https://it.newsroom.ibm.com/2017-06-06-IBM-Watson-e-Sesame-Workshop-presentano-una-nuova-piattaforma-di-giochi-didattici-intelligenti-in-cloud