

Decreto n. 2/2023

BANDO PER LA RICERCA DI ATENEIO 2023
IL DIRETTORE GENERALE

VISTA la legge 9 maggio 1989, n. 168 ed in particolare l'art. 6, in base al quale le Università sono dotate di autonomia regolamentare;

VISTO il "Testo Unico delle disposizioni legislative e regolamentari in materia di documentazione amministrativa" emanato con il D.P.R. 28 dicembre 2000, n. 445 e successive modifiche e integrazioni;

VISTO il Decreto Interministeriale del 17 aprile 2003 recante "criteri e procedure di accreditamento dei corsi di studio a distanza delle università statali e non statali e delle istituzioni universitarie, abilitate a rilasciare titoli accademici, di cui all'articolo 3 del decreto 3 novembre 1999 n. 509";

VISTO lo Statuto dell'Università Telematica degli Studi IUL;

VISTO il Regolamento di Dipartimento di Scienze Umane;

VISTO il Regolamento per la ripartizione dei Fondi annuali di ricerca;

VISTO il verbale della Comitato ricerca del 15.05.2023;

PRESO ATTO che nella seduta del Consiglio di dipartimento del 18.5.2023 è stato deliberato l'avvio della procedura per il finanziamento di progetti di ricerca – annualità 2023;

ACCERTATA la necessaria copertura finanziaria,

EMANA

Il seguente bando "Finanziamenti di Ateneo per la ricerca scientifica – anno 2023".

Art. 1 - Oggetto

L'Ateneo emana il presente Bando al fine di individuare progetti di ricerca di rilevante interesse scientifico.

Nello specifico, le tipologie di progetto ammesse a finanziamento devono essere attinenti ai seguenti ambiti di ricerca :

Tematica 1: Tecnologie digitali per l'apprendimento e l'istruzione:

Sistemi tecnologici come le realtà immersive, sistemi di visualizzazione dei dati, sistemi di prototipazione digitale, nonché tecnologie digitali per la produzione di contenuti audiovisivi avanzati, interattivi, costituiscono le più ricorrenti forme di tecnologie dell'apprendimento. Altri sistemi tecnologici, fondamentalmente basati su AI, si concentrano sull'identificazione di profili e curve di apprendimento individuali, consentendo di modellare il processo informativo su una solida base quantitativa e di sviluppare modelli personalizzati di apprendimento. Tecnologie come blockchain, 5G e 6G e, più in generale, tutti i sistemi di coordinamento digitale, consentono di estendere l'accesso ai contenuti, all'istruzione di qualità e a specifiche esperienze anche in aree remote, svantaggiate da una ridotta disponibilità di servizi e da difficoltà di accesso ad altre opportunità formative. L'impatto di differenti ecosistemi tecnologici sull'apprendimento è un tema che richiede un sistema molto peculiare di expertise, in virtù del fatto che domini tecnologici molto differenti (tecnologie visuali/immersive, intelligenza artificiale e machine learning, tecnologie ICT) devono essere investigati a partire da una conoscenza profonda dei temi dell'apprendimento e dell'istruzione.

La sfida futura per questi sistemi si situa in uno scenario in cui il lavoro del futuro, quei mestieri che la banca mondiale ipotizza si creeranno nei prossimi anni e che ancora non conosciamo, metterà

insieme l'intelligenza artificiale e le competenze, il pensiero critico ed emozionale degli esseri umani. La scuola e tutto il mondo dell'educazione, quindi, saranno investiti direttamente da questa sfida: coniugare l'intelligenza artificiale con le competenze sociali ed emotive dell'uomo. E' ipotizzabile che il mondo del lavoro premierà sempre di più la capacità creativa, l'imprenditorialità, la progettualità e questo comporterà una trasformazione nel modello scolastico.

I progetti presentati in riferimento a questa tematica potranno riguardare:

- Tecnologie visuali e immersive per l'apprendimento;
- Sistemi basati sull'utilizzo del paradigma del Metaverso per l'apprendimento;
- Sistemi basati su AI per la modellazione dell'apprendimento e della formazione;
- Sistemi tecnologici e modelli di sostenibilità per l'accesso all'istruzione in aree remote;
- Sistemi tecnologici e modelli partecipativi per l'accessibilità delle attività di educazione curriculare;
- Tecnologie per la modellazione e la generazione automatica di contenuti formativi.

Tematica 2 - Edutainment e gaming

Lo studio e la sperimentazione di metodologie didattiche che, integrando in maniera sinergica le nuove tecnologie, rendono sempre più flessibile l'accesso alla formazione e sempre più coinvolgente la partecipazione ai percorsi di apprendimento e' sicuramente uno dei temi più dibattiti in questo momento.

Uno dei principali temi di ricerca e' quello di definire strategie di analisi e valutazione della qualità e dell'efficacia delle soluzioni formative che integrano nuove tecnologie e, in particolare di percorsi formativi e di sistemi didattici erogati in modalità *e-learning*, *blended learning* e *hybrid learning*.

I Serious Game sono soluzioni formative multimediali e interattive, che presentano l'aspetto e la struttura di veri e propri videogiochi, la cui finalità però non è di mero intrattenimento ma è anche formativa e informativa. Grazie ai Serious Game i discenti possono prendere parte a un'esperienza interattiva in cui poter apprendere, sviluppare competenze e valutare il proprio comportamento in determinati contesti.

L'attività di ricerca e sviluppo è focalizzata sulle metodologie didattiche che prevedono l'applicazione della *gamification* e l'uso dei *serious games* in percorsi formativi. Gli ambiti in cui tali metodologie sono applicabili spaziano da contesti digitali, in cui risulta necessario progettare e sviluppare soluzioni didattiche interattive, anche ibride (Alternate Reality Game, Blended Learning) a contesti in presenza, in cui ci si può avvalere dei principi della *gamification* per portare avanti percorsi formativi. Tali soluzioni si intendono declinabili anche su dispositivi mobili, grazie all'adeguamento delle modalità di interazione e a strategie didattiche adatte a contesti di fruizione peculiari, fortemente condizionati dalla rapidità delle sessioni formative e dalla diversità dei contesti di fruizione dei contenuti didattici.

I progetti presentati in riferimento a questa tematica potranno vertere sui seguenti aspetti:

- Progettazione e sviluppo di giochi educativi;
- Valutazione dell'efficacia dei giochi educativi;
- Apprendimento basato sui giochi;
- Comunità di apprendimento attraverso i giochi;
- Gamification.

Tematica 3: Disabilità cognitiva

Le frontiere della ricerca in tema di disabilità cognitiva sono molteplici e in continua evoluzione. Qui di seguito sono elencate alcune delle principali:

- **Intelligenza artificiale:** l'utilizzo dell'intelligenza artificiale e del machine learning può migliorare la diagnosi e la valutazione delle disabilità cognitive, consentendo una diagnosi più accurata e personalizzata e una migliore comprensione dei meccanismi sottostanti.
- **Neuroplasticità:** la ricerca sta esplorando l'effetto della neuroplasticità sulla disabilità cognitiva, ovvero la capacità del cervello di adattarsi e cambiare in risposta a stimoli esterni. Ciò potrebbe portare a nuovi trattamenti e approcci terapeutici per le disabilità cognitive.
- **Personalizzazione dei trattamenti:** la ricerca sta esplorando l'importanza della personalizzazione dei trattamenti per le disabilità cognitive, in modo da fornire interventi mirati e adattati alle esigenze individuali dei pazienti. Ciò potrebbe includere l'uso di dati genetici e diagnostici per sviluppare programmi di trattamento personalizzati.

I progetti presentati in riferimento a questa tematica potranno includono:

- Valutazione e diagnosi;
- Interventi e strategie;
- Inclusione educativa;
- Competenze sociali ed emotive;
- Tecnologie educative.

L'Ateneo precisa sin da ora che verrà data priorità a progetti operativi e a indagini sul campo a carattere fortemente innovativo.

Ciascun progetto presentato deve essere accompagnato dalla precisa indicazione dell'eventuale finanziamento richiesto e di eventuali fonti di cofinanziamento.

Art. 2 - Requisiti di partecipazione

Il presente bando è rivolto al corpo docente dell'Ateneo nel corrente anno 2023.

Per ogni progetto va indicato un gruppo di ricerca che comprenda il referente scientifico e almeno altri due componenti interni o esterni all'Ateneo. In quest'ultimo caso alla candidatura deve essere allegato il CV.

Si richiede che il Referente scientifico del Progetto presentato appartenga al personale strutturato dell'Ateneo o sia docente di riferimento dei Corsi di Studio.

Non possono essere proponenti e componenti di progetto, pena esclusione della domanda, il Rettore e tutti i membri del Comitato Ricerca.

Art.3. - Domande e termine di presentazione

Le domande di finanziamento per i progetti di cui all'art.1 potranno essere presentate entro il termine perentorio di 15 giorni decorrente dal giorno di pubblicazione (ore 24.00).

Trascorso tale termine, nessuna domanda di finanziamento verrà presa in considerazione.

Le richieste di finanziamento dovranno essere presentate compilando la scheda allegata al presente Bando (all.1) corredata dal Budget di progetto ed inviate all'indirizzo di posta scienze.umane@iuline.it entro la scadenza indicata.

Art. 4 - Motivi di esclusione

Saranno esclusi i progetti che non siano stati presentati nelle scadenze indicate o con modalità differenti da quanto previsto nel presente bando.

Art. 5 - Valutazione

Le domande di finanziamento sono valutate dal Comitato Ricerca in conformità all'art. 2 del Regolamento per la ripartizione dei fondi annuali per la ricerca e secondo i criteri di cui all'allegato A del Regolamento qui richiamato e del Regolamento di Dipartimento.

Verranno immessi nella graduatoria i progetti che abbiano riportato un punteggio almeno pari a 60/100.

Il Comitato Ricerca predispone una graduatoria dei progetti ammissibili ripartendo lo stanziamento annuale mediante assegnazione in tutto o in parte dei fondi richiesti dai proponenti, nel rispetto dei limiti di budget.

La graduatoria è sottoposta alla discussione del Consiglio di Dipartimento che delibera l'approvazione del finanziamento nei limiti delle risorse finanziarie disponibili.

In caso di rinuncia, verranno finanziati i progetti che, nella graduatoria degli ammessi, abbiano riportato i migliori punteggi.

Art. 6 - Finanziamento

Il finanziamento dei progetti avverrà, secondo le modalità comunicate dall'Ateneo, fino alla concorrenza delle risorse disponibili, pari complessivamente a Euro 45.000,00.

La realizzazione delle attività deve avvenire nei tempi stabiliti, nel rispetto del progetto approvato e di tutte le condizioni previste. Fatte salve le modifiche per correzione di errore materiale, non è ammessa variazione dell'importo finanziario approvato nel suo complesso. Si precisa sin da ora che l'avvio formale del progetto, deve essere inderogabilmente preceduto dall'invio all'Amministrazione, per consentire il corretto adempimento delle attività, da parte del Referente scientifico di Progetto, del dettaglio delle azioni da intraprendere, collaborazioni da avviare, incarichi da conferire e termini delle singole iniziative.

Art. 7 - Monitoraggio e rendicontazione

I progetti approvati sono sottoposti a monitoraggio e valutazione del Consiglio di Dipartimento secondo le procedure previste da Regolamento.

Il Referente scientifico è responsabile dell'impiego dei fondi, che vengono utilizzati esclusivamente nel rispetto delle singole voci di Budget approvato e rendiconta le spese effettuate sulla base delle indicazioni fornite dall'Amministrazione di Ateneo.

Art. 8 - Condizioni di tutela della privacy

Tutti i dati forniti nell'ambito della presente procedura verranno trattati nel rispetto del Regolamento UE 2016/679 - Regolamento Generale per la Protezione dei Dati (GDPR) e del D.Lgs. 30 giugno 2003 n. 196 (Codice in materia di protezione dei dati personali).

Art. 9 - Risultati progettuali

Gli output dei progetti daranno luogo a report di ricerca che verranno pubblicati sul sito istituzionale dell'Ateneo, nell'area dedicata alla ricerca e, se approvati dal Comitato di Redazione di IUL-PRESS, pubblicati in forma di e-book e resi disponibili nella library dell'Ateneo.

Resta inteso comunque che ogni prodotto realizzato in attuazione dei Progetti è di proprietà dell'Ateneo in modalità Creative Commons. Eventuali forme di pubblicizzazione diverse da quelle indicate dovranno essere preventivamente autorizzate dall'Ateneo.

Art. 10 - Pubblicità e supporto

Il presente bando, le graduatorie e i progetti che ottengono il finanziamento saranno disponibili sul sito www.iuline.it

Firenze, 4.7.2023

IL DIRETTORE GENERALE

Dott. Massimiliano Bizzocchi

