

## Partnership

Sono coinvolti nel progetto 7 partner provenienti da 6 paesi europei:

- IES Simarro (Spain)
- Alpe (Spain)
- Colegiul National Unirea (Romania)
- Sredinja skola Dugo Selo (Croatia)
- Pixel (Italy)
- ITIS Q. Sella (Italy)
- AEP (Portugal)



Per informazioni, si prega di contattare:

Roberto Borchia

ITIS Q. Sella

Biella (Italy)

e-mail: [roberto.borchia@itis.biella.it](mailto:roberto.borchia@itis.biella.it)

Portale del Progetto: <https://chessaithon.pixel-online.org/>

Numero del Progetto: 2025-1-ES01-KA220-VET-000354329



**Cofinanziato  
dall'Unione europea**

# ChessAIthon

Chess Artificial Intelligence Hackathon



Il progetto "ChessAIthon – Chess Artificial Intelligence Hackathon No. 2025-1-ES01-KA220-VET-000354329" è cofinanziato dall'Unione Europea.

Le opinioni e i punti di vista espressi in questa pubblicazione sono di esclusiva responsabilità dell'autore/degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o del Servizio spagnolo per l'Intermodalizzazione dell'Istruzione (SEPIE). Né l'Unione Europea né l'Agenzia nazionale SEPIE possono essere ritenute responsabili per essi.

## CONTESTO

- Mentre l'era digitale continua a rimodellare la forza lavoro, la capacità di programmare sta diventando sempre più cruciale per i professionisti, dagli sviluppatori agli analisti dei dati. Una tendenza che si intensifica ulteriormente con l'effetto dirompente dell'Intelligenza Artificiale sulle aziende e sui processi lavorativi.
- Inoltre, competenze trasversali come il pensiero critico, il problem solving e la pianificazione strategica sono sempre più richieste dai datori di lavoro in diversi settori. Si tratta di competenze che trascendono i ruoli specifici e risultano fondamentali per adattarsi alla natura dinamica del mercato del lavoro contemporaneo.

## OBIETTIVI

Il progetto ChessAIThon mira a

- Fornire agli insegnanti della formazione tecnico-professionale soluzioni didattiche innovative basate sugli scacchi, per sviluppare negli studenti competenze trasversali come pensiero critico, problem solving e creatività, molto richieste dal mercato del lavoro.
- Esplorare modelli formativi basati sugli scacchi per introdurre concetti fondamentali dell'IA, come il riconoscimento di schemi e la pianificazione strategica.
- Coinvolgere gli studenti della formazione tecnico-professionale in esperienze transnazionali di apprendimento pratico, favorendo il pensiero laterale e la creatività, promuovendo al contempo la comprensione dei principi alla base dell'IA.

## DESTINATARI

- Insegnanti della formazione tecnico-professionale che beneficiano di soluzioni didattiche innovative che integrano il gioco degli scacchi e l'IA, modernizzando i programmi e sviluppando in modo più efficace le competenze trasversali degli studenti.
- Studenti della formazione tecnico-professionale che acquisiscono competenze cruciali in IA e programmazione attraverso un apprendimento pratico e stimolante basato sugli scacchi, migliorando la propria occupabilità e la preparazione alle esigenze del mercato del lavoro digitale.
- Dirigenti degli istituti di formazione tecnico-professionale che possono modernizzare i propri istituti, promuovendo il networking tra enti di formazione e adottando un nuovo modello didattico più allineato alle esigenze del mercato del lavoro.

## RISULTATI ATTESI

- Una risorsa didattica completa per insegnanti e studenti della formazione tecnico-professionale, che integra scacchi, informatica e IA, con particolare attenzione allo sviluppo delle competenze trasversali.
- Una piattaforma web con un archivio di scenari scacchistici reali, che permette agli utenti di interagire, proporre scenari e contribuire all'addestramento di un'IA esistente.
- Una competizione internazionale di hackathon su scacchi e IA, per mettere in pratica le competenze acquisite e ispirare la prossima generazione di innovatori nel campo dell'IA.