

DIDAMATICA 2016

"Innovazione: sfida comune di scuola, università, ricerca e impresa"

30° EDIZIONE – Udine 19, 20 e 21 Aprile 2016

Università degli Studi di Udine



Call for Paper

DIDAMATICA - Informatica per la Didattica da trent'anni è punto di riferimento per studenti, docenti, istituzioni scolastiche, professionisti ICT, aziende e Pubblica Amministrazione sui temi dell'innovazione digitale per la filiera della formazione.

Ponte tra scuola, formazione, ricerca e impresa, tiene vivo il confronto su ricerche, sviluppi innovativi ed esperienze in atto nel settore dell'Informatica applicata alla Didattica, nei diversi domini e nei molteplici contesti di apprendimento.

La 30° edizione del Convegno **DIDAMATICA 2016**, è organizzata in collaborazione con l'**Università degli Studi di Udine**.

La riflessione che DIDAMATICA 2016 intende sollecitare ha come scenario la società digitale e il mondo del lavoro, binomio che richiede un articolato ventaglio di competenze trasversali come, ad esempio, problem solving, pensiero laterale e capacità di apprendere.

La sfida della trasformazione digitale si manifesta nel sostenere le rapide dinamiche dei processi di innovazione che hanno luogo nell'ecosistema di

organizzazioni complesse e interagenti. Per conseguire tale obiettivo occorre stabilire una vera e propria alleanza per l'innovazione, un impegno collettivo, in primo luogo culturale, di tutti gli ambiti in grado di contribuire a una crescita solida, costante, in sintonia con i nuovi paradigmi che la globalizzazione impone alle stesse organizzazioni, parte costitutiva del tessuto sociale. Tale crescita non può che partire dall'istruzione e dalla formazione - dalla Scuola e dall'Università -, quando esse pongono al centro dei processi di apprendimento non la tecnologia, ma nuovi modelli di interazione allievo-docente-realtà sociale, modelli che congiuntamente la utilizzano.

In questo percorso evolutivo, la Scuola in particolare, non può e non deve essere lasciata sola; a tal fine, il Piano Nazionale Scuola Digitale introduce lo "Stakeholder Club per la Scuola Digitale", un partenariato permanente e capillare sul territorio, per sostenere il cammino del cambiamento a supporto dei processi di innovazione.

In tale quadro, tra i temi legati al cambiamento emerge anche l'alternanza scuola/lavoro, resa

possibile e praticabile grazie a soluzioni avanzate per l'apprendimento, realizzate in stretta sinergia con le imprese e le politiche del lavoro, che possono trovare riscontro anche nelle attività di alternanza realizzate nello spazio fisico dei "laboratori per l'occupabilità" creati allo scopo di sostenere l'ingresso dei più giovani nel mondo del lavoro.

Temi chiave saranno l'efficacia dei processi di apprendimento e la sostenibilità tecnologica e organizzativa. Grazie alle presentazioni dei risultati delle più avanzate ricerche del settore, alle testimonianze di esperti su importanti casi di studio, ai workshop e alle tavole rotonde, Didamatica 2016 fornirà ai partecipanti un quadro ampio e aggiornato insieme agli strumenti per valutare e progettare nuove iniziative concrete.

I temi di confronto e discussione scelti per **DIDAMATICA 2016**, e per i quali si sollecitano contributi, sono distribuiti nelle seguenti aree:

- **Società digitale: formazione e lavoro**
- **La nuova didattica: ricerca, esperienze e casi di studio**
- **Nuove tecnologie e strumenti per la didattica: innovazione e ricerca**

e comprendono:

Società digitale: formazione e lavoro

- Agenda Digitale: Formazione e Lavoro
- Cittadinanza digitale e inclusione sociale
- Cultura digitale, e-Government, Open Government
- Esperienze di programmi televisivi e radiofonici trasmessi via web per la promozione della cultura digitale
- La figura professionale dell'e-Facilitator
- Libretto Formativo del Cittadino e competenze digitali certificate
- Nuove figure professionali nate in coerenza con eCF
- Servizi formativi e informativi diffusi sul territorio
- Talenti ed eccellenze nel campo digitale: individuazione e sviluppo

La nuova didattica: ricerca, esperienze e casi di studio

- E-learning
- Competenze Informatiche e certificazioni
- Coding: esperienze d'uso della programmazione nella formazione scolastica
- Competenze digitali degli attori della Scuola
- Didattica ludica: giochi, simulazioni, business game e serious game
- E-Learning nella formazione professionale e permanente
- Esperienze di Tecnologie Didattiche nei Progetti Operativi Regionali (POR) e Nazionali (PON)
- Esperienze innovative: cl@ssi 2.0, Scuole 2.0, ...
- Formazione peer-to-peer fra docenti
- Life-long learning
- Modalità di fundraising della Scuola per l'innovazione
- MOOCS - Massive Open Online Courses
- Progettazione e sviluppo di contenuti disciplinari per l'e-learning
- Proprietà intellettuale nell'e-Learning
- Scuola Digitale e Formazione Docenti
- Tecnologie informatiche e didattiche nell'insegnamento-apprendimento delle discipline: e-learning
- Tecnologie informatiche e didattiche per i diversamente abili
- Technology Enhanced Learning e Formazione Professionale
- Valutazione delle Tecnologie Informatiche per la didattica

Nuove tecnologie e strumenti per la didattica: innovazione e ricerca

- Ambienti di apprendimento mobili (M-learning) e/o basati su radio o televisione digitale (T-learning)
- Ambienti virtuali di apprendimento, mondi 3D, realtà aumentata
- Applicazioni del Project & Problem-based Learning
- Big Data in e-Learning e Learning analytics

- Competenze di e-Health, competenze di e-Leadership, competenze specialistiche ICT
- Computational Thinking / Pensiero Computazionale
- CSCL - Computer Supported Collaborative Learning, group learning
- Cyber Security, Information Security, Digital Forensics, Privacy
- E-learning via Web, Web 2.0, tecnologie semantiche
- Intelligenza artificiale, Interazione Uomo-Macchina
- Makers e FabLabs
- Nuovi Paradigmi per l'Apprendimento
- Problem Posing & Solving
- Sistemi robotici nella didattica e per il lavoro

DATE IMPORTANTI PER L'INVIO DI CONTRIBUTI:

- | | |
|--|----------------------|
| • Invio delle proposte di contributo in formato digitale entro il | 14 marzo 2016 |
| • Comunicazione di accettazione del contributo | 1 aprile 2016 |
| • Invio del contributo completo e formattato su supporto digitale entro il | 8 aprile 2016 |

ISTRUZIONI PER GLI AUTORI

La sottomissione dei contributi, scritti in italiano o in inglese, va effettuata seguendo le istruzioni presenti sul sito web <http://didamatica2016.uniud.it>.

Gli autori possono sottomettere contributi delle seguenti tipologie:

- Lavori di ricerca (Full Paper) 10 pagine
- Comunicazioni (Short Paper) 4 pagine
- Poster 1 pagina

Tutti i contributi saranno sottoposti alla valutazione del Comitato Scientifico. Quelli accettati e presentati alla conferenza saranno inclusi nei Proceedings.

DIDAMATICA 2016

- ❖ Chair Pier Luca Montessoro - Università degli Studi di Udine
- ❖ Co-Chair Daniela Rovina - AICA
- ❖ Comitato Organizzatore
 - Elisabetta Benetti - AICA
 - Claudio Demartini - Politecnico di Torino
 - Stefania Dimatteo - AICA
 - Giuseppe Mastronardi - Politecnico di Bari
 - Marisa Michelini - Università degli Studi di Udine
 - Antonio Piva - AICA
 - Carlo Tasso - Università degli Studi di Udine

PER INFORMAZIONI SUL PROGRAMMA CONTATTARE:

Prof. Pier Luca Montessoro
 DPIA - Dipartimento Politecnico di Ingegneria e Architettura - Università degli Studi di Udine
 Via delle Scienze 206 - 33100 Udine
 E-mail: montessoro@uniud.it - Tel.0432 558286 - Fax 0432 558251

DIDAMATICA 2016

Udine 19, 20 e 21 aprile 2016

<http://didamatica2016.uniud.it>