

DIDAMATiCA 2020

Trieste, 6-8 Maggio 2020

“Smarter School for Smart Cities”

CALL FOR PAPER

SOTTOMISSIONE DEI LAVORI

Scadenza: 23 marzo 2020

DIDAMATiCA - DIDattica e inforMATiCA – (Informatica per la Didattica), dal 1986 è il 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.

DIDAMATiCA 2020 si propone di dare inizio a una riflessione concreta e strutturata sul tema dei nuovi scenari imposti nel mondo della Scuola, del lavoro, della società in una “smart city” tesa all’ottimizzazione e all’innovazione dei servizi pubblici così da mettere in relazione le infrastrutture materiali delle città «con il capitale umano, intellettuale e sociale di chi le abita» grazie all’impiego diffuso delle nuove tecnologie della comunicazione, delle tecnologie “mobili” e degli strumenti di realtà aumentata e virtuale, al fine di migliorare il processo di formazione, la qualità della vita e soddisfare le esigenze di cittadini, imprese e istituzioni.

Due giornate dedicate al confronto nazionale e una a quello internazionale con lingua veicolare inglese: esito sarà la definizione di una agenda di ricerca per tutti gli attori dell’innovazione digitale che stanno realizzando le proprie particolari e specifiche attività lavorative con strumenti mobili e facendo uso di applicazioni e dispositivi per espandere la realtà nell’ottica della realtà aumentata e virtuale. Non solo buone pratiche, ma problematizzazione di un nuovo modo di produrre e fruire di contenuti e spazi digitali in una città sempre più digitale.

I temi delle tecnologie mobili e della realtà aumentata e virtuale portano in sé istanze relative a tutte le discipline STEAM e alle richieste dell’attuale mondo del lavoro: programmazione, intelligenza artificiale, Internet delle cose e l’ormai consolidato modello economico e sociale che va sotto il nome di *Industry 4.0*. *Coding, making, agenti intelligenti, big-data, machine learning, block-chain, dematerializzazione, sicurezza*, sono parole chiave non solo per pubbliche amministrazioni, aziende e industrie IT, ma sempre di più per il sistema educativo più ampiamente esteso (Scuola, Formazione professionale, ITS, Università) primo luogo di alfabetizzazione per future specializzazioni di settore.

E quindi il titolo sintetico di **DIDAMATiCA 2020: “Smarter School for Smart Cities”** non solo come slogan, ma come sfida e opportunità per rendere la Scuola e il mondo del lavoro produttivi e smart, rendere Studenti,

Docenti, Professionisti consapevoli e capaci di mettere in atto comportamenti sicuri e pronti ad affrontare le sfide e minacce del futuro in un mondo “sempre più smart”.

Temi di confronto e discussione scelti per Didamatica 2020

- Dispositivi e applicazioni per la didattica con i dispositivi personali in classe e per la didattica ubiqua
- Aspetti organizzativi e di sicurezza per il BYOD: ricadute sulle famiglie e nella Scuola
- Cloud, portali e-learning a supporto della didattica BYOD
- Metodologie didattiche e uso di strumenti wearable in classe per la realtà virtuale
- Produzione di contenuti aumentati e per la realtà virtuale
- Metodologie didattiche e realtà aumentata in una Scuola sempre più *smart* e in mobilità
- Realtà aumentata e virtuale per le discipline STEAM
- Realtà aumentata e virtuale e coding
- Intelligenza artificiale in classe
- Ambienti, linguaggi, piattaforme per il coding e la robotica educativa
- Didattica dell'informatica nella Scuola
- Realtà aumentata e virtuale: valore e criticità delle collaborazioni territoriali e con stakeholders
- Digitale per gestire e dare valore all'Alternanza Scuola-Lavoro
- Impatto dell'uso di BYOD, realtà aumentata e virtuale sulle competenze trasversali degli studenti
- Tecnologie e inclusione: *miracoli* digitali
- Il docente e il formatore nella classe aumentata e virtuale
- La formazione docente sui temi della didattica innovativa in una scuola sempre più *smart*
- I nuovi lavori legati alle STEAM: focus su realtà aumentata e virtuale
- Nuove tecnologie digitali e “vecchi lavori”
- Donne e ICT: la tecnologia a servizio dello sviluppo e realizzazione di ogni persona
- Le STEAM a servizio dei temi dell'Ecologia e dell'Ambiente
- STEAM e Digital Humanities: slogan o nuovi paradigmi del sapere?
- Questioni di etica nelle nuove realtà aumentate e virtuali
- Intelligenza artificiale, Industry 4.0, vita da social: nuovi modelli di produzione del valore
- Innovazione digitale e Pubblica amministrazione

I paper sottomessi, che descrivono scenari, problematiche, soluzioni tecnologiche e metodologiche, non limitati solamente ai temi sopra descritti, devono essere originali e non sottomessi in parallelo in altra sede, e possono essere scritti in lingua italiana o lingua inglese.

Sono invitate le seguenti **tipologie di paper**:

- **Full paper:** massimo 10 pagine
- **Short paper:** massimo 4 pagine
- **Poster:** massimo 2 pagine

La **sottomissione** avviene attraverso il portale easychair.org al seguente indirizzo:

<https://easychair.org/conferences/?conf=didamatica2020>

- per fare l'upload è necessario fare prima una semplice registrazione
- poi accedere alla pagina dove si può caricare il file di testo, cliccando prima le caselle relative ai temi caratterizzanti il paper.

Al link <ftp://ftp.springernature.com/cs-proceeding/Incs/word/splnproc1703.zip> si trovano le istruzioni per la redazione del paper in formato Word (copia link e incolla nel browser).

Date importanti:

Sottomissione paper entro: 23 marzo 2020

Risposta dei revisori: 15 aprile 2020

Versione finale dei paper accettati e pagamento quota iscrizione: 22 aprile 2020

I lavori sottomessi saranno revisionati accuratamente da almeno due membri del Comitato Scientifico.

Pubblicazioni

I **paper** accettati saranno pubblicati con ISBN sul portale del convegno, prima dell'inizio della conferenza, all'indirizzo: <http://www.aicanet.it/didamatica2020>

Gli **Abstract** di tutti i lavori verranno pubblicati dalla rivista Mondo Digitale (Indicizzata Scopus) con link al lavoro completo sulla pagina del portale Didamatica 2020.

Best Paper Award. Saranno selezionati i **2 lavori migliori**, fra quelli accettati e verranno pubblicati integralmente sulla rivista Mondo Digitale.

Date e sede

DIDAMATICA 2020 si terrà mercoledì 6, giovedì 7 e venerdì 8 maggio 2020 presso l'Università degli Studi di Trieste, Dipartimento di Ingegneria e Architettura | Edificio H3 - Via Alfonso Valerio, 6/1, 34127 Trieste TS

<http://www.aicanet.it/didamatica2020>