

DIDAMATiCA 2020

~~Trieste, 6-8 Maggio 2020~~

Data da definire

“Smarter School for Smart Cities”

CALL FOR PAPER

SOTTOMISSIONE DEI LAVORI

~~Scadenza: 23 marzo 2020~~ - Data da definire

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.

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.

Temi di confronto e discussione scelti per la call for paper (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/lnncs/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~~ – data da definirsi

Risposta dei revisori: ~~15 aprile 2020~~ – data da definirsi

Versione finale dei paper accettati e pagamento quota iscrizione: ~~22 aprile 2020~~ data da definirsi

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>