

## DIDAMATiCA 2019

Reggio Calabria, 16-17 maggio 2019

**“BYOD, realtà aumentata e virtuale:  
opportunità o minaccia per la formazione?”**

### CALL FOR PAPER

## SOTTOMISSIONE DEI LAVORI

**Scadenza: 8 aprile 2019**

**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 2019** 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 dalle tecnologie “mobili” e dagli strumenti di realtà aumentata e virtuale. Esito delle due giornate di convegno dovrà essere 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.

I temi 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 2019: BYOD, realtà aumentata e virtuale: opportunità o minaccia per la formazione?”** 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.

I paper sottomessi, che descrivono scenari, problematiche, soluzioni tecnologiche, metodologiche, come descritto nella prossima sezione, devono essere originali e non sottomessi in parallelo in altra sede. Sono invitate le seguenti **tipologie di paper**:

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

La **sottomissione** avviene attraverso il portale [easychair.org](http://easychair.org) al seguente indirizzo:

<https://easychair.org/conferences/?conf=didamatica2019>

- 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.

I **paper accettati** saranno pubblicati con ISBN sul portale del convegno all'indirizzo: <http://www.aicanet.it/didamatica2019>

Tutti gli Abstract verranno pubblicati dalla rivista Mondo Digitale (Indicizzata Scopus) con link al lavoro completo sulla pagina del portale Didamatica 2019. I **Best Paper(\*)** verranno pubblicati su Mondo Digitale in versione estesa.

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

## Temi di confronto e discussione scelti per Didamatica 2019

- Metodologie didattiche, per l'uso degli strumenti personali a Scuola
- 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
- Intelligenza artificiale in classe: Cortana, Siri, Alexa, agenti intelligenti, big-data, machine learning
- Produzione di contenuti aumentati e per la realtà virtuale
- Metodologie didattiche e realtà aumentata a Scuola e in mobilità
- Realtà aumentata e virtuale per le discipline STEAM
- Realtà aumentata e virtuale e coding
- 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
- Il docente e il formatore nella classe aumentata e virtuale
- Impatto dell'uso di BYOD, realtà aumentata e virtuale sulle competenze trasversali degli studenti
- Tecnologie e inclusione: *miracoli* digitali
- La formazione docente sui temi emergenti: nuove metodologie (MOOCs, webinar, video, formazione non formale) per far apprendere le nuove metodologie
- I nuovi lavori legati alle STEAM: focus su realtà aumentata e virtuale
- Nuove tecnologie digitali e "vecchi lavori"
- Ragazze, donne e ICT: affermare il paradigma della 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

## Date importanti:

Sottomissione paper entro: 8 aprile 2019

**Risposta dei revisori: 29 aprile 2019**

**Versione finale dei paper accettati e pagamento quota iscrizione: 6 maggio 2019**

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

## **Pubblicazioni**

I lavori selezionati saranno pubblicati in elettronico e distribuiti alla Conferenza. Gli abstract verranno pubblicati sul numero speciale di Mondo Digitale.

**(\*) Best Paper Award:** saranno selezionati i **2 lavori migliori**, fra le Sezioni sopra indicate. Questi lavori saranno invitati per essere pubblicati integralmente su Mondo Digitale. A tal fine, i lavori selezionati dovranno essere ampliati e saranno sottoposti a un ulteriore ciclo di "peer-review", prima di essere formattati nella veste editoriale di Mondo Digitale.

## **Date e sede**

**DIDAMATICA 2019** si terrà giovedì 16 e venerdì 17 maggio presso l'Università degli Studi di Reggio Calabria "Mediterranea", Salita Melissari, 89124 Reggio Calabria.

<http://www.aicanet.it/didamatica2019>