

DIDAMATICA

informatica per la didattica

DIDAMATICA 2021 | 7 - 8 OTTOBRE 2021

"Artificial Intelligence for Education"

La Direzione Generale per gli ordinamenti scolastici, per la valutazione e l'internazionalizzazione del sistema nazionale di istruzione del Ministero dell'Istruzione e AICA, Associazione Italiana per l'Informatica e il Calcolo Automatico promuovono la 35° edizione del convegno DIDAMATICA.

Ospitato dall'Istituto per le Tecnologie Didattiche del CNR di Palermo, si svolgerà in modalità mista i prossimi giovedì 7 e 8 venerdì ottobre.

Il tema di DIDAMATICA 2021 "Artificial Intelligence for Education" e i contributi scientifici che saranno presentati sono particolarmente interessanti e rilevanti per il mondo scuola.

Le iscrizioni per la partecipazione online al convegno, gratuita, sono aperte.

Il convegno Didamatica prevede l'esonero dall'insegnamento. Per ottenere l'attestato di partecipazione online è obbligatorio:

- registrarsi al sito <https://didamatica2021.itd.cnr.it/>
- effettuare il login per entrambe le giornate del Convegno

Il Convegno sarà trasmesso in diretta per le due giornate allo stesso link

<https://didamatica2021.itd.cnr.it/>

Per ulteriori informazioni scrivere a comunicazioni@aicanet.it

Contiamo sulla vostra partecipazione!

DIDAMATICA

informatica per la didattica



Artificial Intelligence for Education

7-8 ottobre | CNR Palermo

In collaborazione con



PROGRAMMA PRELIMINARE

Giovedì 7 ottobre 2021

09:00 – 11.00 Plenaria - Opening

11.00 – 11.30 pausa

11.30 – 13:00 Sessione Scientifica **Algoritmi e modelli AI nel mondo della scuola**

Paper 8 - Un Modello Predittivo per il Contrasto della Dispersione Universitaria
Federico Gallerani

Paper 51 - Informing predictive models against Students Dropout
Andrea Zanellati, Stefano Pio Zingaro, Francesca Del Bonifro, Maurizio Gabbrielli, Olivia Levrini, Chiara Pancioli

Paper 52 - "F**k the algorithm"? On algorithmic decision making systems and trust in AI
Rita Tegov

Paper 11 - Most - Il Modello dello Studente
Michele Gulletta

Paper 24 - Recommended system for individual study at home
Talissa Dreossi

Paper 57 - Enhancing Teachers - AI Collaboration: Human Computer Interaction Techniques for Recommender Systems in Educational Platforms
Ricardo Anibal Matamoros Aragon, Luca Marconi, Francesco Epifania, Italo Zoppis, Sara Manzoni, Giancarlo Mauri, Elia Musiu

13.00 – 14.00 pausa

14.00 – 16:00 Sessione Scientifica **Intelligenza artificiale in classe**

Paper 34 - Un percorso PCTO per conoscere l'IA attraverso il learning-by-doing
Guido Del Vescovo, Roberta Francisci, Immacolata Di Palma, Carlo Pelliccia

Paper 49 - #FUTURA IA AND DIGITAL CITIZENSHIP, Metodologie Didattiche Innovative in School Kit per sperimentare le tematiche dell'IA nei vari ordini di scuola
Luca Basteris, Cristina Daperno, Aldo Ribero, Gabriella Rosso

In collaborazione con

Paper 21 - L'Intelligenza Artificiale? È un gioco!
Cristina Baroglio, Sara Capecchi, Carlotta Parola

Paper 22 - Proposta di percorso per insegnare l'intelligenza artificiale
Pasquale Cozza, Francesca Gentile

Paper 15 - Introduction to Neural Networks in a Role Playing Game for introductory Physics courses @ Politecnico di Torino
Lorenzo Galante, Ivan Gnesi

Paper 18 - Formazione docenti e nuovi percorsi didattici sull'Intelligenza Artificiale
Andrea Piccione, Anna Alessandra Massa, Emanuele Biolcati, Sara Labasin, Tommaso Marino, Mariangela Tomba

Paper 40 - La macchina impara... e noi, prof? Human and Machine Learning
Giuliana Lo Giudice

Paper 48 - Flowers and AI, a laboratory experience to learn the mathematics of machine learning
Pietro Monari, Sara Scaltriti, Filippo Rebecchi, Michela Eleuteri, Daniele Barca

16.00 – 16.30 pausa

16.30 - 18.00 Sessione Scientifica

Le tecnologie educative e la loro evoluzione nell'era AI

Paper 13 - Da ITS a ITR. I social robot come sistemi intelligenti di tutoraggio e di comunicazione
Renato Grimaldi, Sandro Brignone, Silvia Palmieri

Paper 16 - EmpAI: l'Intelligenza Artificiale imparata in modo naturale
Matteo Baldoni, Cristina Baroglio, Monica Bucciarelli, Sara Capecchi, Elena Gandolfi, Cristina Gena, Francesco Iani, Elisa Marengo, Roberto Micalizio, Amon Rapp

Paper 45 - Un Compagno di Studi Virtuale a Compendio della Didattica a Distanza verso l'OnLife Education
Carlo Scaffidi, Riccardo Di Pietro, Salvatore Distefano

Paper 43 - Facial Emotion Recognition nell'Educazione: rischio o opportunità?
Lorenza Saettone, Michela Bogliolo, Emanuele Micheli

Paper 28 - "Io non ho paura": Sentiment analysis nell'analisi di testi narrativi
Alessandro Valitutti, Cecilia Dalla Torre

Paper 29 - Misty una piattaforma per la robotica umanoide
Annamaria Lisotti, Simone Santarsiero, Michele Bettuzzi

Venerdì 8 ottobre 2021

09:00 – 11.00 Sessione Scientifica Le Tecnologie Educative nella scuola

Paper 38 - TikTok come ambiente di apprendimento nella scuola primaria. Uno studio di caso.
Fabiana Barone

Paper 26 - Pensiero Computazionale ed Embodied Cognition
Giuseppe Città, Mario Allegra, Marco Arrigo, Giuseppe Chiazese, Antonella Chifari, Velentina Dal Grande, Dario La Guardia, Gianluca Merlo, Salvatore Perna, Simona Ottaviano, Luciano Seta, Alessandro Signa, Manuel Gentile

Paper 2 - Autismo, disabilità e le nuove tecnologie per l'integrazione
Andrea Romanazzi

Paper 23 - Mathematics outdoors with the Digital Classroom
Eugenia Taranto, Maria Flavia Mammana, Virginia Alberti, Roberta Ferro, Sara Labasin

Paper 10 - Arduino e Data Science: un percorso interdisciplinare innovativo per la misura della CO2.
Antonio Valerio, Franca Scarpa, Tommaso Rosi, Emma Ronza, Marina Mingazzini

Paper 47 - Ambienti di Apprendimento Virtuali dinamici per la Scuola Ospedaliera dell'Infanzia
Edoardo Dalla Mutta, Rebecca Tarello, Vincenza Benigno

Paper 36 - Quanti Computational Thinking? - Il pensiero computazionale da Papert a Wing per l'insegnamento dell'informatica, della creatività e delle social skills nel biennio del liceo scientifico
Pasquale Davide Rana

Paper 1 - Affective Computing ed autismo a scuola
Andrea Romanazzi

11.00 – 11.30 pausa

11.30 – 13:00 Sessione Scientifica Serious Games

Paper 41 - Il ruolo della metafora nel design di Serious Games: il caso studio di BubbleMumble
Mario Allegra, Antonella Bongiovanni, Giuseppe Città, Antonella Cusimano, Valentina Dal Grande, Manuel Gentile, Annamaria Kisslinger, Dario La Guardia, Giovanna Liguori, Fabrizio Lo Presti, Salvatore Perna, Abrina Picciotto, Simona Ottaviano, Carla Sala, Alessandro Signa

Paper 61 - Una rotta immersiva nei musei del mondo: consapevolezza culturale seguendo una galea
Alice Saracchi, Angela Maria Sugliano

Paper 4 - Immersione nella civiltà dell'Antica Grecia con il Serious Game Discovery Tour della Ubisoft
Raffaele Antonio Nardella, Michele Perna, Claudia Canesi, Maria Rita Manzoni, Debora Lonardi

Paper 46 - Giochi e creatività: il ruolo dell'AI
Alessandro Signa, Antonio Chella, Manuel Gentile

Paper 42 - The Italian Coding League: A Collaborative Computational Thinking Format for Distance Learning
Giorgio Delzanno, Raffaella Denegri, Luca Gelati, Giovanna Guerrini

Paper 17 - Esplorazione virtuale del Museo Dalí di Figueras (Spagna). Uno studio di caso sull'adattabilità di risorse di realtà virtuale nell'ambito della didattica della lingua spagnola e delle sue culture
Antonio Picano, Saverio Iacono

13.00 – 14.00 pausa

14.00 – 15.45 Sessione Scientifica
Innovazione delle pratiche educative

Paper 14 - Una didattica senza confini: l'estensione di un paradigma vincente alle discipline pratiche
Marco Canesi, Paolo Pisano, Giacomo Placenti

Paper 35 - Le risorse educative e gli strumenti digitali nei percorsi di formazione per la didattica digitale integrata in chiave europea
Catia Santini

Paper 3 - Dall' Enterprise 2.0 (Scuola 2.0) all' Industria 4.0 (Scuola 4.0 ?)
Domenico Consoli

Paper 58 - STEAM-UP: costruire immaginario e abilità per le ragazze. La roadmap e gli strumenti del Progetto Scuola Digitale Liguria
Angela Maria Sugliano, Monica Cavallini

Paper 50 - PCTO per l'acquisizione di competenze di smart working
Ilenia Fronza, Luis Corral, Gennaro Iaccarino, Lucia Bartoli

Paper 5 - La Pubblica Amministrazione al servizio del territorio e della comunità scolastica
Giuseppina Lotito

Paper 27 - Gestire un progetto concreto per coinvolgere e raggiungere insieme l'obiettivo: conoscere per esprimere con creatività saperi ed abilità
Cristina Vannucci

15:45 – 16:15 pausa

16:15 – 17:30 Sessione Scientifica
Il docente, il formatore e le tecnologie didattiche

Paper 55 - Le TIC nella formazione dell'insegnante specializzato. Un e-book per promuovere l'inclusione nella scuola primaria
Pierluigi Muoio

Paper 9 - Esperienze e formazione docente di innovazione didattica durante l'emergenza Covid19 - Un caso di studio reale con utilizzo di piattaforme di e-learning

Silvio Dell'Oste

Paper 56 - Le nuove tecnologie e i gemellaggi tra scuole: opportunità e buone pratiche

Nicoletta Farneschi, Renata Mentasti

Paper 32 - Spagnolo in gioco. Uno studio di caso sulla costruzione di una comunità di pratica di docenti a partire da un'esperienza di e-learning

Antonio Picano

Paper 7 - Educazione civica e benessere digitale: una proposta per la formazione docenti

Piera Schiavone

17:30 – 18:00 chiusura lavori e premiazione best paper