

Sito	www.disal.it
Data	09/02/2010
Lettori	



A Roma Didamatica 2010

AICA: in arrivo Didamatica 2010, il convegno sulle tecnologie informatiche per la didattica Roma, 21- 23 Aprile 2010 – Università La Sapienza

L'evento è organizzato con la collaborazione delle tre università di Roma: Sapienza, Tor Vergata e Roma Tre. Prorogato al 15 febbraio il termine del call for paper per proporre contributi e progetti.

Milano, 5 febbraio 2010 – Si annuncia l'edizione 2010 di Didamatica, il convegno promosso annualmente da AICA – Associazione Italiana per l'Informatica ed il Calcolo Automatico, dedicato ad approfondire il quadro delle ricerche, degli sviluppi innovativi e delle esperienze in atto nel settore dell'Informatica applicata alla Didattica, nei diversi contesti di formazione e apprendimento. Didamatica quest'anno si terrà a Roma, presso l'Università la Sapienza, e sarà organizzata in collaborazione con le tre università capitoline, coordinate dal Dipartimento di Informatica della Sapienza; caratteristica saliente di questa ventitreesima edizione della manifestazione sarà una apertura totale, a tutto campo, all'intero mondo della formazione, dai docenti di scuola a quelli universitari, dagli esperti di formazione finanziata e professionale a coloro che si occupano di formazione in organizzazioni pubbliche e private. La manifestazione ha già ricevuto il patrocinio del Ministro per la Pubblica Amministrazione e l'Innovazione. "Didamatica è un convegno itinerante, che ogni anno è realizzato con la collaborazione di una diversa università italiana, per portare sul territorio la riflessione sulle tematiche tecnologiche nell'educazione a tutti i livelli" ha dichiarato Bruno Lamborghini, Presidente di AICA. "Il fatto che per il 2010 i tre atenei romani abbiano unito le loro forze in questo evento rende merito al valore aggiunto che la manifestazione ha saputo creare nel tempo,, stimolando il confronto e portando alla luce esperienze didattiche avanzate realizzate in ogni parte d'Italia. Siamo particolarmente orgogliosi di questa ampia collaborazione, che arricchirà come mai prima i contenuti del convegno". Molteplici i temi di confronto e discussione selezionati per l'edizione 2010, per i quali è possibile presentare una proposta di contributo - relativa a metodologie, tecnologie oppure esperienze e casi di studio - entro il 15 febbraio prossimo, facendo riferimento al sito: <http://didamatica2010.di.uniroma1.it/>

I contributi saranno sottoposti alla valutazione del Comitato Scientifico e dei Revisori. Chair del convegno quest'anno sono Anna Labella, Sapienza Università di Roma; Alfio Andronico. Università di Siena; Franco Patini, AICA. Fanno parte del comitato organizzatore rappresentanti di AICA, CRUI (Conferenza dei Rettori Universitari Italiani), Università di Siena, Università La Sapienza, Università Roma 3, Università Tor Vergata, CNR.

I temi di Didamatica 2010

Pedagogia dell'e-learning

Intelligenza artificiale, Interazione Persona-Calcolatore, Sistemi Adattivi nell'e-learning

Tecnologie Didattiche nell'insegnamento-apprendimento delle discipline; Piattaforme e Standard per l'e-learning

Progettazione e sviluppo di contenuti per l'e-learning

Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (TIC) e Tecnologie Didattiche

Ambienti di apprendimento mobili (M-learning) e/o basati su televisione digitale (T-learning)

Tecnologie Informatiche e Didattiche per i diversamente abili

Valutazione delle Tecnologie Informatiche per la didattica

Tecnologie informatiche ai fini del bench-marking della qualità e dell'efficacia dell'attività formativa; Misura dei processi di formazione

Dalle "Scuole in Rete" alle "Reti di scuole" Esperienze d'uso di Tecnologie Didattiche nei Progetti Operativi Regionali (POR) e Nazionali (PON)

E-Learning nella formazione iniziale, professionale e permanente

Tecnologie Didattiche e Competenze; Technology enhanced learning e formazione professionale

Proprietà intellettuale nell'e-Learning

Comunità virtuali per l'apprendimento e la costruzione della conoscenza

CSCL - Computer Supported Collaborative Learning

E-learning basata su Web; Web 2.0; Web Semantico

Ambienti virtuali di apprendimento e mondi 3D

Applicazioni della Project & Problem-based Learning

Didattica ludica: giochi, simulazioni, business games e serious games

Esperienze d'uso dei linguaggi di programmazione nella formazione scolastica