



Programma definitivo

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

16 maggio

10:00 Registrazione e welcome coffee

11:00 **Saluti Istituzionali**

Falcomatà Giuseppe, Sindaco Città Metropolitana di Reggio Calabria

Irto Nicola, Presidente Consiglio Regionale della Calabria

Zimbone Santo Marcello, Rettore Università degli Studi Mediterranea di Reggio Calabria

Amaro Ottavio Salvatore, Direttore Generale Università degli Studi Mediterranea di Reggio Calabria

Ferrara Massimiliano, Direttore Dipartimento DIGIES

Marafioti Renato Salvatore, Presidente Sezione Territoriale Aica Calabria

12:00 **Competenze digitali certificate a scuola, esperienze e prospettive**

a cura di Carlo Tiberti AICA | intervengono:

- **Claudia Novello**, IIS "Pizzini-Pisani" - Paola (CS) "Competenze digitali e popolazione scolastica: evoluzione nel nuovo millennio"
- **Luigi Giuseppe Tripodi**, ITT "Panella-Vallauri" - Reggio Calabria "Competenze digitali di base e specialistiche certificabili nel percorso scolastico"

13:00 Pausa pranzo

14:00 Sessioni Scientifiche

Sessioni Scientifiche

Sessione 1

Realtà Virtuale e Realtà Aumentata | Chair Francesco Buccafurri

# PAPER	ORA	AUTORE-TITOLO
5	14.00-14.15	G.F. Anastasi, E.G. Munna Realtà virtuale e realtà aumentata: esperienze scolastiche
10	14.15-14.30	G. Chiazzese, E. Mangina, C. Tosto, R. Treacy, A. Chifari, G. Merlo Supportare il Processo di Letto-scrittura con la Realtà Aumentata in Bambini con ADHD: Il Progetto AHA

# PAPER	ORA	AUTORE-TITOLO
44	14.45-15.00	Angela Maria Sugliano Documentazione didattica “aumentata”: un modello ipermediale e multimodale
43	15.00-15.15	D. Taibi, M. Arrigo, G. Chiazzese, M. Farella, G. Fulantelli, G. Todaro, C.C. Rusu, L.R. Mistodie, M. Pizzuto, P. Di Benedetto Il progetto FabSchoolNet: Realtà Aumentata. Robotica Educativa e Stampanti 3D nelle scuole
1	15.15-15.30	F.C. Tamburini La Realtà immersiva e l’uso del Green Screen nella didattica della Storia alla scuola primaria
24	15.30-15.40	U. Castaldo, F. Conti, F. Lamberti, M. Mezzalama, E. Venuto VR@Polito: The Virtual Reality initiative of Politecnico di Torino – the experience of the Virtual Tour for Foreign Students
23	15.40-15.50	G.A. Cignoni, M. Gazzarri Narrativa storica: un esempio molto particolare di realtà virtuale e aumentata
33	15.50-16.00	P. Fedele, C. Fedele BrainControl Avatar: a robotic alter ego for students with severe disabilities

Sessione 2

BYOD. Mobile e Mixed Learning | Chair Giovanni Adorni

# PAPER	ORA	AUTORE-TITOLO
31	14.00-14.15	A. Barana, F. Casasso, M. Marchisio BYOD per imparare l'algebra in maniera interattiva
34	14.15-14.30	A. Baratè, G. Haus, L.A. Ludovico, E. Pagani, N. Scarabottolo Scenari d’uso della tecnologia 5G per l’apprendimento dentro e fuori la scuola
27	14.30-14.45	M. Chiappini Aumentare l’apprendimento del lessico in Lingua Inglese e il coinvolgimento degli studenti attraverso UDL e Byod
36	14.45-15.00	P. Muoio EduLearn. un ambiente di apprendimento cloud per la didattica BYOD
2	15.00-15.15	F. Ravicchio, G. Robino, G. Trentin CPIAbot: un chatbot nell’insegnamento dell’Italiano L2 per stranieri
7	15.15-15.30	M.C. Reyes, G. Trentin Un modello di Interactive MOOC per potenziare l’interattività e infrangere la sequenzialità
15	15.30-15.40	A. Giardi I dispositivi mobili rappresentano veramente un’opportunità per migliorare l’apprendimento?

# PAPER	ORA	AUTORE-TITOLO
4	15.40-15.50	P. Leone Smart pendulum
32	15.50-16.00	P. Picerno, R. Pecori, P. Raviolo, P. Ducange Exergame e smartphone come soluzioni BYOD per la didattica esercitativa ubiqua nei corsi di laurea on line in scienze delle attività motorie e sportive

16:00 Coffee break

16:30 **Tavola Rotonda - Realtà aumentata e mista per avvicinare in modo naturale al conoscere: gli strumenti più innovativi nelle mani del docente**

Rendere il sapere semplice e concreto: dal pensiero di Papert agli strumenti che oggi nelle Scuole possono essere usati dai docenti per far avvicinare in modo naturale gli studenti al conoscere. Servirà poi studio e dedizione. ma il “punto di ingresso” al mondo della conoscenza è più facile e stimolante se si usano le applicazioni a disposizione sugli smartphone di tutti. i visori con la possibilità di esplorare mondi lontani e nascosti. fino a strumenti più inusuali nelle aule scolastiche come possono essere i proiettori olografici per visualizzare subito l’esito di una modellazione tridimensionale o per una videoconferenza in 3D. Alla tavola rotonda partecipano rappresentanti del mondo della ricerca didattica accademica e il mondo della Scuola. quella scuola che ha deciso in modo strutturale di inserire gli strumenti della realtà aumentata per l’insegnamento curricolare delle discipline.

A partire dall’esperienza dei relatori. obiettivo della Tavola Rotonda è identificare le opportunità e gli elementi critici che rendono possibile realizzare la più innovativa frontiera della didattica con il digitale.

| Intervengono:

- **Luciano Amadasi** - IISS Carlo Emilio Gadda - Fornovo (PR) – *relatore invitato*
- **Giovanni Arduini** - Università di Cassino e del Lazio Meridionale
- **Corrado Petrucco e Daniele Agostini** - Università di Padova

| Modera:

- **Angela Maria Sugliano** - Università di Genova. Associazione EPICT Italia

17:30 **Keynote - Bitcoin e Blockchain nel mondo Accademico**

Non solo una rivoluzione finanziaria. Bitcoin e la Blockchain possono avere un uso concreto anche nell’ambito Accademico. Nel talk. dopo una breve presentazione del Blockchain Education Network Italia. verranno discusse le basi di Bitcoin e le caratteristiche della Blockchain con una discussione di Caso d’uso della certificazione nella didattica tramite il progetto Growbit.

| Introduce:

- **Francesco Buccafurri** - Università Mediterranea di Reggio Calabria

| Intervengono:

- **Emiliano Palermo.** Vicepresidente & co-founder @Blockchain Education Network Italia)
- **Antonella Russo.** membro del Consiglio Nazionale di Blockchain Education Network Italia
- **Alessandro Aglietti.** Senior Developer @GrowBit

17 maggio

08:00 Accoglienza

08:30 Sessioni Scientifiche

Sessioni Scientifiche

Sessione 3

Coding, Robotica, Pensiero Computazionale e Problem Solving I | Chair Gianluca Lax

# PAPER	ORA	AUTORE-TITOLO
45	08.30-08.45	A. Barana, C. Fissore, F. Floris, M. Marchisio Analisi dei processi di pensiero computazionale alla base della creazione di grafici animati per il problem solving
14	08.45-09.00	R. Campagni, D. Merlini, M.C. Verri A data mining approach to study gender differences in scientific degrees courses
40	09.00-09.15	M. Corbatto, A. Dattolo, M. Urizio Le app e il loro ruolo nella didattica e nell'apprendimento: un catalogo multimediale per conoscerle ed usarle
25	09.15-09.30	P. Cozza, A. Ledonne, P.F. Armentano I tre pirati e la cassaforte: il percorso STEAM
37	09.30-09.45	L. Denicolai, R. Grimaldi, S. Palmieri, S. Brignone, S. Ambrosio, V. Fabris Il robot come strumento e veicolo di "esperienza aumentata"
47	09.45-10.00	L. Forlizzi, G. Melideo, G. Rosa Industria 4.0. sviluppo delle competenze con didattica Project Based Learning
30	10.00-10.15	F. Maiorana "Low floor high ceiling" Computer Science: Riflessioni su un curriculum per un primo corso d'informatica
19	10.15-10.30	P. Schiavone, F. Labarile, A.T. Attollino PLS: "comunicare" la scienza

Sessione 4

Digitalizzazione. Innovazione Digitale e Sperimentazione Didattica I | Chair Claudio Demartini

# PAPER	ORA	AUTORE-TITOLO
41	08.30-08.45	C.G. Demartini, M. Marchisio PP&S e Riconessioni: "apprendere" e "fare" nel quadro della Trasformazione Digitale dell'Ecosistema Educativo
17	08.45-09.00	G. Fenu, M. Marras Servizi Intelligenti per il Tracciamento e l'Elaborazione di Dati Multi-Biometrici in Piattaforme di Apprendimento Digitale

# PAPER	ORA	AUTORE-TITOLO
46	09.00-09.15	L. Forlizzi, G. Melideo, G. Rosa, C. Scafa Urbaz Vilchez Dalla Proposta di Indicazioni Nazionali per l'insegnamento dell'Informatica ai Percorsi formativi: Strumenti Operativi per la Scuola Primaria
29	09:15-09:30	G.L. Dierna, A. Machì, P.M. Ruffino Integrazione di modelli interattivi virtuali e reali per visite educative museali
18	09.30-09.45	P. Maresca, L. Stanganelli, V. De Francesco Intelligenza artificiale nella didattica universitaria: lo studio di un caso per la rilevazione delle discariche abusive nelle zone urbane di Genova
38	09.45-10.00	S. Perna, A. Signa, M. Gentile, G. Città, V. Dal Grande, S. Ottaviano, La Guardia, M. Allegra Quando il gioco si fa serio: uManager
22	10.00-10.15	A.M. Sugliano, M. Chiappini "Aumentare" la figura professionale del docente: il docente ricercatore
35	10.15-10.30	D. Taibi, G. Fulantelli, L. Basteris, G. Rosso "In WWW veritas?" - i motori di ricerca come "filtri" della realtà - una sperimentazione in classe

10:30 Coffee break

11:00 Sessioni Scientifiche

Sessioni Scientifiche

Sessione 5

Coding, Robotica, Pensiero Computazionale e Problem Solving II | Chair Gianluca Lax

# PAPER	ORA	AUTORE-TITOLO
3	11.00-11.15	D. Consoli La metodologia aziendale Agile applicata al Coding
20	11.15-11.25	F. De Stefano, S. Schiavello Ambienti, linguaggi, piattaforme per il coding e la robotica educativa
6	11.25-11.35	M. Vincini, M. Neri, A. Zoboli Pensiero Computazionale: imparare facendo nella Scuola Primaria

Sessione 6

Digitalizzazione, Innovazione Digitale e Sperimentazione Didattica II | Chair Claudio Demartini

# PAPER	ORA	AUTORE-TITOLO
21	11.00-11.15	F. Buccafurri, G. Lax, A. Russo Implementazione di un Protocollo di Firma Elettronica Avanzata basato su SPID
11	11.15-11.25	F.R. Albano, G. Modugno Formazione in realtà virtuale: il caso Magna Getrag
12	11.25-11.35	G. Bassi, B. Lami Ludoteca del Registro .it: sicuri e consapevoli in Rete
13	11.35-11.45	L. Manelli Il percorso obbligato della digitalizzazione della PA e la valorizzazione delle competenze interne

11:45 **Premiazioni: Webtrotter | Best Paper Awards**

12:45 Pausa pranzo

13:45 **Corso Formazione Docenti**

Fare didattica con la Realtà Aumentata: applicazioni e metodologie per inserire la Realtà Aumentata nella quotidiana pratica didattica

Corso in collaborazione con:



16:15 Chiusura lavori

| In collaborazione con



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA

| Con il Patrocinio di:



Agenzia per l'Italia Digitale
Presidenza del Consiglio dei Ministri



Comune di Reggio Calabria



Città Metropolitana



Consiglio Regionale della Calabria

Consiglio regionale della Calabria



Università Mediterranea



Associazione Studentesca E.U.Re.Ca.

