

Didamatica 2025

L'intelligenza artificiale a supporto della didattica

3 e 4 aprile 2025 - Lucca



Call for paper

L'esplosione dell'intelligenza artificiale generativa ci sta facendo scoprire come ormai da tempo l'IA sia già presente nella nostra quotidianità e rappresenta, per il mondo della scuola, una nuova urgente sfida anche perché gli studenti, come tutti i giovani, sono stati tra i primi ad utilizzarla.

Siamo tutti per un verso affascinati e per altro verso spaventati dai nuovi scenari che si sono aperti. Didamatica 2025 si propone di mettere in luce le sperimentazioni e le riflessioni di scuole e docenti sull'uso dell'IA, in particolare dell'IA generativa, per educare gli studenti a un utilizzo consapevole.

Questi i temi che proponiamo:

- A. **Personalizzazione dell'apprendimento.** Utilizzo di strumenti digitali e IA per creare contenuti e percorsi educativi personalizzati, che tengano conto dei diversi stili e ritmi di apprendimento, facilitando accessibilità e inclusione.
- B. **Coinvolgimento degli studenti.** *Gamification, educational game, coding*, realtà virtuale e realtà aumentata, contenuti didattici multimediali e interattivi per supportare la motivazione e migliorare il coinvolgimento degli studenti.
- C. **Piattaforme di eLearning per una didattica integrata.** Continuità dell'attività formativa e collaborazione educativa tra lavoro in classe e fuori dalla classe.
- D. **Chatbot e assistenti virtuali per il tutoraggio personalizzato.** Miglioramento dell'efficacia della didattica online attraverso tutor virtuali e analisi dei dati di apprendimento degli studenti.
- E. **Valutazione formativa, sommativa e continuativa.** Uso di strumenti di IA per correggere e valutare automaticamente i compiti, fornire *feedback* immediati consentendo agli studenti di auto-valutarsi e di monitorare i propri progressi.
- F. **Educazione alle competenze digitali.** Formazione degli studenti e dei cittadini, con riferimento al framework DigComp 2.2 e alle certificazioni ICDL, inclusa la certificazione ICDL AI.
- G. **L'IA come strumento di ricerca e di progettazione.** Utilizzo dell'IA da parte degli studenti per condurre ricerche innovative e sviluppare progetti.

- H. **Educazione al pensiero critico.** Insegnare agli studenti a valutare le informazioni, riconoscere le *fake news* e utilizzare in modo critico l'informazione generata dall'IA.
- I. **Educazione alla creatività.** Stimolare la creatività degli studenti e favorire lo sviluppo di nuove forme di espressione attraverso l'IA.
- J. **Etica dell'IA nell'educazione.** Implicazioni etiche dell'utilizzo dell'IA in ambito educativo con attenzione all'uguaglianza di accesso, al *digital divide*, alla povertà educativa digitale e alla *privacy* e come affrontarle con gli studenti.
- K. **Il ruolo del docente e la formazione dei docenti nell'era dell'IA.** Evoluzione del ruolo del docente e competenze necessarie per sfruttare al meglio le potenzialità del digitale e dell'IA Formazione dei docenti con riferimento al framework DigCompEdu.
- L. **Il futuro dell'educazione nell'era dell'IA.** Sfide e opportunità che l'IA presenta per il futuro dell'educazione.
- M. **Intelligenza Artificiale e trasformazione digitale delle istituzioni educative.** Miglioramento delle pratiche amministrative e gestionali di scuole e altri enti formativi grazie al digitale e all'IA.
- N. **Insegnamento dell'informatica e del pensiero computazionale.** Informatica per i futuri professionisti ICT e *computational thinking* quale disciplina per tutti gli studenti.
- O. **Cybersecurity** nella scuola, nella PA, nella sanità e nelle aziende.
- P. **Trasformazione digitale della PA.** Esperienze di digitalizzazione dell'organizzazione e formazione del personale nel mondo della PA.
- Q. **Trasformazione digitale nella Sanità.** Esperienze di digitalizzazione dell'organizzazione e formazione del personale nel mondo della Sanità
- R. **Trasformazione digitale nelle aziende.** Esperienze di digitalizzazione dell'organizzazione e formazione del personale nel mondo delle imprese.

Sottomissione dei paper

Sono invitate le seguenti tipologie di contributi:

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

La sottomissione dovrà essere fatta attraverso il portale **easychair** all'indirizzo:

<https://bit.ly/Didamatica25-submission>

Le istruzioni relative al formato dell'articolo sono al seguente link:

https://easychair.org/publications/for_authors

Scadenze

Sottomissione dei paper: chiusa il 20 marzo 2025

Pagamento quota iscrizione: **28 marzo 2025**

La presentazione dei paper accettati nelle sessioni di Didamatica e la loro pubblicazione negli atti è subordinata all'iscrizione a di almeno uno dei presentatori:

Studenti fino a 27 anni: € 25 (gratuito se soci AICA), Docenti scuola: € 80 (€ 60 se soci AICA); Docenti universitari e altri: € 120 (€ 90 se soci AICA)

Effettuare il bonifico a AICA, P.LE RODOLFO MORANDI 2 - 20121 MILANO - IBAN: IT 69 G 02008 05364 000004244765 e inviare a service@aica.it copia del bonifico indicando: 1. nome e cognome/nome organizzazione (di chi effettua il pagamento), 2. nome e cognome della persona che partecipa a Didamatica (se diverso dal precedente), 3. email, 4. indirizzo, 5., codice fiscale, 6. nel caso il pagamento lo faccia una scuola, codice univoco.

