



UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
DI UDINE  
hic sunt futura

# **DIDAMATICA 2016**

*Innovazione: sfida comune di scuola,  
università, ricerca e impresa*

**30° EDIZIONE – Udine 19, 20 e 21 aprile 2016**  
Università degli Studi di Udine



Agenzia per l'Italia Digitale  
Presidenza del Consiglio dei Ministri



*Ministero dell'Istruzione,  
dell'Università e della Ricerca*

# **DIDA**TTICA **2016** INFOR**MATICA**

## **Chair**

- **Pier Luca Montessoro**, Università degli Studi di Udine

## **Co-chair**

- **Daniela Rovina**, AICA

## **Comitato organizzatore**

- **Elisabetta Benetti**, AICA
- **Claudio Demartini**, Politecnico di Torino
- **Stefania Dimatteo**, AICA
- **Giuseppe Mastronardi**, Politecnico di Bari
- **Marisa Michelini**, Università degli Studi di Udine
- **Antonio Piva**, AICA
- **Carlo Tasso**, Università degli Studi di Udine

8.30 **Inizio Registrazione partecipanti**

8.30 - 9.30 **Sessioni Parallele**

competenze 1	curricula di informatica 1	didattica disciplinare 1	workshop 1
--------------	----------------------------	--------------------------	------------

## COMPETENZE 1:

- *Carmina Laura Giovanna Pinto*. La didattica per competenze e gli strumenti digitali nella Scuol@2.0
- *Sandra Troia*. Sicuri on line. Le competenze per la sicurezza DIGCOMP
- *Samuele Calzone and Claudia Chellini*. PON Istruzione 2007-2013: un'analisi dei comportamenti digitali dei docenti

## CURRICULA DI INFORMATICA 1:

- *Giovanni A. Cignoni*. Bene insegnare l'informatica in una società sempre più complicata
- *Valerio Libralato*. Lo standard e-CF nei percorsi ITS e nel Repertorio delle professioni (DLGS 13/13)
- *Cinzia Ferranti and Vincenzo Agoosto*. Tecnologie e pensiero computazionale: proposte per il curriculum di tecnologia nella scuola primaria

## DIDATTICA DISCIPLINARE 1:

- *Giulia Bini*. ALL YOU NEED IS LOG
- *Barbara Finato and Cristina Santini*. Coding+Clil+Stem=Digital Storytelling;
- *Antonio Venturi*. Creazione di melodie nella scuola di base
- *Paola Frediani*. Find the Perfect Gift of the Magi

## WORKSHOP 1:

- *Fiorella Operto (Scuola di Robotica)*. Come attuare il bando di concorso MIUR "Atelier" (prima parte)

9.30 – 10:30 **Sessioni Parallele**

competenze 2	curricula di informatica 2	didattica disciplinare 2	workshop 1 ( continua )
--------------	----------------------------	--------------------------	-------------------------

## COMPETENZE 2:

- *Carlo Muzzi*. Cyber Security nella formazione e nella didattica
- *Sandra Troia*. "Scouts. To be prepared..." alla sicurezza nell'ambiente digitale

## CURRICULA DI INFORMATICA 2:

- *Annalisa Buffardi and Gabriella Taddeo*. Le digital soft skills nelle Regioni del Sud: una ricerca empirica sugli studenti
- *Antonina Dattolo*. Scuol@ 2.0: conoscere gli strumenti offerti dal Web e sperimentare una didattica innovativa

## DIDATTICA DISCIPLINARE 2:

- *Daniele Buongiorno, Marisa Michelini, Lorenzo Santi and Alberto Stefanel*. Le TIC per studiare fenomeni di diffrazione ed interferenza ottica
- *Ilenia Fronza and Daniel Gallo*. "Der, die, o das?": il Computational Thinking nella didattica del tedesco
- *Alessia Terrusi*. Insegnare la letteratura italiana a studenti dislessici: il teatro e le piattaforme web al centro di una nuova metodologia didattica

## WORKSHOP 1:

- *Fiorella Operto (Scuola di Robotica)*. Come attuare il bando di concorso MIUR "Atelier" (seconda parte)

09.30 *Welcome coffe*

## Sessione Plenaria di apertura

10.30 **Benvenuto e apertura lavori** a cura di **Pier Luca Montessoro**, chair DIDAMATICA 2016 e **Daniela Rovina**, co-chair DIDAMATICA 2016

10:45 **Panel: *Innovazione: sfida comune di scuola, università, ricerca e impresa.***

Coordina: **Pier Luca Montessoro**, chair DIDAMATICA 2016

Intervengono:

- **Pietro Biasol**, Direttore USR Friuli
- **Annalisa Buffardi**, Comitato Tecnico Scientifico AgID
- **Alberto Felice De Toni**, Rettore Università degli Studi di Udine
- **Furio Honsell**, Sindaco di Udine
- **Bruno Lamborghini**, Past e vicepresidente AICA
- **Loredana Panariti**, Assessore Lavoro Formaz. Istruzione Regione FVG
- **Simone Puksic**, Presidente Insiel
- **Matteo Tonon**, Presidente Confindustria Udine

### ***Testimonianze dei Campioni delle Olimpiadi di Informatica***

a cura di **Daniela Rovina**, AICA

Intervengono:

- **Nicoletta Negrello**, Referente Regione Friuli Venezia Giulia con **Davide Peressoni**, **Michael Fanzutti**, **Alessandro Piccaro**, **Mattia Balutto**, **Edoardo Morassutto**

12:15 **Relazione invitata: *La didattica digitale: non solo TIC!***  
**Piergiuseppe Rossi**, Università degli Studi di Macerata

13:00 *Pranzo libero*

*Visita guidata della città su prenotazione*

## Sessione Plenaria

14.00 **Panel : *Le competenze per la trasformazione digitale: siamo pronti?***

Coordina: **Roberto Bellini**, AICA

Intervengono:

- **Sandra D'Agostino**, ISFOL
- **Clara Fresca Fantoni**, Informatica Trentina e Assinter
- **Marco Ferretti**, CINI, lab. CFC
- **Valerio Libralato**, IAL Friuli
- **Simonetta Marangoni**, Poste Italiane
- **Alessandra Miata**, Capgemini
- **Marco Ferretti**, CINI Lab CFC

*I partecipanti alla sessione riceveranno il libro "e4job - Cultura e Competenze Digitali per il Lavoro"*

16:15: *Pausa caffè*

16.30-17.30 **Sessioni Parallele**

tecniche informatiche 1	gioco e apprendimento 1	didattica disciplinare 3	workshop 2	poster 1
-------------------------	-------------------------	--------------------------	------------	----------

TECNICHE INFORMATICHE 1:

- *Aldopaolo Palareti and Francesco Casadei*. Realizzazione di un database sulle suddivisioni amministrative: le articolazioni territoriali nell'esperienza storica italiana
- *Michele Ricciardelli*. Utilizzo di codici a barre nei servizi legati alla didattica
- *Michele Ricciardelli and Dario Russo*. Uso della virtualizzazione e di SOAP per la gestione remota dei PC delle aule e dei laboratori
- *Domenico Consoli and Rosarita Saudelli*. La realizzazione di una piattaforma di e-commerce

## GIOCO E APPRENDIMENTO 1:

- *Alfonso D'Ambrosio*. Esperienze di Fisica nei Mondi Virtuali
- *Francesca Ugolini, Luciano Massetti, Laura Pellegrino, Graziella Rossini, Antonio Raschi and Barbara Finato*. Environmental education by gaming
- *Pierangelo Leone*. Un insolito campo da gioco: il piano cartesiano
- *Gabriella Doderò, Rosella Gennari and Alessandra Melonio*. Game Design Journeys in Primary Schools: How-To

## DIDATTICA DISCIPLINARE 3:

- *Patrizia Battezzatore, Simonetta Siega and Amanda Trovò*. Imparare la geometria con i robot
- *Marisa Michelini, Lorenzo Santi and Alberto Stefanel*. JQM per affrontare nella scuola secondaria i fondamenti di meccanica quantistica
- *Antonella Longo, Marco Zappatore and Marisa Michelini*. Exploring Acoustics in Middle and High Schools via BYOD and Inquiry-based Learning
- *Simone Torsani*. Un esempio di analisi dei bisogni tecnologici degli insegnanti CLIL

## WORKSHOP 2:

- *Anna Brancaccio (MIUR)*. L'apprendimento integrato di Informatica, Matematica e Scienze

Intervengono:

- *Alberto Conte (Accademia delle Scienze di Torino)*. Aspetti scientifici dell'apprendimento integrato
- *Claudio Demartini (Politecnico di Torino)*. Come certificare l'apprendimento integrato
- *Marina Marchisio (Università di Torino)*. Aspetti matematici dell'apprendimento integrato
- *Claudio Pardini (IS C. Anti di Villafranca di Verona)*. L'informatica come disciplina trasversale

## POSTER 1:

- *Saverio Lovergine and Achille Pierre Paliotta.* Job description e costruzione di profili professionali. Una sperimentazione di tecniche di data mining applicate agli annunci di lavoro online
- *Laura Trupiano and Elena Gallucci.* Tutti giù per terra con... Bee Bot! Sperimentazione di percorsi interdisciplinari per l'inclusione, attraverso la Robotica Educativa
- *Pietro Suozzo.* Il mobile learning nella didattica
- *Nicoletta Farneschi and Giliola Giurgola.* Progetto Dante
- *Enrica Borromeo.* Learner-learner interaction in computer-supported learning environments
- *Nicoletta Rossi.* Se il computer fossi io
- *Roberta Garbo, Andrea Mangiatordi, Roberto Campi, Emanuela Trevisi and Mara Popolizio.* "Materiale formativo nuova ECDL": manualistica accessibile ad alta leggibilità

## 17.30-18.30 **Sessioni Parallele**

<b>tecniche informatiche 2</b>	<b>didattica disciplinare 3 (continua)</b>  <b>gioco e apprendimento 2</b>	<b>workshop 3</b>	<b>poster 1 (continua)</b>
--------------------------------	--	-------------------	----------------------------

## TECNICHE INFORMATICHE 2:

- *Massimiliano Giacalone and Sergio Scippacercola.* Il ruolo dei big data nelle strategie di apprendimento
- *Lorenzo Campioni, Andrea Peano and Evelina Lamma.* Bright PowerPoint: strumenti software integrati per l'accessibilità delle presentazioni
- *Mariacarmela Esposito, Anna Gargiulo, Isabella Palomba and Patrizia Fiorentino.* Design grafico e attivazione dei processi logici negli allievi disabili
- *Massimo Marra, Mario Alessandro Bochicchio, Antonella Longo, Gabriele Siciliano and Erika Schirinzi.* rareBOX.org: una innovativa interazione medico-paziente che crea conoscenza



DIDATTICA DISCIPLINARE 3:

- *Giovanni Battista Barone, Vania Boccia, Davide Bottalico, Rosanna Campagna and Luisa Carracciuolo. SCoPE@Scuola: percorsi (in)formativi sulle tematiche del super calcolo*

GIOCO E APPRENDIMENTO 2:

- *Serafina Dangelico, Loredana Imbrogno, Sabina Tartaglia and Alfonso D'Ambrosio. Insegnare con i videogiochi: un percorso di ricerca ed azione*

WORKSHOP 3:

- *Antonio Piva (AICA). Esperienze tra Primaria e Secondaria di Primo Grado nella formazione delle competenze digitali e l'uso consapevole e sicuro degli strumenti informatici*

POSTER 1:

- *Prosecuzione dell'esposizione dei poster della sessione che ha avuto inizio alle ore 16:30*

18:45 *Partenza dal meeting point della sede congressuale per la visita al Castello di Udine, ai Civici Musei e alle pinacoteche del Tiepolo*

18:45 *Salone del Parlamento del Castello di Udine*

- *Saluti del Sindaco prof. Furio Honsell*
- *Introduzione alla visita a cura di **Vania Gransinigh**, responsabile del Museo di Arte Moderna e Contemporanea di Casa Cavazzini e delle mostre temporanee*
- *Visita ai Civici Musei e alle pinacoteche del Tiepolo*



8.30-9.30

## Sessioni Parallele

tecniche  
informatiche 3

metodologie 1

didattica disciplinare 4

workshop 4

### TECNICHE INFORMATICHE 3:

- *Sandro Corradini*. LOGIC GATES verso ARDUINO
- *Roberto Sanguini*. AR in support to Helicopter Maintenance Activities, the TELL ME results
- *Lorenzo Guasti and Jessica Niewint Gori*. L'uso di Doodle3D con la Stampante 3D nella Scuola dell'Infanzia. L'esperienza di Indire
- *Gisella Paoletti and Riccardo Fattorini*. Prompting con Video annotazione e video card, nel microteaching per il problem solving adattivo

### METODOLOGIE 1:

- *Veronica Cavicchi*. Tracce Open per il Garda
- *Elvia Ilaria Feola*. Potenzialità e criticità didattiche generate dai processi di apprendimento mediati da tecnologie semantiche
- *Flavia Giannoli*. Didattica Problem & Project Based per l'innovazione a scuola
- *Giorgia Bassi, Beatrice Lami and Gian Mario Scanu*. Let's Bit!: alla scoperta della Rete con la peer education

## DIDATTICA DISCIPLINARE 4:

- *Marisa Michelini and Alberto Stefanel*. Clicker per l'apprendimento attivo della Fisica degli studenti dell'area Bio
- *Anna Brancaccio, Massimo Esposito Marina Marchisio and Claudio Pardini*. L'efficacia dell'apprendimento in rete degli immigrati digitali. L'esperienza SMART per le discipline scientifiche
- *G. Barbara Demo*. E ora in classe che si fa?

## WORKSHOP 4:

- *Giuseppe Mastronardi (AICA e Politecnico di Bari), Antonio Piva (AICA)*. Informatica giuridica e forense (prima parte)

9.30-10.30      **Sessioni Parallele**

programmazione 1	metodologie 2	didattica disciplinare 5	workshop 4 (continua)
------------------	---------------	-----------------------------	--------------------------

## PROGRAMMAZIONE 1:

- *Federica Carla Tamburini*. Dal codice al robot: un'esperienza alla scuola primaria
- *Giovanni Di Fonzo, Antonio Maffei, Daniela di Cecco, Agnese Senerchia and Sandro Imbastaro*. Abruzzo Coding: un'azione di sistema territoriale per introdurre il Coding nelle scuole
- *Peppino Sapia, Assunta Bonanno, Giacomo Bozzo and Antonella Valenti*. Dal visuale al testuale: un nuovo approccio per la formazione degli insegnanti sul coding

METODOLOGIE 2:

- *Maria Adelaide Gallina, Renato Grimaldi and Simona Maria Cavagnero.* Scuola dei compiti nel Comune di Torino 2013-14 e 2014-15: una comparazione
- *Lorenzo Denicolai, Renato Grimaldi and Silvia Palmieri.* Un protocollo di osservazione nella scuola dell'infanzia: individuazione e potenziamento delle abilità prescolari
- *Nunzio Cennamo, Carla D'Antò, Vincenzo Capoluongo and Monica Buonomo.* Spazi comunicativi e contorni digitali

DIDATTICA DISCIPLINARE 5:

- *Antonella Elia.* Dogme, Holodeck e Tandem Virtuali nella classe di Italiano L2
- *Tina Lasala.* Self-Learning sulla Convenzione dei diritti dell'Uomo: un percorso di apprendimento realizzato dal Consiglio d'Europa (COE) nell'ambito del programma Help
- *Orazio Sciuto.* Indagine Sperimentale tra forma e resistenza – il caso della catenaria

WORKSHOP 4:

- *Giuseppe Mastronardi (AICA e Politecnico di Bari), Antonio Piva (AICA).* Informatica giuridica e forense (seconda parte)

10.30     *Pausa Caffè*

**Sessione Plenaria**

***Piano nazionale buona scuola digitale***

10.45 **Relazione introduttiva** a cura di **Damien Lanfrey**, MIUR

Coordina: **Claudio Demartini**, Politecnico di Torino

Intervengono:

- **Marzia Calvano**, MIUR
- **Stefano Cardinali**, Omniaevo
- **Anna Laghigna**, ISIS Percoto
- **Marco Langella**, MIUR
- **Christian Micheloni**, Università degli Studi di Udine
- **Giulio Occhini**, AICA
- **Franco Paviotti**, UCID e Metal Word
- **Franco Torcellan**, Rete Scuole Digitale Venete e IC Giulio Cesare

13.00 *Pranzo Libero*

*Visita guidata della città su prenotazione*

**Sessione Plenaria con relazioni invitate**

14.00 ***Il contributo delle ITC per l'apprendimento della fisica*** a cura di Marisa Michelini, Università degli Studi di Udine

14:30 ***Contributi dell'intelligenza artificiale per la didattica*** a cura di Carlo Tasso, Università degli Studi di Udine

15.00 ***La formazione dei docenti sull'uso pedagogico delle tecnologie digitali*** a cura di Giovanni Adorni e Angela Maria Sugliano, Università degli Studi di Genova

15.30 ***Sicurezza informatica*** a cura di Pier Luca Montessoro, Università degli Studi di Udine, in collaborazione con la Polizia di Stato

16.15 Pausa Caffè

16.30-17.30 **Sessioni Parallele**

programmazione 2

metodologie 3

e-learning 1

workshop 5

poster 2

## PROGRAMMAZIONE 2:

- *Pasquale Cozza, Viviana Andreotti and Vittoria Cozza.* Percorso didattico sulla ricorsione dalla natura al coding
- *Lucia Graziella Papalia and Luisa Pezzuto.* Un'esperienza di Coding nella Scuola Primaria
- *Giuliana Lo Giudice and Valentina Meli.* Let's code – programmiamo da zero al Liceo
- *Paola Bucciarelli.* Back-to-school-4-Coding una proposta di pledge nella Grande Coalizione per l'occupazione digitale

## METODOLOGIE 3:

- *Aldo Torrebruno, Marina Ebrahim, Marco Minghini and Monia Elisa Molinari.* MiniMapathon: mappare il mondo a 10 anni
- *Maria Concetta Brocato.* Blended Learning Environments, Flipped Class and Collaborative Activities to Teach Databases in a Secondary Technical School
- *Nuccia Silvana Pirruccello and Gianluca Tramontana.* Didattica Inclusiva su ScribaEpub

## E-LEARNING 1:

- *Angela Berto.* Apprendimento significativo con gli strumenti e i metodi dell'e-learning
- *Donatella Barbina, Debora Guerrera and Alfonso Mazzaccara.* Strumenti interattivi per l'E-learning: il Problem-based Learning con Moodle
- *Pierluigi Muoio.* Le nuove tecnologie e l'Open Source per la didattica inclusiva: un corso blended learning per la formazione degli insegnanti
- *Vincenzo Del Fatto, Gabriella Doderò and Guerriero Raimato.* Tutto il MOOC minuto per minuto

## WORKSHOP 5:

- *Carlo Tiberti (AICA). La formazione certificata delle competenze digitali, esperienze nella scuola e nel mondo del lavoro.*

## POSTER 2:

- *Viola Anesin, Nicola Dall'Asen, Nicoletta De Colle, Francesco De Salvador and Lucia Mazzella. Codice 007 - Licenza di Programmare*
- *Giorgia Sanna and Silvia Dalla Zuanna. Se il tutor tace, tutto tace*
- *Domenico Natale. Accessibilità digitale*
- *Antonella Longo. BYOD & physics: breaking the schools walls - a student experience*
- *Pasquina Campanella. Cloud E-learning: Un Nuovo Binomio*
- *Pasquina Campanella. Social Tagging: Strategie di ricerca nell'era web 3.0*

17.30-18.30 **Sessioni Parallele**

programmazione 3	metodologie 4	e-learning 2	workshop 6	poster 2 (continua)
---------------------	------------------	--------------	------------	------------------------

## PROGRAMMAZIONE 3:

- *Alberto Ferrari, Agostino Poggi and Michele Tomaiuolo. Object Oriented Puzzle Programming*
- *Marcello Missiroli, Daniel Russo and Paolo Ciancarini. Una didattica Agile per la programmazione*
- *Paolo Santi. Procedure, funzioni, scomposizione funzionale nell'informatica di base*

## METODOLOGIE 4:

- *Roberto Salvatori*. Tecnologie informatiche e sviluppo delle life skills ed empowerment nella didattica
- *Brigida Clemente and Erika Ena Anna*. Project Based Learning, eTwinning e valutazione
- *Francesco Abbrescia, Valentino De Luca, Anna Maria Pastore, Francesco Scagliola and Antonio Scarcia*. "I am sitting in a (class)room": per un percorso didattico interdisciplinare a partire da un'opera di Alvin Lucier

## E-LEARNING 2:

- *Sandro Bencini*. Tra web learning ed e-commerce: il portale MOV (Matematica On Video)
- *Elena Caldirola, Flavio Ferlini and Pietro Previtali*. Digital Learning nella formazione professionale e permanente presso l'Università di Pavia
- *Enrica Gentile, Enrica Pesare, Paola Plantamura, Teresa Roselli and Veronica Rossano*. Dashboard per il monitoraggio delle attività in ambienti di e-learning

## WORKSHOP 6:

- *Livia Cosulich (Ufficio Scolastico Regionale Friuli Venezia Giulia)*. Best practice delle scuole del Friuli Venezia Giulia

## POSTER 2:

- *Proseguimento dell'esposizione dei poster della sessione che ha avuto inizio alle ore 16:30*

**18.30 Apericena presso il palazzo Di Toppo Wassermann, sede del convegno**



8.30-9.30

## Sessioni Parallele

alternanza scuola-lavoro	social 1	workshop 7	workshop 8
--------------------------	----------	------------	------------

### ALTERNANZA SCUOLA – LAVORO:

- *Alessandra Fina and Cesare Iacobelli*. I Project work e l'alternanza scuola-lavoro
- *Piera Schiavone*. YBT: gestire un'impresa...per vincere!
- *Angela Teresa Attollino*. Il business game delle giovani menti
- *Alice Barana and Marina Marchisio*. Dall'esperienza di Digital Mate Training all'attività di Alternanza Scuola Lavoro

### SOCIAL 1:

- *Domenico Consoli*. Il Marketing Aziendale tramite i social media
- *Sara Belloni, Davide Tonioli and Gionata Noiosi*. SCIENZESOCIAL: utilizzo di FIDENIA per l'apprendimento delle scienze nella scuola secondaria di primo grado
- *Stefania Bianco and Valentina Grion*. Social Network nella scuola secondaria: un'indagine su consapevolezza e pratiche di studenti e docenti italiani
- *Gaetano Strano and Marco Corbatto*. Isitgoonair: un laboratorio permanente per una didattica attiva

### WORKSHOP 7

- *Ugo Solitro (GRIN)*. L'educazione Informatica nel prossimo futuro

### WORKSHOP 8

- *Paolo Santi (IIS "Euganeo" Este)*. Fare in lab: ambienti didattici per lo studio degli algoritmi

9.30-10.30 **Sessioni Parallele**

mobile	social 2	didattica disciplinare 6	workshop 7 (continua)
--------	----------	--------------------------	--------------------------

## MOBILE:

- *Tiziana Maria Sirangelo*. Il mobile learning e la didattica delle scienze
- *Ursula Castaldo, Marco Mezzalama and Enrico Venuto*. Mobile Web App: technologies and services in a Campus environment
- *Michele Angelaccio and Berta Buttarazzi*. Enhancing Web programming learning through mobile eCommerce paradigms
- *Marco Zappatore, Antonella Longo and Mario Bochicchio*. Mobile Crowd-Sensing: a Novel Technological Enabler for Teaching Acoustics

## SOCIAL 2:

- *Rita Tegon*. Social reading e comunicazione dialogica (Nella vigna del testo per una lettura a geografia variabile)
- *Laura Prosdocimo, Luisa Conte, Giovanna Vazzana, Riccarda Rigo, Sabrina Paruta, Sara Fabretto, Annalisa Candido and Maria Grazia Del Ben*. Progetto meeting : app&game il benessere dei giovani verso comunità media-educative
- *Marco Lazzari*. Facebook e WhatsApp a scuola, attualità e prospettive

## DIDATTICA DISCIPLINARE 6:

- *Claudia Daffara, Marisa Michelini, Francesca Monti and Alberto Stefanel*. Sensori on-line per un approccio termodinamico ai fenomeni termici nella formazione iniziale degli insegnanti
- *Marco Lazzari*. Adolescenti e rischi di Internet: la competenza digitale non basta

10.30 *Pausa Caffè*

## **Sessione Plenaria**

10.45 **Panel: *Scuola, imprenditorialità e occupabilità***

Coordina: **Anna Brancaccio**, MIUR

Intervengono:

- **Valeria Broggiani**, CGN
- **Edoardo Calia**, Istituto Superiore Mario Boella
- **Valentina Feletti**, USR Friuli
- **Ester Jannis**, ITS Udine
- **Enzo Marvaso**, Laboratorio per l'occupabilità
- **Fabrizio Proietti**, MIUR
- **Adriana Sonogo**, ITS JF Kennedy Pordenone
- **Fabio Spadon**, USR Friuli Venezia Giulia
- **Roberto Benvenuto Speretta**, Electrolux

Intervento conclusivo di **Carmela Palumbo**, DG ordinamenti scolastici e valutazione MIUR

### **Incontro con i vincitori del concorso WebTrotter**

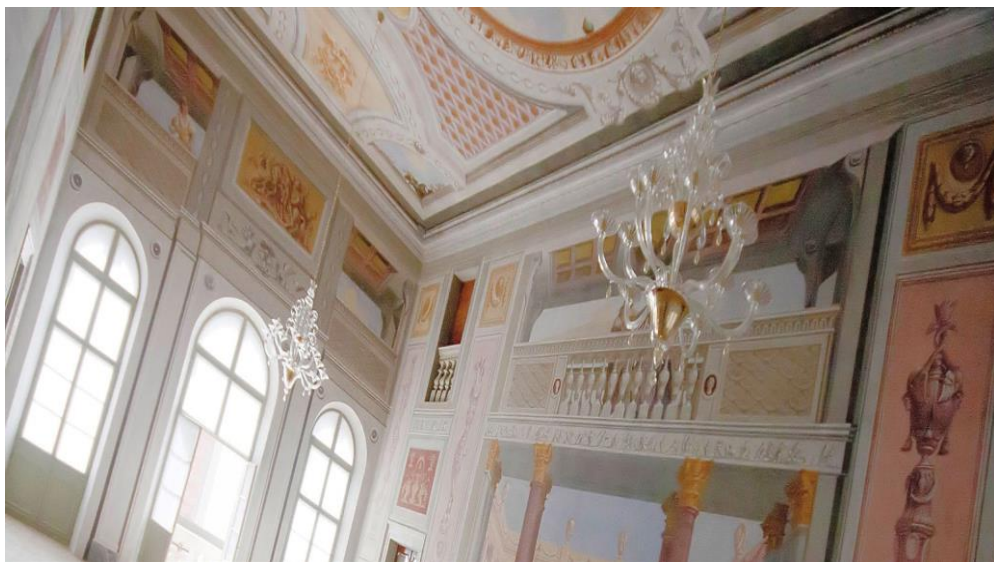
a cura di **Daniela Rovina**, AICA

Consegnano i premi **Anna Brancaccio**, MIUR, **Giulio Occhini**, AICA

13.30 **Chiusura Lavori Didamatica 2016**

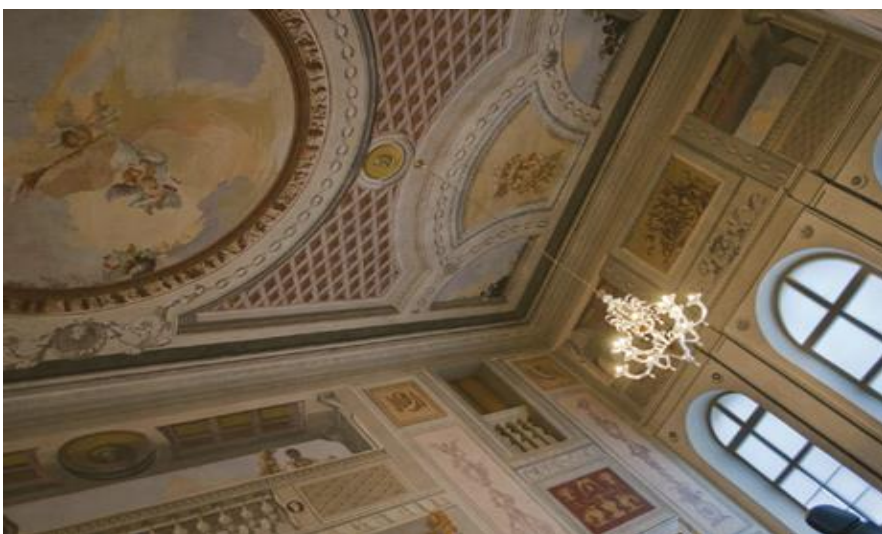


Fu costruito nel 1705 dal conte Marzio **Polcenigo** come residenza nobiliare per sé e per la moglie Tranquilla Guliola e fu poi venduto nel 1790 alla famiglia del conte Giuseppe **Garzolini**, divenne poi sede del Collegio Di Toppo-Wassermann nel 1900, quando grazie ad un legato del conte **Francesco Di Toppo** il Comune e la Provincia di Udine poterono acquistare l'edificio e trasformarlo in un convitto maschile per bambini e ragazzi. È oggi sede della scuola di eccellenza dell'Università di Udine.



Costruito nei primi anni del Settecento, secondo l'**architettura veneziana**. Lo caratterizzano internamente un luminoso velario, realizzato all'inizio del secolo scorso dall'architetto Provino **Valle** con un copertura in ferro e vetro.

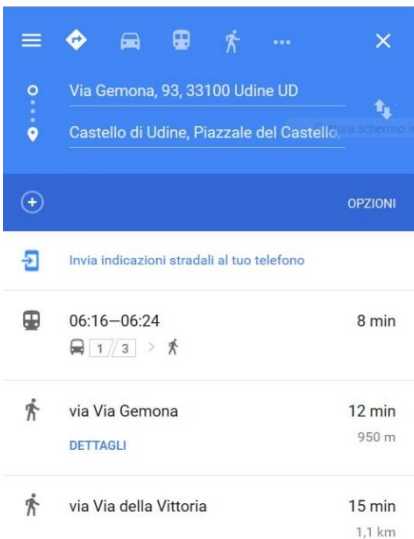
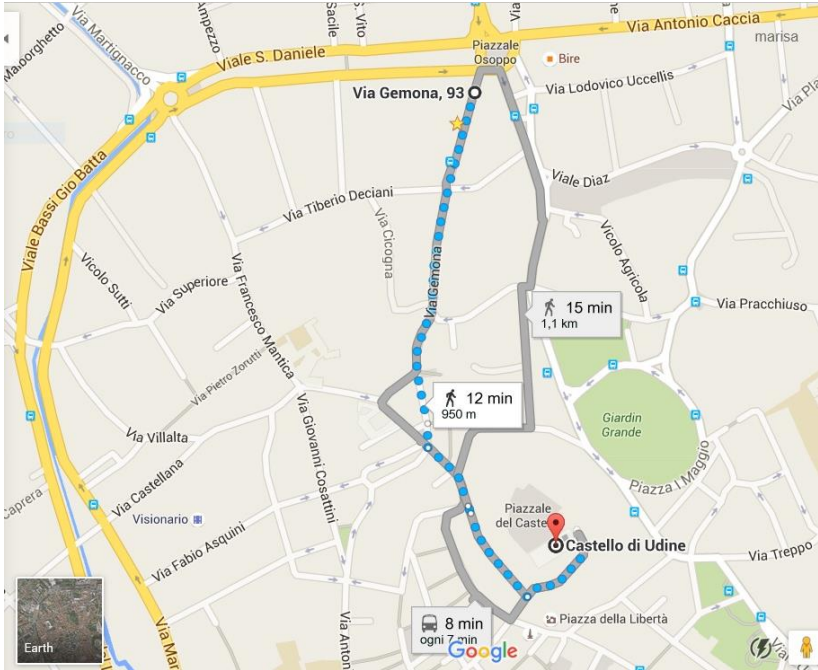
Un monumentale scalone affrescato. Le decorazioni e gli affreschi del piano nobile sono stati realizzati nei primi anni dell'Ottocento e attribuiti principalmente al pittore udinese Domenico **Paghini Fecit**. Essi riprendono i temi dell'antichità e della classicità, alternati alla rappresentazione di paesaggi di fantasia e stemmi familiari.



*Veduta interna di Palazzo Garzolini Di Toppo Wassermann*

19 aprile 2016 – ore 18:45

Trasferimento al Castello di Udine a piedi o in taxi



### Percorso a piedi dal palazzo Di Toppo Wassermann al Castello di Udine

- Procedi in direzione sud su Via Gemona verso Via Santa Chiara 500 m
- Prosegui dritto su Piazza S. Cristoforo 36 m
- Svolta a sinistra e prendi Via Bartolini 110 m
- Prosegui dritto su Piazza Guglielmo Marconi 12 m
- Continua su Via Sottomonte 150 m
- Svolta a sinistra e prendi Piazzale del Castello

# DIDATTICA 2016 INFORMATICA

Con la collaborazione di:



*Ministero dell'Istruzione,  
dell'Università e della Ricerca*



Agenzia per l'Italia Digitale  
Presidenza del Consiglio dei Ministri

Con il patrocinio di:



REGIONE AUTONOMA  
FRIULI VENEZIA GIULIA



udine

Comune di Udine



ASSINTEL  
ASSOCIAZIONE NAZIONALE  
IMPRESE ICT

assinteritalia



Assinform



Associazione  
per l'Insegnamento  
della Fisica

sie-L

Società Italiana  
di e-Learning

sirem

Società Italiana di Ricerca  
sull'Educazione Mediale



GII



ini

consorzio  
interuniversitario  
nazionale  
per l'informatica