



**POLITECNICO
DI MILANO**



Master On Line in tecnologie per la didattica

Articolazione didattica

A cura dello staff

Questo documento contiene il piano dei contenuti con relativo impegno orario e CFU, una descrizione breve di ciascun modulo.

I corsi A.A. 2012-2014

Codice	Titolo del corso	Docente	Ore (CFU*)	Obbligatorio (O) Facoltativo (F)
<i>Cultura di base</i>				
CB01	Comunicazione e web	Nicoletta Di Blas, Caterina Poggi	50 (2 CFU)	O
CB02	Tecnologie per l'attività didattica estesa al di fuori dell'edificio e dell'orario	Paolo Paolini, Aldo Torrebruno	25 (1 CFU)	F
CB03	Cloud, Media & Social Learning	Mario Rotta	50 (2 CFU)	O
CB04	La didattica per i nativi digitali: le teorie, il setting e i contenuti digitali	Paolo Ferri	50 (2 CFU)	O
CB05	Innovazione didattica: non solo tecnologie	Luigi Guerra	50 (2 CFU)	O
<i>Cultura tecnologica</i>				
CT01	Requisiti per comunicare in Rete (propedeutico a CT02)	Paolo Paolini	25 (1 CFU)	F
CT02	Produrre contenuti di qualità	Paolo Paolini	25 (1 CFU)	F
CT03	La struttura delle informazioni per la rete (propedeutico a CT04)	Paolo Paolini	25 (1 CFU)	F
CT04	Progettare e organizzare le informazioni per la rete	Paolo Paolini	25 (1 CFU)	F
CT05	Interazione Uomo - Macchina (propedeutico a LB01)	Franca Garzotto	50 (2 CFU)	O
CT06	Soluzioni e-learning ed e-collaboration per la scuola: dalla complessità degli LMS al fai da te web 2.0	Matteo Uggeri, Chiara Laici	50 (2 CFU)	O



<i>Corsi tecnici</i>				
T01	Video digitale	Mario Bochicchio, Aldo Torrebruno	50 (2 CFU)	O
T02	Introduzione all'analisi ed elaborazione del suono	Massimiliano Zanoni	50 (2 CFU)	O
T03	Linguaggio fotografico, analisi e scrittura	Alberto Andrian	50 (2 CFU)	O
T04	Principi di grafica e layout	Nicola Piccinotti, Silvia Fiamberti	25 (1 CFU)	F
T05	Presentazioni multimediali: dal Power Point alla LIM	Aldo Torrebruno, Luisa Marini	25 (1 CFU)	F
T06	Usabilità e accessibilità dei siti internet	Alberto Terragni	25 (1 CFU)	F
T07	Strumenti Open Source per la didattica	Aldo Torrebruno, Luisa Marini	25 (1 CFU)	F
T08	Blog e didattica	Marco Faré, Aldo Torrebruno	25 (1 CFU)	F
T09	Editoria elettronica: dal Kindle all'iPad	Laura Lombardo, Aldo Torrebruno	25 (1 CFU)	F
T10	Sicurezza dei calcolatori e delle reti	Paolo Cremonesi	25 (1 CFU)	F
T11	Introduzione alle telecomunicazioni	Maurizio Magarini	25 (1 CFU)	F
T12	Content Management System: uno strumento versatile per creare e gestire siti web	Paolo Paolini, Diego Peruselli	25 (1 CFU)	F
T13	Composizione e tecnica fotografica: un approfondimento sulla fotografia panoramica	Alberto Terragni, Diego Peruselli	25 (1 CFU)	F



<i>Corsi di progettazione</i>				
MP01	Capire un'esperienza didattica	Luca Ferrari, Nicoletta Di Blas	50 (2 CFU)	O
MP02	Progettazione di un'esperienza didattica – base	Staff DOL	300 (12 CFU)	O
MP03	Impostare e valutare un'esperienza didattica	Luca Ferrari	50 (2 CFU)	O
<i>Laboratori avanzati</i>				
LB01	Laboratorio Video	Aldo Torrebruno, Luisa Marini	50 (2 CFU)	O
LB02	Laboratorio Audio - Podcast Inside: strumenti didattici per nuovi format della "lezione".	Alberto Pian	50 (2 CFU)	O
LB03	Laboratorio di Interazione Uomo - Macchina	Franca Garzotto	50 (2 CFU)	O
LB04	Collaborazione e condivisione nella didattica	Aldo Torrebruno, Luisa Marini	25 (1 CFU)	O
<i>Prova finale</i>				
PF01	Prova finale	Staff DOL	375 (15 CFU)	O



Corsi di cultura di base

Comunicazione e web

Il corso percorre la storia dei mezzi della comunicazione dagli albori alla rivoluzione legata all'avvento delle nuove tecnologie.

L'obiettivo del corso è rendere consapevoli dell'impatto che le tecnologie per la comunicazione hanno sulla società e sulla vita quotidiana di ciascuno.

Tecnologie per l'attività didattica estesa al di fuori dell'edificio e dell'orario

Obiettivo del corso è riflettere sulla possibilità ormai concreta di estendere la didattica al di fuori del contesto scolastico in senso stretto. Dopo una breve rassegna delle principali tecnologie mobili attualmente presenti sul mercato, il corso presenta alcuni servizi web dedicati alla didattica collaborativa e illustra alcune *best practice* ed esperienze significative.

Cloud, Media & Social Learning

Che cosa resta dell'eLearning dopo la presunta rivoluzione del cosiddetto web 2.0 e dopo che anche l'enfasi sulle reti sociali in quanto tali sta lasciando il posto a scenari più fluidi e meno facilmente definibili? A partire dall'analisi dei modelli di eLearning tradizionalmente intesi il corso giunge alla metafora del "cloud computing" come occasione per immaginare i processi formativi in una sorta di sincronizzazione personalizzata di forme dirette e indirette di costruzione, disseminazione, condivisione e collocazione della conoscenza.

La didattica per i nativi digitali: le teorie, il setting e i contenuti digitali

Il corso si propone di analizzare, dopo un sintetico inquadramento delle principali teorie socio-costruttiviste dell'apprendimento multimediale, come la didattica "digitalmente aumentata" trasformi sia da un punto sia i tempi che gli spazi del setting della formazione in aula e fuori dall'aula.

Innovazione didattica: non solo tecnologie

L'attuale evoluzione del contesto socio-culturale che caratterizza la cosiddetta società della conoscenza richiede una ridefinizione sia del concetto di educazione sia del rapporto tra formale e non formale. A partire da questo scenario, se da un lato le TIC rappresentano un potenziamento strumentale per la didattica, dall'altro - sempre più - mettono in discussione le modalità attraverso le quali la conoscenza è costruita e negoziata dagli individui e dalle comunità. Il corso affronta il tema della formazione dell'insegnante da una duplice prospettiva: i modelli di mediazione che potrebbero concorrere all'introduzione competente delle TIC nella didattica quotidiana, abbattendo il muro della straordinarietà; le tecniche/strategie che potrebbero contribuire all'attivazione di processi e competenze spendibili (da alunni e insegnanti) anche al di fuori della scuola.

Corsi di cultura tecnologica

Requisiti per comunicare in Rete

All'interno di questo corso si definisce che cosa si intende per obiettivi e requisiti di un artefatto tecnologico dal punto di vista comunicativo. Il corso fornisce una definizione generale di cosa siano i requisiti, in particolare per lo sviluppo di soluzioni informatiche e approfondisce i requisiti concernenti gli aspetti di comunicazione. Il corso illustra, inoltre, il rapporto tra requisiti e soluzioni informatiche e fornisce una semplice metodologia operativa.



Produrre contenuti di qualità

Non sempre è facile produrre e selezionare contenuti efficaci e adeguati quando si affronta una comunicazione mediata da tecnologie. Il corso suggerisce strategie e metodologie per la produzione di contenuti (testuali e multimediali) di qualità in relazione a uno scenario comunicativo e ai suoi obiettivi. Per seguire il corso è necessario aver completato il corso Requisiti per comunicare in Rete.

La struttura delle informazioni per la rete

Il corso illustra il concetto di *Information Architecture* ovvero lo studio dell'organizzazione ottimale delle informazioni. L'obiettivo di questo corso è rendere i corsisti consapevoli di come grandi quantità di informazioni necessitino di un'organizzazione efficace qualunque sia il medium utilizzato. Il corso, dopo le necessarie definizioni, illustra varie modalità di organizzazione sia per medium tradizionali sia per il web sia per i nuovi dispositivi mobili.

Progettare e organizzare le informazioni per la rete

Un "Architetto dell'Informazione" (colui che progetta una *Information Architecture*) è colui che decide come strutturare il contenuto da veicolare mediante un qualsiasi strumento tecnologico. L'obiettivo di questo corso è fornire ai partecipanti gli elementi di un'efficace metodologia di progettazione per organizzare le informazioni di un sito web o di qualsiasi applicazione interattiva. Per seguire il corso è necessario aver completato il corso La struttura delle informazioni per la rete.

Interazione Uomo - Macchina

Il corso si propone di rendere gli studenti consapevoli dell'importanza della qualità di un'interfaccia e della modalità di interazione nelle applicazioni informatiche moderne. Ulteriore obiettivo del corso è fornire agli studenti alcuni strumenti metodologici per affrontare in modo sistematico analisi, progettazione e valutazione di un sistema interattivo. Tra gli argomenti affrontati, sono contemplati: il processo di interaction design, metodi di raccolta dati, elicitazione ed analisi dei requisiti utente, tipologie di interfacce e prototipi, principi e tecniche di valutazione dell'usabilità.

Soluzioni e-learning ed e-collaboration per la scuola: dalla complessità degli LMS al fai da te web 2.0

Il corso affronta le tecnologie e le metodologie per una nuova didattica sottolineando il legame indissolubile che le collega e il continuo rincorrersi di diversi strumenti e modi di utilizzarli, a partire dalle piattaforme ad hoc, i così detti Learning Content Management Systems (LCMS) fino al proliferare di tool web 2.0, e/o anche social network che, spesso volte non progettati per scopo prettamente didattico, vengono facilmente piegati proprio verso un utilizzo adatto all'aula universitaria o alla classe scolastica.

Corsi tecnici

Video digitale

Il corso affronta i principi relativi alla rappresentazione digitale, alla memorizzazione e all'elaborazione del video. Un glossario dei termini tecnici ricorrenti completa l'esposizione. Le nozioni teoriche sono seguite da esercitazioni pratiche che consentiranno a ciascun corsista di progettare e realizzare video digitali.

Introduzione all'analisi ed elaborazione del suono

Il corso ha lo scopo di fornire le conoscenze teorico-pratiche di base riguardanti l'analisi e l'elaborazione di materiale audio, con particolare attenzione alle tecniche legate all'audio digitale. Il corso si concentrerà sull'acquisizione delle conoscenze specifiche del suono inteso come grandezza fisica (acustica) e come oggetto percepito (psicoacustica). Verrà dunque ricostruita brevemente la storia



dell'elaborazione sonora, dai dischi magnetici all'mp3 fino all'audio 3D. Infine, saranno affrontati gli aspetti basilari delle tecniche di registrazione di sorgenti sonore, l'analisi l'elaborazione e il missaggio finale per la produzione musicale.

Linguaggio fotografico, analisi e scrittura

Il corso tratta l'immagine in rapporto al nostro contemporaneo, evidenziando quale sia il modo nel quale la fotografia viene prodotta e consumata. L'esperienza pratica del fare fotografia e la possibilità di ragionare sulla fotografia come un linguaggio espressivo sono metodi che portano a capire quanto noi siamo inconsapevoli fruitori del messaggio comunicativo. Durante il corso saranno forniti quindi strumenti culturali che ci aiuteranno a tradurre ed interpretare l'immagine. La tecnica fotografica sarà solo un punto di vista per comprendere il percorso storico della fotografia. Sarà inoltre approfondito quale sia il legame tra la fotografia e il nostro contemporaneo attraverso l'interpretazione del lavoro di fotografi del paesaggio nella storia.

Principi di grafica e layout

La grafica in un sito web o in un'applicazione multimediale deve offrire un'organizzazione e un aspetto coerente delle pagine e delle sezioni del sito, realizzando strumenti di navigazione semplici e immediati. Lo scopo del corso è introdurre i principi di progettazione grafica e rendere i partecipanti consapevoli del fatto che una buona grafica aiuta l'utente perché minimizza il carico percettivo e la necessità di riflessione su come navigare nell'applicazione per reperire i contenuti.

Presentazioni multimediali: dal Power Point alla LIM

Obiettivo del corso è rendere i corsisti più consapevoli dei principi teorici e pratici alla base di una efficace presentazione multimediale, facilitandone la progettazione e realizzazione attraverso diversi strumenti. In particolare, il corso approfondisce alcune funzioni avanzate dei principali software per la produzione di presentazioni multimediali.

Usabilità e accessibilità dei siti Internet

Il corso ha un duplice obiettivo: da un lato, presentare una panoramica sui metodi per analizzare l'usabilità, ovvero l'efficacia, l'efficienza e la soddisfazione con cui gli utenti possono conseguire specifici risultati; dall'altro, sensibilizzare gli insegnanti al tema dell'accessibilità, fornendo strumenti per un'analisi dei siti, sia da un punto di vista "tecnico", sia dal punto di vista della fruizione da parte di un disabile.

Strumenti Open Source per la didattica

Il corso affronta il tema delle tecnologie Open Source (OS), che già da alcuni anni rappresentano una interessante e promettente possibilità per gli operatori nel campo della formazione. A partire da una sintetica classificazione delle tecnologie OS per la didattica, il corso offre una utile rassegna di alcuni strumenti che rappresentano una valida alternativa al software commerciale.

Blog e community

Il fenomeno sociale del blogging sta sicuramente contribuendo a rendere sempre più orizzontale l'informazione sul web. Scopo del corso è introdurre il fenomeno del blogging nel contesto del social computing e fornire alcuni preziosi consigli di lettura e scrittura.

Editoria elettronica: dal Kindle all'iPad

Siamo in un momento di svolta: i tempi sono maturi sia tecnologicamente, sia culturalmente e sociologicamente per l'adozione di libri elettronici (e-book) anche a scuola, in luogo dei libri di testo (si parla quindi di e-textbook). Il corso parte da un'analisi dello stato attuale nel campo dell'editoria elettronica, approfondendo anche diversi strumenti hardware e software, offre una carrellata sulle



strategie che i diversi stakeholders (docenti, dirigenti scolastici, case editrici, provider di contenuti su Internet, librerie tradizionali ed elettroniche) stanno elaborando per affrontare questa sfida. Il corso presenta infine alcuni scenari futuribili e propone strategie di diverso livello per adottare – nella propria classe – i libri elettronici.

Sicurezza dei calcolatori e delle reti

L'utilizzo della rete è diventato sempre più indispensabile: il numero e la tipologia dei servizi disponibili in Internet aumenta continuamente e, di conseguenza, aumentano anche i dati sensibili che vengono trasmessi. Questo fa sì che aumentino anche i tentativi illeciti per carpire le informazioni sensibili che viaggiano su Internet.

La sicurezza informatica è una disciplina che si occupa di proteggere i sistemi informatici da potenziali rischi e di garantire un opportuno livello di protezione ai dati memorizzati sui computer o in transito nella rete.

Introduzione alle telecomunicazioni

Il modulo ha come obiettivo quello di fornire i rudimenti di acquisizione di immagini, codifica/compressione di immagini, configurazione di reti radio e ottiche, caratteristiche dei mezzi trasmissivi e l'elaborazione numerica dei segnali. La metodologia impiegata parte da una descrizione preliminare del funzionamento dei dispositivi e degli apparati presenti nei sistemi di trasmissione per arrivare alla loro modellazione, sperimentazione e simulazione al calcolatore.

Content Management System: uno strumento versatile per creare e gestire siti web

Grazie alla nascita e all'evoluzione di tecnologie in grado di semplificare l'utilizzo del web da parte di utenti non "tecnici", il World Wide Web si è modificato nel tempo passando da un repository di informazioni per accademici, tecnici e "geek" all'attuale web, un mondo virtuale parallelo al nostro in cui è presente la conoscenza collettiva di tutte le persone che lo utilizzano, e anche di più!

Ma come si è arrivati a questo? Da dove arrivano gli attuali siti web interattivi, come si possono costruire, come si gestiscono? In questo corso verrà ricostruita in breve la "storia" dei siti web, dagli albori della rete, quando ancora internet non esisteva, ad oggi, quando oramai fa parte del quotidiano e tutti possono facilmente costruire il proprio sito web in pochi click.

Composizione e tecnica fotografica: un approfondimento sulla fotografia panoramica

Il corso è dedicato ad un particolare ambito della fotografia digitale: la fotografia panoramica. Il corso sarà diviso in due parti. Nella prima parte saranno esposte la teoria e le tecniche alla base di una corretta realizzazione delle fotografie e una rassegna degli strumenti necessari. La seconda parte sarà dedicata all'editing e alla composizione finale della foto tramite strumenti software.

Corsi di progettazione (base e avanzato)

Capire un'esperienza didattica

Obiettivo di questo corso è aiutare i docenti a comprendere ed interpretare in maniera efficace il senso profondo di un'esperienza didattica. Il corso si propone di suggerire un modello per analizzare criticamente l'organizzazione, le finalità pedagogiche e l'impatto di un progetto realizzato a scuola con le Nuove Tecnologie, e di offrire esempi concreti di *best* e *worst practice* di analisi di esperienze didattiche esistenti. Il corso è propedeutico all'attività progettuale del primo anno e preparerà gli studenti a redigere una documentazione di progetto esaustiva e funzionale alla replicabilità dell'esperienza in altri contesti.



Impostare e valutare un'esperienza didattica

Nel corso saranno presentate e discusse alcune delle principali metodologie e strategie didattiche che l'insegnante potrà mettere in campo sia per progettare sia per valutare, in modo critico e competente, un'esperienza didattica. La differenza tra pianificazione, programmazione e improvvisazione didattica costituirà solo un primo input per la riflessione e la conoscenza di alcune strategie che possono accompagnare l'insegnante durante la progettazione, il monitoraggio, la valutazione (e la documentazione), di un'esperienza educativa di qualità.

Il corso è propedeutico all'attività progettuale del secondo anno.

Progettazione di un'esperienza didattica – base/avanzata

Ciascun insegnante è chiamato ad utilizzare nella sua classe di insegnamento quanto appreso per realizzare un'attività didattica utilizzando le nuove tecnologie. Tale attività deve essere puntualmente monitorata e documentata in ogni sua parte anche tramite la stesura di una breve tesi, che metta in luce le strategie didattiche e le risorse adottate; i benefici didattici ottenuti e i problemi riscontrati. Tutto il materiale prodotto è infine condiviso sul sito www.scuolab.it.

Laboratori

Laboratorio Video digitale

A partire dall'analisi della struttura sintattica dei linguaggi audiovisivo-cinetico e verbo-sonora (inquadrature, angoli di ripresa, movimenti di macchina, montaggio ecc.) il laboratorio si propone di fornire le informazioni di base per progettare e realizzare un filmato su un tema assegnato.

Laboratorio Audio - Podcast Inside: strumenti didattici per nuovi format della "lezione"

In questo breve corso ci occuperemo delle opportunità e dei cambiamenti che un sistema di podcasting può generare nella didattica a tutti i livelli. Per questo parleremo di "format" della lezione, ispirandoci alla tradizione radiofonica, dalla quale il podcasting trae le sue nobili origini. L'argomento è complesso e per prima cosa si dovrà sgomberare il campo da idee errate per cercare di comprendere, nelle sue linee generali, che cosa sia il podcasting sotto il profilo tecnico, attraverso quali strumenti possa essere prodotto e con quali canali possa essere veicolato.

Laboratorio di Interazione Uomo - Macchina

Il laboratorio prevede l'analisi di usabilità di un sito web assegnato, attraverso metodi di inspection e tecniche di user testing. Inoltre, verranno fornite le informazioni per procedere alla progettazione (minimale) di un'applicazione interattiva su tema assegnato.

Collaborazione e condivisione nella didattica

Il laboratorio si propone di analizzare i nuovi linguaggi della multimedialità in relazione alla rete con particolare attenzione alle applicazioni del web 2.0. Obiettivo del corso è far emergere, attraverso la condivisione e la sperimentazione di risorse e strumenti multimediali, le potenzialità comunicative e collaborative di blog, wiki, forum, social network, virtual worlds e altri servizi web.



Di seguito l'elenco dei membri della Commissione Scientifica del Master e la lista e il profilo dei docenti dei moduli di formazione.

Paolo Paolini – Politecnico di Milano, professore ordinario.

Direttore scientifico del DOL



È professore ordinario al Politecnico di Milano, dove insegna progettazione di Applicazioni Multimediali. Si è laureato in Fisica (1971) all'Università di Milano e ha poi conseguito il Master e il Ph.D. presso la University of California a Los Angeles (UCLA).

Alberto Andrian – Università degli studi di Padova

Vive e lavora a Padova. Laureato nel 2001 in Architettura presso l'Università di Ferrara con una tesi di ricerca sulla comunicazione di massa e la fotografia. Docente a contratto presso l'Università di Padova dove insegna linguaggio fotografico.



Davide Bolchini – Indiana University (USA), professore associato



È professore associato in Human-Computer Interaction presso l'Indiana University, Indianapolis (USA). Ha conseguito il dottorato in Scienze della Comunicazione presso l'Università della Svizzera italiana a Lugano (Svizzera), dove è stato ricercatore presso il TEC-Lab (Technology-Enhanced Communication Laboratory) della Facoltà di Scienze della Comunicazione.

Paolo Cremonesi – Politecnico di Milano, professore associato

Si è laureato con lode nel 1992 in Ingegneria Aeronautica presso il Politecnico di Milano e, nel 1996, ha ricevuto il titolo di Dottore di Ricerca in Ingegneria Informatica ed Automatica, sempre presso il Politecnico di Milano. Dal 2005 è professore associato presso il Dipartimento di Elettronica e Informazione del Politecnico di Milano, dove insegna corsi sui sistemi di raccomandazione, sulla televisione interattiva e sulle prestazioni dei calcolatori.



Nicoletta Di Blas – Politecnico di Milano, ricercatore di ruolo confermato
Membro della Commissione scientifica

È ricercatrice presso il Politecnico di Milano, dove insegna teoria della comunicazione nella laurea di primo e secondo livello. Insegna inoltre presso il master Technology Enhanced Communication for Cultural Heritage dell'università della Svizzera Italiana di Lugano.



Floriana Falcinelli – Università degli studi di Perugia, professore ordinario
Membro della Commissione scientifica

È professore ordinario di Didattica generale e Tecnologie dell'istruzione e apprendimento presso la Facoltà di Scienze della Formazione dell'Università degli Studi di Perugia.



Luca Ferrari – Università di Bologna

È collaboratore presso la Facoltà di Scienze della Formazione dell'Università di Bologna, dove partecipa in qualità di giovane ricercatore al progetto Ministeriale Learning4ALL, "Tutti possono apprendere".

Paolo Maria Ferri – Università degli studi Milano – Bicocca, professore associato

È professore associato presso la Facoltà di Scienze della Formazione dell'Università degli Studi Milano Bicocca – Dipartimento di Scienze Umane per la Formazione. E' docente titolare dei corsi di: Tecnologie didattiche, Teoria e tecniche dei Nuovi Media, Metodologie e tecnologie della Formazione II.



Franca Garzotto – Politecnico di Milano, professore associato
Membro della Commissione scientifica

È professore associato di Ingegneria Informatica al Dipartimento di Elettronica e Informazione del Politecnico di Milano, dove è co-direttrice del Laboratorio HOC-Hypermedia Open Center.

Luigi Guerra – Università di Bologna, professore ordinario
Membro della Commissione scientifica

È preside dall'a.a. 2006/07 della Facoltà di Scienze della Formazione, è stato Presidente dal 2000 al 2006 del Corso di Laurea in Educatore Sociale dell'Università di Bologna. È Professore ordinario di Didattica e Pedagogia speciale presso la Facoltà di Scienze della Formazione dell'Università di Bologna.



Chiara Laici – Università degli studi di Perugia

Laureata in scienze dell'educazione, collabora con il CRIDEA della Regione Umbria nell'ambito del progetto di educazione ambientale per le scuole "EcoAtlante", in particolare si occupa della formazione degli insegnanti delle scuole elementari e medie in merito all'introduzione delle nuove tecnologie a scuola.



Maurizio Magarini – Politecnico di Milano, professore associato

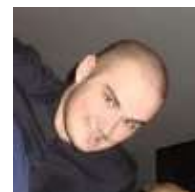
Maurizio Magarini si è laureato nel 1994 in Ingegneria Elettronica presso il Politecnico di Milano dove ha successivamente conseguito il dottorato. Dal 1999 al 2001 è stato ricercatore associato presso il Dipartimento di Elettronica e Informazione del Politecnico di Milano dove dal 2001 è professore associato.

**Roberto Negrini - Politecnico di Milano, preside della Scuola di Ingegneria dell'Informazione****Membro della Commissione scientifica**

Si è laureato in Ingegneria elettrica nel 1974. Professore associato dal 1983 al 1990, nel 1991 è diventato professore ordinario di Calcoli elettronici.

Diego Peruselli – Politecnico di Milano

Laureato in Ingegneria dell'Informazione presso il Politecnico di Milano con una tesi dal titolo “Applicazioni tangibili content intensive per bambini con disabilità”. Collabora presso il laboratorio HOC del Dipartimento di Elettronica e Informazione ai progetti e alle iniziative riservate al mondo della scuola italiana.

**Alberto Pian**

Alberto Pian è Apple Professional Development ed Apple Distinguished Educator. Insegna presso IIS Bodoni Paravia e all'università (Master di e-learning dell'Università della Tuscia), formatore Èspero. Ha introdotto il podcasting nel mondo scolastico italiano nel 2005.

Mario Rotta – Università di Firenze

Ha una formazione complessa e variegata: storico dell'arte, archivista e museologo, ha cominciato a collaborare con il Laboratorio di Tecnologie dell'Educazione dell'Università di Firenze quasi 15 anni fa. Insegna al corso di Laurea “Formatore Multimediale” e al Master in “Progettista e gestore di formazione in rete” dell'Università di Firenze.

**Alberto Terragni**

Ha conseguito la Laurea Specialistica in Ingegneria Informatica presso il Politecnico di Milano, ed è collaboratore scientifico all'Università della Svizzera italiana presso il TEC-Lab (Technology-Enhanced Communication Laboratory) della Facoltà di Scienze della Comunicazione.



Aldo Torrebruno – Politecnico di Milano

Si divide tra il lavoro presso la Presidenza della Facoltà di Ingegneria dell'Informazione e quello come ricercatore presso il laboratorio HOC, dove si occupa di nuove tecnologie per la didattica, di e-Learning e di edutainment. Si è laureato in filosofia con una tesi ipermediale sul gioco.

**Matteo Uggeri - METID**

È un esperto di tecnologie applicate alla didattica e alla creatività. Lavora presso il METID (Metodi E Tecnologie Didattiche Innovative) del Politecnico di Milano dal 1999 come progettista di interfacce e come project manager.

Massimiliano Zanoni – Politecnico di Milano

Ha conseguito la Laurea in Informatica presso l'Università degli studi di Bologna. Sta svolgendo attività di ricerca presso il laboratorio di Image and Sound Processing Group del Politecnico di Milano presso il quale ha svolto il suo Dottorato nell'area di Music Information Retrieval (MIR). Sempre presso il Politecnico si occupa dello Studio Lab.

