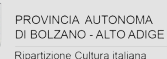
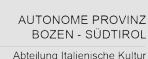


EARTH2023

DIGITAL ENVIRONMENT
FOR EDUCATION
ARTS AND HERITAGE

BRIXEN - 19-20 JUNE

con il patrocinio di:



CALL FOR PAPER

Gli ambienti per l'educazione al patrimonio risentono sempre di più della pervasività delle tecnologie digitali, ed è da tempo consolidato l'uso di tecnologie di rappresentazione digitale, sia immersiva (VR) che ambientale (AR), per la fruizione di percorsi educativi sempre più efficaci e coinvolgenti. L'obiettivo è quello di rendere la fruizione del patrimonio culturale più accessibile, coinvolgente e interattiva per tutti i tipi di pubblico, dai più giovani agli adulti.

In questo scenario, la gamification assume un ruolo di primo piano nell'educazione al patrimonio culturale, grazie alla sua capacità di coinvolgere attivamente gli utenti nella scoperta e nell'apprendimento del patrimonio culturale. La gamification si basa sull'uso di elementi ludici e di gioco, come quiz, puzzle, giochi di ruolo e simulazioni, che rendono il processo di apprendimento più coinvolgente ed efficace. L'uso degli applied games per l'educazione al patrimonio culturale consente di sviluppare una vasta gamma di prodotti e processi, che possono essere adattati ai differenti contesti e alle diverse esigenze educative.

Topic

In questa edizione di EARTH si invitano gli studiosi a presentare contributi originali sugli ambienti digitali per l'educazione al patrimonio, con particolare attenzione al tema degli **applied games**.

INVIO DEI CONTRIBUTI

Il contributo breve deve essere presentato in inglese o in italiano sulla piattaforma al link che trovate sulla pagina web del convegno, e deve contenere:

- Titolo e sottotitolo
- Breve estratto (50 parole)
- Topic e parole chiave (massimo 5)
- Testo (minimo 500 parole, max 1200 parole)
- Bibliografia

Si suggerisce di chiarire il campo di applicazione e gli elementi innovativi del testo.

Il contributo presentato non deve essere già sottomesso o pubblicato e, nel caso di più di un autore, essere dichiarato, ove possibile, il contributo di ciascun autore.

Dopo l'accettazione del contributo breve, il contributo esteso deve essere presentato in inglese entro la deadline del 30 settembre 2023. Le linee guida editoriali saranno inviate dopo l'accettazione del contributo breve.

Per includere i contributi accettati negli Atti, ogni paper deve avere almeno un autore registrato alla conferenza.

Le lingue ufficiali del convegno sono l'inglese e l'italiano.

I contributi brevi ed estesi saranno valutati con il sistema della revisione anonima tra pari.

Gli atti della conferenza saranno pubblicati con testo integrale in inglese con l'editore internazionale SPRINGER e indicizzato SCOPUS.

Il Comitato Scientifico assegnerà un premio per il miglior contributo.

Ulteriori dettagli sono disponibili all'indirizzo: <http://earth2023.events.unibz.it>

Per ulteriori informazioni scrivere a: earthlab@unibz.it

NB: non inviare i contributi via mail.