UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI NAPOLI FEDERICO II

Collaborative Knowledge Building Group

grifomultimedia

14 -15-16 Giugno 2017
Università degli Studi di Napoli
"Federico II"

CKBG 2017

dipartimento studi umanistici

VI Congresso Nazionale - Collaborative Knowledge Building Group
"Ubique e Intelligenti: Tecnologie e Persone"

Visita il sito del Congresso

VI Congresso Nazionale – Collaborative Knowledge Building Group –CKBG- -
Napoli 14-16 Giugno 2017 - Dipartimento di Studi Umanistici via Porta di Massa, 1 - Napoli

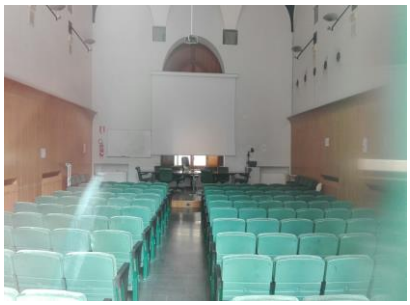
VI Congresso Nazionale CKBG 2017
“Ubique e Intelligenti: Tecnologie e Persone”

14-15-16 Giugno 2017, Università degli Studi di Napoli “Federico II”

Il VI congresso CKBG: “Ubique e Intelligenti: Tecnologie e Persone” si terrà nei giorni 14-15-16 giugno 2017 presso il Dipartimento di Studi Umanistici dell’Università degli Studi di Napoli “Federico II” in via Porta di Massa, 1 - Napoli.

Il dipartimento di Studi Umanistici ha sede presso il chiostro di San Pietro Martire.

Chiostro San Pietro Martire



Aula Magna

Aule sessioni parallele

PROGRAMMA SCIENTIFICO

Le tecnologie stanno diventando sempre più ubique: piccole, mobili, indossabili. Cellulari, smartphone, tablet, orologi accompagnano molti momenti della nostra vita quotidiana: le situazioni di gioco, intrattenimento, socializzazione, formazione, lavoro. Le usiamo estensivamente e a volte in modo compulsivo, tra una attività e l’altra, quando abbiamo qualche minuto di pausa o di attesa.
Inoltre, le tecnologie diventano anche sempre più intelligenti. Sono lontani i tempi in cui bisognava conoscere il loro “linguaggio” per padroneggiarle. Ora basta un semplice tocco, a volte anche solo la voce e loro capiscono, reagiscono, obbediscono. Sono sempre più “friendly”, si rivolgono a fasce di utenti sempre più ampie: non solo più informatici e “nerds” ma anche bambini, adolescenti, anziani, diversamente abili, fino a persone con bassi livelli di alfabetizzazione.
Ubique e intelligenti, quindi. Ma ci rendono tali? Aumentano la capacità di estendere la nostra presenza in contesti “altri” rispetto al dove siamo fisicamente? Siamo capaci di sfruttare a pieno la possibilità di essere contemporaneamente “qui” e “altrove”? Come l’ubiquità delle tecnologie influisce sulla nostra capacità di gestire spazi e tempi multipli?
E ci rendono più intelligenti? Siamo capaci di gestire l’enorme mole di informazioni disponibili in rete e facilmente accessibile? Siamo diventati capaci di prendere decisioni più efficaci e più veloci? Siamo in grado di risolvere problemi complessi, gestire relazioni a distanza (e in presenza) e appropriarci di processi di apprendimento più sofisticati?
Il VI Congresso CKBG vuole rispondere a queste e molte altre domande simili attraverso lezioni magistrali, simposi invitati, presentazioni orali, poster e show cases discussi da studiosi ed esperti del settore, educatori ed insegnanti. Si privilegerà un’ottica multidisciplinare che promuove l’incontro tra discipline quali la psicologia, la pedagogia, le scienze cognitive, l’intelligenza artificiale, l’informatica, la sociologia, l’antropologia, la filosofia e tutte le discipline che da diverse angolazioni si interessano dell’uomo e di come le tecnologie lo rendono più intelligente e ubiquo.

AREE TEMATICHE

L'interesse del congresso è rivolto a tutti i contributi che riguardano i seguenti temi, ma anche argomenti simili, a questi connessi:

- Apprendimento formale, informale e non-formale supportato dalle tecnologie
- Aspetti critici dell'uso della rete e delle tecnologie
- Aspetti sociali e psico-sociali dell'uso di tecnologie
- Big e open data
- Blended Learning
- Cultura della rete, comunicazione e interazione
- Diritti in Internet
- Economia e imprenditorialità digitale
- Economia, arte e cultura digitale
- Educazione ai media
- Effetti culturali delle nuove tecnologie
- E-learning e formazione professionale
- Esperienze di uso delle tecnologie nei contesti formativi
- E-tutor come facilitatore dell'uso della tecnologia
- Formazione dei docenti alle nuove tecnologie
- Gestione degli spazi digitali
- Interazioni online e/o mediate dalle tecnologie
- Long Life Learning
- Metodi di valutazione del valore aggiunto delle tecnologie
- Mobile Learning
- Modelli psico-pedagogici dell'uso delle tecnologie a scuola
- Modelli psico-pedagogici dell'uso delle tecnologie in contesti formativi e professionali
- Progettazione e sperimentazione di ambienti tecnologici innovativi
- Realtà aumentata, internet delle cose e stampanti 3D
- Robotica educativa
- Smart cities
- Social Games e Serious Games
- Social networks e social media
- Sviluppo identitario e Sé negli ambienti virtuali
- Tecnologie a supporto dei processi decisionali e di problem solving
- Tecnologie a supporto dei processi inter-culturali e multi-culturali
- Tecnologie a supporto dei processi di apprendimento
- Tecnologie e bambini
- Tecnologie e gruppi
- Tecnologie e sostenibilità
- Tecnologie e terza età

INVITED SPEAKERS

Mercoledì 14 giugno pomeriggio

Prof. Carlo Giovannella

Università di Roma Tor Vergata - https://www.researchgate.net/profile/Carlo_Giovannella

"Ecosistemi urbani e centralità delle persone: quadri di riferimento e approcci educativi"

Abstract

Gli ultimi 25 anni di evoluzione tecnologica ci hanno consegnato città e territori digitali in cui la sfera fisica si sta progressivamente svuotando di significati e riempiendo di sensori, mentre la sfera virtuale viene inondata da una montante marea di tracce capaci di orientare gli individui che vengono catturati nella rete di un'apparente ipersocialità pur essendo, ossimoricamente, a rischio costante di isolamento. Al contempo si è diffusa la convinzione che "smart" equivalga a un alto livello di penetrazione di infrastrutture e servizi tecnologicamente avanzati in grado di ottimizzare l'impiego di risorse, fluidificare i flussi, ridurre i tempi, massimizzare il rendimento.
"Smart" è l'individuo che è in grado di vivere a pieno la sfera virtuale e trarre vantaggi dai servizi generati dall'infrastrutturazione tecnologica?
Per rispondere a questo interrogativo non c'è modo migliore che partire dall'opinione degli individui. In successione si mostrerà come: l'applicazione di un approccio "bottom-up" abbia fatto emergere un'accezione di "smartness" più centrata sul benessere individuale e delle comunità di riferimento; tale modello multidimensionale di "smartness" possa essere applicato agli ecosistemi educativi per effettuarne una valutazione autentica e far emergere problemi e desiderata a partire dai quali costruire piani di miglioramento e sviluppare un processo di rendicontazione sociale, nonché strategie mirate allo sviluppo di capitale sociale e alla preparazione di individui consapevoli, autonomi e in grado di promuovere, potenzialmente, innovazione sociale e sviluppo territoriale.

Giovedì 15 giugno mattina

Prof. Ola Erstad

University of Oslo - http://www.uv.uio.no/iped/english/people/aca/olae/

The learning lives of digital youth; studying trajectories of knowledge building

Abstract

The main objective of this presentation is to present an outline for an approach studying young people as knowledge builders across contexts, presented here as a 'learning lives approach'. For youth, the two most time-consuming aspects of their daily lives are schooling and technology use. In research, we tend to study these as two separate worlds. The challenge is to find ways of understanding the interconnections and boundary crossings between these two worlds as experienced by young people. The term 'learning lives' is also meant to grasp the longer trajectories of knowledge building that young people are involved in, moving from one setting to another. The presentation will explore key issues that inform a learning lives approach: theoretically, conceptually and methodologically. It is broader in scope than former approaches, comprising a study of knowledge building as life-long and life-wide in studying young people, new media and learning.

Giovedì 15 giugno pomeriggio

Prof. Vittorio Scarano

Università degli Studi di Salerno - http://www.di.unisa.it/~vitsca/

"Social Collaboration su Open Data: dalla comprensione alla co-creazione"

Abstract:

L'esperienza con il Progetto Europeo ROUTE-TO-PA, basato sulla trasparenza e gli Open Data, sta mostrando come la collaborazione tra cittadini, attraverso una piattaforma sociale, può portare ad una migliore comprensione degli Open Data, sul loro utilizzo, e alla possibilità di creare in collaborazione nuovi dati da parte di comunità di utenti. Esperienze pratiche e architetture software di riferimento saranno anche brevemente introdotte nell'intervento"

Venerdì 16 giugno mattina

Prof. Nicola Lettieri

Istituto Nazionale per l'Analisi delle Politiche Pubbliche http://inapp.academia.edu/NicolaLettieri

Gamification and collaborative learning in the legal education: a case study

Abstract:

L'incontro tra modelli computazionali di simulazione, paradigmi di interazione di ispirazione videoludica e apprendimento collaborativo sta determinando l'emergere di pratiche e applicazioni innovative in ambiti formativi molto diversi. Il talk propone la presentazione di un'esperienza di innovazione didattica in essere all'interno del corso di laurea in Giurisprudenza attivo presso l'Università degli Studi del Sannio. L'attenzione si concentrerà sui contenuti e sui risultati del percorso di ricerca che ha condotto al primo corso curricolare di diritto processuale civile costruito intorno all'utilizzo di un serious game.

SIMPOSI INVITATI

Eas didattica inclusiva e tecnologie

Rivoltella Pier Cesare, Zanon Francesca - Università Cattolica di Milano, Università di Udine

Abstract

Ripensare la didattica comporta una ridefinizione radicale di tutte e le macro-azioni in cui l'agire didattico si articola: la comunicazione, la progettazione e la valutazione. In questo ripensamento gioca un ruolo importante uno strumento che è l'EAS e le tecnologie. «Un EAS è una porzione di azione didattica, ovvero l'unità minima di cui consta l'agire didattico dell'insegnante in contesto; in quanto tale, esso costituisce il baricentro a partire dal quale l'intero costituisce il baricentro a partire dal quale l'intero edificio della didattica si organizza» (P.C. Rivoltella, *Fare didattica con gli EAS*, La Scuola 2013). Dal punto di vista didattico l'EAS e le tecnologie ad esso applicate possono, in situazione, creare occasioni che traccino *differentemente* i confini dell'inclusione, spostandoli in modo che all'interno rientrino sempre più soggetti e trasformando apparenti motivi di rallentamento dei processi di formazione in occasioni che permettono un incremento di consapevolezza e la crescita sia di coloro "che sono rimasti indietro" sia di coloro che procedono più speditamente.

Nuove tecnologie in contesto: Innovazioni ed esperienze dalle discipline psicologiche

Eleonora Brivio, Fabiana Gatti e Carlo Galimberti - Università Cattolica di Milano

Abstract

La diffusione delle nuove tecnologie avvenuta negli ultimi anni ha drasticamente cambiato non solo la vita, ma il modo di comportarsi, di interagire, di pensare delle persone. Pensiamo solamente alla diffusione degli smartphones, delle infrastrutture per l'Internet veloce e l'avvento dei social media: tali evoluzioni stanno correntemente ancora modificando le dinamiche psicologiche, sociali, culturali e organizzative attuali. Tale cambiamento si riflette nell'interesse dimostrato dal mondo accademico, che sta producendo, almeno da una decina d'anni a questa parte, un numero consistente di contributi su questi fenomeni: riviste scientifiche, conferenze, manuali stanno proponendo una visione più positiva e diversa della relazione e dell'integrazione delle persone con le tecnologie rispetto a quella proposta dai primi studi (Reid, 1992; Donath, 1998; Metitieri & Manera, 2000). Tali contributi (Suler, 2016; Barak, 2008) evidenziano due elementi di innovazione in questo campo (Brivio, Cilento & Galimberti, 2011): il primo è la creazione di nuovi concetti, teorie e framwork di riferimento per comprendere e spiegare i comportamenti umani generati con, dentro e attraverso le tecnologie; il secondo è invece relativo ai tentativi di innovare e/o adattare i paradigmi e le applicazioni classiche delle scienze sociali ai nuovi ambienti. L'obiettivo di questo simposio è di presentare alcune voci rappresentative del panorama accademico italiano che affrontano da punti di vista disciplinari diversi i fenomeni che si stanno andando a creare grazie alle tecnologie. Avranno spazio all'interno del simposio contributi provenienti da diversi ambiti della psicologia, che presenteranno nuove sfide, concettualizzazioni e critiche relative all'intersezione tra uomo e contesti tecnologici.

Trasferimento di giochi di ruolo psico-pedagogici in contesti digitali

Elena Dell'Aquila, Davide Marocco, Orazio Miglino, Andrea Di Ferdinando, Michela Ponticorvo, Calise Mauro - Università di Napoli Federico II

Abstract

In materia di competenze chiave per l'educazione, la formazione e l'apprendimento permanente, l'attenzione si è spostata dalle hard skill, ovvero competenze relative a un determinato dominio di conoscenza, alle soft skill e numerose sono le ricerche empiriche che hanno accertato l'efficacia del role-playing in ambito formativo. Anche il mondo dell'e-learning si sta progressivamente avvicinando a tale ambito. Ci riferiamo in modo specifico alle simulazioni per l'apprendimento basate sulle tecniche del role-play per lo sviluppo di videogiochi che riproducono ambienti virtuali grafici per l'apprendimento delle soft skill: competenze trasversali espressione di un continuum rispetto alle sfere della vita personale, professionale e sociale (es. comunicazione, leadership, negoziazione). In un recente lavoro edito da Springer (Dell'Aquila et al., 2017) abbiamo presentato e proposto una serie di esperienze per l'utilizzo di nuove tecnologie all'interno di contesti educativi e per la formazione professionale delle soft skill, personalizzate per una vasta comunità di attori sociali, istituzionali e non, così da facilitare la trasferibilità dei comportamenti e delle competenze apprese nella realtà quotidiana. Tale esperienza è stata da un lato di impulso per la realizzazione di un MOOC che renda fruibile l'esperienza di tali applicazioni alla vasta comunità di professionisti quali pedagogisti, psicologi, formatori che possono avvalersi di attività per implementare percorsi personalizzati di apprendimento. Dall'altro ha condotto allo sviluppo di un nuovo progetto ACCORD che si pone come obiettivo la realizzazione di un serious game per la risoluzione di conflitti in ambito interculturale per gli insegnanti che consentirà verificarne tanto l'efficacia formativa quanto metodologica con una diversa competenza relazionale e in un diverso contesto di applicazione.

Pedagogia maker e Stampa 3D come mediatore didattico. Approcci, osservazioni e risultati nella scuola dell'infanzia

Lorenzo Guasti, Giuseppina Rita Mangione, Maeca Garzia, Jessica Newint, Sara Mori - INDIRE - Istituto Nazionale di Documentazione, Innovazione e Ricerca Educativa)

Abstract

L'introduzione della stampante 3D non si pone come proposta alternativa dell'attività didattica ma vuole semplicemente essere un'esperienza integrativa, che basandosi sulle teorie connesse all'apprendimento e alla neuro-didattica intende mettere al servizio della scuola una nuova tecnologia.
Vengono riproposti quelli che in letteratura sono riconosciuti come gli elementi da manipolare per *makificare* i contesti didattici formali e, su questa analisi, pur non pretendendo di essere esaustive, si offre una base su cui costruire iniziative di ricerca-azione con la scuola al fine di sperimentare l'efficacia di alcune soluzioni di tendenza tra cui la stampante 3D nella scuola dell'infanzia.
Queste analisi ci permettono di ipotizzare un set di spazi funzionali al concetto di making e di atelier della produzione in grado di facilitare il "bildung" attraverso anche le evoluzioni delle attuali stampanti 3D, volte a promuovere scenari didattici innovativi volti allo sviluppo di abilità geometriche e visuo-spaziali sin dalla seconda infanzia così come all'orientamento dei bimbi più piccoli alle STEM.
Da un punto di vista psicologico il ciclo di *design-thinking-making* caratterizzante i compiti proposti e costruiti insieme ai docenti della scuola dell'infanzia, richiama un lungo processo su sfondo ludico e narrativo in grado di coinvolgere tutte le funzioni cognitive superiori (pianificazione, memoria, problem solving, presa di decisione, simulazione mentale, ecc.) e socio-cognitive. Tali funzioni trovano una prima strutturazione proprio nella seconda infanzia e permettono di interrogarsi sul ruolo della stampante 3D quale tecnologia *riflessiva* più che interattiva. Il suo utilizzo viene innescato come conseguenza di una serie di attività propedeutiche di tipo fondamentalmente creativo e manipolativo, e sostiene processi critici, autoregolativi e inclusivi.
La legittimità attribuita alla "stampante 3D" dal punto di vista teorico per le finalità educative di bambini in età prescolare viene confermata da risultati di approcci di tipo sperimentale e tramite uso di test diagnostici e osservazioni qualitative condotte nelle 8 scuole pilota coinvolte nel percorso di ricerca di Indire.

TIPOLOGIE DI CONTRIBUTI

Saranno accettati contributi nei seguenti formati:

1. Presentazioni orali
2. Poster
3. Presentazioni di software e show case
4. Presentazioni di esperienze a scuola
5. Simposi
6. Simposi invitati dal Comitato Scientifico che non saranno soggetti a valutazione **(ai partecipanti sarà comunque chiesto il versamento della quota di iscrizione)**

Ogni partecipante può inviare non più di due contributi e può comparire come primo autore in un solo contributo.
L'inclusione del lavoro nel programma è subordinata al pagamento della quota d'iscrizione al Congresso da parte di almeno uno degli autori entro il **15 Maggio 2017**. La mancata iscrizione al Congresso comporterà l'esclusione del contributo dal programma.

INVIO DELLE PROPOSTE

In ciascuna tipologia di proposta dovrà essere inserito:

- Titolo
- Nome e cognome di ciascun autore
- Affiliazione di ciascun autore
- Autore che presenta
- Tipologia di contributo, scegliendo tra le sei sopra elencate
- Testo dell'abstract (max 4000 caratteri spazi esclusi) così strutturato:
    - **Introduzione**: presentazione del problema e degli obiettivi dello studio;
    - **Metodo**: nel caso di una ricerca empirica occorre presentare la descrizione del campione, del disegno (dimensioni controllate e variabili misurate) e delle tecniche d'analisi dei dati. Nel caso di un'esperienza il resoconto del contesto, dei partecipanti, degli strumenti e degli obiettivi. Nel caso di un contributo teorico o di una rassegna occorre riportare la tipologia e l'estensione dei materiali consultati;
    - **Risultati**: resoconto dei principali risultati ottenuti, anche se preliminari;
    - **Conclusioni**: implicazioni teoriche e/o applicative dei risultati conseguiti.

Nell'abstract **non** vanno riportati i riferimenti bibliografici.
Gli autori avranno **15 minuti** a loro disposizione per la presentazione orale. Saranno disponibili video-proiezioni con collegamento a PC (presentazione in Power Point).
Per i poster le dimensioni massime consentite sono cm 80 (base) x cm 120 (altezza).

SIMPOSI
Potranno essere previste massimo 5 presentazioni per ogni Simposio. La durata dei Simposi è di:

- 1 ora, max 3 presentazioni;
- 1 ora e 30 minuti, max 4 presentazioni;
- 2 ore, max 5 presentazioni.

Per ogni presentazione gli autori avranno **15 minuti** a loro disposizione. Saranno disponibili video-proiezioni con collegamento a PC (presentazione in Power Point).
Tutti gli abstract dovranno essere inviati entro il **14 Marzo 2017**.
Per i simposi, compilare la form presente sul sito del congresso a questo link
Per tutti gli altri formati, compilare il modulo presente sul sito del congresso a questo link

L'accettazione dell'abstract sarà notificata via e-mail all'indirizzo dell'autore proponente entro il **14 Aprile 2017**.

Pubblicazione dei contributi

Gli abstract accettati saranno pubblicati in formato pdf sul sito del congresso senza ISBN. Al termine del Congresso tutti gli autori saranno invitati ad inviare un abstract esteso del loro contributo (4 pagine) per la pubblicazione degli atti del convegno sulla rivista NeaScience (http://www.neapolisanit.eu).

QUOTE DI PARTECIPAZIONE

	Entro il 15 maggio	Dal 16 maggio
A. Soci CKBG in formazione	30	60
B. Soci CKBG ordinari	70	100
C. Soci CKBG collettivi (max 3 partecipanti della stessa istituzione)	100	130
D. Non soci CKBG	110	180
E. Studenti e dottorandi non dell'Università di Napoli, non soci CKBG	50	90
F. Iscrizioni collettive non soci (max 3 partecipanti della stessa istituzione)	200	280

Per diventare socio CKBG e ottenere gli sconti previsti occorre compilare la Scheda di adesione disponibile al sito www.ckbg.org. Per le diverse tipologie di soci, fare riferimento alla sezione "Come associarsi".

Modalità di pagamento
1) Tramite *bonifico bancario*:
* Conto corrente n. 000000003609
* Banca: Credito Valtellinese – Agenzia Via Vaglia, 39/43 – CAP 00139 – ROMA
* Intestato a: Associazione Collaborative Knowledge Building Group
* ABI: 05216 – CAB: 03205
* IBAN: IT02R0521603205000000003609
* BIC SWIFT: BPCVIT2S

2) Tramite *PayPal*
Nella causale del versamento specificare la tipologia di iscrizione selezionata riportando il codice e la dicitura corrispondente, evidenziati in verde.

CHAIR DEL CONGRESSO:
Orazio Miglino – Università degli Studi di Napoli

COMITATO SCIENTIFICO
Ajello Annamaria - Università "Sapienza" Roma; Presidente INVALSI
Antonietti Alessandro - Università di Milano Cattolica
Bereiter Carl - Università di Toronto - Canada
Boscolo Pietro - Università di Padova
Cacciamani Stefano – Università della Valle D'Aosta
Cantoni Lorenzo - Università of Lugano - CH
Carugati Felice - Università di Bologna Alma Mater
Castelfranchi Cristiano - ISTC-CNR, Genova
Cattaneo Alberto - SFIVET, Lugano - CH
Cesareni Donatella - Università "Sapienza" di Roma
Confalonieri Emanuela - Università di Milano Cattolica
Cornoldi Cesare - Università di Padova

Faiella Filomena - Università di Salerno
Ferri Paolo - Università di Milano Bicocca
Fornasari Alberto - Università di Bari
Galimberti Carlo - Università di Milano Cattolica
Gigliotta Onofrio - Università degli Studi di Napoli
Iannaccone Antonio - Università di Neuchâtel - CH
Ligorio M. Beatrice – Università di Bari
Manca Stefania - ITD-CNR, Genova
Marocco Davide - Università degli Studi di Napoli
Mazzoni Elvis - Università di Cesena
Miglino Orazio - Università degli Studi di Napoli
Persico Donatella - ITD-CNR, Genova
Ponticorvo Michela - Università degli Studi di Napoli
Ranieri Maria - Università di Firenze
Rubinacci Franco – Università degli Studi di Napoli
Scarano Vittorio Università di Salerno
Scardamalia Marlene - Università di Toronto - Canada
Selleri Patrizia - Università di Bologna
Smorti Andrea - Università di Firenze
Zucchermaglio Cristina - Università "Sapienza" Roma

COMITATO ORGANIZZATIVO

Cacciamani Stefano – Università della Valle D'Aosta
Cesareni Donatella - Università "Sapienza" di Roma
D'Aprile Gianvito – Grifo Multimedia srl Bari
Ligorio M. Beatrice – Università di Bari
Ponticorvo Michela - Università degli Studi di Napoli
Rubinacci Franco – Università degli Studi di Napoli
Sansone Nadia – Università "Sapienza" di Roma

SEGRETERIA ORGANIZZATIVA

Ponticorvo Michela - Università degli Studi di Napoli
Rubinacci Franco – Università degli Studi di Napoli
Sansone Nadia – Università "Sapienza" di Roma

DATE IMPORTANTI

Invio proposte:	**14 Marzo 2017**
Risultato valutazione proposte:	**14 Aprile 2017**
Scadenza prima registrazione	**15 Maggio 2017**

Per richieste e informazioni di carattere generale:
ckbgcongresso2017@gmail.com

Pagina web del congresso
http://www.ckbg.org/vi-congresso-ckbg/

INFORMAZIONI LOGISTICHE

Come raggiungere la sede del convegno:

Dall'Aeroporto di Napoli: prendere la linea Alibus e scendere alla fermata **Molo Beverello**. Da qui il Dipartimento di Studi Umanistici dista 10 minuti a piedi.

In alternativa, scendere alla fermata di Piazza Garibaldi e prendere la metropolitana, linea 1 fino alla fermata "**Università**". Da qui è possibile raggiungere via Porta di Massa 1 in pochi minuti, seguendo Corso Umberto I e girando all'altezza della statua di Ruggero Borghi.

Dalla Stazione Ferroviaria di Piazza Garibaldi: metropolitana linea 1 - fermata **Università**. In alternativa è possibile utilizzare anche il servizio di bus (linea R2) o la linea 1 del tram.

Dove alloggiare:

La lista degli alberghi convenzionati con l'università Federico II è disponibile al link:

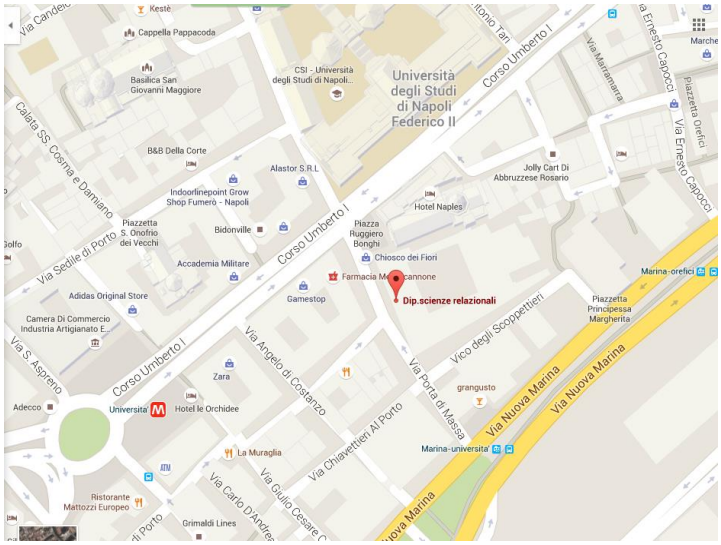
http://www.unina.it/contatti/centro-congressi

Diversamente, è possibile scegliere tra le numerose alternative presenti nel centro storico, tutte situate a pochi passi dalla sede del convegno. Tra queste, vi segnaliamo:

B&B:

B&B Cappella vecchia 11- http://www.cappellavecchia11.it/
B&B Orsini 46 - http://www.orsini46.it/
Chiatamone53 residence - http://www.chiatamone.com/
B&B Santa Lucia 50 - http://www.santalucia50.it/
Platamon B&B - http://www.bebnaples.eu/

HOTEL:

Hotel Naples - http://www.hotelnaples.it/
Bovio Suite - http://www.boviosuite.it/

Mappa: