

ANITeL – PROPOSTA CORSI A.S. 2022/2023

Piano formativo a.s. 2022/2023, art.66 del CCNL scuola 2006-2009, ai sensi dell'art. 4 del DPCM 23 settembre 2015

SINTESI

Ai corsi è possibile iscriversi individualmente o in gruppo con Convenzione d'Istituto. Sono presenti anche sul portale ministeriale [Sofia](#).

Per il programma completo consultare i file allegati sotto ogni corso.



Pagina illustrativa: <https://www.anitel.cloud/fad/mod/page/view.php?id=930>

Progetto corsi di Formazione 2022-2023

Associazione Nazionale Insegnanti Tutor e-Learning – APS

Ente accreditato per la formazione dal MIUR con Prot. n. AOODGPER15315 del 27 luglio 2007, confermato con Direttiva MIUR 170/2016. Attestati riconosciuti, corsi validi per il monte ore di formazione, contributo deducibile dalla carta del Docente.

- Piattaforma di formazione: <https://www.anitel.cloud/fad/>
- Portale: <https://www.anitel.cloud/portale/>
- Diventa socio gratuitamente: <https://www.anitel.cloud/portale/diventa-socio/>
- Pagina Social: <https://www.facebook.com/groups/anitel/>
- Aula Virtuale 3D: <hop://craft-world.org:8002/ANITeL/93/132/24>
- Pagina illustrativa proposte 2022/2023: <https://www.anitel.cloud/fad/mod/page/view.php?id=930>

Ai corsi ANITeL è possibile partecipare **individualmente** con la carta docente oppure tramite **Convenzione d'Istituto** (minimo 10 partecipanti). **In caso di Convenzione, l'inizio e il termine di ogni corso è da concordare.**

Per ulteriori informazioni:

CONTATTI: 339-7114535 cell. e [whatsapp](https://www.whatsapp.com/business/profile/anitel) – anel@anel.it

Corsi On Demand. Nessuna scadenza della consegna elaborati. Nessun obbligo di presenza ai webinar: videoregistrazione sempre disponibile. Forum per la collaborazione, il confronto e la condivisione. Un docente-tutor sempre al tuo seguito durante il percorso. Corsi accessibili da settembre ad Agosto 2023

Corso 01-2022/2023 Mondi Virtuali 3 D: Didattica Aumentata e Apprendimento Immersivo



Il Mondo Virtuale 3D per la scuola è progettato per un utilizzo didattico. L'accesso è riservato esclusivamente ai docenti e ai loro studenti garantendo sicurezza e privacy: gli insegnanti possono richiedere un account e iscriverne e gestire i propri alunni. Sotto la guida del docente, gli studenti/avatar accedono a un luogo virtuale attrezzato per pratiche operative di lingua (letteratura, grammatica e sintassi), matematica, geometria, arte, storia, tecnologia, coding, scienze, musica, lingue straniere, lingue antiche, lezioni interattive ed altro ancora utilizzando la LIM e videoproiettori. All'interno di edu-ANITeL 3D si realizzano cantieri virtuali, si riproducono musei, laboratori, edifici, monumenti ed epoche storiche, percorsi logici

e tanto altro. Nel mondo virtuale si sperimenta tramite un senso di "presenza reale" assai forte che nessun'altra attività sincrona a distanza riesce a dare. **Iscrizione: individuale** con possibilità della Carta del Docente o in **convenzione** (da richiedere al 3397114535) tramite Istituti Scolastici o rete di Scuole (generalmente finanziato dall'Istituto).

– **quarta edizione** - Identificativo Sofia: 110656

[PROGRAMMA COMPLETO >>](#) [PAGINA ILLUSTRATIVA >>](#)

Corso 02-2022/2023 Realtà aumentata (AR), Realtà virtuale (VR) e Realtà mista (MR) nel contesto didattico metodologico a scuola.

Panoramica sulle strumentazioni e le strategie di utilizzo di Realtà aumentata (AR), Realtà virtuale (VR) e Realtà mista (MR) nel contesto didattico. La ricerca di un framework pedagogico condivisibile e la costruzione di esempi da usarsi in classe saranno lo scaffolding attorno al quale verranno presentati i contenuti indicati. L'obiettivo è di potenziare l'apprendimento con nuove forme di Media Literacy, estendendo, approfondendo il rapporto tra contenuti e ampliamento creativo della conoscenza (AR) e il rapporto tra corpo, gioco, simulazione, invenzione, creatività, cultura partecipativa (VR). L'uso della Realtà Aumentata e Virtuale nella conoscenza è efficace se inserito in una progettazione. Si sceglie di utilizzare un contesto di didattica Flip ed EAS (Episodi di Apprendimento Situati) con l'intento di favorire motivazione, interesse, coinvolgimento, pensiero critico negli studenti. Le informazioni e le metodologie AR e VR si implementano con l'utilizzo di applicazioni web based e mobile e di ambienti, che cambiano il modo di apprendere. Gli studenti, facilitati dalla possibilità di servirsi di tecnologie Byod, hanno molte occasioni in più. Le esperienze di Realtà Virtuale hanno bisogno di usare software, piattaforme e dispositivi specifici immersivi. La Realtà Aumentata è prodotta dall'intreccio di informazioni/applicazioni digitali con il nostro ambiente reale seppur multimediale. L'impiego della Realtà Aumentata e della Realtà Virtuale è finalizzata anche all'inclusione ed è una delle risposte ai bisogni educativi speciali. L'approccio degli studenti è pratico, sperimentale, sociale. Questo progetto adotta la strategia del Inquiry-Based-Learning per favorire l'esplorazione, la gestione autonoma dell'imparare attraverso domande, problemi, scenari. Il processo è quello delle 5E IBL: Engage, Explore, Explain, Elaborate, Evaluate. – **quarta edizione** - Identificativo Sofia: 110696



3- Corso 03-2022/2023 Workspace for Educational (ex Gsuite) e Google Apps integrate in metodologia Flipped classroom.



Per una didattica Digitale Integrata, immersiva, inclusiva, collaborativa e condivisa Il corso è una panoramica sulle strumentazioni e le strategie di utilizzo di Ambienti per la didattica digitale integrata e collaborativa applicata a Gsuite for Educational: lato docente, studente e genitore. Approccio a una didattica immersiva, integrata, collaborativa e condivisa. La valutazione nella Didattica Digitale Integrata.

- Condurre i docenti alla progettazione di interventi didattici collaborativi, condivisi, efficaci e replicabili nella Didattica a Distanza e Integrata (lato docente). Gestire lezioni e unità didattiche.
- Guidare gli Studenti all'utilizzo corretto e produttivo degli ambienti (lato studente). Partecipare attivamente e costruttivamente a lezioni a distanza e Integrate.

- Conoscere sistemi e strumenti di valutazione dei processi organizzativi e didattici applicati alla Didattica Digitale Integrata (DDI).
- Coinvolgere i Genitori nel processo di apprendimento dei figli (lato tutore).

– **terza edizione** - *Identificativo Sofia: 110699*

[PROGRAMMA COMPLETO >>](#) [PAGINA ILLUSTRATIVA >>](#)

Corso 04-2022/2023 Crea le tue lezioni 1: Audio e Podcast nel contesto microlearning della didattica rovesciata 1^ Parte: audio, podcast, radio

1^ Parte: audio podcast, radio in classe. Le basi per una Didattica Digitale Integrata.

Podcast e infografica sono una grande ispirazione coinvolgente nell'apprendimento centrato sullo studente e sull'inclusione. Incorporare questi strumenti nell'imparare ha esiti positivi per la negoziazione di significati, per la fruizione e la generazione di artefatti sociali condivisi. Gli effetti sono visibili nella maggiore motivazione degli studenti, nell'approfondimento tematico, nell'autonomia, nella creatività e gestione personale delle risorse, nella socializzazione e distribuzione crossmediale dei contenuti.

Il corso è articolato in laboratori pratici per creare gli asset delle proprie lezioni. *Primo livello – terza edizione* - *Identificativo Sofia: 110703*

[PROGRAMMA COMPLETO >>](#) [PAGINA ILLUSTRATIVA >>](#)



Corso 09-2022/2023 Crea le tue lezioni. 2° Livello. Parte video-podcast e animazioni. 2° LIVELLO
2ª parte: video podcast, animazioni, infografica



Per una didattica Digitale integrata, immersiva, collaborativa e condivisa. Video podcast, video e infografica sono una grande ispirazione coinvolgente nell'apprendimento centrato sullo studente e sull'inclusione. Incorporare questi strumenti nell'imparare ha esiti positivi per la negoziazione di significati, per la fruizione e la generazione di artefatti sociali condivisi. Gli effetti sono visibili nella maggiore motivazione degli studenti, nell'approfondimento tematico, nell'autonomia, nella creatività e gestione personale delle risorse, nella socializzazione e distribuzione crossmediale dei contenuti.

Il corso è articolato in laboratori pratici per creare gli asset delle proprie lezioni. *Primo e secondo livello – terza edizione - Identificativo Sofia: 110712.*

[PROGRAMMA COMPLETO >>](#) [PAGINA ILLUSTRATIVA >>](#)

Corso 05-2022/2023 Laboratorio 05-2022/2023 - Metodologia: Dalle Flipped Classroom agli EAS (Episodi di Apprendimento Situati) 1° livello

Metodi, strumenti e strategie didattiche:

- riorganizzare la didattica elaborando strategie che migliorino l'apprendimento;
- integrare la Didattica in presenza con le attività di ricerca e di approfondimento da casa;
- introdurre dispositivi mobile in classe (Smartphone, Tablet) per applicare idee pedagogiche "rovesciate";
- stimolare le motivazioni degli studenti;
- agevolare l'appropriazione dei contenuti disciplinari attraverso l'integrazione e la valorizzazione critica delle tecnologie digitali, usate dagli allievi quotidianamente nella comunicazione;
- utilizzare Applicazioni Mobile (iOS, Android ...) e Web in grado di avviare e sviluppare processi, prodotti creativi di conoscenza e di esperienza;
- programmare un "EAS completo" da spendere in classe e/o in situazioni formative.



Quarta edizione - Identificativo Sofia: 110704

[PROGRAMMA COMPLETO >>](#) [PAGINA ILLUSTRATIVA >>](#)

Corso 06-2022/2023 EAS (Episodi di Apprendimento Situati). Sviluppo di competenze in ambienti digitali complessi. 2° livello



Progettare un EAS completo con approfondimento di alcune applicazioni consigliate.

Progettare compiti autentici e di realtà nella didattica flip ed EAS per attivare gli studenti all'apprendimento competente.

Creare contesti di problem solving per lo sviluppo delle competenze. Riferirsi alle Competenze Europee, alle Nazionali, a EQF, a 21st century skills.

Predisporre schede e strumenti per la valutazione autentica del compito di realtà.

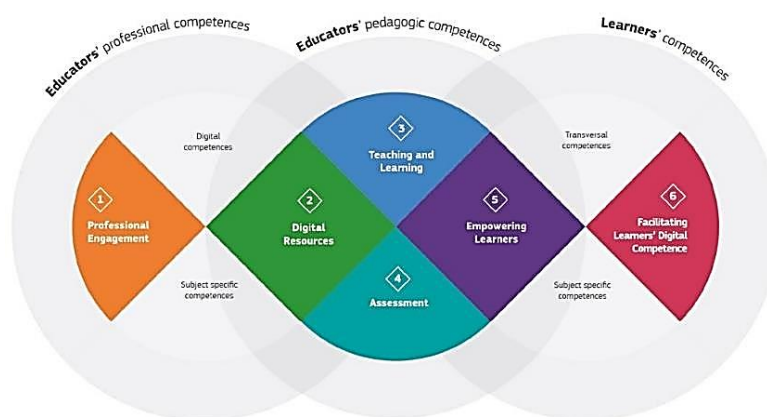
Utilizzare il format predisposto di progettazione. Condividere le proposte operative. Valutare l'efficacia della Media Education in classe. Contribuire con riflessioni alla condivisione di proposte creative. Affrontare la complessità scegliendo microcontenuti altamente formalizzanti e trasferibili. Adottare il modello dell'apprendimento collaborativo.

Quarta edizione - Identificativo Sofia: 110705

[PROGRAMMA COMPLETO >>](#) [PAGINA ILLUSTRATIVA >>](#)

Corso 07-2022/2023 Didattica Digitale Integrata: integrazione e potenziamento alla Didattica in classe.

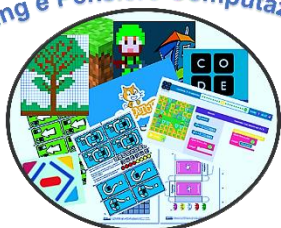
Nuove modalità per accompagnare l'attività didattica anche fuori dall'aula scolastica. Dall'insegnamento remoto d'emergenza all'insegnamento remoto programmato come integrazione alla didattica in presenza. Didattica mista: equilibrato bilanciamento tra attività sincrone e asincrone. La Didattica digitale integrata non sostituisce la "didattica tradizionale", ma la affianca utilizzando linguaggi e strumenti più "vicini" agli studenti. Si tratta, in sintesi, di utilizzare strumenti e tecniche innovative capaci di liberare la creatività dell'alunno, razionalizzare e rendere flessibili i tempi di lavoro, potenziare le occasioni di apprendimento. Le nuove tecnologie entrano in classe e supportano la didattica in modo che studenti e docenti interagiscano con modalità didattiche costruttive e cooperative. Si supera, in questo modo l'impostazione frontale della lezione e si favorisce una didattica meno trasmissiva e più operativa. Esercitazione su Edmodo, Weshool, Moodle, Google Workspace ed altre piattaforme. Identificativo Sofia: 110706



[PROGRAMMA COMPLETO >>](#) [PAGINA ILLUSTRATIVA >>](#)

Corso 08-2022/2023 Coding e Pensiero Computazionale

Coding e Pensiero Computazionale



L'obiettivo è d'introdurre il pensiero computazionale in classe attraverso il coding. Implementare attività unplugged e digitali nella didattica per favorire l'apprendimento computazionale attraverso l'esperienza di coding. Impiegare strumenti tradizionali e di rete per dare soluzione a compiti complessi. Utilizzare e organizzare gli apprendimenti con modelli nuovi di flipped classroom. Usare strategie anche ludiche per incentivare l'interazione con e tra gli studenti, tenendo presente il curriculum. Organizzare attività disciplinari e trasversali. Motivare gli alunni nel loro processo di apprendimento attraverso il coinvolgimento. Usare attività laboratoriali. Favorire i diversi stili di apprendimento con particolare riguardo all'inclusione. Fornire supporti e job

aids come azioni di tutoring e coaching.

Identificativo Sofia: 110711

[PROGRAMMA COMPLETO >>](#) [PAGINA ILLUSTRATIVA >>](#)

Corso 10-2022/2023 "ARTiviamoci!"

Conoscenza del patrimonio culturale, in particolare dell'arte - dipinti e pittori e, di conseguenza, il vocabolario inerente a questo argomento. L'opera d'arte come mezzo per riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo e, inoltre, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista, per comprenderne il messaggio e la funzione.



-Utilizzo della narratività per incentivare l'espressione personale/collettiva.

-Sviluppare le abilità visive e linguistiche (osservare, leggere le immagini, ascoltare e scrivere).

-Conoscere le metodologie idonee per sviluppare degli "scenari di apprendimento"

-Conoscere le tecniche per una progettazione di attività didattiche interdisciplinari

-Workshop: Strutturare delle attività/lezioni coinvolgenti ed efficaci.

Identificativo Sofia: 111274

[PROGRAMMA COMPLETO >>](#) [PAGINA ILLUSTRATIVA >>](#)

Ambienti utilizzati o disponibili iscrivendosi ai nostri corsi

1- La **piattaforma Anitel-fad Moodle** (<https://www.anel.cloud/fad>) costituisce l'ambiente ufficiale di partenza in grado di tracciare le attività in cui trovare l'implementazione completa del percorso: l'iscrizione al corso, il calendario, la tabella dei crediti, le dispense, le guide, i video tutorial, i forum tematici, il repository degli elaborati, i monitoraggi, il portfolio personale e il registro, la valutazione e la certificazione finale. Le attività sulla piattaforma non sono legate a un orario o a un giorno specifico, consentendo una completa libertà d'azione dagli impegni quotidiani.

2- I **webinar** o web conference per gli incontri di introduzione, approfondimento e conclusione di ogni modulo. Potranno essere in diretta o registrati (maggiore libertà nella scelta dei tempi).

3- I **Forum** per il confronto e la condivisione di progetti e risorse.

4- ambiente per **videoconferenze** a disposizione per le esercitazioni individuali o di gruppo.

5- **Mondo Virtuale 3D** (edu-ANITeL 3D) a disposizione per l'esplorazione e le esercitazioni individuali o di gruppo.

6- **Gsuite for Education ANITeL** con tutte le Google App e gli ambienti a disposizione per l'esplorazione e le esercitazioni individuali o di gruppo.

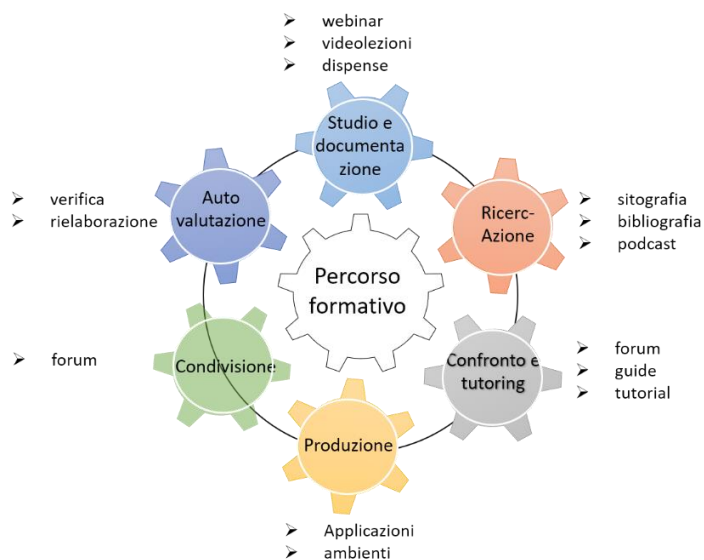
7- **Sistema VCMS** di video content management la gestione delle videoregistrazioni.

Metodi, Processi e struttura dei corsi

I processi predisposti partono dalle *attività di studio* e *ricerca* individuale o a gruppi tematici. Il percorso è agevolato dai docenti e dagli esperti con funzioni di *tutoring* e *counseling*. Il *confronto* sarà il fulcro delle precedenti azioni prima di passare ad un *progetto* realizzativo nel contesto degli apprendimenti individuali o di gruppo. La *condivisione* degli elaborati realizzati arricchirà l'esperienza mirata a una ricaduta diretta nella prassi didattica quotidiana. Il processo di *valutazione* o autovalutazione avrà l'obiettivo di individuare eventuali approfondimenti da compiere.

Ente accreditato per la formazione dal MIUR con Prot. n. AOODGPER15315 del 27 luglio 2007.

Attestati riconosciuti, corsi validi per il monte ore di formazione obbligatoria, contributo deducibile dalla card del docente.
 Sede legale: via P. Levi n. 2, 43040 Varano de' Melegari (PR). Sede operativa: Parma, via Boscoli. Tel. 3397114535 - CF: 92126000345
 Registrazione c/o l'Ufficio delle Entrate del Ministero delle Finanze, atto costitutivo 100358/ 22 luglio 2004

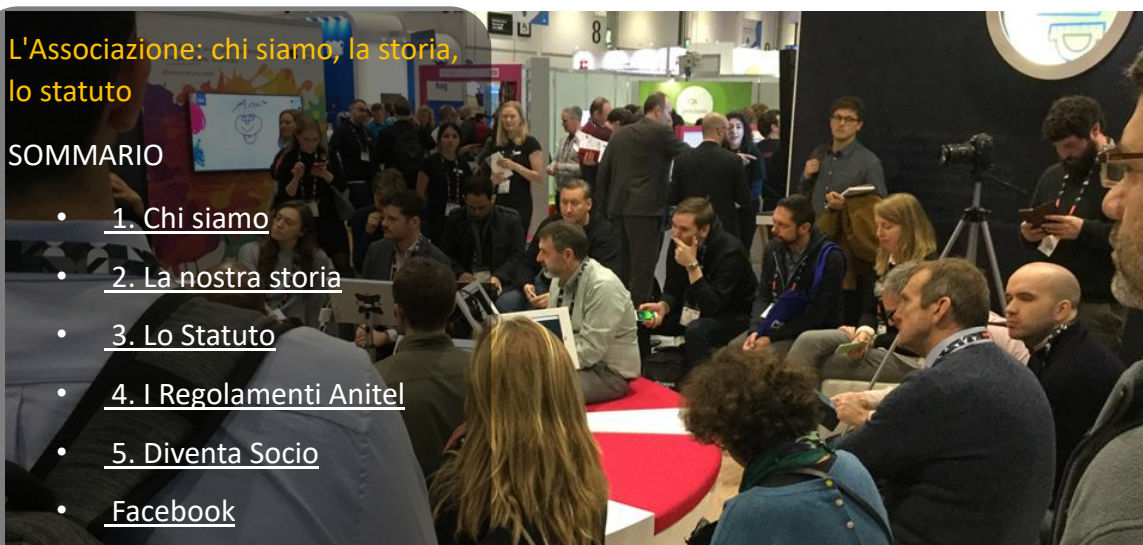


L'associazione

L'Associazione: chi siamo, la storia, lo statuto

SOMMARIO

- [1. Chi siamo](#)
- [2. La nostra storia](#)
- [3. Lo Statuto](#)
- [4. I Regolamenti Anitel](#)
- [5. Diventa Socio](#)
- [Facebook](#)



CONTATTI: 339-7114535 cell. e [whatsApp](https://www.whatsapp.com) – anitel@anitel.it