

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

1- Didattica Aumentata e Apprendimento Immersivo nei Mondi Virtuali 3 D



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 iscrivere 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.

– **terza edizione** - Su Piattaforma SOFIA: 87141

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

2- 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. – **terza edizione** - Su Piattaforma SOFIA: 87143

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

3- Workspace for Educational (ex Gsuite) e Google Apps integrate in metodologia Flipped classroom



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 a Distanza.

- 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 a Distanza (DaD) e Integrata (DDI).

- Coinvolgere i Genitori nel processo di apprendimento dei figli (lato tutore).

- **terza edizione** - Su Piattaforma SOFIA: 87148 - [PROGRAMMA COMPLETO](#) >> [PAGINA ILLUSTRATIVA](#) >>

4 - Crea le tue lezioni: Audio, Video, Podcast nel contesto microlearning della didattica rovesciata. 1° LIVELLO

Le basi per una Didattica Digitale integrata in presenza o a distanza. Audio, 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** - Su Piattaforma SOFIA: 87156

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



5 - 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.



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

8 - Approccio alla DaD, didattica flipped, valutazione online

3^a edizione

L'unità formativa intende accompagnare i docenti nella didattica a distanza: approccio metodologico integrato, interazione con gli studenti, modelli per un efficace sistema di didattica a distanza, principi teorici di riferimento, indicazioni sulla progettazione e la realizzazione delle attività a distanza, modalità di tutorship. Flip teaching e Flipped classroom: metodologia e fondamenti teorici. Valutazione: rubriche di valutazione, strumenti di valutativi online. Valutazione: rubriche di valutazione, strumenti di valutativi online ricerca di strategie e tecniche che favoriscano la gestione del gruppo-classe, così da comprendere al meglio le diverse modalità di apprendimento degli alunni, per conseguire i risultati auspicati.

Esercitazione su Edmodo, Weshool, Moodle, Google Workspace ed altre piattaforme. Su Piattaforma SOFIA: 91157

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

9 - Crea le tue lezioni: Audio, Video, Podcast nel contesto microlearning della didattica rovesciata. 2° LIVELLO

Le basi per una Didattica Digitale integrata in presenza o a distanza. Audio, 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 - Su Piattaforma SOFIA: 91165*

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



Ambienti utilizzati o disponibili iscrivendosi ai nostri corsi

- 1- La **piattaforma Anitel-fad Moodle** (<https://www.anitel.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.

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

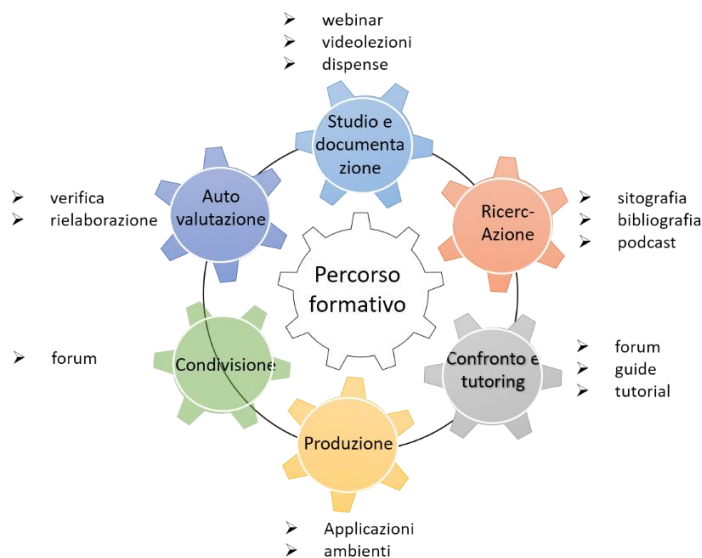
5- **Mondo Virtuale 3D** (edu-ANITeL 3D) a disposizione per l'esplorazione e le esercitazioni individuali o di gruppo.

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.

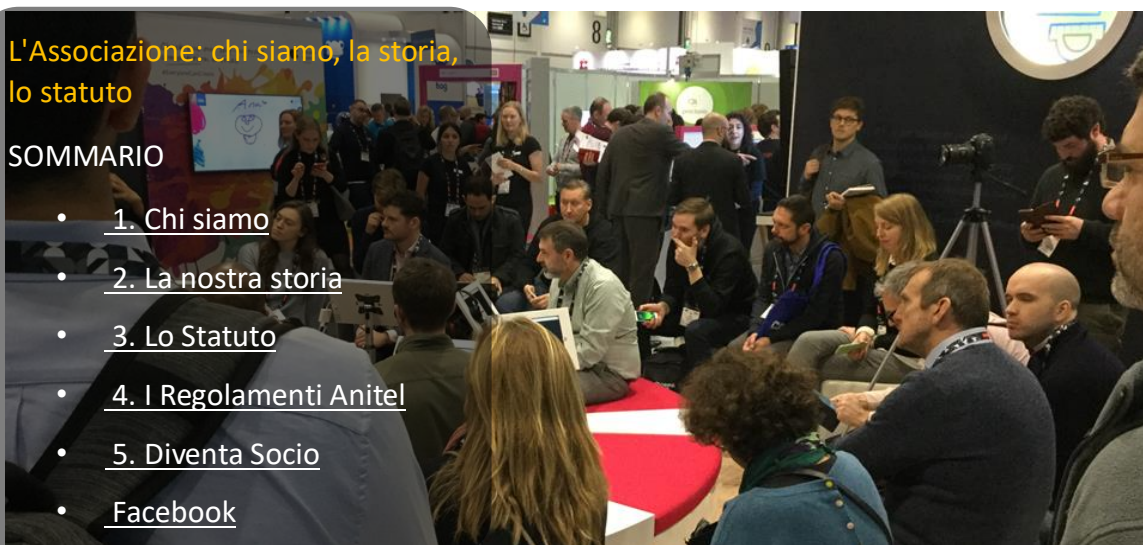


L'associazione

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](#)





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