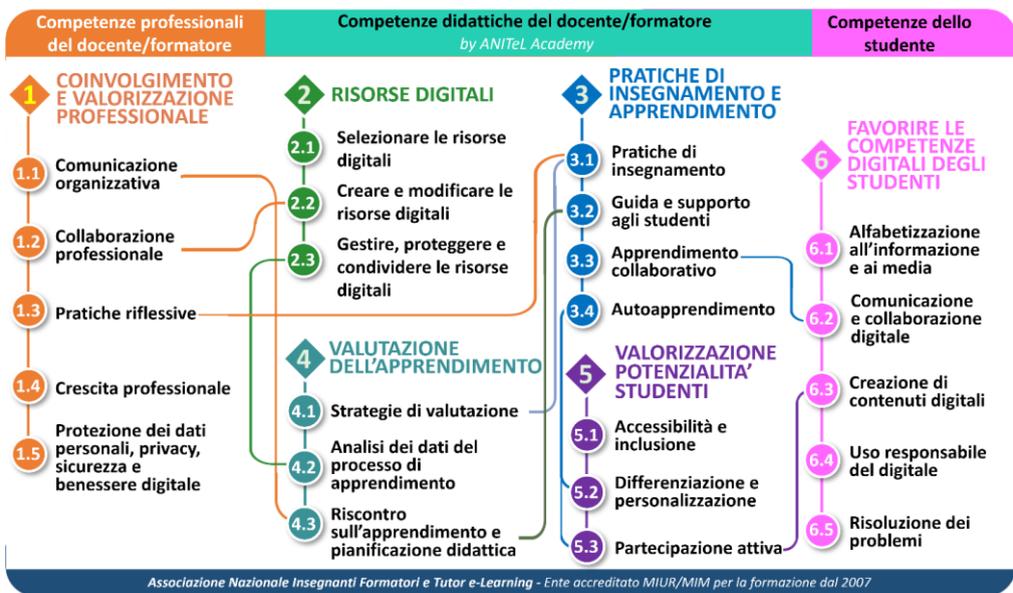


**ANITel associazione nazionale insegnanti Tutor e-Learning APS.**  
 Ente accreditato per la formazione dal MIUR con Prot. n. AOODGPER15315 del 27 luglio 2007. Carta del docente.  
 Tel. 3397114535 anitel@anel.it - CF: 92126000345 Registrazione c/o l'ufficio delle Entrate del Ministero delle  
 Finanze, atto costitutivo 100358/22 luglio 2004

**FUTURA LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI**



**Corsi DM66 2023/2025**  
**Proposta percorsi formativi sulla Transizione Digitale DM 66/2023**  
 anitel@anel.it - 3397114535



## CATALOGO

Corsi online sincroni modulabili  
 Aggiornato al 26/04/2024  
 Altre proposte verranno aggiunte periodicamente.  
 Torna a scaricare il catalogo dal sito.  
 Presenti anche in [MEPA](#)  
 ID OPERATORE ECONOMICO: 20590298  
 NOME UTENTE: OB2P71U2K

### INDICE

- Chi siamo
- I dati
- Gli ambienti
- Informazioni preliminari sui corsi
- Elenco corsi

Controlla aggiornamenti catalogo:





### **AFFIDO DIRETTO ENTI/ASSOCIAZIONI DM 66/2023**

Secondo il nuovo codice degli appalti la scuola può affidare la formazione direttamente ad un ente esterno accreditato MIUR/MIM, senza l'obbligo di fare un bando di selezione interno. Ancor meglio se l'ente prescelto ha un catalogo corsi inserito in Acquistinretepa-Mepa come tracciabilità per i controlli europei sui fondi PNRR sulle spese superiori a 5.000 euro.

ID OPERATORE ECONOMICO: 20590298

NOME UTENTE: OB2P71U2K

[Procedura di acquisto da Catalogo \(ordine diretto\) >>](#)

### **CORSI DM66 Transizione digitale.**

Siamo presenti in MEPA con l'intento di garantire la tracciabilità, la qualità e agevolare gli Istituti Scolastici nelle complesse rendicontazioni necessarie. Per rintracciare un corso, digitare il codice MEPA composto dal numero del corso in elenco seguito da /DM66ANITEL. Esempio: 01/DM66ANITEL

### **PERCHE' IN MEPA – ACQUISTINRETEPA?**

ID OPERATORE ECONOMICO: 20590298

NOME UTENTE: OB2P71U2K

**Per facilitare gli Istituti Scolastici:**

1. nel garantire la tracciabilità
2. nelle burocrazie dell'assegnazione
3. nell'individuare gli enti formativi
4. nelle rendicontazioni complesse
5. nel risparmiare tempo prezioso dei bandi interni.
6. nei costi complessivi dei corsi

Per rintracciare un corso, digitare il codice MEPA composto dal numero progressivo del corso in catalogo seguito da /DM66ANITEL. Esempio: 01/DM66ANITEL

**Le caratteristiche dei corsi sono indicative: possono essere personalizzate in base alle esigenze formative specifiche.**

### **CONTATTI**

[anel@pec.anel.cloud](mailto:anel@pec.anel.cloud)

[anel@anel.it](mailto:anel@anel.it)

Cell. e WhatsApp: 3397114535



## Chi siamo

### **ANITel**

Associazione non profit di docenti, ricercatori e formatori esperti e appassionati di didattica digitale nata nei primi anni del 2000 con l'intento di condividere le loro competenze frutto di ricerche sul campo e le esperienze realizzate nella prassi didattica quotidiana. E' stata accreditata dal MIUR già dal 2007 e ha collaborato con Indire dal 2001 nei vari processi di formazione. Prima Associazione in Italia ad erogare formazione online per la Scuola.

## I dati

Denominazione: "ANITel associazione nazionale insegnanti tutor e-learning"

Codice fiscale assegnato: 92126000345

P.IVA: 02819200342

Codice Ateco: 855209

Registrazione c/o l'Ufficio delle Entrate del Ministero delle Finanze, atto costitutivo 100358/ 22 luglio 2004

Sede operativa: Parma, via Boscoli 4, 43100 cell. 339 7114535

Sede legale: via Primo Levi 2, 43040 Varano de' Melegari (PARMA) c/o studio commerciale Capretti

Accreditamento: Ente accreditato per la formazione dal MPI con Prot. n. AOODGPER. 15315 del 27 luglio 2007

MEPA: ID OPERATORE ECONOMICO: 20590298

MEPA: NOME UTENTE: OB2P71U2K

Contatti: [anitel@anitel.it](mailto:anitel@anitel.it) | [anitel@pec.anitel.cloud](mailto:anitel@pec.anitel.cloud) | cell: 339 7114535

Legale rappresentante e presidente dell'associazione: il Presidente

## Gli ambienti

PIATTAFORMA FAD: <https://www.anitel.cloud/fad/>

PORTALE NETWORK: <https://www.anitel.cloud/portale/>

PAGINA SOCIAL: <https://www.facebook.com/groups/anitel/>

AULA VIRTUALE 3D: <hop://craft-world.org:8002/ANITel/93/132/24>

### **ANITel può mettere a disposizione:**

- risorse umane: formatore, tutor, tutor d'ambiente, direttore del corso, esperto in rendicontazione;
- ambienti: piattaforma Moodle certificata *DNSH*, Google Work Space, ambiente di video conferenza o webinar, Forum, monitoraggi, work Shop, valutazione, grafici;
- materiali di studio e risorse;
- certificazioni e attestazioni

## INFORMAZIONI PRELIMINARI SUI CORSI

*Coerenti con le disposizioni della mpi. AOOGABMI.REGISTRO-UFFICIALEU.0141549.07-12-2023*

### **CARATTERISTICHE**

Tutti i corsi proposti sono in linea con le indicazioni del framework DigCompEdu e DigComp 2.2, includono l'indicazione delle competenze previste nei due framework e i livelli del quadro QCER da raggiungere (da A1 a C2)

*Caratteristiche, tempistiche, durata, orari, piattaforma di erogazione, livelli e modalità sono da concordare con le esigenze dell'Istituto scolastico committente.*

**Le proposte in elenco sono standard altamente personalizzabili alle esigenze formative delle Scuole.**

**Tracciabilità e certificazione:** Associazione accreditata MIUR, certificata RUNTS (REGISTRO UNICO NAZIONALE), servizi inseriti in MEPA Ministero dell'Economia e delle Finanze

**Destinatari:** tutte le istituzioni scolastiche statali (Infanzia, Primaria, Secondaria 1°, Secondaria 2°).

**Beneficiari:** tutto il personale scolastico (Docenti, ATA, Educatori, Assistenti)

**Modalità:** online su piattaforma <https://www.anitel.cloud/fad/> certificata *DNSH* (salvo diversa richiesta della Scuola)

**Materiali di studio:** e-book, dispense, video, mappe, slides, questionari, multimedia, scorm, ecc.

**Periodo:** 2024/2025 (*termine attività formative: 30 settembre 2025*)

**Durata:** 20 ore (indicative, soggette alle richieste delle Scuole). Qualora si prevedesse un numero maggiore di quello proposto, i costi e i compensi saranno ricalcolati secondo il numero di ore e i costi previsti dalla mpi.

AOOGABMI.REGISTRO-UFFICIALEU.0141549.07-12-2023 [Le Unità di costo standard orarie (UCS) sono pari a € 122,00 per la figura del docente ed € 34,00 per la figura del tutor].

**Organizzazione:** (indicativa, soggetta alle richieste delle Scuole).

- 20 ore di diretta streaming (10 incontri di ore 2 in orario da individuare) tenute dal Formatore in compresenza con il Tutor. Altre ore facoltative e non conteggiate per Forum e counseling (se richieste).

**Iscritti:** min. 15, max 40 (da circolare MIUR)

**Servizi:** attestato di presenza (min 70% di frequenza). Monitoraggio finale. Forum libero e facoltativo di condivisione, confronto e richiesta di counseling. Possibile la presenza di un'area scorm di autovalutazione delle competenze raggiunte, se richiesta.

#### **MANSIONI**

##### **ANITel**

- risorse umane: formatore, tutor, tutor d'ambiente, direttore del corso, esperto in rendicontazione
- ambienti: piattaforma Moodle certificata *DNSH*, Google Work Space, ambiente di video conferenza o webinar, Forum, monitoraggi, workshop, valutazione, grafici, repository risorse e videoregistrazione degli incontri.
- Produzione dei materiali di studio, dirette streaming, progettazione scorm di verifica facoltativa, individuazione e moderazione forum facoltativo.
- Inserimento degli iscritti in piattaforma <https://www.anitel.cloud/fad/>, predisposizione dell'ambiente, implementazione dei materiali, assistenza tecnica e counseling ambientale, esportazione report presenze.
- certificazione di presenza. Registro delle attività.

#### **Istituto Scolastico**

Fornire elenco degli iscritti e tutte le Azioni previste sulla piattaforma FUTURA PNRR e relative rendicontazioni.

#### **COSTO**

I costi derivano dalle Unità di costo standard orarie (UCS) previste dalla **mpi. AOOGABMI.REGISTRO-UFFICIALEU.0141549.07-12-2023**, quindi varia in base alle ore del corso. Nel caso di 20 ore: 3.120 €, IVA esente ai sensi dell'art. 10 del DPR 633/72

#### **AMBITI TEMATICI**

Gli ambiti tematici previsti dal progetto sono i seguenti:

1-Gestione didattica e tecnica degli **ambienti di apprendimento innovativi** e dei relativi strumenti tecnologici e all'insegnamento delle competenze specialistiche per la formazione alle professioni digitali del futuro, in complementarietà con "Scuola 4.0"; suite e ambienti **Microsoft**; suite e ambienti **Google, Mond Virtuali, Aule 3D**.

2-Aggiornamento del curriculum scolastico per il potenziamento delle **competenze digitali**;

3-Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie; Metodi e tecniche di apprendimento esperienziale, collaborativo, personalizzato, immersivo, sulla ricerca (**inquiry based**), sulla narrazione (**storytelling**), sulla soluzione di problemi (**problem solving**), sul **making** (fabbricazione di manufatti con strumenti digitali, Stampa 3D), sul **tinkering** (insegnare a "pensare con le mani" e ad apprendere sperimentando con strumenti e materiali, LEGO), sull'utilizzo del gioco nell'insegnamento (**gamification**), sulla **realtà virtuale, aumentata e immersiva**, sull'**internet delle cose** (IoT), etc.;

4-Pratiche innovative di **verifica e valutazione degli apprendimenti** anche con l'utilizzo delle tecnologie digitali;

5-Didattica e insegnamento dell'informatica, del **pensiero computazionale** e del **coding**, dell'**intelligenza artificiale** e della **robotica**, a partire dalla scuola dell'infanzia; Mondo Arduino

6-Potenziamento dell'insegnamento nelle discipline scientifiche, tecnologiche, ingegneristiche e matematiche (**STEAM e STEM**);

7-**Cybersicurezza**, utilizzo sicuro della **rete internet** e prevenzione del **cyberbullismo**;

8-Utilizzo etico e responsabile dell'**intelligenza artificiale** nella pratica didattica;

9-Tecnologie digitali per l'**inclusione** scolastica;

10-Sviluppo delle competenze di **orientamento** dei docenti con l'utilizzo delle tecnologie digitali;

11- Insegnamento dell'**educazione civica** digitale e dell'**educazione alla cittadinanza** digitale e utilizzo consapevole delle tecnologie digitali da parte degli studenti;

12-Leadership dell'**innovazione** e della **trasformazione digitale e didattica** nelle scuole;

13-**Digitalizzazione amministrativa delle segreterie** scolastiche e potenziamento delle **competenze digitali** (Personale ATA). Formazione per DSGA e segreterie. Competenze digitali del personale ATA per la gestione delle procedure organizzative, documentali, contabili, finanziarie.

## ELENCO IN ORDINE CODICE DEL CORSO

[APRI ELENCO CORSI IN ORDINE AMBITO FORMATIVO >>](#)

Altre proposte verranno aggiunte periodicamente.

### LEGENDA

**L** = Livello (*P=personalizzabile; A1 Novizio; A2 Esploratore; B1 Sperimentatore; B2 Esperto; C1 Leader; C2 Pioniere*)

Destinatari: **I** (*infanzia*); **P** (*primaria*); **S1** (*secondaria 1° grado*); **S2** (*secondaria 2° grado*); **A** (*ATA*)

**AM** = *ambito tematico (vedi elenco sopra «ambiti tematici»)*; **C** = codice corso e Mepa. Si ricava aggiungendo al numero progressivo del corso **/DM66ANITel**. Esempio: 01/DM66ANITel

[Clicca sul titolo del corso per approfondire](#)

Titolo	C	L	I	P	S1	S2	A	AM
Parlare, Agire, Cambiare: Formazione chiave nella prevenzione della disparità e violenza di genere	01	B2		•	•	•		11
Sviluppo e Implementazione nella Didattica flip dei ChatBots	02	B1			•	•		3/8/9
Narrativa e Creatività Digitale: Utilizzo di Strumenti di Storytelling AI e Comics AI nella Didattica	03	B1		•	•	•		3/8
Robottiamo, dal coding a Beebot e MTiny. Esempi di programmazione e gestione dei robot.	04	A2	•	•	•			3/5/6/9
Cybersecurity awareness	05	P	•	•	•	•	•	7/13/13
Il Digcomp per innovare il curriculum	06	B2		•	•	•		2/3
Il writing and reading workshop nella classe 4.04.0	07	P		•	•	•		3/4
Papera o coniglietto? Percorso di apprendimento attraverso la metodologia del Debate	08	P	•	•	•	•	•	3
L'intelligenza artificiale pilastro della Industry 4.0 – introduzione al Tiny ML	09	A1	•	•	•	•	•	3/5/6/8
Piattaforma Arduino su basi STEM	10	A1	•	•	•	•	•	3/5/6/9
Introduzione alla robotica e all'Internet of things con Arduino	11	A2	•	•	•	•	•	3/5/6/9
#App...Rendere Scuola Digitale per docenti 4.0	12	A2	•	•	•	•		3/9
DigitalStoryTellingLAB – Esperimenti di editoria multimediale per una Scuola 4.0	13	A2	•	•	•	•		3/9
“Metodologie Didattiche Innovative in azione”	14	A2	•	•	•	•		3/9
Dattilografia nell'era digitale	15	P	•	•	•	•	•	1/3/13
Sicurezza Informatica	16	P	•	•	•	•	•	7/13

#### LEGENDA

**L** = Livello (*P=personalizzabile; A1 Novizio; A2 Esploratore; B1 Sperimentatore; B2 Esperto; C1 Leader; C2 Pioniere*)

Destinatari: **I** (*infanzia*); **P** (*primaria*); **S1** (*secondaria 1° grado*); **S2** (*secondaria 2° grado*); **A** (*ATA*)

**AM** = *ambito tematico (vedi elenco sopra «ambiti tematici»); C = codice corso e Mepa. Si ricava aggiungendo al numero progressivo del corso **/DM66ANITEL**. Esempio: 01/DM66ANITEL*

[Clicca sul titolo del corso per approfondire](#)

Titolo	C	L	I	P	S1	S2	A	AM
BYOD e Metodologie innovative	17	B1		•	•	•	•	3/4/6/9
Gioco, Apprendimento e Innovazione: la <i>gamification</i>	18	P		•	•	•		3/5/9
Immersi nell'Apprendimento: Esplorando la Realtà Virtuale e Aumentata per l'Educazione	19	P		•	•	•	•	3/5/9
Ambienti di apprendimento integrati, in particolare <i>Google Workspace</i> e <i>Office 365</i>	20	P		•	•	•	•	1/3/13
Storytelling e Digital Storytelling, non solo parole	21	B1	•	•	•	•		3/9
Minecraft STEM: esplorare, costruire, programmare	22	A2	•	•	•	•		1/3/9
Minecraft, un videogioco per l'apprendimento creativo	23	A1	•	•	•	•	•	1/3/9
Pillole di Coding	24	B1	•	•	•			5/6
Costruire UdA con Moodle nella scuola superiore italiana	25	B1			•	•	•	1/3/13
Progettare e analizzare test di valutazione con Moodle	26	B2			•	•	•	1/3/13
Monitor interattivi Android	27	A2	•	•	•	•	•	1/3/9
PC, notebook e Chromebook	28	A2	•	•	•	•	•	1/3/9
Microfoni e kit completo di registrazione audio video con programmi per la modifica	29	A1	•	•	•	•	•	1/3/9
Microscopio elettronico e visore, alfabetizzazione e utilizzo didattico	30	A1	•	•	•	•	•	1/3/9
Utilizzo del visore di realtà virtuale e aumentata nella didattica	31	A1	•	•	•	•	•	1/3/9
Tablet: alfabetizzazione tecnica e Utilizzo didattico con Android	32	A2	•	•	•	•	•	1/3/9
Costruire UdA con Classroom nella scuola Secondaria	33	A2			•	•	•	1/3/4
Didattica Digitale Integrata e didattica a distanza con Classroom	34	A2			•	•	•	1/3/4

#### LEGENDA

**L** = Livello (*P=personalizzabile; A1 Novizio; A2 Esploratore; B1 Sperimentatore; B2 Esperto; C1 Leader; C2 Pioniere*)

Destinatari: **I** (*infanzia*); **P** (*primaria*); **S1** (*secondaria 1° grado*); **S2** (*secondaria 2° grado*); **A** (*ATA*)

**AM** = *ambito tematico (vedi elenco sopra «ambiti tematici»); C* = codice corso e Mepa. Si ricava aggiungendo al numero progressivo del corso **/DM66ANITel**. Esempio: 01/DM66ANITel [Clicca sul titolo del corso per approfondire](#)

Titolo	C	L	I	P	S1	S2	A	AM
Costruire UdA con Classroom per il sostegno	35	A2			•	•		1/3/9
Insegnare in ambiente CLIL con Classroom nella scuola Secondaria italiana	36	A2			•	•		1/3/9
Innovare i percorsi di apprendimento con contenuti digitali interattivi ed elementi di gioco	37	A1	•	•	•	•		1/3/9
Bullismo e Cyberbullismo: metodi e attività' per riconoscerli, prevenirli e contrastarli	38	A2	•	•	•			7/9
Digitalizzazione amministrativa delle segreterie scolastiche e potenziamento delle competenze digitali	39	P	•	•	•	•	•	12/13
Immagini Digitali con l'Intelligenza Artificiale nella Didattica: Fondamenti, Applicazioni e Pratiche	40	P		•	•	•	•	1/3/8
Intelligenza artificiale e produzione di materiali didattici individuali	41	P		•	•	•	•	1/3/8
Piccoli cittadini digitali crescono, educazione civica digitale, educazione alla cittadinanza digitale e utilizzo consapevole delle tecnologie digitali.	42	A2		•	•			11
L'apprendimento vien giocando, App per tablet, Chromebook e PC	43	A2		•	•			3
Valutare attraverso un prodotto digitale. Pratiche innovative di verifica e valutazione degli apprendimenti anche con l'utilizzo delle tecnologie digitali	44	A2		•	•			4
Storytelling con gli origami e Canva	45	A2		•	•			3/9
Cybersicurezza e prevenzione del Cyberbullismo	46	P	•	•	•	•	•	7/12/13
Leadership dell'Innovazione digitale trasformazione della didattica nelle Scuole	47	P	•	•	•	•	•	12
EAS (Episodi di Apprendimento Situati) attraverso l'idea della Flipped Classroom e del Chunking (lezione segmentata) nella pianificazione della didattica digitale	48	P		•	•	•		3/10/12
L'Intelligenza Artificiale nella trasformazione digitale, didattica nelle scuole	49	P		•	•	•	•	1/3/8/13
Infografica geniale: dal divertimento alla didattica interattiva	50	P	•	•	•	•		3/6
AI - L'intelligenza aiuta!	51	B1		•	•	•	•	1/6/8

A di steAm: multicanalità delle arti visuali e materie scientifiche	52	A2	•	•	•	•			1/3/9
---	----	----	---	---	---	---	--	--	-------

#### LEGENDA

**L** = Livello (*P=personalizzabile; A1 Novizio; A2 Esploratore; B1 Sperimentatore; B2 Esperto; C1 Leader; C2 Pioniere*)

Destinatari: **I** (*infanzia*); **P** (*primaria*); **S1** (*secondaria 1° grado*); **S2** (*secondaria 2° grado*); **A** (*ATA*)

**AM** = *ambito tematico (vedi elenco sopra «ambiti tematici»)*; **C** = codice corso e Mepa. Si ricava aggiungendo al numero progressivo del corso **/DM66ANITel**. Esempio: 01/DM66ANITel

[Clicca sul titolo del corso per approfondire](#)

Titolo	C	L	I	P	S1	S2	A	AM
Storia e geografia con sTEAm (Technology, Engineering and Arts) e un pizzico di AI	53	A2		•	•	•		1/3/6
Fogli di calcolo, da principiante ad esperto - usi didattici e trucchi da docente	54	A1/B2		•	•	•	•	3/6
Tecnologie digitali per l'inclusione	56	A2		•	•	•		9
Podcast e musica a scuola con il digitale - utilizzo di strumenti, software e piattaforme per la creazione, la collaborazione e la distribuzione di contenuti	57	P	•	•	•	•		1-2-4-6-9
Scrivere storie, incrociando creatività e IA nella ricerca di sé come cittadini del mondo reale e digitale.	58	B1			•	•		3 - 8 - 11
Abitare le storie - La scrittura narrativa tra creatività e mondi virtuali nella ricerca di sé come cittadini del mondo reale e digitale.	59	C1			•	•		3 - 8 - 11
Il digitale per verificare e valutare gli apprendimenti	60	A2		•	•	•		4
<b>TECNOLOGIE DIGITALI PER LA DIDATTICA INCLUSIVA</b>	61	B1			•	•		9
<b>Aula immersiva: Esplorando la Realtà Virtuale e Aumentata per l'Educazione</b>	62	P		•	•	•	•	3/5/9
<b>Storytelling e Digital Storytelling, non solo parole</b>	63	B1	•	•	•	•		3/9
<b>Intelligenza Artificiale nella trasformazione digitale e didattica</b>	64	P	•	•	•	•		3/5/9

## DESCRIZIONE CORSI

### Parlare, Agire, Cambiare: Formazione chiave nella prevenzione della disparità e violenza di genere

Titolo del corso	<b>Parlare, Agire, Cambiare: Formazione chiave nella prevenzione della disparità e violenza di genere</b>
Ambito tematico (vedi elenco)	11- Insegnamento dell' <b>educazione civica</b> digitale e dell' <b>educazione alla cittadinanza</b> digitale e utilizzo consapevole delle tecnologie digitali da parte degli studenti;
Codice corso o Mepa	01/DM66ANITEL
Destinatari	primaria, sec.1°, sec.2°
Livello (base- intermedio- avanzato)	B1-B2
Descrizione	<p><b>“Parlare, Agire, Cambiare: Formazione chiave nella prevenzione della disparità e violenza di genere”</b> è un corso interdisciplinare progettato per integrarsi armoniosamente nell’ambito dell’educazione civica. Attraverso l’approccio della didattica flip, il corso mira a coinvolgere attivamente gli studenti in un dialogo costruttivo e riflessivo sulle tematiche della disparità e della violenza di genere. Il corso si propone di fornire agli insegnanti gli strumenti necessari per guidare le classi in un percorso di apprendimento che non solo informi, ma che anche formi gli studenti come cittadini consapevoli e responsabili. L’obiettivo è quello di promuovere un cambiamento culturale che parta dalla consapevolezza e si traduca in azioni concrete, favorendo l’uguaglianza e il rispetto reciproco.</p> <p>La didattica flip, o capovolta, è il fulcro metodologico del corso. Questo approccio prevede che gli studenti si avvicinino ai contenuti in modo autonomo, attraverso lo studio di materiali didattici quali video, articoli e testi, prima di affrontare la discussione e l’approfondimento in classe. In questo modo, il tempo in aula diventa un’occasione per esercitare il pensiero critico, per confrontarsi e per elaborare insieme soluzioni e strategie di intervento. Il corso si articola in moduli tematici che spaziano dalla teoria alla pratica, dalla storia alle applicazioni contemporanee, dalla letteratura alle testimonianze dirette, offrendo così una visione a 360 gradi sulle questioni di genere. Gli insegnanti saranno accompagnati nella creazione di schede didattiche interattive, nella selezione di riferimenti bibliografici pertinenti e nella produzione di video che possano stimolare la riflessione e la partecipazione attiva degli studenti. Inoltre, il corso prevede la preparazione di schede di analisi letteraria che permetteranno di esplorare come la letteratura possa essere uno specchio delle dinamiche sociali e un potente strumento di cambiamento. Attraverso l’analisi di opere letterarie, gli studenti saranno invitati a riconoscere e a discutere le rappresentazioni della disparità e della violenza di genere, sviluppando così una maggiore sensibilità e consapevolezza. In sintesi, “Parlare, Agire, Cambiare” è un corso che si pone come obiettivo quello di educare alla diversità e all’inclusione, di combattere gli stereotipi e di costruire una società più giusta e paritaria. È un invito a tutti gli insegnanti a diventare agenti di</p>

cambiamento, dotandoli delle competenze e delle conoscenze necessarie per guidare i propri studenti verso un futuro di uguaglianza e rispetto.

Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Sensibilizzare</b> gli insegnanti e gli studenti sulle questioni di genere e sulla prevenzione della violenza.</li> <li>2. <b>Sviluppare</b> competenze critiche e analitiche attraverso l'analisi di casi letterari e studi di genere.</li> <li>3. <b>Promuovere</b> un ambiente di apprendimento inclusivo e rispettoso delle differenze.</li> </ol>
Competenze attese	<p><b>Per gli Studenti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Consapevolezza Sociale:</b> Comprendere le questioni di genere e riconoscere la disparità e la violenza di genere come problemi sociali.</li> <li>• <b>Pensiero Critico:</b> Analizzare e valutare criticamente i casi di studio e le rappresentazioni mediatiche della disparità di genere.</li> <li>• <b>Empatia:</b> Sviluppare la capacità di empatizzare con le esperienze altrui e comprendere l'importanza dell'uguaglianza e del rispetto.</li> <li>• <b>Comunicazione Efficace:</b> Imparare a esprimere le proprie idee e opinioni in modo rispettoso e costruttivo.</li> <li>• <b>Problem Solving:</b> Applicare le conoscenze acquisite per identificare e proporre soluzioni alle questioni di genere nella vita quotidiana.</li> </ul> <p><b>Per i Docenti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Leadership Educativa:</b> Guidare gli studenti attraverso il processo di apprendimento sulle tematiche di genere, fungendo da modello positivo.</li> <li>• <b>Progettazione Didattica:</b> Creare e adattare materiali didattici che includano la prospettiva di genere e promuovano l'uguaglianza.</li> <li>• <b>Valutazione Riflessiva:</b> Sviluppare metodi di valutazione che riflettano la comprensione e l'engagement degli studenti sulle tematiche di genere.</li> <li>• <b>Formazione Continua:</b> Aggiornarsi costantemente sulle ricerche e le migliori pratiche relative all'educazione di genere.</li> <li>• <b>Inclusività:</b> Promuovere un ambiente di apprendimento inclusivo e sensibile alle differenze individuali e di genere.</li> </ul> <p>Queste competenze sono fondamentali per assicurare che sia gli studenti che i docenti possano trarre il massimo beneficio dal corso e diventare agenti attivi nella promozione dell'uguaglianza di genere.</p>
Programma Contenuti	<p><b>Struttura del Corso</b></p> <p><b>Modulo: Introduzione alla Disparità di Genere</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Obiettivi:</b> Comprendere le basi della disparità di genere e i suoi effetti nella società.</li> <li>- <b>Contenuti:</b> Definizioni, storia, e statistiche attuali.</li> <li>- <b>Attività:</b> Discussione guidata e analisi di video tematici.</li> </ul> <p><b>Modulo: La Violenza di Genere</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Obiettivi:</b> Identificare le varie forme di violenza di genere e le strategie di prevenzione.</li> <li>- <b>Contenuti:</b> Tipologie di violenza, leggi esistenti, e supporto alle vittime.</li> <li>- <b>Attività:</b> Workshop interattivi e simulazioni di casi.</li> </ul> <p><b>Modulo: Letteratura e Disparità di Genere</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Obiettivi:</b> Analizzare come la letteratura (anche le fiabe) rifletta e influenzi le questioni di genere.</li> <li>- <b>Contenuti:</b> Opere letterarie chiave, fiabe, autori, e analisi critica.</li> <li>- <b>Attività:</b> Schede di analisi letteraria e dibattiti in classe.</li> </ul> <p><b>Modulo: Didattica Flip e Applicazione in Classe</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Obiettivi:</b> Applicare la didattica flip per coinvolgere gli studenti attivamente nell'apprendimento.</li> <li>- <b>Contenuti:</b> Metodologie di didattica flip, creazione di materiali didattici, e valutazione.</li> <li>- <b>Attività:</b> Preparazione di schede didattiche e progettazione di lezioni.</li> </ul> <p><b>Metodologia</b></p> <p>Utilizzo di una varietà di metodi didattici, inclusi lezioni frontali, discussioni di gruppo, analisi di casi, e l'uso di media come video e articoli per facilitare l'apprendimento.</p> <p><b>Valutazione</b></p>

La valutazione sarà basata sulla partecipazione, sul contributo alle discussioni, sulla qualità delle schede di analisi letteraria e sullo sviluppo di materiali didattici.

Materiali prodotti e Risorse utilizzate	<b>Risorse:</b> - Schede didattiche e di job aids - Riferimenti bibliografici e sitografici - Video educativi - Studi di caso
--	---

[INDICE](#)

**Sviluppo e Implementazione nella Didattica flip dei ChatBots**

Titolo del corso	<b>Sviluppo e Implementazione nella Didattica flip dei ChatBots</b>
Codice corso o Mepa	02/DM66ANITEL
Destinatari	sec.1°, sec.2°
Livello (base-intermedio-avanzato)	A2-B1
Descrizione	<p>Negli ultimi anni, l'educazione ha visto una crescente adozione di tecnologie innovative per migliorare l'apprendimento degli studenti e arricchire l'esperienza di insegnamento. L'avvento dei dispositivi digitali e delle piattaforme online ha rivoluzionato il modo in cui gli educatori possono interagire con gli studenti, rendendo l'apprendimento più accessibile, coinvolgente e personalizzato. In questo contesto, i ChatBot si sono distinti come strumenti potenti ed efficaci per trasformare la didattica in modo dinamico e interattivo, soprattutto nel contesto della didattica flip, che vede gli studenti come autori consapevoli e collaborativi del proprio apprendimento. L'apprendimento della formulazione di prompt e delle abilità di porre domande riveste un'importanza cruciale in questo processo, in quanto consente agli studenti di sviluppare capacità di pensiero critico, analitico e creativo. Grazie ai ChatBot, gli studenti hanno l'opportunità di esercitarsi nella formulazione di prompt e nell'arte di porre domande, contribuendo così a potenziare il loro apprendimento e a promuovere un coinvolgimento attivo e riflessivo nella costruzione della conoscenza. Inoltre, i ChatBot offrono agli insegnanti un prezioso strumento per la programmazione delle lezioni e dei contenuti. Grazie alla loro capacità di creare flussi di conversazione strutturati e di gestire interazioni con gli studenti in modo automatizzato, i ChatBot semplificano il processo di progettazione delle lezioni e consentono agli insegnanti di concentrarsi maggiormente sull'individualizzazione dell'insegnamento e sul supporto degli studenti. Questo non solo aumenta l'efficienza e la produttività degli insegnanti, ma crea anche opportunità per un apprendimento più personalizzato e mirato per gli studenti.</p>
Obiettivi	<p>Al termine del corso i docenti saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Definire i ChatBots e le loro potenzialità didattiche.</li> <li>Identificare i diversi tipi di ChatBots e le loro caratteristiche.</li> <li>Utilizzare i ChatBots in classe e supportare gli studenti nella loro pratica.</li> <li>Scegliere il ChatBot più adatto alle esigenze didattiche di apprendimento dei contenuti.</li> <li>Progettare e realizzare attività didattiche con i ChatBots.</li> <li>Valutare l'utilizzo dei ChatBots in classe.</li> </ul>
Competenze attese	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sviluppare la capacità di innovare la didattica con l'utilizzo delle tecnologie digitali.</li> <li>Promuovere l'apprendimento personalizzato e inclusivo.</li> <li>Favorire la collaborazione e la comunicazione tra gli studenti.</li> <li>Riflettere criticamente sull'utilizzo delle tecnologie nella scuola.</li> <li>Acquisire familiarità con le diverse piattaforme per la creazione di ChatBots.</li> </ul>

Programma Contenuti	<p>Sfruttare le potenzialità dell'intelligenza artificiale per la didattica. Individuare le risorse online utili per l'utilizzo dei ChatBots in classe. Condividere le proprie esperienze e buone pratiche con altri docenti.</p> <hr/> <p>Introduzione ai ChatBots. Cosa sono i ChatBots e le loro tipologie. Usare i ChatBot nella classe capovolta e nella sperimentazione EAS (Episodi di Apprendimento Situati) per attività di Microlearning e lezione segmentata. Vantaggi Pedagogici: Miglioramento dell'engagement degli studenti, personalizzazione dell'apprendimento, e supporto. Teoria dell'apprendimento e ChatBot: come i ChatBot possono essere utilizzati per supportare diverse teorie dell'apprendimento. Personalizzazione dell'apprendimento: utilizzo dei ChatBot per adattare l'esperienza di apprendimento alle esigenze individuali degli studenti.</p> <p>Analisi comparativa di alcuni ChatBot. ChatBots nella Didattica. Ruolo dei ChatBots nell'Educazione: Come possono supportare l'apprendimento e l'insegnamento. Feedback e valutazione: utilizzo dei ChatBot per fornire feedback e supportare i processi di valutazione. (Ad esempio, Feedback su compiti e attività: dopo che gli studenti completano compiti o attività specifiche, il ChatBot può fornire loro feedback immediato sulle prestazioni. Ad esempio, un ChatBot potrebbe valutare automaticamente un quiz o un compito di scrittura e fornire suggerimenti per migliorare.) Supporto durante lo studio: Gli studenti possono interagire con il ChatBot per ricevere spiegazioni, suggerimenti e risorse aggiuntive durante lo studio. Ad esempio, il ChatBot potrebbe rispondere a domande sugli argomenti trattati in classe o fornire link a risorse online pertinenti. Esempi di casi d'uso: presentazione di casi di studio di utilizzo dei ChatBots in diversi contesti educativi. Integrazione nel Curriculum: Come integrare i ChatBots nelle lezioni esistenti e nei piani di studio, nei programmi delle lezioni. Considerazioni Etiche e Legalità. Privacy e Sicurezza. Bias e Equità: assicurarsi che i ChatBots siano privi di pregiudizi e accessibili a tutti gli studenti. Workshop Pratici. Sessioni pratiche che consentano ai partecipanti di sperimentare con la creazione di semplici ChatBots disciplinari. Progetti di Gruppo: Incoraggiare la collaborazione tra docenti per sviluppare ChatBots per specifici argomenti o materie.</p>
Materiali prodotti e Risorse utilizzate	<p>Materiali prodotti:</p> <p>Slide di presentazione del corso "Sviluppo e Implementazione nella Didattica flip dei ChatBots" Slide per la presentazione di teorie pedagogiche, approfondimenti ed esempi. Tutorials e mappe. Schede didattiche sui concetti fondamentali dei ChatBot. Schede didattiche sull'uso dei ChatBot nella didattica flip. Schede didattiche sulla progettazione e lo sviluppo di ChatBot senza codifica. Schede didattiche sull'integrazione dei ChatBot nei programmi di studio e nelle lezioni. Job aids per la creazione e la personalizzazione di ChatBot. Job aids per l'integrazione curricolare dei ChatBot. Job aids per la valutazione dell'efficacia dei ChatBot nell'educazione. Risorse utilizzate: Piattaforme di sviluppo di ChatBot senza codifica Esempi di casi d'uso di successo dei ChatBot nella didattica. Studi di ricerca sull'efficacia dei ChatBot nell'educazione. Risorse online e tutorial per lo sviluppo avanzato di ChatBot. Modelli ed esempi di schede didattiche e job aids per la creazione di materiale educativo. Strumenti di valutazione e monitoraggio dell'apprendimento per valutare l'efficacia dei ChatBot. Audio tutorial su come utilizzare piattaforme di sviluppo di ChatBot. Video tutorial su casi di studio di successo nell'utilizzo dei ChatBot nella didattica.</p>

## INDICE

### Narrativa e Creatività Digitale: Utilizzo di Strumenti di Storytelling AI e Comics AI nella Didattica

Titolo del corso	<b>Narrativa e Creatività Digitale: Utilizzo di Strumenti di Storytelling AI e Comics AI nella Didattica</b>
Codice corso o Mepa	03/DM66ANITEL
Ambito tematico (vedi elenco)	3-Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie; Metodi e tecniche di apprendimento esperienziale, collaborativo, personalizzato, immersivo, sulla ricerca (inquiry based), sulla narrazione (storytelling). 8-Utilizzo etico e responsabile dell'intelligenza artificiale nella pratica didattica;
Destinatari	Primaria, sec.1°, sec.2
Livello (base-intermedio- avanzato)	B1-B2
Descrizione	La narrazione assume nuove forme e si avvale di tecnologie sempre più potenti con l'uso di strumenti AI. L'intelligenza artificiale (AI) offre inedite possibilità per la creazione di storie coinvolgenti e interattive, aprendo nuovi scenari per la didattica. <b>Presupposti pedagogici:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La narrazione è uno strumento potente per l'apprendimento.</li> <li>• Le tecnologie digitali possono essere utilizzate per migliorare l'apprendimento e la creatività.</li> <li>• L'apprendimento dovrebbe essere coinvolgente e interattivo.</li> </ul> <b>Strategie di utilizzo nella didattica flip:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• I docenti possono utilizzare strumenti di storytelling AI e Comics AI per creare contenuti didattici interattivi nel contesto di una didattica laboratoriale assistita.</li> <li>• Gli studenti possono utilizzare questi strumenti per realizzare i propri progetti creativi di storytelling.</li> <li>• La didattica flip consente agli studenti di apprendere al proprio ritmo e di approfondire le proprie conoscenze.</li> </ul>
Obiettivi	Il corso "Storytelling AI e Comics AI" fornirà ai docenti le conoscenze e le competenze necessarie per utilizzare queste tecnologie innovative nella pratica didattica del fare formazione. Lo storytelling e la creazione di fumetti con l'AI si propongono come strategie innovative per: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Migliorare l'apprendimento:</b> L'AI può generare contenuti personalizzati, stimolare la creatività e il problem solving, e rendere l'apprendimento più coinvolgente e interattivo.</li> <li>• <b>Personalizzare l'esperienza didattica:</b> L'AI può adattare i contenuti e le attività alle esigenze individuali di ogni studente, favorendo il successo formativo di tutti.</li> </ul>

- **Sviluppare competenze trasversali:** L'utilizzo dell'AI per lo storytelling e la creazione di fumetti permette di sviluppare competenze di comunicazione, collaborazione, critical thinking e problem solving.
- **Comprensione immersiva dei contenuti disciplinari per il tracciamento nella memoria.**

Competenze attese

**Competenze dei Docenti alla Fine del Corso:**

1. **Capacità di Progettazione Didattica Avanzata:** I docenti saranno in grado di progettare e realizzare attività didattiche innovative utilizzando strumenti di storytelling AI e comics AI, sfruttando appieno le potenzialità dell'IA per arricchire l'apprendimento disciplinare degli studenti.
2. **Competenza Tecnologica e Digitale Avanzata:** Saranno in grado di testare in modo consapevole e competente gli strumenti digitali e l'AI necessari per implementare il progetto di narrazione digitale in classe, comprendendone appieno il funzionamento.
3. **Capacità di Adattamento e Innovazione:** Saranno in grado di valutare in modo critico l'efficacia delle attività didattiche proposte e di adattarle alle esigenze specifiche della classe e degli studenti, integrando costantemente nuove tecnologie e approcci didattici basati sull'AI.
4. **Competenza Collaborativa Potenziata:** Saranno in grado di promuovere la collaborazione e il lavoro di gruppo tra gli studenti, utilizzando strumenti di AI per facilitare la condivisione di idee e la costruzione collettiva di narrazioni complesse.
5. **Consapevolezza Etica e Critica nell'Utilizzo dell'AI:** Saranno in grado di guidare gli studenti nell'utilizzo responsabile e critico delle tecnologie basate sull'AI, incoraggiandoli a riflettere sulle implicazioni etiche e sociali dell'IA, ad adottare un comportamento etico e responsabile nell'interazione con queste tecnologie.

**Competenze da Sviluppare negli Studenti Applicando il Progetto:**

1. **Creatività Potenziata dall'AI:** Gli studenti svilupperanno la capacità di esprimere concetti complessi e di generare idee innovative attraverso l'utilizzo di strumenti di storytelling e comics AI, sfruttando le funzionalità predittive e creative dell'AI.
2. **Capacità Analitica Potenziata dall'AI:** Saranno in grado di analizzare e interpretare i contenuti disciplinari in modo critico, utilizzando strumenti di AI per estrarre informazioni rilevanti e approfondire la comprensione dei temi trattati.
3. **Pensiero Critico e Riflessivo sull'Utilizzo dell'AI:** Svilupperanno il pensiero critico riflettendo sulle implicazioni etiche e sociali dell'AI, valutando in modo critico l'affidabilità delle informazioni generate dall'AI.
4. **Collaborazione e Comunicazione Potenziate dall'AI:** Miglioreranno le competenze di collaborazione e comunicazione confrontandosi in gruppo per la creazione di narrazioni digitali, utilizzando strumenti di AI per facilitare la condivisione di idee e la costruzione collettiva di narrazioni coinvolgenti.
5. **Competenza Digitale Potenziata dall'AI:** Acquisiranno competenze digitali avanzate nell'interazione con strumenti basati sull'AI per arricchire il proprio apprendimento e la propria espressione creativa.

Programma  
 Contenuti

**Programma**

- Introduzione all'intelligenza artificiale e alla sua applicazione nella didattica.
- Strumenti di storytelling AI:
  - Presentazione di alcune applicazioni e chatbots.
  - Attività di laboratorio per la creazione di storie con l'aiuto di AI.
  - Valutazione critica degli strumenti e correzione degli errori.
- Comics AI:
  - Introduzione al fumetto digitale.
  - Realizzazione di fumetti con l'utilizzo di app specifiche.
- Simulazione di personaggi storici e letterari.
- Analisi di testi attraverso la narrazione.

- Creazione di presentazioni, clip video, avatar parlanti.
- Valutazione.

**Processi:**

- Text to text;
- Image to text;
- Text to video e audio.

**Metodologia:**

Il corso si articola in lezioni teoriche, attività laboratoriali e momenti di monitoraggio.

**Valutazione:**

La valutazione degli studenti avverrà attraverso la loro partecipazione alle attività, la qualità dei loro progetti e la loro capacità di utilizzare gli strumenti di storytelling AI e Comics AI in prospettiva critico produttiva.

Materiali prodotti e  
Risorse utilizzate

**Schede di lavoro e job aids:**

- Le schede di lavoro forniranno agli studenti le istruzioni e le risorse necessarie per completare le attività.
- Le schede di lavoro saranno differenziate per livello di difficoltà.

**Presentazioni, tutorial:** slide, audio, video.

Alla fine dell'attività con gli studenti sarà prodotto un ebook realizzato con Book Creator che raccoglierà i lavori degli studenti su un topic.

[INDICE](#)

### Robottiamo, dal coding a Beebot e MTiny. Esempi di programmazione e gestione dei robot.

Titolo del corso	<b>Robottiamo, dal coding a Beebot e MTiny. Esempi di programmazione e gestione dei robot.</b>
Codice corso o	04/DM66ANITEL
Ambito tematico (vedi elenco)	5-Didattica e insegnamento dell'informatica, del <b>pensiero computazionale</b> e del <b>coding</b> , dell' <b>intelligenza artificiale</b> e della <b>robotica</b> , a partire dalla scuola dell'infanzia; Mondo Arduino
Destinatari	Scuola infanzia, primaria, secondaria 1°
Livello (base-medio- avan)	A1-A2
Descrizione	Il corso si pone l'obiettivo di fornire le basi per la programmazione dei kit BeeBot ed MTiny, fornendo al contempo una solida base introduttiva all'uso del coding e del pensiero computazionale
Obiettivi	Il corso si pone l'obiettivo di introdurre il coding e il pensiero computazionale
Competenze attese	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizzare in modo autonomo i kit Beebot ed MTiny</li> <li>- Programmare i robot per la creazione di attività strutturate</li> <li>- Realizzare semplici esercitazioni di coding spendibili in classe</li> </ul>

Programma  
 Contenuti

- Introduzione al coding e al pensiero computazionale
- Tre rane e tre rospi ci spiegano qualcosa sul coding
- Diagrammi di flusso e algoritmi
- Il problema dell'errore
- Introduzione al Coding Unplugged
- La pixel art come avvio al coding
- Dal codice al pixel e dal pixel al codice
- Programmi per la Pixel art
- Dalla Pixel art alla matematica
- Cody&Roby: carta e forbici per divertirsi programmando
- Giochi con il kit per il Coding Unplugged
- Dal gioco su carta al gioco corporeo
- Storytelling con il Coding
- Creazione di griglie per giocare con il Coding
- Coding online: siti per il coding
- Alla scoperta di Scratch Junior
- Programmazione a blocchi
- Costruiamo un videogioco
- Analisi delle caratteristiche dei kit di robotica educativa:
- Beebot
- MTiny
- Esempi di programmazione e gestione dei robot

Materiali prodotti  
 Risorse utilizzate

Il corso sarà operativo e laboratoriale, secondo la logica del learning by doing. Saranno messi a disposizione link, Ambienti di condivisione, repository di buone pratiche, tutorial.

[INDICE](#)

## Cybersecurity awareness

Titolo del corso	<b>Cybersecurity awareness</b>
Codice corso o Mepa	05/DM66ANITEL
Ambito tematico (vedi elenco)	7-Cybersecurity, utilizzo sicuro della rete internet e prevenzione del cyberbullismo;
Destinatari	Infanzia, Primaria, Secondaria 1°, Secondaria 2°, ATA
Livello (base-intermedio- avanzato)	C1-C2
Descrizione	Corso sulla cybersecurity. Rafforzare la posizione di sicurezza delle informazioni d'Istituto. Consapevolezza della sicurezza informatica "sempre attiva". Correggere i rischi con la formazione automatizzata sulla sensibilizzazione. Garantire la conformità alla sicurezza e l'efficienza del reporting. Migliorare la resilienza dell'organizzazione contro le minacce informatiche coinvolgendo i dipendenti con corsi di formazione sulla sicurezza informatica tutto l'anno. Educare e consentire ai dipendenti di modificare i loro comportamenti e proteggere l'ambiente da potenziali rischi.
Obiettivi	Diffondere la consapevolezza sui rischi informatici

Competenze attese

Ottima conoscenza delle principali tecnologie e sistemi dell'ICT e della CyberSecurity.

**SISTEMI OPERATIVI:**  
 Windows: NT / 2000 / 2003 Server / 2008 Server / 2012 Server Unix: HP-UX, AIX, SOLARIS, UNIXWARE  
 Linux: Red Hat, Suse, Debian, Fedora, CentOS, Ubuntu, Kali Apple: OS X 10.7 / 10.8 / 10.9 / 10.10/10.11/10.12/10.13

**APPLICATIVI:**  
 MS Office, AutoCAD

**LINGUAGGI DI PROGRAMMAZIONE:** Unix Posix Shell, PL/SQL, T-SQL

**DATABASE:**  
 Oracle 7.X / 8.X / 9.X / 10G / 11G / 12C/ 19C  
 MSSQLServer7/2000/2005/2008/2012/2014/ PostgreSQL 6/7/8/9/11  
 MySQL4/5

**APPLICATION SERVER:**  
 Oracle 9IAS (9.0.X) / 10G, Oracle PORTAL (9.0.1, 10G)

**RETI E CYBER SECURITY:**  
 Modelli TCP/IP ed ISO/OSI, reti LAN e WAN, DNS, Mail Server, Intranet, Internet, Firewall e Proxy  
 Cisco Router e Switch, SQL Injection, IDS/IPS (SELKS), SIEM (AlienVault), IOA, IOC, STIX/TAXII, Elasticsearch, Framework NIST, MITRE ATT&CK, Cyber Kill Chain, Yara Rule, Cuckoo Sandbox

**ALTRO:**  
 Wmware, VirtualBox, Oracle Data Integrator (ODI), Tecniche di protezione dati mediante crittografia simmetrica ed asimmetrica e problematiche Post-Quantum (PQC).

- |                     |   |
|---------------------|---|
| Programma/Contenuti | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Internet, introduzione e funzionamento</li> <li>• Dati da proteggere ed autori degli attacchi</li> <li>• Vulnerabilità e Malware</li> <li>• Sintomi del Malware</li> <li>• Come proteggersi</li> <li>• Come proteggersi, parte seconda</li> <li>• Test conclusivo</li> </ul> |
|---------------------|---|

Materiali prodotti e Risorse utilizzate	Slides, Video, PDF
---	--------------------

[INDICE](#)

## Il Digcomp per innovare il curriculum

Titolo del corso	<b>Il Digcomp per innovare il curriculum</b>
Codice corso o Mepa	06/DM66ANITEL
Ambito tematico (vedi elenco)	2-Aggiornamento del curriculum scolastico per il potenziamento delle competenze digitali; cultura digitale ed educazione ai media.
Destinatari	Primaria, Secondaria 1°, Secondaria 2°
Livello	B1-B2
Descrizione	Il corso si propone, attraverso la trattazione delle diverse aree di competenza del DigCompEdu e DigComp 2.2., di offrire un pratico e versatile strumento di formazione e riflessione per i docenti per approfondire il framework europeo delle competenze professionali e didattiche elaborando esempi e buone pratiche di curricula digitali innovativi, differenziati per ordine e grado di scuola, al fine di creare un kit di risorse e

contenuti didattici e digitali innovativi open source, on line e con licenza aperta. Attraverso l'analisi del quadro di riferimento europeo sulle competenze digitali dei docenti e dei formatori si offrirà una guida per lo sviluppo di politiche educative a vari livelli; un modello concettuale che consenta ai diversi attori del sistema educativo e formativo di creare strumenti concreti e promuovere la discussione e lo scambio di buone pratiche.

Il quadro comprende una rubrica di auto-valutazione corredata da descrittori per ciascun livello di competenza.

Per ciascuna area verranno trattate le varie competenze attraverso casi studio, esempi pratici e concreti, e approfondendo aspetti legati a indicatori e descrittori, alle attività e ai livelli di padronanza, soffermandosi su alcune metodologie didattiche, quali: Flipped Classroom, Eas, Compiti di realtà, Apprendimento collaborativo e autoregolato, Storytelling, Gamification, Project based learning, Writing and reading workshop.

Obiettivi	Conoscere e approfondire i temi legati al DigCompEdu e Digcomp 2.2 per progettare un curriculum digitale
Competenze attese	I corsisti matureranno competenze legate al DigCompEdu e DigComp 2.2 che consentiranno loro di essere in grado di progettare un curriculum digitale.
Programma/Contenuti	Si approfondiranno le competenze legate al DigCompEdu e DigComp 2.2 e nello specifico area 1 competenze 1.3; area 2 competenze 2.1, 2.2; Area 3 competenze 3.1, 3.2, 3.3, 3.4; Area 4 competenze 4.1, 4.3; area 5 competenza 5.1, 5.3; area 6 competenze 6.2, 6.3, 6.4. Per quanto riguarda le conoscenze, ci si soffermerà sugli strumenti digitali, sulle risorse open source e non, sui materiali da utilizzare.

[INDICE](#)

**Il writing and reading workshop nella classe 4.04.0**

Titolo del corso	<b>Il writing and reading workshop nella classe 4.04.0</b>
Codice corso o Mepa	07/DM66ANITEL
Ambito tematico (vedi elenco)	3-Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie;
Destinatari	Primaria, Secondaria 1°, Secondaria 2°
Livello (base-intermedio- avanzato)	A1-B1
Descrizione	Il Writing and Reading Workshop è una didattica per competenze pienamente in linea con le Indicazioni DigCompEdu e Digcomp 2.2 e che, attraverso la laboratorialità e una metodologia precisa, costruisce scrittori e lettori per la vita. Utilizzando routine di pratiche centrate sulla lettura e sulla scrittura e la costante riflessione metacognitiva, si

Obiettivi	<p>aiutano gli studenti e le studentesse a diventare cittadini e cittadine pensanti.</p> <p>Durante il corso si approfondiranno i capisaldi del metodo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-strategie di lettura e di scrittura;</li> <li>-immersione nelle tipologie testuali e i "mentor text";</li> <li>-creazione di minilesson;</li> <li>-attivatori di scrittura e organizzatori grafici: cosa sono e come realizzarli con app online;</li> <li>-la valutazione formativa.</li> </ul>
Competenze attese	<p>AREE DI COMPETENZA DIGCOMPEDU:</p> <p>3. Pratiche di insegnamento e apprendimento</p> <p>4. Valutazione dell'apprendimento</p> <p>6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti</p>
Programma/Contenuti	<p>Si approfondiranno le competenze legate al DigCompEdu e DigComp 2.2 e nello specifico area 1 competenze 1.3; area 2 competenze 2.1, 2.2; Area 3 competenze 3.1, 3.2, 3.3, 3.4; Area 4 competenze 4.1, 4.3; area 5 competenza 5.1, 5.3; area 6 competenze 6.2, 6.3, 6.4.</p> <p>Per quanto riguarda le conoscenze, ci si soffermerà sugli strumenti digitali, sulle risorse open source e non, sui materiali da utilizzare.</p>
Materiali prodotti e Risorse utilizzate	Slides, video, dispense

## [INDICE](#)

### **Papera o coniglietto? Percorso di apprendimento attraverso la metodologia del Debate**

Titolo del corso	Papera o coniglietto? Percorso di apprendimento attraverso la metodologia del Debate
Codice corso o Mepa	08/DM66ANITEL
Ambito tematico (vedi elenco)	<p>Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie; Metodi e tecniche di apprendimento esperienziale, collaborativo, personalizzato, immersivo, sulla ricerca (<b>inquiry based</b>), sulla narrazione (<b>storytelling</b>), sulla soluzione di problemi (<b>problem solving</b>), sul <b>making</b> (fabbricazione di manufatti con strumenti digitali, Stampa 3D), sul <b>tinkering</b> (insegnare a "pensare con le mani" e ad apprendere sperimentando con strumenti e materiali, LEGO), sull'utilizzo del gioco</p>

nell'insegnamento (**gamification**), sulla **realtà virtuale, aumentata e immersiva**, sull'**internet delle cose (IoT)**, etc.;

Destinatari	Scuola secondaria di 1 <sup>a</sup> e 2 <sup>a</sup> grado
Livello (base-intermedio-avanzato)	A1/C2 (personalizzabile)
Descrizione	Il progetto di formazione in questione si propone come una metodologia di didattica attiva che, partendo dall'acquisizione della tecnica del Debate, si apre ad approfondimenti, quali l'applicazione della peer education, la comunicazione in L2, lo studio scientifico documentato, tenendo in debito conto le dinamiche inclusive.
Obiettivi	<p><b>OBIETTIVI DIDATTICO FORMATIVI DEI MODULI</b></p> <p>Nel dettaglio al termine del percorso di formazione lo studente sarà in grado di:</p> <p><b>CONOSCENZE</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Acquisire la metodologia del Debate, conoscendone le regole applicative</li> </ol> <p><b>ABILITA'</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Generare e migliorare le capacità di argomentazione</li> <li>3. Sviluppare il pensiero critico e le capacità di ascolto</li> <li>4. Utilizzare tecniche efficaci di Public Speaking e di gestione delle emozioni</li> <li>5. Rispettare le opinioni altrui</li> <li>6. Sviluppare le capacità di team working, leadership e gestione dei ruoli</li> </ol> <p><b>COMPETENZE</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lavorare in gruppo in maniera produttiva</li> <li>2. Parlare in pubblico anche in lingua inglese</li> <li>3. Dibattere in maniera rispettosa dell'opinione altrui</li> <li>4. Rispettare i ruoli</li> </ol>
Competenze attese	<p>- sviluppare capacità di argomentazione e comunicazione</p> <p>- sviluppa la personalità dei dibattenti</p>
Programma Contenuti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il corso si articola in 8 incontri (di 2,30 ore), distinti in 5 moduli- 20 ore di diretta streaming (8 incontri di ore 2,30) pomeridiane o serali tenute dal Formatore in presenza con il Tutor.</li> </ul> <p>1° incontro</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ la metodologia del DEBATE: gli obiettivi e le regole</li> <li>▪ il ruolo del coach e della squadra</li> <li>▪ la mozione: analisi</li> <li>▪ attività ed esercizi da svolgere in gruppo</li> </ul> <p>2° incontro</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ la ricerca e la documentazione</li> <li>▪ l'argomentazione: costruire e decostruire un argomento</li> <li>▪ la confutazione</li> <li>▪ le fallacie argomentative</li> <li>▪ attività ed esercizi da svolgere in gruppo (piattaforme di dibattito: Pro/versi, Debate.org Pro.Con.org)</li> </ul> <p>3° incontro</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• le regole del public speaking</li> <li>• la comunicazione efficace</li> <li>• la valutazione</li> <li>• attività e giochi da svolgere in gruppo</li> </ul> <p>4° incontro</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• divisione in squadre (PRO/CON)</li> <li>• preparazione delle mozioni di ambito etico-scientifico</li> </ul> <p>5° incontro</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• laboratorio didattico di simulazione di un DEBATE</li> <li>• gara a squadre sulle mozioni proposte</li> </ul>

- proclamazione vincitori; feedback.
- 6° incontro:
- laboratorio didattico di simulazione di un DEBATE
  - nuove mozioni proposte anche di ambito etico-scientifico
  - formazione squadre inclusive
  - preparazione delle mozioni
- 7° incontro
- gara fra le squadre;
  - proclamazione vincitori; feedback.
- 8° incontro
- impariamo ad arbitrare le gare
  - metodologia del Debate in L2
  - Comunicare efficacemente: condivisione, interazione e feedback.
- 
- Temi da discutere nel Debate secondo gli interessi degli studenti o collegati ad argomenti di studio.
  - Materiali video riferiti ad esperienze di Classroom Debate in L2
  - laboratorio didattico di simulazione di un DEBATE in L2

---

Materiali prodotti e Risorse utilizzate      Slides, video, PDF, Ambienti.

[INDICE](#)

**L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE PILASTRO DELLA INDUSTRY 4.0 – INTRODUZIONE AL TINY ML**

Titolo del corso	L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE PILASTRO DELLA INDUSTRY 4.0 – INTRODUZIONE AL TINY ML
Codice corso o Mepa	09/DM66ANITEL
Ambito tematico (vedi elenco)	MAKING, PROBLEM SOLVING, TINKERING, PENSIERO COMPUTAZIONALE, CODING, METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE PER L'INSEGNAMENTO E L'APPRENDIMENTO, TECNOLOGIE DIGITALI PER L'INCLUSIONE SCOLASTICA.
Destinatari	Docenti Primaria, Sec. 1°, Sec. 2° ed ATA

Livello (base-intermedio-avanzato)	A1-A2
Descrizione	<p>Il Corso si articola, dopo una introduzione importante dedicata alla spiegazione della nuova rivoluzione industriale che stiamo vivendo e denominata Industry 4.0, nella spiegazione, con anche esempi pratici, di cos'è oggi l'intelligenza artificiale e come si sta evolvendo nel Tiny Machine learning.</p> <p>Dopo questa parte introduttiva importante, il Corso mostra le tecniche di Deep Learning e come realizzare una Intelligenza Artificiale con un esempio pratico.</p> <p>Il Tiny ML rappresenta una frontiera innovativa che permette di portare l'intelligenza artificiale direttamente sui dispositivi Edge, come microcontrollori e sensori IoT, aprendo così le porte a un'ampia gamma di nuove possibilità e applicazioni, rivoluzionando così il modo in cui interagiamo con il mondo fisico e apportando miglioramenti significativi in settori come l'automazione industriale, la sanità, l'agricoltura e molto altro ancora.</p> <p><b>Tutti i progetti pratici proposti sono disponibili anche in formato video.</b></p>
Obiettivi	<p>Gli obiettivi sono diversi e sono sintetizzati in: sviluppo del pensiero logico e computazionale, problem solving, making e tinkering, insegnamento delle discipline scientifiche con metodi alternativi di sicuro coinvolgimento degli studenti e di inclusione.</p>
Competenze attese	<p>Conoscenza di nuovi e più evoluti strumenti didattici</p>
Programma	<p>INCONTRO 1</p>
Contenuti	<p>Una nuova rivoluzione industriale: Industry 4.0. Cos'è, quali sono i cambiamenti già avuti ed in cosa si evolverà.</p> <p>INCONTRO 2</p> <p>Introduzione all'Intelligenza Artificiale; Differenza fra Sistemi Esperti e Deep Learning. L'etica nell'uso dell'AI. Il flusso di sviluppo di una Intelligenza Artificiale e la Matematica per l'AI.</p> <p>INCONTRO 3</p> <p>Creazione pratica di una Intelligenza Artificiale con il Deep Learning; Libreria TensorFlow e Creazione del Modello da addestrare.</p> <p>INCONTRO 4</p> <p>Il Dataset di addestramento per il Modello; cos'è e come si costruisce. La INCONTRO include esempi pratici.</p> <p>INCONTRO 5</p> <p>I primi passi in Google Colab. Realizzazione del Dataset "Hello World" su Colab. La INCONTRO include esempi pratici.</p> <p>INCONTRO 6</p> <p>Dati per Addestramento, Dati per la Validazione e Dati per i Test del Modello. Completamento Dataset per Addestramento Modello. La INCONTRO include esempi pratici.</p> <p>INCONTRO 7</p> <p>Il Deep Learning e la Rete Neurale. Funzioni di attivazione dei neuroni: Funzione Sigmoidale, Funzione Smoothstep, Funzione Tangente Iperbolica – Tanh e Funzione ReLU.</p> <p>INCONTRO 8</p> <p>Definizione del Modello da addestrare per Hello World con Keras, Modello di Hello World (Base), Addestramento del Modello Hello World (Base), Rappresentazione Grafica dei dati di addestramento,</p> <p>Modello di Hello World (Migliorato)</p>
Materiali prodotti e Risorse utilizzate	<p>Presentazioni PowerPoint, Dispense, Coding e Video-Progetti</p>

[INDICE](#)

**CORSO SULL'USO DELLA PIATTAFORMA ARDUINO SU BASI STEM – CORSO BASE**

Titolo del corso	<b>CORSO SULL'USO DELLA PIATTAFORMA ARDUINO SU BASI STEM – CORSO BASE</b>
Codice corso o Mepa	10/DM66ANITEL
Ambito tematico (vedi elenco)	MAKING, PROBLEM SOLVING, TINKERING, PENSIERO COMPUTAZIONALE, CODING, METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE PER L'INSEGNAMENTO E L'APPRENDIMENTO, TECNOLOGIE DIGITALI PER L'INCLUSIONE SCOLASTICA.
Destinatari	Docenti Primaria, Sec. 1°, Sec. 2° ed ATA

Livello (base- intermedio- avanzato)	A1-A2
Descrizione	<p>Il "Corso Base su Arduino" è la porta di ingresso alla scoperta del nuovo paradigma tecnologico dovuto all'Industry 4.0. Questo Corso si inquadra perfettamente in quella nuova area di insegnamento che racchiude più discipline ed è chiamata STEM</p> <p>Il Corso Base si fonda su quattro argomenti di scienze principali: l'<b>ELETRICITA'</b>, la <b>LUCE</b>, il <b>SUONO</b> e il <b>MAGNETISMO</b>.</p> <p>Dopo la parte iniziale del Corso dove si spiega cos'è e come si configura la piattaforma Arduino, i vari argomenti teorici vengono trattati ed accompagnati, da subito, con progetti pratici a difficoltà crescente. Saranno utilizzati vari sensori in funzione dell'argomento di scienze trattato e dei relativi progetti pratici connessi.</p> <p>Per lo svolgimento dei progetti pratici occorre la scheda di sviluppo Arduino, alcuni sensori e di un PC (si suggerisce l'acquisto di uno dei tanti Starter Kit Arduino che è possibile trovare sui maggiori market place di Internet). Per lo svolgimento del corso non è obbligatorio acquistare lo Starter KIT Arduino, in quanto <b>tutti i progetti proposti sono disponibili anche in formato video</b>.</p>
Obiettivi	<p>Gli obiettivi sono diversi e sono sintetizzati in: sviluppo del pensiero logico e computazionale, problem solving, making e tinkering, insegnamento delle discipline scientifiche con metodi alternativi di sicuro coinvolgimento degli studenti e di inclusione.</p>
Competenze attese	<p>Conoscenza di nuovi e più evoluti strumenti didattici</p>
Programma/Contenuti	<p><b>INCONTRO 1</b></p> <p>Introduzione alle nuove tecnologie; Cos'è e come si configura la Piattaforma Arduino. Descrizione della board di sviluppo Arduino e descrizione dell'ambiente di sviluppo (IDE) di Arduino.</p> <p><b>INCONTRO 2</b></p> <p>Corrente, Tensione e Legge di Ohm spiegate con Arduino in 3 Progetti semplici e molto significativi da un punto di vista delle basi necessarie al prosieguo del Corso. Inoltre vengo trattati in modo approfondito il LED, il Pulsante e la Breadboard.</p> <p><b>INCONTRO 3</b></p> <p>In questa INCONTRO viene approfondito l'argomento relativo alla resistenza elettrica, con ulteriori esempi intuitivi e viene inoltre spiegato il concetto di Grandezza Fisica e l'incertezza nelle misure delle Grandezze. Come esempi pratici: come leggere il valore delle resistenze sulla base delle fasce colorate presenti sul componente e come misurare un valore di resistenza elettrica con Arduino.</p> <p><b>INCONTRO 4</b></p> <p>I Sensori per rilevare le Grandezze fisiche. Il Fotoresistore per misurare la luce . Progetti pratici sull'uso del fotoresistore e sui segnali PWM con riproduzione dell'effetto "Cylon" con l'uso di LED.</p> <p><b>INCONTRO 5</b></p> <p>Altri componenti e sensori: Il LED RGB ed il Tilt Sensor per rilevare movimenti ed urti. Progetti pratici con l'uso dei nuovi componenti introdotti.</p> <p><b>INCONTRO 6</b></p> <p>Il Suono; sensori ed attuatori per misurare e riprodurre il suono, con diversi progetti pratici che utilizzano il Microfono e il Buzzer passivo.</p> <p><b>INCONTRO 7</b></p> <p>Spiegazione di cosa è la velocità, introduzione e studio degli ultrasuoni e come utilizzarli per rilevare la presenza di ostacoli creando un radar ad ultrasuoni con Arduino con il sensore HC-SR04.</p> <p><b>INCONTRO 8</b></p> <p>Cosa è il magnetismo e il campo magnetico. I sensori utilizzati per rilevarli o utilizzarli come attivatori di eventi e processi. I progetti con Arduino riguarderanno la rilevazione di campi</p>

magnetici, la misura o il loro uso per attivare degli switch (interruttori). I moduli sensori che sono trattati nella INCONTRO sono: Modulo Hall Magnetic Sensor, Modulo Analog Hall Magnetic Sensor e il Sensore Lineare Analogico/Digitale di Campo Magnetico.

Materiali prodotti e Risorse utilizzate      Presentazioni PowerPoint, Dispense, Coding e Video-Progetti

## [INDICE](#)

### **INTRODUZIONE ALLA ROBOTICA E ALL'INTERNET OF THINGS CON ARDUINO**

Titolo del corso      **INTRODUZIONE ALLA ROBOTICA E ALL'INTERNET OF THINGS CON ARDUINO**  
Codice corso o Mepa      **11/DM66ANITEL**

Ambito tematico (vedi elenco) Making, Problem Solving, Tinkering, Pensiero Computazionale, Coding, Metodologie Didattiche Innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, tecnologie digitali per l'inclusione scolastica.

Destinatari	Docenti Primaria, Sec. 1°, Sec. 2° ed ATA
Livello (base-intermedio- avanzato)	A1-A2
Descrizione	<p>Questo Corso che può essere considerato come normale prosecuzione del Corso Base su Arduino, si focalizza su due pilastri dell'Industry 4.0 : la Robotica e i Sistemi IoT.</p> <p>Dopo una breve presentazione di cosa si intende oggi per <b>Robotica</b> e cos'è <b>l'Internet of Things</b>, si passa ad affrontare i singoli argomenti alternando momenti di teoria ad esercitazioni pratiche con progetti che meglio rappresentano gli argomenti teorici trattati.</p> <p>Per lo svolgimento dei progetti pratici occorre la scheda di sviluppo Arduino, alcuni sensori ed attuatori ed un PC (si suggerisce l'acquisto di uno dei tanti Starter Kit Arduino che è possibile trovare sui maggiori market place di Internet). Per lo svolgimento del corso non è obbligatorio acquistare lo Starter KIT Arduino, in quanto <b>tutti i progetti proposti sono disponibili anche in formato video preregistrati.</b></p>
Obiettivi	Gli obiettivi sono diversi e sono sintetizzati in: sviluppo del pensiero logico e computazionale, problem solving, making e tinkering, insegnamento delle discipline scientifiche con metodi alternativi di sicuro coinvolgimento degli studenti e di inclusione.
Competenze attese	Conoscenza di nuovi e più evoluti strumenti didattici
Programma/Contenuti	<p><b>INCONTRO 1</b></p> <p>Introduzione alle nuove tecnologie; Cos'è e come si configura la Piattaforma Arduino. Descrizione della board di sviluppo Arduino e descrizione dell'ambiente di sviluppo (IDE) di Arduino. Caratteristiche e limiti di impiego della scheda di sviluppo Arduino. Uso delle schede di espansioni e delle shield per incrementare le funzionalità di Arduino.</p> <p><b>INCONTRO 2</b></p> <p>Corrente, Tensione e Legge di Ohm. Bipoli attivi e passivi in serie e parallelo. Progetti pratici sugli argomenti trattati con l'uso di Arduino.</p> <p><b>INCONTRO 3</b></p> <p>Introduzione alla Robotica, i gradi di libertà (DOF) e gli azionamenti elettrici per dare i movimenti ad un Robot. Progetti pratici sugli argomenti trattati con l'uso di Arduino.</p> <p><b>INCONTRO 4</b></p> <p>Cos'è l'Affidabilità di un Sistema e come migliorarla con la Ridondanza. Uso di più sensori ridondati per il miglioramento dell'affidabilità. I Sensori più comuni utilizzati in Robotica: per evitare ostacoli e seguire un determinato percorso. Esempi con progetti pratici sugli argomenti trattati.</p> <p><b>INCONTRO 5</b></p> <p>Esempio di uso della ROBOT CAR e del BRACCIO ROBOT nella didattica per la Fisica e non solo!</p> <p><b>INCONTRO 6</b></p> <p>Introduzione all'Internet of Things, i Pilastri dell'IoT: Sensori, Microcontrollori, Sistema di Comunicazione, Rappresentazione dati in locale e su pagina web</p> <p><b>INCONTRO 7</b></p> <p>Cos'è la Domotica e cos'è l'Ortotica. Sensori ed attuatori utilizzati in Domotica ed Ortotica. I Sensori per il Benessere e per la Sicurezza in casa. Progetti pratici.</p> <p><b>INCONTRO 8</b></p> <p>Sensori ed attuatori per l'Ortotica, ovvero la robotica applicata ad orti e giardini. Progetti pratici.</p>

Materiali prodotti e

Risorse utilizzate

Presentazioni PowerPoint, Dispense, Coding e Video-Progetti

[INDICE](#)

**#App...Rendere Scuola Digitale per docenti 4.0**

Titolo del corso

#App...Rendere Scuola Digitale per docenti 4.0

Codice corso o Mepa	12/DM66ANITEL
Ambito tematico (vedi elenco)	3- Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie; Metodi e tecniche di apprendimento esperienziale, collaborativo, personalizzato, immersivo, sulla ricerca
Destinatari	Tutti i docenti di ogni ordine e grado di scuola
Livello (base-intermedio-avanzato)	A1-A2
Descrizione	<p>L'Unità Formativa di Apprendimento rivolta a tutti i docenti di ogni ordine e grado di scuole del territorio nazionale ha l'intento di promuovere all'interno dell'organizzazione scolastica una reale cultura della condivisione, della collaborazione e della cooperazione, sostenibile e continua nel tempo, utilizzando la rete e il digitale per produrre e diffondere la conoscenza.</p> <p>Ripensare ad uno spazio di apprendimento nuovo sfruttando a pieno le potenzialità comunicative, didattiche e sociali offerte dall'innovazione tecnologica della Web Basic Learning per una maggior centralità dello studente in tutto il processo di apprendimento-insegnamento.</p> <p>La pratica e l'utilizzo delle nuove applicazioni web nella didattica quotidiana permetterà a ciascun docente di sperimentare nuove strade e di affinare e migliorare le competenze già possedute e quelle di nuova e recente acquisizione estendendo agli alunni la conoscenza e l'utilizzo dei nuovi strumenti digitali per una Didattica Digitale Integrata di valore nell'ottica delle Metodologie Didattiche Innovative.</p> <p>La formazione dei docenti sull'uso dei New Media e della Rete come piattaforma online può essere un valore aggiunto. Quest'ultimo aspetto è fondamentale ed essenziale per una reale e concreta attuazione di una Scuola Digitale di qualità e per attivare ambienti di apprendimento significativi e innovativi più rispondenti alle reali esigenze e bisogni dei propri studenti "nativi digitali" e per lo sviluppo delle loro competenze digitali.</p> <p>I docenti ideano, progettano e realizzano un Project Work (attività laboratoriali in digitale) di propria produzione come consegna finale.</p>
Obiettivi	Saper realizzare di CDD (Contenuti Didattici Digitali) e risorse digitali mediante WebTools di: Pagine Web e Siti, Aggregatori Digitali, Digital Storytelling
Competenze attese	Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie; Metodi e tecniche di apprendimento esperienziale, collaborativo, personalizzato, immersivo, sulla ricerca
Programma Contenuti	<p>Il percorso formativo riguarda la realizzazione di CDD (Contenuti Didattici Digitali) e risorse digitali mediante WebTools di: Pagine Web e Siti, Aggregatori Digitali, Digital Storytelling</p> <p>I docenti si confronteranno sullo sviluppo di competenze digitali, life skills, multidisciplinarietà e multimodalità della conoscenza mediati dai New Media e dalla Rete con una progettualità ragionata, riflessiva, significativa ed innovativa.</p>
Materiali prodotti e Risorse utilizzate	Slides, PDF, E-book. CDD (Contenuti Didattici Digitali), risorse digitali mediante WebTools di Pagine Web e Siti, Aggregatori Digitali, Digital Storytelling.

[INDICE](#)

## DigitalStoryTellingLAB – Esperimenti di editoria multimediale per una Scuola 4.0

Titolo del corso	DigitalStoryTellingLAB – Esperimenti di editoria multimediale per una Scuola 4.0
Codice corso o Mepa	13/DM66ANITEL
Ambito tematico (vedi elenco)	3-Methodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie; Metodi e tecniche di apprendimento esperienziale, collaborativo, personalizzato, immersivo, sulla ricerca (inquiry based), sulla narrazione (storytelling), sulla soluzione di problemi (problem solving), sul making (fabbricazione di manufatti con strumenti digitali), sul tinkering (insegnare a "pensare con le mani" e ad apprendere sperimentando con strumenti e materiali), sull'utilizzo del gioco nell'insegnamento (gamification), sulla realtà virtuale, aumentata e immersiva, sull'internet delle cose (IoT), etc.
Destinatari	Infanzia, Primaria, Secondaria 1°, Secondaria 2°
Livello	A1-A2
Descrizione	I docenti saranno accompagnati alla scoperta di applicazioni web e suite/piattaforme gratuite, disponibili online con l'attivazione del processo del Digital Storytelling (Content Curation e Content Creation), al fine di rendere le pratiche educativo-didattiche quotidiane costruttive e motivanti per far in modo di condividere i materiali digitali prodotti, i cui contenuti potranno essere utilizzati in tutti gli ordini di scuola e in modalità multidisciplinare. In tal modo i docenti dissemineranno buone pratiche in linea ad una progettazione trasversale alla programmazione di classe e di interclasse per una didattica attiva ed integrata con i New Media, che promuove il ruolo attivo e cooperativo di ciascun studente. I docenti saranno impegnati in attività pratico-operative per una reale e concreta ricaduta nelle classi anche a distanza realizzando prodotti/contenuti digitali disciplinari da far fruire agli alunni stessi sia online che offline. In questo corso vedremo le caratteristiche di prodotti/oggetti multimediali con l'utilizzo di piattaforme e webapp free per il Digital Storytelling, ma riflettendo anche sulle strategie che il docente deve adottare per guidare gli studenti nella creazione di CDD (Contenuti Didattici Digitali) e come valutarli mediante l'elaborazione di lesson plan. La narrazione realizzata con strumenti digitali (web apps, webware) consiste nell'organizzare contenuti selezionati dal web in un sistema coerente, retto da una struttura narrativa, in modo da ottenere un racconto costituito da molteplici elementi di vario formato (video, audio, immagini, testi, mappe, ecc.). I docenti ideano, progettano e realizzano un project work (attività laboratoriali in digitale) di propria produzione come consegna finale.
Obiettivi	Si approfondirà riguardo il processo del Digital Storytelling per proporre attività digitali per la creazione di racconti multimediali ed interattivi che hanno la prerogativa di sviluppare capacità di scrittura e di espressione orale e di sollecitare abilità tecnologiche e sensibilità artistica, quelle soft skills che vengono oggi richieste dai programmi europei sull'educazione. Il laboratorio sarà l'occasione per – scoprire strumenti digitali per realizzare una narrazione digitale, - fare esperienza di content creation: ideazione, progettazione e realizzazione di eBook, libri digitali, - confrontarsi sullo sviluppo di competenze digitali, life skills e multidisciplinarietà.
Competenze attese	Methodologie didattiche innovative
Programma Contenuti	Il processo del Digital Storytelling WebApp per progettare e realizzare eBook Immagini AI per la narrazione digitale Presentazione delle risorse digitali create dai docenti-corsisti
Materiali prodotti e Risorse utilizzate	Slides, PDF, E-book

### [INDICE](#)

## “Metodologie Didattiche Innovative in azione”

Titolo del corso	“Metodologie Didattiche Innovative in azione”
Codice corso o Mepa	14/DM66ANITEL
Ambito tematico (vedi elenco)	3-Metodologie didattiche innovative per l’insegnamento e l’apprendimento, connesse con l’utilizzo delle nuove tecnologie; Metodi e tecniche di apprendimento esperienziale, collaborativo, personalizzato, immersivo, sulla ricerca (inquiry based), sulla narrazione (storytelling), sulla soluzione di problemi (problem solving), sul making (fabbricazione di manufatti con strumenti digitali), sul tinkering (insegnare a “pensare con le mani” e ad apprendere sperimentando con strumenti e materiali), sull’utilizzo del gioco nell’insegnamento (gamification), sulla realtà virtuale, aumentata e immersiva, sull’internet delle cose (IoT), etc.
Destinatari	Infanzia, Primaria, Secondaria 1°, Secondaria 2°
Livello (base-intermedio-avanzato)	A1-A2
Descrizione	I docenti saranno accompagnati alla scoperta di applicazioni web e suite/piattaforme gratuite, disponibili online con l’attivazione del processo del Digital Storytelling (Content Curation e Content Creation), al fine di rendere le pratiche educativo-didattiche quotidiane costruttive e motivanti per far in modo di condividere i materiali digitali prodotti, i cui contenuti potranno essere utilizzati in tutti gli ordini di scuola e in modalità multidisciplinare. In tal modo i docenti dissemineranno buone pratiche in linea ad una progettazione trasversale alla programmazione di classe e di interclasse per una didattica attiva ed integrata con i New Media, che promuove il ruolo attivo e cooperativo di ciascun studente. I docenti saranno impegnati in attività pratico-operative per una reale e concreta ricaduta nelle classi anche a distanza realizzando prodotti/contenuti digitali disciplinari da far fruire agli alunni stessi sia online che offline. In questo corso vedremo le caratteristiche di prodotti/oggetti multimediali con l’utilizzo di piattaforme e webapp free per il Digital Storytelling, ma riflettendo anche sulle strategie che il docente deve adottare per guidare gli studenti nella creazione di CDD (Contenuti Didattici Digitali) e come valutarli mediante l’elaborazione di lesson plan. La narrazione realizzata con strumenti digitali (web apps, webware) consiste nell’organizzare contenuti selezionati dal web in un sistema coerente, retto da una struttura narrativa, in modo da ottenere un racconto costituito da molteplici elementi di vario formato (video, audio, immagini, testi, mappe, ecc.). I docenti ideano, progettano e realizzano un project work (attività laboratoriali in digitale) di propria produzione come consegna finale.
Obiettivi	Si approfondirà riguardo il processo del Digital Storytelling per proporre attività digitali per la creazione di racconti multimediali ed interattivi che hanno la prerogativa di sviluppare capacità di scrittura e di espressione orale e di sollecitare abilità tecnologiche e sensibilità artistica, quelle soft skills che vengono oggi richieste dai programmi europei sull’educazione. Il laboratorio sarà l’occasione per – scoprire strumenti digitali per realizzare una narrazione digitale, - fare esperienza di content creation: ideazione, progettazione e realizzazione di eBook, libri digitali, - confrontarsi sullo sviluppo di competenze digitali, life skills e multidisciplinarietà.
Competenze attese	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metodologie didattiche innovative</li> <li>• Risorse digitali</li> <li>• Pratiche di insegnamento e apprendimento</li> <li>• Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti</li> <li>•</li> </ul>
Programma/Contenuti	Il processo del Digital Storytelling WebApp per progettare e realizzare eBook

**ANITel associazione nazionale insegnanti Tutor e-Learning APS.**  
Ente accreditato per la formazione dal MIUR con Prot. n. AOODGPER15315 del 27 luglio 2007. Carta del docente.  
Tel. 3397114535 anitel@anel.it - CF: 92126000345 Registrazione c/o l'ufficio delle Entrate del Ministero delle  
Finanze, atto costitutivo 100358/22 luglio 2004

Immagini AI per la narrazione digitale  
Presentazione delle risorse digitali create dai docenti-corsisti

---

Materiali prodotti e  
Risorse utilizzate

Slides, PDF, E-book

[INDICE](#)

## Dattilografia nell'era digitale

Titolo del corso	Dattilografia nell'era digitale
Codice corso o Mepa	15/DM66ANITEL
Ambito tematico (vedi elenco)	1-Gestione didattica e tecnica degli <b>ambienti di apprendimento innovativi</b> e dei relativi strumenti tecnologici 3-Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie 13- <b>Digitalizzazione amministrativa delle segreterie</b> scolastiche e potenziamento delle <b>competenze digitali</b> (Personale ATA). Formazione per DSGA e segreterie.
Destinatari	Infanzia, Primaria, Secondaria 1°, Secondaria 2°, ATA
Livello	A1-B1
Descrizione	Il corso di dattilografia è finalizzato a acquisire le competenze necessarie per digitare in modo rapido ed efficiente sulla tastiera di un computer. Attraverso esercizi pratici, gli studenti imparano il posizionamento corretto delle dita, la disposizione dei tasti e sviluppano la coordinazione occhio-mano necessaria per digitare con precisione. L'obiettivo del corso è migliorare la velocità di digitazione, ridurre gli errori e acquisire competenze essenziali per lavorare in un ambiente digitale.
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Velocità di digitazione: l'obiettivo principale di un corso di dattilografia è migliorare la velocità di digitazione. L'obiettivo può variare a seconda del livello iniziale del partecipante, ma in generale, l'obiettivo è quello di raggiungere una velocità di digitazione efficace e fluente.</li> <li>-Precisione: oltre alla velocità, è importante mantenere un alto livello di precisione durante la digitazione. Un obiettivo è sicuramente quello di ridurre al minimo gli errori di battitura e di raggiungere una percentuale elevata di precisione nella digitazione.</li> <li>-Posizionamento corretto delle dita: un altro obiettivo chiave è imparare il posizionamento corretto delle dita sulla tastiera. Questo include l'uso dei tasti di base e l'utilizzo corretto dei polpastrelli per digitare, al fine di massimizzare la velocità e la precisione.</li> <li>-Familiarità con la tastiera: un obiettivo importante è familiarizzare con la disposizione della tastiera e i relativi tasti. Ciò permette di digitare senza dover guardare continuamente la tastiera e favorisce una digitazione più rapida ed efficiente.</li> <li>-Abilità di digitazione senza guardare la tastiera: uno dei principali obiettivi di un corso di dattilografia è sviluppare l'abilità di digitare senza guardare la tastiera. Questo viene spesso chiamato "digitazione a occhi chiusi" e consente di concentrarsi sul contenuto da digitare invece di dover costantemente guardare la tastiera.</li> <li>-Uso efficiente delle scorciatoie: un obiettivo avanzato è quello di imparare e utilizzare efficacemente le scorciatoie della tastiera. Questo può migliorare ulteriormente la velocità e l'efficienza nella digitazione, consentendo di svolgere compiti specifici in modo rapido e agevole.</li> <li>-Digitazione ergonomica: è importante imparare e applicare principi di ergonomia durante la digitazione per evitare lesioni o affaticamento. Un obiettivo può essere quello di sviluppare una corretta postura e la pratica di pause e stretching per mantenere la salute e il benessere durante la digitazione.</li> </ul>
Competenze attese	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Velocità di digitazione migliorata: uno dei principali risultati di un corso di dattilografia è un miglioramento significativo nella velocità di digitazione. Imparare le tecniche corrette di digitazione e praticare regolarmente può consentire di digitare più rapidamente, aumentando l'efficienza e la produttività nel lavoro o nello studio.</li> <li>-Precisione nella digitazione: oltre alla velocità, un corso di dattilografia mira anche a migliorare la precisione nella digitazione. Imparare le posizioni corrette delle dita e sviluppare una buona coordinazione occhio-mano può contribuire a ridurre gli errori di battitura e migliorare la qualità del lavoro digitato.</li> <li>-Conoscenza della disposizione della tastiera: dopo aver completato un corso di dattilografia, si acquisisce una conoscenza approfondita della disposizione dei tasti sulla tastiera. Questo</li> </ul>

rende più facile e veloce individuare i tasti necessari senza dover guardare continuamente la tastiera, consentendo una digitazione più fluida e senza interruzioni.

-Digitazione a occhi chiusi: un obiettivo comune di un corso di dattilografia è sviluppare l'abilità di digitare senza guardare la tastiera, nota come digitazione a occhi chiusi. Questo permette di concentrarsi sul contenuto che si sta digitando e riduce la dipendenza dalla vista, migliorando la velocità e la precisione complessiva.

-Utilizzo di scorciatoie e funzioni avanzate: alcuni corsi di dattilografia insegnano anche l'uso di scorciatoie di tastiera e funzioni avanzate che possono essere utili per aumentare ulteriormente la produttività. Queste competenze includono combinazioni di tasti per copiare, incollare, formattare il testo e altre funzioni comuni dei programmi informatici.

-Miglior postura e ergonomia: durante un corso di dattilografia, si imparano anche le corrette pratiche di ergonomia per una digitazione confortevole e sicura.

Programma  
Contenuti

-Introduzione alla tastiera: il corso inizia con un'introduzione alla tastiera, inclusi i vari tasti, i blocchi funzione e la disposizione generale dei tasti sulla tastiera.

-Breve storia della dattilografia.

-Posizionamento delle dita: viene insegnato il corretto posizionamento delle dita sulla tastiera. Questo può includere l'uso dei tasti home row (fila centrale di tasti sulla tastiera) come punto di riferimento per posizionare le dita correttamente sulle tastiere QWERTY o QWERTZ.

-Esercizi di riscaldamento e pratica: vengono forniti esercizi di riscaldamento per migliorare la flessibilità e la coordinazione delle dita prima di iniziare la digitazione. Successivamente, vengono proposti esercizi pratici per acquisire gradualmente velocità e precisione.

-Tasti di base: vengono insegnati i tasti di base come lettere, numeri e segni di punteggiatura. Gli studenti imparano a digitare correttamente questi tasti e a sviluppare una buona coordinazione tra le dita.

-Tasti speciali: vengono introdotti i tasti speciali come i tasti di spostamento (Shift), il tasto di spazio (Spacebar), il tasto Invio (Enter) e altri tasti funzione come i tasti di cancellazione (Delete) e di retrocessione (Backspace). Gli studenti imparano a utilizzare questi tasti in modo efficace durante la digitazione.

-Posizionamento di braccia, gambe e busto rispetto al piano della tastiera.

-Esercizi di trascrizione: vengono proposti esercizi di trascrizione in cui gli studenti devono digitare testi o brani tratti da fonti diverse, come libri, articoli o registrazioni. Questi esercizi aiutano a sviluppare la velocità, la precisione e la capacità di digitare testi reali.

-Scrittura a occhi chiusi: viene insegnato l'obiettivo di digitare a occhi chiusi, concentrandosi sulla memorizzazione delle posizioni dei tasti e sulla coordinazione delle dita.

Materiali prodotti e Risorse utilizzate Slides, video, dispense, eserciziari

[INDICE](#)

## Sicurezza informatica

Titolo del corso	Sicurezza informatica
Codice corso o Mepa	16/DM66ANITEL
Ambito tematico (vedi elenco)	<b>7-Cybersicurezza</b> , utilizzo sicuro della <b>rete internet</b> e prevenzione del <b>cyberbullismo</b> ; <b>13-Digitalizzazione amministrativa delle segreterie</b> scolastiche e potenziamento delle <b>competenze digitali</b> (Personale ATA). Formazione per DSGA e segreterie.
Destinatari	Infanzia, Primaria, Secondaria 1°, Secondaria 2°, ATA
Livello (base-intermedio-avanzato)	A1-B1
Descrizione	Il corso di sicurezza informatica è progettato per fornire una panoramica approfondita delle minacce informatiche e delle strategie per proteggere i sistemi e le reti dai rischi di violazioni della sicurezza. Durante il corso, gli studenti acquisiranno conoscenze teoriche e pratiche sulle tecniche di hacking, i metodi di difesa, la crittografia, l'analisi delle vulnerabilità e la gestione dei rischi.
Obiettivi	-Comprendere le minacce informatiche: gli studenti acquisiranno una conoscenza dettagliata delle diverse tipologie di minacce informatiche, come malware, phishing, attacchi, ingegneria sociale. -Conoscere le strategie di difesa: gli studenti impareranno le strategie e le tecniche per proteggere i sistemi e le reti informatiche da attacchi esterni, inclusi firewall, sistemi di rilevamento delle intrusioni, autenticazione multi-fattore e crittografia. -Approfondire la gestione dei rischi: il corso fornirà una panoramica sulla gestione dei rischi in ambito informatico, consentendo agli studenti di valutare e mitigare le vulnerabilità, implementare politiche di sicurezza efficaci e gestire incidenti di sicurezza.
Competenze attese	-Comprendere i fondamenti della sicurezza informatica: gli studenti acquisiranno una conoscenza di base sui principi fondamentali della sicurezza informatica, inclusi i concetti di confidenzialità, integrità e disponibilità delle informazioni. -Conoscere le minacce comuni: gli studenti impareranno le minacce informatiche più comuni, come virus, worm, trojan, attacchi di phishing e furto di identità, nonché le tecniche di difesa per affrontarle. -Familiarizzare con gli strumenti di sicurezza: il corso introdurrà gli studenti agli strumenti di sicurezza informatica di base, come antivirus, firewall e software di crittografia, fornendo una comprensione di come utilizzare tali strumenti per proteggere i sistemi informatici. -Apprendere le migliori pratiche per la sicurezza informatica: gli studenti saranno istruiti sulle migliori pratiche per la sicurezza informatica, che includono la scelta di password robuste, l'aggiornamento regolare dei software, la gestione degli accessi e la protezione fisica dei dispositivi. -Comprendere i concetti di rete e sicurezza: il corso coprirà i fondamenti delle reti informatiche e le relative implicazioni per la sicurezza informatica, come l'analisi delle vulnerabilità, la protezione delle reti wireless e la gestione dei rischi nelle reti.
Programma/Contenuti	<b>Introduzione alla sicurezza informatica:</b> -Concetti di base della sicurezza informatica. -Triade CIA (Confidenzialità, Integrità, Disponibilità). -Minacce e attacchi informatici comuni. <b>Fondamenti di networking:</b> -Architettura di rete e protocolli di comunicazione. -Concetti di subnetting e indirizzamento IP. -Tecnologie di rete comuni (LAN, WAN, Wi-Fi). <b>Sicurezza dei sistemi operativi:</b> -Principi di sicurezza del sistema operativo.

- Accesso e autorizzazioni utente.
- Configurazione e gestione dei servizi di sicurezza del sistema operativo.

**Sicurezza delle reti:**

- Tipi di attacchi di rete.
- Configurazione dei firewall e filtri di rete.
- Sicurezza delle reti wireless.

**Sicurezza delle applicazioni:**

- Vulnerabilità comuni delle applicazioni.
- Test di sicurezza delle applicazioni.

**Gestione delle password e autenticazione:**

- Politiche di password sicure.
- Tecniche di autenticazione (biometrica, a due fattori).
- Gestione delle credenziali utente.

**Crittografia e protezione dei dati:**

- Concetti di crittografia.
- Sicurezza fisica dei dispositivi:
- Protezione fisica dei dispositivi e dei server.
- Sicurezza dei dati su dispositivi mobili.
- Sicurezza dei dati in ambienti cloud.
- Disaster recovery.

[INDICE](#)

## BYOD e Metodologie innovative

Titolo del corso	BYOD e Metodologie innovative
Codice corso o Mepa	17/DM66ANITEL
Ambito tematico	3-Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie; 4-Pratiche innovative di <b>verifica e valutazione degli apprendimenti</b> anche con l'utilizzo delle tecnologie digitali; 6-Potenziamento dell'insegnamento nelle discipline scientifiche, tecnologiche, ingegneristiche e matematiche ( <b>STEAM e STEM</b> ); 9-Tecnologie digitali per l' <b>inclusione</b> scolastica;
Destinatari	Primaria, Secondaria 1°, Secondaria 2°
Livello	B1-B2
Descrizione	Il corso verterà sugli applicati utilizzabili attraverso i dispositivi degli alunni, sia Android che iOS. Potranno quindi essere utilizzati sia in aula che a casa, in sincrono o asincrono per una serie elevata di attività didattiche coinvolgenti con l'utilizzo di programmi freeware o residenti sul web che vanno dalla somministrazione di quiz e di sondaggi, la condivisione di contenuti, la collaborazione per il lavoro di gruppo, l'immersione nella VR e AR.
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Promuovere l'innovazione e la creatività nella progettazione delle attività didattiche.</li> <li>• Favorire lo sviluppo delle competenze digitali e tecnologiche dei docenti</li> <li>• Stimolare la collaborazione e lo scambio di idee tra i partecipanti.</li> <li>• Stimolare la condivisione e la collaborazione in campo educativo</li> <li>• Riconoscere che i dispositivi elettronici sono un mezzo e non un fine nella didattica</li> <li>• Sapere che l'uso dei dispositivi promuove l'autonomia di studentesse e studenti</li> <li>• Conoscere molteplici strumenti e utilizzarli opportunamente nella didattica BYOD"</li> <li>• Saper promuovere l'uso responsabile e competente dei dispositivi elettronici</li> <li>• Saper coinvolgere gli studenti e stimolare l'apprendimento attraverso il BYOD</li> <li>• Saper integrare i dispositivi degli alunni con gli strumenti presenti nelle aule</li> <li>• Piattaforme per la creazione di quiz</li> <li>• App per creare, condividere, comunicare in classe</li> <li>• App collaborative per i lavori di gruppo</li> <li>• Un laboratorio in tasca: app per fisica e scienze</li> <li>• VR e AR: liberiamo la fantasia per imparare"</li> </ul>
Macro competenze	<b>Aree di competenza DigCompEdu:</b> 2. Risorse Digitali; 3. Pratiche di insegnamento e apprendimento; 5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti; 6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti
Programma Contenuti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• I dispositivi elettronici come strumento nella didattica</li> <li>• Promuove l'autonomia di studentesse e studenti</li> <li>• Conoscenza dei molteplici strumenti e utilizzarli opportunamente nella didattica BYOD"</li> <li>• Uso responsabile e competente dei dispositivi elettronici</li> <li>• Come coinvolgere gli studenti e stimolare l'apprendimento attraverso il BYOD</li> <li>• Come integrare i dispositivi degli alunni con gli strumenti presenti nelle aule</li> <li>• Piattaforme per la creazione di quiz</li> <li>• App per creare, condividere, comunicare in classe</li> <li>• App collaborative per i lavori di gruppo</li> <li>• Un laboratorio in tasca: app per fisica e scienze</li> <li>• VR e AR: liberiamo la fantasia per imparare</li> </ul>

Materiali prodotti  
Risorse utilizzate

Slides, Video, PDF, Creazione di progettazioni delle attività didattiche

[INDICE](#)

### Gioco, Apprendimento e Innovazione: la *gamification*

Titolo del corso	Gioco, Apprendimento e Innovazione: la <i>gamification</i>
Codice corso o Mepa	18/DM66ANITEL
Ambito tematico	3- Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie; Metodi e tecniche di apprendimento esperienziale, collaborativo, personalizzato, immersivo, sulla ricerca (inquiry based), sulla narrazione (storytelling), sulla soluzione di problemi (problem solving), sul making (fabbricazione di manufatti con strumenti digitali), sul tinkering (insegnare a "pensare con le mani" e ad apprendere sperimentando con strumenti e materiali), sull'utilizzo del gioco nell'insegnamento (gamification), sulla realtà virtuale, aumentata e immersiva, sull'internet delle cose (IoT), etc.
Destinatari	Primaria, Secondaria 1°, Secondaria 2°
Livello	B1-B2
Descrizione	Il termine <i>gamification</i> indica l'utilizzo delle dinamiche dei giochi ai fini formativi e didattici. Il corso porterà alla scoperta dei programmi e <i>webware</i> che stimolano la motivazione e il coinvolgimento degli studenti attraverso il gioco. Gli strumenti utilizzati porteranno a creare giochi quali <i>Escape Room</i> , <i>Caccia al tesoro</i> , il <i>Quiz mascherato</i> applicabili ai contenuti di tutte le discipline. Inoltre si esploreranno alcuni applicativi per portare a scuola la realtà virtuale e la realtà aumentata in aula (es. <i>Cospaces.edu</i> e <i>Spatial.io</i> ), coinvolgendo gli alunni nella progettazione e costruzione degli ambienti e materiali VR.
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Promuovere l'innovazione e la creatività nella progettazione delle attività didattiche.</li> <li>• Favorire lo sviluppo delle competenze digitali e tecnologiche dei docenti</li> <li>• Stimolare la collaborazione e lo scambio di idee tra i partecipanti.</li> <li>• Favorire l'autonomia e la capacità di adattamento nell'integrazione della tecnologia e della <i>gamification</i> nella pratica educativa</li> <li>• Stimolare la condivisione e la collaborazione in campo educativo</li> </ul>
Macro competenze	<b>Aree di competenza DigCompEdu:</b> 2. Risorse Digitali; 3. Pratiche di insegnamento e apprendimento; 5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti; 6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti
Programma	- Cos'è la <i>gamification</i> ? Scopo dei giochi elettronici nella didattica; il programma
Contenuti	<p><i>Hotpotatoes</i> e la sua applicazione attuale; I <i>webware</i>: <i>Quizlet</i>, <i>Learningapps</i>, <i>Quizizz</i>, <i>Educaplay</i> per introdurre la <i>gamification</i> nella didattica quotidiana; creare immagini interattive coinvolgenti e divertenti (<i>Genially</i>, <i>Thinglink</i>).</p> <p>- Risorse e metodi per creare edugame coinvolgenti, quali <i>Caccia al tesoro</i>, <i>Escape Room</i> o <i>Quiz Mascherato</i> (<i>Digipad</i>, <i>Prezi</i>, <i>Moduli</i> e <i>Fogli</i> di Google, <i>Google Earth</i>).</p> <p>- Uso della realtà aumentata per stimolare e coinvolgere.</p> <p>- VR nella didattica. Uso di <i>Cospace Edu</i>: utilizzo tra storytelling e coding, modalità collaborativa, assegnare compiti. Utilizzo di altri applicativi VR quali <i>Minetest</i> (programma gratuito clone di <i>Minecraft</i>)</p> <p>- Uso della piattaforma <i>Spatial.io</i>, app web utilizzabile da schermo o con visore;</p> <p>- Costruzione di un ambiente o importazione da modelli 3D; creazione di dinamiche ludico-didattiche; programmazione con blocchi di codice per introdurre facilmente il coding con gli alunni.</p> <p>Il corso prevede le seguenti <b>attività asincrone</b>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Registrazione video della lezione per il ripasso</li> <li>• Materiali didattici di approfondimento su piattaforma</li> <li>• Letture, video, esercitazioni per acquisire familiarità con gli strumenti proposti</li> <li>• Utilizzo di App e Realtà Virtuale in modalità singola o collaborativa</li> <li>• Tutorial sull'utilizzo di <i>Spatial.io</i>, <i>CoSpaces.edu</i> e <i>Minetest</i></li> </ul>

---

Slides Video PDF, Creazione di ambienti di realtà virtuale

Materiali prodotti

Risorse utilizzate

[INDICE](#)

## Immersi nell'Apprendimento: Esplorando la Realtà Virtuale e Aumentata per l'Educazione

Titolo del corso	Immersi nell'Apprendimento: Esplorando la Realtà Virtuale e Aumentata per l'Educazione
Codice corso o Mepa	19/DM66ANITEL
Ambito tematico	3- Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie; Metodi e tecniche di apprendimento esperienziale, collaborativo, personalizzato, immersivo, sulla ricerca (inquiry based), sulla narrazione (storytelling), sulla soluzione di problemi (problem solving), sul making (fabbricazione di manufatti con strumenti digitali), sul tinkering (insegnare a "pensare con le mani" e ad apprendere sperimentando con strumenti e materiali), sull'utilizzo del gioco nell'insegnamento (gamification), sulla realtà virtuale, aumentata e immersiva, sull'internet delle cose (IoT), etc.;
Destinatari	Primaria, Secondaria 1°, Secondaria 2°
Livello	Intermedio
Descrizione	<p>Il corso è progettato per guidare i docenti attraverso il mondo avvincente della realtà virtuale (VR) e aumentata (AR) nell'ambito dell'istruzione. In questo corso di formazione i partecipanti esploreranno le fondamenta teoriche e le applicazioni pratiche di questi strumenti, scoprendo come queste tecnologie innovative possono trasformare l'esperienza di apprendimento in classe.</p> <p>Attraverso una combinazione di lezioni interattive, demo pratiche e attività collaborative, i docenti acquisiranno una comprensione approfondita delle potenzialità educative di queste nuove tecniche. Durante il corso, verranno esaminate risorse chiave come <i>Spatil.io</i>, <i>CoSpaces Edu</i>, <i>Minetest</i> (programma open-source clone di <i>Minecraft</i>) ed altre, fornendo ai partecipanti un'ampia visione delle opzioni disponibili per l'integrazione della VR e AR nel curriculum.</p> <p>In ogni sessione, i partecipanti avranno l'opportunità di mettere in pratica le nuove conoscenze attraverso attività pratiche e collaborative, progettando e creando esperienze di apprendimento coinvolgenti utilizzando le risorse presentate. Al termine del corso, i docenti saranno pronti ad applicare le loro competenze appena acquisite per progettare e implementare attività didattiche innovative arricchendo così l'esperienza di apprendimento dei loro studenti e preparandoli per un futuro sempre più digitale.</p>
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere i concetti di base della realtà virtuale e aumentata.</li> <li>• Esplorare le potenzialità educative della VR e AR nell'insegnamento e nell'apprendimento.</li> <li>• Acquisire competenze pratiche nell'utilizzo di diverse risorse e strumenti per la creazione e l'integrazione della VR e AR nell'ambiente educativo.</li> <li>• Applicare le conoscenze acquisite per progettare e implementare attività didattiche coinvolgenti.</li> <li>• Esplorare le possibilità di collaborazione e condivisione di esperienze educative attraverso piattaforme dedicate.</li> </ul>
Macro competenze	<p><b>Aree di competenze DigCompEdu</b></p> <p>2. Risorse digitali</p> <p>3. Pratiche di insegnamento e apprendimento</p> <p>6. Favorire le competenze digitali degli studenti</p>
Programma Contenuti	<p>- Introduzione a VR e AR</p> <p>Concetti di base: differenze tra realtà virtuale e aumentata. Esempi di applicazioni educative, discussione su casi di studio e best practices.</p> <p><i>Attività Collaborativa:</i> Brainstorming su possibili utilizzi della VR e AR in ambito educativo. Creazione di una mappa concettuale.</p> <p>- Esplorazione di <i>Spatil.io</i></p> <p>Panoramica di <i>Spatil.io</i>: caratteristiche e funzionalità. Guida pratica all'uso per la creazione di esperienze didattiche. Esempi di progetti educativi utilizzando <i>Spatil.io</i>. Importazione di modelli 3D precostruiti.</p>

*Attività Collaborativa:* Creazione di un'esperienza VR collaborativa utilizzando *Spatil.io*.

- Utilizzo di *CoSpaces Edu*

Introduzione a *CoSpaces Edu*: strumenti e risorse disponibili. Creazione di scene e ambienti 3D interattivi. Iscrizione degli alunni e somministrazione di compiti, attività collaborative e di storytelling. Integrazione di elementi di VR e AR in progetti educativi. Modalità di codifica per blocchi degli eventi.

*Attività Collaborativa:* Progettazione di un'attività didattica utilizzando *CoSpaces Edu*, con focus sulla collaborazione tra studenti.

- Esplorazione di *Minetest*

Presentazione di *Minetest* (programma open-source clone di *Minecraft*) come risorsa di realtà virtuale. Demo delle funzionalità di *Minetest* e delle sue applicazioni educative. Analisi di casi studio di utilizzo in ambito scolastico.

*Attività Collaborativa:* Discussione su come integrare *Minetest* nelle attività didattiche disciplinari e trasversali. Creazione di proposte di lezione utilizzando *Minetest*.

- Altre Risorse e Conclusioni

Esplorazione di altre risorse e strumenti disponibili per la creazione e l'integrazione della VR e AR nell'educazione. Riflessione finale sulle potenzialità e le sfide dell'utilizzo di queste risorse in ambito educativo. Pianificazione di azioni future per l'integrazione nelle pratiche didattiche quotidiane.

*Attività Collaborativa:* Creazione di un piano d'azione per l'integrazione della AR e VR nelle attività didattiche personali dei partecipanti.

Ogni lezione prevede una parte teorica e una pratica per favorire l'apprendimento attivo.

Le attività collaborative mirano a stimolare la condivisione di idee e l'interazione tra i partecipanti e proseguono nelle attività asincrone.

Gli obiettivi formativi sono progettati per fornire ai docenti una base solida di conoscenze e competenze pratiche per utilizzare la RV e RA in classe.

---

Materiali prodotti  
Risorse utilizzate

Slides Video PDF, Creazione di ambienti virtuali, di creazione e importazione di oggetti 3D.

[INDICE](#)

## Ambienti di apprendimento integrati, in particolare *Google Workspace* e *Office 365*

Titolo del corso	Ambienti di apprendimento integrati, in particolare <i>Google Workspace</i> e <i>Office 365</i>
Codice corso o Mepa	20/DM66ANITEL
Ambito tematico	1-Gestione didattica e tecnica degli ambienti di apprendimento innovativi e dei relativi strumenti tecnologici e all'insegnamento delle competenze specialistiche per la formazione alle professioni digitali del futuro, in complementarietà con "Scuola 4.0";
Destinatari	Primaria, Secondaria 1°, Secondaria 2°, ATA
Livello	A1/B1 personalizzabile
Descrizione	Il corso di prefigge di fornire adeguate conoscenze dei principali ambienti di apprendimento integrati, in particolare <i>Google Workspace</i> e <i>Office 365</i> , privilegiando l'ambiente in adozione nella scuola di interesse. In particolare verranno espone le possibilità di comunicazione, di collaborazione professionale, la creazione e modifica di risorse digitali e la loro gestione, protezione e condivisione.
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Padronanza Tecnica:</b> Acquisire competenze avanzate nell'utilizzo delle piattaforme <i>Google Workspace</i> e <i>Microsoft 365</i> per creare, gestire e condividere risorse didattiche online.</li> <li>• <b>Integrazione Didattica:</b> Apprendere strategie efficaci per integrare le funzionalità delle piattaforme digitali nell'insegnamento quotidiano, potenziando l'interazione e l'engagement degli studenti.</li> <li>• <b>Personalizzazione del Curriculum:</b> Imparare a personalizzare le esperienze di apprendimento utilizzando le risorse offerte dalle piattaforme, adattandole alle esigenze specifiche di ogni classe e studente.</li> <li>• <b>Collaborazione e Comunicazione:</b> Sviluppare competenze nella gestione della comunicazione e della collaborazione online tra docenti e studenti, sfruttando al meglio gli strumenti disponibili.</li> <li>• <b>Valutazione Efficace:</b> Esplorare metodi e strumenti per la valutazione online, incluso il monitoraggio dei progressi degli studenti e la valutazione delle prestazioni.</li> </ul>
Macro competenze	<p><b>Aree di competenze DigCompEdu</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Coinvolgimento e valorizzazione professionale</li> <li>2. Risorse digitali</li> <li>4. Valutazione dell'apprendimento</li> <li>5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti</li> </ol>
Programma/Contenuti	<p>- Introduzione agli ambienti di apprendimento: le caratteristiche di <b><i>Google Workspace</i></b> e <b><i>Office 365</i></b>, caratteristiche principali, limiti e potenzialità. Panoramica sulle funzionalità e sugli strumenti disponibili. Possibilità di integrazione delle piattaforme.</p> <p>- Creazione di risorse didattiche tramite l'uso delle principali app (<i>Classroom, Documenti, Moduli, Meet, Presentazioni</i> per <i>G Workspace</i> oppure <i>Teams, Word, PowerPoint, Forms, Excel</i> per <i>Ms 365</i>). I corsisti verranno seguiti passo-passo nella creazione di risorse attraverso lezioni pratiche sulla piattaforma d'Istituto.</p> <p>- Gestione e condivisione dei materiali, si presentano e si guidano i corsisti all'uso delle tecniche per organizzare e condividere risorse educative in modo efficace e sicuro, garantendo la sicurezza e la privacy degli studenti.</p> <p>- Funzionamento e utilizzo di strumenti collaborativi quali <i>Classroom, Teams</i> e altri per l'assegnazione e correzione di compiti, la collaborazione e condivisione di materiali.</p>

**ANITel associazione nazionale insegnanti Tutor e-Learning APS.**  
Ente accreditato per la formazione dal MIUR con Prot. n. AOODGPER15315 del 27 luglio 2007. Carta del docente.  
Tel. 3397114535 anitel@anel.it - CF: 92126000345 Registrazione c/o l'ufficio delle Entrate del Ministero delle  
Finanze, atto costitutivo 100358/22 luglio 2004

Approfondimento sulle modalità di valutazione online, inclusi test, quiz, compiti e feedback interattivi.

- Sessione di progettazione e sviluppo di lezioni coinvolgenti e interattive, per svolgere attività di gruppo, la condivisione e la creazione di giochi didattici. Uso di *Sites* nella creazione di siti didattici con gli alunni. Estensioni di *Google Chrome* per l'attività didattica.

---

Materiali prodotti  
Risorse utilizzate

Slides Video PDF, Creazione di giochi didattici quali Escape Room, Caccia al Tesoro, il Quiz Mascherato. Creazione di un blog o sito personale.

[INDICE](#)

## Storytelling e Digital Storytelling, non solo parole

Titolo del corso	Storytelling e Digital Storytelling, non solo parole
Codice corso o Mepa	21/DM66ANITEL
Ambito tematico (vedi elenco)	3- Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie; Metodi e tecniche di apprendimento esperienziale, collaborativo, personalizzato, immersivo, sulla ricerca (inquiry based), sulla narrazione (storytelling), sulla soluzione di problemi (problem solving), sul making (fabbricazione di manufatti con strumenti digitali), sul tinkering (insegnare a "pensare con le mani" e ad apprendere sperimentando con strumenti e materiali), sull'utilizzo del gioco nell'insegnamento (gamification), sulla realtà virtuale, aumentata e immersiva, sull'internet delle cose (IoT), etc.
Destinatari	Primaria, Secondaria 1°, Secondaria 2°
Livello	B1-B2
Descrizione	Il corso di prefigge di fornire adeguate conoscenze della tecnica dello Storytelling, in particolare nella versione Digitale. Tra gli strumenti proposti per questa tecnica vi saranno alcune webapp (es. Canva e Genially), e strumenti di Realtà Virtuale. Sarà importante evidenziare l'integrazione con metodi didattici diversi tra cui il cooperative learning, la didattica laboratoriale, la gamification.
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acquisire le competenze teoriche e metodologiche dello storytelling e del digital storytelling;</li> <li>• Sviluppare la capacità di progettare e realizzare percorsi didattici innovativi con le storie digitali;</li> <li>• Imparare a utilizzare app (es. Canva e Genially) per la creazione di storie digitali, di storyboard, di ebook, di escape room digitali;</li> <li>• Utilizzare ambienti di Realtà Virtuale per costruire storie;</li> <li>• Promuovere l'apprendimento attivo e collaborativo degli studenti;</li> <li>• Favorire l'inclusione e la personalizzazione della didattica</li> </ul>
Competenze attese	<p>Competenze DigiCompEdu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Coinvolgimento e valorizzazione professionale</li> <li>2. Risorse digitali</li> <li>3. Pratiche di insegnamento e apprendimento</li> <li>5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti</li> <li>6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti</li> </ol>
Programma Contenuti	<p>Introduzione allo storytelling e al digital storytelling</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le basi dello storytelling: definizione, caratteristiche, funzioni</li> <li>• Il potere delle storie: l'impatto emotivo e cognitivo</li> <li>• Lo storytelling nella didattica: applicazioni e benefici</li> <li>• Lo storytelling ludico, alcuni esempi per un utilizzo immediato in aula</li> <li>• lavoro di gruppo per sperimentare quanto appreso</li> <li>• Il digital storytelling: definizione, caratteristiche, strumenti</li> <li>• Lo sviluppo del Digital Storytelling: Fase 1 - Definizione, si definisce l'idea iniziale, con una descrizione, un diagramma, una parola chiave (Brainstorming). Fase 2 – Ricerca, raccolta delle informazioni e dei materiali attraverso la rete e altre fonti per la costruzione della storia. Fase 3 – Scrittura, dopo aver scelto uno stile di narrazione (Fantasy, Poliziesco, Fantascienza, Biografico, Storico, ecc.) si procede a scrivere la storia (lavoro di gruppo, condivisione). Fase 4 – Sceneggiatura, la storia è tradotta in una sceneggiatura attraverso un susseguirsi di vignette, testo, immagini (Storyboard).</li> </ul>

- Le indicazioni sulla progettazione dello storytelling saranno

accompagnate dalle indicazioni sull'uso di webapp per la condivisione e cooperazione e per la creazione dello storyboard.

Si prosegue con la progettazione dello storytelling. Fase 5 – Registrazione, le immagini, video, testi, animazioni ed altro vanno registrati in modo che siano compatibili. Fase 6 – Montaggio, il materiale registrato va montato e ricomposto. Fase 7 – Distribuzione, il risultato (video, presentazione, ebook) va distribuito, condiviso. Fase 8 – Feedback, la raccolta e analisi dei feedback è importante per comprendere i punti di forza e di debolezza del prodotto e per svolgere eventuali correttivi.

- Come nelle scorse lezioni le indicazioni di progettazione sono accompagnate dalla sperimentazione d'uso di webapp dedicate alle varie funzioni.

- Esempi di storie digitali in diversi contesti educativi

Vengono approfondite le funzioni di alcune app particolarmente utili: Genially e Canva per la creazione di storie digitali, di presentazioni, ebook, schede, ecc.

- Introduzione all'app Canva: interfaccia, funzionalità, strumenti
- Creare immagini, grafiche e video
- Progettare e realizzare presentazioni multimediali
- Animare le storie digitali
- Esportare i prodotti finali in diversi formati

Utilizzo della Realtà Virtuale per creare storie e stimolare la partecipazione dei ragazzi. Verrà in particolare approfondito l'uso di Spatial.io

### Minecraft STEM: esplorare, costruire, programmare

Titolo del	Minecraft STEM: esplorare, costruire, programmare
Codice corso o	22/DM66ANITEL
Ambito tematico	1-Gestione didattica e tecnica degli <b>ambienti di apprendimento innovativi</b> 3-Methodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento 9-Tecnologie digitali per l' <b>inclusione</b> scolastica
Destinatari	Primaria e secondaria di primo e secondo grado
Livello	A1/B1
Descrizione	Minecraft è un gioco sandbox, il secondo più scaricato al mondo con oltre 180 milioni di copie. E' un ambiente di realtà immersiva senza uno scopo preciso, ma facilmente manipolabile come un enorme Lego virtuale ed è pertanto adatto a supportare la costruzione come linguaggio. E' inoltre coinvolgente e diffusissimo tra i più piccoli e questo lo rende un ottimo strumento per agganciare gli studenti, per promuovere la motivazione e il coinvolgimento, per attivare le strategie cognitive di risoluzione dell'errore, per portare alla costruzione di apprendimenti significativi e persistenti e per promuovere il senso di autoefficacia. Inoltre è fortemente inclusivo. Può essere utilizzato per sviluppare la creatività, la cooperazione e il pensiero critico e computazionale. Ben si presta alla costruzione di attività sfidanti e di compiti autentici e di realtà. E' flessibile e adattabile a molti contesti nonché a differenti esigenze formative. Offre una realtà semplificata comprensibile anche ai bambini ed è particolarmente consigliato per alunni dai 7 ai 13 anni. E' adatto per tutte le discipline e per le attività trasversali. Questo modulo sfrutta il potenziale di Minecraft per stimolare l'apprendimento e l'innovazione nel campo delle scienze, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (STEM).
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Comprendere il potenziale di Minecraft come strumento didattico nel contesto STEM.</li> <li>● Sviluppare competenze pratiche nella creazione di mondi e progetti didattici all'interno di Minecraft. ● Apprendere metodologie per incoraggiare il pensiero critico, la risoluzione di problemi e la creatività attraverso il gioco.</li> <li>● Acquisire strategie per integrare efficacemente Minecraft in lezioni STEM, migliorando l'engagement e l'apprendimento degli studenti.</li> </ul>
Programma Contenuti	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Introduzione a Minecraft nell'Educazione:           <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Panoramica di Minecraft e della sua applicabilità nel contesto educativo.</li> <li>○ Benefici e sfide dell'uso di Minecraft in ambiente educativo.</li> </ul> </li> <li>● Fondamenti di Minecraft per l'Insegnamento:           <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Concetti di base di gioco, comandi e interfaccia di Minecraft.</li> </ul> </li> </ul>

- Gestione delle impostazioni per creare un ambiente sicuro e controllato.
- Panoramica delle risorse educative disponibili per Minecraft.
- **Minecraft e il curriculum STEM:**
  - Integrazione di Minecraft nelle materie scientifiche, tecnologiche, ingegneristiche e matematiche.
  - Esempi pratici di lezioni e progetti STEM realizzati con Minecraft.
  - Strategie per collegare i contenuti di gioco agli obiettivi di apprendimento STEM.
- **Creazione di ambienti di apprendimento con Minecraft:**
  - Progettazione e costruzione di mondi educativi in Minecraft.
  - Utilizzo di blocchi comando e programmazione per arricchire l'esperienza educativa.
  - Creazione di attività e sfide basate su Minecraft che promuovono il pensiero critico e la risoluzione di problemi.

---

Materiali  
prodotti  
Risorse  
utilizzate

- Accesso a Minecraft Education Edition.
- Guide e tutorial online (Slides, video, e-book, ambienti virtuali, compiti)
- Esempi di progetti e lezioni da integrare nell'insegnamento.

[INDICE](#)

### Minecraft, un videogioco per l'apprendimento creativo

Titolo del corso	<b>Minecraft, un videogioco per l'apprendimento creativo</b>
Codice corso o Mepa	23/DM66ANITEL
Ambito tematico	1-Gestione didattica e tecnica degli <b>ambienti di apprendimento innovativi</b> 3-Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento 9-Tecnologie digitali per l' <b>inclusione</b> scolastica
Destinatari	Primaria e secondaria di primo e secondo grado
Livello	A1-A2
Descrizione	Minecraft è un gioco sandbox, il secondo più scaricato al mondo con oltre 180 milioni di copie. È un ambiente di realtà immersiva senza uno scopo preciso, ma facilmente manipolabile come un enorme Lego virtuale ed è pertanto adatto a supportare la costruzione come linguaggio. È inoltre coinvolgente e diffusissimo tra i più piccoli e questo lo rende un ottimo strumento per agganciare gli studenti, per promuovere la motivazione e il coinvolgimento, per attivare le strategie cognitive di risoluzione dell'errore, per portare alla costruzione di apprendimenti significativi e persistenti e per promuovere il senso di autoefficacia. Inoltre è fortemente inclusivo. Può essere utilizzato per sviluppare la creatività, la cooperazione e il pensiero critico e computazionale. Ben si presta alla costruzione di attività sfidanti e di compiti autentici e di realtà. È flessibile e adattabile a molti contesti nonché a differenti esigenze formative. Offre una realtà semplificata comprensibile anche ai bambini ed è particolarmente consigliato per alunni dai 7 ai 13 anni. È adatto per tutte le discipline e per le attività trasversali. Questo modulo introduce i partecipanti alle potenzialità di Minecraft come strumento creativo e narrativo. Attraverso un percorso strutturato e immersivo, i partecipanti acquisiranno le competenze fondamentali per utilizzare Minecraft non solo come un gioco, ma come un potente ambiente di storytelling e design architettonico.
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fondamenti di Minecraft: i partecipanti acquisiranno una comprensione solida delle funzionalità di base di Minecraft, inclusi i comandi essenziali, le meccaniche di gioco e le possibilità di costruzione. Impareranno a navigare con sicurezza nell'interfaccia di Minecraft e a utilizzare gli strumenti fondamentali per la creazione di mondi.</li> <li>• Tecniche di costruzione: i corsisti svilupperanno competenze specifiche nella costruzione all'interno di Minecraft, imparando a progettare e realizzare strutture architettoniche e paesaggistiche complesse. Saranno introdotti a materiali, tecniche e strumenti di costruzione utili a realizzare edifici, paesaggi e ambientazioni dettagliate.</li> <li>• Principi di narrazione: gli studenti acquisiranno le conoscenze per integrare la narrazione nelle loro creazioni di Minecraft; impareranno come sviluppare trame, creare personaggi e ambientazioni, e usare Minecraft come piattaforma per raccontare storie coinvolgenti e creative.</li> <li>• Integrazione della narrazione con la costruzione: I partecipanti applicheranno le tecniche di costruzione per sviluppare mondi che raccontano una storia, collegando la struttura fisica dei mondi che creano con i racconti che desiderano narrare. Impareranno come gli elementi visivi e spaziali possono essere utilizzati per rafforzare la narrazione.</li> <li>• Interattività e esplorazione: gli studenti esploreranno come rendere i loro mondi interattivi e coinvolgenti per gli utenti. Saranno introdotti ai concetti di game design applicati a Minecraft, imparando a creare esperienze di gioco che incoraggiano l'esplorazione e l'interazione.</li> <li>• Critica e analisi: impareranno a valutare criticamente i mondi creati, sia i propri sia quelli degli altri, con un focus su come la costruzione e la narrazione</li> <li>• raccontare una storia originale.</li> </ul>

- Collaborazione e condivisione: svilupperanno abilità per lavorare in modo collaborativo alla costruzione e narrazione all'interno di Minecraft
- apprendendo come condividere idee, ricevere feedback e migliorare le proprie esperienze
- Progetto finale: ciascun partecipante o gruppo di partecipanti creerà un mondo in Minecraft che incorpori le tecniche di costruzione e narrazione apprese, dimostrando la capacità di unire efficacemente forma e contenuto

---

Competenze attese

- Capacità di navigazione e utilizzo di Minecraft: i partecipanti acquisiranno familiarità con l'ambiente di Minecraft, apprendendo a navigare e manipolare il mondo con competenza, utilizzando gli strumenti e le funzionalità del gioco per la costruzione e l'esplorazione.
- Tecniche avanzate di costruzione: saranno in grado di applicare tecniche avanzate per la costruzione di strutture, paesaggi e ambientazioni dettagliate in Minecraft, utilizzando una varietà di materiali e approcci creativi.
- Abilità di narrazione digitale: impareranno a utilizzare Minecraft come piattaforma per raccontare storie, sviluppando la capacità di integrare la narrazione nella costruzione di mondi, tramite l'uso di trame, personaggi e ambientazioni coerenti.
- Integrazione della narrazione con la costruzione: acquisiranno la competenza per intrecciare elementi narrativi con la costruzione fisica dei mondi, utilizzando la progettazione architettonica e paesaggistica per arricchire e avanzare la narrazione.
- Progettazione interattiva: svilupperanno la capacità di creare mondi interattivi che stimolano l'esplorazione e l'interazione, impiegando meccanismi di gioco e design che incoraggiano gli utenti a impegnarsi attivamente con la storia e l'ambiente.
- Analisi critica e feedback: saranno in grado di analizzare criticamente le proprie creazioni e quelle altrui, fornendo e ricevendo feedback costruttivo per migliorare continuamente le competenze di costruzione e narrazione.
- Collaborazione e lavoro di squadra: acquisiranno esperienza nel lavorare collaborativamente all'interno di Minecraft, promuovendo la condivisione di idee, la risoluzione collettiva di problemi e la co-creazione di progetti narrativi e costruttivi.
- Realizzazione di un progetto narrativo completo: dimostreranno la capacità di combinare tutte le competenze acquisite per progettare e realizzare un mondo narrativo completo in Minecraft, che rifletta una storia coerente, strutturata e coinvolgente.

---

Programma  
 Contenuti

- Panoramica di Minecraft Education Edition: scopi educativi e potenzialità.
- Installazione e configurazione di base del software.
- Principi di navigazione e controlli di gioco: movimento, costruzione, interazione.
- Introduzione alle risorse educative e alla community di Minecraft per insegnanti.
- Familiarizzare con l'interfaccia e le funzionalità di Minecraft Education Edition.
- Comprendere le potenzialità educative del gioco.
- Il ruolo di Minecraft nell'educazione: studi di caso e applicazioni didattiche.

Programma  
Contenuti

- Panoramica di Minecraft Education Edition: scopi educativi e potenzialità.
- Installazione e configurazione di base del software.
- Principi di navigazione e controlli di gioco: movimento, costruzione, interazione.
- Introduzione alle risorse educative e alla community di Minecraft per insegnanti.
- Familiarizzare con l'interfaccia e le funzionalità di Minecraft Education Edition.
- Comprendere le potenzialità educative del gioco.
- Il ruolo di Minecraft nell'educazione: studi di caso e applicazioni didattiche.
- Integrare Minecraft nel curriculum: collegamenti con le discipline scolastiche.
- Promozione delle competenze chiave: collaborazione, creatività, problem-solving e alfabetizzazione digitale.
- Identificare le opportunità di apprendimento che Minecraft può offrire.
- Pianificare lezioni integrate che utilizzino Minecraft per raggiungere obiettivi specifici di apprendimento.
- Progettazione e creazione di mondi didattici.
- Utilizzo di blocchi specifici, NPC (Non-Player Characters) e altre risorse per creare contenuti didattici.
- Esercizi pratici per costruire ambienti di apprendimento personalizzati.
- Acquisire abilità pratiche nella creazione di mondi educativi.
- Sviluppare lezioni che utilizzano la costruzione e l'esplorazione in Minecraft per insegnare contenuti specifici.
- Metodologie didattiche attive in Minecraft: project based learning, problem-solving, storytelling.
- Strumenti e strategie per la valutazione e il feedback in un contesto ludico.
- Riflessione sull'impiego di Minecraft per il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento.
- Applicare strategie didattiche che favoriscono l'apprendimento attivo.
- Valutare l'apprendimento in modo efficace nel contesto di Minecraft.
- Presentazione dei progetti e discussione sulle modalità di implementazione in classe.
- Condivisione di risorse, strategie e consigli per l'utilizzo di Minecraft nella didattica quotidiana.
- Creare un progetto didattico completo che possa essere implementato in classe.
- Scambiare idee e feedback con altri docenti per arricchire l'esperienza di apprendimento.

---

Materiali prodotti e  
Risorse utilizzate

- Accesso a Minecraft Education Edition.
- Guide e tutorial online (Slides, video, e-book, ambienti virtuali, compiti)
- Esempi di progetti e lezioni da integrare nell'insegnamento.

[INDICE](#)

## Pillole di Coding

Titolo del corso	Pillole di Coding
Codice corso o Mepa	24/DM66ANITEL
Ambito tematico (vedi elenco)	5-Didattica e insegnamento dell'informatica, del <b>pensiero computazionale</b> e del <b>coding</b> , dell' <b>intelligenza artificiale</b> e della <b>robotica</b> , a partire dalla scuola dell'infanzia; 6-Potenziamento dell'insegnamento nelle discipline scientifiche, tecnologiche, ingegneristiche e matematiche ( <b>STEAM e STEM</b> );
Destinatari	Infanzia, Primaria, Secondaria 1°
Livello	A1-A2
Descrizione	La proposta formativa laboratoriale, intende promuovere la progettazione di attività didattiche tradizionali, integrate con l'ausilio offerto dall'utilizzo l'uso del coding, ovvero la capacità di elaborare concetti e problemi in forma algoritmica, per potenziare le competenze trasversali: saper analizzare, scomporre e classificare un problema e codificarlo; saper generalizzare un problema; saper operare per modelli che si possono utilizzare in diversi contesti; saper elaborare unità didattiche nella propria disciplina che prevedano l'uso del coding, con uno specifico approfondimento dell'interazione con il mondo esterno. Il corso, basato su esperienze didattiche già realizzate dalla sottoscritta, utilizzerà materiale già prodotto con la propria classe. I partecipanti al Corso saranno indotti a sviluppare conoscenze e capacità di base nell'analisi e nell'uso delle nuove tecnologie digitali nella didattica per consentire l'introduzione della multimedialità nelle normali attività curricolari disciplinari e per migliorare e diversificare l'azione comunicativa del processo di insegnamento - apprendimento.
Obiettivi	-Accompagnare i docenti nel passaggio da una didattica tradizionale ad una didattica innovativa che sappia utilizzare le risorse tecnologiche in maniera sistematica e non episodica nella didattica quotidiana. -Supportare i docenti nella progettazione/realizzazione di attività didattiche tramite risorse tecnologiche finalizzate al miglioramento degli apprendimenti degli studenti -Acquisizione competenze progettuali, ma soprattutto tecnico/pratiche, per "portare in classe" il coding e la gamification e migliorare l'efficacia del processo di apprendimento. -Sperimentare l'uso delle piattaforme CODE.ORG / PROGRAMMA IL FUTURO e del coding come strumenti didattici di sviluppo del pensiero computazionale e della creatività -Sperimentare percorsi innovativi atti al recupero dei disturbi specifici di apprendimento
Competenze attese	-Definire il valore del coding come metodo didattico all'interno di discipline curricolari, descrivendo il modello pedagogico che sottende la sua applicazione in aula -Utilizzare le tecniche di base della programmazione classica, definendo un programma e le istruzioni, distinguendo le diverse strutture di controllo -COINVOLGIMENTO E VALORIZZAZIONE PROFESIONALE: migliorare la propria pratica professionale; -VALORIZZAZIONE DELLE POTENZIALITÀ DEGLI STUDENTI: usare strumenti in modo strategico per valorizzare il potenziale dello studente.
Programma Contenuti	1: Il pensiero computazionale: la quarta abilità di base: cosa significa pensare in modo computazionale <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perché è importante abituare gli studenti a questo processo mentale</li> <li>• Il legame tra computer, informatica e pensiero computazionale</li> <li>• La programmazione come strumento per sviluppare il pensiero computazionale</li> </ul> 2. Il coding, lo strumento didattico per educare gli studenti al pensiero computazionale:

**ANITeL associazione nazionale insegnanti Tutor e-Learning APS.**

Ente accreditato per la formazione dal MIUR con Prot. n. AOODGPER15315 del 27 luglio 2007. Carta del docente.  
Tel. 3397114535 anitel@anel.it - CF: 9212600345 Registrazione c/o l'ufficio delle Entrate del Ministero delle  
Finanze, atto costitutivo 100358/22 luglio 2004

come imparare a programmare: i siti: piattaforme CODE.ORG e Programma il Futuro

Come applicare il coding alla didattica

Il coding per gli studenti con BES

- Come organizzare un laboratorio di coding in classe

I robotini (DOC) come strumento per programmare

Come coordinare la classe e motivarla

- Come valutare i progressi degli studenti

3. I primi passi: programming with paper: Leggere e creare un codice ed eseguirlo (reticoli su carta quadrettata).

-Attività di programmazione: esecuzione di algoritmi.

-Attività di programmazione "Pixel Art".

-Attività online su "Programma il futuro" e -L'ora del codice. Code.org - Corso 1 e 2.

4. Coding e storytelling: CODING A FUMETTI

Realizzare semplici storie realistiche o fantastiche (fiabe e favole) attraverso il coding in ambiente Book creator

---

Materiali prodotti e  
Risorse utilizzate

Slides, Video, PDF, esercizi

[INDICE](#)

### Costruire UdA con Moodle nella scuola Secondaria italiana

Titolo del corso	Costruire UdA con Moodle nella scuola Secondaria italiana
Codice corso o Mepa	25/DM66ANITEL
Ambito tematico (vedi elenco)	Gestione didattica e tecnica degli ambienti di apprendimento innovativi e dei relativi strumenti tecnologici. Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie
Destinatari	Secondaria di primo e secondo grado
Livello	A1/B2 Personalizzabile
Descrizione	Non sono richieste particolari conoscenze di HTML o di programmazione Il corso è pensato per <ul style="list-style-type: none"> <li>• insegnanti delle scuole superiori interessati a impiegare in modo evoluto gli strumenti informatici;</li> <li>• insegnanti di sostegno che devono preparare percorsi personalizzati per studente DSA o BES;</li> <li>• docenti che devono costruire corsi di recupero durante l'anno oppure nei mesi estivi;</li> <li>• docenti che intendano approntare unità didattiche di approfondimento;</li> <li>• docenti che debbano seguire studenti a distanza, per esempio come integrazione del programma «Scuola in ospedale / Istruzione domiciliare»</li> <li>• docenti che debbano costruire strumenti di scaffolding per ambienti CLIL</li> <li>• tutor di studenti all'estero</li> <li>• tutor di studenti atleti di alto livello</li> </ul> Il corso prevede una situazione nella quale il programma sia stato già installato e non esplora le problematiche legate alla installazione di Moodle e alla sua gestione tecnica e amministrativa
Obiettivi	L'obiettivo del corso è mettere i partecipanti in condizione di progettare, realizzare e gestire una o più UdA, inserendo in modo organico questo lavoro con il resto del programma
Competenze attese	I partecipanti al termine del corso: conosceranno la struttura e il funzionamento del programma Moodle sapranno come usare i plugin principali della programmazione saranno in grado di costruire una UdA in modo autonomo, dal caricamento dei materiali fino alla progettazione dei test di verifica dell'apprendimento e alla loro valutazione
Programma Contenuti	Le ore di corso saranno utilizzate per affrontare i seguenti argomenti: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pensare la UdA: gli studenti, gli obiettivi, gli strumenti</li> <li>2. Distribuire le idee negli «Argomenti»</li> <li>3. Affrontare la pagina bianca: gli «Annunci»</li> <li>4. Creare una pagina di testo</li> <li>5. Inserire una immagine o una mappa concettuale</li> <li>6. Caricare un file pdf</li> <li>7. Inserire una etichetta e organizzare i contenuti</li> <li>8. Embeddare una presentazione da Gdrive: il concetto di ridondanza</li> <li>9. Embeddare un video</li> <li>10. La «lezione» di Moodle</li> <li>11. La videochat</li> <li>12. I video di accompagnamento ai testi</li> <li>13. Lo strumento «feedback» e lo strumento «sondaggio»</li> <li>14. Forum e chat</li> <li>15. Le prove di verifica</li> </ol>



**ANITeL associazione nazionale insegnanti Tutor e-Learning APS.**

Ente accreditato per la formazione dal MIUR con Prot. n. AOODGPER15315 del 27 luglio 2007. Carta del docente.  
Tel. 3397114535 anitel@anel.it - CF: 92126000345 Registrazione c/o l'ufficio delle Entrate del Ministero delle  
Finanze, atto costitutivo 100358/22 luglio 2004

16. I quiz
17. Scelta multipla, in tutte le sue varianti possibili
18. Costruire archivi di domande condivisibili
19. Il «Componimento» e come salvare una copia fuori da Moodle
20. Analizzare i dati

---

Materiali prodotti e  
Risorse utilizzate

Punto di riferimento del corso è il volume  
Martino Sacchi, *Moodle non fa il caffè*, Winscuola 2022 disponibile in versione cartacea e  
digitale

[INDICE](#)

### Progettare e analizzare test di valutazione con Moodle

Titolo del corso	Progettare e analizzare test di valutazione con Moodle
Codice corso o Mepa	26/DM66ANITEL
Ambito tematico (vedi elenco)	Gestione didattica e tecnica degli ambienti di apprendimento innovativi e dei relativi strumenti tecnologici. Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie.
Destinatari	Secondaria di primo e secondo grado
Livello	B1/C2 personalizzabile
Descrizione	<p>Il corso è pensato per</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• insegnanti delle scuole superiori interessati a impiegare in modo evoluto gli strumenti informatici;</li> <li>• insegnanti di sostegno che devono preparare percorsi personalizzati per studente DSA o BES;</li> <li>• docenti che devono costruire corsi di recupero durante l'anno oppure nei mesi estivi;</li> <li>• docenti che intendano approntare unità didattiche di approfondimento;</li> <li>• docenti che debbano seguire studenti a distanza, per esempio come integrazione del programma «Scuola in ospedale / Istruzione domiciliare»</li> <li>• docenti che debbano costruire strumenti di scaffolding per ambienti CLIL</li> <li>• tutor di studenti all'estero</li> <li>• tutor di studenti atleti di alto livello</li> </ul> <p>E' consigliata una conoscenza almeno generale del funzionamento di Moodle.</p>
Obiettivi	L'obiettivo del corso è mettere i partecipanti in condizione di progettare test di valutazione evoluti sfruttando tutti i moduli previsti da Moodle e di esaminare i risultati usando gli strumenti statistici contenuti nel programma.
Competenze attese	<p>I partecipanti al termine del corso:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• conosceranno tutti i principali plugin di Moodle per la costruzione di test</li> <li>• sapranno costruire un percorso complesso che lo studente possa utilizzare in modo autonomo</li> <li>• saranno in grado di analizzare i risultati dei test usando gli strumenti statistici di Moodle, così da calibrare l'azione didattica</li> </ul>
Programma Contenuti	<p>Le ore di corso saranno utilizzate per affrontare i seguenti argomenti:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Costruire un test a scelta multipla. Short answer, vero/falso, corrispondenza</li> <li>2 Costruire un test con Cloze e inserirlo in un test di Moodle</li> <li>3. Costruire un test con le immagini</li> <li>4 La costruzione e la gestione di depositi di domande condivisi</li> <li>5 I feedback e le opzioni di correzione</li> <li>6. Gestire la valutazione (le categorie, i tentativi permessi e i metodi di valutazione)</li> <li>7. La costruzione di rubric di valutazione; il riuso e l'adattamento di rubric esistenti</li> <li>8. I sistemi di protezione contro le copiatore</li> <li>9. L'analisi statistica dei risultati ottenuti; la creazione di grafici; l'esportazione dei dati in formati esterni e la loro successiva elaborazione.</li> <li>10. La costruzione di percorsi complessi di valutazione utilizzando i criteri di accesso</li> </ol>



**ANITel associazione nazionale insegnanti Tutor e-Learning APS.**

Ente accreditato per la formazione dal MIUR con Prot. n. AOODGPER15315 del 27 luglio 2007. Carta del docente.  
Tel. 3397114535 anitel@anel.it - CF: 92126000345 Registrazione c/o l'ufficio delle Entrate del Ministero delle  
Finanze, atto costitutivo 100358/22 luglio 2004

Materiali prodotti e Risorse utilizzate      Punto di riferimento del corso è il volume  
Martino Sacchi, *Moodle non fa il caffè*, Winscuola 2022 disponibile in versione cartacea e digitale  
Slide e video forniti durante il corso

## [INDICE](#)

### Monitor Touch Screen Android

Titolo del corso	Monitor Touch Screen Android
Codice corso o Mepa	27/DM66ANITEL
Ambito tematico (vedi elenco)	1-Gestione didattica e tecnica degli <b>ambienti di apprendimento innovativi</b> 3-Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie; 9-Tecnologie digitali per l' <b>inclusione</b> scolastica; <b>Digitalizzazione amministrativa delle segreterie</b> scolastiche e potenziamento delle <b>competenze digitali</b> (Personale ATA). Formazione per DSGA e segreterie.
Destinatari	Infanzia, Primaria, Secondaria 1°, ATA
Livello	A1-A2
Descrizione	Progettato per fornire agli insegnanti le competenze necessarie per utilizzare efficacemente i monitor interattivi Android in un contesto educativo. Introduzione dei partecipanti ai monitor interattivi Android, spiegando le loro caratteristiche, funzionalità e come possono essere utilizzati per migliorare l'esperienza di apprendimento. <b>Alfabetizzazione Tecnica</b> In questo modulo, i partecipanti acquisiranno una comprensione approfondita delle funzionalità tecniche dei monitor interattivi Android. Impareranno come gestire i file, installare e utilizzare le applicazioni, e personalizzare le impostazioni per soddisfare le esigenze specifiche della loro classe. <b>Utilizzo Didattico</b> Questo modulo si concentra sull'integrazione dei monitor interattivi Android nell'ambiente di apprendimento. I partecipanti esploreranno vari modi per utilizzare questi dispositivi per creare lezioni interattive e coinvolgenti.
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fornire una comprensione di base del funzionamento dei monitor interattivi Android e delle loro funzionalità.</li> <li>- Esplorare come i monitor interattivi Android possono essere utilizzati in un contesto educativo.</li> <li>- integrare la tecnologia nelle lezioni, utilizzare applicazioni educative, creare contenuti interattivi, facilitare la collaborazione e l'interazione tra gli studenti e molto altro.</li> <li>- Sicurezza e responsabilità digitale: Educare gli studenti sull'uso sicuro e responsabile della tecnologia.</li> <li>- Trasferire ai ragazzi le competenze digitali più utili per il loro futuro Sviluppo delle abilità personali</li> <li>- Favorire lo sviluppo delle abilità personali dei giovani. Le competenze tecnologiche e digitali sono infatti un mezzo utile per sviluppare le loro soft skills e per aiutare i partecipanti nel loro percorso di crescita come individui.</li> </ul>
Competenze attese	Il corso combina lezioni teoriche con attività pratiche, permettendo ai partecipanti di applicare ciò che hanno appreso in un contesto reale. Alla fine del corso, i partecipanti avranno le competenze e la fiducia necessarie per utilizzare i monitor interattivi Android come strumento efficace per l'insegnamento e l'apprendimento.
Programma Contenuti	<p>Modulo 1: Introduzione ai Monitor Interattivi Android</p> <p>Panoramica dei monitor interattivi Android</p> <p>Configurazione e impostazioni di base</p> <p>Modulo 2: Alfabetizzazione Tecnica</p> <p>Comprendere le funzionalità tecniche dei monitor interattivi Android</p> <p>Gestione dei file e delle applicazioni</p> <p>Modulo 3: Utilizzo Didattico dei Monitor Interattivi Android</p> <p>Integrazione dei monitor interattivi Android nell'ambiente di apprendimento</p> <p>Creazione di lezioni interattive</p>

**ANITel associazione nazionale insegnanti Tutor e-Learning APS.**

Ente accreditato per la formazione dal MIUR con Prot. n. AOODGPER15315 del 27 luglio 2007. Carta del docente.  
Tel. 3397114535 anitel@anel.it - CF: 92126000345 Registrazione c/o l'ufficio delle Entrate del Ministero delle  
Finanze, atto costitutivo 100358/22 luglio 2004

Modulo 4: Applicazioni Educative per Android  
Panoramica delle applicazioni educative disponibili per Android  
Installazione e utilizzo delle applicazioni educative  
Modulo 5: Risoluzione dei Problemi  
Identificazione e risoluzione dei problemi comuni  
Manutenzione dei monitor interattivi Android  
Modulo 6: Sicurezza e Privacy  
Protezione dei dati e della privacy  
Impostazioni di sicurezza dei monitor interattivi Android  
Modulo 7: Valutazione dell'Apprendimento  
Utilizzo dei monitor interattivi Android per la valutazione dell'apprendimento  
Creazione di quiz e test interattivi  
Modulo 8: Progetto Finale  
Pianificazione e implementazione di una lezione utilizzando i monitor interattivi Android  
Presentazione del progetto finale agli altri partecipanti al corso

---

Materiali prodotti e Risorse utilizzate	Slides, Video, PDF, esercizi. Ogni modulo include una combinazione di lezioni teoriche, attività pratiche e valutazioni per garantire una comprensione completa del materiale.
--	---

[INDICE](#)

## PC, Notebook e Chromebook - Alfabetizzazione Tecnica e Utilizzo Didattico

Titolo del corso	PC, Notebook e Chromebook - Alfabetizzazione Tecnica e Utilizzo Didattico
Codice corso o Mepa	28/DM66ANITEL
Ambito tematico (vedi elenco)	1-Gestione didattica e tecnica degli <b>ambienti di apprendimento innovativi</b> 3- Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie; 9-Tecnologie digitali per l' <b>inclusione</b> scolastica; <b>Digitalizzazione amministrativa delle segreterie</b> scolastiche e potenziamento delle <b>competenze digitali</b> (Personale ATA). Formazione per DSGA e segreterie.
Destinatari	Infanzia, Primaria, Secondaria 1°, ATA
Livello	A1-A2
Descrizione	Il corso su PC, notebook e Chromebook si concentra sull'alfabetizzazione tecnica e l'utilizzo didattico di questi dispositivi. L'uso efficace di un PC o di un notebook, uso del sistema operativo, la gestione dei file e l'installazione di programmi. L'uso efficace di un Chromebook, uso del sistema operativo Chrome OS, la gestione dei file e l'installazione di app. Apprendimento della navigazione su Internet e della ricerca online. Conoscenza dei vari software didattici disponibili. Comprensione di come la tecnologia può essere utilizzata nell'insegnamento. Gli argomenti trattati includono l'uso della tecnologia in classe e gli strumenti online per l'insegnamento.
Programma Obiettivi Competenze attese	<p>## Modulo 1: Introduzione all'Informatica</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Obiettivi: Comprendere i concetti fondamentali dell'informatica.</li> <li>- Contenuti: Storia dell'informatica, hardware e software, sistemi operativi.</li> <li>- Competenze: Conoscenza dei termini tecnici, capacità di distinguere tra hardware e software.</li> </ul> <p>## Modulo 2: Uso del PC</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Obiettivi: Imparare a utilizzare un PC in modo efficace.</li> <li>- Contenuti: Uso del sistema operativo, gestione dei file, installazione di programmi.</li> <li>- Competenze: Capacità di navigare nel sistema operativo, gestire i file, installare e disinstallare programmi.</li> </ul> <p>## Modulo 3: Uso del Notebook</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Obiettivi: Imparare a utilizzare un notebook in modo efficace.</li> <li>- Contenuti: Uso del sistema operativo, gestione dei file, installazione di programmi.</li> <li>- Competenze: Capacità di navigare nel sistema operativo, gestire i file, installare e disinstallare programmi.</li> </ul> <p>## Modulo 4: Uso del Chromebook</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Obiettivi: Imparare a utilizzare un Chromebook in modo efficace.</li> <li>- Contenuti: Uso del sistema operativo Chrome OS, gestione dei file, installazione di app.</li> <li>- Competenze: Capacità di navigare nel sistema operativo Chrome OS, gestire i file, installare e disinstallare app.</li> </ul> <p>## Modulo 5: Sicurezza Informatica</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Obiettivi: Comprendere l'importanza della sicurezza informatica.</li> <li>- Contenuti: Malware, phishing, protezione dei dati personali.</li> <li>- Competenze: Capacità di riconoscere le minacce online, proteggere i dati personali.</li> </ul> <p>## Modulo 6: Internet e Ricerca Online</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Obiettivi: Imparare a navigare su Internet e a fare ricerche online.</li> <li>- Contenuti: Motori di ricerca, siti web affidabili, ricerca di informazioni.</li> <li>- Competenze: Capacità di utilizzare i motori di ricerca, valutare l'affidabilità dei siti web,</li> </ul>

**ANITel associazione nazionale insegnanti Tutor e-Learning APS.**

Ente accreditato per la formazione dal MIUR con Prot. n. AOODGPER15315 del 27 luglio 2007. Carta del docente.  
Tel. 3397114535 anitel@anel.it - CF: 92126000345 Registrazione c/o l'ufficio delle Entrate del Ministero delle  
Finanze, atto costitutivo 100358/22 luglio 2004

trovare informazioni online.

**## Modulo 7: Software Didattico**

- Obiettivi: Conoscere i vari software didattici disponibili.
- Contenuti: Tipi di software didattico, utilizzo del software didattico.
- Competenze: Conoscenza dei vari software didattici, capacità di utilizzare il software didattico.

**## Modulo 8: Tecnologia nell'Insegnamento**

- Obiettivi: Comprendere come la tecnologia può essere utilizzata nell'insegnamento.
- Contenuti: Uso della tecnologia in classe, strumenti online per l'insegnamento.
- Competenze: Capacità di integrare la tecnologia nell'insegnamento, utilizzare strumenti online per l'insegnamento.

---

Materiali prodotti e Risorse utilizzate	Slides, Video, PDF, esercizi. Ogni modulo include una combinazione di lezioni teoriche, attività pratiche e valutazioni per garantire una comprensione completa del materiale.
---	--

[INDICE](#)



**ANITel associazione nazionale insegnanti Tutor e-Learning APS.**

Ente accreditato per la formazione dal MIUR con Prot. n. AOODGPER15315 del 27 luglio 2007. Carta del docente.  
Tel. 3397114535 anitel@anitel.it - CF: 92126000345 Registrazione c/o l'ufficio delle Entrate del Ministero delle  
Finanze, atto costitutivo 100358/22 luglio 2004

### **Microfoni e kit completo di registrazione audio video con programmi per la modifica. Alfabetizzazione tecnica e Utilizzo didattico**

Titolo del corso	Microfoni e kit completo di registrazione audio video con programmi per la modifica. Alfabetizzazione tecnica e Utilizzo didattico
Codice corso o Mepa	29/DM66ANITEL
Ambito tematico (vedi elenco)	1-Gestione didattica e tecnica degli <b>ambienti di apprendimento innovativi</b> 3-Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie; 9-Tecnologie digitali per l' <b>inclusione</b> scolastica; <b>Digitalizzazione amministrativa delle segreterie</b> scolastiche e potenziamento delle <b>competenze digitali</b> (Personale ATA). Formazione per DSGA e segreterie.
Destinatari	Infanzia, Primaria, Secondaria 1°, ATA
Livello	A1-A2
Descrizione	Questo corso di 8 moduli fornisce una panoramica completa dei microfoni e dei kit di registrazione audio/video, con un focus sull'alfabetizzazione tecnica e l'utilizzo didattico. Gli studenti impareranno come impostare e utilizzare un kit di registrazione, come modificare l'audio e il video, e come integrare queste competenze in un contesto didattico. Il corso è progettato per essere pratico e interattivo, con molte opportunità per gli studenti di mettere in pratica ciò che hanno imparato. Alla fine del corso, gli studenti avranno le competenze e la conoscenza necessarie per utilizzare efficacemente l'audio e il video in un contesto didattico.

Programma  
 Obiettivi  
 Competenze attese

**Programma:**

Introduzione ai microfoni e ai kit di registrazione audio/video: Panoramica dei vari tipi di microfoni e attrezzature di registrazione. Discussione su come funzionano e quando utilizzarli.  
 Configurazione del kit di registrazione: Guida passo-passo su come impostare il tuo kit di registrazione per ottenere la migliore qualità audio/video.

Registrazione audio: Tecniche e strategie per la registrazione di audio di alta qualità, compresi i consigli su come minimizzare il rumore di fondo e massimizzare la chiarezza.

Registrazione video: Consigli e trucchi per la registrazione di video di alta qualità, compreso l'uso dell'illuminazione e la scelta della migliore angolazione.

Modifica dell'audio: Introduzione ai programmi di modifica dell'audio e come utilizzarli per migliorare la qualità del suono.

Modifica del video: Panoramica dei software di modifica video e come utilizzarli per creare video professionali.

Alfabetizzazione tecnica: Approfondimento delle competenze tecniche necessarie per utilizzare efficacemente le attrezzature e i software di registrazione.

Utilizzo didattico: Discussione su come utilizzare le competenze acquisite nel corso in un contesto didattico, compresi i consigli su come integrare l'audio e il video nelle lezioni.

**Obiettivi del corso:**

Fornire una solida comprensione dei microfoni e dei kit di registrazione audio/video.

Sviluppare le competenze tecniche necessarie per utilizzare efficacemente le attrezzature e i software di registrazione.

Preparare gli studenti a utilizzare l'audio e il video in un contesto didattico.

**Competenze**

Conoscenza dei vari tipi di microfoni e attrezzature di registrazione.

Capacità di impostare e utilizzare un kit di registrazione audio/video.

Competenze nella modifica dell'audio e del video.

Alfabetizzazione tecnica nell'uso delle attrezzature e dei software di registrazione.

Capacità di integrare l'audio e il video in un contesto didattico.

**acquisite:**

Materiali prodotti e  
 Risorse utilizzate

Slides, Video, PDF, esercizi. Ogni modulo include una combinazione di lezioni teoriche, attività pratiche e valutazioni per garantire una comprensione completa del materiale.

[INDICE](#)

### Microscopio elettronico e visore Alfabetizzazione tecnica e Utilizzo didattico

Titolo del corso	Microscopio elettronico e visore. Alfabetizzazione tecnica e Utilizzo didattico
Codice corso o Mepa	30/DM66ANITEL
Ambito tematico (vedi elenco)	1-Gestione didattica e tecnica degli <b>ambienti di apprendimento innovativi</b> 3-Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie; 9-Tecnologie digitali per l' <b>inclusione</b> scolastica; <b>Digitalizzazione amministrativa delle segreterie</b> scolastiche e potenziamento delle <b>competenze digitali</b> (Personale ATA). Formazione per DSGA e segreterie.
Destinatari	Infanzia, Primaria, Secondaria 1°, ATA
Livello	A1-A2
Descrizione	Questo corso mira a fornire una comprensione completa del funzionamento e dell'utilizzo del microscopio elettronico e del visore. Gli studenti acquisiranno competenze pratiche attraverso esercitazioni e laboratori.
Programma Obiettivi Competenze attese	<p><b>Programma:</b>          Introduzione al Microscopio Elettronico e al Visore          Descrizione e storia          Principi di funzionamento          Applicazioni pratiche          Componenti del Microscopio Elettronico          Parti e funzioni          Manutenzione e sicurezza          Componenti del Visore          Parti e funzioni          Manutenzione e sicurezza          Utilizzo Pratico del Microscopio Elettronico          Preparazione del campione          Acquisizione e analisi delle immagini          Utilizzo Pratico del Visore          Configurazione e calibrazione          Interpretazione e analisi dei dati          Applicazioni Didattiche del Microscopio Elettronico          Creazione di lezioni interattive          Integrazione con altri strumenti di apprendimento          Applicazioni Didattiche del Visore          Creazione di esperienze immersive          Integrazione con altre tecnologie          Progetto Finale          Progettazione e implementazione di un progetto utilizzando il microscopio elettronico e/o il visore          Presentazione del progetto</p> <p><b>Obiettivi del corso:</b>          Essere in grado di utilizzare efficacemente il microscopio elettronico e il visore per scopi didattici e di ricerca.</p> <p><b>Competenze acquisite:</b>          Alla fine del corso, gli studenti saranno in grado di utilizzare il microscopio elettronico e il visore in modo efficace e sicuro, integrare questi strumenti nelle loro lezioni e progettare progetti didattici utilizzando queste tecnologie</p>
Materiali prodotti e Risorse utilizzate	Slides, Video, PDF, esercizi. Ogni modulo include una combinazione di lezioni teoriche, attività pratiche e valutazioni per garantire una comprensione completa del materiale.

[INDICE](#)

**Visore di realtà virtuale e aumentata  
Alfabetizzazione tecnica e Utilizzo didattico**

Titolo del corso	Visore di realtà virtuale e aumentata. Alfabetizzazione tecnica e Utilizzo didattico
Codice corso o Mepa	31/DM66ANITEL
Ambito tematico (vedi elenco)	1-Gestione didattica e tecnica degli <b>ambienti di apprendimento innovativi</b> 3-Methodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie; 9-Tecnologie digitali per l' <b>inclusione</b> scolastica; <b>Digitalizzazione amministrativa delle segreterie</b> scolastiche e potenziamento delle <b>competenze digitali</b> (Personale ATA). Formazione per DSGA e segreterie.
Destinatari	Infanzia, Primaria, Secondaria 1°, ATA
Livello	A1-A2
Descrizione	Il corso mira a fornire agli studenti una solida comprensione delle tecnologie di realtà virtuale (VR) e realtà aumentata (AR), con un focus particolare sull'alfabetizzazione tecnica e l'utilizzo didattico. E' progettato per equipaggiare gli studenti con le competenze tecniche necessarie per utilizzare efficacemente la VR e la AR. Gli studenti impareranno a utilizzare vari dispositivi di realtà virtuale e aumentata, a creare contenuti VR e AR, e a risolvere problemi tecnici legati a queste tecnologie. Inoltre, il corso esplora l'utilizzo didattico della VR e della AR, mostrando come queste tecnologie possono essere utilizzate per migliorare l'apprendimento e l'insegnamento. Gli studenti avranno l'opportunità di integrare la VR e la AR in un piano di lezione, e di riflettere sulle potenziali implicazioni etiche e sociali dell'uso di queste tecnologie.
Programma Obiettivi Competenze attese	<p>Modulo 1 - Introduzione alla Realtà Virtuale e Aumentata  Descrizione: Panoramica della realtà virtuale e aumentata, storia, applicazioni e potenziale.  Obiettivi: Comprendere cosa sono la realtà virtuale e la realtà aumentata e come si sono sviluppate.  Competenze: Conoscenza di base della realtà virtuale e aumentata.  Contenuti: Definizioni, storia, applicazioni.</p> <p>Modulo 2 - Hardware e Software  Descrizione: Esplorazione dei dispositivi di realtà virtuale e aumentata e del software correlato.  Obiettivi: Familiarizzare con l'hardware e il software utilizzati nella realtà virtuale e aumentata.  Competenze: Capacità di identificare e utilizzare vari dispositivi e software.  Contenuti: Panoramica dei dispositivi, introduzione al software.</p> <p>Modulo 3 - Creazione di contenuti VR e AR  Descrizione: Introduzione alla creazione di contenuti per la realtà virtuale e aumentata.  Obiettivi: Imparare le basi della creazione di contenuti VR e AR.  Competenze: Capacità di creare semplici contenuti VR e AR.  Contenuti: Strumenti di creazione di contenuti, tecniche di base.</p> <p>Modulo 4 - Alfabetizzazione Tecnica  Descrizione: Approfondimento delle competenze tecniche necessarie per lavorare con la realtà virtuale e aumentata.  Obiettivi: Sviluppare una solida comprensione tecnica della realtà virtuale e aumentata.  Competenze: Capacità di risolvere problemi tecnici e di utilizzare efficacemente la tecnologia VR e AR.  Contenuti: Risoluzione dei problemi, ottimizzazione, sicurezza.</p> <p>Modulo 5 - Utilizzo Didattico della VR e AR  Descrizione: Esplorazione dell'uso della realtà virtuale e aumentata in un contesto didattico.  Obiettivi: Comprendere come la VR e la AR possono essere utilizzate per migliorare</p>

l'apprendimento.

Competenze: Capacità di integrare la VR e la AR in un piano di lezione.

Contenuti: Casi di studio, strategie di integrazione, valutazione dell'apprendimento.

Modulo 6 - Progettazione di Esperienze VR e AR

Descrizione: Introduzione alla progettazione di esperienze coinvolgenti e efficaci in VR e AR.

Obiettivi: Imparare a progettare e implementare esperienze VR e AR.

Competenze: Capacità di progettare esperienze VR e AR che siano sia coinvolgenti che efficaci.

Contenuti: Principi di design, storyboard, prototipazione.

Modulo 7 - Etica e Considerazioni Sociali

Descrizione: Discussione sulle implicazioni etiche e sociali della realtà virtuale e aumentata.

Obiettivi: Riflettere sulle potenziali conseguenze dell'uso della VR e della AR.

Competenze: Capacità di considerare e affrontare le questioni etiche e sociali.

Contenuti: Privacy, accessibilità, effetti sulla società.

Modulo 8 - Progetto Finale

Descrizione: Creazione di un progetto finale che incorpora le competenze e le conoscenze acquisite nel corso.

Obiettivi: Dimostrare la comprensione e l'applicazione delle competenze e delle conoscenze acquisite.

Competenze: Capacità di pianificare, progettare e implementare un progetto VR o AR.

Contenuti: Proposta di progetto, sviluppo del progetto, presentazione del progetto.

---

Materiali prodotti e  
Risorse utilizzate

Slides, Video, PDF, esercizi. Ogni modulo include una combinazione di lezioni teoriche, attività pratiche e valutazioni per garantire una comprensione completa del materiale.

## [INDICE](#)

### Tablet Android Alfabetizzazione tecnica e Utilizzo didattico

Titolo del corso	Tablet Android. Alfabetizzazione tecnica e Utilizzo didattico
Codice corso o Mepa	32/DM66ANITEL
Ambito tematico (vedi elenco)	1-Gestione didattica e tecnica degli <b>ambienti di apprendimento innovativi</b> 3-Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie; 9-Tecnologie digitali per l' <b>inclusione</b> scolastica; <b>Digitalizzazione amministrativa delle segreterie</b> scolastiche e potenziamento delle <b>competenze digitali</b> (Personale ATA). Formazione per DSGA e segreterie.
Destinatari	Infanzia, Primaria, Secondaria 1°, ATA
Livello (base-intermedio-avanzato)	A1-A2
Descrizione	Sviluppare le competenze tecniche degli studenti e a mostrare come queste competenze possono essere applicate in un contesto didattico. Nel corso, gli studenti impareranno a utilizzare vari strumenti e tecnologie, a risolvere problemi tecnici e a ottimizzare l'uso della tecnologia. Il corso coprirà una serie di argomenti, tra cui l'hardware e il software dei computer, i sistemi operativi, le applicazioni software, la sicurezza informatica e la risoluzione dei problemi. Inoltre, il corso esplorerà come la tecnologia può essere utilizzata per migliorare l'apprendimento e l'insegnamento. Gli studenti avranno l'opportunità di esplorare vari strumenti e strategie didattiche, e di riflettere su come la tecnologia può essere integrata in un piano di lezione. Il corso è strutturato in modo tale da fornire una combinazione di lezioni teoriche e attività pratiche, permettendo agli studenti di applicare le competenze e le conoscenze acquisite in contesti reali. Alla fine del corso, gli studenti saranno in grado di utilizzare efficacemente la tecnologia, sia dal punto di vista tecnico che didattico.
Programma Obiettivi Competenze attese	<p><b>Modulo 1 - Introduzione ai Tablet Android</b>          Descrizione: Panoramica dei tablet Android, storia, applicazioni e potenziale.          Obiettivi: Comprendere cosa sono i tablet Android e come si sono sviluppati.          Competenze: Conoscenza di base dei tablet Android.          Contenuti: Definizioni, storia, applicazioni.</p> <p><b>Modulo 2 - Hardware dei Tablet Android</b>          Descrizione: Esplorazione dell'hardware dei tablet Android.          Obiettivi: Familiarizzare con l'hardware dei tablet Android.          Competenze: Capacità di identificare e utilizzare vari dispositivi Android.          Contenuti: Panoramica dei dispositivi, introduzione all'hardware.</p> <p><b>Modulo 3 - Software dei Tablet Android</b>          Descrizione: Introduzione al sistema operativo Android e alle applicazioni.          Obiettivi: Imparare le basi del sistema operativo Android e delle applicazioni.          Competenze: Capacità di utilizzare il sistema operativo Android e le applicazioni.          Contenuti: Sistema operativo Android, applicazioni.</p> <p><b>Modulo 4 - Alfabetizzazione Tecnica</b>          Descrizione: Approfondimento delle competenze tecniche necessarie per utilizzare i tablet Android.          Obiettivi: Sviluppare una solida comprensione tecnica dei tablet Android.          Competenze: Capacità di risolvere problemi tecnici e di utilizzare efficacemente i tablet Android.          Contenuti: Risoluzione dei problemi, ottimizzazione, sicurezza.</p> <p><b>Modulo 5 - Utilizzo Didattico dei Tablet Android</b></p>

**ANITel associazione nazionale insegnanti Tutor e-Learning APS.**

Ente accreditato per la formazione dal MIUR con Prot. n. AOODGPER15315 del 27 luglio 2007. Carta del docente.  
Tel. 3397114535 anitel@anel.it - CF: 9212600345 Registrazione c/o l'ufficio delle Entrate del Ministero delle  
Finanze, atto costitutivo 100358/22 luglio 2004

Descrizione: Esplorazione dell'uso dei tablet Android in un contesto didattico.

Obiettivi: Comprendere come i tablet Android possono essere utilizzati per migliorare l'apprendimento.

Competenze: Capacità di integrare i tablet Android in un piano di lezione.

Contenuti: Casi di studio, strategie di integrazione, valutazione dell'apprendimento.

Modulo 6 - Creazione di Contenuti sui Tablet Android

Descrizione: Introduzione alla creazione di contenuti sui tablet Android.

Obiettivi: Imparare a creare contenuti sui tablet Android.

Competenze: Capacità di creare contenuti sui tablet Android.

Contenuti: Strumenti di creazione di contenuti, tecniche di base.

Modulo 7 - Etica e Considerazioni Sociali

Descrizione: Discussione sulle implicazioni etiche e sociali dell'uso dei tablet Android.

Obiettivi: Riflettere sulle potenziali conseguenze dell'uso dei tablet Android.

Competenze: Capacità di considerare e affrontare le questioni etiche e sociali.

Contenuti: Privacy, accessibilità, effetti sulla società.

Modulo 8 - Progetto Finale

Descrizione: Creazione di un progetto finale che incorpora le competenze e le conoscenze acquisite nel corso.

Obiettivi: Dimostrare la comprensione e l'applicazione delle competenze e delle conoscenze acquisite.

Competenze: Capacità di pianificare, progettare e implementare un progetto su un tablet Android.

Contenuti: Proposta di progetto, sviluppo del progetto, presentazione del progetto.

---

Materiali prodotti e  
Risorse utilizzate

Slides, Video, PDF, esercizi. Ogni modulo include una combinazione di lezioni teoriche, attività pratiche e valutazioni per garantire una comprensione completa del materiale.

[INDICE](#)

### Costruire UdA con Classroom nella scuola Secondaria

Titolo del corso	<b>Costruire UdA con Classroom nella scuola Secondaria</b>
Codice corso o Mepa	33/DM66ANITEL
Ambito tematico (vedi elenco)	1-Gestione didattica e tecnica degli ambienti di apprendimento innovativi e dei relativi strumenti tecnologici 3-Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie 4-Pratiche innovative di <b>verifica e valutazione degli apprendimenti</b> anche con l'utilizzo delle tecnologie digitali;
Destinatari	Secondaria di primo e secondo grado, ATA
Livello	A1/B1 Non sono richieste particolari conoscenze di HTML o di programmazione
Descrizione	Il corso è pensato per <ul style="list-style-type: none"> <li>• insegnanti delle scuole secondarie interessati a <b>impiegare in modo evoluto gli strumenti informatici</b></li> <li>• docenti che devono costruire <b>corsi di recupero</b> durante l'anno oppure nei mesi estivi</li> <li>• docenti che intendano approntare unità didattiche di <b>approfondimento</b></li> <li>• docenti che debbano costruire strumenti di <b>scaffolding per ambienti CLIL</b></li> </ul> Il corso prevede una situazione nella quale il programma sia stato già installato e non esplora le problematiche legate alla installazione di Classroom e alla sua gestione tecnica e amministrativa
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'obiettivo del corso è mettere i partecipanti in condizione di progettare, realizzare e gestire una o più UdA, inserendo in modo organico questo lavoro nel resto del programma.</li> <li>• Lo stile del corso è <b>essenzialmente pratico</b>: la sua finalità è di mettere i partecipanti in condizione di essere operativi il prima possibile e di poter trasferire immediatamente nella pratica le metodologie apprese.</li> </ul>
Competenze attese	I partecipanti al termine del corso: <ul style="list-style-type: none"> <li>• conosceranno la <b>struttura e il funzionamento di Classroom</b></li> <li>• saranno in grado di <b>costruire una UdA in modo autonomo</b>, dal caricamento dei materiali fino alla progettazione dei test di verifica dell'apprendimento e alla loro valutazione</li> </ul>
Programma Contenuti	Le ore di corso saranno utilizzate per affrontare i seguenti argomenti: I concetti base di Classroom Creare un corso Organizzare un corso Copiare un corso Utilizzare i calendari Utilizzare i contenuti di Google Drive Utilizzare la app mobile di Classroom Aggiungere materiali alla pagina lavori in corso Inserire un video da Youtube o altre piattaforme Creare e gestire una lezione a distanza con Meet Inserire un organizzatore della conoscenza Creare un compito Creare un compito con quiz Creare una domanda Invitare gli studenti a uno corso Comunicare con gli studenti



**ANITel associazione nazionale insegnanti Tutor e-Learning APS.**

Ente accreditato per la formazione dal MIUR con Prot. n. AOODGPER15315 del 27 luglio 2007. Carta del docente.  
Tel. 3397114535 anitel@anel.it - CF: 92126000345 Registrazione c/o l'ufficio delle Entrate del Ministero delle  
Finanze, atto costitutivo 100358/22 luglio 2004

---

Publicare annunci per gli studenti

Materiale

Materiale fornito dall'insegnante (slides, pdf, mappe)

[INDICE](#)

## Didattica Digitale Integrata e didattica a distanza con Classroom

Titolo del corso	Didattica Digitale Integrata e didattica a distanza con Classroom
Codice corso o Mepa	34/DM66ANITEL
Ambito tematico (vedi elenco)	<p>1-Gestione didattica e tecnica degli ambienti di apprendimento innovativi e dei relativi strumenti tecnologici</p> <p>3-Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie</p> <p>4-Pratiche innovative di <b>verifica e valutazione degli apprendimenti</b> anche con l'utilizzo delle tecnologie digitali;</p> <p>1-Gestione didattica e tecnica degli ambienti di apprendimento innovativi e dei relativi strumenti</p> <p>3-Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle tecnologie</p> <p>9-Tecnologie digitali per l'<b>inclusione</b> scolastica;</p>
Destinatari	Secondaria di primo e secondo grado
Livello	A1/B1
Descrizione	<p>Non sono richieste particolari conoscenze di HTML o di programmazione</p> <p>Il corso è pensato per tutti gli insegnanti di scuola SECONDARIA che devono gestire una forma di insegnamento a distanza:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• docenti che devono costruire <b>corsi di recupero</b> durante l'anno oppure nei mesi estivi</li> <li>• docenti che debbano seguire studenti a distanza, per esempio come integrazione del programma «<b>Scuola in ospedale / Istruzione domiciliare</b>»</li> <li>• tutor di <b>studenti all'estero</b></li> <li>• tutor di <b>studenti atleti di alto livello</b></li> </ul> <p>Il corso prevede una situazione nella quale il programma sia stato già installato e non esplora le problematiche legate alla installazione di Classroom e alla sua gestione tecnica e amministrativa</p>
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'obiettivo del corso è mettere i partecipanti in condizione di progettare, realizzare e gestire una o più UdA, inserendo in modo organico questo lavoro nel resto del programma.</li> <li>• Il corso insegna a <b>superare la istintiva difficoltà</b> a tradurre le idee didattiche in concrete attività didattiche; mostra come raccogliere, preparare e pubblicare i materiali didattici; spiega come progettare, distribuire e raccogliere le prove di valutazione.</li> <li>• Lo stile del corso è <b>essenzialmente pratico</b>: la sua finalità è di mettere i partecipanti in condizione di essere operativi il prima possibile e di poter trasferire immediatamente nella pratica le metodologie apprese.</li> </ul>
Competenze attese	<p>I partecipanti al termine del corso:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• conosceranno la struttura e il funzionamento di Classroom</li> <li>• saranno in grado di <b>costruire una UdA in modo autonomo</b>, dal caricamento dei materiali fino alla progettazione dei test di verifica dell'apprendimento e alla loro valutazione</li> </ul>
Programma Contenuti	<p>Le ore di corso saranno utilizzate per affrontare i seguenti argomenti:</p> <p>I concetti base di Classroom</p> <p>Creare un corso</p> <p>Organizzare un corso</p> <p>Copiare un corso</p> <p>Utilizzare i calendari</p> <p>Utilizzare i contenuti di Google Drive</p> <p>Utilizzare la app mobile di Classroom</p> <p>Aggiungere materiali alla pagina lavori in corso</p>



**ANITel associazione nazionale insegnanti Tutor e-Learning APS.**

Ente accreditato per la formazione dal MIUR con Prot. n. AOODGPER15315 del 27 luglio 2007. Carta del docente.  
Tel. 3397114535 anitel@anel.it - CF: 92126000345 Registrazione c/o l'ufficio delle Entrate del Ministero delle  
Finanze, atto costitutivo 100358/22 luglio 2004

Inserire un video da Youtube o altre piattaforme  
Creare e gestire una lezione a distanza con Meet  
Inserire un organizzatore della conoscenza  
Creare un compito  
Creare un compito con quiz  
Creare una domanda  
Invitare gli studenti a uno corso  
Comunicare con gli studenti  
Pubblicare annunci per gli studenti

---

Materiali prodotti e Risorse utilizzate      Materiale fornito dall'insegnante (slides, pdf, mappe)

[INDICE](#)

### Costruire UdA con Classroom per il sostegno

Titolo del corso	<b>Costruire UdA con Classroom per il sostegno</b>
Codice corso o Mepa	35/DM66ANITEL
Ambito tematico (vedi elenco)	1-Gestione didattica e tecnica degli ambienti di apprendimento innovativi e dei relativi strumenti tecnologici 3-Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie 9-Tecnologie digitali per l' <b>inclusione</b> scolastica;
Destinatari	Scuola Secondaria
Livello (base-intermedio-avanzato)	A1/B2 Non sono richieste particolari conoscenze di HTML o di programmazione
Descrizione	<p>Il corso è pensato per</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• insegnanti di sostegno che devono preparare percorsi personalizzati per studente DSA o BES;</li> <li>• docenti che devono costruire corsi di recupero durante l'anno oppure nei mesi estivi;</li> <li>• docenti che debbano seguire studenti a distanza, per esempio come integrazione del programma «Scuola in ospedale / Istruzione domiciliare»</li> </ul> <p>Il corso prevede una situazione nella quale il programma sia stato già installato e non esplora le problematiche legate alla installazione di Classroom e alla sua gestione tecnica e amministrativa.</p>
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'obiettivo del corso è mettere i partecipanti in condizione di progettare, realizzare e gestire una o più UdA, inserendo in modo organico questo lavoro nel resto del programma.</li> <li>• Il corso insegna a superare la istintiva difficoltà a tradurre le idee didattiche in concrete attività didattiche; mostra come raccogliere, preparare e pubblicare i materiali didattici; spiega come progettare, distribuire e raccogliere le prove di valutazione.</li> <li>• Lo stile del corso è essenzialmente pratico: la sua finalità è di mettere i partecipanti in condizione di essere operativi il prima possibile e di poter trasferire immediatamente nella pratica le metodologie apprese.</li> </ul>
Competenze attese	<p>I partecipanti al termine del corso:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• conosceranno la struttura e il funzionamento di Classroom</li> <li>• saranno in grado di costruire una UdA in modo autonomo, dal caricamento dei materiali fino alla progettazione dei test di verifica dell'apprendimento e alla loro valutazione, con particolare attenzione agli strumenti utili per affrontare situazioni DSA e BES</li> </ul>
Programma/Contenuti	<p>Le ore di corso saranno utilizzate per affrontare i seguenti argomenti:</p> <p>I concetti base di Classroom</p> <p>Creare un corso</p> <p>Organizzare un corso</p> <p>Copiare un corso</p> <p>Utilizzare i calendari</p> <p>Utilizzare uno screenreader</p> <p>Utilizzare i contenuti di Google Drive</p> <p>Utilizzare la app mobile di Classroom</p> <p>Aggiungere materiali alla pagina lavori in corso</p> <p>Inserire un video da Youtube o altra piattaforma</p> <p>Inserire un organizzatore della conoscenza</p> <p>Creare un compito</p> <p>Creare un compito con quiz</p>



**ANITel associazione nazionale insegnanti Tutor e-Learning APS.**

Ente accreditato per la formazione dal MIUR con Prot. n. AOODGPER15315 del 27 luglio 2007. Carta del docente.  
Tel. 3397114535 anitel@anel.it - CF: 92126000345 Registrazione c/o l'ufficio delle Entrate del Ministero delle  
Finanze, atto costitutivo 100358/22 luglio 2004

- Creare una domanda
- Gestire una lezione a distanza con Meet
- Invitare gli studenti a uno corso
- Comunicare con gli studenti
- Pubblicare annunci per gli studenti

---

Materiali prodotti e Risorse utilizzate      Materiale fornito dall'insegnante (slides, pdf, mappe)

[INDICE](#)

### Insegnare in ambiente CLIL con Classroom

Titolo del corso	<b>Insegnare in ambiente CLIL con Classroom nella scuola Secondaria italiana</b>
Codice corso o Mepa	36/DM66ANITEL
Ambito tematico (vedi elenco)	1-Gestione didattica e tecnica degli <b>ambienti di apprendimento innovativi</b> e dei relativi strumenti; 3-Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie; 9-Tecnologie digitali per l' <b>inclusione</b> scolastica;
Destinatari	Secondaria
Livello	A1/B1 Non sono richieste particolari conoscenze di HTML o di programmazione
Descrizione	Il corso è pensato per docenti che debbano costruire strumenti di <b>scaffolding per ambienti CLIL</b> . Prevede una situazione nella quale il programma sia stato già installato e non esplora le problematiche legate alla installazione di Classroom e alla sua gestione tecnica e amministrativa.
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'obiettivo del corso è mettere i partecipanti in condizione di progettare, realizzare e gestire una o più UdA, inserendo in modo organico questo lavoro nel resto del programma.</li> <li>• Lo stile del corso è <b>essenzialmente pratico</b>: la sua finalità è di mettere i partecipanti in condizione di essere operativi il prima possibile e di poter trasferire immediatamente nella pratica le metodologie apprese.</li> </ul>
Competenze attese	<p>I partecipanti al termine del corso:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• conosceranno la <b>struttura e il funzionamento di Classroom</b></li> <li>• saranno in grado di <b>costruire una UdA in modo autonomo</b>, dal caricamento dei materiali fino alla progettazione dei test di verifica dell'apprendimento e alla loro valutazione</li> </ul>
Programma Contenuti	<p>Le ore di corso saranno utilizzate per affrontare i seguenti argomenti:</p> <p>I concetti base di Classroom</p> <p>Creare un corso</p> <p>Organizzare un corso</p> <p>Copiare un corso</p> <p>Utilizzare i calendari</p> <p>Utilizzare i contenuti di Google Drive</p> <p>Utilizzare la app mobile di Classroom</p> <p>Aggiungere materiali alla pagina lavori in corso</p> <p>Inserire un video da Youtube o altre piattaforme</p> <p>Creare e gestire una lezione a distanza con Meet</p> <p>Inserire un organizzatore della conoscenza</p> <p>Creare un compito</p> <p>Creare un compito con quiz</p> <p>Creare una domanda</p> <p>Invitare gli studenti a uno corso</p> <p>Comunicare con gli studenti</p> <p>Pubblicare annunci per gli studenti</p>
Materiali prodotti e Risorse utilizzate	Materiale fornito dall'insegnante (slides, pdf, mappe)

### [INDICE](#)

### Innovare i percorsi di apprendimento con contenuti digitali interattivi ed elementi di gioco

Titolo del corso	Innovare i percorsi di apprendimento con contenuti digitali interattivi ed elementi di gioco
Codice corso o Mepa	37/DM66ANITEL
Ambito tematico (vedi elenco)	1-Gestione didattica e tecnica degli <b>ambienti di apprendimento innovativi</b> e dei relativi strumenti tecnologici e all'insegnamento delle competenze specialistiche per la formazione alle professioni digitali del futuro, in complementarità con "Scuola 4.0 3-Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie; Metodi e tecniche di apprendimento esperienziale, collaborativo, personalizzato, immersivo, sulla ricerca (inquiry based), sulla narrazione (storytelling), sulla soluzione di problemi (problem solving), sul making (fabbricazione di manufatti con strumenti digitali), sul tinkering (insegnare a "pensare con le mani" e ad apprendere sperimentando con strumenti e materiali), sull'utilizzo del gioco nell'insegnamento (gamification), sulla realtà virtuale, aumentata e immersiva, sull'internet delle cose (IoT), etc. 9-Tecnologie digitali per l' <b>inclusione</b> scolastica;
Destinatari	Infanzia, Primaria, Secondaria 1°
Livello	A1-A2
Descrizione	Attraverso esempi concreti e attività pratiche, il percorso intende guidare i docenti nella creazione di contenuti digitali coinvolgenti e aiutarli a consolidare la gestione di alcune applicazioni per creare risorse didattiche strutturate in base a specifici obiettivi didattici, in modo da favorire la partecipazione attiva degli studenti e rendere l'apprendimento più divertente ed efficace.
Obiettivi	-conoscere e imparare a utilizzare strumenti tecnologici per rendere le lezioni coinvolgenti e motivanti; -comprendere il potenziale degli strumenti offerti dalla tecnologia informatica; -acquisire competenze che consentano di selezionare gli strumenti più adeguati ai propri obiettivi didattici; -progettare e creare lezioni online attraverso l'aggregazione di risorse didattiche differenti.
Competenze attese	-Creare e ricercare risorse digitali -Pratiche di insegnamento e apprendimento -Valorizzazione delle potenzialità degli studenti
Programma/Contenuti	I INCONTRO Presentazione del percorso e indicazioni sulle modalità di svolgimento; la narrazione attraverso il digitale; webapp per la realizzazione di percorsi narrativi multicanale. II INCONTRO Webapp per creare risorse didattiche multimediali: immagini e video video arricchiti e aumentati. per la didattica e mappe interattive. III INCONTRO Webapp per creare risorse didattiche multimediali: mappe interattive e aggregatori di risorse. IV INCONTRO Webapp per creare risorse didattiche multimediali: immagini interattive e aumentate. V INCONTRO Webapp e strumenti per creare esercizi interattivi con feedback e/o correzione automatica. VI INCONTRO Webapp e strumenti per creare quiz o gare da utilizzare per valutare la conoscenza o la comprensione di argomenti di studio. VII INCONTRO Ambienti per creare lezioni online aggregando risorse didattiche di vario genere (video,



**ANITel associazione nazionale insegnanti Tutor e-Learning APS.**

Ente accreditato per la formazione dal MIUR con Prot. n. AOODGPER15315 del 27 luglio 2007. Carta del docente.  
Tel. 3397114535 anitel@anel.it - CF: 92126000345 Registrazione c/o l'ufficio delle Entrate del Ministero delle  
Finanze, atto costitutivo 100358/22 luglio 2004

link a pagine web, audio, moduli, presentazioni...).

**VIII INCONTRO**

Applicazioni per la progettazione e la realizzazione di attività ludico didattiche per  
l'autoapprendimento e per il monitoraggio in itinere."

Materiali prodotti e  
Risorse utilizzate

Slides, Video, PDF

[INDICE](#)

## Bullismo e Cyberbullismo: metodi e attività' per riconoscerli, prevenirli e contrastarli

Titolo del corso	Bullismo e Cyberbullismo: metodi e attività' per riconoscerli, prevenirli e contrastarli
Codice corso o Mepa	38/DM66ANITEL
Ambito tematico (vedi elenco)	7-Cybersicurezza, utilizzo sicuro della rete internet e prevenzione del cyberbullismo; 9-Tecnologie digitali per l' <b>inclusione</b> scolastica;
Destinatari	Primaria, Secondaria 1°
Livello	A1-A2
Descrizione	Il Bullismo e il Cyberbullismo sono due declinazioni di un fenomeno che trova frequente espressione nella scuola e nella vita quotidiana degli studenti. Come può fare il docente per individuare le situazioni critiche? Quali strumenti ha a disposizione per intervenire? Quali le possibili conseguenze delle sue azioni per i ragazzi, le famiglie e la scuola?
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• conoscere il fenomeno, sia dal punto di vista normativo che di quello emozionale e psicologico;</li> <li>• conoscere quali sono i rischi per la sicurezza e le implicazioni civilistiche e penali che possono derivare da un uso non consapevole delle TIC e di internet;</li> <li>• conoscere il diritto all'autodeterminazione informativa e delle azioni di violazione della privacy;</li> <li>• conoscere e saper diffondere notizie circostanziate circa le ipotesi di reato connesse all'uso di internet, dei social e degli sms;</li> <li>• acquisire elementi e strumenti di base per la prevenzione e il riconoscimento di comportamenti volti al bullismo e al cyberbullismo, ma anche dei comportamenti delle vittime e dei genitori.</li> </ul>
Competenze attese	<p>Conoscere il fenomeno del bullismo e del cyberbullismo e riuscire a prevenirlo o a contrastarlo</p> <p>Conoscere la rete e partecipare, nel rispetto delle regole e degli altri, ad incontri online e ad ambienti social con cui gli studenti possono entrare in contatto</p>
Programma Contenuti	<p>Modulo 1 – Dal Bullismo al Cyberbullismo</p> <p>Definizione, evoluzione e Linee guida dal Miur</p> <p>Modulo 2 – Ipotesi di reato connesse all'utilizzazione di internet o di sms, email, chat. Analisi della normativa di riferimento</p> <p>Modulo 3 – Persecutori, vittime e spettatori: ruoli psicologici sul palcoscenico esistenziale. Lettura psicologica e sociali del fenomeno</p> <p>Modulo 4 – L'educazione digitale per prevenire i pericoli della rete. Strategie e interventi educativi possibili</p> <p>Modulo 5– I social network; iniziative e strumenti per la tutela della privacy e della sicurezza in rete. Casi concreti di utilizzo della cittadinanza digitale.</p> <p>Modulo 6– La Peer&amp;Media Education</p> <p>Analisi del modello di prevenzione e intervento socio-educativo</p> <p>Modulo 7– Metodi di prevenzione-intervento sul bullismo e sul cyberbullismo Attività e proposte pratiche per comprendere il gruppo, i fenomeni del bullismo e cyberbullismo ed educare ai media</p> <p>Modulo 8 – Project Work sulle tematiche affrontate</p>
Materiali prodotti e Risorse utilizzate	Slides, Video, PDF

### [INDICE](#)

## Digitalizzazione amministrativa delle segreterie scolastiche

Competenze (sintesi)	Digitalizzazione amministrativa delle segreterie scolastiche e potenziamento delle competenze digitali (Personale ATA)
Titolo del corso	Digitalizzazione amministrativa delle segreterie scolastiche
Codice corso o Mepa	39/DM66ANITEL
Ambito tematico (vedi elenco)	12-Leadership dell'innovazione e della trasformazione digitale e didattica nelle scuole; 13-Digitalizzazione delle operazioni amministrative scolastiche, includendo l'uso di software e strumenti digitali per ottimizzare i processi, garantendo efficienza, sicurezza dei dati e miglioramento complessivo delle pratiche gestionali.
Destinatari	Docenti di ogni ordine e grado e personale amministrativo, ATA
Livello	Personalizzabile
Descrizione	Digitalizzazione delle operazioni amministrative scolastiche, includendo l'uso di software e strumenti digitali per ottimizzare i processi, garantendo efficienza, sicurezza dei dati e miglioramento complessivo delle pratiche gestionali
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conoscenza delle tecnologie digitali per ottimizzare i processi amministrativi.</li> <li>2. Miglioramento delle competenze informatiche del personale.</li> <li>3. Automatizzazione dei processi per aumentare l'efficienza.</li> <li>4. Gestione sicura dei dati degli studenti.</li> <li>5. Integrazione dei sistemi digitali esistenti.</li> <li>6. Promozione della riduzione della carta attraverso la digitalizzazione.</li> <li>7. Fornitura di supporto tecnico durante la transizione.</li> <li>8. Miglioramento dell'esperienza utente.</li> <li>9. Valutazione dell'efficacia della digitalizzazione e monitoraggio dei progressi nel tempo.</li> <li>10. Promozione di una cultura organizzativa adattabile al cambiamento e all'innovazione.</li> </ol>
Competenze attese	<p>Le competenze attese includono:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Utilizzo competente di software e strumenti digitali.</li> <li>2. Conoscenza delle basi dell'informatica e delle tecnologie digitali.</li> <li>3. Capacità di organizzare e gestire il lavoro in modo efficiente.</li> <li>4. Abilità comunicative online e offline.</li> <li>5. Capacità di risolvere problemi tecnici e organizzativi.</li> <li>6. Leadership durante la transizione alla digitalizzazione.</li> <li>7. Valutazione dell'efficacia delle soluzioni digitali.</li> <li>8. Adattabilità ai cambiamenti tecnologici e organizzativi.</li> </ol>
Programma	Word processing
Contenuti	<p>Word</p> <p>Computer essentials</p> <p>Online essentials</p> <p>Online Collaboration</p> <p>IT-Security</p> <p>Cyber</p> <p>Security Spreadsheets</p> <p>Excel</p> <p>Presentation Power Point</p> <p>Online Collaboration</p>
Materiali prodotti e Risorse utilizzate	Slides, Video, PDF, Mappe, Podcast, E-book, Multimedia, Scorm, Ambienti, Moodle Object

### [INDICE](#)

## Immagini Digitali con L'intelligenza Artificiale nella Didattica: Fondamenti, Applicazioni e Pratiche

Titolo del corso	<b>Immagini Digitali con L'Intelligenza Artificiale nella Didattica: Fondamenti, Applicazioni e Pratiche</b>
Codice corso o Mepa	40/DM66ANITEL
Ambito tematico (vedi elenco)	1-Gestione didattica e tecnica degli ambienti di apprendimento innovativi e dei relativi strumenti 3-Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie; Metodi e tecniche di apprendimento esperienziale 8-Utilizzo etico e responsabile dell'intelligenza artificiale nella pratica didattica;
Destinatari	sec.1°, sec.2
Livello (base-intermedio-avanzato)	B1-B2
Descrizione	<p>Nella didattica digitale esperta ed avanzata, l'utilizzo delle immagini assume un ruolo sempre più centrale e strategico. Le immagini, infatti, non si configurano più come semplici elementi decorativi, ma come veri e propri strumenti di apprendimento, capaci di potenziare la motivazione, il coinvolgimento e la comprensione degli studenti. Questo corso di formazione si propone di fornire ai docenti le conoscenze teoriche e pratiche necessarie per integrare efficacemente le immagini nella loro didattica. Attraverso un percorso articolato e ricco di esperienze, i partecipanti potranno esplorare il valore pedagogico delle immagini, scoprire nuove metodologie didattiche e sviluppare competenze nell'utilizzo di strumenti digitali per la ricerca, la creazione e la manipolazione di immagini.</p> <p><b>Fondamenti pedagogici:</b></p> <p>Il corso si fonda su solide basi pedagogiche, traendo ispirazione dalle teorie dell'apprendimento visivo e della didattica multimodalità. Si ripercorreranno i contributi di studiosi come Jerome Bruner, David Ausubel e Howard Gardner, sottolineando il ruolo centrale della rappresentazione visiva nel processo di costruzione della conoscenza.</p> <p><b>1. Jerome Bruner e la teoria della rappresentazione mentale:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bruner</b>, psicologo americano, ha enfatizzato l'importanza della rappresentazione mentale nell'apprendimento. Secondo Bruner, le informazioni vengono codificate in tre modi: percettivo (attraverso i sensi), simbolico (attraverso il linguaggio) e iconico (attraverso le immagini).</li> <li>• <b>L'apprendimento visivo</b>, basato sulla rappresentazione iconica, gioca un ruolo fondamentale in quanto permette di: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Comprendere concetti astratti e complessi in modo più intuitivo e immediato.</li> <li>○ Memorizzare informazioni in modo più efficace e duraturo.</li> <li>○ Sviluppare il pensiero critico e la capacità di analisi.</li> <li>○ Favorire la creatività e l'immaginazione.</li> </ul> </li> </ul> <p><b>2. David Ausubel e l'apprendimento per ricezione:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ausubel</b>, psicologo cognitivista, ha elaborato la teoria dell'apprendimento per ricezione, secondo la quale l'apprendimento avviene quando nuove informazioni vengono collegate a conoscenze preesistenti nella struttura cognitiva del discente.</li> <li>• <b>Le immagini</b>, in quanto potenti organizzatori cognitivi, possono facilitare l'apprendimento per ricezione in quanto:</li> </ul>

- Aiutano a creare connessioni mentali tra concetti nuovi e già noti.
- Forniscono una rappresentazione concreta di idee astratte.
- Favoriscono la memorizzazione e il richiamo delle informazioni.

### 3. Howard Gardner e le intelligenze multiple:

- **Gardner**, psicologo cognitivo, ha proposto la teoria delle intelligenze multiple, secondo la quale gli esseri umani possiedono diverse forme di intelligenza, tra cui quella visivo-spaziale.
- **L'intelligenza visivo-spaziale** si riferisce alla capacità di elaborare informazioni visive, di percepire il mondo in modo tridimensionale e di creare immagini mentali.
- **L'utilizzo di immagini nella didattica** può valorizzare l'intelligenza visivo-spaziale degli studenti e favorire l'apprendimento di tutti, indipendentemente dal loro stile cognitivo preferito.

In sintesi, le teorie dell'apprendimento visivo e della didattica multimodalità, forniscono solide basi pedagogiche per l'utilizzo efficace delle immagini nella didattica. Le immagini, infatti, possono potenziare l'apprendimento, la motivazione e il coinvolgimento degli studenti, favorendo la costruzione di una conoscenza profonda e significativa.

### La produzione di immagini con l'intelligenza artificiale (AI) offre numerosi vantaggi nell'ambito dell'apprendimento, tra cui:

- **Velocità ed efficienza:** Gli algoritmi di apprendimento profondo possono generare immagini di alta qualità in pochi secondi, riducendo drasticamente i tempi di produzione rispetto ai metodi tradizionali.
- **Personalizzazione e varietà:** L'AI può creare immagini su misura in base alle esigenze specifiche, offrendo un livello di personalizzazione.
- **Realismo e qualità:** Le tecniche di AI, come il deep learning, sono in grado di creare immagini estremamente realistiche e di alta qualità, utili per creare esperienze visive coinvolgenti.
- **Creazione di scenari complessi:** L'AI ha la capacità di creare scenari o situazioni che sarebbero difficili o impossibili da riprodurre con strumenti tradizionali.
- Questi vantaggi possono migliorare l'esperienza di apprendimento rendendola più interattiva, personalizzata e stimolante per gli studenti, oltre a fornire agli insegnanti strumenti potenti per arricchire il materiale didattico.

Obiettivi	<p><b>Obiettivi del Corso:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Comprendere</b> i fondamenti pedagogici dell'utilizzo delle immagini nella didattica.</li> <li>2. <b>Apprendere</b> le tecniche di creazione e manipolazione delle immagini con applicazioni digitali.</li> <li>3. <b>Definire obiettivi</b> per docenti e studenti nell'utilizzo delle immagini nella didattica.</li> <li>4. Esplorare il valore delle immagini nella didattica e i riferimenti pratici per il loro utilizzo in diverse discipline.</li> <li>5. <b>Comprendere i principi di base</b> dell'arte dei prompt per la creazione di immagini AI.</li> <li>6. <b>Analizzare i criteri etici</b> legati all'uso delle immagini nella didattica.</li> <li>7. <b>Definire</b> i risultati attesi dall'integrazione delle immagini nella pratica didattica.</li> </ol>
Competenze attese	<p><b>L'obiettivo generale del Corso</b> è quello di fornire ai docenti gli strumenti e le competenze necessarie per integrare le immagini in modo efficace nella propria didattica e per creare ambienti di apprendimento coinvolgenti e stimolanti per tutti gli studenti.</p> <p>Gli insegnanti acquisiranno una comprensione chiara di cosa sia l'arte dei prompt per la</p>

creazione di immagini AI, inclusi i concetti fondamentali e le sue applicazioni pratiche.

- **Apprendere a formulare prompt efficaci:** I partecipanti impareranno a formulare prompt efficaci che guidino la generazione di immagini AI desiderate, utilizzando linguaggio chiaro e specifico. Sperimentare con piattaforme e strumenti: Gli insegnanti avranno l'opportunità di sperimentare direttamente con diverse piattaforme e strumenti che consentono di utilizzare modelli AI per generare immagini a partire da prompt. I partecipanti (docenti e studenti), conosceranno il potenziale pedagogico dell'arte dei prompt per la creazione di immagini AI nella didattica, identificando modi innovativi per integrare questa tecnica nell'insegnamento e nell'apprendimento. I partecipanti svilupperanno competenze digitali avanzate e capacità di pensiero critico nell'utilizzo di modelli AI per generare immagini a partire da prompt, preparandoli a integrare queste competenze nella loro pratica didattica.
- **Creare progetti collaborativi:** I partecipanti svilupperanno progetti collaborativi che utilizzano modelli AI per generare immagini condividendo prompt e proposte, creando artefatti collaborativi.
- **Valutare criticamente l'impatto etico, critico e sociale** per la creazione di immagini AI, riflettendo sulle sfide e sulle opportunità associate a questa tecnica.
- **Creare risorse educative innovative:** Gli insegnanti svilupperanno risorse educative innovative che utilizzano modelli AI per generare immagini a partire da prompt, arricchendo l'esperienza di apprendimento degli studenti attraverso l'uso di tecnologie emergenti.
- **Promuovere l'inclusione e l'accessibilità:** I partecipanti esploreranno modi per promuovere l'inclusione e l'accessibilità nell'utilizzo dell'arte dei prompt per la creazione di immagini AI, garantendo che tutti gli studenti abbiano accesso alle risorse e alle opportunità offerte da questa tecnica.
- **Esplorare il valore delle immagini nella didattica e i riferimenti pratici** per il loro utilizzo in diverse discipline.

Programma  
Contenuti

#### **Fondamenti e riferimenti pedagogici**

- Il potere delle immagini: comunicazione, apprendimento e pensiero visivo.
- Teorie dell'apprendimento e ruolo delle immagini nel processo di insegnamento-apprendimento.
- Didattica visuale e multimodalità.

#### **Obiettivi per docenti e studenti**

- Integrare le immagini per potenziare l'apprendimento: obiettivi cognitivi, linguistici, sociali ed emotivi.
- Creare attività didattiche basate sulle immagini. Il valore e le applicazioni pratiche.

#### **Tipologie di immagini e loro utilizzo nella didattica**

- **Strumenti e applicazioni** per la ricerca, la creazione e la manipolazione di immagini: Canva, Pixabay, Fotor, ecc.
- **Panoramica delle principali applicazioni** per la creazione e la manipolazione delle immagini.
- **Esempi di buone pratiche:** integrare le immagini in diverse discipline (letteratura, storia, matematica, scienze, ecc.).
- **Strategie** per coinvolgere gli studenti nella creazione di immagini per scopi educativi.
- **Creazione di linee guida** per gli studenti sull'uso responsabile delle immagini.

#### **Apprendimento didattico dei prompt**

- **Introduzione** all'apprendimento didattico dei prompt
- **Creare attività didattiche** con prompt: brainstorming, scrittura creativa, problem

solving, storytelling.

- **Strumenti digitali** per l'apprendimento didattico dei prompt: ChatGPT, Bard, altri.

#### **Alcuni possibili argomenti per la sessione sull'arte dei prompt per la creazione di immagini AI**

- **Comprendere i principi di base dell'arte dei prompt** per la creazione di immagini AI (Gli insegnanti acquisiranno una comprensione chiara di cosa sia l'arte dei prompt per la creazione di immagini AI, inclusi i concetti fondamentali e le sue applicazioni pratiche).
- **Apprendere a formulare prompt efficaci:** I partecipanti impareranno a formulare prompt efficaci che guidino la generazione di immagini AI desiderate, utilizzando linguaggio chiaro e specifico.
- **Sperimentare con piattaforme e strumenti:** Gli insegnanti avranno l'opportunità di sperimentare direttamente con diverse piattaforme e strumenti che consentono di utilizzare modelli AI per generare immagini a partire da prompt.
- **Esplorare le applicazioni pedagogiche:** I partecipanti esploreranno il potenziale pedagogico dell'arte dei prompt per la creazione di immagini AI nella didattica, identificando modi innovativi per integrare questa tecnica nell'insegnamento e nell'apprendimento.
- **Stimolare la creatività e l'espressione artistica:** gli insegnanti saranno incoraggiati a esplorare nuove forme di espressione creativa utilizzando modelli AI per generare immagini a partire da prompt, stimolando la loro creatività e innovazione.
- **Creare progetti collaborativi:** I partecipanti svilupperanno progetti collaborativi che utilizzano modelli AI per generare immagini a partire da prompt condivisi, incoraggiando la collaborazione e la condivisione di idee all'interno della comunità educativa.
- **Valutare criticamente l'impatto etico e sociale:** Gli insegnanti esploreranno le implicazioni etiche e sociali dell'utilizzo dell'arte dei prompt per la creazione di immagini AI, riflettendo sulle sfide e sulle opportunità associate a questa tecnica.
- **Sviluppare competenze digitali e di pensiero critico:** I partecipanti svilupperanno competenze digitali avanzate e capacità di pensiero critico nell'utilizzo di modelli AI per generare immagini a partire da prompt, preparandoli a integrare queste competenze nella loro pratica didattica.
- **Promuovere l'inclusione e l'accessibilità:** I partecipanti esploreranno modi per promuovere l'inclusione e l'accessibilità nell'utilizzo dell'arte dei prompt per la creazione di immagini AI, garantendo che tutti gli studenti abbiano accesso alle risorse e alle opportunità offerte da questa tecnica.

#### **Risultati Attesi e Valutazione**

- Definizione dei risultati attesi dall'integrazione delle immagini nella didattica.
- Sviluppo di strumenti di valutazione per valutare l'efficacia dell'uso delle immagini.
- Piano di azione per il continuo miglioramento dell'uso delle immagini nella pratica didattica.
- Misurare l'efficacia dell'uso delle immagini AI
- Feedback degli studenti. Raccogliere opinioni e suggerimenti

#### **Metodologia Didattica:**

- Attività pratiche di creazione e manipolazione delle immagini con taratura delle immagini nelle applicazioni.
- Discussione di casi studio.
- Utilizzo di piattaforme online per la condivisione di risorse e la collaborazione tra



**ANITel associazione nazionale insegnanti Tutor e-Learning APS.**

Ente accreditato per la formazione dal MIUR con Prot. n. AOODGPER15315 del 27 luglio 2007. Carta del docente.  
Tel. 3397114535 anitel@anel.it - CF: 92126000345 Registrazione c/o l'ufficio delle Entrate del Ministero delle  
Finanze, atto costitutivo 100358/22 luglio 2004

i partecipanti.

---

Materiali prodotti e  
Risorse utilizzate

**Materiali del Corso:**

- Slide delle presentazioni.
- Tutorial video sull'uso delle applicazioni delle immagini.
- Risorse didattiche e bibliografiche sugli argomenti trattati.
- Modelli ed esempi di attività didattiche basate sull'uso delle immagini.
- Schede di supporto.

[INDICE](#)

## Intelligenza artificiale e produzione di materiali didattici individuali

Titolo del corso	<b>Intelligenza artificiale e produzione di materiali didattici individuali</b>
Codice corso o Mepa	41/DM66ANITEL
Ambito tematico (vedi elenco)	Utilizzo etico e responsabile dell' <b>intelligenza artificiale</b> nella pratica didattica
Destinatari (infanzia, primaria, sec.1°, sec.2°) ATA	Docenti di ogni ordine e grado
Livello (base-intermedio-avanzato)	B1-B2
Descrizione	Questo corso mira a fornire una solida comprensione dei concetti fondamentali dell'Intelligenza Artificiale (IA) e a sviluppare le competenze necessarie per creare materiali didattici individuali utilizzando varie risorse.
Obiettivi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comprendere i concetti chiave dell'IA.</li> <li>2. Apprendere come progettare e sviluppare materiali didattici individuali.</li> <li>3. Acquisire familiarità con una varietà di risorse didattiche.</li> </ol>
Competenze attese	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conoscenza dei principi fondamentali dell'IA.</li> <li>2. Capacità di creare materiali didattici individuali.</li> <li>3. Abilità nell'utilizzo di diverse risorse per l'istruzione.</li> </ol>
Programma Contenuti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Modulo 1: Introduzione all'IA</li> <li>2. Modulo 2: Machine Learning</li> <li>3. Modulo 3: Deep Learning</li> <li>4. Modulo 4: Applicazioni dell'IA</li> <li>5. Modulo 5: Creazione di materiali didattici individuali</li> <li>6. Modulo 6: Utilizzo di Slides e Video per l'istruzione</li> <li>7. Modulo 7: Creazione di E-book e Podcast educativi</li> <li>8. Modulo 8: Lavorare con Moodle e altri ambienti di apprendimento</li> </ol>
Materiali prodotti e Risorse utilizzate	<p><b>Materiali prodotti:</b> Durante il corso, gli studenti produrranno una serie di materiali didattici individuali, tra cui slides, video, mappe, podcast, e-book, e altro ancora.</p> <p><b>Risorse utilizzate:</b> Slides, Video, PDF, Mappe, Podcast, E-book, Multimedia, Scorm, Ambienti, Moodle Object (lezioni, libri, workspace, compiti, etc.).</p>

### [INDICE](#)

## Piccoli cittadini digitali crescono

Titolo del corso	<b>Piccoli cittadini digitali crescono</b>
Codice corso e Mepa	42/DM66ANITEL
Ambito tematico (vedi elenco)	Insegnamento dell' <b>educazione civica</b> digitale e dell' <b>educazione alla cittadinanza</b> digitale e utilizzo consapevole delle tecnologie digitali da parte degli studenti
Destinatari	DOCENTI PRIMARIA, classi quarte e quinte.
Livello (base-intermedio-avanzato)	A1/A2 BASE
Descrizione	Il corso fornisce ai docenti lezioni pronte da portare in classe con cui trasmettere alle nuove generazioni le competenze digitali che servono loro per diventare cittadini del domani, proponendo una serie di attività pratiche da svolgere sia con tablet, chromebook che computer, sia in analogico in classe scrivendo sui quaderni. Il programma proposto è inseribile nelle programmazioni ministeriali dell'educazione civica.
Obiettivi	Fornire ai docenti contenuti e competenze da trasmettere alle classi terminali della primaria, per formare digitalmente i propri alunni. Fornire ai docenti gli strumenti digitali e le metodologie didattiche analogiche da utilizzare in classe o in laboratorio di informatica per mettere in atto lezioni di educazione civica digitale.
Competenze attese	Saper insegnare l'utilizzo della tastiera fisica di un PC e le sue funzionalità speciali. Saper educare all'uso consapevole delle proprie credenziali di iscrizione e utilizzarle in maniera corretta e sicura Saper distinguere tra i diversi dispositivi elettronici (tablet, computer e Chromebook) e tra i diversi programmi (Google Workspace, Office etc.) in base al tipo di prodotto che si vuole preparare.
Programma/Contenuti	La tastiera del PC: tasti, combinazioni di tasti e funzioni speciali. Come scrivere usando più dita. PC, tablet e Chromebook: che differenze ci sono? Guida ad un uso consapevole I programmi e le app: cosa sono, quali sono i più utilizzati, come scegliere quello più adatto alle proprie necessità. Credenziali di iscrizione: lessico specifico, guida ad un utilizzo consapevole.
Materiali prodotti e Risorse utilizzate	Slides e Pdf

### [INDICE](#)

## L'apprendimento vien giocando, App per tablet, Chromebook e PC

Titolo del corso	L'apprendimento vien giocando, App per tablet, Chromebook e PC
Codice corso o Mepa	43/DM66ANITEL
Ambito tematico (vedi elenco)	Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie
Destinatari	Docenti Secondaria Di Primo Grado
Livello (base-intermedio- avanzato)	A2
Descrizione	Il corso fornisce ai docenti indicazioni sulle principali app gratuite e programmi utilizzabili da tablet, Chromebook e PC che possono essere utilizzati per costruire l'apprendimento in maniera attiva e consapevole.
Obiettivi	Fornire ai docenti una panoramica sui principali programmi che permettano ai docenti di guidare l'apprendimento con il metodo della gamification. Fornire indicazioni metodologiche su come inserire la gamification in maniera graduale e controllata nelle proprie classi.
Competenze attese	Saper utilizzare programmi e app che sfruttano il metodo della gamification, sia durante le lezioni in classe sia nei compiti per casa. Saper guidare i ragazzi a creare prodotti digitali da proporre al resto della classe durante le lezioni di gamification.
Programma Contenuti	Scopi della gamification: come e perché l'apprendimento viene facilitato dalla componente ludica. Metodologie didattiche della gamification: come sfruttare il gioco per trasmettere apprendimento. Esempi di gamification applicati a diverse materie, con app da concordare con l'Istituto.
Materiali prodotti e Risorse utilizzate	Slides e Pdf

### [INDICE](#)

## **Valutare attraverso un prodotto digitale. Pratiche innovative di verifica e valutazione degli apprendimenti anche con l'utilizzo delle tecnologie digitali**

**Titolo del corso:** Valutare attraverso un prodotto digitale

**Codice Mepa:** 44/DM66ANITEL

**Ambito tematico** (vedi elenco): Pratiche innovative di verifica e valutazione degli apprendimenti anche con l'utilizzo delle tecnologie digitali

**Destinatari:** docenti secondaria di primo grado

**Livello:** A2

**Descrizione:** Il corso fornisce ai docenti indicazioni e proposte per la valutazione degli studenti attraverso l'elaborazione e la consegna di un prodotto digitale

**Obiettivi:** Gli obiettivi e i contenuti del corso sono personalizzabili in base alle richieste del singolo istituto ed al livello di informatizzazione dei partecipanti, alla durata del corso e alla modalità di svolgimento del corso stesso (sincrono/asincrono).

E' possibile richiedere, per i docenti con competenze informatiche meno avanzate, i tutorial in asincrono per l'iscrizione e l'utilizzo base dei programmi citati nel corso.

Si consiglia, nella scelta dei contenuti, di fare riferimento alla policy di protezione dei dati in atto nell'istituto, sottoponendo la lista dei programmi proposti al DPO.

- Fornire ai docenti una panoramica sui principali programmi che permettano ai docenti di verificare l'apprendimento tramite valutazione di un prodotto digitale o con l'uso di app digitali per la valutazione.
  - Fornire indicazioni metodologiche su come organizzare il lavoro digitale in classe, come strutturare le consegne e organizzare prove di valutazione in digitale.
- Competenze attese Saper utilizzare programmi e app che permettano la valutazione di contenuti e competenze. Saper creare e assegnare consegne che prevedano la creazione di un prodotto digitale e come valutarlo.

### **Programma**

- La valutazione in digitale: pro e contro.
- I prodotti digitali come strumento valutativo: pro e contro.
- Esempi di programmi digitali per la valutazione: questi sono da concordare con l'Istituto, in base alle richieste del corpo docenti e al livello di informatizzazione dei partecipanti. Si propongono i seguenti software:
- Google Moduli: come strutturare una verifica per evitare che gli studenti copino gli uni dagli altri (organizzazione del modulo in sezioni, modalità random delle domande e delle risposte)
- Google Moduli e funzionalità avanzate per i DSA: domande e risposte con commenti audio.
- Quizizz: come ripassare con la classe per prepararsi ad una verifica; funzionalità premium per la composizione di verifiche visive e con modalità di compilazione interattive
- Onlitest: il programma è abilitato al "blocco schermo" ed impedisce agli studenti di cercare le risposte sul dispositivo o online; permette inoltre la creazione di verifiche a file e di varianti BES/DSA
- Panquiz: l'alternativa italiana a Kahoot e Quizizz
- Edpuzzle: Verifica di ascolto o comprensione orale, permette di inserire domande aperte e chiuse in un video.
- Classroom: come utilizzare questa piattaforma per somministrare prove di valutazione personalizzate a gruppi diversi di studenti.
- Escape room: creare facili escape room da usare come strumenti valutativi di gruppo (a seconda del livello di preparazione dei docenti: con Google Moduli o con Thinglink)



**ANITeL associazione nazionale insegnanti Tutor e-Learning APS.**

Ente accreditato per la formazione dal MIUR con Prot. n. AOODGPER15315 del 27 luglio 2007. Carta del docente.  
Tel. 3397114535 anitel@anel.it - CF: 92126000345 Registrazione c/o l'ufficio delle Entrate del Ministero delle  
Finanze, atto costitutivo 100358/22 luglio 2004

Esempi di prodotti digitali creabili con la classe e che verranno poi valutati:

- Personalizzazione di una presentazione guidata, sulla base di uno schema fornito dal docente (con Canva o Presentazioni)
- Mappa concettuale con approfondimenti personalizzati (Canva)
- Immagine interattiva con spiegazioni testuali (con Interacty o Thinglink o Canva)
- Video girato dagli allievi, con rielaborazioni personalizzate in digitale (Canva) Criteri di valutazione delle competenze digitali.
- Il divario digitale: come aiutare gli studenti che non hanno un dispositivo personale per il lavoro domestico.

**Materiali prodotti e Risorse utilizzate:** Slides e Pdf, siti

[INDICE](#)

## Storytelling con gli origami e Canva

Titolo del corso	<b>Storytelling con gli origami e Canva</b>
Codice corso o Mepa	45/DM66ANITEL
Ambito tematico (vedi elenco)	Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie: storytelling
Destinatari	Docenti secondaria di primo grado docenti primaria (classi quarta quinta)
Livello (base intermedio- avanzato)	A2
Descrizione	Il corso fornisce ai docenti un protocollo di lezione che permette di mettere in atto la didattica dello storytelling in classe, attraverso l'uso degli origami e la rielaborazione digitale in Canva.
Obiettivi	Fornire ai docenti gli strumenti metodologici per imbastire lezioni con l'uso della didattica dello storytelling, che utilizzi gli origami. Fornire ai docenti le competenze informatiche basilari del programma Canva per utilizzarlo nella rielaborazione digitale dello storytelling costruito con gli origami. Fornire indicazioni metodologiche su come organizzare il lavoro digitale in classe, come strutturare le consegne e organizzare i gruppi di lavoro.
Competenze attese	Conoscere le tecniche base dell'origami. Saper organizzare un'attività origami in classe. Interiorizzare i principali origami utili per attività di storytelling. Conoscere le funzionalità base di Canva per la creazione di un prodotto utile allo storytelling (presentazione o video, in base al livello di esperienza dei docenti).
Programma Contenuti	La didattica degli origami: come portarla in classe, quando e in quali spazi. Che materiali usare, come organizzare la classe, come guidare gli studenti e correggerli, come aiutare gli studenti più fragili. Le pieghe base degli origami: i primi personaggi di uno storytelling. Origami facili per creare l'ambientazione per lo storytelling. Digitalizzazione dell'origami. Canva: introduzione all'uso. Come inserire gli origami in Canva, come modificarli e implementarli. Come assemblare un prodotto utile allo storytelling (presentazione o video, in base al livello di esperienza dei docenti).
Materiali prodotti e Risorse utilizzate	Come condividere il prodotto finale. Slides e Pdf Video tutorial da visionare in asincrono

### [INDICE](#)

## Cybersicurezza e prevenzione del Cyberbullismo

Titolo del corso	Cybersicurezza e prevenzione del Cyberbullismo
Codice corso o Mepa	46/DM66ANITEL
Ambito tematico (vedi elenco)	7-Cybersicurezza, utilizzo sicuro della rete internet e prevenzione del cyberbullismo; 9-Tecnologie digitali per l' <b>inclusione</b> scolastica;
Destinatari	Docenti di ogni ordine e grado e personale amministrativo
Livello	Livello personalizzato A1/C2
Descrizione	Il Bullismo e il Cyberbullismo sono due declinazioni di un fenomeno che trova frequente espressione nella scuola e nella vita quotidiana degli studenti. Come può fare il docente per individuare le situazioni critiche? Quali strumenti ha a disposizione per intervenire? Quali le possibili conseguenze delle sue azioni per i ragazzi, le famiglie e la scuola?
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• conoscere il fenomeno, sia dal punto di vista normativo che di quello emozionale e psicologico;</li> <li>• conoscere quali sono i rischi per la sicurezza e le implicazioni civilistiche e penali che possono derivare da un uso non consapevole delle TIC e di internet;</li> <li>• conoscere il diritto all'autodeterminazione informativa e delle azioni di violazione della privacy;</li> <li>• conoscere e saper diffondere notizie circostanziate circa le ipotesi di reato connesse all'uso di internet, dei social e degli sms;</li> <li>• acquisire elementi e strumenti di base per la prevenzione e il riconoscimento di comportamenti volti al bullismo e al cyberbullismo, ma anche dei comportamenti delle vittime e dei genitori.</li> </ul>
Competenze attese	<p>Conoscere il fenomeno del bullismo e del cyberbullismo e riuscire a prevenirlo o a contrastarlo</p> <p>Conoscere la rete e partecipare, nel rispetto delle regole e degli altri, ad incontri online e ad ambienti social con cui gli studenti possono entrare in contatto</p>
Programma Contenuti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conoscenza della sicurezza informatica</li> <li>Comprendere i concetti fondamentali della sicurezza informatica, inclusi gli elementi di base della protezione dei dati e la gestione dei rischi online.</li> <li>2. Abilità di navigazione sicura su Internet: Essere in grado di riconoscere e gestire le minacce online, evitando siti web dannosi, phishing e truffe online.</li> <li>3. Gestione della privacy online: Sapere come proteggere le informazioni personali online, comprendendo le impostazioni di privacy dei vari servizi e piattaforme digitali.</li> <li>4. Conoscenza delle leggi e delle politiche di sicurezza digitale: Familiarità con le normative e le politiche relative alla sicurezza digitale, inclusi gli obblighi legali e le best practice nell'ambito della protezione dei dati.</li> <li>5. Competenze di comunicazione e gestione dei conflitti: Essere in grado di comunicare in modo efficace su questioni legate alla sicurezza digitale e di gestire eventuali situazioni di conflitto o cyberbullismo in modo appropriato.</li> <li>6. Abilità di insegnamento e sensibilizzazione: Capacità di educare e sensibilizzare gli altri sulla sicurezza digitale e la prevenzione del cyberbullismo attraverso l'istruzione e l'organizzazione di programmi di sensibilizzazione.</li> <li>7. Abilità di risoluzione dei problemi: Capacità di identificare e risolvere problemi relativi alla sicurezza informatica e al cyberbullismo, utilizzando strategie e risorse adeguate.</li> <li>8. Empatia e consapevolezza delle dinamiche sociali: Comprendere le sfide e le conseguenze del cyberbullismo sul piano emotivo e sociale, e sviluppare empatia nei confronti delle vittime.</li> <li>9. Gestione delle emergenze online: Essere preparati a gestire situazioni di emergenza online, come attacchi informatici o casi gravi di cyberbullismo, agendo in modo tempestivo e responsabile.</li> </ol>



**ANITel associazione nazionale insegnanti Tutor e-Learning APS.**

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

Tel. 3397114535 anitel@anel.it - CF: 92126000345 Registrazione c/o l'ufficio delle Entrate del Ministero delle Finanze, atto costitutivo 100358/22 luglio 2004

10. Aggiornamento e adattabilità: Essere disposti a rimanere aggiornati sulle nuove minacce e le best practice della sicurezza digitale, adattando costantemente le proprie conoscenze e strategie di prevenzione.

---

Materiali prodotti e  
Risorse utilizzate

Slides, Video, PDF

[INDICE](#)

## Leadership dell'Innovazione digitale trasformazione della didattica nelle Scuole

Titolo del corso	Leadership dell'Innovazione digitale trasformazione della didattica nelle Scuole
Codice del corso o Mepa	47/DM66ANITEL
Ambito tematico (vedi elenco)	12-Leadership dell' <b>innovazione</b> e della <b>trasformazione digitale e didattica</b> nelle scuole
Destinatari	Docenti di ogni ordine e grado e personale amministrativo
Livello (base-intermedio-avanzato)	Personalizzabile da A1 a C2
Descrizione	<p>Guida e alla gestione del cambiamento nelle scuole attraverso l'uso di tecnologie digitali per migliorare l'efficienza, l'efficacia e l'esperienza di apprendimento.</p> <p>Guidare e gestire il cambiamento e l'innovazione all'interno di un'istituzione scolastica. Ciò implica la promozione di nuove idee, l'implementazione di nuove tecnologie e metodi di insegnamento, e la creazione di un ambiente che incoraggia l'innovazione.</p> <p>Processo di utilizzo della tecnologia digitale per cambiare il modo in cui le funzioni e le attività scolastiche vengono svolte. Può includere l'implementazione di nuovi strumenti digitali per l'insegnamento e l'apprendimento, l'automazione dei processi amministrativi, o l'utilizzo di dati e analisi per guidare la decisione.</p> <p>Uso di metodi e strumenti digitali per migliorare l'esperienza di apprendimento degli studenti. Può includere l'uso di piattaforme di apprendimento online, l'uso di tecnologie interattive in classe, o l'implementazione di metodi di insegnamento basati sulla tecnologia.</p> <p>Guida e gestione del cambiamento verso metodi più efficienti ed efficaci di insegnamento e apprendimento attraverso l'uso di tecnologie digitali.</p>
Obiettivi	Gli obiettivi del corso mirano a sviluppare competenze di leadership digitale, integrare tecnologie nell'insegnamento, promuovere strategie proattive per gestire il cambiamento, migliorare l'esperienza educativa, valutare l'impatto delle iniziative digitali e promuovere una cultura di apprendimento continuo.
Competenze attese	<p>Le competenze che il corso mira a sviluppare includono la leadership digitale, l'integrazione delle tecnologie nell'insegnamento, la gestione del cambiamento, il miglioramento dell'esperienza educativa, la valutazione dell'impatto delle iniziative digitali e la promozione del continuo apprendimento:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leadership digitale</li> <li>• Integrazione delle tecnologie nell'insegnamento</li> <li>• Gestione del cambiamento</li> <li>• Miglioramento dell'esperienza educativa</li> <li>• Valutazione dell'impatto delle iniziative digitali</li> <li>• Promozione dell'apprendimento continuo</li> </ul>
Programma Contenuti	Ruolo della leadership nell'innovazione e nella trasformazione digitale; Integrazione delle tecnologie nell'insegnamento; Gestione del cambiamento digitale e miglioramento dell'esperienza educativa; Valutazione delle iniziative digitali e promozione dell'apprendimento continuo tra il personale scolastico.



**ANITel associazione nazionale insegnanti Tutor e-Learning APS.**

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

Tel. 3397114535 anitel@anel.it - CF: 92126000345 Registrazione c/o l'ufficio delle Entrate del Ministero delle Finanze, atto costitutivo 100358/22 luglio 2004

Materiali prodotti e  
Risorse utilizzate

Slides, Video, PDF, Mappe, Podcast, E-book, Multimedia, Scorm, Ambienti, Moodle  
Object

[INDICE](#)

## **EAS (Episodi di Apprendimento Situati) attraverso l'idea della Flipped Classroom e del Chunking (lezione segmentata) nella pianificazione della didattica digitale**

Titolo del corso	EAS (Episodi di Apprendimento Situati) attraverso l'idea della Flipped Classroom e del Chunking (lezione segmentata) nella pianificazione della didattica digitale
Codice Mepa	48/DM66ANITEL
Ambito tematico (vedi elenco)	3-Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie; 10-Sviluppo delle competenze di <b>orientamento</b> dei docenti con l'utilizzo delle tecnologie digitali; 12-Leadership dell' <b>innovazione</b> e della <b>trasformazione digitale e didattica</b> nelle scuole;
Destinatari (infanzia, primaria, sec.1°, sec.2°) ATA	primaria, sec.1°, sec.2
Livello (base-intermedio- avanzato)	Intermedio avanzato
Descrizione	<p>La tecnologia digitale ha trasformato radicalmente il modo ci rapportiamo e apprendiamo. Questo corso è progettato per equipaggiare gli educatori con le competenze e le conoscenze necessarie per navigare e prosperare in questi ambienti digitali. Gli Ambienti Digitali non sono semplicemente spazi virtuali; sono ecosistemi complessi che facilitano l'apprendimento attraverso l'uso di strumenti digitali, piattaforme collaborative e risorse online. Essi offrono opportunità senza precedenti per personalizzare l'educazione, rendendola più accessibile e inclusiva. In questo corso, esploreremo come la didattica digitale possa essere sfruttata per creare esperienze di apprendimento significative e coinvolgenti.</p> <p>In questo corso, esploreremo tre metodologie didattiche innovative che possono essere utilizzate con successo nella didattica digitale: EAS (Episodi di Apprendimento Situati), Flipped Classroom e Chunking.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• EAS (Episodi di Apprendimento Situati) pone gli studenti al centro dell'apprendimento, promuovendo l'apprendimento attivo e collaborativo attraverso tre momenti chiave: anticipatorio, operatorio e ristrutturativo.</li> <li>• Il modello Flipped Classroom inverte l'apprendimento tradizionale, permettendo di dedicare in classe più tempo ad attività di apprendimento attivo e personalizzate.</li> <li>• Il Chunking è una tecnica di pianificazione della didattica che consiste nel suddividere i contenuti in blocchi più piccoli e gestibili, facilitando l'apprendimento degli studenti.</li> </ul> <p>Attraverso l'adozione di metodologie innovative come gli Episodi di Apprendimento Situati (EAS), con l'idea della Flipped Classroom e del Chunking, i docenti possono trasformare la didattica digitale in un processo più interattivo e studente-centrico. Queste strategie non solo migliorano l'engagement e la comprensione degli studenti ma promuovono anche lo sviluppo di competenze del 21° secolo nel pensiero critico, la creatività e la collaborazione.</p> <p>Con un focus sulla pratica, questo corso ci guiderà mediante la progettazione e l'implementazione di lezioni che integrano queste metodologie.</p>
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere e progettare praticamente gli EAS attraverso il momento preparatorio, operatorio, ristrutturativo. Fornire ai docenti le competenze per progettare e implementare EAS efficaci, sfruttando strumenti digitali e tecnologie</li> </ul>

dell'informazione e della comunicazione.

- Applicare la Flipped Classroom: Capacitare i docenti a invertire il tradizionale modello di lezione per promuovere un apprendimento più attivo e studente-centrico.
- Utilizzare il Chunking: Insegnare ai docenti come organizzare i contenuti didattici in modo da facilitare l'apprendimento digitale.

---

#### Competenze attese

Alla fine del corso, i docenti saranno in grado di:

##### **Competenze teoriche:**

- Descrivere i principi chiave di EAS (Episodi di Apprendimento Situati), Flipped Classroom e Chunking.
- Discutere i benefici di questi approcci per la didattica digitale.
- Identificare le differenze tra EAS, Flipped Classroom e Chunking e quando utilizzare ciascun approccio.
- Spiegare come EAS, Flipped Classroom e Chunking possono essere utilizzati per promuovere l'apprendimento attivo, collaborativo e personalizzato.

##### **Competenze progettuali:**

- Progettare unità didattiche basate su EAS.
- Identificare e selezionare risorse didattiche appropriate.
- Utilizzare le tecnologie digitali per creare materiali didattici coinvolgenti e interattivi.
- Valutare l'efficacia delle unità didattiche progettate.

##### **Competenze applicative:**

- Implementare unità didattiche basate su EAS.
- Facilitare l'apprendimento attivo e collaborativo degli studenti.
- Utilizzare le tecnologie digitali per supportare l'apprendimento degli studenti.
- Valutare l'apprendimento degli studenti e adattare l'insegnamento in base alle loro esigenze.

##### **Competenze riflessive:**

- Riflettere sul proprio approccio alla didattica e identificare aree per il miglioramento.
- Valutare l'efficacia dell'utilizzo di EAS, Flipped Classroom e Chunking nella propria pratica didattica.

**Il corso è progettato per essere pratico e coinvolgente, con un'enfasi sull'apprendimento esperienziale.** I docenti avranno l'opportunità di mettere in pratica le loro conoscenze attraverso attività individuali e di gruppo, discussioni e casi di studio.

---

#### Programma/Contenuti

##### **Contenuti:**

##### **Introduzione alla Flipped Classroom e al Chunking.**

- I principi della Flipped Classroom. I benefici della Flipped Classroom.
- Introduzione al Chunking. I benefici del Chunking.
- Introduzione agli EAS. I benefici degli EAS

##### **Intelligenza artificiale e strumenti digitali nella didattica EAS**

- Come utilizzare l'AI per creare contenuti di apprendimento personalizzati, per valutare l'apprendimento degli studenti.

### **Progettare EAS (Episodi di Apprendimento Situati) con strumenti digitali e AI**

- I principi degli EAS
- Come progettare EAS efficaci
- I tre momenti degli EAS
- Strumenti digitali per la progettazione di EAS
- Utilizzare l'AI per personalizzare gli EAS
- Valutare gli EAS

### **Riflessione sulla propria didattica digitale**

- L'importanza della riflessione
- Strategie di riflessione
- Utilizzare l'AI per riflettere sulla propria didattica
- Sviluppare un piano di azione per migliorare la propria didattica digitale

### **Metodologie:**

- Il corso sarà strutturato in modo da favorire la partecipazione attiva dei docenti attraverso esempi e studio di casi.
- I docenti avranno l'opportunità di sperimentare gli strumenti digitali e l'AI in prima persona.
- Il corso si concluderà con un progetto in cui i docenti progetteranno e realizzeranno un EAS utilizzando strumenti digitali e AI.

---

Materiali prodotti e  
Risorse utilizzate  
*[Slides, Video, PDF,  
Mappe, Podcast, E-  
book, Multimedia,  
Scorm, Moodle Object  
(lezioni, libri,  
workspace, compiti,  
etc.)]*

Risorse:  
Verranno fornite ai docenti una serie di risorse, tra cui:  
Materiali di presentazione.  
Video.  
Mappe.  
Ebook.  
Tutorial.  
Schede di lavoro e schemi di azione.  
Link a siti web e altri materiali online.

### [INDICE](#)

Titolo del corso

**L'Intelligenza Artificiale nella trasformazione digitale, didattica nelle scuole**

Il corso mira a fornire ai partecipanti una solida comprensione dell'IA nell'educazione e delle sue implicazioni pratiche, nonché a sviluppare competenze pratiche nell'utilizzo degli strumenti IA per migliorare l'insegnamento e l'apprendimento nelle loro istituzioni. Presenta moduli sull'introduzione all'Intelligenza Artificiale nell'educazione, i fondamenti dell'IA, le sue applicazioni pratiche nella didattica, l'utilizzo degli strumenti IA per la personalizzazione dell'insegnamento, la valutazione dell'efficacia delle soluzioni IA, riflessioni etiche, laboratori pratici e condivisione delle migliori pratiche.

Codice Mepa	49/DM66ANITEL
Ambito tematico (vedi elenco)	1-Gestione didattica e tecnica degli <b>ambienti di apprendimento innovativi</b> 3-Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie; 6-Potenziamento dell'insegnamento nelle discipline scientifiche, tecnologiche, ingegneristiche e matematiche ( <b>STEAM e STEM</b> ); 8-Utilizzo etico e responsabile dell' <b>intelligenza artificiale</b> nella pratica didattica; 12-Leadership dell' <b>innovazione</b> e della <b>trasformazione digitale e didattica</b> nelle scuole; 13- <b>Digitalizzazione amministrativa delle segreterie</b> scolastiche e potenziamento delle <b>competenze digitali</b> (Personale ATA). Formazione per DSGA e segreterie.
Destinatari	Docenti di ogni ordine e grado e personale amministrativo ATA
Livello (base- Descrizione	Personalizzabile da A1 a C2 Offriamo alle scuole percorsi formativi in linea con il D.M. 66 del 12 Aprile 2023, focalizzati sul potenziamento delle competenze digitali attraverso corsi e laboratori didattici digitali innovativi, che rappresentano un'opportunità unica per integrare strumenti software in classe, potenziando le competenze acquisite durante la formazione e promuovendo una reale <b>transizione digitale</b> nelle istituzioni scolastiche.
Obiettivi	Gli obiettivi di questo corso esplorano il ruolo crescente dell'Intelligenza Artificiale (IA) nell'educazione, concentrandosi sull'utilizzo pratico degli strumenti IA per migliorare l'insegnamento e l'apprendimento. Attraverso una combinazione di teoria e pratica, i partecipanti acquisiranno una comprensione approfondita dei concetti chiave dell'IA e impareranno come applicarli in contesti educativi. Il corso fornirà inoltre esempi concreti di strumenti IA utilizzati per personalizzare l'insegnamento, migliorare l'accessibilità dell'istruzione e supportare gli studenti nello sviluppo delle loro competenze.
Competenze attese	<b>Le competenze attese sono le seguenti:</b> 1. Comprendere il ruolo dell'Intelligenza Artificiale nell'educazione. 2. Acquisire conoscenze sull'IA e le sue applicazioni nella didattica. 3. Imparare ad utilizzare gli strumenti IA per migliorare l'insegnamento. 4. Valutare criticamente l'efficacia delle soluzioni IA nell'istruzione. 5. Riflettere sull'etica e sulle implicazioni sociali dell'uso dell'IA. 6. Sviluppare competenze pratiche nell'utilizzo degli strumenti IA. 7. Collaborare con colleghi per condividere esperienze sull'uso dell'IA nell'educazione.

Programma  
 Contenuti

Il corso mira a fornire ai partecipanti una solida comprensione dell'IA nell'educazione e delle sue implicazioni pratiche, nonché a sviluppare competenze pratiche nell'utilizzo degli strumenti IA per migliorare l'insegnamento e l'apprendimento nelle loro istituzioni. Presenta moduli sull'introduzione all'Intelligenza Artificiale nell'educazione, i fondamenti dell'IA, le sue applicazioni pratiche nella didattica, l'utilizzo degli strumenti IA per la personalizzazione dell'insegnamento, la valutazione dell'efficacia delle soluzioni IA, riflessioni etiche, laboratori pratici e condivisione delle migliori pratiche.

Materiali prodotti e  
 Risorse utilizzate

Slides, Video, PDF, Mappe, Podcast, E-book, Multimedia, Scorm, Ambienti, Moodle Object

[INDICE](#)

## Infografica geniale: dal divertimento alla didattica interattiva

Titolo del corso	<b>Infografica geniale: dal divertimento alla didattica interattiva</b>
Codice Mepa	50/DM66ANITEL
Ambito tematico (vedi elenco)	3-Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie; Metodi e tecniche di apprendimento esperienziale, collaborativo, personalizzato, immersivo, sulla ricerca ( <b>inquiry based</b> ), sulla narrazione ( <b>storytelling</b> ), sulla soluzione di problemi ( <b>problem solving</b> ), sul <b>making</b> (fabbricazione di manufatti con strumenti digitali, Stampa 3D), sul <b>tinkering</b> (insegnare a "pensare con le mani" e ad apprendere sperimentando con strumenti e materiali, LEGO), sull'utilizzo del gioco nell'insegnamento ( <b>gamification</b> ), sulla <b>realtà virtuale, aumentata e immersiva</b> , sull' <b>internet delle cose</b> (IoT), etc.; 6-Potenziamento dell'insegnamento nelle discipline scientifiche, tecnologiche, ingegneristiche e matematiche ( <b>STEAM e STEM</b> );
Destinatari	Infanzia, Primaria, Sec. 1°, Sec. 2°
Livello (base-intermedio-avanzato)	A2/B1
Descrizione	I corso propone l'esplorazione delle potenzialità di Genially, uno dei più geniali ambienti per infografica, attraverso esempi didattici e piccoli trucchi in grado di rendere efficace un'infografica e coinvolgente un'attività di apprendimento ludico. A metà tra digital storytelling e gaming, la proposta toccherà i suoi picchi più alti dapprima con l'incorporamento di oggetti interattivi multicanali e, finalmente, con l'utilizzo delle più performanti estensioni geniali del software. Il corso guiderà i corsisti alla realizzazione di interventi didattici stimolanti, nonché a giochi in stile escape room.
Obiettivi	Guidare i docenti ad una modifica dell'intervento didattico grazie alla leva sugli aspetti attentivi, all'immersività delle esperienze emulabili e all'apprendimento ludico.
Competenze attese	Saper strutturare un intervento in modo immersivo ed interattivo, Saper ideare giochi accattivanti e utili per la didattica. Guidare lo storytelling tra quiz e approfondimenti. Realizzare escape room ben strutturate.

Programma/Contenuti	Dall'infografica alle inclusioni di oggetti interattivi (mappe, modelli 3D, immagini 360). Navigazione con i pulsanti, struttura di base della presentazione. Le password. Mostra, compare e scompare. I quiz pronti e relativa manipolazione. Concetto, fondamenti e valenza didattica delle escape room. Le escape room pronte e relativa manipolazione. Genialmente: estensioni, trucchi per il digital storytelling e la didattica. Genialmente: estensioni, trucchi per il gaming. Approfondimento estensioni di Genially per la creazione di gamification ed escape room sempre più coinvolgenti. Piattaforme per la realizzazione di lucchetti e relativa inclusione nell'infografica. Esempi e messe in situazione di vario tipo.
Materiali prodotti e Risorse utilizzate	Sito di appoggio includente slide, esempi pratici, raccolta di best practices prodotte da altri corsisti.

## INDICE

### A di steAm: multicanalità delle arti visuali e materie scientifiche

Titolo del corso	A di steAm: multicanalità delle arti visuali e materie scientifiche
Codice Mepa	52/DM66ANITEL
Ambito tematico (vedi elenco)	1-Gestione didattica e tecnica degli <b>ambienti di apprendimento innovativi</b> e dei relativi strumenti tecnologici 3-Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie; 9-Tecnologie digitali per l' <b>inclusione</b> scolastica.
Destinatari	Primaria, Secondaria 1°, Secondaria 2°
Livello (base-intermedio-avanzato)	A2
Descrizione	La proposta formativa punta a veicolare le scienze attraverso canali che vanno dai modelli 3D interattivi alla realtà virtuale, passando per simulatori, aggregatori di risorse multicanali ed interattivi, realizzazione di edutainment, nonché geolocalizzazione e brillanti soluzioni prêt à porter.
Obiettivi	Trasmettere e far sperimentare trucchi, strategie, pratiche che possono essere risolte dalla AI, ingegnerizzazione della conoscenza
Competenze attese	Prompting e strategie d'uso intelligente
Programma/Contenuti	- modelli 3D: utilizzare, creare e soprattutto piegare ad un uso didattico i modelli 3D; power point e modelli 3d; paint 3d per realizzare modelli e presentazioni; - narrazione di opere d'arte, mappe concettuali e porzioni delle scienze (corpo umano, geometria, assi cartesiani, geografia ... ..) attraverso immagini interattive, tour e presentazioni interattivi includenti modelli 3D, immagini 360, tour virtuali, laboratori virtuali; - progettazione di lezioni interattive comprensive di momenti di gaming; - edutainment e interviste impossibili: girare o montare video con la tecnica del Chroma key (Green screen), tra giornalismo e l'intrattenimento educativo di Piero Angela (esplorare la jungla o i fondali marini, parlare con Copernico stando sulla Luna); - stop motion - per mostrare tecniche di disegno, per costruire storie, per delineare le tappe di un processo;

- analisi delle migliori soluzioni prêt à porter per laboratori virtuali e lezioni con modelli interattivi. Come impostare una lezione attiva e interattiva utilizzando tali risorse;
- geolocalizzazione virtuale, con o senza tour, in particolare in una lettura STEM e in ottica di agenda 2030;
- pizzichi di Intelligenza artificiale verso timeline, mappe concettuali e produzione di dati
- geolocalizzazione a tutto STEM con semplici ed efficaci accorgimenti informatici;

Materiali prodotti e Risorse utilizzate	Slides Video PDF Mappe, Multimedia, Scorm Moodle Object (lezioni, libri, workspace, compiti) Altro: prevalentemente siti di appoggio esterni a Moodle
---	---

[INDICE](#)

## Storia e geografia con sTEAm (Technology, Engineering and Arts) e un pizzico si AI

Titolo del corso	<b>Storia e geografia con sTEAm (Technology, Engineering and Arts) e un pizzico si AI</b>
Codice Mepa	53/DM66ANITEL
Ambito tematico (vedi elenco)	1-Gestione didattica e tecnica degli <b>ambienti di apprendimento innovativi</b> e dei relativi strumenti tecnologici 3-Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie; 6-Potenziamento dell'insegnamento nelle discipline scientifiche, tecnologiche, ingegneristiche e matematiche ( <b>STEAM e STEM</b> )
Destinatari	Primaria, Secondaria 1°, Secondaria 2°
Livello (base-intermedio-avanzato)	A2
Descrizione	Il corso è articolato in 7 incontri online da 3 ore ciascuno e uno da 2 ore. Il corso "Storia e geografia con sTEAm (Technology, Engineering and Arts)" è un percorso formativo che propone una rivisitazione delle discipline storia e geografia in un contesto STEAM. Questo contesto include l'uso della tecnologia digitale, l'ingegnerizzazione ed organizzazione informatica dei contenuti, il tutto mescolato agli strumenti digitali e alla creatività artistica <sup>1</sup> .
Obiettivi	Trasmettere e far sperimentare trucchi, strategie, pratiche per agevolare l'apprendimento della Storia e della Geografia Incentivare un approccio empatico disciplinare.
Competenze attese	<ul style="list-style-type: none"> <li>• saper realizzare ricerche efficaci;</li> <li>• saper leggere i metadati disciplinari;</li> <li>• utilizzare la tecnologia come strumenti di scoperta e approfondimento;</li> <li>• stimolare l'autoapprendimento.</li> </ul>
Programma/Contenuti	Saranno proposte vivaci, innovative e fortemente STEM soluzioni, trucchi ed idee per coinvolgere gli studenti nello studio delle discipline di Storia e Geografia (che per altro possono diventare rispettivamente cultura straniera, storia dell'arte e scienze). Il percorso propone una rivisitazione delle discipline storia e geografia in un contesto STEAM di uso della tecnologia digitale, di ingegnerizzazione ed organizzazione informatica dei

contenuti, il tutto mescolato agli strumenti digitali e alla creatività artistica. In una prima fase i corsisti saranno guidati alla costruzione collaborativa di cartine interattive, assolutamente personalizzate a seconda degli obiettivi didattici. Per realizzare un significativo tuffo nelle STEAM, saranno sfruttate la tecnologia e l'ingegnerizzazione di Excel per la costruzione di percorsi speciali e la realizzazione rapida di cartine articolate. In seconda battuta la narrazione si sposterà verso strumenti duttili e gratuiti per la progettazione di lezioni interattive con aumenti multimediali. Si passerà poi a piattaforme per la geolocalizzazione in grado di garantire la realizzazione di tour virtuali o la comparazione di fenomeni ambientali e sociali. Infine, in una logica di costruzione della conoscenza e di centralità e protagonismo dello studente, i corsisti saranno trasportati verso la costruzione di Edutainment (video documentari o simili) attraverso le tecniche filmiche tipiche del contesto. Anche l'intelligenza artificiale avrà modo di entrare nelle dinamiche proposte, stupendo a volte per la sua straordinaria efficacia rispetto alla produzione di percorsi o di mappe concettuali.

Materiali prodotti e Risorse utilizzate	Slides Video PDF Mappe, Multimedia, Scorm Moodle Object (lezioni, libri, workspace, compiti) Altro: prevalentemente siti di appoggio esterni a Moodle
---	---

## INDICE

### Fogli di calcolo: da principiante ad esperto - scopri usi didattici e trucchi da docente per lavorare con i fogli elettronici

Titolo del corso	Fogli di calcolo: da principiante ad esperto - scopri usi didattici e trucchi da docente per lavorare con i fogli elettronici
Codice Mepa	54/DM66ANITEL
Ambito tematico (vedi elenco)	3-Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie; 6-Potenziamento dell'insegnamento nelle discipline scientifiche, tecnologiche, ingegneristiche e matematiche ( <b>STEAM e STEM</b> );
Destinatari	Primaria, Secondaria 1°, Secondaria 2°
Livello (base-intermedio-avanzato)	A2
Descrizione	Questo corso completo è progettato per guidare gli utenti attraverso un viaggio coinvolgente nell'utilizzo dei fogli di calcolo, partendo dalle basi fino a raggiungere un livello avanzato. Attraverso una combinazione di tutorial pratici, esercitazioni interattive e strategie didattiche, i partecipanti acquisiranno familiarità con gli strumenti fondamentali, scopriranno usi didattici innovativi e impareranno trucchi avanzati per massimizzare l'efficienza e la produttività con i fogli elettronici.
Obiettivi	Fornire ai partecipanti una solida comprensione dei principi fondamentali dei fogli di calcolo. Esplorare usi didattici innovativi per l'insegnamento e l'apprendimento. Equipaggiare i partecipanti con trucchi avanzati per ottimizzare l'uso dei fogli elettronici. Abilitare i partecipanti a diventare esperti nell'analisi e nella gestione dei dati utilizzando fogli di calcolo.
Competenze attese	<ul style="list-style-type: none"> <li>• saper realizzare ricerche efficaci;</li> <li>• saper leggere i metadati disciplinari;</li> <li>• utilizzare la tecnologia come strumenti di scoperta e approfondimento;</li> <li>• stimolare l'autoapprendimento.</li> </ul>
Programma/Contenuti	Modulo 1: Introduzione ai Fogli di Calcolo  Concetti di base: celle, righe, colonne. Navigazione dell'interfaccia del foglio di calcolo.

**ANITel associazione nazionale insegnanti Tutor e-Learning APS.**

Ente accreditato per la formazione dal MIUR con Prot. n. AOODGPER15315 del 27 luglio 2007. Carta del docente.  
Tel. 3397114535 anitel@anel.it - CF: 9212600345 Registrazione c/o l'ufficio delle Entrate del Ministero delle  
Finanze, atto costitutivo 100358/22 luglio 2004

Formattazione di base e formule semplici.  
Modulo 2: Formule e Funzioni Essenziali

Utilizzo delle funzioni matematiche e logiche.  
Riferimenti di celle: assoluti e relativi.  
Creazione di formule complesse.  
Modulo 3: Organizzazione dei Dati

Ordinamento e filtraggio dei dati.  
Creazione di tabelle dinamiche.  
Utilizzo delle funzioni di ricerca e riferimento.  
Modulo 4: Visualizzazione e Grafici

Creazione di grafici per rappresentare i dati in modo efficace.  
Personalizzazione dei grafici.  
Aggiunta di elementi visivi come etichette e titoli.  
Modulo 5: Automatizzazione e Ottimizzazione

Utilizzo delle macro per automatizzare compiti ripetitivi.  
Ottimizzazione delle formule per migliorare le prestazioni.  
Utilizzo delle funzioni avanzate di analisi dei dati.  
Modulo 6: Collaborazione e Condivisione

Condivisione e protezione dei fogli di lavoro.  
Utilizzo delle funzioni di revisione e commento.  
Collaborazione in tempo reale con altri utenti.  
Modulo 7: Applicazioni Didattiche

Sviluppo di attività educative interattive con i fogli di calcolo.  
Utilizzo dei fogli di calcolo per insegnare concetti matematici e scientifici.  
Creazione di quiz e giochi didattici.  
Modulo 8: Approfondimenti Avanzati

Analisi dei dati avanzata con strumenti come analisi delle regressioni e delle previsioni.  
Utilizzo di funzioni finanziarie complesse.  
Integrazione dei fogli di calcolo con altre piattaforme e strumenti.

---

Materiali prodotti e Risorse utilizzate	Slides Video PDF Mappe, Multimedia, Scorm Moodle Object (lezioni, libri, workspace, compiti) Altro: prevalentemente siti di appoggio esterni a Moodle
--	---

[INDICE](#)

## Il digitale per verificare e valutare gli apprendimenti

Titolo del corso	<b>Il digitale per verificare e valutare gli apprendimenti</b>
Codice Mepa	60/DM66ANITEL
Ambito tematico (vedi elenco)	4-Pratiche innovative di <b>verifica e valutazione degli apprendimenti</b> anche con digital
Destinatari	primaria, sec.1°, sec.2°
Livello (base-intermedio- avanzato)	A2/B1
Descrizione	Il corso si propone di fornire una cassetta degli attrezzi per progettare e creare formativa e sommativa e relativi strumenti di valutazione, utilizzando le tecnologie. Invece, trattati i principali metodi di valutazione basati su metodologie didattiche innovative, verranno condivisi esempi di buone pratiche e suggerimenti per progettare cor interdisciplinari, così come attività didattiche, sfruttando appieno le tecnologie fornite strumenti e piattaforme per la creazione di lavagne digitali condivise, inf che promuovano sia l'aspetto cognitivo che sociale dell'apprendimento.
Obiettivi	Il corso ha come obiettivo principale di fornire ai partecipanti conoscenze e cor relative all'utilizzo di strumenti, strategie e pratiche innovative nell'ambito dell'apprendimenti
Competenze attese	Creazione di contenuti didattici innovativi che possono comprendere presentazioni, schede, verifiche, esercizi, quiz, bacheche online, sondaggi, e-book o siti web c

progettati per supportare varie metodologie di insegnamento, incorporando elementi multimediali interattivi, tra cui testi, immagini, audio e video, che possono essere utilizzati, condivisi o pubblicati e relativi strumenti di valutazione

**Software Utilizzati**

Proposte adattabili alle richieste della Scuola.

Piattaforma di E-learning: Moodle, Google Classroom, Schoology, o altre piattaforme simili per la gestione del corso e la distribuzione dei materiali didattici.

Strumenti per la Creazione di Test e Quiz: Google Forms, Kahoot, Quizizz, Socrative, Typeform, Formative

Strumenti per il Feedback e l'Autovalutazione: Flipgrid, Seesaw, Padlet, per fornire feedback e promuovere l'autovalutazione degli studenti.

Strumenti per Portfolio Digitale: Seesaw, Padlet, Google Sites, per creare e gestire portfolio digitali degli studenti.

Strumenti per l'Analisi dei Dati: Microsoft Excel, Google Sheets, per analizzare i dati di apprendimento degli studenti e adattare l'insegnamento di conseguenza.

**Programma**

Incontro 1: Introduzione al Digitale nella Valutazione

**Contenuti**

Introduzione al corso e agli obiettivi

Concetti di valutazione formativa e sommativa

Ruolo delle tecnologie digitali nella valutazione

Incontro 2: Strumenti Digitali per la Creazione di Test e Quiz

Panoramica di strumenti online per la creazione di test e quiz (es. Google Forms, Kahoot, Quizizz)

Come utilizzare i test digitali per la valutazione formativa

Incontro 3: Feedback Digitale e Autovalutazione

Importanza del feedback nella valutazione

Utilizzo di strumenti digitali per fornire feedback tempestivo e personalizzato (es. Google Classroom, Flipgrid)

Promuovere l'autovalutazione degli studenti tramite strumenti digitali

Incontro 4: Portfolio Digitale

Concetti di portfolio digitale e sue applicazioni nella valutazione

Creazione e gestione di portfolio digitali (es. Seesaw, Padlet)

Utilizzo del portfolio digitale come strumento di valutazione autentica

Incontro 5: Valutazione dei Progetti Digitali

Approfondimento sulle modalità di valutazione dei progetti digitali

Strumenti per valutare progetti multimediali (es. rubriche online, Peergrade)

Considerazioni sull'equità e l'efficacia della valutazione dei progetti digitali

Incontro 6: Strumenti di Analisi dei Dati e Reporting

Introduzione agli strumenti digitali per l'analisi dei dati di apprendimento (es. Excel, Google Sheets)

Utilizzo di dati digitali per adattare l'insegnamento e la valutazione alle esigenze degli studenti

Incontro 7: Etica e Privacy nella Valutazione Digitale

Considerazioni sull'etica nella raccolta e nell'analisi dei dati degli studenti

Gestione della privacy e della sicurezza nei test e nelle attività online

Linee guida per un utilizzo responsabile degli strumenti digitali nella valutazione

Incontro 8: Integrazione e Sperimentazione

Revisione dei concetti chiave del corso

Discussione su come integrare le nuove conoscenze e competenze nella pratica didattica

Sperimentazione e condivisione di best practice tra i partecipanti

**Materiali prodotti e Risorse utilizzate**

PRESENTAZIONE CON SLIDE, MOODLE OBJECT, EBOOK, ARTEFATTI DIGITALI

[INDICE](#)

**TECNOLOGIE DIGITALI PER L'INCLUSIONE**

Titolo del corso	<b>TECNOLOGIE DIGITALI PER L'INCLUSIONE</b>
Codice Mepa	56/DM66ANITEL
Ambito tematico (vedi elenco)	9 - TECNOLOGIE DIGITALI PER L'INCLUSIONE SCOLASTICA
Destinatari	primaria, sec.1°, sec.2°
Livello (base-intermedio-avanzato)	A2
Descrizione	<p>Le unità formative si concentrano sulla comprensione della normativa, l'applicazione di metodologie innovative e l'uso di strumenti e applicazioni per l'inclusione. I partecipanti avranno l'opportunità di sperimentare direttamente strumenti e applicazioni per la creazione di risorse didattiche digitali inclusive attraverso esercitazioni e simulazioni. Il corso mira a integrare l'approccio inclusivo in una visione più ampia del ruolo dell'insegnante, promuovendo l'apprendimento attraverso l'azione e consentendo a ciascun partecipante di costruire una "cassetta degli attrezzi" per l'inclusione digitale.</p> <p>Durante il corso, verranno condivisi esempi di buone pratiche e suggerimenti per progettare contenuti disciplinari e interdisciplinari, così come attività didattiche, sfruttando appieno le tecnologie a disposizione.</p> <p>Inoltre per favorire lo sviluppo delle competenze Socio-Emotive (SEL) e la gestione delle dinamiche emotive, il corso fornirà strumenti e piattaforme per la creazione di lavagne digitali condivise, infografiche e altre risorse che promuovano sia l'aspetto cognitivo che sociale</p>

dell'apprendimento. Inoltre, verranno utilizzate piattaforme per la creazione di mappe concettuali, mappe mentali e video didattici per migliorare le abilità relazionali degli studenti.

Obiettivi	Il corso ha come obiettivo principale di fornire ai partecipanti conoscenze e competenze fondamentali relative all'utilizzo di strumenti, strategie e pratiche innovative nell'ambito della didattica inclusiva.
Competenze attese	Creazione di contenuti didattici innovativi che possono comprendere presentazioni, videolezioni, giochi, schede, verifiche, esercizi, quiz, bacheche online, sondaggi, e-book o siti web con finalità didattiche, progettati per supportare varie metodologie di insegnamento, incorporando elementi multimediali interattivi, tra cui testi, immagini, audio e video, che possono essere utilizzati, condivisi o pubblicati.
Programma	LA DIDATTICA INCLUSIVA
Contenuti	LA NORMATIVA PER L'INCLUSIONE STRUMENTI COMPENSATIVI E TECNOLOGIE DIGITALI METODOLOGIE A SUPPORTO DELL'INCLUSIONE APP E STRUMENTI DIGITALI PER L'INCLUSIONE INTELLIGENZA ARTIFICIALE E INCLUSIONE
Materiali prodotti e Risorse utilizzate	PRESENTAZIONE CON SLIDE, MOODLE OBJECT, EBOOK, ARTEFATTI DIGITALI

[INDICE](#)

## Podcast e musica a scuola con il digitale - utilizzo di strumenti, software e piattaforme per la creazione, la collaborazione e la distribuzione di contenuti

Titolo del corso	Podcast e musica a scuola con il digitale - utilizzo di strumenti, software e piattaforme per la creazione, la collaborazione e la distribuzione di contenuti
Codice Mepa	57/DM66ANITEL
Ambito tematico (vedi elenco)	1-Gestione didattica e tecnica degli <b>ambienti di apprendimento innovativi</b> e dei relativi strumenti tecnologici e all'insegnamento delle competenze specialistiche per la formazione alle professioni digitali del futuro, in complementarietà con "Scuola 4.0"; suite e ambienti <b>Microsoft</b> ; suite e ambienti <b>Google, Mondi Virtuali, Aule 3D</b> . 2-Aggiornamento del curriculum scolastico per il potenziamento delle <b>competenze digitali</b> ; 4-Pratiche innovative di <b>verifica e valutazione degli apprendimenti</b> anche con l'utilizzo delle tecnologie digitali; 6-Potenziamento dell'insegnamento nelle discipline scientifiche, tecnologiche, ingegneristiche e matematiche ( <b>STEAM e STEM</b> ); 9-Tecnologie digitali per l' <b>inclusione</b> scolastica;
Destinatari (infanzia, primaria, sec.1°, sec.2°) ATA	Infanzia, Primaria, Sec. 1°, Sec. 2°
Livello (base-intermedio-avanzato)	A1-C2 Personalizzabile

Descrizione	<p>Microfoni e kit completo di registrazione audio video con programmi per la modifica. Alfabetizzazione tecnica e Utilizzo didattico.</p> <p>Podcast e musica a scuola con il digitale - utilizzo di strumenti, software e piattaforme per la creazione, la collaborazione e la distribuzione di contenuti</p>
Obiettivi	<p>Usare con semplicità gli strumenti hardware e software per la creazione, la modifica e la distribuzione di contenuti audio. Guidando i discenti al loro utilizzo attivando competenze trasversali, stimolando il confronto, la collaborazione, il lavoro di gruppo, l'uso etico ed inclusivo delle risorse digitali, si attueranno con successo percorsi multidisciplinari coinvolgenti.</p>
Competenze attese	<p>Competenze informatiche di base, nessuna competenza musicale richiesta</p>
Programma/Contenuti	<p>Panoramica sulle principali tecnologie e strumenti di produzione</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Il set up di classe e lo "studio di produzione"</li> <li>- La messa in opera delle attrezzature</li> <li>- le risorse software e le piattaforme utilizzabili</li> <li>- Focus su Soundtrap for Education</li> <li>- Programmazione delle attività (obiettivi didattici, multidisciplinarietà etc.)</li> <li>- Organizzazione del team, della "redazione" podcast, del gruppo musicale, coro o orchestra</li> <li>- Primi passi nella registrazione e l'editing</li> <li>- Il mio primo prodotto</li> <li>- Distribuzione e pubblicazione dei contenuti sulle piattaforme di distribuzione, saranno affrontati sia aspetti tecnici che normativi come ad esempio quelli sul diritto di autore.</li> </ul> <p>Nel corso delle sessioni formative sono previsti interventi e contributi di esperti come ad esempio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• fonici e music producer professionisti</li> <li>• Docenti di musica e tecnologie</li> <li>• Esperti nella produzione di podcast</li> <li>• Referenti di associazioni di settore (Assipod)</li> </ul>
Materiali prodotti e Risorse utilizzate	<p>Slides, video e contenuti pdf, nel periodo dello svolgimento delle attività i partecipanti avranno a disposizione un account Soundtrap for Education con profilo "Teacher" all'interno di un gruppo riservato alle attività formative. Sarà quindi possibile poterne utilizzare tutte le risorse, effettuare attività collaborative tra i partecipanti stessi, esportare e condividere i contenuti realizzati.</p> <p>Al termine del percorso formativo per l'istituto sarà possibile ottenere una licenza di prova gratuita fino a 90gg di Soundtrap for Education a funzionalità complete fino a 200 utenti, o acquisire la licenza d'uso a condizioni di favore.</p> <p>In caso di attività in presenza (su richiesta della scuola e da valutarsi per la disponibilità del formatore e la logistica) potranno essere utilizzati alcuni strumenti del formatore quali : microfoni usb e analogici, mixer audio e podcast, diffusori e strumenti di ripresa mobili, strumentario musicale di base</p>

[INDICE](#)

## Scrivere storie, incrociando creatività e IA nella ricerca di sé come cittadini del mondo reale e digitale.

Titolo del corso	<b>Scrivere storie, incrociando creatività e IA nella ricerca di sé come cittadini del mondo reale e digitale.</b>
Codice Mepa e corso	58/DM66ANITEL
Ambito tematico (vedi elenco)	3 - 8 - 11
Destinatari (infanzia, primaria, sec.1°, sec.2°) ATA	Sec. 1° - Sec 2°
Livello (base-intermedio- avanzato)	Base - Intermedio
Descrizione	Il corso nasce dall'idea di proporre attività che gli insegnanti possano utilizzare in classe con l'indicazione di cosa fare e programmare per orientare gli alunni a cimentarsi con le parole che comunicano ed esprimono, proponendo loro, per restituire emozioni, sentimenti, valori, costruzioni narrative strutturate che vadano oltre i "messaggini" e gli "emoji", sostituiti con forme di sintesi espressiva che diano valore ai percorsi del pensiero e alla sintassi ad esso collegata. Il corso si articola in n. 8 incontri di 2,30 ore + 1 ora di

*ANITel: Associazione Nazionale Insegnanti Tutor e-Learning - APS - Ente accreditato MIUR*

studio e approfondimentox5, nel corso dei quali si costruiscono insieme, sulla base di modelli da me proposti (schede didattiche e tutorial), gli strumenti didattici utili ad ottenere i risultati attesi, anche con sperimentazione di procedure, strumenti e contenuti. Tale percorso di ri-strutturazione della scrittura progettuale include gli strumenti dell'innovazione, nel caso specifico dell'IA, dimostrandone, da un lato, la capacità di stimolo della creatività, dall'altro, la totale dipendenza da modelli preesistenti, prelevati dallo stesso deposito memoriale letterario e digitale che ciascuno si costruisce nel tempo, benché certo molto più ampio. Tale sperimentazione evidenzia l'importanza di un tassello fondamentale, e cioè il deposito memoriale personale. Esso è collegato alle esperienze di vita di ciascuno da elementi etno-antropologici certamente comuni, ma che si articolano secondo percorsi sempre diversi e unici, in quanto dovuti all'interiorizzazione degli stimoli esterni, all'originalità delle risposte di ciascuno ad essi e alla conseguente libera espressione linguistica.

L'IA, dunque, si definisce nella sua dimensione di "strumento" utile ad ampliare il proprio deposito memoriale digitale e ad arricchire il cassetto degli attrezzi, ma con la consapevolezza che le risposte dell'IA alle nostre domande (prompt) possono essere di stimolo, di raffronto, ma mai sostitutive delle nostre originali risposte personali.

Obiettivi	Obiettivo del laboratorio è quello di far riprendere a ragazzi e ragazze confidenza con la parola che vada oltre il "messaggino" e l'"emoji" per raccontare di sé e del mondo e di sé nel mondo, provando nel contempo l'emozione di sperimentarsi come scrittori/scrittrici-lettori/lettrici a confronto, come singoli e come gruppi, riconoscendo da un alto le affinità tra di loro e dall'altro l'originalità di ciascuno, nel confronto e nello scambio degli elementi di base della storia da scrivere e scritta.
Competenze attese	<ul style="list-style-type: none"> <li>• arricchire il cassetto degli attrezzi;</li> <li>• accrescere competenze grammaticali, ortografiche, linguistiche;</li> <li>• arricchire il vocabolario;</li> <li>• indagare diversi stili narrativi;</li> <li>• saper realizzare mappe concettuali;</li> <li>• esercitare capacità di sintesi e capacità discorsiva;</li> <li>• proporre testi e contenuti diversi;</li> <li>• stimolare la creatività, la capacità di ascolto e di osservazione, il confronto tra "modelli";</li> <li>• educare al senso critico rapportando lo studio scolastico con l'evoluzione della tecnologia (IA) al servizio della didattica;</li> <li>• affrontare i compiti di realtà con competenza, sicurezza, proprietà di linguaggio, contenuti;</li> <li>• misurarsi con l'identità di scrittori/scrittrici.</li> </ul>
Programma/Contenuti	<p>1 - Scrivere "creativa-mente": avviamento alla scrittura spontanea, dal foglio bianco alla pagina scritta "libera-mente"; La scrittura di progetto: narrare una storia. Il patto tra chi scrive e chi legge: la sospensione dell'incredulità; studio e approfondimento: scheda illustrativa del patto tra chi scrive e chi legge;</p> <p>2 - Che cosa scrivere? Dove trovo le idee per la mia storia? La ricerca nel "deposito" delle idee: la memoria personale; la memoria letteraria; la memoria digitale; studio e approfondimento: mappa delle "memorie"; Studio di uno o più modelli base della scrittura letteraria (la favola, il racconto per ragazzi, altro); i topoi letterari: il viaggio; l'avventura; il <i>locus amenus</i>, il bosco, i doni magici; la trasformazione, altro; studio e approfondimento: sperimentazione su uno specifico genere e contenuto;</p> <p>3 - Dalla regola all'antiregola, oltre il modello di riferimento: la ricerca di nuove prospettive, indagando nel laboratorio di scrittori e scrittrici; analisi e approfondimento di alcuni modelli letterari (da Fedro a Pitzorno); studio e approfondimento; verifica intermedia: mappa dei modelli;</p>

4 - Andiamo per gradi: a) gli elementi di base di una storia: l'eroe, l'oggetto del desiderio, l'aiutante, l'antagonista, gli espedienti e lo scioglimento del nodo nel tempo e nello spazio narrativo; b) - Il cassetto degli attrezzi: lingua e immagini; descrizione e dialogo; analessi e prolessi; figure retoriche; c) costruisco una storia in 10 parole (scrittura individuale e/o di gruppo), basandomi sulla memoria personale e la memoria letteraria; un percorso possibile: Una ragazza cammina in un bosco, che cosa ci trova? d) - messa alla prova: da 10 a 100 parole (scrittura individuale e/o di gruppo);

5 - lettura comunitaria libera e commento: gli elementi personali e gli elementi letterari a confronto; costruzione personale dell'agenda dei "modelli" narrativi ed espressivi rilevanti, tratti dalle storie scritte in laboratorio; scrittori e lettori a confronto diretto; studio e approfondimento; verifica intermedia: mappa dei modelli ampliata con i commenti;

6 - Verso altre prospettive: a) - il modello Roy Ming; b) - La storia in 10 parole come prompt da proporre alla IA (Chat GPT, Copilot, Wendy StoryTeller, altre); es. Copilot: prompt: Una ragazza cammina in un bosco, che cosa ci trova? - La risposta di Copilot: La ragazza cammina nel bosco e scopre un antico albero. Le sue radici s'intrecciano nel terreno, e le foglie formano una cupola verde sopra la sua testa. Un'aura di mistero avvolge l'albero, e la ragazza si avvicina, curiosa. Mentre si avvicina, percepisce un leggero brivido lungo la schiena. Le foglie sembrano sussurrare segreti al vento, e la ragazza si chiede cosa potrebbe nascondersi tra i rami. Forse una creatura magica, o un portale verso un altro mondo? La ragazza decide di esplorare ulteriormente, con il cuore pieno di emozione e avventura. 🌿 ✨ ;

7 - a) - confronto e verifica dell'efficacia del prodotto generato da IA con quello fondato su memoria personale e modelli letterari, rispetto alla ricerca di nuove prospettive narrative; studio e approfondimento: mappa su prospettive narrative; b)- ripresa della scrittura della storia: verso il prodotto finito (3 cartelle circa); scrittori e lettori a confronto: lettura comunitaria libera e commento, implementazione dell'agenda dei "modelli" narrativi ed espressivi rilevanti, tratti dalle storie scritte in laboratorio;

8 - il prodotto finito o quasi; verso la pubblicazione dei racconti individuali o di gruppo realizzati in laboratorio in un ebook (con editore o in autopublishing) o sul giornale scolastico o altro; le figure di riferimento nella pubblicazione: editore, curatore editoriale, distributore; il diritto d'autore; Creative Commons; Verifica finale: mappa del percorso

didattico e costruzione di una scheda di verifica del raggiungimento dei risultati attesi.

---

Materiali prodotti e  
Risorse utilizzate

Slides, Video, Mappe, E-book, Moodle object, IA (GPT, Copilot, Bing AI, altri)

[INDICE](#)

## Abitare le storie - La scrittura narrativa tra creatività e mondi virtuali nella ricerca di sé come cittadini del mondo reale e digitale.

Titolo del corso	<b>Abitare le storie - La scrittura narrativa tra creatività e mondi virtuali nella ricerca di sé come cittadini del mondo reale e digitale.</b>
Codice Mepa e corso	59/DM66ANITEL
Ambito tematico (vedi elenco)	3 - 8 - 11
Destinatari	Sec. 1° - Sec 2°
Livello (base- intermedio- avanzato)	Avanzato C1
Descrizione	<p>Il laboratorio nasce dall'idea di offrire ai docenti e alle docenti l'opportunità di nuovi strumenti didattici, trasferendo nel mondo virtuale i prodotti realizzati in classe, con finalità di verifica del conseguimento delle competenze attese, ma anche come acquisizione di una maggiore consapevolezza dell'identità digitale. Esso si intende come base a un 3° modulo che porti a compimento nella sim dedicata l'attività di traduzione in 3D di uno o più racconti scritti nel modulo 1.</p> <p>Il corso, pertanto, si articola in n. 8 incontri di 2,30 ore + 1 ora di approfondimento e studiox5, nel corso dei quali si costruiscono gli strumenti didattici per avvicinare i docenti all'utilizzo didattico della tecnologia 3D, premessa indispensabile per condurre gli alunni e le alunne ad "abitare le parole", cioè a "verificarne" l'efficacia comunicativa ed</p>

espressiva e la coerenza narrativa delle storie scritte in sede di laboratorio di scrittura (1° modulo **“Scrivere storie, incrociando creatività e IA nella ricerca di sé come cittadini del mondo reale e digitale”**), tale verifica prevede l'utilizzazione di una SIM dedicata dove si attui la costruzione degli “ambienti” sulla base delle storie narrate e la traduzione dei personaggi in avatar, secondo lo statuto loro attribuito nel testo scritto, ambiente di cui i personaggi/avatar diventano “abitanti” dialoganti tra di loro. Una verifica, dunque, dell'efficacia delle parole che comunicano ed esprimono compiutamente, restituite in situazioni comunicative in cui le emozioni, i sentimenti, i valori, oltre i “messaggini” e gli “emoji”, si manifestino nella forma del dialogo, nel rispetto della sintassi ad esso collegata. Tale percorso di ri-strutturazione della scrittura dal racconto al testo dialogico con la resa drammaturgica possibile nel mondo 3D, oltre a offrire ulteriori stimoli alla creatività, richiede attenzione all'efficacia della descrizione dell'ambiente, alla coerenza fisica e culturale in senso lato dei personaggi, alla comprensione della specificità del linguaggio narrativo - descrittivo rispetto a quello drammaturgico. Esso collega direttamente il linguaggio alle concrete esperienze di vita di ciascuno, potendole rivivere in un ambiente duttile e permanente, mettendo in rilievo i concetti di uguaglianza e di diversità in senso etno-antropologico e culturale, di originalità delle risposte di ciascuno agli stimoli esterni e alla conseguente libera espressione linguistica ad essi.

I mondi 3D, MUVE, definiti anche mondi virtuali o metaverso, dunque, agiti direttamente dagli studenti e dalle studentesse nella progettazione-costruzione, definiscono in modo evidente la dimensione del digitale 3D quale “strumento” utile a) ad ampliare il proprio deposito esperienziale, b) ad arricchire il cassetto degli attrezzi espressivo-comunicativo, c) a fondare, entrando concretamente nel laboratorio della gamification, la consapevolezza che tali mondi, passivamente fruiti nel gaming di mercato, dipendono esclusivamente da chi li costruisce, sia nelle scelte tematiche, sia nella disponibilità degli ambienti, sia nella scelta dei linguaggi verbali, mimici e gestuali, pertanto l'uso che se ne fa è strettamente collegato alla personale responsabilità di scelta, indubbiamente limitata e condizionata dalle “regole” del gioco imposte da chi lo ha ideato e costruito e da chi lo gestisce. Nel mondo virtuale c'è la possibilità di definire liberamente le “regole del gioco”, pur tenendo conto che esse devono necessariamente corrispondere alle potenzialità dei server. Durante il corso saranno fornite schede, tutorial, supporti di lavoro cartacei e digitali a formare il cassetto digitale degli attrezzi.

---

#### Obiettivi

Obiettivo del laboratorio è quello di costruire una nuova consapevolezza del virtuale come luogo di libera scelta e non di uso passivo. Raccontare di sé e del mondo e di sé nel mondo, con gli strumenti della tecnologia 3D, significa poter verificare:

- le dinamiche relazionali nel gruppo classe, attraverso la formazione di una comunità digitale, che per sua natura necessita di pluri-competenze e quindi di collaborazione, valorizzando le singole personalità nel progetto comune;
- l'abilità di “noi” scrittori e scrittrici in un confronto non più verbale, ma agito, con “noi” lettori e lettrici;
- provare l'emozione di sperimentarsi “builder”, costruttori, che possono dare oggettività fisica e culturale ai personaggi protagonisti dei propri racconti in un ambiente e un dialogo diretto con lettori e lettrici;
- riconoscere da un alto le affinità tra quanti partecipano, dall'altro l'originalità di ciascuno, nel confronto e nello scambio degli elementi di base della storia agita;
- entrare nel laboratorio del “gaming”, sperimentando la responsabilità personale del “builder” nelle scelte tematiche e linguistiche e la responsabilità personale dell'utente nell'adeguarvisi passivamente o meno.

---

#### Competenze attese

Competenze attese:

- arricchire il cassetto degli attrezzi;
- accrescere competenze grammaticali, ortografiche, linguistiche, nel passaggio dal discorso indiretto al discorso diretto;
- arricchire il vocabolario;
- indagare diversi stili drammaturgici;
- saper realizzare mappe concettuali nelle fasi progettuali;
- esercitare capacità di sintesi e capacità discorsiva;
- proporre testi e contenuti diversi;
- stimolare la creatività, la capacità di ascolto e di osservazione, il confronto tra "modelli";
- educare al senso critico rapportando lo studio scolastico con l'evoluzione della tecnologia (MUVE) al servizio della didattica;
- affrontare i compiti di realtà con competenza, sicurezza, proprietà di linguaggio, contenuti;
- misurarsi con l'identità di scrittori/scrittrici;
- verificare tale identità attraverso la trasposizione del linguaggio narrato in linguaggio agito.

Programma Contenuti	<p>1 - Approccio al metaverso: pluralità di tecnologie intese a collegare mondo reale e mondo virtuale; il mondo 3D e gli elementi fondamentali del linguaggio: MUVE (Multi-User Virtual Environment): Second Life (commerciale), Opensim (opensource); Piattaforma Spatial; i concetti di viewer; avatar, altro; studio e approfondimento;</p> <p>2 - Iscrizione dell'avatar al sito del MUVE prescelto; Sperimentazione e pratica;</p> <p>3 - Accoglienza e definizione dell'avatar, nome, corpo; studio e approfondimento;</p> <p>4 - Visita esplorativa a sim didattiche e approdo alla sim dedicata;</p> <p>5 - Prime prove di costruzione; studio, approfondimento e pratica;</p> <p>6 - la traducibilità dell'ambiente e dei personaggi di uno dei testi scritti (modulo 1) nell'ambiente virtuale; gli elementi personali e gli elementi letterari a confronto; dal testo narrativo al testo drammatico; dai paragrafi alle scene e ai dialoghi; studio e approfondimento: sperimentazione dell'uso delle "primitive" come unità costruttive; studio e approfondimento; verifica intermedia;</p> <p>7 - Simulazione dell'ingresso degli studenti minori e maggiorenni; il "dentro" e il "fuori", lavoro preparatorio in classe, collegamenti in condivisione schermo con il mondo virtuale; Preparazione di studenti e studentesse alla scelta di un alias; L'ingresso di studenti e studentesse, prime prove di comunità digitale; studio e approfondimento: conoscersi e riconoscersi come individui e come gruppo portatori di identità civile e digitale;</p> <p>8 - Con il supporto di un builder, il racconto inizia a prendere forma digitale e si trasforma progressivamente in dialogo. Realizzazione di un breve video di documentazione. Verifica finale.</p>
------------------------	--

Materiali prodotti e Risorse utilizzate      Slides, Video, Mappe, E-book, Moodle object, MUVE, viewer, avatar, primitive.

[INDICE](#)

## 61/DM66ANITEL - 61/DM66ANITEL TECNOLOGIE DIGITALI PER LA DIDATTICA INCLUSIVA

Titolo del corso	Tecnologie digitali per la didattica inclusiva
Codice Mepa	61/DM66ANITEL
Ambito tematico (vedi elenco)	9 - Tecnologie digitali per l' <b>inclusione</b> scolastica
Destinatari	sec.2°
Livello	B1 - INTERMEDIO
FORMATORE ESPERTO	ANTONELLA CARROZZINI
TUTOR	VALERIO PEDRELLI
Descrizione	<p>Le unità formative si concentrano sulla comprensione della normativa, l'applicazione di metodologie innovative e l'uso di strumenti e applicazioni per l'inclusione. I partecipanti avranno l'opportunità di sperimentare direttamente strumenti e applicazioni per la creazione di risorse didattiche digitali inclusive attraverso esercitazioni e simulazioni. Il corso mira a integrare l'approccio inclusivo in una visione più ampia del ruolo dell'insegnante, promuovendo l'apprendimento attraverso l'azione e consentendo a ciascun partecipante di costruire una "cassetta degli attrezzi" per l'inclusione digitale.</p> <p>Durante il corso, verranno condivisi esempi di buone pratiche e suggerimenti per progettare contenuti disciplinari e interdisciplinari, così come attività didattiche, sfruttando appieno le tecnologie a disposizione.</p> <p>Inoltre per favorire lo sviluppo delle competenze Socio-Emotive (SEL) e la gestione delle dinamiche emotive, il corso fornirà strumenti e piattaforme per la creazione di lavagne digitali condivise, infografiche e altre risorse che promuovano sia l'aspetto cognitivo che sociale dell'apprendimento. Inoltre, verranno utilizzate piattaforme per la creazione di mappe concettuali, mappe mentali e video didattici per migliorare le abilità relazionali degli studenti.</p>
Obiettivi	Il corso ha come obiettivo principale di fornire ai partecipanti conoscenze e competenze fondamentali relative all'utilizzo di strumenti, strategie e pratiche innovative nell'ambito della didattica inclusiva.
Competenze attese	Creazione di contenuti didattici innovativi che possono comprendere presentazioni, videolezioni, giochi, schede, verifiche, esercizi, quiz, bacheche online, sondaggi, e-book o siti web con finalità didattiche, progettati per supportare varie metodologie di insegnamento, incorporando elementi multimediali interattivi, tra cui testi, immagini, audio e video, che possono essere utilizzati, condivisi o pubblicati.
Programma	
Contenuti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• LA DIDATTICA INCLUSIVA</li> <li>• LA NORMATIVA PER L'INCLUSIONE</li> <li>• STRUMENTI COMPENSATIVI E TECNOLOGIE DIGITALI</li> <li>• METODOLOGIE A SUPPORTO DELL'INCLUSIONE</li> </ul>



**ANITel associazione nazionale insegnanti Tutor e-Learning APS.**

Ente accreditato per la formazione dal MIUR con Prot. n. AOODGPER15315 del 27 luglio 2007. Carta del docente.  
Tel. 3397114535 anitel@anel.it - CF: 92126000345 Registrazione c/o l'ufficio delle Entrate del Ministero delle  
Finanze, atto costitutivo 100358/22 luglio 2004

- APP E STRUMENTI DIGITALI PER L'INCLUSIONE
- INTELLIGENZA ARTIFICIALE E INCLUSIONE

---

Materiali prodotti e  
Risorse utilizzate

PRESENTAZIONE CON SLIDE, MOODLE OBJECT, EBOOK, ARTEFATTI DIGITALI

[INDICE](#)

## 62/DM66ANITEL - Aula immersiva: Esplorando la Realtà Virtuale e Aumentata per l'Educazione

Titolo del corso	Aula immersiva: Esplorando la Realtà Virtuale e Aumentata per l'Educazione
Codice corso o Mepa	62/DM66ANITEL
FORMATORE ESPERTO	GIORGIO LAMPIS
TUTOR	VALERIA ZANGARI
Ambito tematico	3-Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie; Metodi e tecniche di apprendimento esperienziale, collaborativo, personalizzato, immersivo, sulla ricerca (inquiry based), sulla narrazione (storytelling), sulla soluzione di problemi (problem solving), sul making (fabbricazione di manufatti con strumenti digitali), sul tinkering (insegnare a "pensare con le mani" e ad apprendere sperimentando con strumenti e materiali), sull'utilizzo del gioco nell'insegnamento (gamification), sulla realtà virtuale, aumentata e immersiva, sull'internet delle cose (IoT), etc.;
Destinatari	Secondaria 2°
Livello	B1 - Intermedio
Descrizione	<p>Il corso è progettato per guidare i docenti attraverso il mondo avvincente della realtà virtuale (VR) e aumentata (AR) nell'ambito dell'istruzione. In questo corso di formazione i partecipanti esploreranno le fondamenta teoriche e le applicazioni pratiche di questi strumenti, scoprendo come queste tecnologie innovative possono trasformare l'esperienza di apprendimento in classe.</p> <p>Attraverso una combinazione di lezioni interattive, demo pratiche e attività collaborative, i docenti acquisiranno una comprensione approfondita delle potenzialità educative di queste nuove tecniche. Durante il corso, verranno esaminate risorse chiave come <i>Spatil.io</i>, <i>CoSpaces Edu</i>, <i>Minetest</i> (programma open-source clone di <i>Minecraft</i>) ed altre, fornendo ai partecipanti un'ampia visione delle opzioni disponibili per l'integrazione della VR e AR nel curriculum.</p> <p>In ogni sessione, i partecipanti avranno l'opportunità di mettere in pratica le nuove conoscenze attraverso attività pratiche e collaborative, progettando e creando esperienze di apprendimento coinvolgenti utilizzando le risorse presentate. Al termine del corso, i docenti saranno pronti ad applicare le loro competenze appena acquisite per progettare e implementare attività didattiche innovative arricchendo così l'esperienza di apprendimento dei loro studenti e preparandoli per un futuro sempre più digitale.</p>
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere i concetti di base della realtà virtuale e aumentata.</li> <li>• Esplorare le potenzialità educative della VR e AR nell'insegnamento e nell'apprendimento.</li> <li>• Acquisire competenze pratiche nell'utilizzo di diverse risorse e strumenti per la creazione e l'integrazione della VR e AR nell'ambiente educativo.</li> <li>• Applicare le conoscenze acquisite per progettare e implementare attività didattiche coinvolgenti.</li> <li>• Esplorare le possibilità di collaborazione e condivisione di esperienze educative attraverso piattaforme dedicate.</li> </ul>
Macro competenze	<p><b>Aree di competenze DigCompEdu</b></p> <p>3. Risorse digitali</p> <p>3. Pratiche di insegnamento e apprendimento</p> <p>6. Favorire le competenze digitali degli studenti</p>

Programma	- Introduzione a VR e AR
Contenuti	<p>Concetti di base: differenze tra realtà virtuale e aumentata. Esempi di applicazioni educative, discussione su casi di studio e best practices.</p> <p><i>Attività Collaborativa:</i> Brainstorming su possibili utilizzi della VR e AR in ambito educativo. Creazione di una mappa concettuale.</p> <p>- Esplorazione di <i>Spatil.io</i></p> <p>Panoramica di <i>Spatil.io</i>: caratteristiche e funzionalità. Guida pratica all'uso per la creazione di esperienze didattiche. Esempi di progetti educativi utilizzando <i>Spatil.io</i>. Importazione di modelli 3D precostruiti.</p> <p><i>Attività Collaborativa:</i> Creazione di un'esperienza VR collaborativa utilizzando <i>Spatil.io</i>.</p> <p>- Utilizzo di <i>CoSpaces Edu</i></p> <p>Introduzione a <i>CoSpaces Edu</i>: strumenti e risorse disponibili. Creazione di scene e ambienti 3D interattivi. Iscrizione degli alunni e somministrazione di compiti, attività collaborative e di storytelling. Integrazione di elementi di VR e AR in progetti educativi. Modalità di codifica per blocchi degli eventi.</p> <p><i>Attività Collaborativa:</i> Progettazione di un'attività didattica utilizzando <i>CoSpaces Edu</i>, con focus sulla collaborazione tra studenti.</p> <p>- Esplorazione di <i>Minetest</i></p> <p>Presentazione di <i>Minetest</i> (programma open-source clone di <i>Minecraft</i>) come risorsa di realtà virtuale. Demo delle funzionalità di <i>Minetest</i> e delle sue applicazioni educative. Analisi di casi studio di utilizzo in ambito scolastico.</p> <p><i>Attività Collaborativa:</i> Discussione su come integrare <i>Minetest</i> nelle attività didattiche disciplinari e trasversali. Creazione di proposte di lezione utilizzando <i>Minetest</i>.</p> <p>- Altre Risorse e Conclusioni</p> <p>Esplorazione di altre risorse e strumenti disponibili per la creazione e l'integrazione della VR e AR nell'educazione. Riflessione finale sulle potenzialità e le sfide dell'utilizzo di queste risorse in ambito educativo. Pianificazione di azioni future per l'integrazione nelle pratiche didattiche quotidiane.</p> <p><i>Attività Collaborativa:</i> Creazione di un piano d'azione per l'integrazione della AR e VR nelle attività didattiche personali dei partecipanti.</p> <p>Ogni lezione prevede una parte teorica e una pratica per favorire l'apprendimento attivo. Le attività collaborative mirano a stimolare la condivisione di idee e l'interazione tra i partecipanti e proseguono nelle attività asincrone.</p> <p>Gli obiettivi formativi sono progettati per fornire ai docenti una base solida di conoscenze e competenze pratiche per utilizzare la RV e RA in classe.</p>

---

Materiali prodotti	Slides Video PDF, Creazione di ambienti virtuali, di creazione e importazione di oggetti 3D.
Risorse utilizzate	

[INDICE](#)

## 63/DM66ANITEL Storytelling e Digital Storytelling, non solo parole

Titolo del corso	Storytelling e Digital Storytelling, non solo parole
Codice corso o Mepa	63/DM66ANITEL
Ambito tematico (vedi elenco)	3-Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie; Metodi e tecniche di apprendimento esperienziale, collaborativo, personalizzato, immersivo, sulla ricerca (inquiry based), sulla narrazione (storytelling), sulla soluzione di problemi (problem solving), sul making (fabbricazione di manufatti con strumenti digitali), sul tinkering (insegnare a "pensare con le mani" e ad apprendere sperimentando con strumenti e materiali), sull'utilizzo del gioco nell'insegnamento (gamification), sulla realtà virtuale, aumentata e immersiva, sull'internet delle cose (IoT), etc.
Destinatari (infanzia, primaria, sec.1°, sec.2°) ATA	Primaria, Secondaria 1°, Secondaria 2°
Livello (base-intermedio-avanzato)	B1-B2
Descrizione	Il corso di prefigge di fornire adeguate conoscenze della tecnica dello Storytelling, in particolare nella versione Digitale. Tra gli strumenti proposti per questa tecnica vi saranno alcune webapp (es. Canva e Genially), e strumenti di Realtà Virtuale. Sarà importante evidenziare l'integrazione con metodi didattici diversi tra cui il cooperative learning, la didattica laboratoriale, la gamification.
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acquisire le competenze teoriche e metodologiche dello storytelling e del digital storytelling;</li> <li>• Sviluppare la capacità di progettare e realizzare percorsi didattici innovativi con le storie digitali;</li> <li>• Imparare a utilizzare app (es. Canva e Genially) per la creazione di storie digitali, di storyboard, di ebook, di escape room digitali;</li> <li>• Utilizzare ambienti di Realtà Virtuale per costruire storie;</li> <li>• Promuovere l'apprendimento attivo e collaborativo degli studenti;</li> <li>• Favorire l'inclusione e la personalizzazione della didattica</li> </ul>
Competenze attese	Competenze DigiCompEdu: 1. Coinvolgimento e valorizzazione professionale 2. Risorse digitali 3. Pratiche di insegnamento e apprendimento 5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti 6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti
Programma/Contenuti	Introduzione allo storytelling e al digital storytelling <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le basi dello storytelling: definizione, caratteristiche, funzioni</li> <li>• Il potere delle storie: l'impatto emotivo e cognitivo</li> <li>• Lo storytelling nella didattica: applicazioni e benefici</li> <li>• Lo storytelling ludico, alcuni esempi per un utilizzo immediato in aula</li> <li>• lavoro di gruppo per sperimentare quanto appreso</li> <li>• Il digital storytelling: definizione, caratteristiche, strumenti</li> <li>• Lo sviluppo del Digital Storytelling: Fase 1 - Definizione, si definisce l'idea iniziale, con una descrizione, un diagramma, una parola chiave (Brainstorming). Fase 2 – Ricerca, raccolta delle informazioni e dei materiali attraverso la rete e altre fonti per la costruzione della storia. Fase 3 – Scrittura, dopo aver scelto uno stile di narrazione (Fantasy, Poliziesco, Fantascienza, Biografico, Storico, ecc.) si procede a scrivere la</li> </ul>

**ANITel associazione nazionale insegnanti Tutor e-Learning APS.**

Ente accreditato per la formazione dal MIUR con Prot. n. AOODGPER15315 del 27 luglio 2007. Carta del docente.  
 Tel. 3397114535 anitel@anitel.it - CF: 92126000345 Registrazione c/o l'ufficio delle Entrate del Ministero delle  
 Finanze, atto costitutivo 100358/22 luglio 2004

storia (lavoro di gruppo, condivisione). Fase 4 – Sceneggiatura, la storia è tradotta in una sceneggiatura attraverso un susseguirsi di vignette, testo, immagini (Storyboard).

- Le indicazioni sulla progettazione dello storytelling saranno accompagnate dalle indicazioni sull'uso di webapp per la condivisione e cooperazione e per la creazione dello storyboard.

Si prosegue con la progettazione dello storytelling. Fase 5 – Registrazione, le immagini, video, testi, animazioni ed altro vanno registrati in modo che siano compatibili. Fase 6 – Montaggio, il materiale registrato va montato e ricomposto. Fase 7 – Distribuzione, il risultato (video, presentazione, ebook) va distribuito, condiviso. Fase 8 – Feedback, la raccolta e analisi dei feedback è importante per comprendere i punti di forza e di debolezza del prodotto e per svolgere eventuali correttivi.

- Come nelle scorse lezioni le indicazioni di progettazione sono accompagnate dalla sperimentazione d'uso di webapp dedicate alle varie funzioni.
- Esempi di storie digitali in diversi contesti educativi

Vengono approfondite le funzioni di alcune app particolarmente utili: Genially e Canva per la creazione di storie digitali, di presentazioni, ebook, schede, ecc.

- Introduzione all'app Canva: interfaccia, funzionalità, strumenti
- Creare immagini, grafiche e video
- Progettare e realizzare presentazioni multimediali
- Animare le storie digitali
- Esportare i prodotti finali in diversi formati

Utilizzo della Realtà Virtuale per creare storie e stimolare la partecipazione dei ragazzi. Verrà in particolare approfondito l'uso di Spatial.io

Materiali prodotti e Risorse utilizzate [Slides, Video, PDF, Mappe, Podcast, E-book, Multimedia, Scorm, Moodle Object (lezioni, libri, workspace, compiti, etc.)]

Slides Video PDF, Creazione di ambienti di realtà virtuale

INDICE

## 64/DM66ANITEL - L'Intelligenza Artificiale nella trasformazione digitale, didattica nelle scuole

Titolo corso	<b>L'Intelligenza Artificiale nella trasformazione digitale, didattica nelle scuole</b>
Codice MEPA	64/DM66ANITEL
Competenze Formatore esperto	Docente di un liceo scientifico per Scienze umane di Cagliari, attualmente si trova in rapporto di quiescenza. Autore di diversi software didattici e di pubblicazioni in questo ambito ha ideato, diretto e gestito numerosi progetti ministeriali. Esperto di tecnologie nell'USR Sardegna è stato comandato alla regione Sardegna in quanto autore e direttore operativo del progetto Semidas che per primo ha introdotto LIM, piattaforme e contenuti in tutte le aule delle scuole sarde di ogni ordine e grado. Ha ideato, scritto e gestito per 15 anni la piattaforma IMPARI. social learning , è
Destinatari	Secondaria di II°
Livello	Base/Intermedio
Durata	15 ore online
Ambienti	Su piattaforma Moodle certificata <i>DNSH e web conference open source per incontri sincroni come previsto dalle linee guida PNRR. Videoregistrazione degli incontri per recupero o approfondimento. Possibilità di condivisione nei forum.</i>
Descrizione	Il corso è rivolto ai docenti che desiderano comprendere e integrare l'Intelligenza Artificiale nella didattica. Attraverso moduli teorici e laboratori pratici, esso esplora il funzionamento dell'IA, le sue applicazioni educative e le implicazioni etiche. I partecipanti impareranno a utilizzare strumenti generativi per la creazione di testi e immagini, sviluppare strategie di valutazione basate sull'IA, progettare attività didattiche innovative e avere un supporto nelle attività di programmazione e redazione di documenti. Il corso promuove la collaborazione tra docenti, offrendo risorse e supporto per l'uso consapevole e creativo dell'IA in classe.
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Familiarizzare i docenti con i concetti fondamentali dell'intelligenza artificiale.</li> <li>• Capire il funzionamento delle tecnologie IA e il loro potenziale.</li> <li>• Esplorare l'etica dell'IA e l'impatto sulla società e sull'istruzione.</li> <li>• Identificare le modalità di utilizzo dell'IA per facilitare l'apprendimento e migliorare l'insegnamento.</li> <li>• Sperimentare con applicazioni IA generative per testo e immagini.</li> <li>• Creare attività didattiche supportate dall'IA e sviluppare competenze valutative.</li> </ul>
Macro competenze	<b>Competenze DigiCompEdu:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Coinvolgimento e valorizzazione professionale</li> <li>2. Risorse digitali</li> <li>3. Pratiche di insegnamento e apprendimento</li> </ol>

### INDICE



**ANITel associazione nazionale insegnanti Tutor e-Learning APS.**

Ente accreditato per la formazione dal MIUR con Prot. n. AOODGPER15315 del 27 luglio 2007. Carta del docente.  
Tel. 3397114535 [anitel@anitel.it](mailto:anitel@anitel.it) - CF: 92126000345 Registrazione c/o l'ufficio delle Entrate del Ministero delle  
Finanze, atto costitutivo 100358/22 luglio 2004

Presenti anche in Consip acquistinretepa MEPA per facilitare la  
tracciabilità e le elaborate rendicontazioni previste.

## CONTATTI

[anitel@pec.anitel.cloud](mailto:anitel@pec.anitel.cloud)

[anitel@anitel.it](mailto:anitel@anitel.it)

Cell. e WhatsApp:

3397114535



**#Acquistinretepa**

Il portale acquisti in rete della Pubblica Amministrazione permette di ottimizzare gli acquisti pubblici di beni, servizi e lavori razionalizzando la spesa pubblica e semplificando i processi di fornitura e di acquisto in modo innovativo e trasparente

COME ACQUISTARE    COME VENDERE