



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)



ISTITUTO TECNICO AGRARIO STATALE "CARLO GALLINI"

27058 VOGHERA (PV) Corso Rosselli, 22 – Codice fiscale e Partita IVA 00535380182 tel. 0383 343611
Posta Elettronica: pvta01000p@pec.istruzione.it - pvta01000p@istruzione.it Sito INTERNET: www.gallini.gov.it
Certificazione UNI EN ISO 9001:2015 – n. 6376

Circ. Int. n. 152

Voghera, 2 novembre 2018

AL PERSONALE DOCENTE
ALLA REFERENTE FORMAZIONE
prof.ssa Gabriella Bellingeri
e p. c. AL DSGA
SITO/REGISTRO ELETTRONICO

Oggetto: **Iscrizione ai corsi Pavialearning XP – a. s. 2018 - 2019**

Si trasmette in allegato il catalogo dei **corsi Pavialearning XP**. Potranno iscriversi anche i docenti "esterni" alle scuole sede di corsi.

Link per l'iscrizione <https://goo.gl/forms/i1m1FqSM3qrB8Aaf1>

Il modulo contiene anche il collegamento al [documento](#) pdf con tutte le informazioni sui corsi.

Vista l'imminenza dell'avvio di alcuni corsi **si raccoglieranno le iscrizioni entro l'8 novembre**.

Il Dirigente Scolastico
(Dott.ssa Silvana Bassi)

Firma autografa sostituita da indicazione a mezzo stampa
ai sensi dell'art. 3 co. 2, del D. Lgs 12/02/1993 n. 39

VIC. GB

UNI EN ISO 9001:2015



SISTEMA DI GESTIONE
QUALITÀ CERTIFICATO



CERTIQUALITY
È MEMBRO DELLA
FEDERAZIONE CISQ

Pavialearning XP
Anno formativo 2018/2019

I Corsi

Titolo del corso	La comunicazione aumentativa alternativa
Descrizione	Utilizzare la comunicazione aumentativa alternativa (CAA) per predisporre materiale utile con alunni in situazione di difficoltà comunicativa.
Destinatari	Docenti di ogni ordine e grado
Argomenti	<ol style="list-style-type: none"> 1. La CAA: di cosa si tratta, quali risorse disponibili, esplorazione del portale aragonese per la CAA 2. Il programma Araword: come configurarlo e utilizzarlo; le tabelle di comunicazione su dispositivi mobili 3. Come predisporre materiali arricchiti con i programmi descritti durante gli incontri precedenti 4. La distribuzione So.Di.Linux: panoramica delle possibilità 5. Approfondimento di programmi per la creazione di mappe mentali e concettuali per la personalizzazione del percorso didattico
Competenze in uscita	<ul style="list-style-type: none"> □ 1. Saper utilizzare un programma di CAA per la predisposizione di percorsi personalizzati; □ 2. Saper creare tabelle di comunicazione; □ 3- Sapersi muovere nell'ambiente di So.Di.Linux e conoscere le risorse a disposizione
Docente	Paolo Mauri
Profilo del docente	<p>Insegnante di sostegno nella scuola primaria, utilizza software libero sia per uso personale che per l'attività didattica e in particolare la distribuzione "So.Di.Linux". Si occupa della gestione di siti web realizzati con i materiali della comunità "Porte Aperte sul Web"</p> <p>Svolge l'incarico di funzione strumentale per l'integrazione degli alunni con disabilità.</p>
Sede del corso	IC Cavour
Periodo	novembre - febbraio dalle 16.30 lunedì o giovedì

Titolo del corso	Competenze digitali e didattica inclusiva
Descrizione	<p>Il corso ha l'obiettivo di sviluppare le conoscenze e le competenze per un'efficace integrazione del digitale (strumenti e risorse) nella didattica inclusiva, offrendo ai corsisti l'opportunità per approfondire aspetti metodologici legati all'inclusione di studenti BES. Oltre ad apprendere come consolidare un metodo di studio efficace per questi studenti, si sperimenteranno i vantaggi di un uso inclusivo di strumenti (quali lim, mappe concettuali, podcast) e prodotti digitali (quali i libri interattivi e le piattaforme online), lavorando sulla personalizzazione dell'insegnamento, la motivazione, la partecipazione. Si approfondirà l'uso del digitale come strumento abilitativo e compensativo.</p> <p>Si porterà i corsisti a saper riconoscere i diversi stili di apprendimento (visivo, verbale e non verbale, uditivo e cinestesico); come questi possano essere utilizzati in un apprendimento mirato e personalizzato.</p> <p>In merito alle metodologie didattiche si prediligono le metodologie innovative, particolarmente motivanti, accomunate dal tratto del coinvolgimento attivo degli studenti: la laboratorialità, l'apprendimento cooperativo, l'educazione tra pari, l'affrontare problemi reali/veri</p>
Destinatari	Docenti di primaria, secondaria I e II grado
Argomenti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Strumenti per compensare difficoltà nella lettura e scrittura <ul style="list-style-type: none"> • regole per la formattazione accessibile • sintesi vocali gratuite • app ed altri strumenti compensativi per la lettura • scrivere testi accessibili • digitazione vocale 2. Organizzazione della conoscenza attraverso procedure cognitive e software per elaborare mappe concettuali a partire da un lavoro di decostruzione e ricostruzione di testi: <ul style="list-style-type: none"> □ MindMup □ Mindomo □ Coggle □ Software scaricabili gratuiti 3. Strumenti per realizzare attività didattiche interattive e ricerca in rete di materiale utilizzabile per rendere più efficace l'apprendimento di questi alunni
Competenze in uscita	<p>Il docente dovrà saper</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. leggere con la sintesi vocale un testo 2. sintetizzare un testo per punti 3. costruire una mappa 4. costruire esercizi interattivi utilizzando app appropriate
Docente	Rosangela Mapelli

Profilo del docente	<p>Docente di matematica e fisica, formatrice PNSD, Ambiti, GW: nelle aree Didattica con le tecnologie, Nuovi ambienti di apprendimento, Tecnologie nelle discipline scientifiche, Inclusione. Ha ricoperto i ruoli di progettista sito scuola, progettista per progetti PON, funzione strumentale area informatica, referente per progetti di integrazione delle tecnologie nella didattica. Tutor online in alcuni progetti su piattaforme moodle. Autrice di learning object nel progetto ministeriale DigiScuola. Laurea in fisica e Master di primo livello: "E- learning: progettazione e Learning Object" conseguito online presso università degli studi della Tuscia. Partecipazione a numerosi MOOC sulle NT in didattica: Moodle, E-book, web 2.0, coding e sull'inclusione.</p>
Sede e periodo	<p>Calvi Voghera - II Quadrimestre dalle ore 15:00 periodo più probabile Febbaio</p>

Titolo del corso	Tecnologie per la didattica inclusiva
Descrizione	Il corso si propone di dare risposta ai bisogni formativi espressi dagli insegnanti in merito alla personalizzazione dei percorsi educativi di alunni BES e DSA, attraverso la conoscenza e l'utilizzo di strategie e strumenti offerti dalle tecnologie didattiche.
Destinatari	Docenti di ogni grado
Argomenti	<ul style="list-style-type: none"> • Approccio teorico • Le risorse della rete per la diversabilità • La tecnologia al servizio dell'inclusione, esempi per la didattica in classe • Progettare, organizzare e gestire ambienti di apprendimento inclusivi, esempi di dinamiche relazionali • Digitalizzazione dei materiali
Competenze in uscita	Conoscere ed applicare le metodologie d'impiego delle tecnologie didattiche e assistive attraverso esperienze pratiche di progettazione di ambienti di apprendimento inclusivi. Sviluppare competenze digitali finalizzate alla facilitazione dell'apprendimento
Docente	Da definire
Sede del corso	IC Varzi, Piazzale Marconi n.1
Periodo	I quadrimestre martedì

Titolo del corso	Strategie per lo sviluppo del pensiero matematico Corso per il primo ciclo
Descrizione	Il corso propone una riflessione sulla matematica, sulle strategie didattiche che promuovono lo sviluppo del pensiero matematico e potenziano negli alunni le competenze argomentative, collaborative e autovalutative, spesso in secondo piano nel curriculum tradizionale, che privilegia le dimensioni procedurali e di problem solving della disciplina. La tecnologia è integrata nel percorso per favorire esplorazioni, ragionamenti e discussioni. I docenti progettano attività e producono contenuti in modalità condivisa.
Destinatari	Docenti del I ciclo di istruzione
Argomenti	<ul style="list-style-type: none"> • esplorazioni matematiche con software di geometria dinamica (Geoboard, Geogebra) • Desmos Polygraph per argomentare e interagire • i giochi matematici • progettazione di attività
Competenze in uscita	<ul style="list-style-type: none"> ▣ saper collaborare e condividere ▣ progettare attività laboratoriali per lo sviluppo del pensiero matematico, curando in particolare le capacità di formulare congetture, di argomentare, di discutere acquisendo il linguaggio specifico della disciplina e di autovalutarsi ▣ conoscere app/software matematici e sviluppare abilità di uso approfondito
Prodotto finale	La progettazione di una attività anche in un'ottica di verticalità, in un ambiente scelto dai docenti tra quelli presentati; modalità di lavoro in piccoli gruppi
Docente	Aurora Mangiarotti
Profilo del docente	Già docente di Matematica Applicata, ha maturato numerose esperienze nell'ambito della progettazione di interventi didattici con metodologie innovative ed è formatrice in didattica con le tecnologie.
Sede del corso	Ic Cavour
Periodo	marzo - maggio dalle 16.30 lu-mar-giov

Titolo del corso	Progettare e creare in 3D
Descrizione	Il corso si propone di percorrere un intero ciclo di progetto e sviluppo di un prototipo 3D, partendo dalla modellazione fino alla stampa definitiva degli oggetti
Destinatari	Docenti della scuola secondaria di I e II grado
Argomenti	<ul style="list-style-type: none"> • Introduzione alla progettazione e alla modellazione di oggetti. • Introduzione al software di modellazione 3D OpenScad • Piattaforme di condivisione di oggetti. • Introduzione alla stampa 3D • Progettazione e stampa in 3D
Competenze in uscita	<ul style="list-style-type: none"> □ Saper utilizzare un software di modellazione 3D □ Saper utilizzare una semplice stampante 3D
Innovatività	Il corso vuole promuovere l'introduzione della progettazione e della stampa 3D all'interno dei curricula STEM
Docente	Marzio Rivera
Profilo del docente	Dirigente scolastico, promuove e coordina iniziative e percorsi di innovazione tecnologica e metodologica nella scuola.
Sede del corso	IC Dante Voghera
Periodo	tutti i martedì a partire dalle ore 16 dal 20 novembre al 18 dicembre

Titolo del corso	Grafica e comunicazione
Descrizione	Il corso si propone di guidare i docenti alla progettazione e alla realizzazione di locandine, biglietti, inviti e adesivi usando software di grafica vettoriale open source, stampanti e plotter da taglio
Destinatari	Docenti di primaria e secondaria I grado
Argomenti	1 cenni sulle tecniche di comunicazione efficace nella realizzazione di locandine, biglietti, inviti ecc.. 2 utilizzo inkscape per la progettazione e realizzazione biglietto /locandina/invito 3 utilizzo inkscape per la progettazione e realizzazione biglietto /locandina/invito - condivisione lavoro svolto e confronto 4 utilizzo del software di grafica per realizzare adesivi 5 stampa adesivi e utilizzo del plotter da taglio
Competenze in uscita	1 Utilizzo software di grafica vettoriale 2 Utilizzo di un plotter da taglio
Docente	Matteo Casella
Sede del corso	IC Via Dante
Periodo	Febbraio - Marzo Venerdì dopo le 16

Titolo del corso	Numeri & tecnologia
Descrizione	Il corso promuove una riflessione sull'organizzazione dei dati e sull'analisi degli stessi, sul ruolo delle analisi statistiche all'interno dei programmi di Matematica e delle materie tecniche anche in considerazione dei test valutativi e di certificazione sempre più presenti nei percorsi di istruzione. Laboratori formativi guideranno all'uso delle nuove tecnologie a sostegno del pensiero matematico computazionale.
Destinatari	Docenti scuola secondaria di II grado
Argomenti	<ul style="list-style-type: none"> □ Formati e regole per la corretta costruzione di dati aggregati per l'elaborazione (tabelle, grafici, funzioni, linee di tendenza etc.). □ .Software e app per l'analisi e la presentazione di dati "elaborati". □ Cooperazione e condivisione in laboratori di sviluppo della logica matematica e statistica. □ Creazione di giochi statistici □ Laboratorio di "data mining".
Competenze in uscita	<ul style="list-style-type: none"> • saper collaborare e condividere • conoscere software per organizzare dati e sviluppare abilità di uso approfondito • progettare attività laboratoriali che privilegino il lavoro di gruppo, l'argomentazione e la discussione
Innovatività	Promozione di strumenti digitali per l'analisi di dati in una didattica laboratoriale
Docente	Nicoletta Albani
Profilo del docente	Docente di informatica presso l'ITIS "G. Cardano" di Pavia; referente per la comunicazione e le tecnologie web d'istituto. Collabora e promuove progetti per l'innovazione tecnologica e per la formazione in didattica con tecnologie digitali
Codocente	Chiara Rubini
Profilo del codocente	Docente di Matematica presso l'ITIS "G. Cardano" di Pavia; referente per il Piano dell'Offerta Formativa d'Istituto. Collabora a realizzare progetti per la promozione e la diffusione della cultura scientifica.
Sede del corso	ITIS Cardano
Periodo	Novembre-Febbraio

Titolo del corso	Digital storytelling con la tecnica Stop Motion
Descrizione	<p>Laboratorio di digital storytelling proposto attraverso le tecniche di stop-motion 2D e 3D.</p> <p>Lo storytelling è la trasposizione della narrazione su un piano multimediale attraverso un ampliamento degli strumenti di creazione dei contenuti.</p> <p>Il laboratorio permetterà di apprendere a creare racconti composti da immagini in movimento (tecnica stop-motion), voce narrante, colonna sonora, effetti di transizione attraverso strumenti di vario tipo: computer, webcam, un set di ripresa portatile (progettato per adattarsi agli spazi dell'aula e per essere trasportato), tablet, software per la cattura delle immagini frame by frame e per il montaggio video.</p> <p>Ricadute didattiche: le competenze sollecitate dallo storytelling digitale oltre a riguardare le competenze tipicamente richieste dalla narrazione, uniscono la capacità di utilizzare gli strumenti tecnologici per la produzione multimediale e il compimento di una progettualità completa. Proporre agli alunni la realizzazione di una narrazione digitale (dalla progettazione alla realizzazione e alla socializzazione del risultato), significa richiedere l'esecuzione di un compito autentico.</p>
Destinatari	Docenti di Scuola dell'Infanzia, Scuola Primaria, Scuola secondaria di I grado
Argomenti	<p>1. Digital Storytelling e animazione: contesti, strumenti, obiettivi, significatività. Primi esperimenti di animazione: flip-book, taumatropio, zootropio. Animazione in stop-motion: tecniche in 2D.</p> <p>2. Tecniche di animazione in 3D e strumenti per la struttura della narrazione.</p> <p>3. Progettazione e realizzazione in piccolo gruppo di una storia utilizzando una delle tecniche presentate.</p> <p>4. Progettazione e realizzazione in piccolo gruppo di una storia utilizzando una delle tecniche presentate (rotazione dei gruppi rispetto alle tecniche).</p> <p>5. Strumenti per la post-produzione e restituzione dei lavori in grande gruppo.</p>
Competenze in uscita	<p>Al termine dei 5 moduli i corsisti:</p> <ul style="list-style-type: none"> □ Progetteranno contesti di apprendimento in cui utilizzare le narrazioni digitali, anche al fine di innovare la gestione degli spazi, del tempo e dei modi di insegnamento/apprendimento, realizzando interdisciplinarietà e trasversalità. □ Realizzeranno brevi filmati con voce narrante, colonna sonora, effetti di transizione utilizzando strumenti hardware e software sia per la cattura frame by frame (tecnica stop-motion) che per il montaggio finale di filmati.

Docente	Stefania Caterina Giacalone
Profilo del docente	Insegnante di scuola primaria e animatore digitale; Tutor coordinatore e Tutor associato ad insegnamento, presso Dipartimento di Scienze Umane per la Formazione, corso di laurea in Scienze della Formazione Primaria.
Sede e periodo	IC Bressana Bottarone - Febbraio-marzo Mercoledì pomeriggio dopo le 16

Titolo del corso	Wiki-scuola
Descrizione	Vikidia e Wikiversità: due ambienti di co-costruzione della conoscenza a disposizione della scuola per rendere protagonisti gli alunni nella costruzione della propria conoscenza.
Destinatari	Docenti scuola primaria e secondaria di primo grado
Argomenti	<ul style="list-style-type: none"> • Le licenze Creative Commons nelle loro varietà, ambienti di condivisione di contenuti • descrizione dell'ambiente Wikiversità e in generale degli ambienti wiki di Wikimedia Italia e primi interventi per la gestione della propria utenza; ambienti dove chiedere aiuto e come farlo; • inserimento di contenuti rispettando le regole di licenza e di buon uso della piattaforma • Vikidia: come gestire l'intervento degli alunni nell'inserimento dei contenuti. • Inserimento dei primi contenuti nelle due piattaforme
Competenze in uscita	<ul style="list-style-type: none"> □ Muoversi con dimestichezza negli ambienti wiki per poter dare il proprio contributo □ Monitorare il lavoro degli alunni attraverso gli strumenti propri della piattaforma wiki
Docente	Paolo Mauri
Profilo del docente	Insegnante di sostegno nella scuola primaria, utilizza software libero sia per uso personale che per l'attività didattica e in particolare la distribuzione "So.Di.Linux". Si occupa della gestione di siti web realizzati con i materiali della comunità "Porte Aperte sul Web" Svolge l'incarico di funzione strumentale per l'integrazione degli alunni con disabilità.
Sede e periodo	Santachiara Voghera – periodo da definire

Titolo del corso	Apprendimento collaborativo tra reale e virtuale
Descrizione	Il corso si propone di suggerire ai docenti buone pratiche per una didattica motivante che sfrutti la dimensione della virtualità per introdurre stimoli e praticare un apprendimento collaborativo facilmente monitorabile e documentabile.
Destinatari	Docenti di secondaria I grado e secondaria II grado
Numero docenti interessati	Indagine sui bisogni formativi aperta il 25 maggio e in fase di chiusura. 14 docenti si sono dichiarati al momento interessati ad un percorso formativo in quest'area, con particolare attenzione all'apprendimento collaborativo e alla produzione di materiali interattivi e video.
Argomenti	<p>1 Organizzare la didattica con la tecnologia: attività preparatorie, operative (laboratoriali e collaborative), di metacognizione e valutative. Nuovi materiali di stimolo per attività preparatorie: realtà aumentata, realtà virtuale e video.</p> <p>2 Come produrre materiali di stimolo: esercizi con edpuzzle, video editing, HPreveal o software e applicazioni simili</p> <p>3 Condividere i materiali di stimolo: Google Classroom</p> <p>4 Gestire il lavoro online: integrazione di Google Classroom e di Google Drive per le attività laboratoriali</p> <p>5 Strumenti per l'autovalutazione, il monitoraggio e la valutazione</p>
Competenze in uscita	<ul style="list-style-type: none"> • progettazione di moduli didattici a partire da prodotti multimediali, oggetti di apprendimento in realtà aumentata o virtuale • uso di strumenti di condivisione e aule virtuali • promozione di pratiche autovalutative
Innovatività	Integrazione degli strumenti tecnologici di promozione della curiosità e della motivazione (già oggetto del corso 2017-2018) con metodologie didattiche laboratoriali
Docente	Federica Scarrione
Profilo del docente	Docente di materie letterarie e latino al liceo "Galilei" di Voghera, ha sempre coltivato la passione per ogni forma di comunicazione, dedicandosi in particolare all'arte, alla letteratura, al web. Come insegnante e come formatrice, si occupa di e-learning, metodologie didattiche innovative, siti web scolastici e diffusione di buone pratiche per l'uso consapevole della tecnologia.
Sede e periodo	Liceo Galilei Novembre-gennaio venerdì primo pomeriggio

Titolo del corso	Audio Digital Storytelling
Descrizione	<p>Il corso prevede la formazione nell'utilizzo di tecnologie audio e midi attraverso l'uso di un sistema composto da sensori, convertitori e controller midi, computer, microfoni e amplificazione per lo sviluppo della didattica legata all'espressione, alla creatività e alla capacità di elaborazione di un tema. Negli incontri verranno illustrate le strumentazioni, a partire dal loro corretto montaggio e smontaggio alle loro diverse possibilità di programmazione ed utilizzo, nell'ottica di fornire una base di autonomia agli insegnanti nella costruzione di una storia fatta di suoni, voci, rumori e musica.</p> <p>L'immediatezza dell'uso dei pad midi, amplifica la gestione dei linguaggi della narrazione, inserendo la possibilità di intervenire, attraverso semplici pulsanti e controlli sensibili, con contributi sonori come timbri, voci, rumori, brani musicali completi o parti di essi.</p>
Destinatari	Docenti di infanzia, primaria, secondaria I grado
Argomenti	<p>1 sistema di interazione audio digitale</p> <p>2 basi tecniche nell'ambito dell'audio, del midi, dell'informatica</p> <p>3 programmazione del software (Ableton Live Educational) e delle tecniche di registrazione audio</p> <p>4 Progettazione</p> <p>5 Progettazione e verifica</p>
Competenze in uscita	I docenti apprenderanno le basi di informatica musicale che permettono di sperimentare e avvicinare le tecnologie musicali, nell'interazione tra computer, strumenti musicali midi e sensori, e semplici registrazioni e programmazioni.
Innovatività	Il corso introduce l'utilizzo delle nuove tecnologie digitali audiovisive nella didattica al fine di renderlo uno strumento dominabile e integrato per docenti e alunni nelle possibilità espressive e comunicative che permette.
Docente	Mauro Buttafava
Profilo del docente	autore musicale e teatrale dell'associazione Artemista, ha sviluppato all'interno di progetti educativi e progetti di innovazione sociale europei, l'utilizzo delle nuove tecnologie per ampliare gli strumenti di interazione e partecipazione espressiva ed artistica che nascono dalla musica e dal teatro.
Sede e periodo	IC Santa Maria della Versa - Novembre -marzo martedì pomeriggio

Titolo del corso	Classe virtuale per la personalizzazione dei percorsi formativi
Descrizione	<p>Il corso si struttura come laboratorio didattico per la costruzione di una classe virtuale, utilizzando Google Classroom, al fine di sperimentare in itinere strategie didattiche nelle classi dei corsisti.</p> <p>La classe virtuale cercherà di ampliare le opportunità relazionali tra docente e discente al fine di creare un percorso adeguato agli stili cognitivi di ogni studente. Tale personalizzazione sarà mirata a agevolare la personalizzazione della didattica con particolare attenzione agli alunni BES che potranno beneficiare di esercizi graduati e adeguati alle esigenze personali individuate dai Consigli di Classe.</p>
Destinatari	Docenti di secondaria II grado, preferibilmente afferenti a 3 Consigli di Classe comuni, così da poter diffondere le competenze acquisite e poterle sperimentare durante l'attuazione del corso
Numero docenti interessati	Dalle rilevazioni di bisogni emerse nel nostro istituto si evidenzia la necessità di trovare degli strumenti che favoriscano la collaborazione tra docenti di discipline diverse, ma che lavorano sul medesimo gruppo di alunni. Pertanto si può ipotizzare una partecipazione di tre Consigli di Classe per un totale di 25 docenti.
Argomenti	<ul style="list-style-type: none"> • Creazione della classe virtuale con Google Classroom • Individuazione delle competenze trasversali nei curricula e potenzialità di Google Classroom nella creazione di percorsi condivisi (laboratorio) • La condivisione di materiali, progettazione di attività interdisciplinari, assegnazione di compiti (introduzione agli strumenti e laboratorio) • La personalizzazione delle attività (introduzione agli strumenti e laboratorio) • Le attività di verifica: potenzialità e limiti della classe virtuale
Competenze in uscita	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Potenziamento della collaborazione entro il consiglio di classe ☐ Sviluppo dell'individualizzazione dei percorsi formativi ☐ Acquisizione di competenze tecniche nella gestione delle classi virtuali ☐ Creazione di nuovi ambienti di apprendimento in cui sono

	applicabili nuove metodologie
Innovatività	La tecnologia diventa lo strumento per recuperare una dimensione condivisa e collaborativa dell'attività di classe; il corso prevede di superare i ruoli fissi di docente di disciplina/alunno a compartimenti stagni per creare un ambiente di apprendimento in cui ciascuno, con le competenze personali possa diventare elemento attivo e partecipativo dell'attività di classe.
Docente	Luca Pirola
Profilo del docente	Professore di lettere con la passione della tecnologia che utilizza per la pratica scolastica quotidiana (classi virtuali, piattaforme, etc.); il formatore inoltre ha esperienza nell'indirizzo scolastico di riferimento al fine di poter proporre proposte interdisciplinari legate alla realtà. Infine il docente ha competenze metodologiche sicure per poter diventare un propositore di attività di didattica partecipativa.
Sede e periodo	Istituto A.Cairolì – Corso Mazzini 7, 27100 Pavia Lunedì pomeriggio dalle 14:30 tra novembre e gennaio