

CURRICULUM VITAE

FORMATO EUROPEO PER IL CURRICULUM VITAE



INFORMAZIONI PERSONALI

Nome e Cognome

[REDACTED]

Data di nascita

[REDACTED]

Telefono

[REDACTED]

Telefono cellulare

[REDACTED]

Indirizzo posta elettronica

Indirizzo Pec

[REDACTED]

Incarico attuale

[REDACTED]

Insegnante di scuola Primaria su posto di sostegno.

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

• Date (da – a)

09/2012 – 11/2014

• Nome e tipo di istituto
di istruzione o formazione

Alma Mater Studiorum, Università di Bologna, Facoltà di Scienze della Formazione Primaria.

• Qualifica conseguita

Laurea In Scienze della Formazione Primaria, indirizzo Scuola Primaria e Specializzazione per il sostegno, minorati psicofisici (polivalente)

09/2005 – 03/2012

Alma mater Studiorum, Università di Bologna, Facoltà di Scienze della Formazione Primaria.

Laurea in Scienze della Formazione Primaria, indirizzo scuola dell'Infanzia.

09/1996 – 07/2002

Istituto Magistrale “G. Carducci”, Ferrara

Diploma di Maturità Magistrale.

ESPERIENZA LAVORATIVA

• Date (da – a)

• Nome e indirizzo del datore di
lavoro

02/2003 – 02/2004

Comune di Ferrara.

- Tipo di azienda o settore
 - Tipo di impiego
- Principali mansioni e responsabilità

Servizio civile volontario in ambito educativo assistenziale
Attività di sostegno nelle situazioni di disabilità e di disagio presso i nidi, le scuole dell’Infanzia, Primaria e secondaria di Primo Grado del Comune di Ferrara.

L’esperienza è poi proseguita con una collaborazione con l’Istituto Comprensivo “Cosmè Tura” di Pontelagoscuro, Ferrara, all’interno di un progetto educativo specifico (collaboratore coordinato continuativo su progetto handicap), anno 2004/2005.

Diverse collaborazioni con Cooperative Sociali del Comune di Ferrara (“ACLI”, “Integrazione Lavoro”, “Girogirotondo”) con ragazzi e adulti disabili.

2009 – 2015 Servizi pre-ruolo, contratti di lavoro a tempo determinato presso gli Istituti comprensivi di San Pietro in Casale, Minerbio, San Giorgio di Piano, Cento.

09/2015 - 08/2016 nomina in ruolo scuola dell’Infanzia su posto sostegno presso l’Istituto Comprensivo Malalbergo e Baricella, Bologna.

09/2016 – 08/2017 Istituto comprensivo Rivergaro e Gossolengo, Piacenza.

09/2017 – 08/2018 Istituto Comprensivo San Pietro in Casale, Bologna.

09/2018 – 08/2020 Istituto comprensivo Pieve di Cadore, Belluno.

09/2020 – 08/2021 passaggio di ruolo scuola Primaria su posto sostegno presso Istituto comprensivo di Pieve di Cadore, Belluno.

09/2021 – 08/2023 Istituto Comprensivo di Pieve di Cadore.

09/2023 Istituto Comprensivo Ostellato, Ferrara.

MADRELINGUA

ALTRE LINGUE

- Capacità di lettura
- Capacità di scrittura
- Capacità di espressione orale

Italiano

[Inglese]

[A1base]

[A1 base]

[A1 base]

CAPACITÀ E COMPETENZE TECNICHE

Con computer, attrezzature specifiche, macchinari, ecc.

Utilizzo costantemente le tecnologie (sistemi operativi macOS, Windows; Piattaforma Google Workspace for Education; , software e applicativi per le attività didattiche di coding, programmazione, storytelling, ...; programmi comuni pacchetto Office); so sfruttare le risorse e le potenzialità delle stesse nella mia didattica quotidiana, per comunicare, condividere idee, spunti e stimoli, formarmi, informarmi e sperimentare.

Didattica digitale, innovativa e laboratoriale

1. Realizzazione di un progetto di Digital Storytelling classe prima “Narra per me. Aiutami a capire. Narrando si impara!” Un’esperienza tra analogico e digitale.

2. Dal Coding unplugged alla programmazione a blocchi (conoscenza e utilizzo di Scratch).

3. Incarico di componente del “Gruppo di Progettazione” nell’ambito del progetto “Scuola 4.0 per il futuro dell’IC di Pieve di Cadore”

nell’ambito del Progetto PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA MISSIONE 4: ISTRUZIONE E RICERCA - Componente 1 – Potenziamento dell’offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università – Investimento 3.2 “Scuola 4.0: scuole innovative, cablaggio, nuovi ambienti di apprendimento e laboratori” del Piano nazionale di ripresa e resilienza, finanziato dall’Unione europea – Next Generation EU

4. Certificato Apple Teacher

5. Realizzazione di biglietti luminosi (circuiti su carta). Attività proposta durante l'Open-day.
6. Un'avventura mostruosa. Dai mostri alla piattaforma Google Workspace, tra analogico e digitale

ALTRO (PARTECIPAZIONE A CONVEGNI, SEMINARI, PUBBLICAZIONI, COLLABORAZIONI A RIVISTE, ECC. ED OGNI ALTRA INFORMAZIONE CHE IL COMPILANTE RITIENE DI DOVER PUBBLICARE)

Sono una persona estremamente curiosa, desiderosa e con tanta voglia di conoscere, di scoprire, di apprendere. La formazione per me rappresenta il combustibile e il carburante da cui trarre l'energia necessaria per affrontare il mio lavoro al meglio. Formarmi mi offre delle possibilità, delle opportunità, mi consente di riflettere, di avere delle idee e di generarne di nuove prendendo spunto da quelle proposte.

Partecipazione ai convegni Nazionali “Incontri con la Matematica” di Castel San Pietro Terme, Bologna. Partecipazione al convegno dell’Associazione MOTOR STUDIO TRE, Ferrara. Partecipazione a seminari e corsi di formazione erogati: dal Servizio Marconi T.S.I. Tecnologie della Società dell’Informazione, Ufficio Scolastico Regionale per l’Emilia-Romagna; da Spazio LEO, Istituto Comprensivo 3 di Modena; dal Centro Zaffiria, Centro per l’Educazione ai Media; da Sapyent Studio; da Fondazione PAIDEIA; da Artebambini; da ReMida Bologna_Terre d’Acqua, Centro di Riuso Creativo dei Materiali di Scarto Aziendale; da CampuStore; da Erickson.

ATTIVITÀ FORMATIVE

Le attività formative svolte nel periodo di formazione e di prova (D.M. n. 850/2015 e successiva nota MIUR n. 36167 del 05/11/2015): incontri propedeutici e di restituzione finale; laboratori formativi (“Coding e microrobotica” Area-Nuove risorse digitali e loro impatto sulla didattica; “Relazioni efficaci in classe” Area-Gestione della classe e problematiche relazionali; “Intercultura e inclusione” Area-Inclusione sociale e dinamiche interculturali; “Didattiche attive in classe” Area-Bisogni educativi speciali e disabilità); peer to peer e osservazione in classe; formazione on-line.

Le attività formative svolte nell’anno scolastico 2016/2017: Formazione sul Protocollo d’Intesa tra Ufficio Scolastico Regionale e Regione Emilia-Romagna per le attività di individuazione precoce di difficoltà di apprendimento nella letto-scrittura “sviluppo tipico e atipico del linguaggio, individuazione precoce di indici di rischio”, “Laboratori linguistici nella scuola dell’Infanzia”.

1. Percorso formativo “Pensiero computazionale e creatività digitale, coding, robotica e tinkering in una Summer formazione per l’Infanzia”.

Corso di formazione “Coding e tinkering per l’inclusione e l’apprendimento creativo di tutti gli alunni: non è mai troppo presto!”.

Attività di formazione Regionale realizzata nel quadro del Piano Nazionale Formazione, “Pensiero computazionale, creatività digitale, coding, robotica e tinkering in una Summer formazione per l’Infanzia”, presso la sede dell’Ufficio Scolastico Regionale per l’Emilia-Romagna.

“Coding e Tinkering per inclusione e apprendimento creativo. ASPHI.

“COLORI NEL BUIO; TEMPO E SPAZIO; AVVENTURE ED ESPLORAZIONI; LABIRINTI, INCROCI E SCELTE; STORIE IN MOVIMENTO; Superficie e spazi interattivi con il Makey Makey; MAKEY MAKEY...IL RITORNO. TinkeringSaga”

“Making e Tinkering” Piattaforma Futura.

“Tra led e Pixel Art: un biglietto luminoso” Realizzazione di un biglietto d’auguri con la tecnica della Pixel Art, di un circuito per illuminarlo.

“STEM con i circuiti. Accendere led per accendere la creatività e sviluppare il pensiero scientifico e logico” Un laboratorio per accendere la creatività e avvicinare i bambini alle discipline STEAM. Costruzione di una batteria con i limoni e circuiti in serie e in parallelo sperimentando diversi materiali conduttori (pasta morbida, grafite, stagnola, rame, inchiostro...). Costruzione di biglietti d’auguri e semplici installazioni illuminate dai led.

“Storytelling e...coding. L’importanza della narrazione lavorando con Scratch” Scratch è uno strumento formidabile per raccontare storie: dialoghi, narrazioni e animazioni, storie a bivi o escape room. Un luogo in cui cercare e trovare la propria voce. L’ambiente di sviluppo è un luogo aperto e creativo basato sulla condivisione positiva delle esperienze in un ciclo naturale di prova-errore-condizione.

“Caccia alla storia. Storytelling tra coding, arte e lingua” Lo storytelling come ambiente per integrare coding, narrazione, audio, immagini e contenuti aumentati con QR code che rimandano ad audio e immagini.

2. “SCRATCH JR partiamo dall'ABC! Un TeacherDojo per capire, imparare e divertirsi con la programmazione a blocchi.” I CoderDojo sono vere e proprie palestre per chiunque voglia “praticare” la programmazione attraverso Scratch.

“Scratch - strumenti e coding per creare storie animate” Programmazione di storie animate e interattive su Scratch.

“Scratch - let's tell some stories” Raccontare storie con Scratch. Sperimentazione di Scratch come strumento per raccontare storie, animate, interattive, con l'uso di audio o testo, scelte (librogame). Condivisione progetti.

“Storytelling per i piccoli: dal libro silente alla storia sonora” I silent book sono libri interamente illustrati e caratterizzati dall'assenza di parole, tuttavia parlano tutte le lingue, favoriscono l'inclusione, l'incontro e lo scambio di culture diverse, possono essere fruiti da tutti anche da chi non ha ancora imparato a leggere. La narrazione è affidata alle immagini, alla loro decodifica e interpretazione. Il corso propone attività finalizzate alla costruzione di interpretazioni della narrazione visuale, a sviluppare abilità linguistiche e di storytelling, utilizzando le immagini e la voce per sviluppare competenze comunicative e abilità espressive, per esprimere e comunicare emozioni. Attività finalizzate alla creazione di storie sonore utilizzando applicazioni per la gestione delle immagini, dell'audio, dei suoni e della musica.

“DigiCartoons. Ciak si gira-Stop Motion” Realizzazione di un'animazione utilizzando la tecnica dello Stop Motion.

“Storytelling: la stanza delle storie” Storie in scatola, tra digitale e analogico. Spunti per raccontare storie in digitale ma non solo. Esplorazione e conoscenza del tool Genially e come poterlo utilizzare in attività di storytelling: dall'immagine interattiva alla narrazione. Costruzione di “storie in scatola” con collegamenti ad audio tramite link.

“Baracche e burattini aumentati con la scheda Makey Makey” Realizzare un teatrino e aumentarlo con l'uso della scheda Makey Makey per inserire audio e narrazione in un prodotto analogico.

“Dalle GIF animate allo storytelling. Progettare e realizzare attività con StopMotion”

Digital Storytelling (app “Stop Motion Studio”). Progettare uno storytelling digitale.

Ciak si gira con la tecnica dello Stop Motion

Lo storytelling come ambiente per integrare coding, narrazione, audio, immagini e contenuti aumentati con QR code.

“Digital Escape Room”. Risolvere enigmi, aprire lucchetti, trovare vie d'uscita per raggiungere un obiettivo. Creare percorsi di gioco.

3. “APPrendere, sperimentare e creare con il tablet” Sperimentare alcune APP per portare i nostri alunni ad essere CREATORI ATTIVI e non FRUITORI PASSIVI. Alcune applicazioni gratuite, facili ed intuitive per allenare la creatività, l'iterazione e il problem solving.

“Bimbi, Arte e App … per dare voce ai loro 100 linguaggi” Nel dialogo tra il Tinkering e il digitale scopriremo come unire il fare con il disfare, l'arte con la scienza, l'io con il noi. Tinkering: per dare valore allo sguardo poetico e divergente che è in ogni bambino.

4. “Dall'ebook alla scrittura creativa digitale”. Lavorare sulle competenze linguistiche di lettura e scrittura, rafforzando il lessico. Dalla lettura alla scrittura. Laboratorio di scrittura digitale.

“Storytelling e mondi sonori. Dare voce e suono alle storie usando software di montaggio audio digitale in cloud” Nello storytelling la dimensione sonora è tanto importante quanto, a volte, data per scontata. La voce è infatti il mezzo principale con il quale si “racconta”, ma spesso questa consapevolezza non è considerata in tutte la sua portata. Oltre alla parola, la voce comunica con aspetti propriamente sonori, come

prosodia e timbro. Inoltre, in una narrazione sonora, la voce dialoga e interagisce con i suoni d'ambiente e la componente musicale. Esplorazione delle potenzialità didattiche in progetti di Storytelling che abbracciano i molteplici aspetti del suono.

“Storytelling con i libri game: come costruirli in digitale”. Utilizzo e sperimentazione delle applicazioni: Google Sites, Moduli, Presentazioni, *Genially*.

“Digital storytelling e green screen” Utilizzo della tecnica del green screen o Chroma Key nel digital storytelling. Il chroma key noto anche come green screen o blue screen, è una delle tecniche usate per realizzare effetti di sovrapposizione di due diverse immagini, o due diversi video. Con questa tecnica si può rimuovere il colore di sfondo della prima immagine, e sostituirlo con qualsiasi altra immagine. Tale tecnica si presta benissimo ad attività di storytelling.

5. “La didattica digitale integrata nella scuola in presenza”. Uso del digitale nella didattica quotidiana per aiutare gli studenti ad essere veramente al centro del loro apprendimento. Google Jamboard, Google Presentazioni.

“Non solo test e sondaggi: utilizzo creativo di Google Moduli”

Portare a termine compiti all'interno di una o più "stanze", allo scopo di raggiungere un obiettivo specifico e utilizzando le app Google.

“Google Docs ++” Autoproduzioni creative con gli strumenti di G Docs. Con G Docs si possono realizzare autoproduzioni in formato epub (ebook) inserendo un sommario, lavorando con gli stili, aggiungendo oggetti interattivi, un'intestazione, la bibliografia, le fonti, note a piè pagina. G Docs inoltre ha un corredo di plug-in e componenti aggiuntivi che ne migliorano la produttività e la fruibilità. Possibilità di creare e/o utilizzare i modelli previsti per la scuola, per i documenti personali e per progettare al meglio le attività con i propri studenti.

Competenze DigComp: 3.1 Sviluppare contenuti digitali, 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali, 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali. Livello DigComp 4-5

“GModuli ++” Caratteristiche avanzate di GModule nella didattica e nella gestione della scuola. GModule, quando usato per la gestione dei questionari (quiz) nella didattica, consente di risparmiare molto tempo utilizzandolo le domande chiuse, aperte e le caselle di controllo. GModule però non è nato solo per la didattica e possiede anche caratteristiche molto utili in tanti altri contesti come la gestione delle riunioni con i genitori, la compilazione di moduli di richiesta alla scuola dell'hardware da parte delle famiglie, la richiesta di upload dei documenti di identità da parte dei maturandi, fino ad arrivare alla creazione di Game in modalità Escape Room e di Wizard con domande sequenziali. Aspetti avanzati di GModule utili nella gestione della scuola.

Competenze DigComp 2.1: 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali, 3.1 Sviluppare contenuti digitali, 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali, 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy. Livello DigComp 4-5

“Realizzare worksheets digitali interattivi in G Slides” Attività drag & drop e modelli di lezione personalizzati (edit master) in Google Slides

“Storie a bivi: laboratorio creativo con Google Moduli e YouTube” Creare storie a bivi con Google Moduli e con YouTube Studio. Le storie a bivi (altrimenti note come libri game) possono diventare un'ottima idea per un laboratorio creativo in classe: dalla stesura alla versione digitale.

“Stanze virtuali aumentate” Creare ambienti virtuali aumentati con contenuti digitali per realizzare musei, archivi, album interattivi... Strumenti: Google Presentazioni, Google Tour Builder.

“Creare progetti divertenti combinando creatività e competenze digitali. Digital Art & Games in Google Drawings e formattando un foglio di lavoro in Google Sheets”

“Tools per la primaria” Integrare il digitale nelle discipline, ovvero come potenziare

l'apprendimento.

“Google Moduli: per creare quiz e sondaggi” Realizzare questionari e quiz (con e senza punteggio), sondaggi, pianificare eventi, etc... Creare i nostri test e gestire le risposte.

“DAD asincrona: costruire lezioni efficaci” “Pieghiamo” alcuni webtool: Presentazioni Google e LiveWorksheets.

“Creare progetti divertenti combinando creatività e competenze digitali” Digital Art & Games in Google Drawings e formattando un foglio di lavoro in Google Sheets.

“Drive & Co” condivisioni in Drive, Chrome; Keep; Meet, Jamboard, estensioni e componenti aggiuntivi.

“Didattica a Distanza con Jamboard” Jamboard è un'applicazione che fa della semplicità la sua forza permettendo di lavorare a distanza in modo creativo e collaborativo come su una LIM condivisa. Consente inoltre di integrare altre funzionalità di scrittura AI based collegandola al proprio device mobile con o senza penna digitale. Utilizzo di Jamboard in modo integrato con altri strumenti della GSuite come Meet.

“Un valido supporto per la didattica inclusiva: Google Keep” Come utilizzare le interessanti e potenti funzionalità di GKeep nella didattica.

“Google Meet: uno strumento per la comunicazione a distanza” Come gestire riunioni e conference call, lezioni online, condividere lo schermo e presentare, come interagire con i propri studenti, ma anche con i colleghi e il personale scolastico usando G Suite in modo facile e veloce da pc e device.

“Produttività a distanza oltre G Suite. Applicazioni G Suite con funzioni aggiuntive o integrate applicabili anche all'inclusione e all'accessibilità” Utilizzo di applicazioni Google come Documenti, Presentazioni e Jamboard per progettare attività e creare materiali da utilizzare nella didattica a distanza e da condividere con i propri studenti. Alcune estensioni di Chrome e strumenti di G Suite che ne aumentano le potenzialità di utilizzo in tutte le materie, con attenzione all'inclusione e all'accessibilità e all'apprendimento di tutti gli studenti.

“Collaborazione e comunicazione a distanza con Google Sites. Creare un sito web per condividere contenuti e informazioni” Google Sites, compreso nella GSuite, consente di creare, pubblicare e condividere contenuti in modo facile e veloce senza bisogno di competenze di programmazione web. Con GSites è possibile costruire attivamente la conoscenza con gli studenti e risulta uno strumento molto potente anche per condividere informazioni con i propri colleghi. La natura collaborativa di GSites consente di distribuire il carico di lavoro necessario all'aggiornamento del sito e, allo stesso tempo, se usato con gli studenti, risulta fondamentale per una didattica inclusiva e partecipativa attraverso la creazione di risorse didattiche come autoproduzioni di contenuti integrativi digitali. GSites favorisce quindi l'uso consapevole della rete, la scrittura creativa, la ricerca e l'esplorazione, attività di studio, la comunicazione, l'interazione e la cooperazione.

“Didattica a distanza: condividere con Google Sites” Utilizzare Google Sites per condividere contenuti, attività e videolezioni. Creare un sito è un modo abbastanza semplice per fare didattica a distanza, ma potrebbe/dovrebbe diventare uno strumento per arricchire e integrare la didattica quotidiana.

“Costruire lezioni efficaci -Presentazioni Google, LiveWorksheets e ThingLink”

6. “Canva for Education”. Modalità di gestione della classe e interazione con Google Classroom.

“Infografiche”. Analizzare dati, selezionarli e comunicarli graficamente.

“Canva in Action!” Compiti di realtà creativi realizzati con Canva e valutati con le griglie di Classroom. Canva è uno strumento grafico cloud based molto potente per la creazione di post, presentazioni, loghi, banner, infografiche, volantini, flyer, copertine,

riviste, poster. È ricco di materiali pronti all'uso e di modelli molto accattivanti. Progettazione grafica, scelta dei font, dei colori, dei formati. Percorso per la creazione di un compito di realtà valutabile con le griglie di Classroom.

7. "Breakfast club" Un corso dedicato alle metodologie didattiche innovative e all'utilizzo di nuove open source e free nella didattica. Scuola di Robotica.

"Attività didattiche innovative anche a distanza" Alcuni esempi di didattica innovativa (Flipped classroom, Cooperative learning, Debate, PBL, Peer tutoring) e alcuni strumenti per realizzarle anche a distanza.

8. Mappe. costruisci la tua mappa logica con *Google - Makebeliefscomix* per creare fumetti agevolmente - *My map* per personalizzare le tue mappe.

"Digital Story Mapping" Mappe interattive per raccontare storie. Integrare in uno spazio geografico elementi narrativi, multimediali e ipertestuali per creare percorsi coinvolgenti e motivanti... anche restando a casa: *Tour Builder*, *StoryMaps* & *StoryMapJS* per creare storie coinvolgenti e stimolanti con testo, mappe interattive e contenuti multimediali.