

FORMATO EUROPEO
PER IL CURRICULUM
VITAE



Il sottoscritto/a **Dangelico Serafina**, ai sensi degli art.46 e 47 DPR 445/2000, consapevole delle sanzioni penali previste dall'art.76 del DPR 445/2000 e successive modificazioni ed integrazioni per le ipotesi di falsità in atti e dichiarazioni mendaci, dichiara sotto la propria responsabilità

INFORMAZIONI PERSONALI

Nome

DANGELICO SERAFINA

Indirizzo

[REDACTED]

Telefono

Fax

E-mail

nella900@gmail.com

Nazionalità

italiana

Data di nascita

13/08/1963

ESPERIENZA LAVORATIVA

• Date (da – a)

2023/2024

Formatrice di 2 corsi organizzati in seno al PNRR "Animatore Digitale":
Scratch 3.0 corso avanzato; Sportello formativo per la transizione digitale:
consulenza ai docenti su come introdurre la Robotica Educativa e Scratch 3.0
nella didattica con il tutoraggio dei docenti all'interno della propria classe.
Gestione della piattaforma Scuola Futura in seno al PNRR "Animatore
Digitale": creazione di 9 corsi di 4 ore ciascuno.

Animatore Digitale del proprio istituto

Referente del progetto PNRR "Animatore Digitale"

Formatrice interna: percorsi didattici multidisciplinari con la Bee-Bot e Codey
Rocky

Referente del progetto PNRR Scuola 4.0 "No Limits" del proprio istituto

2022/2023

Animatore digitale del proprio istituto

Formatrice interna sulla robotica Educativa: Bee-Bot per sviluppare le
competenze

2021/2022

Animatore Digitale del proprio istituto

Disseminazione sull'uso degli strumenti della nuova valutazione: rubric
valutative.

Disseminazione sulla costruzione di Unità di Apprendimento con situazioni
note e non note.

2020/21

Animatore Digitale del proprio istituto

Formatrice interna: creazione di animazioni multidisciplinari con Scratch

2019/ 2020

Animatore Digitale del proprio istituto

Formatrice Orizzonte Scuola "Come usare il coding per potenziare il pensiero
computazionale e garantire l'inclusione scolastica"

2018/2019

Relatrice Wikiscuola nel webinar "Il pensiero computazionale, cos'è e come

svilupparlo nella scuola del terzo millennio"

Formatrice di Wikiscuola Corso di formazione on line 2Didattica creativa con Ozobot"

2017/2018

Animatore Digitale del proprio istituto

Esperta Indire "Coding e Robotica Educativa: un percorso nella scuola primaria"

Partecipazione al concorso Global Junior Challenge con la propria classe classificandosi al primo posto nell'attività di Gamification con Scratch

Formatrice interna: "Il Cooperative learning e la robotica come approcci inclusivi"

Formatrice interna in seno al progetto Atelier creativo: "TinkerBot: uso di makey makey, di Scratch e di InoBot nella didattica innovativa"

Esperta dei laboratori PON "Disagio ed inclusione: Tinkering e robotica educativa come modalità inclusive"

Formatrice interna Progetto MakerDojo con sperimentazione del percorso ricerca-azione: l'esperta entra in classe per guidare i docenti di scuola primaria e secondaria di primo grado nella conduzione di lezioni inclusive con l'utilizzo della Robotica educativa – applicazione delle strategie metodologiche PBL e Cooperative learning

Formatore PON per i docenti di ogni ordine di scuola "Strategie di Didattica Digitale Integrata"

2015/2016

Animatore Digitale del proprio istituto

Partecipazione con la propria classe all'evento School Maker Day organizzato dal Golinelli di Bologna

Formatrice presso l'IC S. Giovanni di Trieste. "L'uso integrato di robotica e coding nella matematica"

Relatrice al convegno "Buone pratiche digitali all'IIS Cattaneo Mattei di Monselice: "Robotica educativa: una cosa per pochi? L'esperienza di una scuola primaria dell'Emilia Romagna"

Referente progetto ArAl di matematica per l'avviamento del pensiero pre-algebrico nella scuola primaria: percorso di sperimentazione con alcune classi.

2014/15

Formatrice interna "Google app, Tinkering e coding nella didattica"

Cofondatrice del progetto BYOEG: l'uso del videogioco nella didattica
Convegno a Monselice (Pd) presso la Fucina delle Scienze per il progetto BYOEG, videogiochi e Digital Storytelling con Scratch nella didattica

Dal 1989 al 1997 docente di sostegno a tempo indeterminato presso l'Ic. Guglielmo Marconi di Vico del Gargano (Fg)

Dal 1997 al 2005 docente curriculare Scuola primaria presso l'Ic. Guglielmo Marconi di Vico del Gargano (Fg)

Dal 2005 docente curriculare Scuola primaria presso l'Ic. Guido Guinizelli di Castelfranco E. (Mo)

- Nome e indirizzo del datore di lavoro
- Tipo di azienda o settore
 - Tipo di impiego
 - Principali mansioni e responsabilità

Istituto Comprensivo Guido Guinizelli, via Risorgimento, 58 Castelfranco E. 41013 (Mo)

Istituto Comprensivo Statale

Insegnante a tempo indeterminato- Scuola primaria

Animatore Digitale- Formatore Pon -Presidente d'interclasse- Referente della valutazione- Tutor neoassunti- Formatore interno: workshop coding, tinkering e robotica educativa- Referente Progetto PNRR Scuola 4.0 - Formatrice interna-

Organizzatrice e conduttrice di Open day con workshop

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

- Date (da – a)

TITOLI

01/06/1981 Diploma di maturità magistrale conseguito presso l'Istituto magistrale "V. Fornari" di Molfetta (Ba)

11/07/1983 Diploma di specializzazione per Handicap psicofisici conseguito presso l'Associazione Nazionale Scuola Italiana (A.N.S.I.) di Bari

28/03/2000 Attestato di operatore psicopedagogico conseguito presso L'Università agli Studi di Padova (C.I.F.A.P.P.)

Maggio 2008 Attestato corso specialista DSA presso l'Università di Modena-Reggio Emilia sulla prevenzione delle difficoltà di lettura e scrittura condotto dal prof. Giacomo Stella

19/02/2014 Laurea triennale in Scienze dell'Educazione e della Formazione L-19 conseguita presso l'Università Telematica Pegaso

FORMAZIONE

2023/2024

Corso Scuola Futura "Coding e pensiero creativo"

Corso Scuola Futura "C.SC.3_Escpae Room e Digital Storytelling"

Corso Scuola Futura "Intelligenza Artificiale e Machine Learning nella didattica"

Corso Scuola Futura "Il Coding con la programmazione a blocchi"

Corso Scuola Futura "Apprendimento per scoperta con la Robotica Educativa 1° Ciclo

Mooc Scuola Futura "Fingerprints 4.0 Smart School: Pensiero Computazionale, Informatica e Robotica nella Scuola d'Infanzia e nel Primo Ciclo

Mooc Scuola Futura "Intelligenza Artificiale e attività didattiche per le scuole dell'Infanzia e Primaria"

Mooc Scuola Futura: "Coding, robotica e AI nelle discipline STEAM"

Certificato Educatore AI livello 3 della piattaforma Magic School

Scuola Futura "Aumentare la didattica con il digitale: realtà aumentata e virtuale per la Scuola Primaria"

Mooc Scuola Futura: "La creazione di risorse interattive con feedback per la didattica"

Mooc Scuola Futura "Escape Room nella didattica"

Mooc Scuola Futura "Intelligenza Artificiale – Iniziamo a utilizzarla in classe"

Scuola Futura: Fingerprints 4.0 "Didattica innovativa-flipped classroom-AR-VR-Blended Learning"

Mooc Scuola Futura "Da zero a Coding"

Mooc Scuola Futura: P.C.1- Coding avanzato con Scratch 3.0"

Corso di formazione sulla piattaforma Scuola Futura: "Coding plugged con Scratch 3.0 nella Scuola Primaria"

Corso di formazione sulla piattaforma Scuola Futura: "Guida alla gestione dei percorsi formativi sulla piattaforma Scuola Futura nell'ambito delle azioni di coinvolgimento degli Animatori Digitali"

Corso di formazione sulla piattaforma Scuola Futura: "A.I. per le tecnologie inclusive-MOOC"

Corso di formazione sulla piattaforma Scuola Futura: "Alla scoperta di piattaforme in rete per realizzare progetti innovativi e Lesson plan con il supporto dell'A.I."

Corso di formazione sulla piattaforma Scuola Futura: "Digitale, realtà Virtuale ed Aumentata nella didattica per l'Infanzia e Primaria-MOOC"

Corso di formazione sulla piattaforma Scuola Futura: Scuola 4.0 – Il tempo

della concretizzazione”

Corso di formazione sulla piattaforma Scuola Futura:

Innovamenti_Metodologie”

2022/2023

Formazione Animatori digitali residenziale a Riccione: “Innovazione didattica e didattica digitale- Sviluppo della cultura digitale ed educazione ai media”

Webinar “Didattica Universale dell’italiano: programmazione, traguardi e unità di lavoro”, organizzato dall’Erickson e condotto dai docenti Eva

Pigliapoco e Ivan Sciapeconi

Webinar “Didattica Universale e inclusione: l’obiettivo di un nuovo anno, organizzato dall’Erickson e condotto dai prof Francesco Zambotti e Heidrun Demo

Webinar # PNRR Istruzione-Scuola 4.0 Organizzato dal Ministero dell’istruzione e del merito

Serie di webinar “Trasformare gli spazi educativi” Indire Ricerca

Corso di formazione “La differenziazione didattica per il successo formativo” a cura del prof D’Alonzo

Corso base sulla stampante laser Make box

2021/2022

Corso ministeriale “Gli strumenti della Nuova valutazione” a cura della dott.ssa Negrìs

Corso di formazione 2valutare gli apprendimenti tra prestazione e processi a cura del prof Castoldi

2020/2021

Corso ministeriale “Valutare gli apprendimenti nella scuola primaria” a cura della dott.ssa Negrìs

Corso di formazione “La valutazione descrittiva alla scuola primaria a cura dell’Università Bicocca

Corso di formazione “Valutare l’apprendimento- obiettivo raggiunto” a cura del prof Piero Cattaneo

2017/2018

Formazione B1 come Animatore Digitale a cura del Servizio Marconi di Bologna

Formazione PNSD in qualità di Animatore Digitale

Corso di formazione “Le macchine matematiche: Il compasso”, relatrice la dott.ssa maschietto dell’Università di Modena e Reggio Emilia

Corso base sull’uso della stampante 3D a cura del prof Gianfranco Pulitano

La stampante 3D nella didattica a cura della docente Jessica Redeghieri

Tinkering e circuiti morbidi a cura della docente Annarita Carrafiello

Corso on line organizzato da WikiScuola “Didattica STEAM con Arduino” a cura del prof Alfonso D’Ambrosio

2016/2017

Formazione B1 come Animatore Digitale presso il Servizio Marconi di Bologna

Formazione AID “Dislessia Amica”

Formazione Metodologia CLIL nella didattica

Formazione “La gamification nella didattica”

2015/2016

Formazione sulla robotica Educativa e Tinkering presso l’ITS del Servizio Marconi Di Bologna

Partecipazione al corso di formazione “Iepida Scuola: ambienti, strategie e tecnologie per la didattica” a cura del prof Enzo Zecchi- prima parte a

Bomporto, seconda parte ad Anzola

Formazione sull’insegnamento della geometria secondo le Nuove Indicazioni a cura del docente universitario Michela Maschietto con relazione ai docenti del percorso di sperimentazione svolto in classe “Animiamo la geometria con il

Tangram

Formazione sull'uso del digitale nel PBL a cura del prof Enzo Zecchi

Formazione sull'uso delle Rubric di valutazione all'interno di gruppi di lavoro con il Cooperative Learning

Formazione specifica come componente del Team dell'Innovazione

2013/2014

Formazione inerente alla didattica digitale con l'uso di tablet e pc a cura del Servizio Marconi di Bologna

Formazione in seno al progetto Cl@sse 2.0 azione Coop estense Servizio Marconi USR di Bologna: "Trasformare gli ambienti di apprendimento, innovare la didattica"; "La valutazione autentica: condizione necessaria per una didattica learner centered e...non solo"; "Oltre una scuola trasmissiva: verso una didattica per problemi, progetti e competenze" (prof Enzo Zecchi)

Formazione con sperimentazione sul Cooperative Learning come strategia per un apprendimento significativo condotta dalla dott.ssa Elisa Passerini, ricercatrice presso l'Università di Padova in collaborazione con la dott.ssa Lucangeli

2014/2015

Misure di accompagnamento per l'attuazione delle Indicazioni Nazionali per il curriculum (DM 254/2012) e per il rafforzamento delle conoscenze e delle competenze degli alunni (DM. 762/2014): *Coerenza tra i processi di valutazione degli apprendimenti disciplinari e delle competenze*, Nonantola novembre 2015, formatore: Enzo Zecchi; componente del gruppo interno al proprio istituto di ricerca e sperimentazione nella creazione di rubric per la valutazione autentica

Formazione a cura del Servizio Marconi di Bologna sull'uso della Robotica educativa nella didattica con particolare attenzione al Coding e al pensiero computazionale

Formazione a cura del Servizio Marconi di Bologna sull'uso delle applicazioni e dei webtool per organizzare e gestire una cl@sse 2.0

Partecipazione al corso di formazione di matematica "Progetto ArAl: introduzione al pensiero pre-algebrico nella scuola primaria" condotto dal prof. Giancarlo Navarra

Formazione a cura del Servizio Marconi di Bologna sull'uso della robotica educativa nella didattica con particolare attenzione al Coding e al pensiero computazionale

Partecipazione al corso di formazione di matematica "Progetto ArAl: introduzione del pensiero pre-algebrico nella scuola primaria", condotto dal prof. Giancarlo Navarra

2013/2014

Formazione inerente alla didattica digitale con l'uso di tablet e pc a cura del Servizio Marconi di Bologna

Formazione in seno al progetto Cl@sse 2.0 azione Coop estense Servizio Marconi USR di Bologna: "Trasformare gli ambienti di apprendimento, innovare la didattica"; "La valutazione autentica: condizione necessaria per una didattica learner centered e...non solo"; "Oltre una scuola trasmissiva: verso una didattica per problemi, progetti e competenze" (prof Enzo Zecchi)

Formazione con sperimentazione sul Cooperative Learning come strategia per un apprendimento significativo condotta dalla dott.ssa Elisa Passerini, ricercatrice presso l'Università di Padova in collaborazione con la dott.ssa Lucangeli

- Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio

La Didattica Universale per garantire il successo formativo a tutti gli alunni

La didattica laboratoriale all'interno di un ambiente di apprendimento flessibile e modulare

Sperimentazione della DADA nelle proprie classi con l'allestimento di ambienti tematici e polifunzionali

Applicazione della differenziazione didattica in un contesto altamente inclusivo

La valutazione formativa per incoraggiare e potenziare il successo formativo

La didattica inclusiva e strategie metodologico-didattiche per favorire l'apprendimento significativo: PBL, Cooperative Learning e Valutazione Autentica

La didattica digitale, il coding e la robotica come strumenti per mantenere alta la motivazione e la perseveranza all'apprendimento, nonché per sviluppare il pensiero computazionale ed incentivare l'apprendimento costruttivista: il bambino come artefice del proprio apprendimento

La prevenzione e rilevazione precoce delle difficoltà della letto-scrittura e

intervento rieducativo-didattico per facilitare l'apprendimento e potenziare le abilità di studio.

- Qualifica conseguita

Referente della Valutazione Laura triennale in Scienze dell'educazione e della Formazione L-19-Maturità magistrale- Diploma di specializzazione per handicap psicofisici; Attestato di operatore psicopedagogico- Attestato Specialista DSA_ Attestato esperto di Cooperative Learning e Didattica digitale- Attestato esperto di Didattica Inclusiva

CAPACITÀ E COMPETENZE

PERSONALI

Acquisite nel corso della vita e della carriera ma non necessariamente riconosciute da certificati e diplomi ufficiali.

MADRELINGUA

ITALIANO

ALTRE LINGUA

INGLESE

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

BASE

BASE

BASE

CAPACITÀ E COMPETENZE

RELAZIONALI

Vivere e lavorare con altre persone, in ambiente multiculturale, occupando posti in cui la comunicazione è importante e in situazioni in cui è essenziale lavorare in squadra (ad es. cultura e sport), ecc.

Buona capacità di coinvolgere docenti, famiglie e territorio negli eventi organizzati dallascuola come Open Day di Coding e Robotica nonché di presentazione dell'Istituzione Scolastica per l'iscrizione dei futuri studenti.

CAPACITÀ E COMPETENZE

ORGANIZZATIVE

Ad es. coordinamento e amministrazione di persone, progetti, bilanci; sul posto di lavoro, in attività di volontariato (ad es. cultura e sport), a casa, ecc.

R Presidente d'interclasse con buone competenze nel lavoro di condivisione con il proprio team e nell'organizzazione e attuazione di progetti didattici che coinvolgono l'intero interclasse. Buona competenza progettuale in risposta ai bandi MIM, PON, PNSD, PNRR

f
e
r
e
n
t

CAPACITÀ E COMPETENZE
TECNICHE

*Con computer, attrezzature
specifiche, macchinari, ecc.*


Buone competenze nell'Ottima competenza nell'uso della robotica educativa e di strumenti digitali nell'organizzazione e realizzazione di progetti interdisciplinari con la metodologia del PBL e del Cooperative Learning. Ottime competenze in ambito informatico e multimediale; competenza nell'uso degli strumenti informatici nella didattica inclusiva; competenza nella creazione di lezioni gamificate, di quiz e di Digital Storytelling con l'uso del programma Scratch e similari. Competenza nell'uso della robotica educativa nella didattica e attività di Tinkering con materiale di riciclo
Creazione e conduzione della classe virtuale con Google Classroom
Costruzione di videogiochi didattici con Scratch e uso creativo della robotica educativa come supporto e strumenti di percorsi curriculari interdisciplinari

PATENTE O PATENTI

Patente tipo B

Autorizzo il trattamento dei miei dati personali ai sensi del Decreto Legislativo 30 giugno 2003, n. 196 "Codice in materia di protezione dei dati personali".
(facoltativo, v. istruzioni)

Firma



Data 05/08/2024

Autorizzo il trattamento dei miei dati personali ad esclusivi fini interni. (D. Lg. 196 del 30 giugno 2003)