



Debora Carmela Niutta

Nazionalità: Italiana

 **Sito web:** <https://deboraniutta.wixsite.com/animatoredigitale>

 **Sito web:** <https://lavagnogeek.wordpress.com>

PRESENTAZIONE

Docente, formatore professionale con P. Iva, esperto in tecnologie digitali per l'educazione e la formazione.

ESPERIENZA LAVORATIVA

Formatore docenti corso "WRO Learn - STEAM Academy"

Dreampuzzle [12/2022 – Attuale]

Città: Brescia

Formatore docenti corso "WRO Learn - Future Innovators"

Dreampuzzle [12/2022 – Attuale]

Città: Brescia

Formatore docenti corso "SAM Labs STEAM Kit"

ABS Computers [21/12/2022 – 21/12/2022]

Città: Verona

Formatore docenti corso "Acer Cloud Professor & Gigo"

ABS Computer [19/12/2022 – 19/12/2022]

Città: Verona

Paese: Italia

Responsabile nazionale Giudici World Robot Olympiad - categoria Future Innovators

Dreampuzzle [12/2022 – Attuale]

Città: Brescia

Formatore personale scolastico corso "Progettazione e gestione dei PON e dei PNRR"

Scuola Oltre [12/12/2022 – 12/12/2022]

Città: Padova

Paese: Italia

Formatore docenti "Introduzione all'uso delle Digital Boards"

IC San Martino B.A. [15/12/2022 – 15/12/2022]

Città: San Martino B. A.

Paese: Italia

Formatore corso per personale scolastico "Informatica di base"

Wikiscuola srl [08/11/2022 – Attuale]

Amministratore Google Workspace
I.C. San Martino B.A. [11/2022 – Attuale]

Formatore docenti corso "App per creare"
Wikiscuola srl [28/10/2022 – Attuale]

Formatore workshop per docenti "Il futuro delle competenze"
Dreampuzzle [22/10/2022]

Laboratorio di formazione per docenti nell'ambito della manifestazione "Robot&Scienza conquistano Brescia 2022".

Formatore workshop per docenti "Edutainment: il divertimento educativo"
Dreampuzzle [22/10/2022]

Laboratorio di formazione per docenti nell'ambito della manifestazione "Robot&Scienza conquistano Brescia 2022".

Formatore workshop per docenti "CodeWeek: il coding è per tutti, tutto l'anno!"
Dreampuzzle [22/10/2022]

Laboratorio di formazione per docenti nell'ambito della manifestazione "Robot&Scienza conquistano Brescia 2022".

Leading teacher laboratorio EU CodeWeek
Comune di Verona [22/10/2022]

Laboratorio di coding nell'ambito della manifestazione European CodeWeek 2022

Leading Teacher laboratori Coding European CodeWeek
Comune di Bovolone [15/10/2022]

Città: Bovolone (VR)

Laboratorio di Coding nell'ambito della manifestazione European CodeWeek.

Leading teacher laboratorio Coding EU CodeWeek
Comune di Caldiero [12/10/2022 – 14/10/2022]

Città: Caldiero

Laboratori di coding e robotica per alunni Scuola Primaria Ederle nell'ambito della manifestazione European CodeWeek 2022

Study group leader
European Schoolnet [01/10/2022 – Attuale]

Città: Bruxelles

Paese: Belgio

Guida nei gruppi di studio per European Codeweek MOOC

Formatore corso "Fare didattica con la STEAM Education"
Scuola Oltre - Gruppo Editoriale Il Capitello [12/09/2022 – 03/10/2022]

Paese: Italia

Corso di formazione per docenti sull'uso della STEAM Education nelle attività didattiche quotidiane.

Formatore corso di coding e robotica
Istituto Comprensivo Cologna Veneta [20/06/2022 – 01/07/2022]

Città: Cologna Veneta

Paese: Italia

Formatore per alunni classi IV - IV primaria e I-II secondaria inferiore su coding (Scratch, mBlock, micro:bit) e robotica (Open Roberta Lab, Gigo Acer, Arduin Leonardo)

Formatore webinar "La robotica senza robot"

Wikiscuola srl [17/06/2022 - 17/10/2022]

Città: Milano

Paese: Italia

Formazione per personale scolastico sulla robotica educativa e sull'uso del simulatore di robot "Open Roberta Sim"

Formatore Webinar "Le nuove frontiere delle STEAM per le scuole di ogni ordine e grado"

Centro Formazione Innovazione Scuola [15/06/2022 - 15/06/2022]

Città: Ferrara

Paese: Italia

Corso di formazione per personale scolastico sulle nuove tecnologie a supporto della didattica.

Formatore corso di Formazione "Guida ai PON"

Scuola Oltre - Gruppo Editoriale Il Capitello [30/05/2022]

Città: Padova

Paese: Italia

Formazione personale scolastico con una guida pratica per conoscere gli elementi necessari per una corretta realizzazione, programmazione e gestione dei PON per l'istruzione (FSE) e per le infrastrutture (FESR).

1h

Formatore Corso di Formazione "L'Hackathon a Scuola"

Wikiscuola srl [26/05/2022 - 12/2022]

Città: Milano

Paese: Italia

Formazione del personale scolastico su nuove metodologie di insegnamento.

Ideatrice ed organizzatrice evento "Lavagno Geek ospita WRO 2022"

[20/05/2022 - 20/05/2022]

Competizione robotica mondiale ospitata in una manifestazione dedicata alla scienza, alla tecnologia ed all'educazione.

Formatore STEAM - Tinkering per la Scuola dell'Infanzia e la Scuola Primaria

Talent srl - WeTurtle [06/04/2022 - 05/2022]

Città: Osimo

Paese: Italia

Formatrice per corsi "Scuola Futura- PNRR Istruzione"

16 h

Formatore docenti corso "STEAM Education nella Scuola Secondaria"

Centro Formazione Innovazione Scuola [02/2022 - 08/2022]

Città: Ferrara

Paese: Italia

Formatore del personale Scolastico con Corsi accreditati dal Ministero dell' Istruzione e dalla Regione Emilia Romagna sull' Educazione STEAM.

40 ore

Esperto PON FSE "DIGILAB – CODING e ROBOTICA"

Istituto Comprensivo Cologna Veneta [02/2022 – 22/05/2022]

Città: Cologna Veneta

Paese: Italia

Esperto esterno del modulo "DIGILAB – CODING e ROBOTICA" nell'ambito del Progetto PON FSE "Nessun uomo è un'isola"

Formatore Corso di formazione "La realizzazione di un laboratorio STEAM" - Corso Completo

Wikiscuola srl [28/12/2021 – 06/2022]

Paese: Italia

20 h

Regional Partner World Robot Olympiad

[08/2021 – Attuale]

Organizzatore delle tappe Venete e della finale italiana 2022.

Formatore "Guida pratica ai progetti PON"

Wikiscuola srl [10/2021 – 03/2022]

Una breve guida pratica per conoscere gli elementi necessari per una corretta realizzazione, programmazione e gestione dei PON per l'istruzione (FSE) e per le infrastrutture (FESR).

Formatore "Come compilare un progetto PON per la propria Scuola"

Wikiscuola srl [10/2021 – 03/2022]

Un corso pensato per dare un aiuto concreto circa la compilazione e la presentazione di un progetto PON ritagliato secondo le esigenze della propria Scuola e della relativa comunità educante.

Durata 35 h

Formatore docenti Ambito BA04 - Insegnare con il Tinkering (Scuola Secondaria di Secondo grado)

Wikiscuola SRL [10/2021 – 02/2022]

Paese: Italia

Formazione di ambito sul Tinkering per i docenti di Scuola Secondaria di Secondo grado

Durata 25 h

Formatore docenti Ambito BA04 - Tinkering, STEAM e creatività (Scuola secondaria di primo grado)

Wikiscuola SRL [10/2021 – 02/2022]

Paese: Italia

Formatore docenti ambito territoriale BA04 su Tinkering, STEAM e creatività.

Durata 25 h

Formatore docenti Ambito BA04 - Pensare con le mani: il Tinkering e le STEAM (Scuola dell'infanzia e scuola primaria)

Wikiscuola SRL [10/2021 – 02/2022]

Paese: Italia

Durata 25 h

Formatore docenti "La realizzazione di un laboratorio STEAM per gli Istituti Comprensivi"

Wikiscuola s.r.l. [07/2021 – 02/2022]

Allestimento dello spazio e del setting, attrezzature per robotica e coding, schede e kit programmabili, realtà aumentata e virtuale, making e stampa 3D, software ed app.

Durata 4h

Formatore docenti "La realizzazione di un Laboratorio STEAM nella Scuola Secondaria di secondo grado"

Wikiscuola s.r.l. [07/2021 – 02/2022]

Allestimento dello spazio e del setting, attrezzature per robotica e coding, schede e kit programmabili, realtà aumentata e virtuale, making e stampa 3D, software ed app.

Durata 4 h

Formatore docenti "Esperto STEAM"

Wikiscuola s.r.l. [07/2021 – 02/2022]

STEAM è l'acronimo inglese di Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics ed è un metodo di apprendimento basato sulla combinazione delle competenze scientifico-tecnologiche con quelle artistiche e relazionali. Un docente "Esperto STEAM" è un insegnante in grado di programmare il lavoro, le attività, le finalità, le competenze attese, le strategie, i contenuti, il materiale necessario e il monitoraggio degli apprendimenti per mettere in atto strategie adeguate all'uso dell'Educazione STEAM. Il docente Esperto STEAM, inoltre, è il punto di riferimento e la guida per tutti i colleghi che vorranno avvicinarsi al mondo STEAM.

Durata 25 h

Formatore docenti corso "Didattica STEAM Base"

WikiScuola s.r.l. [20/06/2021 – 02/2022]

Città: Milano

Paese: Italia

Sito web: <https://www.wikiscuola.eu/prodotto/didattica-steam-base/>

Formatore del personale Scolastico con Corsi accreditati dal Ministero dell' Istruzione.

Durata 25 h

Formatore docenti "Didattica STEAM intermedio"

WikiScuola s.r.l. [20/06/2021 – 02/2022]

Città: Milano

Paese: Italia

Sito web: <https://www.wikiscuola.eu/prodotto/didattica-steam-intermedio/>

Questo corso, dopo una breve presentazione teorica delle STEAM, propone una serie di attività pratiche, sollecitazioni mirate e proposte di esperienze di laboratorio alla portata di tutti i docenti (non solo di quelli esperti di tecnologia!) attraverso le quali sarà possibile insegnare le abilità nel modo in cui verranno usate dagli alunni nella vita quotidiana.

Durata 25 h

Formatore "Introduzione all'educazione STEAM nella Scuola dell'Infanzia e nella Scuola Primaria"

Centro Formazione Innovazione [09/2021 – 11/2021]

Città: Ferrara

Formatore docenti Corso "La conoscenza del mondo: indicazioni nazionali per il curricolo"
Centro Formazione Innovazione [09/2021 – 11/2021]

Città: Ferrara

Durata 1h

Formatore per docenti corso "STEAM Education nella Scuola dell' Infanzia e nella Scuola Primaria"

Centro Formazione Innovazione Scuola [30/05/2021 – 11/2021]

Città: Ferrara

Paese: Italia

Formatore del personale Scolastico con Corsi accreditati dal Ministero dell' Istruzione e dalla Regione Emilia Romagna sull' Educazione STEAM.

Durata 20 h

Osservatore esterno Invalsi

Ministero dell'Istruzione [03/2021 – 04/2021]

Paese: Italia

La figura dell'osservatore è richiesta a garanzia del corretto svolgimento delle prove invalsi e viene individuata dai singoli uffici regionali attraverso un procedura concorsuale.

Relatore Corso di Alta Formazione IUSVE - Istituto Universitario Salesiano Venezia e Verona

IUSVE - Istituto Universitario Salesiano Venezia e Verona [17/12/2020 – 17/12/2020]

Paese: Italia

Relatore al Corso di alta Formazione IUSVE "Le condotte immersive dai giochi on-line alla didattica a distanza".

Argomento trattato: "Google Classroom: l'isola che c'è".

Formatore corso "Uso base del PC"

I.C. San martino B.A. [18/10/2020 – 18/10/2020]

Paese: Italia

Corso per docenti sull' uso base del computer

Ideatrice ed organizzatrice "Lavagno Geek: una giornata dedicata all'innovazione, alla tecnologia ed alla creatività".

[04/2019 – 05/2019]

Paese: Italia

Sito web: <https://lavagnogeek.wordpress.com>

Link: <https://www.facebook.com/lavagnogeek/> | <https://www.nordestdigitale.com/lavagno-geek-2019> | <https://www.eventa.it/eventi/lavagno/lavagno-geek> | <https://www.veronasera.it/eventi/lavagno-geek-manifestazione-scoperta-tecnologia-novita-11-maggio-2019-.html>

Leading Teachers European Code Week

European Schoolnet [01/10/2018 – Attuale]

Paese: Italia

Sito web: <http://www.codeweek.it/leading-teachers/>

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=h2dOKJDiGpc> | <https://codeweek.eu/training/coding-for-all-subjects> | <https://www.youtube.com/watch?v=juc9fhtlAGU>

I leading teachers sono stati istituiti tra il 2018 e il 2019 da European Schoolnet su indicazione della Commissione Europea per favorire la penetrazione di Europe Code Week nelle scuole. Sono una parte essenziale dell'iniziativa della Settimana del codice dell'UE, in quanto collegano scuole, insegnanti e studenti interessati al pensiero computazionale e alla codifica, oltre a partecipare alla Settimana del codice dell'UE. Possono anche condurre corsi di sviluppo professionale, online o in presenza nel loro paese, e contribuire a diffondere informazioni e materiali di apprendimento pertinenti agli insegnanti locali.

Responsabile laboratorio di Informatica

I.C. San Martino B.A. [30/08/2018 – 29/08/2021]

Paese: Italia

Responsabile laboratorio informatica per la Scuola Primaria "S. D'Acquisto".

Osservatore esterno INVALSI

Ministero dell' Istruzione [01/05/2018 – 09/05/2018]

Paese: Italia

Osservatore esterno INVALSI

Ministero dell' Istruzione [07/04/2018 – 09/04/2018]

Formatore corso per docenti "Strumenti per una didattica innovativa: coding e pensiero computazionale".

I.C. San Martino B.A. [02/04/2018 – 02/04/2018]

Ideatrice e referente "Innovazione a scuola: giornate di attività volte alla promozione dell'utilizzo di metodi didattici innovativi attraverso la condivisione di esperienza tra la comunità scolastica e gli attori del territorio".

I.C. San Martino B.A. [22/03/2018 – 07/04/2018]

Docente esperto "Nonno digitale: abc del computer e del pensiero computazionale spiegato dai bambini agli anziani".

I.C. San Martino B.A. [22/03/2018 – 22/03/2018]

Formatore corso per docenti "Laboratorio formativo di robotica: fare didattica con Blue-Bot".

I.C. San Martino B.A. [06/03/2018 – 06/03/2018]

Paese: Italia

Istruire i docenti alle basi d'uso del robot educativo "Blue-Bot"

Referente E-Safety Policy

IC San Martino Buon Albergo [09/2017 – Attuale]

Paese: Italia

Impresa o settore: Istruzione

Referente d' Istituto E-Safety Policy "Generazioni Connesse"

Project manager

IC San Martino B.A. [03/2017 – 12/2017]

Paese: Italia

Responsabile Progetto "Sa.M.B.A. S.T.E.M." Avviso "In estate si imparano le STEM" – Dipartimento Pari Opportunità

Docente tutor corso di Robotica Progetto "Sa.M.B.A. S.T.E.M." Avviso "In estate si imparano le STEM" – Dipartimento Pari Opportunità

I.C. San Martino B.A. [25/10/2017 – 23/11/2017]

Paese: Italia

Osservatore esterno Invalsi

Ministero dell' Istruzione [04/2017 – 05/2017]

Paese: Italia

La figura dell'osservatore è richiesta a garanzia del corretto svolgimento delle prove invalsi e viene individuata dai singoli uffici regionali attraverso un procedura concorsuale.

Mentor CoderDojo

CoderDojo Verona [2016 – Attuale]

Impresa o settore: Attività di organizzazioni e organismi extraterritoriali

Il mentor è un volontario, esperto ed appassionato di tecnologia, interessato a divulgare la programmazione informatica come forma di creatività.

Collaudatore PON - FESR - Realizzazione AMBIENTI DIGITALI

IC San Martino B.A. [09/2016 – 12/2016]

Paese: Italia

Docente formatore PON FESR - Realizzazione AMBIENTI DIGITALI

IC. San Martino B.A. [09/2016 – 12/2016]

Paese: Italia

Docente ecosistema S.T.E.A.M. Verona

Ecosistema S.T.E.A.M. Verona [08/2016 – Attuale]

Paese: Italia

Impresa o settore: Attività professionali, scientifiche e tecniche

Associazione con progetti educativi S.T.E.A.M.

Ambassador Kids Game Jam

[2016 – Attuale]

La kids Game Jam è una sfida annuale sulla creazione di videogiochi (in scratch e altri linguaggi) alla quale partecipano team di bambini e ragazzi dai 7 ai 17 anni.

L'Ambassador:

- Diffondere la filosofia della jam
- Individuare e mettere in atto le azioni necessarie per promuovere la KGJ presso le scuole del territorio
- Incoraggiare le scuole e i Dojo a iscriversi e organizzare un evento
- Facilitare e supportare l'organizzazione degli eventi, individuando e aiutando soprattutto le scuole del suo territorio di riferimento
- Ricercare partner e sponsor locali
- Garantire il rispetto delle regole e lo spirito della KGJ
- Mantenere contatti e relazioni con gli organizzatori e gli altri ambassador nel mondo

Animatore digitale

Ministero dell'Istruzione [2014 – Attuale]

Paese: Italia

Nome dell'unità o del servizio: IC San Martino Buon Albergo - **Impresa o settore:** Istruzione

L'animatore digitale è un docente che affianca il Dirigente e il Direttore dei Servizi Amministrativi (DSGA) nella progettazione e realizzazione dei progetti di innovazione digitale. Si tratta di una figura di sistema e non un semplice supporto tecnico. I tre punti principali del suo lavoro sono:

1. Formazione interna
2. Coinvolgimento della comunità scolastica
3. Creazione di soluzioni innovative

Docente di scuola primaria

Ministero dell' Istruzione [16/09/2003 – Attuale]

Paese: Italia

Impresa o settore: Istruzione

Docente a tempo indeterminato dal 01/09/2014. Materie di insegnamento: matematica, scienze, tecnologia, geografia.

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

Minecraft: Education Edition: Teacher Academy

Microsoft [03/2022 – 20/04/2022]

Formare gli insegnanti alla creazione di contenuti accessibili

Microsoft Education Center [24/02/2022 – 24/02/2022]

Didattica inclusiva con lo storytelling e stopmotion

Scuola oltre [23/02/2022 – 23/02/2022]

1 h

AI Intelligenza Artificiale

Microsoft Educator Centre [16/10/2021 – 16/10/2021]

Supporto all'apprendimento sociale ed emotivo con Microsoft

Microsoft Centre Educator [16/10/2021 – 16/10/2021]

La narrazione digitale (Digital Storytelling) applicata alle materie STEM

Microsoft Centre Educator [16/10/2021 – 16/10/2021]

Supporta e migliora la fluidità di lettura con Reading Progress

Microsoft Education Centre [16/10/2021 – 16/10/2021]

Campi di studio: Istruzione

La classe inclusiva: come liberare il potenziale di tutti gli studenti

Microsoft Educator Centre [11/06/2021 – 11/06/2021]

Campi di studio: Istruzione

1 ora

L'educatore inclusivo

Microsoft educator Centre [11/10/2021 – 11/10/2021]

Campi di studio: Istruzione

Minecraft Hour Of Code: Formazione

Microsoft Education Centre [11/10/2021 – 11/10/2021]

Campi di studio: Istruzione: *Programmi e qualifiche interdisciplinari inerenti all'istruzione*

Didattica ibrida: un nuovo modello per il futuro dell'apprendimento.

Microsoft Educator Centre [09/10/2021 – 09/10/2021]

Didattica ibrida per gli studenti adolescenti

Microsoft Educator Center [09/10/2021 – 09/10/2021]

Didattica ibrida per gli studenti della Scuola Primaria

Microsoft Centre Educator [09/10/2021 – 09/10/2021]

Didattica ibrida per gli studenti della Scuola Secondaria di Primo grado

[09/10/2021 – 09/10/2021]

Opportunità e sfide della cittadinanza digitale

Ministero dell' Istruzione - Direzione generale per il personale scolastico [29/09/2021 – 29/09/2021]

Indirizzo: (Italia)

Windows 10 per l'educazione

Microsoft Educator Centre [05/10/2020 – 05/10/2020]

Corso di aggiornamento con durata di 1 ora

Trasformare l'apprendimento con Microsoft Teams

Microsoft Education Centre [05/10/2020 – 05/10/2020]

Aggiornamento professionale della durata di 1 ora

Supportare le iniziative didattiche con i Team del personale

Microsoft Education Centre [05/10/2020 – 05/10/2020]

Aggiornamento professionale della durata di 1 ora

Creare un ambiente di apprendimento collaborativo con i Teams di classe

Microsoft Education Centre [05/10/2020 – 05/10/2020]

Scuola e Virtuale - Didattica immersiva

Impara Digitale - Indire - Liceo "Gioia" [22/09/2019 – 22/09/2019]

Aggiornamento professionale con impegno quantificabile in 4 ore

RSU

Articolo 33 [20/11/2018 – 20/11/2018]

Attestato di formazione RSU con impegno quantificabile in 6 ore

La promozione dei processi innovativi nella scuola digitale veneta, uno sguardo internazionale

MIUR Veneto [23/10/2018 – 23/10/2018]

Aggiornamento professionale con impegno quantificabile in 5 ore

Intel School Makers – percorsi di apprendimento digitale per le competenze del XXI secolo

[26/06/2018 – 26/06/2018]

Generazioni connesse

MIUR [21/04/2018 – 21/04/2018]

Sito web: <https://www.generazioniconnesse.it/piattaforma/>

Aggiornamento professionale con impegno quantificabile in 8 ore

Innovazione a Scuola: ecosistema Apple

Rekordata srl [07/04/2018 – 07/04/2018]

Aggiornamento professionale con impegno quantificabile in 4 ore

Teacher academy: Windows 10

Microsoft Education [02/03/2018 – 02/03/2018]

Aggiornamento professionale con impegno quantificabile in 3 ore

Microsoft Innovative Educator

Microsoft Education Centre [02/03/2018 – 02/03/2018]

Verso gli Stati generali della Scuola digitale - partecipazione ai tavoli di lavoro

Impara digitale [14/05/2017 – 14/05/2017]

Aggiornamento professionale con impegno quantificabile in 8 ore

Verso la scuola del futuro: Google Suite for education, didattica immersiva e mondi virtuali

I.C. Parise di Arzignano (VI) [12/2016 – 03/2017]

Corso di aggiornamento FSE - Formazione in servizio sull'innovazione didattica e organizzativa. Impegno quantificabile in 28 ore.

MOOC "Coding in their Classroom, Now"

Università di Urbino [2016 – 2017]

Eccellenze in digitale

Google [13/02/2017 – 13/02/2017]

Formazioni sulle competenze digitali

MOOC "Coding in your Classroom, Now!"

Università di Urbino [2015 – 2016]

Formazione professionale con impegno quantificabile in 48 ore

NAO Challenge: come partecipare

Campustore [26/12/2016 – 26/12/2016]

Aggiornamento professionale

Robotica educativa: quali sono le possibilità didattiche oggi?

Campustore [04/12/2016 – 04/12/2016]

Aggiornamento professionale

Sviluppare competenze con pensiero computazionale, coding e robotica dalla scuola dell'infanzia alla scuola primaria

I.C. San Pietro in Cariano (VR) [02/11/2016 – 02/11/2016]

Aggiornamento professionale

Stopmotion. Tutto si può muovere!

[01/11/2016 – 01/11/2016]

Aggiornamento professionale

Ambienti innovativi per la didattica e per la comunità che apprende

USR Veneto [16/10/2016 – 16/10/2016]

Aggiornamento professionale con impegno di 5 ore

Tablet School 14

Impara Digitale [13/10/2016 – 13/10/2016]

Formazione professionale con impegno di 4 ore e 25 minuti

"Digital Objects" Come cambiare la didattica con l'uso di oggetti digitali

[08/10/2016 – 08/10/2016]

Formazione professionale con impegno di 2 ore e 30

k-8 Intro To Computer Science

Code.org [09/2016 – 10/2016]

Sito web: <https://code.org/>

Aggiornamento professionale con impegno quantificabile in 20 ore

App, testi digitali, materiali alternativi ed autoproduzione per la Scuola Primaria

I.C. Mussolente (VI) [11/07/2016 – 11/07/2016]

Formazione per Animatori Digitali. Impegno quantificabile in 4 ore.

Flipped Classroom per la Scuola Primaria

I.C. Mussolente (VI) [11/07/2016 – 11/07/2016]

Formazione per Animatori Digitali. Impegno quantificabile in 4 ore

Piattaforme cloud per la classe virtuale. Scuola primaria: se e come utilizzare una piattaforma, blog, social

I.C. Mussolente (VI) [10/07/2016 – 10/07/2016]

Formazione per Animatori Digitali. Impegno quantificabile in 4 ore.

Un kit per il BYOD: infrastrutture, organizzazione degli spazi, rapporti ed intese con le famiglie, regolamento interno

I.C. Mussolente (VI) [10/07/2016 – 10/07/2016]

Formazione per Animatori digitali. Impegno quantificabile in 4 ore.

Google apps a scuola

I.C. Goffredo Parise - Arzignano (VI)

Digital Animator'Camp

[10/07/2016 – 11/07/2016]

Formazione professionale con impegno di 12 ore.

Condurre la classe cooperativa

Flipnet [07/06/2016 – 07/06/2016]

Aggiornamento professionale

Stati generali della Scuola digitale - partecipazione ai tavoli di lavoro
Centro Studi Impara Digitale [24/05/2016 – 24/05/2016]

Aggiornamento professionale

L' Animatore digitale: teoria, strumenti ed esperienze
Wikiscuola [22/05/2016 – 22/05/2016]

Formazione professionale con impegno di 15 ore

Mycl@ss: l'uso dell' i-pad nella didattica
I.C. Rosà (VI) [18/05/2016 – 18/05/2016]

Formazione per Animatori Digitali

Ambienti innovativi per la didattica e per la comunità che apprende
USR Veneto [16/05/2016 – 16/05/2016]

Formazione per Animatori Digitali

OneNote per la gestione della Classe
Diriscuola Soc. Coop. a r.l. [14/05/2016 – 14/05/2016]

Percorso formativo con impegno di 1 ora

Dire, fare, collaborare: strumenti di condivisione a scuola
Flipnet [14/05/2016 – 14/05/2016]

SWAY per la lezione interattiva
Diriscuola Soc. Coop. a r.l. [07/05/2016 – 07/05/2016]

Percorso formativo con impegno di 1 ora

O365 per la scuola
Diriscuola Soc. Coop. a r.l. [30/04/2016 – 30/04/2016]

Percorso formativo con impegno di 1 ora

Alla ricerca delle competenze digitali
USR Veneto [16/04/2016 – 16/04/2016]

Formazione per Animatori Digitali

Challenge to change
Liceo Quadri Vicenza [06/04/2016 – 06/04/2016]

I processi di valutazione nelle strategie educative
Consorzio interuniversitario For.Com - Roma [2010 – 2012]

Attestato di frequenza di corsi di perfezionamento universitario di durata annuale con esame annuale - 600 ore

La comunicazione nei processi formativi
Regione Toscana [24/07/2011 – 24/07/2011]

Corso di formazione web learning

Educare alla sostenibilità. Per una nuova educazione alla cittadinanza attiva
Regione Toscana [24/07/2011 – 24/07/2011]

Corso di formazione web learning

La didattica nella scuola interetnica
Consorzio interuniversitario FOR.Com Roma [2009 – 2011]

Numero di crediti: 60

Corso di Perfezionamento annuale per lo sviluppo della professionalità - 1500 ore

Reti informatiche: utilizzo di internet (modulo 7 ECDL)
Regione Toscana [02/11/2010 – 02/11/2010]

Corso di formazione web learning

Elementi di puericultura
Regione Toscana [02/11/2010 – 02/11/2010]

Corso di formazione web learning

Tecniche per la comunicazione efficace
Regione Toscana [05/10/2010 – 05/10/2010]

Corso di formazione web learning

La valutazione nella scuola
Consorzio interuniversitario For.Com - Roma [2008 – 2010]

Numero di crediti: 60

Corso di Perfezionamento annuale per lo sviluppo della professionalità - 1500 ore

I nuovi linguaggi della comunicazione educativa
Università telematica delle Scienze Umane "Niccolò Cusano" - Roma [2007 – 2009]

Numero di crediti: 60

Corso di Perfezionamento annuale per lo sviluppo della professionalità - 1500 ore

Idoneità Concorso Pubblico per educatore
Regione Campania [1998 – 1999]

Idoneità Concorso Pubblico per l'insegnamento nella scuola elementare
USR Napoli – ex Provveditorato agli Studi di Napoli [1998 – 1999]

Idoneità Concorso Pubblico per l'insegnamento della lingua francese nella scuola elementare
USR Napoli – ex Provveditorato agli Studi di Napoli [1998 – 1999]

COMPETENZE LINGUISTICHE

Lingua madre: **italiano**

Altre lingue:

Francesce

ASCOLTO B2 LETTURA B2 SCRITTURA A2

PRODUZIONE ORALE B1 INTERAZIONE ORALE B1

Inglese

ASCOLTO B1 LETTURA B1 SCRITTURA A2

PRODUZIONE ORALE A2 INTERAZIONE ORALE A2

PUBBLICAZIONI

Robotica educativa e stampante 3D: nuovi strumenti per la creatività

[2022]

Robotica e inclusione per la primaria nelle STEM

[2019]

Link: <https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/codeweek-s3/docs/training/IT/CODEWEEK-TRAINING-008-ACTIVITY-03-IT.DOCX>

Coding for all subjects

[2019]

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=juc9fhtlAGU>

EU Code Week Deep Dive MOOC Short introduction to do a Code Hunt

[2019]

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=h2dOKJDiGpc>

COMPETENZE DIGITALI

Padronanza del Pacchetto Office (Word Excel PowerPoint ecc) / Gestione autonoma della posta e-mail / Social Network / GoogleChrome / Android / Utilizzo del browser / Windows / Elaborazione delle informazioni / Mozilla Firefox / Risoluzione dei problemi / Google / configurazione pc / Configurazioni reti Wireless / Editing foto e video / Gmail / Skype / Gestione PDF / Instagram / Whatsapp / Google Drive / Outlook / Problem Solving / CmapTools / XMind / App per la creazione di mappe concettuali digitali (ad esempio Popplet e MindMaster) / Padronanza delle piattaforme DAD (Argo DidUp, Weschool, Google Classroom; Edmodo) / attestati microsoft / Buona padronanza del programma Scratch / Buona conoscenza delle stampanti 3D / Robotica Educativa / Educazione digitale / Mondi immersivi / Microsoft Tems

COMPETENZE COMUNICATIVE E INTERPERSONALI

Disponibilità all'ascolto e al confronto

Public Speaking

Ottime capacità comunicative e relazionali sviluppate durante le varie attività lavorative.

Spirito di gruppo e capacità nella gestione del lavoro di gruppo e nella percezione delle esigenze individuali.

Ottime competenze di linguaggio non verbale.

Capacità di sintesi

Ottime capacità di scrittura

Padronanza grammaticale e lessicale

Capacità di storytelling

COMPETENZE ORGANIZZATIVE

Capacità di lavorare in gruppo.

Empatia e flessibilità

Capacità di lavorare in autonomia

Organizzazione e gestione del tempo

Pianificazione e gestione di progetti

Rispetto delle tempistiche date

Capacità di problem solving

PATENTE DI GUIDA

Patente di guida: B

AUTORIZZAZIONE PRIVACY

Autorizzazione

Autorizzo il trattamento dei dati personali contenuti nel mio curriculum vitae in base all'art. 13 del D. Lgs. 196/2003 e all'art. 13 del Regolamento UE 2016/679 relativo alla protezione delle persone fisiche con riguardo al trattamento dei dati personali.

Autorizzo il trattamento dei miei dati personali presenti nel CV ai sensi dell'art. 13 d. lgs. 30 giugno 2003 n. 196 - "Codice in materia di protezione dei dati personali" e dell'art. 13 GDPR 679/16 - "Regolamento europeo sulla protezione dei dati personali".