

Curriculum Vitae Europass

Informazioni personali

Cognome(i)/Nome(i)

Fugazza Norma

Indirizzo(i)

Telefono(i)

Fax

E-mail

Cittadinanza

Italiana

Data di nascita

Codice Fiscale

Sesso

n. 1 Esperienza professionale

- Progettista tecnico nel campo della stesura del capitolato tecnico per l'acquisto delle dotazioni digitali - Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR) Missione 4: Istruzione e Ricerca - AZIONE 1 – NEXT GENERATION CLASS - AMBIENTI DI APPRENDIMENTO INNOVATIVI c/o I.C. Rodari Rossano Veneto.
- Formatrice per il Liceo Pellecchia di Cassino e per l'Istituto Comprensivo D. Manin di Roma per il progetto "Didattica Digitale Next generation".
- Creator – formatore per PaLEoS s.r.l.
- Formatrice occasionale per C2Group S.R.L.
- 26/27 giugno 2023: Docente esperto formatore per corso di formazione docenti scuola primaria c/o I.C. Romano d'Ezzellino per totale 8 ore.
- Collaboratrice per progetti di editoria scolastica – casa editrice Ardea.
- Collaudatore 13.1.5A FESRPON-VE-2022-61 dal titolo "PON INFANZIA" strutturato e sicuro all'interno degli edifici scolastici" c/o I.C. Rodari Rossano Veneto, incarico del 18 luglio 2023.
- Progettista e Collaudatore strumentazione stem Avviso pubblico prot. n. 10812 del 13 maggio 2021 "Spazi e strumenti digitali per le STEM" c/o I.C. Rodari Rossano Veneto.
- Da maggio 2022 creatore di videopillole e materiali su piattaforma BricksLab con un proprio box.
- Collaudatore PON 28966 Digital Board - - "Monitor digitali interattivi per la didattica" c/o I.C. Rodari Rossano Veneto.
- Collaudatore PON 28966 Digital Board - " Digitalizzazione amministrativa" c/o I.C. Rodari Rossano Veneto.
- Ambassador dell'IIS PPONTI di Gallarate per il progetto FUTURE SMART TEACHER e partecipazione ad evento di chiusura del progetto a Didacta 2022 con un proprio contributo sulla GAMIFICATION.
- Tutor per la realizzazione del Progetto 10.2.2A-FSEPON-VE-2021-104 - Avviso pubblico 9707 del 27 aprile 2021 - Moduli a.s. 21-22"
- Responsabile progetto d'istituto Stem R-evolution negli a.s. 21/22 – 22/23.
- Responsabile aula di robotica.
- Docente esperto per l'attuazione dell'Azione #28 del Piano nazionale per la scuola digitale (PNSD) – a.s. 2019/2020.
- Formatore Didattica Digitale e Steam PNRR ANIMATORE DIGITALE 2022-2024 nel proprio istituto: I.C. Rodari – Rossano Veneto.

- Animatore Digitale Istituto Comprensivo "G. Rodari" Rossano Veneto dall'a.s. 2019/2020.
- Dall'a.s. 2014/2015 insegnante tempo indeterminato scuola primaria presso Istituto Comprensivo Gianni Rodari di Rossano Veneto.
- A.s. 2013/2014 insegnante tempo indeterminato scuola primaria presso Istituto Comprensivo di Noale (Ve)
- 02/2004 - 31/08/2013 insegnante tempo determinato scuola primaria presso Ministero dell'Istruzione
- 01/02/2001 - 20/04/2002 addetta call-center WebAgent S.r.l.
- 01/09/2000 - 30/09/2000 addetta alla biglietteria viaggi S.n.c. Scremin Angelo Antibes Viaggi di Butterfly
- 01/04/1996 - 14/12/1996 addetta alla biglietteria Agenzia Marittima Angela Gioia Brindisi
- 01/04/1995 - 29/02/1996 addetta alla biglietteria Agenzia Marittima Angela Gioia s.r.l. Brindisi

n. 2 Istruzione e formazione

Laurea in lingue e letterature straniere 27 aprile 2011 votazione 110/110
Diploma di maturità magistrale a.s.1995/1996 votazione 42/60
Diploma di maturità linguistica a.s 1991/1992 votazione 42/60
Corso Animatore Digitale (Eipass/Didasko) durata 1500 ore concluso il 30/03/2017.
Certificazione Google liv.1-2 luglio 2022
Smart Bronze Ambassador
Lumio Bronze Ambassador
Canvassador
Book Creator Champion Author
Magic School Level 1-2 Certificate Teacher

n. 3 Pubblicazioni

Piattaforma BricksLab (gamification)

Piattaforma BricksLab (coding e robotica educativa)

box di contenuti in piattaforma BricksLab

metodologie didattiche – Impara digitale (flipped classroom)

Presentazione Canva utilizzata a Didacta 2022 per evento FST – Ambassador Future Lab Iis. Ponti di Gallarate: urly.it/3z7ws

n. 4 Corsi di formazione /aggiornamento

- MOOC - L'intelligenza artificiale nella didattica (ET) - polo Transizione Digitale – Catanzaro Vittorio Emanuele II – 09/01/2024
- IA#2 - Introduzione all'Intelligenza Artificiale generativa per la didattica - Polo Transizione digitale - Firenze - 29/12/2023
- Digitale, Realtà Virtuale ed Aumentata nella Didattica per Infanzia e Primaria MOOC - Polo Didattica digitale – Bari dal 30/08/2023 al 30/01/2024
- MOOC - Digitale ed inclusione di qualità (ET) - Polo Transizione digitale - Catanzaro Vittorio Emanuele II – 31/12/2023
- MOOC - Narrazione 3.0: didattica digital storytelling e kamishibai (ET) - Polo Transizione digitale - Catanzaro Vittorio Emanuele II – 31/12/2023
- MOOC - Nuove tecnologie didattiche - Polo Didattica digitale - Bari – 31/12/2023
- MOOC - Studenti al centro: le metodologie didattiche innovative per trasformare la didattica e sviluppare competenze - Polo Didattica digitale - Bari – 31/12/2023
- Artefatti digitali per la Flipped Classroom - Polo Transizione digitale - Caserta Manzoni – 22/12/2023
- Creare per apprendere: storytelling multimediale e realtà aumentata per una didattica attiva nella scuola primaria - Polo Transizione digitale -

Catanzaro Fermi 17/12/2023

- DigiSEL Social Emotional Learning e creatività digitale - Polo Transizione digitale - Modena – 15/12/2023
- Digitalmente valutati: strategie per attivare una valutazione formativa con l'utilizzo delle nuove tecnologie - Polo Transizione digitale - Catanzaro Fermi 14/12/2023
- Approcci metodologici e strumenti per la didattica inclusiva - Polo Transizione digitale - Catanzaro Vittorio Emanuele II – 04/12/2023 – 25 ore
- Community Management #Mooc - Polo Transizione digitale - Palma Di Montechiaro – 30/11/2023
- Introduzione all'Intelligenza Artificiale #MOOC - Polo Transizione digitale - Palma Di Montechiaro – 30/11/2023
- L'Inquiry-Based Learning: Stimolare la Curiosità e la Consapevolezza nell'Apprendimento. MOOC# - Polo Transizione digitale - Palma Di Montechiaro 30/11/2023
- Dalla Teoria alla Pratica: Cos'è il Challenge Based Learning? # MOOC - Polo Transizione digitale - Palma Di Montechiaro 30/11/2023
- Il Problem-Based Learning: come indagare problemi reali. # MOOC - Polo Transizione digitale - Palma Di Montechiaro – 30/11/2023 – 25 ore
- Attenzione al copyright and copyleft! - Polo Transizione digitale - Lecco – 30/11/2023
- Coding e tinkering alla scuola primaria - Polo STEAM – Treviso 20/11/2023
- Progettare graficamente, comunicare e pubblicare usando l'Intelligenza Artificiale - Polo Transizione digitale – Lecco – 19/11/2023
- Coding e Web-App per una didattica coinvolgente - Polo Transizione digitale - Catanzaro Fermi 03/11/2023
- #35-Programmare lo Sviluppo Sostenibile: utilizzo creativo di schede elettroniche per l'Agenda 2030 - Polo Transizione digitale - Roma Gul-lace – 28/10/2023 - 20 ore.
- polo#19 Intelligenza artificiale per giocare, per raccontare e per includere - Polo Transizione digitale - Gallarate – 07/10/2023 – 25 ore.
- Coding e sviluppo del pensiero computazionale nella didattica - Polo Transizione digitale - Palma Di Montechiaro - 28/07/2023
- Creatività e digitale nella scuola 4.0 polo#11 - Polo Transizione digitale - Gallarate - 30/06/2023
- Digital citizenship e curriculum digitale - Polo Transizione digitale - Vigevano – 30/06/2023
- Coding e robotica educativa nella didattica per lo sviluppo del pensiero computazionale - Polo Transizione digitale - Napoli Ferraris – 25/06/2023
- Didattica Outdoor per le STEM - Strategie e risorse utili per un lavoro efficace STEM#1 - Polo Transizione digitale - Firenze -16/06/2023
- Curriculum Digitale: stato dell'arte digitale - Polo Transizione digitale - Catanzaro Fermi 24/05/2023
- Coding, tinkering e intelligenza artificiale #2 - Polo STEAM – Latina 19/05/2023
- DigiCompEdu: una guida pratica per progettare curricoli digitali - Polo Transizione digitale - Catanzaro Fermi 18/05/2023
- Creare attività di Digital Storytelling con vari applicativi digitali (seconda edizione) - Polo STEAM – Treviso 10/05/2023
- Arte e creatività digitale per la scuola primaria - Polo STEAM – Trieste 08/05/2023
- STEAM4 SCIENZA E TECNOLOGIA – UN APPROCCIO SPERIMENTALE ALLA DIDATTICA #A2 Polo STEAM - Brindisi – 30/04/2023 – 12 ore.
- All you need is STEAM - Polo STEAM – Udine - 22/04/2023 – 25 ore.
- STEAM4 REALTÀ VIRTUALE E REALTÀ AUMENTATA, SCENARI E GAMIFICATION #B1 - Polo STEAM - Brindisi 21/04/2023 – 12 ore.

- La rivoluzione dell'intelligenza artificiale. Come cambia la formazione nell'epoca delle "tecnologie cognitive" dell'apprendimento #2 - Polo Transizione digitale - Gallarate – 30/04/2023 25 ore.
- Strategie e tecnologie per attuare una didattica cooperativa ed inclusiva basata sulle mappe multimediali ed. 3 ps32 - Polo Steam – Bergamo – 17/04/2023 – 16 ore.
- Steam5 Mltv E Digital Storytelling per progettare percorsi steam interdisciplinari e inclusivi #a2 Polo Steam - Brindisi 14/04/2023 – 12 ore.
- Con le app verso il metodo scientifico elementary - Polo STEAM – Udine - 05/04/2023 – 21 ore.
- Coding e pensiero computazionale - Polo STEAM – Udine - 03/04/2023 – 25 ore.
- Arte e immagine incontrano le STEAM#23 - Polo STEAM – Gallarate 08/04/2023
- AI in classe: primi passi STEAM#24 – Polo STEAM – Gallarate – 28/03/2023 – 25 ore.
- Coding Unplugged & Plugged con i robot per infanzia-primaria STEAM#22 - Polo STEAM – Gallarate – 22/03/2023 – 25 ore.
- Tra il virtuale e il materiale, c'è di mezzo stampare e non solo. Steam#19 - Polo STEAM - Gallarate - 20/03/2023 – 25 ore.
- 23_STEAM learning technologies - #22_B - Polo STEAM – Livorno - 09/03/2023 – 23 ore.
- 23_ Communication & presentation skills - #18 - Polo STEAM – Livorno – 06/03/2023 – 23 ore.
- Tecnologie nello zainetto 2023 - edizione 1 - polo steam - bassano – 26/02/2023 – 10 ore.
- Una scheda programmabile semplice a servizio del coding - Polo STEAM - Cuneo – 20/02/2023 – 18 ore.
- Accendiamo la creatività con le esperienze artistiche STEAM#08 – Polo STEAM Gallarate – 07/02/2023 – 25 ore.
- Insegnare le scienze con la didattica e la realtà aumentata per la Primaria - Polo STEAM – Biella – 03/02/2023 – 25 ORE.
- Corso arte e creatività digitale per la scuola dell'infanzia alla scuola primaria – Polo Steam Biella – 01/02/2023 – 25 ore
- Disegnare e produrre oggetti con le tecnologie digitali – Infanzia e Primaria - Polo STEAM - Biella – 01/02/2023 – 25 ORE
- Creatività e inclusione nelle STEAM# – Polo Steam Gallarate – 31/01/2023 – 25 ore
- Le STEAM...con l'accento sulla "A" - STEAM#14 - Polo STEAM – Gallarate - dal 25/11/2022 al 31/01/2023
- Creare storie animate alla scuola primaria con il coding - Polo STEAM – Bassano - dal 06/12/2022 al 13/01/2023
- A di steAm: come multicanalità delle arti visuali che supporta e arricchisce le materie scientifiche - 04/01/2023 – Polo STEAM Busto Arsizio – 22 ore.
- Competenze di base di programmazione: i concetti per affrontare serenamente l'approccio didattico al Coding e alla robotica educativa Steam#11 – Polo Steam Gallarate – Gennaio 2023 – 25 ore
- Creativi nelle STEAM - Polo STEAM – Udine - dal 24/02/2023 al 04/04/2023
- Creazione di contenitori artistici e digitali - Polo STEAM – Udine - dal 14/02/2023 al 03/04/2023
- Esploriamo il metaverso e costruiamo un ambiente di apprendimento STEAM#20 - Polo STEAM – Gallarate - dal 26/01/2023 al 04/03/2023
- FL 10 Coinvolgere la classe con la Gamification per migliorare l'apprendimento A2 - Future Lab – Brindisi - dal 27/02/2023 al 31/03/2023
- FL10 Per una didattica efficace e innovativa #A2- Future Lab – Brindisi - dal 01/03/2023 al 05/04/2023

- FL9 Includi@amo con la tecnologia A2- Future Lab – Brindisi - dal 30/01/2023 al 30/03/2023
- Il potere delle storie: ideare e realizzare percorsi allestimenti virtuali STEAM #29 - Polo STEAM – Gallarate - dal 06/02/2023 al 31/03/2023
- Inclusione a base di STEAM#25 - Polo STEAM – Gallarate - dal 02/02/2023 al 19/03/2023
- Inclusione e personalizzazione dell'insegnamento delle STEAM]- Polo STEAM – Marsala - dal 09/12/2022 al 31/03/2023
- Insegnare le Stem chiave interdisciplinare #4 - Polo STEAM – Tricase - dal 09/02/2023 al 15/03/2023
- Io e il Mondo: Agenda 2030. Mantenere il mondo pulito è divertente! - EFT Veneto - dal 06/03/2023 al 20/04/2023
- La Digital Gamification per la Valutazione delle Competenze. Seconda edizione - Polo STEAM – Venezia - dal 16/03/2023 al 27/04/2023
- Magikering "Chef Academy" – Le S.T.E.A.M. dalla nostra cucina! - S16 - Polo STEAM – Campobasso - dal 15/02/2023 al 03/04/2023
- Magikering Chef Academy STEAM#16 - Polo STEAM – Gallarate - dal 11/01/2023 al 20/02/2023
- Matematica e scienze dei dati con le tecnologie digitali - con le app perse il metodo scientifico #3 - Polo STEAM – Firenze dal dal 07/02/2023 al 30/03/2023
- Novel engineering. Scenari innovativi per competenze trasversali tra letteratura e robotica - Polo STEAM – Bassano - dal 06/02/2023 al 20/02/2023
- Oltre la realtà: progettare esperienze di realtà aumentata, virtuale e mista in classe STEAM#12 - Polo STEAM – Gallarate - dal 14/12/2022 al 31/01/2023
- Pensare, Fare, Programmare! STEAM#28 - Polo STEAM – Gallarate dal 20/02/2023 al 31/03/2023
- Pensiero computazionale, programmazione e robotica educativa #3 - Polo STEAM – Tricase dal 07/02/2023 al 14/03/2023
- Pensiero computazionale, programmazione e robotica educativa #4 Robottiamo: introduzione al coding e alla robotica - Polo STEAM – Tricase - 13/02/2023 – 20 ore
- Pensiero computazionale, programmazione robotica educativa: Coding Skills & Artificial Intelligence – Polo STEAM Firenze dal 09/01/2023 al 09/04/2023
- Progettare percorsi di apprendimento creativi con l'utilizzo del digitale STEAM#17 - Polo STEAM – Gallarate dal 12/01/2023 al 09/02/2023
- S...Team Working – Fase 2 – Dall'emozione alle scienze - Polo STEAM - Roma Perlasca dal 09/01/2023 al 13/03/2023
- S...Team Working - Fase 2 - le scienze attraverso i cartoni animati e la cinematografia - Polo STEAM - Roma Perlasca dal 15/03/2023 al 29/03/2023
- Didattica Laboratoriale per le Scienze - Polo Steam – Cuneo – 30 / 01/2023
- AN_44 Debate in DDI - Future Lab Ancona – 28/11/2022 - 6 ore
- Coding ...ergo sum - Polo STEAM Catania – 02/12/2022 - 25 ore
- Creazione di contenuti digitali - Futur Lab Campobasso – Settembre 2022 – 25 ore
- Disegnare oggetti con le tecnologie digitali - Scuola Primaria - Polo STEAM – Firenze – 24/10/2022 – 25 ORE
- e-Governance: l'innovazione a scuola - Future Lab – Catania - 31/10/2022 – 60 ORE
- e-tivity vs Learning Object: architettura nell'uda - Future Lab – Catania – 31/10/2022 – 60 ORE

- Innovazione a tutto campo: tecnologie e metodologie per sfruttare al meglio la piattaforma collaborativa (AN_36) - Corso avanzato - Future Lab – Ancona – 14/09/2022 – 6 ORE
- Innovazione e creatività con le STEAM – FL+D22M - Future Lab – Napoli - 25/09/2022 – 20 ORE
- Into the STEAM: progettare le STEAM in un'ottica inclusiva - Polo STEAM – Cosenza – 22/12/2022 – 35 ORE
- La A nelle STEAM: cassetta degli attrezzi per cominciare - Polo STEAM – Cosenza – 22/12/2022 – 35 ORE
- MAGIKERING S.T.E.A.M. e Tinkering dalla Scuola di Atene - Future Lab – Caserta – 24/09/2022 – 25 ORE
- Magikering #02 - Polo STEAM – Firenze – 01/11/2022 – 25 ORE
- Mooc – Creazione di contenuti digitali – PD15-2ed – Future Lab Campobasso – 25 ore.
- Mooc – Privacy, Copyright e Cyber Security – PD05-2ed – Future Lab Campobasso – 25 ore.
- Mooc - Il ruolo dell'Animatore Digitale ai sensi del PNSD – PAD02 -2ed – Future Lab Campobasso – 25 ore.
- Mooc – Soluzioni innovative per la disseminazione ragionata delle informazioni – PAD04-2ed- Future Lab Campobasso – 25 ore
- Mooc – Innovazione e creatività con le STEAM – FL+D22M – Future Lab Napoli – 20 ore.
- Mooc – Il Digcomp Edu quali competenze per lo sviluppo della professione docente e quali gli strumenti possibili FL+D21M – Future Lab Napoli – 20 ore.
- Mooc – S...Team Working – Pensiero computazionale, programmazione e robotica educativa – Fase 1 – Seconda Edizione – Polo STEAM Roma Perlasca – 21 ore.
- Mooc – S...Team Working – Arte e creatività digitali – Fase 1 – Seconda edizione – Polo STEAM Roma Perlasca – 12 ore.
- Mooc – S...Team Working – Disegnare e produrre oggetti con le tecnologie digitali – Fase 1 – Seconda edizione – Polo STEAM Roma Perlasca – 12 ore.
- Mooc – S...TeamWorking – Inclusione e personalizzazione nell'insegnamento delle STEAM – Fase 1 – Seconda Edizione – Polo STEAM Roma Perlasca – 12 ore.
- Mooc – S...Team Working – Insegnare le STEAM in chiave interdisciplinare – Fase 1 – Seconda edizione – Polo STEAM Roma Perlasca – 24 ore.
- Metodi e strategie per l'inclusione nell'insegnamento delle STEAM – Future Lab - Caserta - 17/09/2022 - 25 ore
- Metodologie e Strumenti per la Didattica Digitale Integrata - Future Lab - Catanzaro - 30/09/2022 – 25 ore
- Con le app verso il metodo scientifico: : giovani smanettoni crescono... - Future Lab - Napoli – 11/09/2022 - 20 ore
- FARE SCIENZE: come cambiare il proprio approccio alla disciplina attraverso il Learning by doing e le STEAM - Future Lab – Napoli - 28/10/2022 – 20 ore
- Pensiero computazionale, programmazione e robotica educativa: Robotica educativa per la scuola primaria – Polo Steam Firenze – 21/10/2022 – 25 ore
- Come diffondere nella scuola innovazione didattica con la piattaforma collaborativa – Future Lab Ancona – 21/11/2022 – 10 ore
- Social Emotional Learning e creatività digitale - connessioni e relazioni, simpatia ed empatia - 2° ed – Future Lab Ancona – 07/09/2022 – 8 ore
- Social Teacher - Future Lab Catanzaro – 30/09/2022 – 25 ore
- STEAM & Inclusione: tutti al centro – Polo Steam Cosenza – 31/12/2022 – 35 ore
- Storytelling digitale: un nuovo strumento per la didattica - Future Lab –

- Catanzaro – 30/09/2022 – 25 ore
- Tecnologie digitali personalizzazione dello spazio per l'insegnamento delle STEAM in chiave interdisciplinare STEAM#5 – Polo Steam Gallarate – 16/12/2022 – 25 ore
 - La vita sulla terra – Corso metodologico – Future Smart Teacher - Future Lab Gallarate – 21/22 giugno 2022 – 25 ore.
 - Apprendere attraverso il gioco: sperimentare setting d'aula e strumenti per introdurre il gioco nella didattica (GA8) – Future Lab Bari 01/06/2022 – 25 ore.
 - Coding e pensiero computazionale dai blocchi ai robot ... per leggere la realtà - Polo STEAM Reggio Calabria – 31/08/2022 – 25 ore.
 - Coinvolgimento e valorizzazione professionale - Il d@cente designer – FL+ D13 - Future Lab Napoli – 16/06/2022 – 20 ore.
 - Competenze di base di programmazione: i concetti per affrontare serenamente l'approccio didattico al coding e alla robotica educativa – S03 - Polo STEAM Campobasso – 30/06/2022 – 25 ore.
 - Con le app verso il metodo scientifico (ST3) - Future Lab Bari – 25/05/2022 – 25 ore.
 - Con le app verso il metodo scientifico (ST4) - Future Lab Bari – 02/06/2022 – 25 ore.
 - Dal cooperative learning al collaborative learning #03 - Future Lab – Catanzaro – 10/06/2022 – 25 ore.
 - Dalla gamification all'immersione: proposte per una didattica motivante – FL+D10 – Future Lab Napoli – 27 maggio/14 giugno 2022 – 20 ore
 - Dalla progettazione alla realizzazione di elementi 2D e 3D attraverso le STEAM – Polo STEAM – Cosenza – 03/06/2022 – 35 ore.
 - Digcomp Teachers: lavorare allo sviluppo della professione docente secondo le linee guida del DIGCOMP per migliorare le proprie competenze #02 - Future Lab – Catanzaro – 19/05/2022 – 25 ore.
 - DigCompEdu 3.4: L'apprendimento autoregolato (ADL3) – Future Lab Bari – 24/05/2022 – 25 ore.
 - DigCompEdu Area4: Valutazione e digitale (AD4) – Future Lab Bari – 07/06/2022 – 25 ore.
 - Favorire e facilitare l'integrazione efficace del digitale a scuola. Per AD e figure di sistema - FL+AD01 - Future Lab – Napoli- 14/06/2022 – 20 ore.
 - Formare il cittadino digitale (EC4) – Future Lab Bari – 22 aprile/4 maggio 2022.
 - Innovare la didattica con metodologie attive e ICT anche alla scuola dell'infanzia e primaria – FL+D17 – Future Lab Napoli - 17 giugno/22 giugno 2022.
 - Innovare per apprendere. Accompagnare l'innovazione a scuola, a partire dall'aula (ANIM_08) – Future Lab Firenze – 4 maggio/10 giugno 2022 – 25 ore.
 - Insegnare integrando (corso avanzato – ME5) Future Lab Bari – 11 maggio/1 giugno 2022 – 25 ore.
 - L'insegnamento delle Steam tra inclusione e personalizzazione - Polo STEAM - Reggio Calabria – 16/07/2022 – 25 ore.
 - La realtà attraverso i numeri - Polo STEAM – Cosenza -27/06/2022 – 35 ore.
 - L'Animatore digitale per l'innovazione (ADL1) – Future Lab Bari – 7 aprile/11 maggio 2022 – 25 ore.
 - L'Animatore digitale per l'innovazione 2 (ADL2) - Future Lab Bari – 6 maggio/31 maggio 2022 – 25 ore.
 - Overview sulle più attuali metodologie didattiche innovative (AD) – Future Lab Umbertide – 25 marzo/23 maggio 2022 – 12 ore.
 - Promuovere innovazione didattica nella scuola digitale (ADT2) – Future Lab Bari – 26/05/2022 – 25 ore.
 - Raccontare e documentare le sfide STEAM con il Digital Storytelling –

- Future Lab Vicenza – 08 giugno/31 luglio 2022 – 25 ore.
- Rendere il pensiero visibile: tecniche e metodologie attive (ME7) – Future Lab Bari – 12/20 maggio 2022 – 25 ore.
 - Risorse e strumenti digitali per una didattica efficace – FL+D11 – Future Lab Napoli – 15 giugno 2022 – 20 ore.
 - STEAM at home per la scuola di infanzia: come dare vita alle proprie idee grazie al tinkering (AN_31) – Future Lab Ancona – 13 luglio 2022 - 6 ore.
 - Storytelling: come progettare percorsi pluridisciplinari in presenza e a distanza (GA1) – Future Lab Bari – 8 aprile/12 maggio – 25 ore.
 - Studenti al centro: l'ambiente, le metodologie e le tecnologie (AN_21) – Future Lab Ancona - 20/29 giugno 2022 – 8 ore.
 - Dal cooperative learning al collaborative learning – FL+D14 – Future Lab Napoli – 22 giugno 2022 – 20 ore.
 - Dal problem setting al problem solving – Per AD e figure di sistema – FL+AD02 – Future Lab Napoli – 16/06/2022 – 20 ore.
 - L'aula aumentata: didattica eLearning per coinvolgere e includere (AN_22) – Future Lab Ancona – 04 luglio 2022 – 12 ore.
 - PLUS #35 “Dalla Progettazione alla valutazione di un percorso in Didattica Digitale Integrata” – “Future Lab Plus” – ISIS PONTI GALLARATE – 30 giugno 2022 – 25 ore.
 - PLUS #34 “Didattica con la rete: l'uso didattico delle tecnologie e delle risorse della rete” - “Future Lab Plus” - ISIS PONTI GALLARATE – 30 maggio 2022 – 25 ore.
 - PLUS #31 “ Gamification B1” - “Future Lab Plus” - ISIS PONTI GALLARATE – 30 maggio 2022 – 25 ore.
 - PLUS #36 “Hyperdocs: Che passione! - B1” - “Future Lab Plus” - ISIS PONTI GALLARATE – 30 maggio 2022 – 25 ore.
 - PLUS #33 “Going digital with eCllil: ideas, tools and resources for engaging learning scenarios” - “Future Lab Plus” - ISIS PONTI GALLARATE – 30 aprile 2022 – 25 ore.
 - PLUS #23 “IOT – Internet delle cose – B1” - “Future Lab Plus” - ISIS PONTI GALLARATE – dal 21 marzo al 21 aprile 2022 – 25 ore.
 - PLUS #29 “Quali metodologie per quale curricolo?” - Prof. Carlo Mariani – ricercatore INDIRE - “Future Lab Plus” - ISIS PONTI GALLARATE – 30 marzo 2022 – 25 ore.
 - PLUS #25 “Maginkering – B1 - “Future Lab Plus” - ISIS PONTI GALLARATE – dal 2 febbraio al 16 aprile 2022 – 25 ore.
 - PLUS #12 – “AR/VR – B1” - “Future Lab Plus” - ISIS PONTI GALLARATE – 30 maggio 2022 – 25 ore.
 - PLUS #15 “APP per BES (CAA) – B1” - “Future Lab Plus” - ISIS PONTI GALLARATE – 30 maggio 2022 – 25 ore.
 - Digital storytelling sviluppando il pensiero computazionale in realtà aumentata e virtuale. #STEAM1 – Future Lab Gallarate – 27/04/2022 – 25 ore.
 - PLUS #21 “Tinkering-Stem” – Future Lab Plus – ISIS PONTI GALLARATE 01/04/2022 – 25 ore.
 - PLUS #30 “Gli Smart Visual Media: Un ambiente innovativo e flessibile per la Didattica Digitale Integrata, per l’inclusione e per l’apprendimento significativo degli studenti. ” - Future Lab Plus – ISIS PONTI GALLARATE - 24/04/2022 – 25 ore.
 - “PLUS #17- Gamification infanzia e primaria B1” - “Future Lab Plus” – ISIS PONTI GALLARATE- dal 3 dicembre al 19 gennaio 2022 – 25 ore.
 - “PLUS #16 Metodologico I e II grado B1” - “Future Lab Plus” – ISIS PONTI GALLARATE - dal 03 dicembre 2021 al 22 gennaio 2022 – 25 ore.
 - “Rispetto in Rete 2.0 - Buone Pratiche On-Life - Cyberbullismo – A2/B1” - Future Lab Plus” - ISIS PONTI GALLARATE - dal 03-11-2021 al 26-12-2021 – 25 ore.

- “Metodologie didattiche – Competenze in uscita C1” - “Future Smart Teacher” - ISIS PONTI GALLARATE– dal 22-10-2021 al 23-10-21 – 25 ore.
- PLUS #4 - “Dal problem setting al problem solving” - B1/B2” - “Future Lab Plus” - ISIS PONTI GALLARATE – 25 ore.
- PLUS #2 – “STEAM E tinkering – A2” - “Future Lab Plus” - ISIS PONTI GALLARATE – 8, 14, 17, 21, 25, 29 giugno 2021 – 25 ore.
- “DDI Over and Over Again - B1 (sperimentatore)” - “Future Lab Plus” - ISIS PONTI GALLARATE - 19, 26 maggio, 3, 9, 16, 24, 30 giugno e 7 luglio 2021 – 25 ore.
- “Non diamo i numeri: kit di sopravvivenza per la nuova valutazione” - WeSchool – dal 30/03/2021 al 30/06/2021 – 18 ore.
- “Didattica Digitale Integrata - MOOC - B1 (sperimentatore)” - “Future Lab Go” - ISIS PONTI - dal 01/06/2021 al 15/07/2021 – 25 ore.
- “STEM - Spazi e strumenti digitali per l’apprendimento” - Campustore – 20/05/2021 – 1 ora.
- “Classeviva e Google Workspace for Education, ora interoperabili e integrati grazie ad Aule Virtuali Plus!” - Gruppo Spaggiari Parma 13/05/2021 – 2 ore e 15.
- “L’apprendimento cooperativo come strategia trasversale nelle didattiche attive”- ITE " A. FUSINIERI" – dal 23/03/2021 al 30/05/2021 – 25 ore
- “Gestire l’innovazione nella scuola del 202*” - INDIRE + ITET EINAUDI Bassano d. Grappa - aprile/maggio 2021 - 12 ore.
- “Robot e favole: come le nuove funzioni di Google Workspace for Education migliorano le attività di coding e STEAM” - Campustore - 18/03/2021.
- “Realtà aumentata e robotica educativa: alla scoperta di nuovi approcci e strumenti didattici” - Campustore - 17/03/2021.
- Scottie go!: percorso di coding inclusivo per Bes e Dsa” - C2 Group – Fiera Didacta - 17/03/2021 - 1 ora.
- “Prospettive dell’educazione digitale – Il ruolo degli animatori digitali e il futuro del PNSD” – Fiera Didacta/Indire -17 marzo 2021- ore 1.30.
- “Google for Education: l’esperto risponde! Come Google vede le competenze, le prospettive e le novità a disposizione dei ragazzi di oggi” - Campustore - 16/03/2021.
- “Inclusione e sostenibilità: un’idea di lezione originale a tutto coding!” - Campustore – 16/03/2021.
- STEM Coding - B1 (sperimentatore) – ISIS PONTI Gallarate – dal 26 febbraio al 30 marzo 2021 – 25 ore.
- “STEAM: Arte e musica - B1 (sperimentatore) - ISIS ANDREA PONTI - 22-01-2021 al 25-02-2021 – 25 ore.
- Gamification - B1 (sperimentatore) - ISIS ANDREA PONTI - dal 22-01-2021 al 05-03-2021 – 25 ore.
- “Metodologie didattiche” - “Future Smart Teacher” - 01/02/2021 al 25/02/2021 - 25 ore.
- “Stem – Magikering A2 (esploratore) - ISIS ANDREA PONTI – dal 22/01/2021 al 03/03/2021 – 25 ore.
- “A di Steam – A2 (esploratore) - ISIS ANDREA PONTI – dal 20/01/2021 al 24/02/2021 – 25 ore.
- “Realtà Aumentata e Virtuale” - FUTURE LAB IISS ETTORE MAJORANA BRINDISI – gennaio/febbraio 2021 – 12 ore.
- “Didattica a distanza, strumenti e metodologie” - FUTURE LAB IISS ETTORE MAJORANA BRINDISI – dicembre 2020 – 12 ore.
- “STEM e Coding - B1 (sperimentatore)” - Future LAB GO – dal 9 dicembre 2020 al 27 gennaio 2021 - 25 ore.
- “Didattica Digitale Integrata - A2 (Esploratore)” - Future LAB GO – dal 25 novembre 2020 al 20 gennaio 2021 - 25 ore.
- “Metodologie didattiche - B2 (esperto)” - Future LAB GO – dal 16

- novembre 2020 al 14 gennaio 2021 - 25 ore.
- “Cooperative Learning e Cloud - B2 (esperto)” - Future LAB GO – dal 10 novembre 2020 al 22 dicembre 2020 - 25 ore.
 - “Metodologie didattiche (livello base) - Future LAB NET IIS. PONTI Gallarate – dal 24 agosto al 10 settembre 2020” - 25 ore.
 - “Gamification” - Future LAB NET IIS. PONTI Gallarate – dal 25 agosto al 16 settembre 2020” - 25 ore.
 - “Flipped Classroom” - Future LAB NET IIS. PONTI Gallarate – dal 2 al 22 settembre 2020” - 25 ore.
 - “Cooperative learning e uso del Cloud (Base)” - Future LAB NET IIS. PONTI Gallarate – dal 01/09/2020 al 18/09/2020 – 25 ore.
 - “Social Media e scuola: come trasformare un rischio in un'opportunità?” - Campustore – 17/04/2020 – 1 ora.
 - STEAM on Board: come svolgere la Lezione 1, tra mBlock e Google Classroom” - Campustore – 17/04/2020 – 1 ora.
 - “Inventare materiali didattici per scuola d'infanzia e primaria al tempo della didattica a distanza” - Campustore – 10/04/2020 – 1 ora.
 - “STEAM On Board: fare coding a distanza con mBlock e Google Classroom” - Campustore – 09/04/2020.
 - Didattica a distanza con G Suite for Education: come attivarla e cosa fare subito dopo 10/03/2020 2 ore.
 - “La scuola oltre l'ostacolo - La didattica delle discipline oggi e domani” - Rekordata - 24/02/2020 - 2 ore.
 - “Formazione a distanza: soluzioni immediate e idee di attività” - Campustore - 26/02/2020 – 2.30 ore.
 - Pomeriggio informativo “ AVANGUARDIE EDUCATIVE di INDIRE” - Le “idee” che cambiano la scuola. Perché e come aderire. Giovedì 30 gennaio 2020 - 2 ore.
 - “Spazi di apprendimento innovativi: una questione di sistema” - 18 novembre 2019 - Bassano del Grappa 3 ore.
 - Ambienti di apprendimento innovativi: dall'idea alla realizzazione 21/11/2019 2 ore.
 - Metodologie innovative per una scuola diversa (h. 12 su 12) 25/03/2019 – 30/06/2019.
 - “Cantiere didattico Progetto Parola d'ordine...miglioramento-Italiano-migliorare la comprensione del testo e la competenza lessicale nella scuola primaria” - Istituto Comprensivo Statale Roncalli – Rosà – 6/13 dicembre 2018 – 12 ore
 - Orizzonti e Connessioni (Nearly as Fast as Light – Contro la logica dell' “abbiamo sempre fatto così”) Rete territoriale scuole Bassano del Grappa-Asiago - venerdì 4 maggio 2018.
 - “Imparare insieme – Ambito linguistico” - CTI Bassano-Asiago – a.s. 2017/18 – 7 ore e 30.
 - Skills, Grammar and Evaluation...Yes, you can! Building confidence and competences in class – Celtic Publishing – 14 novembre 2018 – 2 ore.
 - La scuola nel cloud con gsuite – Istituto Comprensivo G. Rodari – Rosano Veneto (dicembre 2017 – marzo 2018) 12 ore.
 - Techno Clil Evo 2016 - 50 Credit Hours.
 - “Piattaforme di e-learning: Moodle” – Rete Epict Veneto - 16-24 marzo 2017- 6 ore.
 - “Progetto per Crescere per lo sviluppo delle competenze socio emotive – Lions Quest Italia – 19-22 settembre 2016 -17 ore.
 - “La relazione effivave nell'esperienza educativa” - RTS Territoriale Scuole Bassano del Grappa-Asiago (VI) – 6 settembre 2016 – 4 ore.
 - “Il Cooperative Learning in classe – Il Jigsaw – RTS Territoriale Scuole Bassano del Grappa-Asiago (VI) – 5 settembre 2016 – 4 ore.
 - “Curricolo e Didattica per Competenze” - prof.ssa Franca Da Re - I.C. 2 Bassano del Grappa – 29 settembre 2016 – 2 ore 30.
 - “Tecnologie nello zainetto 7” - RTS Bassano del Grappa-Aisago (17 di-

cembre 2016) 7 ore.

- “Tecnologie nello zainetto ...torna ad Asiago” - RTS Bassano del Grappa-Aisago (1-2 luglio 2016) 8 ore.
- “Competent Clil and Culture – Lo sviluppo della L2 attraverso una didattica di competenze” – Celtic Publishing – 13 aprile 2016 – 2 ore.
- “Una scuola per domani” - Robert Jhonson – RTS Bassano-Asiago – 8 marzo 2016 – 2 ore.
- “Tecnologie nello zainetto 4” - RTS Bassano del Grappa-Aisago (18-19 dicembre 2015) ore 7.30.
- “Tecnologie nello zainetto... in montagna ad Asiago” – RTS di Bassano del Grappa-Asiago (2-3-4 luglio 2015) ore 12 e 30.
- “Sfogliare digitale (costruzione di ebook a scuola)” – RTS Bassano del Grappa-Aisago – 31 marzo-13 aprile 2015 – settembre/ottobre 2015 tot. 35 ore.
- “Seminario provinciale: Competenze in classe...dalle Nuove Indicaizioni Ministeriali alle esperienze didattiche” - Istituto Comprensivo G. Rodari – Rossano Veneto – 28 aprile 2015 – 3 ore.
- “Tecnologie nello zainetto 2” – CTSS Bassano del Grappa-Asiago – 12/13 dicembre 2014.
- “Un curriculum per competenze” - CTSS Bassano-Asiago – 10 settembre 2014.
- “Costruiamo un blog – Lim base – Lim avanzato” – istituto comprensivo statale G. Marconi Cassola (VI) - a.s.2012/2013 ore 12.
- “Play English” - Direzione Didattica Statale di Rosà – 01-08-15-29 marzo 2012 – 8 ore.
- “La scuola del successo formativo. Dalla didattica dei contenuti al curriculum per competenze” - Dario Eugenio Nicoli – Comune di Cassola – 15 giugno 2010 – 3 ore.
- “Disturbo da deficit di attenzione ed iperattività” - dott.ssa Anna Maria Re – Direzione Dirattica Statale di Marostica – dal 28 febbraio al 13 marzo 2008 – 4 ore.
- “Le difficoltà di apprendimento di origine visiva, aspetti neurologici e metacognitivi” – dott. Sergio Prezzi – Direzione didattica di Cassola – 18 febbraio 2008 – 3 ore.
- “Le anomalie dello sviluppo e i disturbi di apprendimento: riconoscere, prevenire, potenziare” – Scuola Primaria San Giuseppe di Cassola – 09 giugno 2008 4 ore.
- “Percorsi di ricerca e costruzione di nuove strategie di collaborazione tra scuola e famiglia” - dott. Orteste Benella – Scuola Primaria San Pio X, Cassola – 06 giugno 2008 – 8 ore.

n.5 Competenze linguistiche

Madrelingua

Madrelingua Italiana

Altra(e) lingua(e)
Autovalutazione
Livello europeo (*)

Inglese - Francese

Lingua Inglese
Lingua Francese

| Comprensione | | Parlato | | Scritto |
|--------------|---------|-------------------|------------------|---------|
| Ascolto | Lettura | Interazione orale | Produzione orale | |
| buono | buono | buono | buono | buono |
| buono | buono | buono | buono | buono |

(*) Quadro comune europeo di riferimento per le lingue

n.6 Competenze organizzative

Saper lavorare in team, saper ascoltare gli altri, saper collaborare. Buono spirito d'iniziativa, tanta curiosità e voglia di mettersi in gioco.

La sottoscritta **Norma Fugazza**, ai sensi del D.P.R. 445/00 artt. 21; 47; 76, dichiara sotto la propria responsabilità la veridicità di quanto sopra scritto.

Autorizza al trattamento dei dati personali ai sensi del D.Lgs 196/2003 e del Regolamento Europeo sulla privacy n. 679/2016 GDPR articoli 13 e 14.

Rosà, 17/03/2024

Norma Fugazza