

# Anna Mancuso

---

Anna Mancuso



---

Insegnante per caso, curiosa da sempre, ho cercato, come docente, di tessere trame significative che uniscano la scuola alla vita. Mi piace intraprendere nuovi percorsi e aprire le porte a chi vuole entrare, mi piace intrecciare il mio cammino con i sentieri che altri hanno coraggiosamente iniziato.

Credo fondamentale sostenere percorsi mirati a sviluppare una piena cittadinanza; a mio avviso ciò significa offrire ai giovani luoghi di apprendistato in cui possano apprendere e sviluppare competenze trasversali e disciplinari coerenti con gli scenari attuali, significa creare effettive opportunità per superare il divario di genere nell'area delle STEAM, significa coinvolgere i genitori e la cittadinanza offrendo momenti di divulgazione e di apprendimento.

Significa inoltre coinvolgere il tessuto imprenditoriale e innescare collaborazioni virtuose.

In sintesi significa sostenere la scuola laddove la scuola stessa fatica ad arrivare.

Svolgo corsi di formazione per docenti e Istituti scolastici e promuovo la creazione di contenuti di apprendimento ad alto design educativo.



## Esperienza

---

### **Istituto Comprensivo 3 - Bassano del Grappa / docente e formatore**

Settembre 1991 - oggi

Svolgo il mio lavoro di docente con passione apprendendo ogni giorno da alunni e colleghi e offrendo in cambio la mia esperienza e la mia guida per sperimentare, innovare, inventare. Cerco di promuovere una scuola dove umanità e professionalità, condivisione e collaborazione, siano gli ingredienti indispensabili e quotidiani per crescere assieme ai cittadini del futuro.

Negli anni ho svolto ruoli diversi all'interno dell'organizzazione: referente per le nuove tecnologie, coordinatore della Comunità di Pratiche interna, funzione strumentale per la didattica e le nuove tecnologie, ho partecipato allo sviluppo di un nucleo di autovalutazione interna e alla creazione del bilancio sociale.

Dal 2016 al 2020 sono stata Animatore Digitale di Istituto. In questo ruolo ho svolto formazione per i colleghi e tutoring nelle classi dalla scuola dell'Infanzia alla secondaria di 1° proponendo attività di robotica, elettronica educativa, coding e STEAM con l'attenzione di agganciare le attività proposte al normale curriculum. Attualmente in part-time sono parte del Team digitale d'Istituto.

Nel sito dell'Istituto si può trovare qualche assaggio delle attività proposte: <https://www.ic3bellavitis.edu.it/scuola-digitale/>

### **Campustore Academy / Direttore scientifico e formatore**

2015- Oggi

Direttore scientifico dell'ambito Metodologie innovative e Valutazione - creo corsi e coordino le proposte di formazione all'interno dell'ambito.

Svolgo formazione per docenti su tinkering, robotica ed elettronica educativa, Internet of Things e innovazione metodologica sia in grandi eventi nazionali quali ad esempio Maker Faire, Didacta, Intel School Makers sia in singoli istituti scolastici.

Altro campo di formazione riguarda la GSuite for Education: coinvolgimento come formatore in diversi momenti di promozione (ad esempio tour De Agostini), in istituti scolastici e nei Bootcamp Google italiani.

Responsabile della formazione docenti (con il robot Codey Rocky) relativa al protocollo di intesa tra MIUR e Makeblock Europe per la promozione del coding e delle discipline STEAM nell'ambito del Piano nazionale per la scuola digitale per gli a.s. 2021-2023.

### **Fiber s.r.l. / consulente pedagogico e formatore**

Marzo 2021 - oggi

Consulenza, progettazione e formazione.

### **Media Direct s.r.l. / consulente**

settembre 2020-2021

Consulenza, progettazione e avvio piattaforma di e-learning dedicata alla formazione dei docenti.

## Relatrice in seminari e convegni

Relatrice in seminari, convegni e webinar su tematiche STEM/STEAM, su differenze di genere, sullo sviluppo del pensiero logico e del pensiero critico. Formatrice

Formatrice in corsi per docenti su Didattica delle competenze, Metodologie innovative, Valutazione autentica, Comunità di pratiche, Didattica delle STEM/STEAM.

Ideazione, progettazione e gestione del corso on line su piattaforma Moodle Valutare e certificare le competenze - 2017 Formazione interna all'IC3 di Bassano.

Coautrice del corso online "Didattica creativa con Ozobot" per l'Associazione Wikiscuola, sempre su piattaforma Moodle.

## Publicazioni

- *Come tenere in "equilibrio" alunni, genitori e colleghi*, Blog Nòva 24 ore, 2016
- Coautrice di *FabLab*, volume laboratorio, corso di tecnologia per la scuola secondaria di 1°, Fabbri, 2018
- *L'elettronica educativa come strumento per lo sviluppo logico ed analogico*, Atti del convegno "Incontri con la matematica", Castel San Pietro Terme (BO), Pitagora Editrice, 2018
- Coautrice delle attività di Coding con Scratch all'interno del corso di matematica per la scuola secondaria di 1° *Risolvo*, Ed. La Scuola, 2020



## Istruzione

### Università di Udine / Master in Filosofia del digitale

Novembre 2020 - Novembre 2021

Tesina: Il futuro inesistente nella scuola - 109/110

### Università di Padova / Scienze della formazione

Settembre 2006 - Novembre 2009

Primo corso di laurea online

Tesi sull'utilizzo delle nuove tecnologie nella didattica, laurea conseguita con 110/110

Dei tanti altri corsi frequentati negli anni, inserisco solamente quelli che hanno lasciato traccia profonda.

2017 - **The Art of Tinkering**, Exploratorium di San Francisco e Museo della Scienza e della Tecnologia di Milano

2016 - **School Makers**, percorsi di apprendimento digitale per le competenze del XXI secolo, Intel e Museo della Scienza e Tecnologia di Milano

2016 - Corso per gli AD Veneti, **Alla ricerca delle competenze digitali e Ambienti innovativi per la didattica e per la comunità che apprende**, ICMussolente, coord. L. Biancato

2013 - Università di Trento e Rovereto, **Corso di alta formazione I coordinatori della valutazione**

2010/2011 - Università di Padova, Facoltà di Scienze della formazione,

## **corso di perfezionamento Scuola 2.0**

2007 - INDIRE - Pontificio Ateneo Salesiano di Roma, **La valutazione per l'apprendimento e i compiti autentici** - Prof. Comoglio

1999 - CIRED Università di Venezia, **La modulazione degli apprendimenti nella scuola dell'autonomia**, Prof. U.Margiotta

1998/2000 - Centro U.Morin di Paderno del Grappa e Università di Pavia, **Corsi domenicali di formazione matematica**

1995 - OMS - Consiglio d'Europa - Comunità Europea, **Progetto Skills**



## **Premi**

---

2012 - Riconoscimento personale: **Encomio solenne**

Per la professionalità dimostrata in qualità di funzione strumentale del 3° circolo, ha sempre messo a disposizione del Circolo la sua fine intelligenza e la sua grande capacità di negoziazione. Motore dello sviluppo dell'attività informatica del Circolo, in tutti questi anni si è messa a disposizione dei colleghi per aiutarli ad avere un approccio all'informatica facilitato. Ha inventato numerose opportunità di apprendimento attraverso il computer.

Responsabile della Comunità di pratica, ha fatto crescere con professionalità ed amicizia tale gruppo di lavoro.

Riconoscimenti di **attività svolte con/dagli alunni**:

2015 - 1° premio vinto da una classe per il loro progetto con Scratch - Associazione Rinascimento - <http://scuolavalrovina.org/?s=scratch>

2016 - Invitata con alcuni alunni all'evento di apertura del PSND (Piano Nazionale Scuola Digitale) alla Reggia di Caserta <https://www.ic3bellavitis.edu.it/lic3-di-bassano-invitato-dal-miur-alla-reggia-di-caserta/>

2020 - Due progetti realizzati nei laboratori extrascolastici del nostro istituto hanno vinto, per la categoria Junior, all'interno del contest organizzato da International STEM

Awards <https://www.ic3bellavitis.edu.it/international-stem-awards-i-video-dei-progetti-vincitori/>



## Competenze

---

### Lingue straniere

- Inglese - Cambridge English Certificate - CEFR level B2
- Francese - Buona comprensione orale e scritta, competenze base nell'espressione

### Competenze tecniche

- Dimestichezza con diversi OS: Windows, IOS, Linux, Chrome OS
- Piattaforme di e-learning - Buone competenze tecnico/organizzative e gestionali
- Ottima competenza nella gestione e nell'utilizzo didattico di Google Workspace
- Buona conoscenza di Moodle e di altre piattaforme di e-learning
- Buona competenza con le seguenti piattaforme educative di coding: Scratch, mBlock, Microsoft Make Code, Code.org, Blockly, Tinkercad
- Buone competenze con i seguenti robot o strumenti: Cubetto, Blue Bot, Matatalab, LEGO WeDo 2.0, LEGO Mindstorms EV3, MBot 1 e 2 Codey Rockey, Ozobot, InobOt, littleBits, Arduino, Adafruit Circuit Playground, Halo Code, Bare Conductive Touch...
- Buona conoscenza ed utilizzo di software educativi di modellazione 3D e stampa 3D e taglio laser
- Buona conoscenza di App e software per la realtà aumentata e virtuale in ambito educativo, in particolare CoSpaces Edu.
- Wordpress - buone competenze
- Photoshop - buon livello amatoriale

### Competenze interpersonali

- Team building e team work
- Comunità di pratica
- Leadership development
- Valorizzazione delle risorse umane
- Public speaking
- Social/ emotional intelligence development
- Project management
- Valutazione delle competenze