

FORMATO EUROPEO  
PER IL CURRICULUM  
VITAE



INFORMAZIONI PERSONALI

Nome

**BUCCIARELLI, Ilaria**

E-mail

**i.bucciarelli@indire.it**

Nazionalità

italiana

ESPERIENZA LAVORATIVA

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

Da Febbraio 2004 ad oggi

**INDIRE – ISTITUTO NAZIONALE DI DOCUMENTAZIONE PER L'INNOVAZIONE E LA RICERCA EDUCATIVA**

Istituto di Ricerca

Ricercatrice

Lavora da oltre 10 anni presso INDIRE, portando avanti principalmente tre filoni di indagine e ricerca:

**Ricerca sui linguaggi**

Tale filone di interesse ha radici nel corso di studi e nelle successive specializzazioni, sempre tese all'indagine linguistica e semiotica, alla ricerca sperimentale e alla produzione di artefatti. Si indaga in particolare il rapporto tra immagine e testo, le loro relazioni e interazioni, le implicazioni che il mutamento dei linguaggi ha sugli ambienti di apprendimento. E' sempre in questo contesto che si sviluppa l'interesse per le nuove e varie forme e canali di delivery dei contenuti educativi (soprattutto audiovisivi) rese possibili da internet. Si occupa in particolare del linguaggio iconico, con numerosi lavori anche grafici e progettazione di interfacce utente. Sempre all'interno di questo filone si colloca il lavoro fatto sull'**audiovisivo**, sul **media mix** e sui possibili **nuovi formati della divulgazione scientifica** e le proposte di piattaforme per l'aggiornamento e la formazione continua dei docenti interamente basate sull'audiovisivo. Sempre in questo filone si possono collocare anche i primi studi e progettazioni relative ai **learning objects**, datate 2004-2006.

**Ricerca sugli ambienti di apprendimento**

La ricerca sugli ambienti di apprendimento è il naturale approdo e complemento della precedente. Ci si domanda in particolare quali e quante conseguenze porti con sé il **cambiamento del paradigma di scrittura** in atto a seguito della rivoluzione del personal computer, della rete internet e dell'accessibilità a **codici di scrittura audiovisiva e immersiva** improvvisamente divenuti economici e alla portata di tutti. La tesi è che se il medium principale dell'apprendimento in un certo periodo storico dà forma all'ambiente di apprendimento nel suo complesso, quali sono le mutazioni necessarie nell'ambiente di apprendimento a fronte della rivoluzioni [mass] mediatiche in atto nella *società della conoscenza*? Se è vero che la scuola che conosciamo deve il suo paradigma al medium testuale, quali possibilità si aprono per la "scuola" a fronte della moltiplicazione dei codici medialmente accessibili? Si collocano in questo contesto i lavori fatti sui **Mondi virtuali immersivi e sul Museo della Scuola**.

**Ricerca sugli ambienti di comunicazione e interazione online**

Si indagano qui le possibilità offerte dalla rete internet come mezzo di comunicazione che abilita modalità comunicative ancora da scrivere e da descrivere, in molti casi ancora da inventare. Si collocano in questo filone le proposte relative a **forme avanzate di networking docente/studente, ambienti di comunicazione e discussione sulle risorse didattiche**,

attraverso i quali i docenti possono attingere ai benefici dell'informal learning e operare una qualificazione informale della propria professionalità docente, senza necessariamente passare da corsi di formazione strutturati. Focus principale della ricerca in questo settore è la comunicazione intesa come mezzo abilitante per la formazione continua e la formazione in servizio, con focus stretto sui docenti e la necessaria qualificazione professionale e aggiornamento continuo. E' comunicazione intesa come mezzo di condivisione di **esperienze e buone pratiche**, di trasferimento, disseminazione, diffusione, innesco e radicamento dell'innovazione.

Tali filoni di ricerca si possono ritrovare un po' in tutto il lavoro svolto presso INDIRE, dalle prime progettazioni di contenuti didattici per studenti, alle sperimentazioni di ambienti di comunicazione e produzione collaborativa di contenuti fra docenti (EDULAB), alla ricerca svolta sui Mondi Virtuali a fini didattici, ai successivi lavori grafici e di indagine sul linguaggio iconico e l'interazione, ai lavori sull'audiovisivo, per approdare infine ai recenti lavori multicanale svolti per PQM e PON INFORMAZIONE dove tutto questo viene orchestrato e declinato in una molteplicità di interventi, prodotti e iniziative.

#### **2015 [fino al 2017] REFERENTE DEL PROGETTO NUOVI FORMAT DI DOCUMENTAZIONE**

Il Piano triennale delle attività 2015/2017 di Indire individua la necessità di portare avanti un progetto a sostegno dei processi di innovazione e trasferimento della conoscenza all'interno del sistema scuola. Si legge infatti nel PTA che "tutte le iniziative di ricerca sull'innovazione e in particolare Avanguardie, Piccole Scuole, Istituti tecnici e professionali richiedono che l'innovazione venga documentata in modo efficace con l'obiettivo di diffonderla, coglierne lo specifico e saperlo raccontare. Questa ricerca sui format, le modalità narrative, i linguaggi è largamente trasversale sia alla formazione che alla diffusione dell'innovazione."

Il progetto intende focalizzarsi in particolare su percorsi di documentazione audiovisiva, con la finalità di definire format e possibili linee guida e tutoriali ad uso del sistema scuola.

#### **2015 Membro italiano del LEARNING RESOURCE EXCHANGE SUBCOMITTEE di European Schoolnet - <http://lreforschools.eun.org/web/guest>**

Lavoro di ricerca su protocolli di interscambio europei relativi a portali nazionali di Open Educational Resources. L'interesse italiano è soprattutto relativo a prodotti user generated dai docenti, in vista della legge relativa all'adozione dei libri di testo che prevede sia possibile l'adozione di contenuti generati dalle scuole.

#### **2014- 2015 AVANGUARDIE EDUCATIVE**

<http://avanguardieeducative.indire.it/>

Fa parte del gruppo di progetto di Avanguardie educative, occupandosi (in linea con i propri interessi di ricerca) di tre argomenti in particolare:

- **Flipped Classroom** e possibili influenze del linguaggio audiovisivo sull'apprendimento
- **Spazi flessibili**: indagine sui mutamenti dell'ambiente fisico di apprendimento in seguito alla messa a sistema di metodologie di apprendimento attivo (v. c.d. "creative classroom")
- **Rapporto fra libro di testo tradizionale e contenuti didattici digitali** - Scenari d'uso attuale e prospettive di innovazione dei supporti didattici

#### **2014 "FORMAZIONE DOCENTI" - TRASMISSIONE IN 6 PUNTATE IN COLLABORAZIONE CON RAI SCUOLA**

Insieme a RAI SCUOLA si occupa della scrittura e consulenza scientifica per la trasmissione di divulgazione e disseminazione dei risultati relativi ai corsi di formazione in servizio per docenti

#### **2011 - 2014 PROGETTO PON INFORMAZIONE**

Capo progetto del progetto INFORMAZIONE VALORIZZAZIONE E DISSEMINAZIONE INTERVENTI E RISULTATI REALIZZATI CON PON FSE "COMPETENZE PER LO SVILUPPO"

- Coordinamento rispetto al Gruppo di Pianificazione e Controllo di ANSAS-INDIRE
- Coordinamento rispetto agli stakeholders e alla committenza (intesa come MIUR)
- Coordinamento del gruppo di progetto
- Progettazione e programmazione dell'attività
- Gestione e responsabilità del budget e delle eventuali modifiche
- Gestione e responsabilità dei contratti
- Gestione e responsabilità delle missioni
- Gestione e responsabilità della rendicontazione
- Garanzia di documentazione e informazione rispetto al Gruppo di Pianificazione e Controllo

In particolare si occupa di:

- Definizione delle linee strategiche dell'intervento di concerto con gli stakeholders
- Posizionamento e strategia di prodotto
- Posizionamento e strategia del marchio
- Progettazione della comunicazione multicanale:
  - Testuale
  - Audiovisiva
  - Supporti a stampa
  - New media
  - Eventi
- Linee strategiche, progettazione e coordinamento del gruppo di lavoro sull'identità visiva
- Linee strategiche, progettazione degli ambienti online e coordinamento del gruppo di lavoro per lo sviluppo delle piattaforme online di fruizione dei contenuti
- Progettazione editoriale e coordinamento del gruppo di lavoro sui testi a stampa
- Collaborazione con altri membri del team di progetto (afferenti agli ambiti della formazione e dei sistemi informativi) alla progettazione sviluppo e produzione degli ambienti di formazione online e coordinamento del gruppo di lavoro sulle progettazioni di interfaccia utente
- Coordinamento di produzione

#### **Are di intervento**

Secondo le mansioni appena descritte, si occupa della progettazione e del coordinamento delle azioni comunicative relative agli ambiti:

- Programma **PON ISTRUZIONE “COMPETENZE PER LO SVILUPPO” – Autorità di Gestione PON ISTRUZIONE, D.G. Affari Internazionali Uff. IV MIUR**
- **Servizi Gestionali del PON Istruzione** con particolare riferimento a GESTIONE PROGETTI UNITARIA (<http://pon.agenziascuola.it/portale/index.php>)
- **Servizi formativi per docenti** con particolare riferimento ai progetti di aggiornamento disciplinare negli ambiti:
  - Matematico (PON MATABEL)
  - Scientifico (PON EDUCAZIONE SCIENTIFICA)
  - Didattica e ICT (PON DIDATEC)
  - Valutazione e miglioramento (PON PQM)
  - Lingue straniere (PON LINGUE)
  - Linguistica (PON LINGUISTICA)
  - Lingua italiana (PON ITALIANO)
- **Servizi formativi rivolti agli studenti** con particolare riferimento al progetto SOS STUDENTI

#### **RISORSE PER DOCENTI DAI PROGETTI NAZIONALI**

<http://www.scuolavalore.indire.it>

Il lavoro relativo al progetto PON INFORMAZIONE è molto ampio, ma qui interessa sottolineare in particolare l'avvio nell' a.s. 2010/2011 di un **ambiente di informazione /formazione/apprendimento informale** di ampio respiro e su molteplici discipline (Matematica, scienze, italiano, lingue straniere, linguistica, valutazione e miglioramento). La piattaforma è una **raccolta di proposte per la formazione continua degli insegnanti** e intende porsi come riferimento per l'aggiornamento e l'apprendimento informale dei docenti, anche attraverso un sistema di condivisione e costruzione della conoscenza progettato attorno alle singole risorse didattiche **che prenderà l'avvio in gennaio 2013**. Parallelamente alla valorizzazione del patrimonio di risorse didattiche esistenti, si procede con la predisposizione di nuove risorse didattiche in forma audiovisiva che vadano a costituire il nucleo centrale di una **web tv per la formazione continua** di cui abbiamo prodotto la prima di una serie di **videolezioni sulla didattica innovativa**

#### **COORDINAMENTO PIATTAFORME WEB SERVIZI E CONTENUTI FORMATIVI**

**PON** - Si è provveduto alla razionalizzazione e alla messa a sistema del sistema di comunicazione web based che interessa tre aree principali:

1. SITO DEL MIUR – FONDI STRUTTURALI

<http://www.istruzione.it/web/istruzione/pon>

2. SITO GESTIONE PROGETTI UNITARIA

<http://pon.agenziascuola.it/portale/index.php>

### 3. PORTALI INDIRE FORMAZIONE a sua volta articolato in

#### a. RISORSE PER DOCENTI

[http://risorsedocentipon.indire.it/home\\_piattaforma/](http://risorsedocentipon.indire.it/home_piattaforma/)

#### b. FORMAZIONE PER DOCENTI <http://formazionedocentipon.indire.it/>

#### c. RISORSE E FORMAZIONE PER STUDENTI

[http://puntoedu.indire.it/pon\\_sosstudenti/iscrizione/](http://puntoedu.indire.it/pon_sosstudenti/iscrizione/)

Per quanto riguarda la valorizzazione e la promozione dei SERVIZI FORMATIVI INDIRE PON si è provveduto in primo luogo alla stesura di un progetto di comunicazione integrata fra web, carta e audiovisivo. Azione preliminare è stata l'allineamento dell'immagine grafica con produzione di un MANUALE DI STILE PON SERVIZI FORMATIVI (ancora in fase di redazione) a cui abbiamo affiancato:

- Progetto e linee guida governance web
- KIT per progettisti e sviluppatori di risorse per i servizi formativi PON-ANSAS reperibile all'indirizzo <http://comunicareilpon.indire.it/?cat=4> che comprende:
- Framework FLEX e FLEX Multilevel
- Set di carta intestata ( 8 varianti)
- Template PPT (8 varianti)
- Linee guida redazionali

**SCUOLAVALORE PON, NETWORK DI APPRENDIMENTO PER DOCENTI E STUDENTI** - Per quanto riguarda gli STUDENTI, si è sviluppato un progetto che vede la predisposizione di un ambiente formativo integrato docente-studente. SCUOLAVALORE ingloba anche il progetto sperimentale di inserimento delle **GOOGLE APPS FOR EDUCATION** all'interno di piattaforme elearning INDIRE

**VOCIVIVACI** - Si occupa del Concorso nazionale di documentazione audiovisiva delle migliori pratiche scolastiche PON "VOCIVIVACI - Storie di scuole che crescono"

### 2012 - EDILIZIA SCOLASTICA

Fa parte del gruppo di ricerca sull' *EDILIZIA SCOLASTICA*, occupandosi in particolare della parte audiovisiva e del racconto con una consulenza sulle realizzazioni audiovisive.

Prima azione del gruppo di ricerca è stata l'organizzazione del convegno *Quando lo spazio insegna* (Roma, 16 Maggio 2012) alla presenza dell'On. Min. F. Profumo. Il convegno intende fare il punto sugli spazi dell'apprendimento per il terzo millennio, alla luce della decennale esperienza di INDIRE sugli ambienti virtuali di apprendimento e il distributed learning.

### 2009 – 2012 PQM PIANO NAZIONALE QUALITA' E MERITO

**Svolge attività di Progettista di Comunicazione integrata** per il progetto stesso, definendone contenuti e strategie nel dettaglio e redigendo il *Piano della comunicazione* di cui all'allegato. In particolare si occupa di:

- Definizione delle linee strategiche dell'intervento di concerto con gli stakeholders
- Posizionamento e strategia di prodotto
- Posizionamento e strategia del marchio
- Progettazione della comunicazione multicanale:
  - Testuale
  - Audiovisiva
  - Supporti a stampa
  - New media
  - Eventi
- Linee strategiche, progettazione e coordinamento del gruppo di lavoro sull'identità visiva
- Linee strategiche, progettazione degli ambienti online e coordinamento del gruppo di lavoro per lo sviluppo delle piattaforme online di fruizione dei contenuti
- Progettazione editoriale e coordinamento del gruppo di lavoro sui testi a stampa
- Collaborazione con altri membri del team di progetto (affidenti agli ambiti della formazione e dei sistemi informativi) alla progettazione sviluppo e produzione degli ambienti di formazione online e coordinamento del gruppo di lavoro sulle progettazioni di interfaccia utente
- Coordinamento di produzione

**ARCHIVIO DI BUONE PRATICHE E LEZIONI DALLE SCUOLE PQM** - Per quanto riguarda le piattaforme di formazione elearning per docenti si è provveduto alla progettazione e allo studio dell'interfaccia e della navigazione e allo sviluppo di un ARCHIVIO DI BUONE PRATICHE E LEZIONI DALLE SCUOLE PQM, sottoposte alla validazione di esperti e consultabili online. L'archivio è consultabile all'indirizzo <http://www.indire.it/pqm2013/> con accesso libero nel quadro

di un ampio sistema di documentazione dei progetti PON ISTRUZIONE.

**AUDIOVISIVI PQM** - Per quanto riguarda la sezione audiovisiva, ho prodotto *PQM: perché?* audiovisivo pubblicato sul sito informativo del progetto PQM <http://www.indire.it/pqm2011/?p=35> come primo di una serie di documentari che descrivano l'esperienza PQM e ne documentino le buone pratiche.

#### **ANNO 2010 - MUSEO DELLA SCUOLA**

Fa parte del gruppo di ricerca sul Museo della scuola che si occupa di una prima ipotesi di allestimento di un MUSEO DELLA SCUOLA a Firenze. Il frutto della riflessione, accessibile nel documento **"MUSEO DELLA SCUOLA. UN MUSEO PER IMPARARE, UN LABORATORIO PER SPERIMENTARE"** è un'ipotesi di indagine sugli ambienti di apprendimento, partendo dal presupposto che "la classe ha fatto gli italiani" e che dunque, cambiando il quadro sociale italiano, sia necessario trasformare anche l'ambiente di apprendimento che lo forma. Come ultima location dell'allestimento, si ipotizza la predisposizione di un laboratorio rivolto ai docenti, dove possano sperimentare tecnologie didattiche d'avanguardia, luogo di discussione e confronto sui cambiamenti in atto nell'ambiente di apprendimento.

#### **2007- 2010 INDAGINE SULL'AUDIOVISIVO E SUL LINGUAGGIO ICONICO**

**E' grafico multimediale per una molteplicità di progetti relativi al settore formativo con i seguenti compiti :**

- Logo concept e progettazione grafica di materiale web, cartaceo, audiovisivo
- Interaction design per il web, progettazione siti web
- Progettazione, produzione, sceneggiatura ed editing di audiovisivi
- Comunicazione istituzionale (presentazioni, redazione testi - In questo campo produce numerose consulenze per Capo Dipartimento, Commissario INDIRE, dirigenti MIUR )

#### **AUDIOVISIVI - Progettazione, produzione, sceneggiatura ed editing**

Grande interesse in questo periodo è dedicato all'indagine relativa all'**audiovisivo**, al **media mix**, al **rapporto testo-immagine** e ai possibili **nuovi formati della divulgazione didattica e scientifica**, a proposte di piattaforme per l'aggiornamento e la formazione continua dei docenti interamente basate sull'audiovisivo. Prodotti di particolare interesse:

- Audiovisivo *Lavagna digitale l'innovazione entra in classe*, audiovisivo prodotto a supporto del Piano di diffusione delle LIM
- Audiovisivo "CITTADINANZA E COSTITUZIONE"
- Audiovisivo "Strategie di investimento e innovazione del MIUR" per FORUM PUBBLICA AMMINISTRAZIONE
- Audiovisivo per EUN Symposium, Roma 11 Giugno 2012
- Supporto audiovisivo per Welcome speech per Symposium European Schoolnet
- Audiovisivo IFTS L'evoluzione del sistema tecnico superiore dieci anni di storia, audiovisivo proiettato in occasione della Conferenza Stato - Regioni, Roma 8 luglio
- Studi di caso del DIGISCUOLA ricerca sul digital storytelling e documentazione ex-post
- Consulenza per multimedializzazione best practices HANDITECNO
- Slideshow dal libro "LA SCUOLA DOPO LE NUOVE TECNOLOGIE" di G. Biondi

#### **LINGUAGGIO ICONICO - Logo concept e progettazione grafica di materiale web, cartaceo, audiovisivo; interaction design per il web, progettazione siti web**

Si occupa in particolare del linguaggio iconico, con numerosi lavori anche grafici e progettazione di interfacce utente. E' all'interno di questo filone di interesse che si inseriscono i lavori sulle **metafore dell'interazione**

#### **Progetti vari:**

##### **MUSICA 2020**

Studio della comunicazione, dell'immagine coordinata, delle azioni e degli strumenti di documentazione audiovisiva per il progetto **MUSICA 2020** (Comitato per l'insegnamento della musica di E. Berlinguer) per cui porta avanti studio del logotipo, produzione sito web e organizzazione dei contenuti, progettazione grafica, flussi e user experience, curatela piano editoriale del sito

### **MIUR - Restyling del sito e dell'immagine**

MIUR - Studio dell'immagine coordinata

Studio del logotipo MIUR

Studio del nuovo sito MIUR

### **Campagna di COMUNICAZIONE SULLA RIFORMA (On. Min. Mariastella Gelmini)**

Sito DIALOGO CON IL MINISTRO - Ideazione, prototipazione

Studio delle interazioni comunicative per l'azione "COSTRUIRE LA SCUOLA DI DOMANI" (poi confluito in:

- <http://nuovilicei.indire.it/>
- <http://nuovitecnici.indire.it/>
- <http://nuoviprofessionali.indire.it/>

### **IDA - ISTRUZIONE DEGLI ADULTI**

Nuovo sito IDA - Educazione degli Adulti - Progettazione grafica, flussi e user experience

### **ETWINNING**

Studio di immagine coordinata per il progetto ETWINNING

Progetto editoriale e grafico del booklet "ETWINNING: MANUALE AL BUON USO"

Progettazione grafica manifesto ETWINNING

Progettazione grafica N° 4 cartoline promozionali

Piattaforma e-learning PON POSEIDON - Progettazione grafica, flussi e user experience

Progetto editoriale e grafico del booklet "ISTITUTI TECNICI SUPERIORI"

Piattaforma di documentazione educativa GOLD - Restyling della parte grafica, dei flussi e della user experience con particolare riguardo alla redazione diffusa degli eventi (<http://gold.indire.it/gold2/>)

Sito EUROPEAN EXCHANGE NETWORK - Progettazione grafica, flussi e user experience

### **SCUOLAEUROPA2010**

Studio di immagine coordinata per il progetto SCUOLAEUROPA 2010

Sito SCUOLAEUROPA 2010 - Progettazione grafica, flussi e user experience

<http://www.indire.it/socrates/scuolaeuropa2010/>

Materiale informativo SCUOLAEUROPA 2010 - Progettazione grafica e contenuti

### **MONITORAGGI**

Sito MONITORAGGI SCUOLAVORO - Studio del logotipo

Sito MONITORAGGIO EDA 2005/2006 - Progettazione grafica, flussi e user experience

### **PROGETTI RIVOLTI AGLI STUDENTI: PON SOS STUDENTI, SFIDA, SCOLA**

Sito informativo PON SOS Studenti - Progetto editoriale, progettazione grafica, flussi e user experience

Piattaforma elearning PON SOS Studenti - Restyling della parte grafica, dei flussi e della user experience

Piattaforma SFIDA - Progettazione grafica, flussi e user experience

Piattaforma SCOLA - Progettazione grafica, flussi e user experience

### **SISTEMA DELL'ISTRUZIONE TECNICA SUPERIORE**

Studio di immagine coordinata per il progetto SISTEMA DELL'ISTRUZIONE TECNICA SUPERIORE

Studio del logotipo ITS

Studio del logotipo IFTS

Sito IFTS - Progetto editoriale, progettazione grafica, flussi e user experience

### **PIANO DI DIFFUSIONE DELLE LIM**

Realizzazione audiovisivo "LAVAGNA DIGITALE: L'INNOVAZIONE ENTRA IN CLASSE" - Progetto, sceneggiatura, testo e montaggio

Progetto editoriale, selezione e elaborazione dei testi per materiale informativo sulla

LIM

### **AGENZIASCUOLA**

Progettazione, studio grafico e prototipazione nuovo sito AGENZIASCUOLA  
Sito LABORATORIO DELL'ISTRUZIONE TECNICA E PROFESSIONALE  
progettazione grafica, flussi e user experience

### **ALBO NAZIONALE DELLE ECCELLENZE**

Sito ALBO NAZIONALE DELLE ECCELLENZE - Progettazione grafica, flussi e user experience

### **MONDI VIRTUALI E IMPRESA FORMATIVA SIMULATA**

Nel corso del 2006 lavora su un progetto di ricerca che ha come ipotesi fondante l'idea del superamento del web come medium elettivo dell'elearning. L'ipotesi è quella di avvalersi delle possibilità messe a disposizione dai mondi virtuali. Tali ambienti immersivi sembrano infatti avere quelle caratteristiche di "calore" dell'esperienza carenti nel web, dove nel frattempo prospera la formazione degli adulti. Una prima proposta di lavoro intende sperimentare le potenzialità di tale strumento per l'insegnamento dell'italiano agli stranieri. La proposta è quella di creare una Firenze virtuale dove si possa fare "palestra" immersiva della lingua. In realtà il progetto si focalizza sul redesign di un progetto un po' in difficoltà, l'Impresa Formativa simulata, metodologia nella quale si chiede ai ragazzi di simulare un'impresa virtuale. Lungo è lo studio operato sull'impianto IFS e alla fine la proposta che esce è quella di localizzare soltanto una parte dell'intero ciclo IFS all'interno di un mondo immersivo in crescita, Second Life. La proposta dunque, è quella di predisporre una fiera virtuale permanente all'interno del mondo virtuale, dove i ragazzi avrebbero curato ciascuno il proprio stand durante tutto l'anno.

### **PROGETTI PER STUDENTI E STUDIO RELATIVO ALLE RISORSE DIDATTICHE MULTIMEDIALI (LEARNING OBJECTS)**

**E' content manager di ambienti e-learning per gli studenti per progetti nazionali** con compiti di:

- partecipazione alla elaborazione dei progetti
- coordinamento organizzativo dei relativi gruppi di progetto
- controllo della produzione
- gestione dei rapporti con esperti e consulenti
- gestione dei rapporti con comitati scientifici, di redazione e di controllo
- organizzazione del funzionamento a regime e del controllo finale dei progetti

Avvia il lavoro sui Learning Objects e la ricerca sugli ambienti di apprendimento rivolti agli studenti, in particolare con la partecipazione a seminari e gruppi di lavoro sull'analisi, produzione e valutazione dei Learning Objects con preparazione di documentazione relativa (esempi, presentazioni, modelli, schede e griglie di ideazione e sceneggiatura, ecc.) per altri progetti in cui è coinvolto l'istituto (Puntoedu EdaSerai, PSP USR Toscana, Apprendere digitale). Approfondisce i temi del lavoro collaborativo online su piattaforma di condivisione e progetta coordina l'area di lavoro "EDULAB", con particolare riferimento all'attivazione e moderazione del forum autori APPRENDERE DIGITALE. Gestisce e coordina l'ambiente di condivisione BREEZE MANAGER per tutti i progetti coinvolti all'interno dell'ambiente; l'indagine e la personale ricerca interessano in particolare i campi della visualizzazione dell'informazione, del rapporto tra parola e immagine, del progetto grafico con finalità di insegnamento/apprendimento, il trattamento dei contenuti e la progettazione di risorse didattiche.

**DIGISCUOLA** - Iniziativa di formazione riservata ai docenti di matematica e di italiano di 556 scuole secondarie di II grado selezionate nelle sei Regioni Obiettivo 1 del PON, in Abruzzo e in Molise. Il progetto, finanziato dal CIPE e sviluppato d'intesa tra il DIT e il MPI, ha lo scopo di avviare i docenti all'uso dei contenuti didattici digitali in classe attraverso le funzioni della piattaforma Digiscuola.it, comprendente un market place per la vendita degli oggetti digitali prodotti dagli editori e un ambiente di lavoro per gli studenti. A INDIRE è affidata la formazione che accompagna le azioni del progetto e

che si propone di offrire ai docenti gli strumenti per un uso critico e consapevole dei contenuti digitali nella progettazione degli ambienti di apprendimento.

**PSP - Piani di studio personalizzati** - Progetto sperimentale condotto dall'USR Toscana per la formazione di docenti che potessero a loro volta formare docenti alla progettazione e implementazione di risorse multimediali rivolte agli studenti (Learning object)

**@pprendere Digitale** - Progetto sviluppato dal MIUR-DGSI d'intesa con il DIT, l'INDIRE e l'INValSI e con il concorso dell'AIE e implementato, da maggio a ottobre 2005, nelle regioni Lazio, Lombardia, Toscana, Puglia. Finalità generale del progetto è promuovere l'innovazione nei processi di apprendimento-insegnamento e realizzare un'esperienza pilota nell'introduzione delle TIC nella didattica. Per ognuna delle quattro regioni, sono state coinvolte circa 40 classi prime di scuola secondaria statale di primo grado, per le discipline di Educazione linguistica e di Matematica/Scienze.

**SOS STUDENTI - Sostegno e recupero per gli studenti della Scuola secondaria superiore** - Ambiente per l'apprendimento online di supporto alla didattica ordinaria, rivolto in particolare agli studenti del biennio della scuola media superiore. L'insegnante sceglie le attività didattiche e le risorse ad esse correlate che meglio si adattano allo stile di apprendimento e alle esigenze dei suoi studenti. Gli studenti, guidati dagli insegnanti, potranno trovare in quest'ambiente molteplici occasioni per esercitarsi, fare pratica e confrontarsi con esperti e tra pari. SOS studenti offre infatti oltre 300 attività di apprendimento ideate da esperti, docenti universitari ed insegnanti.

**SOS STUDENTI EDA SERALI** - Progetto che nasce dalla collaborazione tra Ministero della pubblica istruzione, Indire e alcuni istituti scolastici italiani per la realizzazione di Learning Object a supporto dei percorsi formativi per l'educazione degli adulti. L'offerta formativa di LO riguarda le discipline: italiano, storia, lingue, matematica, fisica, scienze integrate, chimica. I contenuti didattici digitali sono stati prodotti e realizzati in collaborazione con alcune selezionate scuole serali. I LO disponibili sono erogati in un ambiente di apprendimento online a supporto ed integrazione della didattica d'aula e rivolto agli studenti dei corsi serali. L'ambiente consente un alto grado di personalizzazione dei percorsi d'apprendimento.

**SCOLA** Il progetto S.C.O.L.A. Studenti prevede la sperimentazione di un ambiente di apprendimento virtuale con gli studenti delle classi V della scuola primaria e delle classi I della secondaria inferiore. Il progetto rappresenta un'occasione per promuovere l'uso delle tecnologie come catalizzatore di innovazione; coinvolgere i docenti a sperimentare nella didattica quotidiana l'uso di risorse digitali e infrastrutture tecnologiche di rete; sperimentare le ICT non come strumento a se stante, ma integrato in un contesto reale e concreto; offrire agli studenti un percorso scolastico ricco e articolato; offrire agli studenti situazioni di apprendimento significative e personalizzate; favorire la comunicazione tra studenti. L'ambiente che INDIRE offre per la sperimentazione è indirizzato a studenti e docenti. Gli **studenti** potranno sperimentare l'uso di contenuti didattici digitali (learning object), per integrare l'attività didattica tradizionale e utilizzare in modo flessibile e autonomo tali risorse sia in classe che a casa. Gli **insegnanti** potranno scegliere liberamente, tra le risorse, il materiale più adatto alle esigenze della classe e dei singoli studenti.

**SFIDA** Studenti è l'ambiente di l'apprendimento online per gli studenti dei CTP della provincia di Grosseto. L'ambiente offre ad insegnanti e studenti una serie di strumenti per una efficace comunicazione a distanza, uno spazio per apprendere e confrontarsi. Mette a disposizione, inoltre, materiali molteplici, learning object per le diverse aree disciplinari, occasioni per esercitarsi e fare pratica.

**IANUS Portale di cultura classica** per l'aggiornamento professionale degli insegnanti di latino e greco. Ianus vuol garantire l'accesso a proposte didattiche, materiali informativi, risorse bibliografiche sulle discipline afferenti all'area classico-umanistica (lingua e letteratura latina, lingua e letteratura greca, storia e filosofia antiche). Il portale si articola in più settori, affidati a diverse sorgenti di alimentazione, che collaborano insieme alla costruzione, alla revisione e all'archiviazione dei dati. **INDIRE**



di Firenze ha progettato l'intero sistema informatico e ne cura stabilità ed efficienza. Coordina inoltre l'attività delle scuole e impiega una redazione.

## ISTRUZIONE E FORMAZIONE

- Date (da – a)
- Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione

Da Febbraio 2005 a Gennaio 2006

### **Università degli Studi di Firenze**

Facoltà di Scienze della Formazione e Ingegneria

Coordinatore: Prof. Antonio Calvani

- Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio

Il Master "Progettista e Gestore di Formazione in Rete" riguarda un tipo di educational technologist con particolari competenze nell'ambito dell'e-learning; si caratterizza per il possesso di competenze interdisciplinari risultanti dall'integrazione di conoscenze umanistiche e tecnologiche, tra le prime acquistano risalto quelle relative alla teoria della formazione e all'Instructional Design. Tra le seconde quelle legate soprattutto all'interazione uomo- macchina in rete, alle infrastrutture tecniche ed i sistemi di comunicazione telematici, e ai requisiti di utenza in campo industriale.

Il Master, inoltre, prevede la formazione di sei figure professionali specifiche:

Instructional Designer (concernente la strutturazione didattica dei contenuti)

Information Broker (per la raccolta e conservazione di risorse educative in rete)

Tutor on line (per le attività di insegnamento in rete)

Esperto di Piattaforme

Content Manager (per la produzione di contenuti)

Change Manager (per l'innovazione tecnologica supportata dalla rete)

Elaborato finale: *Rappresentare la conoscenza, problemi, strumenti, esperienze. Un caso di studio*

- Qualifica conseguita
- Livello nella classificazione nazionale (se pertinente)

Progettista e gestore di formazione in rete

Master di I Livello

Specializzazione Post Lauream

- Date (da – a)
- Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione

Da Marzo 2004 a Dicembre 2004

### **Università degli Studi di Siena**

Facoltà di Scienze della Comunicazione e Ingegneria delle Comunicazioni

#### **Arsnova – Accademia delle Arti Multimediali**

#### **Partecipazione: PHILIPS Design**

Coordinatore: Prof. Antonio Rizzo

- Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio

Master di primo livello in design di ambienti multimediali della durata di dieci mesi. Edizione incentrata sui "luoghi collettivi": i partecipanti ideano e realizzano soluzioni di design per piazze e parchi, ospedali e mercati, cantine e stand, aeroporti e postazioni Bancomat, occupandosi di usabilità e design, studiando ed utilizzando i protocolli di rete e di comunicazione più recenti (dall'WI-FI e all'UMTS) e i linguaggi e gli strumenti informatici per lo sviluppo di piattaforme e contenuti.

Produzione finale

Il prodotto prevede la ri-progettazione degli spazi dell'Ufficio Relazioni con il Pubblico del Comune di Siena. Titolo dell'elaborato: *URP \_ Urban Reactive People – Riprogettazione degli spazi di comunicazione pubblica del Comune di Siena*

I progetti realizzati hanno partecipato ad un concorso di idee con gruppi di studenti provenienti da altri Istituti europei di Design (Royal College of Art, London; Interaction Design Institute, Limerik; Royal Institute of Technology, Stockholm)

Docenti

Steven Kyffin - Philips Design

Michele Mariani - Scienze della Comunicazione - Università di Siena

Maurizio Masini - Scienze della Comunicazione - Università di Siena

Sergio Menichelli - ARSNOVA - Accademia delle Arti Multimediali

Claudio Moderini - Domus Academy

Patrizia Marti - Scienze della Comunicazione - Università di Siena  
Oronzo Parlangeli - Scienze della Comunicazione - Università di Siena  
Massimo Randone - ARSNOVA - Accademia delle Arti Multimediali  
Antonio Rizzo - Scienze della Comunicazione - Università di Siena  
Job Rutgers - Philips Design  
Fabio Sergio - H3G  
Annemartine Van Kesteren - Philips Design  
Nicola Zanardi - ARSNOVA - Accademia delle Arti Multimediali

- Qualifica conseguita
- Livello nella classificazione nazionale (se pertinente)

Communication Designer  
Master di I Livello  
Specializzazione Post Lauream

- Date
- Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione

Ottobre 2001 – Luglio 2002

**IAL Innovazione Apprendimento Lavoro Toscana s.r.l.**

Agenzia per la formazione

Progetto S.K.E.M.A finanziato dalla Provincia di Firenze – matr. FI20040800 con il contributo del FONDO SOCIALE EUROPEO

- Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio

**Competenze di base**

Contenuti formativi: Alfabetizzazione informatica, lingua inglese, contratto di lavoro e principali normative regolanti il rapporto di lavoro, igiene del lavoro, prevenzione, pronto soccorso

Durata: 80 ore

**Computer grafica**

Contenuti formativi: Comunicazione e marketing (ideazione progettazione e presentazione della campagna pubblicitaria); area grafica (il racconto visivo, lettering, marchio e simboli, strutture e griglie modulari, il colore come segno; progettazione grafica globale e editoriale); area pacchetti applicativi informatici di grafica/linguaggi di programmazione: multimedia 2D e 3D; Web publishing.

Durata: 240 ore

**Competenze trasversali**

Contenuti formativi: Lavorare in gruppo, rapporti interpersonali con a monte ed a valle e con i livelli di responsabilità, la professione del tecnico in computer grafica, previsione dell'evoluzione del proprio ruolo professionale.

Durata: 80 ore

Oltre alle ore di formazione il corso prevedeva stage a completamento del percorso formativo per totali 1200 ore di corso

- Qualifica conseguita
- Livello nella classificazione nazionale (se pertinente)

**Tecnico di computer grafica**

Corso di formazione professionale

- Date
- Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione

Aprile 2001

**Università degli studi di Firenze**

**Facoltà di lettere e Filosofia**

Laurea in Storia e critica del Cinema con una tesi dal titolo

*Gostanza da Libbiano – Parola e immagine nel cinema di Paolo Benvenuti*

Relatore Prof. Alessandro Bernardi

Dipartimento di storia delle arti e dello spettacolo

- Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio

- Qualifica conseguita

**Laurea in Lettere moderne**

## CAPACITÀ E COMPETENZE

### PERSONALI

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

### MADRELINGUA

### ALTRE LINGUE

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

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

## 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.*

## 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.*

## CAPACITÀ E COMPETENZE

### TECNICHE

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

## CAPACITÀ E COMPETENZE

### ARTISTICHE

*Musica, scrittura, disegno ecc.*

## LINGUA ITALIANA

### LINGUA INGLESE

BUONO

BUONO

BUONO

### LINGUA FRANCESE

ELEMENTARE

ELEMENTARE

ELEMENTARE

A partire dalle prime esperienze di mi sono sempre occupata di cultura e eventi sociali, spettacoli, animazione e attività rivolte ad adulti e bambini. Anche l'interesse nei confronti dell'apprendimento e della scuola si collocano in questo quadro in cui le competenze relazionali e sociali sono al centro di tutto. A tal proposito, amo vivere e lavorare in mezzo alle persone e prediligo il lavoro di gruppo, dove ciascuno porta il proprio contributo al un disegno più ampio di se stesso.

Come conseguenza delle scelte fatte, occuparsi di cultura e eventi sociali, spettacoli, animazione e attività rivolte ad adulti e bambini, e poi ancora di un lavoro per sua natura interdisciplinare e che richiede quindi competenze diversificate e teamwork, ho sviluppato competenze organizzative che mi portano a operare nel gruppo anche come coordinatore, sempre rispettando spazi e tempi di ciascuno, cercando di elevare e valorizzare differenti abilità, convinta che il risultato di un lavoro reticolare è ben più elevato della semplice somma dei propri componenti

### Applicativi

Office Automation: Microsoft Office, Open Office.org Livello: buono.

Uso di Software per il trattamento testi, fogli di Calcolo, etc. Livello: buono

Uso di Software per il trattamento audiovisivo e il montaggio: software di presentazione, iMovie, Final Cut Pro, Adobe Premiere Livello: buono

Uso di strumenti grafici: Adobe Photoshop, Adobe Indesign, Adobe Illustrator, Macromedia Fireworks, QuarkXPress passport, Acrobat Livello: buono

Web and multimedia: Macromedia DreamWeaver, Macromedia Flash Livello: elementare.

Sistemi Operativi: Windows 95/98/ME/NT/2003/XP, Mac OSX Livello: buono.

HTML Markup Language Livello: buono

Conoscenza dei principali CMS (Wordpress, Joomla, ecc.) e delle problematiche connesse

Conoscenza delle tecniche di implementazione delle piattaforme di e-learning (LMS, CMS)

Conoscenza relativa agli standard e ai meta data per l'indicizzazione dei Learning Objects

### Scrittura

Pittura

Percorso teatrale della durata di venticinque anni, come attrice e come regista

**PUBBLICAZIONI  
LAVORI ORIGINALI**

- 2015 Anichini A., Bucciarelli I., Chipa S., Morani R., Parigi L., Taddeo G., Contenuti Didattici Digitali e Libri di testo: quando il manuale non si porta più a mano, in IR-Innovazione e Ricerca <http://www.indire.it/content/index.php?action=read&id=1892>
- 2015 AVANGUARDIE EDUCATIVE - Linee guida per l'implementazione delle idee: Flipped Classroom, Contenuti didattici digitali e libri di testo, Spazi Flessibili
- 2012 Bucciarelli I., PON INFORMAZIONE Valorizzazione e disseminazione di buone pratiche dal PON Istruzione Report annuale 2011, relazione allegata alla documentazione ufficiale di progetto
- 2012 Bucciarelli I., SCUOLAVALORE Network di apprendimento per docenti e studenti, relazione allegata alla documentazione ufficiale di progetto su Sistema Gestione Progetti
- 2011 Bucciarelli I., PQM Piano della comunicazione, relazione allegata alla documentazione ufficiale di progetto su Sistema Gestione Progetti
- 2010 Bucciarelli I., Giorgi P. The National Agency for the Development of School Autonomy in Florence and the "School Museum" Project SHCY Bulletin, n° 16, Fall 2010  
<http://www.history.vt.edu/Jones/SHCY/Newsletter16/SchoolMuseumProject.html>
- 2003 Bucciarelli I., Divagazioni su un filo di fumo, Quaderni della Fondazione Primo Conti, Fondazione Primo Conti, Fiesole
- 2002 Bucciarelli I., Sul set di *Gostanza da Libbiano*, in Caretti L. (a cura di) Incanti e sortilegi Streghe nella storia del cinema Atti del Convegno su Cinema e Storia , Pisa, Edizioni ETS
- 2001 Bucciarelli I., *Gostanza da Libbiano* diario delle riprese, in: Ciemme – Cinema e media n° 15

## AUDIOVISIVI

- 2015 "Formazione docenti" – Programma in sei puntate in collaborazione con RAI SCUOLA
- 2012 Bucciarelli I. (a cura di), Una misura sperimentale di  $\pi$  videolezione da Matabel,
- 2010 Bucciarelli I., PQM: perché?
- 2010 Bucciarelli I., Cittadinanza e Costituzione, audiovisivo proiettato presso lo stand INDIRE in occasione della Biennale CESE, Firenze 20-22 Maggio
- 2010 Bucciarelli I., Mostrare documentare innovare: presentazione dell'Archivio INDIRE, audiovisivo proiettato in occasione della presentazione del libro Dal Museo nazionale della scuola all'INDIRE Firenze Giugno 2010
- 2010 Bucciarelli I., Spot ANSAS RICERCA
- 2009 Bucciarelli I., Domani la scuola, audiovisivo sulla trasformazione degli scenari degli ambienti di apprendimento
- 2009 Bucciarelli I., cl@ssi 2.0, trasformare l'ambiente di apprendimento, audiovisivo a supporto della fase di start-up del progetto Cl@ssi 2.0, proiettato in occasione dei seminari di formazione di Montecatini, Milano, Palermo settembre 2009
- 2009 Bucciarelli I., Strategie di innovazione per la scuola digitale, audiovisivo proiettato in occasione del Forum della Pubblica Amministrazione, Roma maggio 2012
- 2009 Bucciarelli I., Transforming education, audiovisivo proiettato presso EUN Symposium, Roma 11 Giugno 2012
- 2009 Bucciarelli I., Orlandi C., L'evoluzione del sistema tecnico superiore dieci anni di storia, audiovisivo proiettato in occasione della Conferenza Stato - Regioni, Roma 8 luglio
- 2008 Bucciarelli I., Lavagna digitale l'innovazione entra in classe, audiovisivo prodotto a supporto del Piano di diffusione delle LIM . Pubblicato su DVD
- 2008 Bucciarelli I., LIM, audiovisivo prodotto a supporto del Piano di diffusione delle LIM
- 2008 Bucciarelli I., LIM (breve), audiovisivo prodotto a supporto della Conferenza stampa congiunta Berlusconi/Tremonti/Gelmini, Roma, Palazzo Chigi 2 ottobre 2008
- 2007 Bucciarelli I., Dire fare... partecipare audiovisivo da uno di caso di Daniele Barca pubblicato sulla piattaforma DIGISCUOLA
- 2007 Bucciarelli I., Patterns configurazioni geometriche nella vita reale audiovisivo da uno studio di caso di P. Ronchi pubblicato sulla piattaforma DIGISCUOLA e in Videoteca INDIRE
- 2007 Bucciarelli I., Matematica per cambiare, audiovisivo da uno studio di caso di G. Di Cataldo pubblicato sulla piattaforma DIGISCUOLA
- 2007 Bucciarelli I., Paura di parlare, audiovisivo da uno studio di caso della piattaforma HANDITECNO
- 2007 Bucciarelli I., La scuola dopo le nuove tecnologie, audiovisivo proiettato in occasione della presentazione del libro di G. Biondi "La scuola dopo le nuove tecnologie", Milano 2007, avvenuta presso la Biblioteca delle Oblate di Firenze, relatori D. Lastris M. Ceruti e L. Berlinguer 28 Gennaio 2008
- 2007 Bucciarelli I., I New Millennium Learners, audiovisivo pubblicato nella videoteca INDIRE
- 2006 Bucciarelli I., Matera F., Giordania Wadi RUM per la trasmissione di RAI 3 "Alle Falde del Kilimangiaro"
- 2006 Bucciarelli I., Matera F., Giordania Petra , per la trasmissione di RAI 3 "Alle Falde del Kilimangiaro"

## LAVORI PRESENTATI CONVEGNI

2013 Bucciarelli I., Informativa sull'attività di comunicazione, Comitato di sorveglianza PON, Roma 23 Giugno  
2012 Bucciarelli I., Informativa sull'attività di comunicazione, Comitato di sorveglianza PON, Roma 5 Giugno  
2012 Bucciarelli I., Strategie di informazione 2012-2013, Seminari formativi per tutor PON, Napoli 16 Giugno  
2011 Bucciarelli I., Prendi il volo linee guida per la promozione dei progetti sul territorio, Seminari informativi PON Informazione, Napoli, Bari, Palermo, Catanzaro Lido  
2011 Bucciarelli I., Risorse per docenti: una risorsa per la scuola e i docenti, Seminario nazionale per la presentazione del sito Risorse per docenti, Roma 13 settembre 2011  
2011 Bucciarelli I., Buone pratiche: strumenti per la disseminazione e la valorizzazione, Seminario di formazione Tutor PQM, Bari 20 Ottobre 2011  
2010 Bucciarelli I., Il piano della comunicazione PQM e i suoi strumenti, Seminari di formazione per i Dirigenti Scolastici aderenti al progetto PQM, Bologna, Napoli, Bari, Palermo Maggio-Giugno 2010  
2009 Bucciarelli I., Biondi G., Welcome speech per EUN Symposium, audiovisivo di supporto al welcome speech di G. Biondi, Roma 11 Giugno 2012  
2009 Bucciarelli I., PQM, presentazione conferenza stampa del Ministro M. Gelmini  
2006 Bucciarelli I., EDULAB condivisione di materiali e progettazione di LO, Seminario formativo autori del progetto @pprendere digitale, Fasano 30-31 Marzo  
2005 Ideazione e produzione di sceneggiature per un Learning Object, intervento al seminario del progetto SCOLA, Capri 12-14 Dicembre  
2005 Bucciarelli I., I Learning Object in didattica: principi, esempi, strategie, intervento al seminario di @pprendere Digitale, Monopoli 20-22 Novembre 2005

## LAVORI GRAFICI

2011 Studio dell'immagine coordinata e consulenza per la comunicazione LORELEI  
2011 Studio dell'immagine coordinata e consulenza per la comunicazione FOODFREQUENCY  
2010 Studio dell'immagine coordinata del progetto MUSICA 2020  
2009 Studio e ri-progettazione del logotipo e del sito MIUR  
2009 Progetto grafico per "Costruire la scuola di domani"  
2008 Studio dell'immagine coordinata per il progetto ETWINNING  
2008 Studio dell'immagine coordinata per SCUOLAEUROPA2010  
2008 Studio del logotipo IFTS e ITS  
2008 Campagna di comunicazione della Riforma del I ciclo  
2007 Progetto del nuovo portale AGENZIASCUOLA  
2007 Progetto del nuovo sito ALBO NAZIONALE DELLE ECCELLENZE

## SITI WEB, PIATTAFORME E LEARNING E CONTENUTI MULTIMEDIALI

Per INDIRE

Dal 2006 ad oggi si occupa della progettazione grafica e d'interfaccia, del progetto editoriale e del coordinamento esecutivo per numerosi siti web e ambienti di comunicazione online.

1. 2015 SCUOLAVALORE <http://www.scuolavalore.indire.it>
2. 2012 PON Gestione progetti unitaria, sito in corso di pubblicazione  
[http://pon.indire.it/portale\\_wp/](http://pon.indire.it/portale_wp/)
3. 2012 Comunicare il PON Ambiente di lavoro e knowledge management per il Progetto PON Informazione, <http://comunicareilpon.indire.it/>
4. 2012 PON Progetti di formazione per docenti, <http://formazione docenti pon.indire.it/>
5. 2011 PON Risorse per docenti dai progetti nazionali  
[http://risorsedocentipon.indire.it/home\\_piattaforma/](http://risorsedocentipon.indire.it/home_piattaforma/)
6. 2010 Musica 2020 Didattica della musica per ogni ordine di scuola  
<http://www.indire.it/musica2020/>
7. 2010 PQM sito informativo <http://www.indire.it/pqm2011/>
8. 2008 Scuolaeuropa2010 <http://www.indire.it/socrates/scuolaeuropa2010/>
9. 2007 ALBO NAZIONALE DELLE ECCELLENZE <http://www.indire.it/eccellenze/>
10. 2007 SCUOLALAVORO

### Piattaforme e-learning

Dal 2006 ad oggi si occupa del progetto grafico, dell'interfaccia e della user experience di numerose piattaforme di formazione docenti e studenti. Di seguito elenchiamo solo quelle che fanno parte del network di apprendimento/insegnamento riconducibile ai progetti cofinanziati dai Fondi Strutturali Europei PON per le quali grande è stato lo sforzo di coordinamento immagine e flussi comunicativi in modo da rendere organico e sistematico il percorso di un ipotetico docente dall'una all'altra.

#### Piattaforme di formazione tutor

PON Lingue  
Pon Italiano  
PON Linguistica  
PON Educazione scientifica  
PON Matabel  
PON Didatec base  
PON Didatec avanzato  
PQM

#### Piattaforme di formazione docenti

PON Lingue  
Pon Italiano  
PON Linguistica  
PON Educazione scientifica  
PON Matabel  
PON Didatec base  
PON Didatec avanzato  
PQM

#### Piattaforme di formazione studenti

PON SOS Studenti

### Contenuti multimediali per studenti e docenti

Tra il 2004 e il 2006 si occupa della progettazione, trattamento, sceneggiatura e sviluppo di più di cento learning objects e contenuti per studenti e docenti. Di seguito alcuni esempi. Nel 2012, con il contributo di Francesco Mugnai che opera lo sviluppo vero e proprio, si giunge alla progettazione di template flessibile che permette di implementare contenuti rivolti ai docenti con relativa semplicità

1. 2012 Kit per sviluppatori di contenuti multimediali per i progetti INDIRE PON
2. 2012 Flex template per Learning object
3. 2004 Renewable Energy <http://www.ilariabucciarelli.it/curriculum/2012/07/lo-renewable-energy/>
4. 2004 La piramide di Cheope
5. 2004 Rock Music
6. 2004 L'Annunciazione
7. 2004 Venere 3D
8. 2004 Celebration

## EVENTI ORGANIZZATI

### Avanguardie educative

Seminari di formazione docenti su Flipped Classroom, Contenuti didattici digitali e libri di testo, Spazi flessibili - Organizzazione, selezione e curatela degli contenuti e degli interventi

### Pon Istruzione

Napoli 3 GG per la scuola ottobre 2014

"INDIRE per il PON: esperienze e evidenze di innovazione didattica" - Selezione e curatela degli contenuti e degli interventi

SCUOLAVALORE - Presentazione del nuovo repository pubblico per i docenti italiani di INDIRE Matematica con i mondi virtuali - ITCGT Salvemini Molfetta e l'innovativa piattaforma 3D edMondo di INDIRE - Selezione e curatela degli contenuti e degli interventi

Premiazione del Concorso VOCIVIVACI - Selezione e curatela degli contenuti e degli interventi

Napoli 3 GG per la scuola ottobre 2013

Workshop di best practices FSE e FESR dove insegnanti selezionati hanno mostrato i propri lavori - Selezione e curatela degli contenuti e degli interventi

Tavola rotonda "L'innovazione è già un atto", all'interno della quale si sono confrontati i dirigenti scolastici di scuole italiane che hanno mostrato ambiziosi progetti di ristrutturazione per "Aule 3.0" e spazi comuni di apprendimento informale, pionieristiche iniziative relative ai contenuti didattici digitali - Selezione e curatela degli contenuti e degli interventi

Convegno internazionale "Scuola del futuro: ripensare tempi e spazi dell'apprendimento", all'interno del quale ospiti del MIUR e ospiti stranieri si sono confrontati sul tema del rinnovamento dell'edilizia scolastica - Selezione e curatela degli contenuti e degli interventi

Edutech, Napoli Marzo 2012 - Selezione e curatela degli contenuti e degli interventi

Evento Valutazione, Roma Marzo 2012

Comitato di Sorveglianza PON, Roma 5 Giugno 2012

Napoli 3 GG per la scuola ottobre 2011

Conferenza lancio ASSE II FSE

Conferenza Stampa Repository

Conferenza servizio ASSE II FESR

Riunione Presidi OCSE PISA

Seminario nazionale di presentazione del sito RISORSE PER DOCENTI di Roma, MIUR, Settembre 2011

Seminario informativo sulle attività formative per docenti 2011, Puglia, Bari

Seminario informativo sulle attività formative per docenti 2011, Campania, Napoli

Seminario informativo sulle attività formative per docenti 2011, Calabria, CZ Lido

Seminario informativo 2011, Sicilia, Palermo

Evento Genova, ABCD Novembre 2011- Conferenza Stampa Repository

Supporto alle agenzie territoriali (USR) nell'organizzazione di seminari provinciali o presso scuole presidio con predisposizione di un ambiente di comunicazione e knowledge management <http://comunicareilpon.indire.it>

### Eventi PQM 2009-2012

Seminari per dirigenti scolastici di Bologna, Napoli, Palermo, Bari, Catanzaro Lido

Seminari formativi per tutor di Progetto (primo e secondo)

Seminari formativi per tutor di Istituto

## PRIVACY

La sottoscritta è a conoscenza che tutto quanto in questo documento dichiarato corrisponde a verità ai sensi delle norme in materia di dichiarazioni sostitutive di cui agli artt. 46 e seguenti del D.P.R. 445/2000.

Autorizzo al trattamento dei dati personali sensi del Decreto Legislativo 30 giugno 2003, n. 196.

Allego inoltre fotocopia di documento d'identità, PG FI2791628X rilasciato da prefettura di Firenze il 27 Aprile 1993