

**FORMATO EUROPEO
PER IL CURRICULUM
VITAE**



INFORMAZIONI PERSONALI

Nome
Indirizzo
Telefono
Fax
E-mail

BENASSI ANDREA

Nazionalità

Data di nascita

ESPERIENZA LAVORATIVA

Date (da – a)

DAL 15/06/2001 AD OGGI

Nome e indirizzo del datore di lavoro

INDIRE (ANSAS dal 2007 al 2012)
via Buonarroti, 10 - Firenze www.indire.it

Tipo di azienda o settore

Istituto Nazionale di ricerca

Tipo di impiego

Dal 1/1/2014: Tecnologo III livello a tempo indeterminato

Dal 15/06/2001 al 31/12/2013: Collaborazione coordinata e continuativa

Principali mansioni e responsabilità

(per un elenco completo e strutturato di pubblicazioni, produzione scientifica, partecipazioni in commissioni/comitati, attività di terza missione e docenze, si rimanda alle sezioni in coda al presente CV)

DAL 2017 AD OGGI: MEMBRO DELLA STRUTTURA DI RICERCA 4. "APPLICAZIONI TECNOLOGICHE PER LO SVILUPPO DELLA DIDATTICA LABORATORIALE"

[\[Piano Triennale della Attività > Piano delle Performance - Struttura 4\]](#)

Struttura dedicata allo studio e sperimentazione di nuovi strumenti e metodi per la didattica laboratoriale abilitati dalle nuove tecnologie.

Nell'ambito della struttura 4 sono:

REFERENTE PER L'AREA DI RICERCA "DIDATTICA IMMERSIVA"

Mi occupo e coordino lo studio, sperimentazione e sviluppo di tecnologie immersive (funzionali a emulare digitalmente un ambiente o mondo fisico) per utilizzo in ambito didattico. L'area agisce in continuità con precedenti ambiti di ricerca da me curati a partire dal 2006 (come descritto in seguito in questo cv).

Nell'ambito di quest'area, mi occupo di:

- Coordinatore progetto "edMondo"

Mondo virtuale 3D online da me progettato, gestito e co-sviluppato sulla base di tecnologie open-source. Dal 2012 è a disposizione di docenti e studenti italiani con l'obiettivo di diffondere l'uso delle tecnologie immersive nelle scuole. I docenti possono richiedervi gratuitamente degli spazi virtuali dedicati per svolgere attività con le loro classi. Ad aprile 2021, edMondo conta oltre 7.990 iscritti tra insegnanti e studenti che lo utilizzano per attività di familiarizzazione, formazione e sperimentazione in classe, e sono oltre 200 i progetti realizzati dalle scuole (anche di altri paesi, nell'ambito di progetti internazionali). A dicembre 2020, edMondo risultava essere [l'ottavo mondo virtuale a livello mondiale per numero di iscritti](#), il

primo in assoluto in ambito *educational*.

- **Coordinatore progetto “MineClass”**

Ricerca e sperimentazione sull'impiego in didattica del videogioco “Minecraft”. In seno al progetto è stato avviato un percorso semestrale di formazione rivolto a docenti con l'obiettivo di disseminare i risultati delle sperimentazioni: arrivato oggi alla sua terza edizione, il percorso MineClass ha visto la partecipazione di oltre 1000 docenti di tutta Italia.

- **Coordinatore progetto “Dentro la Cellula”**

Progettazione e sviluppo di un software 3D immersivo da fruire con visori 3D, rivolto alle scuole nell'ambito del curriculum di Scienze Biologiche.

- **Coordinatore ciclo di conferenze “Scuola e Virtuale”**

Conferenze nazionali a cadenza annuale, di cui sono responsabile, per la promozione e la diffusione delle tecnologie immersive in ambito educativo. Avviate nel 2015, dal 2017 sono organizzate in collaborazione con soggetti nazionali e internazionali nell'ottica di una maggiore diffusione sul territorio. L'edizione 2017 ha avuto la copertura di Rai Scuola e l'edizione 2019 ha visto la partecipazione di oltre 800 tra docenti e studenti di tutta Italia.

Elenco delle conferenze:

- La Scuola nel virtuale – Firenze, 16 ottobre 2015
- La Scuola nel virtuale – Firenze, 28 novembre 2016
- Immersive Italy – Lucca, 16-19 novembre 2017 (conferenza internazionale co-organizzata con [IED - Immersive Education Initiative](#))
- ImmersED – Lucca, 12-14 novembre 2018 (co-organizzata con Fondazione UIBI)
- Scuola e Virtuale – Piacenza 24-25 settembre 2019

- **Membro del progetto “IDeAL” (Iterative Design for Active Learning)**

Progettazione e sperimentazione attività della metodologia di progettazione didattica “IDeAL” per lo sviluppo delle competenze digitali e trasversali nelle discipline STEM.

DAL 2020 AD OGGI: COORDINATORE DEL GRUPPO DI RICERCA “OSSERVATORIO SULLE PRATICHE DIDATTICHE NELLA SCUOLA AI TEMPI DEL COVID-19”

[\[Piano Triennale delle Attività - Azione 4. “Attività di approfondimento trasversali, incubatori preliminari allo sviluppo progettuale” - 4.4. Didattica Digitale Integrata\]](#)

Allo scopo di informare il Paese sugli effetti dell'epidemia di Covid-19 sul sistema di istruzione, un gruppo inter-struttura di ricerca Indire da me coordinato ha attivato un “Osservatorio” che produce indagini online su vasta scala presso le scuole italiane. I risultati della prima indagine, rivolta a 3.700 docenti durante il *lockdown* di primavera 2020, hanno avuto una eco significativa presso enti di ricerca (si veda [articolo INVALSI](#)) e media di settore ([articolo OrizzonteScuola](#) e [Tecnica della Scuola](#)) e, nel dicembre 2020, sono stati oggetto di una [audizione](#) presso la VII Commissione (Cultura, Scienza e Istruzione) della Camera dei Deputati.

DAL 2014 AD OGGI: MEMBRO DELL'AREA TECNOLOGICA

[\[Piano Triennale delle Attività - 3. Area Tecnologica\]](#)

Supporto alle attività di ricerca attraverso la progettazione, realizzazione, ricerca di applicazioni e architetture tecnologiche e implementazione e gestione dei sistemi informativi funzionali agli sviluppi della ricerca. Ricerca autonoma nel campo delle applicazioni tecnologiche hardware e software, con particolare attenzione allo studio di applicazioni in didattica dell'Intelligenza Artificiale.

DAL 2014 AD OGGI: MEMBRO DELLA STRUTTURA DI RICERCA 7. INNOVAZIONE METODOLOGICA E ORGANIZZATIVA NEL MODELLO SCOLASTICO

[\[Piano Triennale delle Attività\]](#)

Nell'ambito di quest'a struttura, coordino le seguenti attività:

- **Coordinatore “Didattica per Scenari”**

Metodologia per la progettazione di attività didattiche basate sull'uso delle ICT, nato nel contesto del progetto europeo “iTEC” (Innovative Technologies for Engaging Classrooms) di cui sono stato National Pedagogical Coordinator dal 2011 al 2014.

- **Coordinatore del gruppo di ricerca per le analisi dei processi in corso nelle scuole per la messa a sistema dell'innovazione**

Strategia ed elaborazione di raccolta dati e funzioni per le scuole aderenti al Movimento delle Avanguardie Educative e progettazione di strumenti di rappresentazione dell'innovazione in corso

- **Co-coordinatore per lo sviluppo degli ambienti di lavoro online di “Avanguardie Educative”**
Progettazione, gestione e cura degli applicativi web collegati al movimento delle Avanguardie Educative
- **Membro “Flipped Classroom”** (dal 2014 al 2016)
Metodologia basata sul “ribaltamento” delle attività del “tempo a casa” con quelle “del tempo a scuola. In questo contesto mi sono occupato della produzione delle linee guida per le scuole di Avanguardie Educative.

DAL 2014 AL 2017: COORDINATORE DEL PROGETTO DI RICERCA “MONDI IMMERSIVI/EDMONDO”

[Atto del Presidente n. 29324/P4 del 27/11/2014]

Nell'ambito dell'Area Tecnologica, ho coordinato il progetto dedicato allo studio delle tecnologie immersive per la didattica, poi confluito dal 2017 nell'Area Didattica Immersiva della Struttura di ricerca 4 di Indire.

DAL 2014 AL 2015: MEMBRO DEL PROGETTO DI RICERCA “MAKER@SCUOLA”

Analisi delle specificità del modello di apprendimento proposto dal “Movimento Maker” applicato alla didattica laboratoriale nella scuola.

DAL 2011 AL 2014: COORDINATORE PEDAGOGICO NAZIONALE DEL PROGETTO EUROPEO “ITEC - INNOVATIVE TECHNOLOGIES FOR ENGAGING CLASSROOMS”

[Atto del DG reg. cert. n. 295 del 24/8/2012]

Il progetto co-finanziato dal 7th Framework Programme della Commissione Europea di cui Indire è stato partner per l'Italia, ha sperimentato pratiche didattiche innovative in oltre 1.000 classi di 12 paesi (la più vasta sperimentazione internazionale mai realizzata in questo ambito) [<http://itec.eun.org>]. In qualità di “iTEC National Pedagogical Coordinator” sono stato responsabile delle sperimentazioni iTEC con le scuole italiane.

In particolare:

- Partecipazione a *workshop* internazionali di preparazione dei cicli di sperimentazione (presentazione e selezione degli scenari educativi da sperimentare, procedure di valutazione);
- Organizzazione e conduzione di *participatory design workshop* nelle scuole italiane;
- selezione e profilazione delle scuole, dei docenti e delle classi italiane per i cicli di sperimentazione;
- Preparazione dei docenti alle attività sperimentali attraverso seminari in presenza e meeting online;
- Monitoraggio e supporto ai docenti durante le attività sperimentali;
- Moderazione della community online italiana dei docenti coinvolti;
- Supervisione alla valutazione dei dati raccolti e degli studi di caso.

DAL 9/3/2011 AL 31/12/2013: MEMBRO DEI GRUPPI DI PROGETTO “PON DIDATEC CORSO BASE” E “PON DIDATEC CORSO AVANZATO”

[Nomina in decreto n. 85 del 9/3/2011]

Piani di formazione per l'introduzione delle tecnologie digitali nella didattica, rivolti ai docenti delle 4 regioni italiane “Obiettivo convergenza”

In particolare mi sono occupato di:

- Attività e incontri del Comitato Tecnico Scientifico;
- Presidente commissione selezionatrice tutor (nomina in decreto n.8 del 5/1/2012);
- Progettazione format multimediali per i contenuti;
- Revisione contenuti dell'offerta formativa;
- Progettazione di parti del piano editoriale;
- Formazione tutor;
- Regia e produzione video-lezioni;
- Produzione di materiali di studio

DAL 1/3/2012 AL 2013: COMPONENTE DEL GRUPPO DI RICERCA "EDILIZIA SCOLASTICA INNOVATIVA"

[decreto n. 223 del 26/07/2012]

Gruppo di ricerca volto a studiare il rapporto tra spazi di apprendimento, fisici e virtuali, e metodologie di insegnamento e apprendimento con le nuove tecnologie, i cui risultati saranno destinati ad implementare la revisione delle linee guida per l'edilizia scolastica in raccordo con gli esperti del MIUR

DAL 10/11/2010 AL 31/12/2013: MEMBRO DEI GRUPPI DI PROGETTO AFFERENTI IL PIANO "SCUOLA DIGITALE"

Piano del MIUR volto a modificare gli ambienti di apprendimento attraverso l'integrazione delle tecnologie nella didattica.

Tra gli incarichi affidati ad INDIRE nell'ambito del piano in oggetto, vi sono i progetti:

- "LIM" - Piano di formazione del personale docente di ogni ordine e grado per accompagnare l'adozione e l'introduzione della tecnologia LIM nella scuola italiana.
- "CL@SSI 2.0" - Azione che si propone di modificare gli ambienti di apprendimento attraverso un utilizzo costante e diffuso delle tecnologie a supporto della didattica quotidiana.

DAL 10/11/2010 AL 2012: COORDINATORE DEL PROGETTO "MONDI VIRTUALI / EDMONDO"

[reg. cert. n. 296 del 23/8/2012]

Progetto di ricerca sperimentale in seno all'azione "Classi 2.0" che ha come obiettivo l'individuazione di nuove metodologie e pratiche didattiche attraverso l'utilizzo dei Mondi Virtuali (Nell'ambito di questo progetto, è nata la piattaforma tecnologica "edMondo", ambiente virtuale 3D online multiutente sviluppato con tecnologie *open source* e rivolto a docenti e studenti di ogni ordine e grado.

In particolare mi occupo di:

- ideazione e progettazione delle attività di ricerca;
- progettazione e sviluppo della piattaforma "edMondo";
- Progettazione e sviluppo di contenuti 3D all'interno della piattaforma "edMondo";
- coordinamento delle attività didattiche dei gruppi sperimentali;
- formazione e training per docenti e studenti partecipanti;
- report delle attività di ricerca.

DAL 1/1/2010 AL 31/12/2010: COMPONENTE DEL GRUPPO DI RICERCA "GAME BASED LEARNING: VIDEOGIOCHI E SIMULAZIONI 3D NELLA DIDATTICA"

Indagine e sperimentazione sull'utilizzazione di videogiochi e simulazioni nella didattica, con particolare attenzione a:

- l'apporto alla programmazione curricolare;
- l'integrabilità nelle modalità di didattica collaborativa;
- i risultati cognitivi in termini di costruzione di competenze e conoscenze sia individuali che condivise.

DAL 5/10/2009 AL 31/7/2010: MEMBRO DEL GRUPPO DI RICERCA "GREIS – SVILUPPO DELLE COMPETENZE SOCIALI E RELAZIONALI ATTRAVERSO I GIOCHI DI RUOLO ONLINE IN AMBITO SCOLASTICO"

Prima ricerca sperimentale condotta nell'ambito del protocollo d'intesa firmato da AESVI (Associazione Editori Software Videoludico Italiani) e dal MIUR, che prevede lo sviluppo di progetti sperimentali per l'utilizzo dei videogiochi nelle scuole di ogni ordine e grado a supporto della didattica.

In particolare mi sono occupato di:

- ideazione e elaborazione della proposta di ricerca;
- progettazione delle attività sperimentali;
- osservazione diretta (non partecipante) delle attività sperimentali;
- analisi e valutazione dei risultati di ricerca.

DAL 1/4/2007 AL 10/11/2010: COORDINATORE DEL PROGETTO "SECONDLEARNING"

Progetto di ricerca che ha avuto come obiettivo l'individuazione di nuove metodologie didattiche attraverso l'utilizzo di ambienti virtuali 3D online [<http://www.secondlearning.it>].

DAL 1/3/2006 AL 31/11/2006: COMPONENTE DEL GRUPPO DI RICERCA "E-LEARNING SENZA IL WEB"

Ricerca basata sul superamento della prospettiva del Web come medium unico dell'eLearning attraverso una valutazione delle opportunità educative offerte dagli ambienti virtuali 3D online.

DAL 16/1/2004 AL 10/11/2010: ANALISTA E PROGRAMMATORE PER AMBIENTI WEB

Presso il dipartimento "Sistemi Informativi" ho svolto attività di ricerca e sperimentazione applicate alla progettazione e sviluppo di ambienti di apprendimento online per la formazione del personale della scuola di ogni ordine e grado.

In particolare mi sono occupato di:

- Progettazione e sviluppo di database MYSQL ed ORACLE;
- Progettazione e sviluppo di Content Management System (CMS) e Learning Management System (LMS) con i linguaggi HTML, XHTML, Javascript, PHP;
- implementazione del sistema di tracciamento SCORM su piattaforme e-learning;
- sviluppo di *rich internet applications* in AJAX e FLASH;
- progettazione e sviluppo di *repository* di Learning Objects interoperabili;
- integrazione di dati forniti da sistemi indipendenti tra loro;
- gestione dei dati e della loro fruizione e rappresentazione di tipo statistico quantitativo e analitico.

Tali mansioni sono state applicate ai seguenti progetti:

"FOR - Formazione Linguistica", "PON SOSStudenti", "Puntoedu - Lingua e Cittadinanza", "SOSStudenti", "SFIDA", "PuntoEdu SCOLA", "PuntoEdu EdaSerali", "Puntoedu ATA", Learning Management System per le piattaforme "Puntoedu", "Learning Objects Repository", "Puntoedu Riforma", "Puntoedu DM61", "Puntoedu Europa"

DAL 1/1/2004 AL 31/10/2004: COMPONENTE DEL GRUPPO PER LA RIPROGETTAZIONE DEL NUOVO SITO INDIRE

(prot. n. 12660/P7 del 18 maggio 2003)

- progettazione e sviluppo del Content Management System adibito all'inserimento e la gestione dei contenuti del nuovo sito INDIRE;
- progettazione del *front-end* e delle funzioni del nuovo sito;
- progettazione e sviluppo database (MySQL).

DAL 14/1/2002 AL 31/12/2003: PROGRAMMATORE PER LO SVILUPPO DI SITI WEB

Analisi e programmazione connesse ai seguenti progetti:

- Programma comunitario Socrates;
- Banca dati riguardante l'Educazione degli Adulti;
- Puntoedu Neoassunti;
- Attuazione delle iniziative di formazione per i nuovi docenti titolari di Funzioni Obiettivo;
- Formazione in presenza e a distanza per il personale della scuola dell'infanzia e primaria;
- Progetto per la realizzazione di una banca dati riguardante l'Educazione degli Adulti.
- "SeT" - portale monitoraggio

DAL 15/6/2001 AL 31/12/2001: COLLABORATORE AL PROGRAMMA COMUNITARIO "SOCRATES II - ERASMUS"

Con mansioni di analista programmatore

Date (da – a)	DAL 10/2020 AL 02/2021
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Università Telematica degli Studi IUL via Buonarroti, 10 - Firenze https://www.iuline.it/
Tipo di azienda o settore	Università telematica
Tipo di impiego	Prestazione d'opera occasionale
Principali mansioni e responsabilità	<u>DIRETTORE E DOCENTE DEL CORSO DI FORMAZIONE E AGGIORNAMENTO PROFESSIONALE “CORSO BASE DI DIDATTICA IMMERSIVA IN EDMONDO” - II EDIZIONE</u> 25 ore - Anno Accademico 2020/21
Date (da – a)	DAL 03/2020 AL 06/2020
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Università Telematica degli Studi IUL via Buonarroti, 10 - Firenze https://www.iuline.it/
Tipo di azienda o settore	Università telematica
Tipo di impiego	Prestazione d'opera occasionale
Principali mansioni e responsabilità	<u>DIRETTORE E DOCENTE DEL CORSO DI FORMAZIONE E AGGIORNAMENTO PROFESSIONALE “CORSO BASE DI DIDATTICA IMMERSIVA IN EDMONDO” – I EDIZIONE</u> 25 ore - Anno Accademico 2019/20
Date (da – a)	DAL 02/2020 AL 12/2020
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Università Telematica degli Studi IUL via Buonarroti, 10 - Firenze https://www.iuline.it/
Tipo di azienda o settore	Università telematica
Tipo di impiego	Prestazione d'opera occasionale
Principali mansioni e responsabilità	<u>DOCENTE DEL CORSO DI FORMAZIONE UNIVERSITARIO “INNOVAZIONE DIDATTICA E DIGITALE”</u> Rivolto a scuole della Provincia Autonoma di Bolzano Anno Accademico 2019/20
Date (da – a)	DAL 21/3/2019 AL 21/3/2020
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Università Telematica degli Studi IUL via Buonarroti, 10 - Firenze https://www.iuline.it/
Tipo di azienda o settore	Università telematica
Tipo di impiego	Collaborazione coordinata e continuativa
Principali mansioni e responsabilità	<u>ASSISTENTE ALLA RICERCA PER IL PROGETTO EUROPEO “GUINEVERE” (GAMES USED IN ENGAGING VIRTUAL ENVIRONMENTS FOR REAL-TIME LANGUAGE EDUCATION)</u> Progetto finanziato UE su didattica delle lingue attraverso gamification, mondi virtuali e game-based learning. Contributo agli <i>intellectual output</i> del progetto
Date (da – a)	DAL 2018 AL 2019
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Università Telematica degli Studi IUL via Buonarroti, 10 - Firenze https://www.iuline.it/
Tipo di azienda o settore	Università telematica
Tipo di impiego	Prestazione d'opera occasionale
Principali mansioni e responsabilità	<u>DOCENTE DEL CORSO DI FORMAZIONE UNIVERSITARIO “INNOVAZIONE DIDATTICA E DIGITALE”</u> Rivolto a scuole della Provincia Autonoma di Bolzano Anno Accademico 2018/19
Date (da – a)	DAL 12/2017 AL 06/2018
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Università Telematica degli Studi IUL

	via Buonarroti, 10 - Firenze https://www.iuline.it/
Tipo di azienda o settore	Università telematica
Tipo di impiego	Prestazione d'opera occasionale
Principali mansioni e responsabilità	<u>DIRETTORE E DOCENTE DEL CORSO DI PERFEZIONAMENTO "PROGETTARE E VALUTARE L'INNOVAZIONE IN CLASSE"</u> Anno Accademico 2017/18
Date (da – a)	MAGGIO / OTTOBRE 2012 (periodo di svolgimento del corso in oggetto).
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Università Telematica degli Studi IUL Sede legale: Via Michelangelo Buonarroti, 10 - 50122 Firenze
Tipo di azienda o settore	Università telematica
Tipo di impiego	Prestazione d'opera occasionale
Principali mansioni e responsabilità	<u>DOCENTE E TUTOR ONLINE PER L'INSEGNAMENTO DEL MODULO "EDUTAINMENT" DEL CORSO DI PERFEZIONAMENTO "DIDATTICA DIGITALE"</u> <ul style="list-style-type: none"> - definizione degli argomenti; - predisposizione dei materiali di studio e approfondimento; - predisposizione delle attività in autoapprendimento; - progettazione e gestione delle attività didattiche online; - realizzazione di interventi in videoconferenza; - orientamento degli studenti per la stesura del project work finale; - valutazione; - partecipazione alle commissioni di esame per le discussioni finali dei lavori degli studenti.
Date (da – a)	1/6/ 2011 – 31/12/2011
Nome e indirizzo del datore di lavoro	CINECA - via Manganelli 6/3 - Casalecchio di Reno (BO)
Tipo di azienda o settore	Consorzio universitario
Tipo di impiego	Prestazione d'opera occasionale
Principali mansioni e responsabilità	<u>CONSULENZA, DOCENZA E SUPPORTO ALLA PROGETTAZIONE NELL'AMBITO DEL PROGETTO EUROPEO "ABV4KIDS"</u> [www.abv4kids.org] <ul style="list-style-type: none"> - Formazione e training per docenti e studenti; - supporto alla progettazione delle attività didattiche; - creazione delle ambientazioni virtuali 3D; - stesura delle linee guida generali per la realizzazione dello spazio virtuale.
Date (da – a)	22/3/2010 – 5/6/2010
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Istituto d'Arte "A. Vittoria" e "F. Bonporti", via Zambra 3, 38100 - Trento
Tipo di azienda o settore	Scuola Secondaria di II grado
Tipo di impiego	Prestazione d'opera occasionale
Principali mansioni e responsabilità	<u>PROGETTAZIONE DIDATTICA E DOCENZE PER IL PROGETTO "SECOND LIFE"</u> <ul style="list-style-type: none"> - progettazione e docenza per n. 20 unità didattiche; - organizzazione dello spazio didattico virtuale online
Date (da – a)	GENNAIO – GIUGNO 2009
Nome e indirizzo del datore di lavoro	Istituto d'Arte Vittoria, via Zambra 3, 38100 - Trento
Tipo di azienda o settore	Scuola Secondaria di II grado
Tipo di impiego	Prestazione d'opera occasionale
Principali mansioni e responsabilità	<u>PROGETTAZIONE E DOCENZE PER IL PROGETTO "VIRTUAL ENTERPRISE"</u>

- Preparazione degli interventi: elaborazione materiale didattico;
- Progettazione delle attività d'impresa in Second Life;
- Docenze nel modulo "Modellazione SL";
- Docenze nel modulo "Case-history di aziende in Second Life";
- Organizzazione dello spazio didattico virtuale online.

Date (da – a) **26/1/2007 – 20/6/2008**

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

C.F.P. Centromoda Canossa, via Grazioli 2 38122 Trento
 Scuola Secondarie di II grado
 Collaborazione a progetto

DOCENZA E CONSULENZA PER IL PROGETTO "SECOND LIFE - FORMAZIONE CREATIVA IN AMBIENTE VIRTUALE"

Il progetto ha sperimentato - attraverso la costruzione su piattaforma virtuale 3D "online "Second Life" un Centro per lo Sviluppo del Pensiero Creativo, operata da un gruppo di studenti di tre scuole secondarie trentine - un percorso di innovazione nella relazione docente-discente, nella configurazione di contesti di apprendimento, nel rapporto tra mezzi e contenuti.

In particolare mi sono occupato di:

- formazione e training per docenti e studenti;
- consulenza per il progetto.

I risultati del progetto sono stati presentati dai docenti delle scuole coinvolte nel convegno "Didamatica 2009"

Date (da – a) **28-29/3/2008**

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

Istituto Tecnico Commerciale e Linguistico Statale "Marco Polo" - Bari
 Scuola Secondaria di II grado
 Contratto di docenza

DOCENZA SU "SECOND LIFE E APPRENDIMENTO NEI MONDI VIRTUALI" NELL'AMBITO DEL SEMINARIO "L'AULA INTERATTIVA NELL'EUROPA DEI DIGITAL NATIVES"

Date (da – a) **1/7/2007 – 4/8/2007**

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

CINECA - via Manganelli 6/3 - Casalecchio di Reno (BO)
 Consorzio senza scopo di lucro formato da 54 Università italiane, due Enti Nazionali di Ricerca e dal Ministero dell'Università e della Ricerca
 Collaborazione occasionale

CONSULENTE, FORMATORE E TRAINER PER IL PROGETTO "AVATAR@SCHOOL"

Il progetto europeo "Avatar@School" è finalizzato alla creazione di role-play virtuali nei quali studenti, insegnanti e altri sperimentano strategie per la risoluzione dei conflitti per mezzo di un approccio di mediazione fra pari.

In particolare mi sono occupato di:

- consulenza, formazione e training per sviluppatori e progettisti;
- supporto alla progettazione delle attività didattiche;
- creazione delle ambientazioni virtuali 3D;
- stesura di un manuale per la modellazione 3D su piattaforma OpenSim.

Date (da – a) **A.A. 2006/2007**

Nome e indirizzo del datore di lavoro
 Tipo di azienda o settore

PERIODO DI SVOLGIMENTO: MAGGIO 2007
 IUL - Italian University Line
 Sede legale: Via Michelangelo Buonarroti, 10 - 50122 Firenze - www.iuline.it
 Università telematica

Tipo di impiego
Principali mansioni e responsabilità

COORDINAMENTO SCIENTIFICO PER IL MODULO “LE ICT E LA TRASFORMAZIONE DEGLI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO” DEL MASTER DI I LIVELLO “TRASFORMARE GLI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO. RUOLO, STRATEGIE E COMPETENZE DEL TUTOR PER LA FORMAZIONE IN SERVIZIO DEGLI INSEGNANTI”

- Definizione degli argomenti;
- Progettazione e gestione delle attività didattiche online;
- Realizzazione di interventi in videoconferenza;
- Orientamento degli studenti per la stesura del project work finale;
- Partecipazione alle commissioni di esame per le discussioni finali dei lavori degli studenti.

Date (da – a)

APRILE - MAGGIO 2007

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

Pio Stefanini
Produttore artistico

CONSULENTE MULTIMEDIALE PER LA REALIZZAZIONE DEL VIDEO CLIP MUSICALE “BRUCI LA CITTÀ” DI IRENE GRANDI

[\[http://www.youtube.com/watch?v=1LHcmruxLAK\]](http://www.youtube.com/watch?v=1LHcmruxLAK)

- consulenza per la sceneggiatura;
- realizzazione delle ambientazioni virtuali del videoclip;
- coordinamento delle sessioni di ripresa in ambiente virtuale;
- assistenza alla regia;

Date (da – a)

APRILE 2004

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

Domus Academy s.r.l. – via Darwin 20, Milano
Scuola post-universitaria di Design

DOCENZA SU “E-LEARNING” PRESSO IL MASTER ANNUALE DI INTERACTION DESIGN

Date (da – a)

MAGGIO – GIUGNO 2004

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

IFOA - Firenze
Istituto Formazione Operatori Aziendali
Contratto di docenza

DOCENTE PER IL CORSO “WEB CONTENT AND MULTIMEDIA DEVELOPER”

- definizione degli argomenti;
- predisposizione dei materiali di studio e approfondimento;
- 2 giorni full-time di lezioni in presenza.

Argomenti trattati:

- le basi dell'HTML
- impostare un Content Management System
- inserire contenuti multimediali

Date (da – a)

1991 – 2001

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

Studio Audience Recording s.n.c. – via Tevere 100, Sesto F.no - FI
Studio di registrazione professionale audio/video.
Socio fondatore

AMMINISTRATORE, TECNICO DEL SUONO, MUSICISTA, PROGRAMMATORE AUDIO/VIDEO/WEB

Tra i clienti: Gianni Morandi, CSI, Raf, Laura Pausini, Francesco Nuti, Giovanni Nuti, Marco Masini, Dirotta su Cuba, Diaframma, Riccardo Marasco, Pupo, Marco di Maggio, Gerardina Trovato, Maurizio Solieri, Federico Salvatore, Francesca Alotta, Yo-Yo Mundi, Whiskey Trail.

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

Date (da – a)	A.A. 2010/2011
Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione	Università di Firenze - Facoltà di Scienze della Formazione
Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio	Corso di laurea magistrale in Teorie della Comunicazione (LM 92) - conoscenze di base circa i modelli teorici e applicativi della comunicazione e capacità di analisi e di comprensione delle strategie comunicative e della comunicazione multimediale; competenze di comunicazione grazie allo studio delle grammatiche e dei testi propri delle diverse situazioni comunicative, con particolare attenzione alle dinamiche legate alle nuove tecnologie.
Qualifica conseguita	Dottore Magistrale in Teorie della Comunicazione con valutazione di 110/110
Date (da – a)	A.A. 2009/2010
Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione	Università di Firenze - Facoltà di Scienze della Formazione
Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio	Corso di laurea triennale in Scienze della Formazione Continua e Tecnologie dell'Istruzione (L 19) - Curricolo:"Tecnologie dell'Istruzione": computer graphics; dritto del lavoro; e-learning; estetica; filosofia e teoria dei linguaggi; filosofia teoretica; lingua e letteratura italiana; lingua inglese; musicologia; pedagogia dei media, linguaggi e comunicazione; tecnologie dell'istruzione.
Qualifica conseguita	Dottore in Scienze della Formazione Continua e Tecnologie dell'Istruzione con valutazione di 110/110 con lode
Date (da – a)	16-18/2/2005
Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione	INDIRE
Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio	Corso per programmatori sulla tecnologia software Flash MX 2004, con particolari approfondimenti sul linguaggio ActionScript 2
Qualifica conseguita	Attestato di partecipazione
Date (da – a)	18/3/2004
Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione	INDIRE
Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio	Workshop: "Introduzione al formato XML e alle sue applicazioni"
Qualifica conseguita	Attestato di partecipazione
Date (da – a)	3-4/3/2004
Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione	INDIRE
Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio	Workshop: "Information Architecture & Project Workflow & Usabilità"
Qualifica conseguita	Attestato di partecipazione

Date (da – a)
Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione
Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio
Qualifica conseguita

18-20/11/2002
Ateneo Multimediale

Seminario di formazione su “La sperimentazione dei processi innovativi nella scuola dell’infanzia e primaria”
Attestato di partecipazione

Date (da – a)
Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione
Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio
Qualifica conseguita

17-19/10/2002
Ateneo Multimediale

Corso “Web Usability”
Attestato di partecipazione

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

A.A. 1989/1990
Istituto Tecnico per Geometri “G. Salvemini” - Via G. Giusti - Firenze
Diploma di Maturità tecnica per Geometri

CAPACITÀ E COMPETENZE

PERSONALI

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

MADRELINGUA

ITALIANO

ALTRE LINGUA

INGLESE

Capacità di lettura
Capacità di scrittura
Capacità di espressione orale

MOLTO BUONA
BUONA
BUONA

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.

ATTITUDINE AL LAVORO IN TEAM, ACQUISITA ATTRAVERSO LA PARTECIPAZIONE A NUMEROSI GRUPPI DI PROGETTO E DI RICERCA PRESSO ANSAS.

OTTIME CAPACITÀ DI GESTIONE DEL RAPPORTO CON IL COMMITTENTE E CON I FORNITORI, MATURATE ATTRAVERSO LA MIA ATTIVITÀ DI COORDINATORE, PROGETTISTA E SVILUPPATORE PRESSO ANSAS E ATTRAVERSO LA GESTIONE TECNICO/AMMINISTRATIVA DELLO STUDIO DI REGISTRAZIONE PROFESSIONALE “STUDIO AUDIENCE RECORDING”.

OTTIME CAPACITÀ COMUNICATIVE ED ESPOSITIVE MATURATE ATTRAVERSO LA PARTECIPAZIONE A NUMEROSI CONVEGNI E CONFERENZE NAZIONALI E INTERNAZIONALI (VEDI ALL. III) E A TAVOLI TECNICI (COMITATO TECNICO SCIENTIFICO “PON DIDATEC”), OLTRE CHE ATTRAVERSO DOCENZE E TUTORAGGI NELL’AMBITO DI INIZIATIVE RIVOLTE A DOCENTI E STUDENTI DELLA SCUOLA ITALIANA.

OTTIME CAPACITÀ DI ANALISI E PROBLEM SOLVING, MATURATE ATTRAVERSO LE ATTIVITÀ DEI GRUPPI DI PROGETTO E DI RICERCA PRESSO ANSAS E LE CONSULENZE PER IL CINECA NELL’AMBITO DEI PROGETTI EUROPEI “AVATAR@SCHOOL” E “ABV4Kids”.

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.

OTTIME CAPACITÀ DI COORDINAMENTO DI PERSONE E PROGETTI E DI GESTIONE DEL FLUSSO DI LAVORO, MATURATE ATTRAVERSO IL COORDINAMENTO PEDAGOGICO NAZIONALE DEL PROGETTO EUROPEO “TEC”, DEI PROGETTI “MONDI VIRTUALI” E “SECONDLARNING” E LA MODERAZIONE ALL’INTERNO DI INIZIATIVE DI FORMAZIONE ONLINE (“PON DIDATEC”, “FOR”) PRESSO INDIRE. OTTIMA CAPACITÀ DI GESTIONE E CONTROLLO DI BILANCI E FLUSSI FINANZIARI MATURATA ATTRAVERSO LA GESTIONE FINANZIARIA DEL PROGETTO “MONDI VIRTUALI” PRESSO ANSAS E DELLO STUDIO DI

REGISTRAZIONE PROFESSIONALE "STUDIO AUDIENCE RECORDING".

CAPACITÀ E COMPETENZE TECNICHE

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

OTTIME CAPACITÀ DI UTILIZZO DEI SISTEMI OPERATIVI WINDOWS E MAC OS, DEI PACCHETTI OFFICE E IWORKS, DEI PROGRAMMI DI GESTIONE DI POSTA ELETTRONICA E DEI PRINCIPALI BROWSER PER LA NAVIGAZIONE IN INTERNET.

OTTIMA CONOSCENZA E PADRONANZA DEI LINGUAGGI HTML, PHP E JAVASCRIPT, DI TECNICHE DI SVILUPPO PER LA REALIZZAZIONE DI RICH INTERNET APPLICATIONS (AJAX, FLASH), DI PROGETTAZIONE E GESTIONE DI DATABASE MYSQL E ORACLE E RELATIVI DBMS, MATURATE IN 9 ANNI DI PRATICA PROFESSIONALE IN QUALITÀ DI "ANALISTA PROGRAMMATORE PER AMBIENTI WEB" E CON LA PARTECIPAZIONE A SEMINARI FORMATIVI PRESSO ANSAS.

OTTIMA ESPERIENZA E COMPETENZA NELLA PROGETTAZIONE, SVILUPPO, GESTIONE E MANUTENZIONE DI CONTENT MANAGEMENT SYSTEM (CMS) E LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) MATURATE PRESSO ANSAS IN QUALITÀ DI PROGETTISTA E ANALISTA PROGRAMMATORE.

OTTIMA CONOSCENZA DELLE PRINCIPALI PIATTAFORME VIRTUALI 3D (ACTIVEWORLDS, SECOND LIFE, OPENSIM) E DELLE TECNICHE DI MODELLAZIONE PER LO SVILUPPO DI CONTENUTI 3D; OTTIMA COMPETENZA NELLA PROGETTAZIONE E GESTIONE DI SPAZI EDUCATIVI VIRTUALI ALL'INTERNO DELLE SUDDETTE PIATTAFORME, MATURATE ATTRAVERSO LE INIZIATIVE INERENTI I PROGETTI "SECONDLARNING" E "MONDI VIRTUALI" E LO SVILUPPO E GESTIONE DELLA PIATTAFORMA VIRTUALE 3D "EDMONDO", SVILUPPATA PRESSO ANSAS CON TECNOLOGIE OPENSOURCE.

OTTIMA CONOSCENZA ED ESPERIENZA CON LE PRINCIPALI TECNICHE E STRUMENTI PER LA RIPRESA E IL MONTAGGIO AUDIO E VIDEO, MATURATE IN 10 ANNI DI PRATICA PROFESSIONALE PRESSO LO STUDIO DI REGISTRAZIONE AUDIO E VIDEO STUDIO AUDIENCE RECORDING) E ATTRAVERSO LA REALIZZAZIONE DI AUDIOVISIVI PRESSO INDIRE (VIDEOLEZIONI PON DIDATEC).

CAPACITÀ E COMPETENZE ARTISTICHE

Musica, scrittura, disegno ecc.

OTTIMA PADRONANZA DEGLI STRUMENTI MUSICALI CHITARRA E BASSO E DELLE TECNICHE DI PROGRAMMAZIONE SONORA, REGISTRAZIONE E MIXAGGIO AUDIO E VIDEO ACQUISITE IN 10 ANNI DI PRATICA PROFESSIONALE PRESSO LO STUDIO AUDIENCE RECORDING E CON LA PARTECIPAZIONE IN QUALITÀ DI MUSICISTA E TECNICO DEL SUONO A VARI CONCERTI E TOUR.

ALTRE CAPACITÀ E COMPETENZE

*Competenze non precedentemente
indicate.*

PATENTE O PATENTI

Patente A e B

ULTERIORI INFORMAZIONI

PUBBLICAZIONI

CURATELE

- Benassi, A. (2021). (a cura di) *A Scuola con Minecraft*. Firenze, Giunti Scuola. ISBN: 9788809906716
[stampato, consegnato e disponibile nei magazzini a dicembre 2020 come da dichiarazione dell'editore allegata alla domanda]

ARTICOLI IN RIVISTA / PARTI DI LIBRO

- Benassi, A. (2021). Introduzione. In *A Scuola con Minecraft*. Firenze, Giunti Scuola, VII-VIII. ISBN: 9788809906716
[stampato, consegnato e disponibile nei magazzini a dicembre 2020 come da dichiarazione dell'editore allegata alla domanda]
- Benassi, A. (2021). Cap. 3: Perché Minecraft a Scuola? In (a cura di) Benassi, A. (2021). *A Scuola con Minecraft*. Firenze, Giunti Scuola, 54-63. ISBN: 9788809906716
[stampato, consegnato e disponibile nei magazzini a dicembre 2020 come da dichiarazione dell'editore allegata alla domanda]
- Anelli, S., Benassi, A., Boccoli, M. & Paolini, L. (2021). Cap. 4: Linee guida per l'insegnante. In (a cura di) Benassi, A. (2021). *A Scuola con Minecraft*. Firenze, Giunti

Scuola, 64-94. ISBN: 9788809906716

(I paragrafi 1, 2 e 4 sono da attribuirsi al sottoscritto)

[stampato, consegnato e disponibile nei magazzini a dicembre 2020 come da dichiarazione dell'editore allegata alla domanda]

- Benassi, A., Cigognini, M.E., Naldini, M., Nardi, A. & Rossi, L. (2021). Cap. 5: Condizioni per la sostenibilità a scuola. In (a cura di) Benassi, A. (2021). *A Scuola con Minecraft*. Firenze, Giunti Scuola, 95-104. ISBN: 9788809906716
(Il paragrafo 1 è da attribuirsi al sottoscritto)
[stampato, consegnato e disponibile nei magazzini a dicembre 2020 come da dichiarazione dell'editore allegata alla domanda]
- Appendice: Minecraft a distanza. In (a cura di) Benassi, A. (2021). *A Scuola con Minecraft*. Firenze, Giunti Scuola, 105-118. ISBN: 9788809906716
(L'appendice è da attribuirsi al sottoscritto)
[stampato, consegnato e disponibile nei magazzini a dicembre 2020 come da dichiarazione dell'editore allegata alla domanda]
- Benassi, A. Cigognini, M. E., Naldini, M., Nardi, A., Rossi, L. (2020). Quando si studia su Minecraft: condizioni abilitanti e limiti nella didattica in classe. When studying on Minecraft: enabling condition and limits at school, in (a cura di) Cecchinato G., Grion, V. (2020). *Dalle Teaching Machines al Machine Learning*, Padova University Press, pp. 90 – 97
("Introduzione" è da attribuirsi al sottoscritto)
[\[articolo intero\]](#)
- Niewint, J., Mori, S., Naldini, M., Benassi, A. & Guasti, L. (2019). IDEAL: Una metodologia per costruire artefatti e promuovere le competenze trasversali in classe. *Form@re*, 19(1). ISSN 1825-7321
(I paragrafi 2.1 2 4.1 sono da attribuirsi al sottoscritto)
[\[abstract\]](#)
- Benassi, A., Mosa, E. (2019). Accompagnare la scuola nei processi d'innovazione. Spazi, tempi e strumenti per una nuova didattica. In (a cura di) Pizzato, F. (2021) *Una nuova frontiera della didattica*. Roma, Carocci, 45-70. ISBN: 9788843096299
(I paragrafi 6, 7 e 8 sono da attribuirsi al sottoscritto)
[\[abstract\]](#)
- Benassi, A. (2019). Escape room a scuola: ambienti fisici e virtuali per l'apprendimento. *Italian Journal of Educational Technology*, 27(2), 174-185. ISSN 2532-7720
[\[articolo intero\]](#)
- Benassi, A. (2018). Didattica immersiva. *Rivista Bricks*, 8(3), 106-111. ISSN: 2239-6187
[\[articolo intero\]](#)
- Benassi, A., Messere, M. (2017). Didattica del Coding nel Virtuale – Prime Esperienze di Formazione Docenti. *Rivista Bricks*, 7(1). ISSN: 2239-6187 (I paragrafi "Mondi virtuali come ambienti online per la formazione a distanza" e "Un mondo virtuale per la scuola: edMondo" sono da attribuirsi al sottoscritto)
[\[articolo intero\]](#)
- Benassi, A. (2017). Attività didattiche incentrate sul Think-Make-Improve: il modello Canadese. In (a cura di) Guasti, L., Rosa, A. (2017). *Maker@ Scuola. Stampanti 3D nella scuola dell'infanzia*. Firenze, Assopiù Editore, 87-90. ISBN 978889689365-4
- Benassi, A. (2013). Videogiochi e apprendimento collaterale. *Italian Journal of Educational Technology*, 21(3), 141-144. ISSN 2532-7720
[\[articolo intero\]](#)
- Benassi, A. (2012). Virtual Storytelling. Metodi e tecniche di scrittura audiovisiva con i mondi virtuali. *Italian Journal of Educational Technology*, 20(2), 113-120. ISSN 2532-7720
[\[articolo intero\]](#)

ATTI IN CONVEGNO

- Benassi, A., Cigognini M. E., M Naldini, A Nardi, L Rossi (2019). Quando si studia su Minecraft: condizioni abilitanti e limiti nella didattica in classe. Proceeding from CKGB 2019, Università di Padova, novembre 2019.
[\[link ad atti\]](#)
- Niewint-Gori, J., Naldini, M., Benassi, A., Guasti, L., & Mori, S. (2019). Skill me up... and up! An interactive design methodology to improve students' 21st century skills, in INTED 2019 Proceedings (pp. 5704-5709). IATED.
(I paragrafi 2.1 2 4.1 sono da attribuirsi al sottoscritto)
[\[link ad atti\]](#)
- Benassi, A., Cigognini, M.E., Cinganotto, L., Taddeo, G. (2018): Ambienti immersivi per lo sviluppo professionale dei docenti: verso una "valutazione immersiva" delle competenze digitali in ambito pedagogico. Bologna, 5-6 aprile 2018. Sirem. Abstract Proceedings, pp. 63 -66.
[\[link ad abstract\]](#)
- Taddeo, G., Cigognini, M. E., Benassi, A. (2017). La valutazione "immersiva" delle competenze digitali dei docenti: primi risultati dal progetto MENTEP, NeaScience. In Sansone N., Amenudini F. (a cura di) (2017) *Ubique e intelligenti: tecnologie e persone*. Atti del VI Congresso CKGB Collaborative Knowledge Building Group. NeaScience, 5(11), 47-51. ISSN 2282-6009
(Il paragrafo "Risultati" è da attribuirsi al sottoscritto)
- Benassi, A., Cinganotto, L. (2015). EdMondo: Immersive teaching/learning experiences in Italy. In Proceeding from "EDEN Annual Conference - Expanded Learning Scenarios", 9 – 12 June 2015, Barcelona (Spain). ISBN 978-615-5511-04-2, pp. 951 – 954.
- Guasti, L., Benassi, A., Nulli, G., Borri, S. (2015). Costruire Giocattoli con la Stampante 3D nella Scuola dell'Infanzia. Spazi di utilizzo, sperimentazione e co-progettazione didattica. In Conference Proceedings "Learning digitals: which issues from Education" (Vol. 2).
(Il paragrafo 1 è da attribuirsi al sottoscritto)
- Benassi, A., Orlandi. C., Galimberti, C., Cantamesse, M., Giacomina, G. (2011): World of Warcraft in the classroom. A research study on social interaction empowerment in secondary school. 5th European Conference on Games Based Learning, Athens, 20-21 Ottobre 2011, pp 35-45.

PARTECIPAZIONE A COMMISSIONI E COMITATI

- Presidente Commissione esaminatrice per la valutazione di candidature esperti nello sviluppo di software 3D immersivo basato sull'utilizzo di visori 3D
(Indire decreto DG prot. 15099 del 20/5/2020)
- Presidente Commissione esaminatrice per la valutazione di candidature esperti informatici per l'aggiornamento, la manutenzione e personalizzazione dell'application server "Opensimulator" in ambiente Linux, in relazione alla piattaforma "edMondo"
(Indire decreto DG prot. 15095 del 20/5/2020)
- Presidente Commissione esaminatrice per la valutazione di candidatura formatori esperti nella progettazione e conduzione di interventi formativi rivolti a docenti sull'impiego didattico del software Minecraft Education Edition
(Indire decreto DG prot. 4398 del 3/2/2020)
- Membro effettivo Commissione esaminatrice per la valutazione di candidatura formatore psicologo esperto nella progettazione e conduzione di percorsi sul tema del Social Emotional Learning (SEL)
(Indire decreto DG prot. 2049 del 17/1/2020)
- Presidente Commissione esaminatrice per la valutazione di candidatura sviluppatore

software esperto in applicazioni 3D per piattaforme immersive
(Indire decreto DG prot. 31144 del 24/10/2018)

- Presidente Commissione esaminatrice per la valutazione di candidature esperti informatici per l'aggiornamento, la manutenzione e personalizzazione dell'application server "Opensimulator" in ambiente Linux
(Indire decreto DG prot. 31134 del 24/10/2018)
- Presidente Commissione esaminatrice per la valutazione di candidature di esperti di tecniche di costruzione 3D su piattaforma Second Life/Opensimulator ed esperti nell'implementazione di oggetti didattici in ambienti immersivi in lingua inglese
(Indire decreto DG prot. 31110 del 24/10/2018)
- Membro del gruppo di valutazione con il compito di esaminare le proposte progettuali presentate dalle istituzioni scolastiche a seguito della pubblicazione dell'Avviso pubblico prot. n. AOODGEFID/1953 del 21 febbraio 2017, per il potenziamento delle competenze di base in chiave innovativa, a supporto dell'offerta formativa nelle scuole dell'infanzia e nelle istituzioni scolastiche del primo e del secondo ciclo di istruzione.
(MIUR decreto dirett. prot. 366 del 21/8/2017 - Avviso Indire n. 1953 del 21/02/2017)
- Membro effettivo Commissione giudicatrice per la valutazione di candidatura esperti in attività di supporto tecnico/metodologico alla pratica dello scripting su piattaforma "Opensimulator".
(Indire decreto DG prot. 1080 del 3/11/2016)
- Membro effettivo Commissione giudicatrice per la valutazione di candidatura formatori docenti su metodologie di insegnamento del "Codinga scuola" con l'ausilio del software "Scratch" e supporto tecnico/metodologico rivolto agli utenti di Emondo.
(Indire decreto DG prot. 1127 del 16/09/2015)
- Presidente Commissione valutazione candidature tutor preposti alla formazione docenti nell'ambito dei progetti PON-Didatec Corso Base (D5-FSE-2010-1) e Avanzato (D5-FSE-2010-2)
(Indire decreto DG prot. 8 dell' 5/1/2012)
- Membro del Comitato Tecnico Scientifico "PON-DIDATEC" Corso Base e Avanzato
(Indire decreto DG prot. 85 dell' 9/3/2011)

TERZA MISSIONE

INIZIATIVE DI DIFFUSIONE E DISSEMINAZIONE

- 2012/21

"edMondo" - Il mondo virtuale per la scuola

Il mondo virtuale 3D online "edMondo", da me progettato, gestito e co-sviluppato in Indire sulla base di tecnologie open-source (si veda il presente CV...), è dal 2012 a libera disposizione di docenti e studenti italiani allo scopo di diffondere l'uso delle tecnologie immersive nelle scuole. I docenti possono anche richiedere gratuitamente degli spazi virtuali dedicati in edMondo per svolgervi attività con le loro classi. A marzo 2021, edMondo conta oltre 7.990 iscritti tra insegnanti e studenti che lo utilizzano per attività di familiarizzazione, formazione e sperimentazione in classe. Ad oggi sono oltre 200 i progetti realizzati in edMondo dalle scuole, anche di altri paesi nell'ambito di progetti internazionali. Il gruppo Facebook di edMondo conta ad oggi 3145 membri. A dicembre 2020, edMondo risultava essere [l'ottavo mondo virtuale a livello mondiale per numero di iscritti](#), il primo in assoluto in ambito *educational*. Nel 2019 sono stato invitato da Apple presso la sede principale di Cupertino (USA) per partecipare ad un *briefing*, insieme ad un numero selezionato di rappresentanti di istituzioni a livello nazionale, dedicato agli aspetti più innovativi del settore Education di Apple, incluso un approfondimento sulla Realtà Aumentata

- 2018/21

"MineClass" – Percorso di formazione e disseminazione per docenti

MineClass è un percorso di ricerca e formazione docenti con lo scopo di disseminare i risultati delle sperimentazioni Indire sull'utilizzo didattico del popolare videogioco "Minecraft". Arrivato alla sua terza edizione, MineClass ha visto la partecipazione di oltre 1000 docenti di tutta Italia ed ha contribuito alla diffusione di Minecraft nelle scuole.

- 2015/19
Ciclo di conferenze “Scuola e Virtuale”
 Conferenze nazionali a cadenza annuale, di cui sono curatore e responsabile scientifico, per la promozione e la diffusione delle tecnologie immersive in ambito educativo. Avviate da Indire nel 2015, dal 2017 sono organizzate in collaborazione con altri soggetti nazionali e internazionali nell’ottica di una maggiore diffusione sul territorio nazionale. L’edizione 2017 è stata seguita da Rai Scuola e l’ultima edizione (2019) ha visto la partecipazione di oltre 800 tra docenti e studenti di tutta Italia.
- 2020/21
Indagine “Pratiche didattiche durante il lockdown”
 Allo scopo di informare il Paese sugli effetti dell’epidemia di Covid-19 sul sistema di istruzione, un gruppo di ricerca Indire da me coordinato ha attivato un “Osservatorio” per condurre un’indagine presso i docenti delle scuole italiane. I risultati dell’indagine hanno avuto una eco significativa in altre istituzioni (si veda [articolo INVALSI](#)) e media di settore ([articolo OrizzonteScuola](#) e [Tecnica della Scuola](#)) e, nel dicembre 2020, sono stati oggetto di una [audizione](#) presso la VII Commissione (Cultura, Scienza e Istruzione) della Camera dei Deputati.
- 2014/21
Avanguardie Educative
 (disseminazione dei risultati) (pagina prodotti) (terza missione > spostare le cose)

INTERVISTE AL SOTTOSCRITTO

- 2019 – [“Andrea Benassi. Il virtuale nella scuola. Opportunità per la didattica”](#)
 [Rai Scuola - Digital World]
- 2019 – [“Andrea Benassi. Il virtuale nella scuola. La situazione oggi”](#)
 [Rai Scuola - Digital World]
- 2019 – [“EdMondo: il mondo virtuale per la formazione a distanza e per la didattica in classe”](#)
 [Rai Scuola]
- 2019 – [“Design Thinking: didattica con approccio da designer”](#)
 [Rai Scuola]
- 2017 – [“Intervista a Andrea Benassi su Edmondo”](#)
 [NextLearning.it]

DOCENZE

(si fa presente che buona parte delle docenze sotto elencate sono già state menzionate in precedenza in questo CV)

PRESSO UNIVERSITÀ ED ENTI DI RICERCA

- OTTOBRE/DICEMBRE 2020
 Docente (e direttore) nel corso di formazione e aggiornamento professionale “Corso Base di didattica immersiva in Edmondo”, II edizione
 [Università Telematica degli Studi IUL, a.a. 2020/2021]
- MARZO/GIUGNO 2020
 Docente (e direttore) nel corso di formazione e aggiornamento professionale “Corso Base di didattica immersiva in Edmondo”, I edizione
 [Università Telematica degli Studi IUL, a.a. 2020/2021]
- FEBBRAIO/DICEMBRE 2020
 Docente nel corso di formazione universitario “Innovazione didattica e digitale” rivolto a scuole della Provincia Autonoma di Bolzano
 [Università Telematica degli Studi IUL, a.a. 2019/2020]
- 2018/19 Docente nel corso di formazione universitario “Innovazione didattica e digitale” rivolto a scuole della Provincia Autonoma di Bolzano
 [Università Telematica degli Studi IUL, a.a. 2018/2019]
- 22 MARZO 2018 Lezione su “Didattica Immersiva”

[Università "Suor Orsola Benincasa" Napoli]

- DICEMBRE 2017/GIUGNO 2018 Docente (e direttore) nel corso di perfezionamento "Progettare e Valutare l'Innovazione in Classe"
[Università Telematica degli Studi IUL, a.a. 2017/2018]
- APRILE/LUGLIO 2016 Formazione e supporto tecnico per l'attuazione delle "Azioni Pilota Innovative > Laboratori di Coding"
[Sardegna Ricerche]
- Contratto di servizi specialistici e prestazioni professionali del CINECA recante data 30 maggio 2011 nel quale mi si conferisce l'incarico di consulente specialistico per il progetto "[ABV4Kids](#)"
- Incarico di lavoro del CINECA recante data 16/7/2007 nel quale mi si conferisce l'incarico di consulente, formatore e trainer per il progetto "[Avatar@school](#)"

PRESSO SCUOLE / RETI DI SCUOLE

- DICEMBRE 2020
Docente corso di formazione online per docenti "Didattica immersiva in edMondo" rivolto a IIS "Gentili " San Ginesio
[De Agostini Scuola]
- SETTEMBRE 2020
Docente corso di formazione online per docenti nell'ambito del progetto nazionale PNSD #25 "Metodologie didattiche e strumenti digitali a supporto dell'innovazione e della didattica attiva"
[ISIS "Malignani" di Udine]
- SETTEMBRE 2019 Docente corso di formazione per docenti nell'ambito del piano PNSD sul tema "Metodi e tecniche per la Didattica Immersiva"
[IIS "Marconi Pieralisi" di Jesi]
- MARZO/APRILE 2017 Docente corso di formazione per animatori digitali nell'ambito del piano PNSD (temi connessi al piano 1, 2 e 3)
[IIS "Blaise Pascal" di Pomezia]
- MARZO/MAGGIO 2017 Docente corso di formazione per animatori digitali su "Il PNSD a scuola" e "Le azioni del PNSD" nell'ambito del corso di formazione PON-FSE Azione 10.8.4. "Formazione del personale della scuola su tecnologie e approcci metodologici innovativi"
[IPSIA "Buscemi" di San Benedetto del Tronto]

PRESSO INDIRE

- 2012/13/14/15/16/17/18
Docente (e direttore) del "Corso di formazione base in edMondo", formazione online gratuita per docenti tenuta nel mondo virtuale 3D online "edMondo" di Indire.
Dal 2012 al 2018 sono state tenute 13 edizioni del corso della durata di 3 mesi/cad (10 lezioni settimanali più laboratorio di fine corso). Hanno partecipato oltre 1000 docenti
- 2018/19/20/21 Direttore e docente di "MineClass", corso di formazione online gratuiti per docenti sull'utilizzo didattico del videogioco Minecraft. Tre edizioni realizzate (la terza tuttora in corso):
1) Dicembre 2018/Giugno 2019; 2) Dicembre 2019/Dicembre 2020; 3) Gennaio/Giugno 2021.
Oltre 1000 i docenti iscritti
- IDeAL
- 2012/13
Docente corsi base e avanzato PON-DIDATEC ("PON-FSE Competenze per lo Sviluppo") per l'introduzione delle tecnologie digitali nella didattica, rivolti ai docenti delle 4 regioni italiane "Obiettivo convergenza"
- 2014/15/16/17/18/19
Seminari Avanguardie Educative