

CURRICULUM VITAE**INFORMAZIONI PERSONALI**

Nome	SABINA MARAFFI
Data di Nascita	15/08/1964
Qualifica	Dirigente Scolastico
Amministrazione	Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Incarico attuale	
Utilizzo/Comando	presso la sede :null ,dal :null al :null
Numero telefonico dell'ufficio	
Fax dell'ufficio	
E-mail istituzionale	
Posta elettronica certificata	
Altri Recapiti	

TITOLI DI STUDIO E PROFESSIONALI ED ESPERIENZE LAVORATIVE

Titoli di Studio	- Dottorato di ricerca G10: DOTTORATO DI RICERCA - SCIENZE MATEMATICHE FISICHE, NATURALI conseguito il 28/03/2019 con la votazione di Excellent/null
Altri titoli di studio e professionali	- Abilitazione esame di stato I7: ABILITAZIONE ESERCIZIO PROFESSIONE DI GEOLOGO conseguito il 21/11/1990 con la votazione di null/null - Laurea Magistrale Scienze geofisiche conseguito il 21/07/1988 con la votazione di 110 e lode/110
Esperienze professionali (incarichi ricoperti)	Incarichi ricoperti : - Istituzione scolastica : IC VIA CENEDA (RMIC8GE009) Tipo incarico : Effettivo, dal 01/09/2020 al 31/08/2022 - Istituzione scolastica : IC POGGIALI-SPIZZICHINO (RMIC8FF00E) Tipo incarico : Effettivo, dal 01/09/2017 al 31/08/2020 Altre esperienze professionali : - dal 01/09/2022 DIRIGENTE SCOLASTICO I.C. GABELLI - NAPOLI - dal 06/07/2022 Progetto Navigare consapevoli per non essere consumati dal consumismo. Vincitore del Concorso per i migliori progetti sul consumo digitale consapevole e responsabile Progetto MISE-MI Saper(e)Consumare - Ministero dell'istruzione, programma Rigenerazione Scuola

- dal 01/11/2021

Progetto PON Facilitare una ripresa verde, digitale e resiliente dell'economia - Azione 13.1.2 Digital Board: trasformazione digitale nella didattica e nell'organizzazione. Autorizzato con Prot. AOODGEFID - 0042550 del 02/11/2021.

- dal 01/10/2021

Progetto PON - Azione 13.1.1 Cablaggio strutturato e sicuro all'interno degli edifici scolastici. Avviso pubblico prot.n. 20480 del 20/07/2021 per la realizzazione di reti locali, cablate e wireless, nelle scuole. Autorizzato con Prot. AOODGEFID - 0040055 del 14/10/2021.

- dal 01/09/2021

Progetto Cyber Factor - ACCORDO CONVENZIONALE PROGETTO di pREVENZIONE E RIDUZIONE DEL BULLISMO E DEL CYBERBULLISMO, approvato, prot: QM20210052515.

- dal 01/01/2021

Predisposizione e direzione di Progetti Europei e nazionali

- dal 02/07/2017 al 30/05/2018

Joint Project a GeoQuest Project per Science on Stage Europe Italia - Islanda Selezionata come Project Manager, per un Progetto Internazionale in Earth Science Education - scambi di esperienze didattiche con docenti europei - didattica innovativa delle Scienze in classi di scuola superiore in Islanda e Grecia

- dal 01/07/2017

Membro del Comitato editoriale di numerose riviste scientifiche internazionali indicizzate, responsabile della supervisione del funzionamento della rivista.

- dal 01/02/2017 al 31/07/2018

Membro dell'International Scientific Advisory Board International Academy of Technology, Education and Development (IATED)

- dal 01/09/2016 al 15/12/2016

Formatore esperto MIUR corsi di formazione per docenti su didattica per competenze e didattica con metodologia CLIL - Scuole dell'Ambito 08 - 8 corsi di formazione per il MIUR

- dal 01/01/2015

Esperto di didattica innovativa e tecnologie educative multimediali DIRIGENTE SCOLASTICO INNOVATORE premio Tullio De Mauro - Fondazione Mondo Digital

- dal 01/01/1994 al 31/07/1996

Formatore nei paesi in via di sviluppo Forcom - Universit? La Sapienza (Roma), riconosciuto dal MIUR Specializzazione biennale post lauream

Capacità linguistiche

Lingua	Livello parlato	Livello scritto	Altro
Inglese	Buono	Buono	

Capacità nell'uso di tecnologie

- ECDL

livello di conoscenza : Ottimo

**Altro (pubblicazioni,
collaborazione a periodici,
ogni altra informazione che il
dirigente ritiene utile
pubblicare)**

- dal 31/08/2020

Maraffi S., La didattica digitale, Monografia Innovazione al tempo della trasformazione digitale Editore Giapeto oppure Guida oppure Franco Angeli (in

- dal 22/12/2019

Superquark+ 22/12/2019 (Raiply), di Piero Angela Il gioco.<https://www.raiply.it/video/2019/12/Superquark-piu-Il-Gioco-ee159d7e-b39f-497a-9911-cb2697>

- dal 15/11/2019

Raffone A., Sacerdoti F.M. Maraffi S., Monti J., LightVerb-Quest: An Adventure Storytelling Game to Foster Second Language Acquisition and Verbal Mult

- dal 28/06/2019

Raffone A., Sacerdoti F.M., Maraffi S., Monti J. (2019). Phrasal-Quest: Designing a Game-Based Storytelling Approach to Teach English Verbal Multi-Wor

- dal 31/01/2019

Maraffi S., Pennesi D., Acqua A., Stacchiotti L., Paris E. (2019) Soil is a Resource: Three Teaching Methods to Achieve One Target. ESERA 2017 Proceedi

- dal 15/01/2019

Raffone A., Sacerdoti F.M., Maraffi S., Monti J. (2019). Phrasal-Quest: Designing a Game- Based Storytelling Approach to Teach English Verbal Multi-Wo

- dal 01/01/2019

Raffone A., Sacerdoti F.M. Maraffi S., Monti J., LightVerb-Quest: An Adventure Storytelling Game to Foster Second Language Acquisition and Verbal Mult

- dal 07/08/2018

Maraffi S. & Sacerdoti, F.M. (2018). La Didattica Innovativa: Digital Gaming e Storytelling. In accordo con le recenti normative europee. Ed. Libreria

- dal 15/07/2018

Maraffi S. & Sacerdoti, F.M. (2018). The App Save Yourself improves knowledge in earth environmental emergency and safe behaviors. A 6th Mediterranean

- dal 01/07/2018

Maraffi S. & Sacerdoti, F.M. (2018). GeoQuest Project, implementation and experimentation of a computer classroom role playing game: final results. 6t

- dal 30/06/2018

Ercolino, I., Maraffi, S., Sacerdoti FM. (2018). Crimequest, A CLIL Approach of a??Learning on Gaminga?? to Improve Science Education and Language Lea

- dal 14/06/2018

Maraffi S. & Sacerdoti, F.M. (2018). Innovative Digital Games to Improve Science Education through Storytelling, Mystery and Myth. British DiGRA 2018.

- dal 11/06/2018

Sacerdoti FM., Maraffi S., Pennesi D., Scamardella A, Paris, E. (2018). Remote Educational Gaming. Dagli Atelier Digitali ai Progetti Europei, student

- dal 01/06/2018

Maraffi S., Paris E., Stacchiotti L. (2018). Learning Science through Gaming. 6th Scientific Day of School of Science and Technology, UNICAM. Book of

- dal 12/05/2018

Maraffi S. & Sacerdoti, F.M. (2018). Learning on Gaming. Innovative Teaching with the use of Smartphones and Digital Storytelling. Edizioni Accademich

- dal 03/03/2018

Ercolino, I., Maraffi, S., Pafundi, P.C., Porta, M. (2018). Skills assessment: CLIL methodology and digital skills. Rivista Bricks, AICA. ?? <http://ww>

- dal 01/03/2018

Sacerdoti F.M., Maraffi S., Pennesi D., Scamardella A, Paris, E. (2018). Remote Educational Gaming. Dagli Atelier Digitali ai Progetti Europei, student

- dal 21/12/2017

Maraffi S. & Sacerdoti, F.M. (2017). a??Save Yourselvesa??: an App to Improve Correct Behaviors in Earth Environmental Emergency. American Geophysical

- dal 12/11/2017

Ercolino, I, Maraffi, S. & Sacerdoti, F.M. (2017). a??Who killed Maya Foster? A CLIL CrimeQuest interactive gamea??. TESOLA Italy's 42nd NationalA Con

- dal 14/10/2017

Maraffi S., Ercolino, I. & Sacerdoti, F.M. (2017). CrimeQuest, a CLIL approach of a??Learning on Gaminga?? to improve Science Education and Language

- dal 01/10/2017

Maraffi S. & Sacerdoti, F.M. (2017). a??Learning on Gaminga?? Improves Science Learning in a STEAM Interdisciplinary Approach. Journal of Environmenta

- dal 22/09/2017

Maraffi S. & Sacerdoti, F.M. (2017). Learning on Gaming with a new digital educational environment. Digital Universities in the MOOC Era: Redesigning

- dal 07/09/2017

Maraffi S., Paris, E. & Sacerdoti, F.M. (2017). Learning on Gaming: A New Digital Game Based Learning Approach to Improve Education Outcomes. US-China

- dal 07/09/2017

Maraffi S. & Paris, E. (2017). Learning on Gaming improves integrated development of basic science skills and fosters curiosity towards the earth scie

- dal 25/08/2017

Maraffi S., Pennesi, D., Acqua, A., Stacchiotti, L., Paris, E. (2017). Soil is a resource: three teaching methods to achieve one target. 12th Conferen

- dal 11/12/2016

Maraffi S. (2016). Computer Class Role Playing Games, an innovative teaching methodology based on STEM and ICT: first experimental results. American G

- dal 14/11/2016

Maraffi S., Sacerdoti, F.M. (2016). GeoQuest a computer classroom Role Playing Engine to teach earth science in an interdisciplinary way. 9th annual I

- dal 31/10/2016

Maraffi S. & Sacerdoti, F.M. (2016). GeoQuest Project. Computer class Role Playing Game as innovative teaching methodology to foster STEAM education.

- dal 10/10/2016

Maraffi S., Pennesi, D., Acqua, A., Stacchiotti, L., Paris, E. (2016). SoilQuest: an IBSE approach with Computer Class Role Playing Game. Internationa

- dal 14/09/2016

Maraffi S., Paris, E., Scamardella, A. & Sacerdoti, F.M. (2016). Geoquest, a Computer Class Role Playing Game. In Bernardo Carmina and Marco Pasero (E

- dal 07/09/2016

Maraffi S., Pennesi, D., Acqua, A., Stacchiotti, L., Paris, E. (2016). SoilQuest, a Computer Class Role Playing Game. In D. Calcaterra, S. Mazzoli, F.

- dal 12/06/2016

Maraffi S., Marinelli, A.L. (2016). VALUQuest a Role Playing game for Skills Assessment. In Hawaii University International Conferences (Eds.), STEAM

- dal 10/06/2016

Maraffi S., Scamardella, A. & Sacerdoti, F.M. (2016). GeoQuest VESUVIUS a Class Role Playing Game. In Hawaii University International Conferences (Eds

- dal 08/06/2016

Maraffi S. (2016). GeoQuest VESUVIUS, a Class Role Playing Game. 5th Scientific Day of the School of Science and Technology. La divulgazione delle con

- dal 21/04/2016

Ercolino, I., Maraffi, S., Sacerdoti, F.M. (2016). Could smartphone in science teaching foster motivation and positive attitudes in students?. In Pixe

- dal 19/03/2016

Ercolino, I., Maraffi, S., Sacerdoti, F.M. (2016). Could hands-on activities and smartphone in science CLIL teaching foster motivation and positive at

- dal 18/03/2016

Maraffi S., Scamardella, A. (2016). GeoQuest VESUVIUS an interdisciplinary Role Playing Game. In Pixel (Eds.), New Perspectives in Science Education I

- dal 23/09/2015

Sacerdoti, F.M. & Maraffi S., (2015). EVO-RPGE an Interactive Role Playing engine. In ScienceKNOW Conferences C.B. (Eds.), ICEILT - The International

- dal 15/04/2015

Brevetto: Learning on Gaming Technology, CC BY-NC-ND 4.0, Patamu n. 50211

- dal 15/04/2015

Produzione di materiali multimediali: Percorsi avventura digitali (2015-2019) - e-voluzione srl

- dal 14/04/2015

Maraffi S., Scamardella, A. & Sacerdoti, F.M. (2015). GeoQuest, a class interactive role playing game. In EGU General Assembly (Eds.), Geophysical Research Abstracts, Vol. 17, EGU2015-11111

- dal 31/10/2012

Maraffi S., a??Multimedia Course on Natural Sciences, Biology and Geographya?? for the preparation of teacher competition, EdiSES, 2012

- dal 02/07/2012 al 31/10/2012

Maraffi S., a??Multimedia Course on Natural Sciences, Biology and Geographya?? for the preparation of teacher competition, EdiSES, 2012

- dal 01/07/1993

Rolandi G., Maraffi S., Petrosino P., Lirer L. (1993). The Ottaviano eruption of Somma-Vesuvio (8000 y B.P.): a magmatic alternating fall and flow-for

- dal 31/08/1991

Maraffi S. (1991). La??eruzione di Mercato. Poster e speaker, Napoli a??91, International Conference on Active Volcanoes and Risk Mitigation.

- dal 01/06/1991

Di Filippo G., Lirer L., Maraffi S., Capuano M. (1991). La??eruzione di Astroni nella??attivita? recente dei Campi Flegrei. Boll.Soc.Geol.It, n.110 (

- dal 20/09/1989

Maraffi S., Sacerdoti F.M. (1989). SISMA: an expert system to interpret seismograms. GIAST (Gruppo Informatica applicata alle scienze della terra del

RETRIBUZIONE ANNUA

Stipendio tabellare	Posizione parte fissa	Posizione parte	Retribuzione di risultato	Altro *	Totale annuo lordo
45.260,73 €	12.565,11 €	11.285,07 €	0,00 €	0,00 €	69.110,91 €

*ogni altro emolumento retributivo non ricompreso nelle voci precedenti