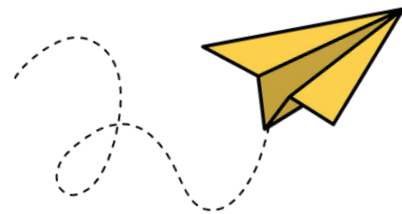




MARCO TORELLA

DOCENTE FORMATORE AUTORE

STEM | Innovazione didattica | Robotica educativa
Intelligenza Artificiale | Formazione docenti



PROFILO PROFESSIONALE

Docente di Tecnologia e formatore con una solida esperienza nella didattica innovativa, nelle discipline STEM, nella robotica educativa e nell'Intelligenza Artificiale. Trasforma idee e tecnologie in percorsi formativi efficaci e inclusivi, capaci di sviluppare competenze, pensiero critico e creatività negli studenti. Come autore e formatore, crea contenuti e conduce attività di divulgazione per rendere la tecnologia accessibile, significativa e al servizio dell'apprendimento.



FORMAZIONE

Laurea in Architettura e Ingegneria Edile

Università degli Studi di Roma "La Sapienza" - Giugno 2002
Votazione: 110/110

Master universitario di II livello

Progettazione Ambientale e uso delle risorse rinnovabili in architettura - votazione 100/100
Università La Sapienza - Facoltà di Architettura "Valle Giulia"

Abilitazione alla professione di Architetto

Superamento Concorso a Cattedre MIUR 2012

Classe di concorso A033, oggi A060 - Tecnologia

Seconda abilitazione all'insegnamento

Classe di concorso A01 - Disegno e Storia dell'Arte per la scuola secondaria di secondo grado



ATTIVITÀ ACCADEMICA

Università "La Sapienza" di Roma

2003/2004 Assistente alla Cattedra di Progettazione Ambientale e correlatore di tesi in architettura ad alta efficienza energetica.



ESPERIENZE SCOLASTICHE

Docente di Tecnologia

dal 2014 ad oggi

Docente di Tecnologia a tempo indeterminato nella scuola secondaria di primo grado. Progetta e realizza percorsi didattici legati alle discipline STEM, alla robotica educativa, al coding, alla stampa 3D, all'intelligenza artificiale e alla cittadinanza digitale.

Ambiti principali: didattica laboratoriale, curricula STEM, robotica educativa, contenuti digitali, metodologie attive.



PREMI E RICONOSCIMENTI



Atlante Italian Teacher Award 2026

Vincitore del primo premio nazionale dedicato ai docenti italiani, per l'impegno nell'innovazione didattica, nella progettazione educativa e nella valorizzazione delle competenze del futuro.



Campione Nazionale FIRST LEGO League 2026

Coach del team STEAM POWER, vincitore della Finale Nazionale FIRST LEGO League Italia 2026



Qualificazione al FIRST Championship - Houston 2026

Qualificazione del team STEAM POWER alla competizione mondiale FIRST, a seguito della vittoria nazionale.



Qualificazione Open Africa Championship 2025

Coach del team STEAM POWER, qualificato alla competizione internazionale Open Africa Championship 2025.



Motivate Award - Open Africa Championship

Riconoscimento internazionale ottenuto nell'ambito della partecipazione all'Open Africa Championship.



Qualificazione Open European Championship 2024

Coach del team STEAM POWER, qualificato all'Open European Championship 2024 di Bodø, Norvegia, dopo il risultato ottenuto nella Finale Nazionale FIRST LEGO League.



Premio Nazionale MIUR "Oltre la Robotica - Global Innovation Award 2023"

Riconoscimento nazionale ottenuto nell'ambito della FIRST LEGO League per il valore innovativo del progetto scientifico "Social Frigo".



1° Premio - Premio Scuola Digitale Lazio 2020

Autore del progetto "Caccia al Tesoro Digitale" legato all'innovazione digitale e alla didattica laboratoriale, Vincitore del Premio Scuola Digitale per la Regione Lazio.



www.marcotorella.com



prof.torella@gmail.com



[marco torellla](#)



[@m.torella](#)



ALTRE ESPERIENZE SCOLASTICHE



Tecnologie per l'inclusione

Dal 2016 al 2020 ha ricoperto l'incarico di operatore CTS della Provincia di Latina, con esperienza nella formazione su tecnologie per l'apprendimento, DSA, autismo, inclusione; è stato referente del Nucleo Operativo Bullismo della Provincia di Latina per la prevenzione dei fenomeni di bullismo/cyberbullismo nelle istituzioni scolastiche.



Collaboratore del Dirigente Scolastico

Dal 2023 al 2026 ha supportato la dirigenza nella gestione organizzativa dell'istituto comprensivo Frezzotti Corradini di Latina, nel coordinamento delle attività scolastiche e nei processi di innovazione e transizione digitale. Ambiti principali: organizzazione scolastica, comunicazione interna, coordinamento attività, supporto ai processi gestionali.



Animatore Digitale e Referente Transizione Digitale

Dal 2016 al 2026 ha coordinato nel proprio istituto iniziative di innovazione digitale e percorsi di formazione interna rivolti ai docenti, promuovendo l'uso di strumenti digitali, ambienti collaborativi e metodologie didattiche innovative. Nell'ambito degli incarichi legati all'innovazione digitale ha ideato, coordinato e promosso progetti scolastici orientati alla didattica laboratoriale e alla cultura maker, tra cui il FabLab d'Istituto, gli Atelier Creativi, la Robots League e attività di robotica educativa, coding e autocostruzione di strumenti digitali per la didattica. Ambiti principali: Google Workspace, coding e robotica educativa, fabbricazione digitale, intelligenza artificiale, formazione docenti, PNSD, PNRR, didattica digitale, ambienti di apprendimento innovativi.

ESPERIENZE PROFESSIONALI E PROGETTUALI



Formatore e relatore MIM/MIUR, WeSchool, Mondadori Education, Luxottica, scuole ed enti di formazione

Svolge attività di formazione rivolta a docenti e istituzioni scolastiche sui temi della didattica digitale, delle STEM, della robotica educativa, del coding, dell'intelligenza artificiale e dell'innovazione metodologica.

Ha partecipato come formatore e relatore a iniziative nazionali, tra cui Programma #Futuraltalia/PNSD, Fiera Didacta Italia, DM65, DM66, DM19, Scuole Polo per la Transizione Digitale, corsi WeSchool/Oilproject, progetto FAD Luxottica "Disegno Tecnico e Calcolo Numerico" e webinar per Mondadori Education sulle Indicazioni Nazionali 2025 per le discipline STEM.



Autore e collaboratore editoriale Minerva Scuola - Gruppo Mondadori - Rizzoli Education

Autore del volume "L'Aula di Tecnologia - Informatica", Minerva Scuola - Gruppo Mondadori, dedicato all'informatica nella scuola secondaria di primo grado. Revisore scientifico e autore degli aggiornamenti del corso "Impronta Tecnologica", Ed. Rizzoli, con revisione dell'area introduttiva, dell'Unità "Trasporti e Comunicazioni" e dell'unità "Sicurezza in rete" della nuova edizione.



Coach FIRST LEGO League - Team STEAM POWER

Coach del team STEAM POWER, impegnato in competizioni nazionali e internazionali di scienza e robotica educativa. Risultati principali: Campione Nazionale FIRST LEGO League Italia 2026, qualificazione al FIRST Championship di Houston, qualificazione all'Open European Championship di Bodø e all'Open Africa Championship. Vittoria del Premio Nazionale "Oltre la Robotica - Global Innovation Award 2023".



Architetto libero professionista

Dal 2003 al 2023

Attività professionale come architetto libero professionista e come professionista associato presso lo Studio Associato Minniti & Torella Architetti. Ambiti principali: progettazione architettonica, progettazione ambientale, architettura bioclimatica, energie rinnovabili, modellazione tridimensionale e rappresentazione digitale del progetto.



Fondatore del progetto "A Scuola di Tecnologia"

Fondatore e curatore di A Scuola di Tecnologia, progetto digitale dedicato alla didattica della tecnologia, alle STEM, alla robotica educativa e alla condivisione di risorse per studenti e docenti. Il sito raccoglie lezioni, tutorial, video, materiali didattici, approfondimenti e contenuti divulgativi per la scuola secondaria di primo grado. Il progetto comprende il sito www.marcotorella.com, il canale YouTube @proftorella e la pagina Instagram dedicata, con lezioni, tutorial, video, materiali didattici, approfondimenti e contenuti divulgativi per la scuola secondaria di primo grado.



Progetto digitale dedicato alla didattica della tecnologia, alle STEM e alla robotica educativa. Sito web, canale YouTube @proftorella e pagina Instagram con lezioni, tutorial, video, materiali didattici e contenuti divulgativi per studenti e docenti.



www.marcotorella.com



@ascuoladitecnologia



@proftorella

