

EDUCATORE E OPERATORE LUDICO

ESPERIENZA PROFESSIONALE

2016-2025 | COOPERATIVA ALCHEMIA

Educatore

- Referente Area Giochi della cooperativa con i compiti di creare un database dei giochi in possesso e per la formazione sul lavoro educativo tramite il gioco
- Operatore nel progetto di educativa di strada "Giovani Onde" del Comune di Bergamo con un ruolo di monitoraggio della presenza giovanile nei quartieri, di creazione di eventi sul territorio e della costruzione di rapporti di fiducia con gli utenti
- Operatore nel progetto di politiche giovanili "Bergamo per Giovani" con i compiti riguardanti la creazione di eventi e laboratori, lavoro educativo con giovani, gestione degli spazi giovanili e lavoro di rete con le realtà del territorio
- Lavoro educativo in servizi pomeridiani scolastici ed extrascolastici presso scuole secondarie di primo grado Ruolo di assistenza educativa presso scuole primarie e secondarie, sia di primo che di secondo grado, in rapporto ad utenti con fragilità e disabilità

2023 - 2025 | CSI-BERGAMO

Operatore Ludico

- Operatore ludico in contesti destrutturati con il compito di portare giochi e strutturare momenti di socializzazione con adolescenti e pre-adolescenti Assistenza nella gestione di fiere di giochi con partecipazione nello spostamento del materiale, nella gestione del tavolo prestati dei giochi e nella dimostrazione dei giochi ai gruppi interessati

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

2025 | UNIVERSITÀ DI GENOVA

Corso di specializzazione in Gaming and Boardgame Design

Progetto finale: creazione del gioco da tavolo "Oh, Melma!"

2023-2024 | UNIVERSITÀ DI URBINO

Master in Game Based Learning e Gamification in contesti educativi

Tesi: "Giocare col coding per porsi le domande giuste: un approfondimento di Thymio per lo sviluppo del pensiero computazionale." Voto finale: 106/110

2021 | UNIVERSITÀ DI BERGAMO

Laurea in Scienze dell'Educazione

Tesi: "Il disturbo da deficit dell'attenzione con iperattività: caratteristiche diagnostiche, effetti comportamentali e interventi educativi." Voto finale: 94/110

PROFILO

Affidabile e versatile, con esperienza nella progettazione di eventi e laboratori. Avendo continuo interesse a maturare professionalmente rimango in costante formazione attraverso canali d'informazione sul tema ludico, corsi di specializzazione e volumi di saggistica. Curo anche molteplici interessi personali (quali prodotti cinematografici, fumetti e giochi) che, anche in ambito lavorativo, favoriscono la socializzazione e lo sviluppo di attività. In particolare, impiego giochi da tavolo e di ruolo per ottenere risultati educativi e didattici, e sono in grado di sviluppare giochi alternativi dedicati target e obiettivi specifici.

CONTATTI



CAPACITÀ RELAZIONALI E ORGANIZZATIVE

- Lavorare in équipe e tra diverse équipe
- Intervenire su urgenze ed imprevisti
- Gestire materiali e tempi
- Utilizzare informazioni sensibili
- Problem solving e problem seeking
- Flessibilità
- Capacità decisionale

CAPACITÀ E COMPETENZE TECNICHE

- Progettare attività con il robot educativo Thymio
- Creare progetti ed attività ludiche attraverso giochi da tavolo e di ruolo
- Comprendere, analizzare e modificare regolamenti di giochi
- Creare giochi da tavolo e di ruolo
- Costruire una relazione educativa
- Svolgere piccolo bricolage
- In possesso della patente B

LINGUE

Italiano	Madrelingua
Inglese	B2
Francese	A2