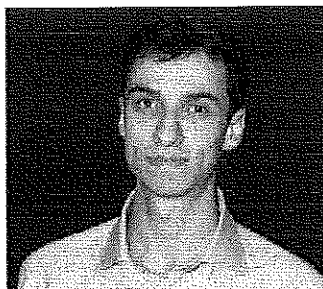


INFORMAZIONI PERSONALI

Alessandro Norfo



 Via ...
 ...
 ...
 ...

Sesso M | Data di nascita ... | Nazionalità Italiana

ESPERIENZA DIDATTICA

Attualmente

Docente

PlayMakers – Laboratori pomeridiani organizzati da FabLab Bologna presso IC21

- Questi laboratori di durata annuale includono tre diversi percorsi didattici mirati a differenti fasce d'età (primaria, secondaria di primo e secondo grado). Suddivisi in moduli tematici bimestrali si pongono l'obiettivo di avvicinare bambini e ragazzi alla tecnologia in modo attivo, creativo e divertente mediante attività di programmazione, robotica, modellazione 3D e tanto altro.

Settembre – Ottobre 2016

Docente

Educare a Educare – progetti di formazione docenti presso Fondazione Golinelli (Bologna)

- Questi laboratori, alcuni mirati alla scuola dell'infanzia, altri alla primaria, avevano lo scopo di formare gli insegnanti all'utilizzo del digitale e delle nuove tecnologie nella didattica, così come suggerito nel PNSD (Piano Nazionale Scuola Digitale).

26 Giugno - 1 Luglio 2016

10 Luglio - 15 Luglio 2016

Docente

H-Campus Digital Summer Camp, presso H-Farm (Treviso)

- Docente al "Digital Summer Camp"
 - » Settimana del Coding: seguendo un approccio costruttivista abbiamo insegnato ad usare il linguaggio Python per creare disegni, animazioni e piccoli videogiochi, tramite librerie come Turtle o Pygame.
 - » Due settimane di Minecraft: abbiamo insegnato ai ragazzi ad utilizzare Python per interagire con il mondo di Minecraft.
 - » Settimana dei Videogames: seguendo un approccio costruttivista abbiamo guidato i bambini a creare semplici videogiochi utilizzando Scratch.

Maggio 2016

Assistente alla didattica

Università di Bologna

- Assistente (*pro bono*) della Dott.ssa Angela Sofia Lombardo, titolare del Laboratorio di Informatica per gli studenti del corso di laurea in "Educatore nei Servizi per l'Infanzia".

Aprile 2016

Assistente alla didattica

Università di Bologna

- Assistente (*pro bono*) del Dott. Michael Lodi, titolare del Laboratorio di Informatica per gli studenti del

corso di laurea in "Scienze della Formazione Primaria".

Aprile - Maggio 2016	Docente Progetto OPUS, "Dal Codice al Robot" – Fondazione Golinelli • Abbiamo progettato e tenuto un laboratorio della durata di 7 incontri in cui ragazzi di scuola secondaria di primo grado hanno imparato ad utilizzare <u>Scratch</u> per programmare gli <u>mBot</u>, dei robot basati su <u>Arduino</u> e finalizzati alla didattica.
Novembre - Dicembre 2015	Assistente alla didattica Università di Bologna • Assistente (<i>pro bono</i>) del Dott. Michael Lodi, titolare del Laboratorio di Informatica per gli studenti del corso di laurea in "Educatore Sociale e Culturale".
Novembre 2015	Assistente alla didattica Università di Bologna • Assistente (<i>pro bono</i>) della Dott.ssa Angela Sofia Lombardo, titolare del Laboratorio di Informatica per gli studenti del corso di laurea in "Educatore nei Servizi per l'Infanzia".
Ottobre - Dicembre 2015	Formatore Scuola Primaria Giosuè Carducci (Bologna) • Ho collaborato con l'insegnante di una classe terza (indirizzo Montessoriano) svolgendo attività sia "unplugged" che al computer (Scratch) aventi lo scopo di fare apprendere ai bambini il Pensiero Computazionale.
30 Agosto - 4 Settembre 2015	Docente <u>Digital Accademia</u> / H-Farm (Trevise) • Docente al "<u>Digital Native Summer Camp</u>" (durante il Videogames Camp), in cui abbiamo insegnato a bambini e ragazzi a progettare e programmare videogiochi mediante strumenti quali Scratch e Unity3D.
Febbraio 2014 - attualmente	Mentor volontario <u>Coderdojo Bologna</u> • Aiutiamo bambini e ragazzi ad esprimere la loro creatività, insegnando loro a programmare con Scratch, Python e altri linguaggi, e coinvolgendoli in progetti di elettronica e robotica educativa con strumenti didattici quali Arduino e RaspberryPi.

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

Settembre 2013 - Febbraio 2016

Laurea Magistrale in Psicologia Cognitiva Applicata

110 e Lode

Alma Mater Studiorum -- Università di Bologna

- Materie: Applicazioni della realtà virtuale, Disfunzioni cognitive e disagio psicologico, Neuroscienze cognitive, Processi e disturbi dell'apprendimento, Psicologia ambientale, Psicologia animale comparata, Psicologia della salute e comunicazione interpersonale, Psicologia dello sport, Psicologia giuridica, Psicologia sociale cognitiva, Psicopatologia dei disturbi emotivi, Ritmi del comportamento e ciclo veglia-sonno.
- Tesi: "Il Ruolo della Moralità nei Giudizi di Umanità" in Psicologia Sociale con la Prof.ssa Monica Rubini.

30 Novembre - 2 Dicembre 2012

Corso di codifica "Facial Action Coding System"

C.R.F. Centro Ricerche FACS Onlus, Università degli Studi di Trieste

Il metodo Facial Action Coding System consente la codifica delle espressioni facciali scomponendole nelle più piccole unità d'azione fondamentali (<http://www.facsitally.it/2015/crf/facs/>). In seguito ho superato il FACS Final Test messo a punto dagli autori, Ekman, Friesen e Hager, tramite la procedura online sul sito ufficiale (<http://face-and-emotion.com/>).

Settembre 2010 - Novembre 2013

Laurea in Scienze del Comportamento e delle Relazioni Sociali

110 e Lode

Alma Mater Studiorum -- Università di Bologna

- Materie: Psicologia generale, Neurofisiologia, Neuroscienze cognitive e sociali, Neuropsicologia, Pedagogia generale e speciale, Metodologia della ricerca psicologica, Psichiatria, Antropologia culturale, Psicologia della comunicazione, Psicologia delle relazioni di gruppo, Psicologia evoluzionistica, Sociologia, Statistica psicometrica, Psicologia clinica, Psicologia delle organizzazioni, Psicologia dell'educazione, Psicologia dello sviluppo, Psicologia dinamica, Psicologia sociale.
- Tesi: "Pensiero intenzionale, spiegazioni teleologiche e misconcezioni della teoria dell'evoluzione" in Psicologia Evoluzionistica con il Prof. Marco Costa.

Settembre 2005 -- Luglio 2010

Diploma di maturità scientifica

Liceo Scientifico L. Da Vinci -- Casalecchio di Reno (BO)

- Indirizzo P.N.I (Piano Nazionale Informatica)

COMPETENZE PERSONALI

Lingua madre Italiano

Altre lingue

Inglese

	COMPRESIONE		PARLATO		PRODUZIONE SCRITTA
	Ascolto	Letture	Interazione	Produzione orale	
	B2	C1	B2	B2	B2
Idoneità universitaria B2					

Livelli: A1/A2: Livello base - B1/B2: Livello intermedio - C1/C2: Livello avanzato
Quadro Comune Europeo di Riferimento delle Lingue

Competenze comunicative

Buone capacità di espressione, in forma scritta e orale, acquisite durante il mio percorso formativo scolastico/universitario, che si affiancano ad una personale propensione per la scrittura.

Competenze organizzative e gestionali

Mi riesce naturale instaurare buone relazioni sociali e procedere in maniera coordinata in favori di gruppo, anche occupandomi personalmente degli aspetti organizzativi (divisione dei compiti, determinazione degli obiettivi, scadenze, ecc.) e della coesione e motivazione del team.

Competenze informatiche

Da sempre appassionato di tecnologie e Informatica, adoro utilizzare il computer e sono

continuamente intento ad acquisire nuove competenze, spesso da autodidatta.
Sono capace di installare sistemi operativi (in particolare Linux e Windows) e configurarli a seconda delle esigenze. Ho acquisito una discreta esperienza nel rendere nuovamente utilizzabili computer vecchi e mal funzionanti (a livello software).
Non ho mai paura di imparare ad usare nuovi strumenti.

Faccio parte di un team di sviluppo di videogames (Tangled Tails) nel quale svolgo il ruolo di game designer, sceneggiatore e co-developer.

Competenze generali

- Buona capacità di installazione, configurazione e utilizzo dei sistemi operativi (soprattutto Linux e Windows);
- Buona capacità di utilizzo di word processor (Lyx, LibreOffice Writer, Microsoft Word) e capacità di base nell'utilizzo di fogli elettronici (LibreOffice Calc, Microsoft Excel);
- Ottima capacità di navigazione in Internet (consapevolezza e strategie di ricerca);
- Competenze di base nell'utilizzo di strumenti multimediali (editor di immagini, musica o video come GIMP, Audacity e VLC).

Programmazione

- Ottima conoscenza di Scratch (<https://scratch.mit.edu/>)
- Buona conoscenza di Python
- Competenze intermedie di programmazione in C#, contestualizzate soprattutto nell'utilizzo del Game Engine "Unity3D"
- Conoscenza di base di HTML e Javascript

Altre competenze Ho una buona capacità creativa. Mi occupo amatorialmente della progettazione di storyline, stesura di sceneggiature e game design.

Patente di guida B

ULTERIORI INFORMAZIONI

Referenze Marco Costa, Professore associato confermato, Università di Bologna (marco.costa@unibo.it)
Angela Sofia Lombardo, Psicoterapeuta e Formatrice (angiolina1984@gmail.com)
Michael Lodi, Docente e Formatore (michael.lodi2@unibo.it)

Dati personali Autorizzo il trattamento dei miei dati personali ai sensi del Decreto Legislativo 30 giugno 2003, n. 196 "Codice in materia di protezione dei dati personali".

