

Lombardo Angela Sofia	
	via
Ordine degli psicologi Emilia-Romagna n°6671 sez:A	
Sesso F Data di nascita Nazionalità Italiana	

POSIZIONE RICOPERTA Psicologa dell'educazione, Progettista - Formatrice

ESPERIENZA
PROFESSIONALE

- 2016 -ad oggi
- Project manager comparto "Education"
Per conto di: FabLab Bologna
Attività: Coordinamento progetti di *maker education* rivolti a bambini e ragazzi dai 7 ai 13 anni.
In particolare mi occupo di progettare e realizzare esperienze di apprendimento creativo attraverso il *coding* e vari tipi di tecnologie, dal semplice circuito elettrico alle schede programmabili come Makey-Makey, mBot e Micro:Bit.
- A.S. 2016 -2017
- Docente e Progettista: Informatica e Robotica educativa Progetto "S.eT."
Per conto di: FabLab Bologna,
committente progetto: Unindustria Bologna
Presso: Scuola secondaria di I grado "Quirico Filopanti" Budrio
Attività: Laboratori a cadenza settimanale per apprendere i rudimenti della programmazione con Scratch e imparare a costruire e programmare robot. Il progetto coinvolge 6 classi per un totale di 150 studenti.
- A.A. 2016-2017
- Tutor accademico: Laboratorio di Informatica
Facoltà di Scienze della Formazione, Alma Mater Studiorum, Università di Bologna
Attività: 24 ore di Laboratorio di Informatica per gli studenti del Cdi in Educatore nei Servizi per l'Infanzia.
Il laboratorio si struttura come un percorso conoscitivo di vari strumenti digitali e non, adatti a progettare ed offrire un ambiente di apprendimento stimolante per la prima e la seconda infanzia. L'obiettivo è fornire ai partecipanti al laboratorio un quadro generale delle risorse disponibili (programmi per PC, App, Robot didattici ed attività unplugged) e favorire un atteggiamento esplorativo e creativo nei confronti di tali risorse al fine di selezionare e adattare quelle più indicate in base alle necessità evolutive specifiche degli alunni della scuola per l'infanzia

- A.S 2016-2017
 Coordinatore, Progettista & Docente, Corsi "Educare ad Educare"
 Per conto di: Associazione ProgrammaBol
 Presso: Opificio Golinelli, via Paolo Nanni Costa, Bologna.
 Attività: progettazione di 5 differenti corsi di formazione su coding, robotica, elettronica e tinkering, rivolti ai docenti delle scuole di ogni ordine e grado (Scuola dell'infanzia, Scuola Primaria, Scuola Secondaria di I grado, Scratch Avanzato e Scuole Secondaria di II grado).
- Giugno-Settembre 2016
 Progettista e Docente presso Digital Native Summer Camp
 Digital Accademia S.r.l. Tenuta Ca' Tron Via Sile, 41 - 31056 Roncade, Treviso, Italy
 Attività: Laboratori estivi di Coding, Robotica, Minecraft & Sviluppo di Videogame.
- A.S. 2015-2016
 Docente Informatica: Progetto App4kids
 Per conto di: Politecnico di Milano
 Presso: Scuola Secondaria di primo grado "Cavour", Minerbio
 Attività: App4Kids è un laboratorio dedicato all'avvicinamento dei giovani ai linguaggi di programmazione per lo sviluppo di applicazioni *mobile*.
- A.A. 2015-2016
 Progettista e Docente di Informatica e Robotica educativa Progetto "S.eT."
 Per conto di: Unindustria Bologna
 Presso: Scuola secondaria di I grado "Giuseppe Ungaretti", Bentivoglio
 Attività: Laboratorio a cadenza settimanale per apprendere i rudimenti della programmazione con Scratch e imparare a costruire e programmare robot.
- A.A. 2015-2016
 Tutor accademico: Laboratorio di Informatica
 Facoltà di Scienze della Formazione, Alma Mater Studiorum, Università di Bologna
 Attività: 24 ore di Laboratorio di Informatica per gli studenti del Cdl in Educatore nei Servizi per l'Infanzia.
 Il laboratorio si struttura come un percorso conoscitivo di vari strumenti digitali e non, adatti a progettare ed offrire un ambiente di apprendimento stimolante per la prima e la seconda infanzia.
 L'obiettivo è fornire ai partecipanti al laboratorio un quadro generale delle risorse disponibili (programmi per PC, App, Robot didattici ed attività unplugged) e favorire un atteggiamento esplorativo e creativo nei confronti di tali risorse al fine di selezionare e adattare quelle più indicate in base alle necessità evolutive specifiche degli alunni della scuola per l'infanzia
- A.S. 2015/2016
 Tutor Informatica Creativa- Progetto "Competenze Digitali"
 Scuola Primaria Raffaello Sanzio, Istituto Comprensivo 9 Bologna
 Attività: Il progetto si pone l'obiettivo di avvicinare i bambini di 4 classi della scuola primaria alla programmazione creativa con Scratch ed al pensiero computazionale.
 All'interno di un ambiente di apprendimento costruttivista i bambini saranno accompagnati nel processo di animazione di un racconto, dedicato al parco adottato dalla scuola, scritto e pubblicato da loro stessi.
 Le animazioni, create dai bambini con il linguaggio di programmazione Scratch, saranno collegate ad dei QR Code che verranno esposti all'interno del parco al quale sono dedicate.
- Gennaio 2016
 Docente Informatica ed Elettronica Creativa -Corso "Educare ad Educare"
 Opificio Golinelli, via Paolo Nanni Costa, Bologna.
 Attività: il corso si propone di fornire ai docenti della scuola Primaria gli strumenti di base di informatica creativa, robotica, making ed elettronica al fine poterli applicare nella progettazione e realizzazione di attività in classe .
 Inoltre, intende passare ai docenti le conoscenze e le metodologie per poter poi apprendere "facendo", lavorando in modo cooperativo in classe insieme ai propri studenti.
- 31 Agosto - 4 settembre 2015
 Docente di Coding presso Digital Native Summer Camp
 Digital Accademia S.r.l. Tenuta Ca' Tron Via Sile, 41 - 31056 Roncade, Treviso, Italy
 Attività: Docente di Coding con Scratch per la settimana dei Videogames.

2013 ad oggi

Mentor CoderDojo Bologna

CoderDojo è un network internazionale di volontari che promuove l'educazione ad un utilizzo attivo e creativo delle nuove tecnologie.

Attività:

Nel ruolo di mentor progetto e svolgo eventi educativi dove bambini tra i 7 e i 17 anni si divertono ad imparare la programmazione informatica attraverso attività creative con Scratch e non (programmazione di videogiochi, cartoni animati, presentazioni scolastiche, costruzione di robot).

Attività:

Laboratorio di robotica presso Maker Faire Roma 2014

Nell'ambito della manifestazione, come CoderDojo Bologna, abbiamo svolto due laboratori dedicati all'hardware Arduino durante i quali i ragazzi hanno avuto occasione di sperimentare la costruzione e la programmazione (con il linguaggio di programmazione SNAP4Arduino) di piccoli robot, sistemi LED o sonori.

Attività:

Laboratori di Tinkering presso SalaBorsa Bologna

Durante i laboratori di tinkering accompagniamo i bambini nella costruzione di vari tipi di manufatti come piccoli automi e varie applicazioni di circuiti elettrici morbidi (cartoline natalizie luminose, maschere di carnevale luminose ecc)

Marzo 2015

Formatrice "Informatica Unplugged"

Istituto Comprensivo San Pietro in Casale, (BO)

Attività: Nell'ambito dell'evento formativo "A tutto Coding" ho svolto un'attività formativa dedicata ai docenti dell'Istituto durante la quale ho introdotto loro le attività da me progettate come educatrice di integrazione scolastica nonché varie metodologie per offrire ai bambini esperienze di Coding anche senza l'uso diretto del computer, attraverso vari tipi di robot ma anche attraverso giochi che coinvolgono direttamente il bambino in prima persona.

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

A.A.2016-2017

FabLearn Fellow

University of Stanford, Graduate School of Education

Programma internazionale di *fellowship* dedicata allo sviluppo ed alla condivisione di esperienze di apprendimento costruzionista in contesti ibridi tra scuola e FabLab/ Makerspace.

1 Aprile 2015- Giugno 2015

Design and Development of Games for Learning Massachusetts Institute of Technology (MIT), MITx via edX

Ideazione e sviluppo di videogiochi per l'apprendimento con il linguaggio di programmazione Gameblox

Novembre 2014 - Marzo 2015

Learning Creative Learning (LCL) Massachusetts Institute of Technology (MIT)

Massive Open Online Courses (MOOC) dedicato alla Teoria del Creative Learning ed alla sua applicazione in contesti scolastici ed extrascolastici.

12 aprile 2014	Progettare e Promuovere l'integrazione delle abilità nella scuola Inclusiva. Cooperativa Quadrifoglio Bologna Formazione sulle metodologie più utili per progettare e promuovere l'integrazione di minori con vari tipi di disabilità all'interno del sistema scolastico.
2011-2015	Scuola di Specializzazione in Psicoterapia Costruttivista Institute of Constructivist Psychology (ICP) Padova, Italia Formazione professionale approfondita sulla Teoria dei Costrutti Personali e sulla sua applicazione nella pratica psicoterapeutica.
06/09/2010	Esame di Stato Ordine degli Psicologi Ordine degli Psicologi dell'Emilia Romagna
2007-2009	Laurea Specialistica in Psicologia Cognitiva Applicata Alma Mater Studiorum, Università di Bologna voto di Laurea: 108/110
2003-2007	Laurea in Scienze del Comportamento e delle Relazioni Sociali Alma Mater Studiorum, Università di Bologna, sede di Cesena

COMPETENZE PERSONALI					
Lingua madre	Italiano				
Altre lingue	COMPRENSIONE		PARLATO		PRODUZIONE SCRITTA
	Ascolto	Lettura	Interazione	Produzione orale	
Inglese	C1	C1	B2	B2	B2
Livelli: A1/2 Livello base - B1/2 Livello intermedio - C1/2 Livello avanzato Quadro Comune Europeo di Riferimento delle Lingue					

Competenze comunicative	Possiedo delle competenze comunicative di alto livello acquisite durante la formazione come psicoterapeuta e psicologa. L'esperienza acquisita come educatrice nella scuola dell'infanzia e come mentor presso CoderDojo mi consentono di interagire in modo ottimale con bambini di tutte le età.
Competenze organizzative e gestionali	Come mentor di CoderDojo mi occupo dell'organizzazione dei nostri eventi formativi sia dal punto di vista didattico che logistico.
Competenze informatiche	Programmazione Informatica con i seguenti linguaggi: Scratch, App Inventor, Scratch4Arduino, Snap4Arduino, MakeBlock, Gameblox, Utilizzo ed insegnamento di varie app per il coding come Scratch Jr e Tickle. Modellazione 3D con TinkerCAD e Beetleblocks Patente europea ECDL per l'informatica.
Altre competenze	Schede hardware: come mentor di CoderDojo ho imparato a costruire e programmare vari tipi di artefatti digitali con le schede MakeyMakey e Arduino. Costruzione di circuiti elettrici Competenze nell'utilizzo di vari robot didattici: BeeBot, Primo, Sphero, mBot, LEGO WeDu, HummingBird Robotic Kit..
Patente di guida	B

ULTERIORI INFORMAZIONI

Pubblicazioni	• Linux Day Bologna, pubblicato da International Open Magazine il 13/11/2015
Presentazioni	• Poster: "Creative Robotics: design a creative learning experience using Scratch and off-the-shelf robotic kit" Scratch Conference 2016, Massachusetts Institute of Technology (MIT) Boston, MA, USA • Workshop: "Rethinking I.T. education through PCP". European Personal Construct Association Conference 2016, Padova, Italy • Ignite talk: "Using Scratch Jr as a learning support tool in kindergarten" Scratch Conference 2015, Amsterdam, NL • Intervento: "Un'esperienza digitale d'integrazione scolastica nella Scuola dell'Infanzia", evento formativo: Learning Creative Learning - Apprendimento Creativo e Tecnologia, Università di Bologna, dipartimento di Scienze dell'Educazione. Novembre 2014
Conferenze	Scratch Conference (2016), MIT, Boston, MA, USA EPCA (2016) Padova, Italy. Scratch Conference (2015), Amsterdam. Scratch Conference (2014), MIT (Massachusetts Institute of Technology), Boston
Appartenenza a gruppi / associazioni	Presidente Associazione ProgrammaBol CoderDojo Bologna Società Costruttivista Italiana
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".