

Lombardo Angela Sofia

PSICOLOGA DELL'EDUCAZIONE E DELL'APPRENDIMENTO

Ordine degli psicologi Emilia-Romagna n°6671 sez:A

ESPERIENZA PROFESSIONALE

2022 ad oggi Learning experience designer

Presso Coop Soc Zaffiria

Seguo, come designer di esperienze di apprendimento, vari progetti Europei per Zaffiria. In particolare il progetto Agrinet4Edu, Keep in Touch, 4P4C. Inoltre progetto e conduco laboratori di STEAM education e Media education per scuole di ogni ordine e grado

2018 ad oggi Professoressa a contratto

Presso: Dipartimento di Scienze Dell'Educazione "Giovanni Maria Bertin" Alma Mater Studiorum, Università di Bologna

Progetto e conduco Laboratori di Informatica per il corso di laurea in Educatore nei servizi per l'infanzia e uno dei Laboratori di Tecnologie Didattiche per il corso di laurea in Scienze della Formazione Primaria.

2019 ad oggi Faculty member

Presso: Construing Modern Knowledge, Manchester, New Hampshire, USA

C.M.K. è una summer school per docenti, educatori e makers dedicata alla *maker education*, al *project based learning* ed al *learning by making*.

Il corso è organizzato e condotto da Sylvia Martinez e Gary Stager con il supporto di uno staff di *faculty members*.

Il mio compito era di facilitazione dei corsisti in fase di ideazione e sviluppo dei loro progetti e di conduzione giornaliera dei gruppi di riflessione e condivisione.

Gennaio-Maggio Esperto di Tinkering

2022

Per conto di IC 12 Bologna e Istituto Nazionale di Astrofisica (INAF)

Nell'ambito del progetto "Click! Officina della Luce" ho condotto laboratori di Tinkering in vari istituti comprensivi di Bologna e provincia

Maggio 2021- Esperto di coding e game design

Giugno 2021

Per conto di Scuola secondaria di primo grado "Torre", Pordenone

Ho seguito e supportato tre squadre di studenti nello sviluppo di videogames dedicati al tema "Sostenibilità ambientale". I videogames si sono classificati al secondo ed al terzo posto al concorso "new technologies for the future across the ocean".

Maggio 2021 Conduutrice workshop

Per conto di Edizioni Centro Studi Erickson, Trento

Nell'ambito del convegno "Scuola Creativa" ho co-condotto un workshop dedicato al coding con Scratch.

**Gennaio 2021-
Maggio 2021** **Formatrice corso “LCL per DOORS”**

Per conto di PDP, Fabriano nell'ambito del progetto DOORS, Fondazione Con i Bambini. Ho progettato, prodotto le risorse didattiche e condotto un corso di formazione docenti dedicato al modello dell'Apprendimento Creativo ed alla sua applicazione nella progettazione didattica. Il corso prevede degli incontri live(su piattaforma online) dedicati alla sperimentazione del coding con Scratch e del lavoro asincrono di approfondimento teorico e pratico.

**Gennaio - marzo
2021** **Docente Laboratorio “Elettro-coding”**

Per conto di: InVento Innovation Lab srl
Ho accompagnato una classe terza di scuola secondaria di primo grado in un percorso di apprendimento e sperimentazione del coding con il microcontrollore BBC Micro:bit. Al termine del percorso gli studenti hanno progettato e realizzato dei piccoli prototipi di soluzioni legate a problemi ecologici ed ambientali.

**Ottobre 2020
-Settembre 2021** **Formatrice “Tecnologie didattiche nei servizi 0-6”**

Per conto di: Cooperativa Melarancia, Pordenone
Ho condotto un ciclo di incontri formativi dedicati all'uso della tecnologia nelle pratiche educative per lo staff di educatrici del servizio educativo 0-6 anni di Porcia. Inoltre abbiamo condotto dei laboratori di affiancamento in cui io e le educatrici abbiamo svolto con i bambini delle attività di coding e tinkering permettendo così allo staff di imparare sul campo e sperimentare le attività in prima persona.

**Ottobre-Novembre
2020** **Formatrice corso “Tinkering e robotica educativa”**

Presso: G.Lab (Fondazione Golinelli) Bologna
Ho progettato e condotto un corso di formazione docenti online dedicato al tinkering.

Luglio 2020 **Educational designer e docente Summer Camp**

Presso: Spazio di Opportunità
Nell'ambito dei campi estivi proposti da Spazio di Opportunità (progetto co-finanziato dal bando Con i Bambini) ho progettato e condotto i laboratori di coding creativo con Scratch.

Aprile-Maggio 2020 **Global Facilitation Team Member**

Presso: Learning Creative Learning MOOC, LLK, MIT Media Lab, Boston
Learning Creative Learning (LCL) è un MOOC organizzato e condotto dal Lifelong Kindergarten Group (LLK) del MIT Media Lab.
Learning Creative Learning (LCL) è una comunità di educatori, designer, genitori e persone che esplorano l'apprendimento creativo insieme. Nel corso di sei settimane, vengono esplorati, sperimentati e discussi idee e principi alla base dell'apprendimento creativo, con un particolare focus su come portare alcune di queste idee e pratiche nel proprio lavoro e nella propria vita. Come membro del facilitation team mi sono interfacciata con lo staff di LLK per organizzare e facilitare le live chat ed i workshop online.
In particolare ho seguito la community italiana sia nel forum che negli eventi live, ho tradotto in italiano parte dei contenuti, prodotto alcuni esempi di progetti mostrati e co-condotto alcuni live workshop.

Febbraio 2020 **Speaker**

Presso: Premio Scuola Digitale, Liceo scientifico "Albert Einstein" – Rimini
Il **Premio Scuola Digitale** è una iniziativa del MIUR che intende promuovere l'eccellenza e il protagonismo delle scuole italiane nell'apprendimento e nell'insegnamento, incentivando l'utilizzo delle tecnologie digitali nel curriculum.
Nell'ambito dell'edizione riminese del premio ho tenuto un keynote speech dal titolo: “Superpoteri Digitali & Apprendimento Creativo”.

A.S. 2019-2020 **Docente**

Presso: Liceo Malpighi, Bologna
Per la classe sperimentale 2BL de Liceo Linguistico Quadriennale insegno **“Coding Making &**

Robotics", un workshop settimanale di 3 ore dedicato all'apprendimento di *skills* tecniche (uso di macchine CNC, programmazione creativa, robotica creativa) ed allo sviluppo di *soft skills* legate al pensiero creativo, alla collaborazione ed al problem solving.

2018 ad oggi Fondatrice e Organizzatrice

Scratch Educator MeetUp, Bologna

Scratch Educator MeetUp è un'alternativa giocosa e creativa alla formazione dei docenti sul coding e la robotica.

Il format è progettato e supervisionato da Harvard Graduate School of Education, Creative Computing Group.

Offriamo incontri a cadenza mensile in cui docenti, maestre, educatori e adulti interessati possono confrontarsi e formarsi in modo informale su Scratch e la robotica creativa.

2016 -2020 Formatrice

Presso: Fondazione Golinelli

Per conto dell'associazione ProgrammaBol mi sono occupata di progettare e condurre (in collaborazione con altri soci e formatori) alcuni dei corsi di formazione docenti sul coding, la robotica educativa ed il tinkering offerti da Fondazione Golinelli nell'ambito del progetto "Educare ad Educare".

Settembre 2017 Educational Designer & MakerSpace Manager

settembre 2020 Presso: Malpighi LaB, Bologna

Progetto, conduco e supervisiono la conduzione le attività curricolari, extracurricolari ed estive di coding, robotica e making offerte dal makerspace "Malpighi LaB" e dai docenti del Liceo Malpighi.

Mi occupo anche del coordinamento dello spazio, delle attrezzature e dei materiali utilizzati nel makerspace.

Febbraio 2018 Organizzatrice e Facilitatrice "LCL Italia Live Meetup"

Progettazione, organizzazione e facilitazione del raduno italiano sul Creating Learning per insegnanti, educatori e appassionati di apprendimento creativo.

2015 - 2018 Tutor Accademico

Presso: Dipartimento di Scienze Dell'Educazione "Giovanni Maria Bertin", Alma Mater Studiorum, Università di Bologna

Ho progettato e condotto alcuni laboratori di informatica negli anni accademici 2015/16, 2016/17, 2017/18 per il corso di laurea in Educatore nei Servizi per l'infanzia.

2015 - 2018 Esperto e Consulente

Free Lance

Ho condotto laboratori curricolari di Coding e Stampa 3D per le scuole primarie Raffaello Sanzio (Bologna), Enzo Biagi (Medicina, Bo), D. Alighieri (Ostellato, FE), G. Carducci (Dogato, FE).

2016-2017 Docente

Per conto di: PACO collaborative

Nell'ambito del progetto Scuola e Territorio (S.e T.) ho condotto un percorso annuale di Design Thinking in una classe II di scuola secondaria di primo grado.

2015-2017 Educational Designer e Docente

Per conto di: Unindustria Bologna

Nell'ambito del progetto Scuola & Territorio (S.e T.) ho progettato, condotto e supervisionato nella conduzione il percorso annuale dedicato all'**apprendimento del coding e della robotica** per le classi prime delle scuole secondarie di primo grado aderenti al progetto.

2015-2017 Docente e Camp Manager

Presso: H-Farm Education

Nell'ambito dei Digital Natives Summer Camp ho gestito come manager e supervisore la sede di Milano nell'estate del 2017 e progettato e condotto i camp della sede di Roncade (TV) a partire

dal 2015 per quanto riguarda le attività di coding e robotica creativa.

A.s. 2015-2016 Progettista e Docente

Per conto di: Politecnico di Milano

Nell'ambito del Progetto App4Kids ho progettato e condotto un percorso annuale di Coding con Scratch e sviluppo di app con App Inventor per una classe II di scuola secondaria di primo grado.

CONTRIBUTI ACCADEMICI

2020 FabLearn Conference

Columbia University, New York, USA

Workshop

- *Build a Computational Chain Reaction Machine*
Attività hands-on di computational tinkering durante la quale i partecipanti costruiscono una reazione a catena includendo sensori e microcontrollori programmabili.

Demo

- *Computational Surrealism*

2020 Scratch Conference

Massachusetts Institute of Technology (MIT) Boston, USA

(contributi accettati, conferenza rimandata al 2021 causa COVID-19)

Workshop

- *Computational Surrealism*
Attività hands-on di sperimentazione delle possibilità offerte dalle attività interdisciplinari tra arte, robotica e programmazione.

Demo

- *Scratch-powered digital Light play*
Presentazione di un prototipo open source e a basso costo per attività di computational tinkering, fisica e arte sviluppato da me in collaborazione con due sviluppatori free lance e due ricercatori INAF.

2020 Constructionism

Dublin, Ireland

(contributi accettati, conferenza annullata causa COVID-19)

Panel

- *Time for Optimism? A Constructionist Conversation*

2019 FabLearn Italia

Università politecnica delle Marche, Ancona

Poster

- *Moving Beyond Toy cars: Creative Robotics*

Poster

- *"Fai da esempio": coltivare l'approccio maker nella formazione degli insegnanti attraverso il costruzionismo*

2019 FabLearn Conference

Columbia University, New York, USA

Workshop

- *Computational Tinkering with Eco-Friendly Circuits*
Attività hands on di sperimentazione creativa di piccoli generatori di energia verde (pannelli solari e motori DC) attraverso Micro:Bit ed una estensione sperimentale di Scratch 3.0.

Workshop

- *Video Sensing Creative Party*
Attività *hands on* di sperimentazione delle possibilità creative offerte dall'estensione *video-sensing* di Scratch 3.0
- Poster
 - *Moving Beyond Toy cars: Creative Robotics*
- 2018 Scratch Conference 2018**
Massachusetts Institute of Technology (MIT) Boston, USA
- Ignite talk
 - *Integrating Scratch into Middle School curriculum: a learning empowerment experience through Scratch, Science and Creative Learning*
- Poster
 - *Moving beyond toy cars: Creative Robotics*
- Workshop
 - *Tinkering in the (Sensor) Garden*
workshop di *computational tinkering* dedicato alle esplorazioni creative con vari tipi di microcontrollori (Micro:Bit, mBot, Chibi Chip) e sensori.
- 2018 Constructionism 2018**
Vilnius, Lithuania
- Panel
 - *Inside the Trojan Horse - a discussion among the next generation of constructionists*
- 2017 FabLearn Conference**
Stanford University, Palo Alto, CA, USA
- Workshop
 - *Computational Tinkering Robot Dance Party with ScratchX & Arduino*
Attività *hands on* di sperimentazione di un setup sperimentale di Arduino che permette di collegare velocemente, attraverso dei cavi a coccodrillo il microcontrollore a diversi attuatori.
- 2016 Scratch Conference 2016**
Massachusetts Institute of Technology (MIT) Boston, USA
- Poster
 - *Creative Robotics: design a creative learning experience using Scratch and off-the-shelf robotic kit*
- 2016 European Personal Construct Association Conference 2016**
Padova
- Workshop
 - *Rethinking I.T. education through PCP*
- 2015 Scratch Conference Europe 2015**
Amsterdam, NL
- Ignite Talk
 - *Using Scratch jr as a learning support tool in kindergarten*

PUBBLICAZIONI

Twenty Ways to Facilitate Twenty Things to do with a Computer in

Twenty Things to Do with a Computer Forward 50: Future Visions of Education Inspired by Seymour Papert and Cynthia Solomon's Seminal Work, Gary S. Stager & Cynthia Solomon. Constructing Modern Knowledge Press (2021)

Creative Robotics In Meaningful Making Edited by Paulo Blikstein, Sylvia Libow Martinez, Heather Allen Pang, Kevin Jarrett. 2019

VOLONTARIATO

Maggio - Giugno 2020

Traduttrice

Faccio parte del team di volontari che si occupa delle traduzioni del sito web Scratch In Practice. Mi sono occupata della traduzione di alcune risorse per docenti dedicate al *tinkering* nella didattica delle scienze, le risorse sono di proprietà del Tinkering Studio, Exploratorium, San Francisco.

Marzo - Maggio 2020

Founder: Virtual Dojo

Virtual Dojo è una serie di "laboratori a distanza" gratuiti ed aperti a tutti, offerti ogni sabato durante la quarantena COVID-19 ed organizzati da un gruppo di volontari afferenti da vari CoderDojo di tutta Italia.

2015 ad oggi

Presidente: Associazione ProgrammaBol

ProgrammaBol si ispira alle teorie del Costruttivismo e del Costruzionismo per progettare ambienti di apprendimento all'interno dei quali chiunque può diventare protagonista di una esperienza di programmazione creativa e scoprire quanto può essere divertente imparare a programmare, costruire robot e piccoli automi o creare circuiti elettrici.

I valori che cerchiamo di trasmettere attraverso la nostra azione sul territorio sono: l'importanza della condivisione libera delle idee e della collaborazione tra pari, il software libero, l'errore come risorsa per migliorarsi.

2013 ad oggi

Mentor & Champion: CoderDojo Bologna

CoderDojo è un movimento internazionale di volontari che si impegnano ad offrire a bambini e ragazzi laboratori gratuiti di coding, making e robotica. Le attività di formazione dei nostri club ruotano intorno al gioco, lo scambio reciproco ed il peer learning, secondo l'unica regola fondamentale di ogni dojo: Be Cool.

A partire dal 2015 io sono Champion (cioè organizzatrice e responsabile) del Dojo di Bologna mi occupo di coordinare i mentor del Dojo, di ideare le attività, trovare le location, organizzare la comunicazione e gestire le iscrizioni dei bambini.

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

ISTRUZIONE

2016 FabLearn Fellowship

Stanford University, Graduate School of Education

I *FabLearn Fellows* sono esperti provenienti da tutto il mondo che si occupano di educazione in contesti sia formali che informali selezionati dal programma FabLearn per contribuire alla ricerca sull'impatto del making e dei makerspace nell'educazione e sviluppare risorse educative *open source*.

2007-2009

Laurea Specialistica in Psicologia Cognitiva Applicata

Alma Mater Studiorum, Università di Bologna

Tesi in Psicologia Giuridica, relatore Prof Fiorella Giusberti.

2003-2006

Laurea in Scienze del Comportamento e delle Relazioni Sociali

Alma Mater Studiorum, Università di Bologna

FORMAZIONE

- 2021** **Officina degli errori, il tinkering va a scuola**
Presso IC 12 Bologna a cura di INAF e INDIRE
- 2020** **Prenditi cura della tua fantasia. Fare Arte a scuola**
Alessandra Falconi per Rizzoli Education
- 2020** **Le potenzialità espressive della materia_CARTA**
ReMida Bologna
- 2020** **Immagin-ari: la comunicazione visiva a scuola**
Alessandra Falconi per Rizzoli Education
- 2019** **Trasformazioni di Scarti_Materiali intelligenti in Atelier**
ReMida Bologna
- 2016-2017** **Learning Creative Learning (LCL)**
Massachusetts Institute of Technology (MIT)
- 2016** **Design and Development of Educational Technology**
MITx via edX
- 2015-2016** **Learning Creative Learning (LCL)**
Massachusetts Institute of Technology (MIT)
- 2015** **Design and Development of Games for Learning**
MITx via edX
- 2011-2015** **Scuola di Specializzazione in Psicoterapia Costruttivista**
Institute of Constructivist Psychology, Padova.
- 2010** **Mediatore relazionale di I livello in TAA/IAA/EAA**
APSSD ChiaraMilla, Ferrara

COMPETENZE PERSONALI					
Lingua madre	Italiano				
Altre lingue	COMPRESIONE		PARLATO		PRODUZIONE SCRITTA
	Ascolto	Lettura	Interazione	Produzione orale	
Inglese	B2	B2	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 Ottime competenze comunicative e relazionali con adulti e bambini di tutte le età.

Competenze organizzative e gestionali Sono in grado di organizzare, promuovere e gestire eventi di medie dimensioni (fino a 200 persone). Buona capacità di collaborare in team medio-piccoli.

Competenze informatiche Conoscenza di **linguaggi di programmazione educativi** e di prototipazione: Arduino IDE, Scratch, App Inventor, Scratch4Arduino, Snap!4Arduino, mBlock, Turtl stitch, MakeCode, Gameblox.
Modellazione 3D con Tinkercad e Beetleblocks

	Patente europea ECDL per l'informatica.
Altre competenze	Schede hardware: prototipazione rapida con le schede Arduino, mBot, Micro:Bit, Makey-Makey
Patente di guida	B

ULTERIORI INFORMAZIONI

Appartenenza a gruppi / associazioni	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".
----------------	--

