

## INFORMAZIONI PERSONALI

## CAUDURO MONICA UMBERTA

ESPERIENZA  
PROFESSIONALE

a.a. 2018-19  
2017-18  
2016-18

**Progetto Coding Primaria**

Istituto Omnicomprensivo Europeo di Arconate e Buscate

Scuola materna di Arconate

Scuola Primaria di Garbagnate

Scuola Primaria "Leonardo Da Vinci" Milano

- Scuola Primaria Arconate – classi prime, seconde, terze, quarte e quinte
- Scuola Primaria di Garbagnate – classi quarte e quinte
- Scuola Primaria di Milano – classi quarte e quinte
- Scuola Secondaria di Primo Grado Arconate e Buscate – classi prime, seconde e terze
- Introduzione al coding e progetto di storytelling con Scratch
- Percorso con robot educativi e unplugged per i "grandi" della materna di Arconate

In collaborazione con:  
Coder Kids  
Master Coder  
Code 2 Play

Attività o settore Educazione

Da novembre 2016

**Laboratorio Coding Secondaria di primo grado**

Istituto Omnicomprensivo Europeo di Arconate e Buscate

- Scuola secondaria di primo grado – laboratorio facoltativo extracurricolare (4 gruppi – 40 ore)
- Scuola secondaria di primo grado – lezioni introduttive (5 classi – 20 ore)
- Introduzione al coding finalizzato alla creazione di un videogioco

Attività o settore Educazione

1999-2016

**Programmatore informatico**

Varie aziende nelle province di Milano e Varese

- Sviluppo e manutenzione servizi e applicazioni web
- Progettazione database
- Analisi flusso di dati
- Analisi processi aziendali
- Fotoritocco, elaborazioni grafiche
- Estrazione ed elaborazione dati
- Testing e verifica conformità del software
- Gestione contatto con cliente
- Docente in corsi di programmazione e funzionamento database presso CEPU

Attività o settore Informatico

## ISTRUZIONE E FORMAZIONE

07 settembre 2017

**Scuola estiva del corso di Laurea in Informatica**

Università degli Studi Carlo Bo, Urbino (PU)

- Scuola estiva "Making Apps in Your Classroom, Now!" (5 CFU)

12 giugno 2017

**Esame del corso di Laurea in Informatica**

Università degli Studi Carlo Bo, Urbino (PU)

- Esame "Il pensiero computazionale in classe" voto 30 e lode (6 CFU)

2016-2017

**MOOC**

Università di Urbino – facoltà di Informatica

- Corso di 48 ore "Coding in Your Classroom, Now!"
- Corso di 10 ore "Coding in Their Classroom, Now!"
- Corso di 25 ore "Making Apps in Your Classroom, Now!"

16 dicembre 2013

**Laurea in Architettura**

Politecnico, Milano (MI)

- Tesi: "s-composizione di un quartiere modello: Hammarby Sjöstad, Stockholm"

Giugno 1988

**Diploma di maturità artistica**

ITSOS, Bollate (MI)

**PUBBLICAZIONI**

Dal 1° Febbraio 2019

**Collana "CODING - Crea i tuoi giochi e le tue app"**

LeScienze-LaRepubblica, 5 volumi, progetti in Scratch 3.0 e AppInventor 2

In corso di pubblicazione

**"Coding e tecnologia (e arte)"**

Anicia Editore, progetti in LibreLogo per la secondaria di primo grado

**COMPETENZE PERSONALI**

Lingua madre

Italiano

Altre lingue

	COMPRESIONE		PARLATO		PRODUZIONE SCRITTA
	Ascolto	Lettura	Interazione	Produzione orale	
Inglese	B2	B2	B1	B1	B2
Francese	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**

- Possiedo buone competenze relazionali e comunicative acquisite grazie al mio interesse per il settore educativo e a diverse esperienze come docente di corsi per adulti e per bambini.

**Competenze organizzative e gestionali**

- Autonomia nella realizzazione del lavoro
- Raccolta ed elaborazione dati
- Analisi flussi di lavoro e informatizzazione degli stessi
- Conduzione di piccoli gruppi di lavoro
- Autonomia nella preparazione di materiale didattico e lezioni

**Competenze professionali informatiche**

- Linguaggi di programmazione e scripting: HTML, CSS, Javascript, Ajax, Asp, XML, PHP, Dot Net, VB Script, Scratch, Python, LibreLogo
- Database: MS SQL, MySQL, Access
- Grafica e 3D: Photoshop, Revit, Autocad, 3D Studio, TinkerCAD
- Produttività: Microsoft Office
- Conoscenza e padronanza nell'ottimizzazione CMS (WordPress)

**Altre competenze**

- Robotica e tecnologia
- Interesse per il terzo settore
- Sociologia urbana
- Fotografia e arte tradizionale e digitale
- Lingua e cultura svedese

**Progetti di cittadinanza attiva**

Ho sviluppato il progetto "</> 2 ► !! – code 2 play": percorso di coding e robotica rivolto a bambini e ragazzi della scuola primaria e secondaria di primo grado.  
 Mentor in eventi di programmazione gratuita per bambini e ragazzi.

**Patente di guida**

B - Automunita

Valendomi delle disposizioni di cui all'art. 46 del D.P.R. 445/2000 e consapevole delle sanzioni penali, nel caso di dichiarazioni non veritiere, di formazione o uso di atti falsi, richiamate nell'art. 76 del D.P.R. 445/2000, ai sensi e per gli effetti dell'art. 47 del D.P.R. 445/2000, sotto la mia personale responsabilità e ai sensi e per gli effetti del D.LGS. L. 196/2003 sulla tutela dei dati personali, autorizzo all'uso dei miei dati, contenuti nel presente curriculum vitae.