

INFORMAZIONI PERSONALI

CAUDURO MONICA UMBERTA

ESPERIENZA
PROFESSIONALE

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

Progetto Coding Primaria

- 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 Primaria di Barzana – classi quarte e quinte
- Scuola Primaria di Rescaldina – classi quarte e quinte
- PON Armeno 60 ore – classi prime e seconde
- PON Almenno 30 ore – 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
- Vari campus estivi di programmazione e robotica per bambini e ragazzi dagli 8 ai 13 anni

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

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

Settore Informatico

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

01 settembre 2019
07 settembre 2017

Scuola estiva del corso di Laurea in Informatica

Università degli Studi Carlo Bo, Urbino (PU)

- Scuola estiva “Cultura digitale e pensiero computazionale” (5 CFU)
- 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

al 1° Giugno 2019

a cadenza mensile

Settembre 2019

In corso di pubblicazione

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

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

AppInventor 2

Progetta le tue App con App Inventor. Coding per giovani geni: 3

White Star edizioni

"Coding e tecnologia (e arte)"

Anicia Editore, progetti in LibreLogo per la secondaria di primo grado e il biennio di secondo 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.

