

INFORMAZIONI PERSONALI Bonanome Giulio

ESPERIENZA PROFESSIONALE

- 01/01/2021 - presente
Docente e Facilitatore
Associazione TechStation
Docente e facilitatore di workshop incentrati su Design Thinking, Service Design e Open Innovation rivolti a terzo settore e pubblica amministrazione.
- 01/01/2020 – presente
Manager per l'innovazione
Comperio srl (Italia)
Consulente qualificato come Manager per l'innovazione (MISE) per la prototipazione e lo sviluppo di progetti di open innovation.
- 2017 - presente
Designer e facilitatore
Team Unicorni
Attività di consulenza per la progettazione di esperienze incentrate sull'apprendimento creativo. Progettazione e realizzazione di attività educative per bambini e ragazzi e di percorsi formativi per insegnanti ed educatori.
- 01/01/2023 - 01/04/2023
Designer e facilitatore
Maize srl
Progettista e facilitatore di workshop incentrati su cultura organizzativa e soft skills.
- 01/09/2021 - 31/07/2022
Consulente e facilitatore
Progetto VOID - Team Open Innovation
VOID è un progetto finanziato dalla Regione Veneto, in collaborazione con 17 Comuni del Veneto Orientale, che ha la finalità di mettere in atto i principi di industria 4.0. Si occupa di Open Data, Open Innovation, Co- progettazione, Prototipazione, Building Information Modeling e Formazione.
- 11/03/2020 – 10/06/2020
Docente
ALMA MATER STUDIORUM - Università di Bologna
Titolare dell'insegnamento "86679 - Pensiero Computazionale – Bologna" per l'A.A. 2019/2020
- 13/03/2020 – 12/06/2020
Docente
ALMA MATER STUDIORUM - Università di Bologna
Titolare dell'insegnamento "86680 - Pensiero Computazionale – Cesena" per l'A.A. 2019/2020
- 01/11/2019 – 30/06/2020
Docente
IAAD Istituto d'Arte Applicata e Design, Bologna (Italia)
Docente del corso Web Development (1-2 sem.) per il secondo anno del corso di laurea in Digital Communication Design presso IAAD Istituto d'Arte Applicata e Design Bologna.
- 01/10/2015–01/08/2019
Educational designer, project manager e docente
H-Farm Education, Roncade (Italia)
- Coordinamento del team Sparx nello sviluppo e realizzazione di esperienze di apprendimento creativo per ragazzi e ragazze dai 7 ai 18 anni.
- Attività di docenza del corso di Computer Science presso la scuola H-International School per le classi MYP4 e DP1

- 06/03/2019 – 08/05/2019 Docente
ALMA MATER STUDIORUM - Università di Bologna
Titolare dell'insegnamento "86679 - Pensiero Computazionale – Bologna" per l'A.A. 2018/2019
- 01/10/2018 – 09/02/2019 Docente
IAAD Istituto d'Arte Applicata e Design, Bologna (Italia)
Docente del corso di Coding per il primo anno del corso di laurea in Communication Design e del corso Web Project Management per il secondo anno del corso di laurea in Digital Communication Design presso IAAD Istituto d'Arte Applicata e Design Bologna.
- 11/11/2018 – 31/01/2019 Docente
Fondazione Golinelli
Docente del corso di formazione per insegnanti "Pensiero computazionale con Scratch" nell'ambito del programma Educare a educare 2018/19
- 01/05/2015–08/09/2015 Coordinatore e docente
Digital Accademia Srl, Roncade (Italia)
Coordinamento e supporto alla docenza all'interno dei Digital Native Summer Camp 2015 per bambini e ragazzi dai 6 ai 15 anni sui temi del digitale: robotica, coding, makers, digital storytelling, videogames, graphic design, elettronica.
- 01/11/2014–30/11/2014 Educational designer e docente
Fondazione Giacomo Rumor Centro Produttività Veneto, Vicenza (Italia)
Attività di progettazione e docenza all'interno del progetto "Education to Talent 2. matematicaMENTE scienza" rispetto ai temi del coding per bambini gifted dai 7 ai 12 anni.
- 10/2014–10/2014 Docente
Codemotion Kids, Padova (Italia)
Laboratorio "Il mio primo videogioco con Scratch" durante l'evento Digital Day presso la sede di Vodafone Italia.
- 14/07/2014–20/07/2014 Docente
Digital Accademia, Roncade (Italia)
Attività di docenza durante la settimana di "Informatica Creativa" all'interno del Digital Summer Camp 2014.
- 01/05/2014–30/09/2014 Project manager e sviluppatore
Aranea srl, Milano (Italia)
- 01/07/2010–30/04/2014 Project manager e sviluppatore
Comperio srl, Rovigo (Italia)

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

- 05/2021 Corso "Approcci e tecniche di facilitazione"
Scuola superiore di Facilitazione
- 09/2007–04/2010 Laurea Specialistica in Informatica per le Discipline Umanistiche
Università Ca' Foscari Venezia, Venezia (Italia)
Programmazione, web design, basi di dati, biblioteconomia digitale, editoria digitale,

sistemi multimediali, diritto dell'informatica. Titolo della tesi: "Un ILS open source per l'automazione delle biblioteche. L'ipotesi Koha a Ca' Foscari".

09/2003–03/2007

Laurea triennale in Lingue e Culture dell'Asia Orientale

Università Ca' Foscari Venezia (Facoltà di Lingue e Letterature Straniere), Venezia (Italia)

Percorso Giappone. Lingua, letteratura, storia, filosofia, arte.

COMPETENZE PERSONALI

Lingua madre italiano

Lingue straniere

	COMPRESIONE		PARLATO		PRODUZIONE SCRITTA
	Ascolto	Lettura	Interazione	Produzione orale	
giapponese	B1	B1	B1	B1	A2
inglese	C1	C1	B2	B2	B1
francese	A2	A2	A1	A1	A1

Livelli: A1 e A2: Utente base - B1 e B2: Utente autonomo - C1 e C2: Utente avanzato

Quadro Comune Europeo di Riferimento delle Lingue

Competenze comunicative

Ottime capacità relazionali. Capacità di lavorare in gruppo e comunicazione sia grazie ad esperienze nella gestione di team che ad esperienze come speaker in eventi pubblici.

Competenze organizzative e gestionali

Ottime capacità di gestione e conduzione di gruppi grazie all'esperienza di facilitazione e in ambito educativo. Ottime capacità gestionali e organizzative maturate dall'esperienza di coordinamento di progetti complessi, sia in ambito professionale che di volontariato.

Competenze professionali

- competenze specifiche nella gestione progetti secondo paradigmi agili
- competenze di design thinking e human centered design
- competenze di mentoring come responsabile di team di sviluppo
- ottima padronanza del ciclo di sviluppo e rilascio del software

Competenze digitali

AUTOVALUTAZIONE				
Elaborazione delle informazioni	Comunicazione	Creazione di Contenuti	Sicurezza	Risoluzione di problemi
Utente avanzato	Utente avanzato	Utente avanzato	Utente avanzato	Utente avanzato

Competenze digitali - Scheda per l'autovalutazione

- Kit e programmi educativi: Scratch, Minecraft, LEGO Mindstorm, LEGO WeDO, MakeBlock, Arduino, LittleBits, RaspberryPi,...
- Sistemi Operativi: Windows, Mac, Linux.
- Pacchetto Microsoft Office, OpenOffice.org e LibreOffice.
- Applicazioni grafiche: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Affinity Design, GIMP
- Linguaggi di programmazione: C++, Perl, PHP, Javascript
- Integrated Library Systems: Koha
- CMS: Wordpress, Drupal, Silversripe
- Conoscenza di: CSS3, HTML5, SQL, XML, XSL
- Configurazione lato server e utilizzo del terminale

ULTERIORI INFORMAZIONI

Pubblicazioni C. Presicce, G. Bonanome, A. Lombardo, “*Twenty Ways to Facilitate Twenty Things to Do with a Computer*”, in “*Twenty Things to Do with a Computer Forward 50*”, Constructing Modern Knowledge Press, 2021

A. Lombardo, G. Bonanome, “*Spaghetti Tower*” e “*Rube Goldberg Chain-Reaction Machines*”, in “*Meaningful Making 2 - Project and inspirations for Fab Labs and Makerspaces*”, Constructing Modern Knowledge Press, 2019

L. Ferraresso, E. Colombini, G. Bonanome, “*Guida Coding - Primi passi nella programmazione e nello storytelling*”, De Agostini, 2016, 216 pp.

A. Ferraresso, L. Ferraresso, E. Colombini, G. Bonanome, “*Coding – Programmare è un gioco*”, De Agostini Scuola, 2015, 144 pp.

Appartenenza a gruppi / associazioni

- Fondatore e mentor di CoderDojo Padova
- Membro del gruppo Programmers in Padua
- Membro dell’Associazione Culturale TechStation Padova

1) DICHIARAZIONE AI SENSI DEL D.P.R N.°445/2000

Il/La sottoscritto/a Giulio Bonanome, nato a Padova il 3/12/1983 attualmente residente a Padova in Via Pitagora, 16 codice fiscale BNNGLI83T03G224M,

DICHIARA

ai sensi e per gli effetti delle disposizioni contenute negli articoli 46 e 47 del decreto del Presidente della Repubblica 28 dicembre 2000, n. 445 e consapevole delle conseguenze derivanti da dichiarazioni mendaci ai sensi dell’articolo 76 del predetto D.P.R. n°445/2000, sotto la propria responsabilità che quanto presente nel CV corrisponde a verità.

Padova, 01/01/23

2) Autorizzo il trattamento dei miei dati personali ai sensi dell’art. 13 d. lgs. 196/2003 “Codice in materia di protezione dei dati personali” e dell’art. 13 GDPR 679/16 “Regolamento europeo sulla protezione dei dati personali”.

Padova, 01/01/23

Attività didattica e pubblicazioni di Giulio Bonanome – Dicembre 2022

Marzo 2022 - Giugno 2022

Marzo 2021 - Giugno 2021

Marzo 2020 - Giugno 2020

Marzo 2018 - Maggio 2019

Docente – ALMA MATER STUDIORUM - Università di Bologna

Titolare dell'insegnamento "Pensiero Computazionale" (86679) per l'anno accademico 2020/2021 presso l'Università di Bologna.

Novembre 2019 - Giugno 2020

Ottobre 2018 -Febbraio 2019

Docente – IAAD Bologna

Docente del corso di Coding per il primo anno del corso di laurea in Communication Design e del corso Web Development per il secondo anno del corso di laurea in Digital Communication Design presso IAAD Istituto d'Arte Applicata e Design Bologna.

Dicembre 2015 – Luglio 2019

Educational Designer – H-Farm Education

Coordinamento, progettazione e docenza delle attività extra-curricolari del progetto H-Farm Education per bambini e ragazzi dai 5 ai 18 anni, tra cui: Digital Saturdays, Digital Summer Camp, dopo-scuola di coding con Scratch, dopo-scuola di robotica, "coding hour" presso H-International School, laboratori di Design Thinking e orientamento al futuro per studenti delle superiori.

Ottobre 2016 – Febbraio 2017

Computer Science Substitute Teacher – H-International School

Attività di supplenza nell'insegnamento Computer Science per le classi MYP4 e DP1 della scuola H-International School.

Giugno – Settembre 2015

Coordinatore e docente - Digital Accademia (H-Farm)

Coordinamento e progettazione delle attività didattiche dei summer camp su tecnologie digitali per bambini e ragazzi (6-15 anni).

PUBBLICAZIONI

C. Presicce, G. Bonanome, A. Lombardo, "Twenty Ways to Facilitate Twenty Things to Do with a Computer", in "Twenty Things to Do with a Computer Forward 50", Constructing Modern Knowledge Press, 2021

A. Lombardo, G. Bonanome, "Spaghetti Tower" e "Rube Goldberg Chain-Reaction Machines", in "Meaningful Making 2 - Project and inspirations for Fab Labs and Makerspaces", Constructing Modern Knowledge Press, 2019

L. Ferraresso, E. Colombini, G. Bonanome, "Guida Coding - Primi passi nella programmazione e nello storytelling", De Agostini, 2016, 216 pp.

A. Ferraresso, L. Ferraresso, E. Colombini, G. Bonanome, "Coding – Programmare è un gioco", De Agostini Scuola, 2015, 144 pp.