

Modena, 09/05/2022

Andrea Ligabue è un consulente ludico che collabora con ludoteche, istituzioni, associazioni ed operatori del settore per la realizzazione di progetti ludici di vario genere: corsi di formazione, realizzazione di giochi su commissione, consulenza e supporto nella realizzazione di giochi, interventi nelle scuole o nelle ludoteche, realizzazione di mostre ed eventi ludici anche di grandi dimensioni, stesura di articoli per riviste specializzate e quotidiani, play-test.

ITER DI STUDI

Diploma di Scuola Superiore presso il **Liceo Classico San Carlo** (Modena) nel 1991 con voto **60/60**.

Laurea in Chimica presso l'Università **degli Studi di Modena e Reggio Emilia nel luglio del 1997 con voto 110/110 e lode**.

Dottore in Scienze Chimiche presso l'Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia nel gennaio del 2002.

ESPERIENZE LAVORATIVE

Ha lavorato nel campo della **ricerca in Chimica Teorica** come Assegnista o con borse di studi fino al 2006 con 20 pubblicazioni su riviste internazionali.

Ha iniziato a collaborare con il **Centro Servizi Informatici dell'Università di Modena** in maniera occasionale dal 2001, dove è stato assunto il 16-5-2007 come Tecnico Informatico con contratto a tempo indeterminato.

Dal 2006 al 2019 ha lavorato come tecnico informatico occupandosi della scrittura di software per il SIRS (Sistemi Informatici Rete e Sistemi) con contratto a tempo indeterminato presso L'Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia.

Attualmente è **dipendente dell'Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia**, Dipartimento di Economia Marco Biagi, **con contratto par-time** come coordinatore della sezione **GamER** (Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia) del **GAME Science Research Center**

Da Settembre 2010 ha aperto una posizione IVA come **Consulente Ludico**

A partire dal 2016 è anche **Docente a Contratto** presso il Dipartimento di Educazione e Scienze Umane.

Da Maggio 2018 è consulente per **Edizioni Centro Studi Erickson** per le linee giochi da tavolo e didattica ludica

Da Gennaio 2021 è uno dei soci fondatori e membro del consiglio di amministrazione della **cooperativa Ludo Labo**

COMPETENZE INFORMATICHE

Esperienza di programmazione nei linguaggi C, FORTRAN 77, Perl, PHP. Sa utilizzare con competenza fogli di calcolo, programmi di video-scrittura e di presentazione. Conosce il linguaggio di programmazione Scratch.

Ha esperienza nella gestione di una pagina FB, di un account Instagram e di blog in wordpress.

COMPETENZE ED ESPERIENZE NEL SETTORE LUDICO

Dall'età di 16 anni il passatempo preferito sono i giochi: da tavolo, di carte non collezionabili e di ruolo. Fa parte del **Club TreEmme**, l'associazione più grande e antica di Italia (fondata nel 1980) di appassionati di queste tipologie di giochi. Possiede oltre 2000 tra giochi da tavolo e giochi di ruolo.

Organizzazione di Eventi Ludici

ModCon e PLAY: Festival del Gioco

Dal 1998 collabora attivamente alla realizzazione della **ModCon**, il più grande evento nazionale per giocatori, che aveva luogo tutti gli anni in Settembre a Modena. E' stato responsabile del programma e dell'area giochi da tavolo. Nelle edizioni dal 2002 al 2006 ha gestito, assieme ad altri, anche l'ufficio stampa della manifestazione. Ha fatto da responsabile del programma e Direttore Artistico per l'edizione di **PLAY: Festival del Gioco** fin dalla prima edizione del 2008. Nelle varie edizioni di PLAY si è occupato anche in specifico dei progetti relativi alle Scuole, dei contatti istituzionali e della progettazione dell'area giochi da tavolo. Dal 2014 al 2017 è stato responsabile del sito web e della pagina FB della manifestazione.

Mostre

Ha curato la mostra "**LEGO: un mattoncino che ha fatto storia**", Carpi Aprile-Giugno 2011, realizzata dal Castello dei Ragazzi di Carpi.

Ha curato la sezione **Card** della mostra "**80-90. Televisione, Musica e Sport in figurina**", Modena Marzo-Luglio 2014.

Ha curato la mostra "**Il Dado è Tratto: la storia, le sfide, le curiosità dei giochi da tavolo**", Carpi Febbraio-Aprile 2016, realizzata dal Castello dei Ragazzi di Carpi. La stessa mostra è stata poi portata a Pescara nei mesi di Luglio-Agosto 2016.

Ha curato il percorso ludico della mostra "**I Migliori Album della nostra Vita**" organizzata dal Museo della Figurina di Modena presso il MATA.

Ha curato il percorso ludico della mostra "**MegaGigaTera**" presso il Museo della Bilancia di Campogalliano, a partire da ottobre 2017

Asterion Gaming Days

Si è occupando della realizzazione della prima edizione degli Asterion Gaming Days 2013, evento ludico della durata di 3 giorni, completamente incentrato sulla promozione dei giochi Asterion Press (oggi Asmodee Italia), che si è svolto presso l'Admiral Park Hotel di Zola Predosa (BO).

Campionato Nazionale Krosmaster Arena

Ha svolto consulenza per Ghenos Games nell'organizzazione del primo campionato nazionale di Krosmaster Arena nel 2014.

Attività giornalistica e collaborazioni con siti e riviste

La Gazzetta di Modena

Conduce da gennaio 2008 una **rubrica settimanale** che parla di giochi da tavolo su **La Gazzetta di Modena**, ora in uscita al martedì. La rubrica è focalizzata su notizie, curiosità e riflessioni inerenti il mondo del gioco.

Ha curato (2015) la rubrica **P come PLAY**, che parla di giochi in senso più lato, esplorandone implicazioni, interessi, curiosità.

Ha collaborato (2017) per l'inserito **Emotion** con una rubrica dal titolo **Giocare con i propri figli**

Game Master Magazine, WIN, Counter e Gamers Alliance Report

Ha scritto articoli con regolarità per la rivista di giochi **Game Master Magazine** (edita da Stratelibri) fino alla sua chiusura. Ha scritto per le riviste specializzate **Counter**, **WIN** e tutt'ora è redattore per la rivista **Game Master Alliance Report**.

ILSA Magazine

E' uno dei fondatori e fa parte dello staff di redazione della rivista gratuita aperiodica ILSA: Informazione Ludica a Scatola Aperta (www.ilsa-magazine.net).

La Tana dei Goblin, Boardgamegeek, BGG News e Opinionatedgamers.com

Scrive da anni articoli e recensioni di giochi per i più importanti portali Italiani quali **La Tana dei Goblin** (www.goblins.net) e internazionali quali **BoardGameGeek** (www.boardgamegeek.com). Dalla nascita fino alla chiusura ha fatto parte dello **staff redazionale** di **BoardGameNews** il più seguito portale mondiale di notizie sui giochi da tavolo. Ha condotto per questo sito una serie di interviste ad autori di giochi da tavolo Italiani dal titolo "Cosa Bolle in Pentola ?" intervistandone oltre 40. Ha fatto parte dello staff di **BoardGameGeek News**, il nuovo portale di informazione ludica nato dalla chiusura di BoardGameNews. Fa parte dello staff redazionale di **Opinionated Gamers**, il portale internazionale "di opinione" sul mondo del gioco da tavolo. Per questo portale conduce una serie di interviste ad autori di giochi da tavolo dal titolo "The Art of Design", che si interroga sul valore artistico dei giochi da tavolo.

Su **BoardGameGeek News** ha avuto il ruolo di "**corrispondente dall'Italia**" occupandosi principalmente delle notizie riguardanti novità ed eventi che ci riguardano e che possono essere al tempo stesso di interesse internazionale.

Fattore Famiglia

Ha curato una rubrica sul portale Fattore Famiglia (www.fattorefamiglia.it) dal titolo **Giochiamo Insieme ?** cercando di dare risposte ludiche alle domande dei genitori. Per lo stesso portale ha anche curato anche la rubrica **Giocato per Voi**

Genitori Magazine

Ha curato una rubrica sul sito **Genitori Magazine** (www.genitorimagazine.it) dal titolo **Papà a che gioco giochiamo ?** Con consigli di giochi da fare in famiglia con i propri figli.

Gioconomicon.net

Ha curato sul portale di informazione ludica **Gioconomicon** (www.gioconomicon.net) una rubrica dal titolo **Piccoli Gamer Crescono** con consigli, rivolti a genitori-giocatori, su quali giochi fare con i propri figli.

Fantascienza.com

Scrive di tanto in tanto di giochi sul portale www.Fantascienza.com occupandosi sia della stesura di vere e proprie recensioni che di articoli e news

Radio 24

Ha partecipato come esperto di giochi alla rubrica **Giochi e Videogiochi** all'interno della trasmissione **Il Riposo del Guerriero** condotta alla domenica da Stefano Gallarini su Radio 24, da gennaio 2013 fino alla chiusura della trasmissione.

Q Code Magazine

Ha collaborato saltuariamente con la rivista scrivendo articoli che parlano di giochi e storia o giochi e attualità.

Tom's Hardware – Cultura Pop

Ha tenuto una rubrica che parla di come avvicinare i bambini al mondo del gioco nella sezione Cultura Pop del sito Tom's Hardware

Genitori Crescono

Ha scritto saltuariamente articoli per **Genitori Crescono**

Incarichi e ruoli

International Gamers Awards (IGA)

Dal 2007 è **membro della giuria** dell'**International Gamers Awards** premio Internazionale di Giochi da tavolo più famoso al mondo (dopo SDJ e DSP, i due premi tedeschi). E' stato il primo Italiano a fare parte di questa giuria. (www.internationalgamersawrads.net)

Personalità Ludica dell'Anno (PLDA)

Ha fatto parte nel 2006, 2007, 2009, 2010, 2012, 2013 della giuria del premio **Personalità Ludica dell'Anno**. Si è sospeso dalla giuria nel 2008 e nel 2011 in quanto risultava nella rosa dei candidati al premio.

Ludoteca Ideale

E' uno dei due ideatori del progetto **Ludoteca Ideale** (www.ludotecaideale.it)

Goblin Magnifico

E' membro della giuria del premio Goblin Magnifico, dedicato ai giochi da tavolo ed istituito nel 2015

Tavolo Nazionale delle Ludoteche

E' membro del **Tavolo Nazionale delle Ludoteche** che nel 2011 ha portato alla realizzazione della Carta Nazionale delle Ludoteche Italiane.

PlayRes

E' uno dei soci fondatori e membro del consiglio direttivo dell'associazione Play Res (www.playres.it) che si occupa di giochi curando anche tutte le connessioni con la didattica, la formazione e la ricerca.

Didattica Ludica

E' fondatore ed amministratore del gruppo FB Didattica Ludica

(<https://www.facebook.com/groups/didattica.ludica>) che raccoglie oggi oltre 1800 membri.

Tavola Esagonale

Fa parte del comitato scientifico e del comitato organizzativo della **Tavola Esagonale**, un incontro annuale sul tema del gioco rivolto ad accademici, operatori del settore, educatori e giocatori. I temi affrontati sono stati **Gioco e Benessere** (2013), **Gioco e Cultura** (2014), **Gioco e Formazione**

(2015), **Gioco e Realtà** (2016), **Gioco e Memoria** (2017), **Gioco ed Errore** (2018), **Gioco e Cambiamento Sociale** (2020), **Gioco e Rivincita** (2021)

GAME Science Research Center e Gruppo di Promozione per la Ricerca sul Gioco in Unimore

E' uno dei membri fondatori del Gruppo di Promozione per la Ricerca sul Gioco in Unimore (gioco.unimore.it), che si occupa di organizzare eventi e seminari e che ha dato il via alla nascita del Game Science Research Center di cui è membro del Comitato Scientifico e coordinatore della sezione GamER (Emilia Romagna – università degli Studi di Modena e Reggio Emilia)

*Per il GameSci ReCenter ha curato l'organizzazione del convegno **On and off the Table: Stato dell'arte del Gioco di Ruolo in Italia, con uno specifico focus sull'educazione e sulle tematiche di inclusione** (Maggio 2021), **Il ruolo delle immagini nel gioco: dall'estetica alla funzione** (Aprile 2022)*

Attività con le Scuole, Ludoteche e Formazione

Laboratori nelle Scuole, Ludoteche ed interventi nelle classi

Ho condotto dal 2007 al 2016 un **laboratorio pomeridiano di gioco da tavolo** nella scuola primaria Graziosi e ho contribuito alla nascita di progetti analoghi in altre scuole. Dal 2012 al 2014 ho condotto un laboratorio analogo anche nella scuola media Carducci, occupandomi anche di giochi di ruolo.

Ho condotto, in collaborazione con l'AUSL di Modena, incontri di gioco con ragazzi dislessici.

Ho condotto presso la Scuola Primaria Graziosi alcuni interventi in classe sull'educazione all'uso di internet e sull'informatica in generale.

Sono il referente e conduttore del percorso "**Giochi da tavolo come strumento didattico**" inserito negli Itinerari Scuola-Città del Comune di Modena in maniera continuativa dal 2012.

Ho collaborato nel 2011 e 2012 con la **ludoteca LudoVilla** di Campogalliano su un progetto di 11 incontri sui giochi da tavolo: 4 per bambini 6-10 sui LEGO Games, 5 per i ragazzi 10-16 sui giochi da tavolo moderni, 2 per bambini dai 6 ai 12 su HEROICA.

Sempre presso la **ludoteca Ludovilla** ho condotto nel 2013 e nel 2014 un corso per Genitori, strutturato in quattro incontri, per insegnare a giocare con i propri figli. Nella stessa ludoteca ho condotto nel 2015 una serie di incontri sui giochi da tavolo e i giochi di ruolo rivolti ai ragazzi a partire dagli 11 anni

Ho condotto, per la settimana della scienza 2014, due serate di gioco (una rivolta solo a genitori e una per genitori e bambini) presso la **scuola primaria Galilei** di Modena. Nell'anno 2015 ho svolto un progetto nelle classi 5 della scuola Galilei per la creazione di un gioco da tavolo sul tema dell'alimentazione per i bambini delle classi 1.

Ho condotto nel 2014 per il Comune di Rubiera un ciclo di 3 incontri rivolti ai genitori con bambini di 5-6 anni sul tema "**Come continuare a giocare con i propri figli**". Ho ripetuto lo stesso ciclo di incontri nel 2015 per genitori con bambini di 5-7 anni e sto conducendo incontri analoghi anche nel 2016/2017.

Ho condotto nel 2014, presso la **scuola primaria Leopardi**, una serie di due incontri rivolti ai genitori per insegnare a giocare con i propri figli.

Ho fatto alcuni interventi di gioco presso la **Scuola dell'Infanzia Saluzzo** con bambini di 5 anni.

Ha condotto nel 2014 una serie di interventi di gioco in tutte le classi dell'**International School di Modena**. Sempre nel 2014 sono stato titolare presso la medesima scuola di un laboratorio pomeridiano di giochi da tavolo.

Ho condotto nel 2014 due incontri a **Cadelbosco** e due a **Castelnovo** per genitori su “Come continuare a giocare con i propri figli”. Incontri a cui sono seguiti due pomeriggi di gioco assieme ai bambini (target: scuola dell'infanzia e scuola primaria).

Nell'anno scolastico 2014/2015 ho svolto nella **scuola primaria Cittadella** un progetto sui giochi articolato in 2 incontri da due ore in ognuna delle classi, due incontri di formazione per le insegnanti e due incontri di formazione con i genitori.

Nell'anno scolastico 2014/2015, 2015/2016, 2016/2017 ho condotto nella **scuola primaria Saliceto Panaro** un progetto sui giochi articolato in 2 incontri da due ore in ognuna delle classi seconde, terze e quarte due incontri di formazione con le insegnanti e un incontro con i genitori. Ho condotto nell'anno 2015/2016 e 2016/2017 un progetto analogo anche alla **scuola primaria Palestrina**. Ho condotto un progetto analogo, rivolto alle classi seconde e classi quinte dei due plessi, per l'anno scolastico 2017-2018.

Nell'anno 2015 ho collaborato con la cooperativa Koala facendo interventi presso i **centri giovani di Rubiera** e Castellarano.

Ho condotto nel 2015 una serie di interventi pomeridiani per i ragazzi di **prima media dell'Istituto Comprensivo di Castellarano** in un progetto di prevenzione alla dispersione scolastica.

Ho condotto gli interventi ludici per il progetto Code.it Make.it del Comune di Modena presso le **scuole primarie Pascoli e Collodi** nell'anno scolastico 2015/2016 e 2016/2017

Ho condotto gli interventi ludici per il progetto di avviamento all'uso di Scratch del Comune di Modena presso le **scuole secondarie Cavour** nell'anno scolastico 2016/2017

Ho progettato ed organizzato formazione per genitori e pomeriggi di gioco nelle **scuole primarie Gramsci, Anna Frank e Collodi** nell'anno scolastico 2015/2016

Sono stato docente per il progetto **STEM : percorsi di matematica, scienze, tecnologia e informatica**, nell'anno scolastico 2017/2018 presso le scuole dell'**Istituto Comprensivo 4** di Modena, occupandomi in particolare di **Giochi di Strategia**.

Ho condotto un percorso dal titolo **Gioco, ma non azzardo!** Rivolto alle classi terze della **scuola secondaria di primo grado Cavour** in cui si sono affrontati i temi e le dinamiche tipiche del gioco d'azzardo sia a livello teorico che a livello pratico, programmando con Scratch una Slot Machine.

Ho condotto nel 2018 e 2019 un ciclo di incontri di gioco riservato a ragazzi/e della scuola secondaria presso la biblioteca di Bomporto e uno rivolto ai ragazzi dai 10 ai 13 anni presso l'Hub in Villa di Formigine.

Nell'anno scolastico 2017/2018 e 2018/2019 ho condotto un percorso di formazione e di interventi in classi basati sul gioco da tavolo in 6 classi seconde della **scuola secondaria di primo grado di Rubiera**.

Nell'anno scolastico 2017/2018 ho condotto una serie di incontri utilizzando giochi da tavolo all'interno del progetto "English & Digital Skills" dell'IC7 di Modena.

Nell'anno scolastico 2017/2018 e 2018/2019 ho condotto un percorso di gioco nelle classi prime della scuola secondaria dell' **Istituto Comprensivo di Castellarano**. All'interno dello stesso progetto ho condotto anche due laboratori pomeridiani di gioco rivolti ai bambini della scuola primaria.

Ho progettato e condotto l'attività di ludoteca per la festa di fine anno **della Scuola Primaria Figlie di Gesù** di Modena nell'anno scolastico 2017/2018 e per la stessa scuola, nell'anno scolastico 2018/2019 ho condotto una serie di incontri di giochi nella classe V

Ho svolto l'attività di esperto nei progetti PON dell' **Istituto Comprensivo 7 di Modena GiocAScuola ... Giocare per Crescere Assieme e Tocca a Te! Progettare e condurre attività di gioco a Scuola** nell'anno scolastico 2017/2018

Ho ideato, progettato ed in parte condotto una serie di laboratori ludici presso gli spazi del FEM commissionati dalla FCRMO nel 2018 e 2019

Ho condotto un intervento ludico presso alcune classi superiori del Comune di Tortona sul tema gioco e spazio nella giornata dell'8 marzo 2019

Ho progettato e condotto interventi ludici nella classe terza dell'English Primary School di Modena nell'anno scolastico 2018/2019

Nell'anno scolastico 2018/2019 ho ideato e condotto un progetto formativo per ragazzi dell'Istituto FERMI di Modena relativo alle differenze e criticità legate al *gambling disorder* e *gaming disorder*

Ha contribuito alla progettazione di "**A che gioco giochiamo? Dai giochi di una volta ai giochi Steam per la scuola**" progetto che ha vinto il bando ministeriale Educare con oltre 200 ore di attività di Didattica Ludica nelle scuole primarie e secondarie.

Formazione

Ho condotto come relatore la giornata di formazione organizzata dal MeMO, per insegnanti delle scuole primarie e secondarie dal titolo "**Il gioco come strumento multidisciplinare**" in Settembre 2012, "**Inventare Giochi in una Scuola che Innova**" (2013), "**Il gioco come strumento didattico nella scuola secondaria: teoria e pratica**" (2014), "**Il gioco di ruolo come strumento didattico**" (2015), "**Il gioco di ruolo come strumento didattico ed educativo**" (2021)

Ha tenuto un **corso** dal titolo "**l'Arte del gioco: corso per dimostratori di giochi da tavolo**" in collaborazione con le biblioteche del **Comune di Modena** in Gennaio-Febbraio 2010, ripetuto nel 2011.

Nel 2012 ho tenuto lo stesso corso presso la **ludoteca Ludovilla** di Campogalliano e presso la sede dell'associazione **Herberia Arcana** in collaborazione col **Comune di Rubiera**.

Ho tenuto un seminario dal titolo “**Il gioco come veicolo di competenze**” nel convegno Punti Esperienza (Pordenone, 2016)

Sono stato titolare di 16 ore di laboratorio ludico nel corso di **Metodologie del lavoro di Gruppo** presso la facoltà di **Scienze della Formazione Primaria** dell'Università di Modena e Reggio Emilia nel 2016, 2017, 2018 e 2019.

Ho tenuto 6 ore di formazione sul tema del Game Design all'interno del progetto “**Ragazze Digitali 2016**” e “**Ragazze Digitali 2017**”, 8 ore per “**Ragazze Digitali 2018**” e 4 ore per “**Ragazze Digitali 2019**”

Collaboro come consulente con la ditta **Creatività** di Milano e con la ditta **InGioco** di Reggio Emilia, che si occupano di formazione aziendale. Per quest'ultima ho anche tenuto un corso di 24 ore sul progetto “La Conciliazione nel Settore Educativo” nel 2013, di 30 ore nel 2014 e di 32 nel 2016; per Creatività ho curato e curo dei progetti di “gamification” per alcuni dei loro clienti.

Co-conduzione del corso per **Master di Giochi** di ruolo svolto dal Club TreEmme in collaborazione con le biblioteche del Comune di Modena nell'anno 2014.

Progettazione e realizzazione di un intervento e relativo workshop sul tema del Gioco come Strumento Didattico all'interno della manifestazione “**Historicamente. Il gioco nella storia, la storia in gioco**” in data Sabato 5 Ottobre a Gradara

Ho condotto nell'anno scolastico 2014/2015 un ciclo di **incontri di formazione sul tema del gioco** rivolto agli studenti delle classi 2 e 3 dell'**istituto superiore Grazia Deledda** di Modena, per insegnare loro come utilizzare il gioco nella loro professione. Ho svolto 8 ore di lezione in ognuna delle classi 3 e 6 ore in ognuna delle classi 2. Nell'anno 2015/2016 ho condotto un ciclo analogo per gli studenti delle classi 3 con 2 incontri da 2 ore. Nell'anno scolastico 2017/2018 ho progettato e coordinato un percorso formativo analogo per le classi quarte e quinte. Nell'anno 2018/2019 ho progettato, coordinato ed in parte condotto un progetto analogo nelle classi terze. Sempre per lo stesso istituto ho progettato, coordinato e condotto in parte il progetto “Buon Gioco” rivolto a ragazzi disabili nell'anno scolastico 2018/2019 e 2019/2020. Ho condotto nell'anno 2020 un ciclo di incontri per le classi terze.

Ho tenuto la lezione introduttiva al corso libro **NewGame, dall'idea iniziale all'app**, organizzato dal Comune di Modena in collaborazione con l'Università di Modena e Reggio Emilia nell'anno 2014, 2015 e 2016.

Ho condotto un intervento formativo utilizzando giochi da tavolo presso IFOA.

Ho svolto 8 ore di lezione all'interno del corso “**TECNICO SUPERIORE PER LA PROGETTAZIONE E LO SVILUPPO DI APPLICAZIONI INFORMATICHE - APP DEVELOPER IN AMBIENTI IOS E ANDROID**” organizzato da CFI nel 2015.

Ho condotto un percorso formativo basato sul gioco da tavolo per le **insegnanti** dell'**istituto comprensivo di Castellarano** nel novembre 2015.

Mi sono occupato della formazione delle **insegnanti** dell'**Istituto comprensivo di Montemurlo** (Prato) nel settembre 2015.

Mi sono occupato della formazione degli educatori della cooperativa Koala (che gestisce diversi centri giochi) sull'utilizzo del Gioco da Tavolo e di Ruolo nel loro percorso lavorativo nell'anno 2014, 2015, 2016 e 2017.

Ho tenuto una lezione teorico-pratica al **Master in Public History** dell'Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia (2016,2017,2018,2019 e 2020) sul tema: "Come il gioco da tavolo può essere uno strumento per comunicare la storia".

Ho condotto un progetto (7 incontri da tre ore) in alcune classi secondo presso l'**istituto professionale CORNI di Modena** mirato da un lato a introdurre i ragazzi al game design e dall'altro ad utilizzare il gioco per lavorare sulle loro competenze e sulle dinamiche di gruppo.

Ho progettato e condotto per il Comune di Modena un percorso sperimentale di **Alternanza Scuola Lavoro** dal titolo "**YEP: Young Enterprising People**" di 40 ore che ha visto coinvolte 6 classi delle scuole secondarie di secondo grado del Comune di Modena negli anni scolastici 2016/2017, 2017/2018 e 2018/2019

Ho condotto nell'AS 2017/2018 presso l'**istituto comprensivo 4 di Modena** una serie di incontri rivolti ai ragazzi e di formazione per le insegnanti inserito nel progetto STEM

Ho presentato il mio metodo didattico basato sul gioco da tavolo al **Convegno Erikson 2017** di Novembre 2017 nella sezione Buone Prassi e sono stato invitato a condurre laboratori analoghi al convegno **Didattiche 2018**

Ho progettato e condotto un Simposio sul tema del gioco da tavolo e di ruolo come strumento educativo presso il **Convegno Erickson SuperEroi Fragili del 2019**.

Sono stato docente, curando la parte ludica, della **Coding School** organizzata dal Comune di Modena a Novembre-Dicembre 2017

Ho condotto interventi formativi per insegnanti e genitori dell'English Primary School di Modena nell'anno scolastico 2018/2019

Ho fatto formazione agli insegnanti di scuola primaria del Comune di San Prospero sul gioco da tavolo come veicolo di competenza, progettando e coordinando gli interventi nelle classi delle scuole primarie e secondarie.

Ho seguito la formazione per gli operatori della cooperativa ITACA (Pordenone) sul tema del gioco come strumento educativo nell'anno 2019

Ho condotto negli anni scolastico 2018/2019 e 2021/2022 un ciclo di **incontri di formazione sul tema del gioco** rivolto a studentesse e studenti della terza del **Liceo Sigonio (indirizzo pedagogico)** di Modena, per insegnare loro come utilizzare il gioco nella loro professione.

Ho condotto un **intervento formativo** di 6 ore presso **l'Istituto Mattei di Fiorenzuola**, rivolto agli insegnanti, dal titolo "Il gioco da tavolo nella scuola" il 16 Novembre 2019

Ho condotto per il **Centro studi Erickson** il **corso** "Il gioco da tavolo per una didattica inclusiva" di 14 ore a Gardolo nelle giornate del 22 e 23 Novembre 2019.

Ho condotto un **percorso formativo** in tre incontri dal titolo "La Didattica Ludica" presso l'Istituto Superiore P.Gobetti di Scandiano nei giorni 28/11, 10 e 20/12 del 2020 per il **Centro Studi Erickson**

Ho condotto un **intervento formativo di 4 ore** rivolto agli insegnanti presso **l'Istituto Levi di Vignola** dal titolo "Gioco da tavolo come veicolo di competenze" il 17 Dicembre 2020

Ho condotto per il Centro Studi Erickson un **percorso formativo** di 14 ore sul Gioco di ruolo nei contesti educativi (2020)

Sono **consulente per CSI** (Centro Sportivo Italiano) per il **progetto nazionale di Didattica Ludica** e ho condotto per loro 3 corsi di formazione per operatori ludici nel 2021

Nel 2021/2022 ho contribuito alla progettazione e alla conduzione di un progetto di Ludodidattica vincitore del bando ministeriale Educare che ha coinvolto classi di 7 scuole delle province di Modena e Bologna

A Aprile 2022 ho condotto il progetto "Gaming il biblioteca" per la biblioteca di Orvieto con formazione insegnanti e attività di Didattica Ludica in 8 classi

Collaborazione con aziende ditte di giochi

Ho contatto diretto con quasi tutti gli autori ed editori Italiani del settore, con molti autori ed editori stranieri e con un grande numero di associazioni ludiche sul territorio.

Centro Studi Erickson

Da maggio 2018 sono consulente per Centro Studi Erickson per le linee giochi da tavolo e didattica ludica

LEGO Italia

Ho lavorato da Giugno 2010 a Maggio 2013 come **Consulente per LEGO Italia** per la linea LEGO Games ed HEROICA, curando tra l'altro la relazione tra LEGO Italia e le associazioni ludiche. Ho realizzato per LEGO e per altri editori dei **video-tutorial** (video-spiegazioni) di tutti i loro giochi da tavolo. Collaboro alla gestione della pagina Facebook LEGO Games Italia e del **canale YouTube** LEGO Games Italia.

Asterion Press

Ho collaborato come **Consulente per Asterion Press** in maniera strutturata dal Gennaio 2013 al Settembre 2013.

Cranio Creations

Ho collaborato alla promozione e divulgazione delle novità editoriali Cranio Creations all'estero.

Play-test

Sono **play-tester** per quasi tutte le più importanti case editrici Italiane ed alcune straniere.

Traduzioni

Ho eseguito la **traduzione** in Italiano di diversi **regolamenti** di giochi da tavolo tra cui Sector 41 , Soccer Tactics e A few Acres of Snow e Moongha Invaders.

CMON

Nel 2019 ho ideato e condotto la formazione relativa al concorso "Una Ludoteca da Sogno" sviluppato in collaborazione tra Play – Festival del Gioco, CMON e MeMO.

Clementoni

Nel 2020 ho ideato e condotto la formazione relativa al concorso "Una Ludoteca da Sogno" sviluppato in collaborazione tra Play – Festival del Gioco, Clementoni e MeMO.

Realizzazione di Giochi e Libri

Didattica Ludica: Competenze in Gioco (2020 Cento Studi Erickson) autore

1099: Domus Clari Geminiani e Giocastoria

Ho collaborando col comune di Modena, come **esperto ludico**, per la realizzazione di un gioco di carte **1099: Domus Clari Geminiani** (sul Duomo di Modena) e **Giocastoria**, un gioco di ruolo ambientato nella Modena medievale.

Moongha Invaders

Ho ricoperto il ruolo di project leader, affiancando Martin Wallace, nella realizzazione del gioco **Moongha Invaders**, pubblicato per l'edizione di PLAY 2010.

GetGamers App

Ho contribuito all'ideazione e realizzazione dell'app GetGamers, ideata per facilitare il contatto tra giocatori residenti nella stessa area geografica e tra giocatori ed associazioni

Almanacco del gioco da tavolo

Ha collaborato alla stesura di alcuni capitoli dell'**Almanacco del Gioco da Tavolo** edito da Panini, curando tra l'altro in maniera integrale i capitoli relativi ai premi internazionali, ai siti di informazione ludica e agli eventi internazionali.

Game Design – gioco e giocare tra teoria e progetto

Ho contribuito alla stesura del libro Game Design – gioco e giocare tra teoria e progetti, edito da Pearson. In specifico ho contribuito alla revisione del volume e curato le citazioni degli autori di giochi e alcune sezioni di un capitolo.

Life Wolfalps

Ho realizzato, in collaborazione con il Muse di Trento, per conto dell'associazione Play Res un gioco da tavolo didattico che possa essere utilizzato nelle scuole primarie e secondarie per spiegare le caratteristiche principali del progetto Europeo LIFE WOLFALPS

Parco Tematico Dolomiti

Ho collaborato alla realizzazione di un parco tematico sul Col Margherita che propone una esperienza ludica di conoscenza ed esplorazione del patrimonio naturale.

Free to Choose

Ho collaborato al progetto Europeo Free to Choose contribuendo all'ideazione e realizzazione di un gioco da tavolo per stimolare la consapevolezza delle differenze di genere che influiscono sulle scelte lavorative ed accademiche di ragazze e ragazzi nella fascia 16-25 anni.

Summit 2030

Sono autore del gioco da tavolo Summit 2030 realizzato per il Comune di Modena all'interno del progetto Shaping Fair Ciity volto a sensibilizzare i ragazzi e le ragazze sui temi dell'agenda 2030

La 24 ore di Paperopoli

Sono autore del gioco la 24 Ore di Paperopoli realizzato per Panini e uscito come omaggio ai lettori di Topolino nel Maggio 2021

Visit Modena – Il Gioco

Sono autore del gioco Visit Modena – il gioco, realizzato per conto del Comune di Modena come strumento per promuovere la conoscenza del patrimonio turistico e culturale della città di Modena

Capitan Avis

Gioco sviluppato per conto di Avis Toscana sulle tematiche della donazione

Pixel – Image (the) Universe

Gioco realizzato in collaborazione con INAF per avvicinare ragazze e ragazzi alle tematiche della risoluzione di immagini nel campo dell'astrofisica

Impatto

Gioco sviluppato su commissione per OGS per sensibilizzare sui temi dell'agenda 2030

Didattica Ludica: Competenze in gioco

E' autore del libro Didattica Ludica: Competenze in gioco pubblicato nel 2020 per il Centro Studi Erickson

Mettere in gioco il passato. La storia contemporanea nell'esperienza ludica

Ho curato un capitolo nel volume Mettere in gioco il passato. La storia contemporanea nell'esperienza ludica a cura di Chiara Asti, Unicopli 2019

Passo gran parte del mio tempo libero giocando con i miei figli, mia moglie e i miei amici. Possiedo oltre 2000 giochi da tavolo/ruolo/carte. Posso vantarmi di essere l'inventore della formula "Buon gioco a tutti", nata come firma per gioco anni fa sul newsgroup it.hobby.giochi e diventata ormai endemica tra gli operatori e cultori del settore. Primato che purtroppo non mi verrà mai riconosciuto.

Mi piace ricordare quanto sul gioco hanno detto alcuni illustri personaggi:

Si può scoprire di più su una persona in un'ora di gioco che in un anno di conversazione. (Platone)

L'uomo è veramente uomo soltanto quando gioca. (Friedrich Schiller)

L'uomo non smette di giocare perché invecchia, ma invecchia perché smette di giocare. (George Bernard Shaw)

Quando il gioco si fa duro... i duri cominciano a giocare. (John Belusci)

Andrea Ligabue

Quanto dichiarato in questo documento corrisponde al vero ai sensi degli artt. 46 e 47 del D.P.R 445/2000. Sono consapevoli delle sanzioni previste dall'art.76 del medesimo decreto in caso di dichiarazione mendace.

Andrea Ligabue

