

# Programma Board Game Research Meeting 2026

[aggiornato al 21 Maggio 2026]

## Giornata 1 - Giovedì 11 Giugno 2026

13:00 - 14:00: Registrazione dei partecipanti

14:40 - 15:00: Saluti iniziali

15:00 - 15:20: relazione inaugurale di Beniamino Sidoti - Gioco e biografie: il boardgame come luogo per raccontare vite o storie reali

15:20 - 16:20: prima sessione in sale parallele

### SALA A

### SALA B

<p>Glauco Babini - Livorno 1921, la Rivoluzione a Congresso</p> <p>Marco A. Donadoni - Non lasciate aperta quella porta (per favore): il rapporto fra gioco e vita.</p> <p>Marco Tibaldini - I giochi nella storia: come le civiltà antiche spiegavano a se stesse l'esistenza dei giochi da tavolo</p>	<p>Mirko Novello, Chiara Bullini - Gioco da tavolo e autismo: dal trattamento specialistico alle sfide dell'accessibilità</p> <p>Paola Morando - Giocare insieme per pensare meglio: il valore del gioco cooperativo nell'apprendimento della matematica</p> <p>Roberta Valletti, Silvia Genetti, Irene Maina - INpersona – per cambiare prospettiva</p>
---	--

16:20 - 16:40: Coffee Break

16:40 - 18:00: Seconda Sessione

### SALA A

### SALA B

<p>Alba Naccari - Gioco da tavolo e crescita personale: linee per un progetto di ricerca</p> <p>Elena Musci - Progettare giochi investigativi per imparare a insegnare la storia</p> <p>Brunella Botte, Giada Marinensi, Alessandro Terrosi - Meccaniche ludiche e narrazione negli adattamenti di universi narrativi preesistenti.</p>	<p>Serena Carta, Elisabetta Geda, Irene Raimondi, Giammichele Pastore - "La palude delle sabbie mobili": un gioco da tavolo cooperativo come strumento di osservazione in classe</p> <p>Luigi Avondo, Alessia Moroni - NutriQuest</p> <p>Luca Zatti, Chiara Aimè, Arianna Armanetti, Daniele Aurelio, Ettore Budassi, Paolo Montagna, Simone Restelli, Davide Santostasi,</p>
---	---

<p>Un'analisi dei giochi da tavolo basati su Il Signore degli Anelli</p> <p>Brunella Botte, Francesca de Rosa, Giada Marinensi, Alessandro Rizzi - Dall'interfaccia all'esperienza: una prospettiva di Human-Game Interaction.</p>	<p>Simone Venturini, Simone Verdi - Poweri noi! Watt should we do? Esplorare la complessità della transizione energetica con un gioco da tavolo.</p> <p>Samantha Righi - Educazione e formazione: il gioco come risorsa per l'apprendimento e la didattica. Promuovere l'apprendimento e l'acquisizione di competenze attraverso l'uso e la progettazione del gioco da tavolo.</p>
--	--

18:20 - 19:00: Conclusioni della prima giornata

21:00 - 23:59: serata di *workshop* e *demo* presso i locali della Ludoteca di Ateneo

## Giornata 2 - Venerdì 12 Giugno 2026

9:00 - 10:00: Registrazione dei partecipanti e saluti iniziali

10:00 - 11:20: Terza Sessione

SALA A

SALA B

<p>Andrea Ligabue - Game Design e temi difficili: quando la bellezza dell'artefatto ludico non è il solo o principale obbiettivo</p> <p>Calogero Carlino, Antonio Bucchiarone - Architects of Intelligence: Collegare le Meccaniche di Gioco alle Competenze Cognitive in un Gioco sull'AI Literacy</p> <p>Alessandro Dentis - Growing by Playing – perFormare con il gioco</p>	<p>Roberto Marinelli, Laura Cardinale, Edoardo Filippi, Vittoria Greco, Lucrezia Manoussakis, Erica Meazza, Claudio Muratore, Eugenio Nuzzo, Andrea Ricciardelli - Il Gioco da Tavolo a scuola come fattore di innovazione metodologica e inclusione sociale</p> <p>Mariagrazia Verbicaro, Patrizia Oliva - Segni In Gioco</p> <p>Ghisi Leonardo, Annalisa Malnati - Costruire mondi, Costruire sé</p>
---	--

11:20 - 11:40: Pausa

11:40 - 13:00: Quarta Sessione

## SALA A

## SALA B

<p>Fabrizio Parodi, Carlo Schiavi - "I primi venti minuti". Il Big Bang in un gioco da tavolo</p> <p>Barbara Aldighieri, Matteo Sassi, Alessandro Rizzi - Ricostruzioni visuali con IA generativa commerciale: operai e gallerie delle miniere di Valle Imperina (1404-1962)</p> <p>Mattia Scarsi, Vittorio Guerrieri - Dalle meccaniche alle soft skills: un framework "mechanics-to-skill" basato sull'autoefficacia e validato sul campo</p>	<p>Ghisi Leonardo, Bompiani Adriano - L'impatto del gioco sulla consapevolezza di sé</p> <p>Marco Monteverde, Andrea Benvenuto, Riccardo Novaro - Carte in tavola: un sistema di gioco modulare per la divulgazione</p> <p>Adriano Pantaleo, Andrea Bernardi - Giochi da tavolo caratterizzati da un design trasparente (white-box design) come campi</p> <p>Marco Fenici - Sherlock Holmes a scuola: le avventure investigative come laboratorio di pensiero critico per le STEM e la filosofia</p>
---	--

13:00 - 14:30: Pausa pranzo

14:30 - 16:00: Quinta Sessione

## SALA A

## SALA B

<p>Eleonora Chitti, Silvana Cagiada, Marlene Cristina Neves Rosa, Alessandro Rizzi - Un gioco da tavolo narrativo strutturato secondo l'approccio immaginale-simbolico per supportare il rilassamento e la modulazione dell'attenzione negli anziani con dolore cronico</p> <p>Marco Fenici - Il percorso generativo del senso nei giochi da tavolo: il caso di Pax Renaissance</p> <p>Giuseppe Tamba - Brigantaggio ludico: 2 progetti con differenti game design per musei, scuole e game community.</p> <p>Luca Domizio - Il wargame da tavolo tra didattica della storia militare e formazione professionale</p>	<p>Giulia Foppiani, Mariella Rivelli, Daniele Scala - Gioco, Strategia e Argomentazione: un Modello Ludico per lo Sviluppo di Competenze Storiche</p> <p>Margherita Giuffrè, Maria Sole Benigni - Sismopoli, la città che si mette in gioco</p> <p>Valeria Tinarelli, Giulia Murgia - Oltre la stimolazione cognitiva: LabirinticaMente come strumento ludico-relazionale nei servizi per le demenze</p> <p>Letizia Vaccarella - Verso una grammatica trasformativa del gioco: leve progettuali e funzioni di cambiamento sociale</p>
--	---

16:00 - 16:20: Coffee Break

16:20 - 18:20: Sesta Sessione

## SALA A

## SALA B

<p>Renzo Repetti, Lorenzo Natali, Emiliano Pino - Dalle fonti al gioco. Constructionist Gaming come pratica di Public History supportata da AI generativa</p> <p>Marco Monteverde, Andrea Benvenuto, Riccardo Novaro - Il gioco da tavolo come infrastruttura epistemica per il policy-making: fare game design per scrivere leggi</p> <p>Leonardo Scavino - Commercio, rischio e controllo del mare. La storia marittima di età moderna nei giochi da tavolo</p> <p>Walter Rapetti - Il tavolo come spazio proto-civico transnazionale: board game design, immaginario condiviso e apprendimento interculturale nella prospettiva europea</p> <p>Andrea Cambiaghi, Roberto Cordone, Alessandro Rizzi - Domain: un gioco da tavolo basato sulla teoria dei grafi</p>	<p>Gerardo di Feo - Il gioco da tavolo come dispositivo di cura: spazi rigenerativi in contesti ludoterapici e arteterapici.</p> <p>Rosa Tiziana Bruno - Fiabadiario: un dispositivo narrativo per il Social Emotional Learning (SEL) e la regolazione emotiva, dalla ricerca scolastica al reinserimento dei lavoratori fragili</p> <p>Beatrice Lerma, Alessandro Dentis, Chiara Remondino - Gioco e apprendimento: promuovere le Life Skills nelle professioni creative</p> <p>Nicla Branchesi, Cattani Maurizio, Florencia Inés Debandi, Alice Zurzolo, Sara Malavasi - “Il patto della preistoria. Prosperità e Sostenibilità nel tuo villaggio dell’età del Bronzo”</p> <p>Sara Cigliuti - La classe come sistema di gioco: applicare il design dei board game alla didattica narrativa</p>
--	--

18:20 - 19:00: Conclusioni della seconda giornata

21:00 - 23:59: serata di *workshop* e *demo* presso i locali della Ludoteca di Ateneo

### Giornata 3 - Sabato 13 Giugno 2026

9:00 - 10:00: Registrazione dei partecipanti e saluti iniziali

10:00 - 11:40: Settima Sessione

## SALA A

Chiara A. Bergamin, Emiliano Sciarra - Diritto d'Autore nei Giochi da Tavolo: il Caso Bang! e le implicazioni giuridiche delle meccaniche ludiche

Giorgia Bassi - Internetopoli - The Game

Marco Tarini, Enrico Puppo - Il boardgame come strumento di supporto alla ricerca in Geometry Processing

Vittorio Guerrieri, Marco Monteverde, Simone Glogowschek, Mattia Scarsi, Raluca Fulgo - Misurare ciò che conta: strumenti per la valutazione di impatto dei giochi da tavolo e per il playtest

Guglielmo Duccoli, Serena Vaghi - Game-Based Learning e uso di moduli ludico-didattici nell'insegnamento della storia

11:40 - 12:20: conferimento del “Premio Comenio” per il miglior board game di ambientazione storica pubblicato nell’anno precedente

12:20 - 13:00: Saluti finali e conclusioni del *Board Game Research Meeting 2026*