

Programma Board Game Research Meeting 2026

[aggiornato al 11 Giugno 2026]

Giornata 1 - Giovedì 11 Giugno 2026

13:00 - 14:00: Registrazione dei partecipanti

14:40 - 15:00: Saluti iniziali

15:00 - 15:20: Aula Magna, 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

Aula Magna: *chair* Antonio Bucchiarone

Aula 3: *chair* Alba Naccari

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

16:20 - 16:40: Coffee Break

16:40 - 18:00: Seconda Sessione

Aula Magna: *chair* Glauco Babini

Aula 3: *chair* Beniamino Sidoti

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

Un'analisi dei giochi da tavolo basati su Il Signore degli Anelli Brunella Botte, Francesca de Rosa, Giada Marinensi, Alessandro Rizzi - Dall'interfaccia all'esperienza: una prospettiva di Human-Game Interaction.	Simone Venturini, Simone Verdi - Poweri noi! Watt should we do? Esplorare la complessità della transizione energetica con un gioco da tavolo. 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.
--	--

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 - 9:40: Registrazione dei partecipanti e saluti iniziali

9:40 - 11:00: Terza Sessione

Aula Magna: *chair* Giuseppe Tamba

Aula 3: *chair* Marcello Passarelli

Andrea Ligabue - Game Design e temi difficili: quando la bellezza dell'artefatto ludico non è il solo o principale obiettivo Calogero Carlino, Antonio Bucchiarone - Architects of Intelligence: Collegare le Meccaniche di Gioco alle Competenze Cognitive in un Gioco sull'AI Literacy Alessandro Dentis - Growing by Playing – perFormare con il gioco	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 Mariagrazia Verbicaro, Patrizia Oliva - Segni In Gioco Ghisi Leonardo, Annalisa Malnati - Costruire mondi, Costruire sé
--	--

11:00 - 11:40: pausa e caffè libero.

11:40 - 13:00: Quarta Sessione

Aula Magna: *chair* Marco Donadoni

Aula 3: *chair* Andrea Ligabue

Fabrizio Parodi, Carlo Schiavi - “I primi venti minuti”. Il Big Bang in un gioco da tavolo Barbara Aldighieri, Matteo Sassi, Alessandro Rizzi - Ricostruzioni visuali con IA generativa commerciale: operai e gallerie delle miniere di Valle Imperina (1404-1962) Mattia Scarsi, Vittorio Guerrieri, Renzo Repetti - Dalle meccaniche alle soft skills: un framework “mechanics-to-skill” basato sull’autoefficacia e validato sul campo	Ghisi Leonardo, Bompiani Adriano - L’impatto del gioco sulla consapevolezza di sé Marco Monteverde, Davide Lucifora, Simone Glogowschek - Carte in tavola: un sistema di gioco modulare per la divulgazione Marco Fenici - Sherlock Holmes a scuola: le avventure investigative come laboratorio di pensiero critico per le STEM e la filosofia
--	--

13:00 - 14:00: *lunch*

14:00 - 14:30: conferimento del “Premio Comenio” per il miglior board game di ambientazione storica pubblicato nell’anno precedente.

14:30 - 16:00: Quinta Sessione

Aula Magna: *chair* Tiziano Antognozzi

Aula 3: *chair* Matteo Sassi

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 Marco Fenici - Il percorso generativo del senso nei giochi da tavolo: il caso di Pax Renaissance Giuseppe Tamba - Brigantaggio ludico: 2 progetti con differenti game design per musei, scuole e game community. Luca Domizio - Il wargame da tavolo tra didattica della storia militare e formazione professionale	Giulia Foppiani, Mariella Rivelli, Daniele Scala - Gioco, Strategia e Argomentazione: un Modello Ludico per lo Sviluppo di Competenze Storiche Margherita Giuffrè, Maria Sole Benigni - Sismopoli, la città che si mette in gioco Valeria Tinarelli, Giulia Murgia - Oltre la stimolazione cognitiva: LabirinticaMente come strumento ludico-relazionale nei servizi per le demenze Letizia Vaccarella - Verso una grammatica trasformativa del gioco: leve progettuali e funzioni di cambiamento sociale
--	---

16:00 - 16:20: Coffee Break

16:20 - 18:20: Sesta Sessione

Aula Magna: *chair* Alessandro Rizzi

Aula 3: *chair* Guglielmo Duccoli

Renzo Repetti, Lorenzo Natali, Emiliano Pino - Dalle fonti al gioco. Constructionist Gaming come pratica di Public History supportata da AI generativa Marco Monteverde, Andrea Benvenuto, Riccardo Novaro - Il gioco da tavolo come infrastruttura epistemica per il policy-making: fare game design per scrivere leggi Leonardo Scavino - Commercio, rischio e controllo del mare. La storia marittima di età moderna nei giochi da tavolo Walter Rapetti - Il tavolo come spazio proto-civico transnazionale: board game design, immaginario condiviso e apprendimento interculturale nella prospettiva europea Andrea Cambiaghi, Roberto Cordone, Alessandro Rizzi - Domain: un gioco da tavolo basato sulla teoria dei grafi	Gerardo di Feo - Il gioco da tavolo come dispositivo di cura: spazi rigenerativi in contesti ludoterapici e arteterapici. 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 Beatrice Lerma, Alessandro Dentis, Chiara Remondino - Gioco e apprendimento: promuovere le Life Skills nelle professioni creative 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” Sara Cigliuti - La classe come sistema di gioco: applicare il design dei board game alla didattica narrativa
--	--

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

Aula Magna: *chair* Renzo Repetti

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

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