

Board Game Research Meeting 2024

Programma provvisorio del convegno

Giovedì 18 luglio – Mattina

Sessione mattutina – Prima parte (9.00 – 10.30)

Chair:

Orario	Speaker	Attività
9.00 - 9.20	Comitato organizzatore	Presentazione progetto Game4CED
9.25 - 9.45	Beniamino Sidoti (su invito)	<i>Come racconta un gioco</i>
9.50 - 10.05	Maresa Bertolo	<i>Elementi visivi nel processo iterativo di design</i>
10.10 - 10.25	Simone dalla Chiesa	<i>Effetti del multiple-leader stacking nel wargame da tavolo Combat Commander. Un caso di "gamesmanship costruttivo"</i>

Coffee break ed esposizione poster (10.30 – 11.30)

Sessione mattutina – Seconda parte (11.30 – 13.00)

Chair:

11.30 - 11.50	Spartaco Albertarelli (su invito)	<i>Differenze tra giochi da tavolo e videogame</i>
11.55 - 12.10	Luca Maragno, Mathias Mazzetti	<i>Trasposizione di noti brand in Giochi da tavolo</i>
12.15 - 12.30	Erika Santin, Tiziano Antognozzi	<i>La filiera del gioco da tavolo e il sistema delle Industrie Culturali e Creative in Italia: un'analisi e un'agenda.</i>
12.35 - 12.50	Alan Mattiassi	<i>La psicologia del gioco</i>

Pausa pranzo (13.00 – 14.30)

Board Game Research Meeting 2024

Giovedì 18 luglio – Pomeriggio

Prima sessione pomeridiana (14.30 – 16.00)

Chair:

14.30 - 14.50	Ilaria Truzzi, Michele Masini, Tommaso Piccinno (su invito)	<i>Dissemination of the GameTable Network and research project</i>
14.55 - 15.10	Luca Raina	<i>Utilizzo dei boardgame in didattica per la trasmissione di contenuti disciplinari.</i>
15.15 - 15.30	Andrea Tinterri, Federica Pelizzari, Anna Di Pace	<i>Intelligenza Artificiale per innovare il Board Game-Based Learning.</i>
15.35 - 15.50	Eustachio Attico	<i>Biologia e giochi da tavolo</i>

Coffee break ed esposizione poster (16.00 – 16.30)

Seconda sessione pomeridiana (16.30 – 18.30)

Chair:

16.30 - 16.45	Lorenzo Caccianiga per il progetto Play INFN	<i>Il progetto GAME dell'Istituto Nazionale di Fisica Nucleare</i>
16.50 - 17.05	Francesca Antonacci	<i>Fuori dalle scatole. Una ricerca sul valore educativo del gioco da tavolo a scuola.</i>
17.10 - 17.25	Matteo Bisanti	<i>Innovazione Didattica nell'Insegnamento dell'Economia Politica: L'Utilizzo del Megagame "Turania"</i>
17.30 - 17.45	Andrea Angiolino (video)	<i>Narrare per bivi, anche in classe</i>
17.45 - 18.00	Paola Morando e Maria Luisa Spreafico	<i>Matematica ad occhi chiusi</i>
18.05 – 18.20	Marco Mengoli (video)	<i>L'Accordo di Rete Boardgame e Didattica e l'esperienza dell'Istituto Scolastico Carlo e Nello Rosselli di Aprilia</i>

Board Game Research Meeting 2024

Venerdì 19 luglio – Mattina

Prima sessione mattutina (9.00 – 10.30)

Chair:

9.00 - 9.20	Marco Alberto Donadoni (su invito)	<i>Game design per chi non ha voglia di giocare</i>
9.25 - 9.40	Francesco Iandola	<i>GiocaMI: festival del gioco da tavolo - la prevenzione dei fenomeni di isolamento sociale attraverso il gioco da tavolo</i>
9.45 - 10.00	Elisa Rossoni	<i>La Ludotecnica Inclusiva. Una metodologia per progettare un gioco da tavolo inclusivo</i>
10.05 - 10.20	Francesco Gallo, Giovanni Isgrò, Andrea Magi, Giulia Negro, Federico Emanuele Pozzi, Giulia Remoli, Ildebrando Apollonio, Carlo Ferrarese, Lucio Tremolizzo	<i>COGNICHESS: Intervento cognitivo con Go e Scacchi nel deterioramento cognitivo precoce e soggettivo. Protocollo e risultati ad interim.</i>

Coffee break ed esposizione poster (10.30 – 11.30)

Seconda sessione mattutina (11.30 – 13.00)

Chair:

11.30 - 11.45	Emma Mottarella, Matteo Sassi, Dario Massarenti	<i>Quixilht: Un'esperienza di gioco per comprendere i Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA)</i>
11.50 - 12.05	Stefano Di Maria e i partecipanti del progetto	<i>"POLITEIA, un gioco di carte per l'educazione alla cittadinanza globale per le persone migranti e rifugiate"</i>
12.10 - 12.25	Rosa Linda Romano	<i>"Venti di IAD: Un Gioco di Carte per la Retrospettiva Agile"</i>
12.30 - 12.50	Gabriele Mari (su invito)	<i>Tutti in gioco: il gioco da tavolo inclusivo tra accessibilità e personalizzazione.</i>

Pausa pranzo (13.00 – 14.30)

Board Game Research Meeting 2024

Venerdì 19 luglio – Pomeriggio

Prima sessione pomeridiana (14.30 – 16.00)

Chair:

14.30 - 14.45	Andrea Storchi	<i>Il Futuro dei Giochi</i>
14.50 - 15.05	Franco Sardo	<i>La Società dei Giochi: Affinità e divergenze fra il gioco e la ludificazione in relazione allo spazio sociale</i>
15.10 - 15.25	Giulia Teverini, Letizia Vaccarella, Annamaria Recupero	<i>Strumenti di design tradizionali per la creazione di serious game efficaci</i>
15.30 - 15:50	Isabella Paoli (su invito)	<i>Sordità e giochi da tavolo: consapevolezza sociale, riflessioni e strumenti pratici per promuovere l'inclusione.</i>

Coffee break ed esposizione poster (16.00 – 16.30)

Seconda sessione pomeridiana (14.30 – 16.00)

Chair:

16.30 – 16.50	Giaime Alonge (su invito)	<i>Mirafiori 1969, un esperimento di game design al Dams di Torino</i>
16.55 - 17.10	Renzo Repetti, M. Passarelli	<i>Esperienze di game design nella didattica universitaria della storia.</i>
17.15 - 17.30	Elisa Marazzi	<i>Giochi da tavolo: un po' di storia. Tra tecniche di stampa e cultura di massa</i>
17.35 - 17.50	Ilaria Ampollini	<i>Giochi da tavolo e circolazione dei saperi scientifici (1700-1850 ca)</i>
17.55 - 18.10	Marco Tibaldini	<i>I giochi nella storia</i>
18.15 – 18.30	Cesco Reale	<i>Giochi didattici in linguistica, matematica e altri campi</i>

Chiusura meeting e saluti conclusivi

Sessione dei poster

- 1) Luca Maragno e Mathias Mazzetti – *Oltre dadi e carte c'è di più.*
- 2) Paola Morando e Maria Luisa Spreafico – *Giocando si impara: il gioco da tavolo nell'insegnamento della matematica.*
- 3) Sara Vergallo, Ottavio G. Rizzo – *Efficacia di un Intervento Educativo Basato sul Game-Based Learning per Studenti con Discalculia.*
- 4) Gualtiero Grassucci – *Racconti di una terra lontana, un'esperienza di digital game-telling.*
- 5) Oxana Timakova, Alice Amore – *L'utilizzo dei board game nell'apprendimento delle lingue straniere: il caso di BooQuest.*
- 6) Margherita Del Deo, Martino Vasconi – *Let's Right! Mettiamo in gioco i diritti.*
- 7) Andrea Pilloni – *La traduzione culturale dei giochi: una prospettiva antropologica.*
- 8) Andrea Tinterri, Paola Frignani, Massimiliano Andreoletti, Anna Dipace – *Allineare obiettivi di apprendimento e ludici nel board game design: uno studio di caso.*
- 9) Alessandra Carena, A. Tinterri, T. Piccinno, M. Masini - *Corso di formazione board game-based learning: modello di valutazione di impatto del progetto "Didattica Ludica" organizzato da CSI Italia*
- 10) Emma Mottarella, Matteo Sassi – *Disturbi dell'apprendimento e materiali di gioco.*
- 11) Eleonora Chitti, Rossana Actis-Grosso, Paola Ricciardelli, Nunzio Alberto Borghese, Alessandro Rizzi – *Approccio per bambini basato su board game alle storie animate sulle emozioni di base di MiEmo.*
- 12) Marcello Passarelli, Michele Masini, Tommaso Francesco Piccinno, Alessandro Rizzi – *Framework per un'analisi ergonomica e percettiva dei giochi da tavolo*