

Esperienza lavorativa

PROGETTO INCLUDEED

Università di Bologna, Università di Salamanca et alia - Contratto di ricerca

Svolgo ruoli di supporto al coordinamento e di ricerca per la sezione bolognese del progetto europeo Includeed. (<https://includeed.usal.es/>). L'obiettivo del progetto è contribuire all'integrazione linguistica di migranti e rifugiati nei paesi dell'Unione Europea. Mi sono occupata della stesura di un capitolo all'interno della *Guida per l'Integrazione Linguistica dei Migranti* e della traduzione in italiano dell'intero volume. Ho contribuito all'organizzazione delle giornate di formazione *Materials and Methods for Linguistic Integration of Migrants and Refugees: Publishing, ICT, Game-based learning* dell'Università di Bologna, curando in particolare il programma della terza giornata, dedicata all'uso di giochi a supporto della didattica. Sono attualmente impegnata con la progettazione della sezione italiana di un MOOC multilingue rivolto a migranti di livello B1.

Bologna
2021-Corrente

GRUMPY BEAR SRL

Traduzione e curatela editoriale

Mi sono occupata della traduzione e della curatela dell'edizione italiana del gioco di ruolo *Agon*, uscito per Grumpy Bear nella primavera 2022. Ho partecipato a diverse attività legate alla promozione del gioco, tra cui la stesura di materiali originali. Sono attualmente impegnata con mansioni simili in altri progetti non ancora annunciati.

Milano
2021-Corrente

AICS BOLGNA

Servizio civile seguito da Contratto di collaborazione

Oltre alla gestione di diverse pagine social, ho spesso collaborato alla progettazione di bandi, con particolare attenzione ai progetti di stampo ludico-educativo.

Bologna
2019.2020

CEFAL EMILIA ROMAGNA

Tirocinio curriculare e tirocinio in preparazione della tesi

Mi sono occupata di programmare e tenere le lezioni di lingua italiana in alcune classi di richiedenti asilo ospiti del CAS. Nell'ambito del mio progetto di tesi magistrale ho svolto una ricerca sul campo che mi ha portato a sviluppare un gioco da tavolo tarato sulle specifiche esigenze delle mie classi, studiando i benefici della didattica ludica per questo specifico target.

Lugo
2018-2019

Interventi e talk

"La mia città": a Board Game for the Linguistic Integration of Adult Migrants Università di Bologna

Relatrice nella terza giornata di workshop. *Materials and Methods for Linguistic Integration of Migrants and Refugees*.

Bologna
27-05-2022

Games and Language: a great friendship Play Festival del gioco

Moderatrice del Panel con Thorny Games

Modena
26-04-2022

Introdurre il regolamento di un boardgame didattico in parziale assenza di lingua veicolare comune: il ruolo di immagini, simboli e turnazione Game Science Research Centre

Relatrice nella prima giornata di convegno *The role of Images in games*.

Online
26-04-2022

L'appropriatezza sociolinguistica nei materiali di italiano L2 per migranti e rifugiati: spunti da una ricerca in corso nell'ambito del progetto europeo INCLUDEED

Università degli studi di Milano

Co-relatrice nella prima giornata del convegno *La didattica delle lingue e il Companion Volume*.

Online
16-11-2021

Diploma Liceo classico

Liceo Classico G. Mazzini Genova

Laurea triennale in lingue e letterature straniere

Titolo Tesi: La discesa di Kalevipoeg nell'Ade – Filologia ugro-finnica.

Università di Bologna

Voto finale: 110/110 con lode

Laurea Magistrale in Italianistica e scienze linguistiche

Titolo Tesi: Un esempio di approccio ludico all'insegnamento dell'italiano a studenti richiedenti asilo: la creazione del gioco "La mia città" – Didattica dell'italiano.

Università di Bologna

Voto finale: 110/110 con lode

 Inglese C1

 Patente B - Automunita



Geocaching

- 1450 cache trovate
- 18 cache progettate
- 5 eventi organizzati



Tabletop Board & Roleplaying Games

- Condotto demo di vari *giochi da tavolo* e *giochi di ruolo* e partecipato a panel e seminari a *Lucca C&G* e *Play Festival del gioco*.
- Partecipato a numerosi *playtest*
- Partecipato e organizzato *Convention*



Puzzle, Logic & Exploration

- Teamwork Solving Activities
 - Escape Rooms
 - Treasure Hunting
- Augmented Reality Gaming

Publicazioni e Traduzioni

Guida per l'inclusione linguistica dei migranti

<https://doi.org/10.14201/OLP0034>

La mia città: un gioco da tavolo per l'apprendimento dell'italiano L2

<https://doi.org/10.6092/issn.2704-8128/10896>

Approccio Didattico Ludico

RICERCA SU GIOCHI DIDATTICI E PROGETTAZIONE DE "LA MIA CITTÀ"

Progetto di ricerca-azione con CEFAL Emilia Romagna e Università di Bologna

Lugo-Bologna
2019-2020

Mi sono laureata con un progetto di ricerca-azione relativa all'uso di un approccio ludico alla didattica dell'italiano L2.

Ho lavorato con studenti richiedenti asilo adulti con differenti livelli di scolarizzazione in lingua madre.

Gli studi preliminari e i risultati della ricerca sono stati pubblicati nel secondo numero della rivista di settore "Italiano a Scuola". Ho inoltre presentato i risultati della mia ricerca in una lezione per gli studenti della classe di Didattica della lingua italiana del corso di laurea "Italianistica e Scienze Linguistiche" dell'Università di Bologna. La lezione è stata inserita all'interno delle risorse didattiche del progetto XCELING (Towards Excellence in Applied Linguistics. Innovative Second Language Education in Egypt), cofinanziato dall'Unione Europea.

PRESENTAZIONE BANDO PER PROGETTO LUDO-EDUCATIVO

In collaborazione con l'associazione Ludica Gondolin

Bologna
2020

Ho partecipato alla stesura di una proposta di progetto –poi accettata e finanziata– per un bando del Comune di Bologna-Quartiere Savena. Il concorso prevedeva l'assegnazione di fondi destinati a finanziare progetti educativi e ricreativi dedicati alla fascia d'età 13-26. Sono stati proposti (e sono tutt'ora in fase di co-progettazione) tre differenti laboratori (divisi per fascia d'età).

LABORATORI GIOCO DI RUOLO CON PREADOLESCENTI

In collaborazione con l'associazione Ludica Gondolin

Bologna
2020

Mi sono occupata della valutazione e della scelta di materiali adatti al target di riferimento, dalla semplificazione dei materiali di gioco e della campagna promozionale del servizio. Ho contribuito alla localizzazione di alcuni materiali non disponibili in lingua italiana e all'adattamento del linguaggio e dello stile dei regolamenti per renderli più comprensibili per la fascia d'età.

VARIE

Con **UISP**, all'interno dei Centri Estivi accreditati, ho curato una settimana di demo e presentazioni per la promozione della più recente espansione di *Ixalan* di *Magic the Gathering*.

Con **Urban Games Factory**, ho partecipato come staff alla run del 9 novembre 2019 (Carpi) del gioco urbano "Icognito".

Per **Minime Differenze**, ho contribuito a playtestare i primi due volumi dell'*escape room* da divano "La città Nascosta".

Formazioni Specifiche

CERTIFICAZIONE CORSO OPERATORE LUDICO

Csi Ravenna 2021

CERTIFICAZIONE CORSO GDR IN CONTESTI SOCIOEDUCATIVI

Cooperativa Sottocolle Genova 2021

PARTECIPAZIONE (relatrice e uditrice) SEMINARIO ITALS

Itals-Venezia 2019

<https://www.itals.it/seminario-itals/programma>

ATTESTATO GIORNATA DI STUDI "L'INTEGRAZIONE LINGUISTICA DEI MIGRANTI"

Alma Edizioni- 2019

ATTESTATO SEMINARIO "OGNI LINGUA VALE"

Centro Riesco-Bologna 2018

CORSO DI GAME DESIGN AVANZATO

Bianconiglio Lab- 2021