

**FORMATO EUROPEO PER IL
CURRICULUM VITAE**



INFORMAZIONI PERSONALI

Nome
Indirizzo
Telefono
Fax
E-mail

Nazionalità

Data di nascita

ANDREA LIGABUE

Italiana

ESPERIENZA LAVORATIVA

- Date (da – a)
- Datore di lavoro
- Tipo di azienda o settore
- Tipo di impiego
- Principali mansioni e responsabilità

2006 – in corso
Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia, Via Università 4, Modena
Università
Tecnico Informatico
Coordinatore sezione GamER del GAME Science Research Center

- Date (da – a)
- Datore di lavoro
- Tipo di azienda o settore
- Tipo di impiego
- Principali mansioni e responsabilità

2010 – in corso
Libero professionista con partita IVA
Ludologo
Consulente Ludico

- Date (da – a)
- Datore di lavoro
- Tipo di azienda o settore
- Tipo di impiego
- Principali mansioni e responsabilità

2021 – in corso
Cooperativa Ludo Labo
Cooperativa che si occupa di progetti ludici
Fondatore e membro del CdA
Progetti Educativi e Game Design

- Date (da – a)
- Datore di lavoro
- Tipo di azienda o settore
- Tipo di impiego
- Principali mansioni e responsabilità

2001-2006
Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia, Via Università 4, Modena
Università
Collaborazioni occasionali e/o a progetto
Sviluppo software per ateneo/posta elettronica

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

- Date (da – a)
- Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione
- Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio

1999-2002
Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia
Chimica Teorica

- Qualifica conseguita
Dottorato di Ricerca in Scienze Chimiche
- Date (da – a)
1991-1997
- Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione
Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia
- Principali materie / abilità professionali oggetto dello studio
Chimica
- Qualifica conseguita
Laurea
- Livello nella classificazione nazionale (se pertinente)
110/110 e lode

- Date (da – a)
1987-1991
- Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione
Liceo Classico San Carlo
- Qualifica conseguita
Maturità Classica
- Livello nella classificazione nazionale (se pertinente)
60/60

CAPACITÀ E COMPETENZE

PERSONALI

Acquisite nel corso della vita e della carriera ma non necessariamente riconosciute da certificati e diplomi ufficiali.

MADRELINGUA

Italiana

ALTRE LINGUA

Inglese

- Capacità di lettura
- Capacità di scrittura
- Capacità di espressione orale

OTTIMA

Buona

Buona

CAPACITÀ E COMPETENZE
RELAZIONALI

Ottime competenze relazionali maturate in diversi campi. Sono stato rappresentate degli studenti in Università e poi in seguito membro del CPTA dell'Università di Modena e Reggio Emilia. Per 5 anni ho ricoperto il ruolo di Presidente del Coordinamento delle Scuola dell'Infanzia di Modena. Sono stato rappresentate di classe e presidente di Circolo nella scuola primaria e rappresentate di classe nella scuola secondaria. Sono dal 2006 responsabile del programma e direttore Artistico di PLAY: Festival del Gioco. Sono socio fondatore e consigliere dell'associazione culturale Play Res e membro del CdA della cooperativa Ludo Labo

CAPACITÀ E COMPETENZE
ORGANIZZATIVE

Ottime competenze organizzative maturate in diversi campi. Sono stato rappresentate degli studenti in Università e poi in seguito membro del CPTA dell'Università di Modena e Reggio Emilia. Per 5 anni ho ricoperto il ruolo di Presidente del Coordinamento delle Scuola dell'Infanzia di Modena. Sono stato rappresentate di classe e presidente di Circolo nella scuola primaria e rappresentate di classe nella scuola secondaria. Sono dal 2006 responsabile del programma e direttore Artistico di PLAY: Festival del Gioco. Sono socio fondatore e consigliere dell'associazione culturale Play Res. Sono stato membro del Tavolo Nazionale delle Ludoteche e sono membro dell'International Gamers Awards Committee e della giuria del Goblin Magnifico dal 2015.

CAPACITÀ E COMPETENZE TECNICHE

Ottime competenze informatiche. Ho tenuto corsi di ECDL base e so usare i principali programmi di videoscrittura e foglio elettronico. Conosco i linguaggi di programmazione C, C++, Fortran 77, perl, php, ruby. Conosco MySQL. Ho buone conoscenze/competenze inerenti uso e dinamiche dei nuovi social media. Ho gestito la pagina FB di LEGO Games e gestisco le pagine FB di PLAY: Festival del Gioco, Counter Magazine, International Gamers Awards, Play Res. Sono il referente informatico della cooperativa Ludo Labo

CAPACITÀ E COMPETENZE
ARTISTICHE

Sono esperto di giochi e ho contribuito, come project manager, alla realizzazione di 1099: Domus Clari Geminiani, Moongha Invaders, Vita da Lupi, Summit 2030, Impatto. Valle Viva. Sono autore del libro Didattica Ludica: competenze in gioco, pubblicato per il Centro Studi Erickson. So suonare la chitarra e ho studiato 15 anni pianoforte.

ALTRE CAPACITÀ E COMPETENZE

Sono Esperto di giochi da tavolo di fama internazionale. Scrivo per riviste e siti di giochi Italiani ed internazionali. Ho una rubrica di giochi sulla Gazzetta di Modena dal 2021. Ho collaborato con Fattore Famiglia. Gioconomicon.net. Oopinionatedgamers.com. Ho collaborato come esperto di giochi con radio 24, nella trasmissione Il riposo del Guerriero. Conduco laboratori di gioco nelle scuole (infanzia, primaria e secondaria) a partire dal 2007. Mi occupo di formazione, insegnanti e genitori, sull'utilizzo del gioco come strumento didattico. Dal 2007 sono membro della giuria internazionale dell'International Gamers Awards.

PATENTE O PATENTI

Ho tenuto corsi di formazione ed abilitazione (come docente) per ECDL

ULTERIORI INFORMAZIONI

Possiedo oltre 2500 giochi da tavolo e conosco il regolamento di molti di più. Ho contribuito alla stesura di alcune parti del libro "Game Design: gioco e giocare tra teoria e progetto" edito nel 2014 da Pearson. Sono autore del libro Didattica Ludica: competenze in gioco, pubblicato per il Centro Studi Erickson

MOSTRE ED EVENTI

2011 Aprile-Giugno "LEGO: un mattoncino che ha fatto storia" Castello dei Ragazzi di Carpi. Curatore
2014 Marzo-Luglio "80-90. Televisione, Musica e Sport in figurina". Curatore della sezione Card
2016 Febbraio-Aprile "Il Dado è Tratto: la storia, le sfide, le curiosità dei giochi da tavolo", Castello dei Ragazzi di Carpi e Pescare Luglio-Agosto 2016. Curatore
2016-2017 "I migliori album della nostra vita", MATA Modena. Curatore del percorso Ludico
2017-2018 "MegaGigaTera". Campogalliano. Curatore del percorso ludico
2013 "Asterion Gaming Day". Collaboratore nell'organizzazione
2022 Padiglione del Futuro
2013-2023 "Tavola Esagonale". Modena. Organizzatore ed Ideatore
2007-2023 Play – Festival del Gioco
2021-2022 Area di gioco al Festival delle Scienze di Roma

LABORATORI ED ATTIVITÀ DIDATTICHE

2007-2016 Scuola Primaria Graziosi "Laboratorio pomeridiano di giochi da tavolo"
2012-2014 Scuola Secondaria Carducci "Laboratorio pomeridiano di giochi da tavolo"
2012-2018 Itinerari Scuola Città "Giochi da tavolo come strumento didattico" - ideatore e conduttore
2011-2012 Ludovilla di Campogalliano. Ideatore e conduttore di una serie di 11 incontri sul tema del gioco da tavolo
2015 Ludovilla di Campogalliano Ciclo di incontri con bambini e ragazzi sul tema del gioco da tavolo e gioco di ruolo
2014 Scuola Primaria Galilei: 2 serate di gioco per genitori e figli
2015 Scuola primaria Galilei: Progetto per la classi 5 sulla creazione di un gioco da tavolo a tema alimentazione
Scuola infanzia Saluzzo: serie di incontri di gioco con I bambini
2014 International School di Modena "progetto giochi da tavolo in tutte le classi della scuola"
2014 International School di Modena "laboratorio di giochi da tavolo"
2014 Cadelbosco e Castelnuovo: incontri di gioco con I bambini
2014-2015 Scuola primaria Cittadella: progetto di giochi da tavolo articolato con 2 incontri in ognuna delle classi
2014-2016 Istituto Superiore Grazia Deledda: incontri do formazione sul tema del gioco
2014-2018 Scuola Primaria Saliceto Panaro e Palestrina: progetto di gioco nelle classi
2015 Rubiera: interventi di giochi nel centro giovani in collaborazione con la cooperativa Koala
2015 Castellarano: interventi pomeridiani di gioco nelle classi prima della scuola secondaria
2015-2017 Scuola Primaria Pascoli e Collodi: ho curato gli interventi ludici nelle classi per il progetto Code.it Make.it
2016-2017 Scuola Secondaria Cavour: ho curato gli interventi ludici nelle classi per il progetto di avviamento all'uso di Scratch
2015-2016: Scuole primaria Gramsci, Anna Frank e Collodi: progettazione e conduzione di pomeriggi di gioco
2017 Scuola Secondaria Cavour: Ideazione e conduzione del progetto Gioco, ma non azzardo!
2017-2018-2019 Biblioteca di Bomporto. Ideazione e conduzione di un ciclo di 4 incontro sul gioco da tavolo per ragazzi dai 13 anni in su
2017-2018 Hub in Villa di Formigine: Ideazione e conduzione di un ciclo di 4 incontri sul gioco da tavolo e di ruolo per ragazzi/e dai 10 ai 13 anni
2017-2018-2019 Modena. Progetto YEP. Ideazione e conduzione di un progetto di alternanza scuola lavoro rivolto a 6 classi della scuola secondaria di secondo grado
2017 Istituto Professionale Corni. 7 incontri formativi mirati a sviluppare le competenze trasversali e ad introdurre I ragazzi al tema del game design
2017-2018 STEM: percorsi di matematica, scienze, tecnologia e informatica presso Istituto Comprensivo 4 di Modena
2018 Progetti PON Istituto Comprensivo 7 di Modena GiocAScuola ... Giocare per Crescere Assieme e Tocca a Te! Progettare e condurre attività di gioco a Scuola
2018 Modena, progetto English & Digital Skills IC7 Modena classi 1-2
2018 Interventi ludici nelle classi prime (scuola secondaria) Istituto Comprensivo Castellarano
2018-2019 conduzione progetto presso FERMI su differenze e criticità legate a Gambling Desordere e Gaming Disorder
2018-2019 laboratori ludici presso gli spasi del FEM per Fondazione Cassa di Risparmio di Modena
2019 attività con classi delle scuole secondarie del Comune di Tortona sul tema Gioco e Spazio
2019-2020 PON con Istituto Deledda sul tema dell'Imprenditorialità
2020-2021-2022 Progetto "A che gioco giochiamo? Dai giochi di una volta ai giochi steam per la scuola" inserito nel progetto che ha vinto il bando ministeriale Educare. Formazione insegnanti
2022-2023 attività didattiche all'interno del progetto GAP per le Terre della Ceramica
2019-2024 attività didattiche presso il liceo Carlo Sigonio di Modena – percorso teorico e pratico per studentesse e studenti sull'uso del gioco nelle professioni sanitarie

ATTIVITÀ FORMATIVE

2024 AbitiAMO il Liceo Sigonio: per crescere ed imparare tutti insieme – percorso di gioco sull'inclusione scolastica per studentesse del liceo sigonio – piattaforma Scuola Futura

2024 Prepariamoci al Futuro – competenze STEM e multilinguistiche nelle scuole statali – percorso sul coding analogico per la scuola secondaria di primo grado di Nonantola – Pitaffaroma Scuola Futura

2010-2011 Comune di Modena. Ideazione e conduzione del corso "L'arte del gioco: corso per dimostratori di giochi da tavolo"

2012 Comune di Rubiera. Ideazione e conduzione del corso "L'arte del gioco: corso per dimostratori di giochi da tavolo"

2012 Ludovilla di Campogalliano. Ideazione e conduzione del corso "L'arte del gioco: corso per dimostratori di giochi da tavolo"

2012 MeMO: conduzione giornata formativa dal titolo "Il gioco come strumento multidisciplinare"

2013 MeMO: conduzione giornata formativa dal titolo "Inventare Giochi in una Scuola che Innova"

2014 MeMO: conduzione giornata formativa dal titolo "Il gioco come strumento didattico nella scuola secondaria: teoria e pratica"

2015 MeMO: conduzione giornata formativa dal titolo "Il gioco di ruolo come strumento didattico"

2013-2014 Ludovilla di Campogalliano corso per genitori di quattro incontri per insegnare ai genitori a giocare con i propri figli

2014 Scuola Primaria Leopardi: serie di incontri sul tema di come continuare a giocare con i propri figli

2014-2017 Rubiera. Incontri per genitori e figli sul tema "come continuare a giocare con i propri figli"

2014 Cadelbosco e Castelnovo: 4 incontri con i genitori sul tema "Come continuare a giocare con i propri figli"

2014-2015 Scuola primaria Cittadella: formazione insegnanti e formazione genitori

2014-2018 Scuola Primaria Saliceto Panaro e Palestrina: formazione insegnanti

2015-2016: Scuole primaria Gramsci, Anna Frank e Collodi: progettazione e conduzione di formazione genitori sul tema del gioco

2015. Montemurlo (Prato). Formazione insegnanti dell'Istituto Comprensivo di Montemurlo

2016 Pordenone. Seminario "Il gioco come veicolo di competenze"

2016. Castellarano (RE). Formazione insegnanti dell'Istituto Comprensivo di Castellarano

2016 Pordenone. Seminario "Il gioco come veicolo di competenze"

2016 Modena. Ragazze Digitali. Conduzione incontri formativi sul tema del gioco

2016-2017-2018 Master Public History. Modena. Seminario "Come il gioco da tavolo può essere uno strumento per comunicare la storia"

2017 Convegno Erickson. Buone Prassi. Presentazione del seminario dal titolo "il gioco da tavolo come veicolo di competenze"

2017. Coding School. Modena. Docente e curatore della parte ludica

2017-2018 Scuola secondaria Ferraris: docente del progetto STEM: percorsi di matematica, scienze, tecnologia ed informatica

2017-2018-2019-2020-2021-2022-2023-2024 Scienze della formazione Primaria. Conduzione del laboratorio di giochi da tavolo del corso Metodologie del lavoro di gruppo

2017-2018-2019 Modena. Ragazze Digitali. Conduzione incontri formativi sul tema del gioco

2018 Edularp.it – gli stati generali del gioco di ruolo per la didattica – formazione

2019 Edularp.it – gli stati generali del gioco di ruolo per la didattica - formazione

2019 formazione insegnanti scuole secondarie del Comune di Tortona sul tema Gioco e Spazio

2019 "Il gioco da tavolo per una didattica inclusiva" – Centro Studi Erickson – Gardolo – formazione insegnanti

2020 Percorso formativo di 14 ore sul Gioco di Ruolo nei contesti educativi – Centro Studi Erickson

2020 percorso formativo in tre incontri dal titolo "La Didattica Ludica" presso Istituto Superiore P. Gobetti di Scandiano

2020 Ciclo di incontri formativi per insegnanti presso la Scuola Figlie di Gesù di Modena

2021 "il gioco di ruolo come strumento didattico ed educativo" – formazione insegnanti per MeMo

2020-2021-2022 Progetto "A che gioco giochiamo? Dai giochi di una volta ai giochi steam per la scuola" inserito nel progetto che ha vinto il bando ministeriale Educare. Formazione insegnanti

2022 "Giocare per crescere, imparare, divertirsi: approfondimenti di Didattica Ludica" Formazione insegnanti per MeMo

2022 Progettazione e conduzione del corso "Elementi di Didattica Ludica per Insegnare le Scienze" – piano nazionale lauree scientifiche – Trieste

GIOCHI E PROGETTI LUDICI

2022-2023 GAP – Formazione insegnanti all'interno del progetto GAP – Gioco d'azzardo Patologico – Terre della Ceramica (Modena)
2023 Giocando S'impara – Centro Studi Erickson – Gardolo – Percorso Formativo
2013-2023 coordinamento ed organizzazione Tavola Esagonale. Formazione insegnanti
2023 e 2024: docenza al Master di Game Based Learning e Gamification – università di Urbino
2024 corso di formazione per docenti sul gioco come strumento per educare alle competenze STEAM per l'accademia dei incesi (Sassari)
2023-2024 percorsi PCTO gioco: Liceo Classico e Linguistico Muratori (giochi internazionali e gioco di ruolo); Liceo Corni delle Scienze Applicate (gioco come strumento per la didattica delle scienze)
2024 Percorso formativo per docenti sull'uso del gioco come strumento didattico (Calderara di Reno – Erickson)
2023 percorso formativo per insegnanti per MeMo sul gioco come strumento per la didattica della storia
2024 percorso formativo per insegnanti per MeMo sul gioco come strumento per la didattica delle scienze
2024 Percorso formativo per docenti sull'uso del gioco come strumento didattico (Forlì – Centoform)
2024 Percorso formativo per docenti sull'uso del gioco come strumento didattico (Bologna– Centoform)
2024 Conduzione del percorso formativo con piattaforma Scuola Futura “il gioco da tavolo a scuola e supporti digitali”
2024

1099: Domus Clari Geminiani. Collaborazione col Comune di Modena in veste di esperto ludico per la realizzazione del gioco
Giocastoria. collaborazione col Comune di Modena in veste di esperto ludico per la realizzazione del gioco
Moongha Invaders: Project Leader
Life Wolfalps. Collaborato con il Muse di Trento in qualità di game designer per la realizzazione del gioco Vita da Lupi
La 24 Ore di Paperopoli: ideazione e design
Visit Modena – Il Gioco: ideazione e design
Parco Tematico Dolomiti. Collaborato con il Muse di Trento in qualità di esperto di gioco alla ideazione delle postazioni ludiche del parco tematico
Realizzazione del gioco SUMMIT 2030 per il Comune di Modena sui temi dell'Agenda 2030
Ideazione del gioco didattico Valle Viva
Ideazione del gioco didattico PIXEL – Picture (of) the universe (in collaborazione con INAF)
Ideazione del gioco didattico Impatto (in collaborazione con OGS)

PUBBLICAZIONI

Game Design – gioco e giocare tra teoria e progetto (Pearson). Curato un capitolo e interviste agli autori di giochi
Didattica Ludica: Competenze in Gioco (Centro Studi Erickson), autore
Game Media Literacy as an approach to complexity in education
Giornata di formazione “Gioco, Benessere, Educazione: Gamification, Gaming e GameBased Learning in contesti socio-sanitari ed educativi” (Trieste, 2 ott) - Quaderni CIRD n. 18 (2019)
Diversi articoli per la rivista Dida (Centro studi Erickson)
PIXEL Challenges of Design a Professional Board Game for Astronomy Education, Europea Conference of Games Based Learning
Pixel – Picture (of) the Universe: an Educational Board Game About Astrophysics Research World
Il Buon Gioco. Il punto di vista del Ludologo. Conferenza “i pericoli del gioco d'azzardo nell'era digitale. Strategie di prevenzione e azioni di contrasto.
Vita da Lupi. Un gioco didattico sulla possibile convivenza di uomo e lupo sulle alpi – Conferenza Innovazione nella didattica delle scienze nella scuola primaria e dell'infanzia: al crocevia fra discipline scientifiche e umanistiche.
Didattica Ludica: l'importanza delle meccaniche dei giochi utilizzati in contesti scolastici ed educativi – contributo al libro Il valore educativo del gioco. Gamification e Game Based Learning nei contesti educativi – Franco Angeli