Informazioni personali

Nome / Cognome **MATTEO BISANTI**

Indirizzo

Telefono

E-mail

Nazionalità

Data di nascita

DESCRIZIONE BREVE

Fino a dicembre 2024 Matteo Bisanti è stato **Ricercatore presso il Dipartimento di Scienze per l'Economia e l'Impresa dell'Università di Firenze**.

Ha conseguito il Master in Comunicazione della Scienza presso SISSA e il Dottorato di Ricerca alla Scuola Earth System Sciences dell'Università di Modena e Reggio Emilia, con una tesi intitolata "Strumenti digitali mobili nei musei scientifici: ricerca progettazione e analisi in tre casi di studio", svolta in collaborazione con il MUSE di Trento e riguardante anche progetti di Citizen Science.

Si occupa di progettazione e sviluppo di iniziative sociali che integrano il **gioco come strumento educativo, con un forte focus su sostenibilità ambientale e biodiversità**. Ha esperienza nella creazione di progetti innovativi che utilizzano strumenti ludici per sensibilizzare pubblici diversi, sia in contesti museali e scientifici che in educazione informale. Tra i suoi contributi principali, il **progetto di Citizen Science BioSpot ha coinvolto cittadini e scuole nell'identificazione urbana di Coccinellidi**.

Le sue competenze includono la valutazione e gestione di progetti complessi, con attenzione alla promozione di pratiche sostenibili e alla valorizzazione della biodiversità. Ha sviluppato giochi educativi su scienze naturali e temi sociali, tra cui il progetto **Key to Nature** per l'identificazione degli insetti, e **Giocare all'Evoluzione**, finanziato dalla Società Europea di Biologia Evoluzionistica. Nel 2016, in collaborazione con Play Res e il MUSE, ha creato il gioco **Vita da lupi sul ripopolamento del lupo nelle Alpi per il progetto europeo LifeWolfsAlps**.

Ha contribuito al design di giochi come **Free to Choose**, volto a contrastare gli stereotipi di genere nei giovani adulti, e ha sviluppato **progetti legati all'Agenda 2030, collaborando con enti di ricerca e istituzioni pubbliche**.

Dal 2017 è coinvolto nell'organizzazione del Play Festival del Gioco, curando Contenuti e Associazioni.

È membro del Comitato Scientifico del Game Science Research Center.

TITOLI IN SINTESI

DOTTORATO DI RICERCA

PhD in Earth System Sciences: Environmental, Resources and Cultural Heritage, Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia

ATTIVITÀ DIDATTICA A LIVELLO UNIVERSITARIO IN ITALIA O ALL'ESTERO

1. Macroeconomia (2cfu) in Economia Politica nel Corso di Laurea Sviluppo Sostenibile, Cooperazione e Gestione dei Conflitti nel 2022, presso Università degli Studi di Firenze
2. Economia Politica (3 cfu) in Economia Politica nel Corso di Laurea Sviluppo Sostenibile, Cooperazione e Gestione dei Conflitti nel 2023-2024, presso Università degli Studi di Firenze
3. Seminario "La regola del gioco: dibattito, partecipazione e cambiamento sociale" (1 cfu) a Scienze Politiche nel 2023-2024, presso Università degli Studi di Firenze
4. Corso di formazione su Gioco e Scienza nell'ambito del PNL5 – Piano Nazionale Lauree Scientifiche, Università degli Studi di Trieste, AUSL Trieste, Game Science Research Center
5. Insegnamento e tutoraggio alla GameWis 2019 su Gioco per il Cambiamento Sociale, Game Science Research Center, Lucca Crea, Scuola IMT Alti Studi Lucca
6. Workshop su Gioco e Scienza al Master in Comunicazione della Scienza, Scuola Internazionale Superiore di Studi Avanzati (SISSA), Trieste
7. Laboratorio del Corso di Didattica della Biologia, Dipartimento di Scienze Naturali, Fisiche e Matematiche, Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia

ATTIVITÀ DI FORMAZIONE O DI RICERCA PRESSO QUALIFICATI ISTITUTI ITALIANI O STRANIERI

1. Ricercatore RtdA PON in ECON 02 presso il Dipartimento di Scienze per L'Economia e L'impresa, Università degli Studi di Firenze
2. PhD in Life Sciences for Cultural Assets, School of PhD - Earth System Sciences: Environmental, Resources and Cultural Heritage, Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia
3. Master in Comunicazione della Scienza, SISSA - Scuola Internazionale Superiore di Studi Avanzati di Trieste
4. Assegno di ricerca - Neuroeconomics, Game Science and Edutainment, Studio neuroscientifico del comportamento di risparmio nei bambini in età scolare, MoMilab – Neuroscience Lab – Intesa Sanpaolo Innovation Center, Scuola IMT Alti Studi Lucca
5. Assegno di ricerca – SECS-P/01 – Economia politica, Free to Choose - Progetto Europeo REC Programme (Rights, Equality & Citizenship), Dipartimento di Economia Marco Biagi, Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia
6. Contratto di collaborazione, Free to Choose - Progetto Europeo REC Programme (Rights, Equality & Citizenship), Dipartimento di Economia Marco Biagi, Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia
7. Progetto per creazione di chiavi dicotomiche su insetti all'interno del Progetto Key to Nature
8. Visiting alla University of Primorska in Koper, Slovenia, nel gruppo di ricerca della Prof.ssa Elena Bužan
9. Visiting al Dipartimento di Scienze della Vita di Trieste, presso il gruppo di lavoro del Prof. Giovanni Bacaro
10. Visiting al MUSE – Museo delle Scienze di Trento
11. Visiting al Museum für Naturkunde di Berlino
12. Visiting al Museo Tridentino di Scienze Naturali
13. Tirocinio Post-Laurea presso il Museo di Zoologia e Anatomia Comparata (MZAC) dell'Università di Modena e Reggio Emilia
14. Tirocinio presso il Parco Nazionale delle Foreste Casentinesi
15. Progetto di creazione di una chiave dicotomica digitale su Odonati italiani
16. Progetto "Sviluppo di percorsi scientifico-museali in ambito zoologico per la diffusione della cultura"
17. Progetto "Evolutionary games with "daily life" tools – activities for primary and secondary school teachers and students"

18. Borsa di studio di ricerca e formazione avanzata: catalogazione ed analisi di collezioni entomologiche con particolare attenzione per collezioni di lepidotteri
19. Progetto Imparare Navigando: sviluppo di supporti didattici fruibili via web per la diffusione della cultura scientifica in ambito evolutivo

REALIZZAZIONE DI ATTIVITÀ PROGETTUALE

1. Ricercatore RtdA PON in ECON 02 presso il Dipartimento di Scienze per L'Economia e L'impresa, Università degli Studi di Firenze
2. Assegno di ricerca - Neuroeconomics, Game Science and Edutainment, Studio neuroscientifico del comportamento di risparmio nei bambini in età scolare, MoMilab – Neuroscience Lab – Intesa Sanpaolo Innovation Center, Scuola IMT Alti Studi Lucca
3. Assegno di ricerca – SECS-P/01 – Economia politica, Free to Choose - Progetto Europeo REC Programme (Rights, Equality & Citizenship), Dipartimento di Economia Marco Biagi, Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia
4. Contratto di collaborazione, Free to Choose - Progetto Europeo REC Programme (Rights, Equality & Citizenship), Dipartimento di Economia Marco Biagi, Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia
5. Progetto per creazione di chiavi dicotomiche su insetti all'interno del Progetto Key to Nature
6. Progetto di creazione di una chiave dicotomica digitale su Odonati italiani
7. Progetto "Sviluppo di percorsi scientifico-museali in ambito zoologico per la diffusione della cultura"
8. Progetto "Evolutionary games with "daily life" tools – activities for primary and secondary school teachers and students"
9. Borsa di studio di ricerca e formazione avanzata: catalogazione ed analisi di collezioni entomologiche con particolare attenzione per collezioni di lepidotteri
10. Progetto Imparare Navigando: sviluppo di supporti didattici fruibili via web per la diffusione della cultura scientifica in ambito evolutivo
11. Progetto OGS di creazione di un gioco da tavolo per Agenda 2030
12. Progetto OGS di creazione di un gioco di ruolo che riguardi la nave scientifica "Laura Bassi"
13. Progetto Summit 2030 di creazione di un gioco da tavolo
14. Progetto YEP - Young Enterprising People di creazione di uno scenario di gioco di ruolo dal vivo sul caso Olivetti
15. Progetto PlayLab di laboratori ludici
16. Progetto per la Mostra "I migliori album della nostra vita"
17. Progetto "Vita da lupi" di creazione di un gioco da tavolo
18. Progetto per la Mostra "Il Dado è tratto"
19. Progetto per la Mostra "Educare a pensare"
20. Mostra Darwin: Modena e 200 anni di evoluzione

ORGANIZZAZIONE, DIREZIONE E COORDINAMENTO DI GRUPPI DI RICERCA NAZIONALI E INTERNAZIONALI, O PARTECIPAZIONE AGLI STESSI

1. GiX – Centro di ricerca sui Giochi per il Cambiamento Sociale
2. MoMilab – Neuroscience Lab – Intesa Sanpaolo Innovation Center, Scuola IMT Alti Studi Lucca
3. Game Science Research Center, per progetti di ricerca legati al gaming e organizzazione di convegni
4. Gruppo di ricerca per Free to Choose - Progetto Europeo REC Programme (Rights, Equality & Citizenship), Dipartimento di Economia Marco Biagi, Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia
5. Gruppo di Ricerca per progetto Key To Nature per creazione di chiavi dicotomiche su insetti
6. Coordinatore progetto per il report New Frontiers in Gaming per Intesa Sanpaolo Innovation Center
7. Cofondatore del Gruppo di Promozione per la Ricerca sul Gioco presso Unimore
8. Gruppo di ricerca in Museologia Scientifica presso Unimore
9. Gruppo di ricerca in Genetica Animale presso Laboratorio di Genetica Animale, Unimore

RELATORE A CONGRESSI E CONVEGNI NAZIONALI E INTERNAZIONALI

1. Bisanti M., Iannace, A.M., Magnolfi A. Innovazione didattica nell'insegnamento dell'Economia Politica: L'Utilizzo del Megagame "Turania", Board Game Research Meeting, July the 18th-19th 2024
2. Plazzi F., Soriano A., Bisanti M. Endless Evolution: Introducing the Highly Complex Theory of Evolution in Primary School by Means of Boardgames. Conference Schule Als Spielraum – Scuola Spazio Ludico – Bressanone (BZ), November the 23-24th 2023
3. Bisanti M., Virtual escape games and financial education: a neuroscientific study. International Federation of Finance Museums (IFFM), October the 18th 2021
4. Gioco e Scienza. OggiScienza 10 Anni, Trieste 21 Ottobre 2019.
5. Free to Choose: un gioco per il cambiamento sociale tra teoria e pratica. Gioco, Benessere, Educazione: Gamification, Gaming e Game-Based Learning in contesti socio-sanitari ed educativi (Trieste, 2 ottobre 2019).
6. Through Games. Uses, Practices and Habits. Digra International 2018. Torino, 25-28 Luglio 2018.
7. Free to Choose il gioco: disegno storia e risultati. Free to Choose, IV Meeting Transnazionale, Lubiana, 9-10 luglio 2018.
8. La donna giocatrice. Un'indagine ad ampio spettro sulle abitudini ludiche femminili. Digra Italia 2018. Palermo, 1° giugno 2018.
9. Vita da lupi - Un gioco didattico sulla possibile convivenza di uomo e lupo sulle Alpi. Innovazione nella didattica delle scienze nella scuola primaria e dell'infanzia: al crocevia fra discipline scientifiche e umanistiche. Modena, 2-3 Dicembre 2016.
10. Matite, dadi e castelli incantati. Il gioco di ruolo per la didattica. Punti Esperienza, Pordenone, 30 Gennaio 2016.
11. Giocare all'evoluzione con strumenti poveri di uso quotidiano – Attività per insegnanti e studenti. Innovazione nella didattica delle scienze nella scuola primaria e dell'infanzia: al crocevia fra discipline scientifiche e umanistiche – Novembre 30 - Dicembre 1, 2012.
12. Il gioco. Uno strumento multidisciplinare. Un seminario pratico. Modena, Settembre 11, 2012.
13. La chiave interattiva per l'identificazione delle libellule italiane. Odonata.it, XI Convegno nazionale "Le libellule in Italia", Santa Sofia (FC), 21-22 aprile 2018
14. Il pubblico del MuSe. Due esempi concreti di indagine sui visitatori per valutarne apprezzamento, aspettative e motivazioni. Allestire per comunicare nei Musei Scientifici. Spazi e tecnologie per una cultura accessibile. XXIII Congresso Associazione Nazionale Musei Scientifici, Venezia, Museo di Storia Naturale, 13-15 Novembre 2013.
15. La valutazione per i musei: esperienze, confronti e prospettive. ICOM Italia, Roma, Giugno 19, 2012.

PREMI E RICONOSCIMENTI NAZIONALI E INTERNAZIONALI PER ATTIVITÀ DI RICERCA

"Best Practices In Projects" per il Progetto Free to Choose nel Programma Europeo REC (Rights, Equality and Citizenship) - "Best practice per il monitoraggio e la valutazione, misurare l'impatto degli interventi e applicare le informazioni comportamentali"

ESPERIENZA PROFESSIONALE PRESSO AZIENDE E ISTITUZIONI QUALIFICATE

1. Play – Festival del Gioco di Modena - Responsabile Educational, GdR e Larp, dal 2017 al 2021, per Ludo Labo e ModenaFiere
2. Progetto OGS (Istituto Nazionale di Oceanografia e Geofisica Sperimentale) di creazione di un gioco di ruolo per raccontare i viaggi della nave scientifica "Laura Bassi" - Game Designer e Project Manager; da ottobre 2023 al dicembre 2024, per Ludo Labo e OGS Trieste
3. Progetto OGS (Istituto Nazionale di Oceanografia e Geofisica Sperimentale) di creazione di un gioco da tavolo per i Sustainable Development Goals (SDGs) dell'Agenda 2030, in particolare quelli legati alla vita in mare - Game Designer e Project Manager; dal gennaio 2020 al dicembre 2021, per Ass. Play Res, Ludo Labo e OGS Trieste
4. Progetto Summit 2030 per il Comune di Modena di creazione di un gioco da tavolo sui Sustainable Development Goals (SDGs) dell'Agenda 2030 - Game Designer e Project Manager, da aprile 2019 a maggio

- 2020, per Comune di Modena e Ass. Play Res
5. Progetto YEP - Young Enterprising People di creazione di uno scenario di gioco di ruolo dal vivo sul caso Olivetti - Game Designer, maggio 2017 per Ass. Play Res e Comune di Modena
 6. Progetto PlayLab di laboratori ludici - Educatore, 2018-2019-2020 per Ass. Play Res
 7. Progetto per la Mostra "I migliori album della nostra vita" - Exhibit Designer, da settembre 2016 a febbraio 2017
 8. Progetto "Vita da lupi" di creazione di un gioco da tavolo sul ripopolamento naturale dei lupi sulle Alpi per il progetto Life Life WolfAlps EU – Game Designer, da gennaio a maggio 2016, per MUSE Museo delle Scienze di Trento e Ass. Play Res
 9. Progetto per la Mostra "Il Dado è tratto" – Exhibit Designer e Content Creator, da febbraio ad aprile 2016, per Museo della Figurina e Ass. Play Res
 10. Mostra sul mondo degli insetti "Pianeta Insetti" – Educatore/Guida, da febbraio a marzo 2008, per Gruppo Modenese Scienze Naturali
 11. Progetto Mareanello – Educatore, da gennaio a febbraio 2007, per Lunga Rotta

SUSTANAIBILITY & GAME-BASED LEARNING

1. Progetto "Evolutionary games with "daily life" tools – activities for primary and secondary school teachers and students"
2. Progetti OGS (Istituto Nazionale di Oceanografia e Geofisica Sperimentale) di creazione di giochi sui Sustainable Development Goals (SDGs) dell'Agenda 2030, in particolare quelli legati alla vita in mare
3. Progetto Summit 2030 per il Comune di Modena di creazione di un gioco da tavolo sui Sustainable Development Goals (SDGs) dell'Agenda 2030
4. Progetto "Vita da lupi" di creazione di un gioco da tavolo sul ripopolamento naturale dei lupi sulle Alpi per il progetto Life Life WolfAlps EU
5. Corso di formazione su Gioco e Scienza nell'ambito del PNLS – Piano Nazionale Lauree Scientifiche, Università degli Studi di Trieste, AUSL Trieste, Game Science Research Center
6. Insegnamento e tutoraggio alla GameWis 2019 su Gioco per il Cambiamento Sociale, Game Science Research Center, Lucca Crea, Scuola IMT Alti Studi Lucca
7. Workshop su Gioco e Scienza al Master in Comunicazione della Scienza, Scuola Internazionale Superiore di Studi Avanzati (SISSA), Trieste
8. Laboratorio del Corso di Didattica della Biologia, Dipartimento di Scienze Naturali, Fisiche e Matematiche, Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia

EDUCAZIONE

Gennaio 2012 – Dicembre 2014

PhD in Life Sciences for Cultural Assets

School of PhD - Earth System Sciences: Environmental, Resources and Cultural Heritage

Life Sciences for Cultural Assets

PhD conseguito il 26 marzo 2015

Università di Modena e Reggio Emilia

Titolo della Tesi: **Digital mobile tools in scientific museums: research, design and analysis in three case studies**

Tutor: Aurora Pederzoli. **Coordinatrice della Scuola di Dottorato:** Maria Giovanna Vezzalini

Novembre 2008 – Febbraio 2011

Master in Comunicazione della Scienza

SISSA - Scuola Internazionale Superiore di Studi Avanzati di Trieste

Ciclo 2008-2010

Miglior corso formativo in Italia per quanto riguarda la comunicazione della scienza e il public understanding of science. Ho potuto approfondire il tema dell'engagement di contenuti scientifici.

Titolo della tesi: **La scienza tra locale e globale al Museo Tridentino di Scienze Naturali**

Relatrice: Paola Rodari. **Controrelatore:** Luca Caridà

Voto: 30/30

Master conseguito nel febbraio 2011

Ottobre 2005 – Ottobre 2007

Laurea di secondo livello in Scienze Biologiche in data 22/10/2007

Corso di laurea in Scienze Biologiche (classe 6/S - Classe delle lauree specialistiche in biologia - D.M. 509/1999)

Facoltà di Bioscienze e Biotecnologie

Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia

Titolo della tesi: **Metodi di conservazione di insetti appartenenti a collezioni entomologiche per analisi molecolari**

Relatore: Mauro Mandrioli. **Correlatrice:** Sonia Ganassi

Voto finale: 110/110 lode

Dottore Magistrale in Scienze Biologiche

Settembre 2001 – Novembre 2005

Laurea di primo livello in Scienze Biologiche

Corso di laurea in Scienze Biologiche (classe 12 - Classe delle lauree in scienze biologiche - D.M. 509/1999)

Facoltà di Bioscienze e Biotecnologie

Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia

Titolo della tesi: ***Ulmus glabra* (olmo montano): censimento, cartografia e valutazione dello stato fitosanitario nel Parco Nazionale delle Foreste Casentinesi**

Relatore: Carlo Del Prete. **Correlatore:** Giovanni Quilghini

Voto finale: 110 /110 lode

Dottore in Scienze Biologiche

Settembre 1996 – Luglio 2001

Diploma di Scuola Superiore

Liceo Scientifico Statale «Wiligelmo», Modena

EDUCAZIONE AGGIUNTIVA

- Settembre 2023 – Marzo 2024 **Visiting alla University of Primorska – Gruppo di ricerca della Prof.ssa Elena Bužan**
Nell'ambito del contratto da ricercatore è stato svolto un periodo di ricerca presso l'University of Primorska a Koper, in particolare in relazione al progetto europeo ERGA - European Reference Genome Atlas, e per gamificare una app (SRNA) legata a progetti di Citizen Science.
- Settembre 2023 – Febbraio 2024 **Visiting all'Università di Trieste– Gruppo di ricerca del Prof. Giovanni Bacaro**
Nell'ambito del contratto da ricercatore è stato svolto un periodo di ricerca presso il Dipartimento di Scienze della Vita dell'Università di Trieste. In particolare il visiting si è focalizzato sullo studio di progetti di Citizen Science per una metanalisi degli indicatori di valutazione.
- Marzo 2023 – Luglio 2023
Marzo 2024 – Aprile 2024 **Periodo di ricerca presso Lucca Crea a Lucca**
Nell'ambito del contratto da ricercatore è stato svolto un periodo di ricerca presso Lucca Crea, in particolare sul progetto Slow Life Slow Games, in collaborazione con la Scuola IMT Alti Studi Lucca
- Luglio 2013 – Settembre 2013 **Visiting al MUSE – Museo delle Scienze di Trento**
Nell'ambito del dottorato è stato svolto un periodo di raccolta dati presso il MUSE di Trento, al fine di analizzare i percorsi dei visitatori all'interno delle sale espositive e poterne migliorare la fruibilità.
- Gennaio 2013 – Giugno 2013 **Visiting al Museum für Naturkunde di Berlino**
Nell'ambito del dottorato è stato svolto un periodo di raccolta dati presso le collezioni di coleotteri e odonati del Museum für Naturkunde di Berlino con lo scopo di raccogliere materiale fotografico per applicazioni mobile legate agli insetti.
- Ottobre 2009 – Dicembre 2009 **Visiting promosso dal Master in Comunicazione della Scienza della SISSA di Trieste presso il Museo Tridentino di Scienze Naturali.**
Tutor: Massimiliano Tardio.
L'attività ha previsto un'indagine qualitativa sulle nuove sale permanenti del Museo Tridentino di Scienze Naturali (Formative e Summative Evaluation). Inoltre si è operato per l'allestimento di installazioni museali (exhibit) riguardanti la Biodiversità

Museo Tridentino di Scienze Naturali – Direttore Dott Michele Lanzinger
Museo della Provincia Autonoma di Trento
- Aprile 2008 – Ottobre 2008 **Tirocinio Post-Laurea presso il Museo di Zoologia e Anatomia Comparata (MZAC) dell'Università di Modena e Reggio Emilia**
Responsabile: Roberto Guidetti
L'attività ha previsto il recupero qualitativo della collezione entomologica del MZAC e di altre collezioni presenti, la creazione di un database e catalogo, la preparazione di articoli di presentazione del catalogo stesso e di schede divulgative sull'evoluzione degli insetti, oltre che di una ricerca in archivio.

Museo di Zoologia e Anatomia Comparata (MZAC)
Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia
- Giugno 2008 **Esame di Stato per Biologo**
Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia
Idoneo all'esercizio della professione di Biologo
- Luglio – Settembre 2004 **Tirocinio presso il Parco Nazionale delle Foreste Casentinesi**
Responsabile: Carlo Del Prete
L'attività ha previsto la raccolta di campioni vegetali per una ricerca in ambito di Genetica Vegetale e Scienze Forestali.

Parco Nazionale delle Foreste Casentinesi
Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia

ATTIVITÀ DI RICERCA E INSEGNAMENTO

Dicembre 2021 – Dicembre 2024

RTDA presso Dipartimento di Scienze per l'Economia e l'Impresa, Università degli Studi di Firenze – ECON 02

Attività di ricerca: realizzazione di progetti ludo formativi su tematiche di sostenibilità ambientale e relativi comportamenti pro-ambientali, con successiva elaborazione di design sperimentali, supervisione della conduzione dei progetti, raccolta dati e loro elaborazione statistica per la valutazione di efficacia dei progetti.

Attività di insegnamento: Economia Politica; Giochi per il Cambiamento Sociale

Maggio 2020 – Dicembre 2021

**Assegno di ricerca - Neuroeconomics, Game Science and Edutainment
Studio neuroscientifico del comportamento di risparmio nei bambini in età scolare**

Tutor: Emiliano Ricciardi

L'attività di ricerca ha riguardato la valutazione del comportamento di risparmio nei ragazzi di età scolare, attraverso l'utilizzo di un gioco, specificatamente di un digital escape game creato in collaborazione con il Museo del Risparmio di Torino. Grazie all'attività di gioco svolta, al rafforzamento di comportamenti cooperativi e alla consapevolezza delle proprie capacità/abilità (cosiddetta "autoefficacia") in ambito finanziario, l'attività di ricerca ha l'obiettivo di migliorare l'apprendimento dando valore all'uso del denaro e alle strategie di risparmio.

Il gioco e la sua efficacia sono stati testati, sia da un punto di vista neuroscientifico che attraverso una analisi comportamentale dei soggetti coinvolti.

MoMilab – Neuroscience Lab – Intesa Sanpaolo Innovation Center
Scuola IMT Alti Studi Lucca

Dicembre 2021

Corso di formazione su Gioco e Scienza nell'ambito del PNL5 – Piano Nazionale Lauree Scientifiche

L'attività di docenza ha approfondito il tema del gioco come strumento per la comunicazione e didattica della scienza, ma anche del gioco come strumento per fare ricerca scientifica.

Università degli Studi di Trieste
AUSL Trieste
Game Science Research Center
Ludo Labo

Novembre 2021 – Dicembre 2021

Corso di formazione su "Edu-larp, il gioco di ruolo educativo"

L'attività di docenza vuole approfondire il tema dell'edu-larp (gioco di ruolo dal vivo) come strumento didattico ed educativo. L'attività prevede una parte teorica sul larp, la sua storia e le tipologie, oltre che un focus particolare sull'uso del larp nell'educazione e nella comunicazione di contenuti. Nella parte pratica invece, dopo qualche esempio di gioco, l'attività affronta anche gli elementi di game design relativi all'edu-larp e al come portarlo in classe.

Memo – Multicentro Educativo Sergio Neri Modena

Novembre 2020

Corso di formazione su "Il gioco di ruolo nella progettazione di percorsi educativi"

Il corso di formazione era focalizzato sul tema del gioco di ruolo come strumento per la didattica e l'educazione, sia da un punto di vista teorico che pratico.

Il corso di formazione rivolto a docenti di scuola secondaria è stato svolto insieme ad Andrea Ligabue e Barbara Bussoli.

Erickson

Novembre 2019

Insegnamento e tutoraggio alla GameWis 2019 su Gioco per il Cambiamento Sociale

Nell'ambito della Game Science Winter School organizzata dal Game Science Research Center e Lucca Comics&Games, l'attività di insegnamento si è focalizzata su attività pratiche con giochi da tavolo e di ruolo finalizzati al mostrare meccaniche ludiche utili per il design di giochi per il cambiamento sociale. Inoltre l'attività ha previsto tutoraggio per gli studenti della GameWis.

Game Science Research Center
Lucca Crea
Scuola IMT Alti Studi Lucca

Dicembre 2018– Luglio 2019

Contratto di collaborazione
Free to Choose - Progetto Europeo REC Programme (Rights, Equality & Citizenship)

Tutor: Tindara Addabbo

L'attività di collaborazione ha riguardato le fasi finali del progetto Free to Choose: ricerca scientifica e stesura dei documenti conclusivi e di paper scientifici, partecipazione ai transnational meeting, disseminazione del progetto.

Dipartimento di Economia Marco Biagi, Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia

Ottobre 2017– Ottobre 2018

Assegno di ricerca – SECS-P/01 – Economia politica
Free to Choose - Progetto Europeo REC Programme (Rights, Equality & Citizenship)

Tutor: Tindara Addabbo, Ennio Bilancini

L'attività di ricerca ha riguardato il progetto Free to Choose, in particolare la creazione (insieme a un game designer professionista) di un gioco da tavolo e suo utilizzo per contrastare e far emergere gli stereotipi di genere in giovani e giovani/adulti (16-29 anni) nel momento della scelta della carriera lavorativa o di quella universitaria. Oltre alla creazione del gioco, l'attività di ricerca si è focalizzata sulla raccolta di dati e analisi degli stessi per sviluppare il gioco in maniera coerente agli obiettivi conoscitivi e per valutarne la sua efficacia.

Dipartimento di Economia Marco Biagi, Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia

Settembre 2009 - ongoing

Progetto per creazione di chiavi dicotomiche su insetti all'interno del Progetto Key to Nature

L'attività di ricerca è legata a una collaborazione di UNIMORE al progetto Key to Nature. In particolare, ci si è concentrati sullo sviluppo di chiavi dicotomiche digitali su insetti con particolare attenzione all'uso in ambienti di educazione educativi, come musei o eventi, utilizzando il sistema Key to Nature creato dall'Università di Trieste.

Dipartimento di Scienze della Vita, Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia

Novembre 2017- Novembre 2018

Workshop su Gioco e Scienza al Master in Comunicazione della Scienza

Attività di workshop sul tema di Gioco e Scienza all'interno del Corso "Storie e giochi di scienza" per gli studenti del Master in Comunicazione della Scienza alla SISSA di Trieste.

Master in Comunicazione della Scienza
Scuola Internazionale Superiore di Studi Avanzati (SISSA)

Gennaio 2017 – Luglio 2017

Progetto di creazione di una chiave dicotomica digitale su Odonati italiani

È stata creata una chiave dicotomica per l'identificazione degli Odonati italiani, in italiano e inglese, con il sistema Key to Nature. La chiave è scaricabile dal sito Dryades.eu

Dipartimento di Scienze della Vita
Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia

Maggio 2015

Laboratorio del Corso di Didattica della Biologia

Attività di laboratorio con gli studenti all'interno del Corso di Didattica della Biologia, nel Corso di Laurea triennale in Scienze Naturali presso l'Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia.

Dipartimento di Scienze Naturali, Fisiche e Matematiche
Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia

- Novembre 2012 - Gennaio 2013
- Progetto di analisi del percorso di visita della Mostra “Educare a pensare”**
 Nell’ambito della Mostra “Educare a pensare” si è organizzata una valutazione delle sale espositive, in particolare di quelle relative all’educazione naturalistica. L’indagine è stata condotta con osservazioni in incognito, questionari e interviste. Inoltre si è analizzato l’utilizzo di applicazioni multimediali utilizzate durante il percorso di visita.
- Dipartimento di Scienze della Vita
 Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia
- Settembre 2011 – Novembre 2011
- Progetto “Evolutionary games with “daily life” tools – activities for primary and secondary school teachers and students”**
 Produzione di attività didattiche sul tema dell’Evoluzione con strumenti semplici per la scuola primaria e secondaria. Supervisione: Roberto Guidetti. Progetto finanziato da European Society for Evolutionary Biology (ESEB).
- Dipartimento di Biologia Animale
 Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia
- Aprile 2011 – Maggio 2011
- Progetto “Sviluppo di percorsi scientifico-museali in ambito zoologico per la diffusione della cultura”**
 Sviluppo di itinerari tematici rivolti alle scuole e al pubblico, per la diffusione della cultura, da proporre al Museo di Zoologia nell’ambito del progetto “Cento piante, cento insetti”.
- Dipartimento di Biologia Animale – Museo di Zoologia e Anatomia Comparata
 Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia
- Agosto 2010 – Ottobre 2010
- Borsa di studio di ricerca e formazione avanzata: catalogazione ed analisi di collezioni entomologiche con particolare attenzione per collezioni di lepidotteri**
 Supervisione: Mauro Mandrioli.
 Catalogazione delle collezioni Rinaldi di Lepidotteri e altre piccole collezioni entomologiche in possesso del Gruppo Modenese Scienze Naturali. In particolare si è operata una verifica dello stato e conteggio di esemplari entomologici e costruzione di un database di collezioni entomologiche con particolare attenzione per collezioni di lepidotteri.
- Dipartimento di Biologia Animale
 Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia
 Gruppo Modenese Scienze Naturali
- Luglio 2010 – Agosto 2010
- Progetto Imparare Navigando: sviluppo di supporti didattici fruibili via web per la diffusione della cultura scientifica in ambito evolutivo**
 Supervisione: Mauro Mandrioli.
 L’attività ha previsto la realizzazione di un database con motore di ricerca fruibile tramite i più comuni browser per la determinazione di campioni entomologici e l’identificazione della specie.
- Laboratorio di Genetica Animale
 Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia
- Dicembre 2009 – Maggio 2010
- Produzione dei contenuti all’interno del progetto di un aperitivo ludico scientifico sul neuromarketing – Brain Scan a Trieste**
 L’attività ha previsto la realizzazione di un evento, proposto nell’ambito del Master in Comunicazione della Scienza della SISSA (Scuola Internazionale Superiore di Studi Avanzati) a Trieste.
 L’attività ha previsto l’analisi, scelta e preparazione dei contenuti, sviluppo di un gioco partecipativo da proporre durante la serata del 26 maggio 2010.
- Giugno 2008 – Agosto 2008
- Progetto di catalogazione della collezione entomologica del Museo di Zoologia e Anatomia Comparata dell’Università di Modena e Reggio Emilia**
 Catalogazione e preparazione delle collezioni Rinaldi di Lepidotteri e altre piccole collezioni entomologiche in possesso del Gruppo Modenese Scienze Naturali
- Museo di Zoologia e Anatomia Comparata (MZAC), Unimore

ESPERIENZA LAVORATIVA

- Ottobre 2023 – Dicembre 2024 **Progetto OGS per “Laura Bassi”**
Creazione di un gioco di ruolo (On Board) per le attività di divulgazione di OGS
- Gennaio 2020 – Dicembre 2021 **Progetto OGS per Agenda 2030**
Creazione di un gioco da tavolo (Impatto) per le attività ludico-educative di OGS e del Museo BioMa di Trieste.

OGS - Istituto Nazionale di Oceanografia e di Geofisica Sperimentale – Play Res
- Aprile 2019 – Maggio 2021 **Progetto Summit 2030**
Creazione di un gioco da tavolo per il progetto europeo Shaping Fair City sul tema dell’Agenda 2030 e i suoi SDG.
Il gioco promuove, attraverso il divertimento, una riflessione sul contributo che ciascuno può dare per realizzare, in maniera equilibrata, interconnessa e nell’interesse dei popoli, un pieno sviluppo sostenibile nelle sue tre dimensioni: economica, sociale e ambientale.

Comune di Modena
Play Res
Game Science Research Center
- Aprile 2017 – ongoing **Play – Festival del Gioco di Modena**
Membro del gruppo organizzativo di Play – Festival del Gioco come Responsabile Contenuti e Associazioni

ModenaFiere
Ludo Labo
- Maggio 2017, 2018, 2019 **Progetto YEP - Young Enterprising People**
Progettazione e creazione di uno scenario edularp dedicato al caso Olivetti per progetto di alternanza scuola-lavoro.

Play Res – Associazione culturale
Comune di Modena
- 2018 – 2019 – 2020 **Progetto PlayLab**
Organizzazione di laboratori di gioco per ragazzi con giochi di ruolo e giochi da tavolo presso Hub in Villa.

Play Res – Associazione culturale
Hub in Villa, Comune di Formigine, MO
- Settembre 2016 – Febbraio 2017 **Progetto per la Mostra “I migliori album della nostra vita”**
Creazione, organizzazione e progettazione del percorso ludico interattivo della Mostra “I migliori album della nostra vita”. La mostra era dedicata agli album di figurine

Museo della Figurina – Associazione Play Res
- Gennaio 2016 – Maggio 2016 **Progetto “Vita da lupi”**
Gioco da tavolo educativo, nell’ambito del progetto europeo LifeWolfsAlps, per il MUSE Museo delle Scienze di Trento. Il progetto ha previsto anche playtest a scuola e al museo per definire al meglio il design.

MUSE Museo delle Scienze di Trento – Associazione Play Res
- Febbraio 2016 – Aprile 2016 **Progetto per la Mostra “Il Dado è tratto”**
L’attività ha previsto la definizione e creazione del percorso espositivo sul tema della storia del gioco da tavolo in Italia. In varie postazioni tematiche si sono definiti i giochi da inserire e scritti i pannelli testuali per ogni postazione.

Castello dei ragazzi di Carpi – Associazione Play Res

- Novembre 2012 - Gennaio 2013 **Progetto per la Mostra “Educare a pensare”**
L'attività ha previsto lo sviluppo del percorso espositivo e dei percorsi didattici dell'area dedicata alla natura e alla biologia, partendo dagli scritti di Alberto Manzi.

Centro Alberto Manzi - Museo di Zoologia e Anatomia Comparata (MZAC)
Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia
- Luglio 2010 – Dicembre 2010 **Scuola di Editoria per il Fumetto e la Traduzione**
Responsabili: Marco Ficarra, Andrea Plazzi.
L'attività ha previsto lo sviluppo dei contenuti del sito della Scuola di Editoria per il Fumetto e la Traduzione e di case editrici di fumetti, gestione di eventi e lavoro di segreteria per la Scuola.

Studio Ram di Marco Ficarra
- Maggio 2009 – Settembre 2009 **Mostra Darwin: Modena e 200 anni di evoluzione**
Responsabili: Milena Bertacchini, Roberto Guidetti.
L'attività ha previsto la progettazione e realizzazione di una zona dedicata alla Selezione Artificiale con particolare riferimento all'allevamento di colombi, sia dal punto di vista scientifico, sia dal punto di vista storico modenese.

Società dei Naturalisti e Matematici Modenesi
Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia
- Febbraio 2008 – Marzo 2008 **Mostra sul mondo degli insetti “Pianeta Insetti”**
Responsabile: Mauro Mandrioli
L'attività ha previsto la conduzione come operatore didattico/guida di itinerari sul tema degli Insetti (per allievi di scuola materna, elementare, media inferiore).

Gruppo Modenese di Scienze Naturali
Università di Modena e Reggio Emilia
- Novembre 2007 - Maggio 2008 **Musei Anatomici dell'Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia**
Responsabile: Lucrezia Mola
L'attività ha previsto la conduzione come operatore didattico/guida per itinerari didattici (per allievi di scuola materna, elementare, media inferiore e superiore).
Argomenti: DNA, Cellula animale e vegetale, Anatomia Comparata, Anatomia Umana, Esperienze pratiche in laboratorio, Paleobiologia. Le guide prevedevano la visita della struttura museale, lo studio e coordinamento di percorsi didattici mirati, coordinamento di esperienze pratiche di laboratorio per gli allievi (in particolare: estrazione del DNA, preparazione di vetrini istologici, utilizzo e funzionamento delle principali strumentazioni di laboratorio).

Dipartimento del Museo di Paleobiologia e dell'Orto Botanico
Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia
- Settembre 2006-2007-2008 **Festival della Filosofia**
L'attività ha previsto sorveglianza e allestimento, gestione magazzino e spedizioni, controllo e sorveglianza spettatori, lavoro in team e gestione di una squadra operativa, allestimento strutture, gestione di materiale informativo e di materiale in vendita.

Fondazione San Carlo
- Gennaio 2007 - Febbraio 2007 **Progetto Mareanello**
Lezioni di Biologia Marina (con specifico riferimento a Flora e Fauna Marina dell'Adriatico) presso la Scuola Media Statale Ferrari di Maranello.

Lunga Rotta, Modena

PUBBLICAZIONI

Articoli e capitoli di libro

GIOCO E GIOCARE

Iannace, A. M., Bisanti, M., & Piazzoli, A. (2024, April). *Evaluating game-based teaching systems in economics courses*. In *Frontiers in Education* (Vol. 9, p. 1330057). Frontiers Media SA.

Di Paolo, R., Bisanti, M., Chiarello, F., Di Guida, S., & Pizziol, V. (2024, April). *Games-based learning for social change*. In *Frontiers in Education* (Vol. 9, p. 1403695). Frontiers Media SA.

Chiarello, F., Fioretti, D., Antognozzi, T., Bertani, F. R., Bilancini, E., Bisanti, M., ... & Di, R. (2023, October). *The Language of Life: A Game-Based Workshop for Introducing Protein Biosynthesis*. In *Proceedings of the 17th European Conference on Game-Based Learning: ECGBL 2023* (pp. 0-0).

Blanos, R., Beneventi, N., Bisanti, M., D'Alessandro, M., Di Paolo, R., Manna, D., ... & Petrerà, F. (2023). *Let Them Dive into Ocean Science: The Role of Research Institutions in Public Engagement*. *Development*, 66(1), 127-131.

Bisanti, M., Di Paolo, R., Pizziol, V., Accardi, S., Maggi, F., Paladino, G., ... & Bilancini, E. (2022, September). *Digital Escape Games in Educational Programs for Financial Literacy*. In *European Conference on Games Based Learning* (Vol. 16, No. 1, pp. 666-674).

Bisanti, M. (2022). *New Frontiers in Gaming*. A cura di. Intesa Sanpaolo Innovation Center. Torino. ISBN: 978-88-946906-0-6

Bisanti, M. (2022). *"Fuga dal Castello", un gioco neuroscientifico per l'educazione finanziaria*. In *New Frontiers in Gaming*. Intesa Sanpaolo Innovation Center, Torino.

Bisanti M., *Esperienze da altri mondi: Free to Choose*, in *Edu-larp. Game Design per giochi di ruolo educativi*. Franco Angeli, Milano 2020.

Bisanti M., *Il gioco di ruolo storico*, in *Mettere in gioco il passato. La storia contemporanea nell'esperienza ludica*. Edizioni Unicopli, Milano, 2019.

Bacaro G., Bisanti M., Greco A. D. (a cura di), Grube G., Ligabue A., Mattiassi A., 2019, *Giornata di formazione "Gioco, Benessere, Educazione: Gamification, Gaming e Game-Based Learning in contesti socio-sanitari ed educativi" (Trieste, 2 ottobre 2019)*. Quaderni CIRD n. 18 (2019).

Rivi A., Bussoli B., Bisanti M., Ligabue A., 2019. *Il gioco da tavolo come veicolo di competenze*. Dida, Erickson, Trento.

Mattiassi A.*, Mariani I.*, Bisanti M., 2018. *La donna giocatrice. Un'indagine ad ampio spettro sulle abitudini ludiche femminili*. Proceedings Digra Italia 2018.

Mattiassi A., Mariani I.*, Bisanti M., 2018. *Through Games. Uses, Practices and Habits*. Proceedings Digra International 2018.

Bisanti M., Ligabue A., Zucchelli M. V., 2016. *Vita da Lupi. Un gioco didattico sulla possibile convivenza di uomo e lupo sulle Alpi*. Atti del Convegno: Innovazione nella didattica delle scienze nella scuola primaria e dell'infanzia: al crocevia fra discipline scientifiche e umanistiche. Modena e Reggio Emilia, 2016.

Bisanti M., Pederzoli A., Guidetti R., 2012. *Giocare all'evoluzione: un aiuto alla didattica e uno stimolo alla scoperta delle scienze naturali*. Atti del Convegno: Innovazione nella didattica delle scienze nella scuola primaria e dell'infanzia: al crocevia fra discipline scientifiche e umanistiche. Modena e Reggio Emilia, 2012.

ENTOMOLOGIA E BIODIVERSITÀ

Bisanti M., Gambarelli A., Maramaldo R., Tepedino C., Pederzoli A. 2017. *Entomologia in un clic: didattica multimediale all'Università di Modena e Reggio Emilia*. Museologia

Scientifica Memorie, vol.17: 184-188, ANMS, Torino.

Bisanti M., Villani G., Pederzoli A., Mandrioli M., 2016. *BioSpot: quando l'entomologia urbana diventa citizen science*. Quaderni del Museo Civico di Storia Naturale di Ferrara. 2016, Volume 4.

Mandrioli M., Bisanti M., Grasso D. A., Manicardi G. C., 2016. *Role of ant-tending in modulating the presence of symbiotic bacteria against parasitoids in aphids*. Trends in Entomology, vol. 12: 63-71

Bisanti M., Ganassi S., Mandrioli M., 2009. *Comparative analysis of various fixative solutions on insect preservation for molecular studies*. Entomologia Experimentalis et Applicata 130: 290–296, 2009.

Bisanti M., Guidetti R., Pederzoli R., 2008. *La Collezione Entomologica del Museo Di Zoologia e Anatomia Comparata dell'Università di Modena e Reggio Emilia*. Atti Soc. Nat. Mat. di Modena, 139: 101-121,2008.

MUSEI E BENI CULTURALI

Bisanti M., Perelli F., Dalledonne D., Lanzinger M., 2016. *Il pubblico del Muse. Due esempi concreti di indagine sui visitatori per valutarne apprezzamento, aspettative e motivazioni*. Museologia Scientifica Memorie, Numero 15:113-116, ANMS, Torino.

Bisanti M., Pederzoli A., Altiero T., Gambarelli A., Sabatini M.A., 2014a. *“Educare a pensare - Alberto Manzi”, una mostra sul maestro Manzi e i suoi scritti naturalistici*. Atti Soc. Nat. Mat. di Modena, 145: 189-202.

Bisanti M., Razzoli J., Gambarelli A., Altiero T., Pederzoli A., 2014b. *Percorsi didattici museali: il caso di studio della sezione di Educazione e divulgazione scientifica della mostra “Educare a pensare. Alberto Manzi”*. Atti Soc. Nat. Mat. di Modena, 145: 203-220.

Bisanti M., Pederzoli A., Guidetti R., Gambarelli A., 2014c. *Cetacei del Museo di Zoologia e Anatomia Comparata dell'Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia*. Museologia Scientifica Memorie, Numero 12: 178-180, ANMS, Torino.

Bisanti M.. *Museums – from local to global*. Jcom 11(02)(2012) A01.

Bisanti M., *Esplorativo, contemplativo o analitico? Etologia del visitatore nelle sale permanenti del MTSN*. Natura Alpina – Rivista della Società di Scienze Naturali del Trentino e del Museo Tridentino di Scienze Naturali di Trento, 2009: 37-42.

Bisanti M., Mola L., Mandrioli M., Maramaldo R.. *Conoscere il DNA:due itinerari tematici dei Musei Modenesi di Anatomia*. Atti Soc. Nat. Mat. di Modena, 138: 191-200, 2007.

Presentazioni e convegni

GIOCO E GIOCARE

Bisanti M.*, Iannace, A.M., Magnolfi A. *Innovazione didattica nell'insegnamento dell'Economia Politica: L'Utilizzo del Megagame “Turania”, Board Game Research Meeting, July the 18th-19th 2024*

Plazzi F., Soriano A., Bisanti M. *Endless Evolution: Introducing the Highly Complex Theory of Evolution in Primary School by Means of Boardgames*. Conference Schule Als Spielraum – Scuola Spazio Ludico – Bressanone (BZ), November the 23-24th 2023

Bisanti M., *Virtual escape games and financial education: a neuroscientific study*. International Federation of Finance Museums (IFFM), October the 18th 2021

Bisanti M., *Mare, ambiente e salute. Il gioco come strumento didattico e per la divulgazione scientifica*. BioMa, OGS, Trieste, 21 Febbraio 2020

Bisanti M., *Gioco e Scienza*. OggiScienza 10 Anni, Trieste 21 Ottobre 2019.

Bisanti M., Mattiassi A., *Free to Choose: un gioco per il cambiamento sociale tra teoria e pratica*. Gioco, Benessere, Educazione: Gamification, Gaming e Game-Based Learning in contesti socio-sanitari ed educativi” (Trieste, 2 ottobre 2019).

Mattiassi A., Mariani I.*, Bisanti M., *Through Games. Uses, Practices and Habits*. Digra International 2018. Torino, 25-28 Luglio 2018.

Bisanti M., *Free to Choose il gioco: disegno storia e risultati*. Free to Choose, IV Meeting Transnazionale, Lubiana, 9-10 luglio 2018.

Mattiassi A.*, Mariani I.*, Bisanti M., *La donna giocatrice. Un'indagine ad ampio spettro sulle abitudini ludiche femminili*. Digra Italia 2018. Palermo, 1° giugno 2018.

Ligabue A.*, Bisanti M., Zucchelli M.V.*. *Vita da lupi - Un gioco didattico sulla possibile convivenza di uomo e lupo sulle Alpi*. Innovazione nella didattica delle scienze nella scuola primaria e dell'infanzia: al crocevia fra discipline scientifiche e umanistiche. Modena, 2-3 Dicembre 2016.

Bisanti M., Castellani A., *Matite, dadi e castelli incantati. Il gioco di ruolo per la didattica*. Punti Esperienza, Pordenone, 30 Gennaio 2016.

Bisanti M.*, Ligabue A.*. *Il gioco di ruolo come strumento didattico*. Modena, 17 Settembre, 2015.

Bisanti M.*. *Giocare all'evoluzione con strumenti poveri di uso quotidiano – Attività per insegnanti e studenti*. Innovazione nella didattica delle scienze nella scuola primaria e dell'infanzia: al crocevia fra discipline scientifiche e umanistiche – Novembre 30 - Dicembre 1, 2012.

Guidetti R.*, Bisanti M.*. *Il gioco. Uno strumento multidisciplinare. Un seminario pratico*. Modena, Settembre 11, 2012.

ENTOMOLOGIA E BIODIVERSITÀ

Ruocco M.*, Bisanti M.*. *La chiave interattiva per l'identificazione delle libellule italiane*. Odonata.it, XI Convegno nazionale “Le libellule in Italia”, Santa Sofia (FC), 21-22 aprile 2018

Bisanti M.*. *Evoluzione in gioco - L'avventura dell'educazione scientifica*, Modena, Novembre 21, 2012.

MUSEI E BENI CULTURALI

Bisanti M.*, Perelli F.*, Lanzinger M.*. *Il pubblico del MuSe. Due esempi concreti di indagine sui visitatori per valutarne apprezzamento, aspettative e motivazioni*. Allestire per comunicare nei Musei Scientifici. Spazi e tecnologie per una cultura accessibile. XXIII Congresso Associazione Nazionale Musei Scientifici, Venezia, Museo di Storia Naturale, 13-15 Novembre 2013.

Caola A.*, Bisanti M.*. *La valutazione per i musei: esperienze, confronti e prospettive*. ICOM Italia, Roma, Giugno 19, 2012.

*speaker

Poster

GIOCO E GIOCARE

Bisanti M., Pederzoli A., Guidetti R., *Evolutionary games with “daily life” tools: activities for schoolteachers and students*. Poster in Tavola Esagonale, Modena, Aprile 3, 2015.

Brainscan, IX Convegno Nazionale di Comunicazione della Scienza, Trieste, Novembre

24-26, 2010, "Mappe".

ENTOMOLOGIA E BIODIVERSITÀ

Dal Zotto M., Romeo G., Carnevali M., Bisanti M., Sonetti D., Mena L., Pederzoli A., *First data from bird monitoring at Karen Mogensen Reserve, northwestern Costa Rica*, 1° Congresso nazionale congiunto SITE-UZI-SIB Biodiversity: concepts, new tools and future challenges. Milano Bicocca, Agosto 30 – Settembre 2, 2016.

Bisanti M., Villani G., Pederzoli A., Mandrioli M., *BioSpot, ladybirds and students for a citizen science project in urban environment*. 1° Congresso nazionale congiunto SITE-UZI-SIB Biodiversity: concepts, new tools and future challenges. Milano Bicocca, Agosto 30 – Settembre 2, 2016.

Bisanti M., Gambarelli A., Maramaldo R., Tepedino C., Pederzoli A. Entomologia in un clic. Poster al XXV CONGRESSO ANMS - "COSE DI SCIENZA" Le collezioni museali: tutela, ricerca ed educazione. Torino, Novembre 11-13, 2015.

Organizzazione di convegni e seminari

- On and Off the Table. Stato dell'arte del Gioco di Ruolo in Italia, con uno specifico focus sull'educazione e sulle tematiche di inclusione, 20 e 21 Maggio 2021, Game Science Research Center.
- GameWis 2019, Winter School dedicata al game design di giochi per il cambiamento sociale, Scuola IMT Altissimi Studi Lucca.
- Edularp.it, (2018-2019-2020-2021) presso Memo – Modena. Convegno sul tema del gioco di ruolo dal vivo per l'educazione e la didattica.
- Seminari del Gruppo di Promozione per la Ricerca sul Gioco in Unimore (dal 2015 al 2017), momenti d'incontro aperti al pubblico sul tema del gioco come strumento per la ricerca scientifica.

Relatore o Correlatore a tesi di laurea

- *Updating and Improving the Citizen Science Application SRNA With the Use of Gamification Concepts*
- *Adernal. Escape Game da tavolo sulle specie aliene invasive*
- *Mercanti del piano proiettivo. Un gioco da tavolo sulle superfici non-orientabili*
- *L'evoluzione biologica nel gioco da tavolo: analisi e design di un prototipo ideale per l'educazione e la didattica*
- *Realizzazione di una chiave dicotomica elettronica per il riconoscimento delle principali specie di afidi.*
- *Importanza dei percorsi didattici museali nel curriculum didattico: analisi della mostra Educare a Pensare.*
- *Dall'analisi dell'areale geografico di Harmonia axyridis (Coleoptera: Coccinellidae) alla didattica entomologica nelle scuole: il primo anno del Progetto BioSpot.*
- *Analisi della mostra Educare a Pensare e di strumenti digitali mobili per l'apprendimento.*

DIVULGAZIONE E DISSEMINAZIONE

Partecipazione a Bright Night 2022-2024 presso Università degli Studi di Firenze con il GiX - Centro di ricerca sui Giochi per il Cambiamento sociale e il Game Science Research Center.

Partecipazione a Lucca Comics & Games 2021 e 2023 come responsabile dei seminari del Game Science Research Center.

Partecipazione a Bright Night 2021 presso Scuola IMT Altissimi Studi Lucca con il Neuroscience Lab e il Game Science Research Center.

Partecipazione a Lucca Changes 2020 con il Game Science Research Center

Free to Choose, sessioni ludiche e presentazione del gioco. *Feel Excluded to be inclusive*. Črnomelj, Slovenia, 20-23 Agosto 2018

Partecipazione alla Notte dei Ricercatori all'Università di Modena e Reggio Emilia dal 2016 al 2020, con Gruppo di Promozione per la Ricerca sul Gioco in Unimore – gioco.unimore.it.

Partecipazione al Wallace Day con *Giocare all'Evoluzione* presso il MUSE – Museo delle Scienze di Trento. 31 agosto 2013

Partecipazione dal 2011 alle Aperture Straordinarie del Museo di Zoologia e Anatomia Comparata (MZAC) - UNIMORE

Partecipazione a EntoModena dal 2010, insieme al Museo di Zoologia e Anatomia Comparata (MZAC) - UNIMORE

Mandrioli M., Bisanti M., *Darwin e la teoria dell'evoluzione, un viaggio lungo 150 anni*. A cura di. Prefazione di Telmo Pievani. Edizioni Il Fiorino, Modena 2009

Bisanti M., *Insetti e smartphone* – Treccani online
www.treccani.it/scuola/maturita/materiale_didattico/biologia_e_computer/bisanti.html

GRUPPI DI RICERCA E ASSOCIAZIONI

- Cofondatore del GiX – Centro di ricerca sui Giochi per il Cambiamento sociale
- Membro del Comitato Scientifico del Game Science Research Center
- Giurato del Premio Play4Change, miglior gioco per il cambiamento sociale
- Socio della Società Cooperativa Ludo Labo
- Promotore nel 2019 di un Journal Club dedicato al Gioco presso il Dipartimento di Economia Marco Biagi, Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia
- Gruppo di Promozione per la Ricerca sul Gioco in Unimore – gioco.unimore.it, cofondatore dal 2015.
- Il Congegno di Leonardo, cofondatore dal 2013
- Associazione Play Res, socio
- Gruppo Modenese di Scienze Naturali, socio
- Società dei Naturalisti e Matematici Modenesi, socio
- Club TreEmme, socio

CAPACITÀ ED ESPERIENZE PERSONALI

LINGUA MADRE ITALIANO

ALTRE LINGUE
• Comprensione BUONO
• Scrittura BUONO
• Parlato BUONO

COMPETENZE E ABILITÀ SOCIALI

Ottime capacità di relazione, di coordinamento gruppi e di efficace trasmissione di contenuti a bambini e ragazzi di varie fasce d'età (5-18 anni), acquisita attraverso l'esperienza di lavoro presso i Musei di Modena e Trento.

Ottime capacità di coordinamento, sorveglianza e gestione di persone ed eventi, anche di medio-grande entità, acquisita attraverso l'esperienza di lavoro presso Play – Festival del Gioco di Modena, con l'Associazione Play Res e con Festival Filosofia di Modena.

Ottime capacità relazionali e spiccata attitudine al lavoro di gruppo e in squadra, acquisita attraverso la partecipazione a gruppi di ricerca come il Gruppo di Promozione per la Ricerca sul Gioco in Unimore e presso il Laboratorio di Genetica Animale del Dipartimento di Scienze della Vita e il Museo di Zoologia e Anatomia Comparata (MZAC) di Unimore.

COMPETENZE E ABILITÀ ORGANIZZATIVE

Ottima capacità organizzativa, sviluppata sia nella gestione coordinata di eventi, sia nel lavoro autonomo in laboratorio (es: attività di ricerca per lo sviluppo della tesi di laurea specialistica in genetica, organizzazione di eventi all'interno di Play – Festival del Gioco di Modena, gestione eventi all'interno di fiere e festival)

COMPETENZE E ABILITÀ INFORMATICHE

Competenze tecniche in ambito genetico e di uso microscopio, ottico, confocale, SEM.
Competenze informatiche nell'uso di programmi di scrittura, di programmi di calcolo come Excel e programmi di statistica come STATA o R.

COMPETENZE E ABILITÀ ARTISTICHE

Buone capacità teatrali e ottima presenza scenica, acquisite attraverso la programmazione e l'esecuzione di spettacoli di quartiere.
Buona conoscenza cinematografica.
Conoscenze di base per la stesura di sceneggiature.
Buone conoscenze relative all'uso del basso elettrico.
Ottime competenze in giochi di ruolo e attività di gruppo.

PATENTE DI GUIDA Patente B

Autorizzo il trattamento dei dati personali contenuti nel mio curriculum vitae in base all'art. 13 del D. Lgs. 196/2003 e all'art. 13 del Regolamento UE 2016/679 (GDPR) relativo alla protezione delle persone fisiche con riguardo al trattamento dei dati personali.