

**FORMATO EUROPEO  
PER IL CURRICULUM  
VITAE**



**INFORMAZIONI PERSONALI**

Nome	<b>ANDREA LIGABUE</b>
Indirizzo	<b>7, VIA ALGHERO, 41125, MODENA, ITALY</b>
Telefono	<b>+39 392 0472697</b>
Fax	
E-mail	<a href="mailto:Andrea.ligabue@ludologo.com"><u>Andrea.ligabue@ludologo.com</u></a>
Nazionalità	Italiana
Data di nascita	18-7-1972

**ESPERIENZA LAVORATIVA**

- Date (da – a) 2006 – in corso
- Datore di lavoro Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia, Via Università 4, Modena
- Tipo di azienda o settore Università
- Tipo di impiego Tecnico Informatico
- Principali mansioni e responsabilità Coordinatore sezione GamER del GAME Science Research Center
  
- Date (da – a) 2010 – in corso
- Datore di lavoro Libero professionista con partita IVA
- Tipo di azienda o settore Ludologo
- Tipo di impiego Consulente Ludico
- Principali mansioni e responsabilità
  
- Date (da – a) 2021 – in corso
- Datore di lavoro Cooperativa Ludo Labo
- Tipo di azienda o settore Cooperativa che si occupa di progetti ludici
- Tipo di impiego Fondatore e membro del CdA
- Principali mansioni e responsabilità Progetti Educativi e Game Design
  
- Date (da – a) 2001-2006
- Datore di lavoro Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia, Via Università 4, Modena
- Tipo di azienda o settore Università
- Tipo di impiego Collaborazioni occasionali e/o a progetto
- Principali mansioni e responsabilità Sviluppo software per ateneo/posta elettronica

**ISTRUZIONE E FORMAZIONE**

- Date (da – a) 1999-2002
- 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 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

OTTIMA

Buona

Buona

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

CAPACITÀ E COMPETENZE  
RELAZIONALI

Ottime competenze relazionali maturate in diversi campi. Sono stato rappresentato 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 Scuole dell'Infanzia di Modena. Sono stato rappresentato di classe e presidente di Circolo nella scuola primaria e rappresentato 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 rappresentato 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 Scuole dell'Infanzia di Modena. Sono stato rappresentato di classe e presidente di Circolo nella scuola primaria e rappresentato 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

**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 Castelnovo: 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  
2019-2023 attività didattiche presso il liceo Carlo Sigonio di Modena

## ATTIVITÀ FORMATIVE

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

2017-2018-2019-2020-2021-2022-2023sal 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

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

## **GIOCHI E PROGETTI LUDICI**

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  
Game Design – gioco e giocare tra teoria e progetto (Pearson). Curato un capitolo e interviste agli autori di giochi  
Life Wolfalps. Collaborato con il Muse di Trento in qualità di game designer per la realizzazione del gioco  
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

Dichiaro che le informazioni riportate nel presente Curriculum Vitae sono esatte e Veritiere, ai sensi del D.P.R. 445/00 art. 21; 47; 76  
Autorizzo il trattamento dei dati personali, ivi compresi quelli sensibili, ai sensi e per gli effetti del Decreto Legislativo 196/2003  
Modena 09 Ottobre 2023

