

Oggetto:

## **Glauco Babini - Curriculum**

Dottore in Filosofia, collabora con l'Istituto Storico di Modena dal 2001 ed è tra gli ideatori e organizzatori di Play – Festival del Gioco, di cui dal 2015 cura i progetti educativi legati al tema storico. Sul fronte del game design, nel 2019 pubblica il primo gioco da tavolo dedicato alla Resistenza italiana *Repubblica Ribelle* - ora alla seconda edizione - in collaborazione con la rete degli Istituti Storici. Nel campo della public history ludica, ha partecipato a diversi progetti, dall'urban game *Cronoricerca nel tempo* (2015) al gioco didattico *Memorie Coloniali* (2022) al gioco di ruolo *Radio Victory* (2023), oltre al recentissimo *Livorno 1921, la rivoluzione a congresso*. Membro ordinario del Game Science Research Center, del CeRG - UniGe e dell'Associazione Italiana di Public History - per i quali ha organizzato i tre convegni su Storia e Gioco tenutisi a Play 2021, 2022 e 2023.

Pubblicazioni recenti:

- *Giochi storici in pubblico* in C. Asti (a cura di) *Mettere in gioco il passato*, Unicopli, Milano 2019
- *Game Media Literacy as an Approach to Complexity in Education* (Glauco Babini, Massimo Dell'Utri, Roberto Furfaro, Andrea Ligabue, Carlo Andrea Pensavalle, Antonella Ventura) in *Proceedings of the 2nd International Conference of the Journal Scuola Democratica "Reinventing Education"*, Roma 2021
- *Repubblica Ribelle. La Resistenza in gioco*, in S. Caselli (a cura di) *La storia in gioco*, Biblion, Milano 2022
- *Giocare col fuoco. La Resistenza nei giochi da tavolo* (Glauco Babini, Mirco Carrattieri, Mirco Zanoni) in *È in gioco la storia. giocare il passato nel tempo presente*, FareStoria 1/22, Pistoia 2023

