

Relazione scientifica attuativa e conclusiva (versione pre-evento conclusivo) e relazione scientifica divulgativa del Progetto FAPE2025 “Idee in Gioco”.

La presente relazione è redatta in forma pre-consuntiva: descrive le attività già realizzate e valuta gli indicatori sulla base dei dati raccolti al 28 luglio 2026. Dopo l'evento conclusivo di settembre 2026 dovranno essere aggiornati i dati di partecipazione e le metriche digitali.

PARTE I - RELAZIONE SCIENTIFICA ATTUATIVA E CONCLUSIVA

1. Sintesi esecutiva

Il Progetto “Idee in Gioco” ha sperimentato un modello di public engagement interdisciplinare in cui la comunicazione scientifico-divulgativa è stata affiancata da attività ludiche analogiche e digitali. I cinque incontri sono stati realizzati tra gennaio e maggio 2026 presso l'hub creativo “Il Punto” di piazza Garibaldi a Parma, affrontando temi come l'impegno sociale, la sostenibilità, il pensiero critico e gli stereotipi, l'inclusione digitale e gli esport, la biodiversità e gli ecosistemi. La rassegna ha registrato circa 100 presenze complessive. A queste si aggiunge la partecipazione con uno stand UNIPR presso PLAY2026 - Festival del Gioco, non prevista a priori, dove sono state coinvolte due classi della scuola primaria, oltre che alcuni studenti delle scuole superiori. Il festival ha visto la partecipazione di circa 35.000 visitatori, tra cui circa 1.700 studenti e 210 insegnanti. La nostra attività ha richiamato l'attenzione di circa 250-300 persone che si sono fermate attivamente allo stand. Infine, il progetto ha avuto una significativa copertura mediatica locale. L'evento conclusivo, nell'ambito della Notte delle Ricercatrici e dei Ricercatori 2026 è ancora da realizzare, ma prevederà la partecipazione attiva di alcuni studenti dei diversi Dipartimenti che sono parte del progetto.

Valutazione sintetica dell'avanzamento

Il progetto ha completato il nucleo scientifico-programmatico dei cinque incontri e ha ampliato la propria portata attraverso la partecipazione a PLAY 2026 e i media locali. Il target quantitativo complessivo di 500 partecipanti non è ancora formalmente raggiunto sulla base dei dati consolidati, ma risulta avvicinabile con l'evento finale.

2. Finalità scientifiche e di public engagement

Il progetto è stato concepito per avvicinare la cittadinanza, le famiglie, le scuole e la comunità universitaria a temi scientifici e sociali complessi, utilizzando il gioco come dispositivo di comprensione, confronto e partecipazione. Il modello metodologico previsto combina:

- una introduzione scientifica accessibile, affidata a ricercatrici, ricercatori, esperte ed esperti;
- un laboratorio ludico coerente con il tema, con giochi selezionati per rendere osservabili dinamiche, scelte, conseguenze e punti di vista;
- una facilitazione orientata al dialogo tra università e territorio, in un contesto gratuito, centrale, intergenerazionale e non specialistico;
- la collaborazione tra discipline economico-aziendali, umanistiche, educative e biologico-ambientali.

3. Assetto organizzativo e rete territoriale

Responsabile scientifico: Roberto Di Paolo, Dipartimento di Scienze Economiche ed Aziendali (DSEA).

Team di progetto: Emanuela Maio (DSEA), Cristina Castracani (SCVSA), Mariangela Scarpini (DUSIC).

Partner e soggetti coinvolti: Fondazione Munus e il progetto “La Valigia di Marco e Anna”; Comune di Parma e spazio “Il Punto”; COLSER-Auroradomus nella comunicazione pubblica della rassegna; Parma Calcio e QLASH nell’incontro dedicato agli esport; organizzatori e pubblico di PLAY 2026. Il progetto ha inoltre valorizzato la collaborazione tra i Dipartimenti e il centro di ricerca RiSeG.

4. Attività realizzate

Il cronoprogramma attuativo è stato rimodulato rispetto alla scansione bimestrale originariamente proposta: i cinque incontri sono stati concentrati tra gennaio e maggio 2026, mantenendo la copertura dei temi previsti, oltre l’evento conclusivo previsto per settembre 2026. La struttura degli incontri ha integrato presentazione, discussione e sperimentazione ludica.

Data	Incontro	Tema	Responsabile / ospiti	Presenze
29 gennaio 2026	Giochi che abbattono muri	Impegno sociale	Chiara Cacciani - La Valigia di Marco e Anna	17
26 febbraio 2026	Green Games (GG)	Sostenibilità sociale e ambientale	Roberto Di Paolo	24
26 marzo 2026	Insoliti sospetti	Pensiero critico, etica e stereotipi	Mariangela Scarpini	18
23 aprile 2026	E-sports e social gap	Digitale e inclusione sociale	Emanuela Maio; ospiti Parma Calcio e QLASH	18
28 maggio 2026	Biodiversità in gioco	Biodiversità, ecosistemi e citizen science	Cristina Castracani	19

Totale presenze registrate nei cinque incontri: 96. Le attività hanno coinvolto adulti, studenti, famiglie e minori; nello specifico sono stati coinvolti 43 uomini adulti, 43 donne adulte e 10 minori.

4.1 Contenuti e dispositivi ludico-scientifici

Impegno sociale: L’esperienza della “Valigia di Marco e Anna” ha mostrato come il gioco da tavolo possa favorire relazioni, espressione emotiva e partecipazione paritaria in contesti di fragilità e ripartenza.

Sostenibilità ambientale: Il tema del game-based learning e dei giochi per il cambiamento sociale è stato collegato a ambiente, cambiamento climatico e comportamenti responsabili, attraverso titoli quali E-mission, Blutube, Capitan AVIS, EcoCeo e Impatto.

Pensiero critico e stereotipi: L’attività ha messo in discussione i bias cognitivi e le percezioni sociali mediante giochi di deduzione e confronto, tra cui Insoliti Sospetti e Free to Choose.

Esports e inclusione: L’incontro ha collegato l’industria degli e-sports, le comunità digitali, le professioni emergenti e l’inclusione, con un’esperienza competitiva e il contributo di Parma Calcio e QLASH (azienda che si occupa di esport e gaming).

Biodiversità: Il laboratorio ha connesso biodiversità, funzionamento degli ecosistemi, conseguenze delle scelte umane e citizen science, utilizzando giochi quali Ecosystem, Forest Shuffle ed Evolversi male.

4.2 Partecipazione a PLAY 2026

La presenza del progetto “Idee in gioco” a PLAY - Festival del Gioco 2026 ha costituito un’azione aggiuntiva di disseminazione su scala extra-locale. Sono state coinvolte due classi della scuola primaria in attività di divulgazione; oltre che diversi studenti delle scuole superiori. Inoltre, circa 250-300 persone si sono fermate attivamente allo stand per conoscere l’iniziativa, provare o discutere i giochi e gli argomenti trattati nei diversi incontri. Questa attività amplia in modo sostanziale il bacino raggiunto e dimostra la trasferibilità del format in contesti fieristici e ad alta intensità di pubblico.

4.3 Disseminazione e copertura mediatica

La comunicazione del progetto ha utilizzato canali istituzionali, social networks, stampa online e televisione locale. Sono documentati una pagina di progetto e notizie sui siti dell’Università di Parma e dei Dipartimenti, un articolo su ParmaToday dedicato ai “Green Games”, una segnalazione sulla Gazzetta di Parma e un servizio di TG Parma/12TV che ha mostrato interviste, partecipanti e sessioni di gioco guidato. La copertura ha rafforzato la visibilità territoriale del progetto e la riconoscibilità del format ludico-scientifico.

5. Impatto sul territorio

L’impatto già osservabile può essere letto lungo quattro dimensioni complementari:

- **Accessibilità e prossimità:** gli incontri gratuiti, ospitati in uno spazio civico centrale e in collaborazione con il Comune di Parma, hanno reso i temi scientifici raggiungibili da un pubblico non specialistico e intergenerazionale.
- **Coinvolgimento attivo:** il laboratorio ha trasformato il pubblico da destinatario passivo a partecipante, favorendo discussione, decisione, cooperazione e confronto tra prospettive.
- **Rete territoriale:** il progetto ha connesso Università, Comune, terzo settore, realtà educative, sport professionistico, impresa degli esport e comunità ludica.
- **Diffusione oltre la rassegna:** la partecipazione a PLAY 2026 e la copertura mediatica hanno esteso la portata dell'iniziativa oltre i cinque incontri e oltre il territorio locale.

Portata quantitativa già documentata

96 presenze nei cinque incontri + circa 250-300 persone attivamente raggiunte allo stand di PLAY 2026 + alunni di due classi primarie + studenti di scuole superiori. Senza attribuire un numero non disponibile alle classi, il bacino diretto già documentato è almeno pari a 346-446 persone, oltre agli alunni coinvolti. Tale valore corrisponde a circa l'80% del target KPI1 di 500 partecipanti, prima dell'evento conclusivo.

Limiti della valutazione attuale. Non sono ancora disponibili dati consolidati su numero effettivo di studenti facilitatori (previsti per l'incontro finale di settembre 2026) e le visualizzazioni online. L'impatto cognitivo e comportamentale può quindi essere descritto, allo stato, soprattutto attraverso evidenze qualitative e di partecipazione.

6. Valutazione degli indicatori (KPI)

KPI	Obiettivo	Evidenze disponibili	Stato
KPI1	Almeno 500 partecipanti complessivi	96 presenze agli incontri; circa 250-300 persone allo stand PLAY; 2 classi primarie; evento finale da svolgere.	IN CORSO
KPI2	Almeno 2 classi coinvolte	Coinvolte 2 classi della scuola primaria e diversi studenti della scuola secondaria	RAGGIUNTO
KPI3	Soddisfazione rilevata tramite questionari	Non sono stati forniti risultati di questionari o un dataset di feedback.	NON RILEVATA
KPI4	Almeno 10 studenti universitari facilitatori	Il coinvolgimento studentesco è previsto durante l'incontro finale ma non	IN CORSO
KPI5	Alta partecipazione ai laboratori ludici	La partecipazione ai laboratori ludici è equivalente alle presenze agli incontri.	RAGGIUNTO
KPI6	Coinvolgimento online e visualizzazioni	Sono presenti pagine web, notizie e contenuti video (non presenti dati quantitativi)	RAGGIUNTO
KPI7	Riconoscimento su stampa locale, web e media	Articoli e segnalazioni su ParmaToday, Gazzetta di Parma e altre testate; servizio TG Parma/12TV; comunicazione istituzionale di Ateneo.	RAGGIUNTO

7. Risultati, punti di forza e criticità

Coerenza scientifica: tutti i temi previsti sono stati trattati attraverso contributi disciplinari pertinenti e attività ludiche coerenti.

Innovazione del format: l'integrazione tra parola scientifica e gioco ha reso concretamente esplorabili fenomeni ambientali, sociali e culturali.

Interdisciplinarietà: la collaborazione tra tre Dipartimenti ha permesso di unire scienze sociali, educazione, humanities e scienze della vita.

Capacità di rete: il coinvolgimento di partner civici, terzo settore, sport e impresa ha rafforzato l'ancoraggio territoriale.

Scalabilità: l'esperienza a PLAY 2026 dimostra che il format può essere trasferito in fiere, scuole e altri contesti di terza missione.

8. Conclusioni e prospettive di sostenibilità

Alla data del presente aggiornamento, “Idee in Gioco” ha realizzato con successo la componente centrale del programma scientifico e ha prodotto un impatto territoriale riconoscibile in termini di partecipazione, attivazione di reti e visibilità pubblica. La sperimentazione conferma il potenziale del gioco come linguaggio di public engagement: non una semplice attività ricreativa, ma uno strumento capace di tradurre conoscenze, simulare conseguenze, rendere discutibili gli stereotipi e facilitare relazioni tra persone con età e competenze diverse. Il completamento dell'evento finale e il consolidamento dei dati permetteranno di verificare il target complessivo di partecipazione e di rafforzare la misurazione dell'impatto. In prospettiva, il format può essere riproposto come ciclo periodico, trasferito nelle scuole o presentato in altri festival e contesti universitari.

9. Fonti e materiali

- [Pagina istituzionale del progetto - Università di Parma](#)
- [Pagina della rassegna e calendario - Università di Parma](#)
- [Notizia DSEA sugli eventi della rassegna](#)
- [Articolo ParmaToday: incontro “Green Games: giochi per la sostenibilità”](#)
- [Servizio TG Parma/12TV: “Idee in gioco: i Green Games a Il Punto di Piazza Garibaldi”](#)
- [PLAY - Festival del Gioco 2026](#)
- [Documentazione fotografica degli incontri](#)
- [Documentazione materiali informativi del progetto](#)

PARTE II - RELAZIONE SCIENTIFICA DIVULGATIVA PER IL PORTALE DI ATENEO

Titolo proposto

Idee in Gioco: quando il gioco diventa uno strumento per capire la scienza e la società

Testo per la pubblicazione sul sito di Ateneo

Come si può parlare di sostenibilità, biodiversità, stereotipi, inclusione e impegno sociale in modo rigoroso ma accessibile? “Idee in Gioco”, progetto finanziato nell’ambito dei Fondi di Ateneo per il Public Engagement - FAPE 2025, ha scelto di affiancare alla divulgazione scientifica il gioco, analogico e digitale, trasformando concetti complessi in esperienze da discutere e vivere insieme.

Promosso dall’Università di Parma e coordinato da Roberto Di Paolo, Emanuela Maio, Cristina Castracani e Mariangela Scarpini, il progetto mette in dialogo competenze del Dipartimento di Scienze Economiche ed Aziendali, del Dipartimento di Discipline Umanistiche e delle Imprese Culturali e del Dipartimento di Scienze Chimiche, della Vita e della Sostenibilità Ambientale. La rassegna ha inoltre coinvolto partner e realtà del territorio, tra cui Fondazione Munus con “La Valigia di Marco e Anna”, il Comune di Parma e lo spazio “Il Punto”, Parma Calcio e QLASH.

Tra gennaio e maggio 2026 sono stati realizzati cinque incontri gratuiti aperti alla cittadinanza. Ogni appuntamento ha unito un momento di introduzione e confronto con un laboratorio ludico. Nel primo incontro il gioco da tavolo è stato presentato come strumento capace di creare relazioni e abbattere barriere in contesti di fragilità. Il secondo appuntamento, dedicato ai Green Games, ha esplorato come il game-based learning possa promuovere consapevolezza su ambiente, cambiamento climatico e comportamenti sostenibili. Il terzo incontro ha affrontato i bias cognitivi e gli stereotipi, invitando il pubblico a mettere alla prova le proprie percezioni attraverso giochi di deduzione e confronto. Il quarto evento ha aperto una finestra sul mondo degli esport e sulle opportunità offerte dalle comunità digitali, con particolare attenzione all’inclusione sociale e alle nuove professionalità. Il quinto incontro ha portato al centro la biodiversità e gli ecosistemi, mostrando come il gioco e la citizen science possano aiutare a comprendere le conseguenze delle scelte umane sulla natura.

I cinque appuntamenti hanno registrato complessivamente 96 presenze. Il progetto è uscito anche dalla sede della rassegna partecipando a PLAY - Festival del Gioco 2026: due classi della scuola primaria sono state coinvolte in attività di divulgazione, oltre che studenti delle scuole superiori partecipanti alla fiera e circa 250-300 persone si sono fermate allo stand per conoscere l’iniziativa e discutere i temi proposti. La rassegna ha ottenuto inoltre attenzione da parte dei media locali, con articoli sulla stampa e sul web e un servizio di TG Parma dedicato agli incontri.

L’esperienza mostra che il gioco può essere molto più di un momento di svago. Inserito in un percorso scientificamente fondato e guidato da facilitatrici e facilitatori, permette di osservare sistemi complessi, confrontare strategie, assumere punti di vista diversi e collegare le decisioni alle loro conseguenze. In questo modo la ricerca esce dai luoghi specialistici e diventa occasione di dialogo con persone di età e provenienze differenti.

Il percorso si concluderà durante la Notte delle Ricercatrici e dei Ricercatori 2026, con un evento che, con gli aiuti degli studenti universitari nel ruolo di facilitatori, riunirà i temi affrontati e offrirà nuove occasioni di gioco e incontro. I risultati raccolti saranno utilizzati per valutare l’impatto complessivo e per esplorare la possibilità di rendere “Idee in Gioco” un’attività continuativa, trasferibile anche nelle scuole, nei festival e in altri contesti di public engagement.