



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

DIPARTIMENTO DI
SCIENZE DELL'EDUCAZIONE
"GIOVANNI MARIA BERTIN"

Corso di Laurea in
Scienze della Formazione Primaria

Corso di Laurea in
Educatore Sociale e Culturale

Insegnamento di
INNOVAZIONE DIDATTICA E TECNOLOGIE EDUCATIVE

Insegnamento di
TECNOLOGIE DELLA CONOSCENZA

Prof.ssa Elena Pacetti

Prof.ssa Manuela Fabbri

Educare a una cultura del videogioco: prospettive e piste problematizzanti

Crediti immagine - SEASON: A letter to the future, 2023, Scavengers Studio

Seminario di studio e tavola rotonda per le studentesse e gli studenti

5 Dicembre 2024 - 9.00-13.00h

Aula A2, Viale Berti Pichat 6-6/2 - Bologna

Interverranno al seminario



Gaia Amadori docente presso il Dipartimento di Scienze della Comunicazione e dello Spettacolo dell'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano, esperta di videogiochi e ambiente.



Rosy Nardone docente presso Dipartimento di Scienze dell'Educazione "G.M. Bertin" dell'Università di Bologna, esperta di videogiochi e di gender studies.



Alessandro Soriani docente presso Dipartimento di Scienze dell'Educazione "G.M. Bertin" dell'Università di Bologna e coordinatore del gruppo di lavoro "Video Game Culture Working Group" del Consiglio d'Europa.



Modera:
Giulia Martino game critic e divulgatrice videoludica (Il Manifesto, FinalRound, Multiplayer.it)

Il mondo dei videogiochi, pur essendo ricco di potenzialità e di stimoli, è spesso poco conosciuto e valorizzato in ambito educativo (sia scolastico sia extrascolastico).

Il seminario ha l'obiettivo di stimolare nelle/i future/i educatrici/ori sociali e culturali e nelle/i future/i insegnanti di scuola dell'infanzia e primaria una conoscenza più approfondita e una maggiore consapevolezza delle caratteristiche e delle grandi possibilità del medium videoludico.

I temi trattati saranno:

- Potenzialità didattiche del VG.
- Rappresentazioni di genere nei VG.
- Educazione ambientale e allo sviluppo sostenibile attraverso il VG.