

EduTalks@Council of Europe – La culture du jeu vidéo (pour les enseignants)

Vendredi, 8 octobre 2021 17h00 - 19h00 CET

Biographies des intervenants

Alessandro Soriani est titulaire d'un doctorat en sciences pédagogiques et en études de l'information et de la communication. Il est chargé de recherche et professeur adjoint au département des études pédagogiques de l'université de Bologne. Ses intérêts de recherche vont de la façon dont la technologie transforme les relations éducatives aux valeurs pédagogiques des jeux vidéo, de l'éducation à la citoyenneté numérique à l'éducation inclusive. Il travaille également comme formateur et consultant pédagogique pour des projets européens et pour le projet d'éducation à la citoyenneté numérique du Conseil de l'Europe.

Andrea Dresseno est diplômé en cinéma de l'université de Bologne. En 2002, il a commencé à travailler sur le projet Chaplin (Cineteca di Bologna), en s'occupant de la numérisation et du catalogue des archives papier et des photos du cinéaste. En 2009, il a combiné son expérience professionnelle en tant qu'archiviste et sa passion pour les jeux vidéo en créant l'Archivio Videoludico, la première archive italienne destinée à préserver le média jeu vidéo. Il a travaillé comme rédacteur pour plusieurs magazines et blogs consacrés aux films et aux jeux vidéo. Depuis septembre 2016, il est le président du programme italien de jeux vidéo (IVIPRO).

Daniela Hau travaille depuis 2006 au Luxembourg en tant que professeur d'économie et de communication dans l'enseignement secondaire. Pendant plusieurs années, elle a également travaillé comme chef de projet dans le domaine de la "culture numérique" au SCRIPT (Service de Coordination de la Recherche et de l'Innovation pédagogiques et technologiques). Ses travaux et recherches portent sur l'apprentissage numérique et par le jeu, l'intelligence artificielle et la culture numérique. Elle est également membre du groupe de travail ET2020 "Digital Education : Apprentissage, enseignement et évaluation". Daniela est titulaire de deux masters en économie et en pédagogie des médias et des jeux. Elle prépare actuellement un doctorat en psychologie sur le thème " Vers une compréhension de l'impact de l'IA sur l'apprentissage "

Stefano Caselli est doctorant à l'Institut des jeux numériques (Université de Malte). Ses recherches portent sur le rôle de la mémoire dans les jeux numériques, concernant à la fois les études sur la mémoire collective et individuelle, la ludologie existentielle et la philosophie de la technologie. Il est également professeur de scénarisation de jeux vidéo à l'Académie des Beaux-Arts Santa Giulia de Brescia (Italie) et de Game Design (au Malta College of Arts, Science & Technology - MCAST et à la Game Maker Academy, Cagliari, Italie). Depuis 2017, il collabore avec l'Association culturelle italienne IVIPRO - Italian Videogame Program, un projet national et transrégional qui vise à cartographier l'Italie d'un point de vue orienté vers les jeux vidéo, en identifiant les lieux et les histoires qui conviennent aux mondes virtuels, et en entretenant un dialogue continu avec les maisons de logiciels, les institutions locales et les musées.

Viola Pinzi est cheffe de projet au sein du département "Citoyenneté numérique" de European Schoolnet. Elle est actuellement impliquée dans la gestion de projets, dans la recherche, les activités de formation et la gestion des connaissances dans le domaine des compétences numériques et de la sécurité en ligne (Better Internet for Kids, Digital Skills and Jobs Platform, Digital SkillUp et Games in schools). Viola a vingt ans d'expérience dans les domaines de l'éducation et des services de l'emploi, avec un accent sur l'inclusion sociale et l'intégration des outils TIC. Elle est titulaire d'un diplôme en sciences de la communication de l'université de Sienne et d'un master en études de l'information de l'université d'Amsterdam.