



**SIRD, SIPES, SIREM, SIEMeS**

# Le Società per la società: ricerca, scenari, emergenze

**Atti del Convegno Internazionale SIRD**

**Roma 26-27 settembre 2019**

**III tomo • Sezione SIREM**

**Ricerca, scenari, emergenze sull'educazione al tempo del digitale  
a cura di Pier Giuseppe Rossi, Andrea Garavaglia, Livia Petti**







Collana SIRD

Studi e ricerche sui processi di apprendimento-insegnamento e valutazione

diretta da

**PIETRO LUCISANO**

## **Direttore**

**Pietro Lucisano**

*(Sapienza Università di Roma)*

## **Comitato scientifico**

**Jean-Marie De Ketele** *(Université Catholique de Lovanio)*

**Vitaly Valdimirovic Rubtzov** *(City University of Moscow)*

**Maria Jose Martinez Segura** *(University of Murcia)*

**Achille M. Notti** *(Università degli Studi di Salerno)*

**Luciano Galliani** *(Università degli Studi di Padova)*

**Loredana Perla** *(Università degli Studi di Bari "Aldo Moro")*

**Ettore Felisatti** *(Università degli Studi di Padova)*

**Giovanni Moretti** *(Università degli Studi di Roma Tre)*

**Alessandra La Marca** *(Università degli Studi di Palermo)*

**Roberto Trinchero** *(Università degli Studi di Torino)*

**Loretta Fabbri** *(Università degli Studi di Siena)*

**Ira Vannini** *(Università degli Studi di Bologna)*

**Antonio Marzano** *(Università degli Studi di Salerno)*

**Maria Luisa Iavarone** *(Università degli Studi di Napoli "Parthenope")*

**Giovanni Bonaiuti** *(Università degli Studi di Cagliari)*

**Maria Lucia Giovannini** *(Università degli Studi di Bologna)*

**Elisabetta Nigris** *(Università degli Studi di Milano-Bicocca)*

**Patrizia Magnoler** *(Università degli Studi di Macerata)*

## **Comitato di Redazione**

**Rosa Vegliante** *(Università degli Studi di Salerno)*

**Cristiana De Santis** *(Sapienza Università di Roma)*

**Dania Malerba** *(Sapienza Università di Roma)*

**Marta De Angelis** *(Università degli Studi di Salerno)*

**Collana soggetta a peer review**

**Sezione SIREM**

# Ricerca, scenari, emergenze sull'educazione al tempo del digitale

**TOMO 3**

**Atti del Convegno Internazionale SIRD**

**Roma 26-27 settembre 2019**



ISBN volume 978-88-6760-741-9  
ISSN collana 2612-4971  
FINITO DI STAMPARE GIUGNO 2020



2020 © Pensa MultiMedia Editore s.r.l.  
73100 Lecce • Via Arturo Maria Caprioli, 8 • Tel. 0832.230435  
25038 Rovato (BS) • Via Cesare Cantù, 25 • Tel. 030.5310994  
[www.pensamultimedia.it](http://www.pensamultimedia.it) • [info@pensamultimedia.it](mailto:info@pensamultimedia.it)

- 10 **Introduzione**  
**quale ricerca in una società complessa e diseguale?**  
*Pier Giuseppe Rossi*
- 29 **Il digitale per la qualità della vita dell'anziano**  
*Simona Ferrari, Pier Cesare Rivoltella*
- 40 **Strategie di uso dello smartphone degli studenti della scuola secondaria di secondo grado**  
*Andrea Garavaglia, Livia Petti*
- 51 **Un dispositivo di videoanalisi per la formazione pre-service degli insegnanti**  
*Maila Pentucci, Chiara Laici*
- 59 **Learning design e software design: analogie e interazioni per l'educazione superiore**  
*Paolo Raviolo*
- 67 **Apprendimento e partecipazione in un corso universitario blended: il ruolo di avere un ruolo**  
*Nadia Sansone, Donatella Cesareni*
- 76 **La formazione sul tema del Cyberbullismo per gli studenti di Scienze dell'educazione: l'esperienza dell'Università degli Studi di Perugia**  
*Floriana Falcinelli, Maria Filomia*
- 83 **Social e digital media nelle diete di consumo e nelle pratiche professionali degli operatori pastorali**  
*Alessandra Carenzio, Linda Lombi, Lucia Boccacin, Pier Cesare Rivoltella*

- 91 **Educare all'uso responsabile dei dispositivi digitali a scuola. L'uso del diario e dell'incidente critico**  
*Livia Petti, Serena Triacca*
- 99 **Digital Storytelling e inclusione scolastica: come ridurre stereotipi e pregiudizi col supporto di tecnologie digitali.**  
*Luca Ferrari, Marco Nenzioni, Benedetta Marotti*
- 106 **Tempo della visione, tempo della descrizione: il robot come mediatore**  
*Filippo Bruni, Michela Nisdeo*
- 114 **Ambienti digitali e progettazione didattica universitaria: linee di intervento**  
*Chiara Panciroli, Anita Macaudo*
- 123 **Information Literacy e competenze media-educative**  
*Stefano Pasta, Simona Ferrari*
- 132 **On-line problem-based learning. Il modello dell'Università di Siena**  
*Mario Giampaolo, Loretta Fabbri*
- 142 **Contenuti disciplinari digitalizzati: sfide per la ricerca sulla didattica on line**  
*Loredana Perla, Laura Sara Agrati, Viviana Vinci*
- 151 **L'apprendimento in ambienti di mixed reality**  
*Stefano Di Tore, Michele Domenico Todino, Maurizio Sibilio*
- 158 **Un artefatto visuale per la progettazione didattica: l'app DEPIT**  
*Chiara Laici, Maila Pentucci, Lorella Giannandrea  
Pier Giuseppe Rossi*
- 168 **La percezione d'uso della lingua madre in contesti CLIL**  
*Ilaria Salvadori*

- 177 **Relazioni fra studenti mediate da contesti digitali: quale rapporto con il clima sociale dell'ambiente classe?**  
*Alessandro Soriani*
- 188 **Forum e Wiki: processi di apprendimento collaborativo online in un corso universitario**  
*Manuela Fabbri*
- 199 **Definizioni operative e strumenti di rilevazione del pensiero computazionale: una rassegna sistematica**  
*Francesco Claudio Ugolini, Panagiotis Kakavas*
- 208 **Strategie e ambienti “Mainstream” per la condivisione e la collaborazione**  
*Francesca Zanon*
- 215 **Cartima: la realizzazione di un sogno**  
*Francesca Bordini, Ester Caparrós Martín, Donatella Cesareni*
- 224 **La metodologia del Digital Storytelling come dispositivo di media education per l'apprendimento delle competenze di cittadinanza digitale in un corso universitario**  
*Matteo Adamoli*
- 234 **Fra scuola e museo: un'esperienza di educazione artistica multisensoriale e multimediale**  
*Manlio Piva, Jodie Pegorin*
- 242 **Un'educazione per le macchine. Il ruolo della mediazione umana nella definizione culturale delle scelte algoritmiche**  
*Umberto Zona, Martina De Castro, Fabio Bocci*
- 249 **Educazione digitale e outdoor education nella scuola dell'infanzia**  
*Andrea Cecilian*

- 258 **La prototipazione di wearable technologies per realizzare percorsi di media education nella scuola secondaria di secondo grado**  
*Michele Domenico Todino, Stefano Di Tore*
- 266 **Il problem solving collaborativo nella scuola primaria: attuale stato dell'arte**  
*Sergio Miranda, Rosa Vegliante, Marta De Angelis, Cristina Torre*
- 274 **Formazione dei futuri docenti secondo il DigCompEdu: Analisi di un'esperienza**  
*Floriana Falcinelli, Massimo Cimichella, Alessia Signorelli*
- 284 **Ricerca sperimentale sulla relazione tra uso di internet e analfabetismo emotivo**  
*Luigi Piccini, Stefano Rendina, Francesco Maria Melchiori, Gloria di Filippo, Francesco Peluso Cassese*
- 294 **Fattori che influenzano l'introduzione delle tecnologie nella pratica didattica: i dati da una esperienza di ricerca-formazione**  
*Ilaria Bortolotti, Giorgio Asquini*
- 303 **Insegnare nella società della conoscenza: analisi del processo di innovazione didattica di un insegnamento universitario**  
*Graziano Cecchinato, Romina Papa*
- 312 **“Sicuri si diventa”: il gaming per la formazione su salute e sicurezza sul lavoro in alternanza scuola-lavoro**  
*Pina Lalli, Filomena Gaia Farina, Sara Stabile, Rosina Bentiven- ga, Emma Pietrafesa, Mara Bernardini*
- 320 **Multimedialità nella scuola dell'infanzia: il PON come campo d'esperienza**  
*Valentina Pappalardo, Rosa Di Gioia, Matteo Isoni, Donatella Rangoni*

- 329 **Indicatori qualitativi e quantitativi nell'assicurazione della qualità e valutazione dell'istruzione online**  
*Giusi Antonia Toto*
- 337 **Tra rivoluzione mancata e ritorno al passato: l'innovazione tecnologica come imprevedibile change driver della didattica delle lingue**  
*Annamaria Cacchione*
- 346 **Nuove tecnologie e società: dall'e-learning all'e-service-learning**  
*Laura Selmo*
- 354 **La progettazione di un modello interattivo e digitale di fruizione museale: l'esperienza del Museu do Brinquedo**  
*Sara Perrella, Monica Fantin, Telma Anita Piacentini*
- 363 **Homemade podcast: il caso del liceo Melchiorre Gioia di Piacenza**  
*Ilaria Bucciarelli, Michelle Pieri*
- 371 **La ricerca-azione e la robotics research nella scuola dell'infanzia: dalle competenze all'autonomia**  
*Immacolata Brunetti*

## XXIII.

---

**La metodologia del Digital Storytelling come dispositivo di media education per l'apprendimento delle competenze di cittadinanza digitale in un corso universitario**  
**The methodology of Digital Storytelling techniques in media education for learning digital citizenship skills as part of a university course**

---

**Matteo Adamoli**

*Università Iusve di Mestre e Verona*

**abstract**

La ricerca ha indagato la percezione di un gruppo di studenti universitari sull'effettivo raggiungimento di una serie di competenze mediali e digitali (*information, media e digital literacy*) sviluppate durante un Laboratorio di media education attraverso l'applicazione della metodologia del *Digital Storytelling*. La ricerca svolta all'Università Iusve ha visto la partecipazione di 176 studenti dell'età media di 21 anni che vivono all'interno dell'Infosfera intesa come l'eco-sistema dominato dalla logica dei media e da un flusso continuo di informazioni. Nel laboratorio gli studenti hanno progettato in gruppi di lavoro 76 video pubblicati in Rete su quattro ambiti tematici: digitale; ambiente; volontariato; cittadinanza attiva. Alla fine delle attività è stato proposto loro un questionario che ha analizzato da più dimensioni la loro percezione sull'efficacia del *Digital Storytelling* nello sviluppo delle competenze digitali e mediali, in particolare il pensiero critico su temi concreti ed esperienziali. L'indagine valutativa, sia di tipo quantitativo che correlazionale è stata condotta a partire dall'ipotesi che l'approccio metodologico del *Digital Storytelling* permette ai partecipanti di apprendere sia abilità di tipo tecnico nell'utilizzo degli strumenti digitali, sia competenze di riflessione e meta-cognizione stimolando l'attenzione e il riconoscimento delle dimensioni valoriali, etiche e sociali degli studenti e del loro contesto di appartenenza.

---

This study investigated how a group of university students perceived their actual achievement of a series of media and digital skills (information, media and digital literacy) developed during a Media Education Workshop conducted through the use of Digital Storytelling techniques. The study carried out at the Lusve University saw the participation of 176 students of the average age of 21 who live within an “Infosphere”, i.e. an eco-system dominated by media frameworks and a continuous flow of information. In this workshop, the students were organized into workgroups and they designed 76 videos that were published on the Network. At the end of the activities, the students were presented with a questionnaire that analyzed their perception of the effectiveness of Digital Storytelling in the development of digital and media skills from various perspectives; in particular, critical thinking on concrete and experiential issues. The quantitative and correlational assessment was conducted on the basis of an initial hypothesis that the Digital Storytelling approach enables participants to learn both technical skills in the use of digital tools and also reflective practice and meta-cognition skills, thus stimulating awareness and recognition of the students’ ethical, social and value-related dimensions as well as their contextual meaning.

---

**Parole chiave:** digital storytelling; media education; information, media, digital literacy.

**Keywords:** digital storytelling; media education; information, media, digital literacy.

## 1. Introduzione

I processi di grande trasformazione indotti dallo sviluppo tecnologico caratterizzano il dibattito odierno sul futuro della formazione e sulla costruzione delle competenze, in particolare delle giovani generazioni. Esse vivono all’interno dell’Infosfera (Floridi, 2017) in un eco-sistema dominato da un flusso continuo di informazioni in cui sia le istituzioni sociali che gli individui sin-

goli incorporano la “logica” dei media. La vita stessa delle persone diventa *Onlife*, uno svincolo che riceve e redistribuisce informazioni in maniera continua (Serres, 2015) attraverso un processo di mediatizzazione (Hepp, Hjarvard, Lundby, 2015). Le istituzioni formative come l’università hanno la possibilità di proporre anche nell’ambito della didattica dei modelli che rispondano alla complessità di tali trasformazioni. A partire da questo quadro la ricerca svolta all’Università Iusve coinvolgendo 176 studenti del laboratorio di Pedagogia della comunicazione durante l’a.a. 2018-19 costituisce un contributo volto ad indagare la fattibilità e l’efficacia dell’approccio metodologico del *Digital Storytelling* per far apprendere agli studenti competenze sia di tipo tecnico sull’utilizzo degli strumenti digitali (in particolare il video) sia competenze di riflessione e meta-cognizione su temi concreti ed esperienziali. L’indagine è stata condotta dall’ipotesi di ricerca che l’apprendimento di alcune competenze di *media education* (*Information literacy, media literacy e digital literacy*) sia risultato efficace perché la progettazione didattica è stata costruita sfruttando le potenzialità formative del *Digital Storytelling* (Robin, 2008) nel: migliorare la comprensione dei contenuti disciplinari (De Rossi, Petrucco, 2013); stimolare l’attenzione e il riconoscimento delle dimensioni, valoriali, etiche, sociali e d’inclusione (Di Blas, 2016); sviluppare abilità riflessive e di consapevolezza, del sé per l’orientamento e per il miglioramento delle pratiche (McDrury, Alterio, 2003).

## 2. Stato dell’arte

In questo contesto di innovazione digitale e tecnologica l’introduzione del concetto di competenza risulta cruciale a partire dalla definizione che il Consiglio Europeo ha elaborato nel maggio 2018 aggiornandone la versione precedente e individuando la competenza digitale come una delle competenze chiave. La stessa Ocse nel *Learning Framework 2030* si focalizza sulle competenze

interconnesse necessarie per interagire con il mondo. La metodologia didattica del *Digital Storytelling* (Lambert, 2013) s’inserisce all’interno di un tale scenario perché permette agli studenti di sperimentare un lavoro di analisi critico-riflessiva sulla codifica dei messaggi e dei media stessi e contemporaneamente li fa partecipare alla società civile attraverso la condivisione di storie ed esperienze progettate nella logica della cittadinanza attiva (Buckingham, 2013) e della *media education* (Rivoltella, 2019). Le competenze potenzialmente attivabili nelle tre fasi di progettazione, realizzazione e condivisione di un *Digital Storytelling* in formato video corredato di sinossi e *storyboard* sono così riassumibili (Fig. 1):



Fig. 1: La convergenza del Digital Storytelling nella formazione

Di tutte le competenze collegate al *Digital Storytelling* la ricerca ha investigato le competenze che Robin (2008) definisce “strategiche per il 21° secolo” e che appartengono all’ *information, media e digital literacy*.

### 3. Metodologia e risultati

Gli studenti che hanno frequentato il laboratorio di *Digital Storytelling* sono stati 176 di cui 164 (108 femmine e 56 maschi) hanno effettivamente partecipato all'indagine attraverso la compilazione del questionario. Tutti gli studenti erano al secondo anno della laurea triennale con un'età media di 21,7 anni e quindi anagraficamente parte della generazione che la letteratura definisce *always on* (De Kerckhove, 2016). Per rilevare la percezione che gli studenti hanno avuto sul raggiungimento delle competenze chiave apprese nelle fasi di ideazione (*Information Literacy*), progettazione/realizzazione (*Media Literacy*) e diffusione/condivisione (*Digital Literacy*) del *Digital Storytelling* è stato elaborato un questionario ad hoc che è stato somministrato alla fine del corso (Tab. 1).

	<b>Ideazione</b> Information Literacy	<b>Realizzazione</b> Media Literacy	<b>Condivisione</b> Digital Literacy
<b>Literacy</b>	Capacità di trovare valutare, organizzare, sintetizzare e comunicare le informazioni	Capacità di creare prodotti medialti; Capacità di comunicare in modo efficace	Capacità di riflessione, critica ed etica

*Tab.1: Le competenze coinvolte nelle attività del laboratorio di Digital Storytelling*

L'impianto della ricerca è stato progettato per sondare le tre dimensioni nell'ambito delle competenze digitali (Van Dijk, 2005): la dimensione conoscitiva (la conoscenza di termini relativi al digitale e alla sua logica di funzionamento), la dimensione operativa (l'abilità e la familiarità con i diversi ambienti digitali) ed infine la dimensione critica (la capacità di analizzare e verificare criticamente gli strumenti digitali). Ad ogni dimensione corrispondono due quesiti a risposta chiusa correlati tra loro a cui è stato assegnato un punteggio che sommato dà come risul-

tato un punteggio complessivo corrispondente all'*information*, alla *media* e alla *digital literacy* (Tab.2). A questi punteggi è stata applicata la tecnica statistica della correlazione per verificare se i nessi che esistono a livello teorico tra le 3 dimensioni dell'alfabetizzazione digitale sono riscontrabili anche nel laboratorio e in che grado d'intensità.

Dimensioni	Quesiti a risposta chiusa
Information Literacy	1. L'utilizzo del metodo del <i>Digital Storytelling</i> per realizzare il video mi ha permesso di <i>organizzare</i> le informazioni in maniera più efficace rispetto all'utilizzo di strumenti tradizionali come un file di scrittura?
	2. L'utilizzo del metodo del <i>Digital Storytelling</i> per realizzare il video mi ha permesso di <i>comunicare</i> le informazioni in modo più coinvolgente rispetto alla comunicazione scritta classica (es. testo o slide)?
Media Literacy	3. La stesura della sinossi e dello <i>storyboard</i> per realizzare il video mi ha permesso di <i>focalizzare</i> i contenuti da trasmettere in maniera più efficace rispetto all'utilizzo di strumenti tradizionali?
	4. La creazione di un video secondo la metodologia del <i>Digital Storytelling</i> mi ha permesso di <i>apprendere</i> meglio i contenuti rispetto ad altri metodi didattici?
Digital Literacy	5. La condivisione del video online sul canale Vimeo mi ha aiutato a <i>valutare criticamente</i> il mio progetto?
	6. I feedback ricevuti dalla condivisione del mio video online mi hanno permesso di <i>riflettere sull'efficacia</i> del lavoro svolto?

Tab.2: Le domande e le dimensioni correlate nel questionario sottoposto agli studenti

Ai sei quesiti a risposta chiusa lo studente poteva rispondere utilizzando una scala Likert da 1 a 5 (per niente; poco; abbastanza; molto; moltissimo). Sono stati inoltre aggiunti due quesiti a risposta aperta per sondare la percezione degli studenti rispetto al potenziale utilizzo della metodologia del *Digital Storytelling* anche al di fuori dell'ambito didattico universitario, in particolare in un contesto professionale futuro (Tab. 3).

Dimensioni	Quesiti a risposta aperta
Digital Literacy	7. Come pensi che il metodo del <i>Digital Storytelling</i> possa essere applicato anche nel tuo contesto di futuro lavoro per comunicare in maniera efficace?
	8. Come pensi che il metodo del <i>Digital Storytelling</i> possa essere applicato anche nel tuo contesto di futuro lavoro per riflettere criticamente sull'efficacia delle tue attività?

Tab.3: Le domande e a risposta aperta nel questionario sottoposto agli studenti

Il questionario è stato somministrato alla fine del corso e i risultati dei quesiti a risposta chiusa fanno emergere i due seguenti elementi:

A) Per la dimensione “*Information e Media Literacy*” (creare, organizzare, sintetizzare) gli studenti considerano i video di *Digital Storytelling* uno strumento più efficace rispetto alle metodologie didattiche tradizionali sia per organizzare che per comunicare le informazioni. Le percentuali di risposta al quesito 2) infatti si distribuiscono tra “molto” (45,7%) e “moltissimo” (40,2%) mentre la percentuale delle risposte del quesito 6) sull'efficacia della metodologia rispetto all'apprendimento si distribuisce maggiormente tra “molto” (47,00%), “abbastanza” (32,9%) e “moltissimo” (15,2%).

B) Per la dimensione “*Digital Literacy*” (capacità di riflessione critica ed etica): il 25% degli studenti hanno risposto “poco” o “per niente” al quesito 5) sulla condivisione per la valutazione critica e considera perciò i video di *Digital Storytelling* solo un artefatto didattico, come richiesto dalle finalità del laboratorio, e non uno strumento di comunicazione e di potenziale riflessione sociale che può essere utilizzato anche al di fuori dell'aula universitaria.

Per quanto riguarda il primo punto, l'aver sperimentato la realizzazione del video creando una sinossi e uno *storyboard* ha permesso agli studenti di apprendere in maniera significativa i contenuti disciplinari (Moon, 1999). In tutte le risposte di chi invece non ha realizzato il video prevale l'”abbastanza” che è la scelta intermedia e che possiamo interpretare come una risposta

neutra. Per il secondo punto, il dato forse più rilevante sono le risposte ai quesiti 5 e 6 che vanno ad indagare la *digital literacy*, nella sua declinazione relativa alla riflessione critica e alla responsabilità etica che gli studenti hanno sperimentato durante la realizzazione dei *Digital Storytelling* a carattere educativo. Le risposte evidenziano come la diffusione dei video sulla Rete e la potenziale opinione delle persone che li vedono non sembra essere considerato un fattore importante. Anche dall'analisi statistica correlazionale emerge un mancato interesse per la potenziale componente di riflessione critica del *Digital Storytelling*. L'analisi inferenziale tra le 3 dimensioni delle competenze digitali ha dato come risultato una buona intensità di relazione tra l'*information e media literacy* (correlazione di 0,488) mentre la relazione tra la *media literacy* e la *digital literacy* si ferma allo 0,377, confermando il poco interesse da parte degli studenti alla possibile importanza della componente etica e sociale del proprio lavoro (Tab. 4).

<b>Dimensioni</b>	<b>Media Literacy</b>
Information Literacy	0,488
Media Literacy	1,000
Digital Literacy	0,377

Tab.4: Coefficiente di correlazione (Rho di Spearman) dell'intensità tra le 3 variabili

Questo sembra indicare che più gli studenti sono in grado di organizzare e comunicare le informazioni attraverso il metodo del *digital storytelling* (information literacy), più riescono ad apprenderle in maniera efficace (*media literacy*).

Questa specifica inferenza è riscontrabile anche nell'analisi qualitativa svolta sui due quesiti aperti dalla quale risulta che il metodo del *Digital Storytelling* viene percepito dagli studenti come un processo di costruzione attiva e intenzionale del pensiero e fortemente vincolato all'apprendimento anche in un potenziale contesto lavorativo. Il nucleo tematico "Organizzazione e me-

todo” è emerso infatti 19 volte e rivela come il *Digital Storytelling* sia percepito dagli studenti come un sistema efficace per organizzare e ordinare i contenuti e le informazioni che si vogliono trasmettere (Fig. 2).

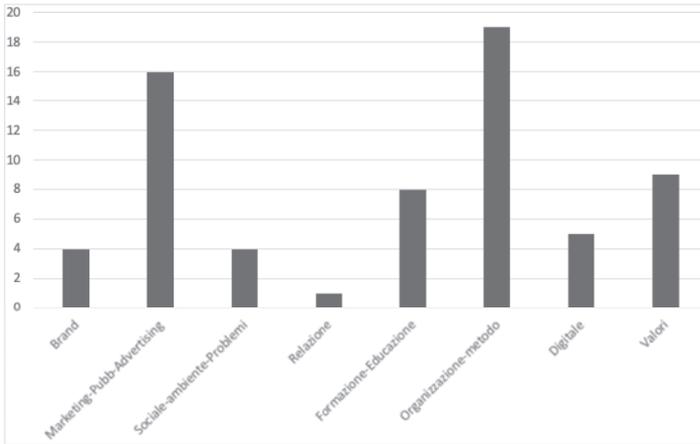


Fig.2.: Frequenze dei nuclei tematici dei quesiti a risposta aperta

#### 4. Conclusioni

Premesso che la creazione di un *Digital Storytelling* attiva un portfolio di competenze molto ampio di *information*, *media* e *digital literacy*, i risultati del questionario evidenziano che la percezione degli studenti è da un lato molto elevata per quanto riguarda le competenze tecniche (*information* e *media literacy*), mentre per quelle etico-critiche quasi la metà degli studenti considera il *Digital Storytelling* solo un artefatto didattico, come richiesto dalle finalità del laboratorio, e non uno strumento di riflessione critica (*digital literacy*). Ed è questo senz'altro un punto da cui partire per una revisione costruttiva del laboratorio: fare sì che, accanto allo sviluppo delle competenze tecnologiche/mediali si possano sviluppare ed incentivare anche le condizioni cul-

turali per rinegoziare i significati con cui gli studenti interpretano la realtà “mediatizzata” attraverso la creazione e la diffusione dei *Digital Storytelling*.

## Riferimenti bibliografici

- Buckingham, D. (2013). *Media literacy per crescere nella cultura digitale*. Roma: Armando.
- De Rossi, M., & Petrucco, C. (2013). *Le narrazioni digitali per l'educazione e la formazione*. Roma: Carocci.
- De Kerckhove, D. (2016). *La rete ci renderà stupidi?* Roma: Castelvecchi.
- Di Blas, N. (2016). 21st Century Skills, Global Education and Digital Storytelling: the Case of PoliCulturaExpo 2015. In M. Yildiz, & S. Keengwe, *Handbook of research on media literacy in the DigitalAge*, pp. 305-329.
- Floridi, L. (2017). *La quarta rivoluzione. Come l'infosfera sta trasformando il mondo*. Milano: Raffaello Cortina.
- Hepp, A., Hjarvard, S., Lundby, K. (2015). Mediatization: theorizing the interplay between media, culture, and society. *Media, Culture & Society*, 37(2), pp. 314-324.
- Lambert, J. (2013). *Digital Storytelling. Capturing lives, creating community*. New York: Routledge.
- McDrury, J., & Alterio, M. (2003). *Learning through storytelling in higher education: using reflection & experience to improve learning*. London: Kogan Page.
- Moon, J. (1999). *Reflection in learning and professional development*. London: Kogan Page.
- Rivoltella, P.C. (2019). Media education. In P.C. Rivoltella, P. Rossi, *Tecnologie per l'educazione* (pp. 127-138). Milano: Pearson Italia.
- Robin, B. (2008). Digital Storytelling: a powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory Into Practice*, 47(3), pp. 220-229.
- Serres, M. (2013). *Non è un mondo per vecchi. Perché i ragazzi rivoluzionano il sapere*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Van Dijk, J. (2005). *The deeping divide. Inequality in the information society*. Thousand Oaks, CA: Sage Publication.