

PLAY TECH: RIATTIVARE LA COMUNICAZIONE FRA MINORI E GENITORI ATTRAVERSO INTERNET

Barbara Di Palo, Psicologa e insegnante presso Telefono Azzurro, barbara.dipalo@azzurro.it

Rebeca Andreina Papa, PhD in Sociologia e ricerca sociale, Università degli Studi del Molise, reby.papa@gmail.com

Abstract italiano

L'articolo presenta il progetto di media education Play Tech, promosso da Telefono Azzurro e Google, rivolto a studenti di scuole secondarie di secondo grado di Roma, Milano e Palermo. Il progetto ha avuto come obiettivo principale quello di educare studenti e genitori ad un uso più responsabile e consapevole di Internet, in particolare dei social network, al fine di prevenire alcuni dei rischi connessi alla rete, come il cyber-bullismo. L'iniziativa si è svolta principalmente attraverso una serie di laboratori durante i quali gli studenti, con il contributo dei genitori, dopo avere approfondito rischi ed opportunità della rete, hanno creato dei brevi video sul tema del navigare sicuri in Internet.

Parole chiave

Media education, Internet, cyber-bullismo, social network, dialogo intergenerazionale

English Abstract

This article describes Play Tech, a media education project realized by Telefono Azzurro and Google, with secondary schools students in Rome, Milan and Palermo. The main aim was to educate students and their parents in using the Internet, particularly social network sites, with awareness and responsibility in order to avoid risks such as cyber-bullying. The initiative was organized in the form of hands-on activities during which students, with their parents, explored risks and opportunities of the Internet, and create short videos about online safety.

Keywords

Media education, Internet, cyber-bullying, social network sites, intergenerational dialogue

LUOGO: Roma, Milano e Palermo
UTENTI: circa 500 studenti di 6 scuole secondarie di secondo grado di età compresa tra i 15 e i 18 anni, genitori e insegnanti
DURATA PROGETTO: 120 ore offline + 150 ore online, circa 4 mesi
MATERIALI E TECNOLOGIE: software per la realizzazione di video e di interviste, YouTube come piattaforma per la condivisione e disseminazione
PRODOTTO REALIZZATO: brevi video sul tema del navigare sicuri in Internet

1. Adolescenti e Internet fra rischi ed opportunità: una nuova sfida per la media education

Nell'ultimo decennio Internet si è imposto come una delle tecnologie maggiormente utilizzate da bambini e adolescenti, soprattutto grazie alla sua peculiarità di soddisfare importanti esigenze sociali e identitarie tipiche dell'età evolutiva, fra le quali quella di esprimersi, divertirsi, socializzare, informarsi e apprendere (Cacioppo e Severino, 2013). Nelle sue molteplici sfaccettature, la rete è diventata parte così essenziale del vissuto quotidiano dei minori e del loro processo di socializzazione da spingere le istituzioni europee a parlare di *e-generation* per denominare la generazione dei giovani che vivono da protagonisti l'era della Information and Communication Technology¹.

È ormai consolidato il dato secondo cui Internet rappresenta una straordinaria risorsa a disposizione di adolescenti e bambini, ma anche un ambiente pieno di rischi da non sottovalutare. Nei casi peggiori, i giovani internauti possono trovarsi di fronte a materiali e contenuti inadeguati per la loro età (ad esempio, di natura violenta, con espliciti riferimenti sessuali o che incitano al razzismo), correre il rischio di rapportarsi con soggetti malintenzionati o essere vittime di attacchi virtuali che possono essere per loro psicologicamente devastanti (Cantelmi et al., 2000). È nelle chat, e più in generale nell'uso dei social media, che si evidenziano i pericoli maggiori (Borgato et al., 2009); le chat, in particolare, dietro l'anonimato favoriscono scambi comunicazionali estremamente intimi e personali che possono indurre bambini e adolescenti a comportamenti pericolosi, di cui spesso genitori e insegnanti sono all'oscuro (come la decisione di incontrare soggetti conosciuti online).

L'esposizione a contenuti pericolosi, il cyber-bullismo, la dipendenza tecnologica e la pedo-pornografia in rete sono alcuni dei pericoli peggiori in cui possono incorrere i minori che usano la rete. È evidente come tutto

¹http://www.azzurro.it/sites/default/files/Materiali/InfoConsigli/Pubblicazioni%20GenIns.Edu/opuscolo_internet_pericoli_della_rete.html

ciò ponga una sfida nuova a chi oggi si occupa di media education (Cappello, 2009).

La diffusione imponente fra i minori dei media digitali, e in particolare di Internet e dei social network, ha dato così un impulso significativo alla letteratura scientifica sulla media education, che oggi sempre di più si avvale delle conoscenze provenienti da molteplici discipline, che vanno dalle scienze umane (sociologia dei media, psicologia dell'età evolutiva, pedagogia) a quelle economiche e giuridiche (marketing, diritto dell'informazione) (Pavesi, 2002).

In questo scenario profondamente mutato, la stessa media education ha preso le distanze dai modelli e dagli approcci sul rapporto media e minori degli anni Ottanta e Novanta (come le teorie degli effetti, le preoccupazioni sull'impatto della violenza, l'enfasi sulla sessualità, lo sfruttamento commerciale), definendosi meglio rispetto ai paradigmi fino ad allora dominanti ed elaborando nuove piste di ricerca (Rivoltella, 2005).

Superando la classica contrapposizione presente nei *media studies* fra «apocalittici» e «integrati», oggi la media education è chiamata ad adottare un approccio sempre più conoscitivo e dialettico fra rischi e opportunità dei media e soprattutto della rete. Tale approccio punta a minimizzare i rischi legati all'uso di Internet e massimizzarne le opportunità, attraverso azioni di promozione della competenza mediale rivolte agli adolescenti come soggetti attivi e inseriti in uno specifico contesto sociale e culturale (scuola, famiglia, ecc.), anche attraverso il coinvolgimento diretto delle altre agenzie di socializzazione quali famiglia, scuola e gruppo dei pari.

È in questo scenario che da anni Telefono Azzurro svolge azioni di media education nelle scuole, con un'attenzione particolare ai rischi e alle opportunità che le nuove tecnologie rappresentano per i minori, anche in rapporto alle loro relazioni con genitori e insegnanti.

Una delle ultime iniziative realizzate in questo ambito è il progetto Play Tech. Esso è il frutto di una proficua collaborazione fra Google e Telefono Azzurro, mirata a sensibilizzare minori, insegnanti e genitori sull'importanza di un corretto uso delle nuove tecnologie al fine di sfruttarne al meglio le potenzialità ed evitare i rischi ad esse connessi.

Come si vedrà, uno dei punti di forza del progetto Play Tech sta nella possibilità di confronto continuo fra i ragazzi, i loro genitori e gli insegnanti. Attraverso uno specifico percorso formativo sull'uso corretto delle nuove tecnologie, queste, infatti, sono state utilizzate come uno strumento prezioso per riattivare una comunicazione spesso problematica o assente fra minori e adulti.

2. Il progetto Play Tech: connettere genitori e figli educandosi a vicenda

Secondo una recente indagine di Telefono Azzurro ed Eurispes (Eurispes e Telefono Azzurro, 2011), su un campione di 1.496 ragazzi (12-18 anni) e 1.266 genitori solo un adolescente su quattro parla con i propri genitori di Internet e di nuove tecnologie. Un genitore su cinque conosce poco o niente riguardo alle attività dei figli nel mondo virtuale. A fronte di dati che indicano un rapporto sempre più stretto tra adolescenti, cellulari e Internet, le risposte dei genitori mostrano una scarsa conoscenza di questi strumenti: il 67% dichiara di non saper usare uno smartphone, il 34,9% ammette di saper utilizzare Internet 'poco' o 'per niente'. Gli adulti, poi, continuano a servirsi di Internet soprattutto per cercare informazioni (80,3%), per inviare/ricevere email (64,6%), per consultare quotidiani online (51,8%) o per guardare video su YouTube (40,1%).

Una conoscenza non sempre adeguata delle nuove tecnologie si accompagna ad una scarsa conoscenza dei rischi che bambini e adolescenti possono correre. Quasi la metà dei genitori intervistati ritiene impossibile che il proprio figlio incontri in chat un adescatore/pedofilo o che veda su Internet immagini sessualmente esplicite. Sebbene i dati sul sexting e sul cyber-bullismo siano in crescita (Eurispes e Telefono Azzurro, 2012), l'88,9% dei genitori ritiene impossibile che il figlio possa spogliarsi e mettere sue immagini/video online, mentre l'84% ritiene impossibile che i figli possano diffondere su Internet informazioni/video che potrebbero far soffrire altri coetanei.

Eppure negli ultimi anni, come già sottolineato, si è registrato un significativo incremento del fenomeno del cyber-bullismo. I dati a disposizione (Eurispes e Telefono Azzurro, 2012) mostrano il grado di diffusione del fenomeno tra i ragazzi: ad esempio, nel 2011, il 20% dei minori ha trovato o ricevuto online informazioni false sul proprio conto. Fra i minori intervistati che hanno subito atti di cyber-bullismo, il 4,3% ha ricevuto messaggi offensivi o minacciosi, il 4,7% è stato escluso intenzionalmente da gruppi online, il 37,6% non conosce chi sia l'aggressore. Inoltre, il 39,4% degli intervistati ha dichiarato di utilizzare il cellulare per compiere azioni di cyber-bullismo, il 14,3% per andare sui social network, il 10,6% per usare le chat.

Il gap di conoscenze fra genitori e ragazzi si traduce non solo in un'assenza di dialogo con i figli su potenzialità e rischi delle nuove tecnologie, ma spesso anche nell'utilizzo privilegiato di strategie repressive anziché educative: non sapendo concretamente come tutelare i ragazzi, molti genitori italiani continuano a utilizzare la proibizione e il controllo del tempo come uniche modalità di tutela dei figli. Questi dati mostrano la necessità urgente di interventi di media education centrati

sulle nuove tecnologie che coinvolgano non solo i minori, ma anche i genitori in un rapporto di reciproco scambio (Padrini, 2009).

Per riattivare la comunicazione tra genitori e figli attraverso la partecipazione e le nuove tecnologie, il progetto Play Tech ha coniugato modelli di intervento e strategie sperimentati con successo da Telefono Azzurro in vari contesti territoriali e diversamente abbinati anche in altri piani di azione con le tecnologie di Google. Il progetto (Tabella 1) si è fondato sui seguenti presupposti e obiettivi:

- i «nativi digitali»² come mediatori culturali: le nuove generazioni possono svolgere un ruolo strategico all'interno delle famiglie come mediatori naturali verso la cultura digitale;
- connettere le generazioni educandosi a vicenda: lo scopo è stato quello di incoraggiare la comunicazione fra adulti e ragazzi e promuovere il dialogo fra generazioni sui temi dei nuovi media;
- le scuole come centro dell'innovazione, punto d'incontro fra genitori e figli e fucina di innovazioni digitali.

Tabella 1 - Sintesi del progetto Play Tech

TITOLO DEL PROGETTO	Play Tech: connettere le generazioni educandosi a vicenda
DURATA DEL PROGETTO	9 mesi (Ottobre 2012-Giugno 2013)
ENTE PROMOTORE	Telefono Azzurro
DESTINATARI	Circa 500 studenti di sei scuole superiori di Roma, Milano e Palermo, genitori e insegnanti
BISOGNI DEL TERRITORIO RISPOSTE PROGETTUALI	Riattivare la comunicazione tra genitori e figli, promuovendo un dialogo e un apprendimento intergenerazionale e colmando il gap tecnologico dei genitori
OBIETTIVI SPECIFICI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Promuovere il dialogo intergenerazionale, modello vincente per la trasmissione di valori e l'appartenenza alla comunità 2. Promuovere l'apprendimento intergenerazionale delle nuove tecnologie tra genitori e figli 3. Valorizzare il ruolo strategico degli adolescenti quali mediatori naturali dei processi di innovazione tecnologica 4. Promuovere laboratori nelle scuole superiori basati sulla metodologia della peer to peer education finalizzati alla creazione di 'pillole digitali' per navigare sicuri su Internet 5. Connettere le generazioni, educandosi a vicenda mediante le nuove tecnologie
ATTIVITÀ	Ventiquattro laboratori sull'uso corretto delle nuove tecnologie (in

² L'espressione «nativi digitali» si riferisce a quella generazione di persone che fin dalla nascita sono state poste a contatto con le nuove tecnologie. Secondo Ferri (2011), la generazione dei nativi digitali è nata quando i computer e Internet sono entrati prepotentemente nella vita di tutti, adulti e bambini, plasmando - soprattutto per questi ultimi - il modo di apprendere, di conoscere, di comunicare e di rapportarsi alla realtà.

	particolare dei social network) in sei scuole italiane (due del Nord, due del Centro e due del Sud Italia) realizzati da operatori di Telefono Azzurro e sviluppatori Google; tre workshop formativi sulla sicurezza in rete in collaborazione con la Polizia Postale; due eventi di comunicazione (lancio dell'evento e premiazione finale del concorso per la migliore 'pillola digitale' sull'utilizzo sicuro di Internet con momenti di scambio intergenerazionale)
METODOLOGIA	Peer to peer education fra gli studenti coinvolti nel progetto ed altri adolescenti in rete
MONITORAGGIO	Sistema di valutazione delle attività e delle componenti emotive e psicologiche dei soggetti coinvolti in tempo reale, mediante una serie di strumenti quali questionari e interviste faccia-a-faccia
ENTE FINANZIATORE	Google

3. Play Tech: l'attività svolta

Il progetto, che si è aperto con un evento svoltosi a Milano nel mese di novembre 2012, ha visto il coinvolgimento di 24 classi di 6 scuole secondarie di secondo grado, in particolare Licei e Istituti tecnici, tra Milano, Roma e Palermo, per un totale di oltre 500 studenti, sia maschi che femmine, tra i 15 e i 18 anni di età, con i loro genitori e insegnanti.

Attraverso una serie di laboratori realizzati nelle scuole, si è cercato di connettere genitori e figli mediante l'uso delle nuove tecnologie, coinvolgendoli in prima persona nella creazione di 'pillole digitali' per la navigazione sicura su Internet e la stesura di un vero e proprio decalogo del perfetto cybernauta.

I laboratori didattici hanno avuto la durata di due incontri di due ore in ogni classe e sono stati realizzati dagli operatori di Telefono Azzurro, adeguatamente formati sulle tematiche oggetto del progetto. L'attività laboratoriale ha previsto inizialmente un momento di confronto in classe con i ragazzi sui rischi e sulle opportunità del vasto mondo della rete. Sono state affrontate in particolare le seguenti tematiche:

- tutela della privacy e protezione dei propri dati personali;
- educazione ad un comportamento prudente con chi si conosce online;
- prevenzione del fenomeno del cyber-bullismo.

Intorno a queste tematiche gli studenti, con il supporto degli operatori di Telefono Azzurro e la collaborazione degli insegnanti, hanno ideato e successivamente realizzato alcuni video, delle vere e proprie 'pillole digitali', con finalità di sensibilizzazione dei giovani al corretto uso di Internet, definendo insieme argomenti, location, ruoli e sceneggiature. Tra un incontro e l'altro la scuola ha dedicato un certo numero di ore curricolari, a seconda delle necessità, all'approfondimento dell'attività e all'organizzazione della fase operativa relativa alla creazione delle scene, che ha previsto in qualche caso anche l'incontro e il confronto degli

studenti in orario extrascolastico. Seguendo poi la metodologia della peer to peer education, una strategia educativa volta ad attivare un processo di scambio di conoscenze, di emozioni e di esperienze da parte di alcuni membri di un gruppo ad altri membri di pari status (Dalle Carbonare et al., 2005), le 'pillole' sono state diffuse in rete e gli stessi ragazzi, entusiasti e orgogliosi del lavoro svolto, le hanno pubblicate sui propri social network, condividendole con i loro coetanei e contribuendo in prima persona a diffondere una corretta cultura dell'uso della rete.

L'effetto virale dei video ha ampliato il bacino dei destinatari del progetto, che ha così reso partecipe attraverso i social network altri minori non direttamente coinvolti nei laboratori, i quali, incuriositi dai lavori realizzati dai loro amici e coetanei, hanno avuto l'opportunità di acquisire informazioni preziose sul corretto uso della rete, divertendosi e condividendole a loro volta con altri amici.

I video, inoltre, sono stati arricchiti con alcune interviste rivolte dai ragazzi ai loro genitori, i quali erano stati precedentemente formati sulle tematiche trattate nel corso dei laboratori. In particolare, in concomitanza con l'inizio dei laboratori è stata fornita alle famiglie, preventivamente informate sulle modalità e sulle finalità del progetto anche tramite gli incontri periodici a scuola con gli insegnanti, una breve guida sui rischi e le opportunità di Internet come stimolo e occasione di riflessione e discussione con i propri figli. Questi ultimi hanno avuto il compito di guidare gli adulti nel percorso facendoli familiarizzare con alcuni degli strumenti più utilizzati dai giovani (come YouTube e Google+) e di invitarli successivamente a esprimere, attraverso delle interviste videoregistrate, un loro parere sui seguenti temi:

- le opportunità e i pericoli della rete per i giovani;
- i comportamenti da mettere in pratica per evitare di incorrere in situazioni di adescamento online;
- le strategie di difesa dal cyber-bullismo;
- i suggerimenti da dare ai propri figli perché proteggano i loro dati personali online.

I video realizzati dalle classi sono stati in seguito caricati su un canale YouTube realizzato ad hoc e hanno partecipato ad un concorso nazionale che ha premiato i lavori migliori. A ricevere il primo premio, durante la cerimonia di chiusura avvenuta il 5 maggio 2013 a Roma, cui hanno partecipato, tra gli altri, il presidente di Telefono Azzurro, Ernesto Caffo, insieme ai rappresentanti di Google Italia e della Polizia Postale, è stato un video prodotto da un gruppo di studenti del terzo anno dell'Istituto Aeronautico «Francesco De Pinedo» di Roma, distintosi in particolar modo

per avere espresso con immediatezza e intensità la drammaticità del vissuto di una vittima di atti di cyber-bullismo³.

4. Modalità di monitoraggio del progetto

I feedback forniti dagli studenti e dagli insegnanti sono stati ricavati principalmente attraverso osservazioni sul campo, colloqui informali e interviste, una delle quali, quella rivolta alla docente referente del progetto per l'Istituto «Francesco De Pinedo» di Roma, è stata pubblicata sulla rivista *Azzurro Child* di Telefono Azzurro (Telefono Azzurro, 2013). L'analisi di tipo qualitativo effettuata su un campione di studenti tra quelli che hanno usufruito del progetto Play Tech è stata poi affiancata dalla somministrazione alle classi di un questionario con scala Likert a 5 punti, per sondare il gradimento dei ragazzi e il loro livello di consapevolezza sulle conoscenze acquisite.

Il monitoraggio qualitativo durante le attività ha riguardato sia i ragazzi, osservati sistematicamente dagli operatori e dagli insegnanti nel loro grado di partecipazione, di consapevolezza e di spirito di iniziativa, sia i genitori, che sono stati seguiti e intervistati anche dai figli, che hanno così avuto l'opportunità di verificarne direttamente l'interesse, le conoscenze e le competenze.

L'incontro finale tenutosi a Roma, cui erano presenti, in presenza o collegate in videoconferenza, tutte le classi che hanno partecipato al progetto, ha rappresentato un'ulteriore importante occasione di confronto per i ragazzi e gli insegnanti sull'esperienza vissuta e di rilevazione delle reazioni e dei primi risultati.

Un altro indicatore per valutare la qualità dell'attività svolta e dei prodotti ottenuti è stato il grado di apprezzamento dei video da parte dei ragazzi, che ne hanno successivamente usufruito nelle scuole nell'ambito di altri progetti sulla sicurezza in Internet, oltre al numero di visualizzazioni (ad oggi circa 2000) delle 'pillole digitali' pubblicate su YouTube.

3 Il video vincitore è consultabile al link: <https://www.youtube.com/watch?v=hDcSYxl1Tmc&hd=1> [Accesso 07.10.2014]. La playlist di tutti i video realizzati dagli studenti che hanno partecipato al progetto è consultabile al seguente link: https://www.youtube.com/playlist?list=PLAwZNA12o9WBMJzDMJzr5oBz3_by0b4yF [Accesso 07.10.2014]

5. Conclusioni

La spontaneità e la creatività dei ragazzi sono stati gli elementi che hanno contraddistinto l'intero percorso laboratoriale. Gli studenti coinvolti nel progetto si sono mostrati protagonisti attivi e capaci di mettere in campo la loro esperienza e le loro competenze, rielaborando con intelligenza e inventiva i loro vissuti; essi hanno così acquisito una maggior consapevolezza sul mondo virtuale e su quanto questo sia correlato con quello reale.

Alla reazione entusiasta degli studenti ha corrisposto quella dei loro insegnanti, che hanno mostrato di apprezzare in maniera particolare la metodologia adottata, basata sul coinvolgimento e sull'utilizzo di strumenti che gli adolescenti di oggi sono ormai abituati a padroneggiare abilmente. Alcuni docenti hanno espresso il loro stupore nel vedere le loro classi tanto motivate e impegnate, ammettendo di avere imparato essi stessi molto dall'esperienza vissuta e di aver avuto la possibilità di valutare sotto un diverso punto di vista le caratteristiche dei ragazzi e le loro capacità, spesso non valorizzate nei percorsi didattici tradizionali.

L'iniziativa è stata accolta favorevolmente anche dai genitori, per lo più consapevoli del divario che divide la loro generazione da quella dei figli per quanto riguarda l'uso delle nuove tecnologie e dell'assenza di comunicazione che li porta a una mancante o impropria gestione del problema.

Il valore dei laboratori, infatti, è stato duplice: da una parte, i genitori hanno imparato come educare i figli ad un uso più consapevole di Internet e delle nuove tecnologie; dall'altra, i ragazzi hanno aiutato i genitori a colmare quel gap digitale che tanto li divide e li allontana da loro.

All'approvazione iniziale da parte delle famiglie ha corrisposto, però, un riscontro concreto meno rilevante rispetto alle attese, e ciò è emerso anche dall'esigua disponibilità mostrata dagli adulti a partecipare all'intervista proposta dai ragazzi.

La stessa efficace metodologia è stata adottata per altre iniziative come Ciak for Web, il laboratorio-concorso realizzato nell'anno scolastico 2013-2014 in 16 classi della scuola secondaria «Orsini» di Imola, che costituisce uno sviluppo del progetto Play Tech e che ha avuto come obiettivo la produzione di cortometraggi video sul tema del "Web sicuro". I ragazzi di ciascuna classe hanno lavorato in team alla creazione dei video, che sono stati pubblicati su un canale YouTube dedicato⁴, e sono entrati nella video-gallery di Giovani Protagonisti⁵, un sito che raccoglie le storie e le testimonianze dei ragazzi e che rappresenta l'approdo virtuale della peer education, facendo circolare in modo virale i messaggi educativi.

⁴ <http://www.youtube.com/user/TelefonoAzzurro1987> [Accesso 07.10.2014]

⁵ <http://www.giovaniprotagonisti.azzurro.it/> [Accesso 07.10.2014]

A generare il forte entusiasmo dei ragazzi, infatti, è stata anche in questo caso proprio l'idea di lavorare insieme alla costruzione di un video, di realizzarlo con gli strumenti tecnologici che sanno già usare, e poi di caricarlo in rete, mostrandolo ai compagni delle altre classi, ma anche condividendolo con altri amici attraverso i social network.

Concludendo, il progetto Play Tech è stato una sorta di progetto pilota, una buona pratica messa in atto con l'intento di creare una concreta possibilità di dialogo tra giovani, e fra i giovani e i loro genitori; il progetto ha certamente avuto un impatto positivo sui destinatari dell'intervento, apportando risultati apprezzabili in termini di consapevolezza e sensibilizzazione sull'importanza di un corretto uso delle nuove tecnologie.

L'obiettivo è quello di continuare a sviluppare un modello di riattivazione della comunicazione tra genitori e figli basato sull'utilizzo delle nuove tecnologie e di sensibilizzare in misura maggiore i genitori, che hanno confermato, in linea con i dati rilevati dalle recenti ricerche, di essere lo 'zoccolo duro' soprattutto per quanto riguarda la consapevolezza relativa ai rischi che i ragazzi possono correre in rete. L'aspettativa a breve termine è che i video prodotti, con il loro forte impatto emotivo, possano essere diffusi ulteriormente e giungere in maniera sempre più capillare a nuovi giovani destinatari, mentre si auspica che l'intera società civile possa beneficiare a lungo termine dei risultati raggiunti.

Bibliografia

- Borgato R., Capelli F. e Ferraresi M. (a cura di) (2009), *Facebook come. Le nuove relazioni virtuali*, Milano, Franco Angeli.
- Cacioppo M. e Severino S. (a cura di) (2013), *La prossimità a distanza. Contributi psico-sociali per lo studio degli usi, abusi e dipendenze nel Web 2.0*, Milano, Franco Angeli.
- Cantelmi T., Del Miglio C., Talli M. e D'Andrea A. (2000), *La mente in Internet. Psicopatologia delle condotte online*, Padova, Piccin.
- Cappello G. (2009), *Nascosti nella luce. Media, minori e Media Education*, Milano, Franco Angeli.
- Dalle Carbonare E., Ghittoni E. e Rosson S. (a cura di) (2005), *Peer educator. Istruzione per l'uso*, Milano, Franco Angeli.
- Eurispes e Telefono Azzurro (2011), *Indagine conoscitiva sulla condizione dell'infanzia e dell'adolescenza in Italia 2010*. Indirizzo Internet: http://www.azzurro.it/sites/default/files/Materiali/InfoConsigli/Ricerca%20e%20indagini/sintesi_eurispestelefono_azzurro_2010.pdf [Accesso 07.10.2014].
- Eurispes e Telefono Azzurro (2012), *Indagine conoscitiva sulla condizione dell'infanzia e dell'adolescenza in Italia 2012*. Indirizzo Internet:

<http://www.azzurro.it/sites/default/files/Materiali/InfoConsigli/Ricerche%20e%20indagini/SintesiIndagineConoscitivaInfanziaAdolescenza2012.pdf> [Accesso 07.10.2014].

Ferri P. (2011), *Nativi digitali*, Milano, Bruno Mondadori.

Padrini P. (2009), *Facebook, Internet e digital media. Una guida per genitori ed educatori*, Roma, San Paolo Edizioni.

Pavesi N. (2002), *Media Education. Una prospettiva sociologica*, Milano, Franco Angeli.

Rivoltella P. C. (2005), *Media Education. Fondamenti didattici e prospettive di ricerca*, Brescia, La Scuola Editrice.

Telefono Azzurro (2013), *Bullismo: per fermare la violenza, rompiamo la solitudine*, «Azzurro Child», vol. XX, n. 75, pp. 4-6.