

# AGENTE 0011: CITTÀ PIÙ SOSTENIBILI E INCLUSIVE

## AGENT 0011: SUSTAINABLE AND INCLUSIVE TOWNS

*Fabiola Camandona, Università di Torino, [fabiolacamandona@gmail.com](mailto:fabiolacamandona@gmail.com)*

### SOMMARIO

---

Il contributo presenta il Progetto Agente 0011: un'esperienza di media education nell'ambito della promozione della salute. L'intervento intendeva, innanzitutto, promuovere la media literacy degli studenti del Liceo Artistico «Renato Cottini» di Torino attraverso la produzione di testi mediali sul benessere relazionale. Il punto di partenza del progetto è rappresentato dall'idea che la distanza tra scuola e territorio possa essere colmata rendendo attivi e partecipi gli studenti nella conoscenza e nella promozione del loro territorio. L'attività ha portato a un'analisi critica delle abilità apprese e alla costruzione delle cartoline e mappe del benessere, che sono state oggetto di azioni di advocacy verso le autorità locali.

### PAROLE CHIAVE

---

Benessere, media literacy, scuola-territorio, ricerca-azione

### ABSTRACT

---

The article presents the Project Agente 0011: a media education experience in the field of health promotion. First of all, the project aimed to promote the media literacy of the students of the Art High School «Renato Cottini» in Turin through the production of media texts on relational well-being. The starting point of the

project is the idea that the distance between school and territory can be filled by making the students active and involved in the knowledge and promotion of their territory. The activity led to a critical analysis of the learned skills and the creation of postcards and well-being maps, which were then used as a form of advocacy action towards local authorities.

## KEYWORDS

---

Well-being, media literacy, school-community, action-research.

*Autore per corrispondenza*

*Fabiola Camandona, Università di Torino, [fabiolacamandona@gmail.com](mailto:fabiolacamandona@gmail.com)*

**LUOGO:** Liceo Artistico «Renato Cottini» di Torino  
**UTENTI:** 23 studenti (classe terza, indirizzo design)  
**DURATA:** a.s. 2017/2018 (da ottobre a giugno)  
**MATERIALI:** PC della scuola, smartphone, rete wireless, stampante, LIM, software liberi per il montaggio  
**PRODOTTI:** Raccolta di tutti i lavori svolti sul canale YouTube di Amref Italia <https://www.youtube.com/user/amrefitalia/videos> e distribuzione delle cartoline/ mappe del benessere presso la scuola ed i servizi stessi

## 1 Il progetto e gli Agenti

Il progetto Agente 0011 si inserisce nelle iniziative italiane per promuovere la sensibilizzazione e la comprensione critica dei temi inerenti lo sviluppo sostenibile in linea con l'Agenda 2030 delle Nazioni Unite.<sup>1</sup> Diciassette sono gli obiettivi di sviluppo sostenibile da raggiungere entro il 2030, con lo scopo di rafforzare la consapevolezza dei cittadini sul proprio ruolo attivo e di educare i bambini, i giovani e la società alla conoscenza e all'attivazione sui temi degli SDG (Sustainable Development Goals) (Luddeke et al., 2017).

Il progetto è co-finanziato dall'AICS (Agenzia Italiana della Cooperazione allo Sviluppo), nell'ambito del bando Educazione alla Cittadinanza Globale 2016. Tra le organizzazioni e associazioni collegate alla rete progettuale occorre ricordare: ActionAid, Amref, Asvis, Cesvi, CittadinanzAttiva, La Fabbrica, Vis e, in particolare nel campo delle progettazioni territoriali, la Sapienza Università di Roma, l'Università degli Studi di Torino, l'Università Cattolica di Milano, l'Università Orientale di Napoli e Tam Tam d'Afrique.

I protagonisti del progetto sono i giovani, gli Agenti0011, promotori del cambiamento, che ricoprono il ruolo di attivatori di uno sviluppo sostenibile e inclusivo della loro città in generale e del loro territorio più in particolare. Il percorso ha previsto il coinvolgimento delle scuole nelle città di Torino, Milano, Roma, Napoli, Siracusa, Catania. In questa sede verrà riportato il lavoro realizzato con gli studenti del Liceo Artistico Statale «Renato Cottini» di Torino, situato nella Circoscrizione Nord di Mirafiori. Le attività sono iniziate nel mese di Ottobre 2017 e si sono concluse a Giugno 2018 all'interno del percorso di alternanza scuola-lavoro.

## 2 CartoLine: tracciare una linea tra scuola e territorio

Il progetto Agente 0011 ha coinvolto due classi del Liceo «Cottini»: la Polo e la Comunicazione. La prima è stata definita così perché si è occupata della

<sup>1</sup> Il 25 settembre 2015, le Nazioni Unite hanno approvato l'Agenda Globale per lo sviluppo sostenibile e i relativi 17 Obiettivi di sviluppo sostenibile, articolati in 169 Target, da raggiungere entro il 2030.

progettazione territoriale, mentre la seconda ha rivolto l'attenzione al lato comunicativo del progetto. Entrambe hanno rilevato le problematiche della realtà del quartiere in cui sono inserite e hanno formulato ipotesi e proposte per un loro miglioramento in chiave sostenibile.

In questa sede si riportano il processo e l'esperienza svolti con la classe Comunicazione coordinata da chi scrive con la collaborazione di CinEduMedia<sup>2</sup> e la direzione scientifica Alberto Parola (Università degli Studi di Torino).

L'Organizzazione Mondiale della Sanità ha definito la salute come «uno stato di completo benessere fisico, sociale e mentale, e non soltanto l'assenza di malattia o di infermità» (Barbera & Tortone, 2012, p. 1). Con la condivisione di questa citazione hanno preso il via la prima fase e la messa a fuoco del progetto, permettendo ai ragazzi di cominciare a ragionare sul significato più ampio del concetto di salute, concepito «non soltanto [come] l'assenza di malattia o di infermità». Questo primo momento ha permesso lo scambio di punti vista ed esperienze, mettendoli nella condizione di dialogare non solo attraverso le varie sfumature di pensiero, ma anche con le tecnologie. Infatti, comprendere gli strumenti che i nativi digitali conoscono permette di prepararli ad agire più consapevolmente.

In linea di massima si propone di sviluppare la comprensione e la partecipazione dei giovani alla cultura mediatica che li circonda. I sostenitori di questo approccio sottolineano l'importanza della media education come parte di una più ampia forma di «cittadinanza democratica», pur riconoscendo anche l'importanza del piacere e del divertimento che gli studenti traggono dai media (Buckingham, 2006). La dimensione ludica è stata importante fin dal principio, per avvicinare i protagonisti sia al mandato del progetto che ai media poco conosciuti: «Se c'è gioco l'uomo è creativo, se c'è stridore l'uomo si stanca. [...] Quando gioca l'uomo usa tutte le sue facoltà, quando lavora, si specializza» (Lamberti, 2000, p. 26). Per tale ragione, iniziare col gioco-quiz, suddividendo i ragazzi in piccoli gruppi, ci è sembrato rilevante anche per instaurare e gestire l'asimmetria con gli studenti nella relazione educativa il cui compito è quello di «creare uno spazio di intesa comune all'interno del quale comprendere le trasformazioni del processo di definizione» (Nosari, 2013, p. 93). Inoltre, con questa attività è emerso che i ragazzi conoscono bene i social più comuni e più utilizzati, ma scarseggiano le conoscenze circa la legge sulla privacy e sul diritto d'autore, principi importanti per la successiva realizzazione dei prodotti audiovisivi (Ladislaus, 2017).

La fase successiva, «Incontro con il territorio», ha previsto una interconnessione tra scuola e territorio di Mirafiori Nord Torino, luogo in cui essa è situata. La Circoscrizione di Mirafiori è una zona contesa tra lo sviluppo dell'edilizia popolare legata all'espansione dei complessi industriali della FIAT e un'area di campagna

---

<sup>2</sup> Il Centro Interdipartimentale di Ricerca per il Cinema, l'Educazione e i Media nasce dalla collaborazione tra i dipartimenti di Filosofia e Scienze dell'Educazione, Studi Umanistici e Management per promuovere la ricerca e la sperimentazione nel campo dei linguaggi e delle tecnologie audiovisive.

già consolidata. Pertanto risultava importante tessere delle reti educative tra queste due realtà. Gli studenti, divisi in piccoli gruppi di 3/4 persone, hanno utilizzato i propri dispositivi per indagare e scoprire online i servizi presenti sul territorio, che, ciascuno con le sue specificità, potessero essere connessi ai temi della salute relazionale (tra questi siamo andati a conoscere L'isola che non c'è, Cascina Roccafranca, CentroAnch'io, Centro Adolescenti, il servizio Peer to You).

L'obiettivo era di permettere loro di scoprire luoghi sconosciuti che avrebbero potuto rappresentare una fonte di interesse per la loro età. I risultati sono stati in seguito condivisi e gli studenti sono stati avviati a una riflessione con lo scopo di comprendere la veridicità di quanto ricercato online, divulgando all'interno della classe ciò che è stato appreso attraverso la creazione di una breve presentazione multimediale.

Utilizzare i media come strumenti di significato «implica lo sviluppo di competenze di «lettura» e «scrittura» dei media, [aspirando] cioè a sviluppare sia la comprensione critica dei media sia la partecipazione attiva in una società altamente mediatizzata. In un certo senso, si può dire che la media education fa sì che gli individui possano riflettere sui media e fare cose con i media, si trovino essi a scuola, a lavoro, nella vita privata, nella società civile» (Cappello, 2012, p. 38). Pertanto, usare i media non significa solo fornire uno strumento, ma attiva tutto il repertorio individuale, cognitivo e relazionale (Zanetti, 2010, p. 38).

Con la terza fase del progetto, «Ciak si gira», sono state realizzate delle video-interviste rivolte agli operatori dei servizi, presenti sul territorio, che parevano più vicini ai temi del progetto. Attraverso la realizzazione dei video è stato possibile dare concretezza al principio secondo cui la produzione assistita di testi medialti può portare i giovani a una migliore comprensione dei meccanismi di funzionamento e dei processi comunicativi. Ciò significa sostenerli nella comprensione del significato dei video, come sono costruiti, cosa producono, come vengono distribuiti. Per questa ragione imparare a utilizzare le telecamere, i microfoni e le luci permette ai ragazzi e alle ragazze di acquisire le competenze connesse all'uso efficace e corretto di tali strumenti. Si sviluppa così, quella che Pea (1993, p. 50) definisce «intelligenza distribuita».

L'ultima fase del progetto Agente 0011, «Cartoline e mappe del benessere», ha previsto l'acquisizione delle competenze di montaggio video. Dal punto di vista didattico la fase di editing video assume un valore elevato, poiché «i discenti si devono confrontare con l'ordinamento di materiale che è già risultato di un precedente processo sintattico. [...] Può essere interessante, quindi, far ragionare gli studenti sul processo ordinativo che è alla base della significazione e mostrare come, a seconda della posizione che si assegna ai singoli frammenti, si possa (o meno) modificare il senso generale della storia raccontata» (De Nicolai, 2017, pp. 142-143).

Successivamente, l'interrogativo che ci siamo posti, è come far conoscere le video-interviste a un pubblico più ampio, coinvolgendo sia i servizi che i cittadini. A seguito di diverse proposte, l'ipotesi risultata vincente è stata la costruzione delle cartoline e delle mappe del benessere (Figure 1 e 2), che hanno permesso di

raggiungere un equilibrio perfetto tra gli obiettivi più strettamente connessi alla comunicazione e quelli relativi alla produzione artistica.



Fig. 1 Una delle quattro CartoLine realizzate dai ragazzi del Liceo Artistico «Cottini» (fronte).



Fig. 2 Una delle quattro CartoLine realizzate dai ragazzi del Liceo Artistico «Cottini» (retro).

Attraverso il lavoro in piccoli gruppi i partecipanti hanno potuto sperimentare la generazione di una forma di quella che Lévy (2002) definisce «intelligenza collettiva»: «Ognuno sa qualcosa, nessuno sa tutto e ciò che ogni persona sa potrebbe essere sfruttato da parte del gruppo e nel suo complesso» (p. 138). In questo modo, usando software semplice e gratuito, i ragazzi hanno dato spazio alla loro creatività, progettando le cartoline e le mappe. Questo lavoro è stato svolto tenendo in considerazione due aspetti: la grafica deve catturare l'attenzione dei fruitori; i contenuti devono essere esplicativi ed essenziali, fornendo informazioni rispetto alle attività dei servizi, alla loro ubicazione e agli orari di apertura.

In seguito, abbiamo realizzato e applicato il QR Code alle cartoline e alle mappe, per collegarle alle video-interviste (reperibili su YouTube nel canale di Amref Italia cercando «Agente 0011 Torino»). Le CartoLine hanno generato nei ragazzi una linea di connessione tra le loro competenze implicite (come il carattere artistico e la dimestichezza nell'utilizzo degli smartphone) e successivamente esplicitate, grazie all'acquisizione di abilità necessarie per scrivere con i media, e stimolando l'utilizzo dei software anche a scopo didattico (Abdillah, 2016). Esercitare i ragazzi all'utilizzo dei media che possono usare sia a scuola che a casa è utile per creare dei comunicatori competenti in grado di riconoscere le potenzialità e i limiti di ciascun prodotto multimediale. Inoltre, le CartoLine sono state distribuite in occasione dell'incontro di restituzione finale del percorso avvenuto a Cascina Roccafranca, a cui hanno preso parte il Comune di Torino, Amref Italia, i protagonisti delle video-interviste e i cittadini. Infine la partecipazione al Festival dello Sviluppo Sostenibile<sup>3</sup> ha permesso di proseguire la diffusione dei risultati dell'attività.

## **2.1** *Partecipanti, tempi e spazi*

Il progetto ha previsto il coinvolgimento di 23 ragazzi della classe terza del Liceo Artistico «Cottini» di Torino, indirizzo design. Per motivi diversi, cinque ragazzi non hanno partecipato alle attività.

Il lavoro svolto prevalentemente durante le ore extrascolastiche è stato organizzato in itinere, tenendo in considerazione le esigenze legate alle interrogazioni e verifiche. In questo modo la partecipazione è stata elevata. Sono stati effettuati 35 incontri di 2-3 ore ciascuno diluiti nell'arco dell'anno scolastico che andavano ad aumentare in occasione delle giornate rivolte alla cittadinanza.

«Il rapporto scuola-territorio viene valorizzato al fine di collegare le conoscenze ed esperienze pregresse degli alunni con lo scopo di ampliarle, mettendo a frutto le risorse culturali locali. Lavorare con gli enti sul territorio, infatti, è un

<sup>3</sup> L'evento, organizzato dall'ASviS e svoltosi a Torino il 24 maggio 2018 presso la Nuvola Lavazza, era volto a richiamare l'attenzione dell'opinione pubblica e delle istituzioni sulla necessità, per il nostro Paese, di compiere significativi progressi verso i traguardi previsti dall'Agenda globale 2030. L'iniziativa ha coinvolto scuole e Università, offrendo ai giovani un'occasione di dialogo e di confronto con le istituzioni.

modo per permettere ad alunni e famiglie di conoscere meglio i loro ambienti di vita» (Weyland, 2015, p. 58). Per questo motivo, ci sembrava importante creare degli incontri non solo tra le mura scolastiche, ma anche all'interno dei servizi stessi per creare un collegamento sia informativo che conoscitivo, comprendendo chi ci lavora e le attività che si svolgono, allo scopo di fare un primo passo verso una conoscenza più approfondita in previsione delle video-interviste. Per ciò che concerne la scuola, invece, «assumono rilevanza elementi dell'ambiente come gli spazi fisici, la disposizione delle persone, le strumentazioni e come il tipo di compito o di valutazione, le modalità relazionali, il clima» (Ardizzone & Rivoltella, 2008, p. 6). In quest'ottica si è scelto di apportare piccoli cambiamenti alla disposizione spaziale, a partire dalle sedie, sistemate circolarmente. Ciò ha permesso di togliere ogni tipo di barriera, favorendo l'instaurarsi una relazione di dialogo e di ascolto (tabella 1).

**TABELLA 1**  
**Fasi di lavoro, contenuti, tempi spazi**

Fasi	Contenuti	Tempi	Spazi
<b>1. La «messa a fuoco» del lavoro</b>	Breve presentazione del lavoro da svolgere	15 minuti	Aula
	Brainstorming: cos'è per te la salute? (domanda rivolta agli studenti)	20 minuti	Aula
	Questionario & Quiz per indagare la loro conoscenza rispetto alle tecnologie e al mandato Agente 0011	20 minuti	Aula
	Realizzazione di brevi video-interviste attraverso l'utilizzo dello smartphone, successivamente visionate e commentate in aula	1 ora	Aula
<b>2. Incontro con il territorio</b>	Incontro con i professionisti che si occupano di salute relazionale e dibattito con gli studenti	1 ora	Isola che non c'è
	Organizzazione del lavoro in piccoli gruppi per scoprire online i servizi che si occupano di salute nella Circoscrizione di Mirafiori Nord, Torino (3-4 studenti per gruppo)	1 ora	A casa
	Restituzione in aula di quanto cercato da parte di ciascun gruppo e condivisione degli elementi in comune e di differenza	20 minuti	Aula
	Laboratorio di comunità: Cosa serve? Cosa c'è? Cosa manca? Apertura al territorio e alle istituzioni per restituire la salute e confronto diretto con coloro che si occupano di salute relazionale	8 ore	Cascina Roccafranca

<b>3. Ciak si gira!</b>	Divisione in ruoli: cameramen, intervistatore, fonico, addetto alle luci. Imparare a comunicare correttamente	2 ore	Palazzo Nuovo (TO)
	Apprendimento dell'utilizzo delle telecamere, cuffie, luci, microfono e sperimentazione sul campo	1 ora	Palazzo Nuovo (TO)
	Organizzazione delle video-interviste, quali domande fare?	1 ora	Aula
	Realizzazione delle video-interviste (due ore ciascuno) in giornate differenti	8 ore	Cascina Roccafranca-Centro Anch'io – Peer to you – Centro Adolescenti
	Montaggio delle video-interviste, selezione delle immagini e delle musiche di accompagnamento	15 ore	Aula
<b>4. Cartoline e mappe del benessere</b>	Ricerca del materiale e delle informazioni utili alla realizzazione dei prodotti finali	4 ore	Aula
	Progettazione delle cartoline e mappe del benessere con l'utilizzo di Canva.com	6 ore	Aula
	Creazione del QR Code, stampa delle cartoline e mappe del benessere e distribuzione a scuola e nei servizi	6 ore	Aula e nel territorio di Mirafiori
	Giornata di restituzione, Festival dello Sviluppo Sostenibile e Focus group rispetto al progetto Agente 0011	12 ore	Aula, Auditorium Lavazza e nel territorio di Mirafiori

### **3 Finalità generali e obiettivi specifici**

Il progetto in oggetto si è posto le seguenti finalità generali:

- Promuovere sensibilizzazione, comprensione critica e attivazione sui temi dell'Agenda 2030 e degli SDG.
- Trasferire, attraverso l'approccio informale e fluido del *learning by doing*, conoscenze e competenze rispetto alla tematica della salute e al controllo critico delle tecnologie multimediali.
- Avviare un processo di comunicazione pubblica, finalizzato a far conoscere le SDGs, il percorso dei ragazzi e i servizi che si occupano di relazione, presenti nel territorio di Mirafiori Nord, Torino.

Gli obiettivi specifici del progetto sono stati:

- Favorire un coinvolgimento attivo dei giovani cittadini e un percorso di crescita nella direzione di una maggiore autostima e di consapevolezza di sé.

- Coinvolgere le istituzioni, i servizi e i cittadini nella realizzazione di un percorso di comunicazione territoriale, finalizzato a creare «contaminazione di idee» e ascolto tra giovani e adulti.
- Realizzazione di video-interviste rivolte agli attori che operano nei servizi per approfondire la tematica della salute relazionale, e successione diffusione sul canale YouTube di Amref Italia. Documentazione del processo attraverso la creazione di cartelloni, foto, video.

Gli obiettivi formativi dei ragazzi:

- Riflettere sul significato più ampio di salute, proponendo una riflessione personale e rielaborando gli argomenti in modo critico.
- Apprendere l'utilizzo degli strumenti per la realizzazione delle video-interviste (telecamera, luci, microfono, cuffie, ecc.).
- Conoscere e saper utilizzare i software utili per il montaggio video (Windows Movie Maker).
- Saper lavorare in gruppo, progettare le CartoLine e mappe del benessere (usando Canva.com), ponendo l'attenzione all'offerta dei servizi, dando spazio alla creatività di ognuno.

## **4** La metodologia

La metodologia adottata ha molti punti in contatto con la ricerca-azione e risulta essere centrata su cinque aspetti fondamentali:

- *Partecipazione attiva e orizzontale*: i ragazzi sono stati messi nelle condizioni di sperimentare, di agire senza riscontrare un approccio gerarchizzante. Un ruolo chiave è stato svolto dalla disposizione circolare delle sedie nell'aula che ha permesso un maggiore dinamismo durante gli incontri.
- *Informalità*: sviluppare un percorso di apprendimento centrato sulla centralità dei ragazzi, delle relazioni e di un clima di fiducia reciproca. Infatti, fornendo degli stimoli su cui discutere, si è lasciata ai ragazzi la piena libertà di espressione artistica e di pensiero.
- *Learning by doing*: realizzare dei processi di apprendimento in cui la riflessione dei partecipanti rispetto alle attività da essi svolte costituisce il fulcro.
- *Cooperazione*: lavorare in piccoli gruppi favorendo le dinamiche cooperative tra i ragazzi, con particolare attenzione all'apprendimento reciproco (Membretti, 2012). In particolare, durante tutte le fasi del progetto, dalla scoperta dei servizi sul territorio alle video-interviste, dal montaggio di queste ultime alle CartoLine, ciascuno studente ha di volta in volta assunto un ruolo specifico e interscambiabile. In questo modo, ognuno ha lavorato attivamente, dialogando con l'altro e aiutandosi vicendevolmente.

Gli studenti sono stati coinvolti in un percorso che li ha visti protagonisti: autori, scrittori e produttori. In tale prospettiva sono state adottate metodologie didattiche riferibili al *cooperative learning*, al *learning by doing* e al *problem*

*solving*, in un'ottica di media education caratterizzata da un approccio dinamico che contempra al tempo stesso la partecipazione creativa dell'educare con i media, e la comprensione critica dell'educare ai media (Buckingham, 2006).

## **5** Risultati dell'esperienza

La valutazione del progetto Agente 0011 è avvenuta su diversi livelli. Innanzitutto, si è tenuto in grande considerazione il grado di soddisfazione degli studenti, il loro ben-essere provato nell'ambiente di lavoro, la capacità di collaborazione e integrazione.

Il contesto in cui si è agito è stato molto importante sia per i ragazzi, in quanto hanno esplorato i servizi che si occupano di salute relazionale, sia per gli operatori dei servizi che sono entrati nelle scuole portando le loro conoscenze e mettendosi in ascolto rispetto agli interrogativi degli studenti. Pertanto, è stata promossa nei ragazzi una piena consapevolezza delle attività e dei servizi proposti nel territorio di riferimento (Circoscrizione Nord di Mirafiori, Torino). Inoltre, questi ultimi hanno raggiunto la piena autonomia e sviluppato un senso critico nei confronti dei media.

Infine, il feedback degli studenti rispetto al progetto ha dato esiti positivi, come verificato attraverso due metodi valutativi: un questionario a domande aperte, compilato in forma anonima, e un focus group rivolto all'intera classe divisa in due sottogruppi. Gli aspetti negativi riscontrati sono stati: il breve lasso temporale tra la fine delle lezioni e l'inizio dell'alternanza scuola-lavoro, e la scarsa attinenza del progetto, per alcuni, al proprio indirizzo in design. Tra gli elementi positivi vi sono: il sentirsi coinvolti ed essere andati alla scoperta di servizi e media a loro sconosciuti. Inoltre, lavorare in gruppo e intervistare le persone ha reso possibili l'acquisizione di nuove competenze e il superamento della timidezza durante il confronto con l'altro. Dalle risposte emerge il loro sentirsi parte di una comunità in qualità di Agenti 0011 e che le ore di alternanza scuola-lavoro erano diventate un piacevole appuntamento nonostante gli impegni scolastici. In aggiunta, gli studenti avrebbero gradito la possibilità di portare avanti il progetto e di fare da portavoce per i nuovi agenti in missione. Infine, cito una frase espressa da uno studente durante il focus group: «È stato bello perché c'è stata molta fiducia e libertà di azione, abbiamo fatto molte cose che trovavamo nuove e che possono aiutare noi ed anche altri, quindi utili». È pertanto importante porre «al centro del processo formativo l'allievo: considerato nella sua struttura biopsicologica, socioculturale e valoriale» (Frabboni, 1999, p. 97).

## **Bibliografia**

Abdillah, L. A. (2016). *Systems Analysis and Design, in Computer Science for Education*. Palembang: Bina Darma University.

- Ardizzone, P., & Rivoltella, P. C. (2008). *Media e tecnologie per la didattica*. Milano: Vita e Pensiero.
- Barbera, E., & Tortone, C. (2012). *Glossario OMS della Promozione della Salute*. Grugliasco (TO): Centro Regionale di Documentazione per la Promozione della Salute DoRS Regione Piemonte ASL TO3, [https://www.dors.it/documentazione/testo/201303/OMS\\_Glossario%201998\\_Italiano.pdf](https://www.dors.it/documentazione/testo/201303/OMS_Glossario%201998_Italiano.pdf) [Accesso 30.09.2018]
- Buckingham, D. (2006). *Media education. Alfabetizzazione, apprendimento e cultura contemporanea*. Trento: Erickson.
- Cappello, G. (2012). Analisi critica vs. produzione creativa. Le nuove sfide della media education nell'era digitale. *Form@re - Open Journal per la formazione in rete*, (10)70, 37-44, <http://www.fupress.net/index.php/formare/article/view/12535/11870> [Accesso 30.09.2018]
- Cicerchia, A. (2014). Misure della partecipazione culturale in Europa e in Italia. In F. De Biase (a cura di), *I pubblici della cultura, audience development, audience engagement* (pp. 91-137). Milano: FrancoAngeli.
- Denicolai, L. (2017). Stop-motion and knowledge. Educational video-clip such as writing with media experience. *Form@re - Open Journal per la formazione in rete*, (17)3, 135-148, <http://fupress.net/index.php/formare/article/view/21275> [Accesso 30.09.2018]
- Filippi, F. (2013). Un dialogo sul cinema di animazione. In B. Bruschi & A. Parola (a cura di), *Paesaggi digitali. I futuri educatori tra formazione e nuovi linguaggi* (pp. 181-202). Roma: Aracne.
- Frabboni, F. (1992). *Manuale di didattica generale*. Roma-Bari: Laterza.
- Ladislaus, M. S. (2017). *Literacy in Multimedia America: Integrating Media Education Across the Curriculum*. London: Routledge Library Editions.
- Lamberti, E. (2000). *Marshall McLuhan. Tra letteratura, arte e media*. Milano: Pearson Italia S.p.a.
- Levy, P. (2002). *Intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*. Milano: Feltrinelli.
- Lueddeke, G., Kaufman, G., Kahn, L., Krecek, R., Willingham, A., Stroud, C., Lindenmayer, J., Kaplan, B., Conti, L., Monath, T., & Woodall, J. (2016). Preparing society to create the world we need through «One Health» education. *South Eastern European Journal of Public Health*, 6, 1-22, [www.seejph.com/index.php/seejph/article/download/142/105](http://www.seejph.com/index.php/seejph/article/download/142/105) [Accesso 30.09.2018]
- Membretti, A. (2010), *Sinto-nizzati! L'accesso ai new media e l'apprendimento della comunicazione multimediale come strategia di empowerment per i giovani sinti di Pavia*, [https://www.academia.edu/11688553/Sinto-nizzati\\_L\\_accesso\\_ai\\_new\\_media\\_e\\_l\\_apprendimento\\_della\\_comunicazione\\_multimediale\\_come\\_strategia\\_di\\_empowerment\\_per\\_i\\_giovani\\_sinti\\_di\\_Pavia?auto=download](https://www.academia.edu/11688553/Sinto-nizzati_L_accesso_ai_new_media_e_l_apprendimento_della_comunicazione_multimediale_come_strategia_di_empowerment_per_i_giovani_sinti_di_Pavia?auto=download) [Accesso 30.09.2018]
- Nosari, S. (2013). *Capire l'educazione. Lessico, contesti, scenari*. Milano: Mondadori Università.

- Pea, R. (1993). Practices of distributed intelligence and designs for education. In G. Salomon (a cura di), *Distributed cognitions. Psychological and educational considerations* (pp. 47-87). Cambridge: Cambridge University Press, <https://telearn.archives-ouvertes.fr/hal-00190571/document> [Accesso 30.09.2018]
- Trincherò, R., & Robasto, D. (2013). Una premessa di metodo. In A. Parola, A. Rosa, & R. Giannatelli (a cura di), *Media, linguaggi e creatività. Un curriculum di media education per la scuola secondaria* (pp. 79-89). Trento: Erickson.
- Weyland, B. (2015). Progettare media education nella scuola. Il riferimento alle Indicazioni nazionali. In D. Felini & R. Trincherò (a cura di), *Progettare la media education, dall'idea all'azione, nella scuola e nei servizi educativi* (pp. 51-70). Milano: FrancoAngeli.
- Zanetti, M. A. (2010). Educare ai media, educare con i media. La media education come strumento di knowledge building. In A. Membretti (a cura di), *Educare alla Cittadinanza Digitale. Per un utilizzo attivo dei media, a scuola e nel territorio* (pp. 28-42). Como-Pavia: Ibis.