



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 • 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 Cecilianì

- 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

II.

Strategie di uso dello smartphone degli studenti della scuola secondaria di secondo grado

Secondary school students' strategies for using the smartphone

Andrea Garavaglia

Università degli Studi di Milano

Livia Petti

Università degli Studi del Molise

abstract

Questo studio è parte del più ampio progetto “Benessere Digitale - Scuole” che ha coinvolto l’Università degli Studi di Milano-Bicocca, Fastweb e 18 scuole secondarie di secondo grado dell’area milanese nel periodo 2017-19, ed è volto ad approfondire il tema delle strategie di utilizzo dello smartphone da parte degli studenti. In una fase della ricerca è stato chiesto agli studenti di prendere nota delle previsioni di uso del proprio smartphone, dell’uso effettivo e delle modalità di utilizzo in situazioni specifiche.

L’analisi dei dati ha permesso di identificare un’interessante differenza tra il tempo stimato e il tempo speso effettivamente on line. Sulla base del dato quantitativo è stato effettuato un approfondimento qualitativo considerando alcune categorie di uso in diverse situazioni e per ciascuna di esse è stato chiesto agli studenti di riflettere sulla necessità o meno di ripensare il proprio utilizzo dello smartphone, al fine di trovare maggiore beneficio o affrontare specifici problemi.

I dati elaborati confermano la necessità di promuovere strategie di uso dei nuovi media che rendano autonomi i giovani piuttosto che difenderli, attraverso percorsi formativi mirati allo sviluppo dell’autoregolazione.

This study is part of a broader project "Digital Wellbeing - Schools" which involved from 2017 to 2019 the University of Milan-Bicocca, Fastweb and 18 secondary schools in the Milan area. The aim is to deepen the strategies of use of the smartphone by students. The researcher asked the students to take note of the estimates and actual smartphone use.

The analysis of the data made it possible to identify an interesting difference between the estimated time and the time really spent online. A qualitative in-depth study was carried out considering some categories of use in different situations. For each of them, students were asked to reflect on the need to rethink their use of the smartphone, in order to find more benefit or solve specific problems.

The elaborated data allow to confirm the need to promote strategies of use of new media that make young people autonomous rather than defend them. It is therefore fundamental to plan training courses aimed at the development of self-regulation as a fundamental process to reach an adequate state of well-being in the use of the media.

Parole chiave: media education, smartphone, scuola secondaria, adolescenti

Keywords: media education, smartphone, secondary school, teenager

1. Introduzione

Con il presente studio si propone un approfondimento del tema dell'uso degli smartphone rispetto al benessere in età adolescenziale¹. Secondo Gui, Fasoli & Carradore (2017) il Benessere Digitale è definito come uno stato di benessere soggettivo mantenuto in un ambiente caratterizzato da sovrabbondanza comunicativa permanente. Oltre a questo vi sono però altri elementi, già contemplati nel framework europeo per la cittadinanza digitale DigComp 2.0 (Vuorikari, Punie, Carretero Gomez & Van de Brande, 2016), che possono incidere sullo stato di digital well-

- 1 Il presente contributo è frutto di un lavoro collaborativo i cui intenti e risultati sono condivisi da entrambi gli autori. Nello specifico: Andrea Garavaglia ha curato i par. 2 e 3, Livia Petti i par.1 e 4, entrambi gli autori hanno curato il par.5.

being del soggetto, come il livello di padronanza dei processi di information retrieval (Garavaglia, 2008), la produzione e condivisione responsabile dei contenuti e la capacità di problem solving. Il termine benessere nel DigComp si trova nell'area "Safety", dimensione che riguarda la prevenzione della salute fisica e psicologica della persona chiamata a sviluppare spirito critico per essere in grado di proteggersi da possibili rischi (es. Cyberbullismo). In accordo con Sen (1993) il termine benessere è complesso e multifaccettato e non riducibile ad un unico elemento costitutivo dell'esistere di una persona, infatti Stiglitz & Sen (2010) ne individuano addirittura otto.

Un'idea derivante dalla sovrabbondanza comunicativa è che sia difficile per l'utente gestire il proprio tempo (Fasoli, 2019). Alcune ricerche (Buehler & Griffin, 2003; Kahneman & Lovallo, 1993), mettono in evidenza difficoltà e incapacità di gestione e pianificazione del proprio tempo da parte dei soggetti che spesso sottostimano il tempo necessario per svolgere un compito. Alcune strategie per far fronte a queste questioni sono state sviluppate in epoche dove gli strumenti digitali non erano ancora così diffusi, per cui diventa molto complesso riuscire a distinguere gli effetti dell'uso dei media rispetto alla complessità dei processi messi in atto dai soggetti². Nel quadro che stiamo delineando gioca un ruolo chiave il concetto di capacitazione (Sen, 2000) dove l'uomo in modo autonomo può perseguire il proprio progetto esistenziale. D'altra parte anche Bandura (1977) parlava di autoefficacia quando grazie alle proprie abilità il soggetto era in grado di raggiungere un obiettivo che si era prefissato. Il benessere quindi, anche quello digitale, potrebbe essere pensato come una condizione dell'agire caratterizzata dalla piena consapevolezza della propria autonomia.

2 Si pensi alla "tecnica del pomodoro" sviluppata verso la fine degli anni Ottanta da Francesco Cirillo, con l'intento di ottimizzare la gestione del tempo agendo sulla propria capacità di concentrazione.

Sulla base di queste premesse teoriche, presentiamo uno studio condotto in una fase di “Benessere Digitale - Scuole” (Gui, Gerosa, Garavaglia, Petti & Fasoli, 2018), un progetto realizzato da un team interdisciplinare che consiste in un intervento formativo sul tema dell’educazione ai nuovi media rivolto agli insegnanti e agli studenti delle classi seconde della scuola secondaria di secondo grado. Lo studio riguarda le strategie di uso dello smartphone in rapporto al consumo personale e coinvolge un universo di 900 studenti a cui è stato chiesto di compilare, durante una settimana, un piano di gestione dell’attenzione prendendo nota di questi elementi:

- utilizzo percepito delle app maggiormente utilizzate dello smartphone (a inizio settimana);
- utilizzo effettivo delle app, come da rilevazione dall’applicativo *Rescue Time* (a fine settimana);
- considerazioni personali sull’utilizzo settimanale;
- propositi e obiettivi personali di uso dello smartphone (chiedendo di descrivere in modo specifico una situazione, un impegno da adottare nella situazione e il beneficio atteso).

Al termine della compilazione sono stati raccolti 701 piani di gestione dell’attenzione.

2. Uso dello smartphone: dati quantitativi

In prima battuta sono stati analizzati i dati quantitativi registrati al termine della settimana di uso dello smartphone. Per ottenere risultati precisi i ragazzi sono stati invitati a installare nel proprio smartphone la app RescueTime. Al termine della settimana, gli studenti che hanno aderito alla proposta hanno inserito in una scheda il numero di minuti effettivi di uso, distinto per ogni app, che l’applicativo RescueTime ha registrato. I dati fanno emergere che in media ogni giorno lo smartphone viene utilizzato per 169

minuti, con una mediana di 145, il primo quartile di 78 e il terzo quartile di 228 minuti (dati arrotondati). Bisogna naturalmente comprendere che nel conteggio è necessario considerare qualsiasi momento in cui lo smartphone viene attivato, anche solo la semplice operazione di controllare l'ora o la presenza di un aggiornamento. La app maggiormente utilizzata è Whatsapp, usata in media circa 38 minuti a testa, la mediana è 26, il primo quartile è di 10 minuti e il terzo risulta 49 minuti e 30 secondi.

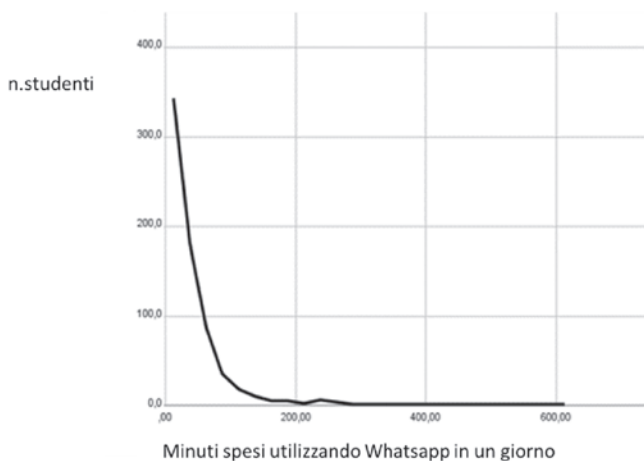


Fig.1: Distribuzione degli studenti rispetto al tempo speso su Whatsapp ogni giorno

A inizio settimana è stato chiesto agli studenti di dichiarare il consumo medio giornaliero delle app prevalentemente usate. L'elaborazione delle differenze tra il consumo dichiarato precedentemente e quello effettivamente misurato ha fatto emergere un'interessante sovrastima del tempo impiegato on line (Tab. 1), che presenta differenze medie di 90 minuti circa per le app più usate. Tali sovrastime sono coerenti con uno studio simile effettuato da De Reuver & Bouwman (2015) e in effetti alcuni studenti hanno dichiarato nei commenti personali frasi simili a que-

sta «Questa settimana ho usato Whatsapp per sole due ore. Onestamente ero convinta di avere utilizzato questa app per un tempo molto più lungo, ma in realtà l'ho utilizzata solo per poche ore».

App	differenza media giornaliera (minuti) tempo effettivo-tempo stimato
Netflix/altre app per lo streaming	-7,06
Spotify	-8,81
Chiamate vocali	-9,91
iMusica	-10,35
Facebook	-13,99
Snapchat	-19,95
Youtube	-22,10
Whatsapp	-90,92
Instagram	-95,66

Tab. 1: Differenza tra tempo stimato e tempo effettivo per ogni app

3. Situazioni di uso prevalente dello smartphone

Una parte della scheda è stata dedicata all'individuazione di situazioni in cui ciascuno provava una sorta di disagio (minor benessere) dovuto alla presenza dello smartphone (Tab. 2). Gli studenti hanno compilato questa parte scrivendo in campi aperti, successivamente il gruppo di ricerca ha provveduto ad una classificazione considerando prevalentemente la dimensione semantica degli enunciati analizzati. Tra queste risultano prevalenti il momento dello studio (situazione di lavoro individuale) e i pasti (situazione conviviale).

Situazione	%
Studio/compiti	24,70%
Durante i pasti	15,30%
Notte	12,30%
Con amici	10,60%
A scuola	10,30%

Tab.2: Situazioni in cui gli studenti avvertono un disagio con lo smartphone.

Alla richiesta di individuare delle strategie da utilizzare per risolvere la problematica, gli studenti hanno scelto prevalentemente soluzioni che permettano di non avere il dispositivo acceso sott'occhio, il 25,6% si impegna a non usarlo, il 22,7% a metterlo in un'altra stanza o in borsa, il 21,1% di spegnerlo (Tab. 3).

Impegno	%
Non usarlo	25,60%
Tenerlo in altra stanza/nella borsa	22,70%
Spegnerlo	21,10%
Uso minore	16,80%
Silenzioso	8,90%

Tab.3: Strategie d'uso degli smartphone pensate prevalentemente dagli studenti

L'analisi dei benefici mostra invece un quadro decisamente interessante: le voci si dividono tra item inerenti a dimensioni legate al sé (concentrazione, sonno, studio, distrazione) e item che riguardano le relazioni con gli altri (migliorare le relazioni con gli altri e con la famiglia).

Benefici	%
Migliore concentrazione	18,00%
Recupero sonno	17,40%
Migliore relazione con gli altri	17,10%
Miglioramento nello studio	11,10%
Minore distrazione	9,80%
Migliori relazioni con genitori/famiglia	9,70%

Tab.4: Benefici attesi prevalentemente dalla messa in atto delle nuove strategie

L'analisi approfondita delle “terne” Situazione-Impegno-Beneficio presenta molteplici configurazioni, qui vengono riassunte quelle che coprono il 30% del totale. In questo caso la dimensione relazionale emerge ulteriormente, concentrando le soluzioni del non uso e dell'uso minore alle situazioni in cui si è in compagnia di amici o a tavola in famiglia.

Situazione	Impegno	Beneficio	percentuale
Notte	Spegnere	Recupero sonno	5,20%
Con amici	Non usarlo	Migliore relazione con gli altri	3,60%
Durante i pasti	Tenerlo in altra stanza/nella borsa	Migliori relazioni con genitori/famiglia	3,00%
A scuola	Spegnere	Migliore concentrazione	2,70%
Con amici	Uso minore	Migliore relazione con gli altri	2,70%
Studio/compiti	Tenerlo in altra stanza/nella borsa	Miglioramento nello studio	2,40%
Sera, prima di dormire	Non usarlo	Recupero sonno	2,40%
Durante i pasti	Non usarlo	Migliori relazioni con genitori/famiglia	2,20%
Studio/compiti	Spegnere	Miglioramento nello studio	2,20%
Studio/compiti	Spegnere	Migliore concentrazione	2,20%
Studio/compiti	Tenerlo in altra stanza/nella borsa	Migliore concentrazione	2,00%
		Totale	30,60%

Tab. 5: Combinazioni maggiormente riscontrate considerando le terne “situazione-impegno-beneficio”

4. Considerazioni sull'utilizzo rilevato

Senza pretesa di esaustività riportiamo alcune considerazioni dei ragazzi dalle quali emerge la consapevolezza di farsi distrarre nello studio dall'uso dello smartphone, in particolare dei social. I motivi che spingono gli studenti a dedicarci del tempo sono da un lato «essere sempre aggiornato su tutto» e dall'altro la ricerca di un piacere immediato, concetto chiave delle teorie edoniche. I social vengono anche utilizzati con intenzionalità produttiva, con valenza positiva («è stato utile perché l'ho usato per chiedere o farmi aiutare nei compiti, altre volte l'ho usato per scrivere ad amici anche lontani»). Alcuni studenti riportano utilizzi articolati nel mezzo di attività: «Uso Youtube per ascoltare la musica durante lo svolgimento di altre attività, Whatsapp per confrontarmi con i miei compagni riguardo ai compiti nella maggior parte dei casi». Dalle dichiarazioni emerge in modo chiaro che quando ci si rende conto dell'utilizzo proficuo può avere poco senso ridurre il tempo trascorso online: «Penso che dovrei ridurre il tempo che passo su Instagram e Youtube, ma non credo di dover ridurre le tempistiche di utilizzo degli altri. Non ci provo nemmeno a ridurre i tempi; per comodità parlo con gli altri online, però preferisco incontrarli. Non faccio fatica a concentrarmi nello studio, poiché riesco a non guardare il telefono per un po'».

5. Conclusioni

Lo studio mette in evidenza alcune questioni: innanzitutto l'importanza di affrontare con i giovani il tema dell'uso dei dispositivi digitali; in seconda battuta emergono due situazioni particolari a cui insegnanti, educatori e genitori dovrebbero volgere la propria attenzione: le metodologie di gestione del dispositivo durante il tempo dello studio, il ruolo e l'importanza che si dà al dispositivo digitale nei momenti dedicati alle relazioni con amici

e familiari. In entrambe le dimensioni gli studenti hanno sottolineato l'importanza di cambiare qualcosa del proprio modo di porsi e contemporaneamente riconosciuto che le attività li hanno aiutati a riflettere e a ripensare, anche se solo parzialmente, alle proprie modalità di gestione dei dispositivi. Vi è la possibilità di porre le basi per lo sviluppo di quella autonomia che necessariamente bisogna sviluppare in modo soddisfacente per raggiungere livelli adeguati di benessere (Bruni, Garavaglia, Petti, 2019; Tisseron, 2016).

Riferimenti bibliografici

- Bandura, A. (1977). Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavioral change. *Psychological Review*, 84(2), pp. 191-215.
- Buehler, R. & Griffin, D. (2003). Planning, Personality, and Prediction: The Role of Future Focus in Optimistic Time Predictions. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 92 (1-2), pp. 80-90.
- Bruni, F., Garavaglia, A., & Petti, L. (2019). Media Education in Italia. In F. Bruni, A. Garavaglia, L. Petti (Eds.), *Media Education in Italia. Oggetti e ambiti della formazione* (pp. 9-22). Milano: FrancoAngeli.
- De Reuver, M., & Bouwman, H. (2015). *Dealing with self-report bias in mobile Internet acceptance and usage studies*.
- Garavaglia, A. (2008). Information Retrieval. In P. C. Rivoltella & P. Ardizzone, *Media e tecnologie per la didattica* (pp. 145-150). Milano: Vita e Pensiero.
- Gui, M., Gerosa, T., Garavaglia, A., Petti, L., & Fasoli, M. (2018). Benessere Digitale. *Validazione di un modello per l'educazione ai media nella scuola, Report di Ricerca*.
- Gui, M., Fasoli, M. & Carradore, R. (2017). "Digital Well-Being". Developing a New Theoretical Tool For Media Literacy Research. *Italian Journal of Sociology of Education*, 9(1).
- Fasoli M. (2019). *Il Benessere Digitale*. Bologna: Il Mulino.
- Kahneman, D. & Lovallo, D. (1993). Timid Choices and Bold Fore-

- casts: A Cognitive Perspective on Risk Taking. *Management Science*, 39 (1), pp. 17–31.
- Sen, A.K. (2000). *Lo sviluppo è libertà. Perché non c'è crescita senza democrazia*. Milano: Mondadori.
- Sen, A.K. (1993). *Il tenore di vita. Tra benessere e libertà*. Venezia: Marsilio.
- Stiglitz, J.E. & Sen, A.K. (2010). *Rapporto della Commissione Sarkozy sulla misura della performance dell'economia e del progresso sociale* (Il Rapporto Stiglitz). Retrieved from: http://www.club-cmmc.it/lettura/Rapporto_Stiglitz.pdf
- Tisseron, S. (2016). 3-6-9-12. *Diventare grandi all'epoca degli schermi digitali*. Brescia: La Scuola.
- Vuorikari, R., Punie, Y., Carretero Gomez S. & Van den Brande, G. (2016). *DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens. Update Phase 1: The Conceptual Reference Model*. Luxembourg Publication Office of the European Union. DOI:10.2791/11517.