

## BIBLIO SITO GRAFIA

### MEDIA E SOCIETA'

- Bauman Z., *Consumo, dunque sono*, Laterza, Roma-Bari 2008
- Bennato D., *Sociologia dei media digitali*, Laterza, Roma-Bari 2011
- Bianchi C., *Spot. Analisi semiotica dell'audiovisivo pubblicitario*, Carocci, Roma 2005
- Bilton N., *Io vivo nel futuro*, Codice, Torino 2011
- Casetti F., *Teorie del cinema 1945-1990*, Bompiani, Milano 1993
- Codeluppi V., *Persuasi e felici? Come interpretare i messaggi della pubblicità*, Carocci, Roma 2010
- Gadotti G., *Pubblicità sociale. Lineamenti, esperienze e nuovi sviluppi*, Franco Angeli, Milano 2003
- Gadotti G., Bernocchi R., *La pubblicità sociale. Maneggiare con cura*, Carocci, Roma 2010
- Grasso A., *Buona maestra. Perché i telefilm sono diventati più importanti del cinema e dei libri*, Mondadori, Milano 2007
- Johnson S., *Tutto quello che fa male ti fa bene. Perché la televisione, i videogiochi e il cinema ci rendono più intelligenti*, Mondadori, Milano 2006
- Lemish D., *I bambini e la tv*, Raffaello Cortina, Milano 2008
- Liggeri D., *Musica per i nostri occhi. Storie e segreti dei videoclip*, Bompiani, Milano 2007
- Livolsi M., *Manuale di sociologia della comunicazione*, Laterza, Roma-Bari 2000.
- Mancini A., Russo V., Bellotto M., *Psicologia della pubblicità. Oltre la tentazione*, Giunti, Firenze 2010
- McLuhan M., *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano 2008
- McQuail D., *Sociologia dei media*, Il Mulino, Bologna 2001
- Meyrowitz J., *Oltre il senso del luogo*, Baskerville, Bologna 1995
- Ortoleva P., *Il secolo dei media. Riti, abitudini, mitologie*, Il Saggiatore, Milano 2009
- Popper K.R., Condry J., *Cattiva maestra televisione*, Reser-Donzelli, Roma 1994
- Puggelli F. R., *Spot generation. I bambini e la pubblicità*, Franco Angeli, Milano 2002
- Silverstone R., *Mediapolis*, Il Mulino, Bologna 2009
- Wolf M., *Teorie delle comunicazioni di massa*, Bompiani, Milano 1998

Uso dei media: <http://www.masternewmedia.org/it/media/analisi-dei-media/rapporto-di-DeLoitte-su-uso-dei-media-e-preferenze-dei-cittadini-americani-20071008.htm>

Scritti di Marc Prensky (*Nativi digitali* e altri): <http://www.marcprensky.com/writing/>

## **MEDIA EDUCATION**

Agosti A. (a cura di), *Il cinema per la formazione*, Franco Angeli, Milano 2004

Bordwell D., Thompson K., *Cinema come arte. Teoria e prassi del film* Il Castoro, Milano 2003

Buckingham D., *Media education – Alfabetizzazione, apprendimento e cultura contemporanea*, Erickson, Trento 2006

Casetti F., Di Chio F., *Analisi del film*, Bompiani, Milano 1990

Casetti F., Di Chio F., *Analisi della televisione*, Bompiani, Milano 1998

Jenkins H., *Culture partecipative e convergenze digitali. Media education per il XXI secolo*, Guerini e Associati, Milano 2010

Marangi M., *Insegnare cinema. Lezioni di didattica multimediale*, Utet, Torino 2004

Morcellini M., *La scuola della modernità – Per un manifesto della Media Education*, Franco Angeli, Milano 2004

Rivoltella P.C., *Media Education – Modelli, esperienze, profilo disciplinare*, Carocci, Roma 2001

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

Silverstone R., *Perché studiare i media?*, Il Mulino, Bologna 2002

Testa A., *La pubblicità*, Il Mulino, Bologna 2003

*Quest to learn* (scuola elementare di New York strutturata come un gioco): libro scaricabile gratuitamente al sito <http://mitpress.mit.edu/books/quest-learn>

## **VIDEOGIOCHI**

Alinovi F., *Game Start. Strumenti per comprendere i videogiochi*, Springer Verlag, Milano 2011

Anderson C.A., Gentile D.A., Buckley K., *Videogiochi violenti. Effetti su bambini e adolescenti*, Centro Scientifico Editore, Milano 2008

Bittanti M. (a cura di), *Gli strumenti del videogiocare. Logiche, estetiche, (v)ideologie*, Costa & Nolan, Milano 2005

Bittanti, M. (a cura di), *Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti*, Unicopli, Milano, 2008

Ceccherelli A., *Oltre la morte. Per una mediologia del videogioco*, Liguori, Napoli 2007

McGonigal J., *La realtà in gioco. Perché i giochi ci rendono migliori e come possono cambiare il mondo*, Apogeo, Trento 2011

Nardone R., *I nuovi scenari educativi del videogioco*, Junior, Bergamo 2007

Sito Ufficiale del PEGI: <http://www.pegi.info/it/>

Sito Ufficiale dell'AESVI: <http://www.aesvi.it/>

Sito Ufficiale dell'ISFE: <http://www.isfe.eu/>

Sito ufficiale di Grand Theft Childhood (ricerca americana sui videogiochi violenti): <http://www.grandtheftchildhood.com/GTC/Home.html>

## **INTERNET E CELLULARI**

Brancati D., Ajello A., Rivoltella P., *Il guinzaglio elettronico. Il telefono cellulare tra genitori e figli* Donzelli, Roma 2009

Giaccardi C. (a cura di), *Abitanti della rete. Giovani , relazioni e affetti nell'epoca digitale*, Vita e Pensiero, Milano 2010

Jenkins H., *Cultura convergente*, Apogeo, Trento 2007

Livingstone S., *Ragazzi online. Crescere con internet nella società digitale*, Vita e Pensiero, Milano 2010

Lovink G., *Ossessioni collettive. Critica dei social media*, Università Bocconi, Milano 2011

Palfrey J., Gasser U., *Nati con la rete. La prima generazione cresciuta su Internet. Istruzioni per l'uso*, BUR, Roma 2009

Riva G., *I social network*, Il Mulino, Bologna 2010.

Rivoltella P. C., *Screen Generation. Gli adolescenti e le prospettive dell'educazione nell'età dei media digitali*, Vita e Pensiero, Milano 2006

Turkle S., *Insieme ma soli. Perché ci aspettiamo sempre più dalla tecnologia e sempre meno dagli altri*, Codice, Torino 2012

Infanzia – Il primo telefonino a 8 anni - [http://www.consorzioparsifal.it/news/n2278\\_p1/infanzia-il-primotelefonino-a-8-anni.html](http://www.consorzioparsifal.it/news/n2278_p1/infanzia-il-primotelefonino-a-8-anni.html)

Telefonini come Mass Media

[http://www.masternewmedia.org/it/2007/07/20/telefonini\\_come\\_mass\\_media\\_la.htm](http://www.masternewmedia.org/it/2007/07/20/telefonini_come_mass_media_la.htm)

Rapporto Istat 2010 <http://www.tvdigitaldivide.it/2011/11/18/rapporto-istat-giovanissimi-sempre-piu-tecnologici-cresce-luso-di-internet/>