

# Indice

Introduzione	IX
<i>Parte I</i>	
1. Competenze, conoscenze e scuola digitale	5
2. Il mito della granularità digitale	11
3. Alla ricerca di Xanadu	18
4. L'età dei cacciatori-raccoglitori	22
5. Dai primi insediamenti urbani all'età dell'artigianato e del commercio	28
6. Nativi digitali?	35
7. Live in fragments no longer	40
8. Grande è il disordine sotto il cielo	44
9. Contenuti di apprendimento	49
10. Facciamo da soli? L'autoproduzione dei contenuti	55
11. Ambienti di apprendimento	61
12. Dagli ambienti fisici a quelli digitali e misti	66
13. <i>Flipped classroom</i> : capovolgere senza frammentare	72

14. Riutilizzo della didattica: il <i>courseware</i>	77
15. Smartphone in classe? Il BYOD e i suoi problemi	85

### *Parte II*

16. I libri di testo servono ancora?	97
17. I libri di testo che non vogliamo: l'età della contestazione	101
18. Le conseguenze della contestazione: i libri di testo documentali e post-ideologici	107
19. A cosa servono i libri di testo?	113
20. Libri di testo e digitale: le posizioni in campo	123
21. Libri di testo e digitale: le potenzialità	135
22. Le piattaforme di fruizione	141

### *Parte III*

23. I libri, la scuola, le biblioteche scolastiche	151
24. Le biblioteche scolastiche e l'azione 24 del PNSD	158
25. Letture aumentate	167
26. Gruppi di lettura	178
27. Giochi	188
<i>Conclusioni</i> Digitale debole e digitale forte	196
Note	199