

INDICE

Introduzione. La sfida della rete, *di Giovanni De Luna* p. 7

PARTE PRIMA: UN PROGETTO DIDATTICO

I. «I linguaggi della contemporaneità»: evoluzione di un progetto di didattica della storia digitalmente aumentata, *di Enrico Manera e Renato Roda* 41

APPENDICE

Che storia è questa? Fumetto e *graphic novel* nella didattica della storia, *di Cristina Bonelli e Valeria Caponetti* 53

«ArmataMente»: come si realizza un progetto cooperativo, *di Laura Chiozza, Anna Laysa Di Lernia, Marica Esposito Mocerino e Lorella Gallo* 73

PARTE SECONDA: I LINGUAGGI DEL NOVECENTO

II. Le immagini nel web e la scomparsa dell'autore, *di Giorgio Olmotti* 97

III. Il cinema: un unico linguaggio narrativo per la rete?, *di Giorgio Olmotti* 119

PARTE TERZA: I LINGUAGGI AL TEMPO DELLA RETE

IV. Traumi seriali. Dalla Grande Guerra di *Peaky Blinders* alla spiaggia di *Dunkirk*, *di Carlo Greppi* 139

V.	Traumi illustrati. La guerra secondo Gipi, Larcenet e Reviati, <i>di Carlo Greppi</i>	p. 153
VI.	Videogioco e didattica della storia: narrazione interattiva e simulazione nel linguaggio videoludico, <i>di Renato Roda</i>	171
PARTE QUARTA: LE RISORSE DELLA RETE		
VII.	Navigare per archivi tra ricerca e didattica, <i>di Valentina Colombi</i>	207
VIII.	Wikipedia e altro: la didattica della storia in ambiente digitale, <i>di Enrico Manera</i>	235
	Gli autori	265