

Sommario

Introduzione	7
I. <i>Pensare come un informatico?</i>	15
1. Informatica? TIC? <i>Coding</i> ? Pensiero computazionale?, 15 - 2. Definizione/i di pensiero computazionale, 22 - 3. Pensiero computazionale a scuola: perché?, 29 - 4. Pensiero computazionale nella scuola (italiana): come?, 41	
II. <i>Si può fare!</i>	45
1. C'è metodo e metodo: EAS <3 PC, 45 - 2. Il piacere della scoperta e del creare, 60 - 3. <i>Ask three then me</i> , 77 - 4. Sbagliando si impara, 83	
III. <i>Come?</i>	87
1. Il PNSD e i due approcci, 87 - 2. Code.org e Programmail-futuro.it, 90 - 3. Scratch, <i>Creative Learning</i> e CoderDojo, 92 - 4. Robotica, attività <i>unplugged</i> , 99 - 5. App e robot, 100 - 6. Due esempi di EAS: introduzione, 106	
IV. <i>Non solo codice: tinkering e making</i>	109
1. Le mani in pasta, 109 - 2. E gli EAS?, 116 - 3. Apprendere facendo, 118 - 4. Smonto-rimonto-condivido, 125 - 5. Esempi di EAS con <i>tinkering</i> e <i>making</i> , 128	

Sommario

Conclusioni 133

Lezione a posteriori

Pier Cesare Rivoltella 137

1. Troppo piccoli per il *coding?*, 137 - 2. La lezione del fare, 139 - 3. Oltre il costruttivismo, 140 - 4. Il pensiero computazionale, 141

Ringraziamenti 143

Bibliografia 145