

# Indice

- p. 9 Prefazione di Vanna Gherardi  
11 Premessa di Francesco De Bartolomeis  
15 Introduzione
- 27 Capitolo 1  
*Didattiche attive e cultura digitale italiana*  
1.1. Il sistema formativo. La situazione italiana prima dell'avvento del digitale, 27  
1.2. Il PON 2014-2020, 31  
1.3. Didattiche attive e creatività, 35  
1.4. Il PNSD. Laboratori per l'innovazione e la funzione dell'esperto, 40  
1.5. Considerazioni conclusive: istituzionalizzare i rituali della cultura digitale, 43
- 47 Capitolo 2  
*Allestire setting didattici per il pensiero computazionale. I modelli di riferimento*  
2.1. La cultura computazionale. Il contributo di Seymour Papert, 47  
2.2. Pensiero infantile e tecnologia: il contributo di Francesco De Bartolomeis, 55
- 67 Capitolo 3  
*«Ti regalo un pensiero». Didattica digitale “unplugged” tra infanzia e primaria attraverso problemi cooperativi*  
3.1. Il problema creativo dell'informatica, 67

- 3.2. La logica dei problemi cooperativi in una discussione con Francesco De Bartolomeis, 75
  - 3.3. I problemi cooperativi, 84
  - 3.4. Scelte metodologiche, 116
- p. 125    **Capitolo 4**  
*«Accetta la sfida!»*
- 4.1. L'origine dell'idea progettuale, 125
  - 4.2. La cornice progettuale, 127
  - 4.3. Le attività, 131
  - 4.4. Testimonianze, 165
  - 4.5. Scelte metodologiche, 179
- 187    **Capitolo 5**  
*Implicazioni didattiche del digitale. Parole chiave per l'innovazione*
- 5.1. La pedagogia dei progetti, 187
  - 5.2. Il “fil rouge” del gioco, 190
  - 5.3. Lo “storytelling”, 193
  - 5.4. La ricerca dell'errore, 196
  - 5.5. Uno spazio, un manifesto. Il setting dell'Atelier creativo, 198
  - 5.6. Scuola e territorio: un circuito di senso, 201
  - 5.7. Scuola e famiglie, 204
  - 5.8. Competenze digitali e “coding” per bambini: considerazioni conclusive, 205
- 215    **Ringraziamenti**