

# Sommario

<i>Introduzione</i>	5
<i>Capitolo primo</i>	
<i>Pensiero computazionale e competenza matematica</i>	9
1. Che cosa sono pensiero computazionale e coding?	9
2. Pensiero computazionale e laboratorio	15
3. Pensiero computazionale e problem solving	22
4. Esempi	30
<i>Capitolo secondo</i>	
<i>Una panoramica dell'ambiente Scratch</i>	41
1. I blocchi principali	46
2. Aggiungere estensioni e sprite	54
3. Remix	55
<i>Capitolo terzo</i>	
<i>Ai blocchi di partenza</i>	57
1. Dieci problemi con i blocchi di base	59
<i>Capitolo quarto</i>	
<i>Numeri e Scratch</i>	79
1. Dieci problemi di ambito aritmetico	80

## Sommario

### *Capitolo quinto*

*Spazio, figure e Scratch* 109

1. Dieci problemi di ambito geometrico 111

### *Capitolo sesto*

*Relazioni, funzioni e Scratch* 147

1. Dieci problemi di ambito logico matematico 151

### *Capitolo settimo*

*Dati, previsioni e Scratch* 185

1. Dieci problemi di ambito statistico/probabilistico 186

*Conclusioni* 216

*Bibliografia* 217

*Sitografia* 220