



## Gli attori del progetto

Il CINI – Consorzio Interuniversitario Nazionale per l'Informatica, ha avviato a partire dall'anno scolastico 2014-15 il progetto **Programma il Futuro**, che viene svolto in [collaborazione](#) con il MIM – Ministero dell'Istruzione e del Merito. L'obiettivo è fornire alle scuole una serie di strumenti semplici, efficaci e facilmente accessibili per formare gli studenti ai concetti di base dell'informatica. L'Italia è uno dei primi Paesi al mondo a sperimentare l'introduzione strutturale nelle scuole dei concetti di base dell'informatica attraverso la programmazione, usando strumenti di facile utilizzo e che non richiedono un'abilità avanzata nell'uso del computer. Il MIM all'inizio di ogni anno scolastico [invita le scuole alla partecipazione](#).

Il progetto è stato riconosciuto come [iniziativa di eccellenza europea per l'educazione digitale](#) nell'ambito degli European Digital Skills Awards 2016.

Il progetto Programma il Futuro è stato il vincitore nella categoria "Digitale per l'educazione nelle scuole" al [1° Premio Nazionale per le Competenze Digitali](#), organizzato dal Dipartimento per la trasformazione digitale della Presidenza del Consiglio dei Ministri, aggiudicandosi anche una menzione speciale come progetto più votato dal pubblico per tutte le categorie.

## L'informatica nelle scuole: educare al pensiero computazionale

Nel mondo odierno i computer sono dovunque e costituiscono un potente strumento di aiuto per le persone. Per essere culturalmente preparato a qualunque lavoro uno studente di adesso vorrà fare da grande è indispensabile, quindi, una comprensione dei concetti di base dell'informatica. Esattamente com'è accaduto in passato per la matematica, la fisica, la biologia e la chimica.

Il lato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche ***pensiero computazionale***, aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini. Il modo più semplice e divertente di sviluppare il *pensiero computazionale* è attraverso la programmazione informatica (*coding*) in un contesto di gioco.

Un appropriato insegnamento dell'informatica, che vada al di là dell'iniziale alfabetizzazione digitale, è infatti essenziale affinché le nuove generazioni siano in grado di affrontare la società del futuro non da consumatori passivi ed ignari di tecnologie e servizi, ma da soggetti consapevoli di tutti gli aspetti in gioco e come attori attivamente partecipi del loro sviluppo.

L'obiettivo **non** è quello di far diventare tutti dei programmatori informatici, ma di diffondere conoscenze scientifiche di base per la comprensione della società moderna. Capire i principi alla base del funzionamento dei sistemi e della tecnologia informatica è altrettanto importante del capire come funzionano l'elettricità o la cellula.





# Programma il Futuro

È necessario che gli studenti apprendano questa cultura scientifica qualunque sia il lavoro che desiderano fare da grandi: medici, avvocati, giornalisti, imprenditori, amministratori, politici, e così via. Le competenze acquisite mediante il pensiero computazionale sono di carattere generale perché insegnano a strutturare una attività in modo che sia svolta da un qualsiasi “esecutore”, che può essere certo un calcolatore ma anche un gruppo di lavoro all’interno di una azienda o di un’amministrazione. Inoltre, la conoscenza dei concetti fondamentali dell’informatica aiuta a sviluppare la capacità di risoluzione di problemi e la creatività.

In prospettiva, il progetto ambisce a far sì che l’insegnamento dell’informatica come disciplina scientifica venga inserito nei vari ordinamenti scolastici italiani. Ricordiamo che la formazione sugli aspetti culturali-scientifici dell’informatica è obbligatoria da settembre 2014 in tutte le scuole del Regno Unito ed in Francia e Danimarca è nell’agenda del governo. Anche negli Stati Uniti è stato riconosciuto nel dicembre 2015 che l’informatica è un soggetto fondamentale per l’educazione scolastica dalla prima elementare fino all’ultimo anno del liceo (*Every Student Succeeds Act*).

Nel [Piano Nazionale Scuola Digitale](#) (PNSD), pubblicato a fine ottobre 2015, l’insegnamento del pensiero computazionale diventa parte dei programmi della Scuola Primaria. L’azione 17 del PNSD cita espressamente **Programma il Futuro** come programma di riferimento per questa attività didattica e indica che ogni studente della scuola elementare dovrà svolgere un corpus annuale di 10 ore su questo tema.

## Gli strumenti didattici

Gli strumenti resi disponibili attraverso il sito <http://programmmailfuturo.it> sono di elevata qualità didattica e scientifica, progettati e realizzati in modo da renderli utilizzabili in classe da parte di insegnanti di qualunque materia. Non è necessaria alcuna particolare abilità tecnica né alcuna preparazione scientifica. Il materiale didattico può essere fruito con successo da tutti i livelli di scuole.

La partecipazione al progetto può avvenire in due differenti modalità: una di base ed una avanzata. La modalità base di partecipazione, definita **L’Ora del Codice**, consiste nel far svolgere agli studenti un’ora di avviamento all’informatica. Una modalità più avanzata di partecipazione consiste invece nel far seguire a questa prima ora di avviamento uno o più percorsi maggiormente articolati, che approfondiscono i temi dell’informatica, strutturati in funzione del livello di età e di esperienza dello studente. Come ulteriore approfondimento in vista degli studi universitari, per gli studenti della scuola secondaria superiore è disponibile il corso [Principi dell’Informatica](#).

Entrambe le modalità possono essere fruito sia con *lezioni tecnologiche*, per le scuole dotate di computer e connessione a Internet, sia con *lezioni tradizionali*, per le scuole ancora non supportate tecnologicamente. Tutto il materiale disponibile è stato opportunamente adattato alla realtà italiana da parte degli esperti scientifici del CINI ed è disponibile [una guida alla fruizione](#).

Esempi del materiale didattico disponibile sono presentati nel [video di presentazione del progetto](#) e nel [video che illustra le lezioni tecnologiche](#). Sul [nostro canale YouTube](#), con 4.115 iscritti, sono disponibili **240 video didattici** e **41 video promozionali** che hanno ricevuto **1.466.881**





# Programma il Futuro

*visualizzazioni complessive*. A partire dal 2022 il canale primario per la diffusione online dei video è diventato [PeerTube](#).

Attraverso il sito è disponibile anche un servizio di supporto, pagine di aiuto (FAQ) e forum di discussione.

Siamo presenti sia [su Twitter](#) che [su Facebook](#). Entrambi i canali sociali sono assai seguiti, con **3.613 iscritti** su Twitter e **10.593 iscritti** su Facebook.

## Come insegnanti e alunni partecipano all'iniziativa

Per la partecipazione di una classe è necessario che l'*insegnante designato* dal Consiglio di Classe a seguire questa iniziativa si iscriva come insegnante con il suo indirizzo di posta elettronica istituzionale. Successivamente l'insegnante iscrive i suoi alunni e li assiste nello svolgimento dei percorsi didattici, che sono molto gradualità e permettono allo studente di progredire nella comprensione dei concetti di base dell'informatica senza essere bloccato dagli aspetti tecnici di un ambiente di programmazione tradizionale.

Il CINI (<http://consorzio-cini.it>), oltre a fornire la consulenza scientifica, provvede a reperire tutte le risorse (materiali, tecnologiche, economiche, ...) necessarie alla realizzazione del progetto. A tal scopo il CINI coinvolge gli enti interessati all'avvio di un'azione fondamentale per la crescita culturale e lo sviluppo della società italiana.

## Gli attuali partner

Il progetto è finanziato esclusivamente da alcuni [partner](#) sensibili alla crescita digitale del Paese, che a vari livelli forniscono risorse finanziarie, tecnologiche e di supporto tramite azioni di Corporate Social Responsibility: **Eni** (filantropo); **Engineering** (benefattore); **Seeweb** (donatore). Dal 2022 il progetto si avvale di una rete di partner del mondo associativo e volontaristico che operano nel settore del digitale, condividono gli obiettivi di formazione culturale sull'informatica e sul relativo impatto sociale, collaborando al loro raggiungimento, come **Privacy Pride** ed **Etica Digitale**.

Sono stati inoltre sottoscritti accordi quadro di collaborazione con associazioni nazionali di categoria, come **ConfArtigianato**, **Confindustria Digitale**, **ANDINF**, **ANP**.

Per le aziende che desiderano aderire al progetto è disponibile il dettaglio del [programma di partenariato](#).

## Diffusione e partecipazione

Il progetto ha suscitato un grande interesse sin dal suo primo anno di realizzazione. Si veda la [rassegna stampa](#) disponibile sul sito del progetto e continuamente aggiornata, con **1.551 citazioni** ad oggi.





# Programma il Futuro

In occasione della Settimana Europea del Coding (CodeWeek EU) che si svolge a ottobre, a partire dal 2014 l'Italia è sempre la **prima in Europa** per numero di eventi organizzati.

Un altro appuntamento internazionale di rilievo è quello della settimana mondiale dell'Ora del Codice (Hour of Code) che si svolge a dicembre. Anche in tale manifestazione l'Italia, a partire dal 2014, è sempre stata la **prima al mondo**, a parte gli USA, per numero di eventi organizzati nelle scuole e nel 2017 è stata la **prima assoluta** per densità di eventi (numero di eventi per milione di abitanti).

L'iniziativa "Programma il Futuro" è oggetto di costante monitoraggio di qualità, di cui sono disponibili i [rapporti periodici](#).

Al 3 gennaio 2023 il progetto registra **62.840 iscritti**, così suddivisi:

40.690	insegnanti di scuola statale
603	insegnanti di scuola paritaria o estera
662	insegnanti di altra tipologia
13.649	studenti di età maggiore di 14 anni iscritti direttamente con la loro e-mail
7.236	iscritti di altro tipo

corrispondenti complessivamente a **7.402 scuole**, che svolgono le attività del progetto durante tutto l'anno scolastico.

**Sono stati quindi largamente superati gli obiettivi iniziali: alla data del 3 gennaio 2023 risulta coinvolto più dell'89% di tutti gli istituti.**





# Programma il Futuro

## Coordinamento e comunicazione

Il coordinamento generale del progetto "Programma il Futuro" per conto del CINI è a cura di:

Prof. Enrico Nardelli

*Univ. Roma "Tor Vergata"*

Email: [nardelli@mat.uniroma2.it](mailto:nardelli@mat.uniroma2.it)

Le attività di comunicazione del progetto sono a cura di Reputation Agency:

Isabella Corradini

*Coordinamento Comunicazione e Monitoraggio Qualità*

Tel: 06.9292.7629

Email: [direzione@reputationagency.eu](mailto:direzione@reputationagency.eu)

NB: Nella versione elettronica di questo documento, disponibile all'indirizzo <http://www.programmailfuturo.it/media/docs/Descrizione-progetto-Programma-il-Futuro.pdf> , cliccando sui termini sottolineati si accede ai relativi documenti.





# Programma il Futuro

## I nostri partner

Il progetto è basato sul materiale didattico di [Code.org](https://code.org)



Il sostegno fornito dagli enti è di diverse tipologie. Gli attuali partner (a.s. 2023-24):

### Filantropo: (Eni)



### Donatore *classic*:



Dal 2022 il progetto si avvale di una rete di partner del mondo associativo e volontaristico che operano nel settore del digitale, condividono gli obiettivi di formazione culturale sull'informatica e sul relativo impatto sociale, collaborando al loro raggiungimento

APS Programma il Futuro



Etica Digitale



Fondazione Pensiero Solido

Fondazione  
Pensiero Solido

Italian Linux Society



LibreItalia

LibreITALIA

Privacy Pride



Ministero dell'Istruzione





# Programma il Futuro

Il progetto si avvale anche di "accordi quadro" con associazioni nazionali di categoria



Rai Cultura è *media partner* del progetto



Ministero dell'Istruzione

