



NEWS ▾

RUBRICHE ▾

PICS

OROSCOPO

FINESTRA SUL MONDO



Quotidiano online sulla digital economy e la cultura del futuro, diretto da Raffaele Barberio

key4biz
dal 2002

vetrya

21/6/2017 - S. Luigi Gonzaga



HOME » INTERNET » PEOPLE&TECH

CULTURA INFORMATICA

Ascolta

People&Tech. 'Programma il futuro', un grande successo per il progetto sull'educazione digitale

Risultati eccellenti per il terzo anno di "Programma il Futuro", il progetto lanciato a settembre 2014 e realizzato grazie alla collaborazione tra il MIUR ed il CINI. Il progetto ha visto la partecipazione di oltre il 70% degli istituti e più del 22% delle classi.

di Isabella Corradini - psicologa sociale, Presidente Centro Ricerche Themis | 21 giugno 2017, ore 08:40



People&Tech, la rubrica settimanale a cura di **Isabella Corradini**, psicologa sociale e Presidente **Centro Ricerche Themis**, propone riflessioni su aspetti umani e sociali nell'epoca digitale. Per consultare gli articoli precedenti, [clicca qui](#).

Numeri impressionanti per **"Programma il Futuro"** il progetto lanciato a settembre 2014 e realizzato grazie alla collaborazione tra il **MIUR** e il **CINI** (Consorzio Interuniversitario Nazionale per l'Informatica) con l'obiettivo di introdurre tra i banchi di scuola le basi scientifiche della cultura informatica in maniera semplice e divertente.

Il suo terzo anno di attività è stato celebrato in un evento tenutosi il 19 giugno al MIUR, nella sala della Comunicazione, dove sono state premiate le scuole vincitrici del concorso **"Programma le Regole 2017"** basato sulla simulazione, mediante la programmazione, di come un insieme di regole fa evolvere uno scenario di tipo sociale, ambientale o sportivo.

E sono proprio gli studenti e gli insegnanti a costituire la chiave del successo dell'iniziativa, grazie alla loro straordinaria partecipazione.

Nel corso dell'evento sono stati presentati i primi dati del nuovo monitoraggio curato dal **Centro Ricerche Themis** relativamente al terzo anno

mailup
BE RELEVANT

Strategie di Content Marketing

ISCRIVITI AL VIDEO CORSO

con Francesco De Nobili

Video



European Digital Forum, il bilancio della 14esima edizione. Videointervista a Andrea Michelozzi



SEGUICI SU

Twitter

dell'iniziativa (che sarà disponibile successivamente in forma integrale sul sito del progetto). Si osserva una partecipazione estremamente significativa: 5.856 scuole e 83.101 classi coinvolte con 25.828 insegnanti e 1.656.204 studenti. Noto anche il numero di ore di informatica, 22.464.078, complessivamente svolte nel terzo anno, quasi 14 volte di più rispetto al primo anno.



Per ulteriori dettagli clicca [qui](#).

Superati gli obiettivi iniziali (coinvolgimento nella formazione al pensiero computazionale del 40% degli istituti scolastici e svolgimento di 10 ore di informatica nel 9% delle classi), con percentuali raggiunte rispettivamente del 71% e del 22,4%.

In crescita il numero di ragazze che nelle scuole secondarie superiori sperimentano il *coding*. Si tratta di un dato interessante, visto lo stereotipo imperante che le vede ancora lontane dalle discipline informatiche. Se, infatti, nella comparazione con i ragazzi al progetto risultano iscritte "solo" il 41,8% delle studentesse, di fatto poi esse partecipano attivamente in misura pari al 54,2%.

Dopo dunque essere stato riconosciuto nello scorso dicembre 2016 tra le migliori pratiche europee nella categoria "Education" nell'ambito del premio "**Digital Skills 2016**", Programma il Futuro conferma di essere un'eccellenza nel panorama italiano, e vuole continuare ad esserlo anche nel prossimo futuro.

Al punto da allargare i suoi orizzonti. Nella sua attività di diffusione dell'insegnamento delle conoscenze scientifiche dell'informatica, infatti, Programma il Futuro ha avviato la realizzazione di articoli di ricerca per la pubblicazione internazionale nell'area "Informatics Education".

Allo stato attuale due i lavori prodotti: il primo, "*Computational Thinking in Italian Schools: Quantitative Data and Teachers' Sentiment Analysis after Two Years of Programma il Futuro Project*" che sarà presentato a luglio a **Bologna** nel convegno **ITICSE** (Innovation and Technologies in Computer Science Education); il secondo "*Conceptions and Misconceptions about Computational Thinking among Italian Primary School Teachers*" che sarà presentato ad agosto negli **Stati Uniti** alla conferenza **ICER** (International Computing Education Research).

Centrale resta per il progetto l'obiettivo di diffondere la cultura dell'informatica, che si traduce in utenti attivi e consapevoli dell'uso degli strumenti digitali. Le persone, infatti, non devono utilizzare i dispositivi come se fossero degli "automi", ma come soggetti pensanti e in grado di decidere in modo responsabile delle loro azioni. L'importanza di tale messaggio è alla base del video "*Alla scoperta dell'informatica*" realizzato da **RAI Cultura**, media partner del progetto, ed il cui [trailer](#) è stato presentato nel corso dell'evento. Il video integrale sarà pubblicato online su www.raiscuola.rai.it e commentato in diretta sui social di Rai Scuola (@raiscuola) il 22 giugno alle 18:30.

Attualmente il progetto è sostenuto da alcuni partner sensibili alla crescita digitale del Paese con diversi livelli di contribuzione: **TIM** (mecenate fondatore); **Engineering** (benefattore fondatore); **De Agostini Scuola** (donatore fondatore). **Cisco** (donatore), **CA Technologies** (donatore). Inoltre, supportano l'iniziativa **Andinf**, **ANP** e **SeeWeb** e patrocinano associazioni nazionali di categoria, quali **Confindustria Digitale** e **IAB Italia**.

Un'iniziativa che meriterebbe un maggior numero di sostenitori, dal momento che per lo sviluppo della cultura digitale del Paese è necessario "fare sistema".

© 2002-2017 Key4biz

ARTICOLO PRECEDENTE

Cdp, portato a 3 miliardi il Fondo di garanzia per le PMI

ARTICOLO SUCCESSIVO

App4Italy. La recensione del giorno, Smartify

ALTRE NEWS IN "PEOPLE&TECH"

[People&Tech. Cyber physical security, il futuro della sicurezza?](#)

[People&Tech. Tecnologie e benessere, una relazione complicata?](#)

[People&Tech. Igiene digitale, norme base di prevenzione](#)

[People&Tech. Gestire gli attacchi cyber, un problema di comportamenti](#)

[People&Tech. La cultura digitale a scuola con Programma il Futuro](#)

News

[INTERNET](#)

[MEDIA](#)

[TELECOMS](#)

[ENERGIA](#)

[CYBERSECURITY](#)

[SMART CITY](#)

[ROBOT](#)

[GAMES](#)

[MAPPAMONDO](#)

[HOTSPOT](#)

[BIBLIOTECH](#)

[RECENSITI](#)

[INFOGRAFICHE](#)

[PICS](#)

[WHO IS WHO](#)

[VIDEO](#)

[STREAMING](#)

[OROSCOPO](#)

Rubriche

[APP4ITALY](#)

[ASSETPROTECTION](#)

[BREAKINGDIGITAL](#)

[CITTADINI ATTIVI](#)

[COSA COMPRO](#)

[COSEDANONCREDERE](#)

[CROWD4FUND](#)

[DCX](#)

[DIGILAWYER](#)

[DIGITAL CRIME](#)

[DIGITANOMALIE](#)

[EMAIL MARKETING TIPS](#)

[ILPRINCIPENUDO](#)

[LEX DIGITAL](#)

[PADIGITALE](#)

[PEOPLE&TECH](#)

[SCHERMO&SCHERMO](#)

[SOS ENERGIA](#)

[SOSTECH](#)

[SPOT&SOCIAL](#)

[VORTICIDIGITALI](#)

key4biz
dal 2002

[CHI SIAMO](#)

[COSA FACCIAMO](#)

[PARTNER](#)

[DAILYLETTER](#)

[COOKIE POLICY](#)

[CONTATTI](#)

Seguici

