

# Programma il Futuro

## Impariamo il linguaggio delle cose

### Descrizione del progetto

Il MIUR, in collaborazione con il CINI – Consorzio Interuniversitario Nazionale per l'Informatica, ha avviato questa iniziativa (che fa parte del programma [#labuonascuola](#)) con l'obiettivo di fornire alle scuole una serie di strumenti semplici, divertenti e facilmente accessibili per formare gli studenti ai concetti di base dell'informatica. Leggi la [circolare MIUR](#).

Partendo da un'esperienza di successo avviata negli USA che ha visto nel 2013 la partecipazione di circa 40 milioni di studenti e insegnanti di tutto il mondo, l'Italia sarà uno dei primi Paesi al mondo a sperimentare l'introduzione strutturale nelle scuole dei concetti di base dell'informatica attraverso la programmazione (*coding*), usando strumenti di facile utilizzo e che non richiedono un'abilità avanzata nell'uso del computer.

Per essere sempre aggiornato seguici [su Twitter](#) oppure [su Facebook](#).

- [Perché sperimentare il \*coding\* nelle scuole italiane](#)
- [Gli strumenti a disposizione delle scuole](#)
- [Percorso di base e percorso avanzato](#)
- [Come partecipare all'iniziativa](#)
- [Quando partecipare](#)
- [Obiettivi del progetto](#)

### Perché sperimentare il *coding* nelle scuole italiane

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 (*coding*) in un contesto di gioco.

[Torna sopra](#)

### Gli strumenti a disposizione delle scuole

Partendo da queste premesse di natura didattica e culturale, il MIUR in collaborazione con il CINI, rende disponibili alle scuole mediante questo sito una serie di lezioni interattive e non, che ogni istituzione scolastica potrà utilizzare compatibilmente con le proprie esigenze e la propria organizzazione didattica. Leggi la [circolare MIUR](#).

Gli strumenti disponibili 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. Raccomandiamo che siano le scuole primarie ad avvicinarsi quanto prima allo sviluppo del *pensiero computazionale*.

Il progetto viene realizzato grazie a risorse (materiali, tecnologiche, economiche, ...) fornite da enti che condividono la necessità di avviare un'azione fondamentale per la crescita culturale e lo sviluppo della società italiana.

[Torna sopra](#)

## **Percorso di base e percorso avanzato**

Il progetto prevede due differenti percorsi: uno di base ed uno avanzato. La modalità base di partecipazione, definita **L'Ora del Codice**, consiste nel far svolgere agli studenti un'ora di avviamento al *pensiero computazionale*.

Una modalità di partecipazione più avanzata, definita **Corso Introduttivo**, consiste invece nel far seguire a questa prima ora di avviamento un percorso più approfondito, che sviluppa i temi del *pensiero computazionale* con ulteriori 10 lezioni. Esse possono essere svolte nel resto dell'anno scolastico.

Entrambe le modalità possono essere fruito sia in un contesto interattivo, per le scuole dotate di computer e connessione a Internet, sia "senza rete", per le scuole ancora non supportate tecnologicamente. Tutto il materiale disponibile è stato opportunamente adattato al contesto italiano da parte degli esperti scientifici del CINI.

[Torna sopra](#)

## **Come partecipare 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.

È inoltre opportuno che in ogni scuola si individui un *docente referente* per questa iniziativa, con il compito di sensibilizzare e individuare tutti i colleghi interessati allo svolgimento delle attività previste. Anche tale docente deve iscriversi come insegnante su questo sito specificando il ruolo di referente. Il suo compito principale è quello di assicurare che questa iniziativa venga ben inserita nel piano delle attività didattiche della scuola, attraverso le modalità che si riterranno più opportune, e assicurare la partecipazione da parte del maggior numero possibile di classi del proprio istituto.

Sono disponibili su questo sito pagine di aiuto (FAQ) e altro materiale didattico di supporto, ed è possibile prendere contatto con il gruppo di gestione del progetto per ricevere assistenza.

Negli anni scolastici successivi saranno messi a disposizione ulteriori strumenti. Un'appropriata educazione al *pensiero computazionale*, 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.

[Torna sopra](#)

## Quando partecipare

In tutto il mondo si stanno organizzando iniziative per creare una comunità di sensibilizzazione sul tema della formazione informatica. In particolare, nella settimana dall'8 al 14 dicembre 2014 si celebra a livello mondiale l'Ora del Codice. Si suggerisce, quindi, che l'avvio delle attività da parte delle scuole italiane avvenga proprio nella settimana dell'8-14 dicembre, per poi procedere con il livello avanzato nelle settimane successive.

Tutti gli istituti che hanno già aderito negli anni scorsi alle iniziative del Piano della Scuola Digitale del MIUR (Scuole 2.0 e Classi 2.0) saranno inoltre invitati a partecipare da subito ad una sperimentazione di messa a punto del progetto. La partecipazione a questa sperimentazione è ovviamente aperta a tutti gli istituti scolastici interessati. E' però necessario candidarsi indicando durante l'iscrizione su questo sito la propria disponibilità a partecipare. Informazioni più dettagliate verranno inviate direttamente a tutti coloro che si saranno candidati entro il 10 ottobre.

La sperimentazione infatti avverrà in concomitanza con la Settimana Europea del Codice, un'iniziativa del Vice Presidente della Commissione Europea Neelie Kroes per favorire l'avvicinamento di giovani e giovanissimi al *pensiero computazionale* attraverso la programmazione. Essa si svolgerà dall'11 al 17 ottobre 2014, durante il semestre di presidenza italiana del Consiglio dell'Unione Europea, e offrirà una ricchissima agenda di eventi a carattere locale, nazionale ed internazionale direttamente fruibili dalle scuole e dai ragazzi. In questa settimana potranno quindi essere organizzate dalle scuole iniziative parallele di sensibilizzazione all'informatica.

[Torna sopra](#)

## Obiettivi del progetto

Il progetto si propone per i prossimi tre anni scolastici gli obiettivi sotto elencati.

- a.s. 2014/15
  - coinvolgere il 30% delle scuole primarie (circa 4.600);
  - completare il percorso base **L'Ora del Codice** in almeno del 15% delle classi delle scuole primarie;
  - completare il percorso avanzato, o nella modalità interattiva o nella modalità "senza rete", in almeno il 2% delle classi delle scuole primarie (circa 310).
- a.s. 2015/16
  - coinvolgere il 35% delle scuole primarie (circa 5.400);

- completare il percorso base **L'Ora del Codice** in almeno il 20% delle classi delle scuole primarie;
- completare il percorso avanzato, o nella modalità interattiva o nella modalità "senza rete", in almeno il 5% delle classi delle scuole primarie (circa 770).
- a.s. 2016/17
  - coinvolgere il 40% delle scuole primarie (circa 6.100);
  - completare il percorso base **L'Ora del Codice** in almeno il 25% delle classi delle scuole primarie;
  - completare il percorso avanzato, o nella modalità interattiva o nella modalità "senza rete", in almeno il 9% delle classi delle scuole primarie (circa 1380).

[Torna sopra](#)

## Chi può partecipare

**Programma il futuro** è un progetto che nasce soprattutto per le scuole ma tutti coloro che sono interessati possono partecipare:

1. Gli *insegnanti delle scuole italiane*. Se sei un insegnante iscriviti usando la tua mail istituzionale. Tutte le informazioni sull'iscrizione e sul percorso da seguire le trovi sulla pagina di [iscrizione per gli insegnanti](#). Vedi anche le modalità per la [partecipazione delle scuole](#).
2. Gli studenti che *si iscrivono da soli come studenti della classe del loro insegnante*. Devi avere indirizzo di posta elettronica ed andare alla pagina di [iscrizione per studenti della classe di un insegnante](#). È importante sottolineare che gli studenti della classe o delle classi che un insegnante segue per questo progetto *non hanno necessità* di iscriversi da soli su questo sito ma possono partecipare con modalità più protette, descritte nella pagina della [iscrizione per insegnanti e raccomandate](#) per tutti gli studenti di età inferiore a 14 anni.
3. Gli *altri utenti*. Devi andare alla pagina di [iscrizione per altri utenti](#). Questa modalità può anche essere scelta da studenti o insegnanti che vogliono partecipare in qualità di "altri utenti". In questo caso devono essere usati indirizzi di posta elettronica privati.
4. Infine, puoi partecipare al progetto anche come *utente non iscritto*. In questo caso devi accedere direttamente al [sito di fruizione](#) delle lezioni e scegliere il tuo percorso. In tale veste non ti è però possibile salvare i progressi fatti, né formulare domande o inserire commenti su questo sito di supporto.

Le attività del progetto **Programma il futuro** si articolano su due siti web:

1. il [sito di supporto](http://programmmailfuturo.it) (<http://programmmailfuturo.it>), ha una funzione di guida e di approfondimento;
2. il [sito di fruizione](#) delle lezioni.

**Importante:** prima di accedervi assicurati di aver letto le istruzioni di cui sopra relative alle modalità di iscrizione e le informazioni di descrizione dei [percorsi disponibili](#).

## Perché partecipare

Nel recente passato, un fattore chiave per lo sviluppo della moderna società industriale è stato l'inclusione di discipline quali la matematica, la fisica, la biologia e la chimica come materie obbligatorie nella scuola secondaria, con un'introduzione ad esse già dalla primaria.

Lo scopo non era quello di far diventare tutti gli studenti dei matematici, fisici, biologi o chimici. La società aveva riconosciuto la necessità che ogni cittadino conoscesse i concetti di base di queste scienze: non c'è tecnologia né una vera economia senza la matematica, non c'è ingegneria senza fisica e chimica, non c'è medicina senza biologia.

Questo continua ad esser vero anche oggi.

Ma adesso è necessaria la conoscenza dei concetti base di un'ulteriore [materia scientifica autonoma](#): l'informatica.

Nella società contemporanea, in cui la tecnologia [dipende in misura fondamentale dall'informatica](#) e la presenza dei calcolatori (*computer*) diventa pervasiva, avere familiarità con i concetti di base dell'informatica è un elemento indispensabile del processo di formazione delle persone.

Per essere adeguatamente preparato a qualunque lavoro uno studente di adesso vorrà fare da grande, è indispensabile una [comprensione dei concetti di base dell'informatica](#). Esattamente com'è accaduto nel passato per la matematica, la fisica, la biologia e la chimica.

Il rilevante contributo culturale apportato dall'Informatica alla società contemporanea è definito in modo sintetico dall'espressione "[pensiero computazionale](#)", introdotta dalla scienziata informatica Jeannette Wing nel 2006.

I benefici del "[pensiero computazionale](#)" si estendono a tutte le professioni. Avvocati, insegnanti, dirigenti di azienda, psicologi, architetti, medici, funzionari di amministrazioni - solo per citare alcune professioni - ogni giorno devono affrontare problemi complessi; ipotizzare soluzioni che prevedono più fasi e la collaborazione con altri colleghi o collaboratori; immaginare una descrizione chiara di cosa fare e quando farlo.

## Come partecipare

I percorsi didattici del progetto **Programma il futuro** sono disponibili al [sito di fruizione](#) delle lezioni. Il sito che stai leggendo ha invece lo scopo di guidarti ed assisterti nel loro utilizzo.

**Suggerimento:** non precipitarti subito a cliccare sul precedente link! :-) Prima, termina di leggere questa pagina ed assicurati di aver letto le [informazioni sulla partecipazione](#).

I percorsi disponibili sono di due tipi:

- Le [lezioni interattive](#) sono fruibili tramite web e sono suddivise in una serie di esercizi progressivi. Non è richiesta alcuna abilità tecnica al di là di una elementare capacità di navigare su Internet. Né è necessaria alcuna particolare preparazione scientifica.
- Le [lezioni Senza Rete](#) possono essere svolte senza la disponibilità di un calcolatore.

Entrambi i tipi di lezione possono essere fruiti nelle due modalità:

1. Una modalità **base** (denominata "*L'Ora del Codice* ") consistente nello svolgere solo un'ora di avviamento al "pensiero computazionale". Si suggerisce che questa attività avvenga nella settimana 8-14 dicembre 2014, in concomitanza con analoghe attività in corso in tutto il mondo. Accedete alla:
  - o versione interattiva cliccando sulla lezione 2 - *Il labirinto* (leggi le [informazioni di supporto per \*Il labirinto\*](#) );
  - o versione Senza Rete cliccando sulla lezione 3 - *Pensiero computazionale* (leggi le [informazioni di supporto per \*Pensiero computazionale\*](#) ).
2. Una modalità **avanzata** (denominata "*Corso Introduttivo* ") consistente nel far seguire a quest'ora di avviamento un percorso più approfondito, che sviluppa i temi del "pensiero computazionale" con ulteriori 10 lezioni. Esse possono essere svolte quando si vuole. Se vuoi seguire un:
  - o percorso interattivo prosegui (dopo *Il labirinto* ) come indicato sulla [pagina di descrizione del percorso interattivo](#);
  - o percorso Senza Rete prosegui (dopo *Pensiero computazionale* ) come indicato sulla [pagina di descrizione del percorso Senza Rete](#).

Se hai più tempo a disposizione puoi seguire **l'intero corso da 20 lezioni** nella sequenza con cui appare sul [sito di fruizione](#) delle lezioni.

Quando clicchi sul [sito di fruizione](#) delle lezioni ti trovi su una pagina con un elenco di 20 lezioni (interattive e non) a vostra disposizione. Se non hai fatto accesso al sito (mediante il comando **Accedi** in alto a destra), trovi anche l'invito ad iscriverti come studenti o come insegnante. Se non ti sei mai iscritto, allora vai sulla nostra pagina che ti spiega [chi può partecipare](#) e sarai automaticamente iscritto anche al [sito di fruizione](#) delle lezioni.

Dopo aver completato l'iscrizione clicca sul comando **Accedi** in alto a destra sul [sito di fruizione](#) delle lezioni ed inserisci le tue credenziali per accedere. A questo punto viene visualizzato il tuo stato di avanzamento. Puoi riprendere dal punto in cui eri arrivato (pulsante *Prosegui*) oppure scegliere una qualunque delle 20 lezioni.

## Lezioni interattive

Le **lezioni interattive** sono fruibili tramite web e sono suddivise in una serie di esercizi progressivi. Non è richiesta alcuna abilità tecnica, al di là di una elementare capacità di navigare su Internet, né è necessaria una particolare preparazione scientifica. Per chi non ha a disposizione un calcolatore sono disponibili le [lezioni Senza Rete](#).

Il percorso delle lezioni interattive avviene secondo due modalità:

1. Una modalità **base** (denominata "*L'Ora del Codice* ") consistente nello svolgere solo un'ora di avviamento al "*pensiero computazionale*". Si suggerisce che questa attività avvenga nella settimana 8-14 dicembre 2014, in concomitanza con analoghe attività in corso in tutto il mondo. Accedi alla versione interattiva cliccando sulla lezione 2 - *Il labirinto* oppure leggi le informazioni di [supporto per \*Il labirinto\*](#).

2. Una modalità **avanzata** (denominata "*Corso Introduttivo*") consistente nel far seguire a quest'ora di avviamento un percorso più approfondito, che sviluppa i temi del "*pensiero computazionale*" con ulteriori 9 lezioni. Esse possono essere svolte quando si vuole: dopo *Il labirinto* prosegui in sequenza con le lezioni sotto indicate o direttamente dal [sito di fruizione](#) o cliccando sui collegamenti qua sotto.

Il "*Corso Introduttivo*" in modalità interattiva consiste nello svolgere, dopo *Il labirinto*, le seguenti 9 lezioni in sequenza:

1. Fai la lezione 5: *L'artista*. Leggi le informazioni di [supporto per L'artista](#).
2. Fai la lezione 7: *L'artista 2*. Leggi le informazioni di [supporto per L'artista 2](#).
3. Fai la lezione 9: *La contadina*. Leggi le informazioni di [supporto per La contadina](#).
4. Fai la lezione 11: *L'artista 3*. Leggi le informazioni di [supporto per L'artista 3](#).
5. Fai la lezione 13: *La contadina 2*. Leggi le informazioni di [supporto per La contadina 2](#).
6. Fai la lezione 15: *L'artista 4*. Leggi le informazioni di [supporto per L'artista 4](#).
7. Fai la lezione 17: *La contadina 3*. Leggi le informazioni di [supporto per La contadina 3](#).
8. Fai la lezione 19: *L'artista 5*. Leggi le informazioni di [supporto per L'artista 5](#).
9. Fai la lezione 20: *Conclusione*. Leggi le informazioni di [supporto per Conclusione](#).

Per commenti e richieste comuni a tutte le lezioni interattive consulta la relativa [bacheca generale di discussione](#). Per commenti relativi a una specifica lezione usa la bacheca della relativa lezione.

## Lezioni "Senza Rete"

Le **lezioni Senza Rete** sono state pensate per essere svolte senza computer. Se avete a disposizione un computer connesso ad Internet potete svolgere anche le [lezioni interattive](#).

Il percorso delle lezioni Senza Rete avviene secondo due modalità:

1. una modalità **base** (denominata "*L'Orsa del Codice*") consistente nello svolgere solo un'ora di avviamento al "*pensiero computazionale*". Si suggerisce che questa attività avvenga nella settimana 8-14 dicembre 2014, in concomitanza con analoghe attività in corso in tutto il mondo. Accedi alla versione Senza Rete cliccando sulla lezione 3 - *Pensiero computazionale* oppure leggi le informazioni di [supporto per Pensiero computazionale](#)
2. una modalità **avanzata** (denominata "*Corso Introduttivo*") consistente nel far seguire a quest'ora di avviamento un percorso più approfondito, che sviluppa i temi del "*pensiero computazionale*" con ulteriori 10 lezioni. Esse possono essere svolte quando si vuole: dopo *Pensiero computazionale* prosegui in sequenza con le lezioni sotto indicate o direttamente dal [sito di fruizione](#) o cliccando sui collegamenti qua sotto.

Il "*Corso Introduttivo*" in modalità Senza Rete consiste nello svolgere, dopo *Pensiero computazionale*, le seguenti 9 lezioni in sequenza:

1. Fai la lezione 4: *Programmazione su carta a quadretti*. Leggi le informazioni di [supporto per Programmazione su carta a quadretti](#)
2. Fai la lezione 6: *Algoritmi*. Leggi le informazioni di [supporto per Algoritmi](#)

3. Fai la lezione 8: *Funzioni*. Leggi le informazioni di [supporto per Funzioni](#)
4. Fai la lezione 10: *Istruzioni condizionali*. Leggi le informazioni di [supporto per Istruzioni condizionali](#)
5. Fai la lezione 12: *Composizione di canzoni*. Leggi le informazioni di [supporto per Composizione di canzoni](#)
6. Fai la lezione 14: *Astrazione*. Leggi le informazioni di [supporto per Astrazione](#)
7. Fai la lezione 16: *Programmazione a staffetta*. Leggi le informazioni di [supporto per Programmazione a staffetta](#)
8. Fai la lezione 18: *Internet*. Leggi le informazioni di [supporto per Internet](#)
9. Fai la lezione 20: *Conclusione*. Leggi le informazioni di [supporto per Conclusione](#)

Per commenti e richieste comuni a tutte le lezioni Senza Rete consulta la relativa [bacheca generale di discussione](#). Per commenti relativi a una specifica lezione usa la bacheca della relativa lezione.

## Le parole dell'informatica

Qua sotto trovate una lista in ordine alfabetico delle definizioni di alcuni termini largamente usati nell'informatica. Sono formulate in termini semplici e con lo scopo di aiutarvi a seguire meglio le lezioni. Alcune si riferiscono ad aspetti scientifici, altre a quelli tecnologici. Non si tratta certo di una lista esaustiva, ma abbiamo cercato di inserire tutte le parole usate nelle varie [lezioni](#).

**Algoritmo** - Una serie di passi che descrivono come portare a termine un compito.

**Altrimenti** - Un altro modo per dire "in caso contrario".

**ADSL (Asymmetric Digital Subscriber Line)** - Un metodo per trasmettere informazioni tramite la linea telefonica o la TV via cavo.

**Ambiguo** - Che ha più di un significato.

**Astrazione** - Rimozione dei dettagli da una soluzione in modo che possa funzionare per molti problemi diversi.

**Bug** - Problemi/errori in un programma.

**Computer** - Calcolatore.

**Chiamata a funzione (o di funzione)** - L'istruzione di un programma che invoca l'esecuzione di una funzione.

**Debug o Debugging** - Attività di correzione degli errori.

**Decomporre** - Suddividere un problema difficile in problemi più piccoli e più semplici.

**Decrementare** - Sottrarre una certa quantità (solitamente il valore 1) una o più volte.

**Definizione di funzione** - La parte di un programma che stabilisce cosa fare quando viene chiamata tale funzione.

**Definizione ricorsiva** - Una definizione che usa, per spiegare un termine, lo stesso termine che sta cercando di definire.

**DNS (Domain Name System, Sistema dei nomi di dominio)** - Un servizio che usa la Tabella di Risoluzione degli Indirizzi per trasformare indirizzi web in indirizzi di rete.

**Efficienza** - Ottenere il miglior risultato con la minor quantità di lavoro.

**Fibra ottica** - Un cavo che usa la luce per trasmettere informazione (a volte abbreviato come “fibra”).

**Funzione** - Una parte di codice alla quale è associato un nome e che può essere chiamata più volte.

**Incrementare** - Aggiungere una certa quantità (solitamente 1) una o più volte.

**Indirizzo di rete (o Indirizzo IP)** - Un numero unico assegnato ad ogni risorsa connessa a Internet.

**Instradamento (Routing)** - Selezione del percorso migliore attraverso una rete.

**Internet** - Un insieme di calcolatori e server collegati tra loro in rete.

**IP (Internet Protocol)** - Un protocollo (cioè un accordo su una serie di requisiti) per trasmettere pacchetti di informazione attraverso una rete.

**Istruzione Condizionale** - Un'istruzione che richiede la verifica di una condizione.

**Istruzione "se"** - Un'istruzione che determina se eseguire o meno altre istruzioni.

**Istruzioni annidate** - Istruzioni all'interno di altre istruzioni.

**Loop** - Ripetizione, ciclo.

**Modello** - Una struttura che ti guida nella creazione di qualcosa di nuovo.

**Pacchetto** - Piccola parte di informazione creata accuratamente a partire da parti più grandi di informazione.

**Parametro** - Informazione aggiuntiva che può essere passata ad una funzione per personalizzarne il comportamento.

**Pattern** - Schema.

**Pensiero computazionale** - Approccio alla risoluzione dei problemi che aiuta a riformularli in modo da poterli risolvere efficientemente in modo automatico.

**Programma** - Sequenza di istruzioni in un formato eseguibile da un calcolatore.

**Programmazione** - Espressione di un algoritmo mediante una sequenza di istruzioni in un formato eseguibile da un calcolatore.

**Rete** - Un insieme di elementi connessi tra loro.

**Ritornello** - Una parte di canzone che si ripete spesso.

**Schema** - Struttura risolutiva regolare ripetuta più volte.

**Search engine** - Motore di ricerca.

**Sequenza** - L'ordine in cui sono disposte le cose.

**Server** - Calcolatore che fornisce servizi ad altri calcolatori.

**Specifico** - Riguardante una sola cosa molto precisa.

**Tabella di Risoluzione degli Indirizzi** - Una tabella che associa indirizzi web ad indirizzi di rete.

**Template** - Modello.

**URL (Uniform Resource Locator)** - Un indirizzo facile da ricordare per richiamare una pagina web (es. www.code.org).

**Valutare** - Studiare una soluzione.

**Variabile** - Un nome per un valore che può cambiare.

**Web browser** - Applicazione informatica per navigare su Internet.

**Web page** - Pagina web.

**Wi-Fi** - Un metodo per trasmettere informazioni senza fili mediante onde radio.