



# Progetto Programma il futuro A. S. 2017/2018

## Attività di coding per gli alunni

Registrazione: <http://www.programmailfuturo.it/> (per chi vuole procedere autonomamente)

CHI



Compilare tutti i campi richiesti dal modulo: indicare la **mail istituzionale**, alla domanda se si è referenti di istituto rispondere **no** (ho già registrato la scuola dallo scorso anno).

Al termine della registrazione, dopo il messaggio di registrazione avvenuta con successo, confermare tramite il link inviato nella mail indicata (quella istituzionale).

A questo punto, in possesso delle credenziali, potete loggarvi:

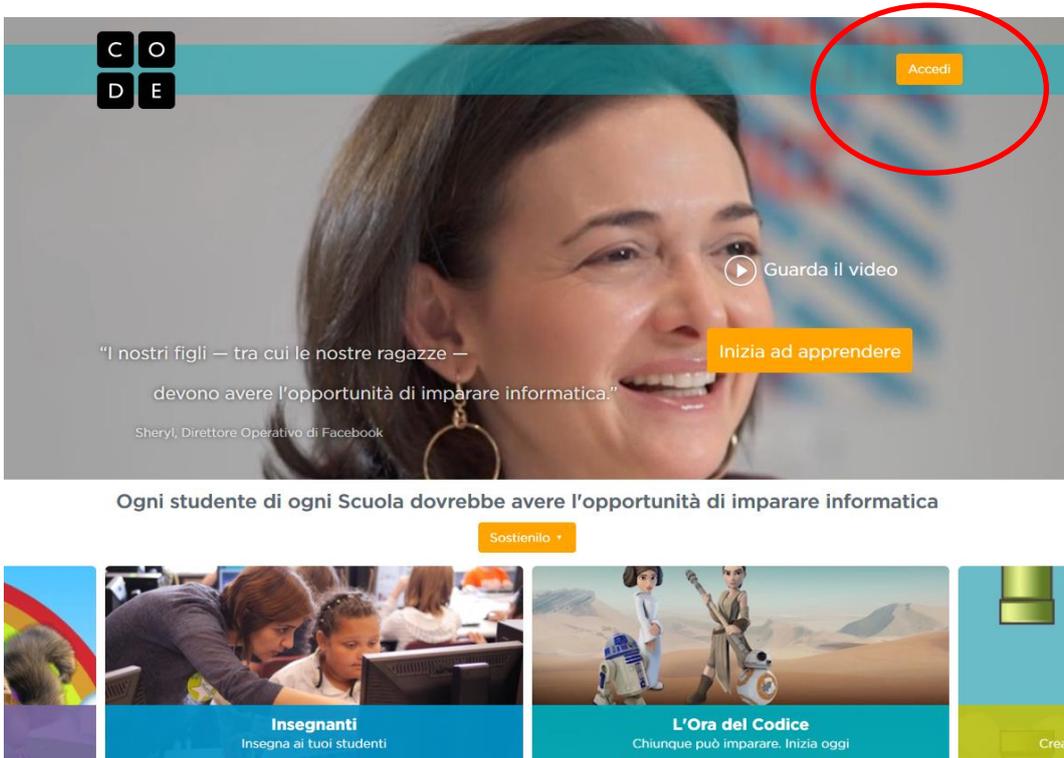
indirizzo mail e password scelta al momento della registrazione



Nel sito di Programma il Futuro potete trovare le finalità del progetto, le iniziative, le news, altre indicazioni utili come ad esempio i tutorial per le lezioni senza pc <http://www.programmailfuturo.it/come/lezioni-tradizionali/introduzione>

Per svolgere le attività online ci si deve loggare nel sito di fruizione: <https://code.org/>

Per accedere usare le **stesse credenziali** (mail istituzionale e password scelta per **programmailfuturo**)



(se la lingua non è italiano, scorrete la pagina fino in fondo e selezionate!)



Scopriamo le attività:

per avere subito un elenco delle attività disponibili, collegiamoci a <https://studio.code.org/>

Esploriamo i vari tipi di attività : Corsi da 20 lezioni



## Lezioni singole

### L'Ora del Codice per iniziare

(a qualunque età)



#### Guerre Stellari

Impara a programmare i droidi e crea la tua versione di Guerre Stellari, in una galassia lontana lontana...

Prova adesso



#### Minecraft

Esplora il mondo di Minecraft attraverso il codice

Stampa l'attestato



#### Frozen

Usa la programmazione per unirti ad Anna ed Elsa mentre esplorano la magia e la bellezza del ghiaccio.

Stampa l'attestato



#### Labirinto Class...

Impara i concetti base dell'informatica. Milioni di persone l'hanno già fatto.

Stampa l'attestato



#### Flappy

Vuoi creare la tua versione del gioco "Flappy" in meno di 10 minuti? Prova questo corso!

Prosegui



#### Disney Infinity

Crea una storia o inventa un gioco con i personaggi di Disney Infinity come protagonisti!

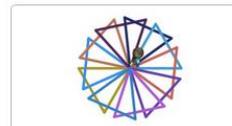
Prosegui



#### Laboratorio

Crea una storia o inventa un gioco col Laboratorio!

Prosegui



#### Artista

Disegna fantastiche immagini e decorazioni con l'artista!

Prosegui

Quando effettuate l'accesso (indirizzo mail e password) visualizzate il **CRUSCOTTO DELL'INSEGNANTE**

Occupiamoci di 2 sezioni importanti: **Gestione classe** (per le attività con gli alunni)

## Cruscotto di Controllo dell'insegnante



## Cruscotto dell'insegnante

Cruscotto di Controllo dell'insegnante ► Gestione delle classi e degli studenti

Nuova classe

Classe	Tipo di accesso	Livello	Corso	Fase extra	Studenti	Codice-Classe	
<b>Classe4D</b> Avanzamento Gestisci i tuoi studenti	picture	4	Course 2	Si	26	XLRGMK	<input type="button" value="Modifica"/> <input type="button" value="Stampa gli attestati"/>

Qui trovate i dati relativi alla vostra classe: iscritti, tipo di attività, codice della classe.

Il pulsante modifica permette di selezionare l'attività o il tipo di accesso.

AVANZAMENTO: permette di monitorare i progressi degli alunni

Controllo dell'insegnante ► Gestione delle classi e degli studenti ► Classe: Classe4D Cambia classe: Classe4D ▼

Avanzamento

Risposte a testo libero

Risultati del test

Statistiche

Gestisci i tuoi studenti

si in: Minecraft ▼

dice con Minecraft



N=Livello raggiunto, verde=schemi corretti, giallo=schemi incompleti, verde chiaro=schemi eseguiti con troppi comandi, bianco=schemi non eseguiti.

Accesso degli alunni alle attività:

Ogni alunno riceverà le proprie credenziali.

URL https://studio.code.org/sections/XLRGMK	URL https://studio.code.org/sections/XLRGMK
Nome _____	Nome _____
Immagine segreta 	Immagine segreta 

Le credenziali sono il nome e la password (di tipo picture)

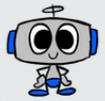
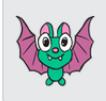
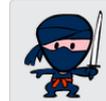
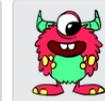
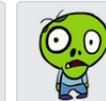
L'alunno cliccherà sul proprio nome, sulla propria password-picture, quindi sul pulsante **ACCEDI** in basso

### Benvenuto nella classe Classe4D

Scegli il tuo nome

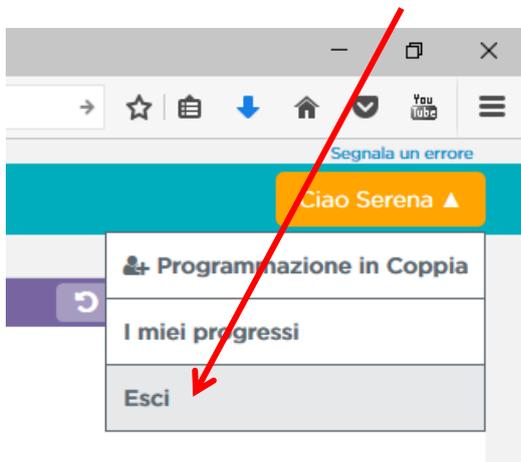
Alessia Gentili	Alessio Felici	Alice Malospiriti	Ana Maria Uncescu	Angelo Manna	Biagio Avolio	Cristian Pagnottella	
Cristiano Bocchetti	Elena Marras	Elena Meschini	Ginevra Canensi	Giorgio Chialà	Giulia Tola	Ian Bisegna	Marika Graziotti
Maya Tomarelli	Michelle Metelli	Nicolò Cesari	Rebecca Rossi	Sara Cianchelli	Serena Anselmi	Ugo Belmonte	Valerio Cadoli
Valerio Sabatini	Veronica Calevi						

Ora scegli la tua immagine segreta

Accedi

**Importante:** Abituate gli alunni a fare un corretto logout: al termine dell'attività, dal pulsante in alto a destra con il nome, cliccare su ESCI. Ciò per evitare che un alunno faccia attività a nome di un altro!

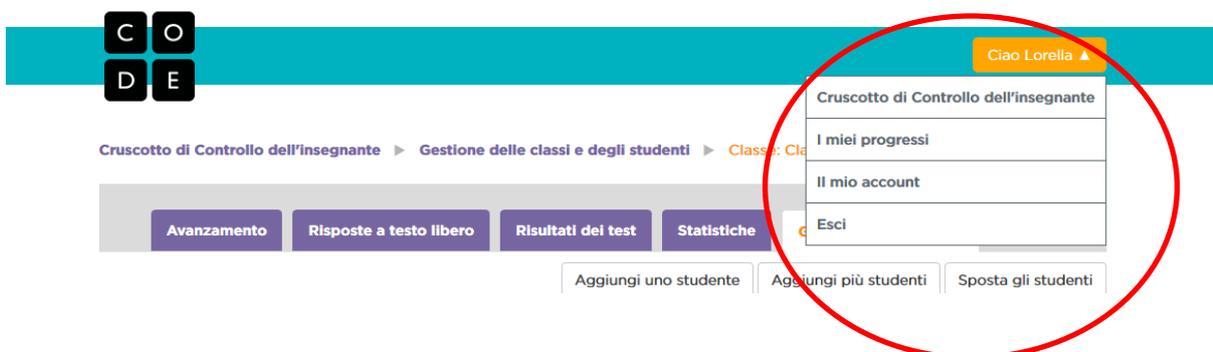


Passiamo ora alla sezione **I TUOI PROGRESSI** (importante per chi è iscritto al Corso Coding in your classroom NOW!)

## Cruscotto di Controllo dell'insegnante



Le varie sezioni sono raggiungibili anche dal pulsante di login/logout



Cliccando su I miei Progressi accedete alla attività, man mano che le svolgete saranno salvati i vostri progressi.

Per il corso di Coding vi verrà richiesto di fare come prima attività il **Labirinto Classico**.

E' importante che al termine delle attività tutti e 20 gli schemi siano stati svolti correttamente (pallini verdi) altrimenti ripetere gli schemi.

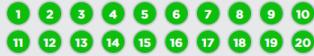
## Labirinto Classico

Impara i concetti base dell'informatica con i personaggi di Angry Birds, Plant vs. Zombies, e Scrat di L'Era Glaciale!

Prova adesso

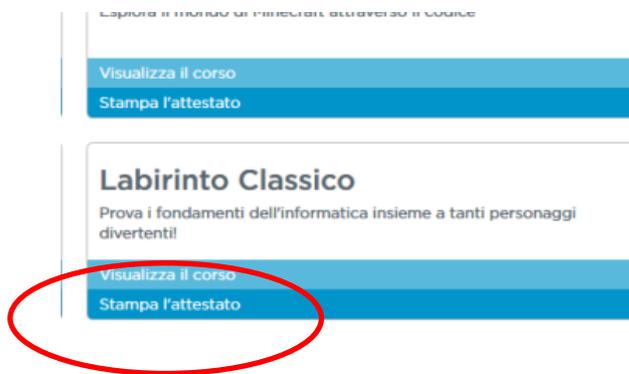
Ottieni aiuto

Labirinto Classico



- 1 non avviato
  - 1 in corso
  - completato, ma usando troppi blocchi
  - completato in modo perfetto
- 1 verifica

Quando avrete completato il corso, dalla pagina I MIEI PROGRESSI potrete stampare l'attestato. (in realtà lo dovrete salvare in pdf e poi inviarlo come compito quando vi sarà richiesto)



Buon coding!