



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE AIELLO DEL SABATO

scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di 1° grado ad indirizzo musicale
con sedi associate in Cesinali - San Michele di Serino - Santo Stefano del Sole
via Croce, n.1 – 83020 Aiello del Sabato (Avellino) Tel.0825/666033 - Fax 0825/1853930
Cod. Fiscale 92088160640 - Cod. meccanografico: AVIC88300E
e-mail: avic88300e@istruzione.it – avic88300e@pec.istruzione.it

Prot. n.

Aiello del Sabato, 18/09/2017

Ai docenti dell'IC

Sito web

Oggetto: Il pensiero computazionale a scuola – Iscrizione al progetto MIUR “Programma il Futuro”

Anche quest'anno il MIUR organizza, in collaborazione con il CINI – Consorzio Interuniversitario Nazionale per l'Informatica – il progetto “**Programma il Futuro**”, iniziativa volta alla promozione del pensiero computazionale in tutti gli ordini di scuola.

Il nostro Istituto (dopo aver aderito lo scorso anno alla Settimana Internazionale dell'Ora del Codice) aderisce al progetto con l'iniziativa:

• Settimana Europea del Coding dal 7 al 22 ottobre 2017 (Europe Code Week)

I docenti interessati, che vogliono aderire con le loro classi, al fine di consentire un monitoraggio del progetto stesso, sono pregati cortesemente di comunicare la loro disponibilità all'AD Massimiliano Ferullo (e-mail: mferullo41@gmail.com).

Per maggiori informazioni si invitano tutti i docenti a consultare il sito <http://www.programmailfuturo.it>.

ISTRUZIONI PER LE NUOVE ISCRIZIONI:

Ogni docente dovrà iscriversi prima sul sito di “Programma il Futuro” con il proprio indirizzo di posta istituzionale (@istruzione.it) e fornendo le informazioni di base della scuola di appartenenza e i propri dati di contatto; per una spiegazione più dettagliata si rimanda al link <http://programmailfuturo.it/chi/iscrizione-per-insegnanti/>.

Una volta confermata l'iscrizione al sito di supporto Programma il Futuro, si viene automaticamente iscritti al sito di fruizione delle lezioni, la piattaforma di “CODE.ORG” <https://studio.code.org/>.

Dopo l'accesso come utente iscritto alla piattaforma di CODE.ORG, si ha a disposizione un cruscotto di controllo che permette al docente di iscrivere le proprie classi e di seguire i progressi degli studenti nei vari percorsi proposti.

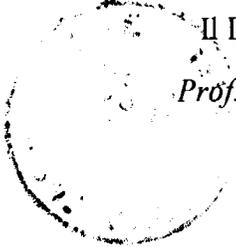
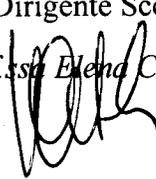
Ricordiamo inoltre che l'iniziativa è aperta ai docenti di tutti gli ordini di scuola perché prevede sia la possibilità di fruire di lezioni tecnologiche (*plugged*), per le scuole dotate di computer e connessione Internet, sia la possibilità di fruire di lezioni tradizionali (*unplugged*), per le scuole tecnologicamente ancora non supportate. I percorsi inoltre sono strutturati in modo da soddisfare tutte le fasce d'età.

Al termine delle attività, i docenti potranno rilasciare ad ogni alunno un attestato personalizzato del percorso svolto.

N.B.: I docenti già iscritti non dovranno iscriversi nuovamente ma potranno continuare ad accedere usando le stesse credenziali dello scorso anno.

Si allega guida per l'iscrizione.

Il Dirigente Scolastico
Prof.ssa Elena Casalino





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:

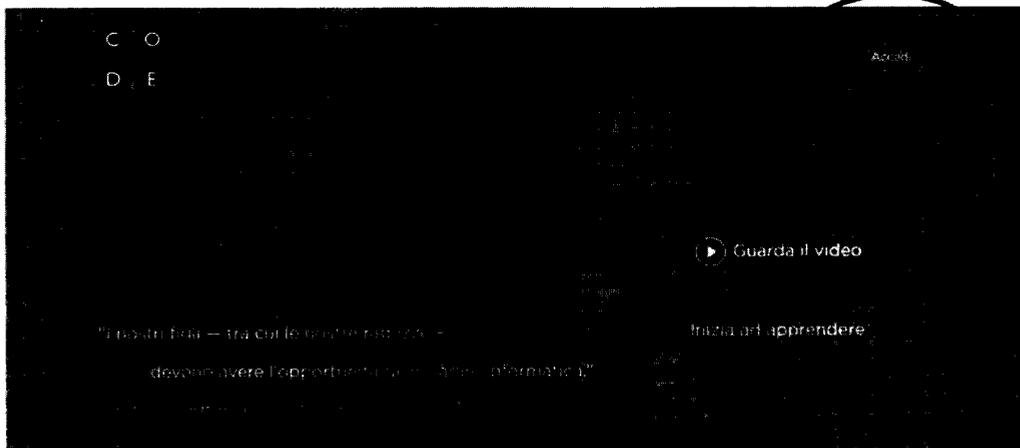
indirizzo mail e password scelta al momento della registrazione



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)



Ogni studente di ogni Scuola dovrebbe avere l'opportunità di imparare informatica



(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

**Corsi di 20 ore
per approfondire**

(a qualunque età)



Corso 1

Il corso 1 è rivolto a chi sta iniziando a leggere.

Da 4 anni in su (pre-scolare)



Corso 2

Il corso 2 è rivolto a studenti che sanno leggere.

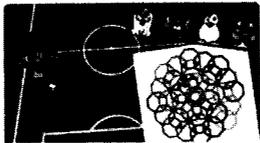
Da 6 anni in su (per chi sa leggere)



Corso 3

Il Corso 3 è la continuazione del Corso 2.

Da 8 anni in su (dopo il Corso 2)



Corso 4

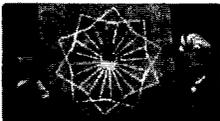
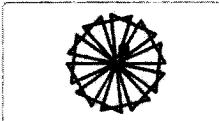
Gli studenti che seguono il Corso 4 dovrebbero aver già svolto i Corsi 2 e 3.

Da 10 anni in su (dopo il Corso 3)

Prova adesso

Lezioni singole

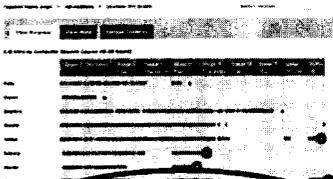
L'Ora del Codice per iniziare

 <p>Guerre Stellari Impara a programmare i droidi e crea la tua versione di Guerre Stellari, in una galassia lontana lontana...</p> <p>Prova adesso</p>	 <p>Minecraft Esplora il mondo di Minecraft attraverso il codice</p> <p>Stampa il libretto</p>	 <p>Frozen Usa la programmazione per unirti ad Anna ed Elsa mentre esplorano la magia e la bellezza del ghiaccio.</p> <p>Stampa il libretto</p>	 <p>Labirinto Class... Impara i concetti base dell'informatica. Milioni di persone l'hanno già fatto.</p> <p>Prova subito!</p>
 <p>Flappy Vuoi creare la tua versione del gioco "Flappy" in meno di 10 minuti? Prova questo corso!</p> <p>Prosegui</p>	 <p>Disney Infinity Crea una storia o inventa un gioco con i personaggi di Disney Infinity come protagonisti!</p> <p>Prosegui</p>	 <p>Laboratorio Crea una storia o inventa un gioco col Laboratorio!</p> <p>Prosegui</p>	 <p>Artista Disegna fantastiche immagini e decolazioni con l'artista!</p> <p>Prosegui</p>

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



Gestione delle classi e degli studenti



I tuoi progressi

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	
Classe4D 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.

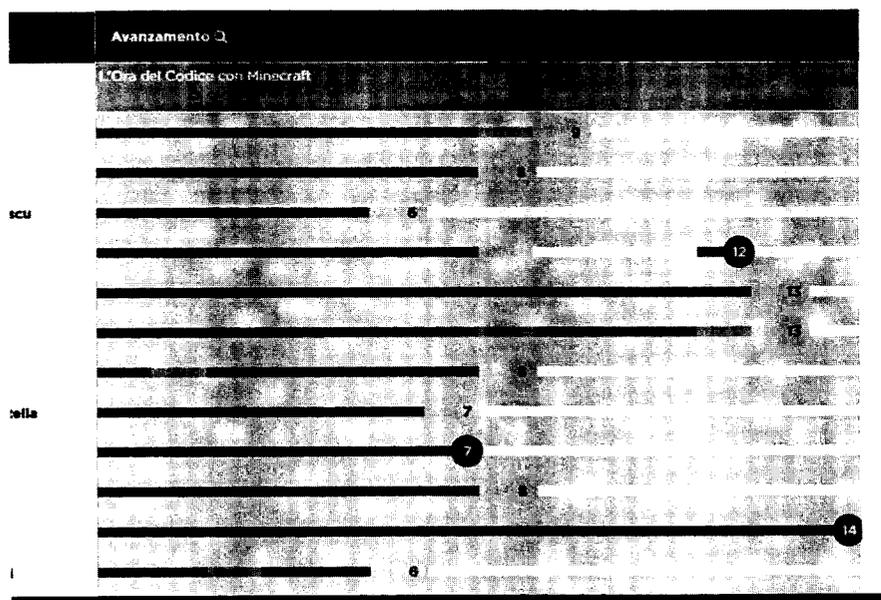
Il pulsante modifica permette di selezionare l'attività o il tipo di accesso.

AVANZAMENTO: permette di monitorare i progressi degli alunni

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

si in:

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

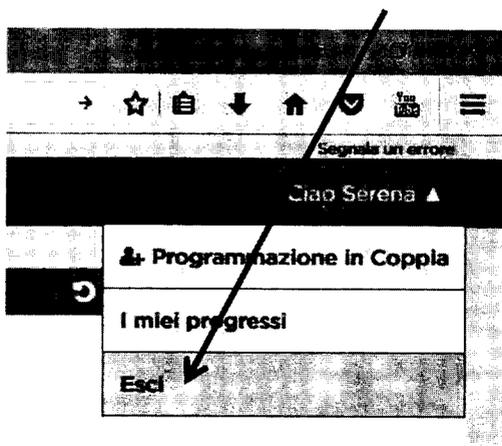
██████████	Alessio Felici	Alice Malospiriti	Ana Maria Uncescu	Angelo Manna	Biagio Avolio	Cristian Pagnottella	
Cristiano Bocchetti	Elena Marras	Elena Meschini	Ginevra Canensi	Giorgio Chialà	Giulia Tola	Ian Bisegna	Marika Graziotti
Maya Tomarelli	Michelle Metelli	Niccolò Caputi	Rebecca Rossi	Sara Cianchelli	Serena Anselmi	Ugo Belmonta	Valerio Caded
Valerio Sabatini	Veronica Calevi						

Ora scegli la tua immagine segreta

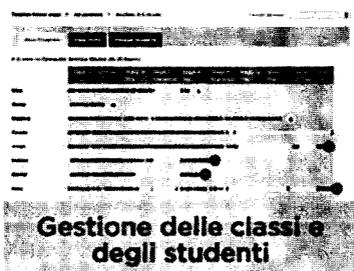


Importante: Abituate gli alunni a fare un corretto logout: al termine dell'attività, dal pulsante in alto a destra con il nome, cliccare su ESCI. Ciò per evitare che un alunno faccia attività a nome di un altro!

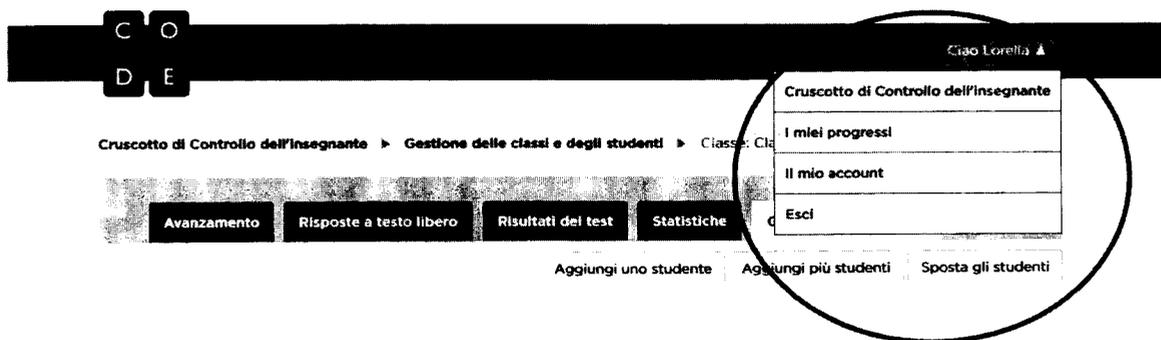


Passiamo ora alla sezione I TUOI PROGRESSI (importante per chi è iscritto al Corso Coding in your classroom NOW!)

Cruscotto di Controllo dell'insegnante



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



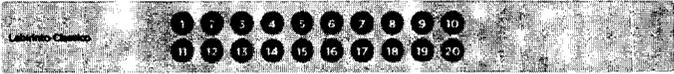
Cliccando su I miei Progressi accedete alla attività, man mano che le svolgete saranno salvati i vostri progressi.

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 Prova adesso Ottimali abilita

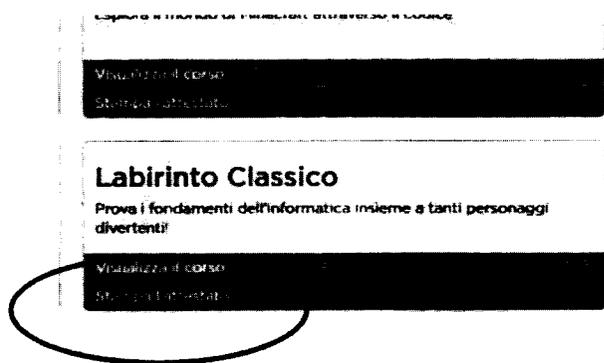
Impara i concetti base dell'informatica con i personaggi di Angry Birds, Plant vs. Zombies, e Scratch di L'Era Glaciale!



1 non avviato 2 in corso 3 completato, ma usando troppi blocchi 4 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)



Stampa attestato

Labirinto Classico
Prova i fondamentali dell'informatica insieme a tanti personaggi divertenti!

Stampa attestato

Buon coding!