



Progetto Programma il futuro 2016/17

Attività di coding per gli alunni

IMPORTANTE: LE COLLEGHE GIA' ISCRITTE (ANCHE DALLO SCORSO ANNO) NON DEVONO REGISTRARSI DI NUOVO

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:

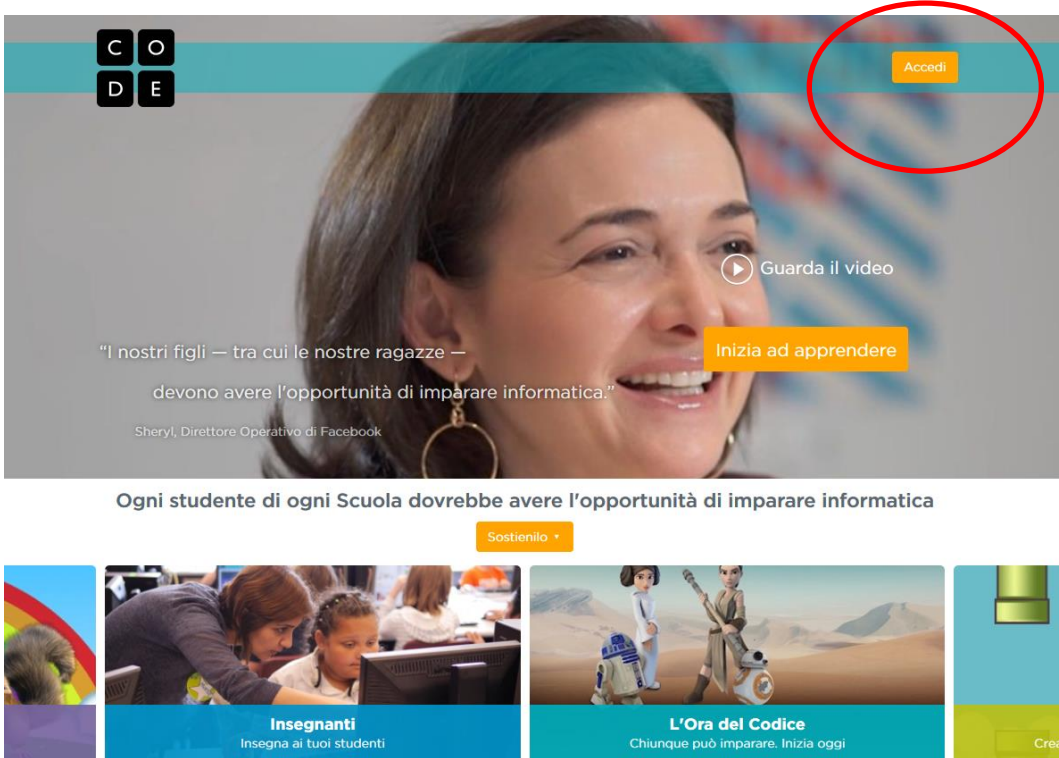
indirizzo mail e password scelta al momento della registrazione



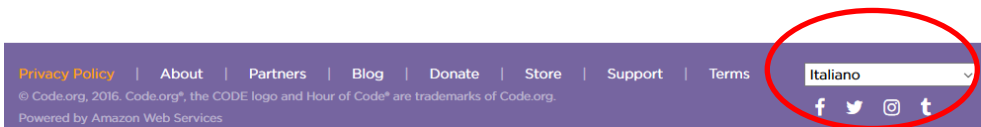
Nel sito di Programma il Futuro potete trovare le finalità del progetto, le iniziative, le news, altre indicazioni utili come ad esempio i tutorial per le lezioni senza pc <http://www.programmailfuturo.it/come/lezioni-tradizionali/introduzione>

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**)



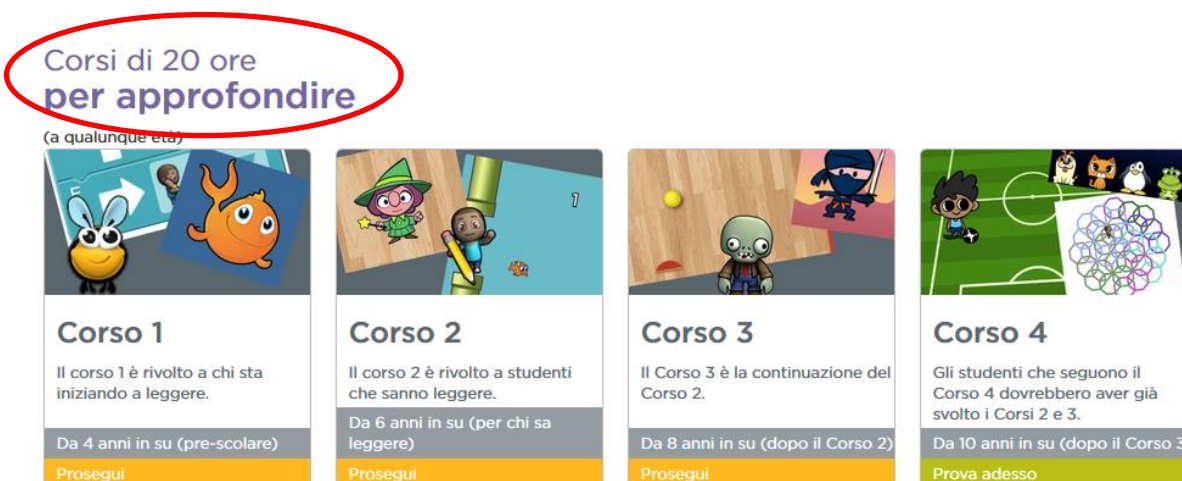
(se la lingua non è italiano, scorrete la pagina fino in fondo e selezionate!)



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'Or del Codice per iniziare

(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!

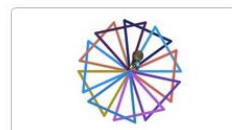
Prosegui



Laboratorio

Crea una storia o inventa un gioco col Laboratorio!

Prosegui



Artista

Disegna fantastiche immagini e decorazioni con l'artista!

Prosegui

Consiglio: prima di proporre un'attività agli alunni, provatela!

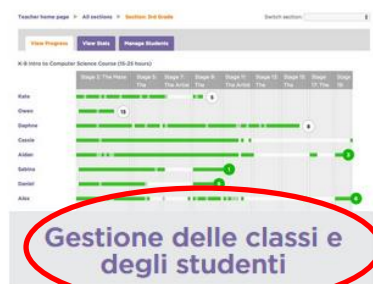
- Per le classi prime o seconde che sono nuove al progetto: Corso 1
- Per le classi seconde che hanno già fatto il progetto o classi superiori: Lezioni singole (Ora del Codice)
 - Prima lezione: Labirinto Classico (classimaze), successivamente Guerre Stellari, Frozen, Minecraft, ecc
- Per le classi dalla seconda in poi, che hanno già svolto il progetto: Corso 2, oppure le lezioni singole che non sono state ancora svolte.

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)

I tuoi progressi (per chi partecipa al Corso Coding in your classroom NOW!)

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	
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. (li sto aggiornando!)

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

si in:

dice con Minecraft



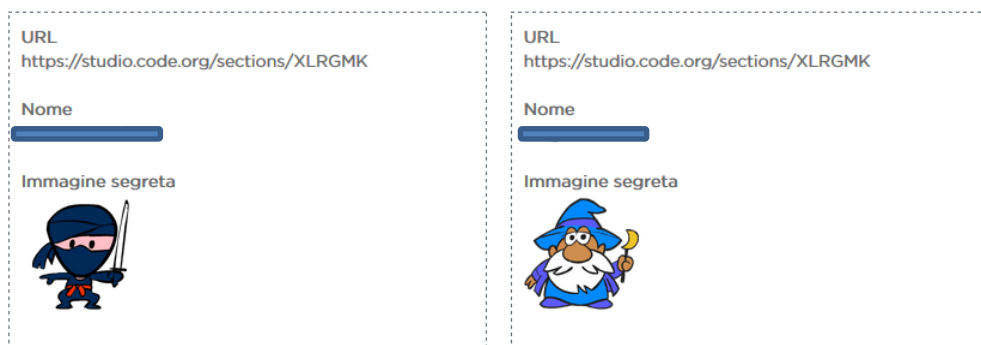
N=Livello raggiunto, verde=schemi corretti, giallo=schemi incompleti, verde chiaro=schemi eseguiti con troppi comandi, bianco=schemi non eseguiti.

Consiglio: Quando gli alunni svolgono le attività è bene dare loro dei traguardi intermedi, poi possono lasciare il pc ad un compagno che entrerà con le proprie credenziali, o aiutare un compagno più indietro in modo che tutti gli alunni arrivino al traguardo.

Accesso degli alunni alle attività:

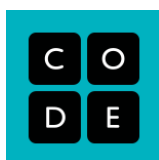
Ogni alunno riceverà un cartoncino con le proprie credenziali (sono in fase di stampa!)

(Sto preparando anche quello per i docenti: con tutte le password che sono necessarie ultimamente, mi sembra doveroso!)



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

Sui pc della scuola (appena ci consegneranno l'aula funzionante!) troverete delle icone sul desktop di questo tipo con il nome della classe, così che gli alunni potranno con un click accedere alla pagina della loro classe.



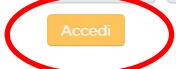
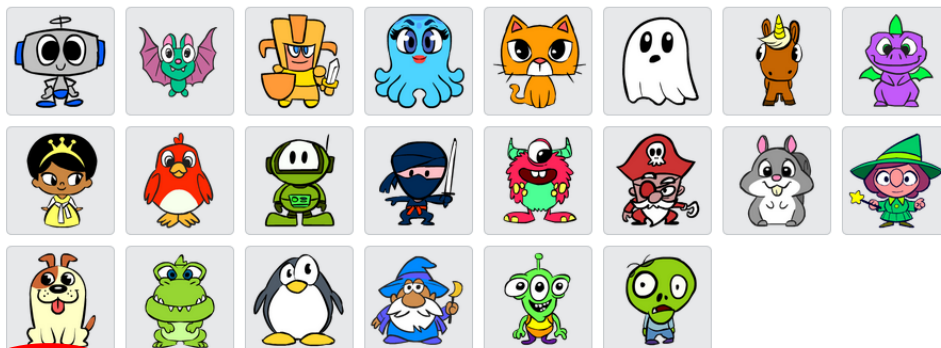
L'alunno cliccherà sul proprio nome, sulla propria password-picture, quindi sul pulsante **ACCEDI** in basso

Benvenuto nella classe Classe4D

Scegli il tuo nome



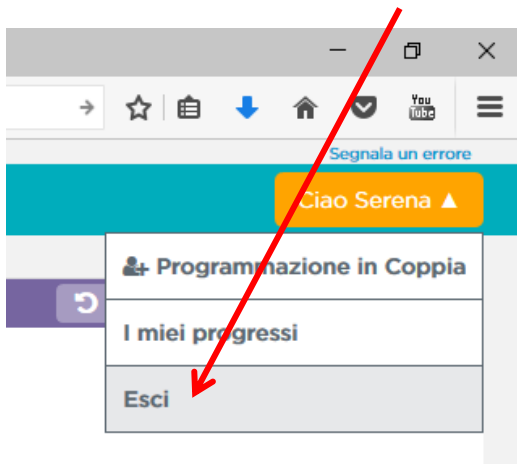
Ora scegli la tua immagine segreta



Consiglio: usare il pulsante in basso. C'è un pulsante in alto nella pagina, ma non funziona con questo tipo di login. Da quest'anno è stata introdotta una nuova funzione: gli alunni possono dire se stanno

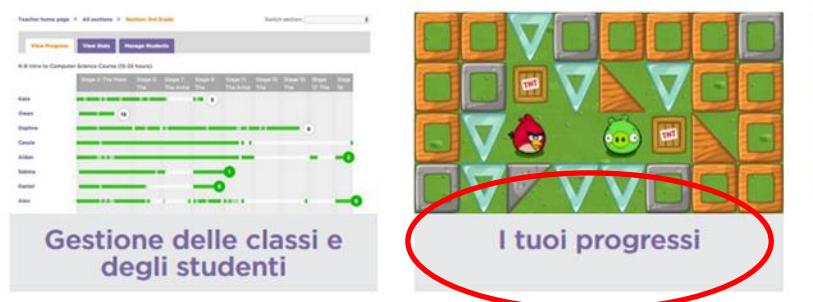
programmando in coppia e indicare il nome del compagno. (Verificheremo se registra il lavoro svolto per entrambi)

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 scritto 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.

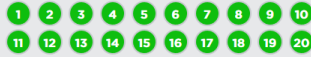
Labirinto Classico

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

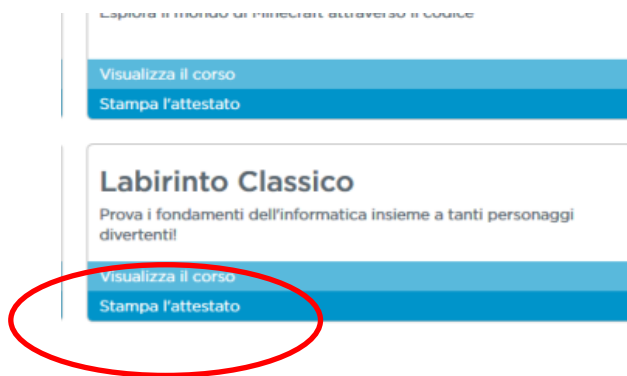
1 in corso

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!