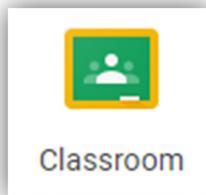


USO DI CLASSROOM

ACCESSO DA TABLET O CELLULARE:

1. Accedere ad Appstore e digitare su "CERCA" la dicitura GOOGLE CLASSROOM. Appare un'icona verde con cornice gialla e sagoma omino bianca al centro.



2. Scaricare l'app per installarla e seguire le indicazioni proposte dal cellulare/tablet

ACCESSO DA COMPUTER: Digitare sul motore di ricerca google "GOOGLE CLASSROOM" e accedere alla pagina

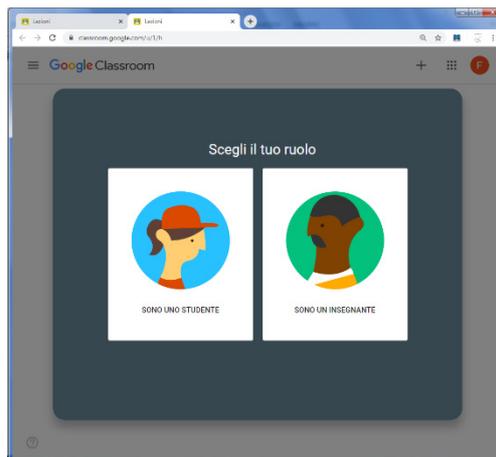
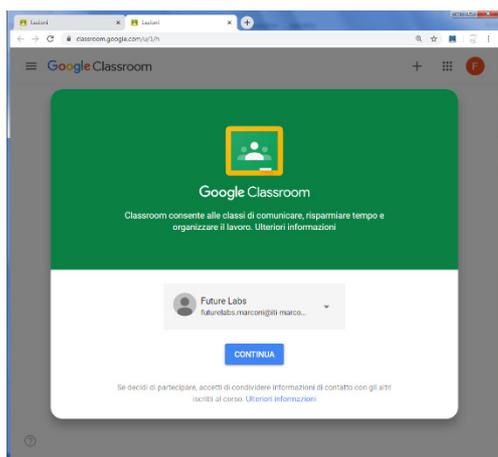
A questo punto, sia per accesso da tablet/cellulare che per accesso da computer, viene chiesto di accedere mediante USERNAME E PASSWORD:

USERNAME: nome.cognome@perosicb.net

PASSWORD: La password che l'utente utilizza per accedere alla posta elettronica Gmail di istituto.

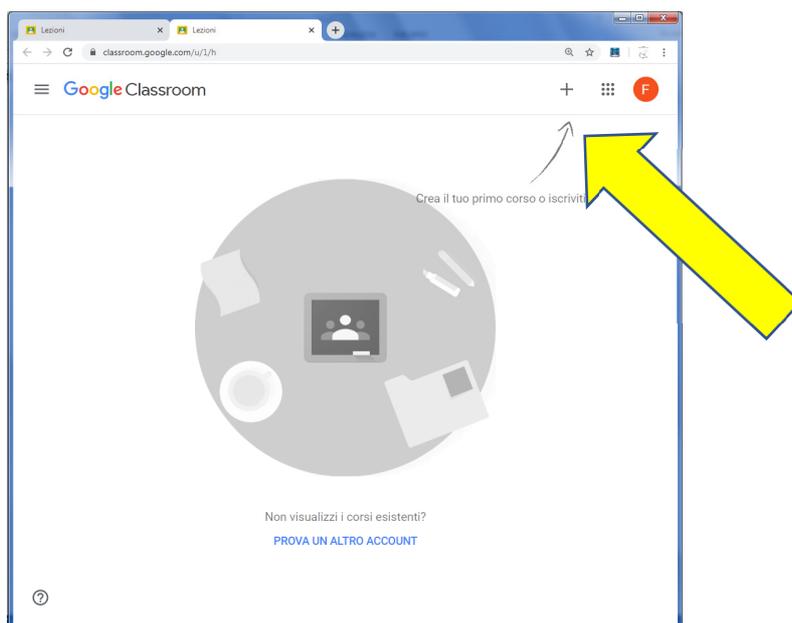
EVENTUALI ULTERIORI OPERAZIONI DOPO L'ACCESSO:

1. Se viene visualizzato un messaggio di benvenuto, cliccare "accetto" o "avanti" o "continua"
2. Se viene chiesto di leggere i termini di utilizzo cliccare "accetto"
3. Se viene chiesto se l'utente è un'insegnante o uno studente fare clic sull'icona corrispondente



PER GLI INSEGNANTI:

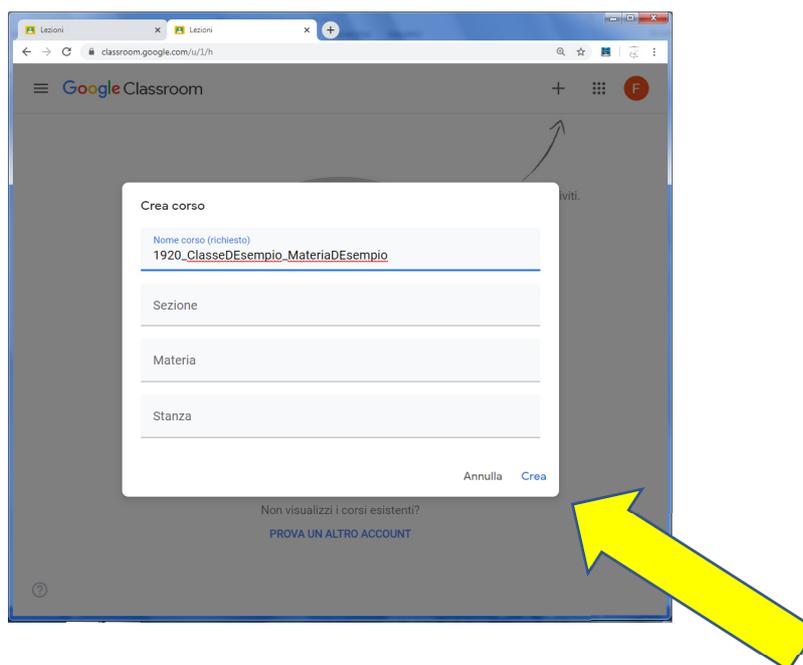
1. Accedere a “Crea il tuo primo corso o iscriviti” cliccando sul segno + e scegliere “crea corso”



2. Compilare i campi richiesti.

L'unico campo indispensabile è il nome del corso: si suggerisce la seguente codifica: AnnoScolastico-Classe-Materia (es: il corso chiamato 1920_4AET_SISTEMI è relativo all'anno scolastico 2019/2020, coinvolge la classe 4AET e la disciplina Sistemi). Questo consentirà di identificare agevolmente le classi anche negli anni successivi, anche al fine di riproporre materiale già preparato.

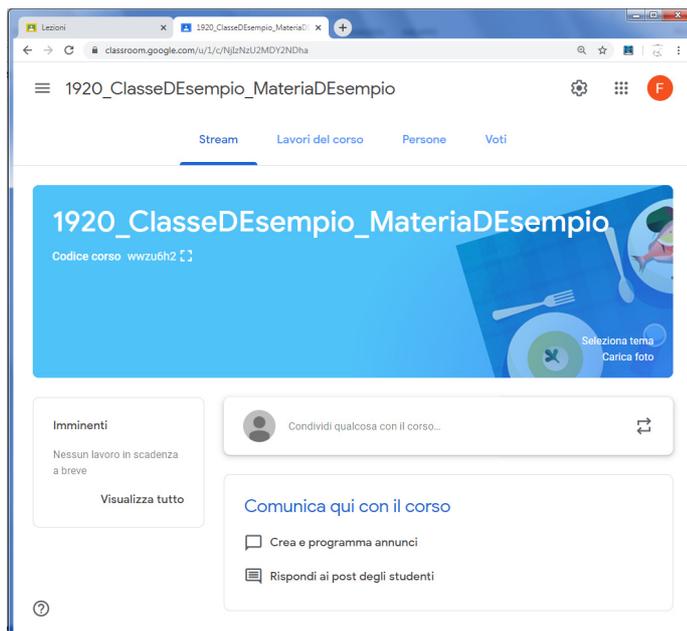
Una volta terminato cliccare su “crea” in basso a destra



3. In caso di ulteriori messaggi cliccare su OK.



4. Apparirà la nuova classe virtuale creata:

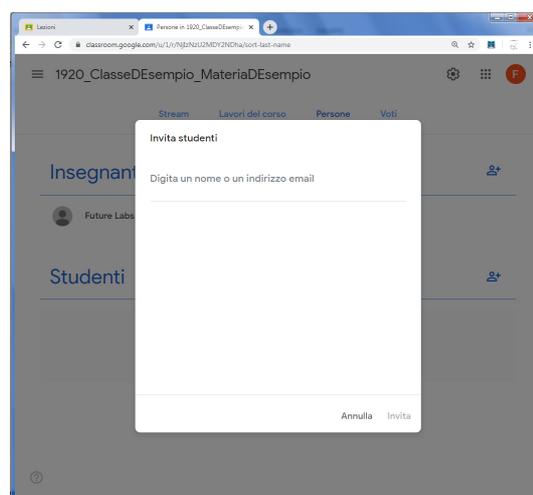
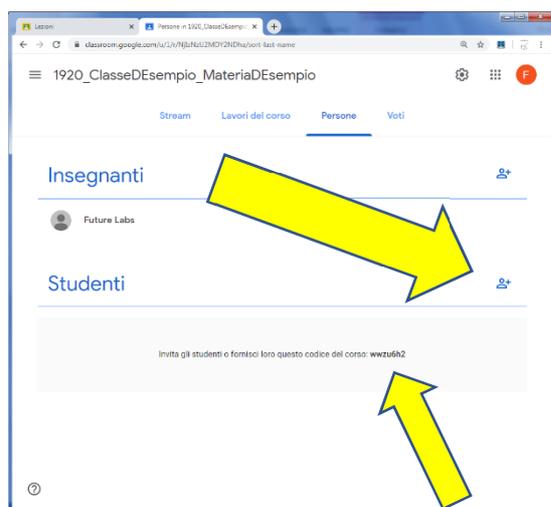


5. Dalla schermata iniziale potete accedere a:

- La schermata STREAM del corso: una bacheca che visualizza messaggi che possono essere scritti dall'utente possessore del corso e anche dagli studenti che si iscriveranno. Ogni volta che l'utente caricherà un materiale, la notifica di tale operazione APPARIRA' QUI.
- La schermata Lavori del Corso: permette di caricare i materiali.
- La schermata Persone: permette di visualizzare le persone iscritte al corso e invitarle.
- La schermata Voti: permette di assegnare valutazioni agli iscritti al corso.

6. Per invitare gli studenti si può procedere in due modi:

- Si accede alla finestra Persone e si invitano gli studenti e/o i colleghi docenti, cliccando sul simbolo col + e inserendo il loro indirizzo.



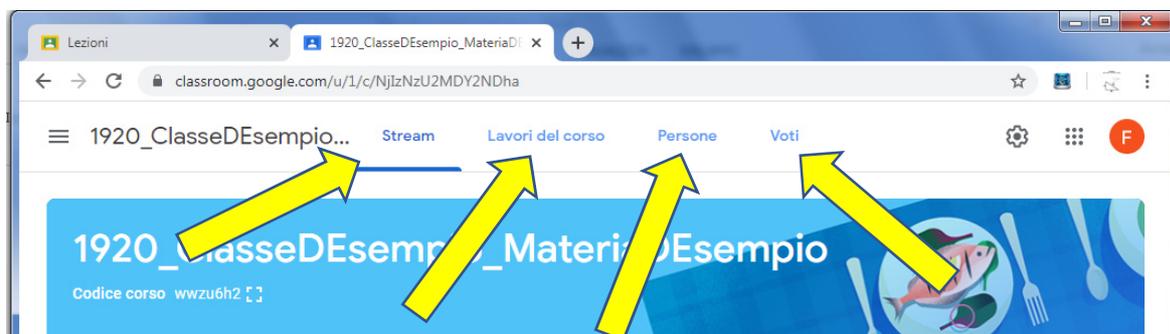
- In alternativa, in basso è disponibile il CODICE CORSO, che va comunicato agli studenti (tramite mail o con altro mezzo disponibile) affinché possano iscriversi. In questo modo potranno iscriversi anche coloro che dicono di aver dimenticato/perso il codice utente di studente (questo non dovrebbe accadere, poiché in questi giorni l'amministratore di sistema ha avuto cura di ripristinare tutti gli utenti che risultavano inattivi).



COME UTILIZZARE CLASSROOM?

Nella barra in alto sono sempre disponibili le seguenti funzioni:

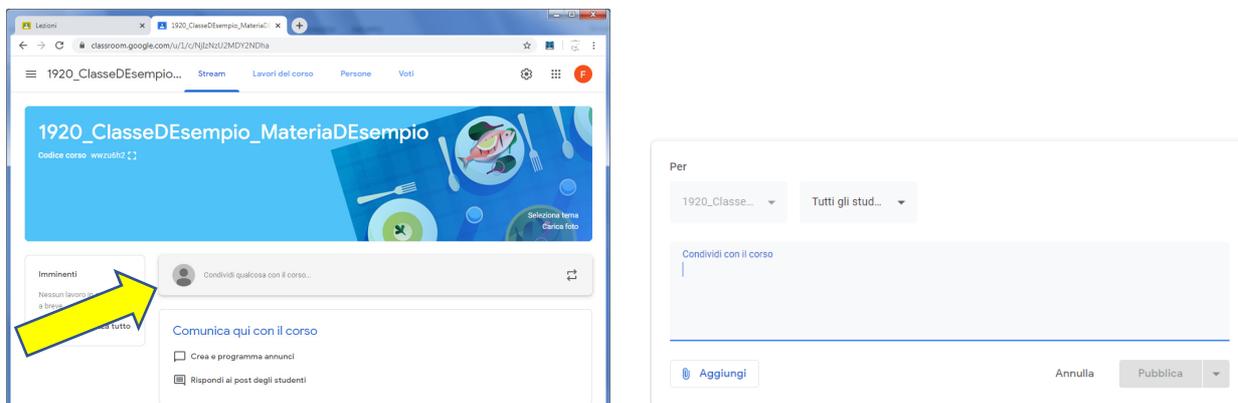
- STREAM: la schermata dove siete posizionati al momento
- LAVORI DEL CORSO: permette di caricare i materiali
- PERSONE: permette di visualizzare le persone iscritte al corso
- VOTI: permette di assegnare valutazioni agli iscritti al corso



STREAM

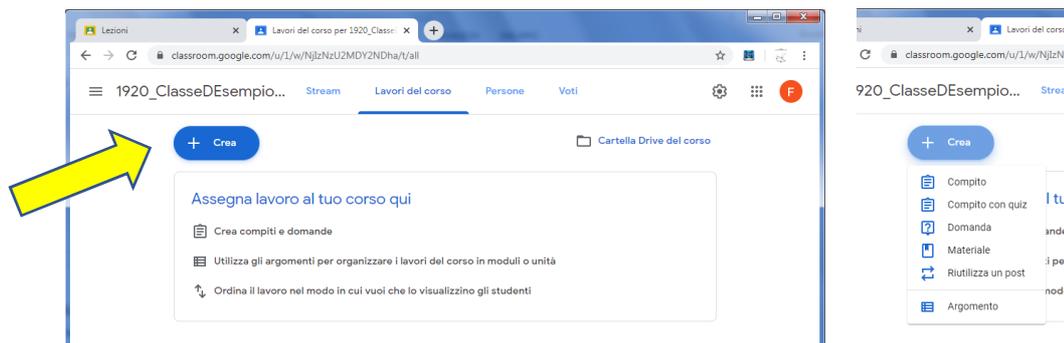
Nella pagina STREAM è possibile condividere con gli studenti commenti e materiali. Gli studenti possono creare loro stessi dei commenti o caricare materiali e ognuno può rispondere ai commenti di altri.

Si clicca sull'icona indicata dalla freccia e si apre una finestra in cui inserire il testo da condividere ed eventuali allegati. È possibile anche scegliere i destinatari (tutta la classe o specifici studenti). Al termine della compilazione bisogna "pubblicare".



LAVORI DEL CORSO

Nella Pagina “Lavori del Corso” è possibile creare compiti, compiti comprensivi di verifiche, domande o semplicemente caricare del materiale che gli studenti potranno utilizzare. Premendo su “Crea” si può decidere cosa si vuole inserire:

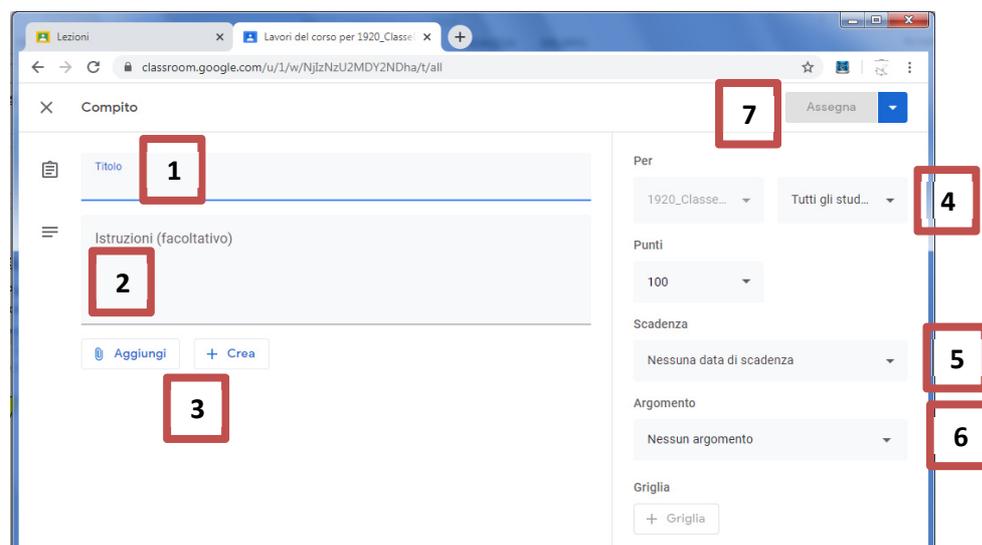


Ci sono le seguenti possibilità:

- **COMPITI:** file di diverso formato in cui l’insegnante assegna un lavoro da fare ai ragazzi. Esempio: Consegna relazioni di laboratorio. Scegliendo questa voce i ragazzi potranno caricare a loro volta dei file che l’insegnante potrà ricevere, correggere digitalmente, e restituire in formato pdf, oppure correggere allegando un commento.
- **COMPITO CON QUIZ:** la sezione permette di accedere a moduli google per la realizzazione di una verifica strutturata o semistrutturata con quesiti in formato diverso (scelta multipla, domanda con risposta breve, opzioni di collegamento, completamento eccetera).
- **DOMANDA:** permette di porre una domanda a tutti gli iscritti al corso che richiede una risposta breve da parte degli iscritti.
- **MATERIALE:** permette di caricare i materiali realizzati dall’insegnante in diversi formati.

COMPITO

Si apre la seguente finestra dove inserire il titolo (unico dato obbligatorio) **1**, le istruzioni **2**, eventuale materiale (che può essere allegato o creato direttamente **3**). Il compito può essere assegnato a tutta la classe o a studenti specifici **4** e si può fissare una data di scadenza **5**. È possibile anche assegnare un argomento al compito **6**: in questo modo i compiti verranno raggruppati per argomento.



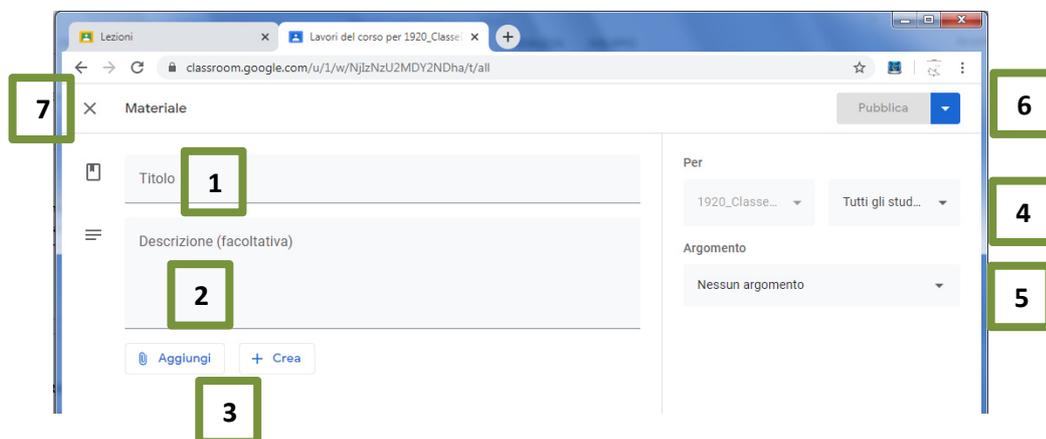
Al termine della preparazione è necessario “ASSEGNARE”. **7** Attraverso questo pulsante si può decidere di assegnare subito il compito o programmare la pubblicazione in un dato giorno/ora, o lasciare il lavoro in bozza, per completarlo successivamente.



MATERIALE

Il procedimento per caricare il materiale è analogo a quello per creare un compito: Si apre la seguente finestra dove inserire il titolo (unico dato obbligatorio) **1**, l'eventuale descrizione **2**, il materiale (che può essere allegato o creato direttamente **3**). Il materiale può essere assegnato a tutta la classe o a studenti specifici **4**. È possibile identificare il materiale con un argomento **5**, la cui presenza renderà più semplice la raccolta organica dei lavori caricati sulla Classroom.

Al termine della preparazione si può pubblicare o programmare la pubblicazione in altro momento, o lasciare in bozza per completare la preparazione successivamente **5**.



La crocetta in alto a sinistra **7** fa chiudere la finestra, senza salvare.

COME CARICARE MATERIALI REALIZZATI DAL DOCENTE

Per caricare documenti, sia nella preparazione di compiti che nella assegnazione di materiale, si può procedere in due modi: "Aggiungi" oppure "Crea".

Premendo su "Aggiungi" si può scegliere di allegare dei file già esistenti, nei seguenti modi:

- GOOGLE DRIVE: permette di accedere al DRIVE dell'insegnante e di scegliere da lì i file da caricare. NB. Il drive in questione è quello relativo all'account di scuola, quindi del dominio @iti-marconi.edu.it, non il drive PERSONALE di eventuali altri domini utilizzati dall'insegnante.
- LINK: permette di caricare un link a una qualsiasi pagina internet.
- FILE: permette di caricare file di diverso tipo (audio, word, pdf...) da tablet, da pc, collegandosi ad altri drive eccetera.
- YOU TUBE: permette di ricercare e collegare il link ad uno specifico video già presente su You Tube.



Premendo su "Crea" è possibile creare direttamente uno dei documenti indicati. Il documento viene creato nella cartella Drive della Classroom, che è accessibile a tutti gli insegnanti del corso (non agli studenti).



PUBBLICAZIONE DI COMMENTI, MATERIALI, COMPITI.

Quando sulla Classroom viene pubblicato qualcosa, gli iscritti al corso (o i destinatari, se si tratta di un messaggio indirizzato a pochi) ricevono sul loro telefono o sul loro tablet la notifica dell'operazione appena effettuata.

Se gli iscritti non dispongono dell'app, e quindi accedono da PC, possono visualizzare la notifica sulla sezione STREAM.

N.B.: La visualizzazione riportata in questo vademecum si riferisce ad operazioni realizzate TRAMITE COMPUTER. Ovviamente se si utilizza il cellulare o il tablet, a seconda di tipo di software (es. IOS o Android) le schermate potrebbero cambiare leggermente (posizione dei comandi, non contenuto).

