

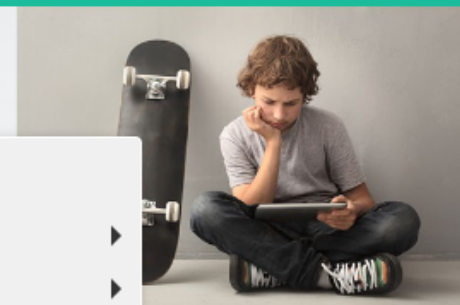
Dove



Seguici su      

- Come partecipare
- L'Ora del Codice ▶
- Primaria e secondaria 1° grado** ▶
- Cittadinanza digitale consapevole ▶
- Secondaria 2° grado ▶
- Attestati personalizzati
- Corso online per insegnanti
- Glossario
- Approfondimenti

- Introduzione
- Corso A ▶
- Corso B ▶
- Corso C ▶
- Corso D ▶
- Corso E ▶
- Corso F ▶
- Vecchie lezioni tecnologiche ▶
- Lezioni tradizionali ▶



Corsi 1-4 ⇒ Corsi A-F



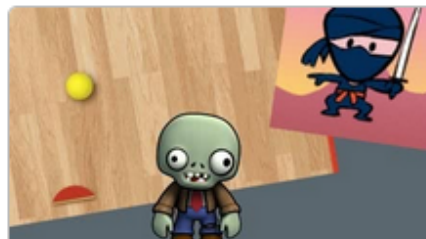
Corso 1

Da 4 anni in su (pre-scolare)



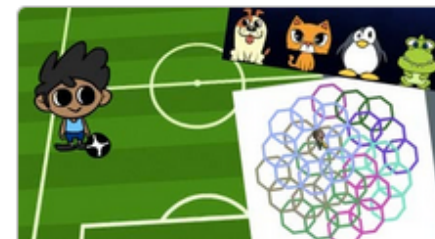
Corso 2

Dai 6 anni in su (è necessario saper leggere)



Corso 3

Da 8 anni in su (dopo il Corso 2)



Corso 4

Da 10 anni in su (dopo il Corso 3)

Sc. Infanzia	1 ^a	2 ^a	3 ^a	4 ^a	5 ^a
Corso A	Corso B	Corso C	Corso D	Corso E	Corso F
Corso Rapido Pre-Scolare	Corso Rapido				



Programma il Futuro



INFORMATICA E SCUOLA
LABORATORIO NAZIONALE **ini**



Corso A

Sc. Infanzia

Quei fastidiosi insetti nascosti

Stefi e il grande progetto

Sequenze di istruzioni con Angry Birds

Programmare con Angry Birds

Programmare con la contadina

Cicli con la contadina

Cicli con la collezionista

Al mare con i cicli

In movimento con gli eventi

Corso B

1^a

Sequenze di istruzioni con Scrat

Programmare con Scrat

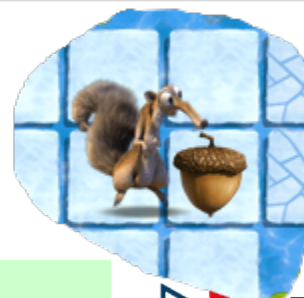
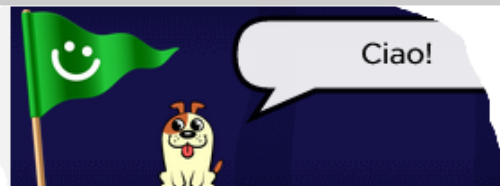
Programmare con Rey e BB-8

Cicli con Scrat

Cicli con la collezionista

Disegnare giardini con i cicli

Una battaglia con gli eventi



Programma il Futuro



INFORMATICA E SCUOLA
LABORATORIO NAZIONALE **eni**



Corso C

2^a

Programmare con Angry Birds

Correzione di errori nel labirinto

Programmare con la collezionista

Programmare con l'artista

Cicli con Rey e BB-8

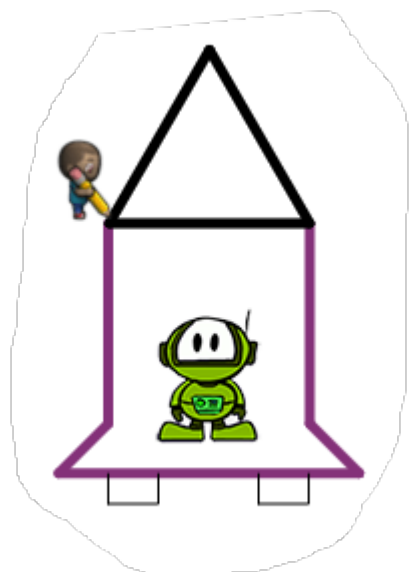
Cicli con l'artista

Cicli con la contadina

Realizzare un gioco Flappy

Giocare con gli eventi

Uno sguardo avanti con Minecraft



Programma il Futuro



INFORMATICA E SCUOLA
LABORATORIO NAZIONALE **eni**

Corso D

3^a

Introduzione agli esercizi online

Debugging con la collezionista

Eventi con Ping-Pong

Cicli con l'Era glaciale

Cicli con l'artista

Cicli annidati nel labirinto

Cicli annidati con l'artista

Cicli annidati con Frozen

Cicli "mentre" con la contadina

Cicli "fino a che" nel labirinto

Istruzioni condizionali con l'ape

Istruzioni condizionali & cicli con la contadina

Realizzare un gioco col laboratorio

Artista binario



Programma il Futuro



INFORMATICA E SCUOLA
LABORATORIO NAZIONALE **eni**

Introduzione facoltativa

Programmare e commentare nel labirinto

Debugging con Scrat

Programmare l'artista

Cicli con l'artista

Cicli annidati nel labirinto

Cicli annidati con Frozen

Istruzioni condizionali con la contadina

Parte centrale del corso

Realizza un gioco con Star Wars

Funzioni con Minecraft

Funzioni con la contadina

Funzioni con l'artista

Fissare i concetti

Introduzione al laboratorio dei personaggi

La festa degli alieni

Giraffa domestica

Progetto di fine corso

Idee di progetto

Il processo di progettazione

Realizza il tuo progetto

Presenta il tuo progetto



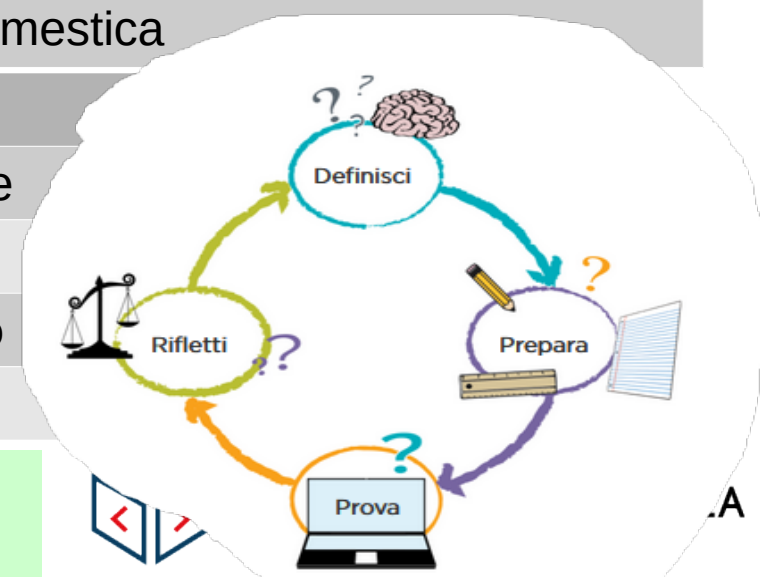
Introduzione
facoltativa

Parte centrale
del corso

Programmare e commentare nel labirinto	
Debugging con Scrat	Variabili con l'artista
Programmare l'artista	Modifica delle variabili con l'ape
Cicli con l'artista	Modifica delle variabili con l'artista
Cicli annidati nel labirinto	Cicli con contatore con l'ape
Cicli annidati con Frozen	Cicli con contatore con l'artista
Istruzioni condizionali con la contadina	Introduzione al laboratorio dei personaggi
Funzioni con Minecraft	La festa degli alieni
	Giraffa domestica

Progetto di fine corso


Idee di progetto
Il processo di progettazione
Realizza il tuo progetto
Riesamina il tuo progetto
Presenta il tuo progetto



Predizioni

A partire dal corso C

Esempio



Istruzioni

Cosa pensi che succederà quando cliccherai su "Esegui"?

- A. BB-8 non si muoverà.
- B. BB-8 si muoverà solo di una casella.
- C. BB-8 si sposterà 5 volte e recupererà tutti i rottami metallici.
- D. Non lo so

quando si clicca su "Esegui"

ripeti 5 volte

esegui vai avanti ▾



Programma il Futuro



INFORMATICA E SCUOLA
LABORATORIO NAZIONALE **eni**

Pagine di introduzione

Nei corsi E ed F

Esempio

In questa lezione...

E se mettessimo un ciclo *all'interno di un altro ciclo*?

Nulla di impossibile!

Se un normale ciclo può essere utile per ripetere un certo schema, a cosa pensi possa servire un ciclo all'interno di un altro ciclo? Andiamo a scoprirlo!

Blocchi da conoscere



Programma il Futuro



INFORMATICA E SCUOLA
LABORATORIO NAZIONALE 

Pagine di conclusione

Nei corsi E ed F

Esempio

Hai appena imparato cosa sono i "cicli annidati"!

Un ciclo annidato è un ciclo inserito in un altro ciclo. Immaginalo come un cerchio esterno, con un altro cerchio comodamente annidato all'interno del primo.

I cicli annidati servono per ripetere schemi che ripetono a loro volta altri schemi. Possono essere molto potenti, se usati correttamente!

Termini da conoscere

Cicli annidati - Un ciclo contenuto all'interno di un altro ciclo



Programma il Futuro



INFORMATICA E SCUOLA
LABORATORIO NAZIONALE **eni**

Iscrizione a Programma il Futuro



Programma il Futuro

LOGIN

[HOME](#) [PROGETTO](#) [CHI](#) [PERCORSI](#) [COMUNITÀ](#) [NOTIZIE](#) [AIUTO](#)

programmailfuturo.it



Seguici su       

Progetto finanziato esclusivamente da partner privati.



Tweets di @ProgrammaFuturo

Programma il Futuro

Iscriviti

Il progetto nasce per le **scuole**, ma **tutti** possono partecipare.



Percorsi didattici

Impara l'informatica con noi **divertendoti**.



Perché

I principi dell'**informatica** sono utili per il **lavoro**.






Programma il Futuro



INFORMATICA E SCUOLA
LABORATORIO NAZIONALE **cini**

Iscrizione a Programma il Futuro

https://programmailfuturo.it/chi/chi-puo-partecipare




Programma il Futuro

LOGIN

HOME PROGETTO - CHI - PERCORSI - COMUNITÀ - NOTIZIE - AIUTO -

Sei qui: Home / Chi / Chi può partecipare



Chi può partecipare

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

INSEGNANTI

Se sei un insegnante iscriviti usando la tua mail istituzionale. Tutte le informazioni sull'iscrizione e sul percorso da seguire le trovi cliccando sul pulsante qui a fianco. Vedi anche le modalità per la [partecipazione delle scuole](#).

STUDENTI

Se sei uno studente di almeno 14 anni puoi *iscriverti da solo nella classe del tuo insegnante*. Devi avere un tuo indirizzo personale di posta elettronica e cliccare sul pulsante qui a fianco. 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.

ALTRI UTENTI

Clicca sul pulsante qui a fianco per partecipare al progetto a titolo personale. 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.

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.

Se ti sei già iscritto in un precedente anno scolastico NON devi iscriverti nuovamente, ma puoi direttamente fare accesso con le credenziali già in tuo possesso.



Programma il Futuro



INFORMATICA E SCUOLA
LABORATORIO NAZIONALE **eni**

Iscrizione a Programma il Futuro



Iscrizione per insegnanti

Questo tipo di iscrizione è per l'insegnante che guida una o più classi nel progetto e per il referente di istituto. Devi usare il tuo indirizzo di posta elettronica istituzionale, che per gli insegnanti statali è @posta.istruzione.it oppure è quello col dominio specifico delle regioni e province a statuto speciale.

Se ti sei già iscritto in un precedente anno scolastico NON devi iscriverti nuovamente, ma puoi direttamente fare accesso con le credenziali già in tuo possesso.

Il processo seguito è il seguente:

1. ti iscrivi su questo sito di supporto compilando la scheda accessibile cliccando sul pulsante di iscrizione;
2. ricevi nella tua posta elettronica istituzionale un messaggio di conferma con un **link da cliccare**;
3. accedi come utente iscritto a questo sito di supporto inserendo come nome utente il tuo indirizzo e-mail istituzionale e come password quella che hai scelto all'atto dell'iscrizione;
4. vieni automaticamente iscritto anche sul [sito di fruizione](#) delle lezioni;
5. accedi come utente iscritto al [sito di fruizione](#) delle lezioni inserendo come nome utente il tuo indirizzo e-mail istituzionale e come password quella che hai scelto all'atto dell'iscrizione.

Dopo l'accesso come utente iscritto al [sito di fruizione](#) delle lezioni hai a disposizione un **cruscotto di controllo** che ti permette di seguire i progressi dei tuoi studenti e di gestire le tue classi.

CLICCA QUI PER ISCRIVERTI

Per problemi nell'iscrizione o nell'accesso è possibile consultare le [pagine di aiuto](#), mediante le quali puoi contattare il Servizio di Supporto.

Se non sei un insegnante o un referente iscriviti sulla pagina di [iscrizione per altri utenti](#).

I passi successivi all'iscrizione sono:

Iscrizione a Programma il Futuro

Dettagli

[Informativa Privacy](#)

ATTENZIONE: È necessario riempire tutti i campi marcati con (*)

Profilo (*)

--- Seleziona un'opzione ---



Nome utente (*)

Nome (*)

Cognome (*)

Codice Fiscale (*)

INSERISCI IL CODICE FISCALE

Indirizzo email (*)

Conferma indirizzo email: (*)

Password

(almeno 6 caratteri) (*)

Conferma password (*)

E-Mail per comunicazioni

--- Seleziona un'opzione ---

insegnante scuola statale

insegnante scuola paritaria

insegnante altra tipologia

insegnante scuola estero

studente

altro utente



Programma il Futuro



INFORMATICA E SCUOLA
LABORATORIO NAZIONALE **eni**

Iscrizione a Programma il Futuro

Dettagli

Informativa Privacy

Informativa Privacy In ottemperanza a quanto disposto dal D.Lgs 30/06/2003 n.196 (Codice Privacy) e dal GDPR (General Data Protection Regulation 2016/679), Ti informiamo che i Dati da te forniti mediante la compilazione del presente modulo, saranno trattati in forma elettronica ed utilizzati unicamente per consentire l'accesso ai servizi esposti sul sito di Programma il Futuro.

L'informativa completa sul trattamento dei dati personali operata da Programma il Futuro si trova al seguente link: [GDPR - Privacy & Cookie Policy](#).

Iscrivendosi al sito gli utenti accettano di essere iscritti anche al sito Code.org accettandone i relativi [termini di servizio](#) ed [informativa privacy](#). Se iscritti come insegnanti o altri utenti, accettano che Code.org condivida con Programma il Futuro i dati aggregati delle proprie classi e quali corsi/lezioni sta usando. Ciò comprende il numero di studenti delle proprie classi, la relativa situazione demografica e il nome della propria scuola. Nessun dato personale degli studenti verrà condiviso: tutti i dati degli studenti verranno resi anonimi e aggregati. Code.org è un sito web con sede negli Stati Uniti. I dati relativi all'utilizzo di Code.org possono essere archiviati o elaborati negli Stati Uniti.

Programma il Futuro Ti informa che riceverai nella casella di posta elettronica indicata in questo modulo, e-mail informative sulle attività didattiche in corso.

Una volta che avrai effettuato accesso come utente registrato, dalla tua area potrai visualizzare i tuoi dati personali che avrai comunicato a Programma il Futuro, potrai modificare alcuni di questi dati (ad es. l'indirizzo e-mail) e potrai richiedere l'eventuale cancellazione di alcuni dati o cancellare completamente il tuo account da Programma il Futuro. Nella tua area potrai sempre scegliere se continuare a ricevere e-mail informative da Programma il Futuro oppure sospendere la ricezione.

Per accettare il trattamento dei tuoi dati da parte di Programma il Futuro e completare la registrazione alla piattaforma, accetta esplicitamente il trattamento.

Accetto il trattamento (*) Sì

Indietro

Registrati



Programma il Futuro



INFORMATICA E SCUOLA
LABORATORIO NAZIONALE 

Creazione classe

Istruzioni: programmmailfuturo.it/chi/iscrizione-per-insegnanti

Nome della classe

Inserisci il nome della classe, lo potranno vedere anche i tuoi studenti.

Classe Terza

Livello

3

Corso

Assegna un corso in modo che i tuoi studenti vengano direttamente inoltrati al corso giusto dopo l'accesso. Non sai quale corso insegnare? Puoi sceglierlo più tardi, dopo che hai cercato nella pagina dei corsi disponibili.

Seleziona corso

Corso D

Versione

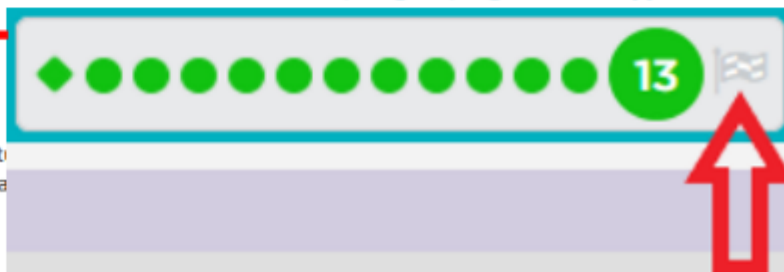
2018

2018

Abilita Esercizi Supplementari (solo per alcuni dei nuovi Corsi A-F)

Quando le Lezioni Extra sono abilitate, verranno proposti dei progetti creativi e delle sfide aggiuntive al termine di ogni lezione invece di passare automaticamente alla lezione successiva. In questo modo si permette agli studenti di ampliare la loro conoscenza ed esercitarsi maggiormente, senza però andare troppo avanti rispetto ai propri compagni di classe. [Ulteriori informazioni \(in inglese\) sugli esercizi supplementari.](#)

Sì



Abilita la Programmazione in Coppia

Quando la Programmazione in Coppia è abilitata, gli studenti possono lavorare con un computer. Abilita questa funzione se vuoi permettere a i tuoi studenti di lavorare con la [programmazione in coppia.](#)

Sì



Programma il Futuro



INFORMATICA E SCUOLA
LABORATORIO NAZIONALE **eni**

Gestione classe

Istruzioni: programmmailfuturo.it/chi/iscrizione-per-insegnanti

Classe 3^a

Assegnato a: Corso D (2018)

⚙ Modifica i dettagli della classe

▼ Cambia classe:

Avanzamento

Risposte a testo libero

Valutazioni/Sondaggi

Progetti

Statistiche

Gestisci gli studenti

Seleziona un corso o un'unità

Corso D (2018)

Visto da

Lezioni

Esercizi

Lezioni tentate in **Corso D (2018)**

Lezione	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
▶ Angelo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▶ Asia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▶ Benedetta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
▶ Federico	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Programma il Futuro



INFORMATICA E SCUOLA
LABORATORIO NAZIONALE 

Gestione classe

Istruzioni: programmmailfuturo.it/chi/iscrizione-per-insegnanti

Classe 3^a

Assegnato a: Corso D (2018)

⚙ Modifica i dettagli della classe

▼ Cambia classe:

Avanzamento Risposte a testo libero Valutazioni/Sondaggi Progetti Statistiche Gestisci gli studenti >

Seleziona un corso o un'unità

Corso D (2018) ▼

Visto da

Lezioni **Esercizi**

Vai alla lezione

1: Programmazione su carta a qua ▼

Livelli tentati in **Corso D (2018)**

Lezione	1 →	2 →	3 →	4 →
Categoria esercizio	✂	📺 🖥 🖥 🖥 🖥 🖥 🖥 🖥 🖥 🖥	✂	📺 🖥 🖥
▶ Angelo	Attività tradizionale	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	Attività tradizionale	1 2 3
▶ Asia	Attività tradizionale	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	Attività tradizionale	1 2 3
▶ Benedetta	Attività tradizionale	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	Attività tradizionale	1 2 3
▶ Federico	Attività tradizionale	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	Attività tradizionale	1 2 3



Programma il Futuro



INFORMATICA E SCUOLA
LABORATORIO NAZIONALE **eni**

Gestione classe

Istruzioni: programmmailfuturo.it/chi/iscrizione-per-insegnanti

Classe 3^a

Assegnato a: Corso D (2018)

⚙ Modifica i dettagli della classe

▼ Cambia classe:

Avanzamento Risposte a testo libero Valutazioni/Sondaggi Progetti Statistiche **Gestisci gli studenti** >

+ Aggiungi più studenti

👉 Sposta gli studenti

🖨 Stampa le schede di accesso

📄 Download parent letter

Codice-Classe: **ZNLSBB**

^ Nome	⇅ Et�	⇅ Sesso	Password	Azioni ⚙
<input type="text" value="Nome studente (obbligatorio)"/>	<input type="text" value="v"/>	<input type="text" value="v"/>	Auto-generata	<input type="button" value="Aggiungi"/>
Angelo Nome utente: angelo_...	8	Maschile	<input type="text" value="Mostra password"/>	▼
Asia Nome utente: asia_...	8	Femminile	<input type="text" value="Mostra password"/>	▼
Benedetta Nome utente: benedetta_...	8	Femminile	<input type="text" value="Mostra password"/>	▼
Federico Nome utente: federico_...	8	Maschile	<input type="text" value="Mostra password"/>	▼



Programma il Futuro



INFORMATICA E SCUOLA
LABORATORIO NAZIONALE **eni**

Gestione classe

Istruzioni: programmmailfuturo.it/chi/iscrizione-per-insegnanti

Classe 3^a

Assegnato a: Corso D (2018)

⚙ Modifica i dettagli della classe

▼ Cambia classe:

Avanzamento Risposte a testo libero Valutazioni/Sondaggi Progetti Statistiche **Gestisci gli studenti** >

+ Aggiungi più studenti

↔ Sposta gli studenti

🖨 Stampa le schede di accesso

📄 Download parent letter

Codice-Classe: **ZNLSBB**

^ Nome	↕ Et�	↕ Sesso	Password	Azioni ⚙
<input type="text" value="Nome studente (obbligatorio)"/>	▼	▼	Auto-generata	Aggiungi
Angelo Nome utente: angelo_.....	8	Maschile	Mostra password	▼
Asia Nome utente: asia_.....	8	Femminile	maybe might Ricomincia Nascondi password	▼
Benedetta Nome utente: benedetta_.....	8	Femminile	Mostra password	▼
Federico Nome utente: federico_.....	8	Maschile	Mostra password	▼



Programma il Futuro



INFORMATICA E SCUOLA
LABORATORIO NAZIONALE **ini**

Gestione classe

Istruzioni: programmmailfuturo.it/chi/iscrizione-per-insegnanti

Imposta la tua classe

To get your class set up with secret words accounts, do the following:

1. Add each of your students in the table above.
2. **Print login cards** that show each student's name and 'secret words'. Share these with your students.
Insegna da remoto? Scarica un CSV di informazioni di accesso degli studenti così che tu possa fare una fusione postale o copiare ed incollare facilmente il nome utente e la password dello studente nelle email. [Scarica foglio elettronico \(formato CSV\)](#)
3. **Condividi la nostra informativa sulla privacy** con i genitori, in modo da presentare Code.org e consentire loro di esaminare le nostre politiche sulla privacy nei confronti degli studenti.
4. Chiedi agli studenti di seguire le istruzioni per l'accesso.

Signing in with Secret Word passwords

Have your students do the following to sign in with their secret words:

1. Go to <https://studio.code.org/sections/ZNLSBB> OR go to www.code.org, click the 'sign in' button and enter the section code ZNLSBB in the section box.
2. Click on their name.
3. Type in their secret words and hit 'sign in'.



Programma il Futuro



INFORMATICA E SCUOLA
LABORATORIO NAZIONALE **eni**

Gestione classe

Istruzioni: programmmailfuturo.it/chi/iscrizione-per-insegnanti

Nome della sezione: **Classe 3ª**

- 1.) Vai a <https://studio.code.org/sections/ZNLSBB> o a <https://studio.code.org/join> e digita il tuo codice della sezione di sei lettere: **ZNLSBB**
- 2.) Scegli il tuo nome: **Angelo**
3. Digita le tue parole segrete: **wait never**
4. Clicca il pulsante accedi.

Nome della sezione: **Classe 3ª**

- 1.) Vai a <https://studio.code.org/sections/ZNLSBB> o a <https://studio.code.org/join> e digita il tuo codice della sezione di sei lettere: **ZNLSBB**
- 2.) Scegli il tuo nome: **Asia**
3. Digita le tue parole segrete: **maybe might**
4. Clicca il pulsante accedi.

Nome della sezione: **Classe 3ª**

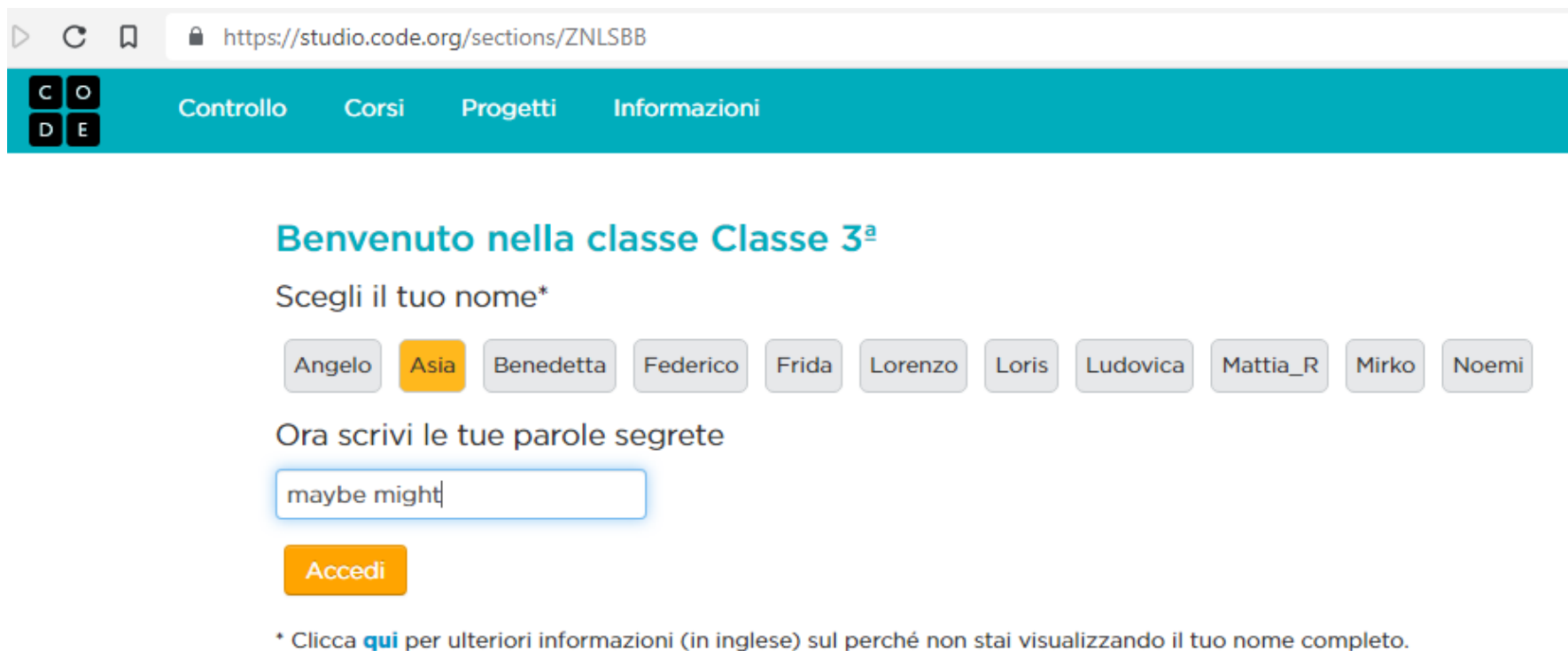
- 1.) Vai a <https://studio.code.org/sections/ZNLSBB> o a <https://studio.code.org/join> e digita il tuo codice della sezione di sei lettere: **ZNLSBB**
- 2.) Scegli il tuo nome: **Benedetta**
3. Digita le tue parole segrete: **fall already**
4. Clicca il pulsante accedi.

Nome della sezione: **Classe 3ª**

- 1.) Vai a <https://studio.code.org/sections/ZNLSBB> o a <https://studio.code.org/join> e digita il tuo codice della sezione di sei lettere: **ZNLSBB**
- 2.) Scegli il tuo nome: **Federico**
3. Digita le tue parole segrete: **string must**
4. Clicca il pulsante accedi.



Accesso per gli alunni



The screenshot shows a web browser window with the URL <https://studio.code.org/sections/ZNLSBB>. The page has a teal header with a logo of four colored squares (C, O, D, E) and navigation links: "Controllo", "Corsi", "Progetti", and "Informazioni". The main content area is titled "Benvenuto nella classe Classe 3^a" and asks the user to "Scegli il tuo nome*". A row of name buttons is shown, with "Asia" selected. Below this, the user is prompted to "Ora scrivi le tue parole segrete" with a text input field containing "maybe might". An "Accedi" button is positioned below the input field. A footnote at the bottom states: "* Clicca [qui](#) per ulteriori informazioni (in inglese) sul perché non stai visualizzando il tuo nome completo."

