

Junior Arena Italia

Il portale Junior Arena (JA-ITA) Italia implementa tutte le funzioni definite dall'accordo tra la Federazione Scacchistica Italiana (FSI) e il Ministero dell'Istruzione (MIUR).

http://www.federscacchi.it/scacchiscuola/FSI_progetto_Scacchi_a_scuola_2015-2016.pdf

Il portale Junior Arena Italia è raggiungibile all'indirizzo:

<http://junior.premiumchess.net>



Junior Arena Italia

Registrati Download Informazioni Login

Federazione Scacchistica Italiana

Benvenuti

Junior Arena Italia è il sito dedicato al gioco degli scacchi online con account gratuiti per tutti gli alunni/alunne sia delle scuole secondarie di primo grado, sia de I biennio delle scuole secondarie di secondo grado, pubbliche e parificate.

[Registrati »](#)



Studente

Per potere accedere alla Junior Arena ogni studente deve prima registrarsi utilizzando il **Codice Studente** che gli deve essere fornito dalla propria scuola. Una volta che la registrazione sarà stata completata e accettata dalla scuola, lo studente potrà accedere alla piattaforma ad accedere.

[Registrati »](#)



Docente

Il docente di una scuola deve registrarsi per potere partecipare al progetto. La registrazione è possibile una volta in possesso del **Codice Docente** che deve essere fornito dalla scuola.

[Registrati »](#)



Scuola

Le scuole secondarie di Primo e Secondo grado possono accedere alla iniziativa facendo **richiesta di adesione** e nominando un referente della scuola che dovrà registrarsi online, ricevendo in questo modo i codici di attivazione. In questa sezione è possibile procedere alla

Attivazione della Junior Arena Italia

Cosa occorre fare per aderire all'iniziativa

- ✓ **Il responsabile dell'istituto scolastico** (l'iniziativa si rivolge alle scuole secondarie di primo grado e al biennio delle scuole secondarie di secondo grado) deve nominare un **referente** per l'utilizzo della Junior Arena Italia.

Che cosa deve fare il referente

- ✓ **Richiedere online la partecipazione** dell'istituto al progetto Junior Arena Italia.
- ✓ Riceve dalla Junior Arena Italia il **codice di attivazione** per il suo **istituto** scolastico.
- ✓ **Completare la registrazione** dell'istituto.
- ✓ **Individuare gli insegnanti** che intendano partecipare a questa iniziativa (si tratterà, innanzitutto, degli insegnanti che abbiano partecipato ai corsi tenuti appositamente per loro dalla F.S.I., o altrimenti degli insegnanti che si dichiarino disponibili e che, possibilmente, abbiano conoscenze scacchistiche, almeno di base).
- ✓ Distribuire i **codici di attivazione agli insegnanti** sopra menzionati.
- ✓ Decidere se l'**autorizzazione del genitore** a favore del figlio studente debba essere data online o in forma cartacea.
- ✓ Distribuire il **codice di attivazione agli studenti**. Nel caso sia richiesta l'autorizzazione cartacea distribuire il modulo (un modello è scaricabile da Junior Arena Italia) da fare firmare al genitore.

Che cosa deve e cosa può fare un insegnante abilitato alla Junior Arena Italia

- ✓ **Registrarsi** nella Junior Arena Italia come insegnante utilizzando il **codice insegnate**.
- ✓ **Definire le classi /gruppi** di lavoro di sua competenza.
- ✓ Distribuire il **codice di attivazione agli studenti**. Nel caso sia richiesta l'autorizzazione cartacea distribuire il modulo (un modello è scaricabile da Junior Arena Italia) da fare firmare al genitore.
- ✓ Deve stabilire quali **studenti** andranno a fare parte del suo gruppo di lavoro/**classe**.

Che cosa deve fare uno studente

- ✓ Inserire i dati personali e completare l'iscrizione online insieme al genitore.
- ✓ Fare firmare al genitore il modulo di autorizzazione e consegnarlo alla scuola.

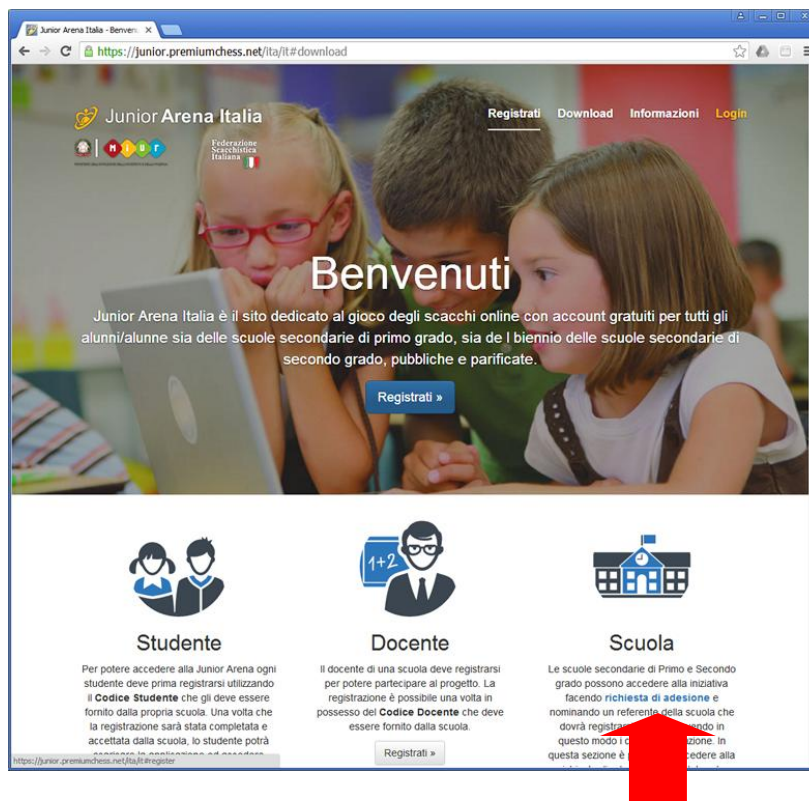
Qual è il ruolo della Segreteria della Federazione Scacchistica Italiana?

- ✓ Vagliare le richieste di partecipazione degli istituti scolastici.
- ✓ Coordinare l'eventuale erogazione di corsi di aggiornamento.

Attività del referente

Richiesta di partecipazione al progetto Junior Arena Italia

Per accedere alla richiesta di partecipazione seguire il link 'richiesta di adesione' presente nella home page della Junior Arena.



Si aprirà la pagina <https://junior.premiumchess.net/ita/it/richiesta-scuola> .

Questi i dati richiesti per completare l'operazione:

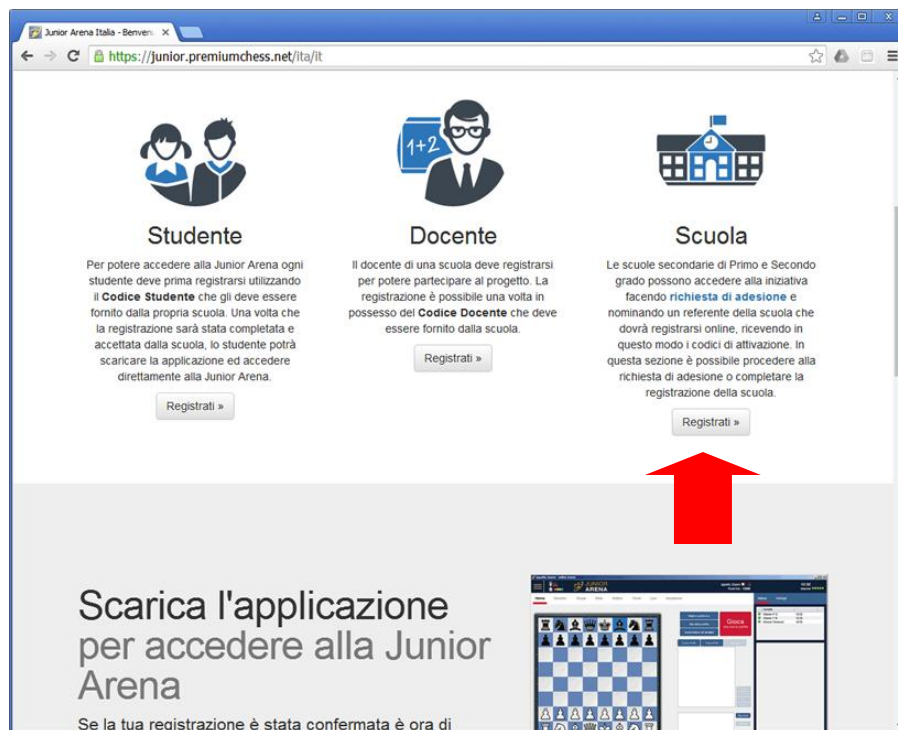
- ✓ Codice meccanografico della scuola (non utilizzare il codice dell'istituto comprensivo ma quello della scuola).
- ✓ Nome e Cognome del referente
- ✓ Email
- ✓ Telefono

I dati del referente saranno utilizzati sia in fase di verifica e accettazione della richiesta che per comunicare l'esito dell'operazione.

Ricezione e utilizzo del codice attivazione scuola

Nel momento che la richiesta di attivazione sarà accettata il referente, riceverà nella casella di posta elettronica il codice attivazione istituto da utilizzare per completare la registrazione.

Il modulo per il completamento della registrazione è accessibile dalla home page utilizzando il bottone 'Registrati' nella colonna 'Scuola'.



Questo è il link diretto alla pagina: <https://junior.premiumchess.net/ita/it/registrazione-scuola>

Questi i dati richiesti per completare la registrazione:

- ✓ Codice Attivazione scuola : il codice ricevuto per email.
- ✓ Informazioni riguardanti il referente, necessarie per completare l'iscrizione alla Junior Arena (sono riproposti in automatico i dati inseriti al momento della richiesta di partecipazione)
 - Nome
 - Cognome
 - Email
 - Telefono
- ✓ Dati di accesso. Necessari per accedere sia alla piattaforma di gioco che alle funzioni gestionali del portale
 - Username
 - Password

Al termine della registrazione il referente riceverà per posta elettronica il **codice attivazione docente** e il **codice attivazione studente**.

Modello autorizzazione all'utilizzo della piattaforma

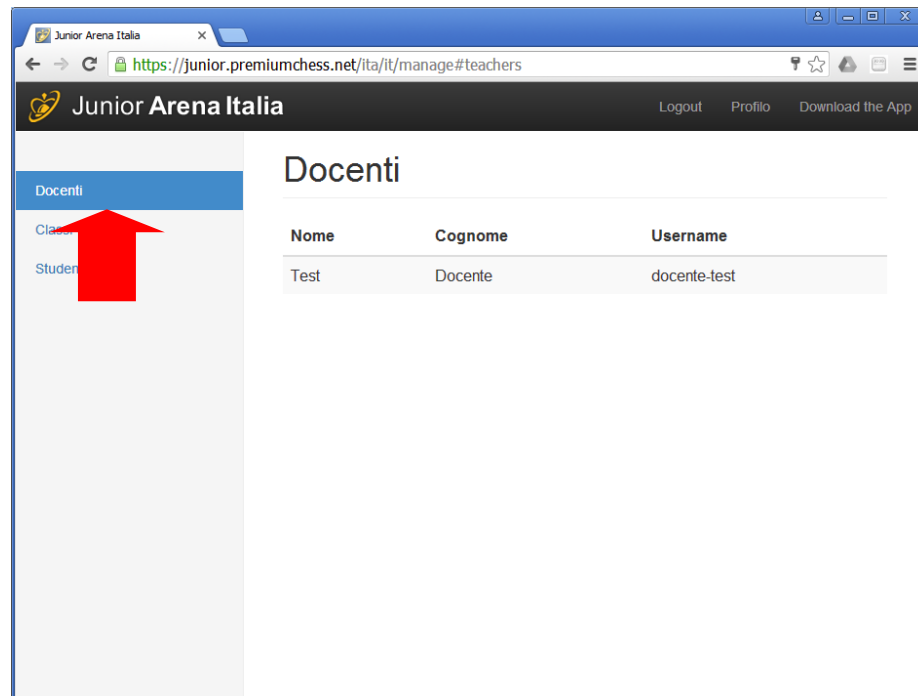
Il modello per l'autorizzazione all'utilizzo della piattaforma di gioco online da consegnare agli studenti per la firma di un genitore/tutore è scaricabile da questi indirizzi:

- ✓ <https://junior.premiumchess.net/jai/junior-arena-modulo-autorizzazione-genitore.docx>
- ✓ <https://junior.premiumchess.net/jai/junior-arena-modulo-autorizzazione-genitore.pdf>

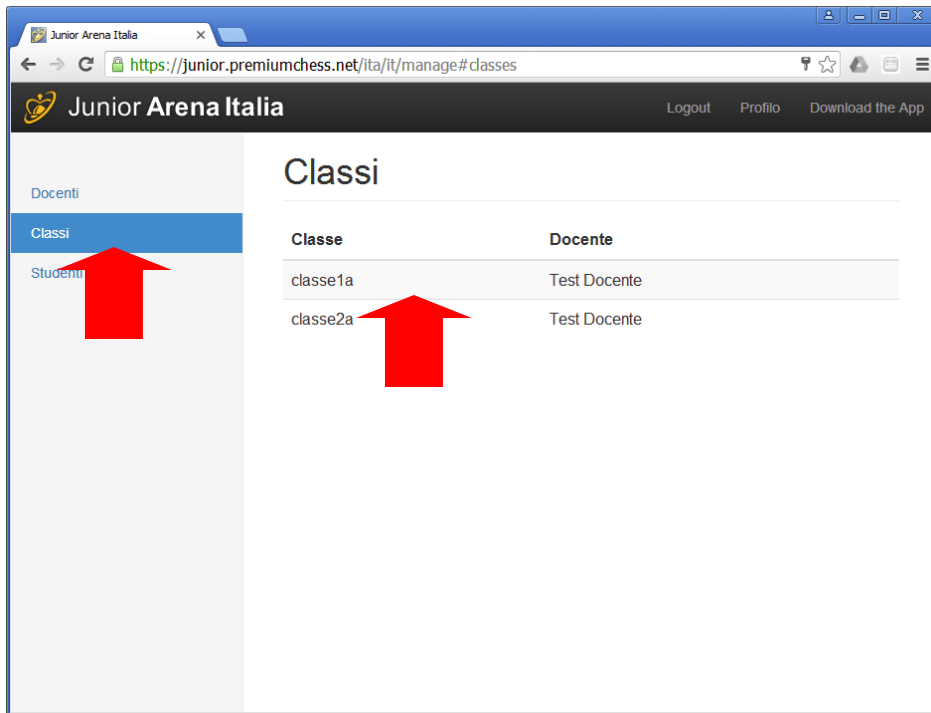
Funzioni gestionali disponibili al referente

Facendo login con le credenziali definite al momento della registrazione si accede funzioni gestionali. Sono diverse per ogni ruolo, queste sono quelle rese disponibili al referente:

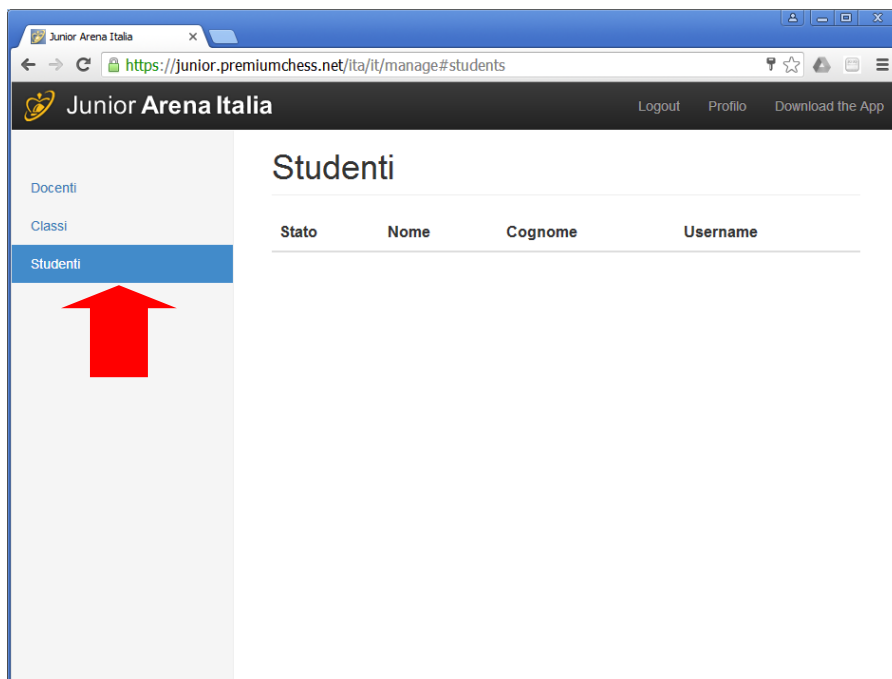
- ✓ Funzioni di gestione del profilo
 - Cambia Password
 - Cambia Email
- ✓ Lista dei docenti dell'istituto che si sono registrati



- ✓ Lista delle classi/gruppi di lavoro definite dai docenti. E' possibile visualizzare la lista degli studenti che compongono una classe, visualizzarne i dettagli e spostarli in un'altra classe.



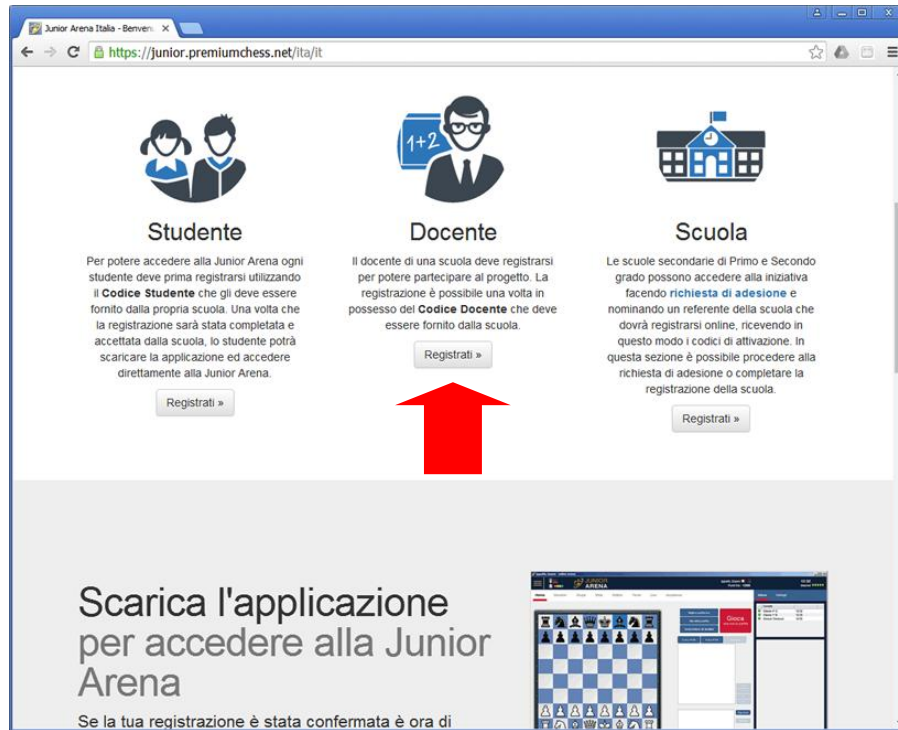
- ✓ Lista delle richieste degli studenti non ancora inseriti in una classe: selezionando uno studente è possibile accettare o rifiutare l'iscrizione alla junior arena



Attività del Docente

Registrazione alla Junior Arena

Il docente riceve il codice di attivazione docente dal referente e con questo accede alla pagina di registrazione direttamente dalla home page utilizzando il bottone 'Registrati' della colonna centrale.



Questo è il link diretto alla pagina: <https://junior.premiumchess.net/ita/it/registrazione-docente>

Questi i dati richiesti per completare la registrazione:

- ✓ Codice Attivazione docente : il codice comunicato dal referente uguale per tutti i docenti
- ✓ Informazioni riguardanti il docente, necessarie per completare l'iscrizione alla Junior Arena
 - Nome
 - Cognome
 - Email
 - Telefono
- ✓ Dati di accesso. Necessari per accedere sia alla piattaforma di gioco che alle funzioni gestionali del portale
 - Username
 - Password

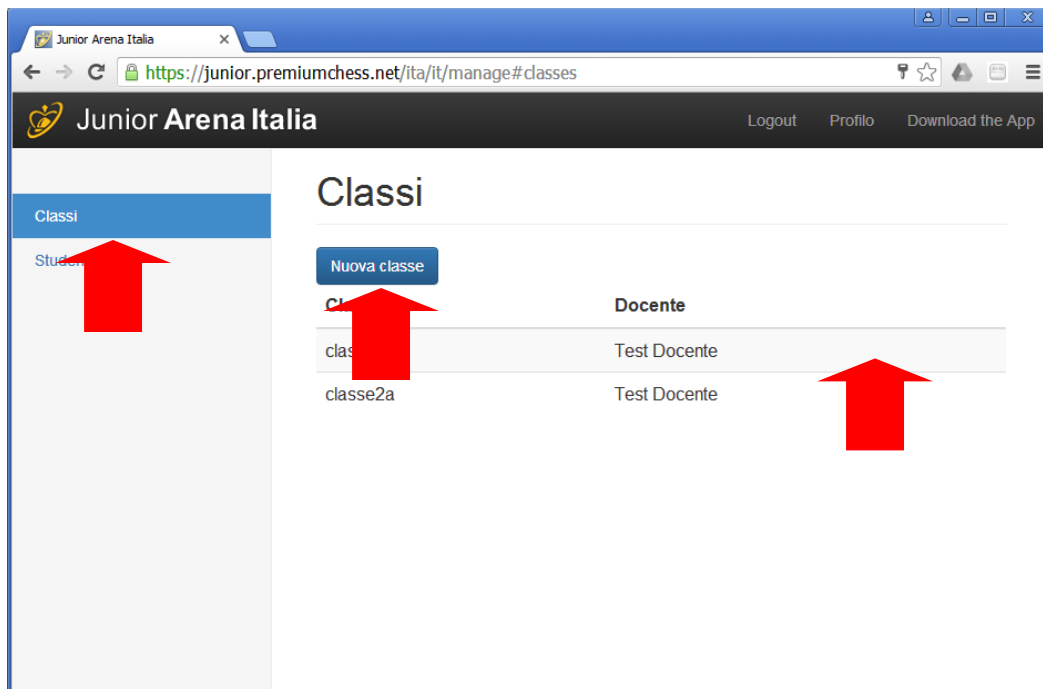
Al termine della registrazione il referente riceverà per posta elettronica il **codice attivazione studente**.

Funzioni gestionali disponibili al referente

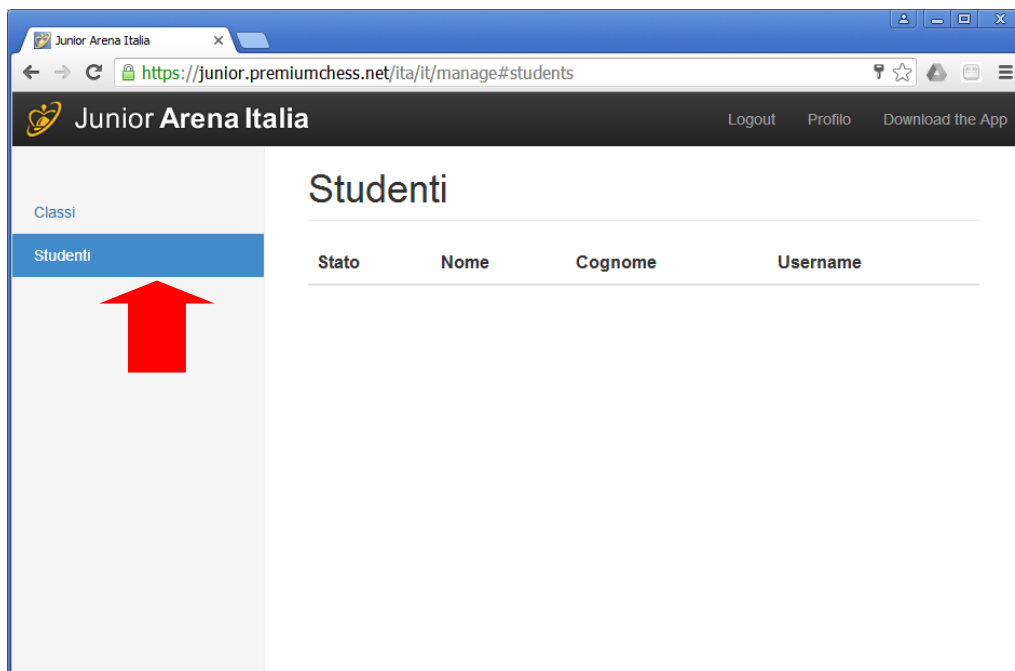
Facendo login con le credenziali definite al momento della registrazione si accede funzioni gestionali. Sono diverse per ogni ruolo, queste sono quelle rese disponibili al referente:

- ✓ Funzioni di gestione del profilo
 - Cambia Password
 - Cambia Email

- ✓ Lista delle classi/gruppi di lavoro definite da tutti i docenti. E' possibile :
 - Visualizzare la lista degli studenti che compongono una classe, visualizzarne i dettagli e spostarli in un'altra classe.
 - Creare una nuova classe



- ✓ Lista delle richieste degli studenti non ancora inseriti in una classe: selezionando uno studente è possibile accettare o rifiutare l'iscrizione alla junior arena



La lobby di Gioco

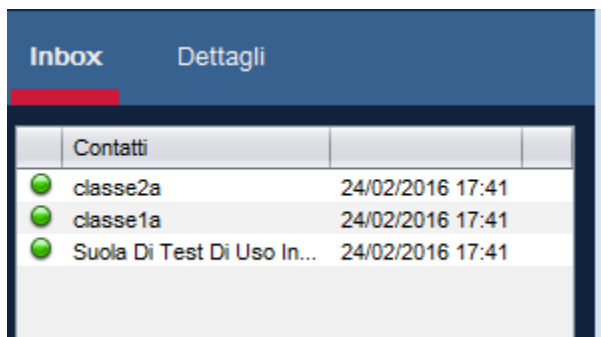
Per lobby di gioco si intende l'ambiente che consente a tutti i giocatori (studenti e insegnanti) di interagire tra di loro e prendere parte a sfide, tornei e/o lezioni.



La visualizzazione principale consente di iniziare una partita con un giocatore presente in lobby, di assistere ad una delle partite in corso, rivedere l'ultima partita giocata o semplicemente analizzare una posizione di gioco o eventuali variazioni.

Comunicazione

La comunicazione all'interno della Junior Arena avviene attraverso la sezione Inbox.



La comunicazione può avvenire tra:

- 1) Studente ed insegnante, su iniziativa dell'insegnante

- 2) Studenti all'interno della classe, visibile a tutti gli studenti della classe e all'insegnante
- 3) Studenti all'interno della scuola, visibile a tutti gli studenti della scuola, agli insegnanti ed al referente

Sezione Giocatori

Nella sezione giocatori è possibile vedere tutti i giocatori (studenti ed insegnanti) presenti in Lobby

Name	Elo Rating	Status	Internet
01, 01qa	1879	Free to play	Green icons
07qa01	1910	Free to play	Green icons

Di ogni giocatore è visibile il nickname, scelto al momento della registrazione, il suo rating di gioco, ed è possibile accedere alle sue informazioni generali, come il numero di partite giocate e l'andamento della sua performance nel tempo.

Sezioni Eventi

Con il termine *eventi* si intendono tutti gli eventi di gioco, che sono suddivisi in tre categorie diverse:

- 1) Le **sfide** o partite singole tra due giocatori. Sono partite organizzate direttamente dai giocatori presenti in lobby. I giocatori che desiderano giocare una partita vengono accoppiati dal sistema che garantisce loro sempre l'avversario più appropriato
- 2) **Sit&Go** ovvero tornei con un numero limitato di giocatori coinvolti, normalmente 4-6 giocatori, questi tornei sono sempre presenti sul sistema. Questi tornei hanno la caratteristica di iniziare appena il numero di giocatori che si iscrivono (si siedono al tavolo) raggiunge il numero richiesto;
- 3) I tornei **Programmati** sono tornei normalmente più articolati che iniziano ad un orario definito. Vi possono essere tornei giornalieri aperti a tutti oppure tornei più specifici e rivolti ad una singola classe o scuola, così come campionati nazionali o altro.

Name	Time control	Players	Elo	Avg Elo	Status	Start
junior SG	1'	1/4	Open	1150	Registering	-
junior SG	1'	0/4	Open	0	Registering	-
ja aa	10'	0/4	Open	0	Registering	-
test junior championship	1'	0/4	Open	0	Registering	-

Sezione Gruppi

La sezione Gruppi è visibile ai soli insegnanti della Junior Arena.

In questa sezione è possibile:

- 1) Consultare la lista delle classi per le quali si è stati abilitati

The screenshot shows the 'Gruppi' section of the Junior Arena web interface. The top navigation bar includes 'Home', 'Giocatori', 'Gruppi', 'Sfide', 'Sit&Go', 'Tornei', 'Live', and 'Accademia'. The user is logged in as 'Docente, Test' with 1200 Elo points. The page displays a table of groups and a list of members for the selected group.

Gruppo	Numero di membri	Data creazione	Amministratori
Suola Di Test Di Uso Interno	1	24/02/2016	Referente, Test - Docente, Test
classe1a	1	24/02/2016	Docente, Test - Referente, Test
classe2a	1	24/02/2016	Docente, Test - Referente, Test

Nome	Punti Elo	Ultimo login
Test, Studente1	1200	01/03/2016 23:40

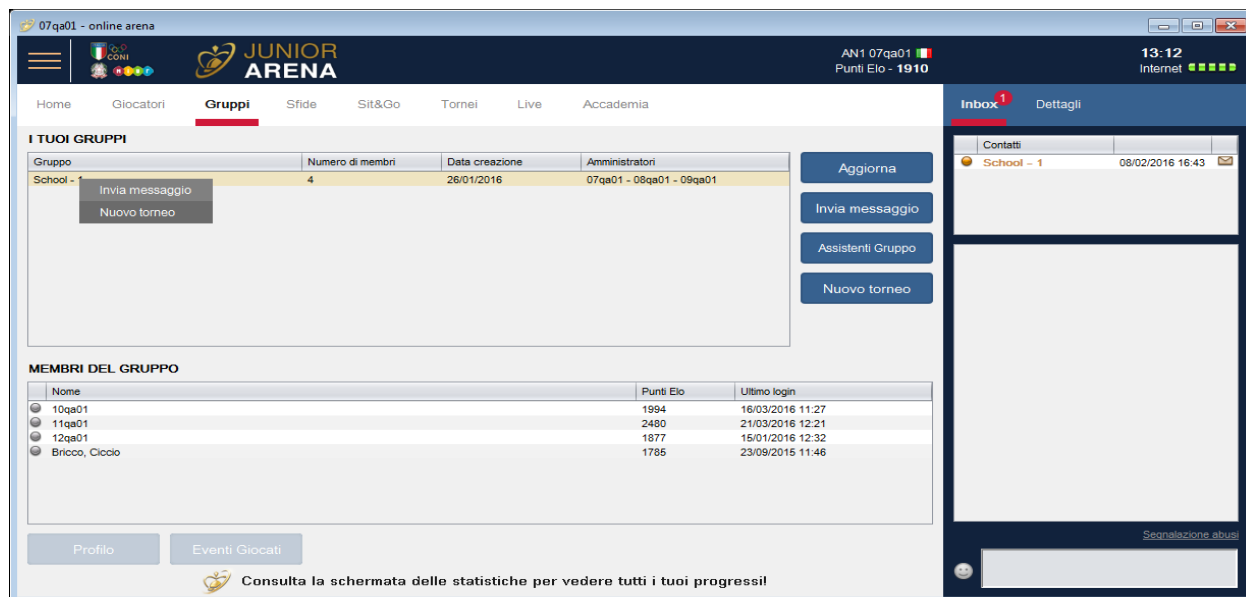
- 2) Consultare la lista degli studenti di ogni classe ed accedere ai loro dati storici

The screenshot shows the 'Gruppi' section of the Junior Arena web interface. The user is logged in as 'Docente, Test' with 1200 Elo points. The page displays a table of groups and a list of members for the selected group. A context menu is open over the 'MEMBRI DEL GRUPPO' table, showing options for the selected member.

Nome	Punti Elo	Ultimo login
Test, Studente1	1200	01/03/2016 23:40

- Eventi Giocati
- Sfida
- Apri Scacchiera
- Profilo
- Invia messaggio
- Segnalazione abusi
- Aggiungi agli Amici
- Rimuovi dagli Amici
- Aggiungi a Non Graditi
- Rimuovi da Non Graditi

- 3) Creare tornei all'interno della scuola o della classe
- 4) Avviare una conversazione privata con uno degli studenti della propria classe
- 5) Inviare una comunicazione a tutti i membri di una classe o della scuola



La lezione

In Junior Arena vi sono diversi modi per gestire una lezione, a seconda delle diverse situazioni in cui ci si può trovare. In particolare vi sono quattro diverse tipologie di lezioni:

- 1) **Lezione privata** sono lezioni alle quali possono partecipare solo studenti invitati alla lezione stessa. Una lezione privata richiede un preventivo accordo tra insegnante ed alunno.
- 2) **Lezione collettiva** è la normale lezione che viene impartita ad una classe
- 3) **Lezione Broadcast** è una lezione tenuta ad un grande numero di studenti. Mentre nella lezione privata o collettiva, vi è normalmente una interazione tra insegnante e studenti, nella lezione pubblica, invece, la platea che assiste alla lezione non interviene
- 4) **Lavagna elettronica** ovvero una lezione ad una classe tramite una lavagna elettronica

Per potere iniziare o gestire una lezione occorre essere abilitati a farlo. Possono creare e impartire una lezione:

- 1) Gli insegnanti di una classe all'interno della propria classe
- 2) Eventuali Maestri invitati all'interno della scuola ed esplicitamente abilitati dagli insegnanti della scuola per impartire tali lezioni. In generale un insegnante di una scuola potrà invitare un

Maestro esterno alla scuola, e per il periodo che lui deciderà, ad impartire lezioni all'interno della scuola stessa.

La interfaccia per impartire una lezione è sostanzialmente la stessa in tutti i diversi casi citati.



E consente in una sorta di scacchiera nella quale è possibile disporre i pezzi, evidenziare caselle, mosse, caricare posizioni precedentemente definite. Una sorta di lavagna elettronica nella quale illustrare le possibilità di movimento dei pezzi sulla scacchiera.

La vera differenza tra i diversi tipi di lezione citate risiede in:

- 1) Diversa configurazione aula: lavagna elettronica o singoli computer
- 2) Presenza dell'insegnante e degli alunni: se tutti insegnante e alunni si trovano nello stesso luogo oppure sono in luoghi diversi
- 3) Dimensione della platea