

Snabbguide för lärare – CodeMonkey



Välkommen!

Den här snabbguiden visar hur du loggar in och kommer igång med CodeMonkey. På nästa sida får du en snabb genomgång av lärarfunktionerna i CodeMonkey. Mer information om hur du kommer igång hittar du i guiden [Kom igång med CodeMonkey](#).

1) Logga in

För att komma in i CodeMonkey behöver du först logga in på ditt konto på [nok.se/login](#).*

Logga in till Mina sidor

E-post eller användarnamn





Lösenord

 [Visa](#)

Logga in

[Har du glömt ditt lösenord?](#)

Ny användare? [Skapa konto här](#)

Fler sätt att logga in    

* Vissa skolor använder andra inloggningslösningar, t.ex. sin skolplattform, och då loggar du in där istället om lösningen integrerats med Natur & Kultur.

2) Mina sidor

Efter inloggning kommer du in på Mina sidor där dina digitala läromedel finns. Klicka på Starta licens eller Öppna vid CodeMonkey så kommer du in.

Mina sidor > [Mina läromedel](#) Extramaterial Användare Grupper Amin Abrahamsson, lärare Logga ut


Mina läromedel

[Aktivera läromedel](#)

Här visas dina digitala läromedel och produkter. För att ge elever tillgång till ett läromedel klicka på Hantera licenser.

[Extramaterial](#) till Natur & Kulturs läromedel hittar du i menyn ovan.

Visar 38 läromedel



CodeMonkey ⓘ
Licensen gäller i 365 dagar från start

[Starta licens](#)

CodeMonkey fungerar på alla datorer (PC, Mac och Chromebook) och surfplattor med den senaste versionen av webbläsare som Google Chrome, Firefox, Safari eller liknande. Ni behöver internetuppkoppling.

Behöver ni hjälp, kontakta oss gärna på teknisksupport@nok.se eller 08-453 87 00.

Snabbguide för lärare – CodeMonkey



Mina elever

Under Mina elever och fliken Elevöversikt kan du se dina elevers resultat och följa deras utveckling i uppgifter och utmaningar. Du kommer till Mina elever via menyn längst upp till höger. I snabbguiden för elev kan du läsa mer om spelet.

Hjälp

Klicka på Frågetecknet för att få instruktioner om hur du skapar konton och grupper.

Kurser

Se vilka kurser som finns tillgängliga och tilldela dem till din grupp.

Elevöversikt

Den aktuella fliken. Här kan du se dina elevers resultat och utveckling i detalj.

Statistik

Här kan du se statistik för dina elever i genomsnitt.

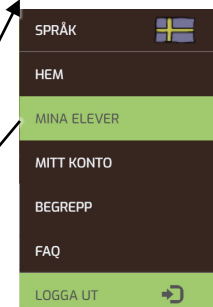
Showroom

Här kan du se uppgifter som eleverna själva skapat.

Mina framsteg

Klicka på din avatar för att se dina framsteg.

Meny



Din grupp

Här ser du namnet på din grupp och kan ändra det.

Elever

Här ser du alla som är med i gruppen och här hittar du också **gruppkoden**.

Facit

Klicka på uppgiftens nummer för att se en 3-stjärnig lösning.

Framsteg

Här får du statistiken sorterad efter framsteg där den som har bästa resultat är först i listan.

Namn

Klicka på elevens namn för individuell statistik.

Elevens lösning

Klicka på en stjärna för att se elevens lösning.

Stjärnornas färg

Gul = 3 stjärnor
Blå = 2 stjärnor
Rosa = 1 stjärna

NAMN	FRAMSTEG	Objekt	Loopar
Amir Elev	1	10	24
2 Anna Elev	2	10	24
3 Carl Elev	3	10	24
4 Johanna Elev	4	10	24
5 Linnéa Elev	5	10	24
26 Test 6 Codemonkey	26	10	24
27 Test 7 Codemonkey	27	10	24
28 Test 8 Codemonkey	28	10	24
29 Test 9 Codemonkey	29	10	24
30 Tilda Elev	30	10	24

Språk – välj bland flera språk
Hem – här hittar du bland annat lärarhandledningen och guider samt kommer åt din grupp och aktiviteter. Härifrån kommer du också tillbaka till stigen.

Mina elever – du kommer åt det som finns i bilden till vänster när du klickat på din grupp

Mitt konto – här ändrar du din avatar och hittar en länk till ditt konto på Mina sidor

Begrepp – förklaringar till begreppen som används i spelet
FAQ – du kommer till vanliga frågor på nok.se/codemonkey

Exportera data

Exportera elevstatistik till en csv-fil.

Begränsa uppgifter

Ställ in om eleverna kan spela fritt eller fram till en viss uppgift.

Färdighetstest

De gulmarkerade uppgifterna är så kallade färdighetstest.