



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

## ***Progetto: Coding4Girls***

**Rif. 2018-1-SI01-KA201-047013**

### **Protocollo di validazione**

Il presente documento ha l'obiettivo di supportarvi in questa fase indicandovi le principali attività da svolgere sia per la piattaforma dedicata ai docenti (Fase 1) e sia per l'ambiente di gioco dedicato agli studenti (Fase 2).

Vi consigliamo di:

- leggere l'intera guida. È breve ma potresti avere una visione completa del processo.
- seguire il protocollo passo dopo passo e portare a termine le attività descritte.
- Inizia dalla piattaforma dedicata ai docenti (Fase 1) e successivamente passa alla Fase 2, poichè le due piattaforme sono interconnesse.
- dopo aver testato ogni strumento, compila il questionario indicato alla fine della presente guida.
- nella guida sono specificate le attività basi per comprendere al meglio le funzionalità di entrambe le piattaforme, ma siete liberi di navigarle e di testarle come meglio credete.

### **FASE 1 - Istruzioni per procedere alla fase di testing della piattaforma dedicata ai docenti:**

1. Digitare il seguente link **<https://coding4girls.e-ce.uth.gr/#/login>**.
2. Scegliere la lingua che preferite dal menu in alto a destra.
3. Iniziate la procedura di registrazione.

Poiché questa è una piattaforma progettata solo per gli insegnanti, gli studenti non possono accedere. Per questo motivo nel momento della registrazione viene chiesto di inserire il codice che fornisce i diritti „insegnante“.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Il codice che va inserito è il seguente: **C4G TEACHER**

4. Fate il login.
5. Visualizzate tutti i corsi disponibili nella sezione “Public Courses”/”Corsi Pubblici”.
6. Scegliete un corso e cliccate due volte per aprirlo.
7. Curiosate all’interno del corso scelto, in particolare nelle “impostazioni del corso” e nelle sfide.
8. Ritornate nella sezione “Public Courses”/”Corsi Pubblici”.
9. Cliccate sulla seguente icona per clonare/copiare il corso (per capire meglio le funzionalità del sistema all’interno di un corso già preparato):

### Dare da mangiare ai gatti

Gli studenti impareranno il concetto di assegnazione di più valori casuali, variabili all’interno e al di fuori di un ciclo. Impareranno anche come ottenere, testare e contare gli input corretti immessi dal giocatore.

**Operatori, Loop Variabile** **Variabili**



10. Visualizzerete la seguente scheda:

#### Clone course

Nome

Descrizione

Codice

Tag

**1** Titolo del corso: potete cambiarlo

**2** Descrizione: inserite qualcosa, poi può essere modificata.

**4** Inserite dei tag da modificare in seguito

**3** Date un codice al vostro corso, vi servirà per visualizzarlo nella piattaforma per gli studenti.

**5** **Salvate**



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

11. Cliccate sulla sezione “Corsi” in alto a sinistra per visualizzare il corso clonato.
12. Entrate nel corso clonato, provate a modificare le impostazioni del corso, le sfide esistenti e a crearne una nuova, brainstorming, ecc.
13. Nella sezione “Corsi”, potete provare a creare un corso sul modello dei corsi già creati oppure iscrivervi ad un corso inserendo il codice identificativo di un altro corso già preparato da un altro docente in questa sezione:

Iscriviti con il codice

Iscrizione

Crea un nuovo corso

Per maggiori informazioni sulle funzionalità e sulla metodologia, visualizzare il seguente video:

[https://www.youtube.com/watch?v=TR2cCElhoX8&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?v=TR2cCElhoX8&feature=emb_logo)

Il video è in inglese ma sono disponibili i sottotitoli in italiano. Per attivare i sottotitoli in un video pubblicato su Youtube, cliccare sul pulsante indicato dalla freccia rossa.



oppure scaricare Teachers' Platform – User Manual dal portale:

[https://www.coding4girls.eu/results\\_02.php](https://www.coding4girls.eu/results_02.php)

**14. Provate ora a sperimentare liberamente!**



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

## FASE 2 - Istruzioni per procedere alla fase di testing dell'ambiente di gioco dedicato agli studenti:

1. Scaricare il software da uno di questi link disponibili:

- Windows: [https://ctll.e-ce.uth.gr/downloads/c4g/launcher/w64/c4g\\_win.zip](https://ctll.e-ce.uth.gr/downloads/c4g/launcher/w64/c4g_win.zip)
- Mac: [https://ctll.e-ce.uth.gr/downloads/c4g/launcher/m64/c4g\\_m64.zip](https://ctll.e-ce.uth.gr/downloads/c4g/launcher/m64/c4g_m64.zip)
- Linux: [https://ctll.e-ce.uth.gr/downloads/c4g/launcher/linux/c4g\\_linux.tar.gz](https://ctll.e-ce.uth.gr/downloads/c4g/launcher/linux/c4g_linux.tar.gz)

2. Seguire le istruzioni date nel seguente video per installare e avviare il software:

[https://www.youtube.com/watch?v=to6UoJizWVg&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?v=to6UoJizWVg&feature=emb_logo)

Il video è in inglese ma sono disponibili i sottotitoli in italiano. Per attivare i sottotitoli in un video pubblicato su Youtube, cliccare sul pulsante indicato dalla freccia rossa.



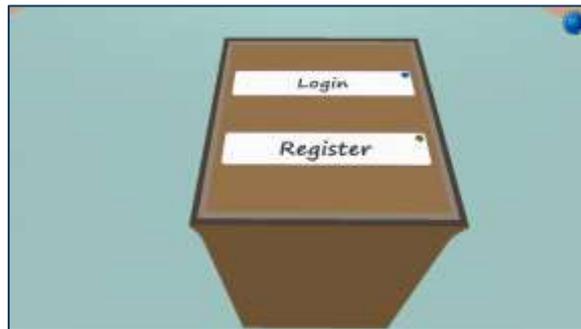
oppure scaricare il documento “Students’ Game Environment” – User Manual dal portale:

[https://www.coding4girls.eu/results\\_02.php](https://www.coding4girls.eu/results_02.php)

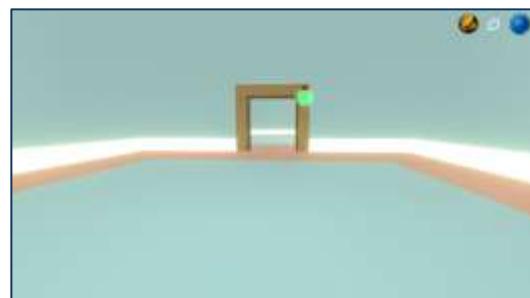


Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

3. Avviato lo *Students' Game Environment*, potete creare nuove credenziali, come se foste uno studente.



4. Dopo il login, cliccate su “Continua” ed entrate nell’altra stanza attraversando la porta di fronte a voi.



5. E vi ritrovate in questa stanza:



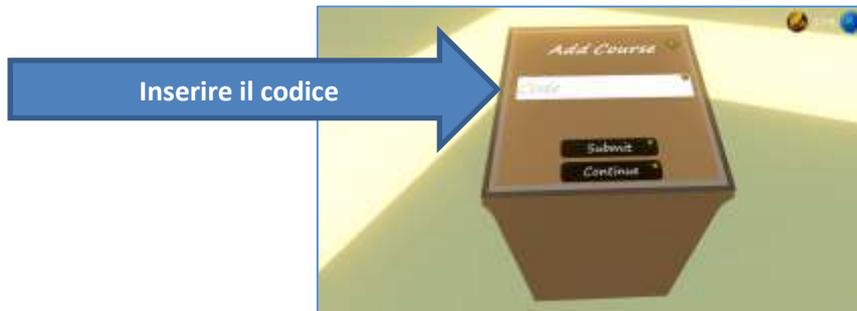
1

Dal terminale sulla sinistra, è possibile aggiungere il codice del corso che l’insegnante ha attribuito al corso creato nella piattaforma dedicata agli insegnanti.

Il codice è quel valore immesso dal docente, vedi pag.2 della presente guida.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



2

Dal terminale sulla destra, è possibile scegliere un corso se si è iscritti a diversi corsi.

Iscriversi ad un corso, vuol dire che è stato già registrato il relativo codice nel terminale

1



6. Successivamente potete dirigervi verso lo spazio per iniziare le attività:





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

7. Per maggiori informazioni sulle funzionalità e sui giochi disponibili, visualizzare il seguente video:

[https://www.youtube.com/watch?v=to6UoJizWVg&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?v=to6UoJizWVg&feature=emb_logo)

Il video è in inglese ma sono disponibili i sottotitoli in italiano. Per attivare i sottotitoli in un video pubblicato su Youtube, cliccare sul pulsante indicato dalla freccia rossa.



oppure scaricare il documento “Students’ Game Environment” – User Manual dal portale:

[https://www.coding4girls.eu/results\\_02.php](https://www.coding4girls.eu/results_02.php)

8. Per avere un’idea più completa, si possono utilizzare i **corsi** e gli **scenari** di apprendimento **già preparati**.

I corsi si riferiscono ad un **livello base di coding**.

Di seguito, viene riportata una tabella con i **titoli dei corsi** e i **codici** corrispondenti sia nella versione **inglese** che in **italiano**:



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

N.	Corsi in inglese	Codice	Corsi in italiano	Codice
1	<b>Introduction to Snap! interface</b>	starting	<b>Snap!: introduzione</b>	Primipassi
2	<b>Discover Snap! : move a spite</b>	dispubeng	<b>Scoprire Snap!</b>	Snap!
3	<b>Moving around the stage</b>	monkey	<b>Muoversi sullo "stage"</b>	stage
4	<b>Changing costumes and turning</b>	Dancer	<b>Cambiare il costume e creare rotazioni</b>	ballerina
5	<b>Sounds of the farm</b>	farm	<b>I suoni di una fattoria</b>	fattoria
6	<b>Chameleon's summer vacation</b>	chameleonen g	<b>Vacanze estive di un Camaleonte</b>	camaleonte
7	<b>Helping Prince and Princess to find their animals</b>	finding	<b>Alla ricerca degli animali del Principe e della Principessa!</b>	labirinto
8	<b>Drawing with a chalk</b>	chalk	<b>Disegnare con un gesso</b>	gesso
9	<b>Picking up trash and cleaning the park</b>	cleaning	<b>Raccogliere la spazzatura e pulire il parco</b>	spazzatura
10	<b>Feeding the cats</b>	feeding	<b>Dare da mangiare ai gatti</b>	gatto
11	<b>Guessing the number of cats in a shelter</b>	shelter	<b>Indovinare il numero di gatti in un rifugio</b>	rifugio

9. Compilare il questionario disponibile al seguente link:

<https://forms.gle/Z296Kk23tWZytgka7>

Grazie per la collaborazione!

**Maggiori informazioni:**

Sito web di progetto <https://www.coding4girls.eu/>

Email di contatto – [m.tramonti@eu-track.eu](mailto:m.tramonti@eu-track.eu)