




## Istruzioni per l'uso della webapp da parte di genitori, studenti, altri insegnanti della classe

1. La webapp è disponibile al link: <https://ascuoladilatte.giocaeimpara.online>.



2. Per accedere al progetto è necessario:
  - un account google: va bene quello registrato sul PC, tablet o smartphone,
  - il codice di accesso della classe: che verrà fornito dalla segreteria organizzativa all'insegnante referente.
3. Una volta inseriti email e codice classe si apre la home page dell'attività e appaiono i 5 percorsi; può essere realizzato solo il percorso al momento attivo, quello cioè on la scritta .
4. È consigliabile entrare più volte nel corso dell'anno scolastico per completare tutti i percorsi o aspettare la comunicazione da parte dell'insegnante referente sulla attivazione del nuovo percorso.



5. Cliccando sul nome del percorso si aprirà la prima tappa.



6. Insieme ai figli o nipoti è possibile realizzare la tappa, leggere i contenuti, guardare le immagini e i video ed eventualmente approfondire gli argomenti nei documenti in .pdf presenti.
7. Alla fine della tappa è presenta una domanda finale, possono essere domande a risposta singola, a risposta multipla o a collegamento.



8. Una volta data la risposta, cliccando sul tasto **PROSSIMA TAPPA** si può aprire la tappa successiva. E procedere allo stesso modo fino all'ultima tappa.
9. Una volta risposto alla domanda dell'ultima tappa, cliccando su **TERMINA IL PERCORSO** e poi su **SI, CONTINUA** e poi su **SI, TERMINA IL PERCORSO** è possibile chiudere il percorso e finalizzare il punteggio.
10. In caso di dubbi sulle risposte è possibile cliccare, invece, su **NO, TORNA ALLA TAPPA**; in questo caso si ritorna all'ultima tappa ed eventualmente alle precedenti cliccando sul tasto in alto **TORNA ALLA TAPPA PRECEDENTE**.
11. È possibile, infine, cliccare su **ANNULLA IL PERCORSO**; in questo caso vengono annullate tutte le risposte ed è possibile ripartire dalla prima tappa.
12. Nel caso in cui il sistema invii dei messaggi di errore, è possibile leggere il tipo di errore e decidere se tornare indietro alla tappa e controllare o continuare e andare avanti.



13. A conclusione del percorso saranno visibili per ciascuna tappa le risposte corrette e quelle sbagliate.



**Classifica**

14. Cliccando, invece, su **Classifica** è possibile visualizzare il punteggio ottenuto dalla classe e la posizione in classifica. Nel caso in cui il percorso sia realizzato più volte (in classe e a casa da più famiglie) il punteggio è dato dalla media dei diversi tentativi.

**Disconnetti**

**Gioca**

15. Arrivati a questo punto è possibile disconnettersi **Disconnetti** o fare un'altra partita **Gioca**.

16. Se, entrando nella webapp, appare la seguente schermata, non è più possibile giocare, il percorso è stato chiuso dall'insegnante referente o dalla segreteria organizzativa. Non è più possibile riattivare il percorso.



Per info:

Segreteria organizzativa: Alimos per "A scuola di latte"

tel. 0547 317091 - e-mail: [segreteria@ascuoladilatte.it](mailto:segreteria@ascuoladilatte.it)

[www.ascuoladilatte.it](http://www.ascuoladilatte.it)

