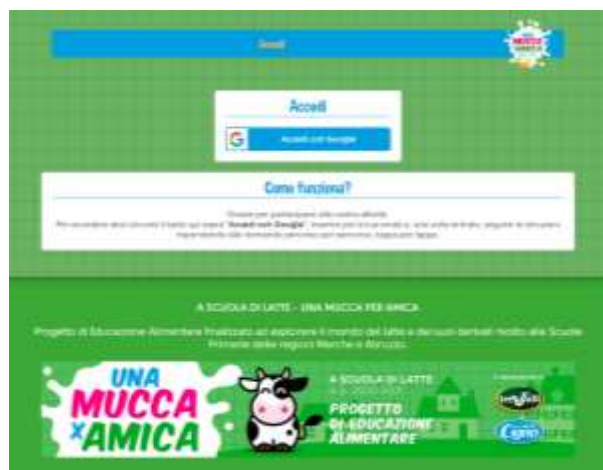




Istruzioni per l'uso della webapp da parte dell'insegnante referente

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




2. Per accedere al progetto è necessario un account google, le chiediamo, pertanto, di utilizzarlo anche per l'iscrizione al progetto delle sue classi. In caso si iscriva con un altro indirizzo, sarà contattata dalla segreteria organizzativa per richiedere un indirizzo google.
3. Una volta entrati, digitando l'email ed eventualmente la password (il sistema non memorizza nessun dato) selezionare la classe in cui si vuole fare l'attività.



4. Nello schermo compaiono i 5 percorsi; può essere aperto uno solo percorso per volta e, una volta chiusi, non possono più essere aperti.
5. Dal pulsante **PASSA AL PROSSIMO PERCORSO** è possibile chiudere il percorso realizzato e passare a quello successivo.









6. Per iniziare il percorso cliccare su  , che si trova di fianco al nome del percorso attivato al momento e si aprirà la prima tappa.



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



9. Una volta data la risposta, cliccando sul tasto  si può aprire la tappa successiva
10. Una volta risposto alla domanda dell'ultima tappa, cliccando su  e poi su  è possibile chiudere il percorso e finalizzare il punteggio.
11. In caso di dubbi sulle risposte è possibile cliccare, invece, su  ; in questo caso si ritorna all'ultima tappa ed eventualmente alle precedenti cliccando sul tasto in alto .
12. È possibile, infine, cliccare su  ; in questo caso vengono annullate tutte le risposte ed è possibile ripartire dalla prima tappa.
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.

TORNA ALLA HOMEPAGE

15. Cliccando su **TORNA ALLA HOMEPAGE** si torna alla pagina iniziale con i percorsi.

16. È possibile lasciare un po' di tempo per dare modo ai genitori di effettuare l'attività.

PASSA AL PROSSIMO PERCORSO

17. In seguito, cliccando su **PASSA AL PROSSIMO PERCORSO** è possibile chiudere il progetto e aprire il successivo. In questo modo si blocca il punteggio e non è più possibile realizzare il vecchio percorso. Non è neppure più possibile tornare indietro.

18. I punti dal 6 al 17 vanno ripetuti per ciascuna classe aderente al progetto e per tutti i tutti i percorsi

TORNA ALLA HOMEPAGE

19. Una volta conclusa l'ultima tappa dell'ultimo percorso, cliccando su **TORNA ALLA HOMEPAGE** si

torna alla home page e si può cliccare sul tasto

TERMINA IL PROGETTO

, cliccando ancora su

TERMINA

verrà consolidato il punteggio della classe per l'intero progetto. Il progetto è concluso e non è più possibile riattivarlo.

20. In caso l'insegnante referente non termini il progetto alla scadenza prevista dal regolamento, sarà la segreteria organizzativa che provvederà a concluderlo.

Per info:

Segreteria organizzativa: Alimos per "A scuola di latte"

tel. 0547 317091 - email segreteria@ascuoladilatte.it

www.ascuoladilatte.it

