







# VISITE DIDATTICHE SIMULATE

## **ISTRUZIONI**

## PER IL REFERENTE SCOLASTICO

## Ε

## PER GLI INSEGNANTI DELLE CLASSI









## Sommario

INTRODUZIONE	3
COME AVERE I CODICI CATTEDRA (necessari ad utilizzare lo strumento in classe)	4
COME SCARICARE E PREPARARE LO STRUMENTO DIDATTICO PER L'UTILIZZO IN CLASSE	6
COME UTILIZZARE LO STRUMENTO DIDATTICO IN CLASSE	10









## INTRODUZIONE

Lo strumento didattico va utilizzato in classe.

Lo strumento didattico si compone di più file, che sono in una cartella **denominata** <u>Frutta\_e\_Verdura\_nelle\_Scuole\_02072021\_1200</u>, che va scaricata e salvata su ogni computer che utilizza la singola classe per realizzare il percorso (si suggerisce di salvarlo sul desktop del PC).

Il computer che utilizza la classe deve essere collegato ad internet e ad una LIM o uno schermo grande per rendere visibile agli alunni le schermate. Il computer deve avere il sistema operativo Windows 10 con tutti gli aggiornamenti rilasciati da Microsoft.

Per avviare lo strumento didattico occorre il codice cattedra della specifica classe.

Per passare da una tappa all'altra, bisogna rispondere alle domande finali.

Solo dopo che è stato completato l'intero percorso è possibile ripetere tutte o solo alcune delle tappe.

N.B.: Il **referente scolastico** ha un ruolo importante nelle visite didattiche simulate, perché gestisce il download del software e tutte le informazioni per la sua attivazione e monitoraggio per ogni singola classe. **Ogni anno scolastico**, i referenti scolastici delle scuole ammesse a partecipare al Programma, **ricevono un email** (all'indirizzo indicato al momento della iscrizione del plesso scolastico al Programma) con le indicazioni per impostare la propria password personale, che consente di accedere al gestionale e svolgere le attività di seguito indicate.









# COME AVERE I CODICI CATTEDRA (necessari ad utilizzare lo strumento in classe)

Per abilitare le classi a svolgere il percorso occorre il codice cattedra, che associa il singolo computer alla classe. Procedere come segue:

- 1. Il **referente scolastico** indicato dalla scuola al momento dell'iscrizione al Programma riceve un'email con il link al portale per impostare la **password di accesso**.
- 2. Il referente scolastico accede alla sua area privata dal sito www.visitafruttaeverdura.it cliccando sul

pulsante e nella schermata successiva inserendo l'**email** di riferimento (quella indicata al momento dell'iscrizione della scuola al Programma) e la **password** che ha impostato in precedenza

<b>1</b>	Programma FRUTTA E VERDURA NELL Sistema Gestionale	
	Fmail	
	email	
	Password	
	Password	
	Login	
		•

- 3. Una volta all'interno del gestionale si trovano dei box gialli, uno per ogni classe indicata al momento dell'iscrizione del plesso al Programma, nel quale vanno inseriti i seguenti dati della specifica classe:
  - o selezione classe (menu a tendina)
  - o sezione: indicare la lettera della sezione scolastica
  - o descrizione classe: annotazioni del referente scolastico in merito ad una determinata classe
  - o N. Alunni: indicazione del numero degli alunni









IMPARIAMO LA LEZIONE: SONO BUONE, FANNO BENE!

Anno Scolastico: 2020 - 2021 Istituto: Test Unioncamere Plesso: Test Unioncamere		tico: 2020 - 2021 Anno Scolastico: 2020 - 2021 Unioncamere Istituto: Test Unioncamere Unioncamere Plesso: Test Unioncamere		Anno Scolasti Istituto: Test U Plesso: Test U Classo	co: 2020 - 2021 Jnioncamere nioncamere
Sezione Descrizione N. Alunni	Seizionare classe  Sezione Descrizione Classe N. Alunni	Sezione Descrizione N. Alunni	Selezionare classe  Sezione Descrizione Classe N. Alunni	Sezione Descrizione N. Alunni	Selezionare classe  Sezione Descrizione Classe N. Alunni
Codice Catted T8WKGJRA( Codice Classe C5L4RMA11	ra 508 _H8	Codice Catted TKV8N6R04 Codice Classe CCX3KFQUI	ra 15F -4M	Codice Catter TXV9IULXG Codice Classe C3SXI0BND	ira KT TP
Anno Scolasti Istituto: Test U Plesso: Test U Classe Sezione Descrizione N. Alunni	co: 2020 - 2021 Inioncamere Noncamere Selezionare classe V Sezione Descrizione Classe N. Alunni	Anno Scolastii Istituto: Test U Plesso: Test Ur Classe Sezione Descrizione N. Alunni	co: 2020 - 2021 ntioncamere ioncamere Selezionare classe > Sezione Descrizione Classe N. Alunni	Anno Scolasti Istituto: Test U Plesso: Test U Classe Sezione Descrizione N. Alunni	co: 2020 - 2021 Inioncamere Selezionare classe 💙 Sezione Descrizione Classe N. Alunni
	Compila		Compila		Compila

- 4. Una volta inseriti i dati fare click sul pulsante "Compila" e la card diventerà da gialla a nera.
- 5. In ogni box di colore nero il **referente scolastico** prende il codice cattedra e lo consegna ai rispetti insegnanti delle classi indicate nell'area riservata, affinché utilizzino lo strumento con la loro classe.









## COME SCARICARE E PREPARARE LO STRUMENTO DIDATTICO PER L'UTILIZZO IN CLASSE

Si possono seguire due modalità:

- A) scaricare i file su ogni computer;
- B) scaricare i file su un computer e copiarlo in una penna usb o un hard disk esterno, per poi copiare i file sui singoli computer.

### Modalità A) Come scaricare i file su ogni computer

1. Il **referente scolastico** accede alla sua area privata dal sito www.visitafruttaeverdura.it cliccando sul

pulsante e nella schermata successiva inserisce l'**email** di riferimento (quella indicata al momento dell'iscrizione della scuola al Programma) e la **password** che ha impostato in precedenza;

2. Una volta fatto l'accesso dovrà cliccare sul pulsante "scarica la versione desktop da usare in classe"

221 F		Sistema Gestionan				
# Home						
.≜ Moduli Partecipacione		Scarica la versio	ine desktop da unare in classe			
<ul> <li>Monitoraggio</li> </ul>	Le mie classi					
Accessi (Graficz)	Anno Scolastico: 2021 - 2022	Anno Scolastico: 2021 - 2022	Anno Scolastico: 2021 - 2022			
<ol> <li>Monitoraggio</li> </ol>	Classe: 1 A	Classe: 2 A	Classe: 3 A			
Accessi (Tabellare)	Scuolac	Scuola:	Scuola:			
* Monitoraggio Punteggi	Plesso:	Plessa:	Plesso:			
	Codice Cattedra	Codice Cattedra	Coulice Catterine			
	TKSEX6O76NL	TWAGT8G4V8T	TOV4Q0NUTXA			
	Codice Classe	Codice Classe	Codice Classe			
	OSICOTOMIY	CPMARTITIST	CIISIASIES			

Una volta scaricato, estrarre dal file zip l'intera cartella denominata
 Frutta\_e\_Verdura\_nelle\_Scuole\_02072021\_1200 e salvarla sul desktop del computer

N.B.: Questa operazione va ripetuta su ogni computer nel quale si vuole che la singola classe utilizzi lo strumento didattico.









### Come estrarre la cartella

- cliccando due volte con il mouse sul file **Frutta\_e\_Verdura\_nelle\_Scuole\_1.0\_02072021\_1200.zip** appare la seguente schermata; quindi cliccare due volte sull'icona **Estrai tutto** 

📕 l 🛃 📕 🖛 l		Estrai	UnionCamere-1.0-						×
File Home Cond	dividi Visualizza	Strumenti cartelle con	npresse						^ ?
<ul> <li>Documenti i Imman</li> <li>Google Drive i Deskt</li> <li>Documenti A Music</li> </ul>	gini 📮 Progetti cop 🦊 Download ca 🙍 Immagini rai in	÷ Estrai tutto							
← → ~ ↑ 🖪 → 여	uesto PC > Download	I → UnionCamere-1.0-	20210702-1200.zip						<u>م</u>
	Nome		Тіро	Dimensione compr	Protetto d D	imensione	Proporzione	Ultima modifica	
Decision apido	Frutta_e_Verdur	ra_nelle_Scuole_020							
L Download #									
🗧 Documenti 🖈									
🔤 Immagini 🛛 🖈									
🛄 Progetti 🔹									
👝 Google Drive (G: 🖈									
d Creative Cloud Files									
📥 OneDrive									
💻 Questo PC									
👝 USB (D:)									
OLD									
🧬 Rete									
💻 ETTGEAENNS05									
ETTGENOVA018									
ETTGENOVA056									
ETTGENOVA079									
ETTGENOVA081									
ETTGENOVA102									
1 elemento   1 elemento	selezionato								

Nel box che si apre cliccare su sfoglia... di fianco al rettangolo bianco con scritto il percorso

		$\times$
÷	Estrazione cartelle compresse	
	Selezionare una destinazione ed estrarre i file	
	Cartella in cui estrarre i file:	
	C:\Users\matteo.bonanno\Downloads\UnionCamere-1.0-20210702-1200 Sfoglia	
	☐ Mostra i file estratti al termine dell'operazione	
	Estrai Annulla	I









- A questo punto si apre un altro box e in questo cliccare su "Desktop" e poi sui pulsanti "Seleziona Cartella"

								,
🔋 Selezionare una destinazione	2	/					×	
← → × ↑ 🖹 > Quest	o PC → Documen	ti			ڻ ~			
Organizza 👻 Nuova carte	ella						🖬 👻 💡	
<ul> <li>Accesso rapido</li> <li>Desktop</li> <li>Download</li> <li>Documenti</li> <li>Documenti</li> <li>Immagini</li> <li>Progetti</li> <li>Google Drive ≠</li> <li>Creative Cloud Fil</li> <li>OneDrive</li> </ul>	Adobe	Apertura Commesse	App Car viewer	BandLab Offerte	CV per progetti Pakienica	Documentazione Patente Pakence Pakence	Federazione Città Napoleoniche Napoleoniche	4
💻 Questo PC		personalizzati				Contenuti		
USB (D:)					PDF			~
Cartella:						<b>*</b>		
						Selezione cartella	Annulla	

- La finestra successiva mostrerà il nuovo percorso, fare click su estrai

Estrazione cartelle compresse	
Selezionare una destinazione ed estrarre i file	
C:\Users\matteo.bonanno\Desktop	Sfoglia
Mostra i file estratti al termine dell'operazione	

- Si avvierà, quindi l'estrazione









 A questo punto il contenuto della cartella Frutta\_e\_Verdura\_nelle\_Scuole\_02072021\_1200 si troverà sul Desktop

### Modalità B) Come scaricare i file su un computer e copiarli sugli altri

1. Il **referente scolastico** accede alla sua area privata dal sito www.visitafruttaeverdura.it cliccando sul

pulsante **e nella** schermata successiva inserisce l'**email** di riferimento (quella indicata al momento dell'iscrizione della scuola al Programma) e la **password** che ha impostato in precedenza;

2. Una volta fatto l'accesso dovrà cliccare sul pulsante "scarica la versione desktop da usare in classe"

221 F	Progr	Sistema Gestionan			
# Home					
A Moduli Partecipacione		Scarica la versio	one desktop da usare in classe		
4. Monitoraggio	Le mie classi				
Accessi (Grafice)	Anno Scolastico: 2021 - 2022	Anno Scolastico: 2021 - 2022	Anno Scolastico: 2021 - 2022		
<ol> <li>Monitoraggio</li> </ol>	Classe: 1 A	Classe: 2 A	Classe: 3 A		
Accessi (Tabellare)	Scuola:	Scuolac	Scuola:		
* Monitoraggio Punteggi	Plesso:	Plesso:	Plesso:		
	Codice Cattedra	Codice Cattedra	Codice Cattedra		
	TK8EX6O76NL	TWAGTBG4V8T	TOV4Q0NUTXA		
	Codice Classe	Confice Classe	Codice Classe		
	CPS1CDYDMHY	CPM2QE1Y734	C135705TE5		

- 3. Una volta scaricato:
  - estrarre dal file zip l'intera cartella Frutta\_e\_Verdura\_nelle\_Scuole\_02072021\_1200 e salvarla su una pennetta usb o hard disk esterno con almeno 2 Giga byte di spazio libero;
  - scollegare la pennetta usb o l'hard disk esterno dal computer;
  - collegare la pennetta usb o l'hard disk esterno ad un altro computer e copiare la cartella denominata Frutta\_e\_Verdura\_nelle\_Scuole\_02072021\_1200 sul desktop del computer;
  - scollegare la pennetta usb o l'hard disk esterno dal computer e ripetere le operazioni precedente su tutti gli altri computer;









### COME UTILIZZARE LO STRUMENTO DIDATTICO IN CLASSE

Per avviare lo strumento occorre avere:

- il codice cattedra della classe ricevuto per email;

 - la cartella denominata Frutta\_e\_Verdura\_nelle\_Scuole\_02072021\_1200 sul desktop del computer che utilizza la classe.

La procedura che l'insegnante della classe deve effettuare è molto semplice:

- andare sul desktop del computer e aprire la cartella Frutta\_e\_Verdura\_nelle\_Scuole\_02072021\_1200;
- 2. tra i file presenti cliccare per due volte su quello con il rettangolo bianco seguito dal nome Frutta\_e\_Verdura\_nelle\_scuole, come indicato dalla freccia

Frutta_e_Verdura_nelle_scuole_Data
MonoBleedingEdge
🛟 Frutta_e_Verdura_nelle_scuole
Frutta_e_Verdura_nelle_scuole_Beta_Launcher
InityCrashHandler64
🚳 UnityPlayer.dll

N.B.: se dopo aver cliccato si apre un box con scritto "analisi di sicurezza" aspettare che il computer completi i controlli (da 10 secondi a circa 2 minuti a secondo della velocità del computer);

 a questo punto parte la seguente schermata iniziale di caricamento che è a pieno schermo (quindi non si vedranno gli altri software o documenti aperti), nella quale inserire il codice cattedra e cliccare sul pulsante avvia; il codice va reinserito ogni volta che si rientra nello strumento dopo essere usciti











4. dopo il benvenuto di tutti i personaggi animati, appare la mappa del percorso con le tappe; per iniziare il percorso cliccare sul simbolo "Il campo agricolo" per visitare gli ambienti e rispondere al test finale (necessario per passare andare avanti); una volta completata la prima tappa (compreso il test) cliccare alla successiva "i prodotti freschi" e così via fino alla fine del percorso;



 cliccando sulla prima tappa "il campo agricolo" si apre la visualizzazione degli ambienti da visitare: orto, serra, frutteto; per entrare in un ambiente basta cliccare con il mouse sopra il rispettivo box; il pulsante "approfondimenti" va cliccato solo dopo aver visto tutti gli ambienti (orto, serra, frutteto);



Solo dopo aver visitato tutti gli ambienti

<u>Esempio orto</u>: appena cliccato su "orto" si apre l'ambiente reale ricostruito con narrazione del personaggio guida; ci si muove a 360° col mouse tenendo premuto il tasto sinistro; i punti più piccoli indicano gli hotspot di approfondimento che si attivano cliccandoli una volta con il mouse (video interviste, immagini e box di testo)











per uscire o tornare indietro: basta cliccare sul quadratino in alto a sinistra e si apre il menù dove si trovano le possibili opzioni, tra le quali il pulsante "esci" e il pulsante "indietro";

	Cura delle plante e raccolta del prodotti
CRED TS	ra dove vengono coltivate

 una volta tornati nella pagina principale (quella con la mappa del percorso", per uscire dallo strumento, cliccare sul quadratino blu in alto a sinistra, che fa aprire la barra con altri due pulsanti; qui cliccare su "esci"/











 per sospendere, disattivare l'audio o uscire dal percorso, cliccare sul quadratino blu in alto a sinistra, che fa aprire la barra con altri tre pulsanti tra i quali scegliere quello dell'operazione desiderata



 alla fine di ogni tappa occorre rispondere alle domande del test, per poter passare alla tappa successiva: se la risposta data è sbagliata i personaggi diventano tristi e bisogna continuare fino alla risposta esatta (i personaggi esultano); fino a quando non si risponde in modo esatto non si può andare avanti



Per andare avanti, dopo aver risposto in modo giusto, cliccare sul pulsante "prosegui"











9. dopo aver risposto al test dell'ultima tappa e cliccato su "prosegui" (vedere punto precedente) appare la schermata finale con il punteggio complessivo ottenuto; pe tornare all'inizio del percorso bisogna cliccare sul pulsante "fine"



- 10. una volta completato il percorso è possibile ripetere una qualunque tappa;
- 11. una volta usciti dallo strumento, per rientrare occorre ripetere la procedura dal punto 2.

### N.B.: Se si ripete il percorso o una tappa, il punteggio non cambia.