



**mipaaf**

ministero delle politiche  
agricole alimentari e forestali



UNIONCAMERE



# VISITE DIDATTICHE SIMULATE

## ISTRUZIONI

PER IL REFERENTE SCOLASTICO

E

PER GLI INSEGNANTI DELLE CLASSI



**mipaaf**

ministero delle politiche  
agricole alimentari e forestali



UNIONCAMERE



## 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



**mipaaf**

ministero delle politiche  
agricole alimentari e forestali



UNIONCAMERE



## INTRODUZIONE

Lo strumento didattico va utilizzato in classe.

Lo strumento didattico si compone di più file, che sono in una cartella **denominata Frutta e Verdura nelle Scuole 02072021 1200**, 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.



**mipaaf**

ministero delle politiche  
agricole alimentari e forestali




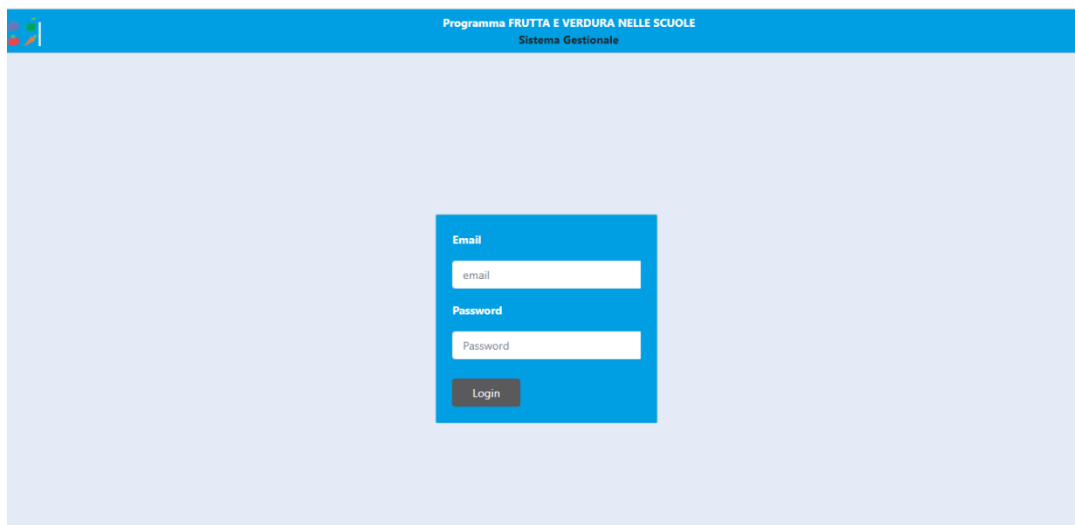
UNIONCAMERE



## 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](http://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



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:
  - **selezione classe** (menu a tendina)
  - **sezione**: indicare la lettera della sezione scolastica
  - **descrizione classe**: annotazioni del referente scolastico in merito ad una determinata classe
  - **N. Alunni**: indicazione del numero degli alunni



<p>Anno Scolastico: 2020 - 2021 Istituto: Test Unioncamere Plesso: Test Unioncamere Classe: <input type="text" value="Selezionare classe"/> Sezione: <input type="text" value="Sezione"/> Descrizione: <input type="text" value="Descrizione Classe"/> N. Alunni: <input type="text" value="N. Alunni"/> <input type="button" value="Compila"/></p> <p><b>Codice Cattedra</b> T8WKGJRA608 <b>Codice Classe</b> C5L4RMA1LH8</p>	<p>Anno Scolastico: 2020 - 2021 Istituto: Test Unioncamere Plesso: Test Unioncamere Classe: <input type="text" value="Selezionare classe"/> Sezione: <input type="text" value="Sezione"/> Descrizione: <input type="text" value="Descrizione Classe"/> N. Alunni: <input type="text" value="N. Alunni"/> <input type="button" value="Compila"/></p> <p><b>Codice Cattedra</b> TKV8N6R045F <b>Codice Classe</b> CX3KFQUL4M</p>	<p>Anno Scolastico: 2020 - 2021 Istituto: Test Unioncamere Plesso: Test Unioncamere Classe: <input type="text" value="Selezionare classe"/> Sezione: <input type="text" value="Sezione"/> Descrizione: <input type="text" value="Descrizione Classe"/> N. Alunni: <input type="text" value="N. Alunni"/> <input type="button" value="Compila"/></p> <p><b>Codice Cattedra</b> TXV9IULXGKT <b>Codice Classe</b> C3SXIOBNDTP</p>
<p>Anno Scolastico: 2020 - 2021 Istituto: Test Unioncamere Plesso: Test Unioncamere Classe: <input type="text" value="Selezionare classe"/> Sezione: <input type="text" value="Sezione"/> Descrizione: <input type="text" value="Descrizione Classe"/> N. Alunni: <input type="text" value="N. Alunni"/> <input type="button" value="Compila"/></p>	<p>Anno Scolastico: 2020 - 2021 Istituto: Test Unioncamere Plesso: Test Unioncamere Classe: <input type="text" value="Selezionare classe"/> Sezione: <input type="text" value="Sezione"/> Descrizione: <input type="text" value="Descrizione Classe"/> N. Alunni: <input type="text" value="N. Alunni"/> <input type="button" value="Compila"/></p>	<p>Anno Scolastico: 2020 - 2021 Istituto: Test Unioncamere Plesso: Test Unioncamere Classe: <input type="text" value="Selezionare classe"/> Sezione: <input type="text" value="Sezione"/> Descrizione: <input type="text" value="Descrizione Classe"/> N. Alunni: <input type="text" value="N. Alunni"/> <input type="button" value="Compila"/></p>

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:

- scaricare i file su ogni computer;
- 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

- Il **referente scolastico** accede alla sua area privata dal sito [www.visitafruttaeverdura.it](http://www.visitafruttaeverdura.it) cliccando sul pulsante **PARTECIPA** 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;
- Una volta fatto l'accesso dovrà cliccare sul pulsante "scarica la versione desktop da usare in classe"



- 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.



**mipaaf**

ministero delle politiche  
agricole alimentari e forestali

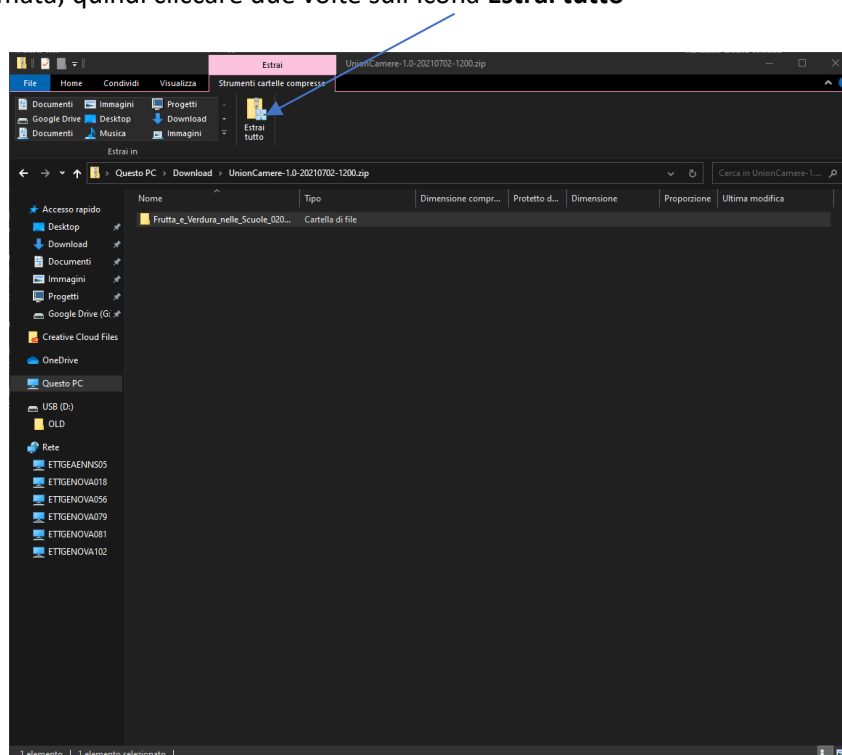


UNIONCAMERE

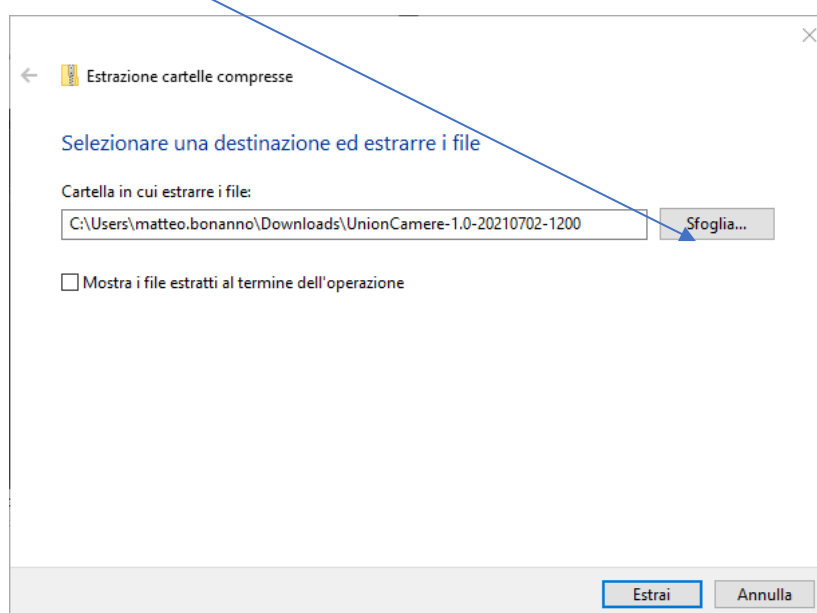


## Come estrarre la cartella

- 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**

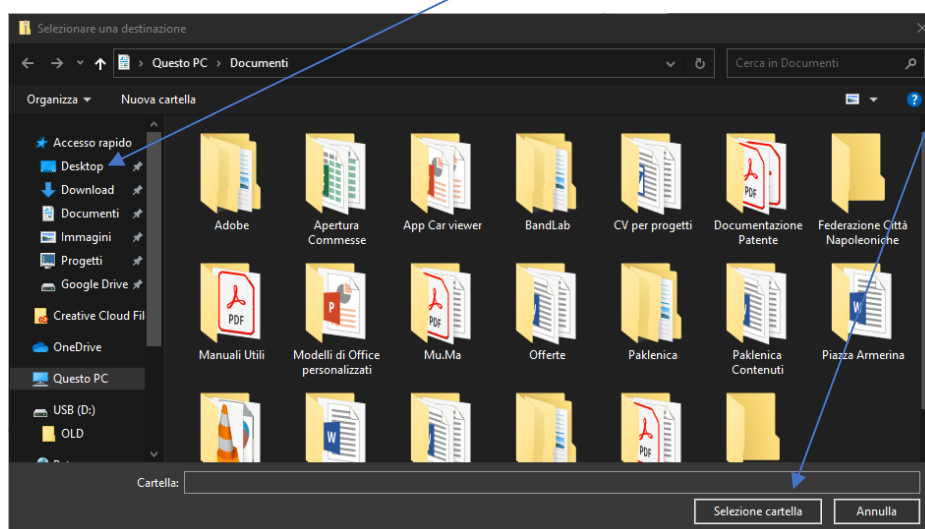


Nel box che si apre cliccare su **sfoglia...** di fianco al rettangolo bianco con scritto il percorso

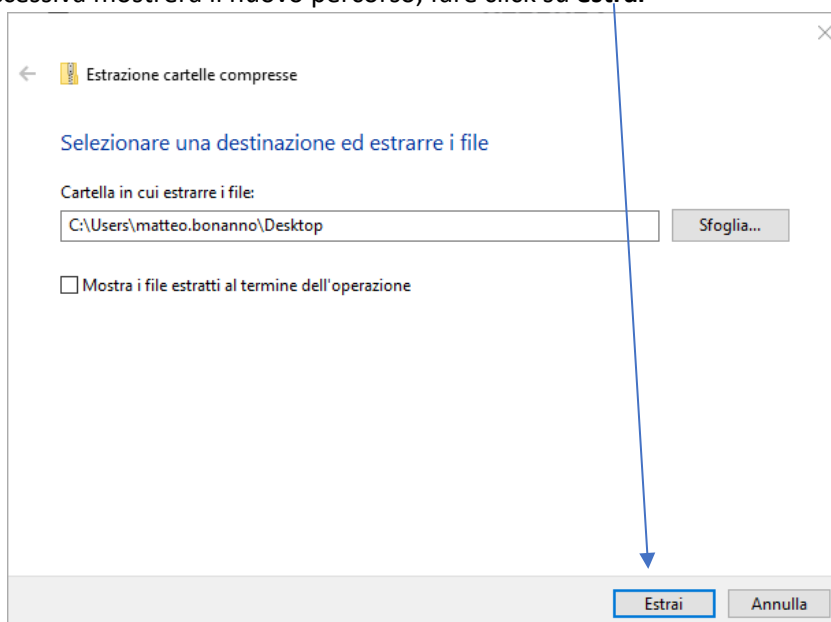




- A questo punto si apre un altro box e in questo cliccare su “Desktop” e poi sui pulsanti “Seleziona Cartella”



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



- Si avvierà, quindi l'**estrazione**



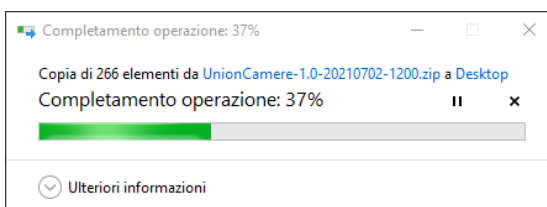


**mipaaf**

ministero delle politiche  
agricole alimentari e forestali



UNIONCAMERE



- 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](http://www.visitafruttaeverdura.it) cliccando sul pulsante **PARTECIPA** 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"



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



**mipaaf**

ministero delle politiche  
agricole alimentari e forestali



UNIONCAMERE



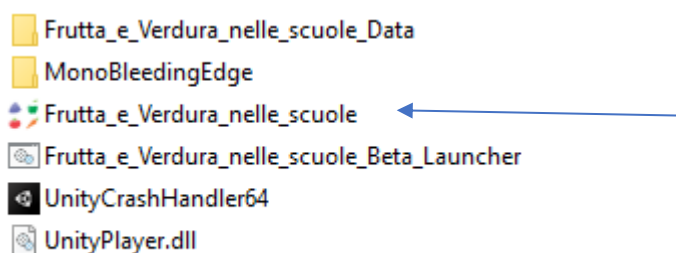
## COME UTILIZZARE LO STRUMENTO DIDATTICO IN CLASSE

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:

1. 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



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);

3. 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





**mipaaf**

ministero delle politiche  
agricole alimentari e forestali



UNIONCAMERE



- 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;

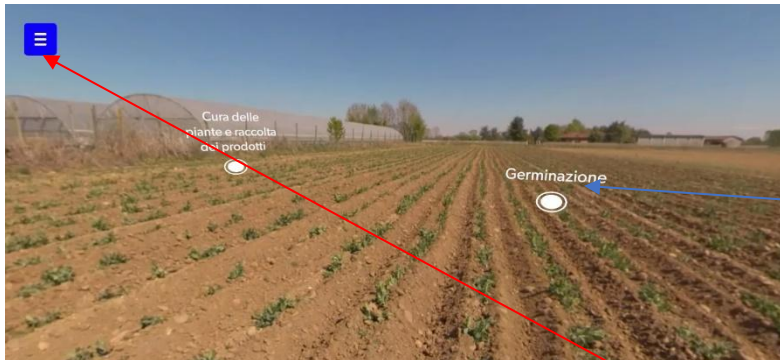


- cliccando sulla prima tappa "il campo agricolo" si apre la visualizzazione degli ambienti da visitare: orto, serra, frutteto; per entrare in un ambiente basta cliccare con il mouse sopra il rispettivo box; il pulsante "approfondimenti" va cliccato solo dopo aver visto tutti gli ambienti (orto, serra,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

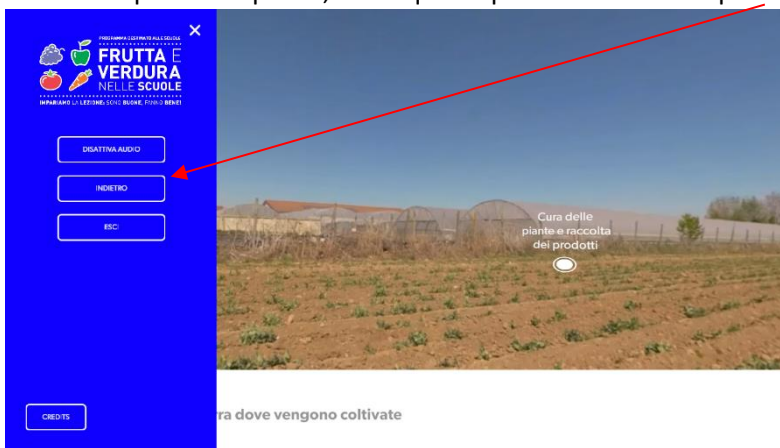


Solo dopo aver visitato tutti gli ambienti

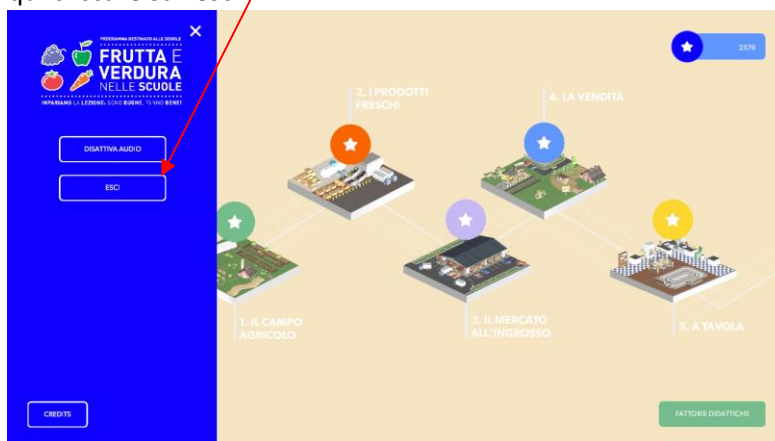
Esempio orto: appena cliccato su "orto" si apre l'ambiente reale ricostruito con narrazione del personaggio guida; ci si muove a 360° col mouse tenendo premuto il tasto sinistro; i punti più piccoli indicano gli hotspot di approfondimento che si attivano cliccandoli una volta con il mouse (video interviste,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



- 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”





**mipaaf**

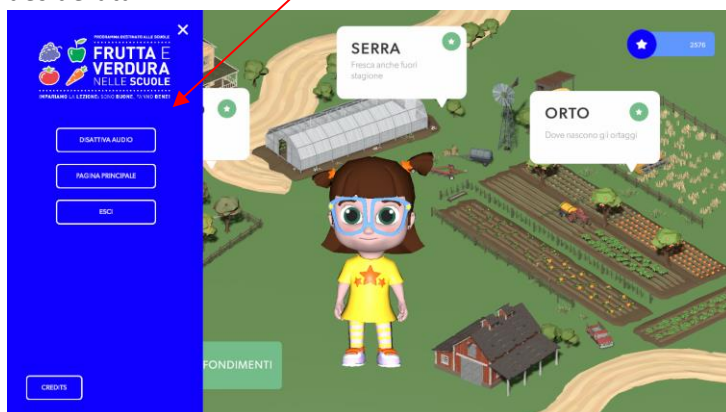
ministero delle politiche  
agricole alimentari e forestali



UNIONCAMERE



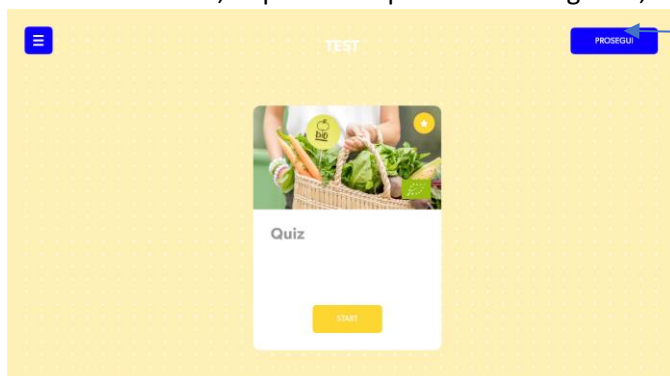
- per sospendere, disattivare l'audio o uscire dal percorso, cliccare sul quadratino blu in alto a sinistra, che fa aprire la barra con altri tre pulsanti tra i quali scegliere quello dell'operazione desiderata



- 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"





**mipaaf**

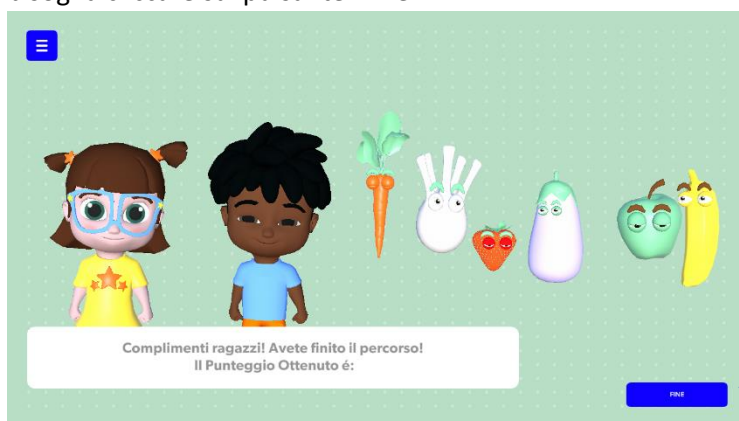
ministero delle politiche  
agricole alimentari e forestali



UNIONCAMERE



9. dopo aver risposto al test dell'ultima tappa e cliccato su "proseguì" (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.**