



## ISTRUZIONI PER L'INSEGNANTE

1. L'area MOSTRA è costituita da un elenco di **10 argomenti** riguardanti la vita marina nei pressi delle piattaforme petrolifere. Per partecipare con la tua classe dovrai sviluppare **un progetto per ogni argomento**
2. Per poter **pubblicare i 10 progetti della tua classe**, dovrai premere il pulsante **LOGIN**, selezionandolo dal menu, in alto a destra. Si aprirà una finestra in cui inserire le **credenziali di accesso ricevute**.
3. Dopo aver effettuato l'accesso, visualizzerai, nella stessa sezione, i pulsanti **HOME** e **ISCRIVI/GESTISCI LE TUE CLASSI**. Premendo il pulsante **ISCRIVI/GESTISCI LE TUE CLASSI** entrerai nell'area dedicata alla **registrazione** e alla **modifica dei dati delle classi**.
4. Per **iscrivere una nuova classe**, compila i campi **CLASSE** e **SEZIONE**, e premi **ISCRIVI**. La classe iscritta apparirà nella tabella sottostante, correlati a essa vedrai i **10 ARGOMENTI** con i relativi pulsanti **CREA/MODIFICA IL PROGETTO**.
5. Premi su **CREA/MODIFICA IL PROGETTO** per accedere alla pagina di inserimento dei contenuti di ogni argomento. Potrai:
  - inserire una **descrizione**
  - **aggiungere** da 1 a 3 **risorse di contenuto**, che potranno essere – a sua scelta - un **file** (word, pdf, powerpoint, ecc...), un'**immagine** o un **video**. Le istruzioni per l'inserimento delle risorse sono riportate direttamente all'interno della sezione e appariranno dopo aver selezionato la risorsa prescelta
  - **salvare temporaneamente** il progetto, cliccando sul relativo pulsante
  - **visionare quanto salvato** temporaneamente, premendo il bottone **ANTEPRIMA** (il progetto salvato temporaneamente non sarà visibile nell'HOME PAGE dell'area MOSTRA)
  - **pubblicare il progetto salvato**, premendo il relativo pulsante, per renderlo visibile a tutti nell'HOME page dell'area MOSTRA. Per effettuare questa operazione è indispensabile **accettare TERMINI E CONDIZIONI** in fondo alla pagina.
6. Per **eliminare la classe**, torna nell'area **ISCRIVI/GESTISCI LE TUE CLASSI** e, in corrispondenza della relativa classe, premi su **ELIMINA**