



Co-funded by  
the European Union

seeing the  
invisible



# MANUALE D'USO "SEEING THE INVISIBLE" SOFTWARE

seeing the  
**invisible**



Coordinator entity: RedTree Making Projects  
Coop.V.

Address: Jesús y María 26 - ground floor.  
46008 - Valencia, Spain.

e-mail: [info@redtree.es](mailto:info@redtree.es)

Phone: 96 015 06 04

This result has been developed by Redtree Making Projects Coop. V. in collaboration with GRETA du Velay, Smallcodes, Aniridia Europe, Alba Asociación, Aniridia Norway and Aniridia Italiana within the project “SEEING THE INVISIBLE: Inclusive digitalization of low vision students in school education”, cofinanced by the ERASMUS+ PROGRAMME of the EUROPEAN UNION.

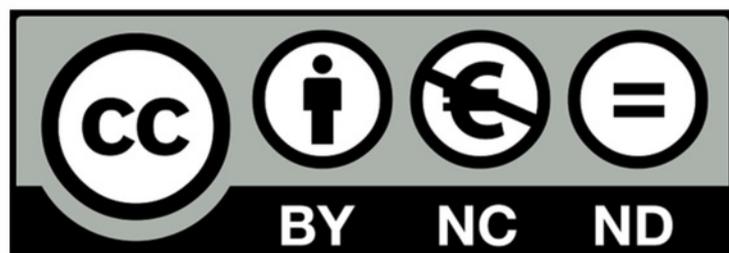
This project has been funded with the support of the European Commission. The author is exclusively responsible for this publication.

The Commission cannot held liable for any use of the information herein.



Co-funded by  
the European Union

Copyright 2022 subject to the Creative Commons licence of Attribution-NonCommercial-NoDerivs (by-nc-nd).



# CONTENUTO

## INTRODUZIONE

### 1.AREA PUBBLICA

- 1.1 Inizio
- 1.2 Menu
- 1.3 Esercitazione
- 1.4 Website
- 1.5 Corso

### 2.REGISTRAZIONE E ACCESSO

- 2.1 Registrazione all'App.
- 2.2 Accesso

### 3.AREA UTENTE

- 3.1 Corso virtuale
- 3.2 OER (risorse educative aperte)
- 3.3 Forum/ Chat.
  - 3.3.1 Forum
  - 3.3.2 Chat
- 3.4 Aula virtuale
  - 3.4.1 Creazione di un'aula virtuale
  - 3.4.2 Invitare gli studenti
  - 3.4.3 Avvio di una classe
  - 3.4.4 Terminare una lezione
- 3.5 Costruttore di unità didattiche
  - 3.5.1 Sezioni
- 3.6 Suggerimenti
- 3.7 Pannello di aiuto

### 4.MODIFICA DEL TUO PROFILO

- 4.1 Modifica della password
- 4.2 Eliminare il profilo
- 4.3 Disconnettersi



## INTRODUZIONE

Questo manuale si riferisce al software per dispositivi mobili e tablet "VEDERE L'INVISIBILE" per Android e iOS. Questa applicazione, sviluppata nell'ambito del progetto Erasmus Plus "Seeing the Invisible: Inclusive Digitalisation of Students with Low Vision in School Education", consente agli insegnanti di tenere le lezioni direttamente attraverso i dispositivi dei loro studenti e in un formato completamente adattato alle persone ipovedenti.

L'app si rivolge agli insegnanti delle scuole primarie e secondarie ed è uno strumento molto utile quando hanno bisogno di implementare modalità di apprendimento misto o a distanza. Anche per gli insegnanti di rinforzo che devono sostenere la formazione degli studenti ipovedenti che vivono a grande distanza. Serve anche a generare una rete di supporto tra gli insegnanti che saranno in grado di condividere i loro documenti adattati e scambiare esperienze. Può essere utilizzato anche in classe stessa, facilitando l'apprendimento faccia a faccia completamente adattato. Tutto questo attraverso un processo sistematico, semplice e guidato che permette all'insegnante di:



**1**

Progetta e genera le unità didattiche della tua materia e delle sessioni che la compongono, in un formato virtuale e guidato che fornisce linee guida e modelli da seguire.

**2**

Genera aule virtuali, a cui puoi invitare i tuoi studenti o quelli che decidi di convocare, dove appariranno automaticamente le sessioni generate, potendo insegnarle in modo sincrono o asincrono.

**3**

Questo strumento integra un servizio di consulenza in modo che gli insegnanti con studenti ipovedenti possano rivolgersi a esperti per supportarli e risolvere i loro dubbi.

Non si tratta di una piattaforma di e-learning, né di un sito web, né di una risorsa o di un materiale di supporto, ma di uno strumento educativo che permette di aggiungere le risorse fornite dalle TIC alla digitalizzazione della didattica adattata agli ipovedenti.

L'app è costituita da un'area pubblica, accessibile a chiunque la scarichi, senza la necessità di creare un account ed effettuare il login; e un'area utente, accessibile solo tramite login. Ognuna di queste aree ha diverse pagine, come descritto in dettaglio in questo manuale.

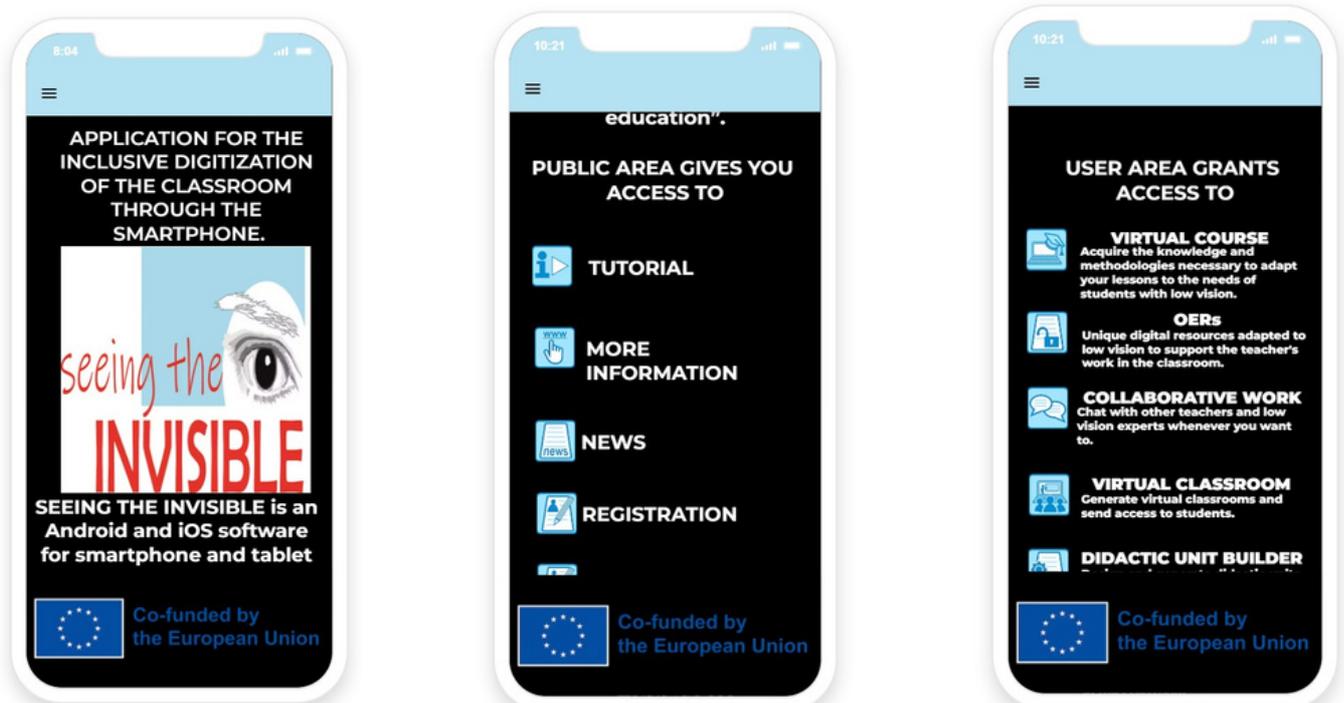
# 1.AREA PUBBLICA

Le sezioni descritte in questo paragrafo sono accessibili e visibili a chiunque abbia scaricato e installato l'app sul proprio dispositivo, indipendentemente dal fatto che abbia o meno un profilo attivo.

## 1.1 Inizio

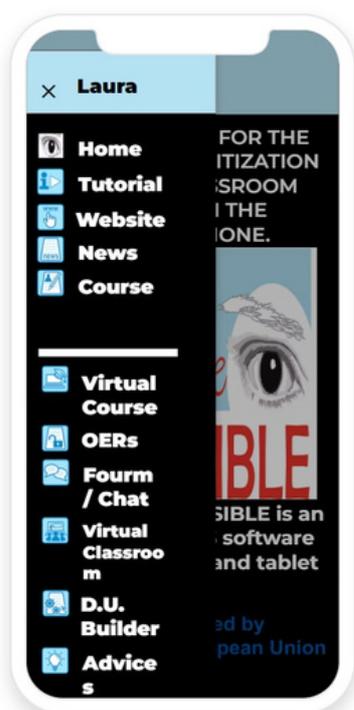
Questa è la pagina che appare quando apri l'app sul tuo dispositivo, indipendentemente dal fatto che tu abbia effettuato l'accesso o meno. Fornisce una panoramica del progetto e di ogni sezione dell'applicazione stessa. Per accedere a ciascuna sezione, puoi toccare la sua descrizione qui o nel menu laterale che si apre toccando l'icona in alto a sinistra di ogni pagina.

Tieni presente che i collegamenti alle sezioni che richiedono il login per accedere non funzionano nella home page per gli utenti che non hanno effettuato l'accesso e non vengono visualizzati affatto nel menu laterale.



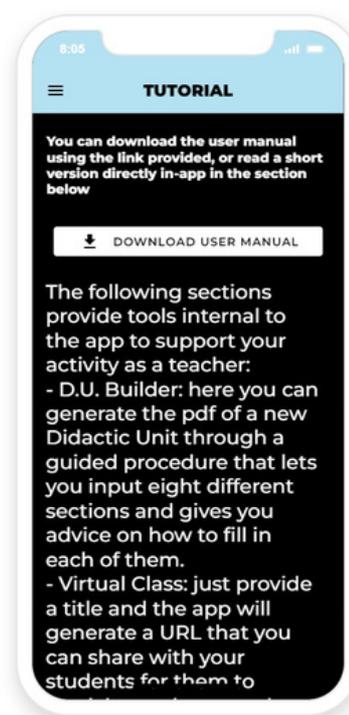
## 1.2 Menù

Il menu laterale è l'interfaccia principale attraverso la quale l'utente può accedere a tutte le sezioni dell'app, compresa l'area utente (limitata agli utenti registrati); Ti consente anche di accedere e disconnetterti. Il menu principale è accessibile da tutte le pagine dell'app, cliccando sull'icona in alto a sinistra (tre linee orizzontali una sopra l'altra). Per maggiori dettagli, vedere i paragrafi seguenti di questa guida. Tutte le voci di menu al di sopra della riga di menu bianca sono accessibili a tutti gli utenti, inclusi gli utenti non registrati.



## 1.3 Esercitazione

Da questa sezione hai accesso a questo manuale utente, in cui spieghiamo passo dopo passo come utilizzare l'applicazione, nonché tutti gli strumenti che offre.



## 1.4 Website

Questa sezione rimanda al sito ufficiale del progetto Erasmus plus. Uno spazio facilmente accessibile per dirigenti scolastici, studenti e insegnanti per accedere gratuitamente a tutti i risultati del progetto, comunicare con esperti di ipovisione e saperne di più sul nostro progetto e sul programma Erasmus Plus.

## 1.5 Notizie

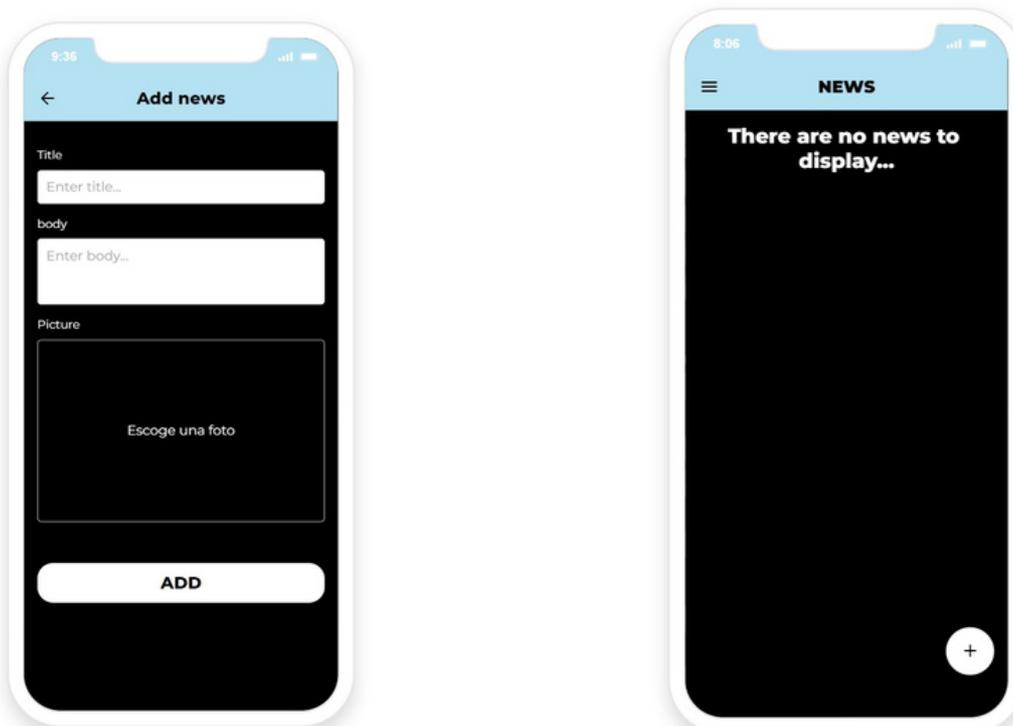
In questa sezione gli utenti, registrati e no, possono leggere le notizie, rilevanti per il mondo della didattica, che sono state inserite dagli amministratori del progetto o da altri utenti.

La pagina visualizza un elenco di titoli: cliccando su uno di essi si apre una pagina separata con tutti i dettagli su quella notizia: più il titolo, il testo completo e un'immagine rappresentativa.

Gli utenti registrati vedono un pulsante rotondo con il simbolo "+" in basso a destra della pagina in questa sezione: cliccandoci sopra possono aggiungere la propria notizia, per la quale devono inserire un titolo, un corpo e caricare un'immagine se lo desiderano:

Da lì, questa notizia sarà visibile a tutti gli utenti (inclusi loro stessi) elencati nella pagina della sezione.

Se un utente desidera eliminare o modificare una notizia, deve contattare gli amministratori del progetto.



## 1.6 Corso

Questa sezione è collegata al Corso Virtuale per Insegnanti: Digitalizzazione Inclusiva nell'Istruzione Scolastica, sviluppato nell'ambito del Progetto Erasmus Plus "Vedere l'invisibile: Digitalizzazione inclusiva degli studenti ipovedenti nell'istruzione scolastica".

Si tratta di un corso e-learning volto ad integrare la formazione dei docenti delle scuole primarie e secondarie attraverso una metodologia innovativa, per integrare gli studenti ipovedenti causati da Albinismo o Aniridia.

Questo corso fornisce agli insegnanti le conoscenze e le metodologie necessarie per adattare le loro lezioni alle esigenze degli studenti ipovedenti al fine di ottenere l'inclusione in classe.



## 2. REGISTRAZIONE E LOGIN

### 2.1 Registrati all'app

Se sei un nuovo utente e vuoi creare un account, apri il menu laterale cliccando sull'icona in alto a sinistra della home page (o di qualsiasi altra pagina liberamente accessibile), tocca "Accedi/Registrati (Login/Register)", poi su "Non hai ancora un account? (Don't have an account yet?)".

Per creare un account, devi solo inserire un indirizzo e-mail, un nome utente e una password validi.

Al momento della registrazione, l'accesso verrà effettuato automaticamente.



### 2.2 Accesso

Per accedere, apri il menu laterale cliccando sull'icona in alto a sinistra nella homepage, fai tap su "Accedi/Registrati (Login/Register)", quindi inserisci l'indirizzo e-mail che hai utilizzato per registrarti (nota: non il nome utente) e la password, quindi tocca "Accedi (Log in)".

Una volta effettuato l'accesso, verrai reindirizzato alla homepage.

Saprai di aver effettuato correttamente l'accesso all'app perché il tuo nome utente apparirà nella parte superiore del menu laterale e i collegamenti alle sezioni dell'area utente appariranno nel menu laterale.

## 3. AREA UTENTE

Questa sezione è accessibile a tutti gli utenti registrati dell'app. Da qui, gli insegnanti hanno l'opportunità di:

Progetta e genera le unità didattiche della tua materia.

Generare aule virtuali per insegnare in classe in modo accessibile e inclusivo per gli studenti ipovedenti.

Accedere a un servizio di consulenza per insegnanti con studenti ipovedenti.

Accedi alle risorse generate nell'ambito di questo progetto Erasmus Plus come: un corso virtuale per insegnanti con studenti ipovedenti e risorse didattiche aperte (OER: applicazioni create per il supporto educativo in classe di studenti ipovedenti nelle scuole primarie e secondarie).



### 3.1 Corso virtuale

Questa sezione è collegata al Corso Virtuale per Insegnanti: Digitalizzazione Inclusiva nell'Istruzione Scolastica, sviluppato nell'ambito del Progetto Erasmus Plus "Vedere l'invisibile: Digitalizzazione inclusiva degli studenti ipovedenti nell'istruzione scolastica".

Si tratta di un corso e-learning volto ad integrare la formazione dei docenti delle scuole primarie e secondarie attraverso una metodologia innovativa, per integrare gli studenti ipovedenti causati da Albinismo o Aniridia.

Questo corso fornisce agli insegnanti le conoscenze e le metodologie necessarie per adattare le loro lezioni alle esigenze degli studenti ipovedenti al fine di ottenere l'inclusione in classe.



### 3.2 OER

Una pagina dedicata alle risorse educative aperte (OER) utili adattate all'ipovisione degli studenti con albinismo e aniridia. Queste risorse sono state sviluppate nell'ambito del progetto Erasmus Plus "Vedere l'invisibile: digitalizzazione inclusiva degli studenti ipovedenti nell'istruzione scolastica".

Queste OER hanno un formato flessibile per poter lavorare online tramite computer, tablet o cellulare. Sviluppano soluzioni a domande molto problematiche per gli studenti ipovedenti in materie come la matematica, in cui la percezione completa delle formule presenta gravi complicazioni. Queste risorse incoraggiano la partecipazione all'equità per tutti gli studenti, eliminando le lacune e promuovendo l'inclusione.

### 3.3 Forum/ Chat

Quando apri questa sezione, troverai una barra di navigazione nella parte inferiore dello schermo, che ti consente di passare da una sottosezione all'altra.

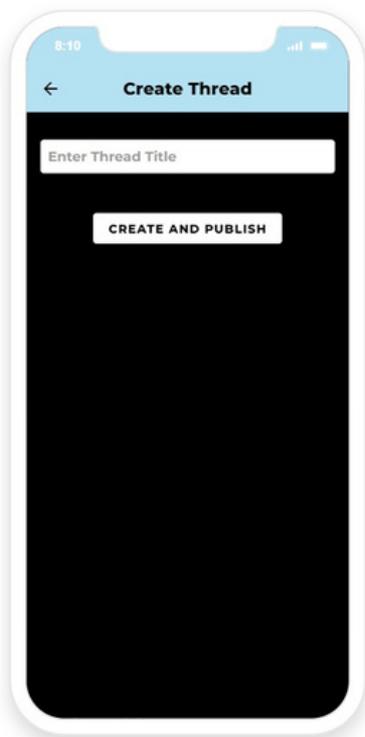


Nota: Quando si accede alla sezione, ciò che viene evidenziato per primo è il forum.

### 3.3.1 Forum

In questa sezione, gli utenti possono partecipare alla community creando nuovi thread o postando/commentando quelli esistenti (compresi quelli che hanno creato loro stessi).

Quando la sezione si apre, troverai un elenco di tutte le discussioni aperte esistenti nella community, elencate in base ai commenti più recenti.



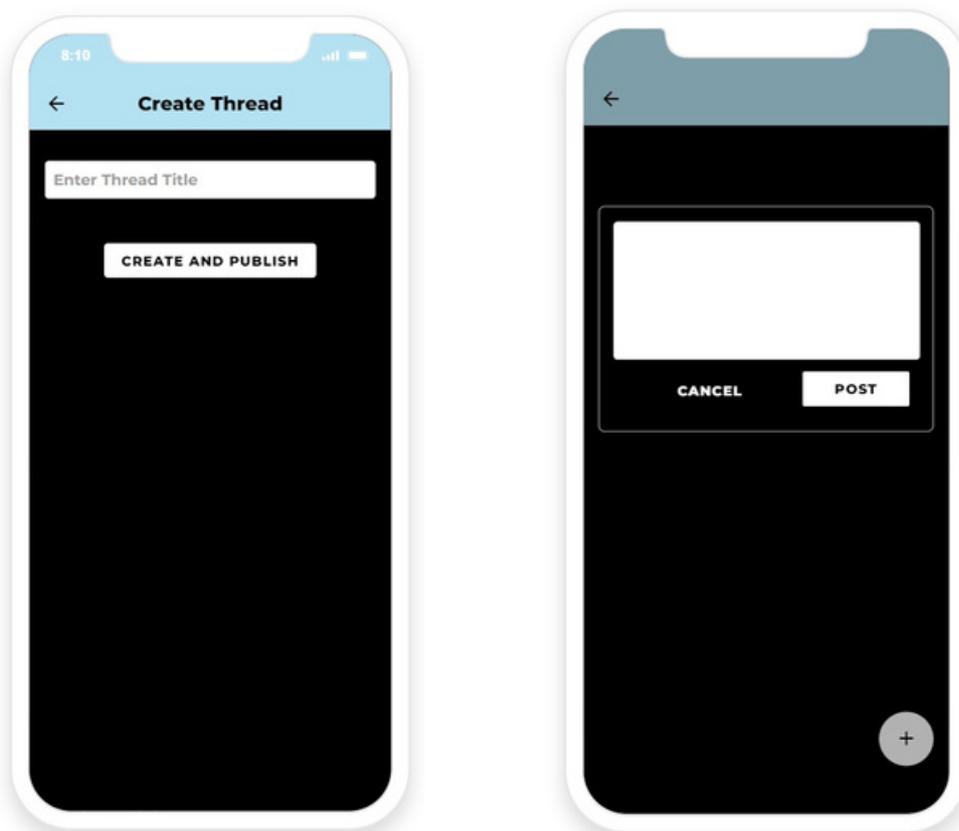
#### 3.3.1.1 Creazione di un thread

Per creare un nuovo thread, tocca il pulsante "+" in basso a destra dello schermo: ti verrà chiesto di scegliere un titolo per il thread. Una volta fatto ciò, clicca su "Crea e pubblica (Create and publish)" (Nota: non funziona se lasci vuoto il titolo): il thread verrà creato e verrai reindirizzato alla sua pagina dedicata dove potrai procedere alla pubblicazione del primo commento.

### 3.3.1.2 Invia un nuovo commento

Dalla sezione principale del forum, scorri l'elenco dei titoli e fai tap su quello che ti interessa leggere e/o commentare: si aprirà così la pagina dedicata, dove sono elencati tutti i post relativi a quel thread, dal meno recente al più recente in fondo. Per ogni post vengono visualizzati anche l'autore e la data di pubblicazione.

Per pubblicare un nuovo commento, tocca semplicemente il pulsante "+" in basso a destra, inserisci un testo e tocca "Pubblica (Post)".

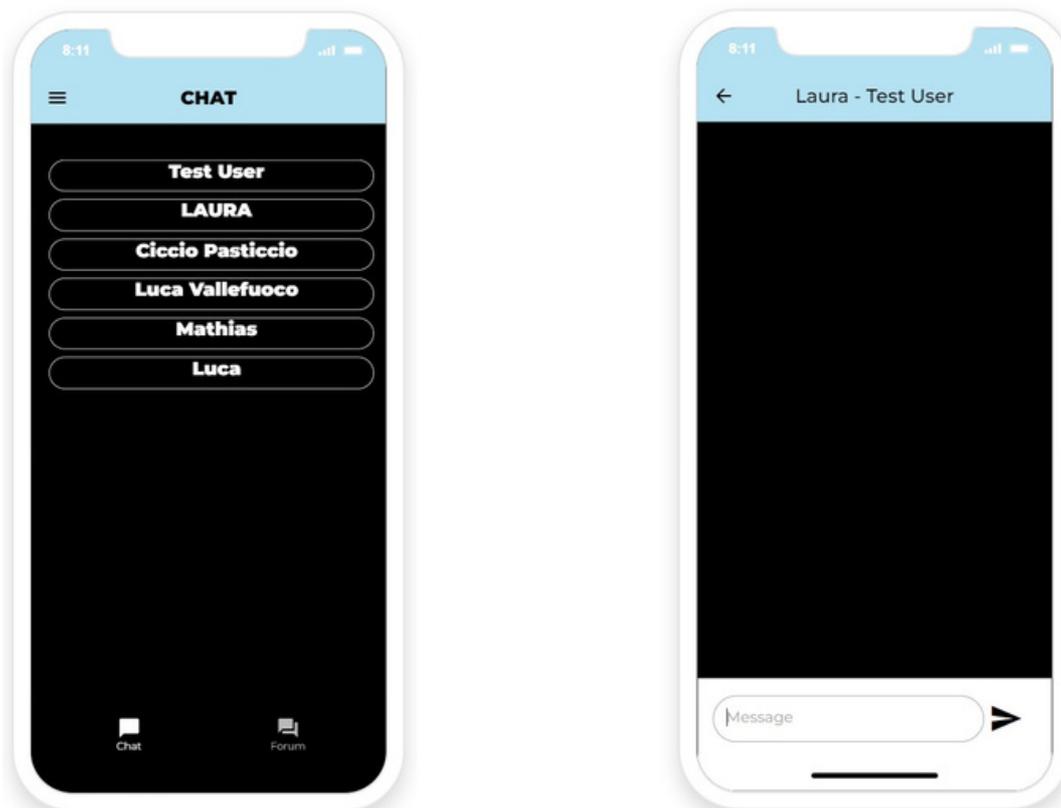


### 3.3.2 Chat

Per accedere alla sezione chat, utilizza la barra di navigazione in basso nella sezione forum: qui troverai l'elenco di tutti gli altri utenti registrati dell'app. Se hai già una conversazione in corso con un utente specifico, il suo nome verrà visualizzato in cima all'elenco, in base al messaggio più recente inviato o ricevuto.

Per iniziare o continuare una conversazione con un utente, è sufficiente toccare il suo nome per aprire la schermata dedicata a quella conversazione: qui troverai tutti i messaggi precedenti (se presenti) scambiati tra te e l'utente, dal più vecchio al più recente (scorri verso l'alto e verso il basso nel caso in cui l'intera conversazione non rientri nello schermo).

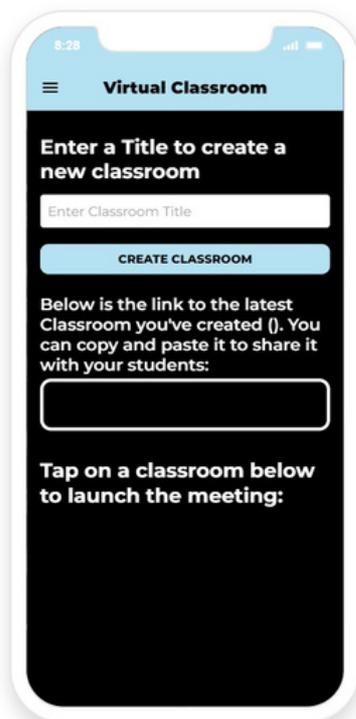
Per inviare un nuovo messaggio è sufficiente digitarlo nell'apposita casella in basso e toccare la freccia alla propria destra. Tieni presente che un messaggio può essere più lungo di una singola riga, se necessario.



### 3.4 Aula virtuale

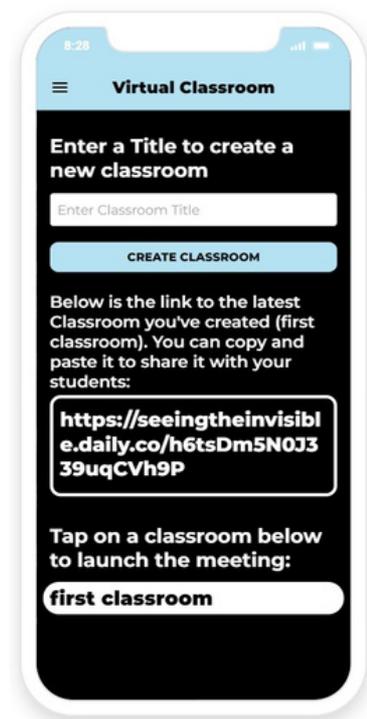
Questa sezione fornisce gli strumenti per creare e gestire le classi tramite un sistema di videochiamata in-app.

Nella schermata principale, puoi creare nuove classi, recuperare le informazioni principali sull'ultima che hai creato o avviare una qualsiasi delle precedenti.



#### 3.4.1 Creazione di un'aula virtuale

Per creare una nuova classe, digita un titolo nella casella nella parte superiore della pagina e tocca "Crea classe (Create classroom)". Non appena si esegue questa operazione, il sistema crea un collegamento univoco per la classe appena creata, che viene visualizzato nella casella evidenziata immediatamente sotto. Puoi copiare e incollare questo link per condividerlo con i tuoi studenti tramite lo strumento o l'app che preferisci.



### 3.4.2 Invitare gli studenti

Per fare in modo che i tuoi studenti partecipino a un corso, tutto ciò di cui hanno bisogno è l'URL che condividi con loro. Possono quindi accedere alla videochiamata tramite qualsiasi browser web senza la necessità di creare account o profili di alcun tipo.



Puoi recuperare l'URL da condividere con loro nella pagina della sezione Aula Virtuale, come illustrato nel paragrafo precedente, oppure dalla pagina dedicata alla singola classe, come illustrato nel paragrafo successivo.

### 3.4.3 Classe iniziale

Nella parte inferiore della schermata dell'Aula Virtuale troverai un elenco di tutte le classi che hai creato fino a quel momento: ti basterà toccarne una per aprire la schermata dedicata. Qui troverai: il link a questa lezione, da condividere con i tuoi studenti se non l'hai già fatto; la finestra della videochiamata; Un avatar che rappresenta un insegnante, che puoi usare per ottenere consigli mentre guidi la classe.

Per avviare la lezione, tocca semplicemente "Partecipa (Join)" e consenti all'app di utilizzare la fotocamera e il microfono del tuo dispositivo. Per i tuoi studenti, l'iscrizione non richiede il permesso o l'ammissione da una sala d'attesa.

Nella finestra della videochiamata, troverai un elenco di partecipanti e una chat per scambiare messaggi scritti con loro. Se lo desideri, puoi disattivare il microfono o chiudere la fotocamera in qualsiasi momento.

Nella parte inferiore dello schermo, l'avatar di un insegnante sarà sempre visibile (solo a te: gli studenti non lo vedranno) mentre la lezione è in corso. Giocaci ogni volta che senti di aver bisogno di consigli su come guidare la classe. Utilizzare le frecce sinistra e destra per navigare tra i suggerimenti disponibili.

Tieni presente che questi sono gli stessi a cui puoi accedere tramite la sezione "Consigli (Advices)" dell'app (vedi paragrafo 3.6), per prepararti mentre non stai conducendo una lezione.

### 3.4.4 Chiusura di una classe

Per uscire da una videochiamata, utilizza il pulsante rosso "Esci (Leave)" in basso a destra della finestra. Quando lo fai, non esci dalla pagina dell'app, ma puoi comunque sfogliare l'app dal punto in cui l'avevi interrotta.

Non c'è una vera e propria chiusura di una classe: il link rimane attivo a tempo indeterminato anche dopo che tu (l'organizzatore) e/o tutti gli altri partecipanti avete lasciato l'aula. Ciò significa che è possibile utilizzare lo stesso collegamento più volte, se necessario. Significa anche che se hai lasciato una stanza per errore, puoi rientrare (dovrai usare la freccia indietro nell'app, quindi toccare di nuovo la stanza nell'elenco) e trovare tutti gli altri partecipanti che sono ancora lì.



### 3.5 Costruttore di unità didattiche

Questa sezione consente di creare un'unità didattica UD personalizzata e di generarla e scaricarla come file pdf. Quando apri la sezione, troverai gli elenchi di tutti le unità didattiche che hai già creato tramite l'app, elencati per data di creazione: quando clicchi su uno di essi, ti verrà chiesta l'autorizzazione a scaricare il rispettivo pdf sul tuo dispositivo.

Nota: Se la creazione di una UD è stata interrotta, non verrà visualizzato in questo elenco e non sarà possibile recuperarne le informazioni.

In fondo alla pagina, un semplice form chiede di inserire il titolo di una nuova UD che si vuole creare: premendo il pulsante "+" accanto alla form si crea l'UD e si passa alla parte successiva dove, suddivisa in otto step, si viene guidati ad inserire il contenuto appropriato per ognuna delle sezioni che compongono l'UD

Per ciascuna delle otto sezioni, ti viene fornito uno schema generale di ciò che deve essere incluso e nella maggior parte delle sezioni puoi accedere a suggerimenti aggiuntivi facendo clic sull'avatar dell'insegnante che appare in fondo alla pagina.

Nota: una volta che inizi a scrivere i tuoi contenuti, il contorno scomparirà.

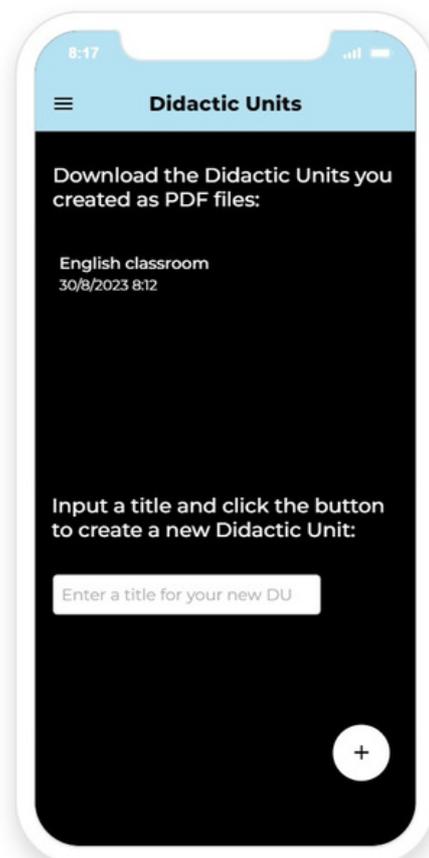
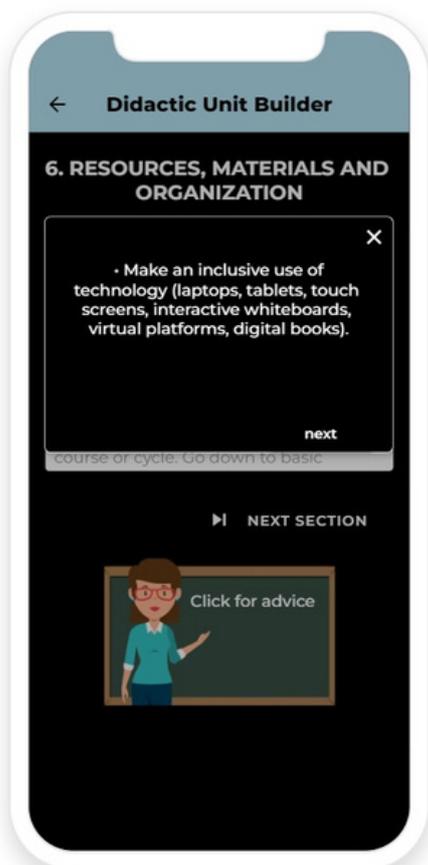
Una volta terminata la digitazione, fai clic su "Sezione successiva (Next section)" per salvare il contenuto di quello corrente.

Utilizzando la freccia di navigazione in alto a sinistra, puoi spostarti avanti e indietro tra le otto sezioni, nel caso in cui cambi idea sul contenuto che hai incluso in alcune di esse. Si noti che se si torna indietro dalla prima sezione, si ritorna alla pagina principale del generatore del piano di lezione e si perde il contenuto della UD che si stava creando.



Una volta arrivati all'ottava sezione, al posto del pulsante "Sezione successiva (Next section)", troverai un pulsante "Genera pdf (Generate pdf)", che salverà l'intero UD in un file pdf, che si aprirà immediatamente sul tuo dispositivo per essere scaricato e salvato.

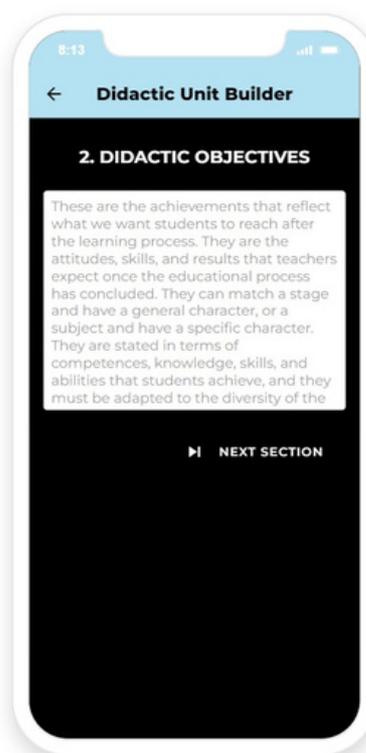
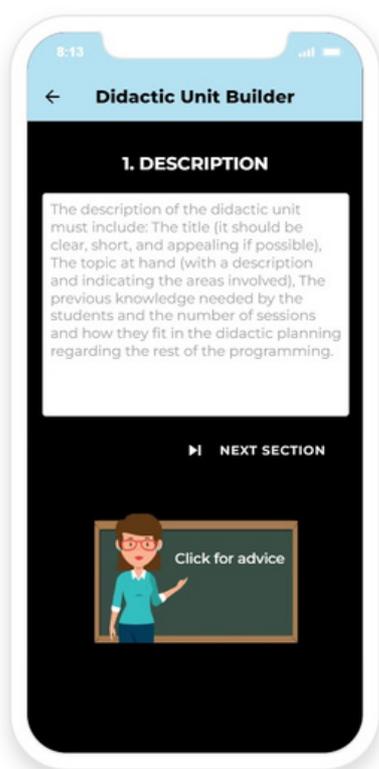
D'ora in poi, l'UD generata apparirà nell'elenco delle vostre unità didattiche generate, per l'accesso futuro, e tornerai alla pagina principale del generatore di unità didattiche.



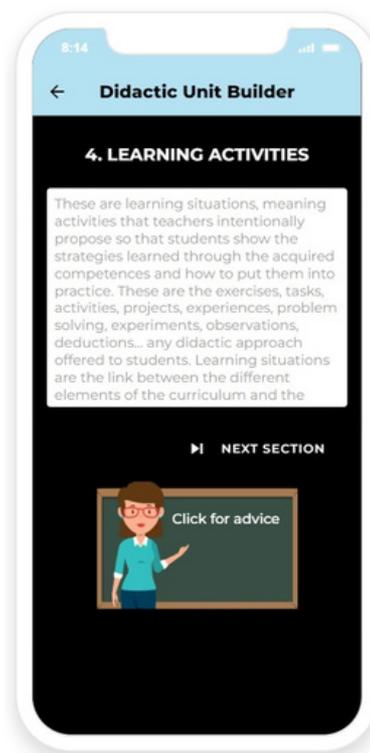
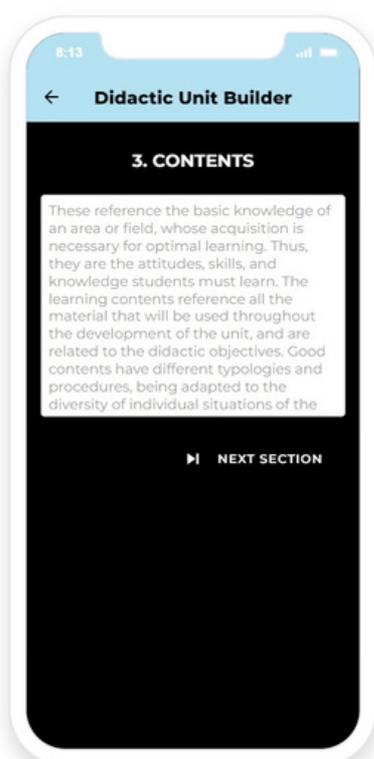
### 3.5.1 Sezioni

**1.Descrizione:** inserire il titolo (si consiglia che sia chiaro, breve e accattivante) e l'argomento da trattare (descrivendolo e indicando gli ambiti coinvolti), le conoscenze pregresse richieste dallo studente, il numero di sessioni e come si inseriscono nel piano didattico rispetto al resto del programma.

**2.Obiettivi didattici:** sono i risultati che riflettono ciò che vogliamo che gli studenti raggiungano dopo il processo di apprendimento. Questi sono gli atteggiamenti, le competenze e i risultati che gli insegnanti si aspettano che emergano una volta concluso il processo educativo. Possono coincidere con una fase di apprendimento e avere un carattere generale, oppure un oggetto di apprendimento e avere un carattere specifico. Sono formulati in termini di competenze, conoscenze, abilità e abilità che gli studenti raggiungono. Devono essere adattati alla diversità degli studenti in modo che tutti possano raggiungerli in un modo o nell'altro. Esse comprenderanno questioni trasversali.



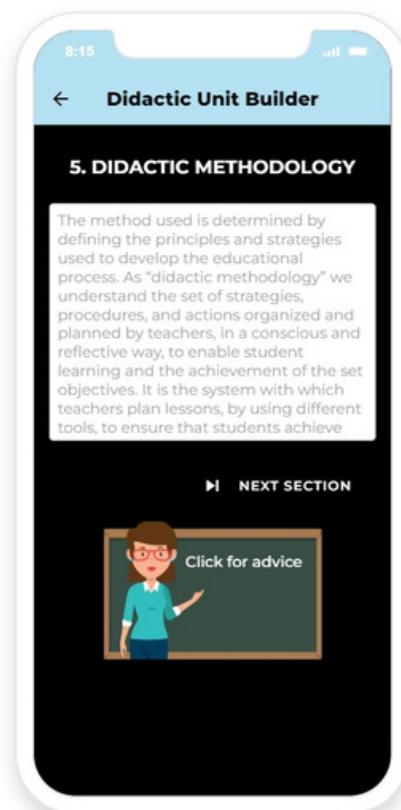
**3.Contenuti:** si riferiscono alle conoscenze di base di un'area o di un campo la cui acquisizione è necessaria per un apprendimento ottimale, ovvero le attitudini, le abilità e le conoscenze necessarie per l'apprendimento di uno studente. Queste conoscenze di base sono distribuite lungo tutto il percorso formativo e saranno sequenziate nelle unità didattiche di ogni livello. Consigliamo di distribuire queste conoscenze in blocchi di contenuto. I contenuti formativi comprendono tutto il materiale che verrà utilizzato durante lo svolgimento dell'unità e sarà correlato agli obiettivi didattici. I buoni contenuti dovrebbero avere diverse tipologie e procedure, adattarsi alla diversità delle situazioni individuali degli studenti e cercare di mettere in relazione i contenuti delle diverse aree.



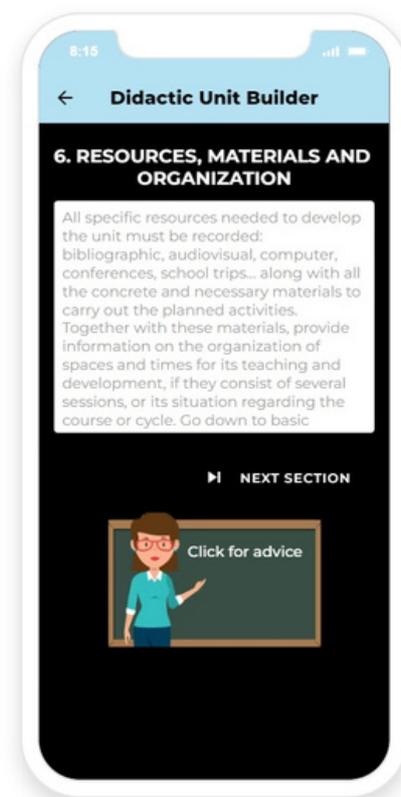
**4.Sequenza di apprendimento:** si tratta di situazioni di apprendimento (attività) che gli insegnanti propongono intenzionalmente agli studenti per mostrare le strategie apprese e come metterle in pratica attraverso le competenze acquisite. Si tratta degli esercizi, dei compiti, delle attività, dei progetti, delle esperienze, della risoluzione dei problemi, degli esperimenti, delle osservazioni, delle deduzioni e di qualsiasi approccio didattico offerto agli studenti. Le situazioni di apprendimento sono l'anello di congiunzione tra i diversi elementi del curriculum e la successiva valutazione degli studenti.

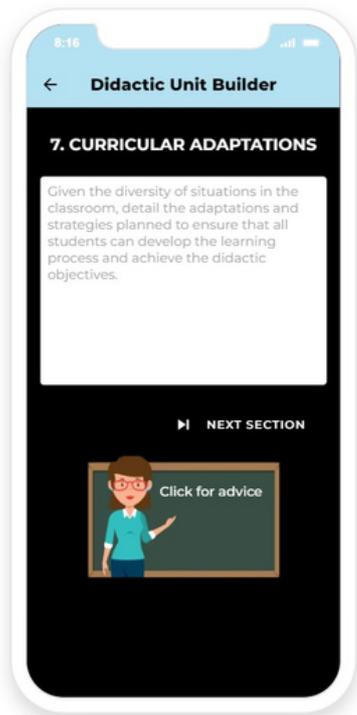
Le attività sono pianificate stabilendo una sequenza e correlandole in una catena di apprendimento. È importante che siano adeguatamente correlati tra loro, e non solo una semplice successione. Questa sequenza di apprendimento dovrebbe considerare le varie esigenze educative della classe.

**5. Metodologia didattica:** il metodo utilizzato sarà determinato definendo i principi e le strategie utilizzate per sviluppare il processo educativo. Nell'attuale normativa educativa in Spagna, la metodologia didattica è definita come un insieme di strategie, procedure e azioni organizzate e pianificate dal corpo docente, in modo consapevole e riflessivo, per consentire l'apprendimento degli studenti e il raggiungimento degli obiettivi prefissati. Pertanto, la metodologia didattica è il sistema con cui gli insegnanti pianificano le loro lezioni, utilizzando strumenti diversi, per garantire che gli studenti raggiungano gli obiettivi e le competenze definite per ogni livello educativo. È essenziale che ogni insegnante di scuola secondaria sia consapevole dei diversi metodi che esistono per insegnare e garantire che gli studenti imparino e si divertano.

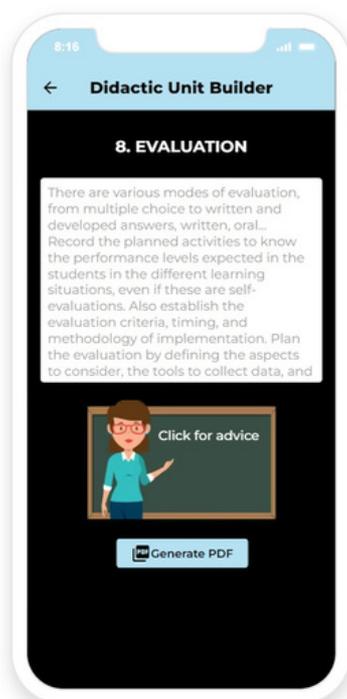


**6. Risorse, materiali e organizzazione:** devono essere adeguatamente registrate le risorse specifiche necessarie per lo sviluppo dell'unità, comprese le risorse bibliografiche, audiovisive, tecnologiche, conferenze, gite scolastiche, ecc. Dovranno inoltre essere dettagliati tutti i materiali specifici necessari per lo svolgimento delle attività previste. Allo stesso modo, e insieme ai materiali, verranno fornite informazioni sull'organizzazione degli spazi e dei tempi per il suo insegnamento e svolgimento, se si tratta di più sessioni, o sulla sua situazione rispetto al corso o al ciclo. Ciò si estenderà ai livelli descrittivi di base, come la disposizione dei tavoli, l'organizzazione dei gruppi, l'uso degli spazi e l'uso di materiali e risorse.





**7. Adattamenti curricolari:** data la diversità delle situazioni in classe, verranno dettagliati gli adattamenti e le strategie previste per garantire che tutti gli studenti possano svolgere il processo di apprendimento e raggiungere gli obiettivi didattici.



**8. Valutazione:** esistono diverse modalità di valutazione, dalle domande a risposta multipla alle risposte testuali, scritte, orali, ecc. Tutte le attività previste devono essere registrate al fine di conoscere i livelli attesi di rendimento negli studenti nelle diverse situazioni di apprendimento, anche se autovalutate. Saranno inoltre stabiliti i criteri di valutazione, il calendario e la metodologia per la sua attuazione. La valutazione dovrebbe essere pianificata definendo gli aspetti da considerare, gli strumenti per raccogliere i dati e la loro successiva analisi.

### 3.6 Consigli

Questa pagina include una serie di suggerimenti utili, presentati dall'avatar di un insegnante e dedicati a come adattare l'insegnamento per tenere conto della presenza di uno o più studenti ipovedenti in classe. È possibile navigare facilmente tra i suggerimenti utilizzando le frecce sinistra e destra sui bordi della bolla in cui sono inclusi i suggerimenti.



### 3.7 Pannello di aiuto

In questa sezione viene aperto un link esterno al Servizio Orientamento Docenti, un servizio per gli insegnanti di studenti ipovedenti dove possono consultare i loro dubbi o ricevere aiuto da esperti nel campo delle malattie rare.

A screenshot of a web form for reporting a query. The form includes the following fields and options:

- Name:** Two input fields for 'Nombre' and 'Apellidos'.
- Email \***: A single input field.
- Type of organization:** Radio buttons for 'Organization for people with low vision', 'Educational center', and 'Other'.
- Your position in the organization:** Radio buttons for 'Member', 'Head', 'Teacher', and 'Student'.
- Country:** A single input field.
- Your query:** A single input field.
- Enviar:** A button at the bottom left.

## 4. MODIFICA IL TUO PROFILO

### 4.1 Modifica della password

L'unico elemento che puoi modificare nel tuo profilo è la password.

Apri il menu laterale e tocca il tuo nome utente: si aprirà una pagina dedicata, dove puoi inserire una nuova password, quindi toccare "Aggiorna password (Update password)". Attendi qualche minuto affinché il sistema si aggiorni, nel caso in cui il login con la password appena modificata non funzioni subito.

Nel caso in cui tu voglia cambiare il tuo nome utente, dovrai creare un nuovo account: tieni presente che così facendo perderai l'accesso alle Aule Virtuali e alle Unità Didattiche già create.



### 4.2 Eliminazione del profilo

Per eliminare il tuo profilo, apri il menu laterale e fai tap sul tuo nome utente – si aprirà una pagina dedicata, in fondo alla quale troverai un pulsante che dice "Elimina il mio profilo (Delete my profile)" – toccalo e il tuo profilo verrà eliminato e verrai reindirizzato alla homepage. Si prega di notare che non c'è una seconda domanda prima che il profilo venga eliminato.

### 4.3 Disconnessione

Per disconnetterti, apri il menu laterale facendo clic sull'icona in alto a sinistra in qualsiasi pagina, quindi tocca "Esci (Log out)". Quando ti disconnetti, verrai reindirizzato alla homepage.



Co-funded by  
the European Union

seeing the  
invisible

