

# MANUAL DE UTILIZARE

---

PENTRU ELEVI



Learn **THEN** Play

## CUPRINS

Unde și cum se folosește? .....	3
Înregistrare individuală .....	4
Înregistrare pe bază de invitație.....	7
1. Autentificare.....	9
1.1 Parola uitată .....	11
1.2.1 Selectarea limbii în aplicație.....	12
2. Grupuri .....	13
2.1 Aderarea la un grup în aplicația web .....	13
2.2 Aderarea la un grup în aplicația mobilă .....	15
2.3 Gestionarea grupurilor proprii .....	17
3. Învățarea, începerea, comutarea între curriculumurile grupului.....	20
3.1 Cursul învățării pe scurt – exercițiul următor, răspuns greșit, ieșire .....	21
4. Finalizare, ieșire.....	23
4.1 Finalizarea cu succes al itinerarului (curriculumului) .....	23
4.2 Rezultate.....	24
4.3 Ieșire pe parcursul itinerarului (curriculumului) .....	25
4.4 Ieșire din aplicație .....	25

## Unde și cum se folosește?

Aplicația poate fi utilizată pe mai multe platforme:

- Pentru a accesa de pe un calculator desktop sau laptop, utilizați următorul link: <https://learnthenplay.classyedu.eu/app/>.
- Pentru dispozitiv Android descărcați următoarea aplicație: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Learn.classY>

Nu este nevoie să alegeți între aplicații. Dacă vă conectați la aplicație în orice moment, pe orice dispozitiv, puteți relua procesul de învățare.



## Înregistrare individuală

Când vă conectați pentru prima dată, trebuie să vă înregistrați în aplicație.

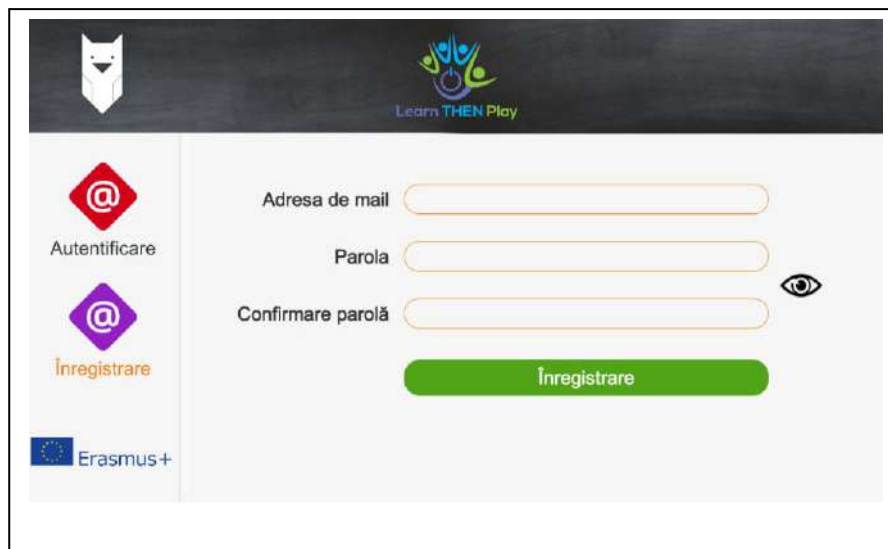
1. Pe ecran selectați butonul mov „Înregistrare”.



2. Pe ecranul următor introduceți:
- adresa de e-mail
  - și o parolă la alegere
  - confirmați (repeți) parola în câmpul de jos!

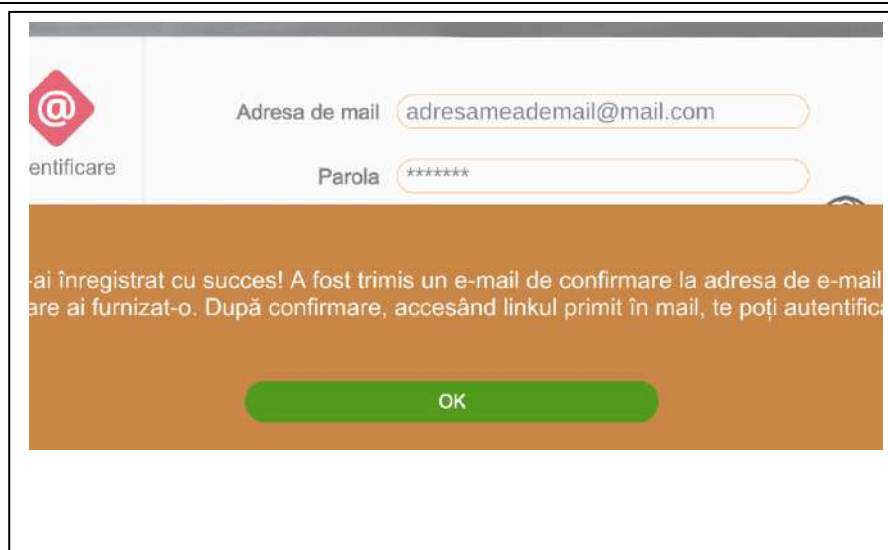
3. **Important!** Rețineți parola, pentru o utilizare ulterioară!

Apăsați butonul verde "Înregistrare"! Veți vedea următorul ecran (cu adresa dvs. de e-mail):



The screenshot shows the registration interface for 'Learn THEN Play'. At the top, there is a logo of a white cat and the text 'Learn THEN Play'. Below the logo, there are three input fields: 'Adresa de mail', 'Parola', and 'Confirmare parolă'. A green button labeled 'Înregistrare' is positioned below the 'Confirmare parolă' field. On the left side, there are two icons: a red '@' icon labeled 'Autentificare' and a purple '@' icon labeled 'Înregistrare'. At the bottom left, there is an Erasmus+ logo.

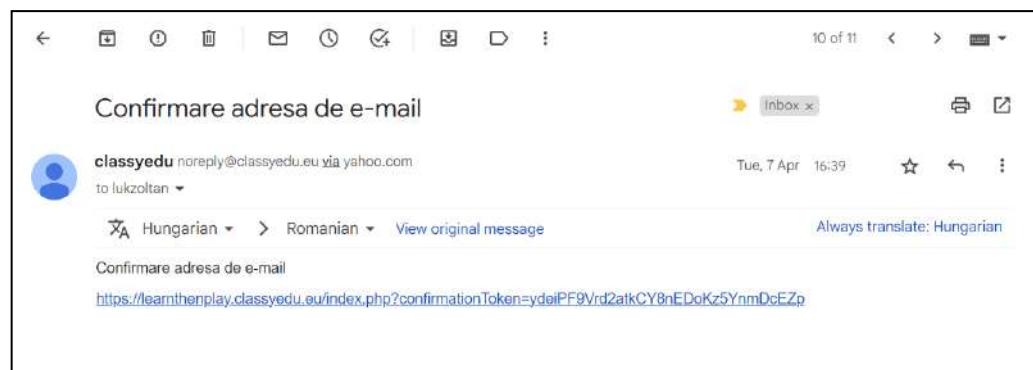
Dacă ați făcut totul corect (ați introdus o adresă de e-mail validă și cele două parole pe care le-ați introdus se potrivesc), va trebui să confirmați înregistrarea.



The screenshot shows a confirmation message on a brown background. The message reads: 'Ați înregistrat cu succes! A fost trimis un e-mail de confirmare la adresa de e-mail pe care ai furnizat-o. După confirmare, accesând linkul primit în mail, te poți autentifica.' Below the message is a green button labeled 'OK'.

Această procedură trebuie făcută în propriul cont de e-mail (pe care l-ați furnizat anterior):

1. Conectați-vă la contul de e-mail
2. Ați primit un e-mail cu privire la înregistrare. Faceți clic pe linkul din e-mail.
3. După confirmare, veți fi redirecționat către interfața de administrare, unde vi se va cere să acceptați declarația de confidențialitate. După ce ați făcut acest lucru, va apărea o fereastră care va indica înregistrarea cu succes.
4. Acum vă puteți autentifica în aplicație cu adresa de e-mail și parola pe care le-ați introdus.



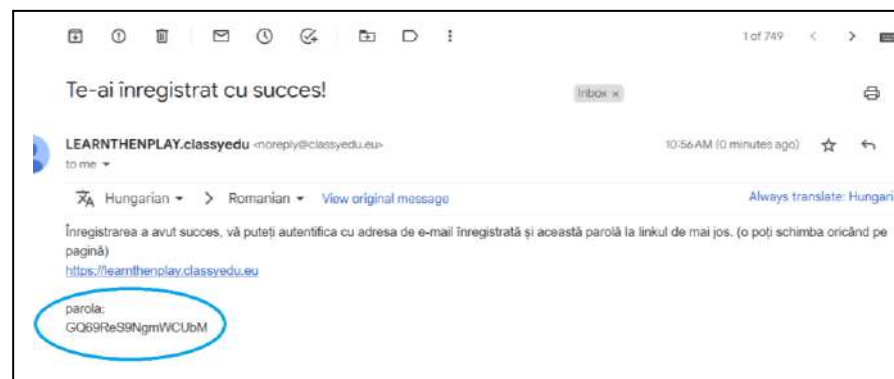
## Înregistrare pe bază de invitație

Dacă primiți un e-mail care vă invită să utilizați sistemul, înseamnă că ați fost invitat să vă alăturați unui grup de elevi, vi s-a cerut să vă conectați și să participați la curs.

Pentru a vă înregistra, vă rugăm să urmați instrucțiunile din e-mail, adică faceți clic pe link că doriți să vă înregistrați cu adresa de e-mail în sistem și în grup. Înregistrarea va fi automată, iar sistemul va sări la interfața Classy.



După ce acceptați conexiunea, veți primi un alt e-mail cu o parolă.



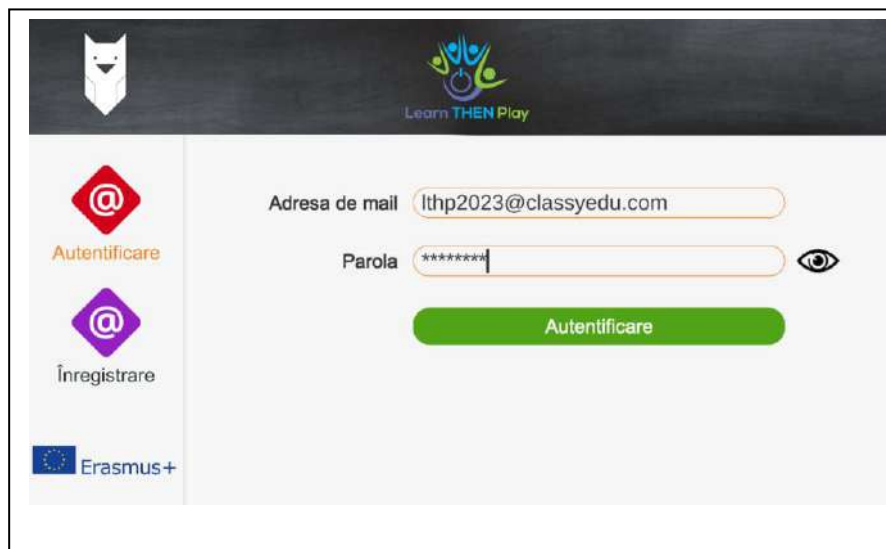


## 1. Autentificare

Cu adresa de e-mail și parola dvs., vă puteți conecta la aplicație pe orice platformă.

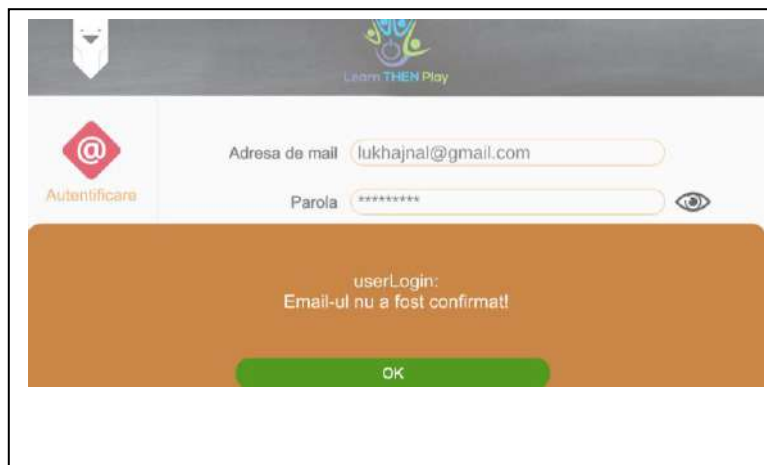
Bineînțeles, trebuie să folosiți parola valabilă: dacă ați schimbat-o deja, noua parolă la alegere, dacă nu, cea pe care ați primit-o prin e-mail.

Faceți clic pe butonul „Autentificare”



The screenshot shows the login interface for 'Learn THEN Play'. At the top left is a white cat head logo. At the top right is the 'Learn THEN Play' logo. On the left side, there are two buttons: a red '@' icon labeled 'Autentificare' and a purple '@' icon labeled 'Înregistrare'. Below these is the Erasmus+ logo. The main area contains two input fields: 'Adresa de mail' with the value 'lthp2023@classyedu.com' and 'Parola' with a masked password '\*\*\*\*\*'. A green 'Autentificare' button is positioned below the password field. An eye icon is visible to the right of the password field.

Dacă vedeți acest ecran, înseamnă că nu v-ați confirmat încă adresa de e-mail. În acest caz, conectați-vă la contul dvs. de e-mail, căutați e-mailul de la learnthenplay.classyedu.eu și urmați instrucțiunile.

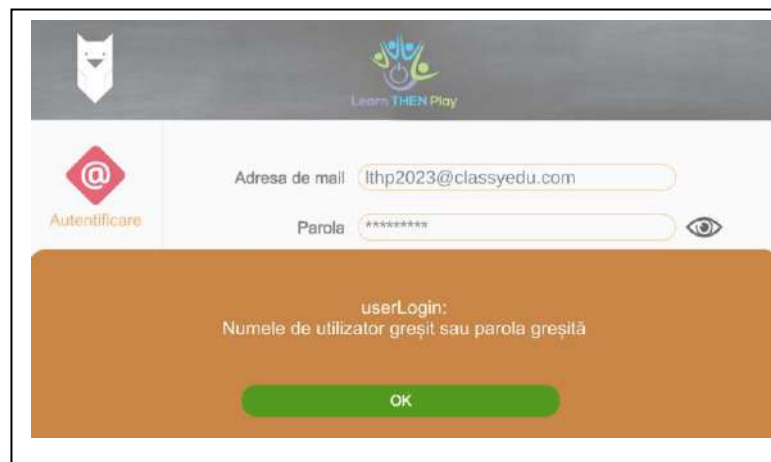


The screenshot shows the same login interface as above, but with an error message displayed in a brown box at the bottom. The 'Adresa de mail' field contains 'lukhajnal@gmail.com' and the 'Parola' field is masked with '\*\*\*\*\*'. The error message reads: 'userLogin: Email-ul nu a fost confirmat!'. A green 'OK' button is located at the bottom of the error message box.

Dacă vedeți acest ecran

- ați tastat greșit, sau
- ați introdus o parolă incorectă.

Încercați să introduceți din nou datele sau, dacă nu vă amintiți parola exactă, solicitați o parolă nouă.



*a se vedea și:*

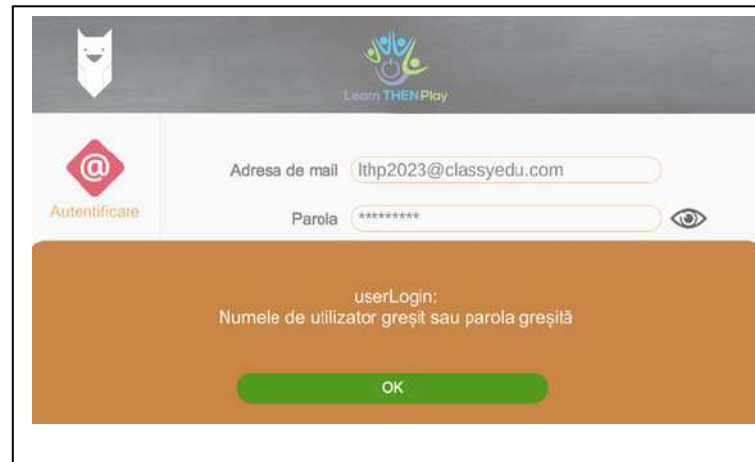
- înregistrare
- parola uitată
- aplicație - platforme

## 1.1 Parola uitată

Dacă vedeți acest ecran

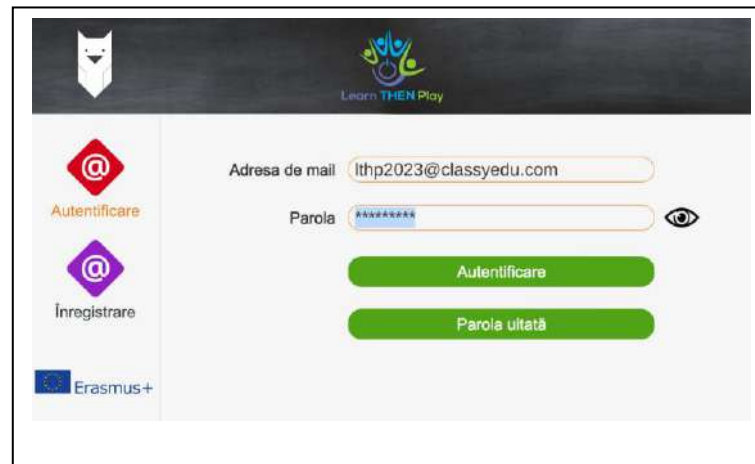
- ați tastat greșit, sau
- ați introdus o parolă incorectă.

Faceți clic pe „OK”.



Încercați să introduceți din nou datele. Făcând clic pe "ochiul" de lângă fereastra Parolă, puteți verifica dacă ați introdus parola corect.

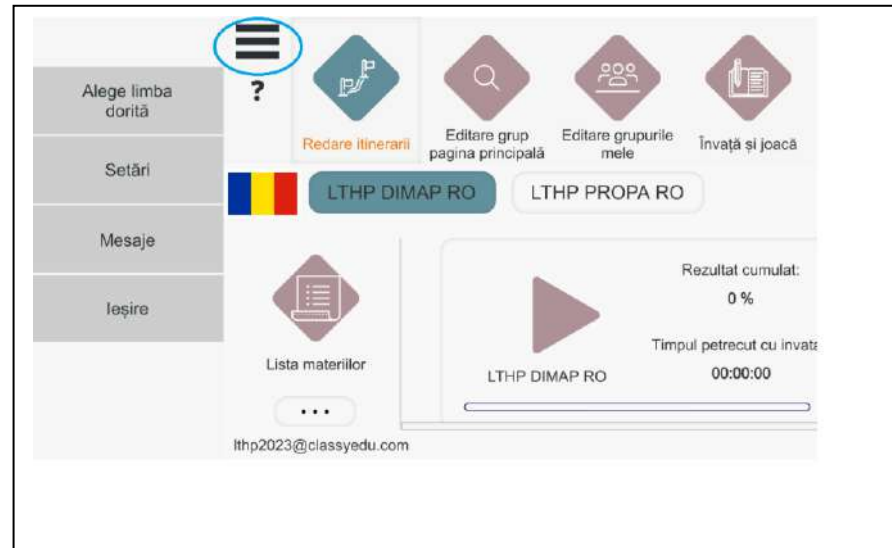
Dacă v-ați uitat parola, faceți clic pe butonul „Am uitat parola”; sistemul vă va trimite un link de conectare la contul dvs. de e-mail, pe care îl puteți accesa pentru a crea o nouă parolă.



## 1.2.1 Selectarea limbii în aplicație

Aplicația este disponibilă în mai multe limbi. Alegeți-o pe cea care vi se potrivește cel mai bine.

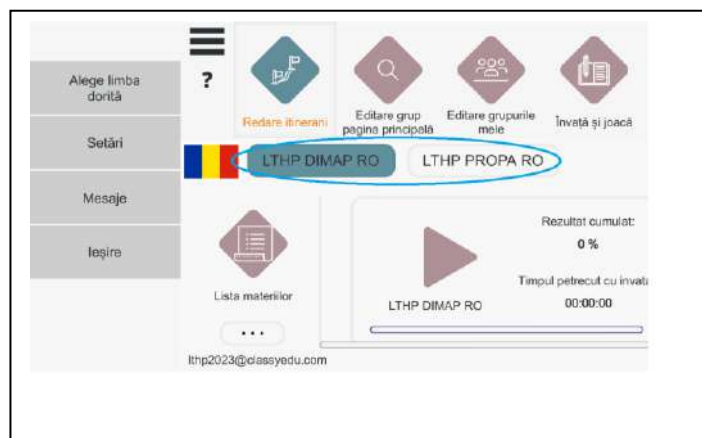
1. clic pe cele trei linii
2. clic pe „Setarea limbii în aplicație”
3. alege limba



## 2. Grupuri

### 2.1 Aderarea la un grup în aplicația web

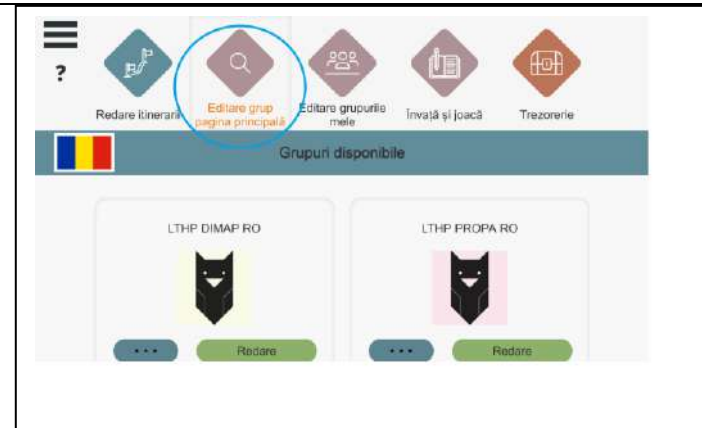
Prin lansarea aplicației pe web (<https://learnthenplay.classyedu.eu/app>) în mijlocul ecranului vedeți imediat grupul al cărui sunteți deja membru.



Dacă nu v-ați înscris încă, căutați unde doriți să vă conectați.  
Puteți alege grupurile făcând clic pe butonul EDITARE GRUP PAGINA PRINCIPALĂ. Ecranul poate fi derulat.  
Selectați unde doriți să vă conectați.

Pentru informații mai detaliate despre grupuri, faceți clic pe cele trei puncte de sub imagine.

Pentru a vă înscrie faceți clic pe butonul Abonare.



Făcând clic pe cele trei puncte se vor afișa datele grupului. Dacă acesta este grupul pe care îl căutați, solicitați o înregistrare făcând clic pe butonul ÎNREGISTRARE.



1. Dacă acesta este un grup deschis, înscrierea se admite îndată. În acest caz, butonul REDARE va apărea sub imaginea grupului (pe ecranul principal).



2. Dacă este un grup închis, liderul grupului trebuie să autorizeze conexiunea. Până la această aprobare, butonul REDARE nu va apărea sub vizualizarea grupului.



*a se vedea și:*

- Editarea grupurilor mele

## 2.2 Aderarea la un grup în aplicația mobilă

Pornind aplicația pe web, faceți clic pe butonul EDITARE GRUPURILE MELE pentru a vedea grupurile în care sunteți deja membru.



Pentru a vă alătura unui nou grup, alegeți unde doriți să vă conectați.  
Puteți căuta grupurile făcând clic pe butonul EDITARE GRUP PAGINA PRINCIPALĂ. Ecranul poate fi derulat.  
Selectați unde doriți să vă conectați.

Pentru informații mai detaliate despre grupuri, faceți clic pe cele trei puncte de sub imagine.

Pentru a vă înscrie faceți clic pe butonul Abonare.



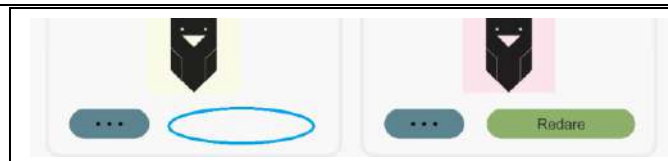
Făcând clic pe cele trei puncte se vor afișa datele grupului. Dacă acesta este grupul pe care îl căutați, solicitați o înregistrare făcând clic pe butonul ABONARE.



3. Dacă acesta este un grup deschis, înscrierea se admite îndată. În acest caz, butonul REDARE va apărea sub imaginea grupului (pe ecranul principal).



4. Dacă este un grup închis, liderul grupului trebuie să autorizeze conexiunea. Până la această aprobare, butonul **PLAY** nu va apărea sub vizualizarea grupului.



*a se vedea și:*

- Editarea grupurilor mele
- Tipuri de grupuri



## 2.3 Gestionarea grupurilor proprii

Pe ecranul principal, făcând clic pe butonul EDITARE GRUPURILE MELE puteți vedea activitatea dvs. legată de grupuri:

- Unde sunteți membru
- Unde v-ați logat deja
- Unde ați fost invitat
- Ce fel de „statut” aveți.



Dacă nu sunteți conectat încă, veți vedea acest ecran.

Căutați unde doriți să vă înscrieți. Faceți clic pe butonul EDITARE GRUP PAGINA PRINCIPALĂ pentru a derula ecranul. Selectați unde doriți să vă conectați.



Dacă sunteți deja membru al unui grup, vă puteți gestiona calitatea de membru făcând clic pe cele trei puncte de lângă numele grupului.

Aveți opțiunea:

- Începeți (sau continuați) învățarea făcând clic pe butonul REDARE
- Părăsiți grupul făcând clic pe butonul DEZABONARE



"Grupuri la care ați fost invitat" înseamnă că un profesor v-a invitat la un grup, dar tu nu ați confirmat participarea.

Acceptați sau refuzați invitația.



Pentru a părăsi grupul, faceți clic pe butonul OK (PĂRĂSIRE). Sistemul va solicita un mesaj de confirmare înainte de a vă șterge definitiv calitatea de membru al grupului.

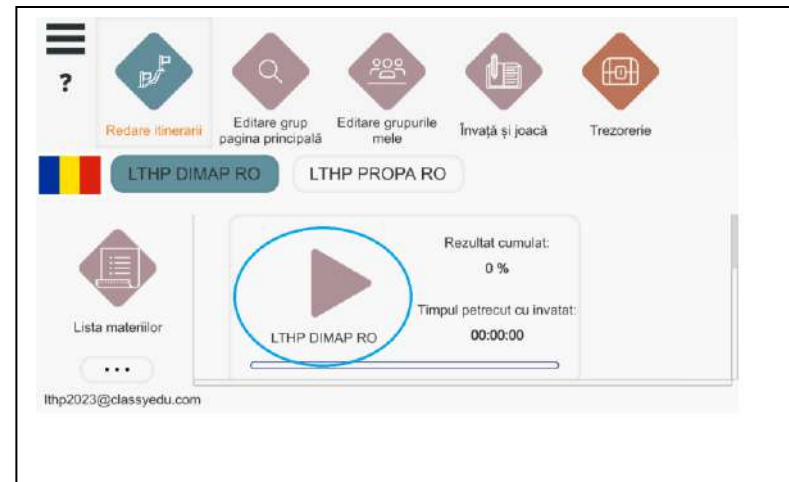


*a se vedea și:*

3. Învățarea, începerea, comutarea între curriculumurile grupului

### 3. Învățarea, începerea, comutarea între curriculumurile grupului

După ce v-ați conectat cu succes, puteți folosi săgețile mari de pe ecranul principal pentru a lansa itinerariile (curriculumurile) la care aveți acces. Sunt disponibile numai itinerariile care se află într-un grup în care sunteți deja membru (pentru un grup închis: în cazul în care cererea dumneavoastră de aderare a fost acceptată). Itinerariile pot fi pornite cu ajutorul butoanelor mari de pornire. Puteți derula prin curriculumuri și itinerariile de pe ecran trăgând și ținând apăsat butonul drept al mouse-ului.



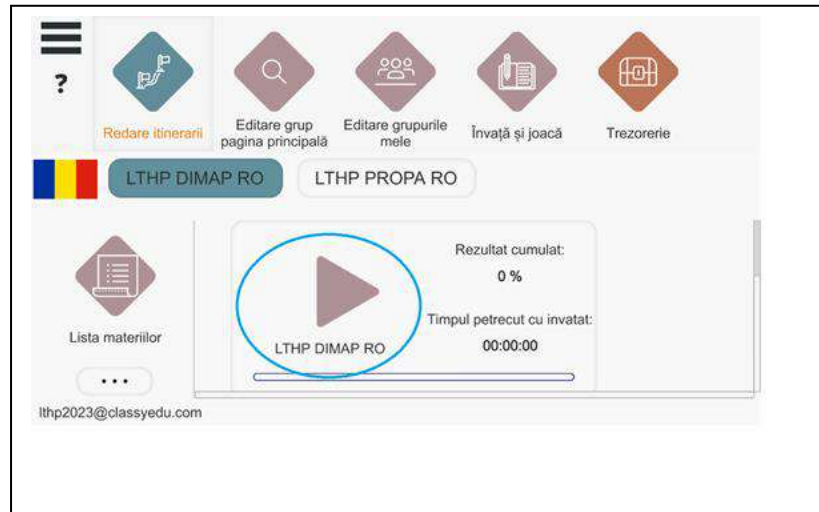
Sunt afișate itinerariile care aparțin grupului momentan activ. Imaginile de exemplu sunt cele din suporturile de curs al grupului LTHP DIMAP RO.

Dacă doriți să începeți exercițiile aparținând unui alt grup, dați click pe butonul celui alt grup (în exemplu: grupul lui zaborszky.andrea) și veți vedea curriculumurile aparținând acestui grup.



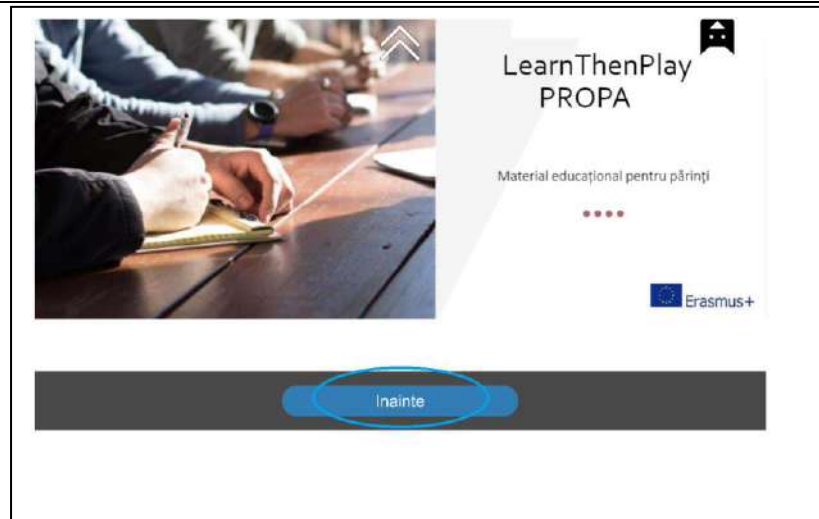
### 3.1 Cursul învățării pe scurt – exercițiul următor, răspuns greșit, ieșire

După ce v-ați conectat cu succes, puteți folosi săgețile mari de pe ecranul principal pentru a lansa itinerariile (curriculumurile) la care aveți acces.

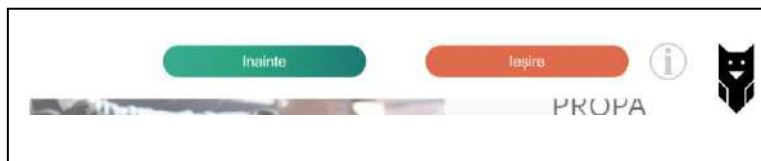


După o rezolvare reușită sistemul trece la următoarea problemă-, dar este de asemenea posibil ca utilizatorul să treacă la următoarea unitate de învățare. Faceți clic pe butonul ÎNAINTE. Acest buton se află întotdeauna în partea de jos a ecranului, pe care îl puteți găsi fie

- prin tragerea mouse-ului,
- fie prin utilizarea săgeților în jos



De asemenea, vă puteți mișca între unități făcând clic pe bufnița din colțul din dreapta sus.



Timpul alocat exercițiului este afișat pe clepsidra din partea dreaptă a ecranului.

În cazul unui răspuns greșit, sistemul nu vă va permite să continuați când faceți clic (de obicei indicat cu roșu).

Dacă nu terminați la timp, veți primi ajutor pentru a rezolva și vă puteți întoarce din nou la exercițiu. Dacă tot nu reușiți, puteți continua cu un exercițiu mai ușor.



Făcând clic pe bufniță și selectând opțiunea IEȘIRE, învățarea poate fi întreruptă în orice moment.

Când ieșiți, sistemul își amintește unde ați rămas și data viitoare vă readuce în același loc.

După ieșire, rezultatul și timpul petrecut învățând pot fi văzute pe ecran, în curriculum. Aceste date sunt, de asemenea, vizibile și de liderul grupului (profesorul).



## 4. Finalizare, ieșire

### 4.1 Finalizarea cu succes al itinerarului (curriculumului)

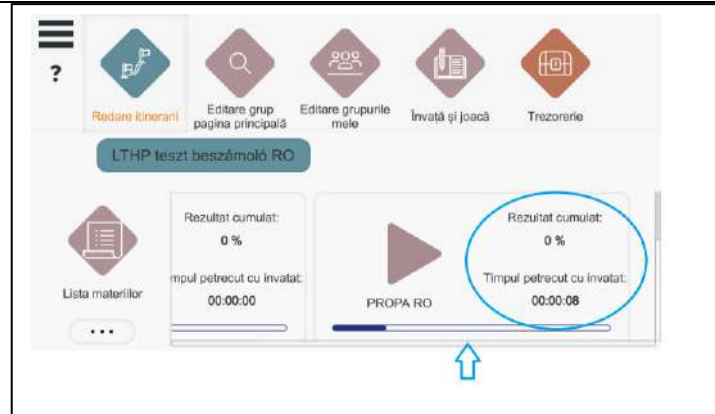
La sfârșit, o fereastră pop-up va indica încheierea cu succes al cursului și va ieși automat din itinerar.

Notă: Învățarea poate fi, de asemenea, întreruptă cu ajutorul butonului; în acest caz, la următoarea intrare sistemul va relua curriculumul în același loc.



Pe ecranul principal, puteți vedea rezultatul general și timpul petrecut cu materialul de curs pe itinerar.

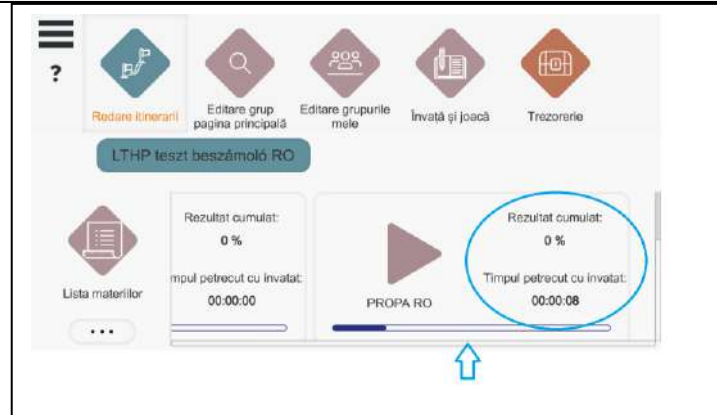
Finalizarea 100% este indicată și de bara albastră de progres.



## 4.2 Rezultate

Pe ecranul principal, puteți vedea rezultatul general și timpul petrecut cu materialul de curs pe itinerar.

Bara albastră de progres arată, de asemenea, finalizarea 100%.

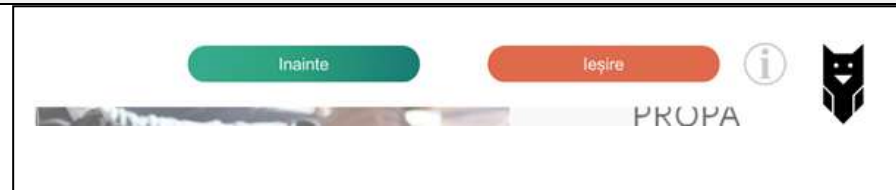




### 4.3 Ieșire pe parcursul itinerarului (curriculumului)

Învățarea poate fi întreruptă și puteți ieși făcând clic pe bufnită.

Data viitoare când vă conectați, sistemul va reveni acolo unde învățarea a fost întreruptă.



### 4.4 Ieșire din aplicație

Puteți ieși din aplicație făcând clic pe cele trei linii din colțul din stânga sus al ecranului principal, selectând IEȘIRE.

