

## TUTOREDATTILO 7.1 – GUIDA PER L'INSEGNANTE

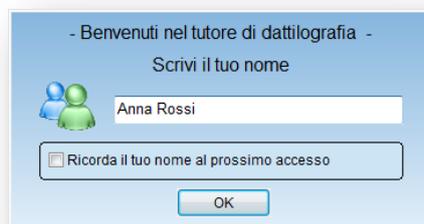
Scaricare la versione 7.1 di TutoreDattilo per tastiera italiana all'indirizzo:

<http://www.maurorossi.net/tutoredattilo/pagine/download.htm>

e installarla sui PC utilizzati per l'insegnamento.

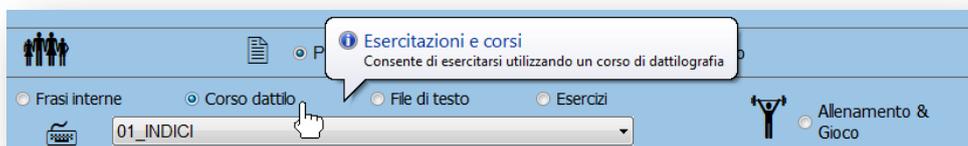


TutoreDattilo può essere utilizzato anche senza l'uso della procedura d'installazione. In questo caso occorre copiare tutta la struttura di cartelle (generata da una precedente installazione della versione 7.1) sui PC o direttamente in una cartella condivisa di rete. Accertarsi che la cartella di rete non sia di "sola lettura" (Read Only), poiché il salvataggio dei dati non sarebbe in questo caso possibile.



Non far spuntare “Ricorda il tuo nome al prossimo accesso”, perché questa opzione si presta più per un uso personale del programma piuttosto che per un uso collettivo. In caso contrario potrebbe succedere che, se un allievo non cambia il nome memorizzato, prosegue con gli esercizi svolti dall'ultimo utente che ha avuto accesso al programma.

Scegliere nel menu “Corso dattilo” il primo esercizio “01\_INDICI”, e iniziare a digitare.

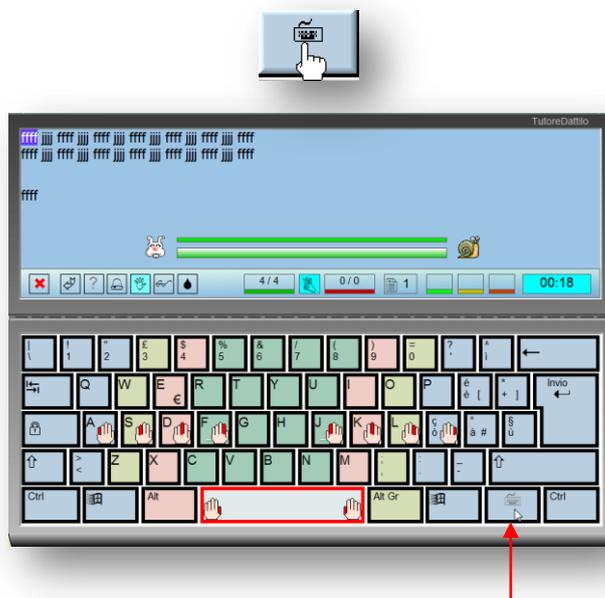


Gli esercizi (da 01 a 04) sono una specie di ginnastica per le dita e non fanno parte delle lezioni del Corso, che iniziano dalla lezione 05:

05\_ASDF\_JKLÒ

Durante l'esecuzione degli esercizi, premendo il tasto Pause/Break sulla tastiera, si possono effettuare una o più pause.

Per i bambini all'inizio dell'attività e, in ogni caso, per problemi di visualizzazione o per gusto personale, può essere preferibile visualizzare la tastiera bidimensionale invece che tridimensionale. Per modificare la grafica della tastiera in questo senso, prima dell'esecuzione degli esercizi occorre fare doppio click sul tasto:



 Durante l'esecuzione degli esercizi questo tasto non è abilitato.

Quando si usa la tastiera bidimensionale, il tasto da premere è ben visibile poiché è evidenziato con un bordo rosso.

Se è attivato il pulsante con gli occhialini, il tasto da premere è ulteriormente evidenziato.



In caso di digitazione errata, oltre al suono che segnala l'errore e allo sfondo della zona dove s'immette il testo che lampeggia, sul pulsante premuto erroneamente compare il simbolo (che rimane visibile fino alla digitazione esatta).



Ogni esercizio del Corso è composto di 15 frasi, divise su 3 livelli a difficoltà progressiva. Dopo l'esecuzione completa di ognuno dei 3 livelli di ogni esercizio, sono visualizzati i risultati parziali ottenuti.

Al termine dell'esercizio, si consiglia di eseguire la stampa (o il salvataggio del file in formato PDF) del report con tutti i risultati, indicando l'eventuale percorso di destinazione (per default il programma salva il file nella cartella Documenti personale).

La memorizzazione dei risultati su file PDF evita stampe cartacee e mantiene la traccia dei progressi raggiunti da ogni allievo. Si consiglia di far aggiungere un numero progressivo al nome del file (che porta il nome dell'utente, immesso al Login), per evitare che il file salvato sostituisca altri report già salvati in precedenza.

Risultati primo livello - categoria: Principiante	
Frase 1 battute / min = 274	Punteggio 100
Frase 2 battute / min = 123	Punteggio 82
Frase 3 battute / min = 278	Punteggio 100
Frase 4 battute / min = 225	Punteggio 100
Frase 5 battute / min = 273	Punteggio 100
Media: battute / min = 235	Punteggio 96
Risultati secondo livello - categoria: Principiante	
Frase 1 battute / min = 240	Punteggio 100
Frase 2 battute / min = 270	Punteggio 100
Frase 3 battute / min = 194	Punteggio 100
Frase 4 battute / min = 250	Punteggio 100
Frase 5 battute / min = 266	Punteggio 100
Media: battute / min = 244	Punteggio 100
Risultati terzo livello - categoria: Principiante	
Frase 1 battute / min = 278	Punteggio 100
Frase 2 battute / min = 279	Punteggio 100
Frase 3 battute / min = 222	Punteggio 100
Frase 4 battute / min = 259	Punteggio 100
Frase 5 battute / min = 269	Punteggio 100
Media: battute / min = 261	Punteggio 100

Complimenti! Hai terminato l'esercizio di dattilografia.  
 Se vuoi iniziare da capo premi il pulsante: Continua.  
 Se, invece, vuoi uscire dal programma, premi il pulsante: Termina.

Continua Termina PDF Print

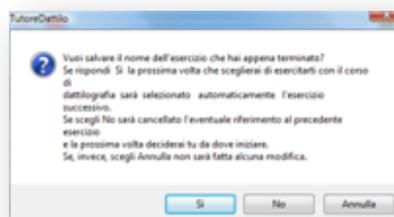
TutoreDattilo	
Risultati ottenuti da: MARCO ROSSI	
Lunedì, 07 aprile 2008 (10:19:58)	
Livello 1	Categoria Principiante
Frase 1 battute / min = 274	Punteggio 100
Frase 2 battute / min = 123	Punteggio 82
Frase 3 battute / min = 278	Punteggio 100
Frase 4 battute / min = 225	Punteggio 100
Frase 5 battute / min = 273	Punteggio 100
Media: battute / min = 235	Punteggio 96
Livello 2	Categoria Principiante
Frase 1 battute / min = 240	Punteggio 100
Frase 2 battute / min = 270	Punteggio 100
Frase 3 battute / min = 194	Punteggio 100
Frase 4 battute / min = 250	Punteggio 100
Frase 5 battute / min = 266	Punteggio 100
Media: battute / min = 244	Punteggio 100
Livello 3	Categoria Principiante
Frase 1 battute / min = 278	Punteggio 100
Frase 2 battute / min = 279	Punteggio 100
Frase 3 battute / min = 222	Punteggio 100
Frase 4 battute / min = 259	Punteggio 100
Frase 5 battute / min = 269	Punteggio 100
Media: battute / min = 261	Punteggio 100
Risultati complessivi dell'esercizio	
Digitazioni al minuto: 247	Punteggio: 98
Totale errori di cattura: 38	
Totale numero battute: 1338	Rapporto errori/batte: 2.3% (buono)

 Ricordarsi di chiudere Acrobat Reader dopo ogni stampa o salvataggio di file, in caso contrario sarà notificato un messaggio di errore e non sarà possibile visualizzare il resoconto successivo.

Click su



e nella finestra successiva scegliere Sì per salvare la posizione raggiunta al termine dell'esercizio e memorizzarla per proseguire con le esercitazioni o per l'avvio successivo del programma (ricordare ai ragazzi di accedere sempre con lo stesso nome, scritto in modo identico):



 La memorizzazione della posizione raggiunta negli esercizi è possibile solo nel Corso dattilo

L'esercizio visualizzato sarà il successivo:

06\_ASDF\_JKLÒ

Se si usa Windows XP, TutoreDattilo genera nella sua cartella CorsoDattilo un file di testo, **TutoreDattilo.bmk**, che visualizza la posizione raggiunta nell'esecuzione delle lezioni del Corso. Particolarmente utile se TutoreDattilo è installato su un server di rete, poiché l'insegnante può avere un controllo reale sul lavoro svolto da ogni allievo.

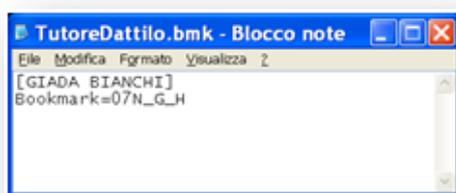
 Se il Sistema Operativo in uso è Windows Vista, TutoreDattilo crea il file TutoreDattilo.bmk nel percorso:

**Utente\AppData\Local\VirtualStore\Program Files\TutoreDattilo\CorsoDattilo\TutoreDattilo.bmk**



 Quando un allievo termina tutto il Corso, il programma elimina in automatico il suo nome dalla lista nel file .bmk. Infatti il programma non propone il salvataggio della posizione raggiunta dopo l'ultima lezione svolta completamente.

Es.: in questo caso Marco Rossi ha svolto l'ultima lezione del Corso Dattilo, e automaticamente il suo nome è stato eliminato dalla lista:



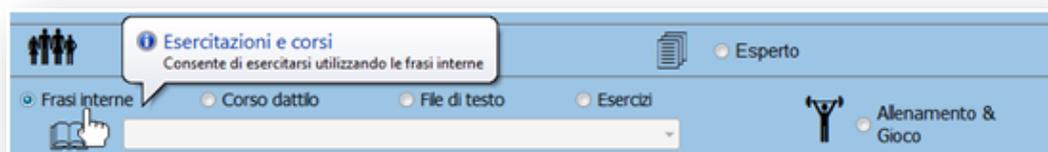
Al termine dello svolgimento di tutte le lezioni del Corso, si possono riprendere gli esercizi già svolti in precedenza, rifarli nella modalità “Principiante” per confrontare i progressi raggiunti o svolgerli in modalità “Esperto” per progredire con una scala di valutazione più severa (riferirsi alla scheda relativa ai punteggi della Guida di TutoreDattilo).

L'insegnante può ora preparare una serie di esercizi adatti al livello raggiunto dalla sua classe, con il programma Editor Dattilo fornito con TutoreDattilo. Questi esercizi personalizzati dovranno essere salvati nella cartella Esercizi del programma.

Associando un determinato esercizio a un link sul desktop (maggiori dettagli nella pagina specifica della Guida di TutoreDattilo) è possibile forzare l'esecuzione di un determinato esercizio e impedire altre scelte.

Il programma, multilingua, consente inoltre di far esercitare i ragazzi impostando in lingue diverse menu, messaggi ed etichette: impostare su “inglese” e inserire brevi frasi in questa lingua è un'occasione per esercitare l'interdisciplinarietà.

Le frasi interne, in dotazione al programma, sono ora un valido esercizio che comprende l'uso di tutti i tasti appresi, e possono essere svolte in modalità “Principiante” o “Esperto”. All'avvio del programma, basta premere Invio quando la scelta attiva è:



Alternativamente l'insegnante può far preparare brevi esercizi ai ragazzi stessi, limitando le lettere dell'alfabeto da utilizzare.

Ad esempio, far scrivere a tutti i ragazzi alcune parole che contengano le lettere:

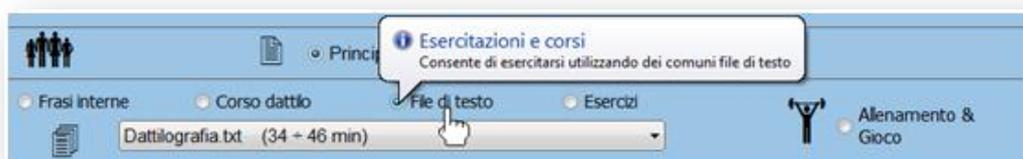
a s d f g h j k l ò e i r u

In seguito far creare un esercizio con tutte le parole composte, con Editor Dattilo (ricordarsi di salvare l'esercizio nella cartella "Esercizi" del programma).

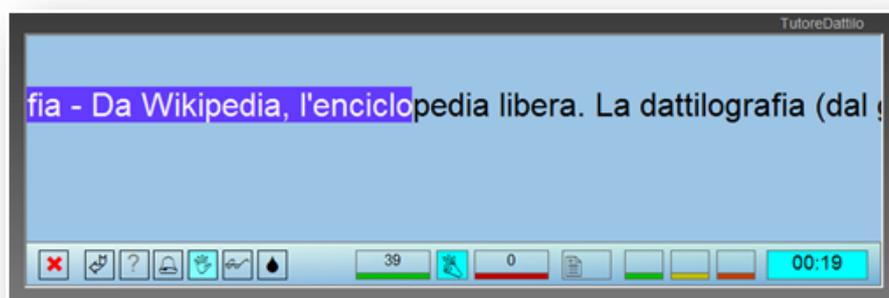
## TESTI LIBERI

La versione 7.1 di TutoreDattilo prevede, come la precedente, anche l'utilizzo di file di testo in formato **.txt**, da salvare nella cartella Esercizi. Si possono utilizzare testi già pronti, crearne con il Blocco Note (Notepad) o con altri programmi che consentano il salvataggio dei file in questo formato. Agli inizi saranno brevi esercizi di poche righe, poi si potranno inserire testi più lunghi (fino a un massimo di 25 KB).

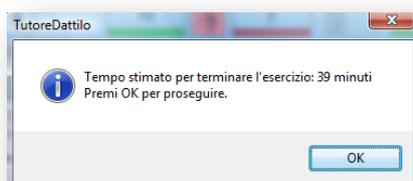
Perché non stimolare i ragazzi a scrivere brevi storie da far copiare a tutta la classe?



 Durante l'esecuzione degli esercizi con i file di testo, l'interfaccia del programma cambia per adattarsi alla nuova modalità (per maggiori informazioni, riferirsi alla Guida, scheda Funzionamento):



È molto utile la possibilità di inserire una o più pause premendo sulla tastiera il tasto Pause/Break. A ogni pausa effettuata, è visualizzato il tempo stimato per terminare l'esercizio:



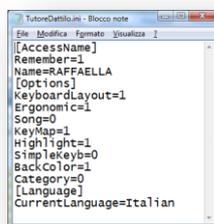
I file di testo offrono l'opportunità di allenare la velocità di digitazione. Abituare i ragazzi a riprendere le lezioni del CorsoDattilo se riscontrano difficoltà nella digitazione di qualche tasto particolarmente difficile. Stimolarli a favorire la precisione rispetto alla velocità di digitazione.

 Utile, inoltre, far riportare ai ragazzi, su una tabella cartacea, i dati di ogni esercizio svolto (Corso di dattilografia, esercizi personalizzati, frasi interne e testi liberi), per avere un quadro globale dei progressi nell'apprendimento della scrittura veloce alla cieca.

Fare riferimento alla guida del programma per altre informazioni e sui dettagli concernenti le scale di valutazione e ai punteggi di tutti gli esercizi, eseguibili in modalità "Principiante" o "Esperto".

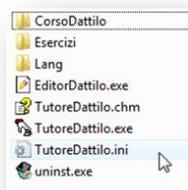
 L'insegnante può salvare le impostazioni di avvio del programma (pulsanti attivi, tastiera 2D o 3D, colori di sfondo, ...) scegliendole a piacere e cambiando poi gli attributi del file TutoreDattilo.ini, che, se il Sistema Operativo è Windows XP, si trova nella cartella principale del programma,.

Se il Sistema Operativo in uso è Windows Vista, il file TutoreDattilo.ini si trova nel percorso:  
***Utente\AppData\Local\VirtualStore\Program Files\TutoreDattilo\TutoreDattilo.ini***

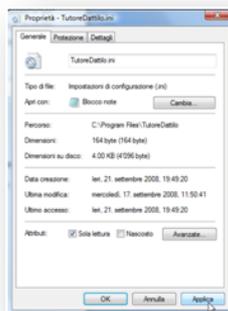


Questa funzionalità è molto utile soprattutto se TutoreDattilo è su un server di rete. Ogni utente può personalizzare tutte le opzioni, ma queste non sono salvate alla chiusura del programma.

Per cambiare gli attributi al file TutoreDattilo.ini, fare click con il pulsante destro del mouse sul file, e nel menu contestuale, scegliere "Proprietà":



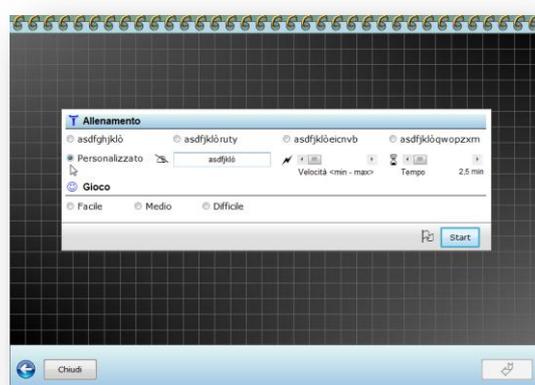
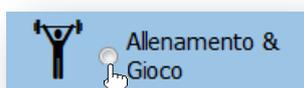
Impostare gli attributi del file su "Sola lettura" – "Applica" - confermare con OK:



## SEZIONE ALLENAMENTO & GIOCO

La versione 7.1 di TutoreDattilo offre un diversivo al normale percorso di apprendimento della dattilografia, tramite due esercitazioni autonome e distinte, che hanno lo scopo di aumentare la precisione e la velocità di battuta.

Per attivare quest'opzione, scegliere, nella finestra principale del programma:



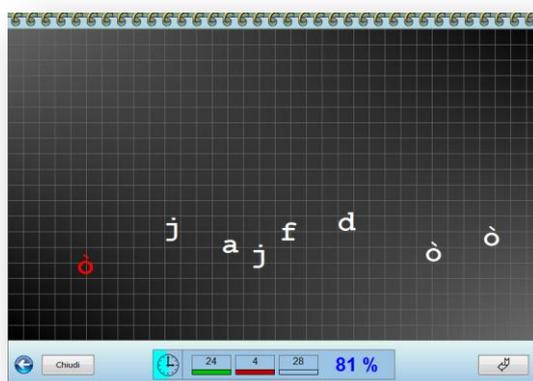
L'opzione **Allenamento** permette di eseguire un allenamento “mirato” sia mediante l'utilizzo di una delle 4 sequenze di caratteri predeterminati, sia mediante una sequenza di caratteri personalizzata inserita direttamente dall'utente (quest'ultima in funzione delle proprie necessità, esigenze e capacità). La personalizzazione dell'allenamento permette di variare l'attività di apprendimento fin dalle prime lezioni, permettendo di inserire ad esempio i caratteri della posizione base.



L'allenamento consiste nel digitare il più velocemente possibile il carattere di colore rosso proposto tra le lettere che scendono, in ordine casuale, all'interno della finestra. Velocità di discesa, numero di lettere e durata dell'allenamento possono essere scelti in base alle varie opzioni disponibili.

Nella parte inferiore della finestra sono visualizzati i seguenti dati:

- ✓ tempo trascorso e tempo residuo della sezione di allenamento;
- ✓ digitazioni corrette;
- ✓ digitazioni errate;
- ✓ totale dei caratteri digitati;
- ✓ indice della "performance" raggiunta (espresso in percentuale e calcolato tenendo conto della posizione verticale nella quale è stato intercettato il carattere da digitare e del numero di errori commessi).



La sezione **Gioco**, associando la naturale propensione delle persone (in particolare dei bambini/ragazzi) al gioco e alla sfida, contribuisce a migliorare, in modo indiretto, il corretto apprendimento della digitazione alla cieca. Ogni gioco, che comprende 6 partite, è concepito su 3 livelli di difficoltà crescente da scegliersi in base alla preparazione e capacità personale.



- ✓ Facile: a cascata cadono in ordine casuale, 6 caratteri minuscoli (bianchi).
- ✓ Medio: i caratteri che scendono in ordine casuale sono 12, e comprendono lettere minuscole e maiuscole (gialle).
- ✓ Difficile: i caratteri che devono essere digitati sono 18 e comprendono lettere minuscole, maiuscole e numeri (azzurri).



Il gioco consiste nella digitazione, il più rapidamente possibile, dei caratteri che scendono dalla finestra senza commettere errori. La penalità per ogni carattere mancato è di 10 punti 😞, mentre è di ben 25 punti, immediatamente scalati dal totale complessivo, per ogni digitazione errata.

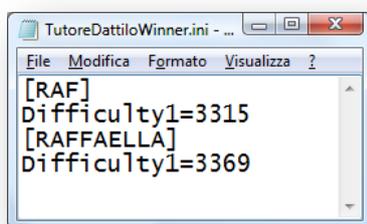
Il punteggio per ogni carattere digitato correttamente 😊 può variare da un massimo di 100 punti ad un minimo di 1 punto in base proporzionale alla posizione (verticale) nella quale è stato intercettato.

Se il giocatore ha avuto accesso al programma TutoreDattilo digitando il proprio "nome" (login), nella parte inferiore della finestra, oltre al punteggio correntemente ottenuto, sarà visualizzato, se disponibile, il miglior risultato ottenuto in precedenza per lo stesso livello di gioco.



In Windows XP, nella cartella principale di TutoreDattilo, il file *TutoreDattiloWinner.ini* manterrà la traccia di tutti i migliori risultati ottenuti da ogni utente che ha avuto accesso al programma con il nome di Login.

Se il Sistema Operativo in uso è Windows Vista, il file *TutoreDattiloWinner.ini* si trova nel percorso:  
*Utente\AppData\Local\VirtualStore\Program Files\TutoreDattilo\TutoreDattiloWinner.ini*



Fare riferimento alla Guida del programma, per sfruttare al meglio tutte le funzionalità di questa sezione.

**QUESTA BREVE DOCUMENTAZIONE NON È ESAUSTIVA,  
ED È INTESA COME UN PICCOLO AIUTO INIZIALE.  
PER SFRUTTARE AL MEGLIO TUTTE LE POTENZIALITÀ DI TUTOREDATTILO,  
SI CONSIGLIA VIVAMENTE DI LEGGERE  
LA GUIDA FORNITA CON IL PROGRAMMA.**