

Impara la dattilografia divertendoti



TUTOREDATTILO

GUIDA ALL'UTILIZZO DI: TutoreDattilo^{PRO} 2.0

by Claudio GUCCHIERATO © 2009-2011

Ciao TUTOREDATTILO
per iniziare scegli tra le opzioni disponibili quella con cui esercitarti e premi il tasto [Invio/Enter]

Corso dattilo
Corso bambini
Esercizi
File di testo
Frase interne

Allenamento & Gioco
Monitor tastiera

001_ASDF_JKLÒ

0 0 % 0,0

09:45:25 TutoreDattilo^{PRO}

Standard Layout





TutoreDattilo^{PRO} 2.0

TutoreDattilo^{PRO} si affianca - ma non sostituisce - la versione normale di **TutoreDattilo** "...pensata per aiutare i bambini, ma anche gli adulti meno esperti, all'uso della tastiera del computer...". Questa versione è stata ideata e progettata per un utilizzo meno ludico, ma più didattico e professionale, per l'apprendimento corretto del metodo di scrittura a dieci dita "alla cieca".

L'utilizzo di TutoreDattilo^{PRO} è consigliato a tutte quelle persone che si avvalgono dell'uso del computer per motivi personali ma, soprattutto, per chi se ne avvale per motivi professionali. TutoreDattilo^{PRO}, infatti, grazie ad un metodo collaudato ormai da molti anni e continuamente perfezionato nel tempo, all'esperienza acquisita e a tutti i contributi ricevuti dai tantissimi utilizzatori della versione "normale", offre la possibilità concreta di aumentare, in breve tempo e in modo significativo, la velocità e la precisione di digitazione mediante l'utilizzo delle dieci dita e senza mai la necessità di guardare la tastiera ("digitazione alla cieca").

Per ottenere questi risultati, che spesso si raggiungono senza quasi rendersene conto tant'è la progressione inconscia dell'apprendimento, TutoreDattilo^{PRO} utilizza un proprio corso di dattilografia (progettato dalla prof.ssa Raffaella Signorelli) e una serie di altri esercizi appositamente ideati per rendere la fruizione del corso, che alle volte, vista la ripetitività di certe esercitazioni può diventare noioso, più interessante e divertente.



Alcune immagini e/o informazioni presenti in questa guida potrebbero, a causa di successivi aggiornamenti, differire da quelle presenti nel software TutoreDattilo e/o EditorDattilo in Vostro possesso.



Questa guida può essere visualizzata durante l'utilizzo di TutoreDattilo^{PRO} (o di Editor Dattilo) premendo il tasto funzione **F1**.



REQUISITI DI SISTEMA



I requisiti minimi hardware per poter installare e utilizzare TutoreDattilo^{PRO} sono:

Windows



Win7



Vista



XP



Computer con processore Pentium II 266Mhz o equivalente



Monitor con risoluzione video minima 1024 x 768 (consigliata: 1280 x 1024 o superiore)
Per una corretta visualizzazione si consiglia l'uso dei caratteri standard 96 DPI



Per poter visualizzare i report dei risultati in modalità **PDF**, occorre che nel computer in uso sia installato Acrobat Adobe Reader o un programma analogo in grado di visualizzare i file PDF



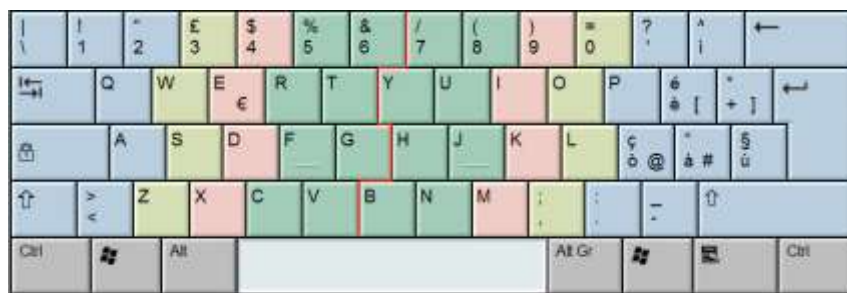
La presenza di una scheda audio è consigliata, ma non necessaria.



MAPPA TASTIERA



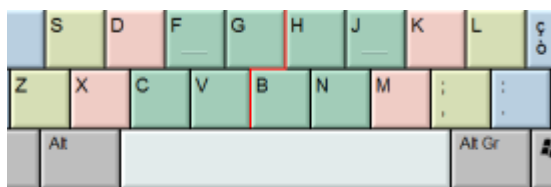
Gli schemi che seguono fanno sempre riferimento alla **tastiera italiana**.



mignolo sinistro	mignolo destro
anulare sinistro	anulare destro
medio sinistro	medio destro
indice sinistro	indice destro
pollici (barra spaziatrice)	

La scelta dei colori della tastiera utilizzati da TutoreDattilo^{PRO}, non è casuale: per ogni dito da usare è associato lo stesso colore per la zona sinistra e per la zona destra (queste combinazioni di colori possono essere cambiate, in funzione alle proprie esigenze personali, scegliendole tra quelle proposte nella finestra delle Opzioni).

La divisione rappresentata dalla riga verticale di colore rosso (mano sinistra/mano destra), può essere in parte modificata in funzione delle impostazioni selezionate nel menu: "Opzioni - Tastiera **Normale** o **Ergonomica**". Questa opzione consente di adattare la divisione, tra mano sinistra e mano destra, in base all'uso della tastiera normale o a quello della tastiera ergonomica.



Divisione tastiera normale



Divisione tastiera ergonomica



DIGITAZIONE A DIECI DITA

La digitazione con l'uso di tutte le dieci dita delle mani alla "cieca", anche se poco praticata, è sicuramente il miglior sistema per imparare a utilizzare la tastiera in modo funzionale e veloce.

Fondamentale, per l'applicazione di questo sistema, è la conoscenza della posizione dei vari tasti. Per questo motivo la tastiera è stata suddivisa in tre linee principali:

- la **linea di base**, che corrisponde ai tasti: ASDFG-HJKLò (parte centrale della tastiera);
- la **linea superiore** che corrisponde ai tasti: QWERT-YUIOP;
- la **linea inferiore** che corrisponde, invece, ai tasti: ZXCV-BNM,...

La **linea di base** deve costituire - **sempre** - il punto di partenza e di arrivo per ogni digitazione.

Per facilitare il corretto posizionamento delle dita nella linea di base, i tasti F e J hanno un piccolo rilievo che ne facilita la localizzazione "tattile". In corrispondenza di questi due tasti, infatti, inizia il posizionamento delle dita:

- **tasto F**: dito indice della mano sinistra (e di conseguenza il medio sarà posizionato sul tasto D, l'anulare sul tasto S e il mignolo sul tasto A);
- **tasto J**: dito indice della mano destra (le altre dita verranno posizionate di conseguenza verso DX).

Importante ricordare che la digitazione di tasti situati fuori dalla posizione base, deve avvenire muovendo solamente il dito appropriato (vedi schema più sopra) che va riportato, poi, sempre nella sua posizione iniziale. La posizione base non deve essere mai abbandonata nemmeno per premere i tasti più lontani o scomodi.

I pollici sono appoggiati sulla barra spaziatrice, che deve sempre essere premuta con il pollice **contrario** alla mano che ha terminato di scrivere. Es: se la parola termina con **A**, premo spazio con il pollice **destro**, se la parola termina con **O**, premo spazio con il pollice **sinistro**.



Analogamente al metodo proposto per le esercitazioni con la tastiera alfanumerica, chi fosse interessato può leggere, a pagina 4, alcuni suggerimenti per imparare l'uso, "alla cieca", anche del tastierino numerico.



Oltre a quanto sopra, una corretta postura del corpo durante l'utilizzo della tastiera, può aiutare a ridurre l'affaticamento fisico e migliorare il rendimento. Ricordarsi quindi di:

- mantenere il busto eretto con il capo leggermente reclinato verso il basso;
- tenere le braccia ad angolo retto e aderenti ai fianchi;
- procurarsi una sedia comoda provvista di schienale.

Buon lavoro!



Quanto detto e suggerito sopra, con riferimento all'associazione "tasto - dito", deve essere considerato valido solo per la digitazione della maggior parte dei caratteri più comuni e non in senso assoluto. Ci possono essere, infatti, delle combinazioni in cui è impossibile associare il dito con il tasto. Per esempio, se si deve digitare il simbolo della "chiocciolina" (@) che corrisponde ai tasti Alt Gr + ò premuti contemporaneamente, applicando alla lettera la tabella si dovrebbe disporre di due mignoli destri! È evidente che in questi casi ognuno troverà la combinazione più pratica.



TASTIERINO NUMERICO

Num Lock	/	*	-
7	8	9	+
4	5 _	6	
1	2	3	Enter
0	.		

indice	medio	anulare	mignolo	pollice
--------	-------	---------	---------	---------

Nella scrittura di un testo con dieci dita alla "cieca" (usando, ad esempio, un editor di testo), per digitare i numeri si devono usare i tasti che si trovano sulla prima linea superiore della tastiera alfanumerica. Adottando, infatti, la posizione di base corretta, questi tasti sono raggiungibili alla "cieca" con estrema facilità. Se, invece, si devono scrivere molti numeri e/o operatori matematici, oppure se si usa un foglio di calcolo elettronico, risulta più pratico e veloce usare il tastierino numerico (o Keypad) che si trova sulla destra della tastiera.

I tasti che compongono il tastierino numerico hanno una duplice funzione: se l'opzione "Bloc Num" o "Num Lock" (dipende dalla lingua) è attiva (spia luminosa di riferimento accesa) si può utilizzare il tastierino per digitare i numeri, mentre se questa opzione non è attiva (spia luminosa di riferimento spenta) i tasti diventano, praticamente, un duplicato dei normali tasti di direzione e di spostamento del cursore, che si trovano sulla tastiera.

Anche per l'uso alla "cieca" del tastierino numerico, si usa una posizione base che rappresenta il punto di partenza e di arrivo per ogni digitazione. Per facilitare il corretto posizionamento delle dita, il tasto con il numero 5 ha lo stesso piccolo rilievo che si trova sui tasti F e J della tastiera alfanumerica.

La posizione di base fa riferimento ai tasti 4, 5, 6 e +:







- tasto 4: dito indice della mano destra - i tasti posti sopra e sotto il 4 (7 e 1) saranno premuti con lo stesso dito;
- tasto 5: dito medio della mano destra - i tasti posti sopra e sotto il 5 (/ , 8 e 2) saranno premuti con lo stesso dito;
- tasto 6: dito anulare della mano destra; i tasti posti sopra e sotto il 6 (* , 9 e 3) saranno premuti con lo stesso dito;
- tasto +: dito mignolo della mano destra; i tasti posti sopra e sotto il + (- , Enter o Invio) saranno premuti con lo stesso dito; da notare che per praticità e per velocizzare la digitazione, anche il tasto con il punto (che si trova sotto il numero 3) viene premuto con il dito mignolo;
- tasto 0: con il pollice della mano destra.

Il tastierino numerico sarà usato con la mano destra, mentre il pollice della mano sinistra premerà la barra spaziatrice (se necessario per spaziare i numeri).



FUNZIONAMENTO

Dopo aver avviato il programma e aver eseguito il Login, è possibile scegliere gli esercizi da utilizzare tra:

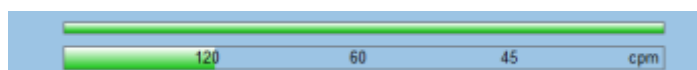
-  FRASI INTERNE [ALT +F]
-  CORSO DATILO [ALT + C]
-  ESERCIZI [ALT +E]
-  FILE DI TESTO [ALT +T]
-  ALLENAMENTO & GIOCO [ALT +A]
-  MONITOR TASTIERA [ALT +M]

Funzionamento del programma con **FRASI INTERNE, CORSO DATILO e ESERCIZI** (con opzioni standard):

- scegliere tra modalità Principiante o Avanzato;
- digitare il testo visualizzato.

 È sempre possibile sospendere temporaneamente l'esercizio premendo il tasto **"Pause/Break"**.

Durante la digitazione di ogni frase la barra dinamica, che cambia colore in funzione al numero delle battute, visualizza la velocità, espressa in caratteri per minuto (cpm). Alla fine di ogni frase viene memorizzata la migliore posizione raggiunta nel livello corrente, in modo da avere un riferimento di paragone durante l'esercizio successivo.



In caso di digitazione sbagliata, oltre al suono che segnala l'errore e alla barra di digitazione che diventa rossa, sul pulsante premuto erroneamente compare il simbolo di errore (che rimane visibile fino alla digitazione esatta).



Dopo la digitazione di ogni frase, e prima della visualizzazione della frase successiva, vengono visualizzati in modo sintetico i seguenti risultati: **battute al minuto, errori commessi e giudizio raggiunto nella singola prova** (quest'ultimo solo e non è stata scelta l'opzione di non visualizzare i giudizi).

Durante l'esecuzione degli esercizi vengono visualizzati (da sinistra a destra) i seguenti dati: numero di frase corrente (1÷5), numero digitazioni esatte, numero errori, percentuale errori, giudizio complessivo (da 0 stelle - insufficiente - a 5 stelle - ottimo), giudizi parziali (numero di stelle) ottenuti nei tre livelli e durata dell'esercizio corrente/durata complessiva.



Dopo l'esecuzione completa di ognuno dei 3 livelli, viene visualizzato il dettaglio dei risultati parziali ottenuti.

Al termine di ogni esercizio completo, invece, è possibile:

- eseguire la stampa dei risultati ottenuti;
- salvare il report dei risultati in un file in formato PDF.



Dopo l'esecuzione di ogni esercitazione, è possibile allenare gli otto caratteri che con maggiore frequenza sono stati digitati erroneamente. Tali caratteri vengono proposti in automatico nella sezione "Allenamento".

Funzionamento con i **FILE DI TESTO** (con opzioni standard):

Durante gli esercizi con i **file di testo**, il funzionamento e la grafica di TutoreDattilo^{PRO} cambiano per adattarsi alla nuova modalità, in particolare:

- non viene più visualizzata la barra dinamica con l'indicazione della velocità;
- gli errori non sono segnalati con un suono e ogni errore viene penalizzato con una breve pausa;
- in caso di errore viene digitata automaticamente la lettera sbagliata;
- nella "barra" inferiore che mostra i dati viene visualizzata una progress bar che indica la "quantità" di testo digitato/mancante.

Durante l'esecuzione dell'esercizio è possibile effettuare una o più pause premendo il tasto "**Pause/Break**". In questo caso, oltre alla sospensione del conteggio del tempo, verrà visualizzata la stima del tempo occorrente per terminare la digitazione del testo rimanente. Al termine dell'esercizio è possibile salvare e/o stampare una tabella in formato PDF riassuntiva con tutti i dati e le valutazioni inerenti l'esercizio svolto.



FRASI INTERNE

TutoreDattilo^{PRO} dispone di alcuni "set" di FRASI INTERNE, da utilizzare come allenamento o come consolidamento alla manualità acquisita, che implicano però la conoscenza di tutta la tastiera. Per questo motivo si consiglia, a chi è a digiuno di dattilografia, di iniziare con il [Corso Dattilo](#). In ognuno dei vari esercizi presenti nelle FRASI INTERNE sono proposte, una dopo all'altra, 15 frasi (scelte a caso fra le 45 presenti per ogni esercizio) che dovranno essere digitate sulla tastiera.



Le FRASI INTERNE, in ogni caso, possono essere utilizzate da chi vuole comunque misurare le proprie capacità, per decidere se deve iniziare dal corso di dattilografia, o per verificare la propria preparazione.

Per utilizzare le Frasi Interne occorre:

- avviare il programma ed effettuare il [Login](#);
- scegliere "FRASI INTERNE" e selezionare dalla lista il "set" di frasi da utilizzare.

I set denominati "**CrazyWords**" (che comprende frasi tutte su due righe, con parole senza senso compiuto e, quindi, che obbligano a guardare solo lo schermo poiché difficilmente memorizzabili) e "**Verba Latina**" (che, come indica il nome, sono citazioni latine, corredate dalla traduzione italiana), sono gli esercizi più complessi, mentre il set più semplice è, evidentemente, quello delle "**Frase per bambini**" (semplici frasi con temi dedicati ai bambini). Le "**Leggi di Murphy**" e i "**Proverbi**" sono di media difficoltà e sono esercizi divertenti e istruttivi.



CORSO DI DATILOGRAFIA

Il corso di dattilografia allegato al programma, se eseguito in modo corretto, consente di acquisire in breve tempo una buona padronanza dell'uso della tastiera con le dieci dita e alla cieca.

Utilizzo del corso:

- effettuare il Login (in questo modo il programma memorizza l'elenco degli esercizi svolti e, a ogni successivo accesso da parte dello stesso utente, viene proposto l'esercizio successivo da eseguire);
- spuntare, eventualmente, l'opzione "Ricorda il tuo nome al prossimo accesso" (meglio non effettuare questa scelta se si usa il programma collettivamente, ad esempio in rete o in una scuola);
- tra le varie opzioni disponibili scegliere "**Corso Dattilo**" (spuntando eventualmente l'opzione "**Corso bambini**") e eseguire le esercitazioni nel loro ordine progressivo;
- assumere una postura corretta e iniziare a copiare le righe di testo proposte digitando con ritmo regolare e privilegiando sempre la precisione rispetto alla velocità.

Durante l'esecuzione degli esercizi del Corso dattilo (e solo di quelli!) e se nelle Opzioni non si è scelto di non visualizzare i giudizi, al termine della digitazione di una frase con risultato insufficiente viene data la possibilità di ripeterne la digitazione. In questo caso, nel report dei risultati, la/le ripetizioni eseguite sono segnalate da una "**R**" seguita dal numero delle ripetizioni (esempio: **R(2)** indica due ripetizioni dello stesso esercizio). Il report dei risultati ottenuti tengono conto del numero complessivo delle digitazioni effettuate, ripetizioni comprese.



Il corso di dattilografia "standard" è affiancato da un corso (Corso bambini) progettato per l'utilizzo da parte dei bambini o da parte di chi, non avendo molto tempo a disposizione, vuole comunque imparare i "primi passi" della digitazione con dieci dita e alla cieca. Questo corso "semplificato", pur utilizzando come base lo stesso metodo ormai consolidato proposto nel corso principale, si caratterizza per un minore numero di esercizi e ripetizioni che lo rende particolarmente adatto per l'insegnamento della dattilografia anche a soggetti con difficoltà di apprendimento.

Per utilizzare il "Corso bambini":

- selezionare "**Corso Dattilo**"
- spuntare il checkbox "**Corso bambini**"



N.B.: non è possibile eseguire il Corso Bambini in modalità Avanzato.



I corsi di dattilografia disponibili in questo programma sono stati pensati, ideati e realizzati dalla prof.ssa Raffaella Signorelli che, tra le altre materie, insegna "dattilografia" in una scuola professionale commerciale in Svizzera. Tali corsi sono frutto dell'esperienza accumulata in anni di insegnamento direttamente tra i banchi di scuola e, per questo, rappresentano uno strumento didattico valido e collaudato.



ESERCIZI

TutoreDattilo^{PRO} consente di utilizzare per le esercitazioni, oltre alle FRASI INTERNE, al CORSO DATTILO e ai FILE DI TESTO, degli esercizi appositamente creati in relazione a particolari esigenze dell'utilizzatore. Questa possibilità può servire per fini educativi "mirati" verso soggetti con determinate difficoltà.

Editor Dattilo, distribuito con TutoreDattilo^{PRO} e presente nella medesima cartella di installazione, permette di creare semplicemente un set di frasi personalizzate. La struttura di questi esercizi è la stessa di quelli delle FRASI INTERNE e del CORSO DATTILO: sono quindi 15 frasi, divise su 3 livelli di 5 frasi ognuno. Le frasi possono essere su una o due righe, e ogni riga può avere un massimo di 64 caratteri.

Per utilizzare gli esercizi personalizzati occorre:

- copiare gli esercizi creati nella cartella "Esercizi";
- avviare il programma ed effettuare il Login;
- scegliere "Esercizi" e selezionare dalla lista il file da utilizzare.



FILE DI TESTO

Per gli utilizzatori più esperti, e per tutti quelli che desiderano migliorare e affinare le proprie capacità, TutoreDattilo^{PRO} permette di esercitarsi anche mediante l'utilizzo di normali file di testo con estensione *.txt.

Questi file, scelti liberamente in funzione alle proprie preferenze e/o necessità didattiche, dovranno essere copiati, al pari degli esercizi personalizzati creati con Editor Dattilo, nella cartella **Esercizi** (predisposta nel percorso principale dove è installato TutoreDattilo^{PRO}) e non dovranno avere dimensioni maggiori di 25 KB (in caso contrario non verranno visualizzati nella lista dei file disponibili per le esercitazioni). In alternativa è possibile ricercare liberamente nel proprio disco fisso il file di testo desiderato selezionando l'opzione ">>> **Scegli il file di testo...**" sempre presente in fondo alla lista dei file disponibili.

Questi file, quando sono visualizzati all'interno della lista di TutoreDattilo^{PRO}, riportano accanto al nome anche l'indicazione del tempo stimato occorrente per la digitazione di tutto il testo contenuto al loro interno. Tale stima di massima è calcolata ipotizzando una velocità di digitazione che va da un minimo di 120 a un massimo di 200 battute al minuto.



Durante gli esercizi con i FILE DI TESTO, il funzionamento e la grafica di TutoreDattilo^{PRO} cambiano per adattarsi alla nuova modalità.



GIUDIZI E VALUTAZIONI

Alla fine di ogni esercizio e/o al termine di ogni livello, vengono visualizzati i risultati o le medie dei risultati ottenuti in riferimento alla velocità di digitazione e alla precisione ottenuta (numero di errori). Tali risultati vengono visualizzati sia in forma numerica, sia in forma grafica e sia in forma di giudizio sintetico, secondo le scale qui sotto riportate. Inoltre, alla fine di ogni esercitazione, viene espresso un giudizio globale complessivo che tiene conto della media di tutti i risultati ottenuti (velocità e precisione) durante le esercitazioni.



*IMPORTANTE RICORDARE CHE, UN GIUDIZIO DI INSUFFICIENZA OTTENUTO NELLA VALUTAZIONE DELLA VELOCITÀ O NELLA VALUTAZIONE DELLA PRECISIONE, DARÀ - **SEMPRE** - UN GIUDIZIO COMPLESSIVO DI INSUFFICIENZA.*



TABELLE CON I CRITERI DI VALUTAZIONE

VELOCITA' - NUMERO DI CARATTERI PER MINUTO - VALUTAZIONE							
MODALITÀ PRINCIPIANTE				MODALITÀ AVANZATO			
>=	150	Ottimo	★★★★★	>=	220	Ottimo	★★★★★
>=	140	Molto Buono	★★★★☆	>=	210	Molto Buono	★★★★☆
>=	120	Buono	★★★☆☆	>=	190	Buono	★★★☆☆
>=	90	Discreto	★★★☆☆	>=	160	Discreto	★★★☆☆
>=	50	Sufficiente	★★☆☆*	>=	120	Sufficiente	★★☆☆*
<	50	Insufficiente	☆☆☆☆	<	120	Insufficiente	☆☆☆☆

PRECISIONE - NUMERO ERRORI COMPLESSIVI - VALUTAZIONE							
MODALITÀ PRINCIPIANTE				MODALITÀ AVANZATO			
<	2,0%	Ottimo	★★★★★	<	1,00%	Ottimo	★★★★★
<=	2,5%	Molto Buono	★★★★☆	<=	1,25%	Molto Buono	★★★★☆
<=	3,0%	Buono	★★★☆☆	<=	1,50%	Buono	★★★☆☆
<=	3,5%	Discreto	★★★☆☆	<=	1,75%	Discreto	★★★☆☆
<=	4,0%	Sufficiente	★★☆☆*	<=	2,00%	Sufficiente	★★☆☆*
>	4,0%	Insufficiente	☆☆☆☆	>	2,00%	Insufficiente	☆☆☆☆

VALUTAZIONE GLOBALE FINALE IN BASE ALLE MEDIE DEI RISULTATI OTTENUTI			
VELOCITÀ	PRECISIONE	VALUTAZIONE COMPLESSIVA	
Ottimo	Ottimo	Ottimo	★★★★★★
Ottimo	Molto Buono	Molto Buono	★★★★★
Ottimo	Buono	Buono	★★★★
Ottimo	Discreto	Discreto	★★★☆☆
Ottimo	Sufficiente	Discreto	★★★☆☆
Ottimo	Insufficiente	Insufficiente	★★☆☆*
Molto Buono	Ottimo	Ottimo	★★★★★★
Molto Buono	Molto Buono	Molto Buono	★★★★★
Molto Buono	Buono	Buono	★★★★
Molto Buono	Discreto	Discreto	★★★☆☆
Molto Buono	Sufficiente	Sufficiente	★★★☆☆
Molto Buono	Insufficiente	Insufficiente	★★☆☆*
Buono	Ottimo	Molto Buono	★★★★★
Buono	Molto Buono	Buono	★★★★
Buono	Buono	Buono	★★★★
Buono	Discreto	Discreto	★★★☆☆
Buono	Sufficiente	Sufficiente	★★★☆☆
Buono	Insufficiente	Insufficiente	★★☆☆*
Discreto	Ottimo	Molto Buono	★★★★★
Discreto	Molto Buono	Buono	★★★★
Discreto	Buono	Discreto	★★★☆☆
Discreto	Discreto	Discreto	★★★☆☆
Discreto	Sufficiente	Sufficiente	★★★☆☆
Discreto	Insufficiente	Insufficiente	★★☆☆*
Sufficiente	Ottimo	Molto Buono	★★★★★
Sufficiente	Molto Buono	Buono	★★★★
Sufficiente	Buono	Discreto	★★★☆☆
Sufficiente	Discreto	Sufficiente	★★★☆☆
Sufficiente	Sufficiente	Sufficiente	★★★☆☆
Sufficiente	Insufficiente	Insufficiente	★★☆☆*
Insufficiente	Ottimo	Insufficiente	★★☆☆*
Insufficiente	Molto Buono	Insufficiente	★★☆☆*
Insufficiente	Buono	Insufficiente	★★☆☆*
Insufficiente	Discreto	Insufficiente	★★☆☆*
Insufficiente	Sufficiente	Insufficiente	★★☆☆*
Insufficiente	Insufficiente	Insufficiente	★★☆☆*



N.B. I giudizi vengono visualizzati SOLO se non è stata scelta l'opzione di non visualizzare i giudizi.

COEFFICIENTE DI DIFFICOLTÀ



Digitare la lettera "f" risulta fisicamente molto più semplice che digitare la lettera "Q" come, del resto, digitare lo "spazio" è molto più semplice che digitare il punto esclamativo "!"; per questo motivo, al fine di consentire un corretto confronto tra gli esercizi effettuati utilizzando i testi liberi, nei report di stampa viene indicato il coefficiente di difficoltà presente nel testo utilizzato. Tale coefficiente, che può assumere un valore da 1 (semplice) a 5 (difficile), viene calcolato utilizzando i parametri (calcolati per la tastiera italiana) indicati in questa tabella.

LETTERE	COEFFICIENTE DI DIFFICOLTÀ
Spazio	1,0
asdfjklò	1,2
ghàù	1,4
qertyuipè+	1,6
zcvbnm	1,8
wox,	2,0
ASDFGHJKLQWERTYUIOPÉZXCVBNM;:	2,5
1234567890'ì	3,0
!"%()=?&	3,5
£\$/^ç°*><-_\\\$	4,0
€@#[]	5,0



STAMPE E REPORT

Al termine di qualunque esercizio è possibile stampare una copia, in formato A4, con il dettaglio dei risultati ottenuti. In alternativa alla stampa è possibile salvare ogni singolo report in un file PDF. Questa operazione, salvo diversa impostazione, avviene (di default) automaticamente e i file vengono salvati nella cartella **“Risultati”**.

In ogni stampa o report vengono visualizzati, tra l'altro:

- velocità di digitazione;
- numero e percentuale degli errori;
- valutazione dei risultati ottenuti;
- tempo complessivo impiegato per svolgere l'esercizio (solo nel file in formato PDF);
- elenco degli errori più frequenti;
- il numero e il dettaglio del tipo di caratteri digitati;
- coefficiente di difficoltà dell'esercizio.

Report di stampa su carta

Report di stampa in formato PDF

TutoreDattiloPro
 Risultati ottenuti da: RAFFAELLA sabato, 6 agosto 2011

Risultati primo livello - categoria: Principiante

Frase 01 battute / min. = 230	Errori: 1,7%	Giudizio: Ottimo
Frase 02 battute / min. = 218	Errori: 0,9%	Giudizio: Ottimo
Frase 03 battute / min. = 178	Errori: 1,1%	Giudizio: Ottimo
Frase 04 battute / min. = 219	Errori: 0,5%	Giudizio: Ottimo
Frase 05 battute / min. = 192	Errori: 1,7%	Giudizio: Ottimo
Media battute / min. = 194	Errori: 1,0%	Giudizio: Ottimo

Risultati secondo livello - categoria: Principiante

Frase 06 battute / min. = 268	Errori: 3,4%	Giudizio: Ottimo
Frase 07 battute / min. = 215	Errori: 1,7%	Giudizio: Ottimo
Frase 08 battute / min. = 216	Errori: 0,9%	Giudizio: Ottimo
Frase 09 battute / min. = 232	Errori: 1,7%	Giudizio: Ottimo
Frase 10 battute / min. = 261	Errori: 1,7%	Giudizio: Ottimo
Media battute / min. = 221	Errori: 1,7%	Giudizio: Ottimo

Risultati terzo livello - categoria: Principiante

Frase 11 battute / min. = 230	Errori: 0,9%	Giudizio: Ottimo
Frase 12 battute / min. = 244	Errori: 1,7%	Giudizio: Ottimo
Frase 13 battute / min. = 253	Errori: 1,1%	Giudizio: Ottimo
Frase 14 battute / min. = 253	Errori: 1,8%	Giudizio: Ottimo
Frase 15 battute / min. = 269	Errori: 0,8%	Giudizio: Ottimo
Media battute / min. = 263	Errori: 1,0%	Giudizio: Ottimo

Risultati complessivi dell'esercizio

Velocità = 345 battute / min [Ottimo] Errori 1,26% [Ottimo] Battute tot = 981
Valutazione globale dell'esercizio: OTTIMO

Totale errori di battitura: 11 Totale numero battute: 981

L'esercizio corrente è stato eseguito utilizzando il file Q18_V_M_08

Insufficiente Sufficiente Discreto Buono Molto Buono Ottimo

TutoreDattiloPro by © C. Quaccheri 2008 - 2011 <http://www.tutoredattilo.it>

TutoreDattiloPro
 Risultati ottenuti da: RAFFAELLA giovedì, 28 luglio 2011 (15:35:25)

Categoria Principiante

Livello 1 ★★★★★

Frase 1 battute / min. = 145	Basso	Errori: 0,0%	Ottimo	Giudizio: Molto Buono
Frase 2 battute / min. = 139	Basso	Errori: 0,0%	Ottimo	Giudizio: Molto Buono
Frase 3 battute / min. = 151	Molto Buono	Errori: 0,0%	Ottimo	Giudizio: Ottimo
Frase 4 battute / min. = 145	Basso	Errori: 3,4%	Discreto	Giudizio: Discreto
Frase 5 battute / min. = 162	Discreto	Errori: 0,0%	Ottimo	Giudizio: Molto Buono
Media battute / min. = 137	Basso	Errori: 0,7%	Ottimo	Giudizio: Molto Buono

Livello 2 ★★★★★

Frase 1 battute / min. = 249	Ottimo	Errori: 0,0%	Ottimo	Giudizio: Ottimo
Frase 2 battute / min. = 218	Ottimo	Errori: 3,4%	Discreto	Giudizio: Discreto
Frase 3 battute / min. = 249	Ottimo	Errori: 0,0%	Ottimo	Giudizio: Ottimo
Frase 4 battute / min. = 232	Ottimo	Errori: 0,0%	Ottimo	Giudizio: Ottimo
Frase 5 battute / min. = 216	Ottimo	Errori: 1,7%	Ottimo	Giudizio: Ottimo
Media battute / min. = 233	Ottimo	Errori: 1,0%	Ottimo	Giudizio: Ottimo

Livello 3 ★★★★★

Frase 1 battute / min. = 249	Ottimo	Errori: 1,7%	Ottimo	Giudizio: Ottimo
Frase 2 battute / min. = 215	Ottimo	Errori: 1,8%	Ottimo	Giudizio: Ottimo
Frase 3 battute / min. = 226	Ottimo	Errori: 0,0%	Ottimo	Giudizio: Ottimo
Frase 4 battute / min. = 232	Ottimo	Errori: 1,7%	Ottimo	Giudizio: Ottimo
Frase 5 battute / min. = 268	Ottimo	Errori: 1,7%	Ottimo	Giudizio: Ottimo
Media battute / min. = 250	Ottimo	Errori: 1,4%	Ottimo	Giudizio: Ottimo

Risultati complessivi dell'esercizio ★★★★★

Digitazioni al minuto = 267 [Ottimo] Rapporto errori/battute: 1,26% [Ottimo]
 Totale numero battute: 940 Totale errori di battitura: 12
 Tempo complessivo: 00:04:47
 Errori più frequenti: Sp(3) a(2) a(3) a(1) i(1) a(1) c(1) a(1)

Valutazione globale dell'esercizio: OTTIMO

L'esercizio corrente è stato eseguito utilizzando il file Q18_V_M_08

TutoreDattiloPro by © C. Quaccheri 2008 - 2011 <http://www.tutoredattilo.it>



ALLENAMENTO & GIOCO

Questa sezione del programma intende, cercando di unire l'utile al dilettevole, offrire un diversivo al normale percorso di apprendimento della dattilografia, tramite due esercitazioni autonome e distinte che hanno come scopo comune quello di aumentare la precisione e la velocità di digitazione.

ALLENAMENTO

Questa opzione permette di eseguire un allenamento "**mirato**" sia mediante l'utilizzo di una delle 8 sequenze di caratteri predeterminate, sia mediante una sequenza personalizzata inserita direttamente dall'utente (quest'ultima in funzione delle proprie necessità e/o esigenze e/o capacità) o automaticamente dal programma stesso in relazione agli errori commessi nei precedenti esercizi.

L'allenamento consiste nel digitare il più velocemente possibile il carattere alfanumerico evidenziato con il colore "**rosso**" tra le lettere che scendono, in ordine casuale, all'interno della finestra.

Velocità, numero di lettere e durata dell'allenamento possono essere scelti in base alle varie opzioni disponibili.

Nella parte inferiore della finestra vengono visualizzati i seguenti dati: tempo trascorso e tempo residuo della sezione di allenamento, digitazioni corrette, digitazioni errate, totale dei caratteri digitati e indice della "Performance" raggiunta. Questo indice, espresso in percentuale, viene calcolato tenendo conto sia della posizione verticale nella quale è stato intercettato il carattere da digitare e sia del numero di errori commessi.



Al termine di ogni allenamento facendo click sull'icona del foglio visualizzata sul lato inferiore della lavagna, vengono visualizzati progressivamente i risultati ottenuti. Questi risultati sono salvati nel file, denominato "nomeloin.dat", che si crea automaticamente nella cartella "**Risultati**".

GIOCO

Questa sezione, 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.



il primo livello (*Facile*) propone la digitazione dei caratteri casuali minuscoli: **asdfghjklòertyui**;



il secondo livello (*Medio*) propone la digitazione dei caratteri del primo livello con l'aggiunta dei caratteri minuscoli: **qwopzxcvbnm**;





il terzo livello (*Difficile*) propone la digitazione di tutti i caratteri precedenti, minuscoli e maiuscoli, con l'aggiunta del punto e del punto e virgola.

Il livello di difficoltà, inoltre, aumenta gradualmente e proporzionalmente in base al numero della "partita" corrente.

FUNZIONAMENTO E SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è quello di digitare, il più rapidamente possibile, i caratteri che scendono dalla finestra cercando di non commettere errori.

In quest'ultimo caso, infatti, la penalità è di **10** punti per ogni carattere mancato  e 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.

Per facilitare la distinzione tra i caratteri, quelli minuscoli sono bianchi mentre quelli maiuscoli sono gialli.

Nella parte superiore sinistra della finestra verrà visualizzato, se disponibile, il miglior risultato ottenuto in precedenza per lo stesso livello di gioco.



MONITOR TASTIERA

Questa sezione del programma consente di visualizzare, sia in modo grafico e sia in modo "descrittivo", il tasto correntemente premuto. L'utilizzo di questa funzione risulta particolarmente utile, soprattutto nelle prime fasi di apprendimento del metodo di digitazione con dieci dita alla cieca, al fine di acquisire e/o consolidare "l'orientamento" necessario per il reperimento dei tasti senza guardare la tastiera.

Durante l'uso di questa opzione, oltre ad essere evidenziato graficamente il tasto schiacciato, viene visualizzato anche il carattere alfanumerico corrispondente al tasto premuto e il dito con il quale questo carattere deve essere premuto.

La visualizzazione del tasto premuto può venir omessa in caso di utilizzo contestuale di altre opzioni (zoom e tastiera nascosta), mentre rimane sempre attiva la descrizione del tasto e del dito da utilizzare.

Per uscire da monitor tastiera fare click su

EXIT

















Come per tutti gli altri esercizi è fondamentale mantenere la posizione di base (ASDF - JKLò) durante le esercitazioni.

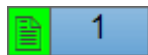


DESCRIZIONE COMANDI

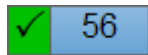
Comandi Menu

- | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | Chiude l'applicazione [Esc] |
|  | Riavvia il programma e permette di effettuare un nuovo Login [ALT +1] |
|  | Colora la tastiera e indica il dito da usare per premere un tasto [ALT +2] |
|  | Evidenzia ulteriormente i tasti che devono essere premuti [ALT +3] |
|  | Abilita l'esecuzione dei suoni [ALT +4] |
|  | Cambia il colore dello sfondo [ALT + 5] |
|  | Visualizza o nasconde la tastiera [ALT +6] |
|  +  | Con tastiera nascosta e opzione "Evidenzia..." visualizza la lettera da digitare in modalità ingrandita |
|  | Alterna la visualizzazione della tastiera con effetto 2D o 3D [ALT +7] |
|  | Visualizza la finestra con le Opzioni [ALT +8] |
|  | Abilita o disabilita il Metronomo [ALT +9] |
|  | Visualizza la finestra con le informazioni sul programma [ALT +0] |
|  | Visualizza la guida del programma [F1] |
-

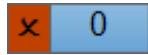
Barra delle informazioni



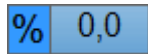
Indica il numero della frase e il livello (colore) dell'esercizio corrente



Numero di battute complessive esatte



Numero di errori complessivi



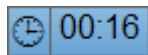
Percentuale complessiva di errori



Giudizio complessivo



Giudizio complessivo 1, 2 e 3 livello



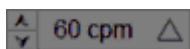
Tempo esercizio corrente/tempo complessivo



In modalità File di Testo visualizza la "quantità" di testo digitato/da digitare



Indica che è stato impostato un tempo di allenamento nella finestra di Login



Imposta la frequenza del metronomo e abilita/disabilita la visualizzazione grafica alternativa o abbinata al suono [ALT +(PIÙ) O ALT -(MENO)]



LOGIN

- Benvenuti nel tutore di dattilografia -

Scrivi o seleziona il tuo nome

TUTOREDATTILO


Ricorda il tuo nome al prossimo accesso

Imposta il tempo di allenamento 5 minuti

Ricordati di assumere una postura corretta prima di iniziare gli esercizi

OK

Non è possibile utilizzare il programma se non si inserisce il proprio nome nella finestra di Login.

La finestra di Login viene visualizzata ad ogni avvio o riavvio  (salvo diversa impostazione) del programma.

Da questa finestra è possibile:

- digitare il proprio nome [User] (se un utente ha già avuto accesso al programma potrà selezionare il proprio nome nella casella a discesa);

- Benvenuti nel tutore di dattilografia -

Scrivi o seleziona il tuo nome

CLAUDIO

ANNA

CLAUDIO

RAFFAELLA

SANDRA

TUTOREDATTILO

- l'inserimento del nome di login permette, inoltre, di memorizzare il nome del file dell'ultimo esercizio del "Corso di dattilografia" eseguito, la stampa del proprio nome nella reportistica e il salvataggio dei migliori risultati ottenuti nella sezione giochi;
- memorizzare il proprio nome [User] in modo tale che ai successivi accessi del programma questo venga digitato automaticamente dal programma (sconsigliabile selezionare questa opzione se l'uso del programma è condiviso tra più persone);
- impostare un tempo di allenamento alla scadenza del quale verrà visualizzato un messaggio di avviso (si potrà in ogni caso continuare ad usare normalmente il programma).



OPZIONI



Localizza la lingua del programma (**NON** cambia la lingua delle frasi interne e degli esercizi)



Imposta la tastiera con la suddivisione "normale" oppure con quella "ergonomica"



Imposta la scelta tra diversi schemi di colore della tastiera in funzione alle proprie esigenze.



Regola (0÷10) il volume generale dei suoni



Salvataggio automatico dei risultati di tutti gli esercizi nella cartella "**Risultati**"




Imposta il programma in modalità "Avanzato"



Visualizza o nasconde i giudizi testuali (*tale opzione, che vale anche per i report su carta, può essere utilizzata per non "scoraggiare" con giudizi poco gratificanti l'utilizzatore alle prime armi o con qualche tipo di difficoltà*).



Consente di scegliere se effettuare o meno il Login ad ogni riavvio  di programma (*utile durante l'utilizzo personale di TutoreDattilo^{PRO}*)



Stampa su carta (A4) della sola tastiera. Tale stampa può essere effettuata anche senza i caratteri alfanumerici (*utile per la ricognizione mnemonica della posizione dei tasti*).



N.B.: le opzioni relative alla lingua, tipo di tastiera e volume sono memorizzate a livello generale (per tutti gli utenti), mentre le altre sono memorizzate per ogni utente.



PRINCIPIANTE E AVANZATO

Le modalità Principiante e Avanzato si differenziano per la diversa valutazione dei risultati ottenuti e per la diversa visualizzazione grafica dell'interfaccia, ma non per la diversità degli esercizi proposti che rimangono uguali in entrambi i casi. La modalità "**Principiante**" è adatta a chi si avvicina per la prima volta alla dattilografia e vuole migliorare la propria preparazione per un uso personale, mentre la modalità "**Avanzato**" è consigliata a chi ha già una discreta pratica con la dattilografia e vuole migliorarla fino ad arrivare a performance di livello professionale.

Di seguito le differenze tra le due modalità.

MODALITÀ PRINCIPIANTE:

- tastiera colorata con associazione visiva colore-dito da utilizzare;
- visualizzazione del dito da usare;
- visualizzazione del tasto premuto erroneamente;
- visualizzazione della divisione virtuale, tra mano destra e sinistra, della tastiera;
- la valutazione massima è assegnata con il raggiungimento della velocità di battitura di 150 cpm e con un numero di errori inferiore al 2% sul totale delle battute complessive.

MODALITÀ AVANZATO:

- tastiera nascosta;
- la valutazione massima è assegnata con il raggiungimento della velocità di battitura di 220 cpm e con un numero di errori inferiore al 1,0% sul totale delle battute complessive.



METRONOMO

Nelle prime fasi di apprendimento della "scrittura veloce alla cieca", è molto importante mantenere il ritmo di digitazione del testo il più regolare e costante possibile. Per questo, fino dai tempi della macchina per scrivere, veniva utilizzato il metronomo quale aiuto e/o ausilio per il raggiungimento e il mantenimento della regolarità nella battuta. Ritenendo che questa pratica sia tuttora valida e utile, questa funzionalità, che può essere attivata, programmata e disattivata a discrezione personale, è stata inclusa anche in TutoreDattilo^{PRO}.

COME UTILIZZARE IL METRONOMO DURANTE LA DIGITAZIONE

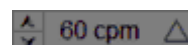
Indicativamente, un principiante, dovrebbe iniziare a digitare fin dalle prime lezioni alla velocità di circa una battuta al secondo, per questo si consiglia, in generale, di impostare il metronomo su 60 battute al minuto (impostazione di default), per poi aumentare la frequenza gradualmente, fino ad un massimo di 120 battute/minuto, in base all'abilità personale raggiunta con l'allenamento. Ovviamente nulla vieta, soprattutto all'inizio, di impostare frequenze più basse. In questo caso, siccome TutoreDattilo^{PRO} assegna un risultato insufficiente per gli esercizi svolti (in modalità Principiante) con una velocità inferiore alle 50 battute al minuto, occorre ignorare questa valutazione negativa poiché è molto più importante, anche a discapito del giudizio, acquisire un ritmo corretto e regolare in quanto questo aiuta a memorizzare la localizzazione dei tasti e il dito con il quale questi devono essere premuti. In ogni caso, se si desidera evitare che questi eventuali giudizi negativi vengano visualizzati, è possibile disattivare temporaneamente la visualizzazione degli stessi spuntando, nella finestra Opzioni del programma, la relativa voce: "Non visualizzare giudizi e valutazioni".

COME IMPOSTARE IL METRONOMO

- Attivare il metronomo con un click sul pulsante

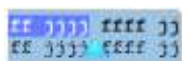


Viene così visualizzato il pannello per il controllo del metronomo



- Impostare la frequenza delle battute per minuto secondo i criteri più sopra esposti (la regolazione possibile varia tra le 30 e le 120 battute/minuto)

COME FUNZIONA IL METRONOMO



Se i suoni del programma sono attivi la frequenza impostata viene scandita da un ticchettio sonoro accompagnato dalla visualizzazione grafica di un triangolino azzurro ▲ che, lampeggiando in accordo con la frequenza impostata, indica quando premere il tasto con la lettera da digitare.



Quando la frequenza impostata non viene mantenuta, sia perché si digita troppo velocemente, sia perché si digita troppo lentamente, il triangolino diventa rosso ▲ e così rimane fino a che non viene nuovamente ripreso il ritmo impostato.

Se la grafica è di disturbo e distrae mentre si digita, è possibile disattivarla (**solo se i suoni sono attivi**) con un click sul triangolino situato accanto all'impostazione della velocità.



Viceversa se si preferisce visualizzare solo la grafica, disattivare i suoni e seguire la frequenza impostata facendo riferimento unicamente alle indicazioni grafiche ("triangolino" lampeggiante).



N.B. Il metronomo è attivabile solo in modalità "PRINCIPIANTE".



CREARE UN LINK SUL DESKTOP

Se si desidera semplificare o limitare l'uso del TutoreDattilo^{PRO}, più semplicemente si desidera proporre una serie di esercizi mirati senza costringere l'utilizzatore a selezionarli prima dell'inizio delle esercitazioni, può risultare comodo associare, direttamente all'avvio del programma, l'esecuzione di un determinato file (esercizio). Per associare l'esecuzione di un determinato file direttamente all'avvio di TutoreDattilo^{PRO}, è necessario creare un link sul Desktop di Windows, utilizzando la seguente procedura:

- selezionare il file TutoreDattilo^{PRO}.exe;
- fare click con il pulsante destro del mouse;
- dal menu contestuale selezionare la voce: "**Invia a**" > "**Desktop**";
- verrà creato un nuovo collegamento sul Desktop di Windows;
- selezionare questo nuovo collegamento;
- fare click con il pulsante destro del mouse;
- dal menu contestuale selezionare la voce: "**Proprietà**";
- dalla finestra visualizzata scegliere la scheda "**Collegamento**";
- aggiungere, alla fine del testo presente in "**Destinazione**", uno **spazio**, il simbolo "/" e il nome del file da associare;
- fare click su **Applica**.

Ipotizzando che il programma TutoreDattilo^{PRO} sia stato installato nel percorso predefinito, e che il file si chiami "*Nome_Esercizio.ftd*", ecco come deve essere integrata la stringa originale presente nella casella "**Destinazione**":



Es. **C:\Programmi\TutoreDattiloPro\TutoreDattiloPro.exe / Nome_Esercizio.ftd**



N.B. il file da associare al link esterno deve trovarsi nella cartella predefinita (**/Esercizi**) che contiene gli esercizi di TutoreDattilo^{PRO}.



EDITOR DATTILO

Editor Dattilo, distribuito con il TutoreDattilo^{PRO}, consente di creare in modo semplice e corretto un set di frasi personalizzate, da utilizzare in alternativa a quelle già presenti nel programma, per effettuare gli esercizi di dattilografia.

COME CREARE UN NUOVO FILE

Dopo aver aperto il programma:

- premere il pulsante "Nuovo";
- digitare il nome da assegnare al nuovo file, es. Frasi in inglese, e premere il pulsante "Salva". (N.B. non specificare nessuna estensione, l'estensione verrà inserita automaticamente);
- impostare il numero delle frasi che si vogliono inserire nei tre livelli di ogni esercizio, in questo modo, al raggiungimento del numero delle frasi impostato, il passaggio da un livello a quello superiore sarà effettuato automaticamente;
- iniziare a digitare, nella prima riga, il testo della frase (la lunghezza minima del testo deve essere di almeno tre caratteri, anche se è vivamente consigliabile digitare frasi di lunghezza superiore);
- proseguire (eventualmente) la digitazione della frase nella seconda riga;

- selezionare (eventualmente) il numero della frase (es: 1, 2, 3... 15);
- selezionare (eventualmente) il livello in cui inserire la frase (es. 1, 2 o 3);
- premere il pulsante "Salva";
- procedere come sopra fino al completamento di tutte le frasi previste (da un minimo di 5 ad un massimo di 15 frasi per ogni livello). N.B. Con solo 15 frasi (5 per livello) queste non potranno essere proposte in modalità casuale ma solo in modalità sequenziale e ripetitiva.

Terminata la digitazione di tutte le frasi, è possibile scegliere se uscire dal programma oppure iniziare, secondo la procedura descritta più sopra, la scrittura di un nuovo file.

COME LEGGERE E/O MODIFICARE UN FILE ESISTENTE.

Dopo aver aperto il programma:

- premere il pulsante "Apri";
- scegliere il file *.ftd da aprire;
- selezionare il numero della frase;
- selezionare il livello;
- premere il pulsante "Leggi";
- effettuare (eventualmente) le modifiche necessarie;
- premere il pulsante "Salva";
- premere ancora il pulsante "Leggi / Successiva" per visualizzare e/o modificare in sequenza le frasi successive.

Note sull'utilizzo del programma

La creazione autonoma di nuove frasi da utilizzare per le esercitazioni con il TutoreDattilo^{PRO} dovrebbe, in linea di massima e salvo casi particolari, rispettare le seguenti regole:

- nel primo livello (il più semplice) vengono proposte brevi frasi che contengono solo caratteri minuscoli;
- nel secondo livello, invece, vengono proposte frasi che contengono caratteri maiuscoli;
- nel terzo livello, infine, vengono proposte delle frasi più lunghe che contengono anche simboli di punteggiatura.

ATTENZIONE: tutti i file *.ftd creati dovranno risiedere necessariamente nell'apposita cartella "**Esercizi**" (predisposta nel percorso principale dov'è installato il TutoreDattilo^{PRO}), in caso contrario non potranno essere utilizzati dal programma.



Nella digitazione delle frasi dovranno essere assolutamente evitate tutte le lettere che non sono presenti direttamente sulla tastiera come, ad esempio, i simboli che vengono editati con l'uso contemporaneo del tasto "alt" e del tastierino numerico. Volendo è possibile inserire, all'interno di una frase, il simbolo dell'Euro (Alt Gr+e). Bisogna però ricordare che, nei sistemi operativi non recenti e non aggiornati, questo simbolo non è disponibile. Comunque, TutoreDattilo^{PRO} è programmato per eseguire una verifica sia sulla compatibilità dei caratteri sia sulla lunghezza della/e frasi lette dal file esterno. In caso d'incompatibilità totale o parziale, le frasi saranno modificate e adeguate automaticamente o ignorate. In quest'ultimo caso viene utilizzata una corrispondente frase interna.



www.tutoredattilo.it