

TUTOREDATTILO 7.1 – MINI GUIDA PER L'INSEGNANTE

PER SFRUTTARE AL MEGLIO TUTTE LE POTENZIALITÀ DI TUTOREDATTILO, SI CONSIGLIA VIVAMENTE DI LEGGERE LA GUIDA FORNITA CON IL PROGRAMMA.

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

<http://www.tutoredattilo.it/materiali.html>

e installarla sui PC dei ragazzi.



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

- Sempre a questo link

<http://www.tutoredattilo.it/materiali.html>

scaricare il Corso dattilo per bambini e decomprimerlo.

- Aprire la cartella "CorsoDattilo" presente nel percorso di installazione del programma (solitamente C:\Programmi\TutoreDattilo\CorsoDattilo. Dopo aver fatto una copia di backup del corso standard, cancellare tutti i file *.ftd presenti nella cartella e sostituirli con quelli del Corso per bambini scaricato dal sito.

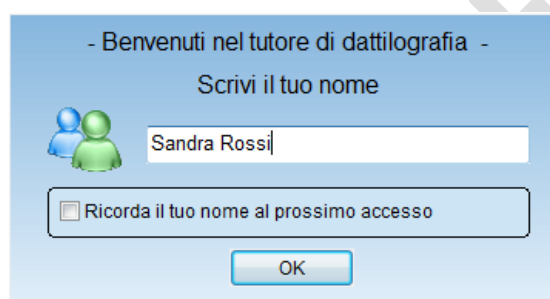


USO DEL CORSO PER BAMBINI

- Questo corso in versione "light" segue il modello (già collaudato) del corso standard installato con il programma, ma prevede esercizi molto più brevi e composti da parole e/o frasi dedicate ai bambini.

Nota: al nome di ogni esercizio del CorsoDattilo per bambini è stata aggiunta una "N" per distinguerlo da quello fornito di default con il programma.

- All'avvio del programma far inserire ai ragazzi il proprio nome (meglio se con l'aggiunta del cognome, per ridurre il problema dei casi di omonimia). Utile ricordare ai ragazzi di utilizzare sempre gli stessi dati per accedere.



Nota: 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.

La finestra di Login si ripresenta ogni volta che si fa click sul pulsante "Ricomincia da capo":



- Scegliere nel menu [Corso di dattilografia] il primo esercizio "01N_indici" e iniziare. I primi esercizi (da 01N a 04N) servono unicamente per memorizzare la posizione dei tasti base.

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



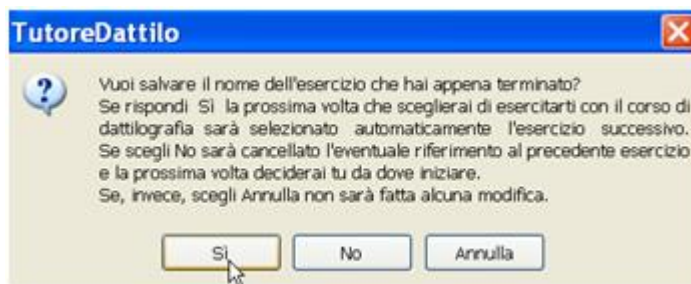
Per i bambini all'inizio dell'attività e, in ogni caso, per problemi di visualizzazione o gusto personale, può essere preferibile visualizzare la tastiera bidimensionale invece che tridimensionale. Per modificare la grafica della tastiera in questo senso occorre fare, prima dell'esecuzione degli esercizi (durante l'esecuzione gli esercizi il tasto non è abilitato) doppio clic su:



- Dopo l'esecuzione completa di ognuno dei 3 livelli, vengono visualizzati i risultati parziali ottenuti. Al termine dell'esercizio completo, si consiglia di effettuare la stampa (o il salvataggio del file) in formato PDF 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 all'avvio), per evitare che il file salvato sostituisca il precedente.

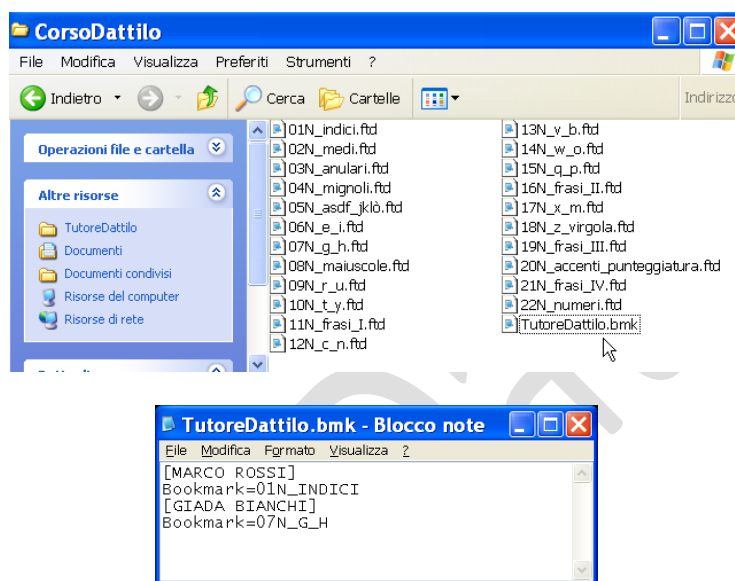
Nota: ricordarsi di chiudere Acrobat Reader dopo ogni stampa o salvataggio di file, in caso contrario verrà notificato un messaggio di errore e non sarà più possibile visualizzare un resoconto successivo.

- Salvare il nome di ogni esercizio appena terminato rispondendo "Sì" nella finestra successiva per memorizzarlo (per proseguire con le esercitazioni o per l'avvio successivo del programma: a questo proposito ricordare ai ragazzi di accedere sempre con lo stesso nome, scritto in modo identico):



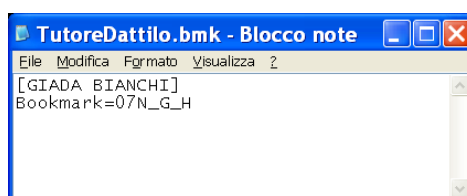
SUGGERIMENTI PRATICI

- TutoreDattilo crea 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. Questa funzione è possibile unicamente quando si svolgono le lezioni del CorsoDattilo:



Nota: quando un allievo termina tutto il Corso, il programma provvede a eliminare il suo nominativo dalla lista nel file in modo automatico (TutoreDattilo non propone il salvataggio della posizione raggiunta dopo l'ultima lezione svolta completamente).

Es.: Marco Rossi ha svolto la lezione 22N_numeri, e automaticamente il suo nominativo è stato eliminato dalla lista:

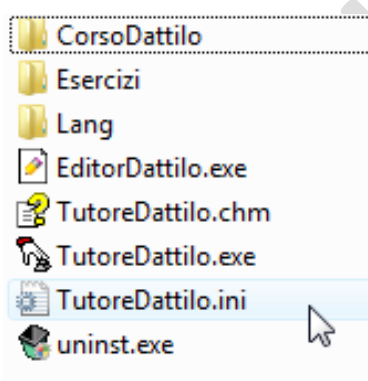


- Al termine dello svolgimento di tutte le lezioni del Corso, si possono riprendere gli esercizi già svolti qualche tempo prima, rifarli nella stessa modalità per confrontare i progressi raggiunti o svolgerli in modalità "Esperto" per progredire con una scala di valutazione più severa (riferirsi alla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

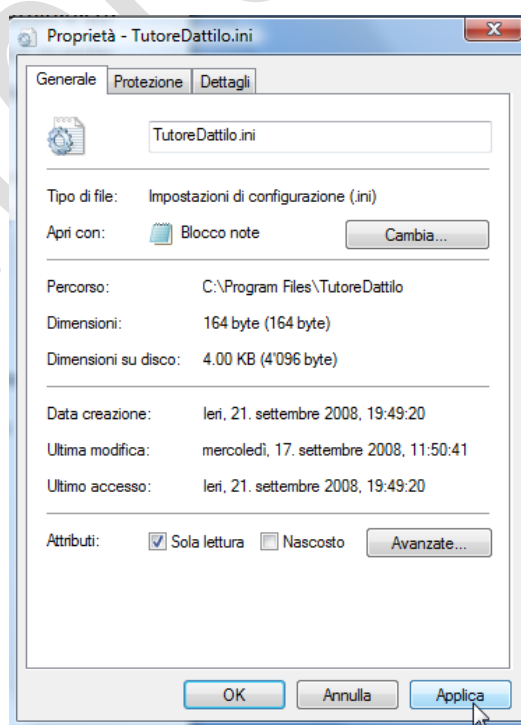


- L'insegnante può salvare le impostazioni di avvio del programma (pulsanti attivi, tastiera 2D o 3D, colori di sfondo, ...) scegliendole a piacere e cambiando poi gli attributi del file TutoreDattilo.ini, che si trova nella cartella principale del programma. Questa funzionalità è molto utile soprattutto se TutoreDattilo è su un server di rete. Ogni utente può personalizzare tutte le opzioni, ma queste non sono salvate alla chiusura del programma, che all'avvio si presenta sempre con le stesse impostazioni.

Per cambiare gli attributi del file TutoreDattilo.ini, procedere facendo clic con il pulsante destro del mouse sul file, situato nella cartella principale del programma. Nel menu contestuale scegliere "Proprietà":



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



SUGGERIMENTI DIDATTICI

- L'insegnante può ora preparare una serie di esercizi adatti al percorso formativo e al livello di apprendimento raggiunto dalla classe, con il programma Editor Dattilo fornito con TutoreDattilo.
- Il programma, multilingua, consente inoltre di far esercitare i ragazzi impostando in lingue diverse menu e messaggi: impostare la lingua 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, scegliere "Frase interne" e premere il tasto Enter:



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

Es.: far scrivere a tutti i ragazzi alcune parole che comprendano i caratteri

a s d f g h j k l ò e i

e successivamente far creare un esercizio con Editor Dattilo. Far salvare l'esercizio con il nome dell'autore e far eseguire alla classe tutti gli esercizi creati dai ragazzi.

Nota: non dimenticare che associando un determinato esercizio a un link sul desktop (maggiori dettagli nella pagina specifica della Guida di TutoreDattilo) è possibile forzare l'esecuzione di questo esercizio e impedire altre scelte.



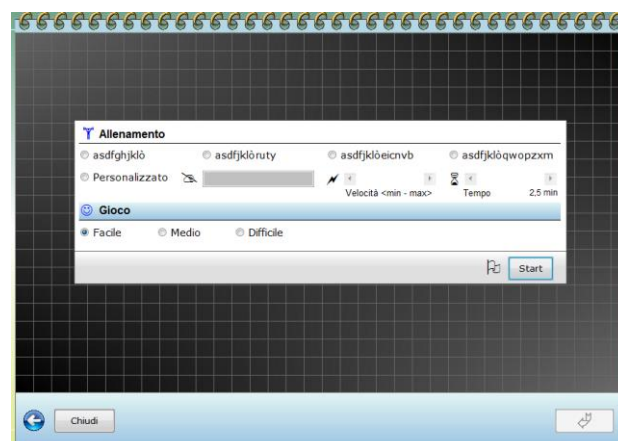
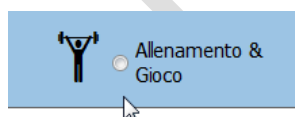
TESTI LIBERI

- La versione 7.1 di TutoreDattilo prevede, come la precedente, l'utilizzo di file di testo in formato **.txt**, salvati nella cartella Esercizi. Si possono utilizzare testi già pronti o crearne con il Blocco Note (Notepad) o con altri programmi che consentono 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 digitare alla classe?
- I file di testo offrono l'opportunità di allenare la velocità di battitura. Abituare i ragazzi a riprendere le lezioni del CorsoDattilo se riscontrano difficoltà nella digitazione di qualche tasto particolarmente difficile.
- Stimolare sempre i ragazzi a privilegiare la precisione rispetto alla velocità di battitura.
- Utile far riportare ai ragazzi, su una tabella cartacea, tutti i dati relativi a 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.

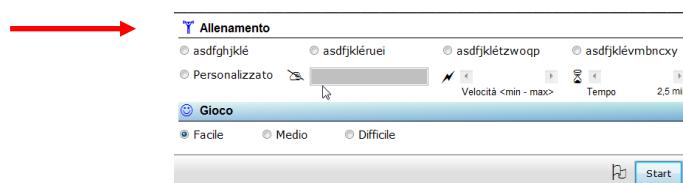
SEZIONE ALLENAMENTO E GIOCO

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 questa 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.

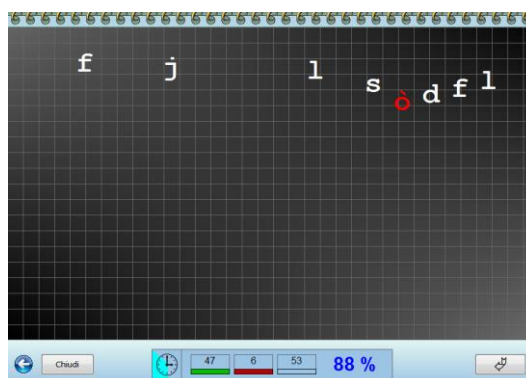


L'allenamento consiste nel digitare il più velocemente possibile il carattere di colore rosso proposto tra le lettere che scendono, in ordine casuale, all'interno della finestra. Velocità di discesa, numero di lettere e durata dell'allenamento possono essere scelti in base alle varie opzioni disponibili.

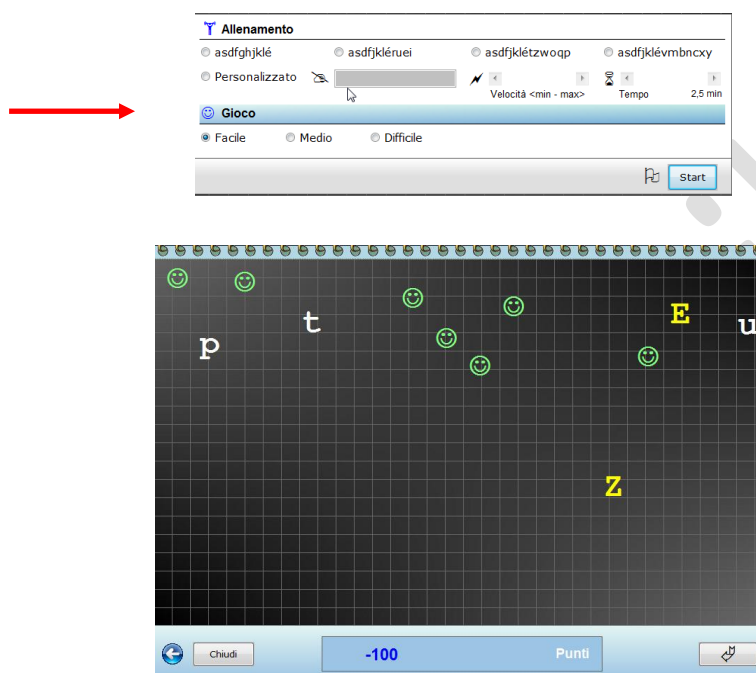
Nota: dopo aver svolto la lezione del Corso di dattilografia, utile far allenare ai ragazzi la posizione base, immettendo la sequenza degli otto tasti nella finestra di immissione dell'allenamento "Personalizzato". In questa finestra non è possibile inseriti spazi e caratteri uguali.

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,
- indice della "Performance" raggiunta (espresso in percentuale e calcolato tenendo conto sia della posizione verticale nella quale è stato intercettato il carattere da digitare, sia 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.



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.

Per facilitarne la distinzione, caratteri minuscoli sono bianchi, quelli maiuscoli gialli e i numeri azzurri.

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

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

