

Flavio Fogarolo

DIGITA FACILE

TRAINING DI SCRITTURA VELOCE
CON LA TASTIERA



Erickson

DIGITA FACILE

Training di scrittura veloce con la tastiera

Flavio Fogarolo

 Erickson

Flavio Fogarolo

Formatore, si occupa di didattica inclusiva.

È stato per diversi anni referente per la disabilità e i DSA presso l'UST di Vicenza. Per Erickson ha collaborato, oltre che come autore di varie pubblicazioni, alla progettazione di giochi educativi e materiali compensativi.

INDICE

Introduzione	7
Perché è importante scrivere correttamente con la tastiera	15
Insegnare a usare la tastiera	23
Il metodo e la strategia didattica di <i>Digita facile</i>	31
Il percorso	43
Guida alla navigazione	57
Appendice	65

GUIDA ALLA NAVIGAZIONE

Le pagine seguenti sono una breve guida introduttiva alla web app *Digita facile*, alla sua struttura e ai contenuti in essa presentati.

Struttura della web app

Una volta attivata la web app e cliccato sul pulsante «Entra», sarà possibile creare il profilo dell'utente. Esso dovrà scrivere il suo nome utente e scegliere un avatar (il gabbiano, la medusa, il pesce, il polpo, la stella marina) (figura 5).



Fig.5 Creazione di un nuovo utente.

Dal secondo accesso in poi, la web app mostrerà direttamente la schermata con la lista degli utenti creati (figura 6); selezionandone uno e cliccando sul pulsante «Inizia» si accede alla relativa area personale.

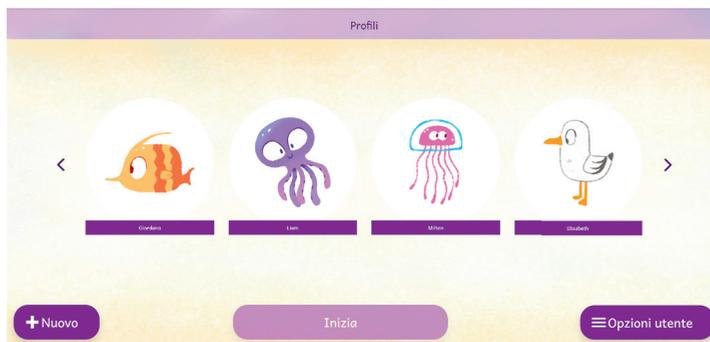


Fig.6 Lista utenti.

È possibile modificare o eliminare gli utenti già creati cliccando il pulsante «Opzioni utente». Da questa schermata l'utente ha sempre la possibilità di creare un nuovo utente cliccando sul pulsante «Nuovo». Entrando nell'area personale di ogni utente si vedrà il relativo avatar, un riepilogo delle tappe sbloccate e si potrà accedere alle attività, alle statistiche o alla sezione dei diplomi (figura 7). In corrispondenza dei 3 momenti principali del percorso (alla fine della quinta, dell'ottava e della decima tappa) viene infatti rilasciato un diploma. Tutti gli attestati sono personalizzati per ogni utente con la data e il nome utente inserito.

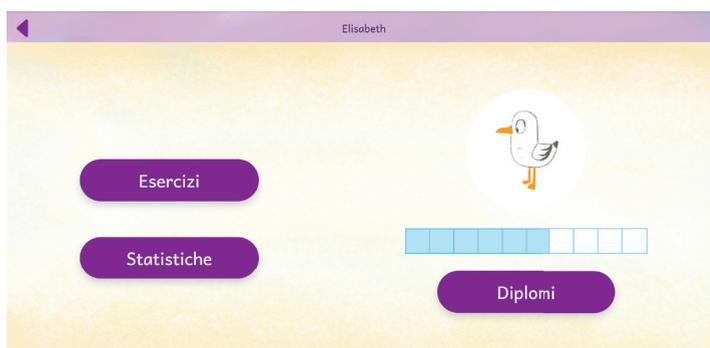


Fig.7 Area personale dell'utente.

Il menu

Nel menu sono presenti i pulsanti che danno accesso ai 3 ambienti principali della web app e ad altre funzioni complementari:

a) La tastiera e le 10 tappe

Al centro della videata è ben visibile una tastiera, pressoché identica a quella che l'utente troverà poi nelle esercitazioni sui tasti e sulle frasi (figura 8). Nella fascia in alto sono invece presenti 10 pulsanti corrispondenti alle 10 tappe della web app; quelle attive sono quelle già sbloccate, mentre quelle disabilitate sono quelle non ancora sbloccate. Cliccando su una tappa, nella tastiera si aggiornano i tasti: in verde i tasti già conosciuti, in rosa quelli introdotti nella tappa (visibili anche nel rettangolo a lato).

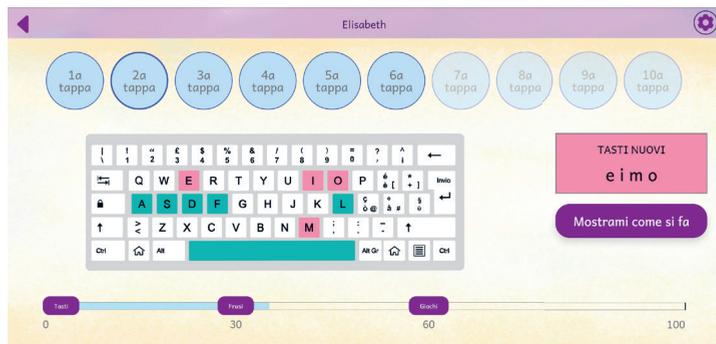


Fig.8 Menu.

b) Tasti

Selezionando una delle 10 tappe, oltre alla tastiera si attivano anche i 3 pulsanti posti nella parte inferiore della videata. Il primo è denominato «Tasti» e dà accesso alla parte di esercitazione mirata all'apprendimento della corretta digitazione dei singoli tasti. All'inizio del percorso, il pulsante «Tasti» è l'unico attivo.

c) Frasi

A destra del pulsante «Tasti», sempre nella fascia inferiore della videata, è collocato il pulsante «Frasi». Questo pulsante consente l'accesso alla parte con gli esercizi sulle frasi ed è attivo solo dopo aver ottenuto almeno 30 punti con le attività sui tasti.

d) Giochi

L'ultimo pulsante che si trova nella parte inferiore della videata è il pulsante «Giochi». In ogni tappa, al superamento della soglia dei 60 punti (ottenuti con gli esercizi sui tasti e con quelli sulle frasi), viene attivato un gioco diverso.

e) Opzioni

In alto a destra è presente il pulsante «Opzioni» (figura 9). Esso dà accesso alla videata delle opzioni in cui è possibile impostare le caratteristiche principali della navigazione. Nello specifico troviamo queste categorie di voci da settare:

- a. Opzioni audio negli esercizi e nei giochi, con cui è possibile disattivare la lettura degli item (Nessuno spelling), abilitare la pronuncia delle lettere (Pronuncia lettere) oppure lo spelling fonologico (Spelling fonologico). Sempre con questa funzione possiamo attivare la lettura delle frasi (Abilita audio lettura frase – solo per livello FRASI) e gli effetti sonori nei giochi (Effetti sonori nei giochi – solo per il livello GIOCHI)
- b. Opzioni grafiche, che dà la possibilità di abilitare o disabilitare il lampeggiamento dei tasti da digitare (Evidenzia tasto da digitare), di mostrare o non mostrare l'animazione che suggerisce come digitare correttamente il tasto (Non mostrare dita e Mostra animazione dita) o, ancora, di mostrare l'indicazione illustrata del dito da utilizzare (Evidenzia dito da usare)
- c. Opzioni generali, dove si può sbloccare il percorso, permettendo l'accesso libero a tutte le tappe senza dover andare in ordine (Sblocca percorso) da cambiare sulla base dell'opzione scelta

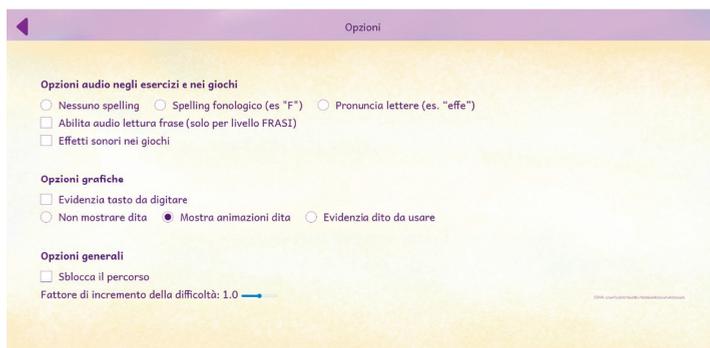


Fig.9 Opzioni.

f) Mostrami come si fa

Sotto al riquadro che riassume i tasti nuovi si trova il pulsante «Mostrami come si fa» in cui vengono presentate le animazioni relative ai tasti nuovi di ciascuna tappa (figura 10). Sarà possibile vederle singolarmente cliccando sul pulsante corrispondente, oppure osservarle in sequenza cliccando il pulsante «Mostra tutti».



Fig.10 Mostrami come si fa.

La sezione «Tasti»

Entrati in questa sezione, un messaggio invita a preparare le mani in posizione sulla tastiera e poi a premere la barra spazio per cominciare l'esercitazione. Compito dell'utente sarà quello di digitare correttamente le lettere visualizzate sullo schermo, cercando di scrivere velocemente e senza errori. Se impostata nelle opzioni, si vedrà l'animazione delle mani che digitano il tasto o l'indicazione sul dito da usare e si sentirà la pronuncia delle lettere. Man mano che

si procede, sul monitor verrà aggiornato il punteggio, il numero di item proposti e il numero di errori commessi nella digitazione (figura 11). Ottenuto un punteggio pari a 30, apparirà un pop-up che permetterà di passare alla sezione delle frasi.



Fig.11 Esercizio con i tasti.

La sezione «Frasì»

Ottenuti i 30 punti con l'esercizio sui tasti, è possibile accedere alla parte relativa alle frasi. Anche in questa fase l'utente è invitato a sistemare le mani correttamente sulla tastiera prima di cominciare. Una volta pronto, dovrà digitare senza errori la frase che vedrà visualizzata sullo schermo. In base alle opzioni impostate, potrà anche ascoltare l'audio relativo. Oltre al punteggio complessivo, alla velocità e al numero di errori, verrà visualizzata anche la variazione del punteggio tra una frase e l'altra. È possibile, con le frecce collocate a lato delle frasi, cambiare frase prima di iniziare a digitarla, oppure ascoltare l'audio relativo alla frase (figura 12).



Fig.12 Esercizio con le frasi.

La sezione «Giochi»

Raggiunti i 60 punti si può accedere al gioco previsto per quella tappa. In totale i giochi sono 10 e vengono sbloccati uno alla volta con il procedere della tappe (figura 13).



Fig.13 Menu dei giochi.

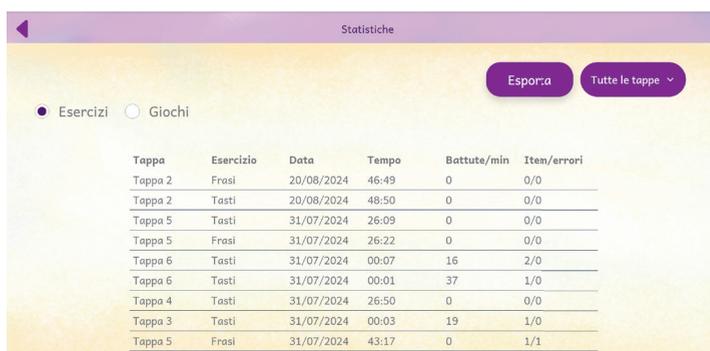
Le statistiche

In quest'area (figura 14) è possibile visualizzare il report con i risultati degli esercizi e dei giochi svolti dall'utente. È possibile vedere la tabella completa oppure filtrata per singola tappa.

Nella tabella degli esercizi vengono riportati i seguenti dati:

- La tappa
- L'esercizio (tasti o frasi)
- La data
- Il tempo di utilizzo
- Il numero di battute digitate al minuto
- Il numero di item proposti e gli errori registrati

Questi dati possono essere esportati in un unico file csv cliccando sul pulsante «Esporta» (è possibile esportare tutti gli esercizi o quelli filtrati per tappa).



Tappa	Esercizio	Data	Tempo	Battute/min	Item/errori
Tappa 2	Frasi	20/08/2024	46:49	0	0/0
Tappa 2	Tasti	20/08/2024	48:50	0	0/0
Tappa 5	Tasti	31/07/2024	26:09	0	0/0
Tappa 5	Frasi	31/07/2024	26:22	0	0/0
Tappa 6	Tasti	31/07/2024	00:07	16	2/0
Tappa 6	Tasti	31/07/2024	00:01	37	1/0
Tappa 4	Tasti	31/07/2024	26:50	0	0/0
Tappa 3	Tasti	31/07/2024	00:03	19	1/0
Tappa 5	Frasi	31/07/2024	43:17	0	1/1

Fig.14 Statistiche degli esercizi.

APPENDICE

Veloci, ma anche corretti!

Qualche regola base di dattilografia

Un testo scritto al computer deve rispettare alcune regole che non esistono quando si scrive a mano.

Anche se non entrano nella nostra grammatica, almeno per adesso, sono comunque vere regole da conoscere e rispettare. E quindi da insegnare a tutti, anche ai bambini.

Lo spazio esiste

Quando si scrive a mano, lo spazio è solo la distanza tra due parole, ma al computer è un carattere vero e proprio, non un'assenza di carattere. Non a caso lo inseriamo digitando un apposito tasto. Sembra invisibile, perché con i moderni caratteri «proporzionali»,¹ occupa in effetti uno spazio ridotto, ma con un occhio attento si vede benissimo e

¹ Si chiamano «proporzionali» i tipi di carattere, o font, in cui si assegnano spazi diversi alle varie lettere, a seconda della loro dimensione; dai più stretti, come i e l, alla m che è la più lunga. Lo spazio in questo caso ha una dimensione molto contenuta. Al contrario i caratteri «fissi» hanno sempre la stessa dimensione.

ha un ruolo molto importante in qualsiasi testo scritto al computer.

Molti errori che si compiono in questo campo riguardano proprio la gestione degli spazi.

Virgola

Mai inserire spazi prima della virgola. Dopo la virgola, invece, c'è sempre uno spazio.

È corretto:

E poi, in fondo, ha ragione Gianna

È invece errato:

E poi , in fondo ,ha ragione Gianna

E poi , in fondo , ha ragione Gianna

E poi, in fondo,ha ragione Gianna

Punto

In generale si comporta come la virgola: nessuno spazio prima, sempre uno spazio dopo.

È corretto:

Era qua. Era là. Era su. Era giù.

È invece errato:

Era qua .Era là .Era su .Era giù .

Era qua.Era là.Era su.Era giù .

Era qua . Era là . Era su . Era giù .

Fa eccezione il punto usato come separatore, ad esempio tra le terne di numeri o in un indirizzo internet: in questo caso non va messo nessuno spazio, né prima né dopo.

È corretto:

1.000.000 di persone

Il sito www.erickson.it

È invece errato:

1. 000. 000 di persone

Il sito www.erickson.it

Due punti e punto e virgola

Vale anche qui il discorso fatto per la virgola: spazio dopo, mai prima.

È corretto:

Parto martedì; vi raggiungo a Forlì

Un fenomeno: in poche ore cambiò tutto

È invece errato:

Parto martedì ;vi raggiungo a Forlì

Un fenomeno : in poche ore cambiò tutto

Punto esclamativo e punto interrogativo

Va tenuta sempre presente la raccomandazione fatta nei casi precedenti: spazio dopo, mai prima.

È corretto:

Bello questo disegno! L'hai davvero fatto tu?

È invece errato:

Bello questo disegno ! L'hai davvero fatto tu ?

Parentesi

Bisogna distinguere tra parentesi aperta e parentesi chiusa:

- parentesi aperta: lo spazio va prima e non dopo
- parentesi chiusa: lo spazio non va prima, ma dopo.

È corretto:

La nostra auto (una vecchia Tarta) non va più.

È invece errato:

La nostra auto (una vecchia Tarta) non va più.

La nostra auto (una vecchia Tarta) non va più.

La nostra auto (una vecchia Tarta) non va più.

Virgolette

Valgono le stesse raccomandazioni fatte per le parentesi:

- virgolette di apertura: lo spazio va prima e non dopo
- virgolette di chiusa: lo spazio non va prima, ma dopo.

La regola vale qualsiasi sia la coppia di virgolette usate: “ ” / « » / < >, ecc.

È corretto:

«Il dado è tratto» disse Cesare

“Il dado è tratto” disse Cesare

È invece errato:

« Il dado è tratto » disse Cesare

< Il dado è tratto > disse Cesare

Apostrofo

Quando l’apostrofo indica l’elisione e congiunge due parole, non è accompagnato da nessuno spazio, né prima né dopo.

Se l’apostrofo indica troncamento (come in *po’*) va inserito uno spazio dopo, ma nessuno spazio davanti.

È corretto:

Martedì l’Italia gioca un’amichevole con l’Olanda

A Venezia ho visitato la Ca’ d’Oro

È invece errato:

Martedì l ’Italia gioca un ’amichevole con

l’Olanda

A Venezia ho visitato la Ca ’ d ’ Oro



www.erickson.it

In un'epoca come la nostra, in cui scriviamo molto di più con la tastiera che con la penna, digitare correttamente con le 10 dita senza guardare i tasti è diventata una competenza da insegnare a tutte e tutti, cominciando dai più giovani.

Digita facile, attraverso un percorso graduato e metodico, propone una prolungata esercitazione che spinge bambine e bambini, ragazze e ragazzi a guardare lo schermo e non i tasti. In questo modo grandi e piccoli possono imparare a digitare rapidamente e correttamente in breve tempo e senza fatica.

La guida completa il percorso con un'ampia introduzione relativa a come è nata l'idea di un programma di scrittura veloce con la tastiera, nonché un approfondimento metodologico su quando e come proporre il training e perché sia importante che si utilizzino tutte e dieci le dita.

Nel volume viene altresì specificato perché la web app sia utile per alunni e alunne con Disturbi Specifici dell'Apprendimento come strumento compensativo, anche grazie all'ampia possibilità di personalizzazione.



9 788859 039099

Guida +
Web app