

FLAVIO FOGAROLO

Scrivere veloci con la tastiera



Nuovo programma
di giochi per imparare
a digitare con 10 dita

I FEROCI COCCODRILLI



IL CRICETO HA FAME



CHI PIANGE?



ARRIVANO GLI ZOMBIE!



IL CAVALLO VINCENTE



IL NIDO DEI DRAGHI



ACCHIAPPA I TOPI!



SALVA MOSCHE E ZANZARE



DIFENDI IL CASTELLO!



ALL'ARREMBAGGIO!



Erickson

Editing
Silvia Larentis

Impaginazione
Roberto Bridi
Loretta Oberosler

Copertina
Giordano Pacenza

Stampa
Esperia srl – Lavis (TN)

ISBN: 978-88-6137-674-8

© 2010 Edizioni Erickson
Via del Pioppeto 24 – 38121 Trento
tel. 0461 950690 – fax 0461 950698
www.erickson.it – info@erickson.it

Tutti i diritti riservati. Vietata la riproduzione
con qualsiasi mezzo effettuata, se non previa
autorizzazione dell'Editore.

Flavio Fogarolo

Scrivere veloci con la tastiera

Nuovo programma di giochi
per imparare a digitare con 10 dita

Erickson

FLAVIO FOGAROLO

Insegnante di scuola secondaria di primo grado, è referente per l'integrazione scolastica degli alunni con disabilità presso l'Ufficio Scolastico Provinciale di Vicenza. Da oltre vent'anni si occupa dell'uso didattico degli ausili informatici; ha collaborato con l'INDIRE, in particolare per l'attivazione del portale *Handitecno*, e con il Ministero della Pubblica Istruzione per la definizione e l'attuazione del progetto Nuove Tecnologie e Disabilità.

Nel 2007 ha curato per la casa editrice Erickson il volume *Il computer di sostegno. Ausili informatici a scuola*, nel 2010 *Competenze compensative* (con Caterina Scapin) e il software *Alfa Reader*.

Guida alla navigazione

Il login

Per accedere al programma è necessario scrivere il proprio nome nel riquadro o selezionarlo dalla lista dei nomi. Per scorrerla si possono usare le due frecce.

Quindi si deve cliccare il pulsante «Entra» per entrare nel menu e iniziare le attività.

Ulteriori informazioni sull'utilizzo del programma vengono date dal personaggio guida (polipo o pulsante info), sia oralmente, sia nei fumetti scritti che possono essere scorsi cliccandoli con il mouse.

L'Anagrafica

Per completare la registrazione di un utente, è necessario compilare l'«Anagrafica». La prima volta che si effettua il login di un nuovo utente, l'accesso a questa videata è automatico. Essa prevede i seguenti campi obbligatori: *Nome, Cognome, Età, Classe*.

Il campo *Utente* è già compilato sulla base del nome utilizzato al login, mentre *Età* e *Classe* sono impostabili scorrendo con le frecce le voci già precaricate.



Fig. 5.1 Login

Nome e cognome vengono utilizzati per la compilazione dell'attestato, mentre l'età e la classe influiscono sulla difficoltà del gioco.

Sarà possibile modificare le impostazioni dell'anagrafica in qualsiasi momento, accedendovi dal *Menu* del «Gestionale».

Le Opzioni

Completata l'Anagrafica, si accede alla videata con le Opzioni in cui è possibile impostare le caratteristiche principali della navigazione. Nello specifico troviamo queste voci da settare:

- a) *Volumi*: in cui impostare l'*audio generale (master)*, cioè il volume generale del software; la *Voce personaggio*, ovvero il volume dell'audio pronunciato dal personaggio (polipo e info) e gli *Effetti sonori nei giochi* che regola il volume di musiche e audio presenti nei 10 giochi.
- b) *Opzioni audio*: in cui è possibile abilitare o escludere l'audio delle istruzioni (*Abilita audio istruzioni generiche*), e attivare o meno l'audio delle istruzioni degli esercizi e dei giochi (*Abilita audio istruzioni esercizio*).

In ogni caso, tutte le istruzioni rimangono comunque presenti in forma scritta.

- c) *Abilita audio feedback*: che dà la possibilità di escludere totalmente l'audio dei feedback positivi e negativi (*Nessun feedback*), lasciando solo l'indicazione visiva, oppure di far ascoltare feedback parlati (*Abilita audio feedback parlato*), o ancora di avere feedback sonori (*Abilita audio feedback solo sonoro*).
- d) *Abilita audio lettura stimolo*: con cui è possibile disattivare la lettura degli item (*Nessuno spelling*), abilitare lo spelling fonologico (*Spelling fonologico*) o la pronuncia delle lettere (*Pronuncia lettere*). Sempre con questa funzione possiamo attivare la lettura delle frasi (*Abilita audio lettura frase – solo per livello FRASI*).
- e) *Opzioni grafiche*: che dà la possibilità di abilitare o disabilitare il lampeggiamento dei tasti da digitare (*Lampeggia tasto da digitare*).
- f) *Animazione dito*: con cui si può scegliere se non mostrare alcun suggerimento di come digitare correttamente il tasto (*Non mostrare dito*), oppure di mostrare un'animazione del movimento corretto delle dita sulla

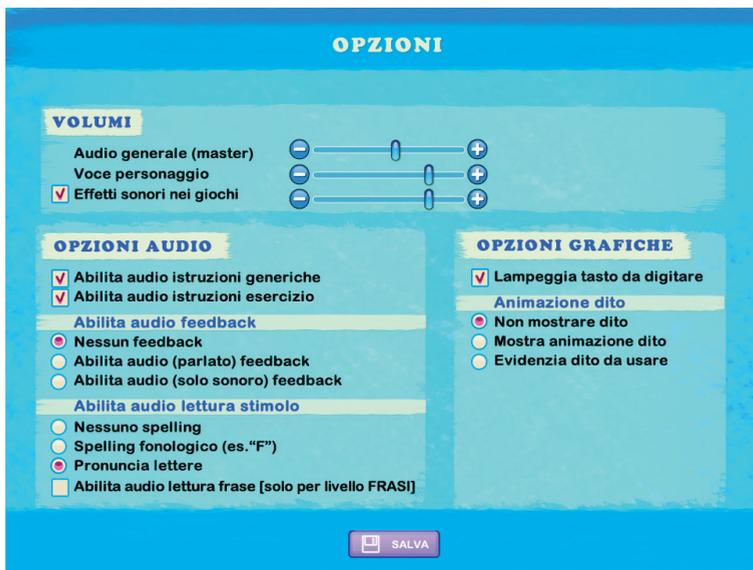


Fig. 5.2 Opzioni

tastiera (*Mostra animazione dito*) o, ancora, di mostrare l'indicazione illustrata del dito da utilizzare (*Evidenzia dito da usare*).

Premendo «Salva», le impostazioni vengono salvate per l'utente in uso. Le opzioni settate sono modificabili anche successivamente rientrando in questa videata dal menu.

Tasti di scelta rapida

Il programma consente agli utenti di utilizzare una combinazione di tasti in alternativa al clic del mouse sui pulsanti presenti nelle videate.

FUNZIONI DEL PROGRAMMA/PULSANTI	COMBINAZIONE DI TASTI
<i>Generali</i>	
Audio istruzioni	Ctrl + Barra spaziatrice
Esci/Chiudi	Ctrl + x
Stampa	F10
Guida/informazioni utili	F1
Attiva/disattiva istruzioni scritte	Ctrl + i
<i>Login</i>	
Entra	Invio
Seleziona utente	Frecce alto/basso
Gestionale	Ctrl + o
<i>Menu</i>	
Gestione opzioni	Ctrl + o
<i>Esercizi</i>	
Scorri frase avanti/indietro	Ctrl + freccia avanti/indietro
Inizio	Barra spaziatrice
<i>Gestionale</i>	

FUNZIONI DEL PROGRAMMA/PULSANTI	COMBINAZIONE DI TASTI
Stampa	F10
Guida/informazioni utili	F1
Esci/chiudi	Ctrl + x
Scrolla testo su/giù	Frecce alto/basso
Esporta file excel	Ctrl + e
Ok/sì	Invio
Annulla/no	Ctrl + x

Il Menu

Nel *Menu* sono presenti i pulsanti che danno accesso ai 3 ambienti principali del programma 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.



Fig. 5.3 Menu

Nella fascia in alto sono invece presenti 10 pulsanti corrispondenti alle 10 tappe del software (illustrate nel dettaglio al Capitolo 4). Cliccando su una tappa, nella tastiera si aggiornano i tasti: in giallo i tasti già conosciuti, in rosso quelli introdotti nella tappa. Le 3 bandierine, indicano i momenti in cui sarà sbloccato uno degli attestati.

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 «Frase». 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. Per i dettagli si rimanda al Capitolo 4.

e) Opzioni

Immediatamente al di sotto della tastiera, è presente il pulsante «Opzioni». Esso dà accesso alla videata delle opzioni su cui ci si è soffermati poco sopra in questo capitolo.

f) Mostrami come si fa

A destra del pulsante «Opzioni» si trova il pulsante «Mostrami come si fa» in cui vengono presentate le animazioni relative ai tasti nuovi di ciascuna tappa. Sarà possibile vederle singolarmente cliccando sul pulsante corrispondente, oppure osservarle in sequenza cliccando il pulsante «Mostra tutti». Anche in questo caso si rimanda al Capitolo 4 per ulteriori approfondimenti.



Fig. 5.4 Mostrami come si fa

g) Attestati

In corrispondenza dei 3 momenti principali del percorso (alla fine della quinta, dell’ottava e della decima tappa) viene rilasciato un diploma. Tutti gli attestati, personalizzati per ogni utente, sono stampabili.

h) Struttura percorso

Cliccando questo pulsante si apre una pagina in formato .pdf con la presentazione schematizzata di tutto il programma, con la successione delle tappe e delle varie attività previste.

g) Esci

Al clic sul pulsante «Esci» in alto a destra si ritorna alla videata del *login*.

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 (pronuncia o spelling fonologico).



Fig. 5.5 Esercizio con i tasti

Man mano che si procede, sul monitor verrà aggiornato il punteggio, il numero di item proposti e il numero di errori commessi nella digitazione. Ottenuto un punteggio pari a 30, sarà possibile ritornare al menu e accedere alla parte relativa alle frasi.

La sezione «Frase»

Ottenuti i 30 punti con l'esercizio sui tasti, è possibile accedere alla parte relativa alle frasi.



Fig. 5.6 Esercizio con le 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.

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.

Per le indicazioni metodologiche e ulteriori dettagli sui giochi si rimanda ai Capitoli 3 e 4.

Il gestionale

Il gestionale è la sezione del programma destinata agli adulti, con funzioni di personalizzazione e monitoraggio.

Si può accedervi cliccando il pulsante «Gestionale» nel login o digitando contemporaneamente la combinazione di tasti «Ctrl+o» (sempre nel login).

Menu

Comprende l'elenco degli utenti e i pulsanti per accedere alla videata delle statistiche e a quella delle opzioni.

Utenti: viene visualizzato l'elenco degli utenti, che si può scorrere con la barra o le frecce verticali a lato. Per aggiungere un nuovo utente alla lista, si clicca il tasto «+» e si digita il nuovo nome. Per cancellarlo, si seleziona il nome e si clicca il tasto «-», confermando poi l'eliminazione.



Fig. 5.7 Menu del gestionale

Archivia: questo pulsante permette di fare il backup del database utenti, ovvero di salvare tutti i dati (punteggi e statistiche) relativi agli utenti, nella cartella di installazione del programma (normalmente C:\Programmi\Erickson\).

Ripristina: questo pulsante permette di recuperare i dati relativi agli utenti salvati precedentemente tramite il pulsante *Archivia*. I dati del database ripristinato sostituiranno quelli presenti nel programma.

La cartella viene proposta automaticamente dal programma, ma è possibile anche selezionare una cartella qualsiasi.

Password: per proteggere l'accesso ai dati è opportuno inserire una password cliccando sul pulsante *Inserisci password*. Dopo aver digitato una password, viene richiesto di riscriverla per confermarla. Al successivo rientro nella parte gestionale, il programma chiederà automaticamente di inserire la password. Dopo 5 tentativi sbagliati, la videata si chiude e si ritorna al login. Si consiglia di scrivere la password su un foglio per non rischiare di dimenticarla. Per cambiare password bisogna cliccare sul pulsante *Cambia password* e scriverne una nuova.



Fig. 5.8 Creazione di un nuovo utente

Statistiche, Statistiche giochi, Opzioni: per visualizzare le statistiche relative a ogni singolo utente oppure scegliere le opzioni si deve selezionare il nome e cliccare il rispettivo pulsante (*Statistiche, Statistiche giochi, Opzioni*).

Pulsante X: cliccare la «X» in alto a destra per uscire dalla parte gestionale e tornare al login.

Statistiche

La parte relativa alle statistiche contiene:

- il nome dell'utente selezionato;
- l'elenco delle tappe presenti nel CD-ROM.

Per ciascuna tappa vengono visualizzati:

- i titoli degli esercizi svolti con la registrazione delle prove partendo dalla più recente;

SEZIONI	Esercizio	Data	Ora	Tempo di svolgimento	Battute al minuto	Item / errori
Tappa 1	Esercizio sui tasti	08/07/2010	14.09	0:02:35	37	97 / 1
Tappa 2	Esercizio sulle frasi	08/07/2010	14.25	0:01:45	222	274 / 4
Tappa 3						
Tappa 4						
Tappa 5						
Tappa 6						
Tappa 7						
Tappa 8						
Tappa 9						
Tappa 10						

Fig. 5.9 Statistiche

- la data di svolgimento;
- l'ora;
- il tempo di svolgimento;
- il numero di battute digitate al minuto;
- il numero di item proposti e gli errori registrati.

Esportazione dei dati in formato Excel: è possibile esportare i dati relativi alle statistiche dell'utente cliccando sul pulsante con il simbolo del foglio excel e la freccia. Al clic il file verrà esportato di default nella cartella con il titolo del CD-ROM contenuta in «Documenti Erickson_Statistiche» del PC.

Stampa: il pulsante nella barra in alto permette di stampare la videata delle statistiche per ogni sezione selezionata in cui siano stati svolti degli esercizi.

SEZIONI	Gioco	Data	Ora	Tempo di svolgimento	Punteggio
Tappa 1	Difendi il castello!	08/07/2010	14.07	0:00:39	40
Tappa 2					
Tappa 3					
Tappa 4					
Tappa 5					
Tappa 6					
Tappa 7					
Tappa 8					
Tappa 9					
Tappa 10					

Fig. 5.10 Statistiche dei giochi

Statistiche giochi

La parte relativa alle statistiche dei giochi contiene:

- il nome dell'utente selezionato;
- l'elenco dei giochi presenti nel CD-ROM.

Per ciascun gioco vengono visualizzati:

- i titoli dei giochi;
- la data di svolgimento;
- l'ora;
- il tempo di svolgimento;
- il punteggio ottenuto.

Opzioni

Nella parte relativa alle opzioni sono disponibili le seguenti funzioni (clic con il mouse sul quadratino corrispondente):



Fig. 5.11 Opzioni

Abilita personaggio guida: attivo di default, se deselezionato consente di sostituire il personaggio guida (il polipo) con un pulsante di aspetto neutro (pulsante INFO). Questa scelta è indicata soprattutto con utenti adulti.

Sblocca tutto il percorso: se selezionato consente di sbloccare tutte le tappe del software, rendendole liberamente navigabili.

Sblocca attestati: consente di rendere attivi fin dall'inizio i 3 attestati altrimenti previsti alla conclusione della quinta, dell'ottava e della decima tappa.

Modifica parametro personale: già caricato di default in base ai dati inseriti al momento della registrazione dell'utente nella videata *Anagrafica*, consente di modificare sensibilmente la difficoltà del percorso (incide infatti sulla velocità di presentazione e sulla quantità degli item proposti).

Installazione e avvio del CD-ROM

Per usare il CD-ROM su computer Windows, assicurarsi che la propria macchina soddisfi i requisiti di sistema riportati in copertina.

Avvio automatico

1. Inserite il CD-ROM nell'apposito lettore.
2. Non premete nessun tasto. Il programma partirà automaticamente (il tempo medio è di 25 secondi).

Avvio manuale

1. Inserite il CD-ROM nell'apposito lettore.
2. Cliccate su Start/Avvio.
3. Cliccate su Esegui.
4. Digitate D:\AVVIOCD.EXE (dove D indica la lettera dell'unità CDROM) e premete «Ok». In alternativa, premete il pulsante «Sfoggia», scegliete l'unità CD-ROM nel campo «Cerca in» e fate doppio clic sul file «AvvioCD».
5. Passate alle voce «Installazione del programma».

Installazione del programma

Con i sistemi operativi Windows è possibile installare l'applicazione in due modalità:

1. L'applicazione può essere installata e utilizzata da tutti gli utenti che accedono al computer. Per poter fare questo tipo di installazione, l'utente deve avere i diritti di amministratore.
2. L'applicazione può essere installata e utilizzata da un solo utente.

L'installazione del programma può essere di due tipi:

- installazione automatica, ovvero il programma si autoinstalla;
- installazione personalizzata, in cui l'utente può scegliere la cartella in cui installare il programma.

Con alcuni sistemi operativi all'inserimento del CD-ROM potrebbe comparire una finestra denominata «Controllo dell'account utente» che chiede conferma prima di installare il programma. Selezionare l'opzione «Consenti». A questo punto partirà l'installazione Erickson. Se non disponete di un account utente con privilegi di amministratore prima di proseguire verrà chiesto di inserire la password di amministratore. Se non disponete di questa password non sarà possibile proseguire con l'installazione.

Leggimi

Per ulteriori informazioni, consultare il file «Leggimi» presente nella finestra di avvio o visualizzarlo, cliccando su «Risorse del computer», cliccare l'icona CD-ROM, dal menu «File», selezionare la voce «Esplora», fare doppio clic sul file «Leggimi».

