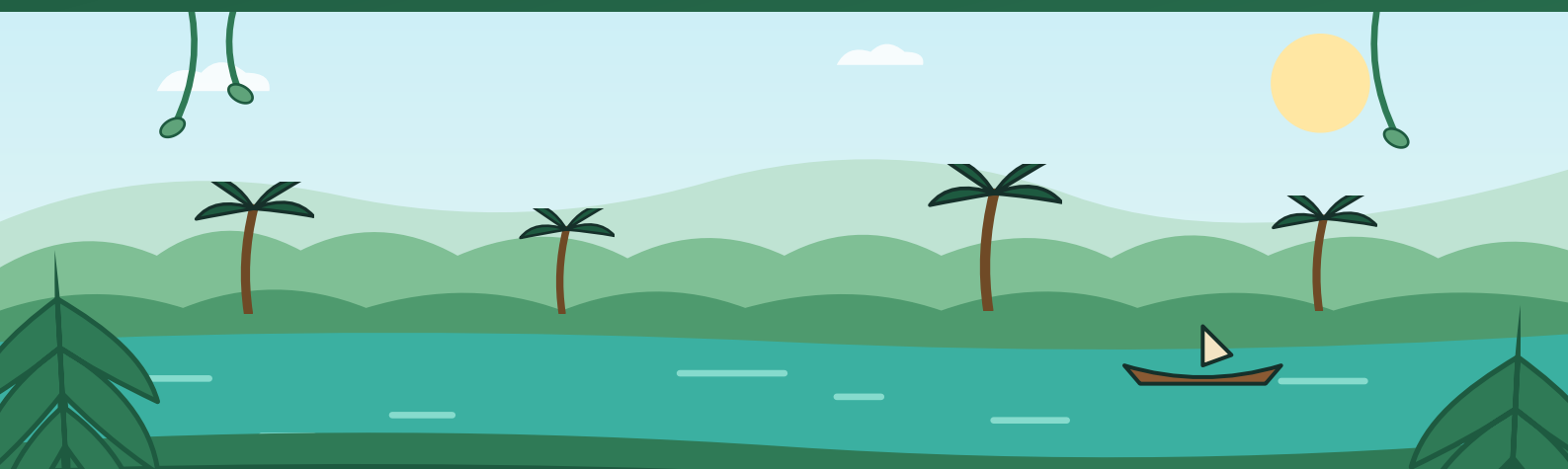


Per insegnanti ed educatori

Parole Veloci

Manuale dell'insegnante

Aprire il gioco dal sito, preparare la classe, seguire i bambini, salvare i progressi. Per la versione 34.



Parole Veloci

Un progetto di Luca Albano

Le schermate mostrano una classe di esempio con nomi inventati.

In cinque minuti

- 1 **Aprire il gioco** con un doppio clic su *parole-veloci.html*, con Chrome o Edge. Niente installazione, niente internet.
- 2 **Entrate nell'area insegnante** (pulsante in fondo alla casa, o «Apri l'area insegnante» al primo avvio). La parola iniziale è **relazione**: cambiatela subito e stampate il codice di recupero.
- 3 **Create la classe** da un elenco di nomi (Profili).
- 4 **Collegate una cartella** (Salvataggi): la stessa su tutti i computer, se i bambini cambiano posto.
- 5 **Scrivete il nome della scuola** e, se l'avete, la **licenza** (Impostazioni).
- 6 **Fate giocare**: ogni bambino tocca il suo nome. Il gioco lo porta da solo all'attività giusta.

In questo manuale

1. Aprire il gioco dal sito · pagina 3
2. Primo avvio e impostazioni · pagina 4
3. La classe · pagina 5
4. I salvataggi e i computer condivisi · pagina 6
5. Il percorso del bambino · pagina 7
6. Gli aiuti per ogni bambino · pagina 8
7. Seguire la classe · pagina 9
8. Stampe, aggiornamenti e licenza · pagina 10
9. Se qualcosa non va · pagina 11

Il percorso dei 4 incontri

Come organizzare le lezioni (tempi, obiettivi, compito di casa, lettera alle famiglie) è in un documento a parte: *Il percorso dei 4 incontri*.
Il diario di allenamento da stampare è in *Il mio diario di allenamento*.

Dal sito, su ogni computer

Aprire paroleveloci.it/gioca

Con **Chrome** o **Edge**, su ogni computer. In Impostazioni (area insegnante) «**Installa come app**» mette l'icona sul desktop (Mac: nel Launchpad; Chromebook: tra le app) e apre il gioco in una finestra pulita. La prima volta serve internet, poi il gioco funziona anche senza; gli aggiornamenti arrivano da soli. Se la scuola blocca i siti, date al tecnico la *Scheda per il tecnico della scuola*.

Windows

Aprire l'indirizzo con Chrome o Edge e installate l'app: compare sul desktop e nel menu Start.

Mac

Aprire l'indirizzo con **Chrome** e installate l'app. Scegliete la tastiera «**Italiano – Pro**» (Impostazioni di Sistema, Tastiera).

Senza internet

Copiate *parole-veloci.html* (dal pacchetto) in una cartella di ogni computer, sempre la stessa, e apritelo con Chrome o Edge. «Avvio senza barre» mette il collegamento sul desktop.

Cosa serve

- Chrome o Edge aggiornati. Con altri browser il gioco funziona, ma senza cartella di salvataggio.
- Una tastiera italiana. Il gioco riconosce la tastiera inglese e il Bloc Maiusc e lo dice al bambino.
- La voce italiana del sistema, per il Dettato Vocale e i nomi dei tasti.
- Una stampante per diplomi e schede.

Sempre lo stesso browser e lo stesso indirizzo

I progressi stanno nel browser: Chrome ed Edge hanno archivi separati, e il sito e il file anche. Se un giorno il gioco si apre con l'altro browser (o dal file invece che dal sito), i profili sembrano spariti. L'app installata evita l'errore. Con la cartella collegata i progressi sono al sicuro comunque.

La voce non parla?

Windows Impostazioni, Ora e lingua, Voce, Aggiungi voci, Italiano.

Mac Impostazioni di Sistema, Accessibilità, Contenuti letti ad alta voce, Voce di sistema, Gestisci voci, Italiano.

Chromebook Impostazioni, Accessibilità, Sintesi vocale, Impostazioni del motore di sintesi vocale.

Senza voce il gioco funziona lo stesso: nel Dettato la parola resta visibile.

La parola d'ordine, la scuola, la licenza



Figura 1. Al primo avvio un riquadro per l'insegnante indica i tre passi.

Al primo avvio il gioco chiede il nome del bambino e, sopra, propone all'adulto di **aprire l'area insegnante**. Si può rimandare: il riquadro non torna.

L'area insegnante si apre dal pulsante in fondo alla casa, con la **parola d'ordine**. Quella iniziale è «relazione»: sceglietene una vostra (almeno 6 caratteri). Il gioco ne salva solo l'impronta, non la parola.

Quando la salvate compare un **codice di recupero**: stampatelo e tenetelo lontano dai bambini. Se dimenticate la parola, «Ho dimenticato la parola d'ordine» lo chiede. L'area si richiude da sola quando tornate al gioco.

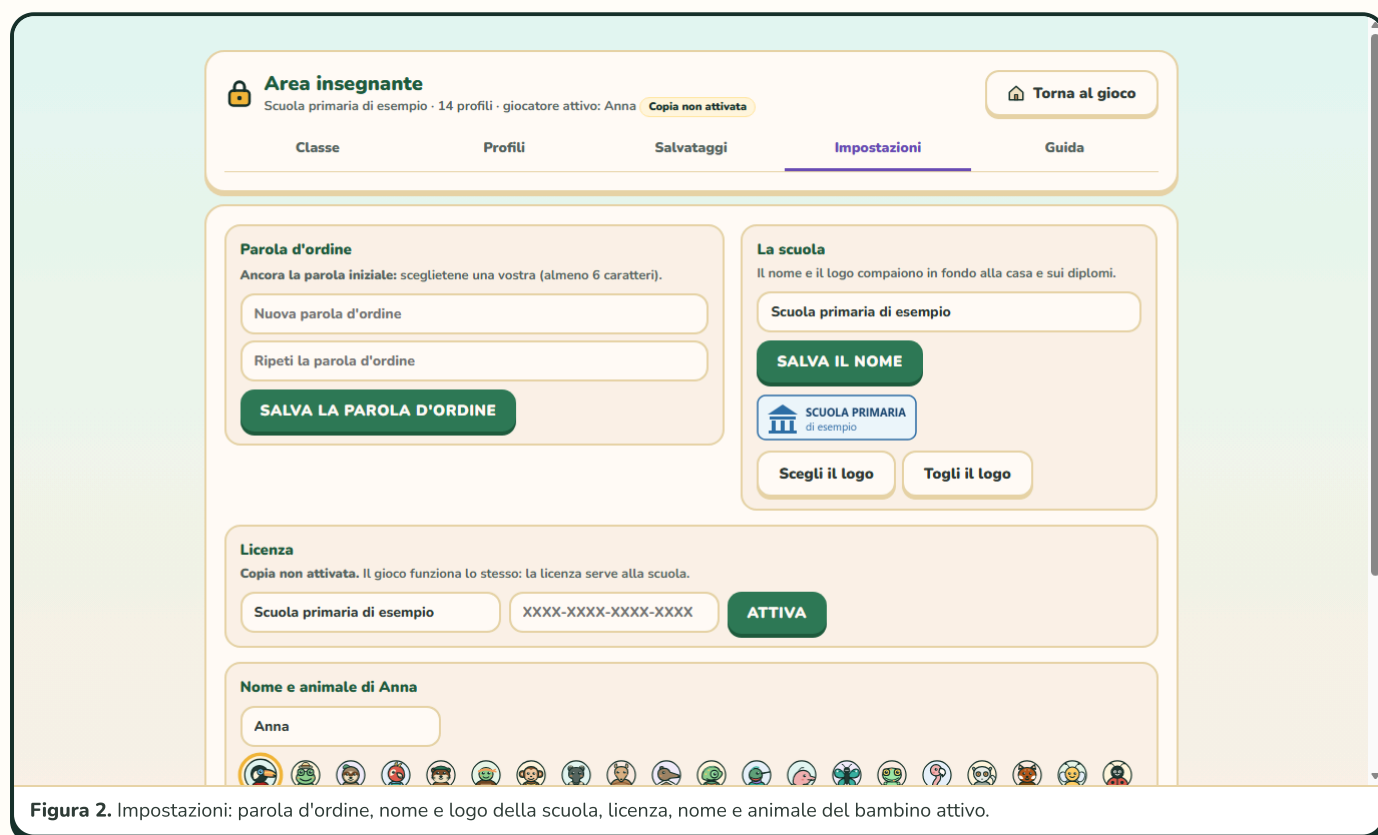


Figura 2. Impostazioni: parola d'ordine, nome e logo della scuola, licenza, nome e animale del bambino attivo.

Nome e logo della scuola compaiono in fondo alla casa, sui diplomi e sulle schede; senza logo compare il marchio di Parole Veloci.

Licenza: scrivete il nome come sulla conferma d'acquisto e la chiave, poi «Attiva». Senza licenza il gioco funziona lo stesso; l'area mostra «Copia non attivata».

Profili, classi, ingresso

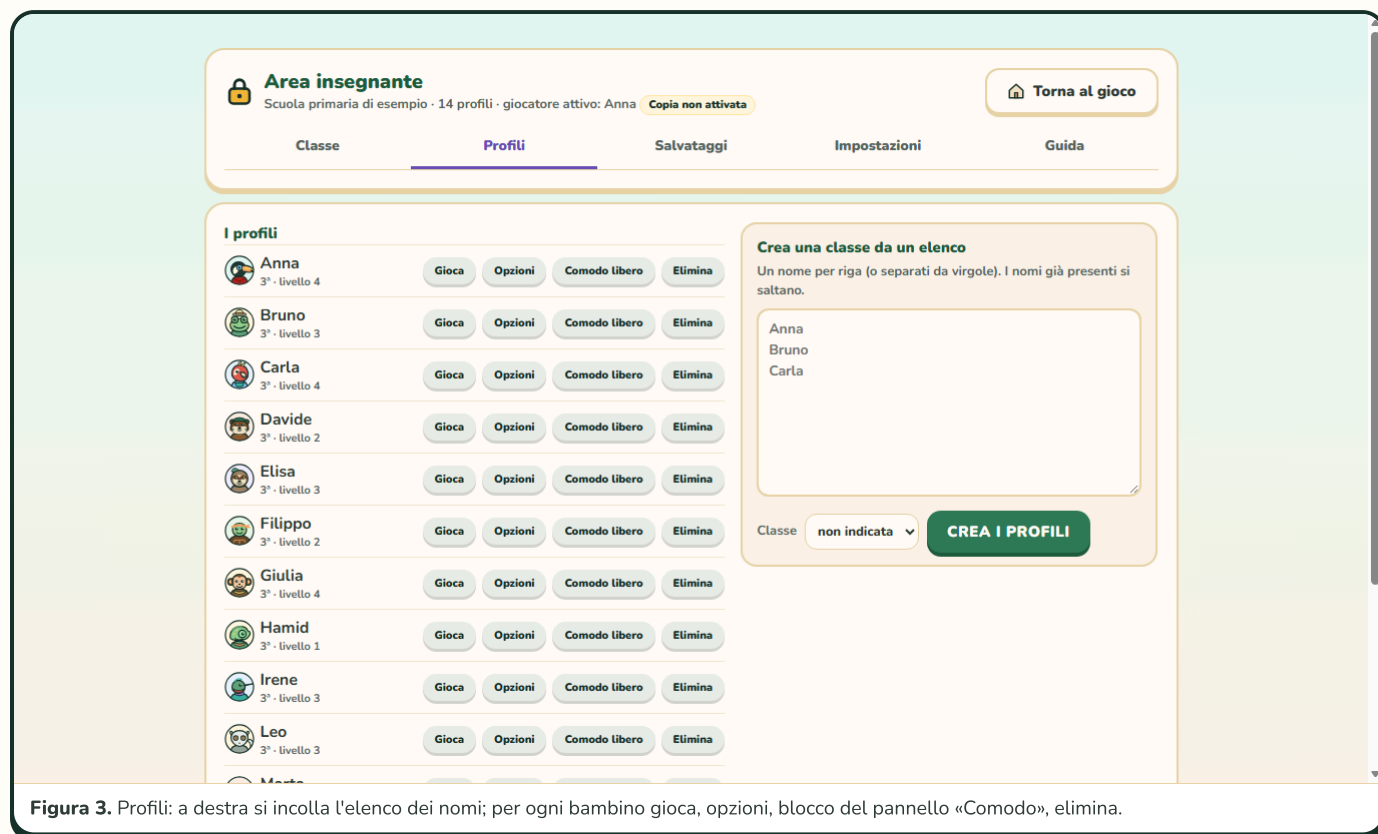


Figura 3. Profili: a destra si incolla l'elenco dei nomi; per ogni bambino gioca, opzioni, blocco del pannello «Comodo», elimina.

Creare la classe

In **Profili** incollate i nomi, uno per riga (solo il nome, o il nome e l'iniziale del cognome: non servono cognomi). Scegliete la classe: in 1^a e 2^a le parole sono in MAIUSCOLO, dalla 3^a in minuscolo (si cambia nelle Opzioni). Ogni bambino riceve un animale diverso, che potrà cambiare.

Con la cartella condivisa create la classe su **un solo computer**: gli altri la ricevono dalla cartella.

Eliminare un profilo

«Elimina» chiede conferma e propone di scaricare prima il file del bambino. Con la cartella condivisa il profilo sparisce da tutti i computer; si può recuperare da un backup.



Figura 4. Con più di 12 bambini l'ingresso propone prima la classe.

All'ingresso ogni bambino **tocca il suo nome**. Con più di 12 bambini (per esempio con la cartella condivisa da più classi) compaiono i pulsanti delle classi: il computer ricorda l'ultima scelta.

Chi rientra entro pochi minuti dalla stessa postazione torna direttamente alla sua mappa.

Dove stanno i progressi, e i computer condivisi

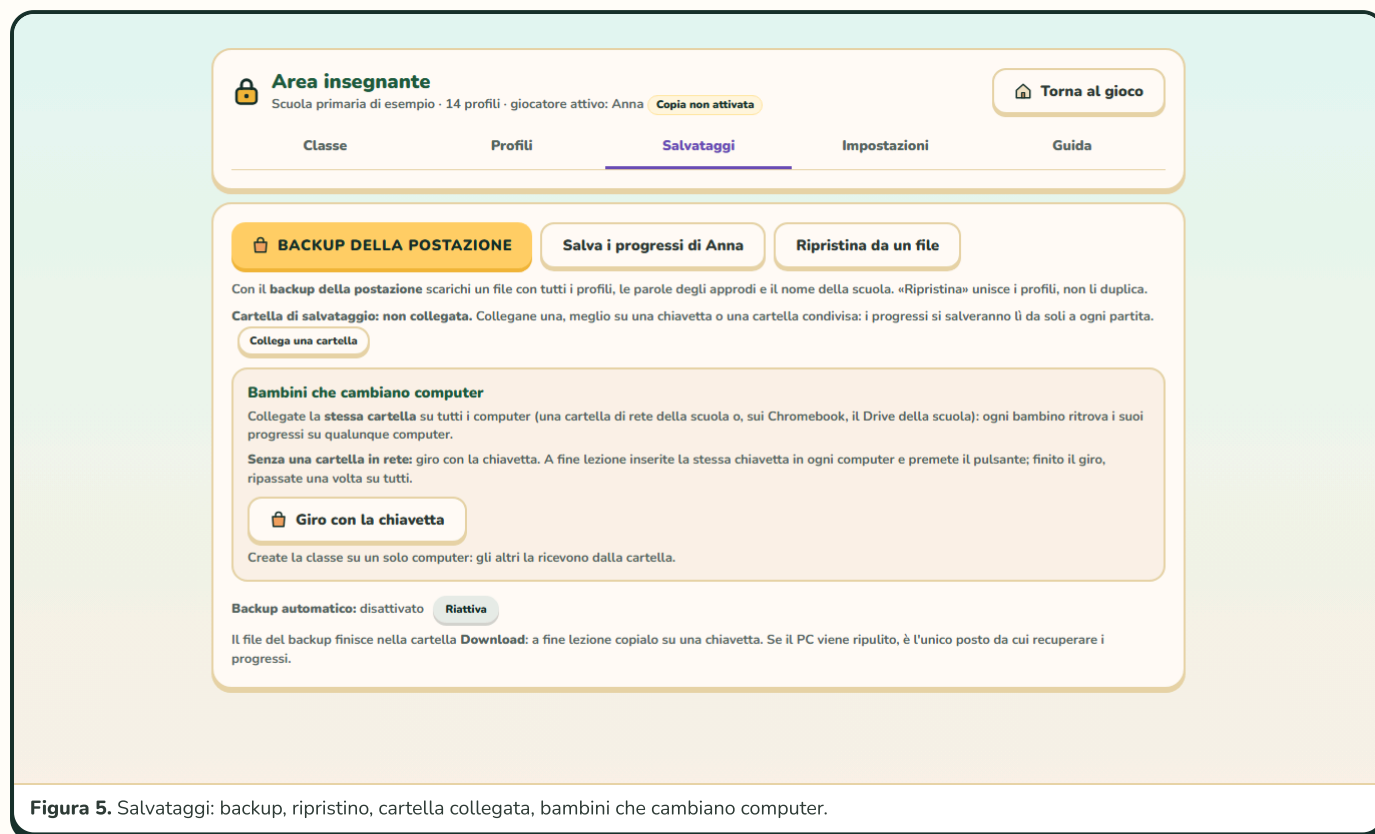


Figura 5. Salvataggi: backup, ripristino, cartella collegata, bambini che cambiano computer.

Tre livelli di sicurezza

1. L'archivio del browser della postazione.
2. Una copia interna, che rimette a posto i profili se il primo archivio si svuota.
3. La **cartella collegata** (una cartella del computer, di rete o una chiavetta): il gioco ci salva da solo a ogni partita.

Senza cartella, a fine lezione compare «Scarica il backup»: copiate il file sulla chiavetta. Contiene i nomi dei bambini: non lasciatelo nei Download di un computer condiviso.

Bambini che cambiano computer

Collegate la **stessa cartella su tutti i computer**: una cartella di rete della scuola o, sui Chromebook, il Drive della scuola. Ogni bambino ha il suo file e ritrova i progressi ovunque. Passano anche parola d'ordine, scuola, licenza e parole personalizzate.

Senza rete: il giro con la chiavetta. A fine lezione inserite la stessa chiavetta in ogni computer e premete «Giro con la chiavetta»; finito il giro, ripassate una volta su tutti.

Ripristinare e controllare

«Ripristina da un file» **unisce** i profili, non li duplica e non cancella niente. Se i profili sembrano spariti, aprite *diagnostica.html* con lo stesso browser: dice dove sono i dati e prepara un file di recupero (nel referto da inviare i bambini compaiono solo con l'iniziale).

La mappa, gli approdi, l'Allenamento



Figura 6. La casa del bambino: la mappa della spedizione con i 12 approdi.

12 approdi lungo il fiume, in 4 Mondi: Campo base (la riga di base), Fiume (la riga di sopra), Giungla profonda (la riga di sotto), Tempio (maiuscole e punteggiatura). Il pulsante **«Continua»** porta all'attività giusta: il bambino non deve scegliere.

Per le medie ci sono due livelli in più, fuori dal percorso: il 13 (le cifre) e il 14 (i simboli con Alt Gr: @ # € []). Si accendono nelle Opzioni del bambino e compaiono alla **Stazione radio** sulla mappa, con il loro diploma.

Ogni approdo ha l'**Allenamento**, alcuni giochi e la **Prova dell'approdo**. Per aprire quello dopo servono 1 stella nell'Allenamento, la Prova con almeno l'85% di precisione e 3 stelle negli altri giochi.

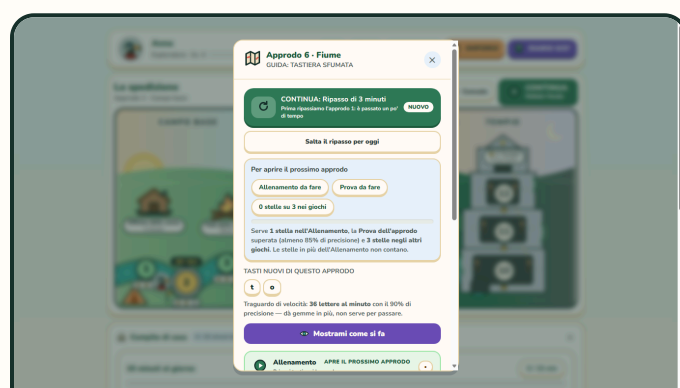


Figura 7. La scheda dell'approdo dice cosa manca per aprire il successivo.

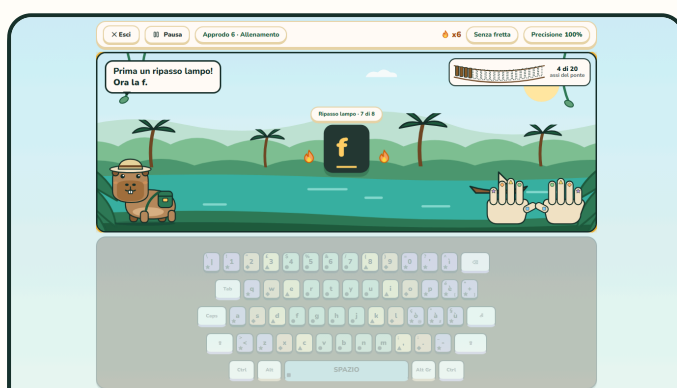


Figura 8. L'Allenamento: un ripasso lampo dei tasti sbagliati di recente, poi i tasti nuovi.

L'Allenamento comincia con la **posa delle mani** (indici su F e J, si parte premendoli insieme), poi un ripasso lampo dei tasti sbagliati di recente, i tasti nuovi uno alla volta con il colore e la forma del dito, infine sillabe e parole. Non c'è barra del tempo. Le stelle premiano la precisione: una dal 75%, due dall'85%, tre dal 92%. Se il bambino sbaglia, il gioco spiega l'errore («Hai premuto K. Serve L: anulare destro»).

Opzioni e pannello «Comodo»

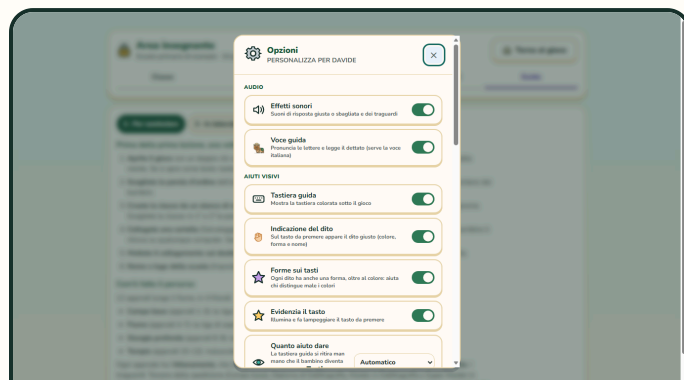


Figura 9. Le Opzioni di un bambino (area insegnante, Profili, «Opzioni»).

Le **Opzioni** valgono per un bambino solo:

- tempo per scrivere più lungo, oppure spento;
- scritte più grandi e carattere ad alta leggibilità (I, l e 1 diverse);
- forme sulle dita oltre ai colori, per chi distingue male i colori;
- parola da scrivere grande o enorme;
- meno movimento, suoni e voce;
- MAIUSCOLE o minuscole;
- tastiera guida automatica o fissa;
- «Sblocca tutti gli approdi», solo per un recupero mirato;
- «Livelli 13-14 per le medie»: cifre e simboli con Alt Gr.

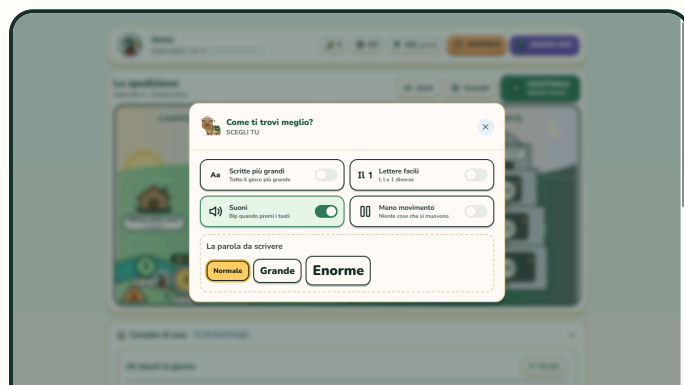


Figura 10. Il pannello «Comodo»: lo apre il bambino dalla mappa, senza parola d'ordine.

Il pannello **«Comodo»** lascia al bambino le scelte più semplici: scritte grandi, lettere facili, suoni, meno movimento, misura della parola. Se serve, lo bloccate da Profili.

A ogni avvio «Mettiti comodo» ricorda schiena, polsi e indici; dopo 10 minuti di gioco arriva un promemoria per la pausa (si spengono nelle Opzioni).

Vista classe, report, compiti di casa

Area insegnante
Scuola primaria di esempio · 14 profili · giocatore attivo: Anna Copia non attivata

[Torna al gioco](#)

Classe | Profili | Salvataggi | Impostazioni | Guida

«Approdo raggiunto»: il primo ancora da superare. Per ogni Mondo: approdi superati e stelle dell'Allenamento. Il tasto critico viene dalle ultime 5 partite.

STAMPA LA CLASSE | **Report** | **CSV**

Alunno	Approdo raggiunto	Campo base	Fiume	Giungla profonda	Tempio	Ultima lezione	Tasto critico
Anna 3 ^a	6	3/3 · 8/9 stelle	2/4 · 3/12 stelle	0/2 · 0/6 stelle	0/3 · 0/9 stelle	24/10/2026	—
Bruno 3 ^a	5	3/3 · 7/9 stelle	1/4 · 1/12 stelle	0/2 · 0/6 stelle	0/3 · 0/9 stelle	20/10/2026	—
Carla 3 ^a	7	3/3 · 8/9 stelle	3/4 · 6/12 stelle	0/2 · 0/6 stelle	0/3 · 0/9 stelle	20/10/2026	—
Davide 3 ^a	3	2/3 · 3/9 stelle	0/4 · 0/12 stelle	0/2 · 0/6 stelle	0/3 · 0/9 stelle	20/10/2026	—
Elisa 3 ^a	5	3/3 · 8/9 stelle	1/4 · 1/12 stelle	0/2 · 0/6 stelle	0/3 · 0/9 stelle	20/10/2026	D
Filippo 3 ^a	4	3/3 · 6/9 stelle	0/4 · 0/12 stelle	0/2 · 0/6 stelle	0/3 · 0/9 stelle	20/10/2026	—
Giulia 3 ^a	6	3/3 · 8/9 stelle	2/4 · 3/12 stelle	0/2 · 0/6 stelle	0/3 · 0/9 stelle	20/10/2026	—
Hamid 3 ^a	2	1/3 · 1/9 stelle	0/4 · 0/12 stelle	0/2 · 0/6 stelle	0/3 · 0/9 stelle	20/10/2026	—
Irene 3 ^a	5	3/3 · 8/9 stelle	1/4 · 1/12 stelle	0/2 · 0/6 stelle	0/3 · 0/9 stelle	20/10/2026	—
Leo 3 ^a	4	3/3 · 6/9 stelle	0/4 · 0/12 stelle	0/2 · 0/6 stelle	0/3 · 0/9 stelle	19/10/2026	D
Marta 4 ^a	8	3/3 · 8/9 stelle	4/4 · 8/12 stelle	0/2 · 0/6 stelle	0/3 · 0/9 stelle	19/10/2026	—

Figura 11. La vista classe: l'approdo raggiunto (il primo ancora da superare), per ogni Mondo approdi superati e stelle, l'ultima lezione e il tasto critico. Si stampa.

Report delle sessioni
SALVATO SU QUESTO COMPUTER

Tutti gli alunni | Tutta la attività

PROVA DI INGRESSO
Non ancora svolta da Davide. Fatta prima di iniziare il percorso: sarà il metro per misurare i miglioramenti.

196 SESSIONI | 975m 3s TEMPO TOTALE | 30 LETTERE AL MINUTO (MEDIA) | 94% PRECISIONE MEDIA

DIITO	BATTUTE	ERRORI	PRECISIONE
① miglioio sinistro	164	11	93%
② anulare sinistro	194	4	98%
③ medio sinistro	238	11	95%
④ indice sinistro	580	15	97%
⑤ indice destro	328	15	95%
⑥ medio destro	216	4	98%
⑦ anulare destro	260	11	96%
⑧ miglioio destro	424	15	96%
⑨ pollici (spazio)	0	0	—

ANDAMENTO NEL TEMPO (filtra per alunno per la scheda personale)

Figura 12. Il report: prova di ingresso e verifica, precisione per dito, andamento.

Compiti di casa
CONTROLLO DEL DIARIO DI ALLENAMENTO

Alunno: Davide | 6 giorni su 7 negli ultimi 7

CODICE DAL DIARIO: ABC-123 | **VERIFICA**

SENZA COMPUTER A CASA

24/10/2026 | 15 minuti | **Registra a mano**

Chi non ha il computer a casa consegna solo il diario firmato: qui si annota il tempo dichiarato. Questo rigo compare con la dicitura in rosso perché non sono una misura del programma.

REGISTRO
Nessun allenamento di casa registrato per Davide.

Figura 13. Compiti di casa: si scrive il codice del diario; c'è anche la registrazione a mano.

Prova di ingresso e di verifica (Impostazioni, con il bambino attivo): la stessa misura all'inizio e alla fine, senza aiuti. **Compiti di casa:** dopo 15 minuti il gioco mostra un codice di 6 caratteri; in laboratorio lo scrivete e il gioco ne ricava giorno, minuti, velocità e precisione. La **mappa di calore** mostra i tasti più sbagliati.

Cosa si stampa, come si aggiorna

Si stampano

- **Diplomi:** Tessera della spedizione, Diploma di Dattilografia, Master in Dattilografia, Super Master in Dattilografia, Gran Diploma del Tempio, Patente del Mouse. A colori o in bianco e nero, su A4 orizzontale, con data e numero di protocollo.
- **Scheda per la famiglia** (Report).
- **Vista classe** (Classe).
- **Codice di recupero** (Impostazioni).

Se la stampante impone il verticale, scegliete «Orizzontale» nella finestra di stampa.

Aggiornare a una versione nuova

Dal sito il gioco si aggiorna da solo: quando c'è internet, all'apertura arriva la versione nuova (se era già aperto, chiudetelo e riapritelo). I progressi restano. Alla prima apertura dell'area trovate le novità.

Dal file al sito

Chi usava il file passa al sito con un backup: nel file, Salvataggi, «Scarica il backup»; dal sito, Salvataggi, «Ripristina da un file». Con la cartella collegata basta collegare la stessa cartella anche dal sito. Il file si aggiorna sostituendolo con quello nuovo, con lo stesso nome.

Area insegnante
Scuola primaria di esempio · 14 profili · giocatore attivo: Anna Copia non attivata Torna al gioco

Classe Profili Salvataggi Impostazioni **Guida**

1 - Per cominciare 2 - In laboratorio 3 - Salvataggi e aiuto Privacy e condizioni

Prima della prima lezione, una volta per postazione

1. **Aprire il gioco** con un doppio clic su *parole-veloci.html*, con Chrome o Edge. Non serve internet e non si installa niente. Se si apre come testo: tasto destro, «Apri con», Chrome.
2. **Scegliete la parola d'ordine** dell'area insegnante (Impostazioni) e stampate il codice di recupero. Tenetelo lontano dai bambini.
3. **Create la classe da un elenco di nomi** (Profili): un nome per riga, solo il nome o il nome con l'iniziale del cognome. Scegliete la classe: in 1° e 2° le parole sono in MAIUSCOLO.
4. **Collegate una cartella** (Salvataggi), la stessa su tutti i computer: il gioco ci salva da solo i progressi e ogni bambino li ritrova su qualunque computer. Senza cartella, a fine lezione scaricate il backup.
5. **Mettete il collegamento sul desktop** (Impostazioni, «Avvio senza barre»): il gioco si apre in una finestra pulita.
6. **Nome e logo della scuola** (Impostazioni) compaiono in fondo alla casa e sui diplomi.

Com'è fatto il percorso

12 approdi lungo il fiume, in 4 Mondì:

- **Campo base** (approdi 1-3): la riga di base.
- **Fiume** (approdi 4-7): la riga di sopra.
- **Giungla profonda** (approdi 8-9): la riga di sotto.
- **Tempio** (approdi 10-12): maiuscole, accenti e punteggiatura.

Ogni approdo ha l'**Allenamento**, che insegna i tasti nuovi, alcuni giochi che li consolidano e la **Prova dell'approdo**. I traguardi: Tessera della spedizione (Campo base), Diploma di Dattilografia, Master in Dattilografia e Super Master in Dattilografia (dopo il Boss dei Mondì 2, 3 e 4), la Patente del Mouse all'Officina delle canoe e il Gran Diploma del Tempio.

Figura 14. La guida dentro l'app (scheda «Guida»), con l'informativa sulla privacy.

Licenza

Impostazioni, «Licenza»: nome (della scuola, dell'insegnante o della famiglia, come sulla conferma) e chiave. Il gioco mostra tipo e scadenza. Quando scade il gioco continua a funzionare; l'area mostra «Licenza scaduta» finché non si rinnova.

I problemi più comuni

Il gioco si apre come testo	Tasto destro sul file (su Mac Ctrl + clic), «Apri con», Chrome.
I profili non ci sono più	Stesso browser? Aprite diagnostica.html; poi «Ripristina da un file» o ricollegate la cartella.
La cartella chiede di nuovo il permesso	Salvataggi, «Riattiva»; scegliete «Consenti a ogni visita».
Un bambino oggi è su un altro computer	Stessa cartella su tutti i computer, o giro con la chiavetta.
L'approdo dopo resta chiuso	Servono Allenamento, Prova all'85% e 3 stelle nei giochi: la scheda dell'approdo dice cosa manca.
Un bambino non batte il Boss	Opzioni, più tempo per scrivere. Il diploma resta valido.
La tastiera scrive lettere sbagliate	Bloc Maiusc acceso o tastiera inglese: il gioco lo segnala. Su Mac: «Italiano – Pro».
Parola d'ordine dimenticata	«Ho dimenticato la parola d'ordine» e il codice di recupero.
I codici di casa non passano	Nel codice non ci sono mai I, O, 0, 1: rileggete il diario.
Errori tecnici	Impostazioni, «Errori tecnici»: copiate il testo e mandatelo a chi vi ha dato il gioco.

La privacy in breve

Il gioco **non manda nessun dato fuori dal computer**: niente account, niente internet, niente pubblicità, niente tracciamento. I dati (nome, classe, risultati) restano nel browser e, se la scuola lo sceglie, nella sua cartella o nei suoi backup. La scuola ne è titolare. L'informativa completa è nella guida dell'app e nel documento per la scuola.



Parole Veloci un progetto di **Luca Albano**