

Parole Veloci

La spedizione delle dieci dita

Il percorso dei 4 incontri: scrivere alla tastiera con tutte le dita, senza guardare i tasti.

4

incontri
da un'ora

15'

al giorno
a casa

12

approdi
in 4 Mondi

F

J

gli indici sulle tacche



Quattro incontri, una spedizione

Quattro incontri da un'ora portano un bambino dalla scrittura a due dita alla posizione corretta su tutta la riga di base e sulla riga di sopra. Il cuore del metodo però sta fra un incontro e l'altro: **15 minuti al giorno a casa**. Un'ora a settimana non crea memoria nelle dita; un po' ogni giorno sì.

4

incontri da un'ora

15'

al giorno, a casa

7

approdi nel corso
(su 12)

2-3

diplomi da stampare

1

Le mani trovano casa



APPRODI 1 E 2

Prova d'ingresso e prima stella

2

La riga di base è completa



APPRODI 3 E 4

Tessera della spedizione e Patente del Mouse

3

Si sale alla riga di sopra



APPRODI 5 E 6

Nuovi giochi: Memory, Taccuino, Diario di bordo

4

Il Boss del Fiume e la verifica



APPRODI 7

Prova di verifica, Diploma di Dattilografia per chi ci arriva

Cosa serve

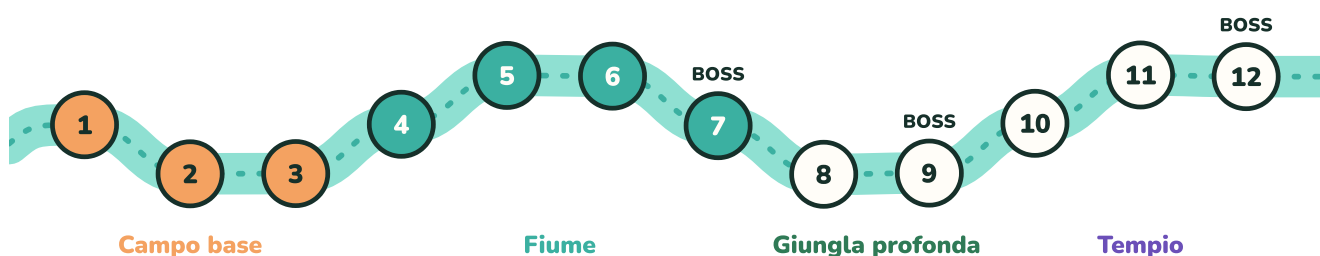
- Una postazione per bambino, con Chrome o Edge. Niente internet: il gioco è un file solo.
- Lo stesso file **parole-veloci.html** su ogni postazione, con il collegamento «Avvio senza barre» sul desktop.
- Una stampante (tessera, diplomi, scheda per la famiglia, codice di recupero).
- Il **diario di allenamento** stampato, uno per bambino (documento a parte).
- Una copia del file per ogni famiglia, su chiavetta o per e-mail.

La parola d'ordine dell'area insegnante

- Finché non ne scegliete una vale quella iniziale: **relazione**.
- Sceglietene una vostra in Impostazioni: il gioco ne salva solo l'impronta.
- Stampate il **codice di recupero** e tenetelo lontano dai bambini: serve se la parola si dimentica.
- L'area si richiude da sola quando tornate al gioco.

La mappa della spedizione

● nel corso ○ a casa, dopo il corso



La lista di controllo, qualche giorno prima

Una volta sola, su ogni postazione. Ogni punto saltato costa dieci minuti di lezione.

☐	Il gioco si apre con un doppio clic e chiede «Chi sta giocando?» (o «Come ti chiami?» la prima volta).	Se si apre come testo: tasto destro, «Apri con», Chrome, «Usa sempre».
☐	Area insegnante, Impostazioni: parola d'ordine scelta e codice di recupero stampato.	Da fare una volta per postazione.
☐	Area insegnante, Profili: la classe creata da un elenco di nomi.	Un nome per riga; scegliete la classe: in 1ª e 2ª le parole sono in MAIUSCOLO.
☐	Area insegnante, Salvataggi: la stessa cartella collegata su tutti i computer.	Una cartella di rete della scuola (o il Drive sui Chromebook): ogni bambino ritrova i suoi progressi su qualunque computer. Senza rete, il «giro con la chiavetta».
☐	Il collegamento «Avvio senza barre» è sul desktop.	Impostazioni, «Avvio senza barre». Se spostate il file, rifatelo.
☐	La voce italiana c'è.	Aprirete un Dettato Vocale. Se tace, la guida nell'area insegnante dice dove aggiungerla (Windows, Mac o Chromebook).
☐	La stampante funziona.	Stampate il codice di recupero o una scheda di prova.
☐	Il volume è basso e uguale ovunque.	Dieci computer con l'audio alto rendono l'ora ingestibile.
☐	Nome e logo della scuola sono scritti.	Impostazioni, «La scuola»: escono sui diplomi.
☐	I profili di prova sono cancellati.	Area insegnante, Profili.

Il protocollo della Prova d'ingresso: leggerlo prima del primo incontro

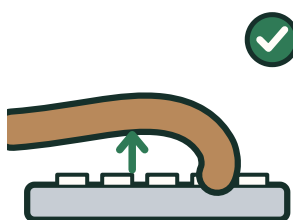
- Si fa **prima di qualunque partita**: dopo, non misura più il punto di partenza.
- Si apre dall'area insegnante, Impostazioni, con il bambino attivo: «Prova di ingresso». Apritela su tutte le postazioni **prima** che i bambini si siedano.
- Nessun aiuto, nessun commento sul risultato: né incoraggiante né deludente.
- All'ingresso il testo è sempre lo stesso, in minuscolo e senza punteggiatura: *«il piccolo drago vola sopra le nuvole bianche e cerca la chiave del tesoro»*. Le verifiche usano cinque testi equivalenti, a turno, così il bambino non li impara a memoria.
- Stessa postazione e bambino non stanco, all'ingresso e alla verifica.

«Mettiti comodo»: il gioco lo ricorda a ogni avvio



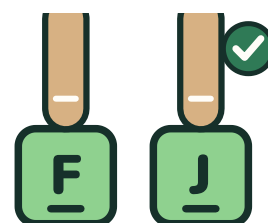
Schiena dritta

piedi a terra, schiena appoggiata



Polsi sollevati

non appoggiati al bordo del tavolo



Indici sulle tacche

F e J hanno un rilievo: si trovano senza guardare

Un bambino che sa cosa succede impara di più

Diario 6'	Riscaldamento 6'	Approdo nuovo 20'	Giochi 14'	Traguardo 8'	Compito 6'
---------------------	----------------------------	-----------------------------	----------------------	------------------------	----------------------

Momento	A cosa serve
Controllo del diario	Area insegnante, Impostazioni, «Compiti di casa»: un codice per giorno. Il lavoro di casa diventa visibile, e quindi conta.
Riscaldamento	Un giro sull'approdo della volta prima, o un Dettato Vocale: serve a ritrovare le mani, non a fare punti.
Approdo nuovo	L'Allenamento dei tasti nuovi, poi la Prova dell'approdo. È il momento in cui girate e guardate le mani.
Giochi	Lucciole, Gara di canoe, Dettato Vocale; dagli approdi 5 e 6 anche Memory, Taccuino e Diario di bordo. Stesse lettere, voglia diversa.
Traguardo	Una stella, una figurina, una tessera o un diploma: qualcosa di visibile prima di uscire.
Compito	Cosa fare a casa, scritto sul diario dal bambino stesso.

1

Le dita tornano sempre a casa.

Dopo ogni lettera i polpastrelli rientrano sulla riga di base.

2

Gli occhi stanno sullo schermo.

Guardare la tastiera è l'unico vero errore.

3

Meglio lento e giusto.

La velocità arriva da sola quando il dito sa dove andare.

Come si apre l'approdo dopo



1 stella

nell'Allenamento



Prova al 85%

di precisione



3 stelle

negli altri giochi

Le stelle premiano la precisione: una stella dal 75%, due dall'85%, tre dal 92%. Per un recupero mirato: Opzioni, «Sblocca tutti gli approdi», poi rimettetelo com'era.

Gli aiuti, per singolo bambino

- **Opzioni:** tempo per scrivere (anche spento), scritte grandi, carattere ad alta leggibilità, forme sulle dita, parola grande o enorme, meno movimento, MAIUSCOLE o minuscole.
- **«Comodo»:** il pannello che il bambino apre da solo sulla mappa. Se serve, lo bloccate da Profili.
- Il gioco **si adatta:** ripassa i tasti sbagliati di recente e gli approdi lasciati da qualche giorno.

Ogni dito ha un colore e una forma

Sui tasti, sulle mani disegnate e in questo documento: la forma aiuta chi confonde i colori (con la vista dei colori ridotta anulare e medio sembrano uguali).



mignolo stella



anulare rombo



medio triangolo



indice pallino



pollice quadrato



la riga di base: qui le dita tornano sempre

Le mani trovano casa

APPRODO 1



APPRODO 2



OBIETTIVO

La posizione di partenza: indici sulle tacche di F e J, otto dita sulla riga di base, pollici sullo spazio, occhi sullo schermo. È l'incontro che decide le abitudini di tutti gli altri.

TRAGUARDO

Ogni bambino ha il suo profilo, ha fatto la Prova d'ingresso e ha almeno una stella nell'Allenamento dell'approdo 1.

Tempo	Attività	Il bambino	L'insegnante
0-8'	Accoglienza	Tocca il suo nome e sceglie l'animale. Legge con voi «Mettiti comodo»: schiena, polsi, indici.	Controllate che il profilo resti dopo aver chiuso e riaperto: se no, quella postazione va sistemata.
8-18'	Prova d'ingresso	Scriva una volta la frase della prova.	Nessun aiuto, nessun commento. È la fotografia del punto di partenza.
18-25'	Posa delle mani	Trova le tacche di F e J a occhi chiusi; appoggia le otto dita.	Correggete sedia, schiena e polsi. Il gioco parte quando F e J sono premuti insieme.
25-42'	Approdo 1	Allenamento di F, J e spazio, poi la Prova dell'approdo; se avanza tempo, Lucciole.	Una sola domanda in testa: chi sta guardando la tastiera?
42-55'	Approdo 2	Allenamento di S, L, A: le prime parole vere (alla, sala, falla).	Se il gruppo arranca ci si ferma all'approdo 1: meglio metà strada con le mani giuste.
55-60'	Diario e compito	Riceve il diario e scrive la prima riga.	Spiegate il codice dei 15 minuti e consegnate il file per casa.

Compito di casa

15 minuti al giorno: Allenamento degli approdi 1 e 2, un Dettato Vocale, un gioco a scelta. Ogni giorno il codice sul diario, e la firma di un genitore.

Attenzione a

- Aprire la Prova d'ingresso su tutte le postazioni prima che i bambini si siedano.
- Niente fretta al primo incontro: la fretta produce la scrittura a due dita.
- Chi finisce prima non passa avanti: rifà l'Allenamento puntando alle tre stelle.

La riga di base è completa

APPRODO 3



APPRODO 4



OBIETTIVO

Completare la riga di base, con i mignoli sugli accenti, e fare i primi passi sulla riga di sopra senza perdere la posizione: il dito sale, prende la lettera e torna a casa.

TRAGUARDO

La Tessera della spedizione (Campo base superato, con due stelle nell'Allenamento di ogni approdo) e la Patente del Mouse per chi completa le tre prove dell'Officina.

Tempo	Attività	Il bambino	L'insegnante
0-6'	Diario	Consegna il diario con i codici.	Impostazioni, «Compiti di casa». Chi non ha il computer: «Registra a mano».
6-12'	Riscaldamento	Un giro di Allenamento dell'approdo 2.	Guardate chi ha perso la posizione durante la settimana.
12-30'	Approdo 3	D, K, G, H e gli accenti ò à ù con il mignolo destro. Poi la Prova.	Ferma chi «cammina» con la mano: si muove solo il dito. G e H con gli indici.
30-40'	Approdo 4	E e I con i medi: le prime lettere in alto.	Il dito sale e torna giù: la mano resta ferma.
40-54'	Officina delle canoe	Scaccia le zanzare (clic), spacca le noci di cocco (doppio clic), carica la canoa (trascina).	Si cambia strumento e la mano che scrive riposa. Le tre prove danno la Patente.
54-60'	Traguardo	Stampa la Tessera o la Patente, se le ha.	Firmate a mano davanti ai bambini. Assegnate il compito.

Compito di casa

15 minuti al giorno: Allenamento degli approdi 3 e 4 a giorni alterni, la Prova dell'approdo, e Lucciole o Gara di canoe sugli approdi già fatti.

Attenzione a

- Gli accenti a destra della L sono i tasti che i bambini cercano di più con lo sguardo.
- La Tessera chiede due stelle in ogni Allenamento del Campo base: chi non ce l'ha, lo rifà a casa.
- Chi ha portato zero codici: prima di rimproverare, controllate che a casa il file si apra davvero.

Si sale alla riga di sopra

APPRODO 5



APPRODO 6



OBIETTIVO

Allargare la riga di sopra con R, U, T e O, e passare dalle lettere alle parole e alle frasi: è qui che il bambino comincia a scrivere davvero.

TRAGUARDO

Almeno una stella negli Allenamenti degli approdi 5 e 6; i giochi nuovi aperti (Memory della giungla, Taccuino dell'esploratore, Diario di bordo).

Tempo	Attività	Il bambino	L'insegnante
0-6'	Diario	Consegna i codici della settimana.	Fate notare chi ha la settimana piena: la costanza si premia davanti al gruppo.
6-12'	Riscaldamento	Dettato Vocale dell'approdo 4.	Il dettato costringe a non guardare le mani: è il riscaldamento migliore.
12-28'	Approdo 5	R e U con gli indici, poi la Prova.	Leggete insieme l'avviso dell'errore: «Hai premuto K. Serve L: anulare destro».
28-42'	Approdo 6	T e O: parole come gatto, sole, torta.	La O è dell'anulare destro: è la lettera che scappa all'indice.
42-54'	Giochi nuovi	Taccuino dell'esploratore o Memory della giungla.	Area insegnante, Classe: guardate il tasto critico di ognuno.
54-60'	Traguardo	Stelle e figurine del Diario di spedizione.	Chi sbaglia sempre lo stesso tasto: mostrategli la Mappa di calore.

Compito di casa

15 minuti al giorno: Allenamento e Prova degli approdi 5 e 6, un Diario di bordo (frasi). Chi è avanti può guardare l'approdo 7.

Attenzione a

- Il gioco ripassa da solo i tasti sbagliati di recente: lasciatelo fare, anche se rallenta.
- Se qualcuno sbaglia più di una lettera su tre, si torna all'approdo prima senza esitare.
- Il Diario di bordo si fa senza fretta: la frase va copiata con gli spazi.

Il Boss del Fiume e la verifica

APPRODO 7



OBIETTIVO

Le ultime lettere del Fiume con i mignoli e l'anulare sinistro, misurare i progressi con lo stesso metro dell'ingresso e chiudere con un traguardo visibile.

TRAGUARDO

La Prova di verifica nelle stesse condizioni dell'ingresso, con la scheda per la famiglia. Per chi supera il Fiume, il Boss e il Diploma di Dattilografia.

Tempo	Attività	Il bambino	L'insegnante
0-6'	Diario	Consegna l'ultima settimana di codici.	Contate i giorni totali: è un dato che alle famiglie interessa.
6-20'	Approdo 7	P, Q, W, Y ed È: mignoli e anulare sinistro.	La Q e la P sono dei mignoli, il dito più debole: lente prima, veloci poi.
20-32'	Prova di verifica	Riscrive una frase della prova, nelle stesse condizioni.	Stessa postazione, nessun aiuto. Prima dei giochi: dopo, il bambino è stanco.
32-45'	Boss del Fiume	Chi ha superato gli approdi 4-7 sfida il Giaguaro dispettoso.	Qualcuno perderà al primo tentativo: tono alto, dramma basso.
45-52'	Gara finale	Gara di canoe sull'approdo preferito.	Momento di festa. Nessuna classifica: ognuno gareggia con il suo record.
52-60'	Consegna	Riceve la scheda e il diploma.	Report, scheda per ogni famiglia. Spiegate come continuare a casa.

Compito di casa

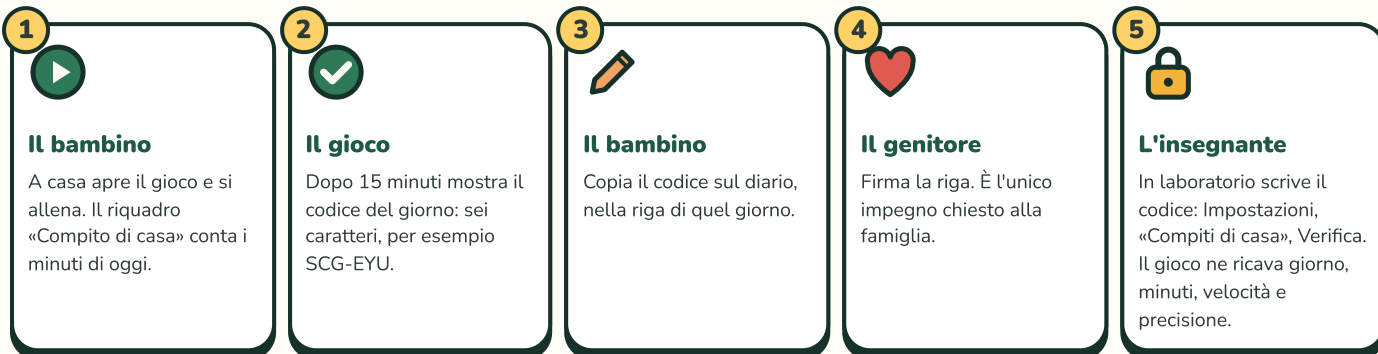
Percorso libero: la Giungla profonda (riga di sotto) e il Tempio (maiuscole e punteggiatura) aspettano a casa. Bastano 15 minuti due o tre volte a settimana.

Attenzione a

- Se un bambino non batte il Boss: Opzioni, più tempo per scrivere. Il diploma preso con un aiuto resta un diploma vero.
- Allegate al diploma la scheda per la famiglia: rende il laboratorio leggibile a casa.
- Ricordate di tenere il file: i progressi restano nel browser di quel computer.

Quindici minuti al giorno, e un codice che li racconta

I progressi vivono nella memoria del browser, non dentro il file: un bambino che porta il gioco a casa non riporta indietro niente. Per questo il gioco, dopo i 15 minuti della giornata, mostra un codice da copiare sul diario.



Codice del giorno

S C G - E Y U

Se il codice è sbagliato

- **Trascritto male:** il gioco risponde «Codice non valido». Nel codice non ci sono mai I, O, 0 e 1: si confondono a mano.
- **Inventato:** quasi sempre respinto (passa circa una volta su quaranta).
- **Lo stesso giorno due volte:** segnalato come doppione, non conta.

Chi non ha un computer a casa

- «Senza computer a casa», «Registra a mano»: data e minuti dichiarati sul diario.
- Nel registro restano «a mano», senza velocità né precisione: sono un dato dichiarato.
- Il compito diventa copiare a mano la riga di base, o un turno in più in laboratorio.

Onestà sul metodo

Il codice dimostra che qualcuno ha usato il gioco per 15 minuti quel giorno, non chi. Serve a rendere il compito reale e visibile: è un patto con la famiglia, non un controllo.

Da compilare durante il laboratorio, non dopo

Alunno _____

Incontro n. ____

Data ____ / ____ / ____

Aspetto	Cosa guardo	Sì	In parte	Non ancora
Postura	Schiena appoggiata, piedi a terra, polsi sollevati			
Posizione di partenza	Trova le tacche di F e J senza guardare; otto dita sulla riga di base			
Ritorno a casa	Dopo ogni lettera le dita rientrano; la mano non cammina			
Sguardo	Gli occhi restano sullo schermo anche con un tasto nuovo			
Pollici	Lo spazio con un pollice, non con l'indice			
Dito giusto	Usa il dito del colore e della forma indicati			
Errore	Sbaglia e riprende senza bloccarsi né arrabbiarsi			
Autonomia	Avvia da solo l'attività assegnata			
Attenzione	Regge quindici minuti di lavoro			

Su cosa tornare la prossima volta

Il gioco aiuta: area insegnante, Classe, mostra per ogni bambino gli approdi, l'ultima lezione e il tasto critico.



Il testo da mandare prima del primo incontro

Oggetto: laboratorio «Parole Veloci», scrivere con dieci dita

Gentili genitori,

nel laboratorio di informatica i bambini impareranno a scrivere alla tastiera con tutte e dieci le dita, senza guardare i tasti. È una competenza che li accompagnerà per tutta la scuola e che, imparata bene all'inizio, non si perde più.

Il percorso è di quattro incontri da un'ora, dentro un gioco: una spedizione lungo un fiume della giungla, con un approdo per ogni gruppo di tasti. Perché funzioni serve qualcosa anche a casa: **quindici minuti al giorno**. Non è un compito da correggere, è un allenamento: come per uno strumento musicale, poco ogni giorno vale molto più di tanto una volta a settimana.

Vi daremo il gioco (un file solo, che funziona senza internet e senza installare nulla) e un diario. Al bambino chiediamo di allenarsi quindici minuti e di copiare sul diario il codice che il gioco gli mostra alla fine. A voi chiediamo solo di firmare la riga. In laboratorio controlleremo i codici insieme.

I dati restano sul vostro computer. Il gioco non usa internet, non chiede account e non manda niente a nessuno.

Se a casa non avete un computer, ditcelo senza problemi: c'è un'alternativa su carta e nessun bambino resterà indietro per questo.

Alla fine ogni bambino riceverà la sua tessera o il suo diploma e una scheda con i progressi misurati: quanto scriveva al primo incontro e quanto scrive all'ultimo.

Restiamo a disposizione per qualsiasi domanda.

Un cordiale saluto,

(nome, ruolo, scuola o centro)

DA RITAGLIARE E RIPORTARE

Ho ricevuto il gioco e il diario di allenamento. A casa il computer c'è: sì ☐ no ☐

Nome del bambino _____ Firma di un genitore _____

I problemi più comuni, e cosa fare

Cosa succede	Perché	Cosa fare
Il gioco si apre come testo	Il file è associato a un editor.	Tasto destro, «Apri con», Chrome, «Usa sempre».
I profili non ci sono più	Browser diverso, pulizia del computer, altra postazione.	Apriate diagnostica.html con lo stesso browser; poi «Ripristina da un file» o ricollegate la cartella.
La voce non parla	Manca la voce italiana nel computer.	Windows: Impostazioni, Ora e lingua, Voce. Mac: Impostazioni di Sistema, Accessibilità, Contenuti letti ad alta voce. Chromebook: Impostazioni, Accessibilità, Sintesi vocale.
La cartella chiede il permesso	Chrome lo richiede dopo un riavvio.	Salvataggi, «Riattiva»; scegliete «Consenti a ogni visita».
«Ho giocato tanto ma l'approdo resta chiuso»	Servono Allenamento, Prova al 85% e 3 stelle nei giochi.	Mostrategli la scheda dell'approdo: dice cosa manca.
Un bambino non batte il Boss	È una sfida a tempo.	Opzioni, più tempo per scrivere. Il diploma resta valido.
Parola d'ordine dimenticata	Succede.	«Ho dimenticato la parola d'ordine» e il codice di recupero stampato.
I codici di casa non passano mai	I e L, O e 0 si confondono a mano.	Nel codice non ci sono mai I, O, 0, 1: rileggete il diario insieme.
Un bambino oggi siede a un altro computer	I progressi stanno dove ha giocato.	Stessa cartella su tutti i computer, o giro con la chiavetta (Salvataggi).

DOPO IL CORSO

La spedizione continua a casa

	Giungla profonda Approdi 8 e 9: la riga di sotto (N M C, V B Z X). Boss: il Coccodrillo sornione. Master in Dattilografia.		Tempio Approdi 10-12: maiuscole con il Maiusc della mano opposta, accenti, apostrofo e punteggiatura. Boss: il Guardiano di pietra. Super Master in Dattilografia e Gran Diploma del Tempio.
---	---	---	--

Un secondo modulo, se il centro lo propone

Quattro incontri sulla Giungla e sul Tempio chiudono tutto il percorso. La forma dell'ora resta la stessa; la Prova di verifica di fine primo modulo diventa la prova d'ingresso del secondo. Il gioco nell'area insegnante ha una Guida con tutto questo.