

Scuola primaria • prima media

Parole Veloci

Scrivere con dieci dita,
giocando.

Una spedizione lungo un fiume della giungla: a ogni approdo, nuovi tasti da imparare.

si apre da un link

anche senza internet

nessun dato fuori dal PC



“**Molti bambini scrivono a due dita,
guardando la tastiera.**

1 ora

a settimana non crea
memoria nelle dita

15'

al giorno sì: poco, ma
ogni giorno

**per
sempre**

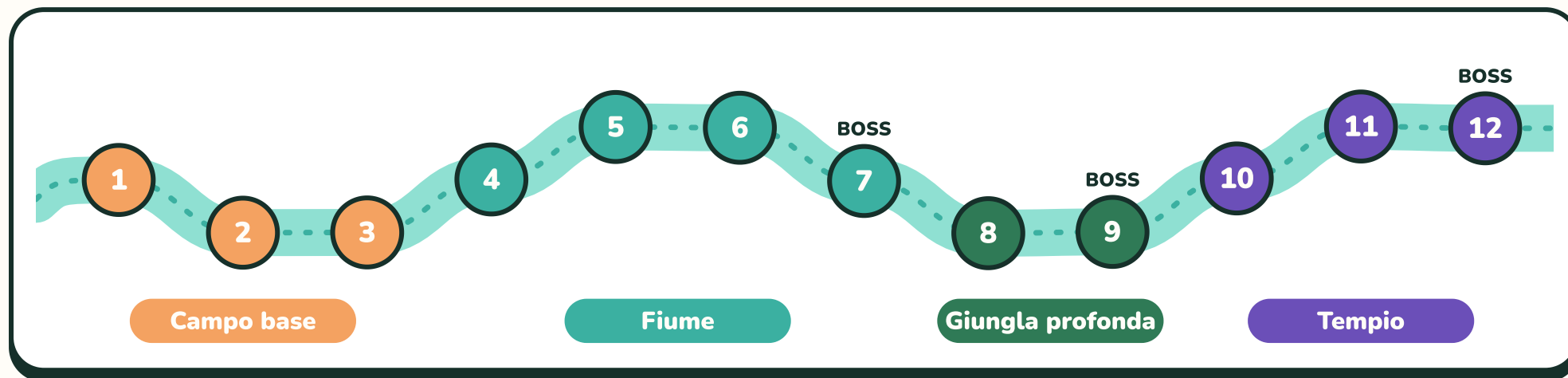
imparata bene
all'inizio, la tecnica non
si perde

Parole Veloci trasforma l'allenamento di ogni giorno in un'avventura, e lo rende visibile a scuola e a casa.



12 approdi, 4 Mondi

Un gruppetto di tasti per volta, sempre con il dito giusto: la riga di base, quella di sopra, quella di sotto, poi maiuscole e punteggiatura.



Officina delle canoe
il mouse



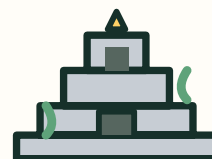
Falò delle storie
storie da scrivere



Emporio
cappelli e compagni



Rapide
sfida a tempo



Tempio
la prova finale



tre Boss da sconfiggere

Allenamento, giochi, Prova

1

Allenamento

I tasti nuovi, uno alla volta, con il colore e la forma del dito. Senza fretta: nessuna barra del tempo.



2

Giochi

Lucciole, Gara di canoe, Dettato, Memory, Taccuino, Diario di bordo: le stesse lettere, la voglia di rifarle.



3

Prova dell'approdo

Con almeno l'85% di precisione si apre l'approdo dopo. Le stelle premiano la precisione, non la velocità.



Hai premuto K. Serve L: anulare destro.

L'errore spiega, non sgrida.

 ripassa i tasti sbagliati di recente

 un traguardo di velocità tutto suo

 torna sugli approdi lasciati da giorni

PER TUTTI, DAVVERO

Pensato anche per DSA e ADHD

IL l 1

Carattere ad alta leggibilità

Atkinson Hyperlegible: la I maiuscola, la l minuscola e l'1 non si confondono.



mignolo



anulare



medio



indice



pollice

Forme, non solo colori

Ogni dito ha la sua forma: chi vede male i colori non si perde.

MELA

Parola grande o enorme

La parola da scrivere si ingrandisce e non va mai a capo a metà.



Niente fretta

Il tempo per scrivere si allunga o si spegne, per ogni bambino.



Pause e postura

«Mettiti comodo» a ogni avvio e un promemoria ogni 10 minuti.



Il pannello «Comodo»

Il bambino sceglie da solo scritte grandi, suoni, meno movimento.

4 incontri + 15' al giorno

1

Le mani trovano casa



2

La riga di base è completa



3

Si sale alla riga di sopra



4

Il Boss del Fiume e la verifica



Codice del giorno

S C G - E Y U

A casa, dopo 15 minuti, il gioco mostra un codice. Il bambino lo copia sul diario, un genitore firma, l'insegnante lo verifica in laboratorio: il lavoro di casa diventa visibile.

Tutta la classe a colpo d'occhio



Vista della classe

Per ogni bambino approdi e stelle di ogni Mondo, ultima lezione, tasto critico. Si stampa.



Classe da un elenco

Si incollano i nomi, uno per riga: i profili sono pronti in un attimo.



Prove misurate

Prova d'ingresso e di verifica nelle stesse condizioni: il confronto per la famiglia.



Compiti verificabili

Il codice del diario dice giorno, minuti, velocità e precisione.



Diplomi da stampare

Con il nome e il logo della scuola, la data e il numero di protocollo.



Area protetta

Parola d'ordine propria, codice di recupero, guida dentro l'app.



0

**dati dei bambini
fuori dal computer**

PRIVACY

Privacy per progetto

- **Niente internet.** Il gioco è un file solo: si apre con un doppio clic.
- **Niente account,** niente pubblicità, niente tracciamento.
- **I progressi restano** nel browser della postazione e nella cartella scelta dalla scuola.
- **L'informativa è dentro l'app,** leggibile anche dalle famiglie.

Diplomi veri, da portare a casa

Ognuno dice cosa il bambino ha imparato davvero, con la data della conquista.



**Tessera della
spedizione**

Campo base



**Diploma di
Dattilografia**

Fiume



**Master in
Dattilografia**

Giungla profonda



**Super Master in
Dattilografia**

Tempio



**Gran Diploma del
Tempio**

la prova finale



**Patente del
Mouse**

Officina delle canoe



24 animali da scegliere,
cappelli e compagni da
conquistare

COME SI USA

Pronto in un clic

- **Si apre da paroleveloci.it/gioca** con Chrome o Edge, su Windows, Mac e Chromebook: si installa come app e funziona anche senza internet.
- **I bambini cambiano computer?** Con la stessa cartella della scuola ognuno ritrova i suoi progressi, senza cloud.
- **Licenza per scuola**, su tutti i suoi computer; le famiglie dei bambini iscritti lo usano a casa.
- **Senza internet a scuola?** C'è anche il gioco in un file solo, da copiare sui computer.
- **Il percorso dei 4 incontri** e il diario di allenamento sono pronti da stampare.



Parole Veloci

un progetto di
Luca Albano



Pronti a partire?