

Manuale di KTouch

Håvard Frøiland

Andreas Nicolai

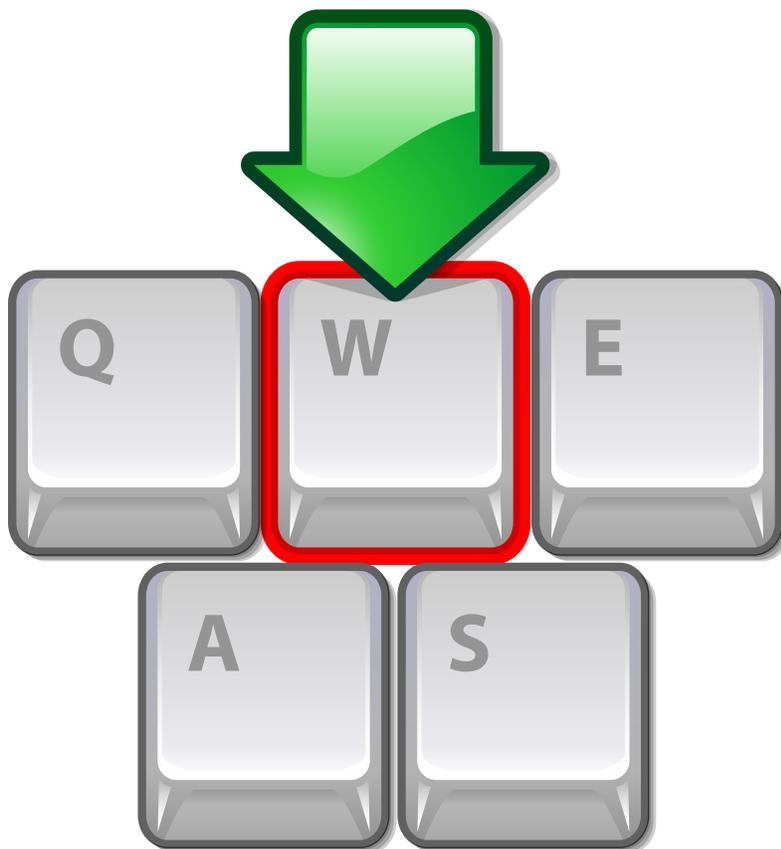
Sebastian Gottfried

Traduzione e manutenzione della documentazione:

Paolo Zamponi

Traduzione italiana: Davide Rizzo

Traduzione italiana: Marcello Anni



Manuale di KTouch

Indice

1	Imparare a dattilografare con Allenatore di dattilografia	7
1.1	Introduzione	7
1.1.1	Che cos'è Allenatore di dattilografia?	7
1.1.2	Caratteristiche	8
1.2	Primi passi	8
1.2.1	Creare il tuo primo profilo	8
1.2.2	Selezionare una lezione	9
1.2.3	Allenamento	10
1.2.4	Controllare i tuoi progressi	11
1.3	Preparazione all'allenamento	12
1.3.1	Barra degli strumenti di Allenatore di dattilografia	12
1.3.1.1	Gestione del profilo	12
1.3.1.2	Menu di Allenatore di dattilografia	14
1.3.1.3	Finestra di configurazione	15
1.3.2	Selezione del corso e della lezione	16
1.3.2.1	Cambiare i corsi	16
1.3.2.2	Sbloccare le lezioni	16
1.3.2.3	Allenamento con una diversa mappatura della tastiera	17
1.4	Allenamento efficiente	17
1.4.1	Tecniche di allenamento	17
1.4.1.1	Velocità costante	17
1.4.1.2	La precisione è sovrana	17
1.4.1.3	Correggere gli errori	17
1.4.2	Mettere in pausa una sessione di allenamento	18
1.4.2.1	Automaticamente	18
1.4.2.2	Manualmente	18
1.5	Monitoraggio dei progressi dell'apprendimento	18
1.5.1	Statistiche sulla velocità e sull'accuratezza	19
1.5.1.1	Filtro in base alle lezioni	19
1.5.2	Statistiche degli errori	20

2	Estendere Allenatore di dattilografia	22
2.1	Creare i corsi	22
2.1.1	Proprietà dei corsi	23
2.1.2	Aggiungere le lezioni	25
2.1.2.1	Controlli di qualità nell'editor del testo della lezione	27
2.2	Creare le mappature della tastiera	28
2.2.1	Proprietà della mappatura della tastiera	28
2.2.2	Aggiungere i tasti	30
2.2.2.1	Tasti normali	30
2.2.2.1.1	Caratteri del tasto	31
2.2.2.2	Modificatori	32
2.3	Lezioni personalizzate	32
2.4	Condividere i tuoi risultati	33
2.4.1	Esporta/Importa	33
3	Riconoscimenti e licenza	35

Elenco delle tabelle

2.1	Tasti modificatori	32
-----	------------------------------	----

Sommario

Allenatore di dattilografia è un programma per imparare a dattilografare: ti fornisce del testo su cui esercitarti, sceglie dei livelli differenti in base alle tue capacità, ti mostra il tasto successivo da premere e il dito da usare.

Capitolo 1

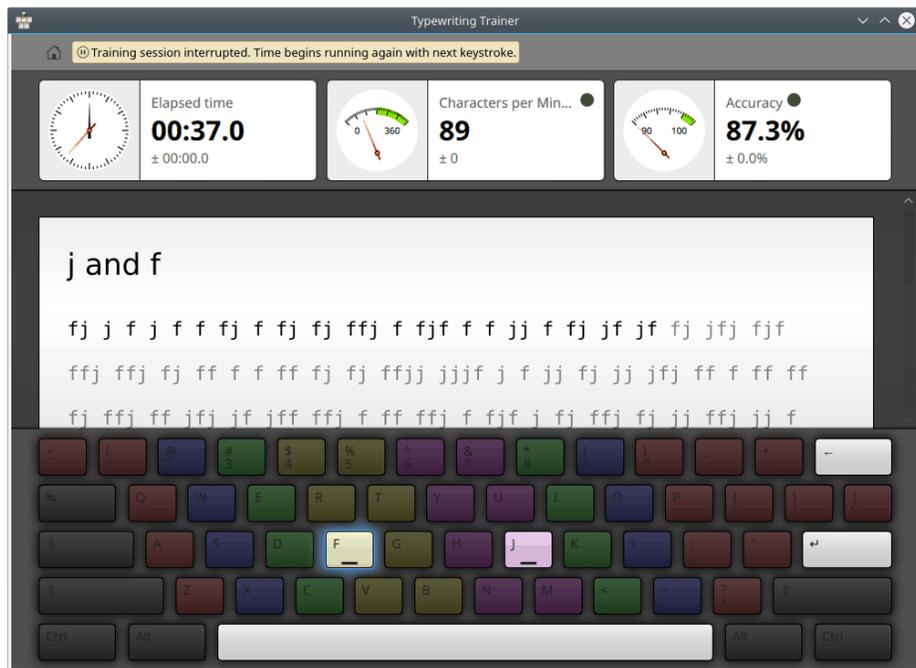
Imparare a dattilografare con Allenatore di dattilografia

1.1 Introduzione

1.1.1 Che cos'è Allenatore di dattilografia?

Allenatore di dattilografia è un programma per imparare a dattilografare.

Allenatore di dattilografia ti fornisce del testo su cui esercitarti, sceglie dei livelli diversi in base alle tue capacità, ti mostra la tua tastiera, ti indica il tasto successivo da premere e il dito da usare.



Allenatore di dattilografia è un insegnante di dattilografia pensato per l'uso personale. Impari a scrivere con tutte le dita, passo dopo passo, inoltre non dovrai più guardare la tastiera alla ricerca dei tasti giusti: questo rallenta di parecchio la tua velocità di battitura.

1.1.2 Caratteristiche

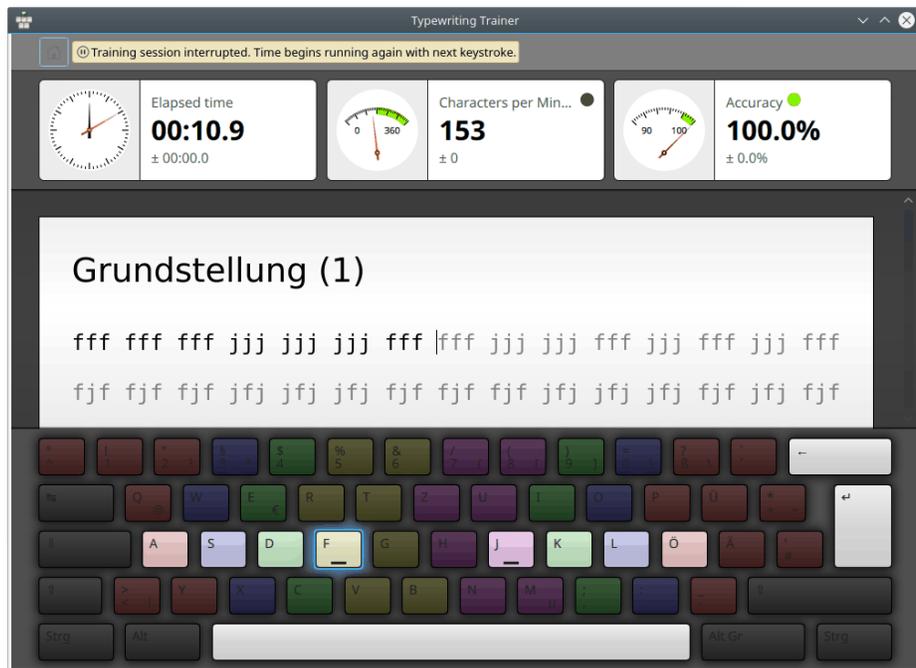
Nella sua versione attuale, Allenatore di dattilografia ha parecchie funzionalità utili, per esempio:

- Il supporto a molte lezioni differenti in parecchie lingue, ed un comodo editor di lezioni
- Il supporto alle diverse mappature della tastiera, con la possibilità di utilizzarne altre definite dall'utente
- Durante le tue sessioni di allenamento Allenatore di dattilografia raccoglie una gamma completa di statistiche, per aiutare te o il tuo insegnante ad analizzare i tuoi progressi

Sono incluse molte altre funzioni, che saranno discusse nei relativi capitoli di questo manuale.

1.2 Primi passi

Ecco un'altra immagine di Allenatore di dattilografia in azione, stavolta con una tastiera ed una lezione in tedesco:



Sebbene dovrebbe essere molto semplice imparare a dattilografare con Allenatore di dattilografia ed a usarlo, nelle prossime sezioni daremo un'occhiata più approfondita al programma.

1.2.1 Creare il tuo primo profilo

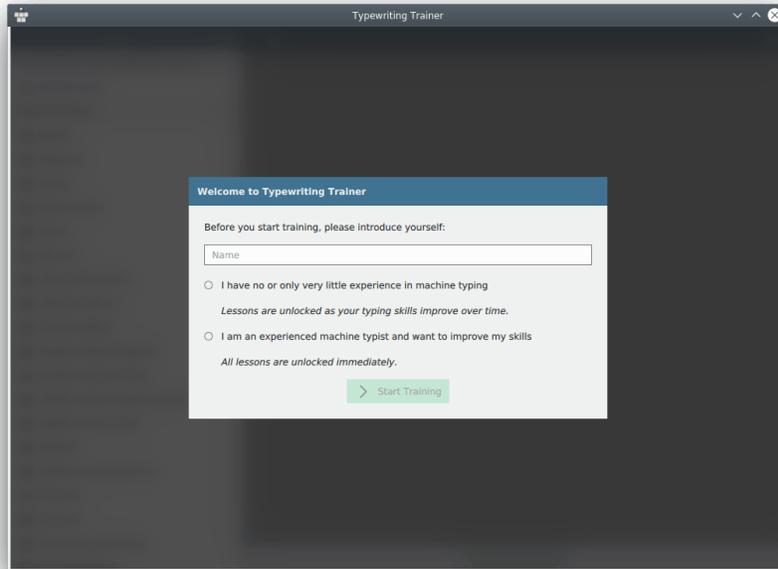
La prima volta che avvii Allenatore di dattilografia si aprirà una finestra speciale, che ti aiuta a creare il tuo primo profilo. Puoi scegliere il nome del tuo profilo ed il livello delle tue capacità di dattilografia.

SUGGERIMENTO

Il livello scelto determina il funzionamento generale di Allenatore di dattilografia: nella modalità principiante le lezioni vengono sbloccate una ad una solo dopo averle superate, mentre in quella per i dattilografi esperti tutte le lezioni sono disponibili fin da subito.

NOTA

Considera attentamente la scelta da fare, non potrai cambiare il tipo di profilo successivamente. Potrai comunque creare nuovi profili per rivedere questa decisione.

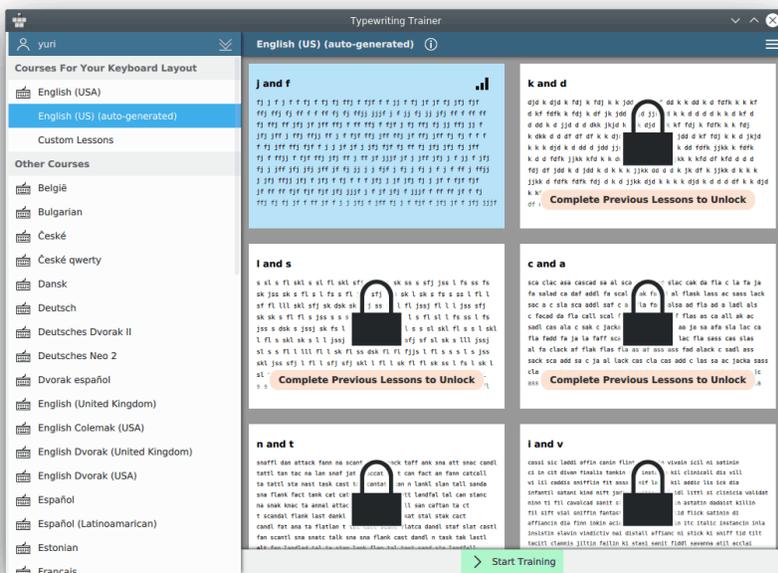


Dopo aver premuto **Inizia l'allenamento** verrai diretto alla schermata iniziale; questa sarà anche la prima visibile la volta successiva che avvierai Allenatore di dattilografia.

1.2.2 Selezionare una lezione

La schermata principale di Allenatore di dattilografia consiste in una barra degli strumenti e in un selettore dei corsi. Per maggiori informazioni vedi Sezione [1.3](#).

Manuale di KTouch



Allenatore di dattilografia ti mostrerà il primo corso disponibile per la tua mappatura della tastiera attuale.

Puoi spostarti fra i corsi, oppure scegliere le lezioni personalizzate facendo clic sulla loro miniatura nella parte destra della finestra.

NOTA
In alcune piattaforme, specialmente in Microsoft® Windows®, il rilevamento automatico della mappatura della tastiera non è disponibile. In questo caso devi fare clic sul pulsante  nella barra degli strumenti, selezionare il sotto-menu **Configura la tastiera...** e scegliere il nome della mappatura della tastiera, o di un'altra simile alla tua. Se la tua tastiera non è inclusa puoi definire manualmente la tua mappatura, vedi Sezione 2.2.

Scegli la tua lezione dalla lista che c'è alla sinistra nella finestra. Non puoi scegliere quelle bloccate con  perché sono troppo difficili per le tue attuali abilità; passa le lezioni per abilitarne di nuove. L'anteprima della lezione selezionata sarà mostrata alla destra della lista delle lezioni.

SUGGERIMENTO
Maggiori informazioni relative al corso selezionato possono essere mostrate o nascoste nuovamente usando il pulsante , che si trova vicino al titolo del corso.

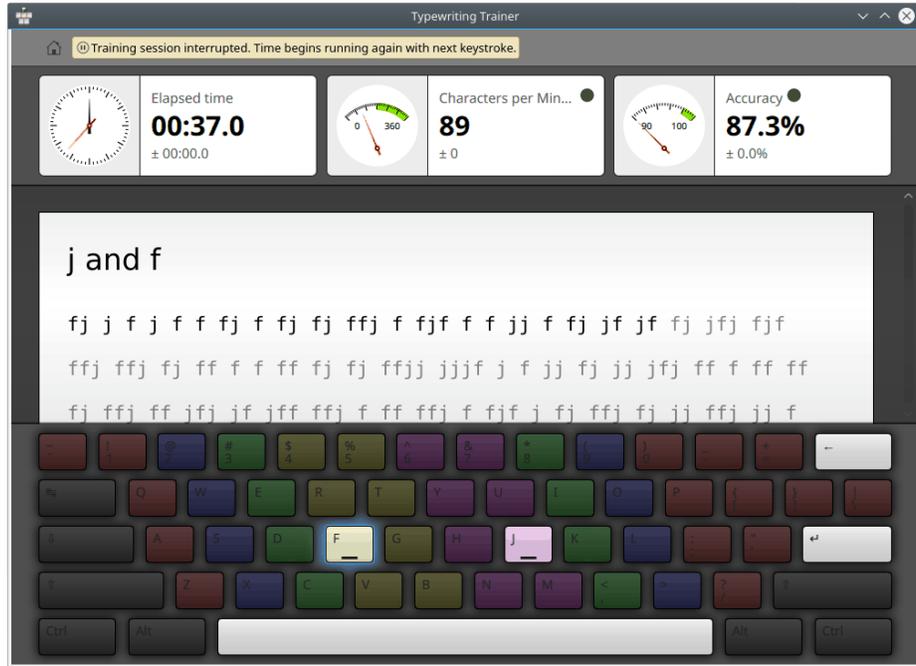
Quando hai finito di selezionare, premi **Inizia l'allenamento** per andare nella schermata di allenamento di Allenatore di dattilografia.

1.2.3 Allenamento

La finestra di allenamento di Allenatore di dattilografia mostra tre sezioni principali:

1. Alcune statistiche di digitazione nei riquadri informativi in alto

2. Il testo che devi scrivere
3. La visualizzazione della tastiera



NOTA

La visibilità delle parti della schermata di allenamento può essere configurata usando la [finestra di configurazione di Allenatore di dattilografia](#).

Poggia i tuoi indici sui due tasti della tastiera con i due piccoli marcatori tattili vicino al centro della fila di mezzo: in questo modo le altre tue dita troveranno i tasti a cui sono destinate quasi automaticamente. I pollici dovrebbero restare all'incirca sulla barra spaziatrice, l'unico tasto che userai sempre durante la digitazione. Le altre dita dovrebbero invece stare sui tre tasti vicini a quelli marcati della fila centrale, inoltre i tasti destinati allo stesso dito sono raggruppati insieme attraverso il colore. Prova a spostare le mani il meno possibile, e cerca sempre di far tornare le dita nella loro posizione di riposo dopo aver digitato un carattere.

Inizia a digitare il testo in mezzo allo schermo: il prossimo tasto che devi premere è sempre evidenziato nella visualizzazione della tastiera. Durante la digitazione è possibile che tu commetta errori premendo il tasto sbagliato: in tal caso i caratteri saranno visualizzati in rosso, e dovrai premere **Backspace** tante volte quante saranno necessarie per cancellare i caratteri digitati erroneamente.

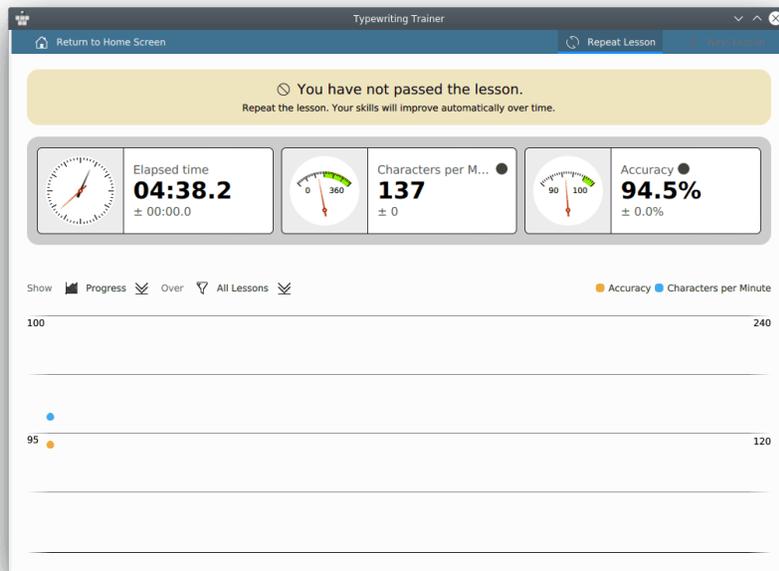
Dopo aver completato una riga di testo devi premere il tasto **Invio** per passare alla successiva.

SUGGERIMENTO

Il tasto usato per passare alla riga successiva può essere cambiato usando la [finestra delle impostazioni di Allenatore di dattilografia](#)

1.2.4 Controllare i tuoi progressi

Quando hai completato una lezione Allenatore di dattilografia passerà alla schermata dei punteggi, che visualizza le statistiche dei tuoi allenamenti e delle tue lezioni, e mostra un grafico che riassume l'andamento delle precedenti sessioni di allenamento.



Nella finestra delle statistiche puoi scegliere di visualizzare una lezione particolare, oppure **tutte le lezioni**. Questo è utile per distinguere tra le prestazioni complessive e quelle in determinate lezioni.

Se ti senti pronto per la lezione successiva, premi il pulsante **Prossima lezione** nella barra degli strumenti per avanzare, oppure **Ripeti la lezione** per testare nuovamente le tue abilità con l'attuale lezione. Il pulsante **Prossima lezione** è disponibile solo se hai superato la lezione.

Se vuoi passare ad altre lezioni o corsi, premi **Ritorna alla schermata principale**.

Se non vuoi continuare l'allenamento con Allenatore di dattilografia, chiudi semplicemente la finestra dell'applicazione.

1.3 Preparazione all'allenamento

Praticamente qualsiasi cosa nella finestra principale di Allenatore di dattilografia dovrebbe essere autoesplicativa: la barra degli strumenti in alto è intesa essere il luogo in cui puoi vedere e configurare le sue impostazioni, mentre il selettore dei corsi può essere usato per vedere le informazioni sui corsi e per spostarti fra essi.

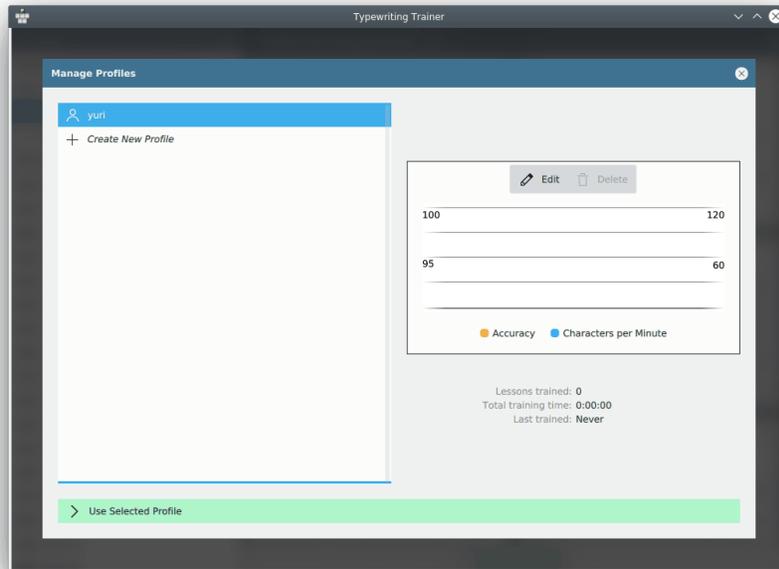
1.3.1 Barra degli strumenti di Allenatore di dattilografia

La barra degli strumenti di Allenatore di dattilografia ospita sulla sinistra il pulsante del profilo, e sulla destra il pulsante del menu dell'applicazione.

1.3.1.1 Gestione del profilo

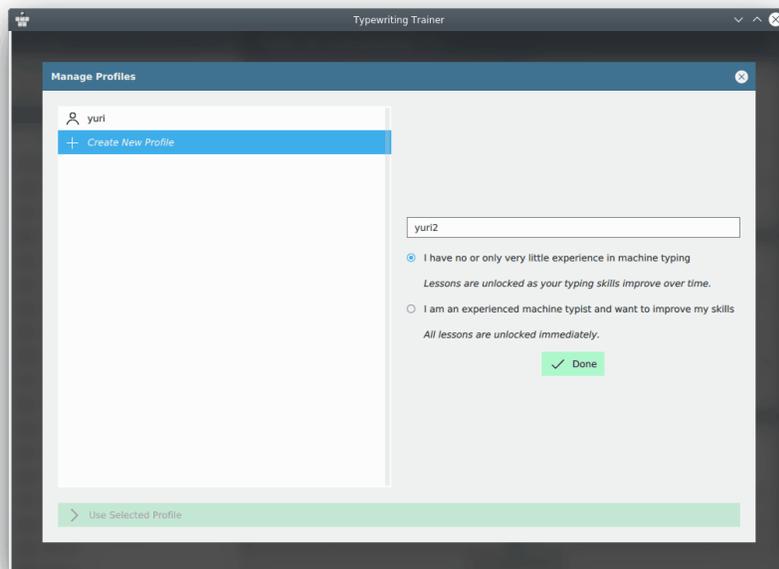
Il pulsante del profilo con il nome del tuo profilo che c'è alla sinistra della barra degli strumenti nella schermata principale può essere usato per gestire i profili di Allenatore di dattilografia.

Manuale di KTouch



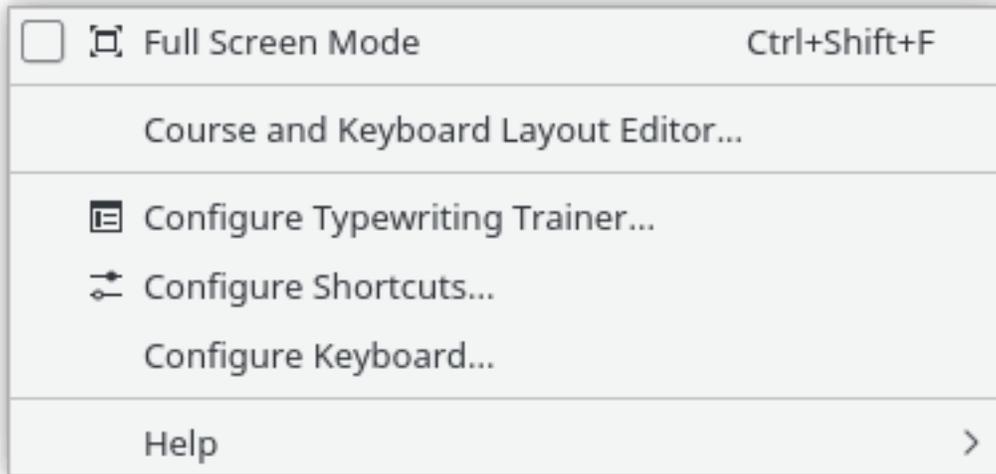
Puoi rivedere le impostazioni dei profili esistenti, cancellarli o crearne uno nuovo usando il pulsante **+** .

Per passare alla modalità di revisione premi **Modifica**, mentre per selezionare un profilo e ritornare alla schermata principale premi **Usa il profilo selezionato**.



1.3.1.2 Menu di Allenatore di dattilografia

Il menu di Allenatore di dattilografia può essere aperto usando il pulsante  nella barra degli strumenti della schermata principale.



Qui sotto puoi avere una lista degli elementi del menu, con una breve descrizione.

Modalità a tutto schermo (Ctrl+Shift+F)

Commuta la modalità a tutto schermo di Allenatore di dattilografia da attiva a disattiva o viceversa

Editor dei corsi e delle mappature della tastiera...

Apri la [finestra di modifica](#) di Allenatore di dattilografia

Configurare l'allenatore di dattilografia...

Mostra la [finestra delle impostazioni](#) di Allenatore di dattilografia

Configura le scorciatoie...

Configura le scorciatoie da tastiera da associare a determinate azioni

Configura la tastiera...

Una scorciatoia al modulo Impostazioni di sistema per configurare le impostazioni della tastiera. Utile per prepararsi all'allenamento su diverse mappature della tastiera.

NOTA

Su piattaforme in cui manca il supporto al riconoscimento automatico della mappatura della tastiera, specialmente in Microsoft® Windows®, questa voce è rimpiazzata da un sottomenu da cui selezionare manualmente la mappatura della tastiera per Allenatore di dattilografia.

Allenatore di dattilografia ha i normali elementi del menu di KDE **Aiuto**; per maggiori informazioni leggi le sezioni sul [menu Aiuto](#) dei Fondamentali di KDE.

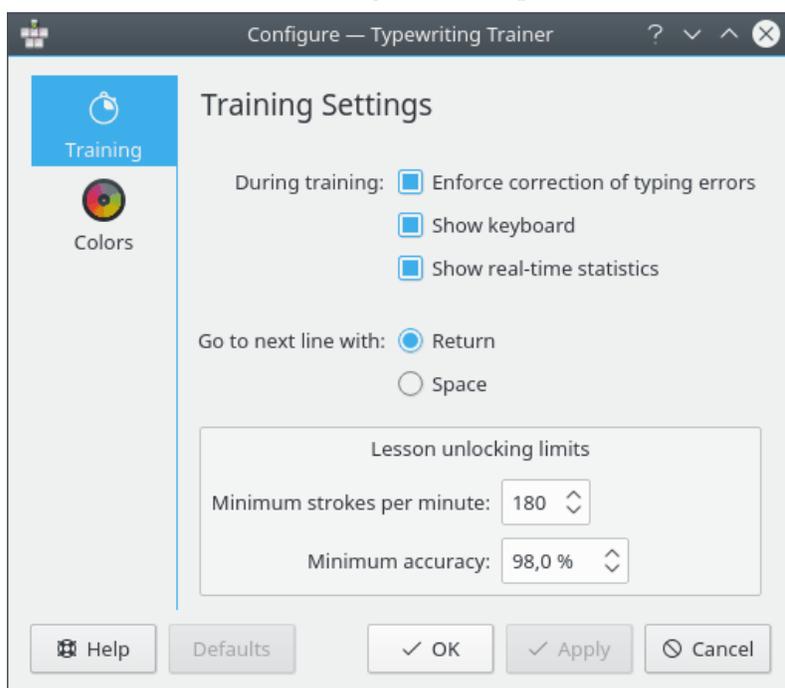
1.3.1.3 Finestra di configurazione

Puoi personalizzare Allenatore di dattilografia in maniera considerevole. Le impostazioni vengono applicate globalmente su ogni profilo. Apri la finestra di configurazione premendo il pulsante

 che c'è alla destra nella barra degli strumenti nella schermata principale, quindi scegli **Configura l'allenatore di dattilografia...**

Impostazioni dell'allenamento

In questa finestra puoi selezionare le opzioni che controllano l'aspetto della finestra dell'istruttore, e come Allenatore di dattilografia si comporta durante l'allenamento.



La casella **Applica la correzione degli errori di battitura** può essere usata per controllare se gli errori di battitura devono essere corretti o meno.

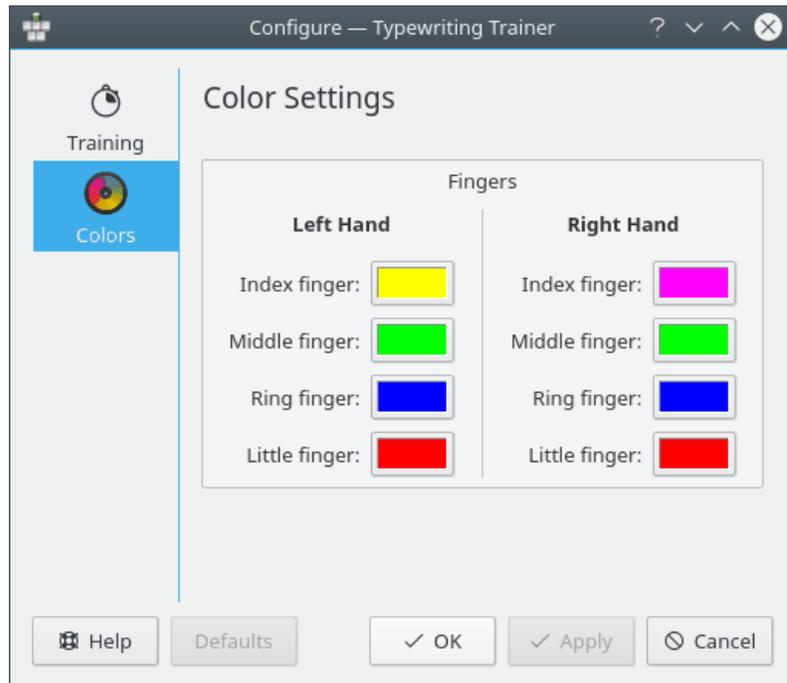
Durante l'allenamento puoi controllare la visibilità delle statistiche e dei pannelli della tastiera: usa le caselle **Mostra la tastiera** e **Mostra le statistiche in tempo reale**.

Il tasto per passare alle riga successiva del testo di allenamento può essere uno fra **Invio** o **Spazio**.

I **Limiti di sblocco della lezione** possono essere impostati per controllare le impostazioni di sblocco delle lezioni di livello più elevato. Allenatore di dattilografia controlla i limiti dati alla fine di ogni livello, e decide se sbloccare la lezione successiva: questo accade se la velocità di digitazione in caratteri al minuto e la correttezza sono *entrambe* maggiori o uguali a questi limiti.

Configurazione dei colori

In questa finestra puoi modificare i colori usati da Allenatore di dattilografia.



Puoi selezionare il colore di sfondo per ciascun tasto dito.

1.3.2 Selezione del corso e della lezione

Allenatore di dattilografia riconosce automaticamente la mappatura della tastiera, e ti mostra solo i corsi ottimizzati per essa.

NOTA

In qualche piattaforma, specialmente in Windows®, il riconoscimento automatico della mappatura della tastiera non è disponibile; usa il menu dell'applicazione per selezionarlo manualmente.

1.3.2.1 Cambiare i corsi

Qualora dovesse esserci più di un corso disponibile per la mappatura della tua tastiera puoi scegliere il tuo preferito usando i pulsanti < e > alla destra dell'etichetta con il nome del corso. I pulsanti non sarebbero visibili in presenza di un solo corso.

1.3.2.2 Sbloccare le lezioni

Se durante la [creazione del profilo iniziale](#) hai scelto **Ho poca o nessuna esperienza nella dattilografia** ti accorgerai che alcune lezioni sono bloccate. Questi elementi sono contrassegnati dall'icona , e non sono accessibili finché non superi le lezioni precedenti.

NOTA

Le impostazioni per passare le lezioni possono essere cambiate usando la [finestra di configurazione di Allenatore di dattilografia](#).

1.3.2.3 Allenamento con una diversa mappatura della tastiera

Con Allenatore di dattilografia è possibile usare per l'allenamento una qualsiasi mappatura della tastiera: basta premere i pulsanti che sono evidenziati dall'allenatore, senza curarsi dell'etichetta che c'è sul tasto fisico della tastiera.

Seleziona **Configura la tastiera...** dal menu dell'applicazione per selezionare una diversa mappatura della tastiera, e Allenatore di dattilografia si adatterà a questa: ti presenterà inoltre solo i corsi che sono disponibili per essa.

NOTA

Nelle piattaforme senza il riconoscimento automatico della mappatura della tastiera, specialmente in Microsoft® Windows®, devi prima configurare il sistema operativo in modo che usi la mappatura con cui ti vuoi allenare, e poi selezionare la stessa mappatura per Allenatore di dattilografia attraverso il menu dell'applicazione.

1.4 Allenamento efficiente

1.4.1 Tecniche di allenamento

Di seguito puoi trovare qualche consiglio generale sulle tecniche di apprendimento della dattilografia.

1.4.1.1 Velocità costante

Per imparare a dattilografare in maniera efficiente non è importante semplicemente provare a digitare il più velocemente possibile, ma mantenere invece una velocità costante e trovare un ritmo naturale nella pressione dei tasti.

1.4.1.2 La precisione è sovrana

La prossima cosa importante su cui focalizzare la propria attenzione è la precisione. Solo quando padroneggerai nell'uso dei tasti attualmente sbloccati, cioè farai pochissimi errori con questi, avrai delle possibilità nelle lezioni successive, dove ci saranno ancor più tasti da maneggiare. Noterai di star diventando quasi automaticamente padrone della tastiera quando commetterai solo pochissimi errori e non dovrai quindi correggerne molti, risparmiando così del tempo prezioso.

NOTA

Questa è anche la ragione per cui il livello di precisione predefinita per sbloccare la lezione successiva è al 98%, mentre la velocità richiesta è piuttosto moderata, con solo 180 caratteri al minuto.

1.4.1.3 Correggere gli errori

Se commetti degli errori è importante che tu li corregga in maniera efficiente. La correzione di un singolo carattere è quasi sempre più lenta di quella di un'intera parola: in quest'ultimo caso ti basta premere **Ctrl-Backspace** e ridigitarla. Il sovraccarico mentale è molto piccolo. Per cancellare un singolo carattere devi invece prima localizzare il tuo errore, cancellarlo nel punto in cui si trova, determinare la parte mancante della parola e quindi ridigitarla. Questo richiede più concentrazione della riscrittura dell'intera parola.

1.4.2 Mettere in pausa una sessione di allenamento

1.4.2.1 Automaticamente

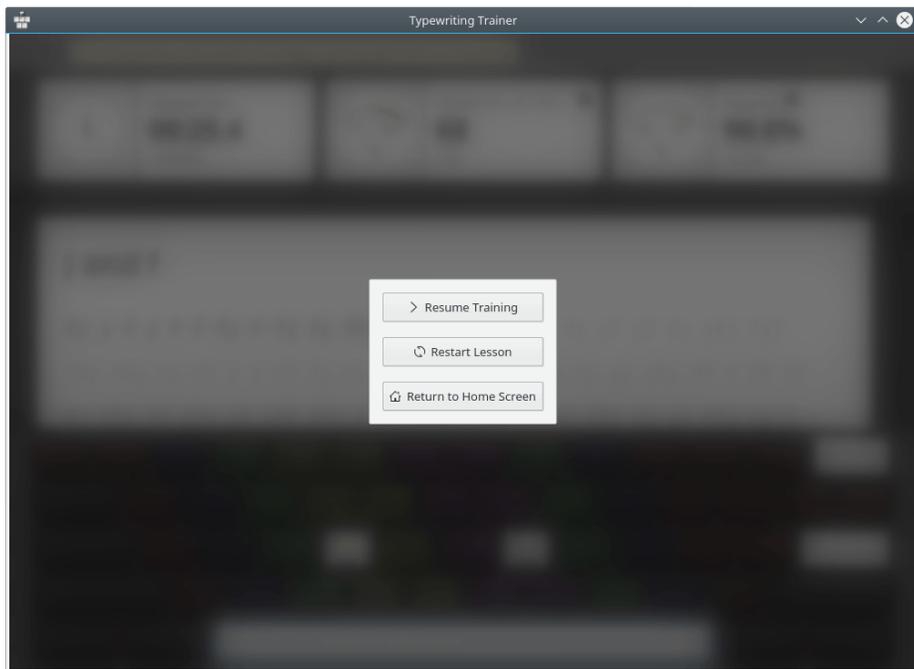
Se apri una qualsiasi finestra o passi ad una diversa applicazione durante una sessione di allenamento, questa viene messa in pausa e il cronometro viene fermato; dura fino a quando il fuoco non passa nuovamente alla finestra di Allenatore di dattilografia e premi un tasto.

La sessione di allenamento viene messa in pausa anche se non c'è attività dell'utente per cinque secondi.

1.4.2.2 Manualmente

Puoi mettere in pausa manualmente l'attuale sessione di allenamento usando il pulsante  che c'è nella barra degli strumenti.

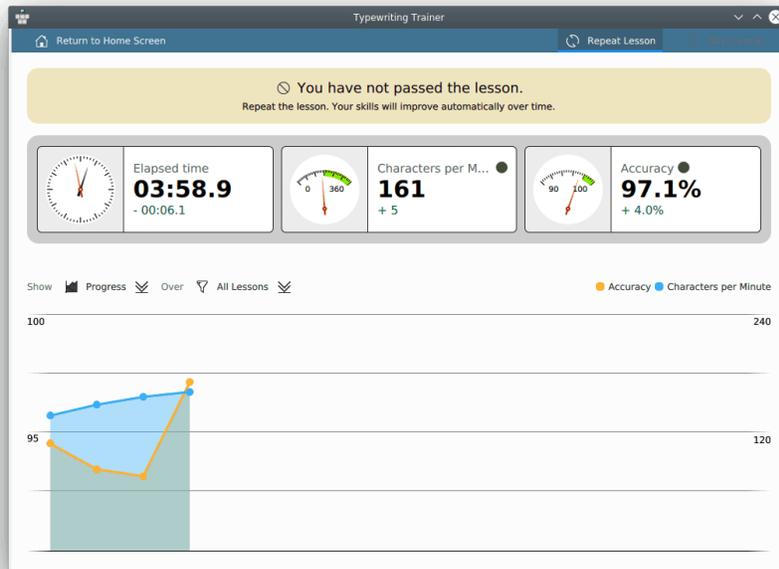
Se premi il pulsante  nella barra degli strumenti, Allenatore di dattilografia metterà in pausa l'attuale sessione mostrando un menu con ulteriori azioni.



1.5 Monitoraggio dei progressi dell'apprendimento

Dopo aver completato una lezione non tornerai immediatamente alla schermata principale: ti verrà invece mostrato un riassunto speciale ed una finestra delle statistiche.

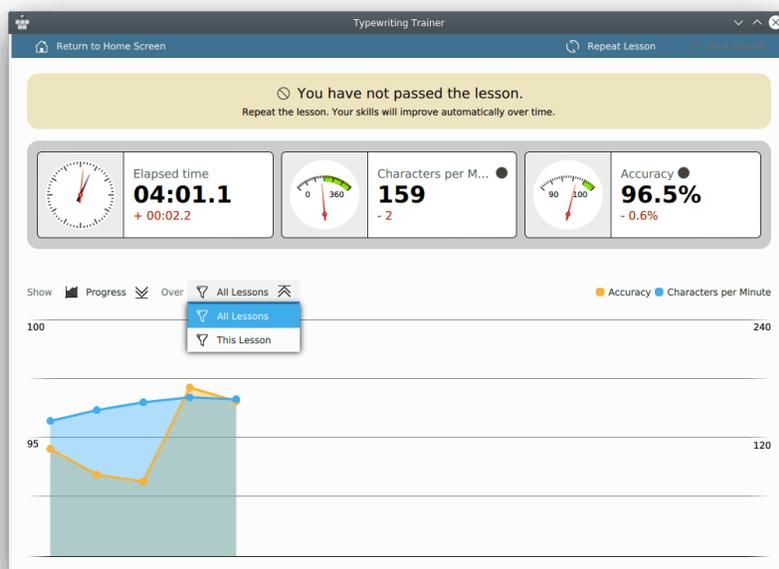
1.5.1 Statistiche sulla velocità e sull'accuratezza



1.5.1.1 Filtro in base alle lezioni

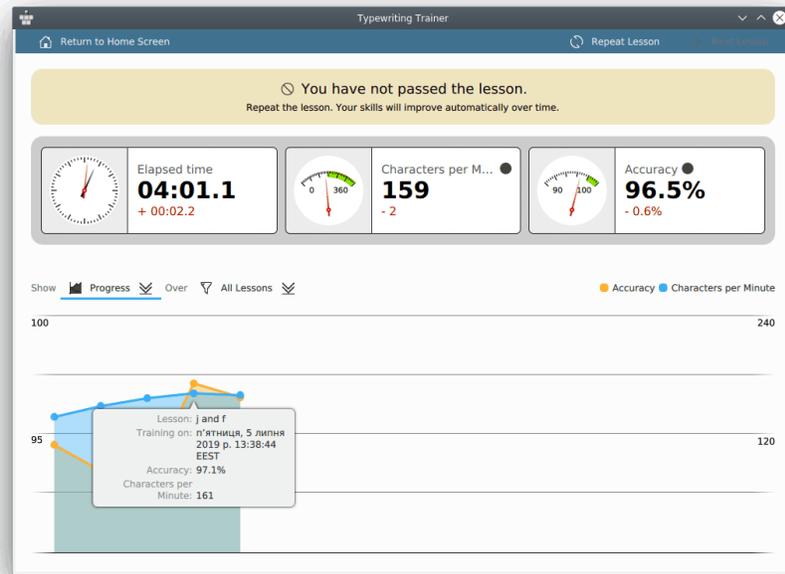
Con l'aiuto della pagina delle statistiche sulla velocità e sulla precisione puoi analizzare i tuoi progressi nell'allenamento e identificare le tue debolezze.

I dati statistici possono essere filtrati per lezione usando il menu a tendina vicino all'etichetta **Relativamente a**. Questa caratteristica può essere utile per controllare i tuoi progressi nell'attuale lezione e compararli con quelli delle altre.



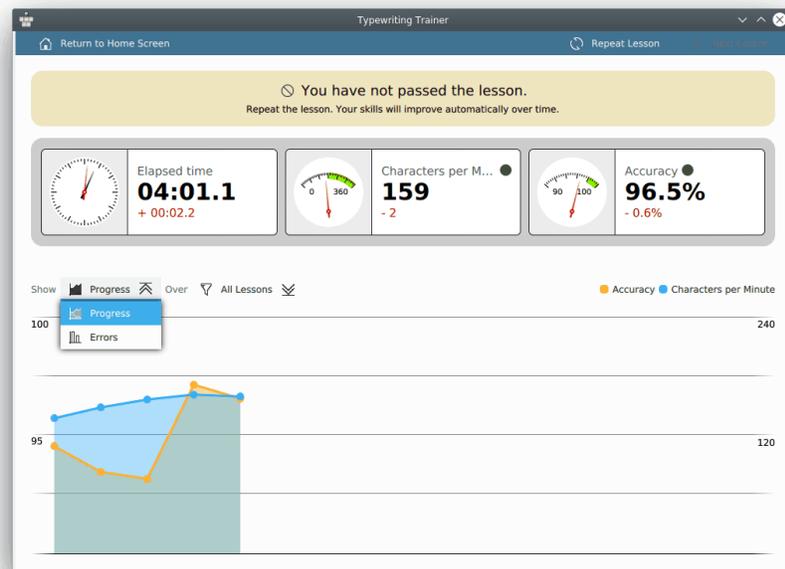
Manuale di KTouch

Dati addizionali sulla sessione possono essere visualizzati in sovrapposizione: se passi il puntatore del mouse sopra un punto del grafico Allenatore di dattilografia ti mostrerà le statistiche della corrispondente sessione.



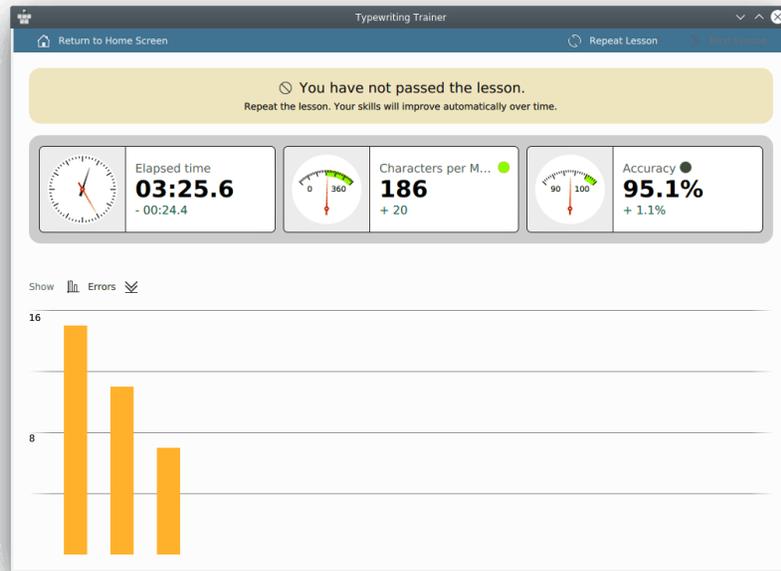
1.5.2 Statistiche degli errori

Usando il menu a cascata vicino all'etichetta **Mostra** la schermata del punteggio può essere cambiata in quella per mostrare il tasso di errore per ogni tasto.



Manuale di KTouch

In questa modalità Allenatore di dattilografia mostra un diagramma a barre degli errori per ogni tasto nell'ultima sessione di allenamento.



Puoi tornare indietro al grafico delle lezioni usando lo stesso menu a discesa che c'è vicino all'etichetta **Mostra**.

Se hai superato la lezione puoi scegliere di iniziare subito l'allenamento con la prossima lezione premendo **Prossima lezione** nella barra degli strumenti. Diversamente puoi ripetere l'attuale lezione con **Ripeti la lezione**, oppure tornare alla schermata principale con il pulsante rimanente.

Capitolo 2

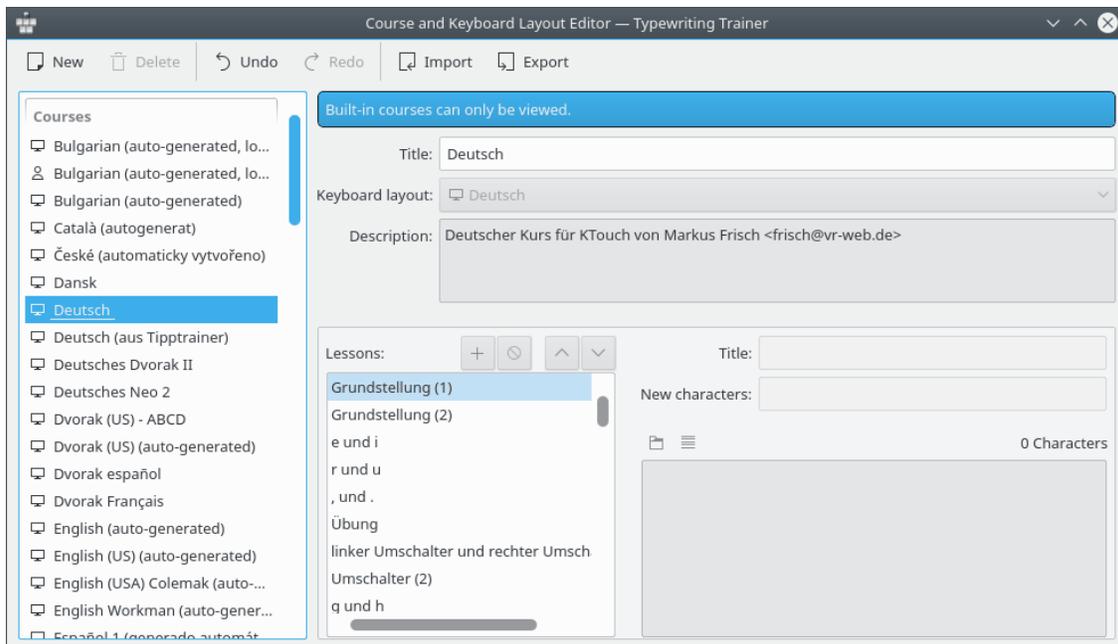
Estendere Allenatore di dattilografia

2.1 Creare i corsi

Puoi creare facilmente il tuo corso di allenamento usando l'editor dei corsi e della mappatura della tastiera integrato in Allenatore di dattilografia: premi il pulsante  alla destra della barra degli strumenti della schermata principale, quindi scegli **Editor dei corsi e delle mappature della tastiera....** Puoi scegliere di aprire un corso, di crearne uno vuoto da zero, oppure di usarne un altro come modello.

IMPORTANTE

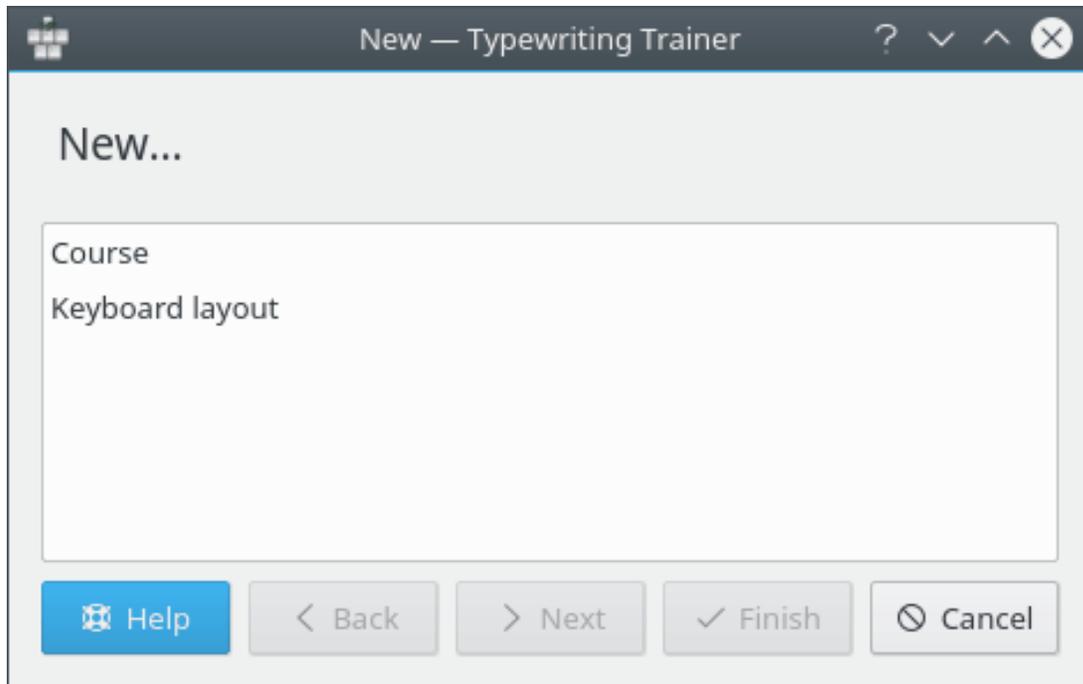
Non puoi modificare i corsi integrati, a meno che tu non abbia l'accesso in scrittura alla cartella di installazione.



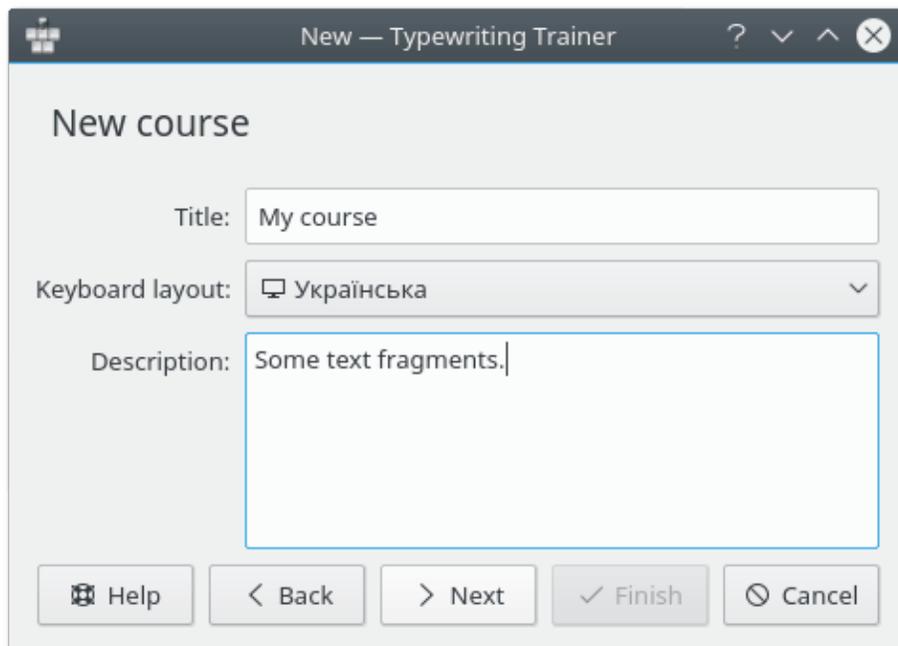
2.1.1 Proprietà dei corsi

Le proprietà dei corsi possono essere scelte usando l'assistente per la creazione dei corsi di Allenatore di dattilografia. Per invocarlo premi il pulsante  nella barra degli strumenti della finestra **Editor dei corsi e della mappatura della tastiera**.

La prima pagina dell'assistente per la creazione di Allenatore di dattilografia ti permette di scegliere il tipo di dati; seleziona **Corso** e premi **Prossima**.



La seconda pagina dell'assistente ti permette di scegliere il titolo, la mappatura della tastiera e la descrizione del corso.

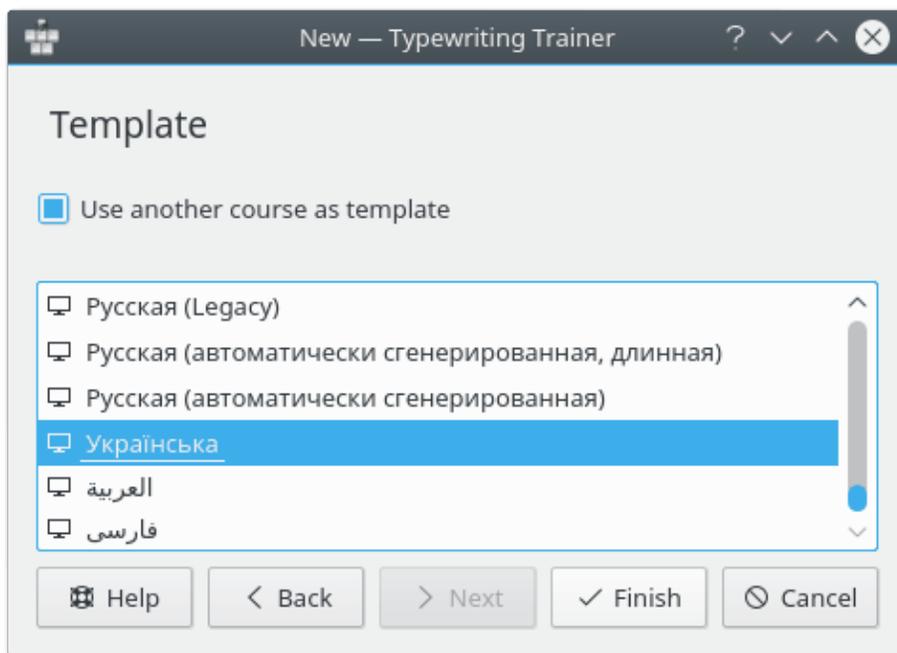


Manuale di KTouch

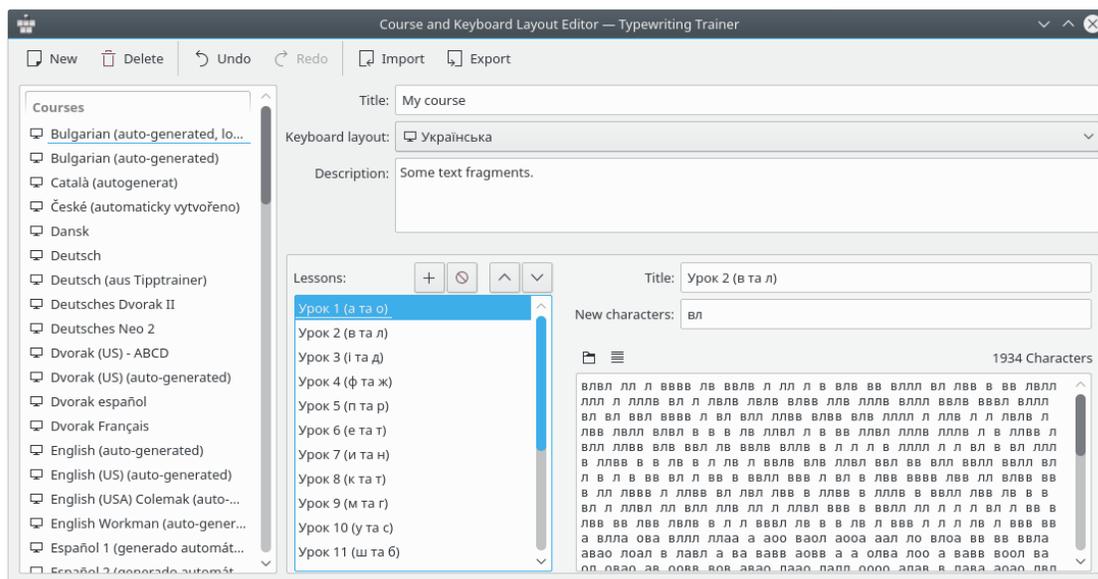
Il titolo del corso è importante per la voce del menu a selezione veloce nella lista dei corsi, e per le statistiche.

La descrizione dovrebbe essere usata per includere le informazioni sull'autore della lezione e sulla sorgente dei dati della lezione, se ce n'è una. Questa descrizione può essere mostrata premendo il pulsante  nella schermata principale di Allenatore di dattilografia.

Quando hai finito di inserire i valori corretti, premi **Successivo**.



Usando la terza pagina dell'assistente puoi scegliere un altro corso come modello per il tuo: seleziona il corso dalla lista, e premi **Fine**.



Allenatore di dattilografia aprirà la finestra dell'editor dei corsi per inserire i dati.

2.1.2 Aggiungere le lezioni

Un corso è un insieme ordinato di lezioni. Per imparare in modo efficiente a dattilografare il contenuto del corso deve rispettare alcune caratteristiche.

Scegli un nome adatto per la lezione

Per ogni livello puoi specificare i nuovi caratteri/tasti nella lezione. È preferibile includere i nuovi caratteri nel titolo della lezione: fai clic sull'etichetta di un nome nella lista **Lezioni:** e inserisci un nome significativo.

FONDAMENTO LOGICO

Il testo che inserisci come titolo della lezione verrà mostrato come testo informativo sulla lezione nella lista dei corsi della schermata principale. È più facile per l'utente scegliere la lezione che ha un titolo significativo.

La prima lezione dovrebbe interessare i tasti pilota

In genere le tastiere hanno due marcatori tattili nei tasti della seconda fila che appartengono alle due dita indice. Questi due tasti e i tre adiacenti verso l'esterno sono i tasti pilota, cioè *asdfjklò* nella mappatura italiana.

FONDAMENTO LOGICO

Questi otto tasti sono la posizione iniziale di ogni dito. Bisogna assimilare la posizione di questi tasti per imparare a dattilografare con successo.

Introduci due tasti nuovi per lezione

L'ordine di sblocco dei tasti non è fisso: solitamente vengono introdotti in coppia, quelli che interessano lo stesso dito delle due mani. Segui il tuo percorso, dai tasti pilota a quelli più lontani, con quelli della quarta fila che dovrebbero essere introdotti alla fine. Preferisci i tasti di lettere importanti per la tua lingua, anche se questo potrebbe richiedere di deviare un po' dal modello di introduzione. Per esempio, in francese gli accenti sono molto importanti, e questo giustifica la presenza di una lezione all'inizio per focalizzarsi solo su questi.

FONDAMENTO LOGICO

Se vengono introdotti molti tasti lo studente potrebbe essere sopraffatto dalla difficoltà della lezione, e perdere così la motivazione. Introduci prima i tasti di lettere importanti, in modo che sia in grado fin dall'inizio di formare delle parole concrete.

Attenzione extra ai nuovi tasti

Assicurati che i caratteri che appartengono ai tasti appena introdotti siano quelli più usati, o, almeno, usati molto di frequente nel testo della lezione.

FONDAMENTO LOGICO

Se lo studente supera la lezione dovrebbe aver imparato a usare i nuovi tasti. Ciò è possibile solo se la lezione contiene un numero significativo di caratteri nuovi.

Alterna lezioni con dei nuovi tasti ad altre di ripasso

Ogni due o tre lezioni aggiugine una di ripetizione, senza tasti nuovi, che dovrebbe contenere una miscela omogenea di tutti i caratteri già introdotti.

FONDAMENTO LOGICO

Queste lezioni aiutano a rafforzare le abilità acquisite, e forniscono un modo per controllare il livello di formazione generale. Sono anche più adatte per migliorare ulteriormente le proprie abilità di battitura generale.

Lezioni dedicate al maiuscolo

Ci dovrebbero essere molte lezioni che si focalizzano esclusivamente sul maiuscolo. Idealmente questo viene introdotto con dei passaggi multipli: prima solo il tasto **Shift** di sinistra, poi il destro, poi entrambi, seguiti da una o più lezioni di ripasso.

FONDAMENTO LOGICO

La padronanza del maiuscolo è la parte più difficile dell'imparare a dattilografare, pertanto deve essere fatto un ulteriore sforzo per queste lezioni.

Coprire l'intera mappatura della tastiera

Questo include i caratteri e i simboli raggiungibili con altri tasti modificatori come **Shift**. Idealmente ogni carattere, numero o simbolo che è stampato su un tasto dovrebbe essere coperto.

FONDAMENTO LOGICO

Più il corso è completo, più l'allievo può imparare da esso, e fa anche sì che rimanga interessante anche per i dattilografi esperti.

Usa il pulsante  per aggiungere una nuova lezione al corso, il pulsante  per rimuovere la lezione selezionata dal corso, e i pulsanti  /  per modificare le lezioni del corso.

IMPORTANTE

Cancella le lezioni con cautela, perché questo potrebbe annullare il progresso di sblocco degli utenti del corso. Se stai programmando di revisionare scrupolosamente un corso, solitamente è meglio usarne uno esistente come base per il nuovo.

Il contenuto di una lezione può essere modificato usando il campo di modifica in basso a destra: puoi copiare frammenti di testo dal tuo editor preferito ed incollarli in questo campo.

Usa il pulsante  per aprire un generico file di testo, che sarà caricato nel campo di testo della lezione.

Il pulsante  può essere usato per mandare a capo il testo della lezione. L'editor di Al-lenatore di dattilografia taglia il testo in modo che ogni riga della lezione non superi il limite raccomandato dei 60 caratteri.

Mettiamo che tu voglia creare una nuova lezione. Ci sono alcune linee guida che dovresti prendere in considerazione:

Dai dei titoli descrittivi alle lezioni

Nomina i nuovi caratteri se ce ne sono di nuovi, altrimenti specifica di cosa tratta la lezione.

FONDAMENTO LOGICO

Dei buoni titoli rendono più semplice trovare il giusto corso, se uno si vuole allenare su qualcosa di specifico.

Il testo della lezione dovrebbe essere composto da frasi e da parole concrete

Una lezione ideale è formata da un testo comprensibile contiguo, su un soggetto liberamente scelto.

FONDAMENTO LOGICO

Allenarsi con frasi e parole concrete è più efficace rispetto alle combinazioni arbitrarie di caratteri casuali, perché è più simile alla vera scrittura. Ed è più divertente.

Evita combinazioni di caratteri non-parola

Questo può essere impossibile nelle prime lezioni, perché sono disponibili solo pochi caratteri, ma le parole reali dovrebbero essere usate non appena possibile. Non usare mai parole scritte in maniera errata.

FONDAMENTO LOGICO

Le combinazioni di caratteri casuali sono difficili da digitare, e difficilmente verranno incontrate nell'uso quotidiano. D'altra parte le parole errate portano confusione, e sono anche un valore negativo nell'apprendimento, dal momento che l'allievo potrebbe memorizzare l'ortografia scorretta.

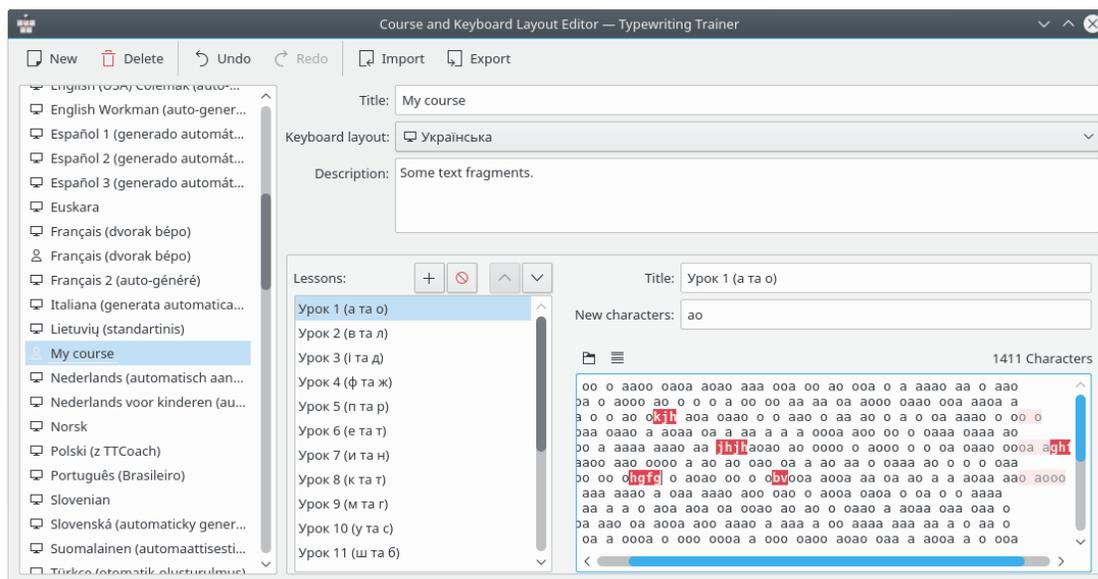
Il testo della lezione dovrebbe essere lungo circa 600 caratteri

Può essere più lungo, fino a 1200 caratteri va bene, ma dovrebbero essere evitate lezioni più brevi, soprattutto se sono di ripasso.

FONDAMENTO LOGICO

Mantenersi in questo intervallo fa sì che i dattilografi inesperti (circa 120 caratteri al minuto) possano finire una lezione in 5-10 minuti. Lezioni più lunghe sono frustranti, mentre più corte sono inefficaci.

2.1.2.1 Controlli di qualità nell'editor del testo della lezione



Qui sopra c'è una schermata di un editor dei corsi con caricata una lezione problematica, che mostra una delle verifiche del controllo di qualità integrato: se una lezione contiene dei caratteri

non qui disponibili, perché non sono tra quelli nuovi configurati per questa lezione o per una delle precedenti, essi sono evidenziati in rosso. Sono presenti anche dei controlli per le linee troppo lunghe, con i caratteri che vanno al di là dei margini che vengono visualizzati in colori smorzati.

Nella parte sinistra c'è una lista con tutti i file di dati che Allenatore di dattilografia conosce, quelli integrati e quelli creati dall'utente. Se quest'ultimo seleziona una risorsa integrata l'editor viene degradato a semplice visualizzatore, mentre se seleziona una mappatura di tastiera il programma si adatterà di conseguenza.

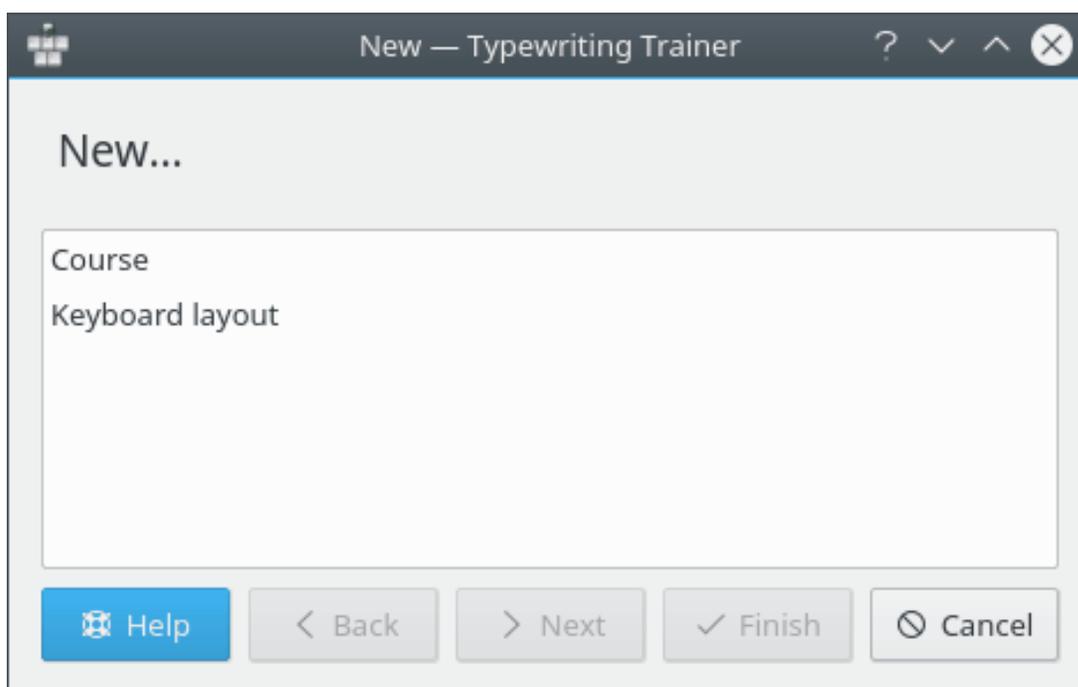
2.2 Creare le mappature della tastiera

Puoi creare le tue mappature della tastiera usando l'editor integrato in Allenatore di dattilografia. Generalmente è meglio iniziare da una esistente e simile a quella che vuoi creare, usandola come base. Questo può farti risparmiare molto lavoro.

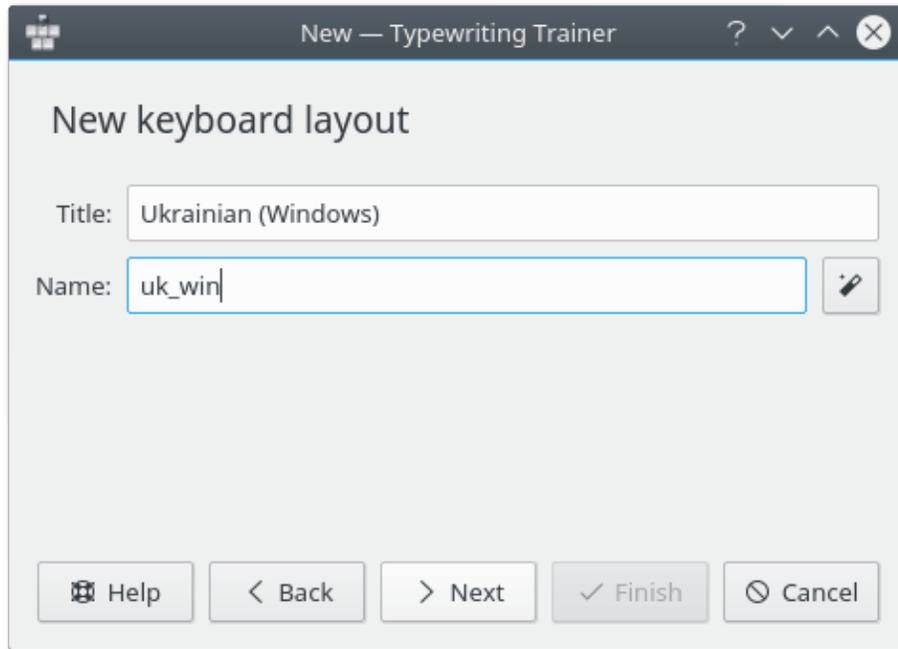
2.2.1 Proprietà della mappatura della tastiera

Le proprietà della mappatura della tastiera possono essere scelte usando l'assistente per la creazione di mappature della tastiera di Allenatore di dattilografia. Per aprirlo devi premere il pulsante  nella barra degli strumenti della finestra **Editor del corso e della mappatura della tastiera**.

La prima pagina dell'assistente per la creazione di Allenatore di dattilografia ti permette di scegliere il tipo dei dati. Seleziona **Mappatura della tastiera** e premi **Avanti**.

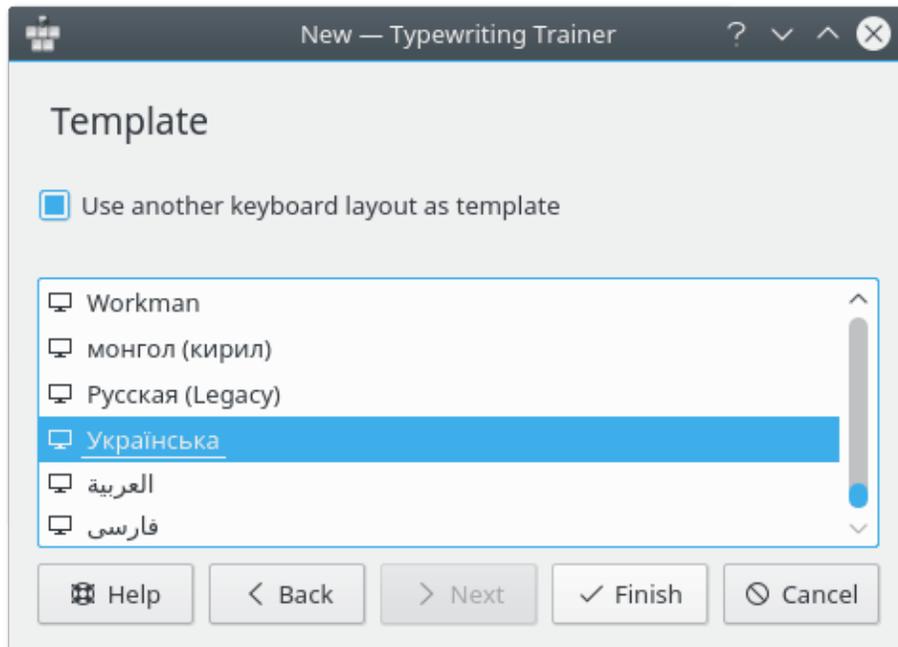


La seconda pagina dell'assistente ti consente di scegliere il titolo ed il nome della mappatura.



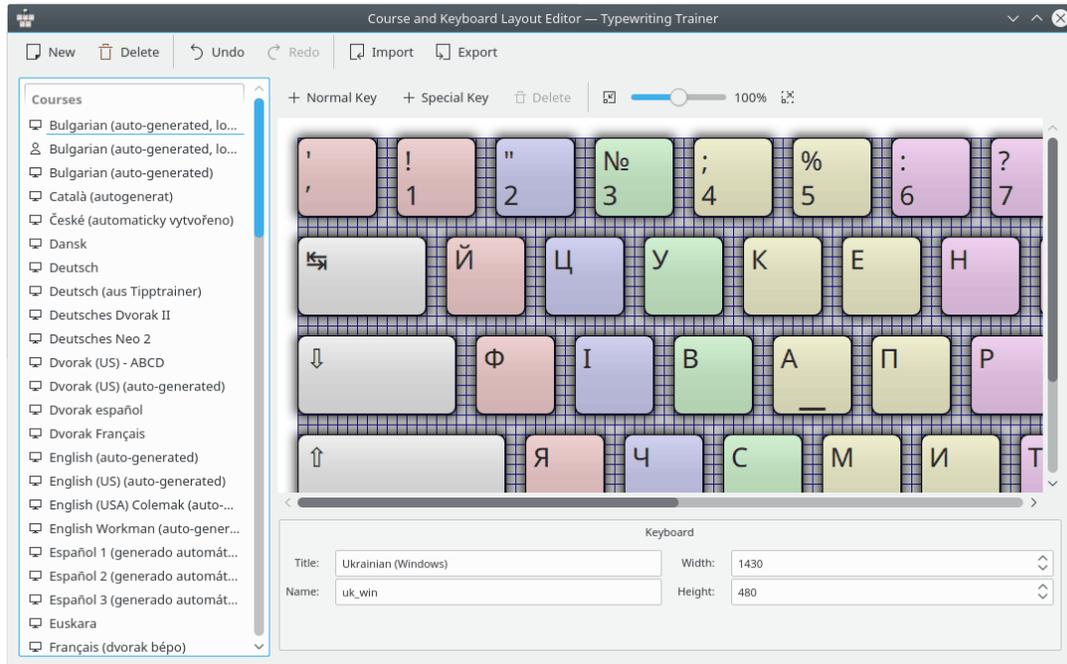
Il titolo della mappatura è importante per la voce del menu a selezione veloce nella lista delle mappature del [menu di configurazione di Allenatore di dattilografia](#) e per le statistiche.

Il nome della mappatura verrà usato internamente da Allenatore di dattilografia come nome della mappatura.



Con la terza pagina dell'assistente puoi scegliere un'altra mappatura come modello per la tua. Seleziona il corso dalla lista e premi **Fine**.

Manuale di KTouch



Allenatore di dattilografia aprirà la finestra dell'editor, pronta per l'inserimento dei dati della tua mappatura della tastiera.

2.2.2 Aggiungere i tasti

Usa il pulsante **+** **Tasto normale** per aggiungere un nuovo tasto normale, o il pulsante **+** **Tasto speciale** per aggiungere un nuovo tasto speciale (tasti modificatori, **Spazio**, **Backspace**, **Tab**, **Maiuscole attive** o **Invio**) alla mappatura, mentre il pulsante **✖** **Cancella** può essere usato per rimuovere un tasto selezionato dalla tua mappatura. Puoi cambiare la scala usando il cursore che c'è nella parte destra della barra degli strumenti dell'editor.

Le proprietà dei singoli tasti possono essere modificate usando il pannello inferiore della finestra dell'editor.

2.2.2.1 Tasti normali

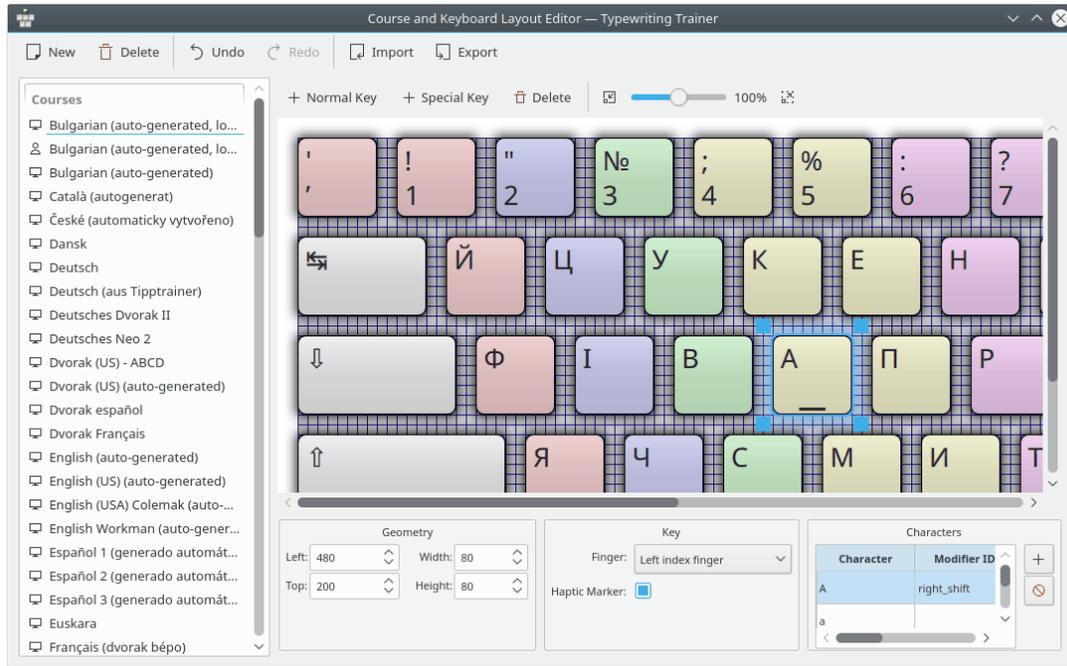
È facile cambiare le dimensioni o le proprietà di un tasto.

Inizia facendo clic sul tasto che vuoi cambiare: ciò seleziona il tasto premuto come l'attuale.

Ci sono ora quattro quadrati agli angoli del tasto: trascinandoli sarai in grado di spostare i bordi del tasto in una nuova posizione. Il trascinamento dell'intero tasto ti permette di cambiare la sua posizione nella mappatura.

Le caratteristiche numeriche della geometria del tasto possono essere anche cambiate usando la sezione **Geometria** del pannello inferiore nella finestra dell'editor.

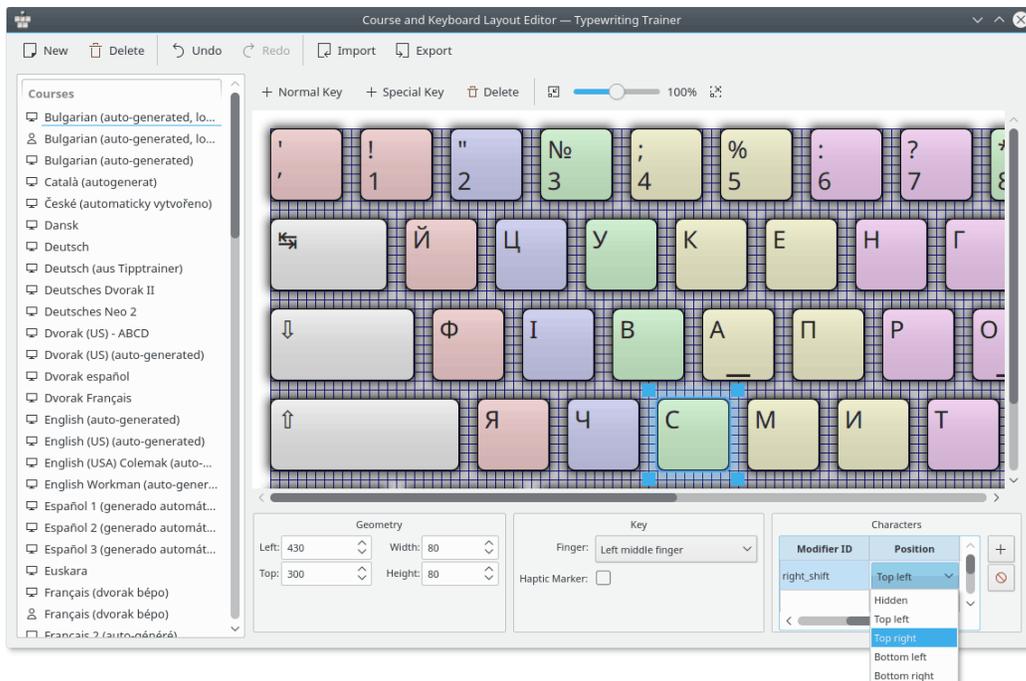
Manuale di KTouch



Il pannello inferiore può essere anche usato per scegliere il dito con cui premere il tasto, e per scambiare i marcatori tattili.

2.2.2.1.1 Caratteri del tasto

I caratteri che saranno mostrati su un tasto possono essere cambiati usando la sezione **Caratteri** nel pannello inferiore dell'editor.



Puoi aggiungere un carattere premendo il pulsante **+**. Un carattere selezionato può essere rimosso premendo il pulsante **⊘**.

Puoi anche selezionare la posizione dei singoli caratteri sul tasto facendo doppio clic nella colonna **Posizione**.

2.2.2.2 Modificatori

Ci sono diversi tasti modificatori che possono essere definiti in Allenatore di dattilografia. Questi possono essere modificati come tasti normali, ma è utile conoscere gli identificatori dei tasti modificatori per usarli nella maniera appropriata. Qui sotto viene data la tabella degli identificatori dei tasti modificatori.

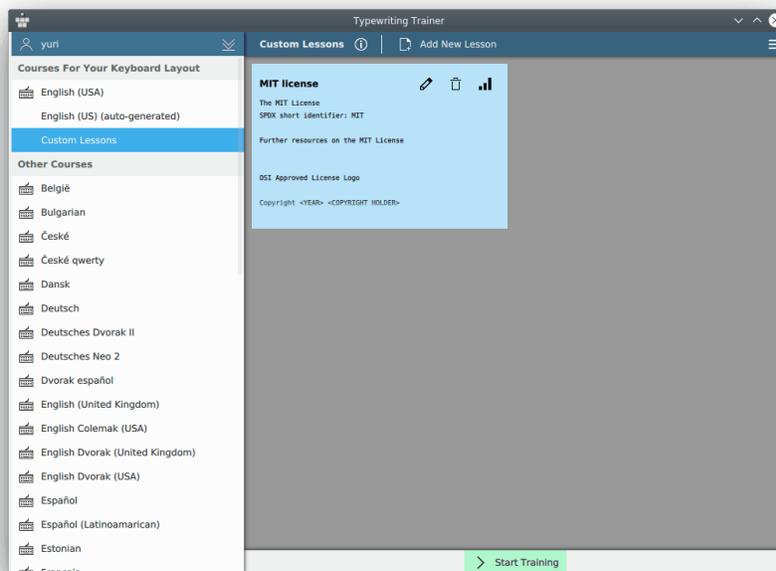
Tasto modificatore	Id modificatore in Allenatore di dattilografia
Alt	altgr
Shift	shift_sinistro o shift_destro

Tabella 2.1: Tasti modificatori

2.3 Lezioni personalizzate

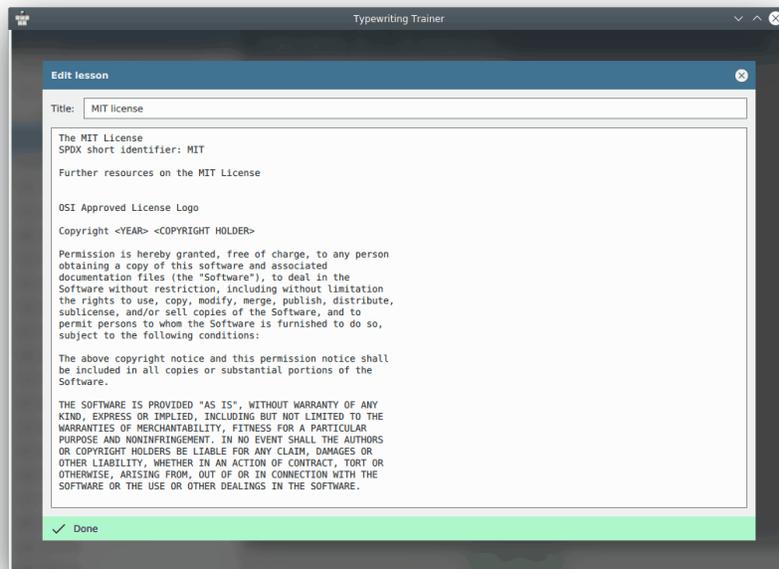
Le lezioni personalizzate ti permettono di ampliare il tuo materiale di allenamento in modo semplice, scegliendo del testo arbitrario.

Le lezioni personalizzate sono raccolte in un corso speciale, quello delle **Lezioni personalizzate**, sempre disponibile vicino ai [normali corsi integrati](#).



Questi corsi speciali funzionano essenzialmente come gli altri, così come l'allenamento e la raccolta delle statistiche. Facendo clic sul pulsante **Aggiungi una nuova lezione**, oppure su **Modifica** (l'icona della matita per le lezioni esistenti) viene portata in primo piano una versione ridotta del [normale editor delle lezioni](#).

Manuale di KTouch



L'editor evidenzierà le sezioni problematiche dei testi delle tue lezioni: i caratteri che non potranno essere digitati con la tua mappatura della tastiera saranno mostrati con uno sfondo rosso scuro, mentre le righe che sono considerate troppo lunghe usano uno sfondo rosa per i caratteri in eccesso. Allenatore di dattilografia richiede che ogni riga della lezione non ecceda il limite raccomandato dei 60 caratteri.

Usa il pulsante **Fatto** per confermare le tue modifiche, oppure chiudi la finestra dell'editor per annullarle.

SUGGERIMENTO

Tutte le lezioni personalizzate sono memorizzate nel profilo, mentre le mappature della tastiera individualmente. Usa questo per gestire i diversi insiemi di lezioni in base alle specifiche situazioni di allenamento.

2.4 Condividere i tuoi risultati

È possibile salvare i propri corsi e le mappature della tastiera in file separati al di fuori del database locale di Allenatore di dattilografia.

2.4.1 Esporta/Importa

Per esportare un corso o una mappatura di tastiera in un file separato scegli l'elemento corrispondente dall'elenco nella parte sinistra della finestra **Editor dei corsi e della mappatura della tastiera**, e premi il pulsante **Esporta** nella barra degli strumenti.

Allenatore di dattilografia aprirà la finestra di salvataggio standard di KDE, una cui descrizione dettagliata può essere trovata nel capitolo [Apertura e salvataggio dei file](#) dei fondamentali di KDE.

Puoi scegliere il nome e la posizione del file XML da salvare.

Se credi valga la pena di condividerli con gli altri utenti, per favore spediscili con una descrizione alla [mailing list di kde-edu](#).

IMPORTANTE

Per essere inclusi nell'installazione standard di Allenatore di dattilografia i tuoi dati devono essere rilasciati sotto la [GNU General Public License, versione 2](#).

Per importare i tuoi file di dati in Allenatore di dattilografia premi il pulsante **Importa** nella barra degli strumenti, e scegli il file XML che era stato esportato in precedenza con Allenatore di dattilografia.

Capitolo 3

Riconoscimenti e licenza

Allenatore di dattilografia

KTouch, Copyright 1999-2007 di

- Håvard Frøiland haavard@users.sourceforge.net
- Andreas Nicolai andreas.nicolai@gmx DOT net

KTouch, Copyright 2011-2019 by Sebastian Gottfried sebastiangottfried@web DOT de.

Hanno contribuito:

- Frank Quotschalla, tastiera, traduzione e file di allenamento tedeschi.
- Ernesto Hernández-Novich, tastiera latinoamericana
- João Miguel Neves, tastiera portoghese
- Henri Girard, tastiera francese

Una grazie particolare a tutti i contributori (non menzionati qui) dei file di tastiera e delle lezioni.

Traduzione e manutenzione della documentazione zapaolo@email.it

Traduzione italiana Davide Rizzo drizzo@daviderizzo.com

Questa documentazione è concessa in licenza sotto i termini della [GNU Free Documentation License](#).

Questo programma è concesso in licenza sotto i termini della [GNU General Public License](#).