

**PERCORSI DI BASE: SOFTWARE DIDATTICI**  
**Obiettivo QWERTY**

**AREA Logico-Linguistica** - Attività di recupero: abilità cognitive, abilità motorie.

**REQUISITI DI SISTEMA** il programma si installa automaticamente dal file eseguibile Obiettivo QWERTY.exe (300 Kb), prevede l'installazione automatica, per sistemi Windows 95 o Windows NT 4.0 e successivi: per avviarlo è sufficiente lanciarlo dall'icona corrispondente dal menu di Avvio-Programmi, all'interno della raccolta VBScuola, che prevede anche il programma di disinstallazione.

Per prelevare : [www.vbscuola.it/area/a-appli2004.htm](http://www.vbscuola.it/area/a-appli2004.htm) [www.vbscuola.it/area/a-appli2004.htm#Obiettivo](http://www.vbscuola.it/area/a-appli2004.htm#Obiettivo)

**SCHEDA**

**Obiettivo Qwerty** è un piccolo software didattico prodotto da [www.vbscuola.it](http://www.vbscuola.it), nell'ambito delle risorse per l'uso attivo del PC a scuola. Adatto a bambini e ragazzi dai 5 anni in poi, è utile per affinare il coordinamento oculo-manuale e l'utilizzo della tastiera.

Può essere impiegato per attività curricolari e di recupero, anche con bambini portatori di handicap.

E' efficace per sviluppare la capacità di identificare rapidamente lettere e numeri sulla tastiera, potenziando le abilità di osservazione e previsione.

**UTILIZZO**

Il gioco si avvia premendo il pulsante **VIA** ed offre la possibilità di scegliere tra i livelli facile, medio, difficile.

Il pulsante **Opzioni avanzate** consente di scegliere quanti 'giri' progressivi si devono superare in una partita (da 1 a 20), di regolare la rapidità di caduta dei caratteri da scrivere rapidamente man mano che compaiono sullo schermo, digitandoli sulla tastiera. Si può selezionare lettere a carattere maiuscolo, minuscolo o mescolare, solo numeri o tutti i caratteri in ordine casuale.



Ad ogni giro effettuato, compaiono i punti ottenuti digitando correttamente i caratteri sulla tastiera.

Giocando è possibile affinare sia la rapidità nel digitare (che sarà utile nella scrittura dei testi), sia la capacità di discriminare lettere minuscole, maiuscole e numeri.

Premendo il tasto **Esci** si chiude il programma.



Registrando i punteggi ottenuti, sarà possibile organizzare delle partite a gruppi, curando di formare squadre miste, che comprendano alunni veloci nella digitazione e bambini più lenti.

