

E.Tutor è un insieme strutturato di programmi didattici per la scuola primaria.

Comprende

- **Questionario a scelta multipla** (si possono creare nuovi questionari o modificare quelli esistenti, utilizzare il programma al computer o stampare i questionari e utilizzarli in classe.)
- **Frase da completare** (L'alunno sceglie le parole mancanti fra quelle proposte. Si possono creare nuove frasi o modificare quelle esistenti, utilizzare il programma al computer o stampare le frasi e utilizzarle in classe.)
- **Riconoscimento di lettere**
- **Riconoscimento di sillabe**
- **Divisione in sillabe** (E' possibile ampliare il database di 2000 parole esistente)
- **Abbinamento di parole e immagini** in italiano o inglese (E' possibile ampliare il database di 200 parole per lingua già esistente)
- **Dettato di parole** in italiano o inglese (E' possibile ampliare il database di 200 parole per lingua già esistente)
- **Analisi grammaticale** (Si possono creare nuove frasi o modificare quelle esistenti)
- **Analisi logica** (Si possono creare nuove frasi o modificare quelle esistenti)
- **Esercitazioni con i verbi regolari**
- **Sequenze di forme e colori**
- **Primi calcoli**
- **Le tabelline**
- **Le 4 operazioni**
- **Equivalenze e operazioni per 10, 100, 1000**
- **Le frazioni**
- **Stampa di schede di matematica.**



Il programma è stato realizzato da Luigi Limina, un insegnante di scuola primaria, utilizzato e migliorato nel corso di vari anni di insegnamento.

E' particolarmente adatto per un uso a scuola. Ad ogni insegnante che usa il programma viene chiesta una sigla. Ciò permette di variare le impostazioni di ogni singolo programma e di mantenerle memorizzate senza che vengano modificate dai colleghi. Ciò permette inoltre ad ogni insegnante di vedere esclusivamente i risultati dei propri alunni.

Il programma cerca di semplificare la vita di un insegnante che utilizza l'aula di informatica dove ci sono diversi computer utilizzati contemporaneamente dagli alunni: i risultati possono essere trasferiti su un unico computer per poter essere visionati tutti insieme, attraverso l'uso di un floppy o delle risorse di rete. Quando si scrive un nuovo file, ad es. un questionario a scelta multipla, può essere esportato su dischetto e quindi importato dagli altri computer, direttamente attraverso opzioni del programma, senza quindi usare il file manager di Windows.

Il programma, dopo che l'insegnante ha impostato le scelte iniziali, chiederà il nome ad ogni alunno, che riceverà un feedback continuo durante l'esecuzione dell'esercizio e alla fine una valutazione in base a criteri che possono essere modificati dall'insegnante.

Può essere impostato in modo che uno stesso esercizio sia eseguito da più alunni in sequenza oppure che uno stesso alunno esegua più esercizi.

E' possibile far eseguire un numero predeterminato di esercizi, farli eseguire per un tempo stabilito o lasciare la possibilità di interrompere l'esercizio in qualsiasi momento.

I risultati possono essere ordinati alfabeticamente, per classe, per esercizio, per data; possono essere visualizzati solo quelli di un determinato alunno; può essere richiesto di vedere solo quelli inferiori ad un certo punteggio e di preparare una tabella per il recupero.

Tutti i risultati offrono un discreto numero di informazioni sull'esercizio eseguito: tutto ciò è ampiamente documentato nel manuale o nel file di help, disponibile da qualsiasi punto del programma.

E' possibile creare una lista di programmi che ogni alunno potrà eseguire uno dopo l'altro senza che l'insegnante debba attivarli uno alla volta.

E' infine disponibile un "modulo di matematica" per casa. Gli alunni possono installare a casa questa parte del programma e portare a scuola una stampa dei risultati degli esercizi eseguiti.

