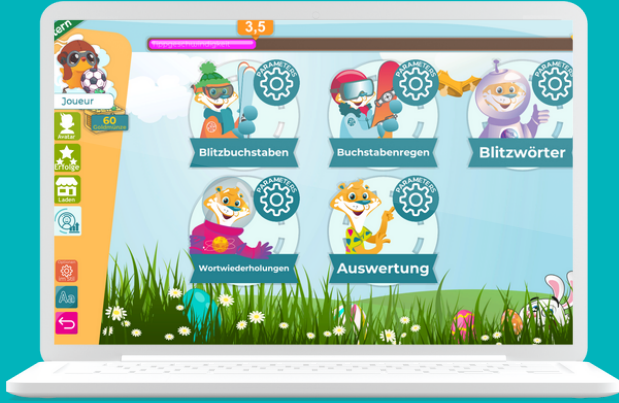




Le logiciel



Les stickers de clavier



ÂGE RECOMMANDÉ : 6-14 ANS

LETTRES FLASH



3 mins

Dans le module « Lettres Flash » le but est de travailler dans un premier temps

- juste **LES LETTRES EN STATIQUE**
- sans notion de vitesse.

Cela permet au joueur de les repérer sur le clavier et de pouvoir lui-même accélérer la cadence.

L'utilisateur doit taper les lettres qui s'affichent une à une au centre de l'écran.

Plus l'utilisateur tape vite plus les lettres apparaissent et disparaissent rapidement.

Une fois la/les condition(s) de fin de partie atteinte, le logiciel calcule la vitesse de frappe en mot/minute



possibilité d'inscrire les caractères à travailler: alphabet en minuscule, alphabet en majuscule, chiffres, ponctuation, caractères accentués



adaptez la police de l'exercice à l'apprenant

lecture à voix haute des caractères

Conseil : commencez avec l'alphabet en minuscule

temps d'exercice

PLUIE DE LETTRES

3 mins

Dans le module « Pluie de Lettres » le but est de travailler

- **LES LETTRES EN MOUVEMENT**
- **AVEC UNE NOTION DE VITESSE**

Cela permet au joueur de pouvoir tester son endurance à maintenir une vitesse fixe.

L'utilisateur doit maintenant taper les lettres qui tombent depuis le haut de l'écran.

Les lettres tombent selon une vitesse qui a été programmée dans les paramètres du module.



Conseil : reportez la vitesse obtenue en fin de partie lors de l'exercice « Lettres Flash »



adapter la taille des caractères durant l'exercice

définir la zone de jeu où les lettres vont tomber durant l'exercice

UTILISATION DES STICKERS



Grâce aux stickers de clavier Facil'Ordys l'apprenant peut faire plus rapidement la correspondance entre la lettre affichée à l'écran dans les 2 modules permettant de travailler les lettres et la touche sur le clavier



A gauche les lettres vertes

A droite les lettres rouges

Et au centre les 4 lettres bleues

Hyper facile et visuel !

MOTS FLASH

3 mins

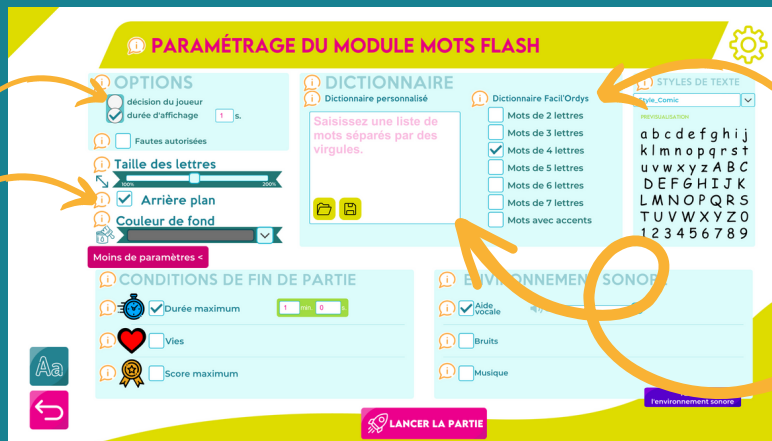
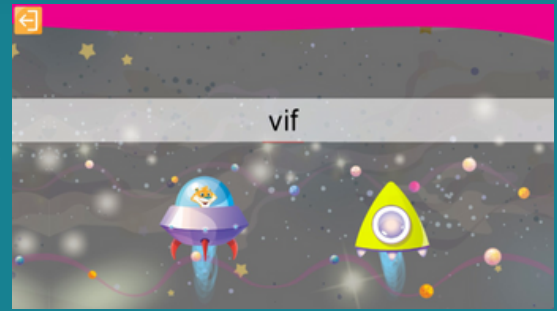
Dans le module « Mots Flash » le but est de travailler

- **LES MOTS EN LECTURE FLASH**
- sans notion de vitesse

Cela permet au joueur de commencer à taper des **mots un à un**, tout en sollicitant sa **mémoire de travail**.

L'utilisateur doit maintenant mémoriser le mot qui s'affiche puis l'écrire sans faute une fois que celui-ci a

disparu. C'est important pour **entraîner la copie mot à mot orthographié correctement**. Les mots disparaissent au bout du temps qui a été programmé dans les paramètres du module



durée d'affichage du mot

gérer l'aspect visuel :

- taille des lettres
- arrière plan ou pas
- la couleur du fond

possibilité d'augmenter progressivement le nombre de lettres des mots qui s'affichent

choisissez vous-même les mots que vous souhaitez travailler

RÉPÉTITION DE MOTS

3 mins

Dans le module « Répétition de mots » le but est de travailler

- **LES CHEMINS KINESTHESIQUES**
- grâce à la répétition

Cela permet au joueur de perfectionner sa vitesse de frappe grâce à la créations d'**enchaînements automatisés**. Cet exercice active les chemins kinesthésiques.



Pour commencer, le joueur regarde à la fois son écran et le clavier, puis après plusieurs mots répétés, il pourra progressivement taper sans regarder les touches !



Conseil : pour augmenter la difficulté de l'exercice choisissez "alternance de 2 mots"

