



Facil'Ordys

Application d'apprentissage de la frappe au clavier

Crée et édité par Ergo Provence et Fro Games



Le clavier sur le bout des doigts !

Le logiciel ludique développé conjointement par une ergothérapeute et un développeur de jeux vidéo pour **apprendre à taper au clavier avec facilité**.

Tout un univers avec sa **série de mini-jeux** à utiliser sur ordinateur ou tablette, ses **stickers en couleur pour clavier** et son **plateau d'apprentissage** pour accompagner les jeunes dyslexiques, dysorthographiques ou dysgraphiques dans leur apprentissage de la frappe au clavier.

Déclinaisons du produit

Choisissez la **version Famille** du logiciel pour une unique activation et jusqu'à deux profils utilisateurs. Ou optez pour la **version Pro** si vous êtes professionnel de santé et de l'éducation et multipliez les profils utilisateurs de vos élèves ou de vos patients ou patientes.

Fonctionnalités du produit

Apprentissage de la frappe au clavier

Une série de 4 modules de jeux pour s'exercer et progresser à la frappe au clavier de manière ludique

Une planche de stickers pour trouver plus facilement les lettres.

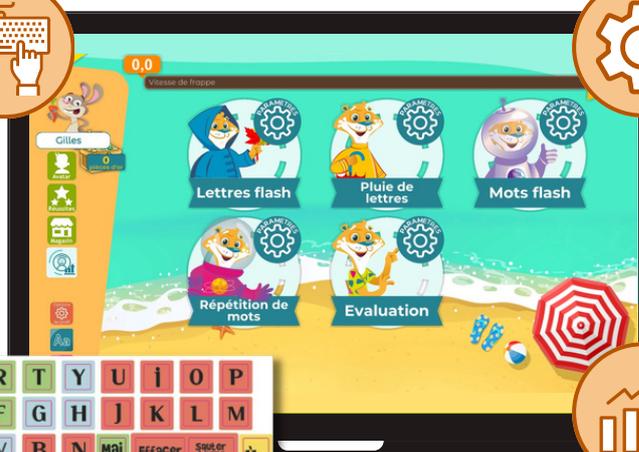


Paramétrage

Des paramètres avancés pour adapter l'environnement visuel et sonore et le niveau de jeu selon les besoins de l'enfant.

Evaluation

Un module évaluation qui permet de mesurer et suivre les progrès de l'enfant.





Apprentissage de la frappe au clavier

4 mini-jeux pour s'exercer et progresser à la frappe au clavier

Développée par l'ergothérapeute Christel Ortis et le concepteur de jeux vidéo Christophe Canon, l'application Facil'Ordys a bénéficié de tout le **savoir-faire en matière de game design**, jouabilité et accessibilité numérique **allié à la connaissance du métier d'ergothérapeute** et une phase test d'envergure auprès de multiples patients.

Conçue pour ordinateur et tablette munie d'un clavier externe, l'application **aborde les différentes étapes de l'apprentissage de la frappe au clavier** à travers une série de 4 modules de mini-jeux. C'est ludique, progressif, stimulant, coloré et dynamique : idéal pour apprendre en s'amusant et en surmontant des difficultés d'apprentissages liés à un trouble DYS.

Le **système de récompenses** intégré aux modules avec des pièces à gagner dans les exercices qui permettent de se procurer de nouveaux avatars, des cadres ou des petits éléments de décor dans le magasin virtuel de l'application.



Module de jeu « Lettres Flash »

Dans le module « Lettres Flash » le but est de travailler dans un premier temps juste les lettres en statique et sans notion de vitesse. Cela permet au joueur de les repérer sur le clavier et de pouvoir lui-même accélérer la cadence.



Module de jeu « Pluie de lettres »

Dans le module « Pluie de Lettres » le but est de travailler les lettres en mouvement et avec une notion de vitesse. Cela permet au joueur de pouvoir tester son endurance à maintenir une vitesse fixe.



Module de jeu « Mots Flash »

Dans le module « Mots Flash » le but est de travailler les mots en lecture flash et sans notion de vitesse. Cela permet au joueur de commencer à taper des mots un à un, tout en sollicitant sa mémoire de travail.



Module de jeu « Répétition de mots »

Dans le module « Répétition de mots » le but est de travailler les chemins kinesthésiques grâce à la répétition. Cela permet au joueur de perfectionner sa vitesse de frappe grâce à la création d'enchaînements automatisés.



La **planche de stickers en couleur** à coller sur les touches du clavier permet d'adapter la visibilité des touches pour faciliter la saisie et aider à mémoriser la place des lettres sur le clavier.



Le **plateau d'apprentissage** également disponible est une très bonne introduction à l'application. Elle apprend à mémoriser les touches du clavier de façon mnémotechnique à travers une histoire ludique.



Paramétrage avancé

Des paramètres avancés pour adapter l'environnement visuel et sonore et le niveau de jeu selon les besoins de l'enfant.

Le paramétrage avancé permet à l'application de **s'adapter à tout profil de joueur et d'évoluer avec lui**.

On peut ainsi paramétrer :

- **l'environnement visuel de jeu** : la taille et la couleur des lettres et des mots, la police, le fond d'écran,
- **l'environnement sonore** : avec ou sans musique, bruitages ou lecture des lettres à haute voix,
- **le niveau de jeu** : types de lettres et caractères utilisés, vitesse de jeu, durée d'affichage du mot ou de la lettre, conditions de fin de partie.

L'application comporte également des conseils de paramétrage selon le niveau du joueur pour chaque module de jeu ainsi qu'un **test de frappe au moment de la prise en main** pour évaluer le niveau de départ du joueur. La fonction « **progression automatique** » à cocher dans les paramètres permet également au niveau de difficultés de s'adapter automatiquement aux progrès du joueur.



Module « Évaluation »

Un module évaluation qui permet de mesurer et suivre les progrès de l'enfant.

Le cinquième module de jeu est un module « Évaluation ». Il est paramétrable comme les autres modules de jeux. Le but de ce module est de **tester sa vitesse de frappe en copie et sur un temps donné**. Il permet de mesurer l'évolution et les progrès du joueur en mesurant le nombre de mots par minute.

Dans quels cas utiliser ce produit

Logiciel particulièrement utile dans les cas de :

- écriture manuscrite particulièrement lente et laborieuse liée à une dyspraxie qui oblige l'enfant à utiliser un ordinateur plus tôt que ses camarades dès le cycle 3,
- difficultés de lecture liées à une dyslexie ou une dysorthographe qui amènent l'enfant à confondre les lettres et mélanger les syllabes,
- difficultés à s'organiser ou à se concentrer liées à un trouble déficitaire de l'attention (TDA/H) ou autres difficultés d'apprentissages liées à un Trouble du Spectre Autistique (TSA).

Troubles du neurodéveloppement associés : dyslexie, dysorthographe, dysphasie, TDA/H, TSA

Public cible : L'application Facil'Ordys est adaptée à un usage en milieu scolaire ou à la maison à partir de l'apprentissage de la lecture et de l'écriture soit dès le cycle 2 (CP) jusqu'à l'adolescence.

Bénéfices du produit



Faciliter l'autonomie

Son côté ludique dédramatise l'apprentissage et permet de redonner confiance dans l'appropriation de la lecture et la dactylographie. La gamification améliore l'implication du joueur, son plaisir à apprendre et à se dépasser.



Gagner en confiance

Le paramétrage avancé qui permet d'adapter le niveau de jeu à l'utilisateur et de le faire évoluer à mesure de ses progrès lui permet également d'utiliser l'application en autonomie pour progresser plus vite et gagner également en autonomie en lecture et en écriture.



Gain de temps

L'application fait travailler les chemins kinesthésiques avec des jeux de répétition pour aider à la mémorisation des touches du clavier et à l'automatisation de la frappe au clavier pour avoir une saisie au clavier plus rapide et moins douloureuse.

Prise en main

Prise en main : Facile et immédiate

Une application facile à télécharger pour une prise en main de l'enfant immédiate et un paramétrage par l'adulte très bien pensé. L'utilisateur est également guidé par des petits messages intégrés à l'application au moment de la prise en main.

Consulter les outils de présentation du logiciel :

- Télécharger [le flyer de présentation](#)
- Voir [la vidéo de présentation](#) de l'application

Consulter les articles de notre centre d'aide :

- [Facil'Ordys] [Installation et prise en main](#)

Consulter les outils de prise en main du logiciel :

- Télécharger le [guide de prise en main](#)
- Télécharger le [guide utilisateur](#)

Infos techniques

Facil'Ordys – Licence Famille

- **Type de licence** : Perpétuelle. 1 activation mono-poste jusqu'à 2 profils. Compatible PC Windows et macOS.
- **Essai gratuit** : non.

Facil'Ordys – Licence Pro

- **Type de licence** : Perpétuelle. 1 activation mono-poste. Création illimitée de profils joueurs. Compatible PC Windows et macOS.
- **Essai gratuit** : oui. [contactez-nous](#) pour plus d'informations.

Configuration requise :

pour PC Windows :

- Architecture 32 et 64 bits
- 4 Go de mémoire vive
- 128 Go d'espace disque
- Windows 7,8 et 10

pour macOS :

- Intel et M1/M2/M3
- 4 Go de mémoire vive
- 128 Go d'espace disque
- macOS 10.10 à 10.15

Pour utiliser Facil'Ordys sur une tablette avec clavier externe, téléchargez l'application directement depuis l'Apple Store ou Google Play.

Produits complémentaires

- Un **clavier ergonomique** comme le [clavier Clevy](#) et son [guide-doigts](#) pour faciliter l'utilisation du clavier particulièrement pour les publics dyspraxiques ou un [clavier dyslexie](#) avec des couleurs et une police de lettres adaptée sur le clavier.
- Un **logiciel de prédiction de mots** comme [Lexibar](#) pour accompagner l'enfant à besoins particuliers dans son apprentissage de la lecture et de l'écriture.
- Une **application ludique d'apprentissage de l'écriture manuscrite, des fondamentaux et du français** comme [Kaligo](#) avec sa bibliothèque de séances d'exercices prêts à l'emploi et personnalisables selon les besoins de l'enfant.