

GUIDE

D'UTILISATION



Logiciel
Facil'Ordys



LE CLAVIER SUR LE BOUT DES DOIGTS

Par



L'ergothérapeute



Le développeur



SOMMAIRE

*le sommaire est interactif, cliquez sur la section qui vous intéresse pour y accéder directement

Téléchargement et installation sous Windows.....	1 à 6
Téléchargement.....	1 à 2
Installation.....	3 à 6
Paramétrages du logiciel.....	6 à 26
Première utilisation.....	6
Création de profils.....	7
Présentation du menu principal.....	7
Statistiques d'utilisation.....	8
Paramétrages des Styles de texte.....	8
Gestion des accès.....	9 et 10
Présentation MODULE LETTRES FLASH.....	11
Paramétrages MODULE LETTRES FLASH.....	12 à 14
Conditions de fin de partie.....	15
Environnement sonore.....	16
Présentation MODULE PLUIE DE LETTRES.....	17
Paramétrages MODULE PLUIE DE LETTRES.....	18 à 19
Présentation MODULE MOTS FLASH.....	20
Paramétrages MODULE MOTS FLASH.....	21 à 22
Présentation MODULE RÉPÉTITION DE MOTS.....	22 à 23
Paramétrages MODULE RÉPÉTITION DE MOTS.....	23 à 24
Présentation MODULE ÉVALUATION.....	24
Paramétrages MODULE ÉVALUATION.....	25 à 26
Utilisation du logiciel.....	27 à 29
Notion de progression.....	27
Proposition de séances.....	28
Quelques exemples.....	28 à 29
Feuille de route de l'apprentissage.....	30



PRÉSENTATION

“Facil'Ordys® , une application ludique pour apprendre à taper au clavier avec facilité.”

Facil'Ordys®, c'est quoi ?

Facil'Ordys® est une **application ludique** pour **apprendre à taper au clavier** avec **facilité**. Développée conjointement par une ergothérapeute et un développeur de jeux vidéo, elle aborde les différentes étapes de l'apprentissage de la frappe avec une série de mini jeux ainsi qu'une évaluation.

Pour quel joueur ?

Le profil du joueur est : **l'enfant ou l'adolescent (de 6 à 13 ans environ)** qui souhaite améliorer sa vitesse de frappe. Cela concerne particulièrement les jeunes présentant des troubles des apprentissages ou d'autres difficultés.

Pour quel utilisateur cible ?

Cet outil est utilisé par les ergothérapeutes, parents, enseignants et autres professionnels de santé ou de l'éducation. La valeur ajoutée de l'application est la possibilité d'**ajuster finement tous les paramètres** des mini jeux et ainsi les adapter à tout profil de joueur. L'utilisateur a ainsi la main sur la taille et les couleurs des lettres, la vitesse de jeu, les conditions de fin de parties, les sons...

Les plus de l'application

Facil'Ordys® offre de **nombreux atouts** :

- ▶ ludique et pédagogique à la fois
- ▶ totalement paramétrable
- ▶ des graphismes colorés et dynamiques
- ▶ disponible pour 5 systèmes d'exploitation
- ▶ fruit des savoir-faire et de l'expérience de professionnels en ergothérapie et en jeux vidéo

La méthode Facil'Ordys®

L'application Facil'Ordys® fait partie d'un ensemble d'outils disponibles dans la méthode Facil'Ordys®.

Cette méthode propose au jeune d'apprendre l'emplacement des lettres du clavier grâce à une histoire amusante. Si vous souhaitez en savoir plus sur la méthode complète, contactez nous par mail à : contact@facilordys.com

Elle se compose de :

- ▶ une application Facil'Ordys®
- ▶ un plateau rigide avec les personnages de l'immeuble et l'histoire (à venir)
- ▶ stickers pour clavier (nous contacter par mail)

Chaque outil peut s'utiliser seul ou en complément avec les autres. **Il ne substitue pas au travail en cabinet avec un(e) ergothérapeute** dont les compétences vont bien au-delà du simple apprentissage de la frappe au clavier mais se prolongent par la connaissance fine de l'ensemble du processus de mise en place de l'ordinateur en classe.

Tutoriel d'installation du logiciel

FacilORDYS

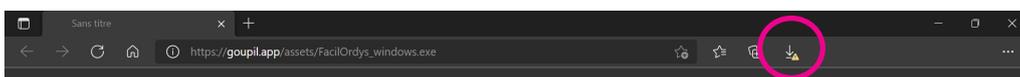
Téléchargement et installation

Téléchargement et installation :

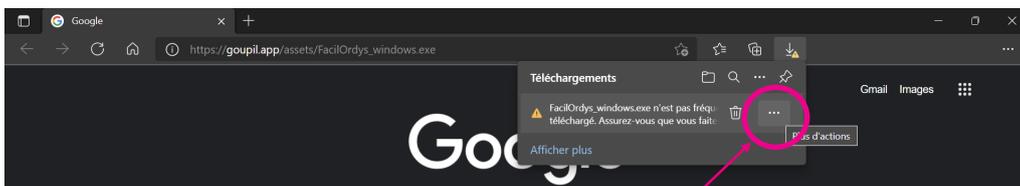
- ▶ Dans le mail reçu après l'achat du logiciel Facil'Ordys, vous trouverez le lien de téléchargement (Windows et Mac) ainsi que la clé de licence.
- ▶ Il est possible que votre ordinateur bloque certaines étapes, voici la procédure à suivre :



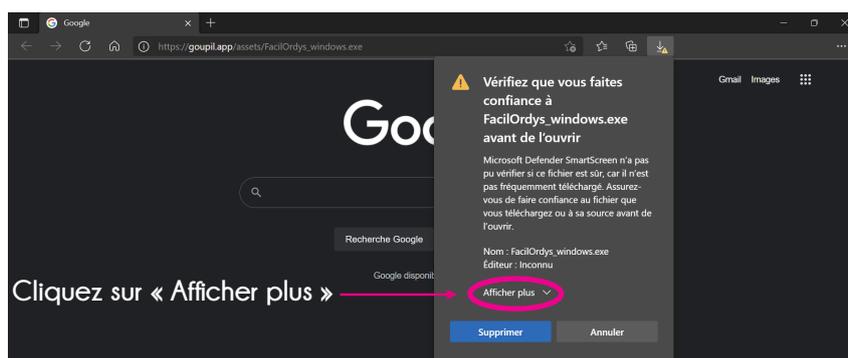
Le téléchargement **NÉCESSITE UNE CONNEXION INTERNET** il est également préférable de **DÉSACTIVER** l'antivirus et/ou le pare-feu de l'ordinateur.

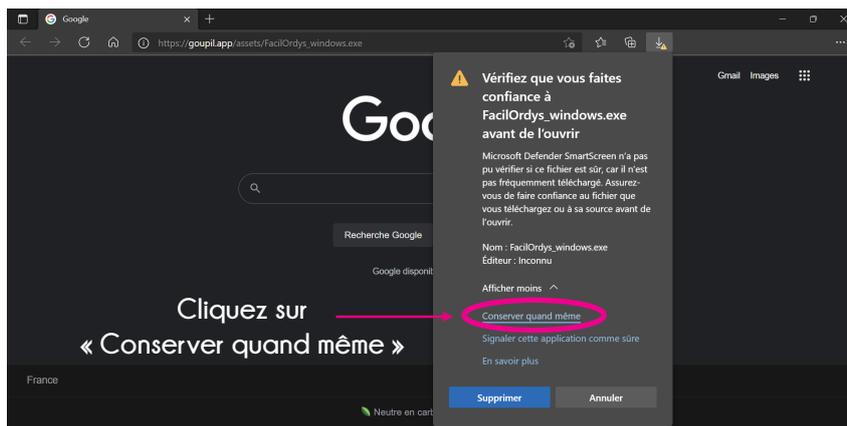


Dans Internet Explorer le téléchargement va se lancer et certainement être bloqué

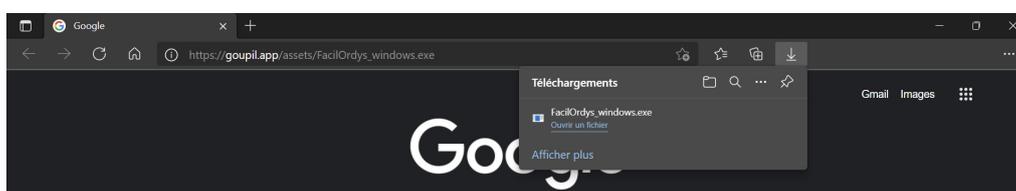


Cliquez sur les **...** pour obtenir des propositions d'actions complémentaires

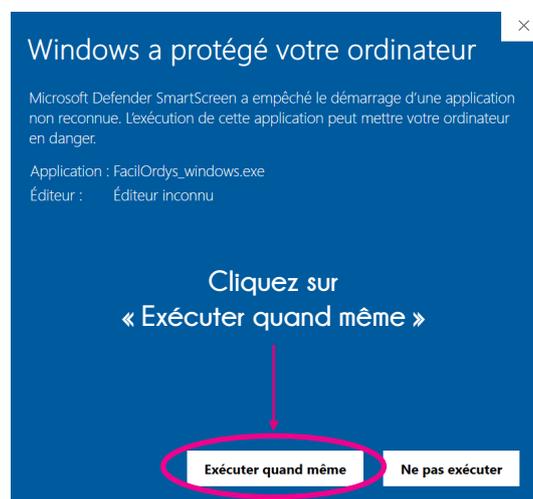
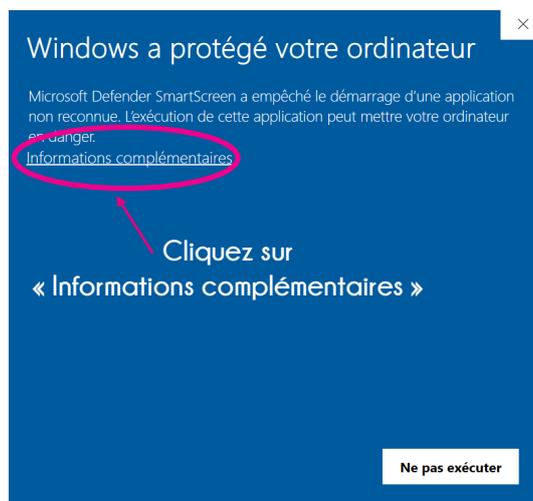




Vous pouvez maintenant cliquer sur « Ouvrir un fichier » 📄

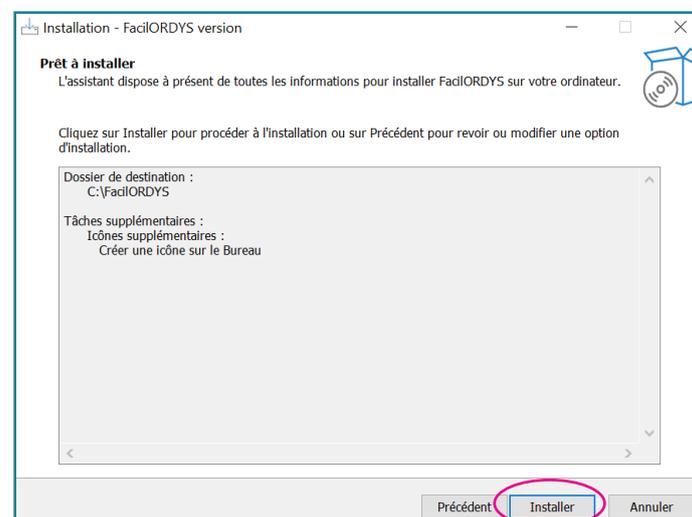
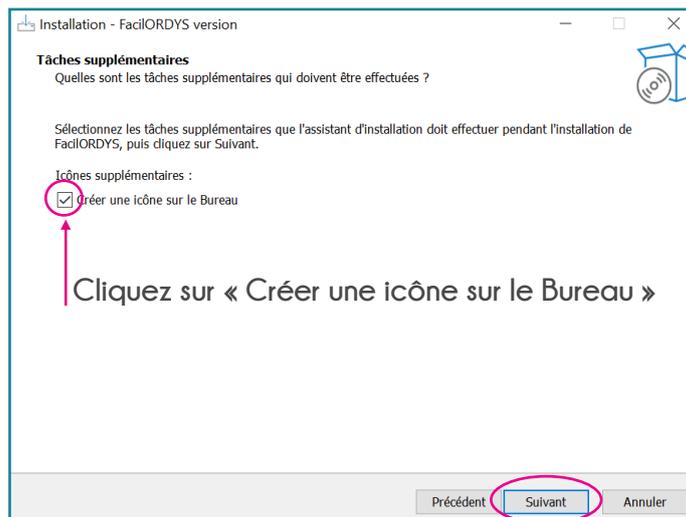
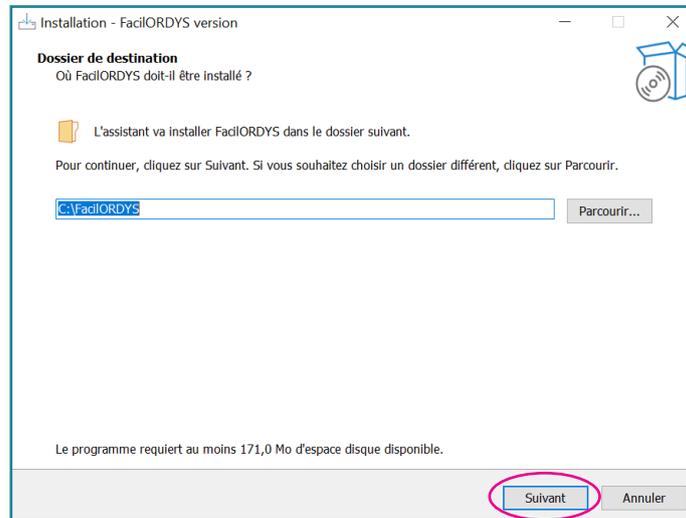


Windows va bloquer l'installation dans un premier temps, pas d'inquiétude le logiciel est parfaitement sécurisé.

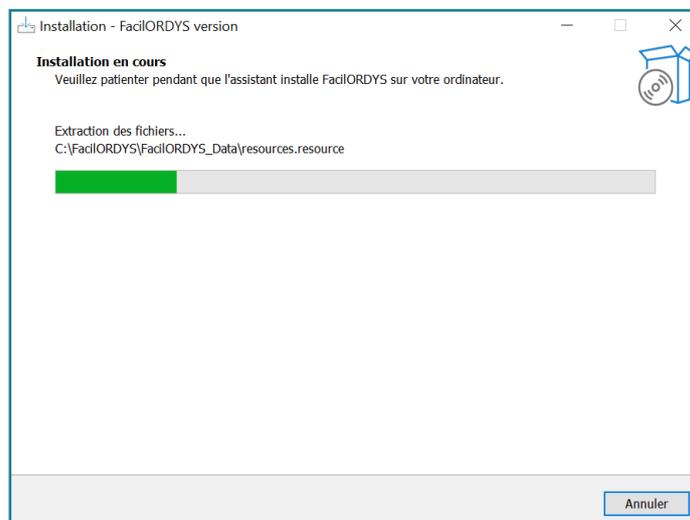




L'installation ne **NÉCESSITE** pas **DE CONNEXION INTERNET** mais vous en aurez besoin pour valider la clé de licence.

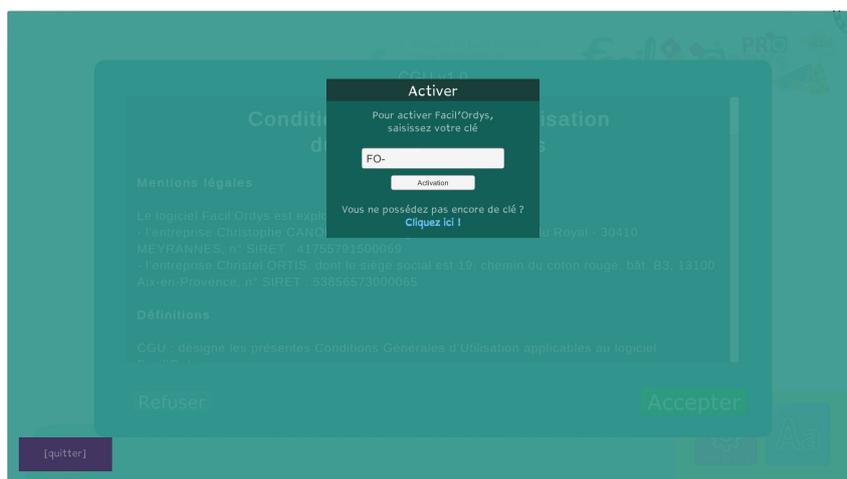


Attendez quelques secondes le temps que le logiciel s'installe



- ▼ Maintenant le logiciel va se lancer pour la première fois et vous allez devoir entrer la clé de licence.
- ▼ Pour cela, vous aurez besoin d'une connexion internet.





- ▶ Lors du premier lancement du logiciel, la fenêtre ci-dessus s'ouvre et vous demande de saisir une clé de licence
- ▶ Retournez sur le mail dans lequel vous avez trouvé le lien de téléchargement du logiciel, c'est là que vous trouverez la clé de licence



Merci pour votre achat de FacilOrdys !

Vous pouvez télécharger votre facture à l'adresse suivante :
https://frogames.com/glm/pdf/facture_FacilOrdys.php?

Voici le(s) numéro(s) de licence qui vous permettra(ont) d'activer FacilOrdys.
Un numéro de licence est attribué pour un ordinateur, il ne peut pas être utilisé sur plusieurs postes. Tout abus peut entraîner la suspension de la licence.

FO-XXXX - XXXX - XXXX

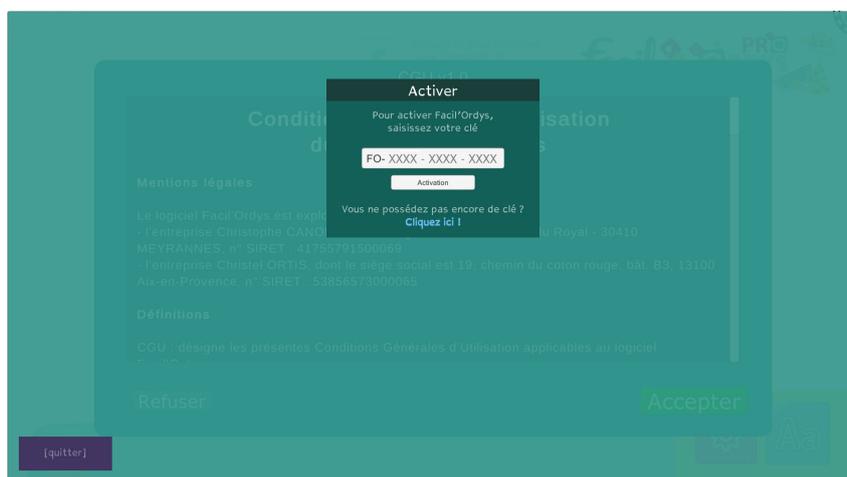
Vous pouvez télécharger Facil Ordys à l'adresse suivante :
macOS - https://goupil.app/assets/FacilOrdys_macos.Zip
Windows - https://goupil.app/assets/FacilOrdys_windows.exe

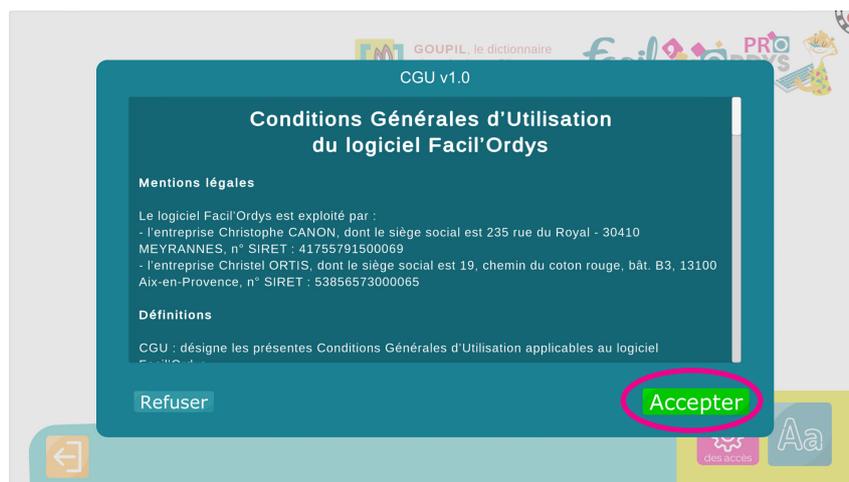
Une fois FacilOrdys enregistré, le mot de passe par défaut permettant d'accéder à la gestion des accès est koala.
Vous pourrez modifier ce mot de passe à votre guise pour bloquer l'accès à certaines parties du logiciel.

Nous sommes à votre disposition si vous avez la moindre question : contact@frogames.com



- ▶ Idéalement, faites un copié-collé de cette clé pour éviter toute erreur





Paramétrages du logiciel



Lors de chaque première utilisation d'une fonctionnalité du logiciel, une vidéo d'explications se lance automatiquement.

- ▼ Cliquez sur cette petite icône en haut à droite si vous souhaitez la visionner à nouveau
- ▼ Vous retrouverez ce bouton partout où une vidéo est disponible



- ▼ Dans la version Pro vous pouvez créer autant de profils que vous désirez
- ▼ Dans la version Famille vous pouvez en créer 2

Entrez ici un prénom ou un pseudo

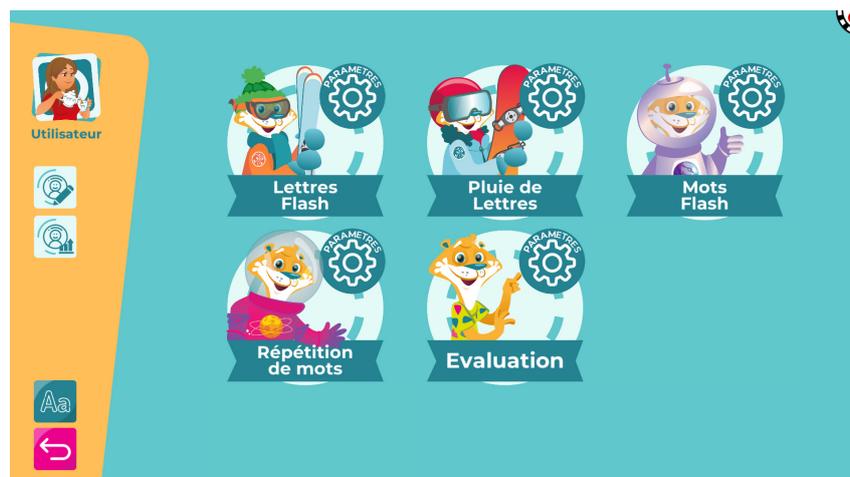
Cliquez sur une image de profil parmi celles proposées



Cliquez pour valider



Sur le menu principal vous pouvez avoir accès aux différents modules du logiciel : lettres flash, pluie de lettres, mots flash, répétitions de mots et évaluation



En cliquant sur l'icône roue dentée cela vous donne accès aux paramètres du module en question.



En cliquant sur un des cinq modules l'exercice commence avec les paramètres prédéfinis ou bien ceux que vous aurez définis via les paramètres.



En cliquant sur l'icône Aa, cela vous donne accès au gestionnaire de modification des styles d'écritures des caractères au sein des mini-jeux.



En cliquant sur l'icône retour, cela vous permet de retourner à l'écran précédent.



En cliquant sur l'icône édition de profil, cela vous donne accès aux paramètres de création et de modification de profil. Vous pourrez ainsi changer le prénom/pseudo et/ou l'image. Pensez à valider avant de quitter.



En cliquant sur l'icône statistiques, cela vous donne accès aux résultats obtenus jusqu'à présent dans les différents modules.

Moyenne de la vitesse obtenue sur l'ensemble des modules

Vitesse obtenue module par module

Exportation des résultats en fichier Excel

Créer un style d'écriture

Modifier un style d'écriture

Supprimer un style d'écriture

STYLES DE TEXTE

C'est ici que vous pouvez créer, dupliquer ou supprimer des Styles de texte. Tous ces styles sont accessibles dans les écrans de paramétrages des modules.

Nom du Style de texte
StyleparDéfaut

Police de caractères
Arial

Couleur

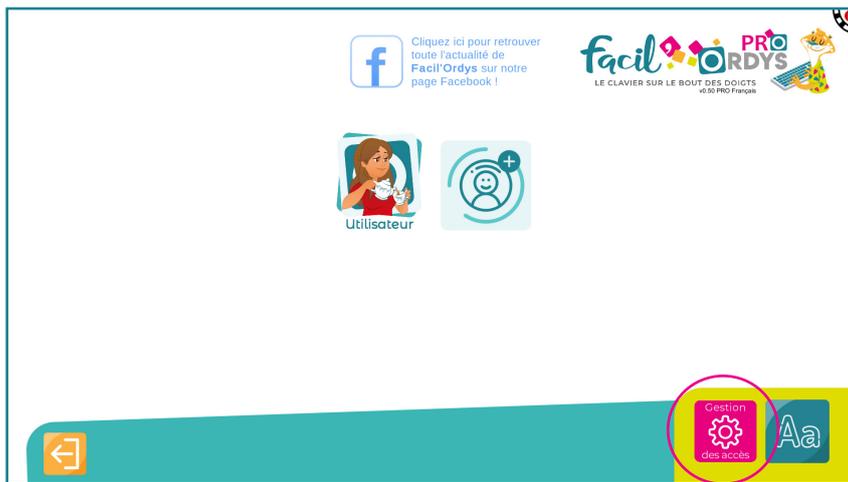
Gras Italique

minuscule MAJUSCULE

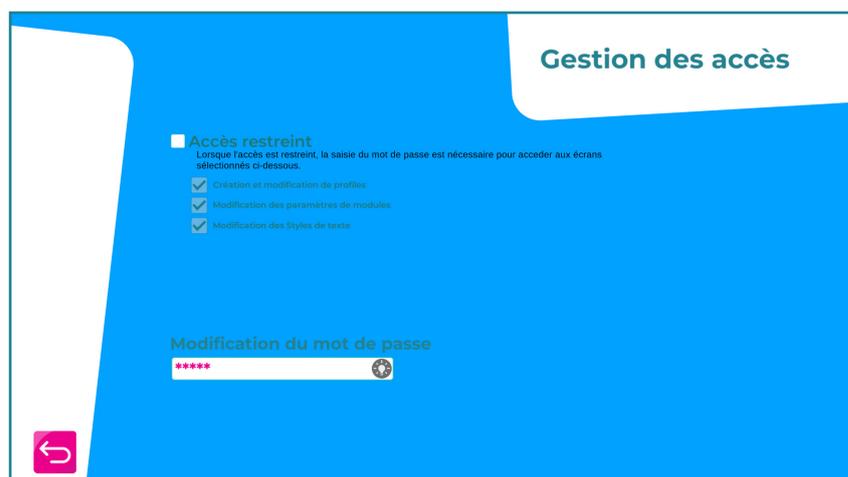
PREVISUALISATION
a b c d e f g
h i j k l m n
o p q r s t u
v w x y z A
B C D E F G
H I J K L M
N O P Q R
S T U V W
X Y Z 0 1 2
3 4 5 6 7 8 9

Ici vous pouvez entièrement paramétrer votre style d'écriture qui sera intégré dans les mini-jeux

- La personnalisation visuelle du logiciel est un paramètre essentiel à la réussite de l'utilisateur. Particulièrement si celui-ci présente des troubles neuro-développementaux (dyslexie, dysorthographe, dyspraxie visuo-spatiale, TDA-H, déficience visuelle...).
- Paramétrez le style avec l'utilisateur qui utilisera le logiciel de manière à ce qu'il puisse choisir la combinaison qui lui convient le mieux.



- ▼ La gestion des accès permet à l'adulte de modérer l'accès à certaines zones du logiciel et/ou certaines créations/modifications.
- ▼ Le logiciel demande un mot de passe pour avoir accès, il vous a été communiqué par mail lors de votre achat.
- ▼ Néanmoins, le voici à nouveau : **koala**
- ▼ Cliquez ensuite sur 



PARAMÈTRES GESTION DES ACCÈS

Accès restreint

Lorsque l'accès est restreint, la saisie du mot de passe est nécessaire pour accéder aux écrans sélectionnés ci-dessous.

- ▼ Lorsque vous cochez cette case, cela coche automatiquement toutes les cases en dessous.

Création et modification de profils

- ▼ Lorsque vous cochez cette case, cela empêche l'enfant d'avoir accès à la création et la modifications des profils étant donné qu'il devra renseigner le mot de passe (koala)
- ▼ Cela est pertinent lorsque l'enfant se disperse à créer ou modifier les profils présents sur le logiciel au lieu de réaliser les modules.

Modification des paramètres de modules

- ▼ Lorsque vous cochez cette case, cela empêche l'enfant d'avoir accès à la modification des paramètres des modules qui ont été paramétrés pour lui en fonction de ses objectifs, de ses difficultés, etc.
- ▼ Cela est pertinent lorsque l'enfant a compris qu'il peut rendre l'exercice plus facile en modifiant les paramètres et qu'il effectue les changements en conséquence.

Modification des Styles de texte

- ▼ Lorsque vous cochez cette case, cela empêche l'enfant d'avoir accès à la création et la modifications des styles de texte.
- ▼ Cela est pertinent lorsque l'enfant se disperse à créer ou modifier les styles de texte au lieu de réaliser les modules.

Modification du mot de passe



- ▼ Il est possible de changer le mot de passe initial par un autre qui vous sera plus personnel.
- ▼ Cela est pertinent lorsque l'enfant a découvert le mot de passe et s'en sert pour avoir accès à des zones non autorisées.



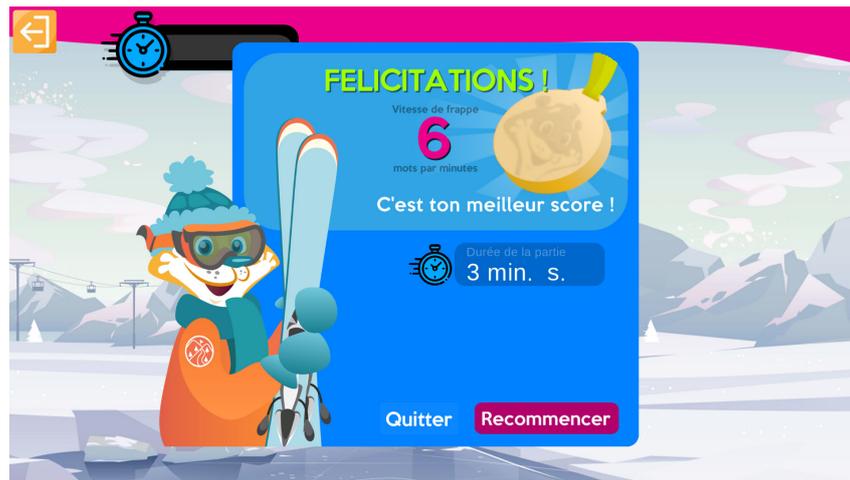
Dans le module « Lettres Flash » le but est de travailler dans un premier temps juste **LES LETTRES EN STATIQUE** et sans notion de vitesse. Cela permet au joueur de les repérer sur le clavier et de pouvoir lui-même accélérer la cadence.



En cliquant sur « JOUER » la partie commence avec les paramètres pré-définis



- ▼ 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



- ▼ En fin de partie une fenêtre s'ouvre et annonce le score obtenu
- ▼ Le logiciel véhicule un message toujours positif afin que l'utilisateur reste motivé même s'il obtient un score plus faible que la partie précédente



Dans les paramètres du module « Lettres Flash » il est possible de personnaliser entièrement l'interface afin que les options correspondent parfaitement à l'utilisateur.

En cliquant sur « Plus de paramètres » cela vous déroule des options supplémentaires

Celles-ci sont les mêmes à peu de chose près dans tous les modules



En cliquant sur une des bulles oranges d'information, vous obtenez une explication concernant chaque élément présent sur le menu

PARAMÉTRAGE DU MODULE LETTRES FLASH

- ▼ Dans ce module, le joueur doit taper le plus rapidement possible la lettre qui apparaît au centre de l'écran. Si la lettre saisie est correcte, une nouvelle lettre la remplace et le jeu se poursuit. Sinon, un son indique l'erreur et la lettre reste fixe (attention à l'activation de la touche « Verrouillage de la majuscule »).
- ▼ Pour ajuster cet exercice au joueur (son niveau, ses objectifs à atteindre, ses difficultés...) cet écran propose de configurer plusieurs paramètres.
- ▼ Saisir des lettres est la première étape de l'apprentissage du clavier, avant de passer à la saisie de mots. Le module « Lettres flash » est recommandé pour les débutant : il génère moins de stress et s'adapte à la vitesse du joueur.

CARACTÈRES

 Lecture dans l'ordre 

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz



- ▼ Dans cette zone vous devez saisir, sans espace entre eux, les caractères utilisés dans l'exercice : lettres de l'alphabet en minuscule ou en majuscule, caractères spéciaux t/ou chiffres.
- ▼ Pour commencer, vous pouvez proposer uniquement des lettres de l'alphabet en minuscule.
- ▼ Avec cette option, les caractères s'enchaînent en respectant l'ordre dans lequel vous les avez saisi dans la zone "caractères".
- ▼ Rapidement il faudra décocher cette case et revenir à un affichage des lettres en désordre. Le jeu est plus intéressant pour le joueur quand il ne connaît pas la prochaine lettre.

Couleur de fond



- ▼ Vous pouvez choisir la couleur du fond d'écran parmi les teintes proposées.
- ▼ Cette option améliore le confort visuel. Elle est utile pour un joueur atteint de déficience visuelle, de daltonisme ou simplement plus à l'aise avec une couleur en particulier.
- ▼ Vous pouvez choisir un fond blanc ou sépia qui convient à la majorité des joueurs.

STYLES DE TEXTE

StyleparDéfaut 

- ▼ Cet outil permet de sélectionner dans le menu déroulant, le Style de texte qui convient le mieux au joueur. Vous pouvez également créer vos propres Styles en cliquant sur le bouton d'édition des Styles en bas et à gauche de l'écran.
- ▼ La police « Trébuchet » est conseillée pour commencer, car les minuscules et les majuscules sont plus faciles à différencier.



- ▼ En cochant cette case, les lettres sont aux couleurs de Facil'Ordys (vert, bleu, rouge en fonction de la localisation sur le clavier). Le joueur retrouve ainsi plus rapidement sur son clavier les lettres affichées.
- ▼ Cette option facilite l'apprentissage du joueur débutant qui utilise la méthode complète Facil'Ordys (dépliant avec l'immeuble, l'histoire et les stickers de clavier)
- ▼ Si vous souhaitez en savoir plus sur la méthode complète, contactez nous par mail à : **contact@facilordys.com**



CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

- ▼ Cet outil propose 3 paramètres pour fixer la fin de la partie. Vous devez en choisir un au minimum.
- ▼ Si plusieurs paramètres sont actifs, la partie s'achève quand l'un des critères est rempli.
- ▼ Par défaut, le logiciel a été pré-paramétré avec une configuration optimisée pour un débutant avec l'apprentissage du clavier. N'hésitez pas à prendre le contrôle et changez les.

CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

	<input checked="" type="checkbox"/> Durée maximum 	<input type="text" value="3"/> min <input type="text" value="0"/> s
	<input type="checkbox"/> Vies 	
	<input type="checkbox"/> Score maximum 	



En cochant cette case, vous limitez la durée de la partie. Connaître à l'avance le temps de jeu peut être motivant. Pour un joueur débutant, vous pouvez fixer ce paramètre à 3 minutes. Vous pourrez ensuite augmenter au fur et à mesure.



En cochant cette case, vous fixez le nombre de « vies » auquel le joueur a droit. Vous paramétrez ainsi le nombre de fautes qu'il peut commettre avant que la partie ne s'arrête. Ce critère n'est pas conseillé pour un joueur débutant.



En cochant cette case, vous donnez au joueur un objectif à atteindre pour terminer la partie. Ce paramètre correspond à un nombre de lettres ou de mots correctement saisis au clavier. Ce critère n'est pas conseillé pour un joueur débutant.

Lorsqu'ils sont disponibles, vous retrouverez ces paramètres à l'identique dans chaque écran de paramétrage des 4 modules.

Ils ne seront donc pas décrits à nouveau pour les modules suivants, seules les variations seront présentées.

ENVIRONNEMENT SONORE

- ▼ Vous pouvez introduire dans le jeu une composante sonore. Celle-ci peut être aidante ou bien perturbatrice.
- ▼ Les perturbateurs sonores comme la musique ou les bruits de fond permettent de placer le joueur dans des conditions proches de celles rencontrées en classe.
- ▼ Cette option n'est pas conseillée pour les joueurs débutants.

ENVIRONNEMENT SONORE

Voix  

Bruits  

Musique  

TESTER
l'environnement sonore



En cochant cette case, une voix de synthèse prononce la lettre ou le mot qui s'affiche. Cette option est intéressante pour les modes de jeu « Lettres flash » et « Mots flash ». Son volume se règle avec le curseur. Cette option est recommandée pour les joueurs débutants.



En cochant cette case, vous activez un fond sonore comme dans une classe. Son volume se règle avec le curseur. Cette option est utile pour un joueur agguerri pour recréer un environnement de classe.



En cochant cette case, vous activez une musique de fond. Trois musiques sont proposées dans le menu déroulant. Leur volume se règle avec le curseur. Cette option est utile pour un joueur agguerri.

Maintenant que vous avez pu ajuster finement tous les paramètres au joueur, vous pouvez lancer la partie pour commencer l'entraînement



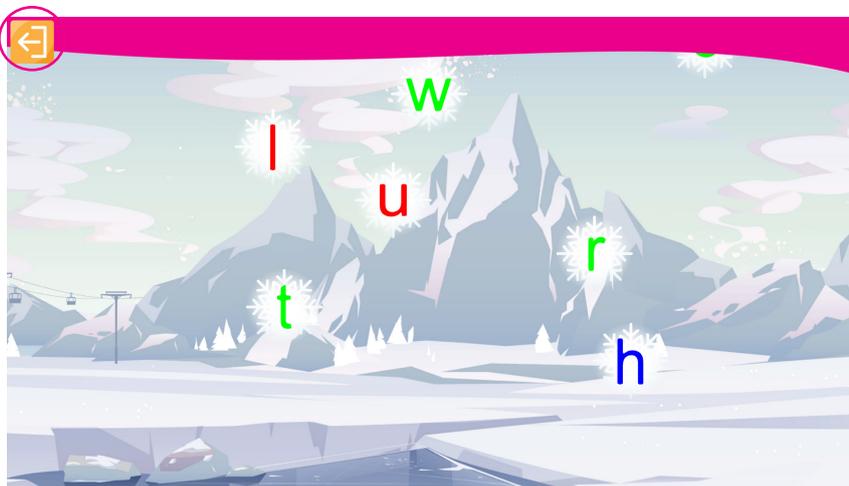


Dans le module « Pluie de Lettres » le but est de travailler **LES LETTRES EN MOUVEMENT** et **AVEC UNE NOTION DE VITESSE**. Cela permet au joueur de pouvoir tester son endurance à maintenir une vitesse fixe.



En cliquant sur « JOUER » la partie commence avec les paramètres pré-définis

En cliquant sur cette touche retour cela met le jeu en pause et ouvre la petite fenêtre bleue ci-dessous



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



Dans les paramètres du module « Lettres Flash » il est possible de personnaliser entièrement l'interface afin que les options correspondent parfaitement à l'utilisateur.



*Vous retrouvez ici de nombreux paramètres déjà présentés (pages 10 à 14).
Seulement les nouveaux paramètres seront présentés.*

PARAMÉTRAGE DU MODULE PLUIE DE LETTRES

- ▶ Dans ce module, les lettres tombent les unes après les autres, depuis le haut de l'écran vers le bas. Le joueur doit alors saisir au clavier les lettres qui apparaissent et avant qu'elles tombe dans l'eau.
- ▶ Pour ajuster cet exercice au joueur (son niveau, ses objectifs à atteindre, ses difficultés), cet écran propose de configurer plusieurs paramètres.
- ▶ Saisir des lettres est la première étape de l'apprentissage du clavier, avant de passer à la saisie de mots. Ce module entraîne le joueur à garder un rythme de frappe avec une vitesse déterminée au préalable. Cela peut générer un peu de stress mais cela fait partie de l'apprentissage.

NOUVEAUX PARAMÈTRES



- ▶ Cet outil permet de paramétrer la vitesse à laquelle les lettres apparaissent. Vous pouvez la saisir en nombre de mots par minute ou en nombre de lettres par minutes.



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



- ▼ Pour un joueur débutant, il faut lui laisser assez de temps pour voir les lettres et retrouver leur emplacement sur le clavier. Idéalement, le mieux est de commencer avec une vitesse faible puis d'augmenter à raison de 1 mot/min à chaque fois que le joueur réussit à terminer une partie.



- ▼ Vous pouvez définir la taille des lettres affichées lors de l'exercice. Cette option facilite la lecture à l'écran et par conséquent la concentration du joueur.

- ▼ Elle est très utile pour un joueur atteint de déficit visuel.

- ▼ Il n'y a pas de notion de progression avec cette option, il faut seulement ajuster ce paramètre au besoin du joueur.



- ▼ Vous pouvez définir la zone de jeu où les lettres vont tomber en ajustant la largeur d'écran de 0 à 100%.

- ▼ Si le curseur est positionné à 100%, les lettres pourront tomber sur toute la largeur de l'écran. Plus la valeur est basse et plus les lettres sont concentrées au centre de l'écran.

- ▼ Pour les débutants, placer le curseur à 50% rend la partie plus accessible.

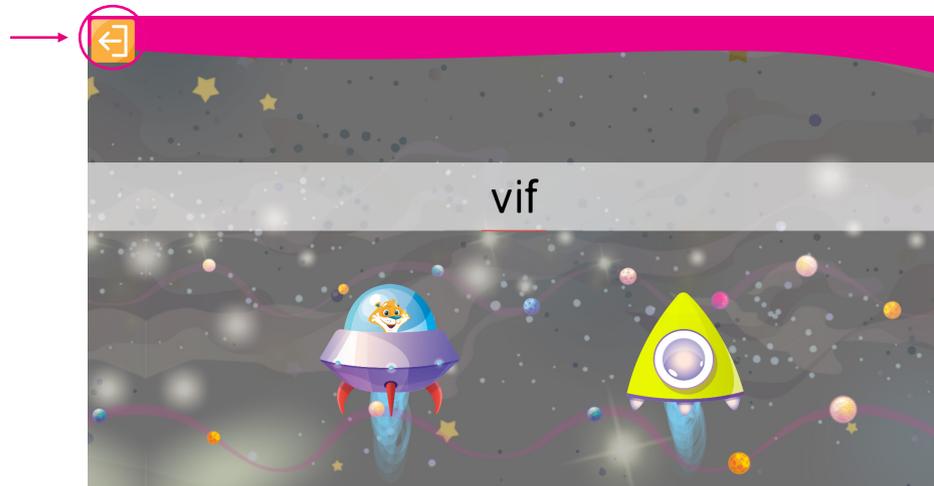


Dans le module « Mots Flash » le but est de travailler **LES MOTS EN LECTURE FLASH** et sans notion de vitesse. Cela permet au joueur de commencer à taper des mots un à un, tout en sollicitant sa mémoire de travail.



En cliquant sur « JOUER » la partie commence avec les paramètres pré-définis

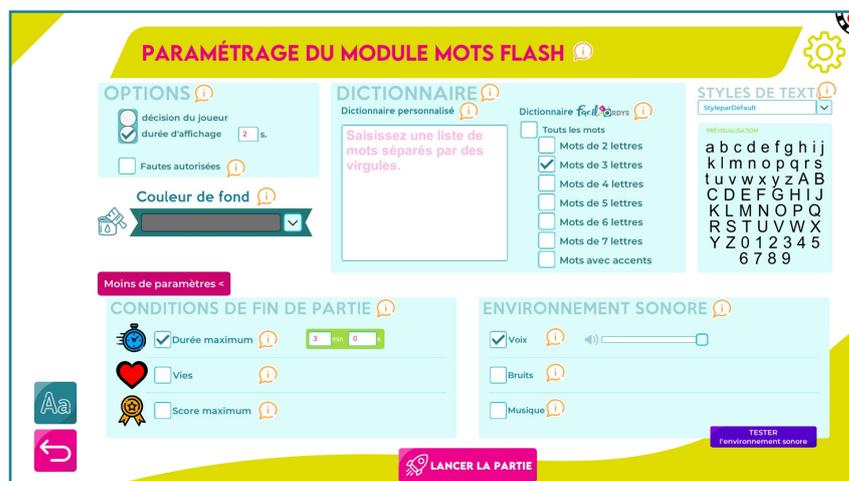
En cliquant sur cette touche retour cela met le jeu en pause et ouvre la petite fenêtre bleue



- ▼ L'utilisateur doit maintenant mémoriser le mot qui s'affiche puis l'écrire une fois que celui-ci a disparu.
- ▼ Les mots disparaissent au bout du temps qui a été programmé dans les paramètres du module.
- ▼ Une fois la/les condition(s) de fin de partie atteinte, le logiciel calcule la vitesse de frappe en mot/minute.



Dans les paramètres du module « Mots Flash » il est possible de personnaliser entièrement l'interface afin que les options correspondent parfaitement à l'utilisateur.



Vous retrouvez ici de nombreux paramètres déjà présentés pages (10, 11, 12, 13, 14, 16 et 17). Seulement les nouveaux paramètres seront présentés.



PARAMÉTRAGE DU MODULE MOTS FLASH

- ▼ Dans ce module, un mot apparaît à l'écran puis disparaît, le joueur le saisit le plus rapidement possible puis un nouveau mot est proposé.
- ▼ Pour ajuster cet exercice au joueur (son niveau, ses objectifs à atteindre, ses difficultés...), cet écran propose de configurer plusieurs paramètres.
- ▼ Ce module est recommandé après avoir travaillé le « Lettre à lettre » et avant de débuter l'enchaînement de mots avec le module "Répétition de mots" car il génère peu de stress et adapte la vitesse au joueur.

NOUVEAUX PARAMÈTRES



En cochant la case « décision du joueur », le joueur prend le temps dont il a besoin, pour lire et mémoriser le mot sans stress. Il peut ensuite appuyer sur la touche « espace » ou « entrée » pour saisir le mot. Cette option est recommandée pour les débutants.

- En cochant la case « durée d'affichage », c'est vous qui déterminez combien de temps le mot restera affiché. Le joueur dispose d'un temps limité pour mémoriser le mot avant de le saisir. Cela permet de travailler la mémoire à court terme, dite de « travail » et d'augmenter l'empan visuel.
- En cochant la case « fautes autorisées », le joueur peut faire des erreurs de saisie. Cette option ne doit pas être utilisée de manière prolongée sauf pour les joueurs atteints de dyslexie et/ou de dysorthographe.

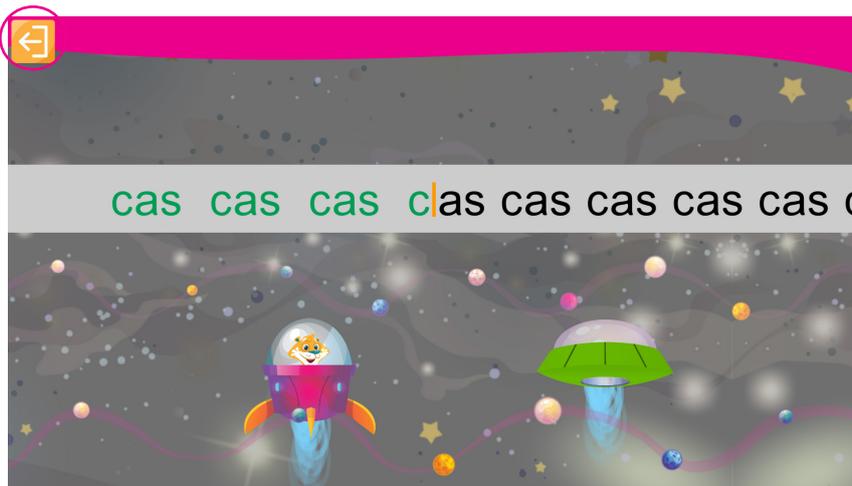


Dans le module « Répétition de mots » le but est de travailler les **CHEMINS KINESTHÉSIQUES** et grâce à la répétition. Cela permet au joueur de perfectionner sa vitesse de frappe grâce à la créations d'enchaînements automatisés.



En cliquant sur « JOUER » la partie commence avec les paramètres pré-définis

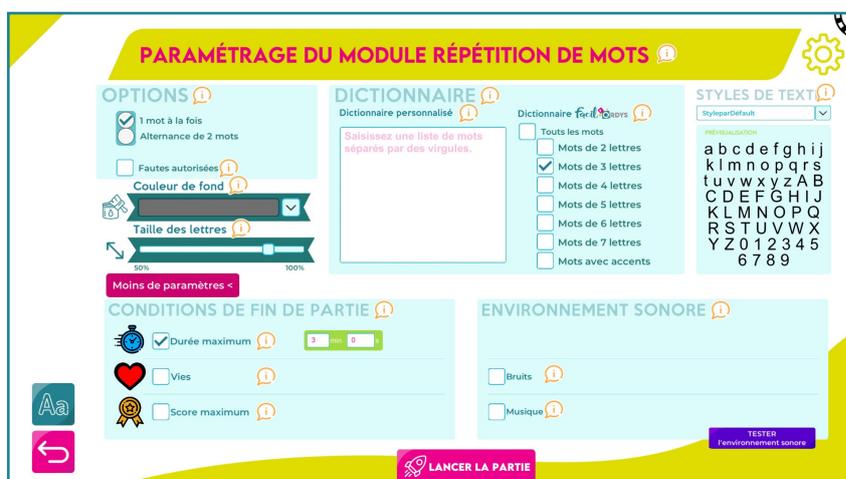
En cliquant sur cette touche retour cela met le jeu en pause et ouvre la petite fenêtre bleue



- ▼ L'utilisateur doit écrire plusieurs fois d'affilées le même mot afin d'entraîner les doigts du joueur à connaître les enchainements les plus courants.
- ▼ Lorsque le joueur arrive au bout de la ligne, le mot à recopier change.
- ▼ Une fois la/les condition(s) de fin de partie atteinte, le logiciel calcule la vitesse de frappe en mot/minute.



Dans les paramètres du module « Répétition de mots » il est possible de personnaliser entièrement l'interface afin que les options correspondent parfaitement à l'utilisateur.



Vous retrouvez ici de nombreux paramètres déjà présentés pages 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17 et 20, seront donc décrits ceux que vous ne connaissez pas encore.

PARAMÉTRAGE DU MODULE RÉPÉTITION DE MOTS

- ▼ Dans ce module, le joueur doit saisir un ou deux mots en alternance, plusieurs fois d'affilées. Pour ajuster cet exercice au joueur (son niveau, ses objectifs à atteindre, ses difficultés), cet écran propose de configurer plusieurs paramètres.
- ▼ Cet exercice active les chemins kinesthésiques du joueur. 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 !

PAS DE NOUVEAUX PARAMÈTRES



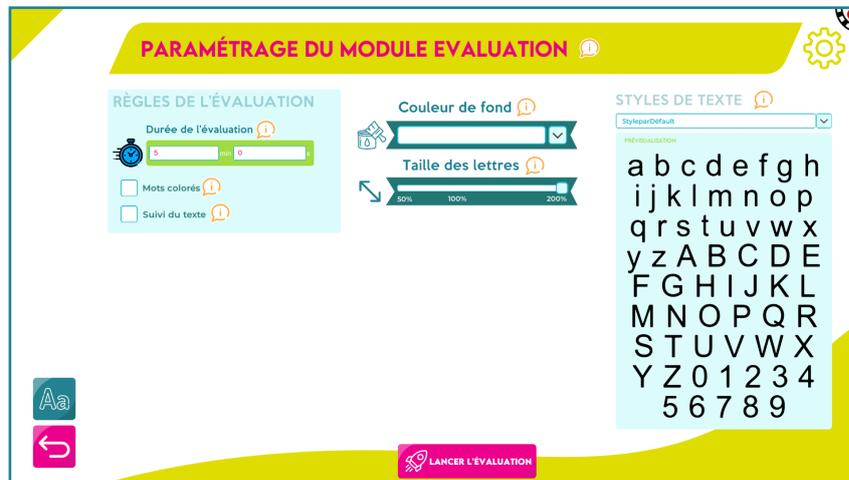
Dans le module « Évaluation » le but est de tester sa **VITESSE DE FRAPPE EN COPIE** et sur un temps donné. Cela permet au joueur de mesurer sa progression régulièrement.



En cliquant sur « JOUER » la partie commence avec les paramètres pré-définis



Dans les paramètres du module «Évaluation» il est possible de personnaliser entièrement l'interface afin que les options correspondent parfaitement à l'utilisateur.

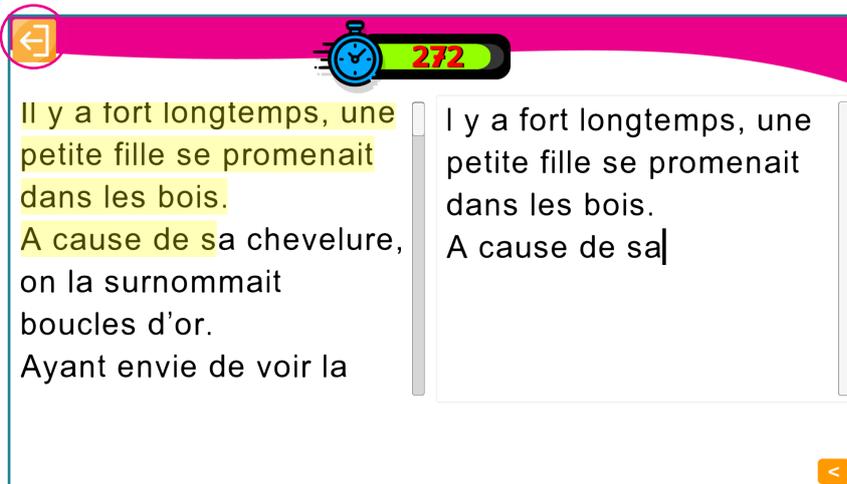


Vous retrouvez ici de nombreux paramètres déjà présentés pages 10, 11, 12, 13, 14, 16,17 et 20, seront donc décrits ceux que vous ne connaissez pas encore.



Conseil : cachez le temps qui défile en appuyant sur la touche tabulation. En effet, en situation d'évaluation, l'utilisateur risque d'être encore plus gêné par cette information

En cliquant sur cette touche retour cela met le jeu en pause et ouvre la petite fenêtre bleue



Conseil : en cliquant sur cette petite flèche en bas à droite vous pouvez cacher le texte situé à gauche. De cette manière, vous pouvez positionner à côté de l'écran un texte de votre choix à copier. Ou bien, vous pouvez également dicter un texte à l'utilisateur.

La vitesse de frappe sera calculée quoi qu'il en soit à la fin.

PARAMÉTRAGE DU MODULE EVALUATION

- ▼ Le module « Évaluation » vous permet de mesurer l'évolution et les progrès du joueur.
- ▼ Et pour ajuster parfaitement cette activité au joueur (son niveau, ses objectifs à atteindre, ses difficultés), cet écran propose de configurer plusieurs paramètres.

NOUVEAUX PARAMÈTRES

Durée de l'évaluation 

 min s

- ▼ Vous devez obligatoirement définir la durée de l'évaluation.
- ▼ Il est conseillé de paramétrer ce module à 5 minutes afin que la durée de l'évaluation soit pertinente en prenant en compte la notion d'endurance.

Mots colorés 

- ▼ En cochant cette case, certains mots apparaîtront en alternance en rouge, bleu et vert. Cela permet au joueur de mieux les lire.
- ▼ Cette option est conseillée pour un joueur ayant des troubles neuro-développementaux (comme la dyslexie) qui entraînent des difficultés de décodage en lecture.

Suivi du texte 

- ▼ En cochant cette case, le texte déjà saisi apparaît surligné en jaune. Cela permet au joueur de mieux se repérer.
- ▼ Cette option est conseillée pour un joueur ayant des troubles neuro-développementaux (comme la dyspraxie visuo-spatiale) qui entraînent des difficultés pour se retrouver dans le texte.

Utilisation du logiciel



Maintenant que le logiciel est paramétré, il temps d'apprendre à l'utiliser de manière optimale afin que le joueur accède à une vitesse de frappe suffisante pour lui permettre d'envisager une utilisation en classe de son ordinateur.

NOTIONS DE PROGRESSION

- Le logiciel Facil'Ordys® propose au joueur 4 modules de travail ainsi qu'un module d'évaluation. Dans l'idéal, il est recommandé de réaliser les 4 modules de travail, l'un après l'autre et dans l'ordre proposé dans le menu principal.
- Pour cela, commencez par évaluer la vitesse de frappe du joueur à l'aide du module « Évaluation ». Cet exercice dure 5 minutes (cette durée peut être ajustée si besoin) et à son terme vous connaîtrez sa vitesse de frappe en copie. Il n'est pas utile de réaliser ce module au quotidien, idéalement une fois par mois suffit.
- Une fois ce premier exercice réalisé, vous pouvez continuer avec le module « Lettres flash », relevez à la fin de la partie la vitesse obtenue à cet exercice et reportez-la dans les paramètres du module suivant « Pluie de lettres » :

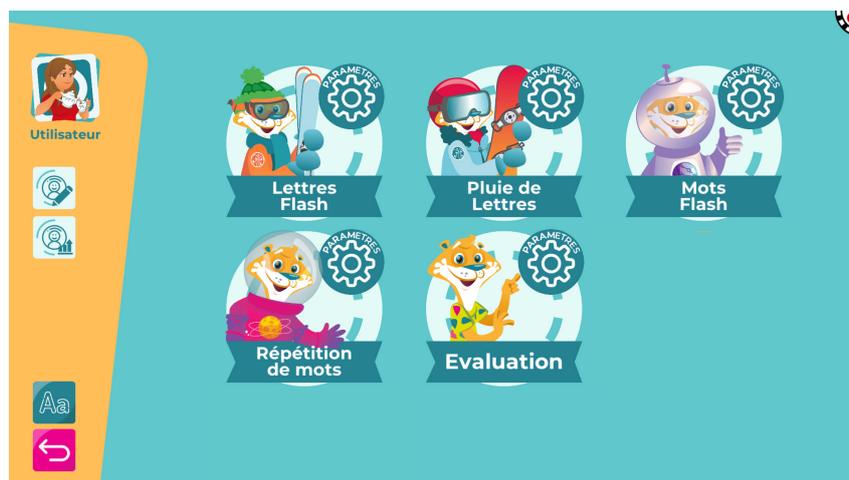
VITESSE 	
Mots par minute	Lettres par minute
<input type="text" value="6"/>	= <input type="text" value="36"/>

- En fonction de l'âge du joueur et de son niveau, vous pouvez rester sur les deux premiers modules plus longtemps durant les premières parties le temps de mémoriser l'emplacement des lettres.
- Les deux modules suivants concernent l'écriture de mots, plus ou moins longs. A nouveau, il vaut mieux les réaliser dans l'ordre proposé, à savoir « Mots flash » puis « Répétitions de mots ». Leur but est de mettre en oeuvre les connaissances développées dans les deux modules précédents.

Maintenant que vous avez pu ajuster finement tous les paramètres au joueur et mieux comprendre les objectifs, vous pouvez lancer la partie pour commencer l'entraînement



LANCER LA PARTIE



PROPOSITION DE SÉANCE

- Le logiciel est déjà pré-paramétré et propose notamment une durée d'exercice de 3 minutes dans chaque module.
- Avec ces paramètres, il est conseillé de réaliser chacun des modules une fois, les uns après les autres. Le joueur travaillera ainsi 12 minutes, soit environ 15 minutes mobilisées au total (temps d'ouverture du logiciel, temps entre chaque module...)
- Il n'est pas utile de travailler le clavier de manière intensive, le risque est que le joueur finisse par délaisser cet apprentissage. Dans ce cadre, 15 minutes de travail à raison de 2 ou 3 fois par semaine suffisent. Mieux vaut travailler moins mais régulièrement.

QUELQUES EXEMPLES

- Anna a 8 ans, elle est en CE2 et présente une dyslexie - dysorthographe - dyspraxie - dysgraphie - anxiété envahissante. Lors de la première évaluation de la vitesse de frappe dans le module « Évaluation » elle obtient 2 mots/minute.
- A l'observation, elle cherche les lettres une à une. Dans ce cas de figure, il est à privilégier les deux premiers modules tant qu'elle n'a pas atteint 4 ou 5 mots/minute lors d'une nouvelle évaluation de sa vitesse de frappe. En effet, il n'est pas utile d'axer l'apprentissage sur l'écriture de mots tant que le joueur met beaucoup de temps à trouver les lettres sur le clavier.
- Pour autant, les modules « Mots flash » et « Répétition » ne sont pas à proscrire, il faudra simplement les proposer moins souvent que les modules « Lettres flash » et « Pluie de lettres ».

▼ Au début, Anna pourra réaliser des sessions de 12 minutes de la manière suivante :

- « Lettres flash » : 3 minutes
- « Pluie de lettres » : 3 minutes
- « Lettres flash » : 3 minutes
- « Mots flash » ou « Répétition de mots » : 3 minutes

▼ Par la suite, elle pourra utiliser quotidiennement les 4 modules:

- « Lettres flash » : 3 minutes
- « Pluie de lettres » : 3 minutes
- « Mots flash » : 3 minutes
- « Répétition de mots » : 3 minutes

▼ Adrien a 12 ans, il est en CM2 et présente une dyslexie - dysorthographe - dyspraxie avec lenteur d'exécution importante. Lors de la première évaluation de la vitesse de frappe, il obtient 7 mots/minute.

▼ A l'observation, il cherche un peu les lettres et tape avec ses index. Il pourra dès le début utiliser les 4 modules car sa vitesse lui permet déjà d'enchaîner les lettres sans trop de difficultés.

▼ Il pourra donc utiliser quotidiennement les 4 modules:

- « Lettres flash » : 3 à 5 minutes
- « Pluie de lettres » : 3 minutes
- « Mots flash » : 3 à 5 minutes
- « Répétition de mots » : 3 à 5 minutes

QUELQUES REPÈRES DE VITESSES

▼ Pour savoir quelle vitesse doit atteindre le joueur en fonction de son niveau de classe, voici un tableau récapitulatif basé sur les vitesses manuscrites attendues dans les différents niveaux :

Classe	Vitesse attendue * <small>(selon le test du BHK)</small>
CE1	4 - 5 mots/min
CE2	6 - 7 mots/min
CM1	8 - 9 mots/min
CM2	9 - 10 mots/min
6 ^{ème}	13 - 14 mots/min
5 ^{ème}	14 - 15 mots/min
4 ^{ème}	16 - 17 mots/min
3 ^{ème}	17 - 18 mots/min



Conseil : vous pouvez tester rapidement la vitesse de frappe en ligne et la comparer à la vitesse attendue en vous rendant sur : <https://goupil.app/assets/evalvateur/>



Feuille de route de l'apprentissage

QUELLES SONT LES ÉTAPES CLÉS ?

Le premier pré-requis de l'utilisation en classe d'un ordinateur est la vitesse de frappe. Celle-ci conditionne pour beaucoup la réussite du projet.

En effet, le jeune devra dans un premier temps augmenter sa vitesse de frappe jusqu'à ce qu'elle atteigne une vitesse proche de celle attendue à la main pour le même niveau de classe.

Les différentes étapes vers l'autonomie en classe avec l'ordinateur sont les suivantes :

- ▼ Vitesse de frappe
- ▼ Manipulation de la souris
- ▼ Maîtrise de l'éditeur de PDF
- ▼ Utilisation d'un scanner portable (souris ou réglette)
- ▼ Copie de textes courts et mise en page
- ▼ Copie de leçons complètes avec insertions de documents scannés et complétés avec un éditeur de PDF

QUE PERMET DE TRAVAILLER FACIL'ORDYS ?

Actuellement, Facil'Ordys® permet de travailler uniquement la vitesse de frappe en faisant notamment appel à la notion de chemins kinesthésiques.

Il est néanmoins déjà prévu de nouvelles fonctionnalités qui verront le jour dans les mois à venir. Elles permettront de travailler la manipulation de la souris, la copie de textes courts ainsi que la dictée.

Chez Facil'Ordys®, nous mettons tout en oeuvre pour la réussite de l'intégration de l'ordinateur en classe dans de bonnes conditions.



**AVEC FACIL'ORDYS, LE CLAVIER
S'APPREND SUR LE BOUT DES DOIGTS**