



1.4.2 Place aux pianistes #2

Pré-requis

- Avoir déjà découvert le clavier (lettres, chiffres, caractères spéciaux)

Objectifs

- Réviser le clavier
- Mémoriser les touches et gagner en rapidité

Déroulé :

1. Interrogez le participant

Demandez à la personne si elle a déjà utilisé un clavier d'ordinateur. Si c'est le cas, continuez avec les exercices suivants. Si non utilisez la fiche 1.4.1.

2. Réviser le clavier

Vous retrouverez ici une suite d'exercices qui permettent de gagner en rapidité sur le clavier.

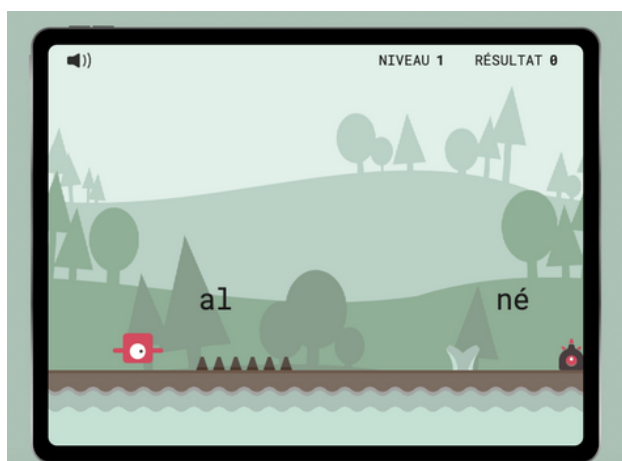
Rendez-vous sur ce site <https://agilefingers.com/fr/jeux>. Vous pouvez proposer à l'apprenant d'ouvrir internet (en suivant vos indications) puis de taper l'URL dans la barre de recherche. Si vous êtes vraiment pressés par le temps, utilisez le lien présent dans l'annexe 1.

Vous trouverez les 3 exercices suivants :

> Mots simples

<https://agilefingers.com/fr/jeux/mot-sauteur>

Dans cet exercice, il suffit de recopier les mots à l'écran pour que le personnage saute et continue d'avancer. On y retrouve des lettres simples et des lettres avec accent.



> Des caractères

<https://agilefingers.com/fr/jeux/sauvetage-des-moutons>

Ici, il faut taper rapidement les caractères avant que les moutons ne soient attrapés. On y retrouve des chiffres et des caractères spéciaux.



> Taper des mots rapidement

<https://agilefingers.com/fr/jeux/mots-detoile>

Ici, il faut taper rapidement les mots avant la fin du décompte sinon ils explosent. On apprend à taper en regardant un peu plus souvent son écran.



Pour chaque exercice vous pouvez adapter le temps en fonction de la difficulté et de l'envie des participants. Il est possible de rester un moment à essayer d'améliorer son record ou bien de passer si cette étape est encore trop difficile.

Vous aurez peu besoin d'intervenir, des questions apparaissent souvent sur des caractères spéciaux.