

Se repérer peu à peu dans le désordre alphabétique du clavier de Monsieur AZERTY :

saisir au clavier des lettres écrites en capitales d'imprimerie sur fond noir, qui vont s'afficher à l'écran en minuscules sur fond blanc, et ceci sans l'aide de l'ordre alphabétique...

Fiches pour débutant(e) au clavier, permettant de consolider la reconnaissance de lettres affichées à l'écran ainsi que sur les touches du clavier (en blanc sur fond noir), et de faire le lien entre les capitales d'imprimerie et les minuscules en script.
Séquence possible en autonomie pour élèves de CP ou de CE1, avec aide en GS.

Fiche 1 : Les vingt-six lettres de l'alphabet

Fiche 2 : Associer capitales d'imprimerie et minuscules en script

Fiche 3 : Associer les nombres écrits en chiffres et leur nom

Fiche 4 : Écrire le nom des nombres

Compétences disciplinaires (IO2008)

- le code alphabétique, objectif prioritaire en CP-CE1
- attention portée aux outils du travail scolaire

Compétences B2i

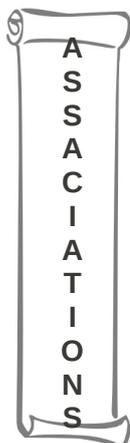
- N° 2 : S'approprier un environnement numérique de travail

Moyens matériels

- ordinateur(s)
- logiciel Leterrier-Associations

Savoir-faire TUIC

- Maîtrise des premières bases de la technologie informatique : clavier, flèches directionnelles, touches Effacer et Valider
- Lancer et quitter un logiciel



Fichier	Dossier de catégories	Activités	Options	Utilisateur	Aide
Entendre	Voir	Reconnaître	Combiner	Ecrire	
		 l'avion la voiture la moto le tout-terrain	 le chat le chien le lapin le cheval	 to mo	 la vache
		 l'avion la moto le camping car l'hélicoptère la voiture le train le tout-terrain	 tache vase vache mache	 to mo	 la vache



.....

.....

.....

.....

.....

► EN CLASSE ORDINAIRE

Ce logiciel a été conçu comme une aide à l'entrée dans la lecture-écriture dès la fin du cycle 1 ; et, comme tous les logiciels du Terrier de maternelle, il ne nécessite pas l'utilisation du clavier pour les quatre premiers modules : **Entendre, Voir, Reconnaître, Combiner**. Seul le cinquième, **Écrire**, fait appel à la saisie de caractères au clavier.

Or, c'est la période des apprentissages fondamentaux où les élèves s'appuient de plus en plus sur l'ordre alphabétique dès qu'une série de lettres, de voyelles ou de consonnes sont à manipuler (voir la fiche Aller-Capodico).

Ce module du logiciel permet donc une familiarisation en douceur avec le désordre alphabétique du clavier.

Ceci peut se faire en parallèle avec l'apprentissage de la saisie de son prénom par chaque élève, nécessaire pour l'ouverture en autonomie du compte individuel dans un réseau AbulÉdu par exemple.

Il n'y a que quatre lettres à rechercher, et pas de limite dans le temps, l'activité n'est donc pas stressante et la présence d'un score chiffré valorisante.

En rémédiation, il est possible (fiche 2) de recourir au module **Reconnaître-lettres**.

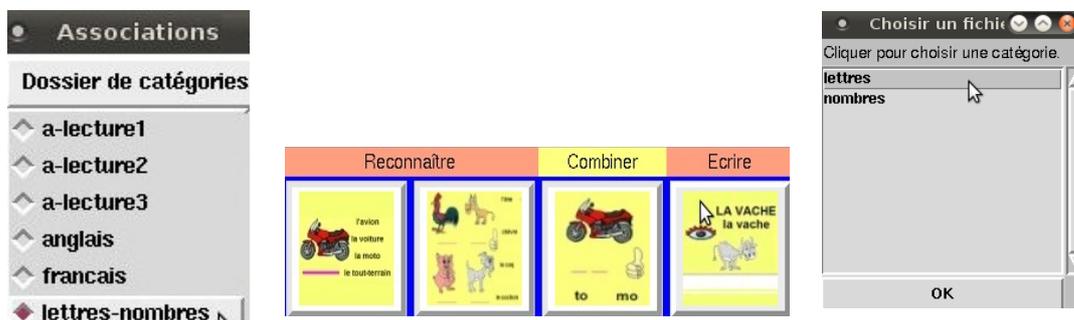
Pour aller plus loin, le logiciel propose en **dictée visuelle** le nom des nombres et plusieurs séries de mots simples (fiches 3 et 4). Par contre, l'élève doit mémoriser l'orthographe des mots, qui ne s'affichent que trois secondes. Ceci étant partiellement compensé par la possibilité de recourir à une aide en survolant l'œil qui permet d'afficher les mots.

Là-aussi, rémédiation disponible avec le module **Reconnaître-nombres**.

► EN CLASSE D'AIDE

Tous les enfants quel que soit leur âge peuvent utiliser ce module du logiciel pour s'entraîner à saisir des mots au clavier.

Fiche 1 : Les vingt-six lettres de l'alphabet



➤ POUR LANCER L'ACTIVITÉ « ÉCRIRE - LETTRES »

- 1 Dossier de catégories / lettres-nombres
- 2 Écrire : cliquer sur l'image
- 3 Choisir un fichier / lettres / OK

➤ AU TRAVAIL !

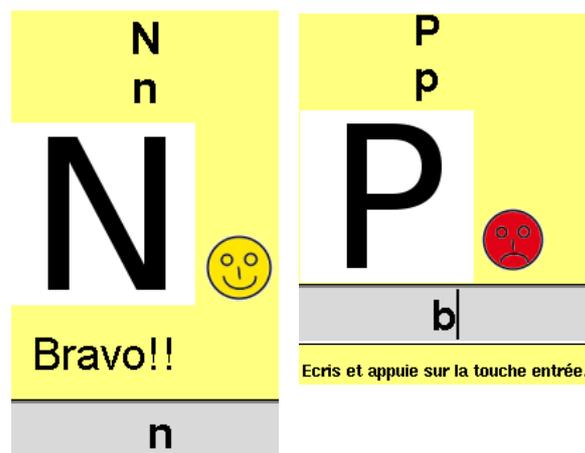
Une lettre va s'afficher :

- Lire cette lettre,
- Rechercher la touche sur le clavier,
- Saisir (enfoncer la touche, taper)
- Valider avec la **touche Entrée** : la lettre s'affiche en minuscule au milieu de la bande grise.

En cas d'erreur, un bonhomme rouge fait la grimace.

- Effacer (avec la **touche BackSpace**)
- Rechercher à nouveau la bonne touche,
- Passer sur l'œil avec la souris pour vérifier,
- Saisir la lettre au clavier
- et valider ;

Vous avez droit à quatre essais.



AIDE : en survolant l'œil avec la souris, la lettre s'affiche un moment dans le carré blanc.

Après quatre lettres, un « score » sur 100 s'affiche, et un message « C'est fini ! » Quatre têtes vertes, jaunes et rouges rappellent vos résultats.

- Pour recommencer
Cliquez sur la fleur
- Pour changer d'activité
Cliquez sur la croix rouge



Fiche 2 : associer capitales d'imprimerie et minuscules en script

► POUR LANCER L'ACTIVITÉ « RECONNAÎTRE -LETTRES »

1 Dossier de catégories / lettres-nombres (voir fiche 1)

2 Activités / lettres

3 **Reconnaître :**
choisir une des quatre activités pour s'entraîner à associer minuscules en script et capitales d'imprimerie, par un simple glisser-déposer.



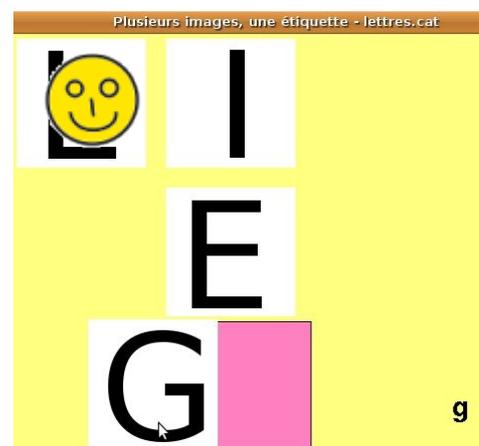
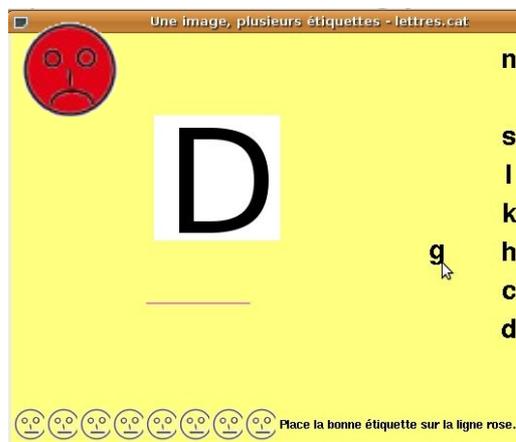
Reconnaître

- choisir parmi 4 minuscules,
- choisir parmi 8 minuscules,
- choisir parmi 4 majuscules,
- choisir parmi 8 majuscules.

Cliquer sur un de ces quatre boutons au choix.

► AU TRAVAIL !

Aller chercher avec la souris la lettre conforme au modèle parmi les quatre ou huit proposées, et la déposer **sur la ligne rose, ou dans la case rose.**



Comme pour la première fiche, le résultat s'affiche avec une tête jaune, verte ou rouge. Au bout de quatre (ou huit) activités, le résultat final s'affiche en pourcentage de réussite ainsi que dans la série de têtes de couleur. Pour recommencer ou changer, cliquer sur la fleur ou la croix (voir fiche 1).

Fiche 3 : associer les nombres écrits en chiffres avec leur nom écrit en lettres

► POUR LANCER L'ACTIVITÉ « RECONNAÎTRE - NOMBRES »

- 1 Dossier de catégories / lettres-nombres (voir fiche 1)
- 2 Activités : cliquer sur Nombres
- 3 Reconnaître : cliquer sur un des quatre boutons actifs (voir fiche 2).

► AU TRAVAIL



<p>18</p> <p>dix-huit quatre six trois</p> <p>Place la bonne étiquette sur la ligne rose.</p>	<p>1</p> <p>dix dix-sept un quatre onze quatorze seize dix-huit</p> <p>Place la bonne étiquette sur la ligne rose.</p>
<p>Choisir parmi 4 nombres écrits en lettre</p>	<p>Choisir parmi 8 nombres écrits en lettres</p>
<p>3 18</p> <p>17</p> <p>14 quatorze</p> <p>😊 😊 😊 😊</p>	<p>1 0 2 6</p> <p>3 14 15</p> <p>16 six</p>
<p>Choisir parmi 4 nombres écrits en chiffres</p>	<p>Choisir parmi 8 nombres écrits en chiffres</p>



A la fin des quatre activités, un **bilan général** s'affiche sous forme numérique (%) et visuelle : cadres jaunes, verts ou rouges.

Fiche 4 : écrire le nom des nombres avec le clavier

► POUR LANCER L'ACTIVITÉ « ÉCRIRE - NOMBRES »

- 1 Dossier de catégories / lettres-nombres (voir fiche 1)
- 2 Activités : cliquer sur Nombres (voir fiche 3).
- 3 Écrire : cliquer sur le bouton actif (voir fiche 2).



► AU TRAVAIL

Un nombre et son écriture vont s'afficher :

- Lire ce nombre et mémoriser son écriture avant qu'elle ne s'efface,
- Rechercher la suite des touches sur le clavier,
- Les saisir une à une,
- Valider avec la touche Entrée.

Chaque lettre s'affiche au milieu de la bande grise.

Aide disponible : survoler l'œil avec la souris.

En cas d'erreur, une tête rouge fait la grimace.

- **Effacer avec la touche BackSpace**
- Rechercher à nouveau la bonne touche,
- la saisir au clavier
- et **valider avec la touche Entrée**.



Attention,

certains nombres s'écrivent avec un **accent** (é touche du 2).

Seconde difficulté : le **trait d'union**, dans dix-sept par exemple (- touche du 6)



<http://zoutils.ek.la/t-u-i-c-c319311/2>

