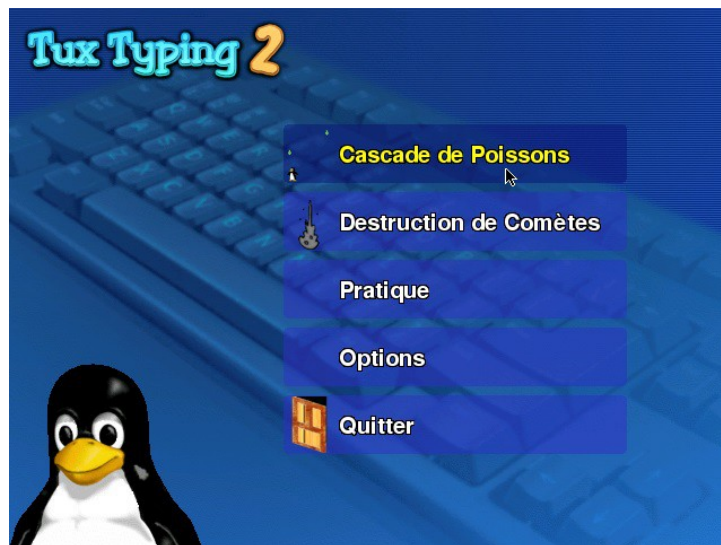


A LA DECOUVERTE DU CLAVIER AVEC TUX TYPE 2

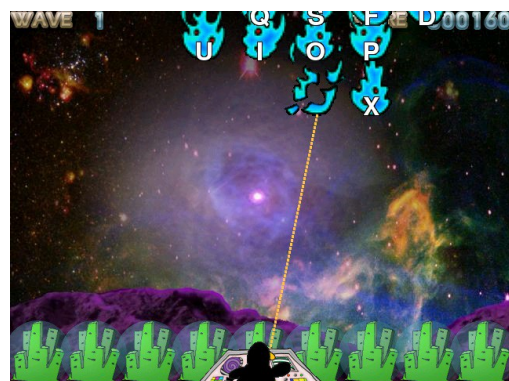
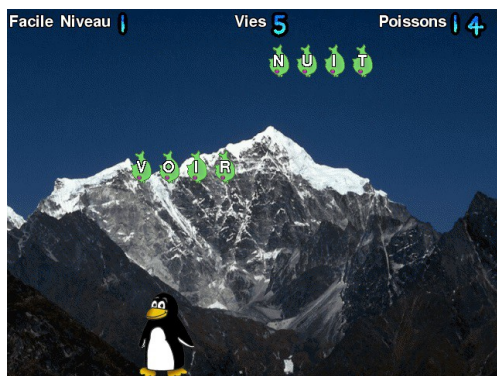
Tux Type 2 est un logiciel ludo-éducatif destiné à une première prise en main du clavier alphabétique (pas de nombres, pas de caractères spéciaux). Il s'adresse donc à un public de grands débutants (MS / GS / CP). Il se place dans le cadre du Domaine 3 du B2I niveau école (3.1 : *L'élève sait produire et modifier un texte, une image ou un son*).

Deux jeux sont disponibles¹ :

- Cascades de poissons
- Destruction de comètes



De fait, les activités sont les mêmes, il n'y a que l'interface de jeu qui change (disons « bucolique » pour le premier, « guerrier » pour le second)².



¹ « Pratique » est plus destiné à un apprentissage de dactylographie (quel doigt pour quelle lettre)

² A ceci près que Cascade de poissons impose la saisie des mots de gauche à droite alors que Destruction de comète permet une saisie plus libre

L'utilisation de Tux Type 2 peut servir de prémices à une activité de saisie de texte ou, lorsque des postes sont disponibles en font de classe, d'activité d'entraînement tout au long de la semaine (les deux pouvant être complémentaires).

Objectif de la séquence : repérer et utiliser la touche de la lettre souhaitée

Séance 1, collective

Objectif : assimiler les règles du jeu

Paramétrages :

- Jeu = Cascade de poissons
- Niveau = Facile
- Exercice = Alphabet

(le jeu est sonorisé, mais on peut très bien jouer son coupé, ou alors avec des casques)

L'enseignant aura préalablement pré-régulé chaque poste, il ne restera plus qu'à lancer l'exercice.

Lancer le jeu sur chaque poste, sans consigne particulière. Laisser les enfants découvrir le fonctionnement du jeu (de par mes observations précédentes, la plupart des enfants essaye avant tout d'utiliser la souris pour cliquer à l'écran, la solution clavier venant après).

Au bout de quelques minutes (à l'appréciation de chacun), interrompre le jeu (touche « Echap³ ») (*lâchez la souris, lâchez le clavier et regardez-moi*).

Question : comment joue-t-on à ce jeu ?

Une fois le mode de jeu clarifié, revenir au jeu pendant 5 à 10 minutes

Regroupement à la fin de la séance ; rappel des règles par les enfants, ont-ils apprécié le jeu, pourquoi y joue-t-on ?

NB :

Les changements de « tableaux » après que l'objectif est atteint ne correspondent pas à une augmentation de la difficulté.

Séance 2 (collective)

³ La touche Echap met le jeu en pause, mais permet aussi de remonter dans l'arborescence, du jeu vers le menu d'accueil et encore une fois pour le quitter

Objectif : s'entraîner à saisir la lettre demandée

(Cette séance collective peut avoir été précédée par des entraînements individuels)

- Les enfants rappellent les règles du jeu
- Selon les observations faites lors de la première séance (et éventuellement de celles faites lors d'entraînements individuels), mettre les élèves sur le même jeu mais en différenciant le niveau de difficulté (la vitesse de chute augmente).

Séance 3 et suivantes (collectives et / ou individuelles)

Objectifs : améliorer sa vitesse
saisir des groupes de lettres, des mots

Toujours à partir d'observations directes des élèves en situation d'usage du logiciel, adapter le jeu, le niveau et l'exercice⁴.

Validation :

Elle se fera par l'observation directe de chaque élève en situation d'usage de Tux Type 2, mais aussi par la saisie régulière de texte dans un logiciel adapté, par exemple **Ecrivons** qui propose une interface très simple pour une première prise en main d'une telle application.

Remédiation :

Toute la difficulté réside dans les allers-retours entre le regard se posant sur l'écran puis sur le clavier à la recherche de la lettre (ou des lettres) affichées. Le but ultime serait que l'élève, en fin de cycle 3, ait mémorisé les emplacements et ne regarde plus le clavier.

En attendant, pour les élèves éprouvant le plus de difficultés, on peut par exemple envisager un travail en binôme, un élève apportant son aide en dictant les lettres au fur et à mesure. On peut aussi laisser un clavier non branché à disposition pour s'entraîner « dans le vide » à saisir de lettres, groupes de lettres, mots,..., préalablement imprimés en police de grande taille, feuille(s) qui sera / seront posée(s) verticalement, comme un écran.

On peut aussi imprimer un clavier papier et colorier les touches selon un code défini avec les élèves (les voyelles / les consonnes, première, deuxième, troisième ligne, fréquence,...) ; un clavier papier vierge ou partiellement pourra aussi servir de support d'entraînement au placement des lettres,...

⁴ En annexe, proposition de feuille permettant le suivi des élèves

ANNEXES

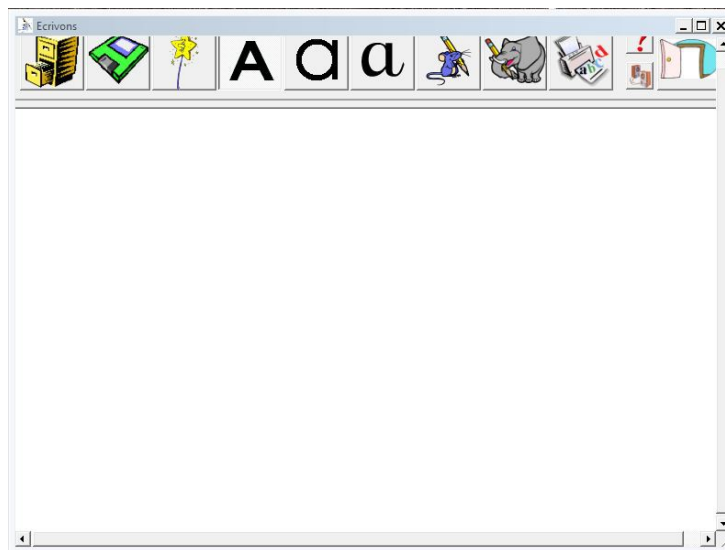
Téléchargement :

- Tux Type 2 (sur le site de Clubic – nécessité de créer un compte pour télécharger sur le site de l'éditeur)

<http://www.clubic.com/telecharger-fiche12808-tux-type-2.html>

- Ecrivons (site officiel)

<http://pnoguer.free.fr/logiciels.html>



- Feuille de suivi (à retrouver au format .doc et .xls en accompagnement de cet article)

