

DACTYLOGRAPHIE

Apprentissage du clavier



Matière : Dactylographie

Niveau : Collège - Lycée

Matériel : MO5, TO7/70 (support : cassette)

Nanoréseau[®] (support : disquette)

Auteur : Henri Rolland

Objectif : Acquérir une méthode efficace
pour maîtriser le maniement des principales
touches du clavier AZERTY

Logiciel auto-documenté

MISE EN SERVICE

CHARGEMENT DU PROGRAMME SUR MO5 OU TO7/70 (CASSETTE)

1) Vérifier que tous les éléments nécessaires au fonctionnement de DACTYLOGRAPHIE sont présents, alimentés et reliés :

- le moniteur ;
- l'unité centrale : MO5 ou TO7/70.
- une cartouche MEMO 7 BASIC si vous possédez un TO7/70.
- un lecteur enregistreur de cassettes magnétiques.

2) Mettre en marche d'abord le moniteur, puis l'unité centrale.

3) Placer la cassette contenant le programme DACTYLOGRAPHIE dans le lecteur. Vérifier qu'elle est bien rebobinée.

4) Mettre le lecteur en position de lecture et lancer le chargement du programme en :

- sélectionnant l'option 2 du menu du micro-ordinateur (TO7/70) ;
- tapant RUN" CASS : suivi de la touche **ENTREE** (MO5).

5) Le lecteur démarre et la page de présentation s'affiche après quelques instants.

6) Appuyer sur une touche quelconque du clavier ; le lecteur de cassette se met à nouveau en marche et, au bout de quelques minutes, le premier écran du programme apparaît.

CHARGEMENT SUR TÊTE DE RÉSEAU BRANCHÉE À DES MO5

Suivre les instructions liées à l'utilisation du Nanoréseau. Le programme se chargera rapidement.

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Conçu sur un mode ludique, ce logiciel comporte cinquante leçons au bout desquelles vous aurez complètement maîtrisé le maniement des touches principales du clavier AZERTY.

DÉROULEMENT

Le programme vous demande d'abord de vérifier la position de vos mains ; vous devez commencer par poser les doigts sur les touches de la deuxième rangée.

Q, S, D, F (main gauche) ;

J, K, L, M (main droite).

Une fois prêt, vous appuyez sur P qui est la touche permettant de passer à l'écran suivant. La touche A interrompt le programme.

Le second écran affiche un clavier, chaque touche apparaissant dans la couleur correspondant au doigt avec lequel elle doit être tapée, le tableau de correspondance entre les couleurs et les doigts étant le suivant :

touches ROUGES : auriculaire (main droite et main gauche) ;

touches BLANCHES : annulaire (main droite et main gauche) ;

touches BLEUES : majeur (main droite et main gauche) ;

touches VERTES : index (main gauche) ;

touches JAUNES : index (main droite).

Le pouce actionne la barre d'espacement.

Il est possible de demander l'assistance du clavier qui est alors affiché en permanence à l'écran.

Il faut taper le ou les caractères qui figurent à l'écran avec le doigt qui convient, indiqué par la couleur du caractère, ceci sans regarder le clavier de l'ordinateur. En position d'attente, les doigts doivent toujours être posés sur la deuxième ligne du clavier.

Une fois que vous avez tapé une touche, le logiciel vous indique si vous avez commis une faute ou gagné un point puis vous propose un autre caractère à frapper.

En cas d'erreur, le caractère que vous avez frappé apparaît en noir sur fond rouge.

Lorsque trente coups ont ainsi été joués, le logiciel affiche le score que vous avez réalisé et enchaîne automatiquement sur une nouvelle séquence d'utilisation.