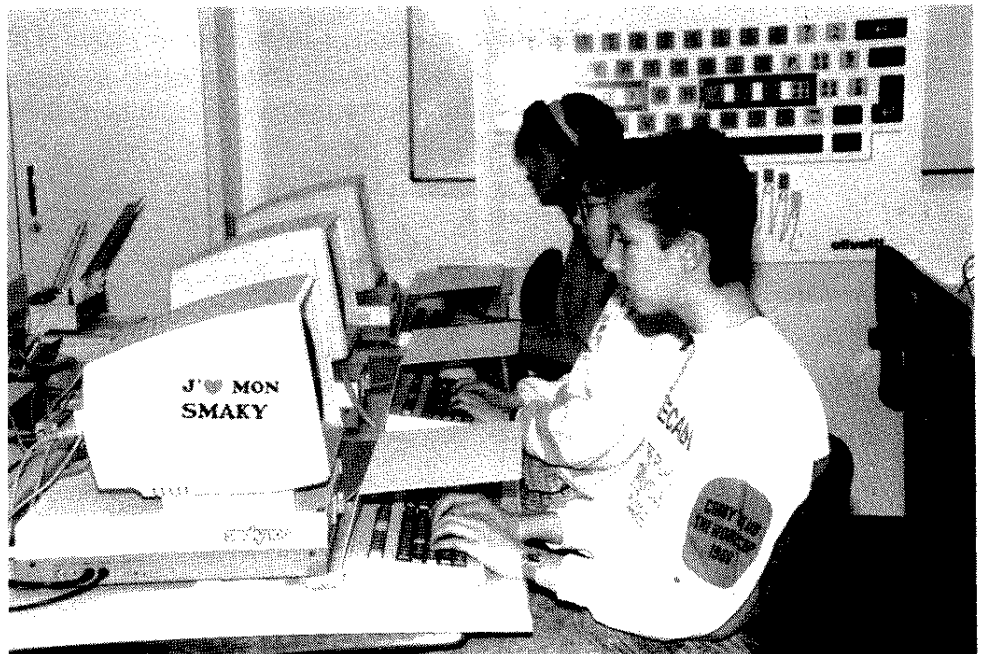
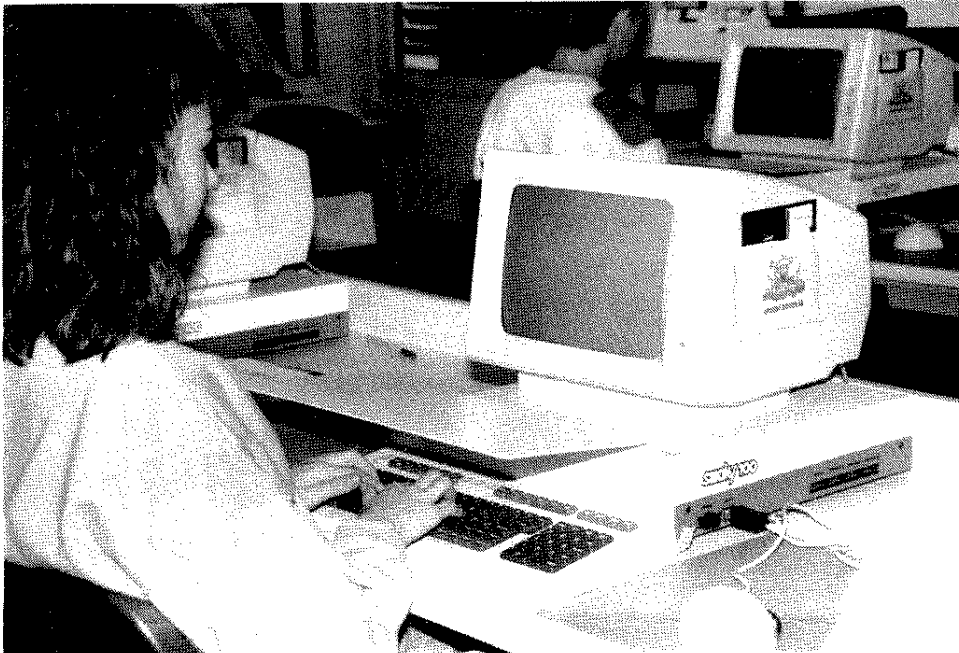


# Smaky info

SOS-DACTYLO, de Yvan Péguiron



## 1. Introduction

La frappe à 10 doigts et à l'aveugle est la seule qui permette d'écrire rapidement et sûrement (entre 300 et 400 frappes/minute), avec une machine à écrire ou un ordinateur. Elle assure une économie de temps, de mouvements, diminue la fatigue musculaire et nerveuse et repose les yeux.

SOS-DACTYLO vous propose 40 à 60 heures d'entraînement intensif de dactylographie s'appuyant sur une méthode reconnue, ayant fait ses preuves depuis plus de 30 ans dans nos écoles de commerce.

## 2. Avantages d'un entraînement sur ordinateur

- Gain de temps en supprimant les manipulations fastidieuses (chargement ou dégagement de la feuille et du protège-cylindre – réglage des marges – retour de chariot – etc..)
- Travail dans le silence donc sans fatigue nerveuse.
- Concentration facilitée et fatigue visuelle réduite car l'oeil n'a pas à chercher sans cesse, perdue dans une page d'exercices, la ligne à écrire.
- Economie de papier (plus de 2'000 feuilles par classe et par année), de rubans, de protèges-cylindre.
- Vellétés de tricherie annihilées. (Touches de correction ou touche de répétition sur les machines électriques, par exemple.)
- Sanction immédiate des fautes de frappe puis correction automatique du travail.
- Evaluation permanente du travail avec statistiques.

### Corrections automatiques

h a hurlé hier le fragi  
 h a hurlé hier le fragi

tué des rusidés le gar  
 tué es ursidés le gar

### Evaluation

DUREE : 1 minute 6 secondes

TRAVAIL : 312 frappes

FRAPPE : 7 fautes soit 2.2 % d'erreurs

VITESSE : 283 frappes/minute



- Possibilité de rythmer la frappe en enclenchant un métronome discret. (Commande du métronome dans l'écran no 3, sous l'image du clavier)
- Planification personnelle du travail permettant à chacun de progresser à son propre rythme. La feuille personnelle de contrôle ci-dessous s'imprime depuis le document "Feuille.table".

Chapitre 4 R et U

Partie 1								Partie 2								Par			
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	4	5	6	7	8	1	2	3	4
1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4
1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4

- Possibilité pour le maître de suivre le travail de l'élève grâce à un fichier qui enregistre toutes les phases d'apprentissage. Ce fichier de contrôle s'appelle "CONTno.machine.TYPO" et s'édite depuis "START" avec la fonction "édite" ou "visualise".

yvan	21 nov. 88   Chap. 3-1 de 1 à 1 fait 2 fois   Résultats : 0m.52s. / 126 frappes / 11 fautes / 8.7% / 145 f/min.
yvan	21 nov. 88   Chap. 3-3 de 8 à 8 fait 2 fois   Résultats : 0m.24s. / 142 frappes / 5 fautes / 3.5% / 355 f/min.
Hermes	18 déc. 88   Chap. 4-3 de 5 à 6 fait 2 fois   Résultats : 1m.6s. / 312 frappes / 7 fautes / 2.2% / 283 f/min.

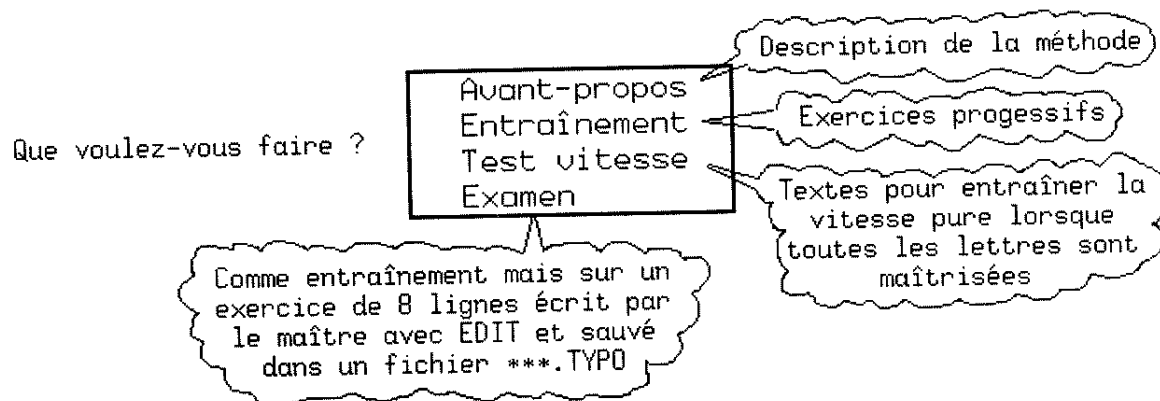
- Familiarisation des élèves à l'ordinateur.
- Pour le maître, suppression des corvées de corrections.

### 3. Fonctionnement du programme

Le fonctionnement est simple et ne nécessite aucune connaissance particulière en informatique.

Le programme se déroule en 7 phases :

1. Donner son nom. Frappe à 1 doigt autorisée pour cette opération !
2. Choisir une activité :



### 3. Sélectionner le travail

Veillez sélectionner le chapitre que vous désirez travailler !

1	Les touches guides
2	Les lettres G et H
3	Les lettres E et I
4	Les lettres R et U
5	Les lettres V et M
6	La lettre C et la ,
7	Les lettres T et N
8	Les lettres B et Z
9	Les lettres W O et X
10	Les lettres Q et P
11	Les lettres à et è
12	La lettre Y - et '
13	Les majuscules ; et .

Le chapitre comprend 4 parties. Laquelle voulez-vous faire ?

1
2
3
4

Les chapitres 3 à 13 comprennent 4 parties :

- partie 1 => combinaisons de lettres
- partie 2 => mots
- partie 3 => mots et phrases
- partie 4 => phrases

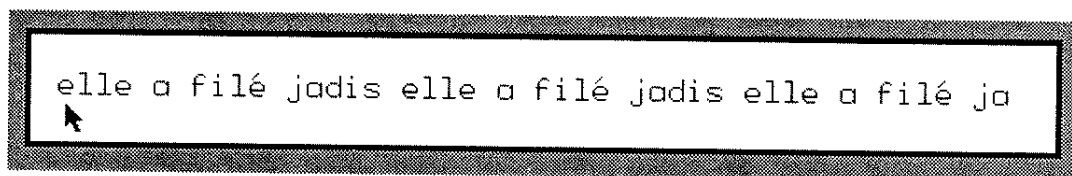
Chaque partie est composée de 8 lignes d'exercices. Il est possible de reprendre le travail à n'importe quelle ligne.

Chaque ligne doit être exercée plusieurs fois: 3 fois chaque ligne est un minimum recommandé.

#### 4. Explications des mouvements.

Une animation montrant la position des doigts correspondant aux lettres étudiées apparaît automatiquement lors de l'exécution d'une partie no 1, elle peut être demandée dans les autres cas.

#### 5. Frappe à l'aveugle de la première lettre de la ligne qui défile à l'écran. (Attention aux espaces !)

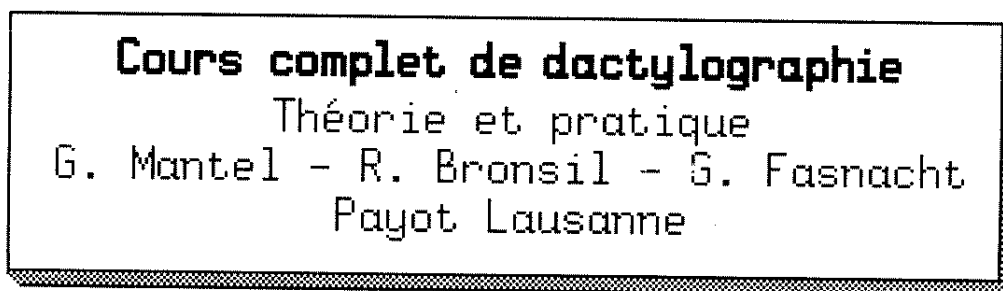


#### 6. Analyse des erreurs.

#### 7. Consultation des résultats et mise à jour de la feuille personnelle.

### 4. Matériel nécessaire

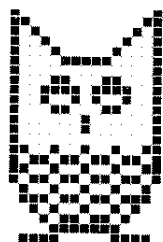
>>> Le manuel



- >>> Le programme "DACTYLO.CODE" (qui compte plus de 450 lignes d'exercices).
- >>> Une feuille personnelle de contrôle par élève.
- >>> Un cache-clavier par ordinateur (40.- chez EPSITEC).
- >>> Un tableau mural représentant le clavier (Tableau Hermès) ou une reproduction couleur pour rétro-projecteur.

Le programme DACTYLO est vendu par CODIDAC aux conditions suivantes :

- pour une salle d'informatique, prix 450.-
- pour un ordinateur individuel, prix 200.-



**CODIDAC**  
**En Rosset**  
**1008 JOUXTENS**