

## COMMENT UTILISER SON CLAVIER D'ORDINATEUR ? PARTIE 2

## Niveau : Débutant

*Cette trame est une base, vous pouvez y piocher pour concevoir vos ateliers ou accompagner une personne. Vous êtes libre de choisir d'autres activités et nous vous encourageons à en ajouter de nouvelles !*

**Prérequis :**

Utiliser la souris

**Avant de commencer la formation :**

Imprimez votre trame / Ouvrez le lien vers la formation 1,2,3 digit / Imprimez des fiches résumé

**OBJECTIF**

À l'issue de la formation, l'apprenant est capable de taper des lettres majuscules, des chiffres et caractères spéciaux.

**TECHNIQUES D'ANIMATION RECOMMANDÉES**

Au maximum, **évit**ez la théorie et **priv**ilégiez la pratique : apprendre à manipuler son clavier passe par la manipulation. Pour chaque exercice proposé :

- Présentez clairement la consigne
- Laissez l'apprenant chercher par lui-même, en prenant son temps. Dédramatisez l'erreur.
- Restez à disposition pour répondre aux éventuelles questions.
- Favorisez l'entraide, en proposant aux apprenants les plus à l'aise de guider leur voisin.
- A la fin, réalisez une synthèse collective : « Avez-vous rencontré des difficultés ? Comment avez-vous fait pour...? »

**DECOUVRIR LA TOUCHE MAJUSCULE****PRATIQUE AUTONOME**

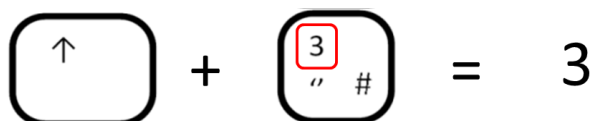
10-15'



1,2,3 digit

**Entraînement libre** : proposez à l'apprenant d'écrire son nom et prénom par lui-même, en prenant son temps. Réalisez ensuite une synthèse en interrogeant l'apprenant : « Quelle touche permet de faire une majuscule ? »

**Explication** : expliquez que cette même touche (la touche shift) permet également de taper les chiffres et caractères spéciaux qui se trouvent en haut des touches. Exemple :



## EXERCICE N°1 – LES MAJUSCULES

 PRATIQUE AUTONOME  10-15'  1,2,3 digit

Présentez la consigne : « vous allez recopier des mots en lettres minuscules, à l'identique. Il s'agit de noms de capitales ! ».

## EXERCICE N°2 – LES CHIFFRES

 PRATIQUE AUTONOME  10-15'  1,2,3 digit

Présentez la consigne : « Cet exercice va vous permettre de vous entraîner à taper des chiffres, en recopiant une recette de cuisine. ».

## EXERCICE N°3 – LA PONCTUATION

 PRATIQUE AUTONOME  15-20'  1,2,3 digit

Présentez la consigne : « Dans cet exercice, vous allez recopier l'extrait d'un dialogue du film Harry Potter, en respectant les majuscules, minuscules, et la ponctuation. A vous de jouer ! »

Si besoin, rappelez que les caractères situés en haut des touches, sont accessibles avec la touche shift, comme les majuscules.

## EXERCICE N°4 - @

 PRATIQUE AUTONOME  5-10'  1,2,3 digit

Demandez à l'apprenant d'essayer de taper un arobase.

 Technique d'animation de groupe : proposez à la personne qui a trouvé en premier d'expliquer aux autres comment elle a procédé.

## SE TESTER


 PRATIQUE AUTONOME  5-10'  1,2,3 digit

Proposez à l'apprenant de réaliser un court test en autonomie : il s'agit de recopier plusieurs phrases, qui comprennent tous les caractères vus durant la formation. Le résultat vous permettra d'estimer si les compétences visées ont été acquises !

## SYNTHÈSE

 AVEC L'ANIMATEUR  5-10'  SANS ORDINATEUR

Demandez à l'apprenant de faire un bref résumé oral de ce qu'il a appris, répondez aux questions puis donnez lui la fiche résumé !

 Si vous êtes en atelier composez des équipes, laissez les échanger et demandez à l'un des membres du groupe de s'exprimer !

Toute l'équipe 1,2,3 digit vous souhaite une bonne formation !