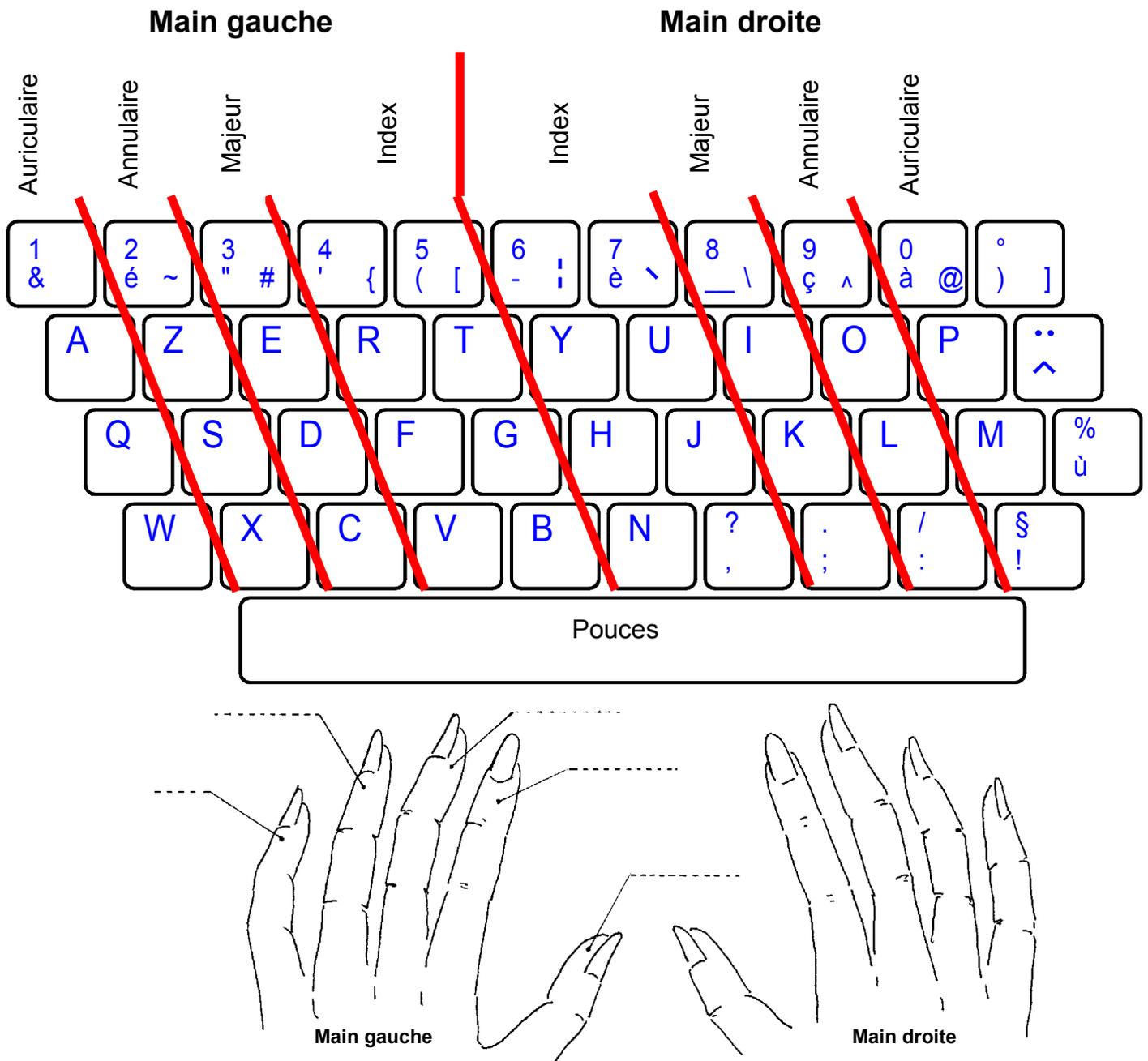


Remarques :

- Au repos, les doigts doivent se trouver à leur place, sur les touches de base : **QSDF JKLM** (les touches F et J disposent d'un repère tactile).
- Chaque doigt se déplace seul, puis revient sur la touche repère avant le déplacement d'un autre doigt.
- Il ne faut pas regarder le clavier mais l'écran.
- Lorsqu'un doigt bouge, pour se déplacer vers une touche, pour l'enfoncer, ou pour revenir sur sa touche repère, son mouvement ne doit pas entraîner les autres doigts. Chacun son tour ! C'est le secret des virtuoses.

Travail à faire :

- Ecrire le nom de chaque doigt de la main sur le dessin ci-dessous
- Colorier chaque doigt des deux mains d'une couleur différente, puis colorier les touches attribuées à chaque doigt de la même couleur que le doigt correspondant (utiliser 9 couleurs différentes).



NOM : Classe :
Prénom :

Principe de la frappe professionnelle

TECHNOLOGIE

M^r BRUSCHI - COLLEGE ANNE FRANK

TECHNOLOGIE DE L'INFORMATION
Traitement de texte

N°

Procédure de lancement du logiciel :

Effectuer un double clic sur l'icône "Clavier" située sur le bureau de Windows.

REMARQUES :

- Pour progresser il est préférable de réaliser les exercices dans l'ordre indiqué.
- Pour passer au niveau suivant, il faut obtenir le pourcentage minimum indiqué.
- Pour revenir en arrière en cas de faux départ, taper sur la touche "Echap".
- Pour quitter le programme, taper plusieurs fois sur la touche "Echap", jusqu'à l'affichage du bureau de Windows.

Date																									
Sur des touches	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X					
Sur des mots																									
Sur des phrases																									
Minuscules seules	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X					
Minuscules et majuscules																			X	X	X	X	X		
1 rangée de touches	X	X	X	X	X																				
2 rangées de touches						X	X	X	X	X															
3 rangées de touches											X	X	X	X	X										
4 rangées de touches																X	X	X	X	X	X	X	X		
Vitesse très lente	X					X					X					X				X					
Vitesse lente		X					X					X					X				X				
Vitesse moyenne			X					X					X					X				X			
Vitesse rapide				X					X					X					X				X		
Vitesse très rapide					X					X					X					X			X		
Score en %																									
Note ../40																									
Pourcentage minimum à atteindre avant de passer à l'exercice suivant	90 %	90 %	80 %	60 %	30 %	90 %	80 %	70 %	50 %	20 %	80 %	70 %	60 %	40 %	10 %	80 %	70 %	60 %	40 %	10 %	70 %	60 %	50 %	30 %	10 %

NOM : Classe :
Prénom :

Fiche d'évaluation "Doigts agiles"

TECHNOLOGIE

M^r BRUSCHI - COLLEGE ANNE FRANK

TECHNOLOGIE DE L'INFORMATION

Traitement de texte

N°