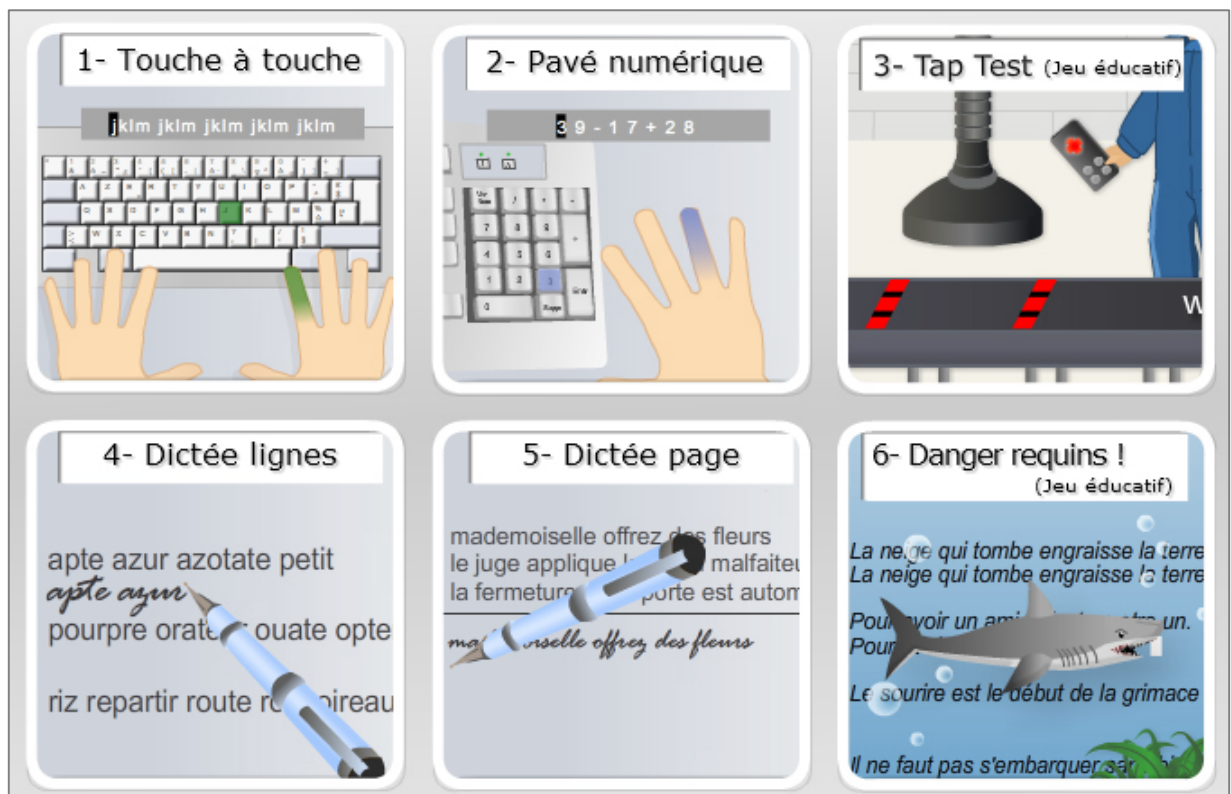


Guide utilisateur PC TAP



Préambule


L'objectif de ce logiciel est d'apprendre à taper rapidement sur le clavier d'un micro-ordinateur en utilisant les dix doigts. En peu de temps, on en termine avec la frappe hésitante à laquelle sont condamnés ceux qui ont appris sans méthode l'utilisation du clavier.


PC Tap propose une nouvelle approche d'apprentissage. En effet, les méthodes courantes (informatiques ou non), sont la plupart du temps très autoritaires. Celle-ci, par contre, laisse l'utilisateur très libre dans le déroulement de sa formation, pour un apprentissage à son rythme.


Pour davantage d'informations sur un sujet, sélectionnez-le dans la liste ci-dessous :


1. La barre de boutons	2
2. Les menus	3
3. Premiers pas	7
4. La "frappe en aveugle"	8
5. Touche-à-touche	9
6. Pavé numérique	10
7. Tap Test - jeu d'action	11
8. Les deux dictées (Dictée ligne, Dictée page)	12
9. Danger requins ! - jeu d'action	13
10. Personnaliser un exercice	16
11. Résultats, statistiques	17
12. Résultats sur les 10 derniers exercices	18
13. Statistiques détaillées	19


1. La barre de boutons


  Commencer / Arrêter la leçon en cours
identique à l'article "Commencer" et « Arrêter » du menu "Leçon".


 Mettre en pause la leçon en cours
identique à l'article "Pause" du menu "Leçon".


 Afficher les statistiques de l'utilisateur ;
identique à l'article "Statistiques" du menu "Fichier".

 Afficher la progression ;
identique à l'article « Progrès » du menu Fichier

 Afficher l'aide (au format .pdf) ;
identique à l'article « Télécharger l'aide (pdf) » du menu ?

 Régler le volume, voire de couper complètement le son ;

 Temps écoulé 31:07 Afficher le temps passé sur l'exercice en cours.

Menu principal  Retourner au menu principal de PC TAP.

2. Les menus

Fichier

Identification	Affiche la fenêtre permettant de s'inscrire ou de se connecter avec son identifiant et son mot de passe.
Mot de passe oublié	Affiche une fenêtre donnant les étapes à suivre en cas de perte de mot de passe.
Progrès	Affiche une fenêtre où des histogrammes rendent compte de la frappe (vitesse et précision) des dix derniers exercices.
Statistiques...	Affiche les statistiques de l'utilisateur (vitesse moyenne, précision, temps d'utilisation, etc.)
Statistiques détaillées...	Affiche le détail des statistiques par touche et par doigt.
Paramétrage...	<p>Cette boîte de dialogue permet de modifier la vitesse de frappe ciblée. PC Tap fixe comme objectif par défaut, une vitesse de frappe de 20 mots par minute ou de 120 caractères par minute. A l'affichage des statistiques, on compare sa vitesse moyenne à l'objectif fixé. Selon que cette vitesse soit largement inférieure ou supérieure à l'objectif, on pourra ajuster ce dernier en conséquence.</p> <p>Dans la case CPM, on entre l'objectif que l'on se fixe en Caractères Par Minute. Lorsque l'on clique sur OK, cet objectif est automatiquement converti en Mots Par Minute dans la case MPM. On peut aussi directement entrer des Mots Par Minute dans la case correspondante.</p>
Quitter	Quitte le programme ou la section en cours.

Leçon/Jeu

Commencer	Commence la leçon.
Arrêter	Interrompt la leçon en cours.
Pause	Interrompt momentanément la leçon ou le jeu en cours.
Sélectionner	Sélectionne et commence un exercice.
Nouveau Texte	Change le texte dans le jeu Danger Requins.
Options du jeu...	Permet de modifier le paramétrage du jeu Danger requins (niveau, vitesse et options) et du jeu Tap Test (vitesse).

Exercices personnalisés

Personnaliser...	Permet de créer un exercice sur une ou plusieurs rangées, un ou plusieurs doigts ou sur une liste de caractères.
A partir des erreurs	PC Tap génère un exercice à partir de toutes les erreurs qui ont été commises depuis le début de la session. Il faut régulièrement lancer cette option pour s'entraîner sur les caractères qui ont posé des problèmes.
Mots communs	Cette option génère un exercice composé d'une liste de mots issus du vocabulaire usuel. Elle permet de s'entraîner à taper des mots de tous les jours.
Phrases usuelles	Cette option génère un exercice composé d'une série de phrases classiques ou de formules de politesse. Elle permet de s'entraîner à taper des expressions courantes.
Calculs	Cette option génère un exercice où l'on doit retaper une succession d'opérations mathématiques. Elle permet de s'entraîner à manipuler une combinaison de chiffres et de signes opérateurs. Cette option n'est disponible que dans le pavé numérique.
Numéros de téléphone	Cette option génère un exercice où l'on doit composer une série de numéros de téléphone. Elle n'est disponible que dans le pavé numérique.

Options

Activer la musique	Active / désactive la musique de fond pendant le jeu
Activer la parole	Quand cette option est activée, PC Tap épelle la lettre qu'il faut taper. On peut ainsi fermer les yeux et véritablement frapper en aveugle. Si l'option est désactivée, le logiciel émettra un petit bip pour tous les caractères : lettres, chiffres et ponctuations.
Afficher le clavier	Quand cette option est désactivée, le clavier d'aide est effacé de l'écran. On peut ainsi s'entraîner seul à repérer la position d'une touche par rapport aux touches-guide.
Afficher les mains	Quand cette option est désactivée, les mains sont effacées de l'écran. On peut ainsi vérifier si l'on est capable seul de déterminer le doigt à utiliser pour taper une touche. Si le clavier est affiché, la couleur de la touche à taper renseigne quand même sur le doigt qui doit être utilisé.
Afficher les caractères	Quand cette option est désactivée, les caractères à taper ne s'affichent plus ni dans la zone de dictée, ni sur les touches du clavier. Si l'on a tendance à regarder le clavier réel, cette option oblige à regarder l'écran pour repérer la touche à taper par rapport à la position d'appui.
Afficher le texte original	Active / désactive l'affichage du texte original des dictées. Cette option permet de taper une dictée sans voir le texte original,

	seulement en écoutant la voix.
Rappel de l'erreur	Quand cette option est activée, les derniers caractères manqués sont ajoutés à la fin de chaque série d'un exercice Touche-à-touche ou pavé numérique. Ce "feedback" permet de réviser automatiquement les erreurs.
Emploi du pouce opposé	Quand « emploi du pouce opposé » est coché, le logiciel PC Tap encourage l'utilisation de la barre d'espacement avec le pouce opposé de la main qui a tapé la dernière touche. Une telle méthode peut, éventuellement, augmenter la productivité sur le clavier. Si l'option n'est pas sélectionnée, PC Tap ne fait pas de distinction entre l'utilisation d'un pouce plutôt que l'autre.
Voix masculine/féminine	Permet de choisir entre une voix d'homme et une voix de femme lors de la lecture d'une dictée.

? (Aide)

Télécharger	Télécharger l'aide au format .pdf.
Quel doigt ?	L'appel de cette fonction affiche un clavier complet avec les mains. Ce n'est pas un exercice mais une aide qui permet de savoir quel doigt doit être utilisé avec une touche particulière. Dès que l'on tape une touche, elle s'affiche dans la zone de dictée et le doigt à utiliser ainsi que son emplacement sur le clavier sont colorés. Cette aide est très utile pour connaître la liaison doigt-touche, mais ne saurait remplacer l'utilisation de PC Tap.
A propos...	Présente les informations de version et de copyright du programme.

3. Premiers pas

Avant d'aborder l'apprentissage du clavier proprement dit, il convient d'observer le clavier, les différentes parties qui le composent, et d'en comprendre le fonctionnement.

Le clavier :

Parmi les différents claviers existants, on peut citer le clavier AZERTY (français), le clavier QWERTY (anglo-saxon) et le clavier QWERTZ (germanique).

Une touche peut comporter une lettre minuscule et sa majuscule, un signe et un chiffre ou des signes de ponctuation. Avec le clavier en position normale, on obtient des minuscules ou des signes figurant sur la partie inférieure des touches par la frappe de la touche. Pour obtenir des majuscules ou des signes figurant sur la partie supérieure des touches, il faut, avant la frappe de la touche correspondante, enfoncer une des touches majuscules située à gauche ou à droite en bas du clavier ou activer la touche fixe-majuscules.

On peut distinguer quatre rangées de touches :

- la rangée supérieure ou rangée des chiffres;
- la rangée du dessus ou rangée des voyelles;
- la rangée d'appui
- la rangée inférieure ou rangée de ponctuation

Une ligne continue imaginaire divise le clavier en deux parties à peu près égales : les touches de la partie gauche sont frappées par les doigts de la main gauche, les touches de la partie droite par ceux de la main droite. Chaque touche est toujours frappée par un seul et même doigt. « Quel doigt ? » vous permet de visualiser cette relation doigt-touche.

Installation devant le poste de travail :

- le corps droit (dos appuyé au dossier du siège);
- la tête levée vers l'écran ou légèrement tournée vers le document à saisir;
- les coudes assez près du corps, les avant-bras presque à angle droit avec les bras;
- les poignets souples;
- les doigts courbés, l'extrémité de chacun reposant très légèrement sur les touches-guide de la rangée d'appui;
- les pouces au-dessus de la barre d'espacement;
- les pieds à plat sur le sol ou, éventuellement, sur la barre transversale de la table.

Ne pas oublier :

- d'éviter toute raideur ou contraction des muscles;
- de mettre les mains en place plusieurs fois d'abord en regardant le clavier, puis plusieurs fois sans le regarder;
- de vérifier et de rectifier si nécessaire jusqu'à l'adoption d'une position de travail correcte.

4. La "frappe en aveugle"

Le principe de la "frappe en aveugle" est de, tout en conservant les autres doigts sur la position d'appui, déplacer le bon doigt vers la touche à taper et revenir à cette position d'appui. Pour progresser rapidement, il faut "jouer le jeu" et ne regarder que l'écran où sont présentées toutes les informations nécessaires à votre apprentissage.

Méthode :

La méthode utilisée est simple : les doigts des deux mains sont placés légèrement en contact au dessus des touches-guide de la rangée d'appui qui sert de repère. Cette position est appelée position d'appui.

Q S D F (doigts de la main gauche)

M L K J (doigts de la main droite).

Cette position est appelée position d'appui

Chaque touche doit être frappée par un unique doigt (PC Tap colore ce doigt pour faciliter son repérage).

Conseils :

- Il ne faut pas garder le doigt sur la touche après l'avoir tapée.
- Le doigt qui doit frapper revient sur sa touche-guide après la frappe, les autres doigts restant légèrement en contact au-dessus des touches de la rangée d'appui.
- Les pouces doivent rester au-dessus de la barre d'espacement qui sera frappée par l'un ou l'autre.

Pour étudier une nouvelle touche, il faut :

- Bien suivre l'indication à l'écran du doigt à utiliser.
- Simuler des frappes : le doigt concerné se déplace de la touche-guide vers la touche étudiée puis revient sur la touche-guide, d'abord en regardant le clavier de la machine, puis sans le regarder, ceci plusieurs fois consécutives.

Pour la frappe de mots :

- Lire le mot,
- Epeler les lettres pendant la frappe, en regardant les indications à l'écran.

5. Touche-à-touche

Avant de commencer à taper des textes, il faut savoir "attraper" les touches avec les doigts. C'est ce qui procure précision et rapidité dans la frappe. Touche-à-touche permet d'acquérir le réflexe qui, à la visualisation d'une lettre, déclenche aussitôt le mouvement du bon doigt vers la bonne touche.

La lettre qu'il faut taper s'affiche en haut de l'écran, et la touche ainsi que le doigt correspondant sont colorés.

Le principe de la "frappe en aveugle" est, tout en conservant les autres doigts sur la position d'appui, de déplacer le bon doigt vers la touche à taper et de revenir à cette position d'appui : les doigts s'appuient et doivent revenir constamment sur la rangée de base.

Cette rangée est très importante et nous vous conseillons de bien la maîtriser avant d'aborder les autres.

Pour progresser rapidement, il faut "jouer le jeu" et ne regarder que l'écran où sont présentées toutes les informations nécessaires pour votre apprentissage.

6. Les deux dictées

Une fois que réflexes et précision ont été acquis avec Touche-à-touche, les dictées permettent un entraînement plus proche de la réalité. En effet, dans Touche-à-touche, les exercices sont surtout composés de signes et de lettres mais peu de mots. Les dictées apprennent à décomposer chaque mot en succession de frappes et à prendre de la vitesse.

Le clavier et les mains ne sont plus représentés, il n'en faut pas moins suivre la méthode de la "frappe en aveugle" comme dans Touche-à-touche et taper en cadence en décomposant bien chaque mot en succession de frappes.

Le module Dictée ligne :

Les Dictées ligne permettent d'effectuer une transition douce entre le module Touche-à-touche (où la représentation du clavier et des doigts est nécessaire pour le débutant) et le module Dictée page. Ce module affiche à l'écran le texte à copier sous la forme de lignes espacées pour permettre l'affichage de la ligne en cours de frappe juste en dessous de la ligne à copier.

Vous pouvez donc très rapidement comparer la source avec la copie, et vos erreurs (signalées pendant la frappe) peuvent être immédiatement corrigées.

Pour une pratique dans une situation plus concrète, il est possible de se faire lire la dictée. De cette façon, une voix (masculine ou féminine, selon votre choix) lit les mots que vous devez taper. Il devient alors possible de cacher le texte original, et de ne se fier qu'à la voix. Mais attention ! C'est un exercice très difficile car on se fait rapidement distancer si on n'est pas suffisamment rapide.

Le module Dictée page :

Dans ce module, vous recopiez un texte tel qu'il se présente dans la partie supérieure de l'écran. A la différence des Dictée ligne, vous devez vous concentrer sur le document à recopier, sans regarder ce que vous écrivez.

Ici vous pouvez corriger vos fautes à tout moment. C'est pourquoi vous devez appuyer sur la touche Echap à la fin de l'exercice, et c'est à ce moment que vos fautes sont affichées.

Vous disposez des mêmes options sonores que dans le module Dictée ligne.

7. Pavé numérique

L'apprentissage du pavé numérique est utile à toute personne utilisant régulièrement les chiffres (comptabilité, tableur, base de données, formulaires, etc.).

Le but de cet apprentissage est de délier les doigts pour permettre une plus grande rapidité de saisie des chiffres et des signes opérateurs, les touches du pavé numérique étant beaucoup plus faciles à apprendre que leur équivalent sur la partie alphanumérique du clavier.

La rangée d'appui est composée des touches **4**, **5** et **6** sur lesquelles reposeront l'index, le majeur et l'annulaire de la main droite. L'organisation générale reprend celle de **Touche-à-touche** avec des exercices personnalisés spécifiques composés de calculs ou de numéros de téléphone.

8. Tap Test, jeu d'action

Avec Tap Test, il est temps de mêler l'utile à l'agréable. Ce jeu éducatif qui complète l'utilisation du module Touche-à-touche permet de se délier les doigts et d'obtenir une frappe réflexe très fluide. Tap Test est un jeu qui encourage à être rapide et précis ; il permet ainsi de tester sa vitesse de frappe et sa précision.

Des caractères défilent sur un tapis roulant par groupes de dix. Lorsqu'ils passent sous la hotte d'aspiration, il faut les taper au clavier pour qu'ils soient aspirés. Tous les caractères manqués continuent à défiler sur le tapis roulant, et reviennent en tête du groupe suivant, jusqu'à ce que vous ayez réussi à les taper au bon moment. La précision est donc très importante dans ce jeu (la vitesse viendra plus tard).

La vitesse de défilement des caractères peut être modifiée dans les « Options de jeu ». La partie peut être interrompue à tout moment en tapant la touche Echap.

9. Danger requins ! - jeu d'action

Avec Danger requins !, qui complète la formation sur l'utilisation du clavier alphabétique, il est temps de "se jeter à l'eau". On conseille de n'y jouer qu'après avoir effectué quelques dictées. Il permet alors de se délier les doigts et d'obtenir une frappe réflexe très fluide.

Danger requins ! est un jeu éducatif qui encourage à être rapide et précis, il permet aussi de tester sa vitesse de frappe et sa précision.

L'objectif de ce jeu est d'éviter la morsure du requin qui avale toutes les lettres d'un texte les unes après les autres. Pour lui échapper, il faudra retaper chaque lettre du texte pour avancer à la suivante, le tout le plus rapidement possible. Mais attention, le requin accélère à chaque fois qu'une lettre est manquée, même s'il vous est possible de corriger vos erreurs. La précision est donc très importante dans ce jeu.

La vitesse de déplacement du requin est par défaut égale à la vitesse de frappe moyenne. On peut l'ajuster dans les Options du jeu. La partie peut être interrompue à tout moment en tapant la touche Echap ou en cliquant le bouton [SMARTCANAL : ajouter le bouton correspondant]

Résultats du jeu

Une fois un exercice terminé ou interrompu, Danger requins ! affiche la vitesse et la précision enregistrées au cours du jeu.

Résultats :

Vitesse réelle : affiche la vitesse de frappe constatée pendant le jeu

Précision : affiche la précision constatée pendant le jeu. Toutes les erreurs sont prises en compte, même celles qui ont été corrigées.

Options :

Difficulté : rappelle le niveau de difficulté du texte lors du jeu.

Vitesse du requin : rappelle la vitesse de déplacement du requin lors du jeu.

Options du jeu

Vitesse du requin :

Cette section contrôle la vitesse de déplacement du requin. Elle est par défaut égale à la vitesse de frappe moyenne et peut être modifiée en tapant la valeur directement en mots par minute ou en caractères par minute

Il est tout de même conseillé de sélectionner une vitesse de déplacement du requin légèrement inférieure à sa vitesse de frappe moyenne.

Options :

Démarrage instantané : quand cette option est cochée, le requin commence à se déplacer dès le démarrage du jeu. Dans le cas contraire, il n'entamera sa progression qu'à la frappe du premier caractère.

Correction par mots : quand cette option est cochée, toute erreur commise dans un mot oblige à le recopier depuis sa première lettre. Le requin n'accélère pas mais on perd beaucoup de temps car le curseur est reculé. Dans le cas contraire, l'erreur est affichée en rouge, on peut la corriger mais le requin accélère.

Leçon

L'apprentissage est divisé en leçons qui, pour chaque module, comportent un nombre variable d'exercices. Chaque exercice a pour objectif d'enseigner la maîtrise d'un groupe de touches ou d'une région du clavier.

Déroulement de la leçon :

On commence une leçon en cliquant sur le bouton en choisissant l'article "Commencer" du menu leçon.

PC Tap présente alors l'exercice en donnant son titre et sa description ; il suffit d'annuler si l'on ne désire pas effectuer l'exercice.

Dans chaque exercice, il faut retaper tous les caractères (en suivant le principe de la "frappe en aveugle") avec un minimum d'erreur. La difficulté des exercices d'une leçon va en croissant et on passe automatiquement à l'exercice suivant lorsque l'on a terminé l'exercice précédent si l'on n'a pas fait trop de fautes.

On interrompt un exercice en appuyant sur la touche Echap, en cliquant sur le bouton en choisissant l'article "Interrompre" du menu "leçon". Les résultats sont affichés une fois que l'exercice est terminé ou interrompu. PC Tap indique alors le nombre de caractères manqués sur la barre de statuts en bas de la fenêtre.

Note : les résultats s'affichent automatiquement à la fin d'un exercice Touche-à-touche ou pavé numérique. Dans les dictées, comme il est possible de corriger son texte, on n'obtient les résultats qu'en interrompant l'exercice.

Sélectionner un exercice :

Le déroulement des exercices d'une leçon est automatique, il est néanmoins possible de choisir de sauter un exercice ou d'en recommencer un autre.

L'article "Sélectionner" du menu "Leçon", une fois déroulé, présente les titres de tous les exercices disponibles avec l'exercice actuel coché. Pour en choisir un autre, il suffit de sélectionner son titre dans le menu et il commence aussitôt.

10. Personnaliser un exercice

En plus des leçons, il est possible de construire son propre exercice. Pour le perfectionnement de la frappe, on peut ainsi ne s'exercer que sur les caractères, les rangées ou les doigts qui posent problème.

Sélection de caractères :

Cette boîte est utilisée pour préciser quels caractères seront utilisés pour générer l'exercice. On ne peut pas combiner cette sélection avec les autres : si un caractère est présent dans cette zone, la sélection des rangées et des doigts est désactivée.

Sélection de rangée du clavier :

En cliquant sur une rangée, on l'active ou on la désactive pour la construction de l'exercice (seules les rangées cochées seront utilisées). Cette sélection peut être combinée avec celle des doigts.

Sélection de doigts :

En cliquant sur un doigt, on l'active ou on le désactive pour la construction de l'exercice (seuls les doigts colorés seront utilisés). Pour sélectionner ou désélectionner tous les doigts d'une main, il suffit de cliquer sur le dos de celle-ci. Cette sélection peut être combinée avec celle des rangées.

Options :

Majuscules : quand cette option est cochée, l'exercice généré peut comporter des caractères qui utilisent la touche majuscule..

11. Résultats, statistiques

Une fois un exercice terminé ou interrompu, PC Tap affiche vos résultats, afin que vous puissiez évaluer votre travail. Cependant vous pouvez à chaque instant vérifier vos données, connaître votre évolution et la durée de travail en cliquant **Statistiques**.

Vitesse :

- Objectif :** rappelle la vitesse fixée au début de la leçon ou celle choisie par défaut par PC Tap.
- Vitesse actuelle :** représente la vitesse à laquelle le dernier exercice a été effectué.
- MPM et CPM :** sont respectivement les vitesses de frappe en mots par minute et en caractères par minute.

Evolution de la vitesse:

- Vitesse actuelle :** compare la vitesse du dernier exercice à la moyenne. La barre verticale représente la vitesse moyenne, lorsque l'on se trouve à gauche de celle-ci, l'exercice précédent a été effectué à une vitesse inférieure à la moyenne tandis qu'à droite de la barre, la vitesse était supérieure.
- Vitesse moyenne :** compare la vitesse moyenne à l'objectif fixé. La vitesse moyenne est calculée à partir de tous les exercices effectués depuis le premier lancement de PC Tap. La barre verticale représente l'objectif, si l'on est largement à gauche, il vaut mieux réduire l'objectif dans **Paramétrage**. En revanche si l'on est largement à droite il faut augmenter l'objectif. L'idéal est de s'approcher de l'objectif, de le dépasser et de se fixer un objectif plus élevé.

Précision :

- Actuelle :** affiche la précision constatée lors du dernier exercice. La précision est le rapport du nombre de caractères correctement tapés par le nombre total de caractères tapés. Si cette dernière est inférieure à 80 %, on ne peut passer à l'exercice suivant, il faut le recommencer.
- Moyenne :** affiche la précision moyenne calculée pour tous les exercices qui ont été effectués depuis le premier lancement de PC Tap. Il faut tâcher de conserver une moyenne supérieure à 85 %.

Détail :

Ce bouton donne accès au détail des statistiques par caractère et par doigt. Cette option permet de comparer la vitesse et la précision de chaque touche du clavier et de chaque doigt des deux mains.

12. Résultats sur les 10 derniers exercices

Il vous est possible de voir votre progression en direct sur l'écran.

Vitesse :

Les barres jaunes et oranges indiquent l'évolution de votre vitesse en caractères par minutes (CPM) et mots par minute (MPM).

Précision :

Les barres vertes montrent votre précision sur les 10 derniers exercices.

13. Statistiques détaillées

Cette boîte de dialogue présente sous forme d'histogrammes le détail des statistiques résumées dans la section "Résultats, statistiques". Pour une vitesse ou une précision de frappe donnée, elle permet d'en connaître la répartition par caractère ou par doigt.

On accède aux différentes statistiques en cliquant sur un des quatre onglets de la partie supérieure :

Vitesse par touche :

Ces histogrammes mesurent la vitesse de frappe en caractères par minute pour les lettres, les chiffres, les symboles et les signes de ponctuation. La vitesse de frappe moyenne est représentée par une ligne horizontale qui permet de distinguer rapidement les caractères qui sont tapés le plus lentement.

Précision par touche :

Ces histogrammes mesurent la précision moyenne pour les lettres, les chiffres, les symboles et les signes de ponctuation. La précision moyenne est représentée par une ligne horizontale qui permet de distinguer rapidement les caractères qui sont le plus souvent ratés.

Doigts :

La vitesse de frappe en caractères par minute pour chacun des dix doigts est affichée dans la partie supérieure. La précision moyenne pour chacun des doigts est affichée dans la partie inférieure.

Progrès :

Ces histogrammes affichent les résultats de la vitesse et de la précision de la frappe sur les dix derniers exercices.