

Tux Typing

1. Informations générales sur le logiciel

Auteur : Bill Kendrick et l'équipe de développement de New Breed Software

Version : Tuxtype 2 1.5.1

Licence : GPL

Taille du fichier : 9 270 Ko

Environnement requis : GNU Linux, Windows

Site dédié : <http://tuxtype.sourceforge.net/>

Public concerné : cycle 1

Discipline : français (approche de l'écrit)

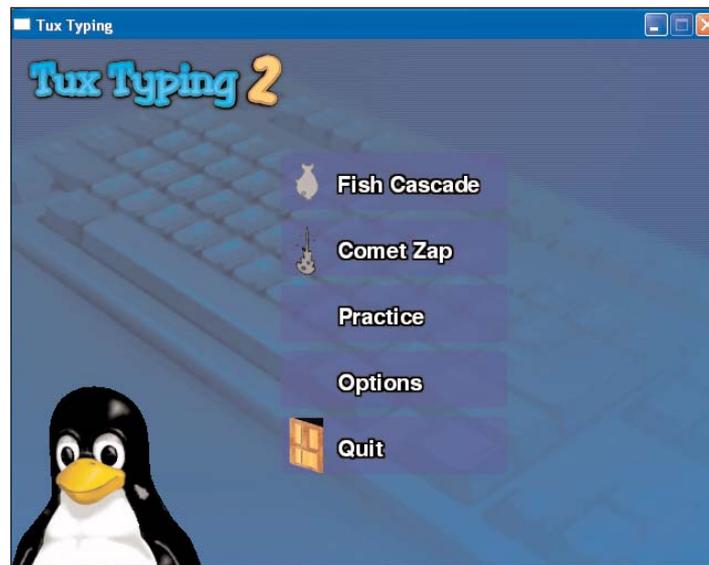
Genre : éducatif

Descriptif : *Tux Typing* est un logiciel pour apprendre de façon ludique aux enfants à taper au clavier. Différentes configurations de jeu sont disponibles mais le principe du jeu demeure le même : il s'agit de taper sur le clavier de l'ordinateur les lettres composant les mots (ou les lettres seules) qui tombent du ciel. Les lettres sont alors détruites à coups de rayons laser ou mangées par Tux (pingouin mascotte). On compte différents niveaux de difficulté.

Tux Typing comporte des animations sonores (il est recommandé d'être équipé d'une carte son). L'interface de *Tux Typing* est en anglais. Cependant, l'utilisateur peut choisir un corpus de mots en langue française comme base de jeu.

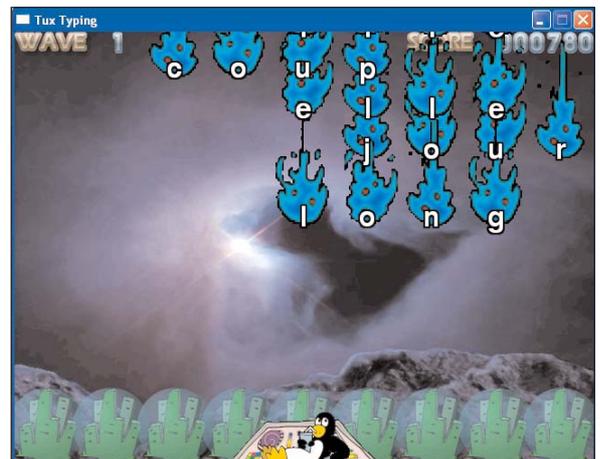
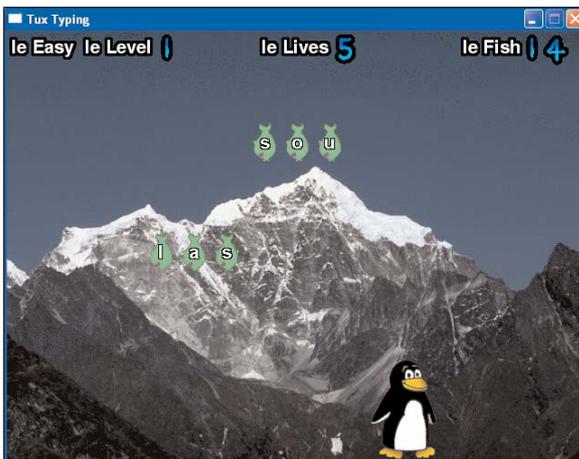
2. Tutoriel (mode d'emploi)

Page d'accueil

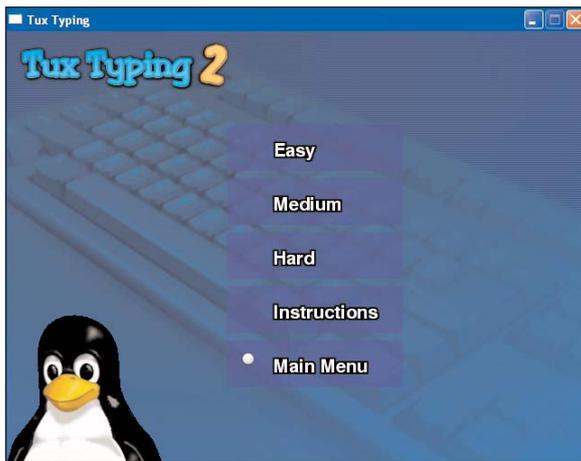


✦ La page d'accueil donne accès aux différents jeux : Fish Cascade et Comet Zap. Il est déconseillé d'aller dans Practice : il s'agit d'un entraînement pour taper avec un clavier *qwerty*, alors que les claviers français sont de types *azerty*.

Il est recommandé de cliquer sur Options > Setup Language > french afin que les corpus de mots utilisés comme base de jeu soit en langue française.



✦ Pour Fish Cascade, les lettres à taper sont inscrites dans des poissons, pour Comet Zap, dans des flammes représentant des comètes. Dans le premier jeu, une fois les lettres correctes tapées, Tux mange les poissons ; dans le second, il les détruit à coups de rayons laser. Pour le premier jeu un contrat de x mots est à réaliser (un changement de décor se produit à l'issue) ; pour le second, le score augmente à mesure que les lettres correctes sont tapées.



✿ La difficulté des parties est paramétrable, notamment au travers du choix de la longueur des mots qui tombent (de 3 à 6 lettres). Il faut remarquer la bonne conception de ce logiciel : ce sont plusieurs fois les mêmes groupes de mots qui tombent, et la difficulté est bien progressive à l'intérieur d'un même niveau.



✿ En appuyant sur Echap lors d'une partie, il est possible de régler le volume des effets sonores et celui de la musique. Cette même touche Echap permet de retourner alors au menu principal. Si l'on souhaite revenir au jeu, il faut appuyer sur la barre d'espace.

✿ Il est possible de modifier et de personnaliser les fichiers contenant les mots utilisés pour le jeu. Il suffit de les chercher dans le dossier data du logiciel. Ces fichiers se nomment wordsx.txt, (x étant le nombre de lettres des mots). Il est possible de remplacer le fichier de mots en anglais par un fichier français.

Une traduction de fichiers anglais est proposée sur le lien suivant :

http://logiciels-libres-cndp.ac-versailles.fr/article.php3?id_article=78

Si vous choisissez de modifier ces fichiers pour les adapter à vos préférences, il faut savoir qu'ils n'acceptent que des mots longs d'au plus 5 lettres et contiennent 200 mots au maximum. S'ils en font 6, ils n'apparaissent pas ou un mot blanc de trois lettres descend.

Important : les mots doivent être écrits en minuscules et les lettres accentuées ne sont pas prises en compte.

3. Piste pour une exploitation pédagogique

Apprendre à taper à l'ordinateur avec Tux

Présentation

- ◆ discipline : français (activités d'écriture en maternelle)
- ◆ niveau concerné : cycle 1
- ◆ descriptif : il s'agit de faire comprendre aux élèves la règle du jeu du logiciel et de les y entraîner.
- ◆ référence aux programmes officiels : "Le recours à l'écriture en capitales d'imprimerie facilite l'activité en proposant des formes faciles à reproduire. Cela nécessite toutefois un accompagnement vigilant, notamment pour parvenir à une orientation correcte et à un regroupement fiable des lettres. L'usage parallèle du clavier de l'ordinateur, dont les touches sont repérées par des capitales d'imprimerie, permet d'utiliser les lettres ainsi découvertes avant même de savoir les tracer. Il renforce de manière particulièrement heureuse l'apprentissage de l'écriture."
- ◆ objectif cognitif : identifier les lettres
- ◆ objectif méthodologique : utiliser le clavier de l'ordinateur
- ◆ temps imparti : plusieurs séances

Déroulé pédagogique

- ◆ modes d'utilisation : collectif et individuel
- ◆ déroulé des étapes :
 - phase 1 : découverte du logiciel
 - ✓ L'enseignant lance le logiciel et entame une partie devant la classe. Les élèves regardent les "lettres" qui tombent ainsi que Tux, le personnage.
 - ✓ L'enseignant et les élèves formulent la règle du jeu (des lettres [ou des mots] tombent, et il faut taper ces lettres sur le clavier de l'ordinateur).
 - phase 2 : essais individuels : les élèves s'approprient le logiciel en passant à l'ordinateur individuellement (10 minutes chacun).
 - phase 3 : regroupement sur le tapis et pratique du langage oral : les élèves verbalisent ce qu'ils ont fait et justifient leurs remarques (c'était difficile, pourquoi ? c'était facile, pourquoi ? ; j'ai aimé, pourquoi ? je n'ai pas aimé, pourquoi ?).