VITESSE ET PRÉCISION

Fiche pédagogique

Le clavier-relais

PRÉPARATION

Avant de commencer l'activité, rédigez une courte phrase que vos élèves devront taper à répétition. Il peut s'agir par exemple de « La vitesse de frappe vient avec la précision ».

Lancez un logiciel de traitement de texte sur deux ordinateurs.

DÉROULEMENT

1. Séparez la classe en deux équipes et placez les élèves en deux files derrière les ordinateurs.
2. Le premier élève dans la file commence l'activité. Demandez-lui de s'asseoir à l'ordinateur et d'être prêt à taper.
3. Désignez un joueur de l'équipe adverse pour superviser le travail et s'assurer qu'il n'y a pas de tricherie (ex. : copier-coller).
4. Écrivez la phrase que vous avez composée au tableau.
5. Demandez aux deux élèves de la taper à l'ordinateur le plus grand nombre de fois possible sans faire d'erreur.

   Ils disposent de 30 secondes.

OBJECTIF

Améliorer la précision et la vitesse de frappe de vos élèves.

DURÉE

20 minutes

MATÉRIEL REQUIS

Deux ordinateurs équipés d'un logiciel de traitement de texte

Un chronomètre

© 2025 Druide informatique inc.

6 Au bout de 30 secondes, signalez que la période est terminée et que les élèves doivent cesser de taper. L'élève suivant dans la file de chacune des équipes s'assoit à l'ordinateur. Une fois qu'il est installé, donnez le signal pour qu'il commence un autre 30 secondes de rédaction.

7 Répétez les étapes 5 et 6 jusqu'à ce que tous les élèves aient eu la chance de participer.

8 Faites le décompte des phrases qui ne comportent pas d'erreur pour chacune des équipes.

L'équipe qui réussit à écrire le plus de phrases sans erreur est nommée gagnante.

Découvrez toutes nos fiches pédagogiques offertes gratuitement en téléchargement : https://taptouche.com/documentation

© 2025 Druide informatique inc.