

ATELIER HUNZIKER

Les ordinateurs sont désignés par A B C D ou E.

Au lieu de votre nom utilisez DEMO dans les programmes.

A Oeil d'aigle junior

Discrimination visuelle d'objets similaires.

A1 Cliquez sur la touche qui porte le symbole de la souris.



Vérifiez les fonctions de ce jeu. Quel est son objectif pédagogique?

A2 Jouez au jeu # 10. Dans le questionnaire, notez votre résultat et M (le résultat moyen pour adultes et enfants à partir de 10 ans; visible par la touche M).

fants à partir de 10 ans; visible par la touche M).



A3 Quels sont les deux détails à distinguer pour réussir cette tâche?

A4 Jouez au jeu # 16. Notez votre résultat et M.

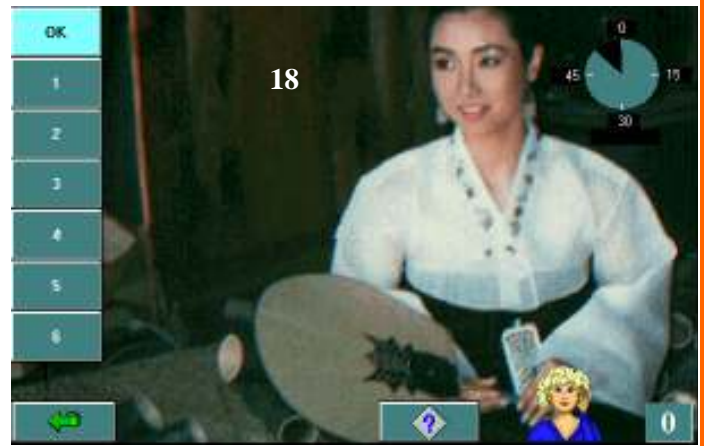
A5 Quels détails avez-vous pris en compte pour distinguer les photos?

B Super Hibou

Discrimination auditive de bruits et de sons similaires

B1 Faites le test d'ouïe (dans le menu principal cliquez la touche ←). Comparez le résultat de votre test avec ceux de votre âge. Votre ouïe est-elle normale / meilleure / inférieure ?

Pour les jeux choisissez Durée = courte, Niveau = difficile



B4 Jouez au jeu # 18. Notez votre résultat.

B5 Quels sont les particularités à distinguer dans ces phrases coréennes (pour écouter: touches 1 à 6)?

B6 Cliquez sur la petite « institutrice ». Que se passe-t-il?

C Oeil d'aigle

Discrimination visuelle de lettres, symboles et formes.

C1 Niveau → difficile, groupe 1 et jeu 10. Cliquez sur



Start, puis sur le groupe de lettres qui indique votre but. Notez vos résultats (juste, faux, points).

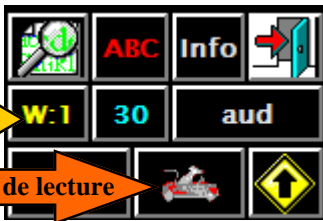
C2 Avez-vous fait des fautes? Si c'est le cas notez le groupe de lettres sur lequel vous avez cliqué par erreur.

C3 Niveau → difficile, groupe 2 et jeu 15. Lisez les instructions. Cliquez sur Start. Notez vos résultats (juste, faux, points).



D Rapirat

Test et entraînement de la compréhension et de la vitesse de lecture



Test de lecture

D1 Passez le **test de lecture** et notez votre vitesse en WPM et le nombre de fautes.

Entraînement à la lecture

D2 Jouez au jeu # 183. Dans le menu principal cliquez sur la touche **30** (voir en haut) pour arriver à **210**.

Jouez au jeu # 183 comme suit. Contrôlez votre compréhension des mots de la liste et cliquez sur **Start**. Pendant **200 millisecondes** l'ordinateur vous montre l'un des 4 mots qu'il a choisis de la liste.

Cliquez sur le mot correspondant en bas. La touche



au point rouge permet la répétition. Le temps pour atteindre 6 points est mesuré et indiqué en secondes. Un point est déduit pour chaque faute. Notez votre résultat en secondes.

D3 Dans le menu principal cliquez deux fois sur la touche **W:1**, elle indique **W:3**.

Refaites le jeu # 183. Au lieu d'un mot vous verrez une combinaison de trois mots. Notez votre résultat en secondes.

D4 Quelle stratégie avez vous suivie pour lire les combinaisons de trois mots?

E Kalkmonster

Rendre de la monnaie, comprendre et lire des nombres, estimer des quantités

E1 *Nom* (DEMO), touche « enter », difficulté = 9.

Jouez au jeu # 7. Lisez les instructions et cliquez sur **GO**. Notez votre résultat.

E2 Pour refaire le jeu # 7, cliquez **écouter** pour le changer en **voir**, puis cliquez **GO**. Notez votre résultat.

E3 Quelle était pour vous la différence entre **écouter** et **voir** ?



E4 Jouez au jeu # 18 (cliquez d'abord sur la touche 17-32 pour y arriver). Il faut rendre la monnaie à une personne qui a **payé 1 EURO**. Lisez les instructions et cliquez sur **GO**. Si vous pensez avoir rendu la bonne somme cliquez sur **vérifier**. Notez votre résultat.



E5 Jouez au jeu # 31. Lisez les instructions et cliquez sur **GO**. Notez votre résultat.

Il faut estimer le plus vite possible qui a gagné. Le calcul approximatif - intuitif présente un avantage dans ce jeu.



Rendez le questionnaire rempli s.v.p. Vous trouverez vos résultats rendus anonymes (initiales + numéro de votre maison) à <http://www.learning-systems.ch/workshop>

HUNZIKER MULTIMEDIA
Dr. phil. Hans-Werner Hunziker
Lernpsychologe
Im Marbach 38 8800 Thalwil
<http://www.learning-systems.ch>
hunziker@learning-systems.ch

