

MANUEL UTILISATEUR

Dys-Mot — composition, exercices et lecture vocale

Guide pratique des fonctions de composition, d'exercices et de puzzle



Interface de Dys-Mot.

Dys-Mot permet de lire par voix de synthèse le texte au fur et à mesure de la saisie. Il propose une composition libre, des exercices et un module Puzzle.

Présentation

Composition libre

Paramétrage

Listes de mots

Exercices

Application Puzzle

SOMMAIRE

1. Présentation
2. Composition libre
3. Paramétrage
4. Listes de mots
5. Exercices
6. Application Puzzle

Le sommaire est cliquable. Les signets du PDF permettent également d'accéder directement aux rubriques.

Présentation

Composition libre

Paramétrage

Listes de mots

Exercices

Application Puzzle

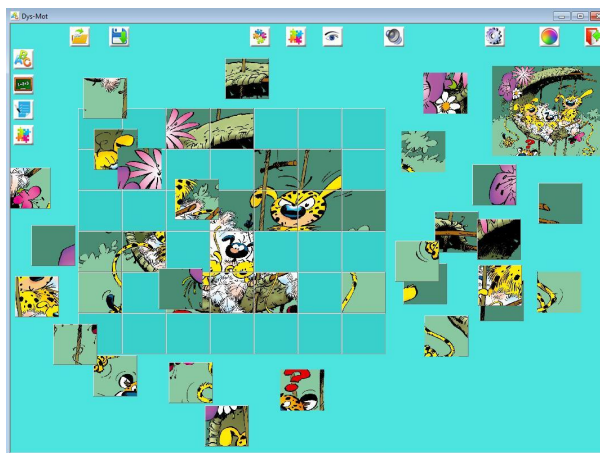
1. Présentation

Dys-Mot est une application permettant de lire par voix de synthèse vocale tout texte au fur et à mesure de la saisie par l'enfant.

Fonctionnalités

- Clavier alpha-numérique avec caractères spéciaux et ponctuation.
- Clavier numérique et grille facilitant le placement des lettres.
- Modification de la taille et de la couleur des caractères du clavier.
- Mode de composition de texte libre et mode exercice.
- Exercices disponibles : tables d'addition et de multiplication, listes de mots, listes de verbes, etc.
- Création facile d'exercices personnalisés.
- Animations sonores et visuelles pour valider les résultats.
- Lecture vocale d'un mot, d'une phrase ou d'une consigne.
- Module Puzzle pour un moment de détente.

Le manuel d'origine présente ces fonctions sur les pages 1 et 2, avec des captures de l'interface et du module Puzzle.



Exemple du module Puzzle présenté dans le manuel.

2. Composition libre

L'enfant écrit en déplaçant les lettres sur la grille. Un retour vocal énonce le mot ou la phrase en cours.

Déplacer un mot

Cliquez pendant 1 à 2 secondes sur le mot puis déplacez-le.

Module français

Le module français utilise la grille de lettres et le clavier alpha-numérique pour composer les mots et les phrases.



Composition libre — module français.



Module mathématique.

3. Paramétrage

Les paramètres permettent d'adapter l'affichage du clavier et les conditions de lecture vocale.

- Choisir la couleur du clavier.
- Modifier le zoom et la taille du clavier.
- Définir le nombre de lignes.
- Définir le nombre de cases par ligne.
- Activer le placement automatique sur clic.
- Définir l'emplacement de la première lettre par un clic sur la grille.
- Choisir la voix de synthèse.
- Régler la vitesse d'élocution et le volume.



Panneau de paramétrage.

4. Listes de mots

L'application propose des listes de mots par thème : sport, animaux, fruits, verbes, etc. L'utilisateur peut créer ses propres listes.

Fonctionnement

- La consigne est énoncée par synthèse vocale.
- L'enfant place les lettres composant le mot.
- Le mot en cours est énoncé à chaque lettre placée.
- Une animation sonore et visuelle indique le succès.

Configuration des listes

Le panneau permet d'ouvrir une liste de mots ou de phrases et de composer ses propres listes dans l'éditeur.



Configuration des listes de mots.

Présentation

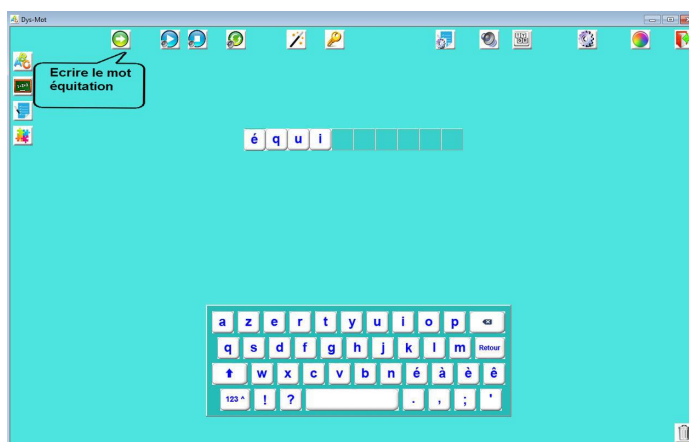
Composition libre

Paramétrage

Listes de mots

Exercices

Application Puzzle



Options d'une liste et commandes vocales.

5. Exercices

Dys-Mot propose des exercices prédéfinis et permet de créer des exercices personnalisés.

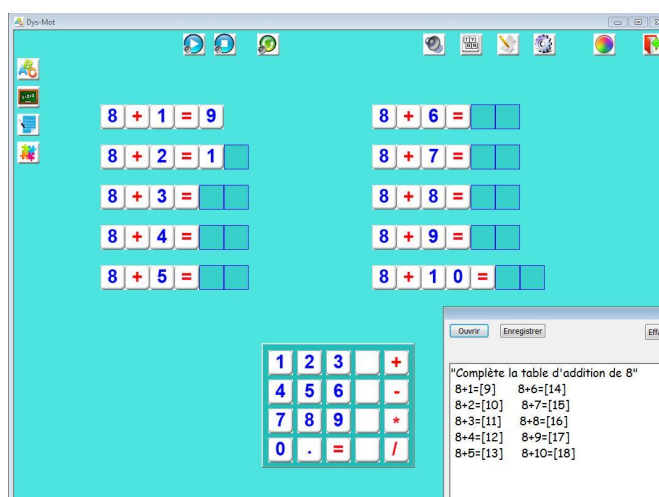
Exercices prédéfinis

Des exercices sont disponibles, notamment les tables d'addition et de multiplication. Cliquez sur le bouton correspondant puis choisissez l'exercice.

Pendant l'exercice, l'utilisateur complète la grille et le logiciel énonce le résultat à chaque solution trouvée.



Choix d'un exercice prédéfini.



Exercice de calcul.

5. Exercices — création

L'utilisateur peut créer simplement ses propres exercices à l'aide de la fenêtre d'édition. Les exercices peuvent être sauvegardés.

Exemple : replacer les mots dans l'ordre

- Ouvrir la fenêtre d'édition.
- Ouvrir un exercice existant ou composer un nouvel exercice.
- Saisir éventuellement une consigne entre guillemets ; elle pourra être lue par synthèse vocale.
- Écrire le texte ; le nombre de lignes et de caractères peut être défini dans le panneau de configuration.
- Utiliser « Lier les caractères d'un mot » pour déplacer ensemble les lettres d'un mot.
- Fermer la fenêtre d'édition pour commencer l'exercice.

Exemple : conjuguer un verbe

- Saisir le texte dans l'éditeur.
- Cacher les terminaisons en les entourant de crochets ou en utilisant le bouton prévu.
- Fixer l'exercice pour empêcher le déplacement des lettres.
- À chaque réussite, le verbe est lu par synthèse vocale.



Création d'un exercice.

Présentation

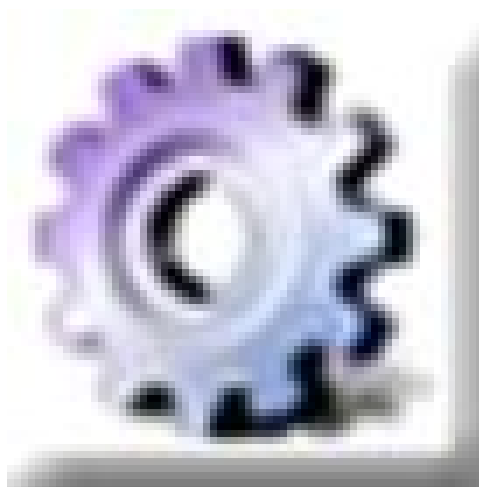
Composition libre

Paramétrage

Listes de mots

Exercices

Application Puzzle



Exercice de conjugaison.

6. Application Puzzle

Le module Puzzle permet de créer ou de charger un puzzle à partir d'une image ou d'un fichier enregistré.

Charger un puzzle

Les images peuvent être au format .bmp, .gif, .jpeg ou .tif. Un puzzle enregistré utilise l'extension .pz.

Sauvegarder et reprendre une partie

La position des pièces est sauvegardée dans un fichier .pz. Une partie peut ainsi être reprise ultérieurement ; la partie en cours est chargée automatiquement au lancement du logiciel.

Commandes

- Disperser les pièces dans la fenêtre graphique.
- Afficher ou masquer la solution.
- Afficher le modèle du puzzle sous forme d'image réduite.
- Activer ou désactiver le son.
- Ouvrir la fenêtre de configuration du puzzle.



Application Puzzle.

Présentation

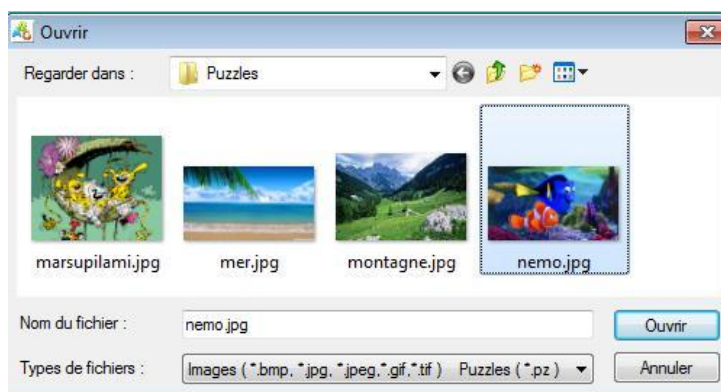
Composition libre

Paramétrage

Listes de mots

Exercices

Application Puzzle



Charger et sauvegarder un puzzle.

6. Application Puzzle — configuration

- Choisir le nombre de pièces composant le puzzle.
- Choisir la taille du puzzle et du modèle.
- Autoriser le placement automatique des pièces par double clic.
- Masquer le bouton « solution ».
- Désactiver les bruitages et les effets visuels.

Ces réglages sont décrits sur les dernières pages du manuel d'origine.



Options de configuration du Puzzle.