

## **Fiche outil n° 17 – 1**

### **Utilisation du clavier avec les dix doigts**

**Réussir l'école Numérique** : Rapport de la mission parlementaire de **Jean-Michel Fourgous**, sur la modernisation de l'école par le numérique

« Le numérique à l'école est une réalité et une exigence d'aujourd'hui. (...). La mission Fourgous propose 12 priorités concrètes déclinées en 70 mesures pour réussir l'école numérique en 2012. (...)

**Priorité 6 - Préparer aux métiers de demain en développant la culture de l'informatique et des outils numériques**

**M31** : Mettre en place dans le primaire des postes de travail « ludic » pour un apprentissage ludique du clavier afin de favoriser la prise en main des outils numériques par les plus jeunes (grande section de maternelle-cours préparatoire, cycle 2).

**Que disent les programmes de 2012 ?**

- Au cycle 1 (page 05) : «...Outils au service des apprentissages divers, les techniques usuelles de l'information et de la communication contribuent fortement au développement des compétences transversales des élèves... Les élèves sont amenés à les utiliser régulièrement dans les différents domaines d'activités»
- Au cycle 2 (page 21) : « Découvert très librement à l'école maternelle, **le clavier de l'ordinateur fait l'objet d'un apprentissage structuré dès le cours préparatoire**. L'élève sera aidé dans les divers usages qu'il en fait en lui montrant comment quelques unes des fonctionnalités dactylographiques peuvent être mobilisées plus efficacement par **l'usage des deux mains, puis par les dix doigts**. »
- Au cycle 3 (pages 45) : «...**L'apprentissage de l'utilisation du clavier avec les deux mains est renforcé pour tous les élèves** : un entraînement systématique leur donnera progressivement la maîtrise de l'écriture au clavier à dix doigts afin de leur permettre de mobiliser plus efficacement les fonctionnalités dactylographiques et gagner du temps pour la saisie du texte... »

### **Propositions pour la maternelle**

- **Dès la SP : Familiarisation avec la souris – Apprentissage de la frise chronologique.**
  - Prévoir au minimum deux séances par semaine travaillant spécifiquement le clavier et la souris.
    - Manipuler à travers des logiciels spécifiques. (cf: Outil utile pour toutes les classes en maternelle)
- **Dès la SM : Démarrer la familiarisation avec le clavier sous forme de jeu.**
  - Atelier d'écriture (fin SP-début SM) :
    - Avec des claviers usagés, les élèves sont par binôme. Un élève tape un mot, lettre par lettre, sur le clavier et son binôme recherche la lettre-étiquette correspondante qu'il positionne sur une feuille comme sur un écran.
  - Manipuler à travers des logiciels spécifiques. (cf. Outil utile pour toutes les classes en maternelle)
- **A partir de la SG,**
  - ✓ Recourir à l'utilisation de la souris et à quelques commandes-clavier élémentaires.
  - ✓ Proposer des situations permettant de mémoriser l'alphabet sur un clavier.
    - Jeu de lettre, taper son nom, prénom de plus en plus vite, le prénom de son binôme.
- **Un outil utile pour toutes les classes en maternelle.**
  - ✓ CD TICE installé sur le serveur en salle informatique.
  - ✓ - GCompris (Windows) : c'est un pack d'**activités d'éveil et scolaires** pour les enfants de 2 à 10 ans. Il comprend des jeux pour découvrir l'ordinateur (le clavier et la souris) et des activités plus scolaires (lecture, tables de multiplication, activités scientifique...)

### **Propositions pour l'élémentaire**

- **Cycle 2 :**
  - ✓ Apprentissage des différentes parties du clavier.
    - Mémoriser le placement des lettres
      - Prendre connaissance du positionnement des lettres sur son clavier.
      - Repérer les lettres F et J. Celles-ci comportent des marques en relief qui permettent de se repérer tactilement sur le clavier.

- ✓ Positionnement des deux mains par rapport au clavier.
  - Apprendre à bien placer ses doigts sur le clavier
    - Placer l'index de la main gauche sur la touche F.
    - Placer ensuite l'index de la main droite sur la touche J.
    - Aligner vos 2 mains. Les quatre doigts de la main gauche (hors pouce !) doivent toucher les touches F,D,S,Q alors que la main droite sera positionnée sur les touches J,K,L,M.



- ✓
  - A partir de là, il est naturel que chaque doigt s'occupe de certaines touches en particulier.
- ✓ Favoriser le traitement de texte en veillant à l'utilisation correcte du clavier : (taper avec les 10 doigts).
  - Cf. FO2 orthographe
  - Utiliser les logiciels (dactylo) gratuit en choisissant les niveaux.

### ➤ Un outil utile pour toutes les classes.

- ✓ CD TICE installé sur le serveur en salle informatique
- ✓ Utiliser les logiciels (dactylo) gratuit en adaptant les niveaux.
- ✓ GCompris (Windows) : « GCompris est un pack d'activités d'éveil et scolaire pour les enfants de 2 à 10 ans. Il comprend des jeux pour découvrir l'ordinateur (le clavier, la souris) et des activités plus scolaire (lecture, tables de multiplication, activités scientifiques.....)»
- ✓ Logiciel gratuit du CP au CM2 : Apprendre à taper avec les dix doigts. (Activités sur plusieurs niveaux)

### ➤ Cycle 3 :

*Socle commun (page 47) Comp 4 : « En référence aux 5 domaines du B2I école, l'élève est capable de :*

- *Utiliser l'outil informatique pour s'informer, se documenter (domaine 4), présenter un travail (domaine 3)*
- *Utiliser l'outil informatique pour communiquer*
- *Faire preuve d'esprit critique face à l'information et à son traitement (domaine 2)*

- ✓ Renforcer l'utilisation du clavier avec les dix doigts :
  - Favoriser le traitement de texte en production d'écrits.
  - Utiliser la correspondance à distance. (messagerie électronique)
  - Utiliser les Tice dans la plupart des situations d'enseignements.

### ✓ Un outil utile pour toutes les classes

- ✓ RapidTyping Typing Tutor (Windows) : « Comme son nom l'indique, **RapidTyping Typing Tutor** est une application offrant la possibilité de s'initier, d'apprendre et de parfaire sa technique de dactylographie en toute simplicité. Destiné à un large public, les enfants comme les adultes débutants pourront en être amplement satisfaits. Une fois votre programme installé, il vous faudra le personnaliser en seulement quelques étapes : sélection de la langue et choix de votre configuration clavier. **Il vous sera possible de créer vos propres leçons en y intégrant par exemple des textes d'auteurs disponibles sur la toile.**
- ✓ TuxTyping 2 (Windows) : « Un logiciel ludique d'initiation au doigté dactylographique sous forme de jeu accompagné de Tux, le pingouin vedette. Il contient plusieurs niveaux et variétés de jeux. Certains aspects sont paramétrables. »
- ✓ - GCompris (Windows) : « GCompris est un pack d'**activités d'éveil et scolaires** pour les enfants de 2 à 10 ans. Il comprend des jeux pour découvrir l'ordinateur (le clavier et la souris) et des activités plus scolaires (lecture, tables de multiplication, activités scientifiques...). »
- ✓ Logiciel gratuit du CP au CM2 : Apprendre à taper avec les 10 doigts. (Activités sur plusieurs niveaux)

**A vos souris donc !**