

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 certaines 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 de 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,**
B2I « BNE.1.1. L'élève sait désigner et nommer les principaux éléments composant l'environnement informatique qu'il utilise à l'école et sait à quoi ils servent »
 - ✓ Recourir à l'utilisation de la souris et à quelques commandes-clavier élémentaires.
 - ✓ Utiliser ses deux mains lors de la manipulation du clavier. (les touches de gauche avec la main gauche, et les touches de droite avec la main droite). (Le logiciel « CLAVIER »)
 - ✓ 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.**
 - ✓ **Clavier** - C'est un logiciel qui permet de se familiariser avec le clavier en utilisant les deux mains (les touches de gauche seront saisies avec la main gauche, et les touches de droites avec la main droite)
 - ✓ **CD TICE** installé sur le serveur en salle informatique
 - ✓ **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...). »

Propositions pour l'élémentaire

➤ Cycle 2:

➤ CP/CE1 : Apprendre à utiliser le clavier avec les dix doigts. 15 min par jour

B2I : « BNE.3.3. Il connaît et respecte les règles de typographie (accentuation des majuscules, signes de ponctuation, espacements, etc.) »

➤ Logiciel : Tutoredattilo

- Logiciel gratuit qui permet d'apprendre à taper au clavier avec les dix doigts de la manière la plus efficace possible.
- CP jusqu'à l'enseignant
- Ce programme se présente dans un ordinateur virtuel dont l'écran affiche le texte ou les lettres à saisir et, en dessous, celui que vous tapez.
- On peut commencer par s'exercer au « cours de dactylo » proprement dit, et par la suite s'exercer avec des phrases simples.
- Vous avez le choix entre le niveau débutant et le niveau expert avant de commencer les 4 exercices de saisie.
- Le logiciel propose également des mini-jeux testant la rapidité à retrouver les bonnes touches.
- A la fin de chaque « module d'apprentissage », tutoredattilo délivre les statistiques indiquant notamment le rythme de frappe à la minute.
- Utile pour mesurer sa progression ET possibilité d'imprimer ou d'exporter les statistiques en PDF

Cela permet :

➤ **Apprendre les 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.

➤ **Positionner les deux mains par rapport au clavier.**

- Apprendre à bien placer ses doigts sur le clavier. Les doigts correspondent à une couleur.
 - 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) gratuits en choisissant les niveaux.

➤ Des outils utiles pour toutes les classes.

- ✓ **TUTOREDATTILO.**
- ✓ **CD TICE** installé sur le serveur en salle informatique

- ✓ Utiliser les logiciels (dactylo) gratuits 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 scolaires (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.
- ✓ **Des outils utiles 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)