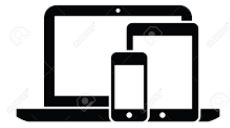


Apprentissage de la dactylo : conseils et pratiques

OS /iOS/Windows



C'est quoi ?

La dactylographie est une pratique de frappe au clavier avec les dix doigts, à l'aveugle, qui repose sur la mémoire spatiale et musculaire.

Pour qui ?

Des élèves ayant des difficultés :

- de motricité fine
- visuospatiales
- à se relire lors du travail en écriture manuscrite
- qui ont une écriture manuscrite lente et couteuse en énergie
- de motricité et/ou coordination

Bon à savoir : L'utilisation des dix doigts ne convient et n'est pas possible pour tout enfant.

Pour ces situations, la dactylographie est tout à fait envisageable avec des aménagements. Le cœur de cette pratique est l'élaboration d'une technique efficace basée sur

- la constitution d'une représentation spatiale du clavier
- et d'automatismes musculaires
- préférablement sans regarder le clavier ;)

afin que l'enfant puisse mettre toutes ses ressources sur la tâche à effectuer au lieu que sur la frappe des lettres.

Intéressé ? Cliquez !

[Comment accompagner l'apprentissage de la dactylo ?](#)

[Quel matériel ?](#)

[Quel logiciel ou outil pour l'apprendre ?](#)



L'apprentissage de la dactylo

La dactylographie, ou une « technique efficace de frappe » nécessite du travail avant d'être appliquée à des activités quotidiennes et rendre l'élève efficace et autonome dans ce travail.

Ce travail peut prendre du temps, mais c'est essentiel pour que la rédaction à l'ordinateur ou sur tablette puisse devenir un outil apportant un soulagement dans ses tâches scolaires au lieu qu'une surcharge.

C'est pour cette raison que nous conseillons vivement, pour tout élève pour qui, sur le long ou moyen terme, il y aura un intérêt à passer à un outil numérique, de commencer bien avant la démarche d'achat du matériel l'introduction de la dactylographie.

La dactylographie devrait, dans l'idéale, être un prérequis à l'introduction d'une Technologie d'aide.

Un travail qui pourrait être fait en amont sur l'ordinateur ou tablette

- de la classe
- familiale
- de l'enseignant SPI/SPS/renfort/logo/ergo...

Les objectifs de la dactylo

- La position des doigts sur la rangée de repos : la posture assise et la discrimination des doigts
- Motricité et automatisation du bon doigt lors de la frappe
- La mémorisation du clavier
- La vitesse de frappe
- Le transfert des compétences au travail scolaire

Fréquence

Le travail doit être court (env 5-10 min), mais bien repartit sur la semaine pour que la mémorisation du clavier et les automatismes puissent s'ancrent et l'élève progresser dans son apprentissage.

- Séance courte
- Nous conseillons une fréquence de 3 fois par semaine



À quoi être attentif lors de l'apprentissage de la dactylo :

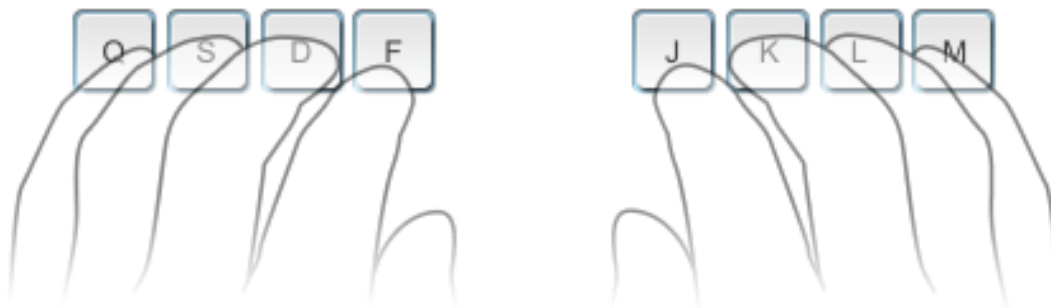
Posture assise pour taper

- Être bien droit et garder le dos droit
- Garder les coudes pliés à angle droit (ceci favorise la discrimination des doigts)
- Respecter la distance avec l'écran
- Les poignets peuvent toucher la table devant le clavier



1

La position des doigts sur la rangée de repos (ASDFJKLÉ)



2

- Les doigts sont légèrement courbés et positionnés sur les touches

A S D F – J K L É

- Les touches F et J, situées sous vos index, devraient avoir un trait en relief vous permettant de les repérer plus facilement.

¹ Image prise sur <https://www.ratatype.fr/learn/>

² Image prise sur <https://www.ratatype.fr/learn/>



→ Première étape à laquelle accorder beaucoup d'importance ! Il est indispensable de passer suffisamment de temps sur cette rangée afin de favoriser le développement :

- des automatismes et la bonne posture (des mains et du corps)
- la discrimination des doigts
- ainsi que la frappe à l'aveugle de cette rangée.

Le schéma de frappe du clavier



→ À chaque nouvelle étape (introduction d'une nouvelle rangée ou suite de lettres/touches), **restez prêt de l'enfant pour vérifier les doigts.**

Ceci permet d'éviter l'instauration des mauvais automatismes chez l'enfant : remodeler des habitudes est beaucoup plus difficile !

→ **Les doigts doivent être impeccables.** Il est préférable d'accorder plus d'importance à la justesse des mouvements des doigts qu'à la rapidité dans un premier temps :

- Le bon doigt qui se déplace sur la touche
- Le doigt revient toujours sur la rangée de repos
- Essayer de garder le même rythme (même si très lent) le long de l'activité
- Le pouce est employé pour appuyer sur la barre d'espace
- Pendant que le doigt qui doit appuyer sur la touche demandée se déplace, les autres doigts doivent rester sur la rangée de repos

La frappe à l'aveugle

→ **éviter de regarder le clavier :**

- Exiger de l'enfant de regarder toujours l'écran
- Mettre en place un système de cache. [Vous trouverez des propositions de cache dans la partie matériel.](#)

→ **Prenez votre temps**, la vitesse viendra plus tard. Portez plus d'attention à la mémorisation des touches et des doigts qu'à l'efficacité de frappe.

La rapidité

La rapidité est travaillée dans un deuxième temps et parfois en parallèle des rangées qui sont déjà maîtrisées du point de vue de la qualité de précision des doigts (les doigts impeccables).

Vous pouvez commencer à travailler la rapidité quand :

- L'élève maîtrise la posture assise
- L'élève maîtrise la rangée de repos et les automatismes de retour à la position de repos
- Travailler la rapidité QUE pour les rangées qui sont maîtrisées du point de vue « tactile », c'est-à-dire quand les erreurs de frappe ou de mauvais doigt commencent à s'atténuer.

Le transfert aux activités du quotidien de l'enfant

La rédaction ou annotation sur une technologie d'aide doit prendre du sens pour l'enfant et pour les acteurs : **il est important d'exiger un travail de rédaction sur TA du moment que l'écriture dactylographique lui permet de gagner en qualité et efficacité.** Tant que l'élève reste plus efficient en manuscrit, il ne faudrait pas forcer ce passage.

La TA est là pour aider et pas pour rajouter une surcharge. Il faut que chaque introduction se fasse à son temps et qu'elle puisse apporter ses fruits.

L'élève doit maintenant intégrer les acquis de dactylo dans des tâches de français, géographies... qui ont un rythme et des objectifs différents. Cette transition mérite d'être accompagnée et progressive :

- Identifier des thèmes ou des tâches, en accord avec le corps enseignants, pour lesquels vous allez exiger une écriture à l'ordinateur avec respect de la dactylo. Par exemple : les annotations dans un PDF, des réponses courtes et rapides.
- Introduire plus tard la rédaction sur des textes plus longs.

Ce discours n'est pas applicable à toute situation, nous sommes bien conscients que, selon les situations, par exemple des élèves qui :

- N'arrive pas à se relire lors de l'écriture manuscrite
- Qui sont dans l'impossibilité d'écrire à la main

L'utilisation du clavier pour écrire est très rapidement mise en place en classe afin de soutenir l'élève dans son quotidien. Cependant il faut faire attention que c'est très souvent dans ses situations que les enfants apprennent plus facilement des mauvaises habitudes d'écritures et qui vont être plus difficiles à modifier lors du travail spécifique d'apprentissage de la dactylo.



Le matériel

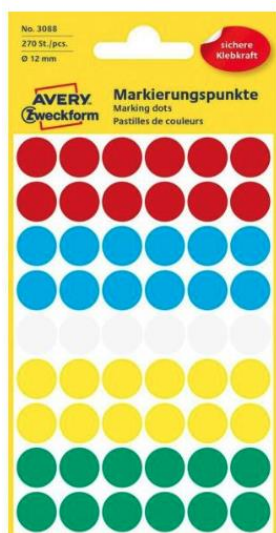
Matériel permettant le travail sur la mémorisation et la représentation du clavier (travail à l'aveugle) :

[Cache pour clavier Skinny Typehelp](#)



[Pastilles adhésives de couleur](#)

Ces pastilles sont disponibles dans la plupart des magasins de bricolage (même à la Migros ou Coop dans le rayon papeterie). Au fur et à mesure que l'élève passe à une nouvelle rangée, vous pouvez rajouter les pastilles couleurs pour forcer l'enfant à mémoriser les touches et mettre son regard sur l'écran. Ces pastilles peuvent aussi être un rappel des doigts pour la mémorisation des mouvements et du « doigt impeccable ».



[Support cache bricolé \(tissu, carton\)](#)

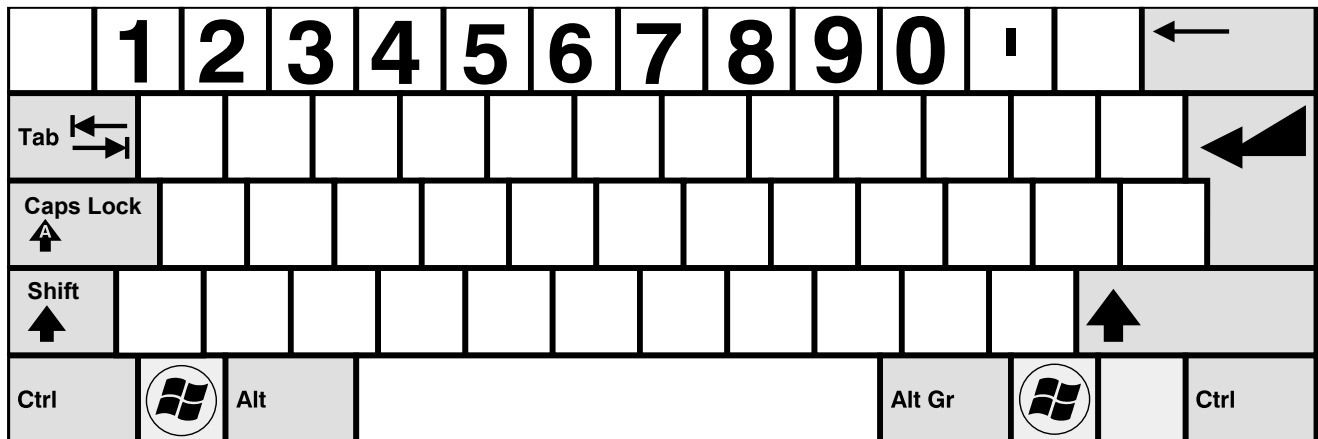
Vous pouvez utiliser un carton (en coupant un des bords) ou encore un tissu pour dissimuler les mains et le clavier.

Attention : L'enfant peut être dérangé par le tissu qui pourrait poser problème pour la discrimination et les mouvements des doigts.



Clavier papier

Alterner la mémorisation avec des exercices autres pour varier les plaisirs.



Voici un exemple :

Les touches ont disparu ! À toi de les replacer au bon endroit !

Possibilité pour l'enfant de le compléter :

- En version numérique
- En version papier
 - En écrivant les réponses dans les cases
 - En collant des étiquettes dans les cases

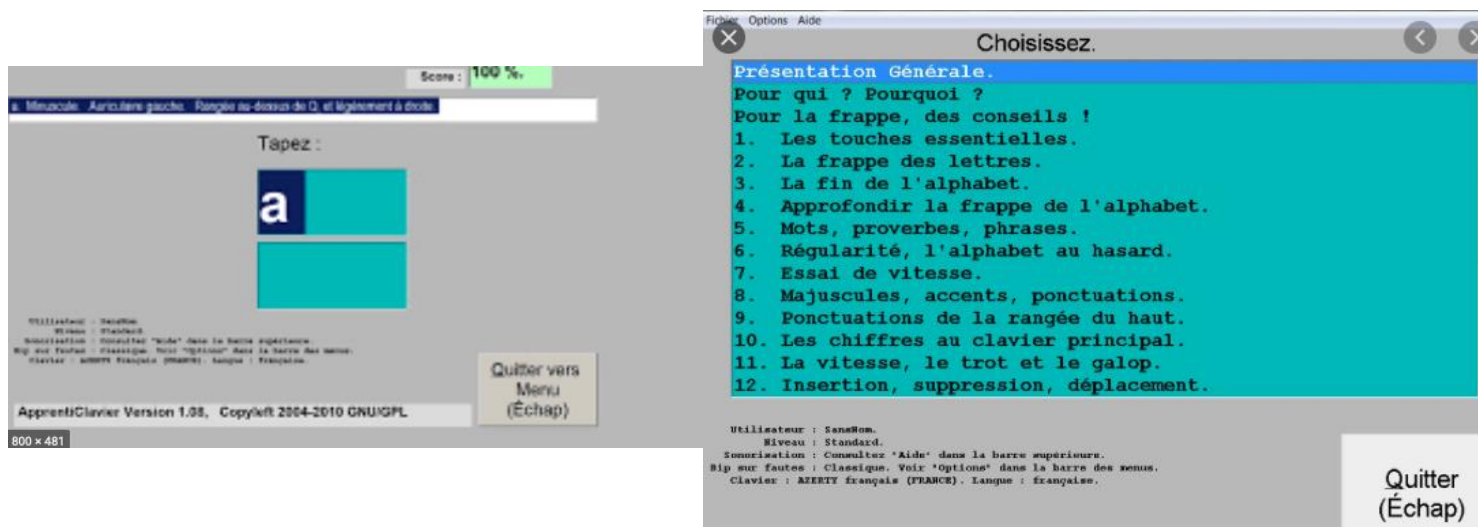
Les logiciels

[Apprenticlavier / Windows](#)

Il a été développé pour que chacun puisse facilement apprendre à taper au clavier d'un ordinateur, connaître toutes les touches, et améliorer sa vitesse de frappe.

Les leçons sont progressives, les scores sont chiffrés pour mesurer la progression, et on peut s'exercer sur ses propres fautes.

Ce logiciel a été conçu pour des malvoyants et des aveugles, qui utiliseront le logiciel payant JAWS ou le logiciel gratuit NVDA pour la sonorisation des exercices. Mais les voyants peuvent complètement utiliser le logiciel sans sonorisation, en évitant de regarder leur clavier³.



Récapitulatif :

- Logiciel gratuit
- Compatible avec Windows
- Logiciel très épuré visuellement avec possibilité d'avoir un retour vocal permettant l'utilisation par des élèves non voyants.
- Possibilité de créer des exercices sur mesure
- L'élève accède avec son nom afin de suivre sa progression
- Pas besoin d'accès à internet
- Le logiciel gère la progression, possibilité de paramétrer les % pour passer au niveau supérieur

³ Pris sur <http://www.apprenticlavier.com>



Dactylozoo / iOS / Windows / OS

Dactylo Zoo est une façon amusante d'apprendre la dactylographie pour tous les âges. Dans Dactylo Zoo, plus vous tapez vite et bien, plus l'animal que vous obtenez sera rapide⁴.



Récapitulatif :

- Logiciel payant
- Compatible avec iOS/Windows/OS
- Création d'un compte personnel pour suivre les progrès de l'enfant
- La planification des apprentissages est déjà programmée, l'élève pourra passer à l'étape suivante dès qu'il aura atteint les objectifs planifiés.
- Application très visuelle
- Pas beaucoup de réglages possibles pour adapter la progression des apprentissages à l'enfant.
- 32 leçons pour apprendre progressivement les touches du clavier.
- Ensemble supplémentaire de 32 leçons pour les enfants de moins de 10 ans.
- Doigts des mains animés montrant la bonne méthode de saisie.
- Leçons avancées pour les caractères spéciaux (1234... # \$ % [] ...)⁵

⁴ Pris sur <https://www.microsoft.com/fr-ch/p/dactylo-zoo-apprenez-a-taper-au-clavier/9nblqgh6cmlz?activetab=pivot:overviewtab>

⁵ Pris sur <https://www.microsoft.com/fr-ch/p/dactylo-zoo-apprenez-a-taper-au-clavier/9nblqgh6cmlz?activetab=pivot:overviewtab>

[TapTouche OS/Windows/iOS](#)

Tap'Touche est une méthode en ligne simple et efficace pour les débutants et les initiés qui désirent développer une solide technique de frappe au clavier⁶.

Certaines écoles ont des abonnements pour ce logiciel. Vous pouvez vous renseigner auprès de votre doyen ou PressMITIC pour savoir si cela est disponible. L'enfant nécessite un nom utilisateur et un mot de passe afin de se connecter sur sa session en ligne et avancer dans l'apprentissage.



De la documentation sur l'utilisation et la prise en main de cet outil sont disponibles [ici](#).

Récapitulatif :

- Logiciel en ligne payant
- Compatible avec iOS/OS/Windows
- Des aménagements visuels et dys sont possibles pour faciliter la lecture
- Nécessite une connexion WIFI pour l'utilisation
- L'élève doit avoir sa propre session (nom utilisateur et mot de passe)
- Possibilité de suivre l'élève à distance :
 - o Paramétrer et vérifier les progrès de l'élève
 - o Visionner en différé les vidéos de ses exercices
 - o Créer des exercices sur mesure (ex des dictées)
- Des jeux sont aussi disponibles pour varier le type de travail

⁶ Présentation disponible sur le site www.taptouche.com



- La planification des apprentissages est déjà programmée, l'élève pourra passer à l'étape suivante dès qu'il aura atteint les objectifs planifiés.
- Lettre mise en évidence pour aider le suivi de la ligne
- Possibilité d'avoir les doigts des mains animés montrant la bonne méthode de saisie en bas de l'exercice

Fiches d'exercices élaborées sur Word OS/Windows/iOS

Vous pouvez aussi créer votre série d'exercices sur tout logiciel de traitement de texte.

Pour ceux qui souhaitent préparer des exercices eux-mêmes, voici une proposition de planification des étapes :

La rangée de repos (asdf jklé)

G h

e i

r u

v m

c ,

t n

b z

w o

x .

p q

y -

à è '

Majuscules

? ! `

; :

^ "

6 & 7 /

5 % 4 ç

(8 9)

3 * 0 =

§ ° 1 + 2 " \$ £

Limites et conseils:

- Pas de repères visuels pour suivi la suite de lettre. Plus facile de se perdre.
- Facile de manipuler le document et apporter des modifications à l'exercice.
- Besoin de chronométrer à part si vous voulez évaluer la rapidité.
- Laisser les erreurs ! ne demander pas à l'élève de se corriger pour garder une trace des erreurs pour prévoir les exercices à venir.



Voici quelques exemples de fiches

b z
2 lignes :

fbf

jzj

fbf jzj

bfb

zjz

bfb zjz

fvfbf

jujzj

Arial 72

asdfjklé

a s d f j k l é

2 lignes :

asdf

jklé

asdf jklé

fdsa

élkj

fdsa élkj