



**Children's
Treatment Network**
**Réseau de traitement
des enfants**

Bâtir un avenir meilleur ensemble.

Développer les compétences au clavier

Certains enfants trouvent l'écriture très difficile. L'effort de se souvenir comment former les lettres peut rendre encore plus difficile de penser à l'orthographe, à la grammaire et aux idées en général. Pour ces enfants, travailler sur un clavier peut être un excellent choix, car ils peuvent se concentrer les idées, augmenter la vitesse d'écriture et faciliter la lecture de leurs travaux pour les autres. Certains enfants peuvent produire des histoires ou des réponses écrites plus longues et mieux composées lorsqu'ils utilisent un clavier.

La saisie au clavier est une compétence de vie pour tous les enfants. La décision d'utiliser la technologie ou non en salle de classe doit tenir compte de plusieurs facteurs. Si l'on décide de permettre l'utilisation accrue de la technologie, il faut continuer à encourager les élèves à recourir à l'écriture manuscrite au besoin afin de conserver cette compétence .

Signes que le recours à la technologie peut être utile :

- Faible motricité fine et faible coordination motrice (difficultés à tenir un crayon, à former des lettres correctement, à poser les lettres sur la ligne d'écriture et à contrôler le crayon).
- Écriture désordonnée ou difficile à lire.
- Faible vitesse à imprimer les lettres.
- L'imprimerie nécessite un effort accru.
- Les mains se fatiguent ou sont endolories en imprimant.
- Difficulté à se concentrer pendant les activités d'écriture.

Raisons d'utiliser la technologie :

Si l'on constate l'un des facteurs ci-dessus, il pourrait être utile d'essayer d'exécuter les travaux écrits à l'aide de la technologie. La technologie peut aider un enfant à améliorer son écriture manuscrite en augmentant sa volonté de l'essayer, en augmentant le volume des travaux accomplis et en améliorant l'apparence des travaux.

Voici quelques exemples :

- Les élèves seraient plus aptes à montrer leurs connaissances.
- Les élèves seraient plus disposés à réviser leur travail lorsqu'ils n'ont pas besoin d'écrire.
- Les élèves seraient plus disposés à participer sans avoir à lutter avec la formation de lettres ou à surmonter la fatigue ou la douleur à la main.
- Les élèves seraient plus aptes à accomplir plus de travail en moins de temps.
- Les travaux sont plus faciles à lire et mieux organisés sur la page ce qui facilite la tâche du personnel enseignant au moment d'évaluer les connaissances.

Considerations:

- Il faut enseigner l'utilisation du clavier et de l'ordinateur avant que la technologie puisse réussir.
- Si les compétences de saisie au clavier sont lentes et que l'élève est plus vieux et que ses compétences verbales sont adéquates, un logiciel passant de la voix au texte pourrait s'avérer utile.
- Il existe de nombreuses options permettant d'améliorer la production et l'usage de l'ordinateur, notamment les logiciels de prédiction des mots, les numériseurs de fiches de travail, les organisateurs graphiques et les gabarits d'écriture.



Développer les compétences au clavier

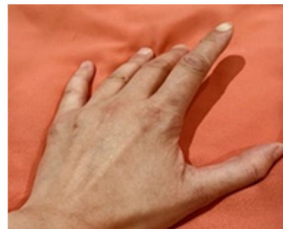
Lors de la saisie au clavier, chaque doigt est responsable de lettres/touches particulières et les doigts doivent bouger indépendamment les uns des autres. Ce mouvement contrôlé exige la coordination des petits muscles de la main et des doigts. Chez certains enfants, ceci peut présenter un grand défi. Les activités et exercices suivants sont conçus pour renforcer les aptitudes manuelles nécessaires à l'entrée au clavier.

Extension araignée :

- Placer les deux mains ensemble, les paumes et les doigts se touchent.
- Éloigner les mains l'une de l'autre en poussant la paume. Les bouts des doigts restent en contact.

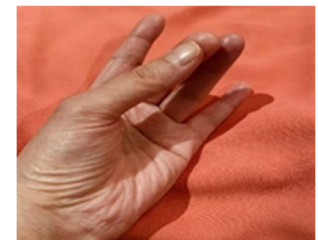
Soulèvement des doigts :

- Placer les mains à plat sur le pupitre.
- Soulever chaque doigt et maintenir la position 3 secondes.



Toucher le bout des doigts :

- Toucher le bout de chaque doigt avec le pouce.
- Toucher le bout du pouce à la base de chaque doigt.
- Répéter le mouvement ci-dessus avec l'autre main.
- Varier la vitesse de l'exercice.



Ramper comme l'araignée :

- Placer les deux mains sur le pupitre. Les paumes doivent être à plat.
- Faire « ramper » les mains sur la surface du pupitre telle une araignée.
- Bouger les deux mains ensemble ou individuellement en différentes directions.

Se pratiquer à pousser une balle ou à jouer au soccer avec les doigts, un doigt à la fois.

Pincer un rouleau de pâte à modeler sur la longueur avec le pouce et chaque doigt à tour de rôle.

Serrer des pompons, des pinces à linge, etc., et faire éclater du papier bulle avec le pouce et chaque doigt, individuellement à tour de rôle.



Children's Treatment Network

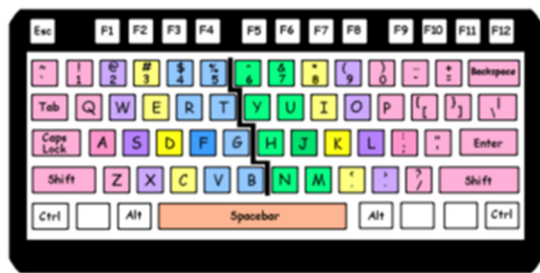
Réseau de traitement des enfants

Bâtir un avenir meilleur ensemble.

Développer les compétences au clavier

Assurer une bonne posture avant de commencer à travailler au clavier. Les deux pieds doivent reposer sur le plancher et les avant-bras sur la table, les mains prêtes. Les mains doivent rester sur le clavier plutôt que les soulever chaque fois que l'enfant appuie sur la touche.

Utiliser les deux mains en tout temps. Rappeler à l'enfant d'utiliser la main gauche sur les touches à gauche de la ligne rouge, et la main droite sur les touches à droite. Placer un cure-pipe, Wikki Stix (ficelle recouverte de cire) ou un morceau de ruban adhésif coloré de séparation au centre du clavier.



Enseigner l'emplacement des lettres et la conscience du clavier :

- Pour aider l'enfant à apprendre l'emplacement des lettres, utiliser des cartes-éclair où figurent les lettres majuscules ou de courts mots à copier.
- En faire un jeu en montrant la lettre pour que l'enfant la trouve au clavier – en veillant à ce qu'il utilise chaque main de chaque côté du clavier.
- Formuler un message secret que l'enfant peut lire une fois qu'il a trouvé toutes les lettres, ou pratiquer l'écriture de mots.
- Lorsque l'enfant connaît l'emplacement de la plupart des touches, lui couvrir les mains avec un essuie-tout ou un linge léger et lui demander de taper des mots simples sans se regarder les doigts.
- Placer un autocollant des lettres de la rangée médiane sur les ongles ou sur la rangée du clavier pour indiquer à l'élève où placer les doigts.
- Encourager l'élève à reposer le pouce sur la barre d'espace aux fins d'appuyer dessus et pour éviter de soulever et de replacer la main.



Développer les compétences au clavier

On réalise des progrès en ayant recours aux logiciels et jeux de clavier et aux stratégies favorisant l'accès plus efficace au clavier pendant l'utilisation de l'ordinateur. Prévoir du temps à l'horaire quotidien pour pratiquer la saisie au clavier, à la maison ou à l'école (10 à 15 minutes).

Logiciels et jeux de dactylographie gratuits :

Voici quelques exemples de programmes complets pour aider les enfants à apprendre à dactylographier, à maintenir la bonne forme, à accélérer la vitesse et à acquérir de bonnes habitudes au clavier. Il existe sans doute d'autres programmes peuvent aussi s'avérer utiles. Vérifier les liens pour garantir qu'ils sont encore actifs. Ce lien offre quelques logiciel pour apprendre le clavier en français <http://www.circoweb.net/spip/spip.php?article228>.

Dance Mat Typing (en anglais) http://www.bbc.co.uk/guides/z3c6tfr	<ul style="list-style-type: none">* Interactif comprend des graphiques, des sons et des personnages animés.* Offre quatre niveaux, trois volets à chaque niveau.* Plait aux utilisateurs plus jeunes
Typing Club (en anglais) https://www.typingclub.com/dactylo	<ul style="list-style-type: none">* Commencer à la rangée de base pour progresser vers les aptitudes au clavier plus avancées.* Les leçons ne sont pas chronométrées, ce qui peut être avantageux pour les élèves qui ressentent l'anxiété.* Apparence dégagée sans beaucoup de couleurs, d'animations ou d'encombrement visuel.
Typing.com (en anglais) www.typing.com	<ul style="list-style-type: none">* * Offre 45 cours dont le niveau de difficulté varie de débutant à avancé.* Comprend 8 jeux pour aider l'enfant à accélérer la vitesse au clavier.
Keyman (en anglais) https://www.typinggames.zone/keyman	<ul style="list-style-type: none">* Permet de tester les lettres et les chiffres.* Permet au joueur de choisir la direction du personnage, met à l'épreuve la prise de conscience du joueur et sa capacité de mener plusieurs tâches à la fois.
Trash Typer (en anglais) https://www.primarygames.com/arcade/virtualworlds/dinokids/games/trashtyper/	<ul style="list-style-type: none">* Permet à l'utilisateur de taper de mots.* Niveau progressif d'accélération et de difficulté.
Desert Typing Racer (en anglais) https://www.freetypinggame.net/play14.asp	<ul style="list-style-type: none">* Présente de tout, de la rangée de base aux mots en français (40 niveaux).* Trois niveaux de difficulté.
Alpha Attack (en anglais) http://www.wordgames.com/en/alpha-attack.html	<ul style="list-style-type: none">* Permet le retour aux niveaux avancés une fois complété.* Offre des niveaux de difficulté multiples.

Communiquez avec nous



www.ctnsy.ca

www.facebook.com/ChildrensTreatmentNetwork/

[@CTNKids](https://twitter.com/CTNKids)