Spécial DYS

Maîtriser le clavier sur le bout des doigts

La Méthode Mesdysdoigts

Isabelle GIROD-CHARRIERE

SOMMAIRE

1ère partie - Préambule
(A lire avant de démarrer la formation du jeune DYS)

1. Le contexte général p.5
2. La Méthode Mesdysdoigts p.6-7
3. Les atouts d'une formation personnalisée au clavier (dans la compensation des troubles DYS) p.8
4. Les supports utilisés : le matériel à prévoir p.9-10
5. L'organisation des séquences p.11
6. Les conseils pour optimiser la formation p.12-14
7. Les réponses aux questions posées fréquemment p.14

2de partie - Les 36 séquences (fiches pédagogiques)

Séquence 1 ..... p.15-18
1. Examiner la carte d'identité du clavier.
2. Etablir la fiche des « mains dessinées » (Phase préparatoire).
3. Pratiquer le « Jeu des mains ».
4. Décrire l'environnement du logiciel « TutoreDattilo ».
5. Expérimenter la rangée d'appui du clavier avec la juste relation doigté/touche.

Séquence 2 ..... p.19-20
1. Réviser les lettres étudiées sur la rangée d'appui du clavier avec le « Jeu des mains ».
2. Compléter la frappe sur la rangée d'appui du clavier.

Séquence 3 ..... p.21-22
1. Associer le rapport doigté/touche des lettres de la ligne du haut du clavier sur la fiche des « mains dessinées ».
2. Appliquer la relation doigté/touche de la ligne du haut du clavier avec l'étude du « E » et du « I » et les associer aux lettres étudiées sur la rangée d'appui.

Séquence 4 ..... p.23-24
1. S'exercer avec le « Jeu des mains » en combinant la rangée d'appui du clavier avec les lettres « E » et « I ».
2. Employer le « E » et le « I » et les associer aux lettres de la rangée d'appui.
3. Intégrer la rubrique « Entraînement & Jeu » du logiciel « TutoreDattilo ».

Séquence 5 ..... p.25-26
1. Apprécier les connaissances acquises avec le « Jeu des mains ».
2. Compléter la relation doigté/touche de la ligne du haut du clavier (« E » et « I ») Avec la rangée d'appui.
3. S'exercer avec un « Entraînement & Jeu ».

Séquence 6 ..... p.27-28
1. Distinguer le rapport doigté/touche des lettres « T » et « U » situées sur la ligne du haut du clavier.
2. Pratiquer le « T » et le « U » couplés aux lettres déjà étudiées.
3. Développer la précision et la vitesse de frappe avec un entraînement personnalisé.

Séquence 7 ..... p.29-30
1. Réviser l'ensemble des lettres étudiées avec le « Jeu des mains » (oral et écrit).
2. Compléter l'étude du « T » et du « U » et les associer aux lettres déjà étudiées.

Séquence 8 ..... p.31-32
1. Réciter la ligne du haut du clavier et déduire le rapport doigté/touche des voyelles « A » et « O ».
2. Exercer la relation doigté/touche du « A » et du « O » et les associer aux lettres déjà étudiées.
3. Développer la qualité de la frappe avec un entraînement personnalisé.

Séquence 9 ..... p.33-34
1. Répéter la ligne du haut du clavier avec la correspondance doigté/touche des voyelles « A » et « O ».
2. Utiliser la relation doigté/touche du « A » et du « O » et les associer aux lettres étudiées.
3. Tester ses connaissances avec le « Jeu des mains » à l'écrit.

Séquence 10 ..... p.35-36
1. Associer le rapport doigté/touche des lettres et des ponctuations de la ligne du bas du clavier sur la fiche des « mains dessinées ».
2. Expérimenter la relation doigté/touche du « N » et du « C ».

Séquence 11 ..... p.37-38
1. Réviser les lettres étudiées avec le « Jeu des mains ».
2. Compléter la relation doigté/touche du « N » et du « C ».
3. Choisir la rubrique « Entraînement & Jeu » avec un exercice personnalisé.

Séquence 12 ..... p.39-40
1. Réviser le rapport doigté/touche des 4 voyelles déjà étudiées sur la ligne du haut du clavier avec le « Jeu des mains ».
2. Déduire la relation doigté/touche du « P » et du « R ».
3. Manipuler le « P » et le « R ».

Séquence 13 ..... p.41-42
1. Répéter les lignes et les touches du clavier avec le « Jeu des mains ».
2. Pratiquer la relation doigté/touche du « P » et du « R ».

Séquence 14 ..... p.43-44
1. Définir la relation doigté/touche du « G » et du « H » avec le « Jeu des mains ».
2. Expérimenter la relation doigté/touche du « G » et du « H ».
3. S'exercer avec un entraînement personnalisé.

Séquence 15 ..... p.45-46
1. Epeler/Réciter les lettres du clavier.
2. Réviser avec le « Jeu des mains ».
3. S'entrainer sur la relation doigté/touche du « G » et du « H ».

Séquence 16 ..... p.47-48
1. Réinvestir la ligne du bas du clavier avec le « Jeu des mains ».
2. Trouver le rapport doigté/touche des lettres « V » et « B ».
3. Pratiquer la relation doigté/touche du « V » et du « B ».

Séquence 17 ..... p.49-50
1. Rappeler les touches de la ligne du bas du clavier et répéter le rapport doigté/touche des lettres « V » et « B » avec le « Jeu des mains ».
2. Exercer la relation doigté/touche du « V » et du « B ».

Séquence 18 ..... p.51-52
1. Distinguer la touche « é » (e accent aigu) de la touche « è » (e accent grave) sur la ligne des chiffres du clavier.
2. Associer le rapport doigté/touche du « é » et du « è » sur la fiche des « mains dessinées ».
3. Expliquer la frappe des touches qui englobent 3 caractères.
4. Expérimenter la relation doigté/touche du « é » et du « è ».

Séquence 19 ..... p.53-54
1. S'exercer avec le « Jeu des mains ».
2. Compléter la relation doigté/touche du « é » et du « è ».

Séquence 20 ..... p.55-56
1. Trouver la relation doigté/touche des lettres majuscules.
2. Pratiquer la relation doigté/touche des lettres majuscules.

Séquence 21 ..... p.57-58
1. Réviser la relation doigté-/touche des lettres étudiées avec le « Jeu des mains ».
2. Expliquer la relation doigté/touche des lettres majuscules.
3. Appliquer l'association doigté/touche des lettres majuscules.

Séquence 22 ..... p.59-60
1. Répéter/réciter la ligne du bas et du haut du clavier.
2. Différencier la relation doigté/touche du « X » et du « Y ».
3. Appliquer la relation doigté/touche du « X » et du « Y ».

Séquence 23 ..... p.61-62
1. Répéter/réciter la ligne du bas et du haut du clavier.
2. Fournir le rapport doigté/touche des dernières lettres étudiées (« Jeu des mains »).
3. Exercer l'association doigté/touche du « X » et du « Y ».
4. Pratiquer un entraînement personnalisé.

Séquence 24 ..... p.63-64
1. Réviser les touches des 3 rangées principales du clavier.
2. Distinguer le rapport doigté/touche du « W » et du « Z ».
3. Pratiquer la relation doigté/touche du « W » et du « Z ».
4. Choisir un entraînement personnalisé.

Séquence 25 ..... p.65-66
1. Désigner la relation doigté/touche des lettres étudiées avec le « Jeu des mains »
2. Compléter la relation doigté/touche du « W » et du « Z ».

Séquence 26 ..... p.67-68
1. Etablir la relation des doigts sur les 4 touches de ponctuation.
2. Expérimenter le rapport doigté/touche des ponctuations.

Séquence 27 ..... p.69-70
1. Réciter la ligne du bas du clavier et indiquer la relation des doigts sur chacune des Touches (« Jeu des mains »).
2. S'exercer sur l'ensemble des lettres du clavier y compris la frappe des ponctuations.

Séquence 28 ..... p.71-72
1. Rappeler les touches de la ligne du bas du clavier avec le « Jeu des mains ».
2. Définir la bonne relation doigté/touche du « ù » et du « à ».
3. Utiliser le « ù » et le « à ».

Séquence 29 ..... p.73-74
1. Expliquer la relation doigté/touche du « ù » et du « à » (« Jeu des mains »).
2. Pratiquer le « ù » et le « à ».
3. Expérimenter la section « Jeu » niveau Facile de la catégorie : « Entraînement & Jeu ».

Séquence 30 ..... p.75-76
1. Distinguer la relation doigté/touche des 3 caractères : c cédille « ç », apostrophe « ' » et accent circonflexe « ^ ».
2. Pratiquer ces touches en association avec celles déjà étudiées.
3. Tester ses connaissances avec un « Entraînement & Jeu » : Jeu Niveau Moyen.

Séquence 31 ..... p.77-78
1. Réviser les touches du clavier avec le « Jeu des mains ».
2. Compléter l'étude du c cédille « ç », de l'apostrophe « ' » et de l'accent circonflexe « ^ ».

Séquence 32 ..... p.79-80
1. Définir la relation doigté/touche des signes typographiques.
2. Pratiquer les signes typographiques combinées aux touches étudiées.

Séquence 33 ..... p.81-82
1. Rappeler la correspondance doigté/touche des signes typographiques étudiés (« Jeu des mains »).
2. Associer le rapport doigté/touche de nouveaux signes typographiques.
3. Anticiper l'étude de la rangée des chiffres/du pavé numérique.
4. Exercer l'ensemble des touches étudiées.

Séquence 34 ..... p.83-84
1. Décrire la relation doigté/touche de la rangée des chiffres.
2. Reproduire le schéma de la rangée des chiffres.
3. Exercer la frappe des chiffres associés aux touches étudiées.

Séquence 34B (alternative) p.85-86
1. Décrire la relation doigté/touche du pavé numérique.
2. Exercer la frappe des chiffres associés aux touches étudiées.

Séquence 35 ..... p.87-88
1. Répéter l'ensemble des touches du clavier avec le « Jeu des mains ».
2. Pratiquer les chiffres couplés aux touches du clavier.

Séquence 36 ..... p.89-90
1. Répéter la relation doigté/touche des chiffres.
2. Pratiquer l'ensemble du clavier et taper sans retenue.
3. Tester les compétences finales avec un « Entraînement & Jeu » : Jeu niveau « Difficile ».

3ème partie – Annexe

Annexe 1 : Carte d'identité du clavier p.91-93
Annexe 2 : Fiche de suivi du « Jeu des mains » p.94
Annexe 3 : Fiche de suivi des résultats des leçons du logiciel « TutoreDattilo » et de la partie évaluative des séquences p.95-97
Annexe 4 : Fiche de suivi de la rubrique « Entraînement et Jeu » p.98-99
Annexe 5 : Rangée des chiffres : Remarques et explications..... p.100-102

Copyright © Mesdysdoigts - Isabelle GIROD-CHARRIERE 09/2023 103

Maîtriser le clavier sur le bout de doigts - Spécial DYS

Préambule (A lire avant de démarrer la formation du jeune DYS)

**Les termes employés comme « jeune(s) », « enfant(s) » s'entendent au féminin comme au masculin.*
**Le Terme « stagiaire » désigne le jeune DYS qui va se former à l'apprentissage du clavier.*
**Le Terme « formateur » désigne l'adulte désireux d'accompagner le jeune DYS à l'apprentissage du clavier.*

1. Le contexte général

Les troubles spécifiques du langage et des apprentissages (TSLA) sont des troubles cognitifs spécifiques, sans déficience intellectuelle globale, affectant le développement de l'enfant. Ils sont regroupés en différentes catégories : dyslexie, dyspraxie, dysphasie, ainsi que certaines manifestations induites de ses troubles comme la dyscalculie, la dysgraphie ou la dysorthographie. Les troubles mnésiques, de l'attention et du comportement font aussi partie de cet ensemble.

Ces troubles, appelés communément « DYS » sont spécifiques et durables et constituent une déficience tout au long de la vie des personnes concernées. Ils ont des répercussions sur la vie quotidienne des enfants, sur leurs apprentissages scolaires mais aussi, plus tard et souvent, sur la vie professionnelle et sociale.

La Haute Autorité de la Santé a établi une prévalence de 6 à 8 % des enfants par catégorie d'âge, porteurs de troubles TSLA, soit une moyenne de 3 enfants par classe.

Même si de nombreuses avancées et dispositions continuent à favoriser l'inclusion scolaire des jeunes DYS, chacun des acteurs met en exergue, le parcours du combattant pour les familles au quotidien et pour les jeunes DYS, au sein de leur scolarité.

Encore souvent méconnus, ces troubles, souvent invisibles, sont autant d'empreintes et de souffrances pour les familles et pour les jeunes DYS, encore trop fréquemment stigmatisés et incompris.

Si certains professionnels des milieux éducatifs et de santé sont mieux formés, la connaissance des troubles DYS reste insuffisante, les aménagements nécessaires, les dispositifs au sein de la scolarité comme leur mise en application sont, selon les régions et les établissements, encore très hétérogènes.

De nombreuses associations et familles soulignent également le constat sur la pénurie d'ergothérapeute, sur les délais d'attente alarmants au niveau national et départemental. Il y a un vrai déséquilibre entre l'offre et la demande.

Que deviennent les enfants ? Que de temps perdu pour eux… Que de souffrances…

Par conséquent, de nombreuses actions restent encore à mener, de la compréhension des troubles à l'amélioration de l'accompagnement.

Dans ce contexte, il est donc essentiel d'apporter des réponses de proximité.

2. Le contexte : La Méthode Mesdysdoigts

Depuis plus de 30 ans au service des jeunes DYS, des familles et des professionnels qui les accompagnent, en qualité de Directrice du Centre de Pédagogie Informatique Mesdysdoigts et de formatrice en Pédagogie Informatique DYS, soutenir la cause des DYS reste ma priorité.

La Méthode Mesdysdoigts : « Maîtriser le clavier sur le bout des doigts - Spécial DYS » est le fruit d'observations, de réflexions et de véritables rencontres nourries auprès de jeunes dyslexiques, dysorthographiques, dysgraphiques, dyspraxiques, dysphasiques et TDA(H) et plus particulièrement, dans le cadre des séances de pédagogie informatique DYS, dispensées.

Par ses qualités d'adaptabilité bien reconnues, l'ordinateur est devenu un des meilleurs moyens pour contourner les difficultés scolaires par une évidente facilitation motrice et une aide à l'intégration des données. Un effet bénéfique qui dynamise les DYS et les réconcilie bien souvent avec les apprentissages. Il les rend plus actifs, plus coopératifs et plus entreprenants : acteurs d'une part de leurs apprentissages, ils construisent une majeure partie de leurs connaissances par l'expérimentation. Ils savent aussi qu'ils peuvent se tromper et recommencer, que l'erreur ou l'omission n'est pas sanctionnée mais représentée comme une simple indication dans la résolution d'une tâche à accomplir.

Ainsi, l'usage maîtrisé du clavier facilite leur travail à de nombreux égards et leur permet de poursuivre leurs études dans de bien meilleures conditions car il leur permet d'exercer leurs compétences sans ce trouble qui freine ou bloque l'accès à des aptitudes pourtant bien présentes !

Dans la compensation des troubles DYS et notamment quand l'ordinateur est préconisé au quotidien et/ou au sein de la scolarité, la maîtrise du clavier représente un des socles premiers à acquérir.

En effet, une fois débarrassés des contraintes liées aux manipulations et notamment à celles du clavier, les jeunes DYS se mobilisent davantage sur un contenu -ils ne dépensent plus toute leur énergie sur un plan graphique- dépassent les problèmes liés au papier et au crayon et donnent un véritable sens à leur travail. De plus et d'une façon générale, l'intégration de l'ordinateur dans le milieu scolaire est mieux acceptée quand l'autonomie de son utilisateur y est associée.

La Méthode Mesdysdoigts : « Maîtriser le clavier sur le bout des doigts- Spécial DYS » simple d'accès, pratique, ludique et progressive permet donc aux jeunes DYS de développer leurs compétences et de devenir autonome sur ce versant. Basée sur un processus combinatoire du langage et de l'expérimentation, elle respecte l'âge, le rythme, les compétences et les difficultés de chacun.

Encouragée par les résultats probants obtenus, je me permets de louer ici les capacités performantes de l'outil -en complément d'un accompagnement humain, bien sûr- quand il se met au service de la compensation du handicap et de ses diverses répercussions.

Si l'ordinateur révèle une certaine puissance dans la médiation, je suis convaincue du rôle déterminant du « formateur » qui guide, encourage et rassure le jeune DYS dans l'approche du clavier, dans le développement de ses compétences, de ses automatismes, et à terme, dans son autonomie informatique.

En effet, l'expérience prouve qu'une formation réussie, relève du partenariat cheminant par la relation formateur/DYS dont la place est essentielle par sa pédagogie. Le formateur se doit d'être un médiateur attentif qui ouvre de multiples perspectives au jeune DYS et le soutient grâce à un accompagnement adapté.

Chaque jeune DYS est unique et doit aussi se sentir porter par un climat de compréhension et de confiance.

Axées principalement sur un versant pédagogique, les 36 séquences guidées de cette méthode, fournissent des réponses concrètes, privilégiant l'articulation entre la formation et l'outil car il s'agit d'apprendre à enseigner avec facilité le clavier au jeune DYS.

Le jeune DYS, plus que les autres, a besoin de votre appui, a besoin de parler pour dire ce qu'il ressent, ce qu'il perçoit, pour penser et comprendre ce qu'il fait. Consécutivement, il a besoin d'un vaste champ d'application favorisant l'assimilation des données et enfin, il a un besoin évident de temps.

Je tiens à souligner l'admirable volonté et la puissante détermination de mes jeunes DYS vifs d'esprit, curieux et créatifs, qui se démènent par rapport à leur dysfonctionnement. De leur remarquable assiduité dans leur parcours informatique pour maîtriser l'outil. Reliés à leur formation par le fil conducteur de l'espoir, ils sont tout à fait conscients des bénéfices récoltés : contournement du trouble, mise en valeur de leur potentiel, meilleure intégration scolaire et sociale.

Au cœur de ces bienfaits, combien de fois la chance m'a-t-elle été donnée de sentir le bien-être retrouvé de ces jeunes souvent en situation d'évitement, de démotivation et d'échec qui, grâce à l'intégration progressive de l'outil informatique dans leur scolarité ont retrouvé leur sourire, leur place et leur équilibre !

Partager le miroir de mon expérience, c'est donc pour moi la fabuleuse opportunité de donner à un plus grand nombre de jeunes DYS les moyens d'optimiser leurs apprentissages, leur devenir scolaire, leur avenir professionnel et personnel.

Vous l'aurez bien compris, la vocation de cet ouvrage « Maîtriser le clavier sur le bout des doigts - Spécial DYS » est de vous proposer les clés pour guider votre « stagiaire » tout au long de ses découvertes, à l'image d'un parcours intégratif.

Quand on voyage vers un objectif, il est très important de prêter attention au chemin. C'est toujours le chemin qui nous enseigne la meilleure façon d'y parvenir, et il nous enrichit à mesure que nous le parcourons. [Paulo Coelho]

3. Les atouts d'une formation personnalisée au clavier dans la compensation des troubles DYS

Ils sont multiples et vont permettre au jeune DYS :

- De découvrir et de comprendre le clavier dans un cadre constructif, adapté à son âge, à son rythme, à ses besoins et à ses « dysfférences ».

- De s'initier à une technique de frappe qui simplifie le repérage, grâce à un clavier virtuel de couleur représenté à l'écran et à de nombreuses commandes paramétrables.

- De développer une bonne logique dans le positionnement des touches et économiser à terme, les manipulations.

- D'acquérir une méthode de travail par l'application de nombreux exercices progressifs en abordant la séquentialité, le rythme, la logique et l'alternative.

- De consolider les acquis, de réinvestir ses connaissances, de créer des passerelles entre les différentes activités proposées.

- D'assimiler des connaissances en combinant le langage et l'expérimentation par la représentation visuelle et gestuelle des différentes notions pour les percevoir plus aisément.

- De s'entraîner régulièrement jusqu'à maîtriser la frappe au clavier pour réduire la fatigue, gagner du temps et écrire plus proprement !

- D'acquérir la qualité de la frappe pour susciter l'envie de saisir sans contrainte.

- De développer ses qualités personnelles et son autonomie en améliorant la confiance en soi (développer son attention, exercer sa mémoire, la solliciter en privilégiant l'analogie et la (ré)évocation, stocker et restituer des informations).

- De s'investir naturellement dans les différentes activités complémentaires proposées.

- De mobiliser ses capacités.

- De s'organiser avec la prise adéquate de repères spatiaux et de bénéficier d'outils aide-mémoire.

- De dédramatiser ses erreurs.

- D'apprendre à s'auto évaluer.

- De retrouver un certain plaisir dans les apprentissages comme dans leur réalisation.

4. Les supports utilisés : Le matériel à prévoir

- **Un ordinateur de bureau ou un ordinateur portable** avec l'environnement Windows.

- **Le dactylogiciel « TutoreDattilo ».**

Le logiciel gratuit que j'ai choisi est utilisé depuis de nombreuses années par mes stagiaires (+2000 jeunes formés). Il fait ses preuves et remporte l'unanimité par rapport à d'autres dactylogiciels précédemment exploités.

Dans un cadre ludique et coloré, simple d'accès, ce dactylogiciel offre une méthode d'apprentissage complète, très progressive et bien structurée, riche de petites commandes visuelles et auditives personnalisables, s'ajustant aux aptitudes/préférences de chacun.

C'est une aide véritable à la mémorisation des touches et le réflecteur des bonnes habitudes à adopter pour acquérir un rapport doigté/touche impeccable et éviter de regarder le clavier,

Pour obtenir la version française gratuite et à jour du logiciel, il faut la télécharger sur le site officiel. Cela ne prend que 2 minutes !

1. A partir du Bureau, lancez votre navigateur Internet et tapez l'adresse suivante :

http://www.tutoredattilo.it/tutoredattilo-7.html

2. En haut et à droite de la page affichée, cliquez sur le Menu (de couleur blanche) et choisissez : TutoreDattilo 7.

3. En bas de la nouvelle page qui s'affiche, **choisissez** :

4. Le téléchargement démarre. En principe, vous pouvez suivre sa progression en bas et à gauche de l'écran.

5. Cliquez sur la petite flèche située à droite du bouton de téléchargement et choisissez « Ouvrir ».

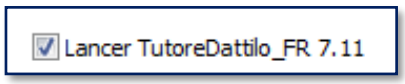
6. Cliquez ensuite sur le bouton « Exécuter ».

7. Sur la fenêtre de bienvenue, cliquez sur le bouton « Suivant » pour démarrer la phase d'installation.

8. Cliquez sur le bouton « J'accepte » pour adhérer au contrat de licence.

9. Sur la fenêtre du choix du dossier d'installation, cliquez aussitôt sur le bouton « Installer ». Une fois l'installation terminée, cliquez sur le bouton « Suivant ».

10. Enfin, selon vos préférences, décochez ou non la case située devant « Lancer TutoreDattilo_FR 7.11 ».



11. Dans tous les cas, cliquez sur le bouton « Fermer ».

L'icône, liée au logiciel est créée automatiquement sur le Bureau pour faciliter son ouverture.

Dans le fonctionnement standard du logiciel, au lancement d'une leçon, sont présentés l'un après l'autre, 3 niveaux de 5 « phrases ». Chacune est composée des caractères à l'étude puis, progressivement, de syllabes, de mots et de phrases avec un sens accompli.

Afin d'acquérir le bon doigté, chaque groupe d'exercices est consacré intégralement aux touches étudiées.

L'affichage et l'enregistrement des résultats permettent un suivi en temps réel de la progression.

L'adoption de ce logiciel est aussi motivée par le fait qu'aucune forme de pénalité n'est prévue au niveau du score obtenu par rapport aux fautes de frappe, ce qui met en évidence les points forts du jeune sur lesquels il va bâtir sa progression.

En complément des leçons du dactylogiciel, la rubrique « Entraînement & jeu » joint l'utile à l'agréable pour que le jeune puisse s'exercer de façon ludique : des modules croissants en difficultés permettent d'éprouver sa réactivité, de tester sa vitesse, de la faire progresser et de peaufiner la justesse de sa frappe. Le versant des jeux est souvent apprécié pour le défi personnel qu'il inspire : le meilleur résultat obtenu conservé en mémoire est un repère stimulant qui incite progressivement au dépassement.

- **Un porte-vue** pour ranger méthodiquement le travail réalisé durant les séances.

- **3 fiches de suivi** de votre stagiaire sont proposées à l'annexe et seront à compléter au fil de sa formation. Elles sont intitulées :

  1. Fiche de suivi du « Jeu des mains ».
  2. Fiche de suivi des résultats des leçons du logiciel « TutoreDattilo » et de la partie évaluative des séquences.
  3. Fiche de suivi de la rubrique « Entraînement & Jeu » du logiciel « TutoreDattilo ».

Ces fiches permettent d'assurer la progression de votre stagiaire, de noter des résultats, de les mettre en relation et d'intégrer des commentaires. Elles sont à imprimer et à classer dans le porte-vue de votre stagiaire lors la première séance de travail.
Cette organisation évite aussi les feuilles volantes qui s'égarent facilement…

- **Un cahier de brouillon** toujours utile pour réaliser les évaluations écrites sur les touches du clavier et noter l'entraînement indispensable à suivre entre deux séances.

- **Une trousse** avec un stylo et quelques crayons ou feutres de couleurs pour la réalisation manuelle de supports/repères.

5. L'organisation des séquences

36 séquences guidées et progressives composent l'ouvrage. Elles se déclinent sous la forme de fiches. Seule la 1ère séquence comporte une double fiche car les explications fournies au démarrage sont plus importantes.

Les séquences étant évolutives, j'insiste sur le fait qu'il est nécessaire de respecter scrupuleusement leur ordre dans la formation. A son issue, vous pourrez revenir indépendamment sur une séquence ou sur un point à revoir ou approfondir.

Chacune des séquences numérotées de l'ouvrage, regroupe :

1) Ses objectifs pédagogiques, clairement identifiés.
2) Une grille évaluative à compléter à l'issue de la séance de travail.
3) L'entraînement maison préconisé, à suivre par votre stagiaire entre deux séances.
4) La structure et le contenu de la séance du jour avec les différentes activités développées à pratiquer avec votre stagiaire.

Chaque séquence se compose de 2 à 3 activités ciblées et complémentaires avec la mise en relation directe et constante des notions travaillées et des nouvelles notions à l'étude. Parmi elles :

1) Le « Jeu des mains » Mesdysdoigts pour développer et renforcer la relation doigté/touche sur le clavier.
2) Le logiciel « TutoreDattilo » pour s'entrainer sur le clavier et acquérir les bons automatismes de frappe.
3) La rubrique « Entraînement & Jeu » du logiciel « TutoreDattilo » pour joindre l'utile à l'agréable, acquérir une meilleure perception des touches et tester ses compétences.

Chaque séquence est composée d'une phase de langage qui implique et engage directement l'adulte formateur puisque c'est vous qui allez introduire auprès du jeune DYS, les nouvelles notions abordées.

Cette phase de langage est précédée du symbole : 🗣

La phase d'expérimentation, quant à elle, sollicite votre stagiaire dans une application simultanée. Elle le pilote tout au long des manipulations successives qu'il va effectuer, guidé par votre regard attentif.

Cette phase d'expérimentation est précédée du symbole : ☞

Issus de l'expérience, des conseils se fondent aux différentes séquences pour vous accompagner en situation réelle dans le cadre de votre transfert de compétences ainsi que pour votre stagiaire, en situation de frappe.

Les conseils sont précédés du symbole :

6. Les conseils pour optimiser la formation

➢ Respectez l'ordre des séquences, je me répète mais c'est d'une importance capitale pour maximiser les apprentissages et la progression de votre stagiaire.

➢ Pensez à anticiper la préparation d'une séquence avant de l'aborder avec votre stagiaire. Prévoyez de la lire, de l'imprimer (si vous le souhaitez), de l'expérimenter afin de vous imprégner des nouvelles notions avant de les lui transmettre.

➢ Créer un climat convivial d'échanges sécurisants.

➢ Adaptez le temps de la séance en fonction de l'âge et des compétences de votre stagiaire, tenez compte de chaque situation individuelle. Il est fréquent d'observer qu'au fils du temps les séances se prolongent naturellement en fonction des qualités développées et du degré d'investissement du stagiaire. Par la pratique, il va assimiler naturellement différentes notions, structurer son savoir et augmenter son champ d'expérimentation en associant intérêt et plaisir.

➢ Fixez ensemble un planning relatif au jour et à l'heure de la séance hebdomadaire de travail. Respectez-le au maximum car la régularité est aussi un gage de réussite. Les progrès supposent également un travail méthodique et consciencieux.
Exceptionnellement, reportez une séance si le besoin s'en fait ressentir (fatigue, stress, surmenage ou pour toute autre raison justifiée). Travaillez en fonction d'un contexte.

➢ Tenez compte de l'âge, du rythme et de la personnalité de votre stagiaire. Confirmez-lui que vous connaissez bien ses troubles et que vous êtes là, à ses côtés, pour l'aider à les dépasser. Restez attentif à ses besoins, à ses réflexions et évitez toute pression !

➢ Accordez-lui du temps et des pauses. Au besoin, fractionnez une leçon ou réduisez la quantité des exercices proposés. Vérifiez aussi régulièrement son installation devant l'ordinateur car le décalage des doigts vient souvent de la posture même du clavier devant lui.

Installez confortablement votre stagiaire dans une pièce éclairée, sans reflet direct sur l'écran et bien entendu, calme pour éviter toute sollicitation. En effet, pour privilégier la capacité d'attention, évitez un emplacement à côté d'une fenêtre ou d'une porte. Le plan de travail doit être suffisamment spacieux pour accueillir des accessoires bien utiles en séances : porte-vue, cahier de brouillon…

Assis sur un siège réglable en hauteur et inclinable (les yeux au niveau du haut de l'écran), le dos est bien droit, appuyé au dossier. Les avant-bras et les bras forment un angle droit à la même hauteur que le clavier. Respectez la distance des yeux et de l'écran (entre 50 et 70 cm).

➢ Ritualisez la séance hebdomadaire : accompagnez votre stagiaire dans son organisation avec l'ouverture systématique du porte-vue et/ou du cahier de brouillon sur le dernier travail effectué. Aidez-le à classer ses documents de façon chronologique pour développer ses points de repère spatio-temporels.

➢ Appuyez la première partie des apprentissages sur l'expression orale : les informations auditives ont d'abord besoin de la parole pour gagner la conscience du jeune.
➢ Explicitez les consignes, privilégiez-les courtes, l'une après l'autre. Au besoin, faites-les lui reformuler pour qu'il puisse mettre ses propres mots sur ce qu'il comprend et perçoit.
Encouragez-le dans sa phase d'expérimentation : s'il est un peu hésitant, soutenez-le et secondez-le en l'accompagnant dans ses manipulations.

Rappel : ce graphisme « 🗣 » vous symbolise dans la phase de langage et vous invite à présenter, orienter et transmettre oralement les notions abordées.

Les termes rencontrés dans la méthode, comme : « lisez/faites lire », « récitez/faites réciter », etc. vous permettent de travailler en fonction d'un contexte et des compétences de votre stagiaire : c'est vous qui lisez, récitez, etc. pour l'aider et le soulager dans son travail ou bien vous le sollicitez davantage et vous le « faites lire » et/ou vous le « faites réciter ».

Le symbole « ☞ » marque le début d'une phase d'expérimentation pour votre stagiaire. C'est lui qui va effectuer les manipulations, soutenu par les indications que vous décrivez et que vous conduisez.

➢ Mettez en relation les anciennes et les nouvelles notions. Réinvestissez-les en établissant des passerelles entre les séquences. Le « Jeu des mains » permet de répondre à cet objectif.

➢ Encouragez votre stagiaire à parler en tapant afin qu'il puisse « scénariser » ce qu'il fait. Faites-lui épeler des mots pour le faire progresser et lui permettre de les intégrer. Encouragez la lecture murmurée surtout dans les exercices des gammes du « TutoreDattilo ». Pour certains, évitez l'angoisse liée à la lecture silencieuse.

➢ Faites-lui assimiler naturellement le vocabulaire informatique intégré dans les séquences.

➢ Proposez un entraînement maison régulier entre deux séances. Pour approfondir les notions apprises et consolider les apprentissages, notamment sur le « TutoreDattilo », à minima, un entraînement hebdomadaire est préconisé. Décrivez-lui oralement le travail à suivre et au besoin aidez-le à l'écrire sur son cahier de brouillon.
Plus la pratique est assidue, plus le placement des doigts s'automatise.
L'entraînement peut être étendu en fonction des motivations de votre stagiaire. Toutefois, pensez à adapter le travail maison sans le surcharger.

➢ Ne vous formalisez pas, si votre stagiaire ne mémorise pas toutes les nouvelles données dans le temps de la séance. Laissez-le s'adapter, cultiver et mûrir ses nouvelles connaissances. En fonction de ses compétences, accordez un délai suffisant pour échelonner son apprentissage.

➢ Restez conscient du caractère fluctuant des résultats.

Pratiquez l'évaluation continue, formative et formatrice qui rend le jeune DYS acteur de ses apprentissages en favorisant son implication, son autoévaluation et en gratifiant ses progrès.
Elle véhicule aussi l'adaptation de l'enseignement en vous permettant d'adopter une posture réflexive, et si besoin, de modifier votre approche. Présente dans chacune des fiches, elle se base sur différents éléments : attitude, échanges, notions étudiées, exercices suivis…
Ainsi, le jeune DYS s'investit pleinement en donnant du sens à sa formation. Il parvient à se mettre au travail, à se concentrer plus facilement et rapidement. Il sait qu'il peut se tromper et recommencer pour atteindre son objectif. Il perçoit et ressent sa progression : il est capable

d'identifier ses points forts et ses points faibles. Il est porté par l'acquisition de ses nouvelles connaissances : il se prouve ainsi qu'il peut réussir.
Sa motivation se renforce et les résultats positifs induits sont de puissants vecteurs pour retrouver et/ou renforcer sa confiance en lui.

Encouragez TOUJOURS votre stagiaire, motivez-le et rassurez-le fréquemment.
Cherchez ses bons passages, félicitez ses efforts et valorisez ses réussites !

7. Les réponses aux questions posées fréquemment

➢ A quel âge le jeune peut-il commencer sa formation au clavier ?

L'expérience montre que l'on peut démarrer à tout moment mais qu'il est préférable d'anticiper une situation plutôt que de se sentir démuni face à un certain degré d'urgence. La période favorable est le primaire, à partir du niveau CE2 (dans la mesure où le trouble est repéré et diagnostiqué). Logiquement, l'enfant a bien commencé son entrée en lecture. L'association des apprentissages scolaires et informatiques est vécue de pair et de façon très naturelle. Le jeune se tourne volontairement vers l'ordinateur, représentation souvent ludique pour lui.

➢ Quelle va être la durée de sa formation ?

C'est souvent la question qui m'est posée avant même de démarrer une formation. Sûrement pas trois jours, comme il m'a été donné d'entendre ! C'est un travail de fond. La durée est dépendante de nombreux facteurs comme l'âge, le rythme, le niveau de compétences de base, les difficultés, la régularité dans le travail et l'implication du stagiaire tout au long de sa formation. Je ne peux m'engager à vous donner une réponse établie, chaque jeune DYS étant différent.

Toutefois, issus de mon expérience professionnelle et à titre indicatif, voici les constats relevés :

Du CE2 au CM2 : Une à deux années de formation sont requises pour acquérir une autonomie satisfaisante sur le clavier.

A partir du collège : Une petite année de formation est prometteuse pour intégrer progressivement l'outil dans le quotidien et/ou mettre en place des mesures concrètes au sein de l'établissement.

Pour les lycéens (bien impliqués dans leur formation) : 6 mois de formation est une moyenne.

➢ Quelles sont les connaissances informatiques requises au départ ?

Pour le jeune ? Aucune. Son approche est souvent intuitive et sa curiosité naturelle. C'est un bon début !

Pour le formateur ? (Vous !) Des connaissances informatiques basiques car dans cet ouvrage, chaque notion est expliquée simplement, pas à pas.

➢ Si le jeune a déjà « tapoté » sur un clavier sans pour autant taper à dix doigts ?

Il faut impérativement reprendre toutes les leçons du logiciel « TutoreDattilo » car en dactylographie, la limite entre les bonnes et les mauvaises habitudes est très perceptible. Il est indispensable de récupérer le placement correct des doigts sur le clavier afin de développer les bons automatismes.

Séquence 1 : Le clavier sur le bout des doigts – Spécial DYS			
Objectifs Pédagogiques 1. Examiner la carte d'identité du clavier. 2. Etablir la fiche des « mains dessinées » (Phase préparatoire). 3. Pratiquer le « Jeu des mains ». 4. Décrire l'environnement du logiciel « TutoreDattilo ». 5. Expérimenter la rangée d'appui du clavier avec la juste relation doigté/touche.			
Leçon 1A (TutoreDattilo) **QSDF(G) pour la main gauche et (H)JKLM pour la main droite**			
Evaluation **Date de réalisation de la Séquence 1 :** **Attitude/Progression du jeune DYS**			
1	**Carte d'identité du clavier** : Sait-il distinguer ses différentes parties et indiquer la fonction des touches principales ?	oui	non
2	**Fiche des mains dessinées** : A-t-il dessiné/complété cette fiche avec les lettres de la rangée d'appui ?	oui	non
3	**Jeu des mains** : A-t-il fourni un maximum de réponses justes ?	oui	non
4	**Logiciel TutoreDattilo** : S'est-il familiarisé naturellement avec son environnement ?	oui	non
5	**Logiciel TutoreDattilo** : A-t-il réalisé les 3 niveaux de la leçon 1A ?	oui	non
6	**Logiciel TutoreDattilo** : Les doigts commencent-ils à prendre leurs repères, sont-ils bien placés sur la rangée d'appui à l'issue de la réalisation de cette leçon 1A ?	oui	non
7	D'une façon générale, a-t-il bien écouté et suivi les conseils et consignes donnés ?	oui	non
Afin de poursuivre sa progression de façon optimale, votre stagiaire doit obtenir 7 « oui » et à minima, 5.			
Entraînement maison supplémentaire préconisé entre 2 séances			
Rythme	**Leçon du TutoreDattilo**		
Une fois/semaine	**Leçon 1A**		

1. Examiner la carte d'identité du clavier

🗣 Pour commencer cette 1ère séance, proposez à votre stagiaire d'observer la carte d'identité du clavier, disponible à l'Annexe 1 (p.91-93). Ensemble, identifiez les différentes parties du clavier (pavé alphanumérique, directionnel, numérique…) et distinguez les fonctions des touches principales (Entrée, retour, Maj…).

Cette annexe imprimée et rangée dans le porte-vue de votre stagiaire représente un excellent support pour assimiler progressivement les différentes fonctions des touches du clavier. En fonction de l'âge et des connaissances de base de votre stagiaire, cette étude pourra être suivie et approfondie au fil des séances.

2. Etablir la fiche des « mains dessinées » (Phase préparatoire)

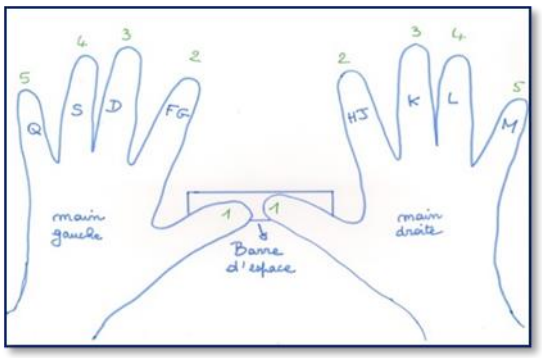
🗣 Une fois ce 1er tour d'horizon terminé, expliquez à votre stagiaire les atouts liés à réalisation de la fiche des « mains dessinées » : facilitation du repérage et de la mémorisation des touches du clavier, simplification de la juste association doigté/touche avec la numérotation des doigts.

Pour démarrer l'étude du clavier, c'est la rangée d'appui (ligne de base ou ligne centrale) du clavier qui est concernée.

☞ Avec un feutre ou un stylo, dessinez le contour des 2 mains sur une feuille blanche en l'inclinant horizontalement.

Selon les besoins de votre stagiaire, participez au tracé de ses deux mains, doigts bien à plat et écartés.

☞ Distinguez la main gauche de la main droite puis sur chaque doigt dessiné, écrivez au crayon ou au stylo, les lettres correspondantes à la ligne d'appui du clavier en partant de la gauche et en suivant le modèle ci-contre.
Pour simplifier l'association doigté/touche, complétez cette fiche en écrivant la numérotation des doigts : les pouces portent le n°1, les index, le n°2, les majeurs, le n°3, les annulaires, le n°4 et les auriculaires, le n°5.



🗣 Précisez que chaque doigt s'occupe d'une touche bien précise, que l'index de chaque main gère deux lettres comme le « F » et le « G » pour la main gauche, le « H » et le « J » pour la main droite et que ce sont les pouces qui épousent la barre d'espace.

Touches/Lettres	Doigt concerné	Main concernée
Q	Auriculaire (doigt numéroté 5)	Gauche
S	Annulaire (doigt numéroté 4)	
D	Majeur (doigt numéroté 3)	
F - G	Index (doigt numéroté 2)	
H - J	Index (doigt numéroté 2)	Droite
K	Majeur (doigt numéroté 3)	
L	Annulaire (doigt numéroté 4)	
M	Auriculaire (doigt numéroté 5)	

Afin de faciliter le repérage dans la position de base, montrez que les touches « F » et « J » sont munies d'un petit relief !

3. Pratiquez le « Jeu des mains »

🗣 Faites lire à votre stagiaire la totalité des lettres de la ligne d'appui du clavier en partant de la gauche : « Q-S-D-F-G – H-J-K-L-M ». Incitez-le à les répéter en rythme, plusieurs fois.
Ensuite et pour favoriser l'association doigté/touche de la rangée d'appui, exercez votre stagiaire.

Par exemple, posez-lui les questions suivantes :

Quel doigt et quelle main s'occupent de la lettre « J » ? Le deuxième doigt de la main droite est la bonne réponse.
Et la lettre « S » ? C'est le quatrième doigt de la main gauche, etc.
Bien entendu et pour cette 1ère approche, votre stagiaire peut s'aider de sa fiche des « mains dessinées » pour fournir ses réponses et/ou s'aider du clavier physique en positionnant correctement ses doigts sur la rangée d'appui.

Si la réponse à la question posée est erronée, demandez à votre stagiaire de (re)placer ses doigts sur le clavier. Cette démarche sera d'autant plus efficace si c'est lui qui rectifie son erreur !
En fonction des soucis de latéralisation constatés, il peut être utile de rappeler régulièrement la numérotation des doigts (les pouces portent toujours le numéro 1, les index, le numéro 2, etc.) et de proposer des astuces pour différencier la main droite de la main gauche (main dominante : qui tient le stylo, qui porte la montre…).

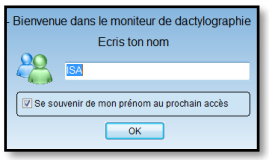
Pour assurer le suivi de votre stagiaire, notez les touches acquises et/ou à réviser lors de cette activité, sur la **fiche de suivi du « Jeu des Mains »** disponible à l'Annexe 2 (p. 94), Cette fiche imprimée est à classer dans le porte-vue de votre stagiaire.

4. Décrire l'environnement du logiciel : « TutoreDattilo »

🗣 Accompagnez votre stagiaire dans la découverte du logiciel « TutoreDattilo ».

☞ Lancez le logiciel « TutoreDattilo » en double-cliquant sur son icône (Bureau).

☞ Sur la boîte de dialogue de bienvenue, tapez votre prénom à l'aide du clavier puis cochez la case située devant : « *Se souvenir de mon prénom au prochain accès* ». Ainsi à chaque ouverture du logiciel, le prénom initialement inscrit s'affichera automatiquement, évitant ainsi de le ressaisir. Pour confirmer, cliquez sur le bouton « OK ».



☞ Avant d'entamer la leçon du jour, commencez par découvrir l'écran principal du logiciel.

Remarquez que le mode débutant est coché par défaut : ce qui veut dire qu'il est proposé machinalement au démarrage.

☞ Afin d'optimiser les conditions d'apprentissage du clavier, testez/activez les options à votre disposition :

Cliquez sur l'icône du -son- représentée par la représentation graphique d'une petite cloche pour une aide au rythme pendant la frappe
Pressez l'icône de la -petite main- pour distinguer parmi les différentes couleurs affichées, le bon doigté associé à la touche à taper.

Appuyez sur l'icône représentée par -des lunettes- pour mettre en évidence les touches à presser pendant la durée de l'exercice. Astucieux pour laisser le regard fixé à l'écran !
Enfin, cliquez sur l'icône en forme de -goutte- pour personnaliser la couleur de l'environnement du logiciel et l'adapter à vos besoins/préférences.

5. Expérimenter la rangée d'appui du clavier avec la juste relation doigté/touche

🗣 Avant de lancer la première leçon du « TutoreDattilo », indiquez à votre stagiaire que ses doigts doivent être bien positionnés et légèrement recourbés comme « des petits ponts » ; ils recouvrent les touches de la rangée d'appui. Les poignets sont posés sur le bord du clavier. Les doigts effectuent une gymnastique (lente) souple et régulière, ils restent en contact avec les touches.

Pour trouver la touche concernée, votre stagiaire va développer de bonnes habitudes de frappe en évitant au maximum de regarder le clavier physique. En ce sens, le regard va se porter naturellement sur le clavier visuel affiché à l'écran et il associera mentalement le doigt à la touche qui lui correspond.
S'il en éprouve le besoin, il peut murmurer chaque lettre pour anticiper l'exécution de sa frappe.

☞ Cliquez sur la case à cocher située devant « Cours de dactylo » : la première leçon 001A_QSDF_JKLM s'affiche automatiquement.

☞ Appuyez sur la touche « Entrée » du clavier pour commencer la leçon et reproduisez les caractères inscrits à l'écran.
En cas d'erreur, la touche se couvre ponctuellement d'une croix blanche sur un fond rouge : corrigez-la en tapant aussitôt sur la touche concernée.

☞ A la fin de chaque tableau et pour passer au suivant, appuyez sur la touche « Entrée » du clavier en déplaçant ponctuellement l'auriculaire droit (doigt numéroté 5) puis en le replaçant aussitôt sur la lettre « M ».

☞ A la fin du 1er niveau de la leçon, pressez la touche « Entrée » du clavier pour passer au 2d niveau puis au 3ème et dernier niveau.

☞ Sur la fenêtre du dactylo, cliquez sur le bouton « Terminer » puis sur la boîte de dialogue proposant d'enregistrer la leçon, sélectionnez « Oui » pour confirmer.

A ce stade initial, les résultats obtenus représentent une simple base de la vitesse de frappe. C'est un indicateur de progression ; l'objectif prioritaire reste et restera toujours, le bon placement des doigts. Ensuite, la vitesse viendra graduellement.

Une fois chaque leçon du « TutoreDattilo » finalisée, reportez les résultats (moyenne de frappe par minute des 3 niveaux suivis) sur la **Fiche de suivi des résultats des leçons du logiciel « TutoreDattilo » et de la partie évaluative des séquences** fournie à l'Annexe 3 (p.95 à 97) - Fiche à imprimer et à ranger dans le porte-vue de votre stagiaire. Il notera aussi les résultats de son entraînement maison sur cette même fiche (colonnes sur fond vert) afin que vous puissiez les interpréter ensemble.
Enfin, appréciez toujours les aptitudes développées par votre stagiaire en séance et reportez les résultats de la partie évaluative située sur la 1ère page de chaque séquence, sur cette même fiche.

Séquence 2 : Le clavier sur le bout des doigts – Spécial DYS			
Objectifs Pédagogiques 1. **Réviser les lettres étudiées sur la rangée d'appui du clavier avec le « Jeu des mains ».** 2. **Compléter la frappe sur la rangée d'appui du clavier.**			
Leçon 1B (TutoreDattilo) **QSDF(G) pour la main gauche et (H)JKLM pour la main droite**			
Evaluation **Date de réalisation de la Séquence 2 :** **Attitude/Progression du stagiaire**			
1	**Jeu des mains** : A-t-il fourni un maximum de réponses justes ?	**oui**	**non**
2	**Jeu des mains** : Cette activité ludique lui a-t-elle permis de mieux percevoir la relation des touches avec les doigts concernés ?	**oui**	**non**
3	**Jeu des mains** : En cas d'erreurs dans la bonne association doigté/touche, a-t-il été capable de les rectifier seul, à l'aide de la fiche des mains dessinées et/ou en positionnant ses doigts sur le clavier ?	**oui**	**non**
4	**Logiciel TutoreDattilo** : A l'issue de la réalisation de la leçon 1B, les doigts ont-ils renforcé leurs repères et pris de bonnes habitudes dans la juste relation doigté/touche de la rangée d'appui du clavier ?	**oui**	**non**
5	**Logiciel TutoreDattilo** : A-t-il réalisé les 3 niveaux de la leçon 1B ?	**oui**	**non**
6	D'une façon générale, a-t-il bien écouté et suivi les conseils et consignes donnés ?	**oui**	**non**
Afin de poursuivre sa progression de façon optimale, votre stagiaire doit obtenir 6 « oui » et à minima, 5.			
Entraînement supplémentaire préconisé entre 2 séances			
Rythme	**Leçon du TutoreDattilo**		
Une fois/semaine	**Leçon 1B**		

1. Réviser les lettres étudiées sur la rangée d'appui du clavier avec le « Jeu des mains »

🗣 Afin de favoriser le repérage et renforcer la mémorisation des lettres étudiées, interrogez quelques minutes et oralement votre stagiaire sur le bon rapport doigté/touche des lettres de la rangée d'appui du clavier, étudiées à la Séquence 1.

Par exemple :

- Quel doigt et quelle main s'occupent de la lettre « K » ? Le 3ème doigt de la main droite est la réponse (logique) attendue.
- Quel doigt et quelle main s'occupent de la lettre « F » ? Le 2ème doigt de la main gauche est la bonne réponse.
  Identiquement pour les autres lettres déjà étudiées sur la rangée d'appui.

Laissez votre stagiaire s'exprimer avec ses propres mots. L'important réside dans la bonne interprétation de la juste relation doigté/touche.

S'il en éprouve le besoin, il peut s'aider de sa fiche des « mains dessinées » pour conforter son repérage ou du clavier, pour bien positionner ses doigts.

Créez des passerelles entre la séquence du jour et la séquence précédente. Par exemple, si des erreurs dans la juste relation doigté/touche ont été observées à la séquence 1, contrôlez que votre stagiaire les a bien rectifiées.

2. Compléter la frappe sur la rangée d'appui du clavier

☞ Lancez le logiciel « TutoreDattilo » et entraînez-vous sur la leçon 1 B_QSDF_JKLM : niveaux 1 à 3.

Le 1er niveau est axé sur une gymnastique progressive de chaque doigt de la main gauche avec des petits blocs de trois caractères à frapper.

Le 2d niveau dirige l'entraînement sur des séries de 3 à 5 lettres qui sollicitent les deux mains.

Le 3ème niveau conforte la frappe avec 5 à 6 caractères successifs à taper.

☞ Rappel : A la fin de la leçon/de chaque leçon finalisée, cliquez sur le bouton « Terminer » puis sur la boîte de dialogue proposant d'enregistrer la leçon, sélectionnez « Oui » pour confirmer.

Aidez/Incitez toujours votre stagiaire à comparer les résultats de la partie B d'une leçon du « TutoreDattilo » à la leçon précédente (partie A) en mettant l'accent sur ses progrès (même minimes) !

Bien entendu et pour assurer ce suivi, tous les résultats doivent être notés sur la fiche de suivi des résultats des leçons du logiciel « TutoreDattilo » y compris l'entraînement maison réalisé par votre stagiaire, entre deux séances de travail.

A l'issue des deux premières séquences, avec l'étude et la pratique des lettres de la rangée d'appui du clavier, en général, la bonne relation doigté/touche est adoptée.

Si toutefois des hésitations persistent, ne vous formalisez pas et continuez posément la formation.

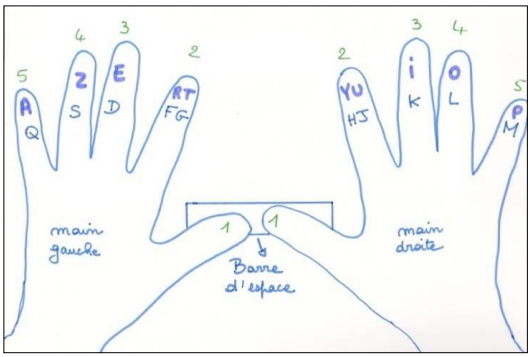
De façon permanente, les touches de la rangée d'appui seront réinvesties car elles seront couplées progressivement aux nouvelles touches à l'étude.

Votre stagiaire s'entrainera donc régulièrement sur les diverses touches du clavier et ses compétences en seront renforcées.

Séquence 3 : Le clavier sur le bout des doigts – Spécial DYS			
Objectifs Pédagogiques 1. **Associer le rapport doigté/touche des lettres de la ligne du haut du clavier sur la fiche des « mains dessinées ».** 2. **Appliquer la relation doigté/touche de la ligne du haut du clavier avec l'étude du « E » et du « I » et les associer aux lettres étudiées sur la rangée d'appui.**			
Leçon 2A_EI (TutoreDattilo) **AZERT pour la main gauche et YUIOP pour la main droite**			
Evaluation **Date de réalisation de la Séquence 3 :** **Attitude/Progression du stagiaire**			
1	**Fiche des mains dessinées** : A-t-il noté les lettres de la ligne du haut du clavier avec le bon rapport doigté/touche ?	**oui**	**non**
2	**Fiche des mains dessinées** : Perçoit-il la relation doigté/touche des 2 lettres à l'étude, le « E » et le « I » ?	**oui**	**non**
3	**Logiciel TutoreDattilo** : A l'issue de la réalisation de la leçon 2A, les doigts ont-ils pris leurs repères avec la bonne association doigté/touche sur les 2 nouvelles lettres à l'étude ?	**oui**	**non**
4	**Logiciel TutoreDattilo** : A-t-il réalisé les 3 niveaux de la leçon 2A ?	**oui**	**non**
5	D'une façon générale, a-t-il bien écouté et suivi les conseils et consignes donnés ?	**oui**	**non**
Afin de poursuivre sa progression de façon optimale, votre stagiaire doit obtenir 5 « oui » et à minima, 4.			
Entraînement supplémentaire préconisé entre 2 séances			
Rythme	**Leçon du TutoreDattilo**		
Une fois/semaine	**Leçon 2A_EI**		

1. <u>Associer le rapport doigté/touche des lettres de la ligne du haut du clavier sur la fiche des « mains dessinées »</u>

🗣 Pour commencer la séance, orientez l'attention de votre stagiaire sur la ligne du haut du clavier. Demandez-lui de lire, une à une, les lettres de cette rangée en partant de la gauche (à partir de la lettre « A ») : « A-Z-E-R-T – Y-U-I-O-P ».
Ensemble, repérez les 6 premiers caractères alphabétiques qui forment le mot AZERTY, nom du clavier français. Localisez aussi les voyelles toutes présentes sur cette ligne.



☞ Sur la fiche des « mains dessinées », inscrivez sur chaque doigt la lettre correspondante, comme indiqué sur le schéma ci-contre.

Observez ensemble la parfaite symétrie dans le placement des doigts sur les touches des deux rangées du clavier.

🗣 Pour anticiper la leçon du dactylo (2A) avec l'étude du « E » et du « I », demandez à votre stagiaire de simuler le déplacement de ses doigts sur le clavier :

Au départ, tous les doigts sont placés sur la rangée d'appui.

- Le majeur gauche (doigt numéroté 3) positionné sur la lettre « D » » monte légèrement pour atteindre la lettre « E » et revient aussitôt en position sur la lettre « D ».
- Le majeur droit (doigt numéroté 3) positionné sur la lettre « K » monte légèrement pour atteindre la lettre « I » et revient aussitôt en position sur la lettre « K ».

2. Appliquer la relation doigté/touche de la ligne du haut du clavier avec l'étude du « E » et du « I » et les associer aux lettres étudiées sur la rangée d'appui

☞ Lancez la leçon 2A_E_I : Niveau 1, niveau 2, niveau 3 du logiciel « TutoreDattilo ».

Soulevez très légèrement les poignets lors du déplacement d'une rangée à l'autre et gardez la courbure initiale des doigts.

Sur le niveau 1 et 2, des groupes de 4 lettres sont proposés à la frappe et permettent de se familiariser très simplement avec les 2 nouvelles touches (voyelles) à l'étude.

☞ Commencez par taper les lettres « dede deed » avec le doigt numéroté 3 de la main gauche, situées l'une au-dessus de l'autre. Continuez ensuite avec le doigt numéroté 3 de la main droite avec : « kiki ikik » puis avec l'association des majeurs de chaque main.

Pendant la réalisation de la leçon et à la fin d'un tableau (phrase), visualisez ensemble et interprétez les étiquettes qui fournissent en temps réel, des indications de progression. Dans cet exemple, l'étiquette soulignée en vert indique le nombre de caractères frappés correctement : sur la phrase courante (119) et depuis le début de la leçon (448). L'étiquette soulignée en rouge indique le nombre de caractères erronés : sur la phrase en cours (2) et depuis le début de la leçon (8).

Le pourcentage d'erreur ne doit logiquement pas dépasser le seuil des 10%. Si tel est le cas, demandez à votre stagiaire de ralentir son rythme pour prendre le temps de bien caler ses doigts sur le clavier et d'anticiper sa frappe.

☞ Finalisez vos gammes sur le niveau 3 du « TutoreDattilo » avec une série de mots à taper qui donne un véritable sens à la frappe comme : « film demi » etc. mettant en scène les deux voyelles étudiées avec les lettres de la rangée d'appui du clavier.

Séquence 4 : Le clavier sur le bout des doigts – Spécial DYS			
Objectifs Pédagogiques 1. **S'exercer avec le « Jeu des mains » en combinant la rangée d'appui du clavier avec les lettres « E » et « I ».** 2. **Employer le « E » et le « I » et les associer aux lettres de la rangée d'appui.** 3. **Intégrer la rubrique « Entraînement & Jeu ».**			
Leçon 2B_EI (TutoreDattilo) **AZERT pour la main gauche et YUIOP pour la main droite**			
Evaluation **Date de réalisation de la Séquence 4 :** ***Attitude/Progression du stagiaire***			
1	**Jeu des mains** : Cette activité lui a-t-elle permis de renforcer la relation des touches avec les doigts concernés ?	**oui**	**non**
2	**Jeu des mains** : A-t-il fourni un maximum de réponses correctes ?	**oui**	**non**
3	**Jeu des mains** : En cas d'erreurs dans la bonne association doigté/touche, a-t-il été capable de les rectifier tout seul, à l'aide de la fiche des mains dessinées et/ou en positionnant ses doigts sur le clavier ?	**oui**	**non**
4	**Logiciel TutoreDattilo** : A-t-il réalisé les 3 niveaux de la leçon 2B ?	**oui**	**non**
5	**Logiciel TutoreDattilo - Rubrique Entraînement & Jeu** : L'entraînement ludique avec les lettres « qsdfjklmei » est-il source de motivation ?	**oui**	**non**
6	**Logiciel TutoreDattilo - Rubrique Entraînement & Jeu** : Les doigts et le regard restent-ils bien placés pendant la réalisation de cet exercice ?	**oui**	**non**
7	D'une façon générale, a-t-il bien écouté et suivi les conseils et consignes donnés ?	**oui**	**non**
Afin de poursuivre sa progression de façon optimale, votre stagiaire doit obtenir 7 « oui » et à minima, 5.			
Entraînement supplémentaire préconisé entre 2 séances			
Rythme	**Leçon du TutoreDattilo**		
Une fois/semaine	**Leçon 2B_EI**		

1. S'exercer avec le « Jeu des mains » en combinant la rangée d'appui du clavier avec les lettres « E » et « I »

🗣 Pour démarrer la séance et réactivez les connaissances de votre stagiaire, proposez-lui le « Jeu des mains ». Pendant quelques minutes, questionnez-le oralement sur la relation doigté/touche des lettres de la ligne d'appui du clavier et intégrez à cette activité, les 2 lettres étudiées sur la ligne du haut du clavier : le « E » et le « I ».

Par exemple :

Quel doigt et quelle main s'occupent de la lettre « J » ? Réponse (logique) attendue : 2ème doigt de la main droite (index).

De la lettre « E » ? Réponse : 3ème doigt de la main gauche (majeur).

De la lettre « S » ? Réponse : 4ème doigt de la main gauche (annulaire).
De la lettre « I » ? Réponse : « I » = 3ème doigt de la main droite (majeur).
Etc.

2. Employer le « E » et le « I » et les associer aux lettres de la rangée d'appui

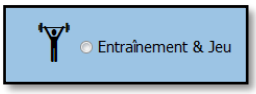
☞ Lancez le logiciel « TutoreDattilo » et suivez la leçon 2B _EI niveau 1, niveau 2 et niveau 3.

Si vous en éprouvez le besoin/l'envie, épelez les mots. Tapez-les doucement, doigts bien positionnés sur la ligne de base, le regard face à l'écran, en vous aidant du clavier visuel.

Sur les deux 1ers niveaux, des petits mots sont proposés à la frappe comme : « self », « diesel », « skis », etc.

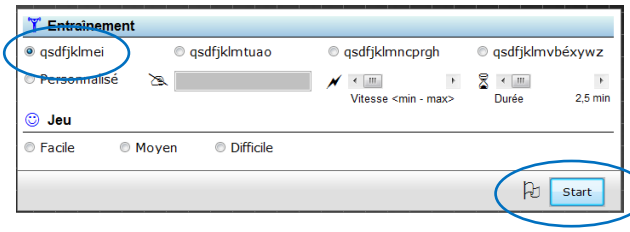
Au 3ème niveau, des phrases courtes de 2 à 4 mots complètent la leçon avec : « le missile siffle », « les filles de lise » etc.

3. Intégrer la rubrique « Entraînement & Jeu »



🗣 Pour développer la réactivité, la vitesse, la précision de la frappe et parfaire la leçon du jour, proposez à votre stagiaire un entraînement ludique en cochant sur la fenêtre principale du logiciel « TutoreDattilo » : « Entraînement & Jeu ».

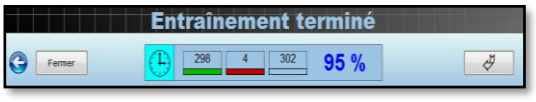
L'objectif est simple : Il s'agit de saisir le plus rapidement possible la lettre affichée en rouge parmi les lettres qui descendent le long du tableau.



☞ Choisissez la 1ère section avec les touches prédéfinies : « qsdfjklmei ».

☞ Laissez la vitesse telle qu'elle est proposée par défaut ainsi que la durée de l'entraînement qui est calée sur 2,5 minutes. Laissez le regard le plus possible face à l'écran et les doigts bien positionnés pendant toute la durée de l'entraînement.

☞ Prêt à démarrer ? Cliquez sur le bouton « Start » !



Les frappes correctes s'affichent sur la barre verte, les frappes erronées s'affichent sur la barre rouge et la quantité de caractères saisis s'affichent sur la barre transparente. Le pourcentage de réussite tient compte à la fois du nombre de frappes correctes et de la rapidité de la frappe.

Selon la motivation et les résultats de votre stagiaire, vous pouvez lui proposer cet entraînement 2 fois d'affilée. Comparez alors les résultats obtenus aux précédents.

L'Annexe 4 (p. 98-99) intitulée : **Fiche du suivi de la rubrique « Entraînement et Jeu »** (à imprimer et à classer dans le porte-vue de votre stagiaire) vous permettra d'apprécier sa progression, au fil de sa formation.

Séquence 5 : Le clavier sur le bout des doigts – Spécial DYS			
Objectifs Pédagogiques 1. **Apprécier les connaissances acquises avec le « Jeu des mains ».** 2. **Compléter la relation doigté/touche de la ligne du haut du clavier (« E » et « I ») avec la rangée d'appui.** 3. **S'exercer avec un « Entraînement & Jeu ».**			
Leçon 2C_EI (TutoreDattilo) **AZERT pour la main gauche et YUIOP pour la main droite**			
Evaluation **Date de réalisation de la Séquence 5 :** **Attitude/Progression du stagiaire**			
1	**Jeu des mains** : A-t-il fourni un maximum de réponses justes ?	**oui**	**non**
2	**Jeu des mains** : En cas d'erreurs dans la bonne association doigté/touche, a-t-il été capable de les rectifier seul à l'aide de la fiche des mains dessinées et/ou en positionnant ses doigts sur le clavier ?	**oui**	**non**
3	**Logiciel TutoreDattilo** : A-t-il réalisé les 3 niveaux de la leçon 2C ?	**oui**	**non**
4	**Logiciel TutoreDattilo - Rubrique Entraînement & Jeu** : Les doigts et le regard restent-ils bien placés pendant la réalisation de cet exercice ?	**oui**	**non**
5	D'une façon générale, a-t-il bien écouté et suivi les conseils et consignes donnés ?	**oui**	**non**
Afin de poursuivre sa progression de façon optimale, votre stagiaire doit obtenir 5 « oui » et à minima, 4.			
Entraînement supplémentaire préconisé entre 2 séances			
Rythme	**Leçon du TutoreDattilo**		
Une fois/semaine	**Leçon 2C_EI**		

1. Apprécier les connaissances acquises avec le « Jeu des mains »

🗣 Pour démarrer la séance, mesurez les connaissances acquises par votre stagiaire sur les deux rangées du clavier :

- Faites-lui réciter les lettres de chacune des deux lignes du clavier, une par une, en partant de la gauche : « Q-S-D-F-G - H-J-K-L-M » pour la ligne de base et « A-Z-E-R-T – Y-U-I-O-P » pour la ligne du haut.

- Ensuite, proposez-lui le « Jeu des mains » quelques minutes à l'oral en mêlant les lettres de la rangée d'appui avec le « E » et le « I » de la ligne du haut du clavier, en contrôlant le bon rapport doigté/touche (+ main concernée) des lettres énoncées.
  Pour obtenir des exemples, reportez-vous à la séquence 4 - section 1.

En cas de doute ou pour se rassurer, votre stagiaire peut s'appuyer sur sa fiche des « mains dessinées » ou sur le clavier physique pour positionner ses doigts, fournir ses réponses ou les corriger.

2. Compléter la relation doigté/touche de la ligne du haut du clavier (« E » et « I ») avec la rangée d'appui

Afin de développer les compétences de frappe, encouragez votre stagiaire à anticiper la lecture des mots proposés en les oralisant, à fixer son regard au maximum sur l'écran, à travailler la souplesse de ses doigts.

☞ Lancez le logiciel « TutoreDattilo » et choisissez la leçon 2 C _EI niveau 1, niveau 2, niveau 3 qui approfondit et complète les notions de la leçon précédente (2B). *C'est d'ailleurs la seule leçon du « TutoreDattilo » qui comprend 3 parties.*

Au 1er niveau et sur chaque tableau, entraînez vos doigts sur les mots proposés, comme : « lisse km », « femmes limes » etc.

Au 2d et au 3ème niveau, poursuivez vos gammes avec les phrases affichées, comme : « les filles idem », « je file le midi », « elle lie les films », etc.

3. S'exercer avec un « Entraînement & Jeu ».

☞ Après la gymnastique des doigts effectuée sur les 3 niveaux de la leçon 2C, lancez la rubrique « Entraînement & Jeu » du logiciel « TutoreDattilo » et réinvestissez la série de lettres prédéfinies « qsdjklmei » en déplaçant la réglette de la durée de l'exercice sur 5 minutes.

L'objectif visé réside dans l'augmentation du nombre de frappes tapées tout en affinant la précision du geste et en réduisant les erreurs.

Vérifiez que les doigts sont bien placés pendant toute la durée de l'activité (pas question de taper à 2 doigts !) et que le regard se porte au maximum sur l'écran.

Si votre stagiaire éprouve le besoin de jeter des coups d'œil sur son clavier physique, permettez-lui de se rassurer ainsi tout en l'encourageant à fixer de plus en plus son écran.

Au fil de sa formation, il va développer des automatismes de frappe, renforçant sa confiance en lui et son regard se détachera progressivement et naturellement du clavier physique.

Séquence 6 : Le clavier sur le bout des doigts – Spécial DYS			
Objectifs Pédagogiques 1. **Distinguer le rapport doigté/touche des lettres « T » et « U » situées sur la ligne du haut du clavier.** 2. **Pratiquer le « T » et le « U » couplés aux lettres déjà étudiées.** 3. **Développer la précision et la vitesse de frappe avec un entraînement personnalisé.**			
Leçon 3A_EI (TutoreDattilo) **AZERT pour la main gauche et YUIOP pour la main droite**			
Evaluation **Date de réalisation de la Séquence 6 :** **Attitude/Progression du stagiaire**			
1	**Logiciel TutoreDattilo** : A-t-il adopté le rapport doigté/touche des lettres « T » et le « U » ?	**oui**	**non**
2	**Logiciel TutoreDattilo** : A-t-il réalisé les 3 niveaux de la leçon 3A ?	**oui**	**non**
3	**Logiciel TutoreDattilo - Rubrique Entraînement & Jeu** : Les doigts et le regard restent-ils bien placés pendant la réalisation de cet exercice personnalisé ?	**oui**	**non**
4	D'une façon générale, a-t-il bien écouté et suivi les conseils et consignes donnés ?	**oui**	**non**
Afin de poursuivre sa progression de façon optimale, votre stagiaire doit obtenir 4 « oui » et à minima, 3.			
Entraînement supplémentaire préconisé entre 2 séances			
Rythme	**Leçon du TutoreDattilo**		
Une fois/semaine	**Leçon 3A_TU**		

1. **Distinguer le rapport doigté/touche des lettres « T » et « U » situées sur la ligne du haut du clavier**

🗣 Sur le clavier, visualisez ensemble, les lettres « T » et « U » à l'étude aujourd'hui : l'index de la main gauche s'occupe de la lettre « T » (doigt numéroté 2) et l'index de la main droite, de la lettre « U » (doigt numéroté 2).

Si besoin, votre stagiaire peut se reporter à sa fiche des « mains dessinées » pour compléter son repérage.

☞ Positionnez les doigts sur la rangée d'appui du clavier et simulez les 2 déplacements :

- L'index gauche (doigt numéroté 2), positionné sur la lettre « F » monte sur la lettre « T » puis revient en position initiale.

- L'index droit (doigt numéroté 2), positionné sur la lettre « J » monte sur la lettre « U » puis revient en position initiale.

2. Pratiquer le « T » et le « U » couplés aux lettres déjà étudiées

☞ Démarrez la leçon 3A_TU du « TutoreDattilo et suivez successivement le niveau 1, le niveau 2 et le niveau 3.

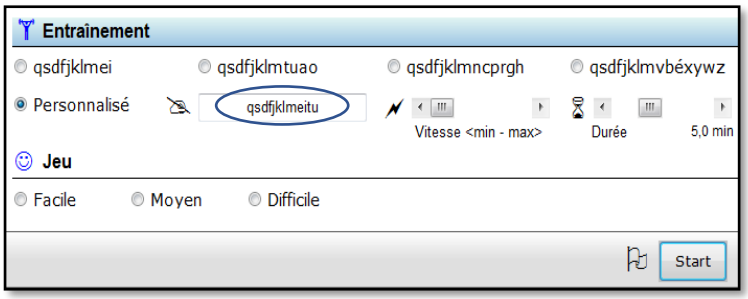
Au 1er et 2d niveau, entraînez-vous sur des combinaisons successives de 4 lettres, comme : « juju » « ftft », etc.

Au troisième niveau, travaillez sur des groupes de 2 mots simples comme : « lui jet » « telle timide » etc. qui mettent en scène, les lettres déjà étudiées.

3. Développer la précision et la vitesse de frappe avec un entraînement personnalisé

🗣 Pour terminer la séance, proposez à votre stagiaire de s'exercer sur la rubrique « Entraînement & Jeu » du logiciel « TutoreDattilo ».

☞ Cliquez sur le bouton « Personnalisé » et tapez au clavier la liste des lettres étudiées à ce jour, soit : « qsdfjklmeitu ».



☞ Déplacez la réglette vers la droite pour fixer la durée de l'entraînement sur 5 minutes et lancez-vous !

☞ Tapez à votre rythme, les lettres affichées en rouge qui descendent le long du tableau.

Pour continuer à développer de bonnes habitudes de frappe, les doigts sont bien positionnés sur la rangée d'appui du clavier. Ils montent et reviennent en position initiale dès lors qu'une lettre est tapée.
Le regard est fixé au maximum sur l'écran.

Séquence 7 : Le clavier sur le bout des doigts – Spécial DYS			
Objectifs Pédagogiques 1. **Réviser l'ensemble des lettres étudiées avec le « Jeu des mains » (oral et écrit).** 2. **Compléter l'étude du « T » et du « U » et les associer aux lettres déjà étudiées.**			
Leçon 3B_TU (TutoreDattilo) **AZERT pour la main gauche et YUIOP pour la main droite**			
Evaluation **Date de réalisation de la Séquence 7 :** ***Attitude/Progression du stagiaire***			
1	**Jeu des mains** : A-t-il fourni un maximum de réponses justes à l'oral comme à l'écrit ?	**oui**	**non**
2	**Jeu des mains** : En cas d'erreurs dans la bonne association doigté/touche, a-t-il été capable de les rectifier seul, en (re)positionnant ses doigts sur le clavier ?	**oui**	**non**
3	**Logiciel TutoreDattilo** : A-t-il réalisé les 3 niveaux de la leçon 3B ?	**oui**	**non**
4	D'une façon générale, a-t-il bien écouté et suivi les conseils et consignes donnés ?	**oui**	**non**
Afin de poursuivre sa progression de façon optimale, votre stagiaire doit obtenir 4 « oui » et à minima, 3.			
Entraînement supplémentaire préconisé entre 2 séances			
Rythme	**Leçon du TutoreDattilo**		
Une fois/semaine	**Leçon 3B_TU**		

1. Réviser l'ensemble des lettres étudiées avec le « Jeu des mains » (oral et écrit)

🗣 Pour démarrer la séance et réactiver les connaissances de votre stagiaire, proposez-lui, le « Jeu des mains ».

Dans un premier temps, interrogez-le oralement sur le rapport doigté/touche des lettres déjà étudiées sur la ligne du haut du clavier : le « E », le « I », le « T » et le « U ».

Réponses attendues :

Touches/Lettres	Doigt concerné	Main concernée
E	Majeur (doigt numéroté 3)	Gauche
I	Majeur (doigt numéroté 3)	Droite
T	Index (doigt numéroté 2)	Gauche
U	Index doigt numéroté 2)	Droite

Ensuite, encouragez le « Jeu des mains » à l'écrit pour renforcer les qualités de mémorisation sur l'association doigté/lettre.

🗣 Dictez dans le désordre l'ensemble des 12 lettres étudiées jusqu'à présent.

Par exemple :

F =
S =
T =
U =
L =
E =
I =
Q =
K =
D =
M =
J =

A ce stade de sa formation au clavier, les lettres déjà étudiées étant bien assimilées, demandez à votre stagiaire de réaliser cette activité sans le clavier et sans l'aide de sa fiche des « mains dessinées ».

Si toutefois, votre stagiaire est encore hésitant, vous pouvez l'autoriser à prendre appui sur l'un de ces supports.

Pour gagner du temps et simplifier la réalisation de cette activité, indiquez-lui l'abréviation de la main gauche : « MG » et de la main droite : « MD ».

Laissez-lui le temps nécessaire pour écrire ses réponses en face de chaque lettre.

☞ Sur le cahier de brouillon, écrivez les lettres énoncées puis notez vos réponses à côté de chaque lettre : numérotation du doigt et main concernée.

Réponses (logiques) attendues :

F =	2 MG
S =	4 MG
T =	2 MG
U =	2 MD
L =	4 MD
E =	3 MG
I =	3 MD
Q =	5 MG
K =	3 MD
D =	3 MG
M =	5 MD
J =	2 MD

Vérifiez ensemble les réponses.
Pour toute réponse erronée, demandez à votre stagiaire de placer ses doigts sur la rangée d'appui du clavier et de rectifier.

2. Compléter l'étude du « T » et du « U » et les associer aux lettres déjà étudiées

☞ Lancez maintenant la leçon 3B du « TutoreDattilo » avec les niveaux : 1, 2 et 3.

Sur ces 3 niveaux progressifs, pratiquez la gymnastique de vos doigts.

Entraînez-vous à taper des mots simples qui combinent les lettres de la rangée d'appui à celles de la ligne du haut préalablement étudiées, comme : « tuile sujet », « queue quelque », « sud dette » etc.

Séquence 8 : Le clavier sur le bout des doigts – Spécial DYS			
Objectifs Pédagogiques 1. **Réciter la ligne du haut du clavier et déduire le rapport doigté/touche des voyelles « A » et « O ».** 2. **Exercer la relation doigté/touche du « A » et du « O » et les associer aux lettres déjà étudiées.** 3. **Développer la qualité de la frappe avec un entraînement personnalisé.**			
Leçon 4A_AO (TutoreDattilo) **AZERT pour la main gauche et YUIOP pour la main droite**			
Evaluation **Date de réalisation de la Séquence 8 :** **Attitude/Progression du stagiaire**			
1	**Ligne du haut du clavier :** A-t-il réussi à réciter seul et sans erreur les lettres de ligne du haut clavier ?	**oui**	**non**
2	**Ligne du haut du clavier :** Est-il parvenu à déduire spontanément le bon rapport doigté/touche des voyelles « A » et « O » ?	**oui**	**non**
3	**Logiciel TutoreDattilo** : A-t-il réalisé les 3 niveaux de la leçon 4A ?	**oui**	**non**
4	**Logiciel TutoreDattilo - Rubrique Entraînement & Jeu** : Les doigts et le regard restent-ils bien placés pendant la réalisation de l'exercice personnalisé avec les lettres étudiées : « qsdfjklmeituao ».	**oui**	**non**
5	D'une façon générale, a-t-il bien écouté et suivi les conseils et consignes donnés ?	**oui**	**non**
Afin de poursuivre sa progression de façon optimale, votre stagiaire doit obtenir 5 « oui » et à minima, 4.			
Entraînement supplémentaire préconisé entre 2 séances			
Rythme	**Leçon du TutoreDattilo**		
Une fois/semaine	**Leçon 4A_AO**		

1. Réciter la ligne du haut du clavier et déduire le rapport doigté/touche des voyelles « A » et « O »

🗣 Pour démarrer la séance, demandez à votre stagiaire de réciter la ligne du haut du clavier en partant de la gauche puis réévoquez une nouvelle fois, l'association doigté/touche des 4 lettres déjà étudiées sur cette rangée : le « E » et le « I », le « T » et le « U » étudiés précédemment.

Parlez maintenant des deux voyelles à l'étude, le « A » et le « O » présentes sur cette même ligne.

Proposez à votre stagiaire de les localiser sur le clavier et de placer ses doigts sur la rangée d'appui pour simuler les déplacements sur ces deux touches.
Il va déduire spontanément la relation doigté/touche de la lettre « A » (auriculaire de la main gauche : doigt numéroté 5) et de la lettre « O » (annulaire de la main droite : doigt numéroté 4).

2. Exercer la relation doigté/touche du « A » et du « O » et les associer aux lettres déjà étudiées

☞ Lancez la leçon 4A du « TutoreDattilo » et suivez les 3 niveaux successifs.

Il est important de maintenir une cadence régulière (même lente), le regard fixé (le plus possible) à l'écran.

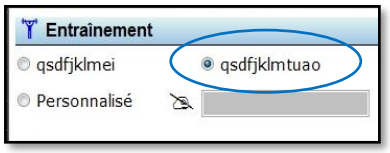
Au 1er niveau, des séries de 4 lettres sont proposées avec le « A » et le « O » en alternance.

A partir du 2d niveau, les mots présentés à la frappe utilisent toutes les voyelles étudiées à ce jour, comme : « jolie kaki », « laos soleil », etc.

Au 3ème niveau des phrases de 4 mots associent les touches des deux rangées du clavier, comme : « ta femme est malade », « la dame est jalouse » etc.

3. Développer la qualité de la frappe avec un entraînement personnalisé

☞ Poursuivez votre gymnastique des doigts en sélectionnant le second modèle de la rubrique « Entraînement & Jeu » du logiciel « TutoreDattilo » qui englobe une bonne partie des lettres déjà étudiées : « qsdfjklmtuao ».



☞ Placez la réglette sur 5 minutes pour prendre le temps de vous exercer sur les lettres précitées et lancez-vous !

L'entraînement personnalisé avec les lettres « qsdfjklmtuao » développe des compétences sur le plan de la réactivité, de la précision de la frappe et de la progression de la vitesse.

L'objectif est toujours le même : dans le temps imparti, votre stagiaire doit taper un maximum de lettres avec un minimum d'erreur.
Il va de soi que les doigts et le regard restent bien positionnés pendant la durée de l'activité.

A la fin de l'exercice, le nombre d'erreur ne doit pas dépasser les 10 %.
Si tel est le cas, faites-lui réinvestir cette activité une seconde fois, en l'incitant à oraliser les lettres à taper pour anticiper sa frappe et à la « doser ».
Il s'agit de trouver graduellement le bon équilibre entre la justesse de la frappe et la rapidité.

Séquence 9 : Le clavier sur le bout des doigts – Spécial DYS			
Objectifs Pédagogiques 1. Répéter la ligne du haut du clavier avec la correspondance doigté/touche des voyelles « A » et « O ». 2. Utiliser la relation doigté/touche du « A » et du « O » et les associer aux lettres étudiées. 3. Tester ses connaissances avec le « Jeu des mains » à l'écrit.			
Leçon 4B_AO (TutoreDattilo) AZERT pour la main gauche et YUIOP pour la main droite			
Evaluation **Date de réalisation de la Séquence 9 :** **Attitude/Progression du stagiaire**			
1	**Ligne du haut du clavier** : A-t-il correctement récité cette rangée avec la juste relation des doigts sur les voyelles « A » et « O » ?	oui	non
2	**Logiciel TutoreDattilo** : A-t-il réalisé les 3 niveaux de la leçon 4B ?	oui	non
3	**Jeu des mains à l'écrit** : A-t-il réussi à schématiser le clavier lors de la réalisation de cette activité ?	oui	non
4	**Jeu des mains à l'écrit** : Ce schéma lui a-t-il permis de mieux se repérer, de gagner du temps dans ses réponses et de fournir un maximum de réponses justes ?	oui	non
5	D'une façon générale, a-t-il bien écouté et suivi les conseils et consignes donnés ?	oui	non
Afin de poursuivre sa progression de façon optimale, votre stagiaire doit obtenir 5 « oui » et à minima, 4.			
Entraînement supplémentaire préconisé entre 2 séances			
Rythme	**Leçon du TutoreDattilo**		
Une fois/semaine	**Leçon 4B_AO**		

1. **Répéter la ligne du haut du clavier avec la correspondance doigté/touche des voyelles « A » et « O »**

🗣 Pour démarrer la séance, faites répéter à votre stagiaire la ligne du haut du clavier en partant de la gauche, avec la bonne correspondance doigté/touche des voyelles « A » et « O ».

Pour rappel, la lettre « A » est tapée avec l'auriculaire de la main gauche (doigt numéroté 5) et la lettre « O » est tapée avec l'annulaire de la main droite (doigt numéroté 4).

En cas d'erreurs(s), demandez-lui de (re)positionner ses doigts sur le clavier et de rectifier sa/ses réponses.

2. Utiliser la relation doigté/touche du « A » et du « O » et les associer aux lettres étudiées

☞ Lancez l'application « TutoreDattilo » et exercez-vous sur les 3 niveaux progressifs de la leçon 4B_ AO.

Au 1er niveau, des groupes de 2 mots sont proposés à la frappe et intègrent progressivement les voyelles à l'étude comme : « toi » « moi », « mais » « mot », etc.

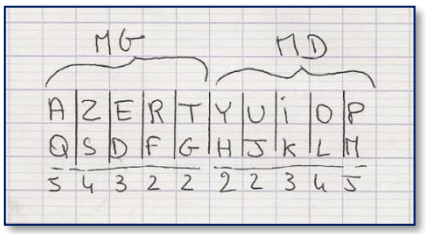
Au 2d niveau, des séries de mots réunissent l'ensemble des touches étudiées, comme : « jeudi » « samedi », « mousse » « masse », etc.

Enfin, au 3ème niveau, des suites de 3 à 4 mots donnent un sens accompli aux phrases tapées, comme : « je suis malade », « la moquette est sale », etc.

3. Tester ses connaissances avec le « Jeu des mains » à l'écrit

🗣 Proposez à votre stagiaire de terminer la séance en testant ses connaissances sur la relation doigté/touche de l'ensemble des lettres déjà étudiées sur les deux rangées du clavier.

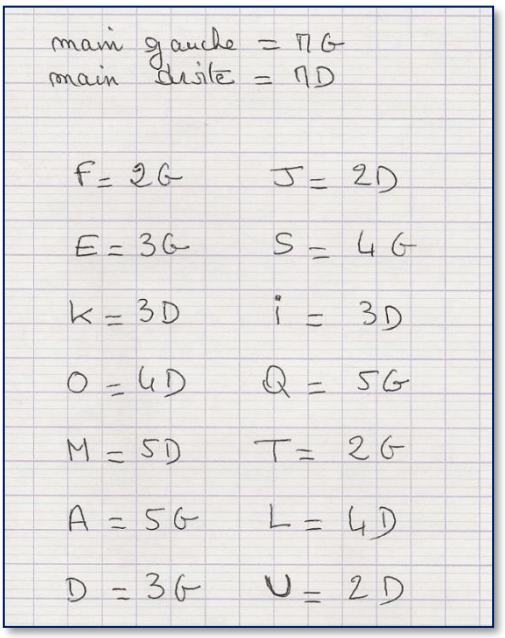
1. Pour préparer cette activité et faciliter le repérage, (nombre plus conséquent de touches) encouragez-le à construire un schéma simplifié du clavier comme représenté ici.
   Demandez-lui d'écrire sur son cahier de brouillon, les lettres des deux rangées du clavier puis d'inscrire la numérotation des doigts et les mains concernées.



Pour abréger, la main gauche sera notée : « MG » ou « G » et la main droite : « MD » ou « D ».

2. Dictez les 14 lettres dans le désordre en combinant les 2 rangées du clavier.
   Laissez-lui le temps nécessaire pour écrire ses réponses.

3. Une fois cette activité terminée, vérifiez ensemble les réponses et si besoin, faites-lui rectifier ses erreurs en lui demandant de positionner correctement ses doigts sur la rangée d'appui du clavier et de simuler les déplacements.



Séquence 10 : Le clavier sur le bout des doigts – Spécial DYS			
Objectifs Pédagogiques 1. **Associer le rapport doigté/touche des lettres et des ponctuations de la ligne du bas du clavier sur la fiche des « mains dessinées ».** 2. **Expérimenter la relation doigté/touche du « N » et du « C ».**			
Leçon 5A_NC (TutoreDattilo) **WXCVB pour la main gauche, N et les ponctuations pour la main droite**			
Evaluation **Date de réalisation de la Séquence 10 :** **Attitude/Progression du stagiaire**			
1	**Fiche des mains dessinées :** A-t-il inscrit le bon rapport doigté/touche, des lettres et des ponctuations de la ligne du bas du clavier ?	**oui**	**non**
2	**Fiche des mains dessinées/Clavier :** Sait-il nommer/distinguer les symboles présents sur les 4 touches de ponctuation ?	**oui**	**non**
3	**Logiciel TutoreDattilo :** A-t-il réalisé les 3 niveaux de la leçon 5A ?	**oui**	**non**
4	**Logiciel TutoreDattilo :** A l'issue de la réalisation de la leçon 5A, applique-t-il naturellement la relation doigté/touche du « N » et du « C » ?	**oui**	**non**
5	D'une façon générale, a-t-il bien écouté et suivi les conseils et consignes donnés ?	**oui**	**non**
Afin de poursuivre sa progression de façon optimale, votre stagiaire doit obtenir 5 « oui » et à minima, 3.			
Entraînement supplémentaire préconisé entre 2 séances			
Rythme	**Leçon du TutoreDattilo**		
Une fois/semaine	**Leçon 5A_NC**		

1. Associer le rapport doigté/touche des lettres et des ponctuations de la ligne du bas du clavier

🗣 Aujourd'hui, proposez à votre stagiaire de poursuivre son apprentissage en découvrant la ligne du bas du clavier : épelez/faites épeler chaque lettre en partant de la gauche ainsi que les 4 touches de ponctuation qui englobent chacune, deux symboles.

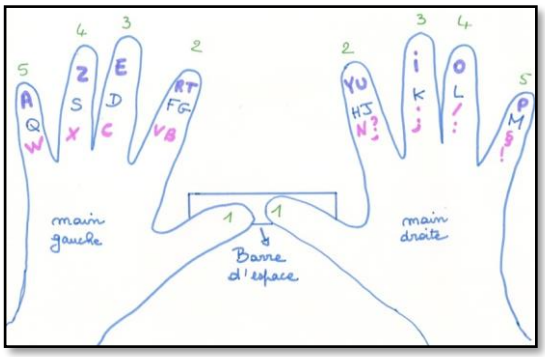
« W-X-C-V-B – N-(, et ?)-(; et .)-(: et /)-(! et §) ».

Touches/Lettres	Doigt concerné	Main concernée
W	Auriculaire (doigt numéroté 5)	Gauche
X	Annulaire (doigt numéroté 4)	
C	Majeur (doigt numéroté 3)	
V	Index (doigt numéroté 2)	
B	Index (doigt numéroté 2)	

N	Index (doigt numéroté 2)	Droite
? (Point d'interrogation) , (Virgule)	Index (doigt numéroté 2)	
. (Point) ; (point-virgule)	Majeur (doigt numéroté 3)	
/ (Slash) : (Deux points)	Annulaire (doigt numéroté 4)	
§ (Paragraphe) ! (Point d'exclamation)	Auriculaire (doigt numéroté 5)	

Profitez de cette première approche pour expliquer à votre stagiaire que pour l'ensemble des ponctuations et des touches du clavier qui comportent deux symboles, celui qui est placé en bas de la touche est tapé par une simple pression du doigt sur la touche concernée comme la virgule, le point-virgule, les deux points et le point d'exclamation.
Les ponctuations situées en haut de chaque touche comme le point d'interrogation, le point, le slash et le symbole paragraphe (§) sont tapées en adéquation avec la touche « majuscule » gauche du clavier. *(Cette notion simplement évoquée ici, sera développée et détaillée lors de l'étude des majuscules à la Séquence 20).*

☞ Avec la juste association doigté/touche, inscrivez sur la fiche des « mains dessinées », les lettres de la ligne du bas du clavier ainsi que les ponctuations comme sur le modèle ci-contre.



🗣 Maintenant, orientez l'attention de votre stagiaire sur les 2 lettres à l'étude aujourd'hui : le « N » et le « C ».

Le « N » est tapé avec l'index de la main droite (doigt numéroté 2) et le « C », avec le majeur de la main gauche (doigt numéroté 3).

☞ Placez les doigts sur la rangée d'appui puis simulez le déplacement de l'index droit vers le bas, sur la touche « N » puis du majeur gauche sur la touche « C ». Les doigts reprennent leur place initiale sur la rangée d'appui : l'index droit revient sur le « J » et le majeur gauche, sur le « D ».

2. Expérimenter la relation doigté/touche du « N » et du « C »

☞ Lancez la leçon 5A_NC sur le logiciel « TutoreDattilo » et progressez sur les 3 niveaux. Au 1er palier, démarrez les gammes proposées et tapez : « jnjn njnj » puis « cdce dedc », etc.

Au 2d palier, tapez les groupes de deux mots qui englobent les deux nouvelles lettres à l'étude comme : « cinq cent », « tante oncle », etc.
Enfin, au dernier palier et pour bien délier les doigts, tapez à votre cadence les phrases de 4 à 10 mots comme : « mes jeans sont sales », « le mois de juin je vais dans un canton suisse », etc.

Si le déplacement du majeur gauche vers la lettre « C » n'est pas confortable pour votre stagiaire, incitez-le à décaler ponctuellement sa main gauche sur la ligne du bas, à taper le « C » avec le majeur et à la replacer aussitôt sur la rangée d'appui.

Séquence 11 : Le clavier sur le bout des doigts – Spécial DYS

Objectifs Pédagogiques

1. **Réviser les lettres étudiées avec le « Jeu des mains ».**
2. **Compléter la relation doigté/touche du « N » et du « C ».**
3. **Choisir la rubrique « Entraînement & Jeu » avec un exercice personnalisé.**

Leçon 5B_NC (TutoreDattilo)

WXCVB pour la main gauche, N et les ponctuations pour la main droite

Evaluation

Date de réalisation de la Séquence 11 :

Attitude/Progression du stagiaire

1	**Jeu des mains** : A-t-il fourni une majorité de réponses justes ?	**oui**	**non**
2	**Logiciel TutoreDattilo** : A-t-il réalisé les 3 niveaux de la leçon 5B ?	**oui**	**non**
3	**Logiciel TutoreDattilo : Rubrique « Entraînement & Jeu » avec les lettres personnalisées «** qsdfjklmeituaonc **».** Le nombre d'erreurs est-il inférieur à 10 % ?	**oui**	**non**
4	D'une façon générale, a-t-il bien écouté et suivi les conseils et consignes donnés ?	**oui**	**non**

Afin de poursuivre sa progression de façon optimale, votre stagiaire doit obtenir 4 « oui » et à minima, 3.

Entraînement supplémentaire préconisé entre 2 séances

Rythme	Leçon du TutoreDattilo
Une fois/semaine	Leçon 5B_NC

1. Réviser les lettres étudiées avec le « Jeu des mains »

🗣 Pour démarrer la séance, commencez par réciter/faire réciter à votre stagiaire les lettres de la ligne du bas du clavier en partant de la gauche y compris les touches de ponctuation.

Sollicitez-le sur le bon rapport doigté/touche des lettres « N » et « C » puis interrogez-le quelques minutes oralement en mêlant les touches déjà étudiées sur les 3 rangées du clavier.
Choisissez une dizaine de lettres parmi celles qui ont déjà été étudiées et questionnez-le sur la relation doigté/touche (+main concernée).
Vous pouvez vous servir du tableau proposé à la séquence 9, section 1.

Pour cette activité et si votre stagiaire en ressent le besoin, il peut s'aider de sa fiche des « mains dessinées » et/ou du clavier physique pour positionner ses doigts et fournir ses réponses.

Pour toute réponse absente/erronée, demandez-lui de repositionner ses doigts sur la rangée d'appui du clavier, de simuler le déplacement du doigt sur la lettre concernée et de la rectifier.

2. Compléter la relation doigté/touche du « N » et du « C »

Pour anticiper sa frappe et renforcer sa concentration, votre stagiaire peut épeler les lettres/murmurer les mots.

☞ Lancez le logiciel « TutoreDattilo », choisissez la leçon 5B_NC et suivez les 3 niveaux proposés :

Au 1er et 2d niveau : tapez des séries de mots comme : « coin loin », « ceci ici », etc. pour « chauffer vos doigts ».

Au 3ème niveau, les « phrases » présentées contribuent au développement des automatismes de frappe sur les touches étudiées, comme : « cet enfant me donne un couteau neuf », « mon oncle me donne un kilo de viande », etc.

Si après avoir suivi les 2 leçons consacrées à l'étude du « N » et du « C », votre stagiaire a encore du mal à positionner son majeur gauche (doigt numéroté 3) sur la lettre « C » et s'il éprouve notamment une gêne ou une douleur liée à ses troubles praxiques, autorisez-le à utiliser son index gauche au lieu du majeur gauche.

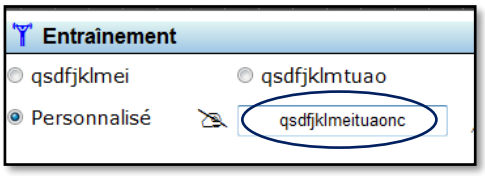
La frappe du « C » sera ainsi plus confortable et in fine, ne perturbera pas sa qualité.

Cette alternative/adaptation peut être envisagée en fonction de l'importance des difficultés motrices de votre stagiaire.

3. Choisir la rubrique « Entraînement & Jeu » avec un exercice personnalisé

Pendant la réalisation de cet entraînement, les doigts adoptent la juste relation doigté/touche et le regard reste (le plus possible et le plus souvent) face à l'écran.

☞ Lancez la rubrique « Entraînement & Jeu » du « TutoreDattilo » et cochez le bouton « Personnalisé » pour saisir les lettres à réviser : « qsdfjklmeituaonc ».



☞ Placez la réglette du temps sur 5 minutes pour avoir le temps de bien vous exercer.

Séquence 12 : Le clavier sur le bout des doigts – Spécial DYS			
Objectifs Pédagogiques 1. **Réviser le rapport doigté/touche des 4 voyelles déjà étudiées sur la ligne du haut du clavier avec le « Jeu des mains ».** 2. **Déduire la relation doigté/touche du « P » et du « R ».** 3. **Manipuler le « P » et le « R ».**			
Leçon 6A_PR (TutoreDattilo) **AZERT pour la main gauche et YUIOP pour la main droite**			
Evaluation **Date de réalisation de la Séquence 12 :** **Attitude/Progression du stagiaire**			
1	**Jeu des mains** : A-t-il fourni les bonnes réponses concernant l'association doigt/touche des voyelles déjà étudiées sur la ligne du haut du clavier (le « E », le » I », le « A », le « « O ») ?	**oui**	**non**
2	**Jeu des mains** : A-t-il déduit facilement le rapport doigté/touche du « P » et du « R » ?	**oui**	**non**
3	**Logiciel TutoreDattilo** : A-t-il réalisé les 3 niveaux de la leçon 6A ?	**oui**	**non**
4	**Logiciel TutoreDattilo** : Après la réalisation de la leçon, la relation doigté/touche des 2 lettres à l'étude, le « P » et le « R » est-elle bien adoptée ?	**oui**	**non**
5	D'une façon générale, a-t-il bien écouté et suivi les conseils et consignes donnés ?	**oui**	**non**
Afin de poursuivre sa progression de façon optimale, votre stagiaire doit obtenir 5 « oui » et à minima, 4.			
Entraînement supplémentaire préconisé entre 2 séances			
Rythme	**Leçon du TutoreDattilo**		
Une fois/semaine	**Leçon 6A_PR**		

1. **<u>Réviser le rapport doigté/touche des 4 voyelles déjà étudiées sur la ligne du haut du clavier avec le « Jeu des mains »</u>**

🗣 Pour débuter la séance, interrogez une nouvelle fois votre stagiaire sur le rapport doigté/touche (+ main associée) des 4 voyelles déjà étudiées sur la rangée du haut du clavier : le « E », le » I », le « A », le « O ».

Pour fournir ses réponses et selon sa progression, il peut s'appuyer sur sa fiche des « mains dessinées »/du clavier physique pour mieux se repérer (ou se rassurer).

Réponses (logiques) attendues :

Touches/Lettres	Doigt concerné	Main concernée
E	Majeur (doigt numéroté 3)	Gauche
I	Majeur (doigt numéroté 3)	Droite
A	Auriculaire (doigt numéroté 5)	Gauche
O	Annulaire (doigt numéroté 4)	Droite

2. Déduire la relation doigté/touche du « P » et du « R »

🗣 Maintenant, demandez à votre stagiaire de lire/réciter la ligne du haut du clavier en partant de la gauche puis évoquez les deux nouvelles lettres à l'étude aujourd'hui : le « P » et le « R ».

Encouragez-le à simuler le déplacement de l'auriculaire droit (doigt numéroté 5) sur le « P » et à le replacer aussitôt sur le « M » puis à simuler le déplacement de l'index gauche (doigt numéroté 2) sur le « R » et à le replacer aussitôt sur le « F ».

Si les mains et les doigts sont bien positionnés sur la rangée d'appui du clavier, votre stagiaire déduira naturellement le rapport doigté/touche de ces 2 lettres.

3. Manipuler le « P » et le « R »

☞ Lancez la leçon 6A_PR du logiciel « TutoreDattilo » et suivez successivement le niveau 1, le niveau 2 et le niveau 3.

Au niveau 1, démarrez la rythmique des doigts avec la frappe des séries de 4 lettres qui englobent les nouvelles touches à l'étude, comme : « prpr rprp » ou encore « mpmp crcr », etc.

Au niveau 2, exercez-vous en tapant des groupes de deux mots, comme : « mardi mercredi », etc. qui combinent les lettres déjà étudiées sur les 3 lignes du clavier.

Au niveau 3 et pour continuer à développer la dextérité de la frappe, complétez la leçon avec des phrases plus longues comme : « il faut faire attention si on met un appareil sous tension », « mon ordinateur est tout neuf et le tien aussi », etc.

Séquence 13 : Le clavier sur le bout des doigts – Spécial DYS			
Objectifs Pédagogiques 1. **Répéter les lignes et les touches du clavier avec le « Jeu des mains ».** 2. **Pratiquer la relation doigté/touche du « P » et du « R ».**			
Leçon 6B_PR (TutoreDattilo) **AZERT pour la main gauche et YUIOP pour la main droite**			
Evaluation **Date de réalisation de la Séquence 13 :** **Attitude/Progression du stagiaire**			
1	**Clavier :** A-t-il lu/récité les 3 rangées du clavier de façon autonome ?	**oui**	**non**
2	**Jeu des mains :** A-t-il fourni une majorité de réponses justes sur l'association doigté/touche des lettres déjà étudiées sur les 3 lignes du clavier ?	**oui**	**non**
3	**Logiciel TutoreDattilo** : A-t-il réalisé les 3 niveaux de la leçon 6B ?	**oui**	**non**
4	**Logiciel TutoreDattilo :** Après la réalisation de la leçon, la bonne relation doigté/touche des 2 lettres à l'étude, le « P » et le « R » est-elle bien assimilée ?	**oui**	**non**
5	D'une façon générale, a-t-il bien écouté et suivi les conseils et consignes donnés ?	**oui**	**non**
Afin de poursuivre sa progression de façon optimale, votre stagiaire doit obtenir 5 « oui » et à minima, 4.			
Entraînement supplémentaire préconisé entre 2 séances			
Rythme	**Leçon du TutoreDattilo**		
Une fois/semaine	**Leçon 6B_PR**		

1. Répéter les lignes et les touches du clavier avec le « Jeu des mains »

🗣 Pour réactiver les connaissances de votre stagiaire, faites-lui lire/réciter les 3 lignes du clavier : tout d'abord, la rangée d'appui en partant de la gauche (Q-S-D-F-G - H-J-K-L-M) puis la rangée du haut (A-Z-E-R-T – Y-U-I-O-P) et enfin, la rangée du bas (W-X-C-V-B - N + les ponctuations).

Attardez-vous sur les lettres déjà étudiées sur chaque rangée du clavier en demandant à votre stagiaire de vous fournir le bon rapport/doigté touche.

Interrogez-le à l'oral en mélangeant les lettres des 3 rangées :

- Pour la rangée centrale : « D », « L », « Q », « J », « F », « M », « K », « S ».
- Pour la rangée du haut : « A », « I », « E », « O », « R », « P ».
- Pour la rangée du bas : « N » et « C ».

Votre stagiaire peut s'aider du clavier physique pour bien placer ses doigts et fournir ses réponses.

Réponses (logiques) attendues :

Touches/Lettres	Doigt concerné	Main concernée
D	Majeur (doigt numéroté 3)	Gauche
L	Annulaire (doigt numéroté 4)	Droite
Q	Auriculaire (doigt numéroté 5)	Gauche
J	Index (doigt numéroté 2)	Droite
F	Index (doigt numéroté 2)	Gauche
M	Auriculaire (doigt numéroté 5)	Droite
K	Majeur (doigt numéroté 3)	Droite
S	Annulaire (doigt numéroté 4)	Gauche
A	Auriculaire (doigt numéroté 5)	Gauche
I	Majeur (doigt numéroté 3)	Droite
E	Majeur (doigt numéroté 3)	Gauche
O	Annulaire (doigt numéroté 4)	Droite
R	Index (doigt numéroté 2)	Gauche
P	Auriculaire (doigt numéroté 5)	Droite
N	Index (doigt numéroté 2)	Droite
C	Majeur (doigt numéroté 3)	Gauche

Si une ou plusieurs erreurs sont présentes, demandez à votre stagiaire de repositionner ses doigts sur la ligne de base du clavier, de simuler le déplacement du doigt sur la touche concernée et de rectifier.

2. Pratiquer la relation doigté/touche du « P » et du « R »

☞ Lancez la leçon 6B_PR du « TutoreDattilo » et exercez-vous progressivement sur le niveau 1, le niveau 2 et le niveau 3.

Démarrez la leçon avec le 1er niveau où des séries de 2 mots sont proposées à la frappe, comme : « partir population », « parapluie prairie », etc.

Au 2d niveau, des mots plus longs se succèdent, comme : « programme produire », « principal printemps », etc.

Enfin, au 3ème niveau des phrases plus complètes comme : « le petit prince est un conte connu parmi les enfants », « le printemps est une saison qui me fascine avec ses couleurs », etc. sollicitent la frappe de l'ensemble des touches étudiées.

Séquence 14 : Le clavier sur le bout des doigts – Spécial DYS			
Objectifs Pédagogiques 1. **Définir la relation doigté/touche du « G » et du « H » avec le « Jeu des mains ».** 2. **Expérimenter la relation doigté/touche du « G » et du « H ».** 3. **S'exercer avec un entraînement personnalisé.**			
Leçon 7A_GH (TutoreDattilo) **QSDFG pour la main gauche et JKLM pour la main droite**			
Evaluation **Date de réalisation de la Séquence 14 :** **Attitude/Progression du stagiaire**			
1	**Clavier** : En partant de la gauche, a-t-il su répéter toutes les lettres de la rangée d'appui du clavier ?	**oui**	**non**
2	**Jeu des mains :** la relation doigté/touche du « G » et du « H » est-elle naturellement déduite ?	**oui**	**non**
3	**Logiciel TutoreDattilo** : A-t-il réalisé les 3 niveaux de la leçon 7A ?	**oui**	**non**
4	**Logiciel TutoreDattilo - Rubrique « Entraînement & Jeu »** : Les doigts sont-ils bien placés (juste association doigté/touche) sur les lettres révisées ?	**oui**	**non**
5	**Logiciel TutoreDattilo - Rubrique « Entraînement & Jeu »** : A-t-il obtenu des résultats satisfaisants avec un seuil d'erreur ne dépassant pas les 10 % ?	**oui**	**non**
6	D'une façon générale, a-t-il bien écouté et suivi les conseils et consignes donnés ?	**oui**	**non**
Afin de poursuivre sa progression de façon optimale, votre stagiaire doit obtenir 6 « oui » et à minima, 5.			
Entraînement supplémentaire préconisé entre 2 séances			
Rythme	**Leçon du TutoreDattilo**		
Une fois/semaine	**Leçon 7A_GH**		

1. Définir la relation doigté/touche du « G » et du « H » avec le « Jeu des mains »

🗣 Pour débuter la séance, faites répéter à votre stagiaire les lettres de la rangée d'appui du clavier en partant de la gauche : « Q-S-D-F-G – H-J-K-L-M » puis présentez-lui, le contenu de la leçon du jour avec l'intégration de deux nouvelles touches : le « G » et le « H » qui complètent l'étude de cette rangée.

Demandez-lui de placer ses doigts sur la rangée d'appui du clavier et de simuler le léger déplacement horizontal de chaque doigt.

- La lettre « G » est tapée avec l'index gauche (doigt numéro 2).
- La lettre « H » est tapée avec l'index droit (doigt numéroté 2).

2. Expérimenter la relation doigté/touche du « G » et du « H »

☞ Lancez la leçon 7A_GH du logiciel « TutoreDattilo » et suivez le niveau 1, le niveau 2 puis le niveau 3.

Au 1er niveau, effectuez une petite gymnastique sur les lettres « gfgf fgfg » avec l'index gauche et « jhjh hjhj » avec l'index droit.

Tapez également en rythme les 4 lettres mêlées « fgjh ghhj » mettant en scène les 2 index.

Au 2d niveau, continuez avec la frappe de mots, comme : « gagner garage », « gaillard gala », etc. qui marient les lettres des deux lignes du clavier.

Enfin, au 3ème niveau, terminez l'entraînement avec des mots qui combinent les 3 rangées du clavier avec : « chagrin chacun », « chanson chansonnette », etc.

3. S'exercer avec un entraînement personnalisé

☞ Pour terminer la séance, démarrez un entraînement de la rubrique « Entraînement & Jeu » du « TutoreDattilo » avec les lettres à taper : « qsdfjklmncprgh ».

☞ Fixez la durée de l'exercice sur 5 minutes et garder en tête le but à atteindre : dans le temps imparti, tapez un maximum de lettres avec un minimum d'erreurs pour augmenter la vitesse et la justesse de la frappe.

Bien entendu, les doigts restent bien placés sur le clavier pendant la réalisation de cette activité et le regard, le plus possible face à l'écran.

Séquence 15 : Le clavier sur le bout des doigts – Spécial DYS			
Objectifs Pédagogiques 1. Epeler/Réciter les lettres du clavier. 2. Réviser avec le « Jeu des mains ». 3. S'entrainer sur la relation doigté/touche du « G » et du « H ».			
Leçon 7B_GH (TutoreDattilo) QSDFG pour la main gauche et JKLM pour la main droite			
Evaluation **Date de réalisation de la Séquence 15 :** *Attitude/Progression du stagiaire*			
1	**Clavier** : A-t-il su épeler/réciter les lettres des 3 rangées du clavier ?	oui	non
2	**Jeu des mains** : La bonne relation doigté/touche des lettres étudiées est-elle bien assimilée ?	oui	non
3	**Logiciel TutoreDattilo** : A-t-il réalisé les 3 niveaux de la leçon 7B ?	oui	non
4	**Clavier** : A ce stade de la formation au clavier, la frappe est-elle plus rythmée et plus fluide ?	oui	non
5	D'une façon générale, a-t-il bien écouté et suivi les conseils et consignes donnés ?	oui	non
Afin de poursuivre sa progression de façon optimale, votre stagiaire doit obtenir 5 « oui » et à minima, 4.			
Entraînement supplémentaire préconisé entre 2 séances			
Rythme	**Leçon du TutoreDattilo**		
Une fois/semaine	**Leçon 7B_GH**		

1. Epelez/Récitez les lettres du clavier

🗣 Pour démarrer la séance du jour, faites épeler/réciter à votre stagiaire les lettres des 3 rangées du clavier (en partant de la gauche). Tout d'abord, la rangée d'appui, ensuite la rangée du haut et enfin, la rangée du bas.
S'il se sent suffisamment à l'aise, il peut tester ses connaissances en énonçant les lettres de chaque rangée, de façon autonome (sans l'aide de sa fiche des « mains dessinées » et sans l'appui du clavier physique).

2. Réviser avec le « Jeu des mains »

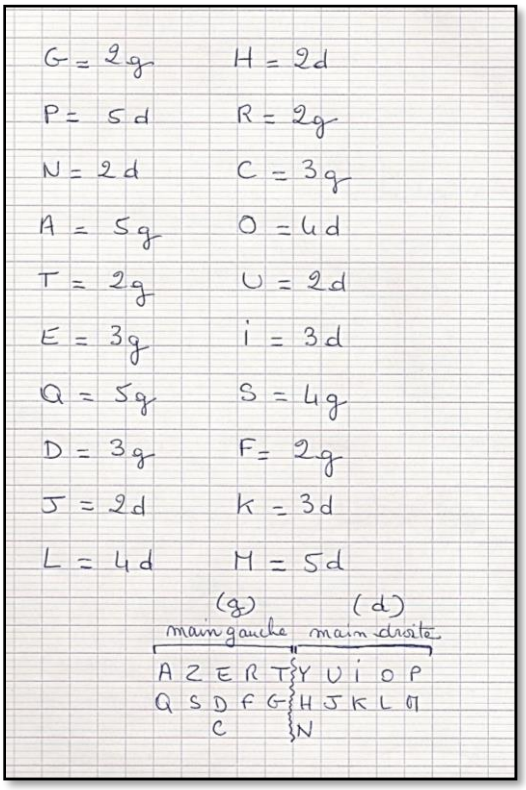
🗣 Associez maintenant le « Jeu des mains » à l'oral puis à l'écrit pour faire réviser votre stagiaire sur l'ensemble des 20 lettres déjà étudiées sur les 3 rangées du clavier.

Aidez-vous du support ci-dessous pour la réalisation de cette activité :

- A l'oral : exprimez une à une, les 20 lettres du modèle présenté et demandez à votre stagiaire de vous fournir la juste relation doigté/touche (+ main concernée).

- A l'écrit : Dictez les 20 lettres et demandez à votre stagiaire d'écrire ses réponses.

Comme déjà indiqué, la représentation schématisée du clavier représente une aide précieuse au repérage. En ce sens, encouragez votre stagiaire à la réaliser en amont de ses réponses et si besoin, secondez-le.



Rappel de la numérotation des doigts et de l'abréviation des mains :

Les pouces portent le numéro 1
Les index, le numéros 2
Les majeurs, le numéros 3
Les annulaires, le numéro 4
Les auriculaires, le numéro 5

L'abréviation de la main gauche est : « MG » ou « G » et de la main droite : « MD » ou « D ».

A ce stade de la formation au clavier, cette activité écrite peut être réalisée par votre stagiaire, sans l'appui de sa fiche des « mains dessinées » et sans l'aide du clavier.

Laissez le temps nécessaire aux réponses.
Corrigez-les ensemble en valorisant toutes les réponses justes.

3. S'entrainer sur la relation doigté/touche du « G » et du « H »

☞ Lancez la leçon 7 B_GH du logiciel « TutoreDattilo » et suivez les 3 niveaux progressifs :

Au 1er niveau, tapez en rythme des séries de 4 lettres qui associent le « G » et le « H ».

Au 2d niveau, des groupes de 2 mots sont proposés à la frappe, comme : « manger grignoter », « chance changer », etc. qui combinent les lettres étudiées sur les 3 rangées.

Au dernier niveau, l'étude s'achève avec des phrases complètes qui délient bien les doigts comme : « en automne il faut faire la vaccination contre la grippe », « maman repasse la chemise et le pantalon de papa qui doit aller travailler », etc.

Séquence 16 : Le clavier sur le bout des doigts – Spécial DYS			
Objectifs Pédagogiques 1. **Réinvestir la ligne du bas du clavier avec le « Jeu des mains ».** 2. **Trouver le rapport doigté/touche des lettres « V » et « B ».** 3. **Pratiquer la relation doigté/touche du « V » et du « B ».**			
Leçon 8A_VB (TutoreDattilo) **WXCVB pour la main gauche, N et les ponctuations pour la main droite**			
Evaluation **Date de réalisation de la Séquence 16 :** **Attitude/Progression du stagiaire**			
1	**Clavier** : A-t-il lu/récité la ligne du bas du clavier ?	**oui**	**non**
2	**Clavier** : A-t-il fourni le bon rapport doigté/touche des deux lettres déjà étudiées sur cette rangée, le « N » et le « C » ?	**oui**	**non**
3	**Fiche des mains dessinées - Clavier** : A-t-il su fournir le bon rapport doigté/touche des lettres « V » et « B » ?	**oui**	**non**
4	**Logiciel TutoreDattilo** : A-t-il réalisé les 3 niveaux de la leçon 8A ?	**oui**	**non**
5	D'une façon générale, a-t-il bien écouté et suivi les conseils et consignes donnés ?	**oui**	**non**
Afin de poursuivre sa progression de façon optimale, votre stagiaire doit obtenir 5 « oui » et à minima, 4.			
Entraînement supplémentaire préconisé entre 2 séances			
Rythme	**Leçon du TutoreDattilo**		
Une fois/semaine	**Leçon 8A_VB**		

1. Réinvestir la ligne du bas du clavier avec le « Jeu des mains »

🗣 Présentez à votre stagiaire la leçon du jour qui est axée sur la reprise de la ligne du bas du clavier. Demandez-lui de lire/réciter les touches successives de cette rangée, en partant de la gauche : « W-X-C-V-B – N ainsi que les 4 touches de ponctuation ».

Ensuite, interrogez-le sur le rapport doigté/touche (+ main concernée) des lettres déjà étudiées sur cette rangée : le « N » et le « C ».

Réponses (logiques) attendues :

- Pour le « N » : index (doigt numéroté 2) de la main droite.
- Pour le « C » : majeur (doigt numéroté 3) de la main gauche.

2. Trouver le rapport doigté/touche des lettres « V » et « B »

🗣 Maintenant, demandez à votre stagiaire de désigner l'association doigté/touche du « V » et du « B » précédemment inscrits sur sa fiche des « mains dessinées ».

Le « V » et le « B » sont frappés avec l'index de la main gauche (doigt numéroté 2).

Enfin, proposez-lui de simuler le déplacement de l'index gauche sur le clavier : placé sur la rangée d'appui du clavier et sur la lettre « F », l'index descend vers le « V » ou vers le « B » avant de revenir aussitôt à sa place, sur la lettre « F ».

3. Pratiquer la bonne relation doigté/touche du « V » et « B »

☞ Démarrez le 1er niveau de la leçon 8A_VB du logiciel « TutoreDattilo » et familiarisez-vous avec les deux nouvelles touches à l'étude.

Tapez en cadence les blocs proposés en effectuant un petit mouvement vertical : l'index gauche se déplace du « F » vers le « V » puis revient à sa place, repart vers la lettre « B » avant de reprendre sa position initiale.

Continuez avec le 2d niveau où les mots proposés associent les lettres des 3 lignes du clavier, comme : « balalaika bancaire », « bambou banaliser », etc.

Terminez la leçon avec le 3ème niveau. Les phrases présentées élargissent le champ d'application tout en stimulant la frappe avec : « on dit que le charbon actif de bambou est magique », « je vais passer mes vacances estivales dans un village italien », etc.

Séquence 17 : Le clavier sur le bout des doigts - Spécial DYS			
Objectifs Pédagogiques 1. Rappeler les touches de la ligne du bas du clavier et répéter le rapport doigté/touche des lettres « V » et « B ». 2. Exercer la relation doigté/touche du « V » et du « B ».			
Leçon 8B_VB (TutoreDattilo) WXCVB pour la main gauche, N et les ponctuations pour la main droite			
Evaluation **Date de réalisation de la Séquence 17 :** **Attitude/Progression du stagiaire**			
1	**Clavier** : A-t-il réussi à répéter/réciter la ligne du bas du clavier ?	oui	non
2	**Jeu des mains** : Est-il parvenu à associer et sans erreur, la relation doigté/touche du : « N », du « C », du « V » et du « B » ?	oui	non
3	**Logiciel TutoreDattilo** : A-t-il réalisé les 3 niveaux de la leçon 8B ?	oui	non
4	D'une façon générale, a-t-il bien écouté et suivi les conseils et consignes donnés ?	oui	non
5	**Mi-parcours de la formation au clavier** : Percevez-vous sa frappe au clavier plus rythmée et plus assurée ?	oui	non
Afin de poursuivre sa progression de façon optimale, votre stagiaire doit obtenir 5 « oui » et à minima, 4.			
Entraînement supplémentaire préconisé entre 2 séances			
Rythme	**Leçon du TutoreDattilo**		
Une fois/semaine	**Leçon 8B_GH**		

1. Rappeler les touches de la ligne du bas du clavier et répéter le rapport doigté/touche des lettres « V » et « B »

🗣 Déjà à mi-parcours de la formation, réinvestissez ensemble/faites réinvestir à votre stagiaire une nouvelle fois, la ligne du bas du clavier en partant de la gauche : « W-X-C-V-B - N » ainsi que les 4 touches de ponctuation.

Ensuite, interrogez-le sur l'association doigté/touche des lettres : « N », « C », « V » et « B ».

En fonction du degré de connaissances acquis par votre stagiaire sur ces 4 touches du clavier, proposez-lui de fournir ses réponses en mode autonomie.

Toutefois et en fonction des besoins avérés, il peut s'appuyer sur ses supports physiques (clavier/fiche des « mains dessinées ») pour fournir ses réponses.

Réponses (logiques) attendues :

Touches/Lettres	Doigt concerné	Main concernée
N	Index (doigt numéroté 2)	Droite
C	Majeur (doigt numéroté 3)	Gauche
V	Index (doigt numéroté 2)	Gauche
B	Index (doigt numéroté 2)	Gauche

2. Exercer la relation doigté/touche du « V » et du « B »

☞ Lancez le logiciel « TutoreDattilo et choisissez la leçon 8B V_B et progressez sur les 3 niveaux proposés :

Au 1er niveau, tapez des séries de 4 lettres qui combinent les deux touches à l'étude avec les deux rangées principales du clavier, comme : « avav » « qbsb », etc.

Au 2d niveau des groupes de 2 mots sont proposés à la frappe, comme : « bonbon banane », « verbe badigeonner », etc.

Enfin, au 3ème et dernier niveau, 5 phrases plus longues contribuent au bon développement de la dextérité de la frappe, comme : « merci mais je ne mange pas de bonbons avant les repas », « je vais acheter des bananes pour le repas de mon petit », etc.

Séquence 18 : Le clavier sur le bout des doigts – Spécial DYS

Objectifs Pédagogiques

1. **Distinguer la touche « é » (e accent aigu) de la touche « è » (e accent grave) sur la ligne des chiffres du clavier.**
2. **Associer le rapport doigté/touche du « é » et du « è » sur la fiche des « mains dessinées ».**
3. **Expliquer la frappe des touches qui englobent 3 caractères.**
4. **Expérimenter la relation doigté/touche du « é » et du « è ».**

Leçon 9A_ É_È (TutoreDattilo)

Evaluation

Date de réalisation de la Séquence 18 :

Attitude/Progression du stagiaire

1	**Clavier** : Sait-il distinguer la touche « é » (e accent aigu) de la touche « è » (e accent grave) sur le clavier ?	**oui**	**non**
2	**Fiche des mains dessinées** : A-t-il inscrit correctement ces deux lettres avec la juste relation doigté/touche ?	**oui**	**non**
3	**Clavier - Touches à 3 caractères** : Sait-il décrire la procédure à suivre pour obtenir chacun des 3 caractères situés sur une même touche ? A-t-il fourni un exemple ?	**oui**	**non**
4	**Logiciel TutoreDattilo** : A-t-il réalisé les 3 niveaux de la leçon 9A ?		
5	D'une façon générale, a-t-il bien écouté et suivi les conseils et consignes donnés ?	**oui**	**non**

Afin de poursuivre sa progression de façon optimale, votre stagiaire doit obtenir 5 « oui » et à minima, 4.

Entraînement supplémentaire préconisé entre 2 séances

Rythme	Leçon du TutoreDattilo
Une fois/semaine	Leçon 9A_ É_È

1. Distinguer la touche « é » (e accent aigu) de la touche « è » (e accent grave) sur la ligne des chiffres du clavier

🗣 Pour élargir le champ des connaissances, proposez à votre stagiaire de commencer l'étude de la ligne des chiffres du clavier avec l'intégration de 2 nouvelle touches : le « é » (e accent aigu) et le « è » (e accent grave).

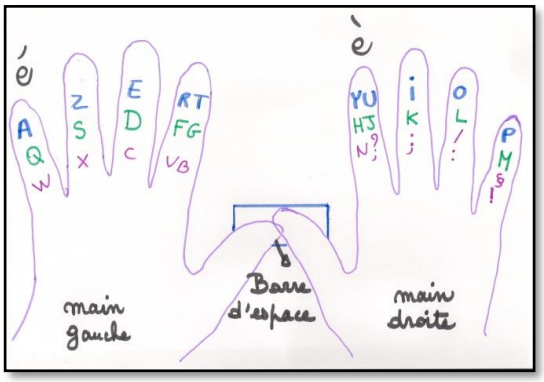
Repérez-les ensemble/faites-les lui repérer sur le clavier :

- Le « é » (e accent aigu) se situe sur la gauche du clavier entre le chiffre « 1 » et le chiffre « 3 ».
- Le « è » (e accent grave) se situe au centre du clavier entre le chiffre « 6 » et le chiffre « 8 ».

2. Associer le rapport doigté/touche du « é » et du « è » sur la fiche des « mains dessinées »

🗣 Indiquez-lui que le « é » (accent aigu) est tapé avec l'auriculaire de la main gauche (doigt numéroté 5) et que le « è » (accent grave) est tapé avec l'index de la main droite (doigt numéroté 2).

☞ En suivant le modèle ci-contre, notez les 2 nouvelles touches à l'étude sur la fiche des « mains dessinées ».



En plus de la correcte association doigté/touche, l'objectif est de commencer à apprivoiser la hauteur des 4 rangées du clavier d'autant que les deux lettres à l'étude (le « é » et le « è ») sont fréquemment employées.

3. Expliquer la frappe des touches qui englobent 3 symboles

🗣 Profitez de cette étude pour familiariser votre stagiaire aux touches du clavier qui rassemblent 3 symboles :

- Pour obtenir le caractère **en bas et à gauche** de la touche, tapez normalement.
- Pour obtenir **celui du haut** -en l'occurrence un chiffre- associez-lui la touche : « Maj ».
- Pour les caractères situés **en bas et à droite d'une touche**, maintenez la touche « Alt Gr » enfoncée (située à droite de la barre d'espace) et tapez la touche désirée avant de relâcher.

Donnez un exemple :

- Pour obtenir le symbole « # » (hashtag ou dièse), enfoncez la touche « Alt Gr » et appuyez simultanément sur la touche du chiffre « 3 » puis relâchez.

Pour vous 'assurer de la bonne interprétation des explications données, incitez votre stagiaire à s'appuyer sur son clavier pour vous fournir un exemple.

4. Pratiquer la bonne relation doigté/touche du « é » et du « è »

☞ Ouvrez l'application « TutoreDattilo et suivez la leçon 9A_É_È avec les niveaux 1 à 3.

Sur les 2 premiers niveaux, des séries de 4 lettres sont proposées à la frappe. Celles-ci permettent de faire travailler chaque main en alternance puis ensemble avec des combinaisons qui regroupent les deux touches à l'étude, comme : « jjèè » « èèjj », qéqé, qééq », etc.

Au 3ème niveau, tapez avec un tempo régulier les groupes de mots proposés, comme : « café télé », « siège succès », etc. qui combinent les touches des 4 rangées du clavier.

Séquence 19 : Le clavier sur le bout des doigts – Spécial DYS			
Objectifs Pédagogiques 1. S'exercer avec le « Jeu des mains ». 2. Compléter la relation doigté/touche du « é » et du « è ».			
Leçon 9B_ É_È (TutoreDattilo)			
Evaluation **Date de réalisation de la Séquence 19 :** **Attitude/Progression du stagiaire**			
1	**Jeu des mains** : A-t-il fourni une majorité de réponses justes ?	oui	non
2	**Jeu des mains** : La bonne relation doigté/touches du « é » et du « è » est-elle bien adoptée ?	oui	non
3	**Logiciel TutoreDattilo** : A-t-il réalisé les 3 niveaux de la leçon 9B ?	oui	non
4	D'une façon générale, a-t-il bien écouté et suivi les conseils et consignes donnés ?	oui	non
Afin de poursuivre sa progression de façon optimale, votre stagiaire doit obtenir 4 « oui » et à minima, 3.			
Entraînement supplémentaire préconisé entre 2 séances			
Rythme	**Leçon du TutoreDattilo**		
Une fois/semaine	**Leçon 9B_ É_È**		

1. S'exercer avec le « Jeu des mains »

🗣 Démarrez la séance par le « Jeu des mains » à l'oral. Sollicitez votre stagiaire sur 12 lettres déjà étudiées, réparties sur les 4 rangées du clavier avec la bonne relation doigté/touche (+ main concernée).
Bien entendu, englobez le « é » et le « è », abordés à la séquence précédente.

Par exemple :

Touches/Lettres	Doigt concerné	Main concernée
I	Majeur (doigt numéroté 3)	Droite
É	Auriculaire (doigt numéroté 5)	Gauche
R	Index (doigt numéroté 2)	Gauche
U	Index (doigt numéroté 2)	Droite
T	Index (doigt numéroté 2)	Gauche
C	Majeur (doigt numéroté 3)	Gauche
N	Index (doigt numéroté 2)	Droite
È	Index (doigt numéroté 2)	Droite
Q	Auriculaire (doigt numéroté 5)	Gauche
K	Majeur (doigt numéroté 3)	Droite
O	Annulaire (doigt numéroté 4)	Droite
S	Annulaire (doigt numéroté 4)	Gauche

Pensez à réintégrez en priorité, les touches qui ont engendré des réponses fausses/absentes lors du « Jeu des mains » des séquences précédentes.

Pour cette activité et selon le niveau de connaissances déjà développé sur le clavier, votre stagiaire peut donner ses réponses de façon autonome.

En cas de réponse(s) erronée(s) ou manquante(s), incitez-le au repositionnement des doigts sur son clavier pour la/les rectifier.

2. Compléter la relation doigté/touche du « é » et du « è »

☞ Lancez et suivez les 3 niveaux de la leçon 9B_É _È du logiciel « TutoreDattilo » qui consolide les mécanismes de placement des doigts sur les touches à l'étude : le « é » et le « è ».

Au 1er niveau, démarrez la frappe avec des blocs de deux mots, comme : « bébé après », « bactérie cèdre », etc.

Au 2d niveau, continuez avec de nouvelles séries de mots, comme : « très agréable », « barème entrée », etc. en accélérant un peu la frappe.

Enfin, au 3ème niveau : exercez-vous sur des phrases plus longues comme : « au supermarché je vais acheter des couches pour ton bébé », « en général ils sont très contents de chanter pour moi », etc.

Séquence 20 : Le clavier sur le bout des doigts – Spécial DYS			
Objectifs Pédagogiques 1. Trouver la relation doigté/touche des lettres majuscules. 2. Pratiquer l'association doigté/touche des lettres majuscules.			
Leçon 10A_MAJUSCULES (TutoreDattilo)			
Evaluation **Date de réalisation de la Séquence 20 :** **Attitude/Progression du stagiaire**			
1	**Clavier** : Le mécanisme de la frappe des majuscules est-il assimilé ?	oui	non
2	**Clavier** : A-t-il su donner 2 exemples concrets pour obtenir une lettre en majuscule avec chacune des touches "Maj" ?	oui	non
3	**Logiciel TutoreDattilo** : A-t-il réalisé les 2 niveaux de la leçon 10A ?	oui	non
4	**Logiciel TutoreDattilo** : A l'issue de la réalisation des 2 niveaux de la leçon 10A, a-t-il adopté la technique de la frappe des majuscules ?	oui	non
5	D'une façon générale, a-t-il bien écouté et suivi les conseils et consignes donnés ?	oui	non
Afin de poursuivre sa progression de façon optimale, votre stagiaire doit obtenir 5 « oui » et à minima, 4.			
Entraînement supplémentaire préconisé entre 2 séances			
Rythme	**Leçon du TutoreDattilo**		
Une fois/semaine	**Leçon 10A_ MAJUSCULES (Niveau 1 et 2)**		

1. Trouver la relation doigté/touche des lettres majuscules

🗣 Evoquez la leçon du jour avec l'étude de la technique de la frappe des majuscules.
Dorénavant, ces dernières seront placées systématiquement dans toutes les leçons du dactylo au début des phrases et de chaque nom propre.

Indiquez à votre stagiaire que les 2 mains sont sollicitées pour la frappe d'une majuscule qui s'obtient en coordination avec la touche « Maj » située à l'opposé de la lettre tapée. Elles sont situées à gauche et à droite du clavier.

Donnez des exemples concrets :

- Pour obtenir la lettre « m » en majuscule, il faut d'abord solliciter la touche « Maj » située à gauche du clavier puis taper la lettre « M » avant de relâcher ces deux touches.

- Pour obtenir la lettre « e » en majuscule, il faut d'abord solliciter la touche « Maj » située à droite du clavier puis taper la lettre « e » avant de relâcher ces deux touches.

Chacune des touches « Maj » du clavier doit être tapée avec l'auriculaire (droit ou gauche) – doigt numéroté 5.

Maintenant, demandez à votre stagiaire de vous fournir deux exemples de lettres à taper en mode majuscule.
L'un avec la touche « Maj » située à gauche du clavier et l'autre, avec la touche « Maj » située à droite du clavier.

Vérifiez ensemble les réponses données pour vous assurer de la bonne compréhension du mécanisme de la frappe des majuscules.

2. Pratiquer l'association doigté/touche des lettres majuscules

☞ Lancez et suivez la leçon 10A_MAJUSCULES du « TutoreDattilo » : niveau 1 et niveau 2.

Au niveau 1, exercez-vous avec des blocs de 4 lettres qui alternent majuscule et minuscule comme : « AaAa », etc.

Laissez le doigt enfoncé sur la touche « Maj » avec l'auriculaire de la main droite (doigt numéroté 5) et tapez la lettre « A » avec l'auriculaire de la main gauche (doigt numéroté 5) puis relâchez.

Au niveau 2, des suites de surnoms/prénoms sont proposées à la frappe et permettent de jongler plus pertinemment avec les majuscules, comme : « Mimi Miki », « Josiane Julie », etc.

Pour cette première approche de la frappe concrète des majuscules qui requiert concentration et énergie dans la juste coordination des mouvements des mains et des doigts, terminez la leçon à la fin du second niveau.

La justesse de la frappe est essentielle, signe que la technique de la frappe des majuscules est en bonne voie d'adoption. Ici, la vitesse de frappe est secondaire.

Si après avoir suivi les 2 niveaux de cette leçon consacrée à la technique de la frappe des majuscules, votre stagiaire a encore beaucoup de mal à coordonner les doigts de ses deux mains, s'il ressent des difficultés/gênes notables liées à ses troubles praxiques, il peut être judicieux de reporter l'étude de la séquence suivante (n°21) -consacrée à l'approfondissement de la frappe des majuscules-, à la fin de sa formation.

Après l'étude de l'ensemble de toutes les touches du clavier et le déliement régulier/progressif des doigts, la technique de la frappe des majuscules pourra alors, être réinvestie.

Séquence 21 : Le clavier sur le bout des doigts – Spécial DYS

Objectifs Pédagogiques

1. **Réviser la relation doigté/touche des lettres étudiées avec le « Jeu des mains ».**
2. **Expliquer la relation doigté/touche des lettres majuscules.**
3. **Appliquer l'association doigté/touche des lettres majuscules.**

Leçon 10B_MAJUSCULES (TutoreDattilo)

Evaluation

Date de réalisation de la Séquence 21 :

Attitude/Progression du stagiaire

1	**Jeu des mains** : A-t-il obtenu une majorité de réponses justes ?	**oui**	**non**
2	**Clavier** : A-t-il su expliquer l'obtention du « S » et du « N » en majuscule ?	**oui**	**non**
3	**Logiciel TutoreDattilo** : A-t-il réalisé les 3 niveaux de la leçon 10B ?	**oui**	**non**
4	**Logiciel TutoreDattilo** : Les résultats obtenus sur la leçon 10B sont-ils en progression d'un niveau à l'autre ?	**oui**	**non**
5	D'une façon générale, a-t-il bien écouté et suivi les conseils et consignes donnés ?	**oui**	**non**

Afin de poursuivre sa progression de façon optimale, votre stagiaire doit obtenir 5 « oui » et à minima, 4.

Entraînement supplémentaire préconisé entre 2 séances

Rythme	Leçon du TutoreDattilo
Une fois/semaine	**Leçon 10B_ MAJUSCULES**

1. <u>Réviser la relation doigt/touche des lettres étudiées avec le « Jeu des mains »</u>

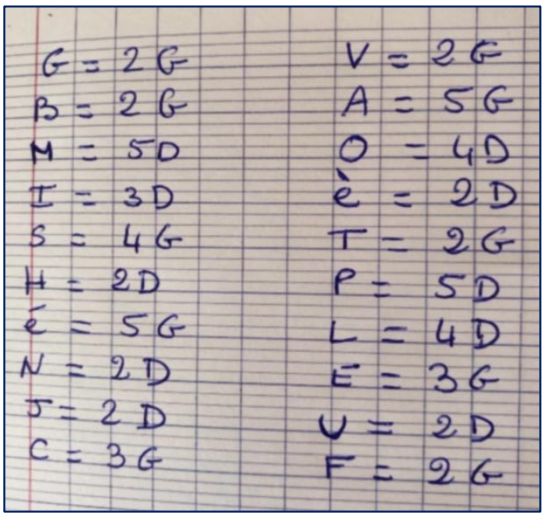
🗣 Pour commencer la séance et pour renforcer les qualités d'association et de mémorisation de votre stagiaire, proposez-lui le « Jeu des mains ».

Dans la mesure de ses possibilités, il doit fournir la juste association doigté/touche (+ main concernée) des lettres demandées, sans l'aide du clavier et sans l'appui de sa fiche des « mains dessinées ».

Le modèle ci-contre, réalisé par un stagiaire, représente le support adapté pour la réalisation de cette activité.

Interrogez-le sur les 20 lettres déjà étudiées sur les 4 rangées du clavier.

Dictez-lui les lettres proposées puis laissez-lui le temps nécessaire pour écrire ses réponses.



Comme vu dans les séquences précédentes, proposez la schématisation du clavier pour faciliter le repérage.

Contrôlez ensemble les réponses et en cas d'erreur(s), encouragez la simulation des doigts sur les touches concernées.

2. Expliquer la relation doigté/touche des lettres majuscules

Après cette activité, réinvestissez/faites réinvestir la technique de la frappe des majuscules étudiée à la séquence précédente en interrogeant votre stagiaire sur l'obtention de 2 lettres en majuscule : le « S » et le « N ».

Réponses (logiques) attendues :

- Pour obtenir la lettre « S » en majuscule, il faut d'abord solliciter la touche « Maj » située à droite du clavier puis taper la lettre « S » avec l'annulaire de la main gauche (doigt numéroté 4) avant de relâcher.
- Pour obtenir la lettre « N » en majuscule, il faut d'abord solliciter la touche « Maj » située à gauche du clavier puis taper la lettre « N » avec l'index droit (doigt numéroté 2) avant de relâcher.

Assurez-vous de la bonne compréhension/interprétation de la technique de frappe des majuscules et si besoin, réexpliquez-la.
Vérifiez aussi que les 2 touches « Maj » du clavier sont bien tapées avec l'auriculaire de chaque main (doigt numéroté 5).

3. Appliquer l'association doigté/touche des lettres majuscules

☞ Lancez et suivez la leçon 10B_MAJUSCULES du « TutoreDattilo » avec les niveaux 1, 2 et 3.

Au 1er niveau, démarrez avec des séries de 4 lettres qui alternent les majuscules et les minuscules, comme : « mPmP pMpM » « AqAq QaQa », etc.

Au 2d niveau, continuez avec des noms de ville, comme : « Paris Nantes », « Londres Cambridge », etc.

Enfin, au 3ème niveau, complétez la leçon en recouvrant votre rythme de frappe avec des phrases, comme : « Paul et Véronique sont mariés depuis vingt ans », « Je voudrais passer une semaine dans la belle Venise », etc.

Séquence 22 : Le clavier sur le bout des doigts – Spécial DYS			
Objectifs Pédagogiques 1. **Répéter/réciter la ligne du bas et du haut du clavier.** 2. **Différencier la relation doigté/touche du « X » et du « Y ».** 3. **Appliquer la relation doigté/touche du « X » et du « Y ».**			
Leçon 11A_X_Y (TutoreDattilo)			
Evaluation **Date de réalisation de la Séquence 22 :** **Attitude/Progression du stagiaire**			
1	**Clavier** : A-t-il répété/récité la ligne du bas et du haut du clavier ?	**oui**	**non**
2	**Clavier** : Sait-il distinguer le bon rapport doigté/touche du « X » et du « Y » ?	**oui**	**non**
3	**Logiciel TutoreDattilo** : A-t-il réalisé les 3 niveaux de la leçon 11A ?	**oui**	**non**
4	**Logiciel TutoreDattilo** : A l'issue de la réalisation de la leçon 11A, les doigts ont-ils pris leurs repères sur les deux nouvelles touches à l'étude ?	**oui**	**non**
5	D'une façon générale, a-t-il bien écouté et suivi les conseils et consignes donnés ?	**oui**	**non**
Afin de poursuivre sa progression de façon optimale, votre stagiaire doit obtenir 5 « oui » et à minima, 4.			
Entraînement supplémentaire préconisé entre 2 séances			
Rythme	**Leçon du TutoreDattilo**		
Une fois/semaine	**Leçon 11A_ X_Y**		

1. Répéter/réciter la ligne du bas et du haut du clavier

🗣 Pour commencer la séance et anticiper l'intégration des deux nouvelles lettres à l'étude : le « X » et le « Y », demandez à votre stagiaire de répéter/réciter en rythme, les lettres de la rangée du bas du clavier en partant de la gauche : « W-X-C-V-B - N + les 4 touches de ponctuation ».

Identiquement, pour la ligne du haut du clavier : « A-Z-E-R-T – Y-U-I-O-P ».

2. Différencier la relation doigté/touche du « X » et du « Y »

🗣 Maintenant, indiquez-lui, les 2 nouvelles lettres à l'étude, situées sur deux rangées différentes du clavier.

- La lettre « X » est placée sur la ligne du bas du clavier : elle est tapée avec l'annulaire gauche (doigt numéroté 4).

- La lettre « Y » est située sur la rangée du haut du clavier : elle est frappée avec l'index droit (doigt numéroté 2).

☞ Vérifiez la correspondance doigté/touche de ces 2 lettres sur la fiche des « mains dessinées ».

☞ Maintenant, placez les doigts en position sur le clavier et simulez les deux déplacements : l'annulaire gauche (doigt numéroté 4) positionné sur le « S » descend vers le « X » puis reprend sa position initiale ; l'index droit (doigt numéroté 2) posé sur le « J » monte vers le « Y » puis revient aussitôt à sa place sur la rangée d'appui.

3. Appliquer la relation doigté/touche du « X » et du « Y »

☞ Lancez et suivez la leçon 11A_ X_Y du « TutoreDattilo », avec les niveaux 1, 2 et 3.

Au 1er niveau, démarrez vos gammes avec des groupes de 4 lettres comme : « xyxy yxyx », « yxxy xyyx », etc.

Au 2d niveau, des séries de 3 mots sont proposées et renforcent les compétences de frappe, comme : « yacht, yard, yéti », « yoga, yaourt, yeux », etc.

Au 3ème et dernier niveau, tapez les phrases prédéfinies comme : « La xylographie est une technique de gravure sur bois née en Chine », « Xavier joue du xylophone depuis longtemps », etc.

Le regard est fixé au maximum face à l'écran, les doigts recourbés, en contact permanent avec les touches.

Séquence 23 : Le clavier sur le bout des doigts – Spécial DYS			
Objectifs Pédagogiques 1. Répéter/réciter la ligne du bas et du haut du clavier. 2. Fournir le rapport doigté/touche des 2 dernières lettres étudiées (« Jeu des mains ») 3. Exercer l'association doigté/touche du « X » et du « Y ». 4. Pratiquer un entraînement personnalisé.			
Leçon 11B_X_Y (TutoreDattilo)			
Evaluation **Date de réalisation de la Séquence 23 :** **Attitude/Progression du stagiaire**			
1	**Clavier** : A-t-il su répéter/réciter la ligne du bas et du haut du clavier ?	**oui**	**non**
2	**Jeu des mains** : A-t-il fourni le bon rapport doigté/touche du « X » et du « Y » ?	**oui**	**non**
3	**Logiciel TutoreDattilo** : A l'issue de la réalisation de la leçon 11B, les automatismes de frappe se sont-ils bien développés sur les 2 touches à l'étude ?	**oui**	**non**
4	**Logiciel TutoreDattilo – Rubrique « Entraînement & Jeu » :** Pendant la réalisation de cette activité, les doigts sont-ils restés bien en place sur le clavier, le regard fixé sur l'écran avec un seuil d'erreur ne dépassant pas les 10 % ?	**oui**	**non**
5	D'une façon générale, a-t-il bien écouté et suivi les conseils et consignes donnés ?	**oui**	**non**
Afin de poursuivre sa progression de façon optimale, votre stagiaire doit obtenir 5 « oui » et à minima, 4.			
Entraînement supplémentaire préconisé entre 2 séances			
Rythme	**Leçon du TutoreDattilo**		
Une fois/semaine	**Leçon 11B_X_Y**		

1. Répéter/réciter la ligne du bas et du haut du clavier

🗣 Pour démarrer cette nouvelle séquence et réinvestir les lettres « X » et « Y » étudiées à la séance précédente, demandez à votre stagiaire de répéter/réciter la rangée du bas « W-X-C-V-B- N + les ponctuations » puis la rangée du haut du clavier en partant de la gauche « A-Z-E-R-T-Y-U-I-O-P ».

2. Fournir le rapport doigté/touche des 2 dernières lettres étudiées (« Jeu des mains »)

🗣 Maintenant, interrogez votre stagiaire sur le rapport doigté/touche du : « X » et du « Y ». Vérifiez ensemble ces 2 relations doigté/touche.

Si besoin, faites-lui rectifier ses réponses en lui demandant de replacer ses doigts sur la rangée d'appui du clavier, en simulant le déplacement de l'annulaire gauche (doigt numéroté 4), sur le « X » avant de le replacer sur le « S » et de l'index droit doigt numéroté 2) sur le « Y » avant de le replacer sur le « J ».

3. Exercer l'association doigté/touche du « X » et du « Y »

☞ Lancez la leçon 11B_X_Y du logiciel « TutoreDattilo » et suivez les 3 niveaux.

Démarrez avec le 1er niveau : les groupes de mots proposés commencent par une majuscule et associent les lettres étudiées, comme : « Polype Relaxe », « Prix Ennuyer », etc.

Au second niveau, cette leçon est renforcée par des séries de mots, comme : « Crayon Pyjama », « Psychologue Texte », etc.

Au troisième niveau, des phrases plus longues permettent de continuer à développer les automatismes de frappe.

Vérifiez que votre stagiaire détache au maximum le regard de son clavier physique et adopte la position parfaite de ses doigts sur les touches.

4. Pratiquer un entraînement personnalisé

🗣 Pour finir la séance, proposez à votre stagiaire de suivre un entraînement personnalisé sur les lettres des deux rangées du clavier, répétées au début de la séance.
« wxcvbnazertyuiop ».

☞ Cliquez sur « Personnalisé » de la rubrique « Entraînement & Jeu » du « TutoreDattilo » et tapez les lettres énoncées, ci-dessus.

☞ Positionnez la durée de l'entraînement sur 5 minutes.

Gardez en tête le même leitmotiv : doigts bien placés sur le clavier et regard fixé le plus possible sur l'écran.

Séquence 24 : Le clavier sur le bout des doigts – Spécial DYS			
Objectifs Pédagogiques 1. **Réviser les touches des 3 rangées principales du clavier.** 2. **Distinguer le rapport doigté/touche du « W » et du « Z ».** 3. **Pratiquer la relation doigté/touche du « W » et du « Z ».** 4. **Choisir un entraînement personnalisé.**			
Leçon 12A_W_Z (TutoreDattilo)			
Evaluation **Date de réalisation de la Séquence 24 :** **Attitude/Progression du stagiaire**			
1	**Clavier :** Sait-il citer/réciter les touches des 3 rangées principales du clavier ?	**oui**	**non**
2	**Clavier** : A-t-il bien distingué le rapport doigté/touche du « W » et du « Z » ?	**oui**	**non**
3	**Logiciel TutoreDattilo** : A l'issue de la leçon 12A, l'association doigté/touche « W » et du « Z » est-elle adoptée ?	**oui**	**non**
4	**Logiciel TutoreDattilo – Rubrique « Entraînement & Jeu » :** Les doigts sont-ils restés bien en place, le regard le plus possible face à l'écran pendant la durée de cette activité ?	**oui**	**non**
5	D'une façon générale, a-t-il bien écouté et suivi les conseils et consignes donnés ?	**oui**	**non**
Afin de poursuivre sa progression de façon optimale, votre stagiaire doit obtenir 5 « oui » et à minima 4.			

Entraînement supplémentaire préconisé entre 2 séances	
Rythme	**Leçon du TutoreDattilo**
Une fois/semaine	**Leçon 12A_W_Z**

1. Réviser les touches des 3 rangées principales du clavier

🗣 Pour commencer la séance, proposez à votre stagiaire de réinvestir l'ensemble des touches des 3 rangées principales du clavier. Demandez-lui de les citer/réciter en rythme, en partant de la gauche :

- Pour la ligne centrale (rangée d'appui) : « Q-S-D-F-G – H-J-K-L-M ».
- Pour la ligne du haut : « A-Z-E-R-T – Y-U-I-O-P ».
- Pour la ligne du bas : « W-X-C-V-B - N + les touches de ponctuation.

Si votre stagiaire se sent suffisamment à l'aise sur le clavier, il peut faire appel à sa mémoire et réciter les touches des 3 rangées. Sinon, il peut s'aider du clavier physique, complètement ou partiellement.

2. Distinguer le rapport doigté/touche du « W » et du « Z »

🗣 Pour continuer à apprivoiser la hauteur du clavier et développer le champ des connaissances de votre stagiaire, évoquez les deux nouvelles lettres à l'étude, aujourd'hui :

- Le « W » est situé sur la rangée inférieure du clavier.
- Le « Z » est situé sur la rangée supérieure du clavier.

Repérez ensemble ces deux lettres sur le clavier et demandez à votre stagiaire de placer correctement ses doigts sur la ligne de base du clavier et de différencier la relation doigté/touche du « W » et du « Z » en simulant le déplacement de ses doigts.

- L'auriculaire gauche (doigt numéroté 5) se déplace légèrement vers le bas : de la lettre « Q » vers la lettre « W » avant de revenir à sa place initiale.
- L'annulaire gauche (doigt numéroté 4) se déplace légèrement vers le haut : de la lettre « S » vers la lettre « Z » avant de se repositionner sur la rangée d'appui.

3. Pratiquer la relation doigté/touche du « W » et du « Z »

☞ Lancez et suivez les 3 niveaux de la leçon 12A_W_Z du logiciel « TutoreDattilo ».

Commencez la gymnastique des doigts avec le 1er niveau et tapez des séries de lettres, comme : « wxwx xwxw », etc. qui sollicitent exclusivement la main gauche.

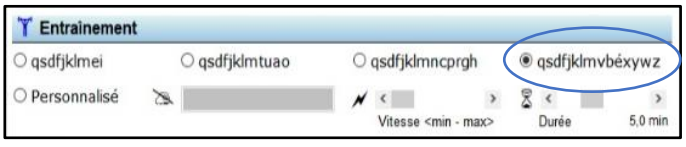
Poursuivez la frappe du 2d niveau avec des petits mots, comme : « wo wer » « was wie », etc.

Enfin, au 3ème niveau, terminez la rythmique des doigts avec la frappe de mots, comme : « west winner » « week end bizarre », etc.

Cherchez avant tout le bon placement des doigts sur les 2 nouvelles lettres à l'étude. La vitesse de frappe continuera d'augmenter progressivement.

4. Choisir un entraînement personnalisé

☞ Pour terminer la séance et travailler sur un ensemble de touches déjà étudiés (y compris les 2 nouvelles lettres à l'étude), lancez la rubrique « Entraînement & Jeu » du logiciel « TutoreDattilo » et choisissez le dernier groupe des lettres prédéfinies : « qsdfjklmvbéxywz ».



☞ Fixez la durée de l'activité sur 5 minutes en déplaçant la réglette vers la droite et suivez votre entraînement !

Séquence 25 : Le clavier sur le bout des doigts – Spécial DYS			
Objectifs Pédagogiques 1. **Désigner la relation doigté/touche des lettres étudiées avec le « Jeu des mains »** 2. **Compléter la relation doigté/touche du « W » et du « Z ».**			
Leçon 12B_W_Z (TutoreDattilo)			
Evaluation **Date de réalisation de la Séquence 25 :** **Attitude/Progression du stagiaire**			
1	**Jeu des mains** : A-t-il fourni un maximum de réponses justes ?	**oui**	**non**
2	**Clavier** : A-t-il bien mémorisé le bon rapport doigté/touche du « W » et du « Z » ?	**oui**	**non**
3	**Logiciel TutoreDattilo** : A l'issue de la réalisation de la leçon 12B, l'association doigté/touche du « W » et du « Z » est-elle bien assimilée ?	**oui**	**non**
4	D'une façon générale, a-t-il bien écouté et suivi les conseils et consignes donnés ?	**oui**	**non**
Afin de poursuivre sa progression de façon optimale, votre stagiaire doit obtenir 4 « oui » et à minima, 3.			

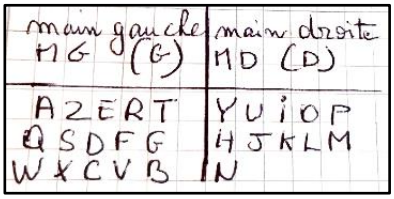
Entraînement supplémentaire préconisé entre 2 séances	
Rythme	**Leçon du TutoreDattilo**
Une fois/semaine	**Leçon 12B_W_Z**

1. Désigner la relation doigté/touche des lettres étudiées avec le « Jeu des mains »

🗣 Pour commencer la séance, proposez à votre stagiaire d'exercer ses qualités d'association doigté/touche sur 20 lettres étudiées.
Selon ses aptitudes/préférences, proposez-lui de suivre cette activité à l'oral ou à l'écrit.
Selon son niveau de compétences, proposez-lui de réaliser cet exercice sans le clavier et sans l'appui de sa fiche des « mains dessinées ».

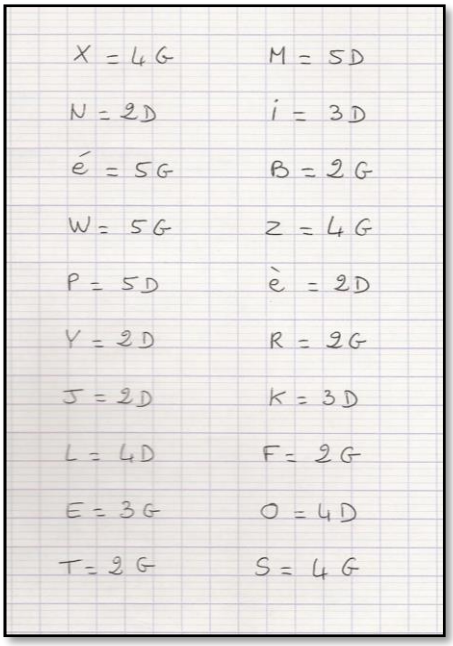
- A l'oral : interrogez-le successivement sur le bon rapport doigté/touche (+ main associée) des lettres du modèle ci-dessous.

- A l'écrit : Incitez votre stagiaire à représenter et à organiser le clavier avec les lettres déjà étudiées sur les 3 rangées comme sur le schéma ci-contre, réalisé par un stagiaire en formation.



Rappel : Cette aide précieuse au repérage stimule et renforce le processus associatif du « jeu des mains ».

Ensuite, dictez-lui toutes les lettres du modèle proposé. En face de chacune d'entre elles, votre stagiaire va écrire ses réponses : le numéro du doigt correspondant à chaque lettre ainsi que la main concernée.



A l'oral/A l'écrit :

- Accordez à votre stagiaire, le temps nécessaire pour dire/écrire ses réponses.

- Faites-lui rectifier celles qui sont erronées ou absentes.

- Laissez votre stagiaire donner un sens à sa correction en replaçant spontanément et correctement ses doigts sur le clavier.

2. Compléter la relation doigté/touche du « W » et du « Z »

☞ Lancez et suivez la leçon 11 B_W_Z du logiciel « TutoreDattilo » : niveau 1, 2 et 3.

Commencez par le 1er niveau où des séries de lettres, comme : « wsdw jwnw », « wxsq wesq », etc. stimulent bien les doigts.

Au 2d niveau, les lettres à l'étude s'associent aux majuscules pour former des noms propres, comme : « Zimbawe New York », « Zinedine Zidane », etc.

Au 3ème niveau, des phrases plus longues permettent de dynamiser la frappe, comme : « New York c'est la ville des villes il faut la visiter une fois dans la vie », etc.

A Noter : Sur la phrase ci-dessus (3ème niveau de la leçon), l'apostrophe est présente par anticipation.
Placée sur la rangée des chiffres et sur la touche du chiffre 4, l'apostrophe doit être tapée avec le majeur de la main gauche : doigt numéroté 3.
Elle sera à l'étude détaillée lors de la réalisation de la séquence 30.

Séquence 26 : Le clavier sur le bout des doigts – Spécial DYS			
Objectifs Pédagogiques 1. **Etablir la relation des doigts sur les 4 touches de ponctuation.** 2. **Expérimenter le rapport doigté/touche des ponctuations.**			
Leçon 13A_ PONCTUATIONS (TutoreDattilo)			
Evaluation **Date de réalisation de la Séquence 26 :** ***Attitude/Progression du stagiaire***			
1	**Clavier** : A-t-il associé le bon rapport des doigts sur les 4 touches de ponctuation ?	**oui**	**non**
2	**Clavier** : Sait-il expliquer comment obtenir le symbole situé en haut de chaque touche des ponctuations ?	**oui**	**non**
3	**Logiciel TutoreDattilo** : A l'issue de la réalisation de la leçon 13A, l'association doigté/touche des ponctuations est-elle en bonne voie d'intégration ?	**oui**	**non**
4	D'une façon générale, a-t-il bien écouté et suivi les conseils et consignes donnés ?	**oui**	**non**
Afin de poursuivre sa progression de façon optimale, votre stagiaire doit obtenir 4 « oui » et à minima, 3.			
Entraînement supplémentaire préconisé entre 2 séances			
Rythme	**Leçon du TutoreDattilo**		
Une fois/semaine	**Leçon 13A_ PONCTUATIONS**		

1. Etablir la relation des doigts sur les 4 touches de ponctuation

🗣 Aujourd'hui, proposez à votre stagiaire d'étudier plus en détail, les 4 touches de ponctuation déjà citées/récitées plusieurs fois lors de l'étude de la ligne du bas du clavier.

Commencez par lui rappeler que chacune de ces touches englobe 2 symboles et indiquez-lui, que seule la main droite est sollicitée pour la frappe des ponctuations sur le clavier.
Le symbole du bas de la touche est tapé classiquement (comme une lettre minuscule) et le symbole du haut de la touche, est tapé en adéquation avec la touche « Maj » située **à gauche** du clavier (Auriculaire : doigt numéroté 5).

Ponctuations/Symboles	Doigt concerné
Virgule «, » et point d'interrogation « ? » *	Index (doigt numéroté 2)
Point-virgule « ; » et point «. » *	Majeur (doigt numéroté 3)
Deux points « : » et slash « / » *	Annulaire (doigt numéroté 4)
Point d'exclamation « ! » et paragraphe « § » *	Auriculaire (doigt numéroté 5)

*Ces ponctuations et symboles sont donc obtenus avec la touche « Maj » située à gauche du clavier.

☞ Sur le clavier, simulez la bonne relation doigté/touche des ponctuations :

- **L'index droit** (doigt numéroté 2) en place sur la rangée d'appui et sur la lettre « J », descend sur la touche de la virgule et du point d'interrogation et reprend aussitôt sa position sur la ligne centrale.
  Pour le point d'interrogation, associez-lui la touche « Maj » située à gauche du clavier.

- **Le majeur droit** (doigt numéroté 3) en place sur la rangée d'appui et sur la lettre « K », descend sur la touche du point-virgule et du point et reprend aussitôt sa position sur la ligne centrale. Pour le point, associez-lui la touche « Maj » située à gauche du clavier.

- **L'annulaire droit** (doigt numéroté 4) en place sur la ligne de base et sur la lettre « L », descend sur la touche des deux points et du slash (/) et reprend aussitôt sa position sur la ligne centrale. Pour le slash, associez-lui la touche « Maj » située à gauche du clavier.
-
- **L'auriculaire droit** (doigt numéroté 5) en place sur la ligne de base et sur la lettre « M », descend sur la touche du point d'exclamation et du symbole paragraphe (§) et reprend aussitôt sa position sur la ligne centrale. Pour le symbole paragraphe, associez-lui la touche « Maj » située à gauche du clavier.

☞ Au besoin, aidez-vous de la fiche des « mains dessinées » sur laquelle, tous les symboles liés aux touches de ponctuation ont déjà été inscrits lors de l'étude de la ligne du bas du clavier à la Séquence 10.

2. Expérimenter le rapport doigté/touche des ponctuations

☞ Lancez le logiciel « TutoreDattilo » et suivez les 3 niveaux de la leçon 13 A_ PONCTUATIONS.

Démarrez vos gammes avec le niveau 1 où des séries de lettres et de ponctuations sont proposées en alternance, comme : « j,j ! » « ,jj ! », « . ;:. », « ;.. ; », etc.

Au niveau 2, tapez des mots, comme : « Merveilleux ! » ou comme « Hélas ! », etc.

Concentrés sur les répétitions, ces mots renforcent les qualités de mémorisation des touches et la bonne association des doigts sur les touches concernées.

Au niveau 3, reprenez votre propre rythme de frappe en tapant des phrases complètes, comme : « Elle disait, toujours en pleurant : tu viens ? », « Pas de questions : je ne veux pas parler de ces choses ! », etc.

Séquence 27 : Le clavier sur le bout des doigts – Spécial DYS			
Objectifs Pédagogiques 1. **Réciter la ligne du bas du clavier et indiquer la relation des doigts sur chacune des touches (« Jeu des mains »).** 2. **S'exercer sur l'ensemble des lettres du clavier y compris la frappe des ponctuations.**			
Leçon 13B_ PONCTUATIONS (TutoreDattilo)			
Evaluation **Date de réalisation de la Séquence 27 :** ***Attitude/Progression du stagiaire***			
1	**Jeu des mains** : A-t-il réussi à réciter la ligne du bas du clavier en associant la relation doigté/touche des lettres et des ponctuations ?	**oui**	**non**
2	**Logiciel TutoreDattilo** : A l'issue de la réalisation de la leçon 13B, l'association doigté/touche sur les lettres du clavier et sur les ponctuations est-elle bien assimilée ?	**oui**	**non**
3	**Logiciel TutoreDattilo** : Le niveau 3 lui a-t-il permis de retrouver son rythme de frappe global et/ou de le dépasser ?	**oui**	**non**
4	D'une façon générale, a-t-il bien écouté et suivi les conseils et consignes donnés ?	**oui**	**non**
Afin de poursuivre sa progression de façon optimale, votre stagiaire doit obtenir 4 « oui » et à minima, 3.			
Entraînement supplémentaire préconisé entre 2 séances			
Rythme	**Leçon du TutoreDattilo**		
Une fois/semaine	**Leçon 13B_ PONCTUATIONS**		

1. **<u>Réciter la ligne du bas du clavier et indiquer la relation des doigts sur chacune des touches (« Jeu des mains »)</u>**

🗣 Pour démarrer la séance et réactiver les connaissances de votre stagiaire sur les touches de la ligne du bas du clavier, demandez-lui de la réciter dans son intégralité en partant de la gauche : « W-X-C-V-B - N et de nommer les 2 symboles présents sur chaque touche des ponctuations ».

Ensuite, en partant toujours de la gauche et dans l'ordre, reprenez chaque lettre puis chaque touche des ponctuations en interrogeant oralement votre stagiaire sur leur bon rapport doigté/touche (+ main concernée).

Pour le symbole situé sur la partie supérieure des touches de ponctuation, demandez-lui de désigner à chaque fois, la majuscule concernée.

Il peut fournir ses réponses seul ou en prenant appui sur son clavier physique, notamment pour bien définir la relation doigté/touche des ponctuations et des symboles.

Vérifiez ensemble les réponses et aidez-le à comprendre celles qui sont inexactes en lui demandant de replacer ses doigts sur la rangée d'appui du clavier et de simuler le déplacement du doigt concerné sur la touche associée.

Rappel des associations doigté/touche de la ligne du bas du clavier

Lettres/Ponctuations/Symboles	Doigt concerné	Main concernée
W	Auriculaire (doigt numéroté 5)	Gauche
X	Annulaire (doigt numéroté 4)	
C	Majeur (doigt numéroté 3)	
V	Index (doigt numéroté 2)	
B	Index (doigt numéroté 2)	
N	Index (doigt numéroté 2)	Droite
Virgule « , » et point d'interrogation « ? » *	Index (doigt numéroté 2)	
Point-virgule « ; » et point « . » *	Majeur (doigt numéroté 3)	
Deux points « : » et slash « / » *	Annulaire (doigt numéroté 4)	
Point d'exclamation « ! » et symbole paragraphe « § » *	Auriculaire (doigt numéroté 5)	

* Rappel : Ces caractères sont obtenus en adéquation avec la touche « Maj » située à gauche du clavier.

2. S'exercer sur l'ensemble des lettres du clavier y compris la frappe des ponctuations

☞ Lancez l'application « TutoreDattilo » avec la leçon 13B_PONCTUATIONS qui sollicitent tous les doigts, toutes les lettres étudiées ainsi que toutes les ponctuations du clavier.

☞ Au 1er niveau et pour bien délier les doigts, commencez la gymnastique des doigts avec des groupes de mots, comme : « toi et moi ; toi et moi », « Fleurs : marguerites, tulipes, jacinthes, iris et lilas », etc.

Sur les 2 niveaux suivants, continuez à renforcer et à dynamiser votre frappe en tapant des phrases complètes.

En ce sens, dactylographiez en rythme, les phrases proposées, comme : « Herbes aromatiques : oseille, bourrache, sauge, melon, miel, lavande, menthe, pimprenelle, ciboule, verveine, citronnelle », « Menthe : il en existe plus de cent variétés. Voilà les plus connues : menthe, bergamote, menthe chocolat », etc.

Séquence 28 : Le clavier sur le bout des doigts – Spécial DYS			
Objectifs Pédagogiques 1. Rappeler les touches de la ligne du bas du clavier avec le « Jeu des mains ». 2. Définir la relation doigté/touche du « ù » et du « à ». 3. Utiliser le « ù » et le « à ».			
Leçon 14A _Ù_À (TutoreDattilo)			
Evaluation **Date de réalisation de la Séquence 28 :** **Attitude/Progression du stagiaire**			
1	**Jeu des mains** : A-t-il fourni un maximum de réponses justes sur la relation doigté/touche de la ligne du bas du clavier ?	**oui**	**non**
2	**Clavier** : A-t-il associé les bons doigtés sur les lettres « ù » et « à » ?	**oui**	**non**
3	**Fiche des mains dessinées** : A-t-il correctement placé et noté ces 2 lettres sur ce support ?		
4	**Logiciel TutoreDattilo** : A l'issue de la réalisation de la leçon 14A, l'association doigté/touche du « ù » et du « à » est-elle correcte ?	**oui**	**non**
5	D'une façon générale, a-t-il bien écouté et suivi les conseils et consignes donnés ?	**oui**	**non**
Afin de poursuivre sa progression de façon optimale, votre stagiaire doit obtenir 5 « oui » et à minima, 4.			
Entraînement supplémentaire préconisé entre 2 séances			
Rythme	**Leçon du TutoreDattilo**		
Une fois/semaine	**Leçon 14A _Ù_À**		

1. Rappeler les touches de la ligne du bas du clavier avec le « Jeu des mains »

🗣 Au début de cette nouvelle séance, proposez à votre stagiaire de commencer par réinvestir ses connaissances sur la ligne du bas du clavier.
En mêlant les lettres et les ponctuations de cette rangée, interrogez-le oralement sur la relation correcte des doigts (+ main concernée).
Selon ses besoins, il peut s'aider du clavier physique pour fournir ses réponses.

Par exemple :

- Quel doigt et quelle main s'occupent de la lettre « B « ?
- Quel doigt et quelle main s'occupent de la « , » virgule ?
- Quel doigt et quelle main s'occupent du « / » slash ?
- Etc.

Pour les réponses liées aux associations doigté/touche de la ligne du bas du clavier, reportez-vous au tableau de la section 1 de la séquence précédente (n°27).

Comme d'habitude, faites-lui rectifier les réponses erronées en l'incitant à (re)placer ses doigts sur le clavier et à simuler ses déplacements.

2. Définir la bonne relation doigté/touche du « ù » et du « à »

🗣 Evoquez maintenant les deux nouvelles lettres à l'étude : le « ù » et le « à » et localisez-les ensemble sur le clavier.

- Le « ù », positionné à droite de la lettre « M » du clavier est frappé avec l'auriculaire de la main droite (doigt numéroté 5).
- Le « à » placé sur la ligne des chiffres entre le chiffre 9 et le symbole du degré, est tapé avec l'annulaire de la main droite (doigt numéroté 4).

☞ Inscrivez ces deux nouvelles lettres sur la fiche des « mains dessinées ».

☞ Maintenant, simulez le déplacement de l'auriculaire droit (doigt numéroté 5) sur le « ù » avant de le replacer sur le « M ».
Simulez également le déplacement de l'annulaire droit (doigt numéroté 4) sur le « à » avant de le replacer sur le « L ».

3. Utiliser le « ù » et le « à »

☞ Lancez le logiciel « TutoreDattilo » et choisissez la leçon 14A _Ù_À.

☞ Au 1er niveau, démarrez la frappe avec les 2 lettres à l'étude, associés aux ponctuations, comme : « à.ù. .àà. », « àù.à uà.à », etc.

Sur ce 1er niveau de la leçon, seule prime la juste relation doigté/touche. La vitesse est secondaire.

Au 2d niveau, continuez vos gammes avec des groupes de mots, comme : « à propos. à propos », « à peu près. à peu près. », etc.

Enfin, au 3ème niveau, tapez en rythme des phrases qui rassemblent les 2 nouvelles touches avec toutes celles déjà étudiées, comme : « La route par où je suis passé est très connue. », « Vous ferez ce que vous jugerez à ce propos », etc.

Séquence 29 : Le clavier sur le bout des doigts – Spécial DYS			
Objectifs Pédagogiques 1. **Expliquer la relation doigté/touche du « ù » et du « à » (« Jeu des mains »).** 2. **Pratiquer le « ù » et le « à ».** 3. **Expérimenter la section « Jeu » niveau Facile de la catégorie : « Entraînement & Jeu ».**			
Leçon 14B _Ù_À (TutoreDattilo)			
Evaluation **Date de réalisation de la Séquence 29 :** **Attitude/Progression du stagiaire**			
1	**Jeu des mains** : A-t-il démontré la relation doigté/touche du « ù » et « à » ?	**oui**	**non**
2	**Logiciel TutoreDattilo** : A l'issue de la réalisation de la leçon 14B, l'association doigté/touche du « ù » et du « à » est-elle confortée ?	**oui**	**non**
3	**Logiciel TutoreDattilo - Section « Jeu » de la catégorie « Entraînement & Jeu » :** Les doigts et le regard sont-ils restés bien placés pendant la durée de cette activité ludique ?	**oui**	**non**
4	**Logiciel TutoreDattilo - Section « Jeu » de la catégorie « Entraînement & Jeu » :** Au second passage, les résultats sont-ils en progression ?	**oui**	**non**
5	D'une façon générale, a-t-il bien écouté et suivi les conseils et consignes donnés ?	**oui**	**non**
Afin de poursuivre sa progression de façon optimale, votre stagiaire doit obtenir 5 « oui » et à minima, 4.			
Entraînement supplémentaire préconisé entre 2 séances			
Rythme	**Leçon du TutoreDattilo**		
Une fois/semaine	**Leçon 14B _Ù_À**		

1. Expliquer la relation doigté/touche du « ù » et du « à » (« Jeu des mains »)

🗣 Pour démarrer la séance et vérifier que l'association correcte doigté/touche du « ù » et du « à » a bien été assimilée par votre stagiaire, interrogez-le sur ces deux touches.

Réponses(logiques) attendues :

- Pour le « ù », c'est l'auriculaire de la main droite (doigt numéroté 5) qui est sollicité.
- Pour le « à », c'est l'annulaire de la main droite (doigt numéroté 4) qui est sollicité.

2. Pratiquer le « ù » et le « à »

☞ Lancez la leçon 14B _Ù_À du logiciel « TutoreDattilo » et démarrez le 1er niveau avec la frappe de groupes de mots qui combinent le « ù » et le « à » avec les lettres déjà étudiées y compris les ponctuations, comme : « à moi. à toi. à soi. à lui », « où que vous alliez », etc.

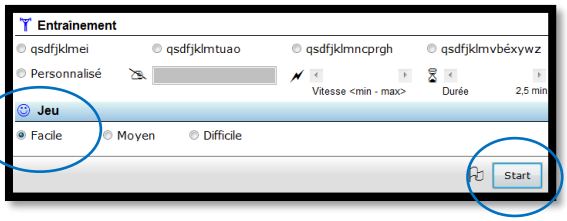
Continuez avec le 2d niveau où des séries de mots composés, allient les lettres à l'étude, les ponctuations et les majuscules, comme : « Brosse à dents. Brosse à dents », « Papier à lettres. Papier à lettres », etc.

Au 3ème niveau, tapez des phrases qui renforcent la dextérité de la frappe comme : « Petit à Petit Editions est une maison spécialiste en bandes dessinées », « Je cherche un endroit où passer mes vacances avec ma mère », etc.

3. Expérimenter la section « Jeu » niveau Facile de la catégorie : « Entraînement & Jeu »

🗣 Pour terminer la séance, orientez l'attention de votre stagiaire sur la rubrique « Entraînement & Jeu » du « TutoreDattilo » et comme une alternative à l'entraînement, découvrez la rubrique « **Jeu** ».

Le niveau « **Facile** » est coché par défaut.



L'objectif est simple :

Tapez le plus rapidement possible, les 6 lettres minuscules qui descendent le long de chaque tableau, en évitant les erreurs. Au total, 6 tableaux successifs sont proposés à la frappe.

Les points obtenus pour chaque frappe juste, varient en fonction de la position verticale de la lettre tapée. Plus la frappe est rapide, plus le nombre de points est élevé (maximum 100 par lettre tapée).

Les doigts restent bien positionnés pendant toute la durée du jeu, le regard fixé le plus possible à l'écran.

☞ Pour démarrer le jeu, cliquez sur le bouton « Start ».

Le résultat obtenu reste en mémoire dans la mesure où le prénom a été entré dans la boîte de dialogue de bienvenue du logiciel. Bien pratique pour suivre en direct le dernier score obtenu et tenter de le faire progresser.

☞ Réinvestissez une seconde fois cette activité et améliorez ainsi vos performances !

La section « Jeu » est un très bon exercice pour stimuler la frappe et tester sa réactivité. C'est l'occasion d'un challenge personnel qui mobilise le stagiaire et l'incite au dépassement.

Pour apprécier la progression de votre stagiaire, notez ses résultats sur sa fiche de suivi (Annexe 4 p.99) – Partie « Jeu ».

Cette activité peut être proposée également à la maison entre deux séances, en complément de la leçon du « TutoreDattilo » à réinvestir. Votre stagiaire notera alors ses résultats sur cette fiche de suivi, rangée dans son porte-vue.

Séquence 30 : Le clavier sur le bout des doigts – Spécial DYS

Objectifs Pédagogiques

1. **Distinguer la relation doigté/touche des 3 caractères : c cédille « ç », apostrophe « ' » et accent circonflexe « ^ ».**
2. **Pratiquer ces touches en association avec celles déjà étudiées.**
3. **Tester ses connaissances avec un « Entraînement & Jeu » : Jeu niveau Moyen.**

Leçon 15A_ ç_'_^ (TutoreDattilo)

Evaluation

Date de réalisation de la Séquence 30 :

Attitude/Progression du stagiaire

1	**Clavier** : A-t-il compris comment placer ses doigts sur les 3 nouvelles touches à l'étude ?	**oui**	**non**
2	**Fiche des mains dessinées** : Les a-t-il correctement notées ?	**oui**	**non**
3	**Logiciel TutoreDattilo** : A l'issue de la réalisation de la leçon 15A, l'association doigté/touche du c cédille, de l'apostrophe et de l'accent circonflexe est-elle en bonne voie d'acquisition ?	**oui**	**non**
4	**Logiciel TutoreDattilo - Section « Jeu » de la catégorie « Entraînement & Jeu »** : Au second entraînement sur ce jeu (niveau Moyen), les résultats sont-ils en progression par rapport au premier passage ?	**oui**	**non**
5	D'une façon générale, a-t-il bien écouté et suivi les conseils et consignes donnés ?	**oui**	**non**

Afin de poursuivre sa progression de façon optimale, votre stagiaire doit obtenir 5 « oui » et à minima, 4.

Entraînement supplémentaire préconisé entre 2 séances

Rythme	Leçon du TutoreDattilo
Une fois/semaine	**Leçon 15A_ ç_'_^**

1. **Distinguer la relation doigté/touche des 3 caractères : c cédille « ç », apostrophe « ' » et accent circonflexe « ^ »**

🗣 Aujourd'hui, abordez la leçon du jour avec l'intégration de 3 nouvelles touches :

- Le c cédille « ç », placé sur le chiffre 9, est tapé avec le majeur de la main droite (doigt numéroté 3),
- L'apostrophe « ' », placé sur le chiffre 4 est tapée avec le majeur de la main gauche (doigt numéroté 3),
- L'accent circonflexe « ^ » situé à droite de la lettre « P » est tapé avec l'auriculaire de la main droite (doigt numéroté 5).

Précisez que l'accent circonflexe « ^ » doit être frappé avant la lettre désirée pour qu'il devienne visible.

☞ Inscrivez sur la fiche des « mains dessinées » le c cédille « ç », l'apostrophe « ' » et l'accent circonflexe « ^ » en tenant compte de la juste association doigté/touche.

☞ Ensuite, en plaçant vos doigts sur la rangée d'appui du clavier, simulez les déplacements successifs de vos doigts sur ces trois touches :

- Le **majeur droit** (doigt numéroté 3) placé sur la lettre « K » monte sur le c cédille « ç » et reprend aussitôt sa position sur la ligne centrale.
- Le **majeur gauche** (doigt numéroté 3) placé sur la lettre « D » monte sur l'apostrophe « ' » et reprend aussitôt sa position sur la ligne centrale.
- **L'auriculaire droit** (doigt numéroté 5) placé sur la lettre « M » se décale légèrement vers la droite pour taper l'accent circonflexe « ^ » (qui ne devient visible que lorsqu'une lettre est tapée immédiatement après) et reprend aussitôt sa position sur la ligne centrale.

2. Pratiquer ces touches en association avec celles déjà étudiées

☞ Lancez l'application « TutoreDattilo » avec la leçon 15A_ ç_'_^ et démarrez le 1er niveau qui rassemblent les lettres et les signes typographiques à l'étude, comme : « çaça çuçu », « s's' j'j' », « êîêî âôûê », etc.

Continuez avec le 2d niveau où des groupes de 2 mots se répètent sur chacun des tableaux comme : « tête même », « Nîmes chaîne », etc. favorisant ainsi, la technique de frappe de l'accent circonflexe.

Au 3ème niveau, terminez avec des séries de 2 mots qui combinent les lettres du clavier, les touches à l'étude et les ponctuations, comme : « conçu, déçu », « à part ça ; rien que ça ! », etc.

3. Tester ses connaissances avec un « Entraînement & Jeu » : Jeu niveau Moyen

🗣 Pour terminer, la séance, proposez à votre stagiaire de poursuivre son entraînement avec la section « Jeu », abordée à la séquence précédente.

☞ Sur le logiciel « TutoreDattilo », sélectionnez le niveau **Moyen** qui englobe la frappe de lettres minuscules et de lettres majuscules. 6 tableaux de 12 lettres sont proposés à la frappe.

Pour mieux différencier les lettres, les minuscules sont de couleur blanche et les majuscules, de couleur jaune.

Le principe est toujours le même : tapez le plus rapidement possible les lettres qui descendent le long des 6 tableaux successifs en gardant les doigts bien positionnés sur le clavier et le regard fixé au maximum, à l'écran.

☞ Réinvestissez une seconde fois ce jeu : restez concentré, murmurez les lettres si vous le souhaitez et gagnez en dextérité !

Comme une alternative et selon les compétences de frappe développées par votre stagiaire, le niveau **Facile** peut lui être proposé à la place du niveau **Moyen**.

Ce jeu, niveau **Moyen** peut aussi être réinvesti à la maison entre deux séances, en plus de la leçon du « TutoreDattilo » à consolider.

Séquence 31 : Le clavier sur le bout des doigts – Spécial DYS			
Objectifs Pédagogiques 1. **Réviser les touches du clavier avec le « Jeu des mains ».** 2. **Compléter l'étude du c cédille « ç », de l'apostrophe « ' » et de l'accent circonflexe « ^ ».**			
Leçon 15B_ ç_'_^ (TutoreDattilo)			
Evaluation **Date de réalisation de la Séquence 31 :** ***Attitude/Progression du stagiaire***			
1	**Jeu des mains** : A-t-il fourni un maximum de réponses justes ?	**oui**	**non**
2	**Logiciel TutoreDattilo** : A l'issue de la réalisation de la leçon 15B, l'association doigté/touche du c cédille « ç », de l'apostrophe « ' » et de l'accent circonflexe « ^ » est-elle bien intégrée ?	**oui**	**non**
3	D'une façon générale, a-t-il bien écouté et suivi les conseils et consignes donnés ?	**oui**	**non**
Afin de poursuivre sa progression de façon optimale, votre stagiaire doit obtenir 3 « oui » et à minima, 2.			
Entraînement supplémentaire préconisé entre 2 séances			
Rythme	**Leçon du TutoreDattilo**		
Une fois/semaine	**Leçon 15B_ ç_'_^**		

1. Réviser les touches du clavier avec le « Jeu des mains »

🗣 Pour commencer la séance, interrogez votre stagiaire sur la relation doigté/touche (+ main concernée) d'un bon nombre de touches du clavier, déjà étudiées.

Dans la mesure de ses possibilités, faites-le réviser sans l'aide du clavier et sans l'appui de sa fiche des « mains dessinées ».

A ce stade de sa formation, avec les leçons déjà réalisées pendant les séances et avec les entraînements hebdomadaires suivis à la maison, il a mémorisé le bon rapport doigté/touche de chacune des touches étudiées.

Si toutefois, le besoin s'en fait ressentir, autorisez-le à placer ses doigts sur le clavier avant de fournir ses réponses.

Rappel : intégrez en priorité, les touches du clavier pour lesquelles les réponses données ont été erronées ou hésitantes, lors des séances précédentes.

Support de révision :

Touches/Lettres du clavier	Doigt concerné	Main concernée
A	Auriculaire (doigt numéroté 5)	Gauche
, (virgule)	Index (doigt numéroté 2)	Droite
V	Index (doigt numéroté 2)	Gauche
D	Majeur (doigt numéroté 3)	Gauche
Y	Index (doigt numéroté 2)	Droite
ç (c cédille)	Majeur (doigt numéroté 3)	Droite
ù	Auriculaire (doigt numéroté 5)	Droite
X	Annulaire (doigt numéroté 4)	Gauche
. (point)	Majeur (doigt numéroté 3)	Droite + « Maj » gauche
C	Majeur (doigt numéroté 3)	Gauche
à	Annulaire (doigt numéroté 4)	Droite
B	Index (doigt numéroté 2)	Gauche
? (point d'interrogation)	Index (doigt numéroté 2)	Droite + « Maj » gauche
N	Index (doigt numéroté 2)	Droite
G	Index (doigt numéroté 2)	Gauche
' (apostrophe)	Majeur (doigt numéroté 3)	Gauche
K	Majeur (doigt numéroté 3)	Droite
! (point d'exclamation)	Auriculaire (doigt numéroté 5)	Droite
Z	Annulaire (doigt numéroté 4)	Gauche
R	Index (doigt numéroté 2)	Gauche
: (deux points)	Annulaire (doigt numéroté 4)	Droite
W	Auriculaire (doigt numéroté 5)	Gauche
I	Majeur (doigt numéroté 3)	Droite
^ (accent circonflexe)	Auriculaire (doigt numéroté 5)	Droite

En cas d'erreur(s), demandez à votre stagiaire de replacer ses doigts sur le clavier pour rectifier sa ou ses réponse(s).

2. Compléter l'étude du c cédille « ç », de l'apostrophe « ' » et de l'accent circonflexe « ^ »

☞ Lancez le logiciel « TutoreDattilo » avec la leçon du jour : 15B_ ç_'_^.

Au 1er et au 2d niveau, des groupes de 2 mots réunissent à la fois les lettres connues et celles à l'étude, comme : « déçu, conçu », « soupçon, soupçonner », etc.

Au 3ème niveau, tapez en rythme des phrases complètes, comme « Il ne faut pas éveiller les soupçons de maman ! Et avec ça, on lui a volé sa valise ! », « Ce logiciel est conçu pour les informaticiens ou tout autre professionnel qui travaille avec plusieurs révisions de fichiers textes », etc.

Gardez la courbure des doigts et la souplesse du mouvement pour gagner en précision et en rapidité. Continuez à détacher (de plus en plus) le regard des mains pour ressentir la position parfaite des doigts sur les touches.

Séquence 32 : Le clavier sur le bout des doigts – Spécial DYS			
Objectifs Pédagogiques 1. **Définir la relation doigté/touche des signes typographiques.** 2. **Pratiquer les signes typographiques combinées aux touches étudiées.**			
Leçon 16A_SIGNES_SPECIAUX (TutoreDattilo)			
Evaluation **Date de réalisation de la Séquence 32 :** ***Attitude/Progression du stagiaire***			
1	**Clavier** : A-t-il associé la main et le bon doigté sur les différents signes typographiques à l'étude ?	**oui**	**non**
2	**Fiche des mains dessinées** : Les a-t-il bien inscrits sur son support mémoire ?	**oui**	**non**
3	**Logiciel TutoreDattilo** : A l'issue de la réalisation de la leçon 16A, l'association doigté/touche des signes typographiques est-elle en bonne voie d'acquisition ?	**oui**	**non**
4	D'une façon générale, a-t-il bien écouté et suivi les conseils et consignes donnés ?	**oui**	**non**
Afin de poursuivre sa progression de façon optimale, votre stagiaire doit obtenir 4 « oui » et à minima, 3.			
Entraînement supplémentaire préconisé entre 2 séances			
Rythme	**Leçon du TutoreDattilo**		
Une fois/semaine	**Leçon 16A_SIGNES_SPECIAUX**		

1. Définir la relation doigté/touche des signes typographiques

🗣 Pour commencer la séance, parlez de l'emplacement des différents signes typographiques sur le clavier et ensemble, repérez leur localisation :

- Le **tréma** « ¨ » est situé à droite de la lettre « P » (sur la partie supérieure de la touche qui englobe l'accent circonflexe).
- Le symbole **esperluette** « & » est situé sur la rangée des chiffres (sur la touche du chiffre 1).
- Le **pourcentage** « % » est situé à droite de la lettre « M » (sur la partie supérieure de la touche qui englobe le « ù »).
- Les **guillemets** « » sont placés sur la touche du chiffre 3.
- Les **parenthèses** « ( ) » : l'ouverture est placée sur la touche du chiffre 5 et la fermeture, à droite du chiffre 0, sur la touche du symbole du degré (°).

☞ Maintenant, accordez-leur la juste association doigté/touche puis simulez les déplacements, à partir de la rangée d'appui du clavier.

Signes typographiques	Doigt concerné	Main concernée
Le tréma « ¨ » *	Auriculaire (doigt numéroté 5)	Droite (+ « Maj » gauche)
Le symbole esperluette « & » **	Auriculaire (doigt numéroté 5)	Gauche
Le pourcentage « % »	Auriculaire (doigt numéroté 5)	Droite (+ « Maj » gauche)
Les guillemets « » ***	Annulaire (doigt numéroté 4)	Gauche
La parenthèse « (»	Index (doigt numéroté 2)	Gauche
La parenthèse «) »	Auriculaire (doigt numéroté 5)	Droite

* *Comme pour l'accent circonflexe et pour devenir visible, le tréma « ¨ » doit être tapé avant la lettre désirée.*

** *En français, l'esperluette « & » est essentiellement attribuée à un usage commercial comme dans « Monstres & Cie » que l'on prononcera « Monstres et Compagnie ».*

*** *C'est la même touche du clavier qui ouvre et ferme les guillemets.*

☞ Complétez la fiche des « mains dessinées » pour inscrire ces signes typographiques sur les doigts concernés.

2. Pratiquer les signes typographiques combinées aux touches étudiées

Cette leçon étant bien fournie en signes typographiques, seul compte le bon placement des doigts sur les touches concernées.

☞ Lancez la leçon 16A_SIGNES_SPECIAUX du logiciel « TutoreDattilo » et démarrez avec le 1er niveau où des groupes de mots intègrent le tréma, comme : « Noël –Naïf », « Rhaïs-Thaï », etc.

Au 2d niveau, des noms composés proposent de s'entraîner avec le symbole de l'esperluette et du pourcentage, comme : « Audebert & Fils », « Vins & Liqueurs », « pourcentage : % », etc.

Au 3ème niveau, les signes typographiques à l'étude sont réunis dans des phrases complètes à taper, comme : « Mèche s'écrit avec un accent grave (et non circonflexe), A même signifie « directement, sans intermédiaire », etc.

Séquence 33 : Le clavier sur le bout des doigts – Spécial DYS			
Objectifs Pédagogiques 1. Rappeler la correspondance doigté/touche des signes typographiques étudiés (« Jeu des mains »). 2. Associer le rapport doigté/touche de nouveaux signes typographiques. 3. Anticiper l'étude de la rangée des chiffres/du pavé numérique. 4. Exercer l'ensemble des touches étudiées.			
Leçon 16B_SIGNES_SPECIAUX (TutoreDattilo)			
Evaluation **Date de réalisation de la Séquence 33 :** **Attitude/Progression du stagiaire**			
1	**Jeu des mains** : A-t-il su indiquer l'association doigté/touche (+ main concernée) des signes typographiques étudiés à la séquence précédente (le tréma « ¨ », le symbole esperluette « & », le pourcentage « % », les guillemets « » et les parenthèses « ( ) » ?	**oui**	**non**
2	**Clavier** : A-t-il mis en relation le bon doigté/touche des signes typographiques à l'étude aujourd'hui ?	**oui**	**non**
3	**Fiche des mains dessinées** : Les a-t-il correctement placés sur ce support ?	**oui**	**non**
4	**Rangée des chiffres/pavé numérique** : A-t-il commencé à se familiariser avec le rapport doigté/touche des chiffres 1, 2 et 3 ?	**oui**	**non**
5	**Logiciel TutoreDattilo** : A l'issue de la réalisation de la leçon 16B, le rapport doigté/touche de l'ensemble des signes typographiques est-il bien adopté ?	**oui**	**non**
6	D'une façon générale, a-t-il bien écouté et suivi les conseils et consignes donnés ?	**oui**	**non**
Afin de poursuivre sa progression de façon optimale, votre stagiaire doit obtenir 6 « oui » et à minima, 5.			
Entraînement supplémentaire préconisé entre 2 séances			
Rythme	**Leçon du TutoreDattilo**		
Une fois/semaine	**Leçon 16B_SIGNES_SPECIAUX**		

1. **Rappeler la correspondance doigté/touche des signes typographiques étudiés (« Jeu des mains »**

🗣 Aujourd'hui, proposez à votre stagiaire de commencer la séance en répétant l'association doigté/touche (+ main concernée) des signes typographiques étudiés à la séquence précédente. Demandez-lui de placer ses doigts sur la rangée d'appui du clavier et interrogez-le successivement sur la juste relation doigté/touche des signes suivants : le tréma « ¨ », le symbole esperluette « & », le pourcentage « % », les guillemets « » et les parenthèses « ( ) ».

Pour contrôler les réponses aux questions posées, reportez-vous à la séquence précédente (n°32).

2. Associer le rapport doigté/touche des nouveaux signes typographiques

🗣 Pour finaliser l'étude des signes typographiques, indiquez à votre stagiaire les 5 nouveaux signes à adopter. Il s'agit du dollar « $ », de l'astérisque « * », du signe égal « = », du symbole de l'euro « € » et de l'arobase « @ ».

Signes typographiques	Doigt concerné	Main concernée
Dollar « $ »	Auriculaire (doigt numéroté 5)	Droite
Astérisque « * »	Auriculaire (doigt numéroté 5)	Droite
Signe « = »	Auriculaire (doigt numéroté 5)	Droite
Euro « € »	Majeur (doigt numéroté 3)	Gauche (+Alt Gr)
Arobase « @ »	Annulaire (doigt numéroté 4)	Droite (+ Alt Gr)

☞ Placez les doigts sur le clavier et repérez l'emplacement de ces symboles puis, simulez une à une la frappe de ces touches avant de les noter sur la fiche des « mains dessinées ».

3. Anticiper l'étude de la rangée des chiffres/du pavé numérique

🗣 Afin de préparer l'étude des 2 séquences finales liées à la frappe des chiffres, indiquez la relation doigté/touche des nombres : 1, 2 et 3 présents dans la leçon du jour du logiciel « TutoreDattilo ».

Si le PC de votre stagiaire possède un pavé numérique, incitez-le à l'utiliser. La frappe sera simplifiée car nul besoin d'activer la touche « Maj » pour obtenir un nombre comme sur la rangée des chiffres !

Pavé numérique : Chiffres	Doigt concerné	Main concernée
Pour activer le pavé numérique, appuyez sur la touche « Ver Num » (Num Lock) située au-dessus du chiffre « 7 ». En général, un témoin lumineux confirme cet état.		
1	Index (doigt numéroté 2)	Droite
2	Majeur (doigt numéroté 3)	
3	Annulaire (doigt numéroté 4)	
Rangée des chiffres		
1	Auriculaire (doigt numéroté 5)	Gauche (+ « Maj » Droite)
2	Auriculaire (doigt numéroté 5)	
3	Annulaire (doigt numéroté 4)	

4. Exercer l'ensemble des touches étudiées

Cette leçon étant elle aussi bien fournie en signes typographiques, seul prime, le bon placement des doigts sur les touches concernées.

☞ Suivez la leçon 16B du « TutoreDattilo » avec les 3 niveaux successifs.

Ils englobent les signes typographiques étudiés à la séquence précédente, comme : « j(j (», les nouveaux signes étudiés aujourd'hui, comme : « s*s* », « ff » ainsi que les chiffres : 1, 2 et 3.

Séquence 34 : Le clavier sur le bout des doigts - Spécial DYS

Objectifs Pédagogiques

1. **Décrire la relation doigté/touche de la rangée des chiffres.**
2. **Reproduire le schéma de la rangée des chiffres.**
3. **Exercer la frappe des chiffres associés aux touches étudiées.**

Leçon 17A_NOMBRES (TutoreDattilo)

Evaluation

Date de réalisation de la Séquence 34 :

Attitude/Progression du stagiaire

1	**Clavier** : A-t-il mis en relation les doigts sur les touches de la rangée des chiffres ?	**oui**	**non**
2	**Clavier – Schéma** : A-t-il représenté la rangée des chiffres ?	**oui**	**non**
3	**Logiciel TutoreDattilo** : A l'issue de la réalisation de la leçon 17A, l'association main, doigté/touche est-elle en voie d'acquisition ?	**oui**	**non**
4	D'une façon générale, a-t-il bien écouté et suivi les conseils et consignes donnés ?	**oui**	**non**

Afin de poursuivre sa progression de façon optimale, votre stagiaire doit obtenir 4 « oui » et à minima, 3.

Entraînement supplémentaire préconisé entre 2 séances

Rythme	Leçon du TutoreDattilo
Une fois/semaine	Leçon 17A_NOMBRES

- Si votre stagiaire ne possède pas de pavé numérique sur son PC, suivez cette séquence.
- Si votre stagiaire possède un pavé numérique sur son PC (frappe facilitée), privilégiez la séquence suivante (34B).

1. Décrire la relation doigté/touche de la rangée des chiffres

🗣 Pour compléter l'étude du clavier, proposez à votre stagiaire de travailler sur la rangée des chiffres et d'attribuer à ces derniers, la correcte relation doigté/touche (+ main concernée).

Commencez par réviser ensemble le rapport doigté/touche des chiffres : « 1 », « 2 » et « 3 » abordés à la séquence précédente.

Rappel : Les chiffres « 1 » et « 2 » sont tapés avec l'auriculaire de la main gauche (doigt numéroté 5) en adéquation avec la touche « Maj » droite. Le chiffre « 3 » est tapé avec l'annulaire de la main gauche (doigt numéroté 4) en association avec la touche « Maj » droite.

🗣 Ensuite, localisez les chiffres et les symboles présents sur cette rangée, en partant de la gauche.

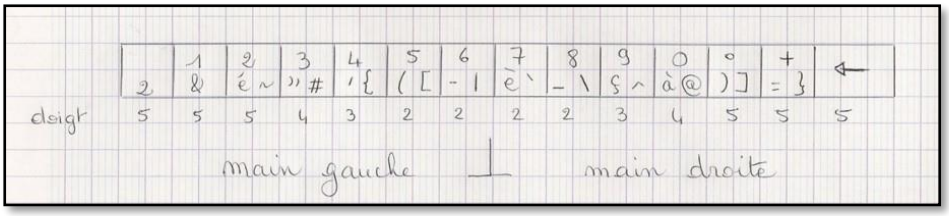
Profitez-en pour faire remarquer à votre stagiaire que les deux auriculaires (doigts numéroté 5) couvrent 3 touches sur cette rangée : pour **l'auriculaire gauche** : l'exposant (²), le chiffre « 1 » et « 2 » ; **pour l'auriculaire droit** : le symbole du degré (°), le signe plus (+) et la touche Retour.

☞ Appuyez-vous sur la rangée d'appui du clavier pour simuler les déplacements vers les touches concernées :

Chiffres et symboles	Doigt concerné	Main concernée
² (exposant)	Auriculaire (doigt numéroté 5)	Gauche
1	Auriculaire (doigt numéroté 5)	Gauche + « Maj » droite
2	Auriculaire (doigt numéroté 5)	
3	Annulaire (doigt numéroté 4)	
4	Majeur (doigt numéroté 3)	
5	Index (doigt numéroté 2)	
6	Index (doigt numéroté 2)	
7	Index (doigt numéroté 2)	Droite + « Maj » gauche
8	Index (doigt numéroté 2)	
9	Majeur (doigt numéroté 3)	
0	Annulaire (doigt numéroté 4)	
° (degré)	Auriculaire (doigt numéroté 5)	
+ (signe plus)	Auriculaire (doigt numéroté 5)	
Touche retour	Auriculaire (doigt numéroté 5)	

2. Reproduire le schéma de la rangée des chiffres

🗣 Pour mieux percevoir et mémoriser progressivement la relation doigté/touche des chiffres, proposez à votre stagiaire de reproduire sur son cahier de brouillon, le schéma ci-dessous. Selon ses besoins, secondez-le.



Des remarques et des explications détaillées concernant les touches de cette rangée (dont les symboles situés en bas et à droite des chiffres) sont disponibles à l'annexe 5 (p.100-102).

3. Exercer la frappe des chiffres associés aux touches étudiées

Pour cette familiarisation à la rangée des chiffres, seule compte l'association du bon doigté sur les touches concernées.

☞ Lancez et suivez la leçon 17A_NOMBRES du logiciel « TutoreDattilo ».

Au 1er et au 2d niveau, tapez des séries qui combinent des lettres et des chiffres, comme : « f6f6 j7j7 », « f5f5 j8j8 », etc.

Au 3ème niveau, tapez à votre rythme : « 50% - 45% - 40% - 35% - 30% » etc.

Séquence 34B : Le clavier sur le bout des doigts – Spécial DYS			
Objectifs Pédagogiques 1. **Décrire la relation doigté/touche du pavé numérique.** 2. **Exercer la frappe des chiffres associés aux touches étudiées.**			
Leçon 17A_NOMBRES (TutoreDattilo)			
Evaluation **Date de réalisation de la Séquence 34B :** ***Attitude/Progression du stagiaire***			
1	**Clavier** : Les doigts ont-ils trouvé la bonne relation doigté/touche sur les chiffres et les symboles du pavé numérique ?	**oui**	**non**
2	**Logiciel TutoreDattilo** : A l'issue de la réalisation de la leçon 17A, l'association doigté/touche est-elle en voie d'acquisition ?	**oui**	**non**
3	D'une façon générale, a-t-il bien écouté et suivi les conseils et consignes donnés ?	**oui**	**non**
Afin de poursuivre sa progression de façon optimale, votre stagiaire doit obtenir 3 « oui » et à minima, 2.			
Entraînement supplémentaire préconisé entre 2 séances			
Rythme	**Leçon du TutoreDattilo**		
Une fois/semaine	**Leçon 17A_NOMBRES**		

1. Décrire la relation doigté/touche du pavé numérique

🗣 Pour compléter l'étude du clavier, proposez à votre stagiaire de travailler sur son pavé numérique et de lui attribuer la correcte relation doigté/touche.

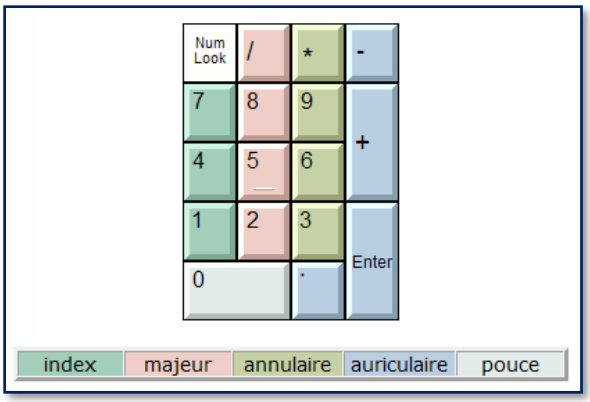
Pour accéder à la partie numérique, activez le pavé en appuyant sur la touche « Ver Num » (Num Lock) située au-dessus du chiffre « 7 ». En général, un témoin lumineux confirme cet état.

Commencez par réviser ensemble le rapport doigté/touche des chiffres : « 1 », « 2 » et « 3 » abordés à la séquence précédente.

Le chiffre « 1 » est tapé avec l'index de la main droite (doigt numéroté 2), le chiffre « 2 » est tapé avec le majeur de la main droite (doigt numéroté 3) et le chiffre « 3 » est tapé avec l'annulaire de la main droite (doigt numéroté 4).

🗣 Ensuite, localisez ensemble les chiffres et les symboles présents sur le pavé numérique.

Ici, la rangée d'appui correspond aux chiffres : « 4 », « 5 », « 6 » et au signe opératoire plus (+).



Pour aider au repérage, le chiffre « 5 » est muni d'un petit relief.

☞ Distinguez parmi les différentes couleurs du modèle ci-contre, le positionnement des doigts de la main droite sur ces touches :

-**L'index** (doigt numéroté 2) placé sur le « 4 » se déplace verticalement vers le « 7 » et le « 1 ».

-**Le majeur** (doigt numéroté 3) placé sur le « 5 » se déplace verticalement vers le « 8 », le slash ou le symbole opératoire de la division (/) et le « 2 ».

-**L'annulaire** (doigt numéroté 4) placé sur le « 6 » se déplace verticalement vers le « 9 », l'astérisque ou le symbole opératoire de la multiplication (*) et le « 3 ».

-**L'auriculaire** (doigt numéroté 5) placé sur le signe opératoire (+) se déplace verticalement vers le signe opératoire (-), la touche « Enter » (Entrée) et le point (.).

-Enfin, **le pouce** (doigt numéroté 1) épouse le chiffre « 0 ».

☞ Commencez à vous familiariser avec le pavé numérique en simulant le déplacement de chaque doigt sur les touches correspondantes.

Pour compléter cette étude avec l'ensemble des symboles présents sur la rangée des chiffres mais absents du pavé numérique, reportez-vous à l'annexe 5 (p.100-102).

2. Exercer la frappe des chiffres associés aux touches étudiées

Pour cette familiarisation au pavé numérique, seule compte l'association du bon doigté sur les touches concernées.

☞ Lancez et suivez la leçon 17A_NOMBRES du logiciel « TutoreDattilo ».

Au 1er et au 2d niveau, tapez des séries qui combinent des lettres et des chiffres, comme : « f6f6 j7j7 », « f5f5 j8j8 », etc.

Au 3ème niveau, tapez à votre rythme : « 50% - 45% - 40% - 35% - 30% » etc.

Séquence 35 : Le clavier sur le bout des doigts – Spécial DYS			
Objectifs Pédagogiques 1. **Répéter l'association doigté/touche du clavier avec le « Jeu des mains ».** 2. **Pratiquer les chiffres couplés aux touches du clavier.**			
Leçon 17B_NOMBRES (TutoreDattilo)			
Evaluation **Date de réalisation de la Séquence 35 :** ***Attitude/Progression du stagiaire***			
1	**Jeu des mains** : Est-il parvenu à fournir ses réponses de façon autonome pour les lettres et les ponctuations demandées ?	**oui**	**non**
2	**Jeu des mains** : A-t-il fourni un maximum de réponses justes ?	**oui**	**non**
3	**Logiciel TutoreDattilo** : A l'issue de la réalisation de la leçon 17B, l'association main, doigté/touche est-elle satisfaisante ?	**oui**	**non**
4	D'une façon générale, a-t-il bien écouté et suivi les conseils et consignes donnés ?	**oui**	**non**
Afin de poursuivre sa progression de façon optimale, votre stagiaire doit obtenir 4 « oui » et à minima,3.			
Entraînement supplémentaire préconisé entre 2 séances			
Rythme	**Leçon du TutoreDattilo**		
Une fois/semaine	**Leçon 17B_NOMBRES**		

1. Répéter l'association doigté/touche du clavier avec le « Jeu des mains »

🗣 Débutez la séance avec le « Jeu des mains » à l'oral en interrogeant votre stagiaire sur la relation doigté/touche (+ main concernée) de lettres, de ponctuations, de signes typographiques (les plus usités) et des chiffres : 1, 2,3.

Autorisez-le à placer ses doigts sur le clavier avant de fournir ses réponses, notamment pour contrôler le bon placement de ses doigts sur les signes typographiques et les chiffres.

Intégrez en priorité, les touches du clavier pour lesquelles les réponses données ont été erronées ou hésitantes à la séance 31.

Support proposé :

Touches du clavier		Doigt concerné	Main concernée
E		Majeur (doigt numéroté 3)	Gauche
; (point-virgule)		Majeur (doigt numéroté 3)	Droite
B		Index (doigt numéroté 2)	Gauche
1	Ligne des chiffres	Auriculaire (doigt numéroté 5)	Gauche
	Pavé numérique	Index (doigt numéroté 2)	Droite

Touches du clavier		Doigt concerné	Main concernée
é (e accent aigu)		Auriculaire (doigt numéroté 5)	Gauche
^ (accent circonflexe)		Auriculaire (doigt numéroté 5)	Droite
O		Annulaire (doigt numéroté 4)	Droite
@ (arobase)		Annulaire (doigt numéroté 4)	Droite +Alt Gr
! (point d'exclamation)		Auriculaire (doigt numéroté 5)	Droite
è (e accent grave)		Index (doigt numéroté 2)	Droite
? point d'interrogation		Index (doigt numéroté 2)	Droite + « Maj » gauche
Z		Annulaire (doigt numéroté 4)	Gauche
ç		Majeur (doigt numéroté 3)	Droite
à		Annulaire (doigt numéroté 4)	Droite
' (apostrophe)		Majeur (doigt numéroté 3)	Gauche
N		Index (doigt numéroté 2)	Droite
2	Ligne des chiffres	Auriculaire (doigt numéroté 5)	Gauche
	Pavé numérique	Majeur (doigt numéroté 3)	Droite
« » (guillemets)		Annulaire (doigt numéroté 4)	Gauche
C		Majeur (doigt numéroté 3)	Gauche
3	Ligne des chiffres	Annulaire (doigt numéroté 4)	Gauche
	Pavé numérique	Annulaire (doigt numéroté 4)	Droite
ù		Auriculaire (doigt numéroté 5)	Droite
H		Index (doigt numéroté 2)	Droite
- (trait d'union)		Index (doigt numéroté 2)	Gauche
((ouverture parenthèse)		Index (doigt numéroté 2)	Gauche
) (fermeture parenthèse)		Auriculaire (doigt numéroté 5)	Droite

En cas d'erreur(s), demandez à votre stagiaire de replacer ses doigts sur le clavier pour rectifier sa ou ses réponse(s).

2. Pratiquer les chiffres couplés aux touches du clavier

🗣 Proposez maintenant à votre stagiaire de compléter l'étude des chiffres : commencez par lui rappeler/lui faire rappeler, l'association doigté/touche de la rangée des chiffres ou bien du pavé numérique (en fonction de l'étude suivie à la séquence précédente : 34 ou 34B).
Reportez-vous à l'une de ces 2 séquences pour vérifier la relation des doigts sur les chiffres.

☞ Suivez la leçon 17B du logiciel « TutoreDattilo » qui récapitule les lettres minuscules et majuscules, les ponctuations, les signes typographiques et les chiffres du clavier.

Entraînez-vous sur cette dernière leçon du dactylo : si vous le désirez, verbalisez les groupes de mots et les phrases qui se succèdent et continuez progressivement à dynamiser la frappe.

Tapez les 5 phrases des 3 niveaux comme : « Numéros d'urgence : le samedi de 14h à 19h ; le dimanche de 9h à 19h. Téléphone : 01 43 22 80 24 », etc.

Séquence 36 (finale) : Le clavier sur le bout des doigts – Spécial DYS			
Objectifs Pédagogiques 1. **Répéter la relation doigté/touche des chiffres.** 2. **Pratiquer l'ensemble du clavier et taper sans retenue.** 3. **Tester les compétences finales avec un « Entraînement & Jeu » : Jeu niveau « Difficile »**			
Phrases internes (TutoreDattilo)			
Evaluation **Date de réalisation des phrases internes :** **Attitude/Progression du stagiaire**			
1	**Clavier** : A-t-il su répéter la relation doigté/touche des chiffres et des signes/symboles associés (rangée des chiffres du clavier ou du pavé numérique) ?	**oui**	**non**
2	**Logiciel TutoreDattilo - Phrases internes** : Ont-elles conjugué souplesse et rythme de la frappe ?	**oui**	**non**
3	**Logiciel TutoreDattilo - Section « Jeu » de la catégorie « Entraînement & Jeu » :** Au second entraînement sur ce jeu (niveau **Difficile),** les résultats sont-ils en progression par rapport au premier passage ?	**oui**	**non**
4	D'une façon générale, a-t-il bien écouté et suivi les conseils et consignes donnés ?	**oui**	**non**
Pour cette séquence finale, votre stagiaire doit obtenir 4 « oui » et à minima, 3.			
Entraînement supplémentaire préconisé entre 2 séances			
Rythme	**Leçon du TutoreDattilo**		
Une à deux fois/semaine	**Phrases internes**		

1. Répéter la relation doigté/touche des chiffres

🗣 Pour démarrer cette dernière séquence et selon l'orientation précédemment choisie pour l'étude des nombres : la rangée des chiffres ou le pavé numérique, proposez à votre stagiaire de répéter la juste relation doigté/touche (+ main concernée).

Selon son niveau de connaissances, interrogez-le en commençant par le chiffre « 1 » ou en mélangeant directement les nombres.

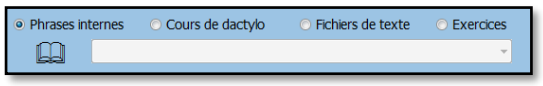
Votre stagiaire peut fournir ses réponses « à l'aveugle » mais si le besoin s'en fait ressentir, laissez-lui la possibilité de s'appuyer sur son clavier et de simuler les différents déplacements.

Réponses attendues pour la rangée des chiffres du clavier : Reportez-vous à la Séquence 34, Section 1.

Réponses attendues pour le pavé numérique : Reportez-vous à la Séquence 34B, Section 1.

2. Pratiquer l'ensemble du clavier et taper sans retenue

☞ Sur la page d'accueil du logiciel « TutoreDattilo », cochez le bouton situé devant « **Phrases internes** ».



Les 15 phrases présentées sur l'ensemble des 3 niveaux sont proposés de façon aléatoire à chaque nouveau lancement. Ainsi, 45 phrases différentes composent ce module et permettent donc de varier les entraînements.

Chacun des 3 niveaux progressifs regroupe 5 phrases complètes qui reprennent tous les caractères étudiés depuis le début de la formation au clavier.

☞ Au 1er niveau, tapez des phrases simples (sans majuscule et sans ponctuation).

☞ Au 2d niveau, exercez-vous sur des phrases qui englobent des majuscules et des ponctuations.

☞ Au 3ème niveau, tapez des phrases qui englobent des majuscules, des ponctuations, des signes typographiques et des chiffres.

Ce module représente un excellent support de travail/révision qui permet de perfectionner la qualité de la frappe (précision et vitesse).
Pour conforter les acquis mais aussi pour continuer à renforcer les compétences de frappe de votre stagiaire, préconisez très régulièrement son utilisation.

3. Tester les compétences finales avec un « Entraînement & Jeu » : Jeu niveau Difficile

🗣 Pour terminer la séance, proposez à votre stagiaire un « Jeu » de la section « Entraînements & Jeu » du logiciel « TutoreDattilo ».

☞ Sélectionnez le niveau « Difficile » qui englobe la frappe de lettres minuscules, de lettres majuscules et de chiffres.

6 tableaux de 18 touches sont proposés à la frappe.

Pour mieux différencier les touches, les minuscules sont de couleur blanche, les majuscules, de couleur jaune et les chiffres, de couleur bleue.

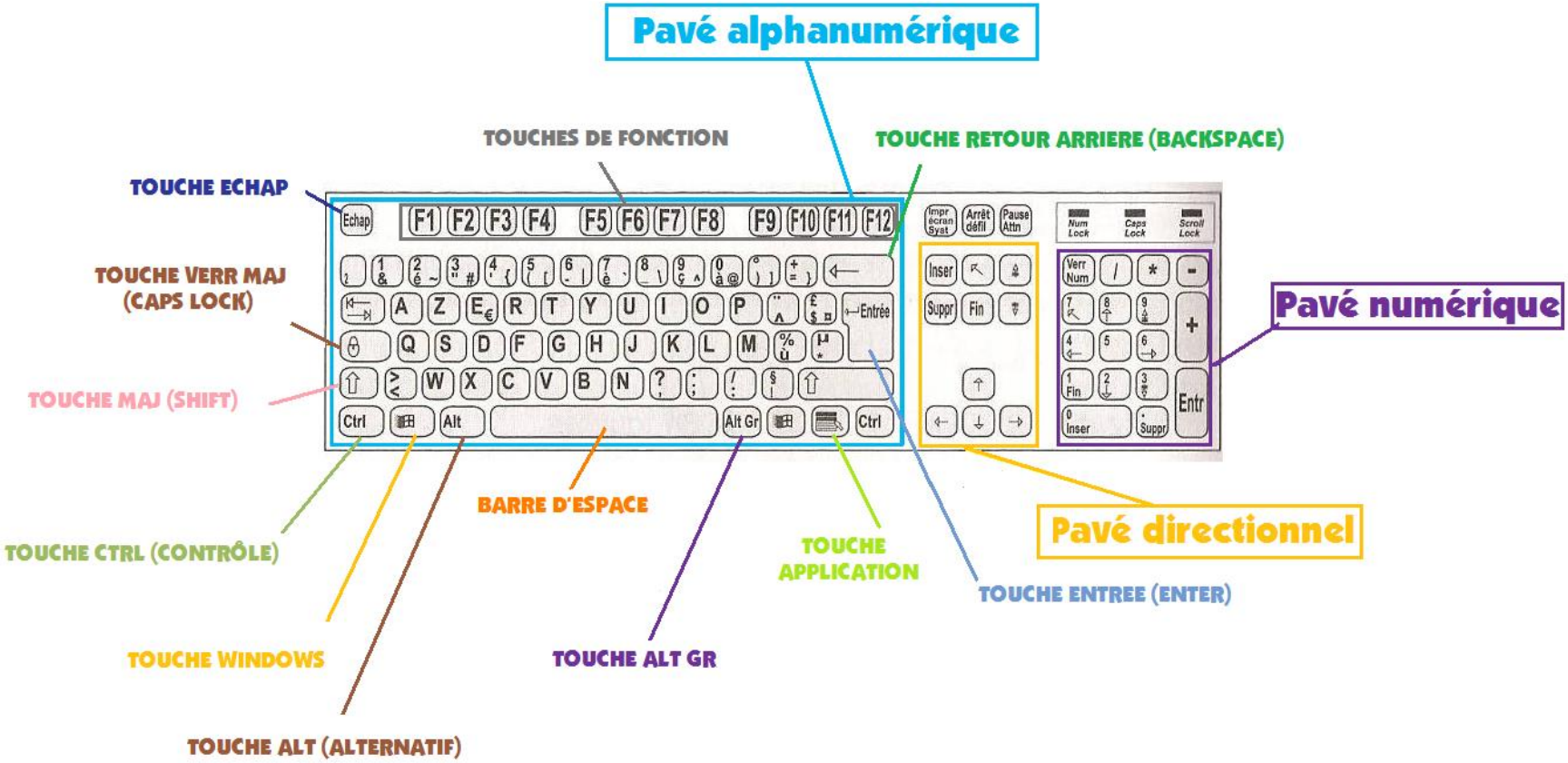
Le principe reste toujours le même : tapez le plus rapidement possible les lettres et les chiffres qui descendent le long des 6 tableaux successifs en gardant les doigts bien positionnés sur le clavier et le regard fixé au maximum, à l'écran.

☞ Réinvestissez une seconde fois ce jeu : restez concentré, murmurez les lettres si vous le souhaitez et continuez à gagner en dextérité de la frappe.

En alternative et selon les compétences de frappe développées par votre stagiaire, le niveau **Facile** ou **Moyen** peut être proposé.

Annexes

Annexe 1 : Carte d'identité du clavier



Le clavier : Le pavé alphanumérique

Il représente la partie principale du clavier qui regroupe plus de 60 touches dont les 26 caractères alphabétiques sur 3 rangées :

- **La rangée du haut** (A-Z-E-R-T-Y-U-I-O-P).
- **La rangée d'appui ou ligne centrale** (Q-S-D-F-G-H-J-K-L-M).
- **La rangée du bas** (W-X-C-V-B-N et les ponctuations).

- **Au-dessus des trois rangées précitées** : celle des chiffres est couplée avec différents caractères accentués et symboles typographiques comme « é » « è » « à » « @ » etc.

- **Au-dessus encore**, se situent d'autres touches, appelées **touches de fonction (F1 à F12)**. Elles se différencient des touches numériques par un « F » précédant le chiffre et exécutent une action particulière en fonction du logiciel utilisé.

- **La longue barre** située en bas et au centre du clavier s'appelle **la barre d'espace** : elle permet d'insérer un espace entre deux mots. **Un seul espace suffit !**

De part et d'autre de cette barre, se situent des touches particulières, dites **d'action**.

A gauche :

- **La touche Alt (Alternatif)** employée avec d'autres touches permet d'activer un menu ou d'insérer des caractères spéciaux.
- **La touche** couverte par le symbole **Windows** ouvre le menu « Démarrer ».
- **La touche CTRL** (Contrôle) placée de chaque côté de la barre d'espace est employée en combinaison avec d'autres touches pour exécuter certaines actions (raccourcis clavier).
- **La touche Maj** (Shift) permet de saisir les majuscules ou les caractères qui figurent en haut des touches qui en comportent deux ou trois.
- **La touche Verr Maj** (Caps Lock) active ou désactive le mode majuscule du clavier.
- **La touche Tabulation** est utilisée principalement dans les formulaires de saisie, mais aussi pour aligner du texte. Elle sert aussi sur Windows, pour basculer d'une application ou d'une fenêtre vers une autre.
- **La touche Echap** permet d'annuler une action en cours.

A droite :

- **La touche Entrée** (Enter) valide une sélection ou une saisie.
- **La touche Retour Arrière** (BackSpace) efface une sélection ou supprime ce qui est placé à gauche du curseur.
- **La touche Alt Gr** employée avec le caractère situé dans le coin inférieur droit d'une touche le génère, comme le symbole de l'€ (Alt Gr + E).
- **La touche Application** joue le rôle du clic droit de la souris. En sélectionnant un élément et en tapant sur cette touche, un menu contextuel apparait.

Le clavier : le pavé directionnel

- Les **4 touches représentées par des flèches directionnelles simples** facilitent les déplacements et les défilements progressifs du curseur, notamment dans un logiciel de traitement de texte.

- **La touche Suppr** supprime tout élément préalablement sélectionné.

- **La touche Inser** fonctionne comme un « bouton poussoir ». En situation normale, le texte frappé décale le texte situé après le curseur clignotant. Lorsqu'elle cette touche est activée, le texte tapé efface et remplace le texte placé après le curseur clignotant.

Si elle est activée par inadvertance, il suffit d'appuyer sur cette touche pour revenir en situation classique.

- **La touche Home** déplace le curseur au début de la ligne en cours. La touche **Fin** le déplace à la fin de la ligne en cours.

- **Les touches Page** précédente et **Page suivante** sont généralement marquées d'une flèche avec une extrémité particulière orientée vers le haut ou vers le bas. Elles permettent de faire défiler le fichier en cours, d'un écran à la fois, vers le haut ou le bas. Le curseur est déplacé en conséquence.

- **La touche Impécr** permet de faire une capture d'écran et de la coller sur un logiciel en vue d'être exploitée. **Astuce : Appuyez sur la combinaison de touches Alt + Imprecr pour capturer une image de la seule fenêtre active, et non de l'écran tout entier.**

- **La touche arrêt défil** (peu utilisée) permet de bloquer / débloquer le déplacement de cellule dans un tableur.

- **La touche Pause** permet de placer certains logiciels sur ce mode. Combinée avec la touche Windows (Windows + Pause), elle permet d'accéder aux Paramètres de Windows.

Le clavier : le pavé numérique

Situé à droite du clavier, Il regroupe les **chiffres de 0 à 9**, les **opérateurs arithmétiques** + (plus), - (moins), * (multiplication) et / (division). Ces caractères sont dupliqués ailleurs sur le clavier, néanmoins sa disposition permet d'entrer rapidement des données numériques ou des opérations mathématiques, avec une seule main.

Pour utiliser le pavé numérique et taper des chiffres, **la touche Verr Num** (située au-dessus du chiffre 7) doit être activée par une simple pression. La plupart des claviers possèdent un voyant indiquant si la fonction Verr Num est activée ou pas. Lorsqu'elle est désactivée, le pavé numérique joue le rôle de deuxième jeu de touches de navigation (ces fonctions sont imprimées sur les touches en regard des nombres ou des symboles).

Annexe 2 : Fiche du suivi du « Jeu des mains »

Nom/Prénom du stagiaire :

N° séquence	Date	Touches réinvesties pendant l'activité (Dans l'ordre ou mêlées)	Touches À réviser	Commentaires
1		Q-S-D-F-G-J-K-L-M		
2		Q-S-D-F-G-J-K-L-M		
4		Q-S-D-F-G-J-K-L-M-E-I		
5		Q-S-D-F-G-J-K-L-M-E-I		
7		F-S-T-U-L-E-I-Q-K-D-M-J		
9		F-E-K-O-M-A-D-J-S-I-Q-T-L-U		
11		Q-S-D-F-J-K-L-M-E-I-T-U-A-O-N-C		
12		E-I-A-O		
13		D-L-Q-J-F-M-K-S-A-I-E-O-R-P-N-C		
14		G-H		
15		G-P-N-A-T-E-Q-D-J-L-H-R-C-O-U-I-S-F-K-M		
16		N-C		
17		N-C-V-B		
19		I-É-R-U-T-C-N-È-Q-K-O-S		
21		G-B-M-I-S-H-É-N-J-C-V-A-O-È-T-P-L-E-U-F		
23		X-Y		
25		X-N-É-W-P-Y-J-L-E-T-M-I-B-Z-È-R-K-F-O-S		
27		W-X-C-V-B-N- (, Virgule) - (? Point d'interrogation) - (; Point-virgule) - (. Point) - (: Deux-points) - (/ Slash) - (! Point d'exclamation) - (§ Paragraphe)		
28		Idem sequence 27		
29		Ù-À		
31		A - (, Virgule) -V - D - Y - Ç- Ù - X - (. Point) - C - À -B - (? Point d'interrogation) - N - G - ('Apostrophe) - K - (! Point d'exclamation) - Z - R - (: Deux-points) - W - I - (^ Accent circonflexe)		
33		(¨ Tréma) - (& Esperluette) - (% Pourcentage) - (« » Guillemets) - (Ouverture Parenthèse – Fermeture parenthèse)		
35		E - (; point-virgule) - B - 1 - É - (^ Accent circonflexe) - O - (@ Arobase) - (! Point d'exclamation) - È - (? Point d'interrogation) - Z - C - À - ('Apostrophe) - N - 2 - (« » Guillemets) - C - 3 - Ù - H - (- Trait d'union)		
36		1-2-3-4-5-6-7-8-9-0		

Annexe 3 : Fiche du suivi des résultats des leçons du logiciel « TutoreDattilo » et de la partie évaluative des séquences

Prénom/Nom du stagiaire :

Séquence N°	Leçon du dactylo	Date	Résultats en séance (Vitesse de frappe)			Report de la partie évaluative de la séquence Cochez le nombre de « Oui » obtenus	Rapport doigté/touche A = acquis F = (encore) fragile N = non **A votre avis ?** E = Erreurs > 10 %	Report Résultats Entraînement maison (Vitesse de frappe)		
			Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3			Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
1	1A_QSDF_JKLM					1 2 3 4 5 6 7				
2	1B_QSDF_JKLM					1 2 3 4 5 6				
3	2A_EI					1 2 3 4 5				
4	2B_EI					1 2 3 4 5 6 7				
5	2C_EI					1 2 3 4 5				
6	3A_TU					1 2 3 4				
7	3B_TU					1 2 3 4				
8	4A_ AO					1 2 3 4 5				
9	4B_ AO					1 2 3 4 5				
10	5A_NC					1 2 3 4 5				
11	5B_NC					1 2 3 4				

Séquence N°	Leçon du dactylo	Date	Résultats en séance (Vitesse de frappe)			Report de la partie évaluative de la séquence Cochez le nombre de « Oui » obtenus	Rapport doigté/touche A = acquis F = (encore) fragile N = non **A votre avis ?** E = Erreurs > 10 %	Report Résultats Entraînement maison (Vitesse de frappe)		
			Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3			Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
12	6A_PR					1 2 3 4 5				
13	6B_PR					1 2 3 4 5				
14	7A_GH					1 2 3 4 5 6				
15	7B_GH					1 2 3 4 5				
16	8A V_B					1 2 3 4 5				
17	8B V_B					1 2 3 4 5				
18	9A_É_È					1 2 3 4 5				
19	9B_É _È					1 2 3 4				
20	10A_MAJ					1 2 3 4 5				
21	10B_MAJ					1 2 3 4 5				
22	11A_X_Y					1 2 3 4 5				
23	11B_X_Y					1 2 3 4 5				
24	12A_W_Z					1 2 3 4 5				
25	12B_W_Z					1 2 3 4				

Séquence N°	Leçon du dactylo	Date	Résultats en séance (Vitesse de frappe)			Report de la partie évaluative de la séquence Cochez le nombre de « Oui » obtenus	Rapport doigté/touche A = acquis F = (encore) fragile N = non **A votre avis ?** E = Erreurs > 10 %	Report Résultats Entraînement maison (Vitesse de frappe)		
			Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3			Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
26	13A_ PONCTUATIONS					1 2 3 4				
27	13B_ PONCTUATIONS					1 2 3 4				
28	14A _Ù_À					1 2 3 4 5				
29	14B_Ù_À					1 2 3 4 5				
30	15A_ ç_'_^					1 2 3 4 5				
31	15B_ ç_'_^					1 2 3				
32	16A_ SIGNES_SPECIAUX					1 2 3 4				
33	16B_ SIGNES_SPECIAUX					1 2 3 4 5 6				
34	17A_NOMBRES (Ligne des chiffres)					1 2 3 4				
34B	17A_NOMBRES (Pavé numérique)					1 2 3				
35	17B_NOMBRES					1 2 3 4				
36	Phrases internes					1 2 3 4				

Annexe 4 : Fiche du suivi de la rubrique « Entraînement et Jeu »

Prénom/Nom du stagiaire :

Partie Entraînement

Séquence N°	Date réalisation	Lettres : Prédéfinies Personnalisées	Durée	Nombre de caractères saisis		Nombre de frappes correctes		Nombre de frappes erronées		Taux de réussite %	
				1er Passage	2d Passage	1er Passage	2d Passage	1er Passage	2d Passage	1er Passage	2d Passage
4		qsdfjklmei	2,5 mns								
Commentaires :											
5		qsdfjklmei	5 mns								
Commentaires :											
6		qsdfjklmeitu	5 mns								
Commentaires :											
8		qsdfjklmeituao	5 mns								
Commentaires :											
11		qsdfjklmeituaonc	5 mns								
Commentaires :											
14		qsdfjklmncprgh	5 mns								
Commentaires :											
23		wxcvbnazertyuiop	5 mns								
Commentaires :											
24		qsdfjklmvbéxywz	5 mns								
Commentaires :											

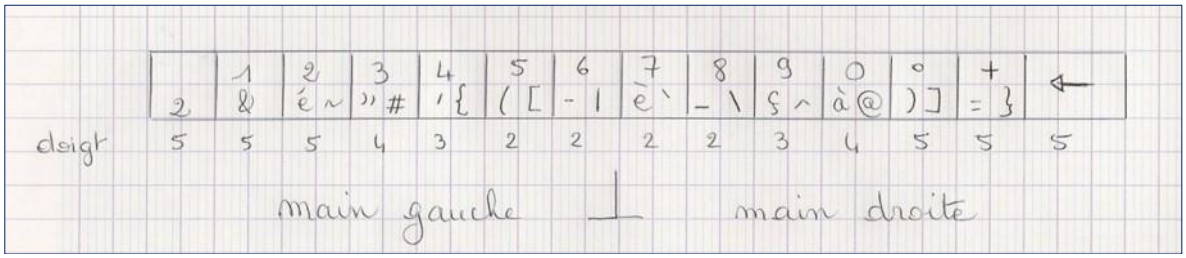
Annexe 4 : Fiche du suivi de la rubrique « Entraînement et Jeu »

Prénom/Nom du stagiaire : **Partie « Jeu »**

A pratiquer à partir de la séquence 29, une fois les lettres du clavier étudiées.
Le niveau Facile concerne les lettres du clavier en minuscule.
Le niveau Moyen concerne les lettres du clavier en minuscule et en majuscule.
Le niveau Difficile concerne les lettres du clavier en minuscule et en majuscule ainsi que les chiffres.

Séquences N°	Niveaux	Résultat initial 1er passage	Résultat 2d passage	Résultats des passages suivants									
29	Facile												
Commentaires :													
31	Moyen												
Commentaires :													
36	Difficile												
Commentaires :													

Annexe 5 : Rangée des chiffres : Remarques et explications

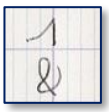


- De façon symétrique, les deux mains se partagent cette ligne.

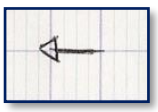
- Les auriculaires gauche et droit s'occupent respectivement de **trois** touches. Ensuite, les doigts se positionnent comme sur les autres rangées du clavier.

- Pour les touches qui comportent **2 caractères**, celui du bas est tapé normalement et celui du haut, en association avec l'une des touches majuscules du clavier. Si le caractère est tapé avec la main gauche, c'est la touche majuscule située à droite du clavier qui est sollicitée (à taper avec l'auriculaire droit – doigt numéroté 5). Si le caractère est tapé avec la main droite, c'est la touche majuscule à gauche du clavier qui est sollicitée (à taper avec l'auriculaire gauche (doigt numéroté 5).

- Pour les touches qui englobent **3 caractères**, celui du bas à gauche est tapé normalement, celui du bas à droite est tapé en association avec la touche « Alt Gr » du clavier et celui du haut est tapé en sollicitant l'une des touches majuscules du clavier.

A partir de la gauche	Explications	Doigt concerné	Main concernée
	Une fois tapé, ce chiffre **2** se place automatiquement en exposant comme dans m^2 (mètre carré).	Auriculaire (Doigt numéroté 5)	Gauche
	Le chiffre **1** est tapé en association avec la touche Maj située à droite du clavier.		
	Le symbole **esperluette** « *&* » est souvent attribué à un usage commercial comme dans « Monstres & Cie ».		
	Le chiffre **2** est tapé en association avec la touche Maj située à droite du clavier.		
	Le « **e** » accent aigu « **é** » est tapé par une simple pression du doigt sur cette touche.		
	Aujourd'hui, la **tilde** « ~ » est principalement utilisée en espagnol ou en portugais, tel le « ñ ». Comme l'accent circonflexe, elle doit être tapée avant la lettre désirée pour devenir visible et en adéquation avec la touche Alt Gr.		

	Le chiffre **3** est tapé en association avec la touche Maj située à droite du clavier. Les **guillemets « »** sont tapés par une simple pression du doigt sur cette touche. Le symbole **dièse, carré ou hachtag « # »** est tapé en adéquation avec la touche Alt Gr.	Annulaire (Doigt numéroté 4)	Gauche
	Le chiffre **4** est tapé en association avec la touche « Maj » située à droite du clavier. **L'apostrophe « ' »** est tapée par une simple pression du doigt sur cette touche. **L'accolade gauche « {»** (ouverture) est tapée en adéquation avec la touche Alt Gr.	Majeur (Doigt numéroté 3)	
	Le chiffre **5** est tapé en association avec la touche Maj située à droite du clavier. **La parenthèse « (» (ouverture)** est tapée par une simple pression du doigt sur cette touche. **Le crochet « [» (ouverture)** est tapé en adéquation avec la touche Alt Gr.	Index (Doigt numéroté 2)	
	Le chiffre **6** est tapé en association avec la touche Maj située à droite du clavier. **Le trait d'union « - »** est tapé par une simple pression du doigt sur cette touche. **La barre verticale** ou **« Pipe » « | »** est utilisée en programmation ou dans les tables de symboles mathématiques (valeur absolue, norme…). Elle est tapée en adéquation avec la touche Alt Gr.		
	Le chiffre **7** est tapé en association avec la touche **Maj** située à gauche du clavier. **Le « e » accent grave « è »** est tapé par une simple pression du doigt sur cette touche. **L'accent grave « ` »** est utilisé par différentes langues (accentuation de mots). Comme l'accent circonflexe, il doit être tapé avant la lettre désirée pour devenir visible et en adéquation avec la touche Alt Gr.	Index (Doigt numéroté 2)	Droite
	Le chiffre **8** est tapé en association avec la touche **Maj** située à gauche du clavier. Appelé communément **tiret du bas ou tiret du 8 « _ »** il est parfois utilisé en traitement de texte. En informatique, il est utilisé pour remplacer les espaces interdits par des contraintes techniques, notamment dans les noms de fichiers. Il est tapé par une simple pression du doigt sur cette touche.		

	La barre oblique inversée ou antislash « **** » est un symbole typographique très peu utilisé aujourd'hui. On la retrouve parfois en mathématiques et en informatique pour définir les séparateurs de répertoires. Elle est tapée en adéquation avec la touche Alt Gr.		
	Le chiffre **9** est tapé en association avec la touche Maj située à gauche du clavier. **Le c cédille** « **ç** » est tapé par une simple pression du doigt sur cette touche. **L'accent circonflexe** ici présent « **^** » est surtout utilisé dans les tableurs pour indiquer le symbole de l'élévation de la puissance. Il est tapé en adéquation avec la touche Alt Gr.	Majeur (Doigt numéroté 3)	Droite
	Le chiffre **0** est tapé en association avec la touche Maj située à gauche du clavier. **Le a accent grave** « **à** » est tapé par une simple pression du doigt sur cette touche. **Le signe arobase** « **@** » est utilisé principalement dans les adresses de courrier électronique comme séparateur entre le nom d'utilisateur et le nom du domaine de messagerie. Il est tapé en adéquation avec la touche Alt Gr.	Annulaire (Doigt numéroté 4)	Droite
	Le symbole du degré « **°** » est tapé en association avec la touche Maj située à gauche du clavier. **La parenthèse «) » (fermeture)** est tapée par une simple pression du doigt sur cette touche. **Le crochet «] » (fermeture)** est tapé en adéquation avec la touche Alt Gr.	Auriculaire (Doigt numéroté 5)	Droite
	Le signe opérateur plus « **+** » est tapé en association avec la touche Maj située à gauche du clavier. **Le signe opérateur égal** « **=** » est tapé par une simple pression du doigt sur cette touche. **L'accolade droite « } »** (fermeture) est tapée en adéquation avec la touche Alt Gr.		
	**La touche « Retour »** ou **« Backspace »** présente sur tous les claviers, est utilisée principalement pour « revenir en arrière » et effacer le dernier caractère saisi, en cas d'erreur. Elle permet aussi de remonter un texte ou un § si le curseur est placé devant.		

Propriété intellectuelle de la Méthode « Mesdysdoigts »

Maîtriser le clavier sur le bout des doigts – Spécial DYS

Le Client ayant acheté ou reçu l'ouvrage gracieusement est informé qu'il ne dispose d'aucun droit de propriété intellectuelle sur les contenus de la Méthode de Pédagogie informatique Mesdysdoigts intitulée : **Maîtriser le clavier sur le bout des doigts – Spécial DYS.**
Cette version est à usage privé/professionnel et ne peut donc être rediffusée sous aucune forme commercial ou publicitaire.
Toute reproduction totale ou partielle à d'autres fins que personnelles et/ou dans l'exercice de la profession est strictement interdite.
Toute représentation, modification, publication, adaptation de tout ou partie des éléments de l'ouvrage, quel que soit le moyen ou le procédé utilisé, est interdite, sauf autorisation écrite préalable de l'auteure, Isabelle GIROD-CHARRIERE, Directrice Mesdysdoigts. Contact sur le site : www.mesdysdoigts.fr
Toute revente, échange, transmission de fichiers sont strictement interdits.
Cet ouvrage est protégé par la législation applicable à la propriété intellectuelle dans le monde entier.
A ce titre, toute autre utilisation que celles strictement autorisées par la loi est constitutive de contrefaçon et sanctionnée conformément aux dispositions des articles L.335-2 et suivants du Code de Propriété Intellectuelle.

Limitations de responsabilité

Mesdysdoigts ne peut être tenu responsable des dommages directs et indirects causés au matériel de l'utilisateur et résultant, soit de l'utilisation d'un matériel ne répondant pas aux spécifications indiquées, soit de l'apparition d'un bug ou d'une incompatibilité, soit d'une mauvaise manipulation de son utilisateur.

Liens hypertexte

Les liens proposés dans la Méthode de Pédagogie Informatique Mesdysdoigts ont été rigoureusement testés au moment de la diffusion de l'ouvrage numérique. Cependant, le Client est formellement informé que les sites auxquels il peut accéder par l'intermédiaire des liens hypertextes inclus dans la Méthode : **Maîtriser le clavier sur le bout des doigts – Spécial DYS** ne lui appartiennent pas ; par conséquent, Mesdysdoigts décline toute responsabilité quant à la validité et au contenu des informations fournies sur ces sites au titre de l'activation de l'hyperlien.

ISBN 978-2-9543072-6-8

Copyright © Mesdysdoigts Isabelle GIROD-CHARRIERE 09/2023