

Guide pédagogique de **Tap'Touche**^{MD}

Pour apprendre une technique de doigté
rapidement et facilement!



Table des matières

Pourquoi l'acquisition d'une méthode de doigté au clavier d'ordinateur est-elle importante?	2
Introduction à la démarche d'apprentissage et au guide pédagogique	3
Présentation de la démarche	3
Présentation du guide pédagogique	3
Section 1: L'ergonomie	4
L'apprentissage	5
Les objectifs ergonomiques	5
Les fiches d'activités	6
Section 2: La position de base	7
Qu'est-ce que la position de base?	7
Les deux positions de base	8
Les repères tactiles	9
Les objectifs de la position de base	9
Fiches d'activités	9
Section 3: La précision au clavier et débiter l'apprentissage avec Tap'Touche	10
La vitesse vient avec la précision	10
La priorité aux lettres minuscules	11
Débiter l'apprentissage avec Tap'Touche	11
La durée des séances de Tap'Touche	11
Transférer les bonnes habitudes de base dès le départ	12
Par où commencer?	12
La structure d'un exercice	12
À quoi servent les animations au bas des exercices?	12
Le tableau des résultats de Tap'Touche	13
Savoir reconnaître les signes de découragement	14
Les objectifs de précision	14
Fiches d'activités	16
Section 4: Acquérir une vitesse de doigté au clavier	17
Un tremplin vers le futur	17
Comment Tap'Touche calcule la vitesse en mots à la minute?	18
Les objectifs de vitesse en mots à la minute	18
Fiches d'activités	18
Annexe 1: cahier des fiches d'activités	19
Les fiches d'activités sur l'ergonomie	20
Les fiches d'activités sur la position de base	37
Les fiches d'activités sur la précision	40
Les fiches d'activités sur la vitesse de frappe	52
Annexe 2	58
Lettre à l'intention des parents	59

Pourquoi l'acquisition d'une méthode de doigté au clavier d'ordinateur est-elle importante?

Il est facile de constater toute la place que l'ordinateur a prise dans les différentes sphères de notre vie, ainsi que la vitesse à laquelle cela s'est passé. Il est tout aussi facile de déduire que ce n'est pas terminé et qu'il sera de plus en plus essentiel de savoir communiquer avec l'ordinateur. Le moyen le plus répandu pour le faire demeure le clavier. Et bien qu'il ne soit pas le seul, il est celui qui est le plus universellement utilisé et le sera encore pour bien longtemps.

Le problème est que le clavier demande une certaine maîtrise pour être efficace comme outil de communication. Son apprentissage peut être abordé de façon autodidacte, en utilisant quatre, trois et même 2 doigts mais en bout de ligne, la productivité ne sera jamais aussi optimale qu'avec une bonne méthode de doigté qui utilise tous les doigts.

C'est une fois à l'âge adulte, que l'on constate à quel point notre productivité est diminuée par une technique incomplète. Combien d'adultes disent regretter ne pas avoir appris une technique de doigté en constatant avec quelle efficacité leur voisin de bureau se débrouille avec un clavier, et combien c'est difficile de se défaire de ses vieilles habitudes (taper à un ou deux doigts).

L'apprentissage d'une technique de doigté au clavier doit être pris en charge dès l'âge scolaire. Sinon, de mauvaises habitudes seront rapidement adoptées et il sera très difficile de s'en départir à l'âge adulte. On peut prétendre qu'un enfant ou un adolescent peut acquérir une certaine vitesse au clavier sans technique de doigté, mais ne pas lui fournir d'encadrement lui permettant de s'approprier une technique, limite considérablement le développement optimal de leur productivité. Enfin, l'effort à mettre pour un enfant ou un adolescent pour apprendre une technique de doigté, est beaucoup moins grand qu'un adulte qui traîne déjà un bagage de mauvaises habitudes et de limitations.

Introduction à la démarche d'apprentissage et au guide pédagogique

Présentation de la démarche

L'apprentissage d'une technique de doigté au clavier représente plus que taper des caractères et en calculer la vitesse en mots à la minute.

La démarche proposée dans ce guide consiste dans un premier temps à sensibiliser l'apprenant aux bonnes habitudes de posture et de travail. L'étape suivante concerne la position de base des doigts sur le clavier. L'enseignant sera ensuite invité à centrer ses apprenants sur la précision plutôt que sur la vitesse, pour enfin, s'acheminer graduellement vers cette dernière.

Présentation du guide pédagogique

Pour chacune des sections du guide, l'enseignant disposera de fiches d'activités reproductibles. Les fiches reproductibles sont des documents, que le détenteur de la licence de Tap'Touche, par exemple, l'enseignant d'une école, peut reproduire et distribuer à ses apprenants. La liste des fiches est disponible dans chacune des sections concernées. Les fiches elles-mêmes sont regroupées en annexe afin d'alléger la structure du guide.

Ces fiches proposent des activités qui viennent appuyer celles de Tap'Touche. Étant donné le caractère monotone de l'apprentissage d'une technique de doigté, il est profitable de diversifier les moyens d'apprentissage. Diviser la séance de Tap'Touche en petites sections occupées par des activités diversifiées, en lien avec le doigté est une approche qui permet de conserver l'intérêt des apprenants, et les amener à être plus attentifs à la précision lors des exercices dans Tap'Touche.

La première fiche de chacune des sections est une illustration qui introduit de façon humoristique le sujet. L'enseignant peut l'afficher à un écran lors de ses directives de départ, ou comme la fiche est reproductible, l'insérer dans une documentation qu'il aura lui-même produite.



Section 1

L'ergonomie



- Tu es certain que c'est une position ergonomique?

Selon l'Office québécois de la langue française, l'ergonomie est une « Discipline scientifique qui vise la compréhension des interactions entre les êtres humains et le travail... ». Plus concrètement, l'ergonomie va se préoccuper de diminuer les impacts négatifs sur l'homme de l'utilisation soutenue d'une technologie. Dans le cas du clavier d'un ordinateur, on pense évidemment à la posture.

Les malaises physiques reliés à l'utilisation d'un clavier d'ordinateur apparaissent rapidement. Il est même fort probable que, dès la première séance, des apprenants se plaignent de douleurs aux avant-bras, au cou ou ailleurs. Il est donc impératif, d'aborder l'ergonomie en début d'apprentissage.

L'apprentissage

Tap'Touche propose des textes sur ce sujet. Dans la version Junior du cédérom, ainsi que dans la version en ligne, vous les trouverez dans l'onglet *Ergonomie*, alors que dans la version 5 du cédérom, il faut cliquer sur l'onglet *Apprentissage* et ensuite sur la section *Ergonomie*. L'enseignant peut aussi se référer à la fiche résumant les concepts qui correspondent à son niveau d'enseignement ainsi que la matière à transmettre aux apprenants. Enfin, il dispose parmi les fiches, de grilles d'auto-évaluation et d'évaluations pour mesurer l'atteinte des objectifs.

Les objectifs ergonomiques

Voici les objectifs que nous proposons de mesurer en rapport avec l'ergonomie :

Pour le primaire

1. Ne jamais regarder le clavier
2. Connaître et appliquer le principe d'aligner les yeux avec le haut de l'écran
3. Connaître et appliquer la position de l'escalier
4. Connaître et appliquer les principes concernant l'éclairage

Pour le secondaire, le collégial (et lycées), les centres de formation professionnelle et les entreprises (auxquels s'ajoutent les objectifs du primaire)

1. Connaître et appliquer la bonne position de la souris
2. Connaître et appliquer la bonne position des poignets
3. Connaître et appliquer la bonne position du cou
4. Connaître et appliquer la bonne position du lutrin
5. Reconnaître l'importance de s'accorder des pauses

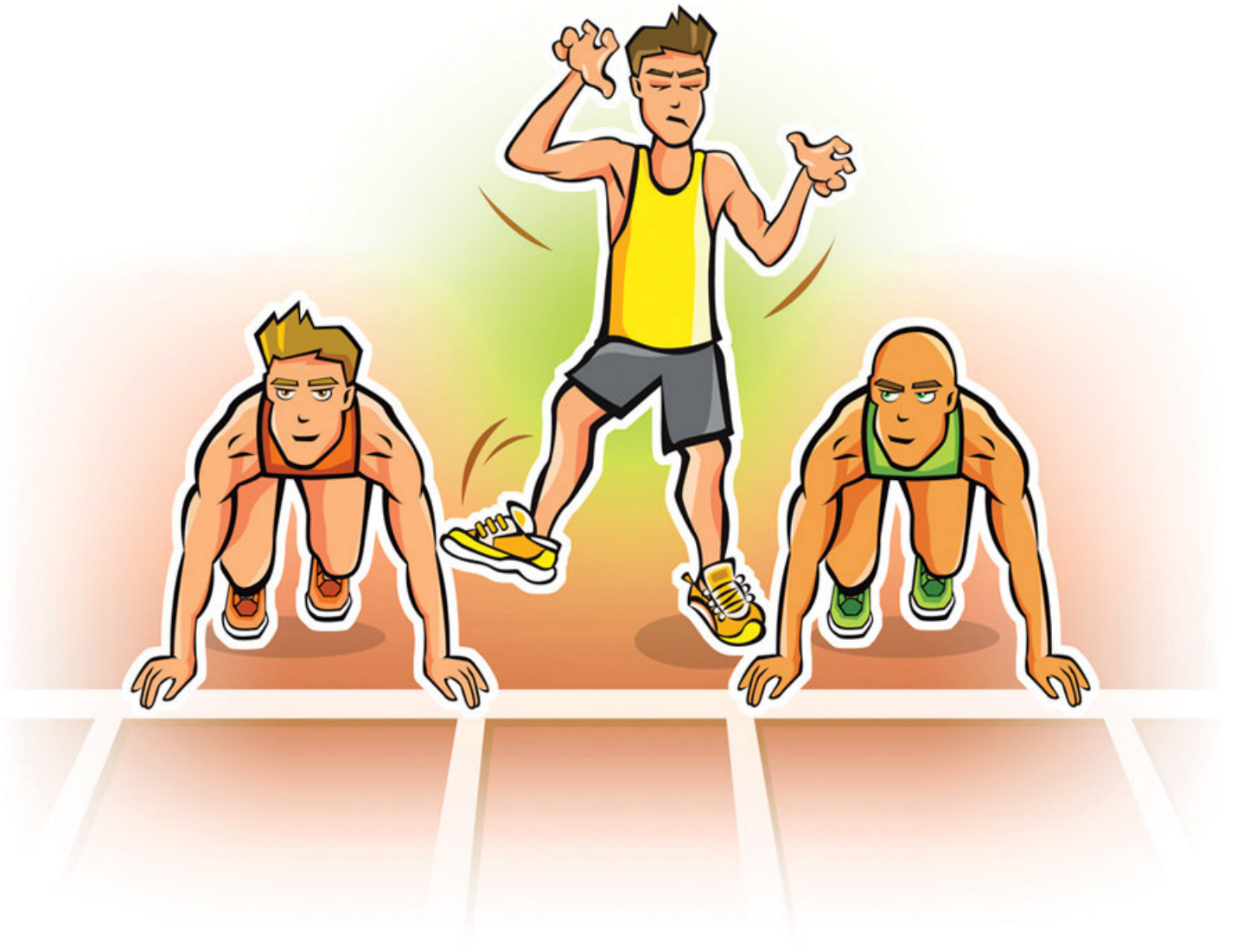
Les fiches d'activités

Voici la liste des différentes fiches d'activités disponibles pour la section portant sur l'ergonomie. Il n'est pas obligatoire de les faire séquentiellement, ni même de toutes les faire. Elles constituent une banque d'outils dans laquelle l'enseignant peut piger.

Numéro	Nom de la fiche	Type	Résumé
1	Image humoristique d'introduction à l'ergonomie	Image d'introduction	
2	Résumé des concepts d'ergonomie pour le primaire	Résumé des concepts	Résume les concepts d'ergonomie en lien avec les objectifs visés pour le primaire.
3	Résumé des concepts d'ergonomie pour le secondaire, collégial (et lycées) et les centres de formation professionnelle	Résumé des concepts	Résume les concepts d'ergonomie en ligne avec les objectifs visés pour le secondaire, lycée et les centres de formation professionnelle.
4	Trouver les erreurs (primaire)	Fiche d'activités	Sur une illustration, l'apprenant doit encercler les erreurs ergonomiques. Elle est suivie de son corrigé.
5	Trouver les erreurs (secondaire, collégial (et lycées) et centres de formation professionnelle)	Fiche d'activités	Elle est suivie de son corrigé.
6	Le détective ergonomique (primaire)	Fiche d'activités	L'enseignant distribue une grille d'observation à chacun des apprenants de sa classe. Sur la grille, le nom d'un autre apprenant du groupe est indiqué. L'apprenant doit observer la personne indiquée sur sa grille et y noter ce qu'il constate sur le plan ergonomique. Évidemment, il faut éviter de se faire repérer. À la fin de la période d'observation (il peut être pertinent de l'étaler sur plusieurs séances), les apprenants vont donner la grille à la personne concernée et échangent entre eux. L'enseignant peut aussi faire un retour en groupe sur l'activité.
7	Le détective ergonomique (secondaire, collégial (et lycées) et centres de formation professionnelle)	Fiche d'activités	
8	Jouer le jeu	Fiche d'activités	Description d'une activité de groupe d'observation des habitudes ergonomiques. C'est une activité qui porte aussi sur la technique de doigté au clavier.
9	Grille d'auto-évaluation des habitudes ergonomiques pour le primaire	Fiche d'auto-évaluation	
10	Grille d'évaluation des habitudes ergonomiques pour le primaire	Fiches d'évaluation	
11	Grille d'auto-évaluation des habitudes ergonomiques pour le secondaire, collégial (et lycées) et centres de formation professionnelle	Fiche d'auto-évaluation	Regroupe aussi les éléments de la grille adressée au primaire.
12	Grille d'évaluation pour les habitudes ergonomiques pour le secondaire, collégial (et lycées) et centres de formation professionnelle	Fiche d'évaluation	Regroupe aussi les éléments de la grille adressée au primaire.

Section 2

La position de base



- Tu peux prendre le temps de te placer en position de départ si tu veux.
- Non, non, je cours vite à une jambe!

Qu'est-ce que la position de base?

Avant de se lancer dans les exercices de Tap'Touche, il est important d'apprendre la position de base des doigts sur le clavier de l'ordinateur.

La position de base correspond à l'emplacement que les doigts occupent sur le clavier en position d'attente avant de taper une touche. Une fois qu'un doigt a enfoncé une touche du clavier, il doit reprendre sa place, prêt à taper à nouveau une autre touche. Trouver la position de base des doigts sur un clavier et y retourner dès que l'on a

terminé de taper un caractère doit s'effectuer sans regarder le clavier et devenir un automatisme. La productivité au clavier dépend beaucoup de cette habileté.

L'importance de la position de base des doigts sur le clavier peut s'apparenter à celle d'un sprinteur au départ d'une course. Si le coureur n'a pas une position de départ efficace, il sera désavantagé par rapport aux autres coureurs. Les doigts qui ne sont pas bien positionnés en position de base vont faire perdre des demi-secondes constamment à chercher le caractère et à hésiter à savoir où se placer une fois fait. L'accumulation de ces petites pertes de temps affecte grandement la productivité. Et c'est encore plus vrai si, en plus, certains doigts ne sont jamais utilisés.

Les deux positions de base

Il existe deux grandes méthodes de doigté qui déterminent la position de base des doigts. La première est la méthode couramment appelée *sur une ligne* et la deuxième est la méthode *sur deux lignes*.

Avec la méthode *sur une ligne*, les doigts sont tous disposés sur la ligne du centre des caractères alphabétiques :



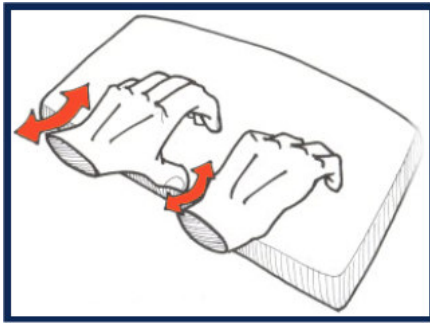
Position de base avec la méthode de doigté les doigts sur une ligne

Avec la méthode les doigts *sur deux lignes*, les doigts les plus longs, l'annulaire et le majeur, sont sur la ligne du haut :



Position de base avec la méthode de doigté les doigts sur deux lignes

La méthode des doigts sur une ligne est probablement la plus utilisée. Malgré cela, l'autre méthode est souvent considérée comme la plus ergonomique des deux. L'annulaire et le majeur étant sur la ligne de caractères plus haute, la main est plus étirée, avec comme conséquence que le poignet est moins cassé.



La méthode les doigts sur une ligne. On observe que les poignets sont plus cassés.



La méthode les doigts sur deux lignes. On remarque que les poignets sont moins cassés.

Présentement, seule la méthode dont les doigts sont sur une ligne est disponible dans la version en ligne de Tap'Touche, mais il est possible de choisir l'une ou l'autre dans la version cédérom.

Les repères tactiles

Placer ses doigts sur le clavier en position de base sans le regarder est très difficile. Cependant, il existe sur la très grande majorité des claviers des repères tactiles pour vous aider. Si vous observez les touches des caractères *J* et *F* sur votre clavier, vous remarquerez une petite marque surélevée qui a la plupart du temps la forme d'un petit trait.

À l'aide de ces repères tactiles, il devient aisé de trouver ces deux touches sans même regarder le clavier. De plus, en y déposant les index, les autres doigts se positionnent naturellement sur les touches de la position de base.

Les objectifs de la position de base

Peu importe le niveau, l'objectif est d'acquérir l'automatisme de placer ses doigts en position de base sans regarder le clavier.

Fiches d'activités

Les fiches suivantes proposent des activités pour acquérir une position de base en utilisant les repères tactiles.

Numéro	Nom de la fiche	Type	Résumé
1	Image humoristique d'introduction à l'importance de l'acquisition d'une méthode de doigté et d'une position de base	Image d'introduction	
2	À la recherche des repères tactiles perdus!	Fiche d'activités	La fiche propose une séquence de micros activités débutant avec la découverte des repères tactiles pour finir avec l'acquisition de la position de base.

Section 3

La précision au clavier et débiter l'apprentissage avec Tap'Touche



- C'est quoi donc déjà? Oui, oui, ça me revient : rien ne sert de courir il faut partir... hum... avec la position de base à point. C'est ça? En tout cas, ça ressemble à ça.

La vitesse vient avec la précision

Le résultat de vitesse en mots à la minute est l'indicateur de la performance au clavier. C'est donc dire que plus vous tapez de mots pendant une minute, plus vous êtes performant. Il y a cependant un inconvénient à insister sur cette mesure en début d'apprentissage. L'apprenant qui souhaite taper rapidement risque de faire beaucoup d'erreurs de frappe et par conséquent, nuire à son apprentissage en adoptant de mauvaises habitudes.

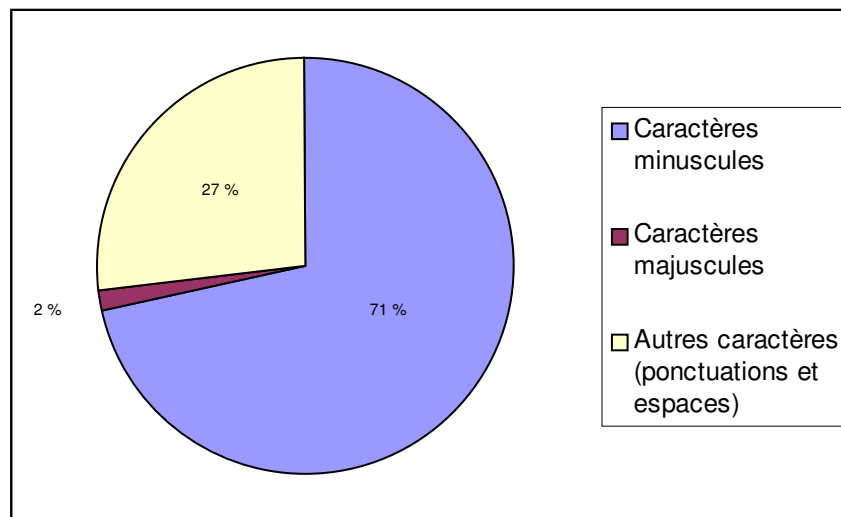
Évidemment, une erreur commise au clavier d'ordinateur n'a pas le même impact qu'il avait à l'époque de la dactylo, où il fallait utiliser un correcteur pour effacer l'erreur et taper le bon caractère. Maintenant, on utilise rapidement la touche d'effacement arrière (*backspace*) pour corriger la faute et le tout prend souvent moins d'une seconde. Cependant, il faut faire réaliser à l'apprenant que malgré qu'il ne soit pas long de corriger une erreur, il reste vrai que moins il va en faire et plus son texte sera tapé rapidement.

Il faut donc porter plus d'attention à la précision en début d'apprentissage qu'à la vitesse. L'idée est de s'appliquer à acquérir une bonne technique, dans un premier temps, et à prendre graduellement de la vitesse par la suite. En fait, la vitesse vient avec la précision.

La priorité aux lettres minuscules

Taper au clavier est un geste mécanique et répétitif. Nous avons donc intérêt à automatiser ce que l'on fait le plus souvent pour gagner en rapidité et efficacité. De façon générale, ce sont les lettres minuscules que nous tapons le plus souvent.

Prenons l'exemple de ce guide, il est composé de 56 573 caractères. De ce nombre, 40 331 (71 %) sont des caractères minuscules, 950 (2 %) des caractères majuscules et 15 262 (27 %) sont des espaces et autres caractères de ponctuation.



La répartition des caractères minuscules, majuscules et autres caractères du présent guide

Cet exemple démontre bien que la très grande majorité (71 %) des caractères tapés dans un texte régulier est constituée de caractères minuscules. L'enseignant doit donc s'attarder beaucoup plus à la technique des lettres minuscules plutôt que de s'acharner à faire apprendre à taper les lettres majuscules ou un autre type de caractère.

Débuter l'apprentissage avec Tap'Touche

La durée des séances de Tap'Touche

Nous avons observé chez les utilisateurs de Tap'Touche, et il est généralement reconnu, qu'il est préférable de répartir l'apprentissage d'une technique de doigté en de nombreuses petites séances d'un maximum de 15 à 20 minutes. Rapidement, la

fatigue s'installe lorsque les séances sont trop longues et cela risque de démotiver l'apprenant. La fatigue et la démotivation peuvent aussi éloigner l'apprenant de l'objectif d'acquérir une bonne technique de doigté, en favorisant alors le développement de mauvaises habitudes de travail.

Transférer les bonnes habitudes de base dès le départ

Les apprenants ont beaucoup d'autres occasions d'utiliser un clavier d'ordinateur que lors des séances d'apprentissage avec Tap'Touche. Évidemment, il est loin d'être certain que l'apprenant met alors en pratique les bases de la technique du doigté. Vous trouverez, dans la liste des fiches d'activités, un pense-bête portant sur les principes de base d'une bonne méthode de doigté au clavier. Il pourra l'accrocher près de son poste de travail à la maison.

Par où commencer?

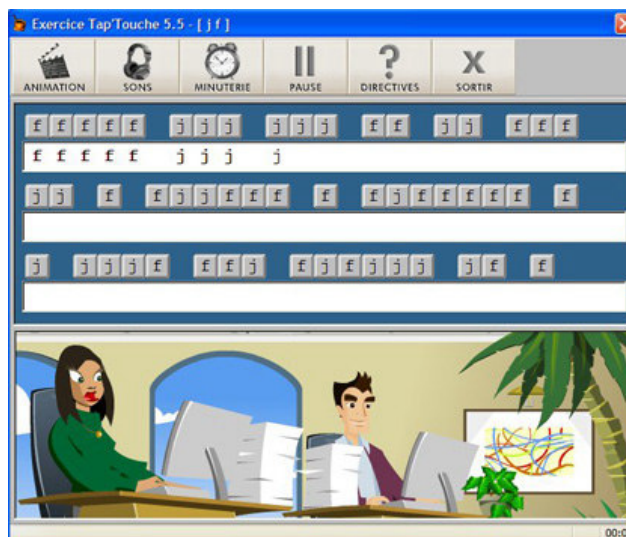
L'apprentissage de la technique de doigté se fait dans l'onglet Exercices de Tap'Touche. Dans le cas de la version 5 du cédérom, cliquez sur l'onglet *Apprentissage*, puis sur la section *Exercices*. La première icône se nomme *Notions de base*, elle présente un très bref résumé des principaux conseils ergonomiques. Ensuite, les exercices sont positionnés l'un à la suite de l'autre. Il est préférable de les faire à la suite car ils sont ordonnés de façon à correspondre à l'ordre des doigts dans la position de base.

La structure d'un exercice

Chaque exercice est composé de deux parties. Lors de la première partie, Tap'Touche va instruire l'apprenant en lui démontrant la position des touches avec lesquelles on tape les caractères compris dans l'exercice, pour ensuite lui expliquer la technique à utiliser pour taper chaque caractère. La deuxième partie est l'exercice lui-même, où l'apprenant doit taper les caractères qui lui sont présentés.



L'exercice tel qu'il apparaît dans la version en ligne de Tap'Touche



L'exercice, tel qu'il apparaît dans la version 5 du cédérom

À quoi servent les animations au bas des exercices?

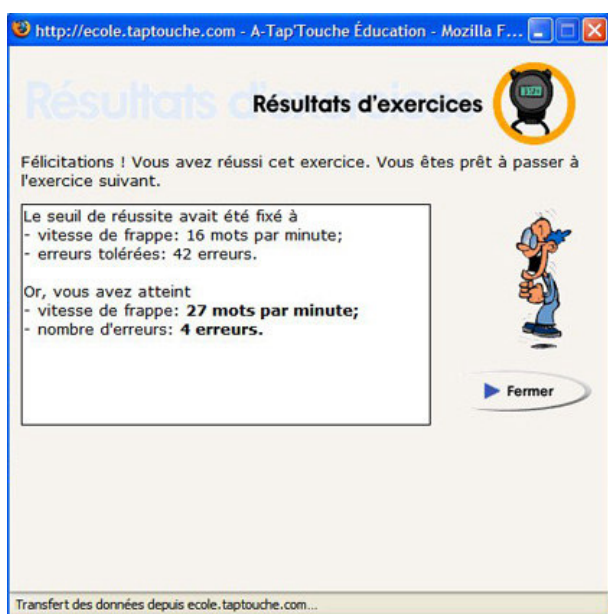
Au bas de la fenêtre des exercices, il y a des animations humoristiques qui réagissent de façon différente selon que la touche enfoncée est la bonne ou non. Une fois

l'exercice terminé, la fin de l'animation sera aussi différente, selon que l'apprenant a réussi ou non l'exercice.

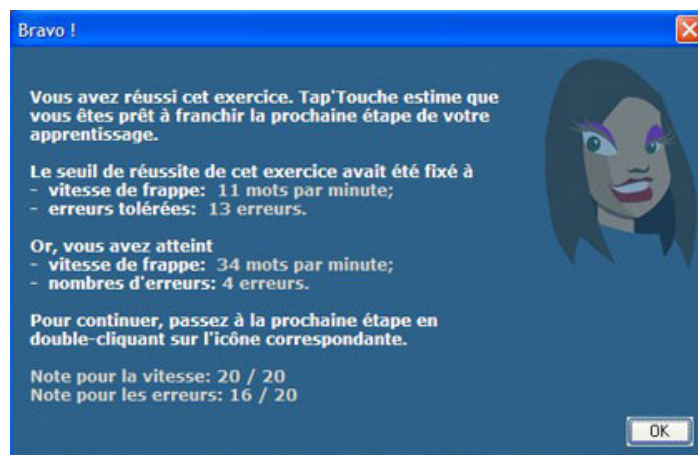
En plus d'agrémenter l'exercice, ces animations ont pour but d'attirer et retenir le regard de l'apprenant sur l'écran, plutôt que sur le clavier.

Le tableau des résultats de Tap'Touche

À la fin de chaque exercice, Tap'Touche affiche un tableau de résultats. L'apprenant y retrouvera à la fois le nombre de mots à la minute qu'il aura réalisé dans l'exercice, mais aussi le nombre d'erreurs. C'est sur cette donnée qu'il devra se concentrer en début d'apprentissage.



La fenêtre de résultats telle qu'elle apparaît dans la version en ligne de Tap'Touche



La fenêtre de résultats telle qu'elle apparaît dans la version 5 du cédérom

Savoir reconnaître les signes de découragement

L'apprentissage d'une technique de doigté demande beaucoup de discipline et peut souvent amener l'apprenant à se décourager. Voici des situations déjà observées lors desquelles il est courant de remarquer des signes de découragement.

	Symptômes	Approche proposée
1	L'apprenant qui s'attarde à la précision risque de taper lentement au début de la démarche d'apprentissage et d'échouer régulièrement les exercices car il n'atteint pas l'objectif de vitesse en mots à la minute.	Il est alors préférable de diminuer l'objectif de vitesse en mots à la minute pour le laisser en toute quiétude travailler sa technique. Le module de gestion de l'enseignant permet de le faire.
2	L'apprenant a fait le premier exercice (jf) et déjà, il a un résultat qui l'enthousiasme. Mais au deuxième exercice, il observe une baisse importante de sa performance et sa motivation en est affectée.	Il faut alors expliquer à l'apprenant que le deuxième exercice utilise 4 doigts plutôt que 2 et que c'est une augmentation considérable du niveau de difficulté. Il faut l'encourager et lui dire qu'il va s'adapter graduellement, que d'autres situations du genre vont se présenter, et surtout de continuer à s'attarder à la technique.
3	La situation décrite au point 2 risque de se produire à chaque fois que l'apprenant tape sur une touche qui n'est pas utilisée par la position de base. L'apprenant risque alors d'observer une augmentation d'erreurs. Par exemple, avec la méthode sur une seule ligne, il est possible d'observer un signe de découragement au moment de l'exercice <i>ei</i> .	Le cerveau doit s'habituer à tout nouveau déplacement sur le clavier. Dans le cas de l'exemple précédent, les caractères de l'exercice sont sur la rangée de caractères du haut pour la première fois. Même chose avec l'exercice <i>C</i> , car on utilise la rangée du bas pour la première fois. Il faut expliquer ça à l'apprenant et l'encourager.
4	Les lettres majuscules et les autres types de caractères qui demandent une combinaison de 2 touches sont propices à décourager l'apprenant.	Lui expliquer alors que la vitesse s'acquiert surtout avec les lettres minuscules. L'exemple de la proportion caractères minuscules et autres caractères de la section 3 peut être utile pour le démontrer.
5	Régulièrement, nous observons que certains apprenants doivent reprendre un exercice plusieurs fois. Par exemple, il n'est pas rare d'en voir reprendre jusqu'à dix fois un exercice. On peut facilement comprendre qu'un apprenant se décourage.	Nous vous proposons, après 3 à 5 essais, d'autoriser l'apprenant à passer à l'exercice suivant même s'il n'a pas réussi. Puis, de revenir par la suite reprendre l'exercice. Si jamais cela ne fonctionne pas, diminuez l'objectif de mots à la minute.

Les objectifs de précision

Lorsque l'on écoute parler les gens à propos du calcul des erreurs, on constate rapidement qu'il existe deux visions sur la question. La première approche, la plus classique, consiste à considérer qu'une erreur équivaut à une perte de temps. Dans ce contexte, les enseignants vont pondérer le résultat de vitesse en le diminuant d'un nombre de mots par minute (de 3 à 10) pour chaque erreur réalisée par l'apprenant. Dans la deuxième approche, on considère qu'avec l'ordinateur, comme la correction d'une erreur se fait pendant la frappe, avec la touche d'effacement arrière (*backspace*), que la mesure de la vitesse en mots à la minute est déjà pondérée pour tenir compte des erreurs de frappe et qu'il devient alors inutile d'ajouter une pénalité supplémentaire.

Pour sa part, Tap'Touche considère deux choses dans l'évaluation de la précision.

1. Le tout dépend de l'utilisation que veut faire l'apprenant d'une technique de doigté. Les exigences ne seront pas les mêmes pour un apprenant dont la technique de doigté est essentielle à son travail, que pour quelqu'un qui peut se contenter d'une performance fonctionnelle au clavier.
2. Cependant, peu importe l'utilité visée par l'apprentissage d'une technique de doigté au clavier, l'apprenant sera plus efficace, si lors de son apprentissage, il s'est préoccupé, à la base, d'acquérir une bonne technique de doigté et la plus grande précision possible.

Il est plus juste, pour mesurer une performance au clavier, notamment le nombre d'erreurs, en considérant le résultat d'un texte que d'un exercice dans lequel on retrouve une suite de caractères et de mots sans lien. Le texte se rapproche plus de la situation réelle.

Dans le cas des exercices, il est préférable de simplement demander à l'apprenant de toujours s'assurer que son nombre d'erreurs est moindre ou égal que celui toléré pour l'exercice. Le tableau de résultats à la fin de l'exercice le mentionne. Il peut être proposé à l'apprenant de reprendre l'exercice s'il a fait plus d'erreurs que le nombre toléré.

Si vous utilisez Tap'Touche cédérom, la meilleure approche est d'utiliser un texte déjà existant comme examen, ou bien d'en créer un à partir de l'éditeur de texte. Avec la version Junior, les textes sont dans l'onglet *Pratiques*, alors que pour la version 5, il faut cliquer sur l'onglet *Entraînement*, puis sur la section *Textes*.

Dans le cas de la version en ligne de Tap'Touche, nous recommandons d'utiliser les *Test de départ* et *Test final* qui se trouvent dans l'onglet *Exercices* pour évaluer l'amélioration du nombre d'erreurs. Le module de gestion des enseignants permet aussi d'ajouter des textes personnalisés.

La grille d'objectifs suivante a été réalisée en analysant les résultats du *Test de départ* et du *Test final* (environ 60 mots) de TT en ligne. Elle peut s'avérer un bon guide pour suivre et évaluer les apprenants.

	Objectif à viser	Dans la moyenne, mais chercher à s'améliorer	Oh! Il faut réagir et s'appliquer à faire moins d'erreurs
Enfants d'environ 9 à 11 ans.	Moins de 15 erreurs.	Entre 25 et 30 erreurs.	Plus de 40 erreurs.
12 ans et plus fonctionnel	Moins de 10 erreurs.	Entre 20 et 25 erreurs.	Plus de 35 erreurs.
Des apprenants de centres de formation professionnelle	Toujours essayer de viser les 0 fautes.		

Fiches d'activités

Les fiches suivantes proposent des activités pour travailler la précision.

Numéro	Nom de la fiche	Type	Résumé
1	Image humoristique d'introduction à l'importance de prioriser la précision au départ	Image d'introduction	
2	Le clavier d'un coup	Fiche d'activités	Les apprenants qui réussissent à compléter un exercice sans erreur inscrivent leur nom dans un tableau.
3	Équipe de rêve	Fiche d'activités	Le clavier d'un coup en équipe.
4	Oublier le clavier	Fiche d'activités	Exercer sa précision tout en ne regardant pas le clavier.
5	Les perfectionnements	Fiche d'activités	La fiche explique comment utiliser les activités de perfectionnement dans un contexte de recherche de précision.
6	Endormir la balle cosmique	Fiche d'activités	Une activité par équipe qui utilise le jeu de la Balle cosmique (onglet <i>Jeux</i>) afin d'encourager les apprenant à se concentrer sur la précision. Il est préférable d'attendre que les apprenants se soient exercés sur toutes les lettres minuscules avant de proposer cette activité.
7	Tous pour un et un pour tous!	Fiche d'activités	Une autre activité par équipe qui vise à encourager les apprenants à se concentrer sur la précision. Cette fois on cumule les erreurs dans les exercices récapitulatifs.
8	Pense-bête sur les principes de base	Pense-bête	Pense-bête sur les principes de base d'une bonne méthode de doigté.

Section 4

Acquérir une vitesse de doigté au clavier



- Oui, oui, oui, je sais que tu tapes rapidement. Mais s'il te plaît, concentre-toi aussi sur la précision pour les minutes qui suivent...

Un tremplin vers le futur

La performance de vitesse en mots à la minute qui est obtenue à la fin du cheminement d'apprentissage n'est pas une finalité. Il est fort probable que l'apprenant va continuer à utiliser un clavier d'ordinateur après son apprentissage avec Tap'Touche. À ce moment, le niveau d'assimilation de la technique de doigté est déterminant sur son développement. Si l'apprenant a acquis l'habitude de toujours revenir à sa position de base et de taper les touches en utilisant la bonne méthode, il va s'améliorer beaucoup plus dans le futur que celui qui néglige ces aspects.

C'est pourquoi l'enseignant, même en fin de démarche d'apprentissage, doit s'attarder plus à la position de base, à la méthode et à la précision qu'à la vitesse en mots à la minute. Il doit considérer le test final comme un tremplin vers le futur et rappeler à ses apprenants que la vitesse vient avec la précision.

Dans les fiches d'activités, vous retrouverez une grille d'auto-évaluation qui s'utilise lors d'un test final. Cette grille aborde la position de base et la méthode de doigté. Elle est un bon moyen pour revenir sur ces notions auprès des apprenants.

Comment Tap'Touche calcule la vitesse en mots à la minute?

La plupart des activités de Tap'Touche bloquent sur les erreurs. C'est-à-dire, que s'il y a une erreur, l'apprenant ne peut continuer tant qu'il ne l'a pas corrigée. Donc, une fois un texte ou un exercice terminé, le texte est sans faute. Étant donné ce contexte, Tap'Touche n'enlève pas de mots lors d'une erreur.

Tap'Touche considère qu'un mot est un ensemble de 5 caractères. Il va donc, pour déterminer la vitesse en mots à la minute, simplement diviser par 5 le nombre de caractères tapés.

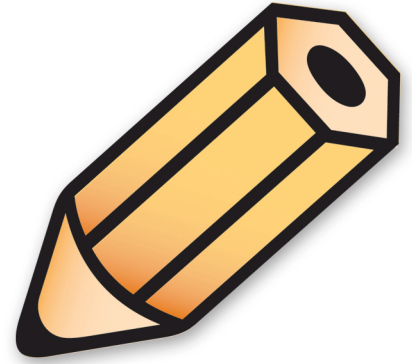
Les objectifs de vitesse en mots à la minute

	Objectif à viser	Dans la moyenne, mais peut chercher à s'améliorer
Enfants d'environ 9 à 11 ans	20 (en tolérant des erreurs)	15
12 ans et plus	30 (en tolérant des erreurs)	24
Des apprenants de centres de formation professionnelle	30 (aucune erreur tolérée)	

Fiches d'activités

Les fiches suivantes proposent des activités qui peuvent appuyer l'acquisition d'une bonne vitesse au clavier.

Numéro	Nom de la fiche	Type	Résumé
1	Illustration humoristique qui rappelle que la précision est essentielle à la vitesse	Image d'introduction	
2	Grille d'auto-évaluation lors du test final	Grille d'auto-évaluation	Grille d'auto-évaluation à utiliser lors du test final.
3	Pas trop vite le lièvre!	Fiche d'activités	Une démarche simple pour faire réaliser à un apprenant que son trop grand nombre d'erreur nuit considérablement à sa vitesse.
4	Perfectionnement	Fiche d'activités	Comment utiliser les exercices de l'onglet <i>Perfectionnement</i> pour améliorer sa vitesse.



Annexe 1 : cahier des fiches d'activités

Les fiches d'activités sur l'ergonomie

Table des matières

1. Image humoristique	21
2. Résumé des concepts d'ergonomie pour le primaire	22
3. Résumé des concepts d'ergonomie pour le secondaire, collégial (et lycées) et centres de formation professionnelle	23
4. Trouver les erreurs (primaire)	25
5. Trouver les erreurs (secondaire, collégial (et lycées) et centres de formation professionnelle)	26
6. Le détective ergonomique (primaire)	29
7. Le détective ergonomique (secondaire, collégial (et lycées) et centres de formation professionnelle)	30
8. Jouer le jeu	31
9. Grille d'auto-évaluation des habitudes ergonomiques pour le primaire	32
10. Grille d'évaluation des habitudes ergonomiques pour le primaire	33
11. Grille d'auto-évaluation des habitudes ergonomiques pour le secondaire, collégial (et lycées) et centres de formation professionnelle	34
12. Grille d'évaluation pour les habitudes ergonomiques pour le secondaire, collégial (et lycées) et centres de formation professionnelle	36

section
1



- Tu es certain que c'est une position ergonomique?

Résumé des concepts d'ergonomie

pour le primaire

Cette fiche résume les concepts ergonomiques couverts par les objectifs du guide pour le primaire.

1 - Ne jamais regarder le clavier

Il faut s'entraîner dès le début à regarder l'écran plutôt que le clavier lorsque l'on tape. Si on promène beaucoup son regard du clavier à l'écran, on perd énormément de temps. De plus, regarder l'écran, s'il est bien positionné, place la tête droite, ce qui est conforme à la position de l'escalier décrite plus bas.

2 - Aligner les yeux avec le haut de l'écran

Dans le cas d'un ordinateur de table, les yeux doivent être de la même hauteur que le haut de l'écran. Ne pas hésiter à monter l'écran sur une plate-forme pour y arriver. Les longues heures passées à regarder un écran peuvent provoquer des douleurs au cou si ce dernier n'est pas dans une position adéquate.

3 - La position de l'escalier

La position de l'escalier correspond à la position que le corps doit adopter lors du travail avec un clavier. Le tronc doit être maintenu verticalement et légèrement adossé au dossier formant un angle d'environ 90 degrés avec le siège.

Les cuisses et les jambes doivent former un angle de 90 degrés.

Il est important d'avoir les pieds bien à plat au plancher. Au besoin, procurez-vous un appuie-pieds. C'est un besoin fréquent chez les enfants.

L'avant-bras doit former un angle à environ 90 degrés avec le bras.

4 - L'éclairage

Un mauvais éclairage peut provoquer des maux de tête et même des étourdissements. La lumière de l'écran de l'ordinateur n'est pas suffisante pour lire sans forcer les yeux. Il est donc préférable de travailler avec les lumières allumées.

Évitez de placer votre écran contre une source d'éblouissement tel qu'un mur de couleur criarde ou une fenêtre ensoleillée.

Ne forcez jamais des yeux pour mieux voir. Clignez de l'œil ou regardez loin devant vous pour rétablir votre vision.



Résumé des concepts d'ergonomie

pour le secondaire, collégial (et lycées) et centres de formation professionnelle

Cette fiche résume les concepts ergonomiques couverts par les objectifs du guide pour le secondaire, le collégial (et lycées) et centres de formation professionnelle. Elle est complémentaire à celle pour le primaire.

1 - La position de la souris

La souris doit être le plus près possible du clavier et à la même hauteur de celui-ci. Des douleurs à l'épaule peuvent être la conséquence d'une mauvaise position de la souris. Il est recommandé d'utiliser le plus possible les raccourcis-clavier afin de réduire l'utilisation de la souris. De plus, cela augmente la productivité car les mains n'ont pas à quitter le clavier et y revenir. C'est beaucoup plus rapide.

Une taille de souris mal adaptée à l'individu peut aussi être la cause de problèmes physiques.

2 - La position des poignets

Les poignets ne doivent pas être cassés. De longues périodes de travail répétées dans cette position provoquent des douleurs vives aux poignets que l'on nomme le syndrome du canal carpien. Évitez de lever le haut du clavier même si des pattes sont placées dessous. Soulevez plutôt la base du clavier

3 - La position du cou

Le cou doit être droit. Évitez que la tête soit trop avancée par rapport au corps. Cette position est surnommée la *position de la poule* et elle est, à la longue, très néfaste pour les vertèbres du cou.



Bonne position

Mauvaise position

➡ Suite fiche 3

1
section

4 - La bonne position du lutrin

Le lutrin est la plaquette sur laquelle on appuie les feuilles de papier que l'on a besoin de regarder pendant que l'on tape au clavier. Le lutrin doit être au même niveau que l'écran. Au besoin, il sera muni d'un éclairage d'appoint. Ainsi, le contraste sera moins intense entre le support papier et le support électronique.

5 - Les pauses

Il est recommandé de prendre des pauses de temps à autre. Une pause de 5 minutes après une heure de travail assidu ou de 15 minutes après 90 minutes. Ces pauses permettront de maintenir le même niveau de productivité. Ne pas hésiter à faire des exercices d'assouplissement : rotations de la tête (ne pas tourner trop loin en arrière, rotation des poignets, bouger les doigts, etc.)

Il est aussi recommandé de modifier régulièrement la posture de travail sans pour autant négliger le maintien dorsal.

Trouver les erreurs

(primaire)

Nom : _____

Nom du groupe : _____

Encercler les erreurs ergonomiques sur cette illustration.

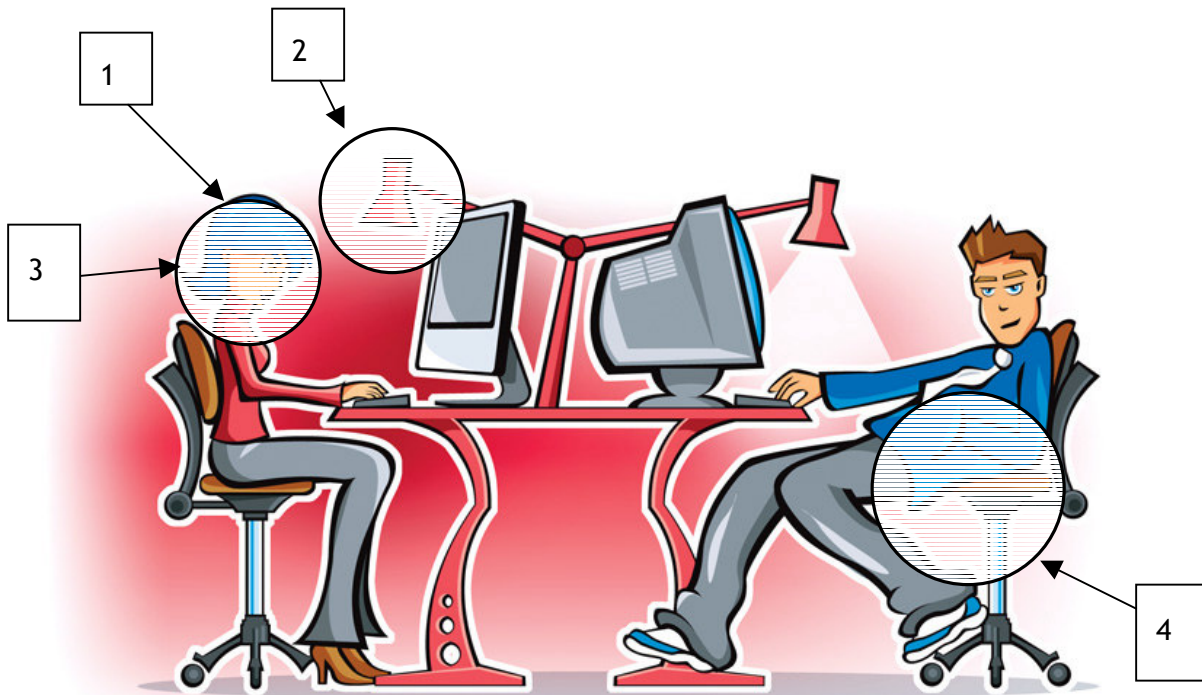
1
section



Trouver les erreurs

(primaire)

1
section



Corrigé

- 1 - Les yeux ne sont pas alignés avec l'écran
- 2 - La lumière est fermée
- 3 - Elle regarde le clavier
- 4 - N'adopte pas la position de l'escalier

Trouver les erreurs

(secondaire, collégial (et lycées)
et centres de formation professionnelle)

Nom : _____

Nom du groupe : _____

Encercler les erreurs ergonomiques sur cette illustration.

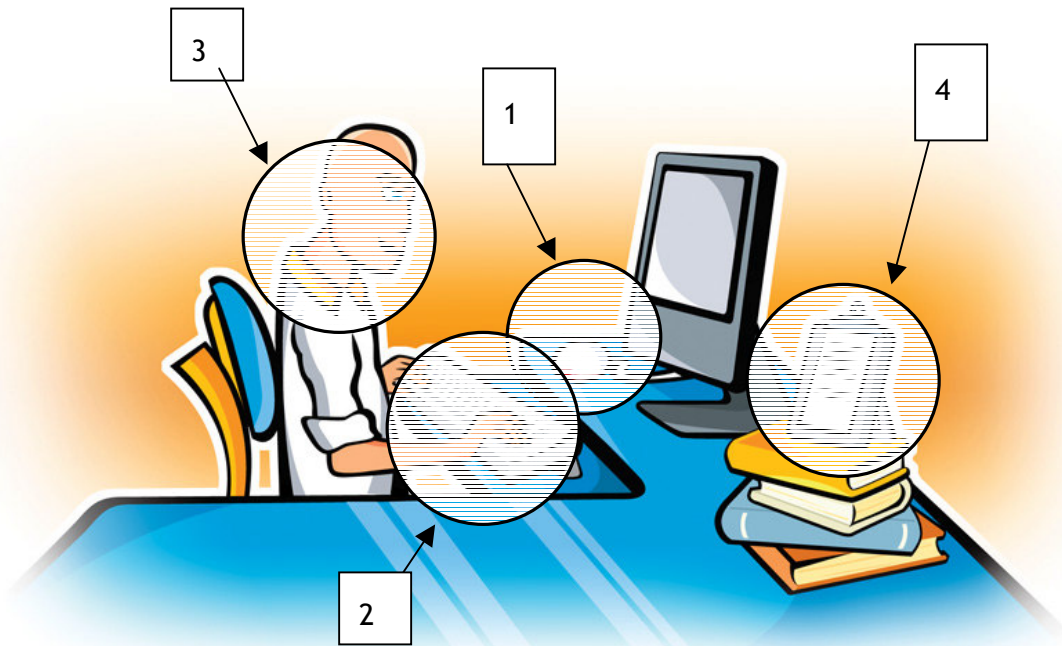
1
section



Trouver les erreurs

(secondaire, collégial (et lycées)
et centres de formation professionnelle)

section 1



Corrigé

- 1 - La souris est trop haute.
- 2 - Le clavier est placé dans une position qui casse le poignet.
- 3 - La tête est trop avancée infligeant une tension au cou (la poule).
- 4 - Le lutrin n'est pas à la même hauteur que l'écran.

Le détective ergonomique

(primaire)

Observez, sans vous faire remarquer, la personne qui vous a été désignée. Remplissez la grille avant le délai imposé par votre enseignant. Au signal de ce dernier, vous devrez aller porter la grille remplie à la personne concernée et échanger brièvement sur ce que vous avez observé. Surtout, ne vous dévoilez pas avant la fin de l'activité.

Vous devez observer la personne suivante :

Habitudes	Jamais	Parfois	Toujours
Il ou elle regarde le clavier			
Les pieds sont à plat sur le sol			
Le dos est courbé			
Le corps adopte la position de l'escalier			
Les yeux sont alignés avec le haut de l'écran			

1
section

Le détective ergonomique

(secondaire, collégial (et lycées) et centres de formation professionnelle)

Observez, sans vous faire remarquer, la personne qui vous a été désignée. Remplissez la grille avant le délai imposé par votre enseignant. Au signal de ce dernier, vous devrez aller porter la grille remplie à la personne concernée et échanger brièvement sur ce que vous avez observé. Surtout, ne vous dévoilez pas avant la fin de l'activité.

Vous devez observer la personne suivante :

1

section

Habitudes	Jamais	Parfois	Toujours
Il ou elle regarde le clavier			
Le cou et la tête ont la position de la poule			
Le dos est courbé			
Le corps adopte la position de l'escalier			
La souris est à la hauteur du clavier			
Les yeux sont alignés avec le haut de l'écran			
Les poignets sont cassés			

Jouer le jeu

L'activité **Jouer le jeu** est une activité d'observation des habitudes ergonomiques mais elle demande moins d'implication que le détective ergonomique, car elle se fait en groupe.

Sélectionnez l'un des apprenants les plus à l'aise avec le clavier. L'enseignant peut aussi jouer ce rôle. C'est même souhaitable car cela implique moins l'apprenant.

La personne choisie s'installe devant un ordinateur dont l'emplacement permet aux autres apprenants de la classe de se regrouper debout derrière pour l'observer. Il est possible de former plusieurs petits groupes.

La personne installée au clavier doit taper un texte. Si vous avez la version Junior du Tap'Touche cédérom, ou la version en ligne, allez dans l'onglet *Pratique*. Si plutôt, vous travaillez avec la version 5 du cédérom, il faut cliquer sur l'onglet *Entrainement*, puis sur la section *Textes*. Pendant qu'il s'exécute, les autres apprenants l'observent et prennent note dans leur tête des observations ergonomiques qu'ils font.

Une fois le texte terminé, tout le monde se regroupe et y va de ses commentaires.

L'enseignant peut, sans que les autres membres du groupe le sachent, demander à la personne qui tape au clavier, d'adopter des mauvais comportements spécifiques afin de les mettre en évidence lors du retour en groupe.

Cette activité est une bonne occasion de dynamiser le groupe alors que l'enseignant sent que l'attention baisse aux activités de Tap'Touche.

C'est aussi un bon moment pour expliquer un jeu. Plutôt que de taper un texte, la personne désignée joue à un jeu. L'enseignant a donc l'attention de tout le groupe et en profiter pour bien expliquer le déroulement du jeu.

Le jeu *Mots en péril* convient mieux à ce type d'activité car on tape des mots et non pas uniquement des caractères.

Grille d'auto-évaluation des habitudes ergonomiques

pour le primaire

Nom : _____

Nom du groupe : _____

1
section

	Commentaire
Est-ce que je regarde encore le clavier lorsque je tape?	
Est-ce qu'il y a des moments ou des endroits où j'ai encore tendance à le faire?	
À l'école, je pense toujours à organiser mon poste de travail afin que mes yeux soient alignés sur le haut de l'écran?	
Si j'ai un ordinateur à la maison, est-ce qu'il est placé de façon à ce que mes yeux soient alignés avec le haut de l'écran? Si non, que puis-je faire pour régler le problème?	
Est-ce que je m'applique toujours à prendre la position de l'escalier lorsque je travaille à l'ordinateur?	
Est-ce qu'il y a des moments ou des endroits où je néglige la position de l'escalier?	
Est-ce que je m'assure toujours d'avoir une lumière allumée lorsque je travaille à l'ordinateur? Expliquer si ce n'est pas le cas, en précisant ce que je vais faire pour corriger la situation.	

Grille d'auto-évaluation des habitudes ergonomiques

pour le secondaire, collégial (et lycées) et centres de formation professionnelle

1
section

	Commentaire
Est-ce que je regarde encore le clavier lorsque je tape?	
Y a-t-il des moments ou des endroits où j'ai encore tendance à le faire?	
À l'école ou au travail, je pense toujours à organiser mon poste de travail afin que mes yeux soient alignés sur le haut de l'écran?	
Si j'ai un ordinateur à la maison, est-il placé de façon à ce que mes yeux soient alignés avec le haut de l'écran? Si non, que puis-je faire pour régler le problème?	
Est-ce que je m'applique toujours à prendre la position de l'escalier lorsque je travaille à l'ordinateur?	
Y a-t-il des moments ou des endroits où je néglige la position de l'escalier?	
Est-ce que je m'assure toujours	

 Suite fiche 11

d'avoir une lumière allumée lorsque je travaille à l'ordinateur? Expliquez si ce n'est pas le cas, en précisant ce que vous ferez pour corriger la situation.	
Ma souris est-elle à une bonne hauteur (normalement la même que le clavier), afin que l'épaule ne soit pas surélevée? Si non, expliquez pourquoi et mentionner les mesures que vous prendrez pour corriger la situation.	
La position de mes poignets est-elle ergonomique lorsque je tape au clavier? Développez votre réponse et dans le cas où vous estimeriez votre position non ergonomique, expliquez ce que vous aller corriger et comment.	
Votre posture de travail peut-elle être dommageable pour le cou? Développez votre réponse et dans le cas où vous la jugeriez dommageable, expliquez le changement que vous allez apporter à votre posture.	
Dans le cas où vous utiliseriez un lutrin, estimez-vous que sa position est ergonomique? Dans le cas où vous estimeriez que non, expliquez ce que vous aller changer.	
Est-ce que vous vous accordez des pauses de temps à autres? Développez votre réponse.	

Les fiches d'activités sur la position de base

Table des matières

- | | |
|--|----|
| 1. Image humoristique d'introduction à l'importance de l'acquisition d'une méthode de doigté et d'une position de base | 38 |
| 2. À la recherche des repères tactiles perdus! | 39 |

section **2**



- Tu peux prendre le temps de te placer en position de départ si tu veux.
- Non, non, je cours vite à une jambe!

À la recherche des repères tactiles perdus!

Cette fiche propose une suite d'étapes pour découvrir les repères tactiles et les utiliser afin de prendre automatiquement la position de base des doigts.

Pour ces activités, vous avez besoin que chacun des apprenants soit assis devant un clavier. Vous avez aussi besoin, pour chacun, d'un morceau de tissu souple d'environ 34 centimètres de largeur et de 58 centimètres de longueur.

Vous devrez aussi avoir déterminé si vous utilisez la méthode sur une ou deux lignes avant de débiter cette série d'activités.

Demander aux apprenants d'observer leur clavier et de trouver deux touches qui ont une particularité différente de toutes les autres. Une fois trouvées, leur expliquer à quoi elles servent.

1. Demander aux apprenants de fermer les yeux et d'essayer de poser leurs index sur les touches avec repères tactiles.
2. Le faire à répétition.
3. Déposer le morceau de tissu sur le clavier. Insérer les mains entre le clavier et ce dernier. L'apprenant doit essayer de placer les index sur les repères tactiles. Insister pour qu'ils le fassent en regardant l'écran plutôt que le clavier.
4. Enlever le tissu. Expliquer la position de base. Vous pouvez demander aux apprenants de démarrer le premier exercice de Tap'Touche (onglet *Exercices*) afin qu'ils puissent voir l'image des mains en position de base sur le clavier. Vous pourriez aussi, si vous disposez d'un canon, l'afficher sur écran.



Fenêtre qui apparaît lorsque l'on démarre un exercice de Tap'Touche (version en ligne) et qui démontre la position de base.

5. Les apprenants placent leurs index sur les touches avec repère tactiles. Puis, sans lever les index, ils placent les autres doigts en position de base.
6. Répéter l'exercice.
7. Le faire avec un tissu

Les fiches d'activités sur la précision

Table des matières

1. Image humoristique d'introduction à l'importance de prioriser la précision au départ	41
2. Le clavier d'un coup	42
3. Équipe de rêve	45
4. Oublier le clavier	47
5. Les perfectionnements	48
6. Endormir la balle cosmique	49
7. Tous pour un et un pour tous!	50
8. Pense-bête sur les principes de base	51

section **3**



- C'est quoi donc déjà? Oui, oui, ça me revient : rien ne sert de courir, il faut partir... hum... avec la position de base à point. C'est ça? En tout cas, ça ressemble à ça.



Tap'Touche

Le clavier d'un coup

Par la présente, nous attestons que

a réussi le _____, le clavier d'un coup.

Enseignant(e)

Élève

section **3**

Oublier le clavier

Description de l'activité

Disposez sur le clavier un morceau de tissu d'environ 34 centimètres de largeur et de 58 centimètres de longueur. L'apprenant glisse ses mains sous le tissu pour prendre la position de base à la façon de l'activité *À la recherche des repères tactiles perdus!* Il doit maintenant taper l'exercice.

À quel moment proposer cette activité?

Il est préférable d'utiliser cette technique avec des caractères déjà appris. Par exemple, lors des exercices récapitulatifs.

Une autre approche est de reprendre un exercice déjà réalisé. Cela peut se passer au début de chaque séance, alors que vous demandez à tous les apprenants de reprendre le dernier exercice qu'ils ont réussi (ne pas proposer de le faire avec un exercice qui n'a pas été réussi) en utilisant cette fois le tissu. Vous pouvez aussi imposer les exercices que vous souhaitez en relation avec la progression que vous imposez à vos apprenants.

Cette activité convient bien pour ramener l'apprenant qui se laisse aller à négliger la précision parce qu'il veut aller trop rapidement. Effectuer un exercice avec le tissu à la fin de la séance permet de briser la monotonie et encourager l'apprenant à se préoccuper de la précision.

Les perfectionnements

Qu'est-ce que sont les exercices de perfectionnement?

L'onglet *Perfectionnement* de Tap'Touche contient une série d'exercices qui visent à améliorer les faiblesses de l'apprenant. Tap'Touche cumule des statistiques sur chacun des exercices que l'apprenant réalise. Lorsque l'apprenant démarre un exercice de perfectionnement, Tap'Touche va analyser les statistiques de l'apprenant afin de lui proposer un exercice personnalisé.

À quel moment proposer un exercice de perfectionnement?

Une bonne habitude à prendre est de faire un exercice de perfectionnement après chaque exercice récapitulatif.

À chaque nouvel exercice que fait l'apprenant, les caractères de l'exercice s'ajoutent dans la liste des caractères qui peuvent être présentés lors d'un exercice de perfectionnement. C'est donc dire, que dès le premier exercice avec des lettres majuscules, il est probable que les exercices de perfectionnement qui vont suivre vont contenir des lettres majuscules. Considérant ceci et sachant que la vitesse au clavier s'acquiert beaucoup en travaillant la précision des lettres minuscules, il est recommandé d'utiliser régulièrement les exercices de perfectionnement pendant que l'apprenant fait l'apprentissage des lettres minuscules.

Quels sont les exercices de perfectionnement utiles pour améliorer la précision?

L'exercice le plus adéquat pour travailler la précision est celui qui se nomme *Améliorer la précision*. C'est l'exercice qui va proposer les caractères avec lesquels l'apprenant a le plus de difficulté globalement.

D'autres exercices proposent de travailler des aspects plus spécifiques, comme par exemple, l'exercice *Le caractère le plus difficile*. En plus de travailler spécifiquement certaines difficultés, ces exercices permettent d'amener un peu de variété dans la démarche d'apprentissage.

3


section

Pense-bête sur les principes de base

3

section

Avant d'utiliser un clavier, même si ce n'est que pour rédiger un courriel ou clavarder, j'ai toujours en tête les quatre principes suivant :

- 
1. Je m'assure que ma position et mon environnement de travail sont ergonomiques;
 2. Je démarre toujours avec les mains en position de base;
 3. Lorsque je ne tape plus, je reprends toujours la position de base;
 4. Je ne regarde jamais le clavier.



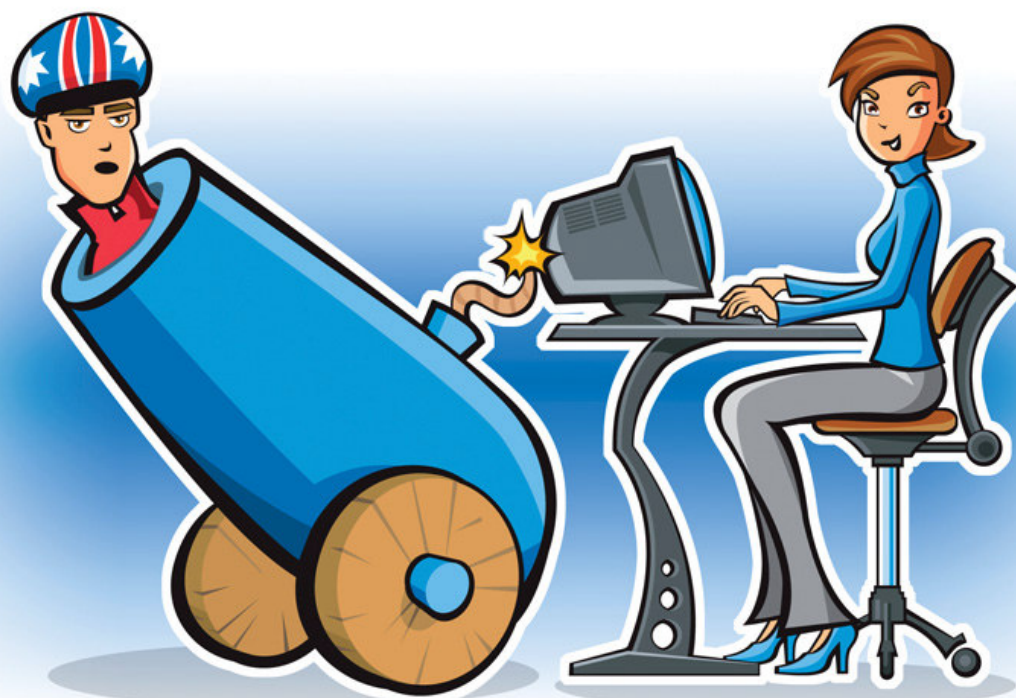
Si je m'attarde toujours à ces principes, ma performance au clavier deviendra meilleure à la longue!

Les fiches d'activités sur la vitesse de frappe

Table des matières

1. Illustration humoristique qui rappelle que la précision est essentielle à la vitesse.	53
2. Grille d'auto-évaluation lors du test final	54
3. Pas trop vite le lièvre!	55
4. Perfectionnement	57

secti
4



- Oui, oui, oui, je sais que tu tapes rapidement. Mais s'il te plaît, concentre-toi aussi sur la précision pour les minutes qui suivent...

Grille d'auto-évaluation lors du test final

Effectuez le test final. À la fin du test, laissez affichée à l'écran la fenêtre qui indique vos résultats. Puis, répondez aux questions suivantes :

1 - Indiquez ici votre résultat de vitesse en mots à la minute : _____

2 - Est-ce ce à quoi vous vous attendiez? Expliquez pourquoi : _____

3 - Est-ce que cela vous satisfait? Expliquez pourquoi : _____

4 - Indiquez ici votre nombre d'erreurs : _____

5 - Est-ce ce à quoi vous vous attendiez? Expliquez pourquoi : _____

6 - Est-ce que cela vous satisfait? Expliquez pourquoi : _____

7 – Indiquez, sur une échelle de 10, dans quelle mesure vous avez respecté la position de base lors du test. Est-ce que tous vos doigts étaient bien sur les touches en position de base, et est-ce que vos doigts y revenaient à chaque fois que vous tapiez un caractère?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

8 – Indiquez, sur une échelle de 10, dans quelle mesure vous avez respecté la méthode de doigté. Tapiez-vous chaque caractère avec le doigt prescrit par la méthode?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

9 - Que pensez-vous des résultats des questions 7 et 8?

Pas trop vite le lièvre!

Cette activité vise les apprenants qui font beaucoup d'erreurs, même si leur vitesse de frappe est intéressante.

Déroulement de l'activité

Demander à l'apprenant de se rendre dans l'onglet *Statistiques* et de noter, le résultat en mots à la minute, ainsi que le nombre d'erreurs pour certains textes de pratiques sélectionnés par l'enseignant.

Expliquer à l'apprenant, que dans beaucoup d'établissements il y a un nombre de mots qui est soustrait au résultat pour chaque erreur.

Ce nombre de mots varie de 3 à 10.

Lui demander de faire le calcul, d'enlever, pour chaque résultat de texte de pratique, 3 mots par erreur, en utilisant la grille de la page suivante.

Lui demander d'en tirer une conclusion.

4

section

Feuille de calcul de mots à la minute après déduction des erreurs

Nom : _____

4
section

Titre du texte	Nombre d'erreurs	Multiplié par 3	Le résultat en mots à la minute soustrait du résultat précédent	Quel est ta conclusion?

4

section

Perfectionnement

Que sont les exercices de perfectionnement?

L'onglet Perfectionnement de Tap'Touche contient une série d'exercices qui visent à améliorer les faiblesses de l'apprenant. Tap'Touche cumule des statistiques sur chacun des exercices que l'apprenant réalise. Lorsque l'apprenant démarre un exercice de perfectionnement, Tap'Touche va analyser les statistiques de l'apprenant afin de lui proposer un exercice personnalisé.

À quel moment proposer un exercice de perfectionnement?

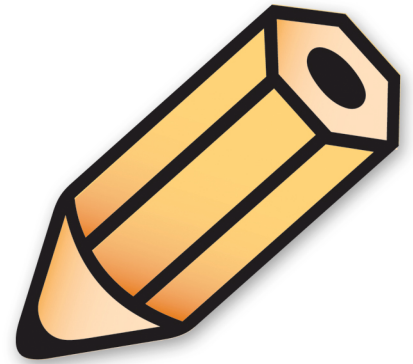
Une bonne habitude à prendre est de faire un exercice de perfectionnement après chaque exercice récapitulatif.

À chaque nouvel exercice que fait l'apprenant, les caractères de ce dernier s'ajoutent dans la liste des caractères qui peuvent être présentés lors d'un exercice de perfectionnement. C'est donc dire, que dès le premier exercice avec des lettres majuscules, il est probable que les exercices de perfectionnement qui vont suivre vont contenir des lettres majuscules. Considérant ceci et sachant que la vitesse au clavier s'acquiert beaucoup en travaillant la précision des lettres minuscules, il est recommandé d'utiliser régulièrement les exercices de perfectionnement pendant que l'apprenant est à l'apprentissage des lettres minuscules.

Quels sont les exercices de perfectionnement utiles pour améliorer la vitesse au clavier?

L'exercice *Améliorer la vitesse* propose de travailler les caractères que l'apprenant tape le plus lentement.

Nous vous proposons d'alterner entre cet exercice et *Prescription de Tap'Touche* qui propose un mélange des principales difficultés tant au niveau de la vitesse que de la précision.



Annexe 2 : lettre à l'intention des parents

Monsieur, Madame,

Je tiens à vous informer que notre école a maintenant accès à Tap'Touche en ligne, le meilleur outil d'apprentissage de la frappe au clavier. Il est maintenant possible pour votre enfant de pratiquer directement de la maison via Internet.

L'évolution technologique et la présence de plus en plus importante d'Internet dans notre quotidien, font en sorte que la maîtrise du clavier devient un atout incontournable pour votre enfant qui aura à se diriger vers les Centres de formation professionnelle, les Cégeps, les Universités et vers le marché du travail.

En tant que parent, vous êtes appelé à encourager votre enfant à poursuivre son apprentissage en lui rappelant qu'il doit pratiquer à la maison chaque semaine. Il est en mesure de se connecter à partir de l'adresse suivante : <http://ecole.taptouche.com>

Le code d'établissement est : _____

Nous souhaitons à votre enfant bon succès dans son apprentissage.

Enseignant(e)