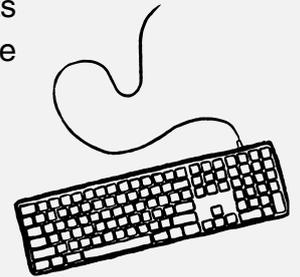


Apprentissage du clavier

Introduction

L'apprentissage de la frappe au clavier est essentiel pour certains enfants présentant des troubles de l'écriture (dyspraxie, dysgraphie, etc.), dans le but de :

- alléger la charge cognitive
- favoriser l'autonomie scolaire
- remplacer ou compléter l'écriture manuscrite



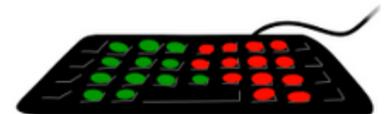
Cette phase d'apprentissage doit être structurée et progressive, idéalement accompagnée par un thérapeute formé à ce dispositif.

Ce document présente une sélection (non exhaustive) de méthodes d'apprentissage, de sites internet et de logiciels qui permettent de pratiquer la dactylographie.

A. Méthodes encadrées (souvent avec un thérapeute ou en structure)

Clavier caché (avec gommettes)

Cette méthode consiste à masquer visuellement les touches pour encourager la mémorisation de leur position et favoriser une frappe plus rapide et automatisée.



- **Public cible** : enfants dyspraxiques, TDA/H, TED
- **Accompagnement** : thérapeute formé
- **Accessibilité** : clavier avec gommettes (vertes à gauche, rouges à droite), cache-clavier

✓ Avantages :

- favorise la mémorisation motrice ("mémoire musculaire")
- réduit la double tâche (orthographe + recherche de lettres)
- adaptable à chaque enfant

✓ Recommandations :

- séances supervisées (minimum 1x/semaine)
- exercices courts et réguliers

Dact-École

Dact-École est une initiative éducative qui propose des cours de dactylographie à dix doigts. Son but est d'apprendre à taper rapidement et efficacement, sans avoir à regarder le clavier.



- **Public cible** : enfant ou adulte
- **Apprentissage** via une classe virtuelle (6 cours de 40 minutes)
- **Accessibilité** : 115€, un ordinateur avec connexion Internet, un micro-casque, 1 webcam (recommandé)
- **Lien** : <https://www.dact-ecole.org/index.php>

✓ Avantages:

- apprentissage structuré et progressif (et support PDF)
- accès à la plateforme pendant 6 mois
- flexibilité (choix des horaires)
- coaching personnalisé (suivi des enseignants)

● Limites :

- coût de la méthode d'apprentissage
- durée de la méthode (formation de 7 à 14 semaines)
- nécessite régularité d'exercices à domicile
- moins adapté aux jeunes enfants

Typ10

Typ10 propose une méthode ludique et structurée d'apprentissage du clavier, reposant sur la mémoire motrice, visuelle et auditive. La progression se fait en dix étapes, adaptées aux enfants et aux personnes avec troubles d'apprentissage.



- **Versions** : bimanuel classique et monomanuel (si handicap moteur)
- **Public cible** : enfants dès 7-8ans
- **Accompagnement** : souvent utilisé par les logopèdes ou en classe spécialisée mais utilisable en autonomie
- **Accessibilité** : clavier physique, livre papier, plateforme numérique, rappels visuels, autocollants pour les doigts
- **Lien** : [Site internet Typ10](#)

✓ Avantages:

- adapté aux enfants avec troubles d'apprentissage
- approche multisensorielle (motricité, visuel et auditif)
- pédagogie ludique (personnages, couleurs, mots amusants)
- rythme individualisé et sans pression
- progression en 10 étapes
- disponible en néerlandais et français

● Limites :

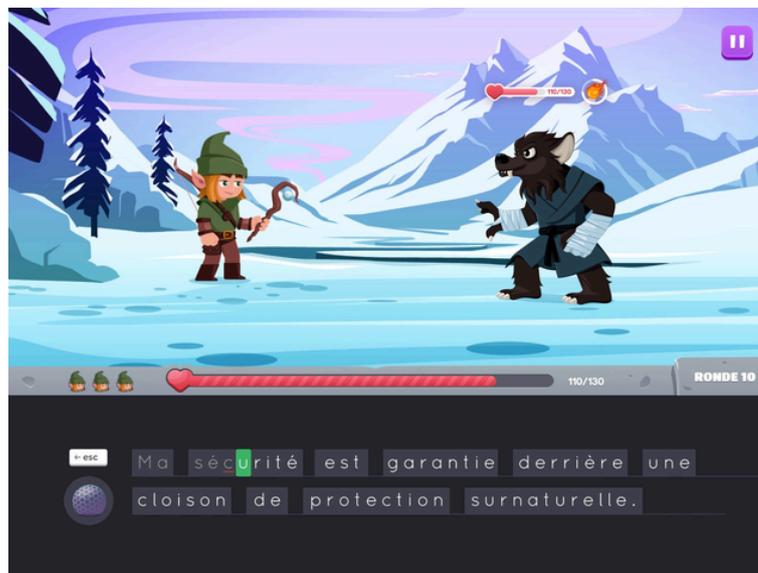
- apprentissage étalé sur plusieurs semaines ou mois
- interface numérique un peu datée
- pas de test final standardisé

B. Sites internet (auto-apprentissage ou en soutien à une méthode)

Tap'Touche



- **Public cible** : enfants dès 6 ans et adultes
- **Accessibilité** :
 - accessible en ligne sur PC, Mac, Chromebook, iPad
 - en français ou anglais
 - version gratuite limitée (30 jours)
 - version payante :
 - édition personnelle : 1 profil (29€/an)
 - édition familiale : 3 profils (39€/an)
- **Lien** : [Cours de dactylo en ligne | Tap'Touche](#)



✓ Avantages :

- interface intuitive et complète
- prix abordable
- tests de vitesse et évaluations sommatives
- plus de 100 exercices progressifs, 200 textes, 3 jeux éducatifs
- système de récompenses (badges, médaille d'or, étoiles)
- version pour enseignants avec suivi des élèves

● Limites :

- accès complet payant
- non spécifiquement conçu pour les enfants avec troubles moteurs ou cognitifs

- **Public cible** : enfants dès 6 ans
- **Accessibilité** :
 - nombreuses langues disponibles
 - version gratuite avec de nombreuses leçons
 - version premium payante (sans publicité, fonctionnalités exclusives)
- **Lien** : [Learn, teach, create! edclub](https://www.typingclub.com)



✓ Avantages :

- interface très attractive et motivante pour les enfants
- système de points et récompenses
- version pour enseignants avec suivi des élèves
- choix du mode visuel : frappe à une ou 2 mains
- statistiques détaillées (vitesse, précision, temps)

● Limites :

- fonctionnalités avancées réservées à la version payante
- configuration manuelle nécessaire pour obtenir le clavier AZERTY
- bug connu : la touche "A" est affichée comme "UN"
- interface non pensée pour les enfants avec troubles dys, TDA/H ou déficiences motrices



- **Public cible** : adolescents et adultes débutants ou intermédiaires
- **Accessibilité** :
 - disponible en plusieurs langues (français, anglais, espagnol, russe, ukrainien, etc.)
 - compatible avec AZERTY, QWERTY, QWERTZ
 - version gratuite : 10 exercices/jour avec publicités
 - version payante (~7€/mois) : exercices illimités, sans pub, certificat , mode sombre
- **Lien** : [Ratatype — pour taper en français Cours et Leçons de Dactylographie](#)



✓ Avantages :

- interface intuitive et agréable
- système de récompenses (étoiles, badges, héros)
- mesure précise de la vitesse et de la précision de frappe
- cours structurés et guidés
- mode jeu avec récompenses
- conseils sur la posture et le positionnement des doigts
- version pour enseignants avec synchronisation Google Classroom
- certificat téléchargeable et partageable

● Limites :

- publicités intrusives en version gratuite
- progression linéaire obligatoire (impossible de sauter des leçons)
- non spécifiquement conçu pour les enfants avec troubles d'apprentissage

- **Public cible** : adolescents et adultes débutants
- **Accessibilité** :
 - disponible en plusieurs langues
 - gratuit
 - fonctionne avec Windows, macOS, Linux, tablettes, smartphones
- **Lien** : [AgileFingers](#)



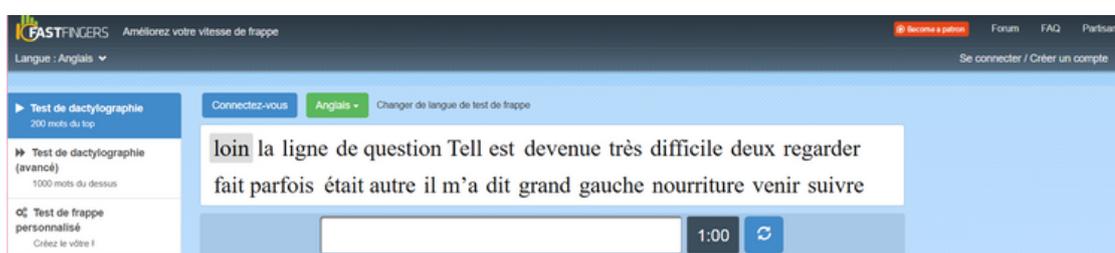
✓ Avantages :

- entièrement gratuit
- compatible AZERTY
- interface moderne et claire
- méthode progressive avec suivi des progrès
- jeux de frappe pour rendre l'apprentissage ludique

● Limites :

- présence de publicités
- pas de version hors ligne
- pas d'adaptations spécifiques pour les personnes en situation de handicap
- pas de version dédiée aux enseignants

- **Public cible** : adolescents ou adultes ayant déjà une base en dactylographie
- **Accessibilité** :
 - nombreuses langues
 - gratuit
- **Lien** : [10FastFingers.com - Typing Test, Competitions, Practice & Typing Games](https://10FastFingers.com)



✓ Avantages :

- test rapidité de frappe (nombre de mots/minute)
- concours en ligne motivants
- accès direct sans création de compte

● Limites :

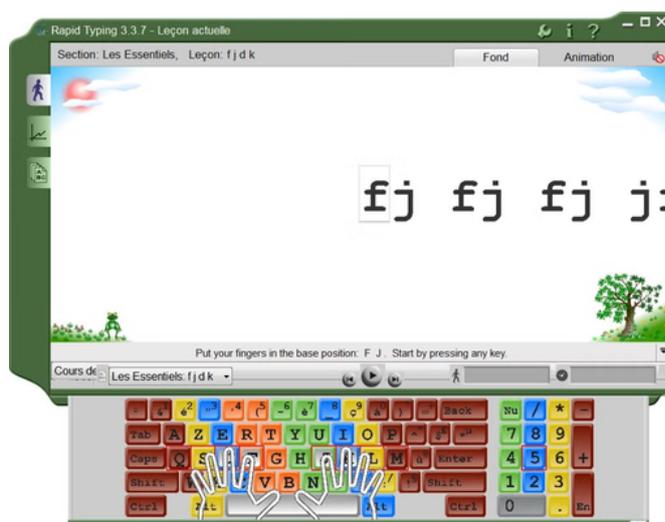
- peu d'exercices variés
- pas de progression structurée pour les débutants
- interface peu intuitive non ludique
- présence de publicités

C. Logiciels et applications (auto-apprentissage ou en soutien à une méthode)

RapidTyping



- **Public cible** : adolescents et adultes débutants souhaitant améliorer leur vitesse et leur précision de frappe au clavier
- **Accompagnement** : Utilisable en autonomie, mais un accompagnement peut être utile pour les personnes ayant des difficultés d'apprentissage ou motrices.
- **Accessibilité** :
 - disponible en plusieurs langues
 - entièrement gratuit, sans publicité ni fonctionnalités bloquées
 - fonctionne uniquement sur Windows
 - certaines fonctionnalités sont également accessibles via leur [site](#)
- **Lien de téléchargement** : [Download typing tutor | RapidTyping](#)



✓ Avantages :

- logiciel gratuit et sans publicité
- progression par niveaux avec statistiques de frappe
- interface personnalisable (thèmes, tailles de police, clavier visuel)
- choix du mode de frappe : à 2 mains ou à une main
- fonctionne hors ligne
- version dédiée aux enseignants (sans fonctionnalités collaboratives)

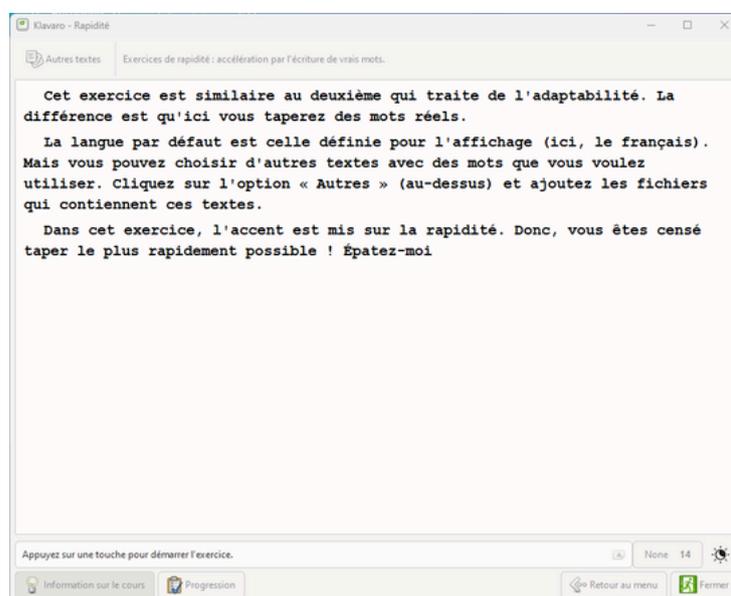
● Limites :

- interface peu intuitive et peu ludique pour les jeunes enfants
- nombre d'exercices limité
- absence d'adaptations spécifiques pour les troubles moteurs
- non compatible avec les lecteurs d'écrans

Klavaro Touch Typing Tutor



- **Public cible** : adolescents et adultes souhaitant apprendre la frappe au clavier
- **Accompagnement** : utilisable en autonomie
- **Accessibilité** :
 - disponible en plusieurs langues
 - gratuit et open source
 - compatible avec Windows, macOS, Linux
 - prend en charge les dispositions AZERTY, QWERTY, Dvorak, Colemak
- **Lien de téléchargement** : [télécharger Klavaro](#)



✓ Avantages :

- multiplateforme et compatible AZERTY
- méthode structurée avec statistiques détaillées
- possibilité d'importer ses propres textes
- interface sobre, sans éléments graphiques distrayants

● Limites :

- peu attrayant pour les jeunes enfants
- nécessite une installation (pas de version mobile ou en ligne)
- pas d'adaptations spécifiques pour les personnes en situation de handicap

Dactylo Zoo



- **Public cible** : enfants de moins de 10 ans débutant la frappe au clavier, idéal pour maternelle ou début primaire, avec difficultés motrices ou visuospatiales
- **Accompagnement** : non obligatoire mais peut aider dans les premières étapes
- **Accessibilité** :
 - nécessite un clavier externe bluetooth
 - compatible avec AZERT, QWERTY, QWERTZ
 - disponible sur tablettes Android, iPads, ordinateurs Windows
- **Lien de téléchargement** :
 - Play Store - 21.99€ : [Dactylo Zoo – Applications sur Google Play](#)
 - Apple Store - version complète 22.99€ / Lite gratuite : [Dactylo Zoo - Lite](#)
 - Windows - 19.99€ : [Dactylo Zoo - Apprenez à taper au clavier - Télécharger et installer sur Windows | Microsoft Store](#)



✓ Avantages :

- interface ludique pensée pour les enfants
- méthode visuelle avec doigts animés
- adapté aux besoins spécifiques (troubles visuospatiaux ou moteurs)
- multilingue et compatible avec plusieurs types de claviers
- progression personnalisée et installation rapide
- sans abonnement
- possibilité d'adapter les zones associées à chaque doigt
- exercices ciblés sur lettres, chiffres et mots simples

● Limites :

- graphismes simples
- pas de suivi automatisé
- encadrement recommandé pour les plus jeunes
- absence de mode compétitif ou multijoueur
- fonctionnalités limitées selon les appareils

Conseils pratiques

• Adapter le clavier

- **Gommettes de couleur** : Coller des gommettes sur les touches permet un repérage visuel plus rapide, facilite le placement des doigts et rend l'apprentissage plus ludique grâce à une approche visuelle et sensorielle.
- **Protection en silicone** : Masque les lettres pour encourager la frappe à l'aveugle, limite la tentation de regarder ses doigts, et protège le clavier en cas de salivation excessive ou d'usage intensif.
- **Clavier visuel à l'écran** : Utiliser un affichage numérique du clavier pour accompagner les exercices et renforcer la mémorisation.

• Organisation des séances

- **Sessions courtes mais régulières** : Privilégier des entraînements de 10 à 15 minutes par jour pour maintenir la concentration et favoriser la mémorisation.
- **Cadre motivant et ludique** : Intégrer des jeux, des défis ou des musiques rythmées pour rendre l'apprentissage engageant.
- **Progression individualisée** : Commencer par les lettres les plus fréquentes et les mots familiers pour faciliter l'entrée dans la méthode.
- **Suivi des progrès** : Utiliser des logiciels ou des tableaux de suivi pour visualiser l'évolution et renforcer la motivation.

• Matériel complémentaire

- **Protège-clavier** : Pour préserver le matériel et limiter les distractions visuelles.
- **Cache-clavier** : Pour masquer les touches et encourager la frappe à l'aveugle.
- **Claviers adaptés** : Plus compacts ou colorés, conçus pour les enfants ou les personnes avec des besoins spécifiques.
- **Support incliné pc** : Pour améliorer la posture et le confort de frappe.

• Pour un bon positionnement

- **Pieds** : Posés à plat au sol ou sur un repose-pieds si nécessaire.
- **Dos** : Droit et appuyé contre le dossier de la chaise.
- **Épaules** : Détendues, sans tension.
- **Clavier** : Placé à 10–15 cm du bord de la table, bien centré devant l'enfant.
- **Coudes** : À 90°, avant-bras parallèles au sol.
- **Poignets** : Droits, sans cassure vers le haut ou le bas.
- **Doigts** : Légèrement courbés, prêts à frapper.
- **Écran** : Le haut de l'écran doit être à hauteur du regard.
- **Clavier externe** : Si utilisé, surélever le PC pour garder une bonne ligne de vue.



Tableau comparatif

Nom	 Gratuit ?	 Plateformes	 Atouts	 Limites
Clavier caché	Oui (matériel simple)	Clavier physique	Mémoire motrice - Réduction de la double tâche - Adaptable à chaque enfant	Nécessite encadrement - Pas de logiciel dédié - Pas de source officielle
Dact'Ecole	Non (115€)	PC, connexion internet nécessaire (+ micro-casque)	Apprentissage en ligne - Suivi des enseignants	Prix - Durée de la formation (plusieurs semaines)
Typ10	Non (matériel + plateforme)	Clavier physique + plateforme web	Méthode ludique et multisensorielle - Progression en 10 étapes - Adapté aux enfants	Apprentissage long - Interface datée - Pas de test final standardisé
TapTouche	Partiellement (version gratuite limitée)	Web (PC, Mac, iPad, Chromebook)	Interface intuitive - Suivi des progrès - Version enseignant disponible	Accès complet payant - Non conçu pour besoins spécifiques
TypingClub	Oui (version premium payante)	Web	Interface attractive - Statistiques détaillées - Version enseignant	Bug clavier AZERTY - Non adapté aux enfants avec troubles - Fonctions payantes
10FastFingers	Oui	Web	Test rapide - Concours en ligne - Accès sans compte	Pas de progression structurée - Interface peu ludique - Publicités
Ratatype	Oui (version premium payante)	Web	Interface intuitive - Système de récompenses - Certificat téléchargeable	Publicités en version gratuite - Progression linéaire obligatoire - Peu adapté aux enfants

Nom	 Gratuit ?	 Plateformes	 Atouts	 Limites
Agile Fingers	Oui	Web, Windows, macOS, Linux, mobile	Méthode progressive - Interface moderne - Jeux de frappe	Pas d'adaptations spécifiques - Publicités - Pas de version hors ligne
RapidTyping	Oui	Windows uniquement	Fonctionne hors ligne - Interface personnalisable - Mode 1 ou 2 mains	Interface peu ludique - Peu d'exercices - Non compatible lecteurs d'écran
Klavaro Touch Typing Tutor	Oui, open source	Windows, macOS, Linux	Multiplateforme - Compatible AZERTY - Statistiques détaillées	Interface austère - Pas de version mobile - Pas d'adaptations spécifiques
Dactylo Zoo	Non (Lite gratuite)	Windows, iPad, Android	Interface ludique - Méthode visuelle - Adapté aux jeunes enfants	Pas de suivi automatisé - Fonctionnalités limitées - Encadrement recommandé