

APPRENTISSAGE DU CLAVIER



1) Socle commun de connaissances

Maîtriser les techniques et les règles des outils numériques

L'élève connaît l'organisation matérielle et logicielle d'un environnement numérique: clavier, logiciels de bureautique (en particulier le traitement de texte) dont les logiciels libres.

Il est capable d'organiser et de traiter des données numériques à l'aide d'un tableur; il peut exploiter et produire un document en combinant plusieurs types de composants (textes, sons, images, tableaux, liens...). Il sait utiliser un site collaboratif dans le cadre scolaire et connaît les règles de bienséance et de civilité de la communication et de la discussion numérique.

Il peut se servir de sa connaissance des outils et du fonctionnement des réseaux pour gérer, organiser, effectuer une bonne part de son travail scolaire, seul et en collaboration avec d'autres.

L'élève est sensibilisé aux principes de la propriété intellectuelle et de la création numérique. Il a acquis une conscience des potentialités des modes de communication numériques, de leur rôle dans la vie sociale et économique mais aussi des risques qu'ils présentent et de leurs limites. Il a en particulier appris à protéger ses données personnelles et son intimité, et à respecter celles d'autrui.

2) Séquence CP :

L'apprentissage du principe alphabétique et particulièrement celui des lettres est ici abordé par l'usage du clavier de l'ordinateur. Il s'agit de distinguer ces lettres des autres symboles du clavier et de les associer à leurs différentes graphies.

Ce protocole sera composé de deux séquences d'apprentissage : la première au cours de laquelle les élèves découvrent le clavier en utilisant uniquement les majuscules d'imprimerie, la deuxième sera consacrée au passage à l'écriture script.

Objectifs	
Compétences disciplinaires ✓ « Reconnaître et écrire toutes les lettres de l'alphabet » dans les différentes écritures (majuscules/minuscules).	Compétences B21 ✓ Reconnaître les différents signes du clavier et leur correspondance (majuscule/minuscule, barre d'espace, effacement) ✓ Distinguer les lettres du clavier des autres formes graphiques
Organisation sociale et matérielle	
Lieux de l'activité ✓ Les exercices en grand groupe seront réalisés en salle informatique. ✓ Dans la classe, 1 ou 2 ordinateurs facilitent une utilisation de l'outil informatique intégrée pour l'entraînement. ✓ Les élèves utilisent ce matériel au cours de la journée selon un ordre et une progression déterminés par l'enseignant.	Outils pour l'apprenant ✓ Logiciel de traitement de texte Open Office Writer (paramètres police : Verdana, corps : 18 points) ✓ Affiche du clavier et sous-main pour les élèves.

SEQUENCE 1 : ECRITURE EN MAJUSCULES D'IMPRIMERIE

Séance	Déroulement	Matériel
<p>1</p>	<p>Phase de découverte</p> <p>Consigne : Les élèves, par deux¹, ont pour consigne de recopier une phrase du type LES ENFANTS JOUENT DANS LA COUR. (pas d'apostrophe, pas d'accent).</p> <p>1) Rôle de l'enseignant :</p> <p>Le maître doit être présent dans cette activité pour être en mesure d'oraliser ce que font les élèves. Il aura soin de noter les difficultés repérées (sans apporter d'aide), puis de les hiérarchiser pour les traiter séparément lors des séances suivantes.</p> <p><i>Quelques exemples d'oralisation du maître :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>L'élève ne trouve pas la lettre, l'oublie ou en tape une autre</i> → « Ah ! Ca fait longtemps que tu cherches le A ?! » • <i>L'élève laisse son doigt sur la touche entraînant une répétition du même caractère</i> → « Ouhla ! Tu as répété la même lettre ! » • <i>Les mots ne sont pas séparés.</i> • <i>L'élève s'est trompé ; il le voit mais ne sait pas revenir en arrière.</i> <p>2) Bilan en groupe classe :</p> <p>L'enseignant choisira des productions correspondant à une ou deux difficultés repérées les plus fréquemment. On les compare au modèle et on met en commun nos idées pour dépasser l'obstacle. L'usage d'un TNI ou d'un vidéoprojecteur est à ce moment très utile pour projeter un clavier virtuel. En effet, on pourra ainsi tester devant tous les élèves, les hypothèses proposées, pour dégager une solution validée par toute la classe. On note sur une affiche les solutions trouvées concernant l'espace lettres, la barre espace, la touche entrée et le point.</p> 	<p>Préparation des ordinateurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un raccourci vers le logiciel de traitement de texte présent sur le bureau (OpenWriter). Pour ce faire clic droit sur l'icône lançant le logiciel et clic gauche sur envoyer vers/bureau (créer un raccourci). - Les élèves ouvriront eux-mêmes le logiciel en double-cliquant sur l'icône. - L'enseignant passe enclencher la majuscule sur tous les postes. <p>Quelques productions (imprimées au préalable) sont affichées au tableau ou projetée sur TNI ou vidéo-projecteur.</p>

1

In *Le langage à l'école maternelle* p.167 – Scéren-

Échanges entre pairs et structuration des savoirs

Contrairement à l'image négative couramment répandue de l'ordinateur comme source d'isolement, la pratique montre que le travail à deux ou à trois correspond à des temps d'activité langagière forte. Les interactions devant l'écran sont multiples et diverses. C'est au cours des échanges entre pairs que les procédures implicites se révèlent et que de réels apprentissages se mettent en place. Les élèves sont dans l'échange, la justification, le refus, l'argumentation... En expliquant à l'autre ses stratégies, pour les proposer et les faire valoir, l'élève renforce et organise ses savoirs. L'enseignant veille à ce que les rôles soient effectivement alternés (opérateur/vérificateur, tuteur/tutoré par exemple). Il sera en outre important de prévoir des temps d'échanges collectifs pour expliciter les tâches et pour faire émerger les réussites et les stratégies de résolution.

Document réalisé par le groupe animation soutien REP Rillieux

2

Les problèmes posés par l'usage du clavier

Ces séances de travail ont toutes le même point de départ : *écrire une phrase, avec les mêmes caractéristiques, qui sera différente à chaque fois (pour éviter la lassitude).*

Les difficultés rencontrées sont classées selon leur priorité pour parvenir le plus facilement possible à une reproduction exacte du modèle. Au fil de ces séances, on pourra matérialiser à l'aide de couleurs sur la grande affiche-clavier (gommettes à coller) les touches dont on aura exploré la fonction.

1) Frappe aléatoire des touches.

Cette première difficulté relève davantage de la maternelle mais peut persister en début de CP.

L'élève frappe n'importe quelle touche pour écrire la phrase. Il s'agit de l'aider à distinguer les lettres entre elles et aussi de les distinguer des « non-lettres ». On pourra proposer des activités de tri de lettres et non lettres, à l'aide d'étiquettes représentant tous les caractères du clavier. On pourra également collectionner les lettres au fur et à mesure qu'on les rencontre dans les titres des albums de la classe.

Déroulement de la séance :

Objectif : Repérer l'espace lettres sur le clavier et localiser les voyelles.

Consigne : Je vous dicte des lettres et vous allez devoir les retrouver rapidement sur le clavier.

• **Phase 1** : L'enseignant épelle un mot que les élèves ne savent pas forcément lire mais qui lui facilitera la correction (ex : il dicte R-A-D-I-O)

→ *Mise en commun : deux ou trois productions sont écrites au tableau. Certains n'ont écrit que 3 lettres, d'autres 5, certaines lettres ne sont pas les bonnes... etc - les lettres utilisées sont coloriées sur un clavier plastifié pour permettre la visualisation des lettres.*

• **Phase 2** : L'enseignant épelle un autre mot (ex : C-H-E-V-A-L)

On peut recommencer avec d'autres mots jusqu'à parvenir à dégager toutes les remarques citées ci-dessous.

(ex : C-H-A-P-E-A-U, T-A-P-I-S...)

→ *Mise en commun finale : certains ont mieux réussi, pourquoi ?*

- *On note les remarques des élèves : on a retrouvé le A parce qu'on l'avait utilisé dans RADIO, les lettres sont au milieu du clavier et pas sur le côté, les voyelles se trouvent en haut...*

- *On colorie l'espace-lettres sur le clavier collectif : en rouge les voyelles, en bleu les consonnes.*

Exercices d'entraînement en classe :

- Chaque élève colorie les lettres sur la reproduction d'un clavier papier.
- De manière quotidienne, l'enseignant peut proposer aux élèves de colorier telle ou telle lettre sur clavier individuel.

2) Répétition du même caractère

Les élèves laissent plus ou moins longtemps leur doigt appuyé sur une touche.

Il s'agit de faire observer aux élèves que le frappe d'une touche ne doit occasionner l'écriture que d'un seul caractère. On aura soin de leur laisser faire leurs essais, de les faire s'entraîner sur des mots comportant des consonnes redoublées par exemple.

→ *RIBAMBELLE, PAPILLON, TERRASSE, BELETTE...*

→ *LA BELLE PRINCESSE COIFFE SES NATTES.*

3) Les mots ne sont pas séparés.

L'erreur peut avoir deux sources :

- soit l'élève n'a pas saisi qu'un mot comporte un nombre de lettres défini et la notion même de « mot » est à travailler ; on la travaillera indépendamment du

Les élèves travaillent à deux sur un ordinateur.

Chaque activité propose deux mots, deux phrases... de telle façon à ce que chacun des élèves du binôme puisse avoir accès au clavier.

Au fil des séances les productions sont imprimées ou projetées et comparées au modèle.

Grande affiche clavier.

Etiquettes des touches du clavier pour une activité de tri de lettres et de caractères spéciaux.

Claviers individuels

Inclure les exercices en exemple.

clavier en proposant aux élèves de nombreuses activités dans le domaine de la découverte de l'écrit et notamment par le biais de la dictée au maître.

- soit l'élève ne sait pas comment « faire un espace » à l'aide du clavier. Le deuxième point est plus facile à aborder en laissant les élèves observer ce qui se passe à l'écran quand on appuie sur telle ou telle touche et en prenant le temps qu'ils découvrent celle qui ne fait qu'avancer le curseur (la touche espace).

→ *La touche est colorisée sur le clavier collectif.*

4) Erreurs non corrigées

Les élèves ne savent pas corriger les erreurs qu'ils ont repérées dans leur production. On recueille leurs idées sur la question du « comment corriger, effacer » à partir d'une production erronée. On pourra obtenir ce genre de réponses, soit impossibles à réaliser facilement au clavier, soit très vagues : « on barre les lettres qui ne sont pas justes », « on gomme », « on enlève la lettre qui est fausse ». Le problème du comment faire avec le clavier se pose alors en opposition aux méthodes papier-crayon.

- Une discussion en groupe classe doit auparavant permettre d'émettre des hypothèses par rapport aux touches qui pourraient « effacer ». On éliminera alors celles que l'on connaît déjà (celles qui font des lettres, celle qui fait un espace) et on se proposera d'essayer certaines autres. Après **vérification par les élèves**, on notera sur affiche ce qu'il convient alors de faire (actionner la touche d'effacement arrière), sans oublier le positionnement du curseur à l'aide de la souris ou des touches directionnelles. Les deux modes d'effacement sont à étudier (← + touche suppr).

→ *Là encore, l'exploration libre des touches et de l'association de leur frappé avec ce que fait le curseur et ce qui apparaît à l'écran, est une activité incontournable. Par exemple, les élèves seront mis au défi d'effacer une lettre, un mot etc.*

Déroulement type de la séance

Objectif : Corriger des erreurs dans un texte.

Consigne : Dans ces phrases, il y a des symboles et des chiffres, il y a des caractères qui ne sont pas des lettres. Comment peut-on faire pour les enlever ?

Les deux phrases sont projetées.

HUGO\$ ET3 TAOKI@ SONT# DANS1 LA RUE&.

LILI6 A# UN % LASSO°.

- Une discussion en groupe classe doit auparavant permettre d'émettre des hypothèses par rapport aux touches qui pourraient « effacer ». On éliminera alors celles que l'on connaît déjà (celles qui font des lettres, celle qui fait un espace) et on se proposera d'essayer collectivement certaines autres. Après avoir repéré la touche Efface ← et s'être entraîné à effacer, les élèves se questionnent pour savoir comment mettre le curseur au bon endroit.

→ *Les hypothèses avancées sont essayées collectivement sur les phrases projetées : certaines touches effacent tout, d'autres permettent de déplacer le curseur, et une autre permet de supprimer le caractère placé juste avant le curseur.*

- Après **expérimentation par les élèves**, on notera sur affiche ce qu'il convient alors de faire (actionner la touche d'effacement arrière), sans oublier le positionnement du curseur à l'aide de la souris ou des touches directionnelles. Les deux modes d'effacement sont à étudier (← + touche suppr).

Les élèves disposent des deux phrases ci-dessous dans un document déjà ouvert + de la correction papier.

Consigne : Vous devez corriger ces deux phrases. C'est-à-dire enlever tous les symboles ou signes qui ne sont pas des lettres.

Vous devez obtenir exactement le modèle.

HUGO§ ET3 TAOKI@ SONT# DANS1 LA RUE&.

LILI6 A# UN % LASSO°.

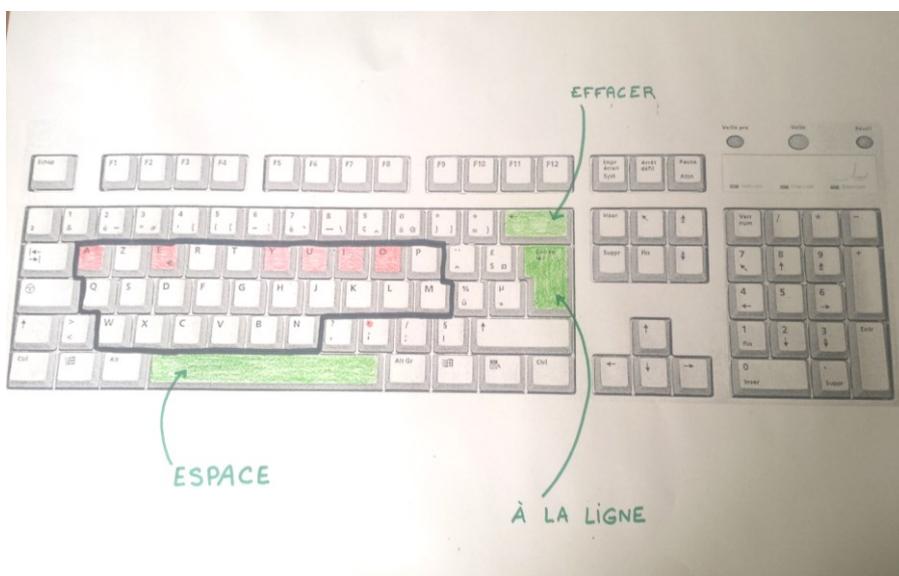
HUGO ET TAOKI SONT DANS LA RUE.

LILI A UN LASSO.

- La mise en commun porte sur la chronologie des opérations.
- d'abord placer le curseur juste avant ou après le caractère à effacer.

- on appuie sur la touche ←efface ou suppr

NB : Selon le niveau des élèves, on parlera ou non de la touche « suppr ».



3

Passage majuscule - minuscule

Obj : Savoir mettre et enlever les majuscules (cadenas verrouillé), savoir mettre une majuscule (touche Maj + touche lettre)

Consigne : Vous devez copier la phrase qu'on vous donne en modèle (la phrase imprimée ou prise dans le livre de lecture doit être écrite en script avec la majuscule au début et une majuscule en milieu de phrase).

ex : Hugo et Lili jouent avec Mika le chat.

→ Les ordinateurs sont préparés avec la majuscule verrouillée comme précédemment.

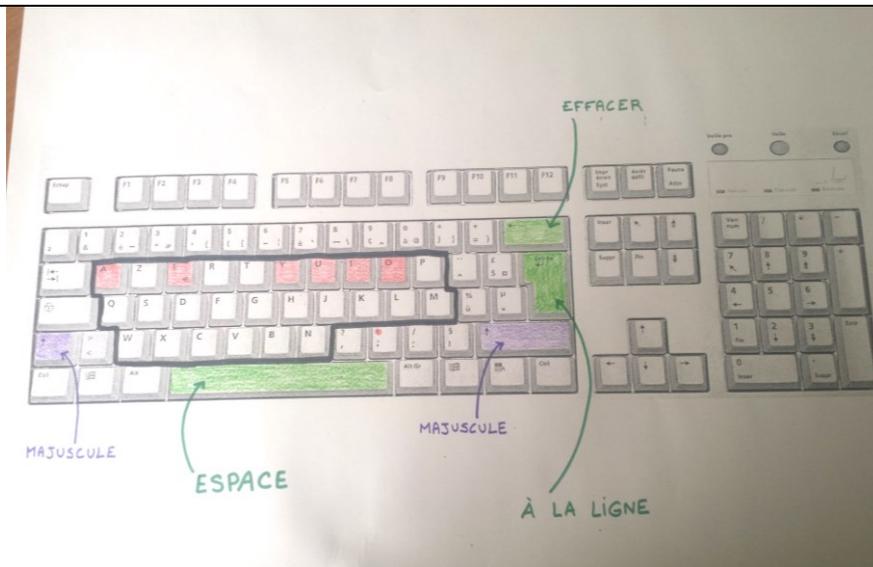
• Mise en commun : Les élèves remarquent que ce n'est pas identique au modèle. Ils identifient les différences entre la majuscule du début et le script du reste de la phrase.

Faire expliciter la procédure de passage d'une écriture à l'autre. Les deux possibilités seront acceptées : touche cadenas (majuscule verrouillée) et touche shift.

NB : On préférera l'usage de la touche shift, le cadenas posant problème lorsque qu'on aborde le tréma, le point d'interrogation...

Les élèves essaient à nouveau de copier la phrase en utilisant les touches qui auront été coloriées et annotées sur l'affiche collective du clavier.

Un alphabet dans les trois écritures (script, capitales d'imprimerie, cursive)



Exercices d'entraînement :

- Les élèves s'entraînent à saisir des phrases d'après un modèle ou non, en utilisant les majuscules.

4

Les signes de ponctuation

Objectif : Repérer les signes de ponctuation de base (point, virgule, point d'interrogation, point d'exclamation, « point virgule », les deux points)

Consigne : Essayez de repérer les signes de ponctuation.

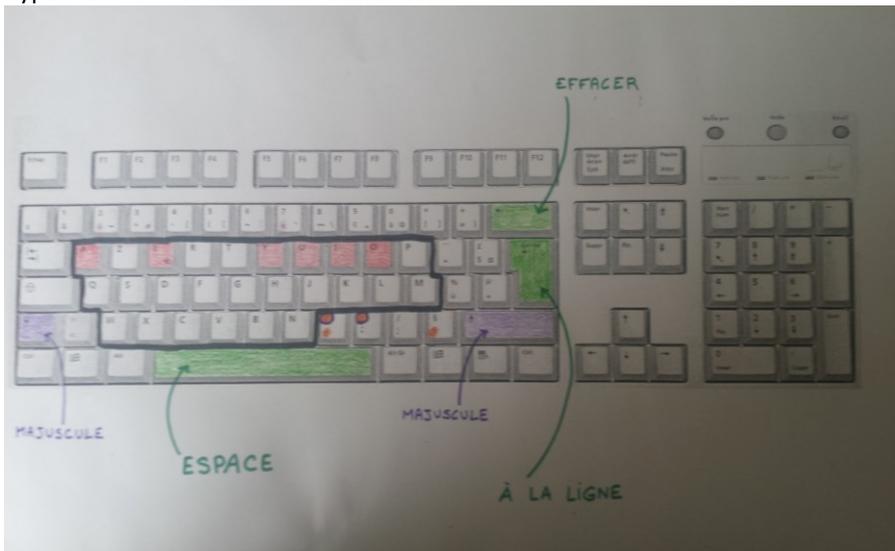
- Mise en commun des hypothèses que l'on peut reporter au feutre effaçable sur les claviers plastifiés.

Ces hypothèses vont être éprouvées dans quelques phrases que les élèves vont taper à l'ordinateur.

Obstacles à prévoir :

- problème de deux signes sur la même touche : , et ?
- confusion entre l'apostrophe et la virgule

→ Au cours de cette mise en commun, les difficultés seront levées une à une et les hypothèses seront validées ou invalidées.



L'affiche est complétée. Le choix des couleurs est important. Ici la couleur orange marque la ponctuation et les signes entourés de violet signalent l'utilisation de la touche majuscule (shift).

sur clavier plastifié, un par élève.

5

Les accents

Objectif : Repérer les lettres accentuées (é, è, à, ù, ç + l'apostrophe)

La séance se déroule en deux parties, une en classe et une en salle informatique.

• En classe :

Les élèves disposent d'un texte et de leur clavier individuel papier.

Consigne : Essayez de repérer les lettres qui ont un accent dans le texte.

Coloriez ensuite les touches qui leur correspondent sur le clavier.

Hugo est parti à cheval, Lili l'a suivi.
Ils sont allés près de la rivière, là où
leurs amis jouent. Ils ont passé une
bonne journée.

• Mise en commun des hypothèses que l'on peut reporter au feutre effaçable sur les claviers plastifiés.

Ces hypothèses seront éprouvées dans quelques phrases que les élèves saisiront à l'ordinateur.

• En salle informatique :

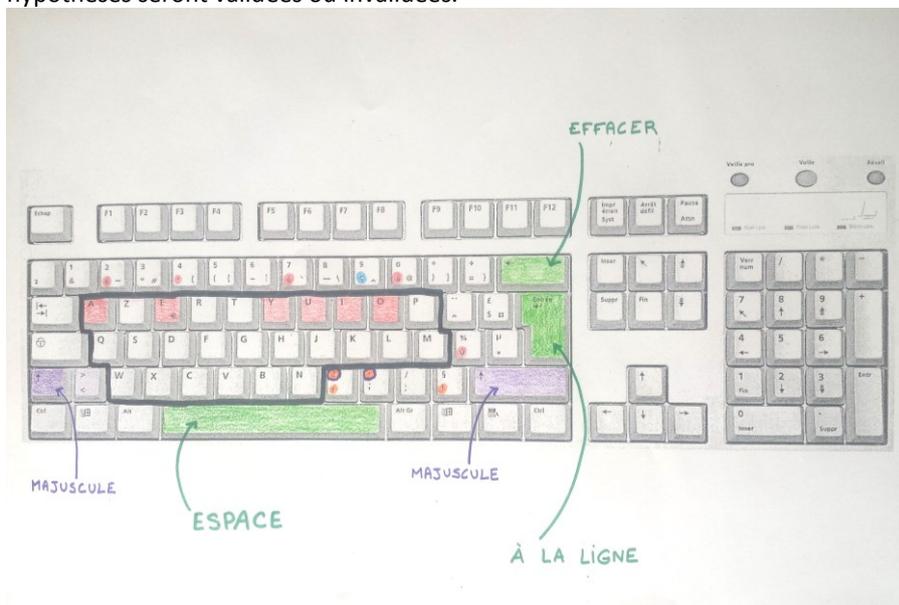
Chaque élève dispose de son texte et de son clavier papier comportant ses hypothèses.

Obstacles à prévoir :

- problème trois signes sur la même touche : 0 à @

- confusion entre l'apostrophe et la virgule

→ Au cours de la mise en commun, les difficultés seront levées une à une et les hypothèses seront validées ou invalidées.



sur clavier individuel papier

5 bis

Les accents (suite)

Objectif : repérer l'accent circonflexe et le tréma

Cette séquence comprendra plusieurs séances à conduire sur le même modèle que précédemment. On pourra alterner des séances de recherche et d'autres d'entraînement avec éventuellement les supports suivants.

• Liste de mots à proposer

un âne - la forêt - le dîner - un rêve - un gâteau - une flûte - une piqûre - l'aîné

du maïs - un canoë - Noël - l'ouïe

• Textes à reproduire

→ Le 1er propose un travail sur l'accent circonflexe uniquement en ré-entraînant ce qui a été vu au cours des séances précédentes.

Taoki n'arrive plus à parler et il bouge la tête dans tous les sens. Lili lui tend une glace qu'il lèche. Comme ça lui fait du bien ! Pourquoi ne pas y avoir pensé plus tôt ?

→ Le 2^{ème} reprend l'ensemble des acquis.

Lili rêve de manger du popcorn. C'est ce qu'elle préfère ! Mais comment en faire ? Il lui faut du maïs pour le faire exploser. Aussitôt dit, aussitôt fait ! Quel régal...