



Entraînement Tactique pour Futurs Champions

FICHE PÉDAGOGIQUE ENSEIGNANT

Jeu d'apprentissage de la dactylographie pour tous les élèves, conçu avec une attention particulière pour les enfants DYS et TDAH.

Carte d'identité de la ressource

Nom	Fort-Dactylo
Type	Jeu sérieux (serious game) – Extension Chrome / PWA Web
Public cible	Cycle 2, Cycle 3, Collège — DYS, TDAH, ULIS, SEGPA, accompagnement personnalisé
Domaines	Maîtrise de la langue, B2i/PIX, Accompagnement personnalisé
Disposition clavier	AZERTY, QWERTY, QWERTZ (détection automatique)
Langues	Français · Anglais
Accès	Gratuit, sans publicité, sans création de compte
Confidentialité	100% local – Aucune donnée transmise – RGPD respecté par conception
URL principale	https://fort-dactylo.com

En une phrase

Fort-Dactylo transforme l'apprentissage du clavier en aventure : l'élève défend une base contre des lettres qui tombent du ciel, en tapant la bonne touche au bon moment. **Ce qui commence comme un défi devient un réflexe.**

Pourquoi Fort-Dactylo ?

Apprendre à taper au clavier n'est plus une option : c'est une compétence transversale indispensable pour tout élève, et particulièrement pour les enfants neuroatypiques (DYS, TDAH) dont la production écrite manuelle peut être un frein quotidien.

Une réponse au défi de l'inclusion numérique

- L'enfant dyslexique ou dyspraxique peut produire des écrits plus longs et plus lisibles à l'ordinateur.
- L'enfant TDAH bénéficie d'un engagement gamifié qui maintient l'attention bien mieux qu'un exercice traditionnel répétitif.
- L'autonomie face à l'écrit numérique conditionne la réussite scolaire à partir du collège (notes, exercices, examens).
- Sans entraînement structuré, l'élève en difficulté adopte une frappe à deux doigts inefficace, qui devient un nouveau frein.

Un cadre pédagogique pensé pour la classe

- Progression en 10 niveaux structurés (rangée de repos, rangée du haut, rangée du bas, toutes lettres, bigrammes, mots)
- Pas d'inscription, pas de compte : l'enfant entre son prénom et joue immédiatement
- Bilan PDF imprimable par élève pour le suivi (vitesse, précision, lettres confondues, équilibre des mains)
- Profils multiples sur un même poste : idéal pour une classe, une fratrie, une salle informatique
- Espace enseignant discret (icône ) avec garde-fou mathématique pour réinitialiser les données en début d'année

Une attention particulière au TDAH

Le TDAH (Trouble du Déficit de l'Attention avec ou sans Hyperactivité) concerne environ 5 % des enfants d'âge scolaire — en moyenne un élève par classe. Fort-Dactylo répond à plusieurs besoins spécifiques de ces enfants :

Engagement immédiat et feedback constant

Chaque touche tapée déclenche un retour visuel et sonore immédiat (combo, particules, score). Cet engagement neurologique sollicite la dopamine — exactement le neurotransmetteur dont la régulation est complexe chez les enfants TDAH.

Sessions courtes et défis bornés

Les niveaux durent quelques minutes seulement, avec un boss de fin de niveau bien identifié. Cette structure courte et claire respecte les capacités d'attention soutenue des enfants TDAH, contrairement aux exercices longs et répétitifs qui les épuisent.



Vitesse adaptative pour éviter l'ennui et la frustration

Les enfants TDAH décrochent vite si le défi est trop facile (ennui) ou trop dur (frustration). La vitesse adaptative ajuste automatiquement le rythme du jeu en temps réel selon la performance de l'élève — un équilibre dynamique précieux.



Hall of Fame et système de streaks (régularité)

Le système de séries quotidiennes (« streaks ») et le Hall of Fame valorisent la régularité plutôt que la performance brute. C'est une forme de structuration externe qui aide les enfants TDAH à construire des routines positives.

Reconnaissance institutionnelle : Fort-Dactylo a été présenté lors de la journée live de l'association **Zoom TDAH** (12 juin 2026), fondée par Letty David et Nathalie Évrard. Cette association rassemble ressources, témoignages et expertises autour du TDAH, de l'enfance à l'âge adulte.



Alignement avec les programmes scolaires

Fort-Dactylo s'inscrit dans plusieurs domaines du socle commun de connaissances, de compétences et de culture, ainsi que dans les cadres de référence numériques officiels.

Cycle 2 (CP – CE1 – CE2)

Domaine 1 du socle – Les langages pour penser et communiquer

- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'écrit
- Familiarisation progressive avec l'outil numérique pour produire de l'écrit

Compétences travaillées avec Fort-Dactylo :

- Reconnaissance des lettres sur le clavier (correspondance graphème-touche)
- Coordination œil-main et latéralisation (jeu en couleurs main gauche / main droite)
- Attention soutenue et concentration

Cycle 3 (CM1 – CM2 – 6e)

Domaine 2 du socle – Méthodes et outils pour apprendre

- Utiliser les outils numériques pour apprendre, écrire, communiquer
- Mobiliser des outils numériques pour faciliter l'apprentissage et la création

Référentiel CRCN / PIX — Compétences ciblées :

- 3.1 — Développer des documents textuels (saisie au clavier autonome)
- 1.1 — Mener une recherche et une veille d'information (rapidité de saisie)

Apport spécifique Fort-Dactylo :

- Automatisation de la frappe (libère la charge cognitive pour la production d'écrit)
- Progression auto-adaptative selon le niveau de l'élève

Collège (5e – 4e – 3e) et dispositifs ULIS / SEGPA

Compétences PIX – Cycle 4 et au-delà

- 3.1 — Développer des documents textuels (production écrite numérique courante)
- 1.2 — Gérer des données (efficacité de saisie pour tableurs et bases)

Usages spécifiques en ULIS / SEGPA :

- Rituel quotidien court (10 minutes) pour ancrer la frappe à 10 doigts
- Outil de compensation pour les élèves bénéficiant d'un PAP, PPS ou PAI (dyslexie, dyspraxie, dysgraphie, TDAH)
- Bilan PDF transmissible aux orthophonistes, ergothérapeutes et neuropsychologues accompagnant l'élève
- Modes inclusifs intégrés (police OpenDyslexic, dictée audio, vitesse adaptative)

Scénarios d'usage en classe

Trois modalités d'intégration éprouvées, modulables selon vos contraintes matérielles et horaires.

Scénario 1 — Le rituel quotidien (10 min)

Public	Cycle 3, Collège, ULIS
Durée	10 minutes par jour, sur 6 à 8 semaines
Matériel	1 poste informatique par élève (salle informatique ou postes en fond de classe)
Objectif	Acquérir progressivement la frappe à 10 doigts par exposition régulière courte

Déroulé :

- Chaque élève sélectionne son profil (autocomplétion sur les pseudos déjà créés)
- Session libre de 10 minutes : le jeu adapte automatiquement la difficulté
- L'enseignant circule, encourage, repère les difficultés à l'écran
- En fin de séquence (semaine 6-8) : génération du bilan PDF pour chaque élève

Scénario 2 — Atelier ULIS / Soutien individualisé

Public	Élèves DYS, TDAH, ULIS, SEGPA, ou en accompagnement personnalisé
Durée	20-30 minutes, 2 à 3 fois par semaine
Matériel	1 poste par élève accompagné
Objectif	Travailler une compétence ciblée (latéralisation, bigrammes, fluence de frappe)

Déroulé :

- Activation du mode Dyslexie (police OpenDyslexic) si pertinent pour l'élève
- Pour les élèves TDAH : sessions courtes (15 min max) avec valorisation des streaks quotidiens
- L'élève joue avec son profil dédié, l'enseignant ajuste la vitesse si besoin
- Après chaque session, consultation rapide du Hall of Fame pour valoriser la progression
- Mensuellement : génération du bilan PDF, transmis si besoin à l'orthophoniste/ergothérapeute/neuropsychologue partenaire

Scénario 3 — Séance ponctuelle de découverte

Public	Cycle 2 (CE1-CE2), Cycle 3, classe entière
Durée	1 séance de 45 minutes
Matériel	Salle informatique ou tablettes/ordinateurs portables (1 pour 1 ou 1

	pour 2)
Objectif	Sensibiliser à la frappe à 10 doigts, lancer une dynamique

Déroulé :

- Présentation collective (5 min) : enjeu de la dactylographie, démonstration
- Tutoriel intégré au jeu (5 min) : position des mains, repères F et J
- Jeu individuel ou en binôme tournant (25 min)
- Bilan collectif (10 min) : verbalisation des sensations, identification des touches difficiles

Pistes de différenciation

Le jeu offre plusieurs leviers pour adapter l'expérience au profil de chaque élève :

Pour les élèves en difficulté	Pour les élèves rapides
• Activer la vitesse adaptative : le jeu ralentit automatiquement • Activer le mode Dyslexie (police OpenDyslexic) • Activer le mode Multi-Dys (dictée audio de chaque lettre) • Pour le TDAH : sessions courtes (10-15 min) avec pause physique entre • Limiter la session à un niveau particulier • Privilégier le scénario 2 (atelier individuel)	• Activer le Mode Extrême (vitesse x3, score x3) • Encourager la consultation du Hall of Fame • Créer des dictées personnalisées (texte de leçon) • Comparer les bilans PDF entre sessions • Initier au mode Aveugle (cache les lettres tapées)

Les fonctionnalités pensées pour l'enseignant

Pour le suivi individuel

-  **Bilan PDF par joueur** — Génère un rapport imprimable des progrès d'un élève précis : vitesse, précision, lettres à retravailler, courbe d'évolution. Idéal à transmettre à un orthophoniste, ergothérapeute ou neuropsychologue.
-  **Analyse clinique de la frappe** — Pour chaque session, le jeu mesure : temps de réaction, fatigabilité (chute de précision en fin de séance), typologie des erreurs (substitutions, proximité clavier), équilibre des mains, bigrammes lents.

Pour la gestion de la classe

-  **Profils multiples avec autocomplétion** — Chaque élève retrouve son profil en un clic. Le jeu fusionne automatiquement les variantes de saisie (Charlie / CHARLIE / charlie) pour éviter les doublons.
-  **Espace enseignant discret** — Icône cachée dans le pied de page. Permet de réinitialiser les données du jeu en début d'année / nouveau groupe. Protégé par un garde-fou mathématique (équation aléatoire à résoudre).
-  **Conservation sélective** — Lors d'une réinitialisation, l'enseignant peut cocher les élèves dont les données doivent être conservées (ex : élève qui poursuit son suivi orthophonique d'une année sur l'autre).

Pour la personnalisation pédagogique

-  **Dictées personnalisées** — L'enseignant peut créer ses propres listes de mots ou phrases (textes en lien avec une leçon, vocabulaire spécifique).
-  **Détection automatique du clavier** — AZERTY, QWERTY, QWERTZ : le jeu s'adapte au matériel disponible (utile en cas de claviers hétérogènes en classe).
-  **Bilingue FR/EN** — Bascule en anglais pour les cours de langue ou les sections internationales.
-  **Conformité RGAA 4.1.2** — Démarche d'accessibilité numérique aboutie (~95% de conformité estimée). Déclaration publiée sur fort-dactylo.com/accessibilite.

Éthique, données et conformité

VOS DONNÉES (ET CELLES DE VOS ÉLÈVES) RESTENT LES VÔTRES.

- ✓ Zéro tracking — Aucun traceur, aucun cookie tiers
- ✓ Zéro envoi serveur — Toutes les données restent dans le navigateur (localStorage)
- ✓ Zéro inscription — Seul le prénom de l'élève est demandé
- ✓ Zéro publicité — Gratuit, sans modèle commercial intrusif
- ✓ Conformité RGPD par conception — Aucune donnée personnelle collectée par l'éditeur

Conséquence pratique : Fort-Dactylo peut être utilisé en classe sans démarche RGPD particulière (pas de DPIA requise), car l'éditeur n'a accès à aucune donnée d'élève. L'établissement reste libre d'encadrer l'usage selon sa charte numérique.

Installation et accès

Option 1 — Extension Chrome (recommandée pour les postes scolaires)

- Ouvrir le Chrome Web Store
- Rechercher « Fort-Dactylo » ou utiliser le lien direct
- Cliquer sur « Ajouter à Chrome »
- L'icône apparaît dans la barre d'extensions — cliquer pour lancer le jeu

Option 2 — Version web (PWA) sans installation

- Se rendre sur <https://fort-dactylo.com>
- Cliquer sur « Jouer en ligne »
- Fonctionne sur tous les navigateurs modernes (Chrome, Firefox, Edge, Safari)
- Installable en application sur ordinateur ou tablette pour un accès hors-ligne

 **Prérequis :** Un clavier physique est nécessaire. Le jeu ne fonctionne pas sur tablette ou téléphone sans clavier externe (l'objectif étant précisément d'entraîner la frappe à 10 doigts).

Reconnaissance médiatique

Fort-Dactylo a été présenté par plusieurs médias, y compris de service public, qui reconnaissent son apport pour les enfants concernés par les troubles DYS et TDAH.

France 3 Bourgogne-Franche-Comté

Reportage télévisé · Diffusé le **5 septembre 2026** · Chaîne du service public audiovisuel couvrant les 8 départements de la région (Doubs, Côte-d'Or, Jura, Nièvre, Saône-et-Loire, Haute-Saône, Territoire de Belfort, Yonne).

Une reconnaissance importante pour un outil créé à Besançon, qui souligne la portée pédagogique du projet auprès des enseignants, parents et professionnels de santé.

Autres médias

- **Radio France (ICI Besançon)** — Article portrait du créateur : « Mon fils était totalement perdu avec son ordinateur à l'école », mai 2026.
- **Zoom TDAH** — Présentation lors de la journée live de l'association le 12 juin 2026 (fondée par Letty David et Nathalie Évrard).
- **Hors Cadre** — **Le podcast qui porte la voix de la neurodiversité** — Épisode 72 avec Valérianne Moulin (versions audio et vidéo YouTube).
- **Les Outils Tice (Fidel Navamuel)** — Article éducatif détaillé, mai 2026.
- **Guillaume Vendé** — Découverte en live Twitch.
- **Romain Leclaire** — Article de blog enthousiaste sur l'inclusivité et l'approche ludique du jeu.

Contact et ressources

Site officiel	https://fort-dactylo.com
Accessibilité	https://fort-dactylo.com/accessibilite
Contact direct	contact@fort-dactylo.com
LinkedIn	linkedin.com/company/fort-dactylo-clavier-inclusif
Établissements référençant Fort-Dactylo	Cité des métiers de Bruxelles · Collège Arthur Rimbaud (Nemours)
Soutien (optionnel)	Possibilité de soutenir le projet via don libre

*Fort-Dactylo est un projet personnel, sans modèle commercial,
né de l'envie qu'aucun enfant ne reste sur le bord du clavier.*

Pour Charlie ❤️