

10-Fingre

Tastaturtrening med mening

Innhold

10-Fingre	2
10-Fingre som en del av grunnleggende ferdigheter	2
Maskinvare	3
Hvordan fungerer 10-Fingre.....	3
Prestasjoner.....	4
Innstillinger og funksjoner	5
Tastatur	5
Tekst	6
Lese	6
Språk.....	6
Tema	6
Tilbakestill oppgaver	6
Hvis øvingsteksten forsvinner.....	7
Pedagogisk bruk.....	8
Tips og ideer.....	8
Kilder.....	9

10-Fingre

10-Fingre er et tastaturøvingsprogram, hvor elevene kan øve på å bruke ti fingre til å produsere tekst. Det er åpenlyst at elevene skriver hurtigere med ti fingre enn med to eller tre fingre. Selv om det tar tid å lære, finnes det flere positive årsaker til å tidlig investere tid til å systematisk trene 10-fingre-systemet, og man kan avverge at elevene ikke venner seg til å lete og prikke ut bokstavene med to fingre.

10-Fingre er et godt redskap i lese- og skriveundervisningen. Ord, setninger og tekster i programmet har et meningsbærende innhold – bokstavinnlæringen på tastaturet er knyttet til en kontekst. I begynneropplæringen i lesing og skriving er det anbefalt at teksten skal ha en mening, men innholdet kan være enkelt. For å opprettholde denne holdningen til lesing og skriving, har 10-Fingre lesetekster som er bygget opp av bokstavene som øvingsoppgavene tar for seg. Etter hvert som flere og flere bokstaver innlæres i kursdelen, kan tekstene bli mer innholdsrike. Samtidig byr tekstene på mange gjentakelser av høyfrekvente ord, vendinger og øvelse i ulik bruk av tegnsetting.

I tillegg er det mulig å få opplesning av bokstavlyd, ord og setninger. Eleven vil få gjentatte repetisjoner av bokstav-lyd forbindelsen, som er en fordel i begynneropplæringen. Elevene vil automatisk få sikret fonem-grafem kopling, som er en viktig forutsetning for å forstå det alfabetiske prinsipp – at det til enhver språklyd i talespråket hører en bokstav eller en bestemt bokstavkombinasjon til (Engen & Håland, 2005).

10-Fingre som en del av grunnleggende ferdigheter

Som en del av læreplan kunnskapsløftet 2020, står det i *overordnet del – grunnleggende ferdigheter* at skolen skal legge til rette for å støtte utvikling av de fem grunnleggende ferdighetene (LK20, Udir), hvorav digitale ferdigheter inngår som en av ferdighetene.

Utvikling av faglig kompetanse skal skje i samspill med utvikling av de fem grunnleggende ferdighetene (LK20, Udir). Utvikling av digitale ferdigheter kan foregå ved å bruke digitale ressurser, da trenger eleven kompetanse i å benytte digitale verktøy. 10-Fingre bidrar til at elevene kan bruke digitale ressurser på en hensiktsmessig måte. I tillegg er kompetansemålene i norsk i LK20:

- 2.trinn: *skrive tekster for hånd og med tastatur*
- 4.trinn: *skrive tekster med funksjonell håndskrift og med tastatur*
- 7.trinn: skal elevene *skrive tekster med flyt på tastatur*

10-Fingre kan være en god hjelp for eleven til å mestre de nevnte kompetansemålene på best mulig måte.

Maskinvare

10-Fingre fungerer på ulike maskinvare som; PC, Mac, Chromebook og på Ipad – med eksternt tastatur.

Hvordan fungerer 10-Fingre

Øvelsene starter med å øve inn bokstavrekken eller legge til nye bokstaver, som skal bli anvendt i den valgte øvelsen. For eksempel i øvelse 1 – oppgave 1 skal elevene øve inn f-d-s-a og j-k-l-ø. Da blir elevene først kjent med bokstavene det skal arbeides med, og hvor de er plassert på tastaturet. Oppgavene går raskt over til å bli meningsbærende ord og setninger.

Ved siden av tastaturet er det et bilde av høyre- og venstre hånd, hvor hver finger har fått en farge. Fargene illustrerer hvilken finger som skal bli brukt til de forskjellige fargene på tastaturet for å få til en optimal fingersetting på tastaturet.



Det er totalt 11 treningskurs med øvelser knyttet til hvert nivå. Det varierer mellom 23-47 øvelser. I tillegg inneholder 10-Fingre et historiekurs, hvor det er tre historier med 9-10 øvelser, og et spill – Fishey Keys. I spillet skal man hjelpe fiskeren med å fange fisk ved å skrive inn ord. Hensikten med Fishey-Keys er at elevene skal anvende 10-fingre-systemet til å løse skriveoppgavene.

Ved innlogging er det to valg – fortsett der du slapp eller velg øvelse. Programmet husker hvor eleven er i treningen, dermed er det enkelt å finne tilbake til øvelsen man trente på i siste arbeidsøkt.

Prestasjoner

I Prestasjoner kan eleven, lærer og omsorgspersoner følge med utviklingen i fingertreningen. Der får man en samlet oversikt over hastighet – trykk i minuttet og presisjon. Eleven kan også få en egen oversikt av kursene og spillet.

Innstillinger og funksjoner

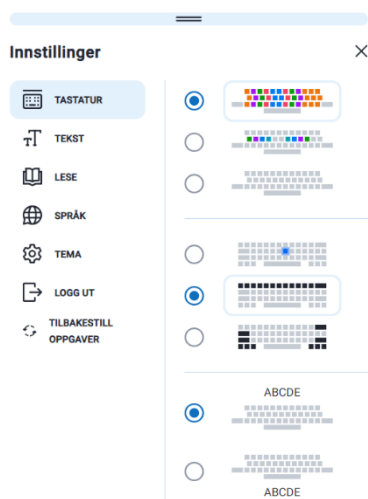
Tastatur

I tastaturinnstillinger er det mulig å velge mellom tre forskjellige utseender:

- Hele tastaturet har fargekode på tastene
- Raden i midten på tastaturet har fargekode
- Standard tastatur uten farger

Det er mulig å velge hvor mange spesialtegn som skal vises utover bokstavtastene på øvingstastaturet.

Et annet valg, er om visning av tekst er over eller under øvingstastaturet.



I starten anbefales å velge et tastatur som viser bokstavene og fargekodene til fingrene. Etter hvert som elevene mestrer 10-fingre-systemet kan man endre tastaturvalget til å ligne et vanlig pc-tastatur.

Tekst

I tekstinnsstillingene er det mulig å velge ulike fonter og skriftstørrelse. Dermed er det enkelt å gjøre teksten mer leservennlig for eleven. Det er også et valg å ha samme fargekode på bokstavene som på tastene.

Font

SKRIFTSTØRRELSE

24

☒ Roboto☐ Arial☐ Georgia☐ Other

Times New Roman

☒ Farget tekst☐ Ingen farget tekst

l a k s

s a k s

f ø l l

Lese

I 10-Fingre er det opplesningsvalg. Les bokstavnavn, bokstavlyd og les ord.

Språk

Velg mellom bokmål og nynorsk.

Tema

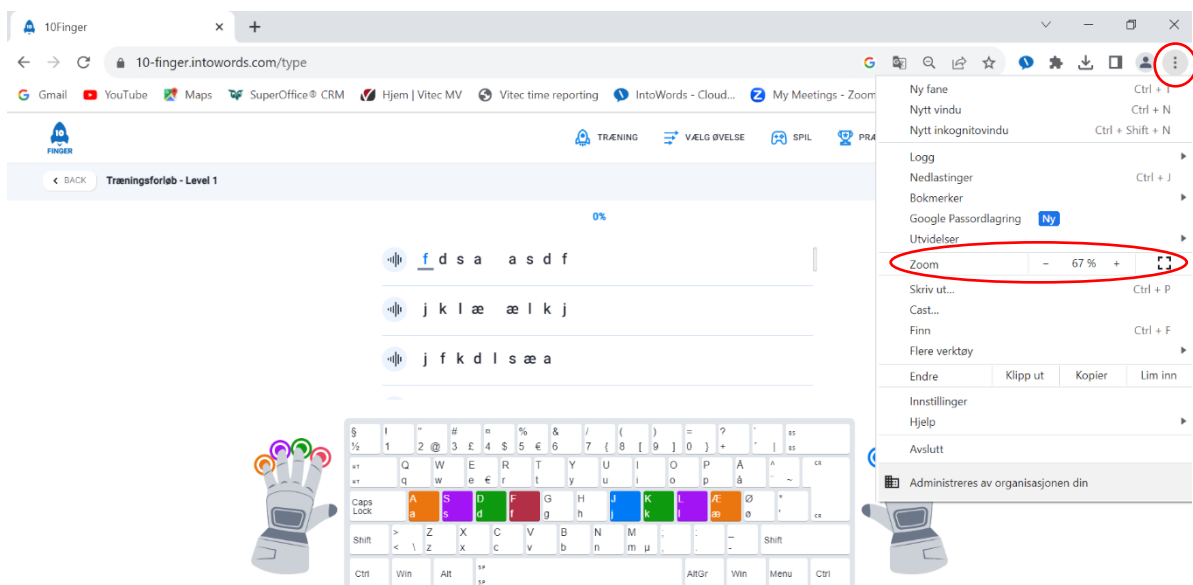
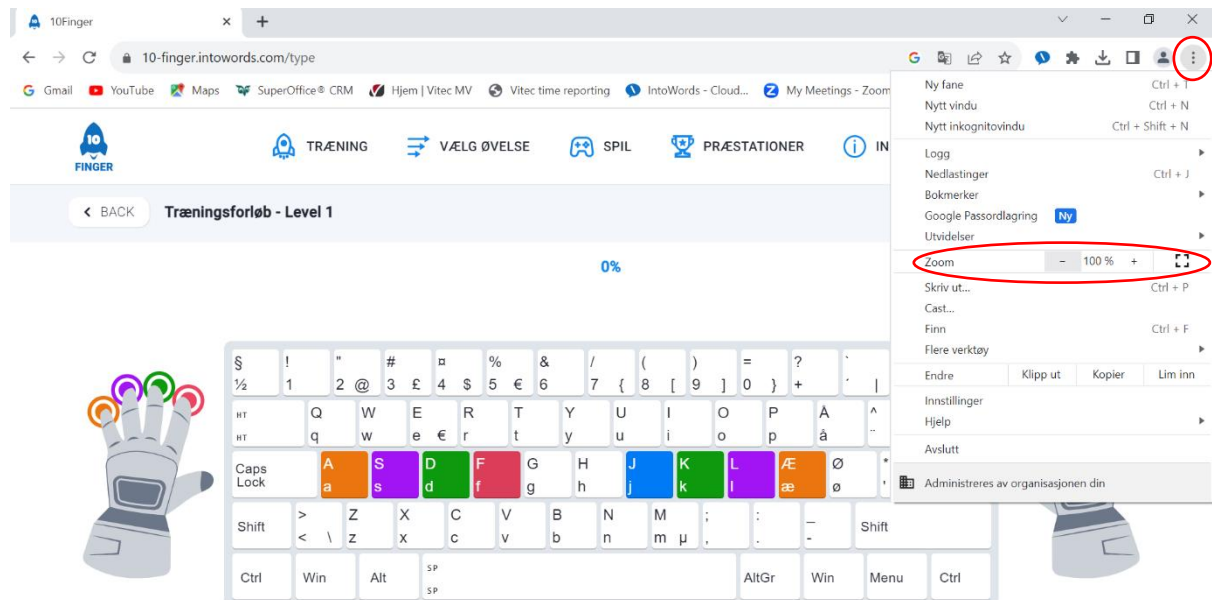
I denne innstillingen er det mulig å velge mellom fargetemaet blått eller gult.

Tilbakestill oppgaver

Denne funksjonen benyttes for å nullstille hele 10-Fingre programmet for brukeren. Dette kan være aktuelt hvis man skal gå i gang med en ny øveperiode.

Hvis øvingsteksten forsvinner

Hvis øvingsteksten er borte, slikt som vist på bildet. Er det mest sannsynlig at skjermen har blitt zoomet. Det kan du enkelt rette på ved å trykke på de tre prikkene til høyre i nettleseren og Zoome tilbake til ønsket prosent.



Skal 10-Fingre være en funksjonell del av norskundervisningen for å underbygge og støtte barns lese- og skriveferdigheter - vil det være naturlig å la øvingen inngå som en naturlig del av undervisningen, og unngå at det er en isolert prosess.

Når man skal arbeide med 10-Fingre anbefales det å ha korte, men intensive økter. Videre er det anbefalt med en arbeidstid på 10-15 minutter minimum tre ganger i uken. Det gjelder på tvers av alder og konsentrasjonsspenn. Det å øve funksjonell tastaturskriving krever mye energi fra den som trener.

10-Fingre kan bli brukt som en del av en arbeidsplan, stasjonsundervisning, starten eller slutten av en norsktime eller lekse. Skal eleven arbeide med 10-Fingre hjemme anbefaler vi at en voksen er til stedet og følger med på fingersettingen.

Før man går i gang med å øve på 10-Fingre er det lurt at læreren kjenner til programmet og progresjonen i oppgavene. Tenk igjennom hvilke opplesningsstrategier og tastaturinnstillinger som skal være skrudd på.

Det kan være fordelaktig å gå igjennom navnene på fingrene, forskjell på høyre og venstre og modellere fingersetting på tastaturet.

Før elevene selvstendig går i gang med 10-Fingre bør programmet bli vist og gått igjennom, bli bevisstgjort hensikten med å skrive med ti fingre og gjøre en eller flere øvingsoppgaver sammen.



Kilder

J. Jordal, 1999. *Om bruken av 10-fingre programmet i arbeid med lesing og skriftlig fremstilling*

Engen, H. & Håland, A. (2005). Bokstavlæring. I A. Håland. *Leik og læring. Grunnleggjande lese- og skriveopplæring på 1. trinn*. Nasjonalt senter for leseopplæring og leseforskning.

Læreplaner-kunnskapsløftet 2020, *Grunnleggende ferdigheter*. Hentet 30.08.2023: <https://www.udir.no/lk20/overordnet-del/prinsipper-for-laring-utvikling-og-danning/grunnleggende-ferdigheter/?kode=nor01-06&lang=nob>

Læreplaner-kunnskapsløftet 2020, *læreplan i norsk (NOR01-06)*. hentet 30.08.2023: <https://www.udir.no/lk20/nor01-06?lang=nob>