

10-Fingre

Tastaturtrening med mening

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 ulike 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

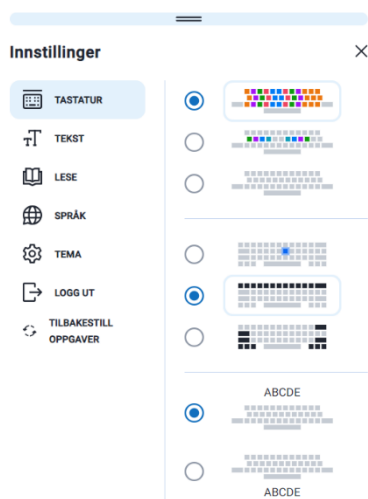
Tastatur

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 tekstinstillingene 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.

Pedagogisk bruk

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.

Tips og ideer

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

Det kan være fordelaktig å gå gjennom 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 gjennom, 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>