

# 10-Finger

## Tastaturtræning med mening

### 10-Finger

10-Finger er et tastaturtræningsprogram, hvor eleverne kan øve sig i at bruge ti fingre til at skrive tekst. Det er indlysende, at eleverne skriver hurtigere med ti fingre end med to eller tre fingre. Selvom det tager tid at lære, er der flere positive grunde til at investere tid tidligt i systematisk at træne 10-fingersystemet, og man kan forhindre, at eleverne vænner sig til at taste bogstaverne med kun to fingre.

10-Finger er et godt værktøj til læse- og skriveundervisning. Ord, sætninger og tekster i programmet har et meningsfuldt indhold – bogstavindlæringen på tastaturet er knyttet til en kontekst. I begyndertræning i læsning og skrivning anbefales det, at teksten, selv om den kan være simpel, er meningsfuld. For at opretholde denne holdning til læsning og skrivning har 10-Finger læsetekster, der består af de bogstaver, som øvelserne beskæftiger sig med. Efterhånden som flere og flere bogstaver læres, kan teksterne blive mere materielle. Samtidig tilbyder teksterne mange gentagelser af højfrekvente ord, sætninger og praksis i forskellige anvendelser af tegnsætning.

Derudover er det muligt at få oplæsning af bogstavlyde, ord og sætninger. Eleven får mange gentagelser af bogstav-lyd-forbindelsen, hvilket er en fordel i læse- og staveindlæringen. Eleven støttes således på vej mod en automatisering af fonem-grafem-koblingerne, hvilket er en vigtig forudsætning for at forstå det alfabetiske princip – at enhver sproglyd i talesprog tilhører et bogstav eller en bestemt bogstavkombination (Engen & Håland, 2005).

## 10-Finger som en del af færdighedsmål

Færdighedsmålene for elevernes tastatur-beherskelse findes under målene for danskfaget:

Efter 2. klassetrin: "Eleven har viden om (...) tastaturets opbygning."

Efter 4. klassetrin: "Eleven kan skrive (...) på tastatur"

### Hardware

10-Finger er browser-baseret og fungerer på forskellig hardware såsom; PC, Mac, Chromebook og iPad (også med eksternt tastatur).

## Sådan fungerer 10-Finger

Øvelserne starter med at øve rækkefølgen af bogstaver eller tilføje nye bogstaver, som vil blive brugt i den valgte øvelse. I øvelse 1 – opgave 1 skal eleverne træne f-d-s-a og j-k-l-ø. På den måde bliver eleverne først fortrolige med de bogstaver, der skal arbejdes med, samt hvor de er placeret på tastaturet. Opgaverne bliver hurtigt til meningsfulde ord og sætninger.

Ved siden af tastaturet er der et billede af højre og venstre hånd, hvor hver finger har fået en farve. Farverne illustrerer, hvilken finger der skal bruges til de forskellige farver på tastaturet for at opnå optimal finger-placering på tastaturet.



Der er i alt 11 træningskurser med øvelser tilknyttet hvert niveau. Det varierer mellem 23-47 øvelser. Derudover indeholder 10-Finger et historiekursus, hvor der er tre historier med 9-10 øvelser, og et spil – Fishey Keys. I spillet hjælper du fiskeren med at fange fisk ved at skrive ord. Formålet med Fishey-Keys er, at eleverne bruger 10-fingersystemet til at løse skriveopgaverne.

Når du logger ind, er der to valgmuligheder – ”Fortsæt, hvor du slap”, eller ”vælg øvelse”. Programmet husker, hvor eleven er i træningen, så det er nemt at finde den øvelse, som eleven trænede på i sidste arbejds-session.

## Resultater

I Præstationer kan eleven, læreren og pædagogerne følge forløbet af fingertræningen. Der får du et samlet overblik over hastighed – tryk pr. minut og præcision. Eleven kan også få sit eget overblik over kurserne og spillet.

## Indstillinger og funktioner

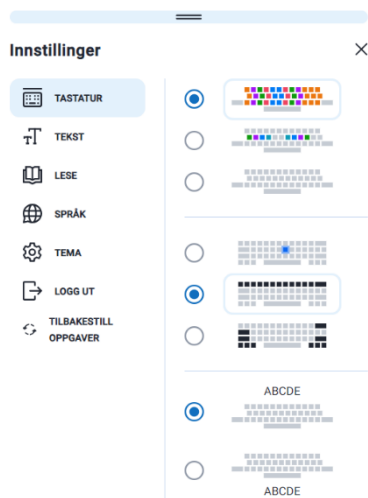
### Tastatur

I tastaturindstillinger er det muligt at vælge mellem tre forskellige udseender:

- Hele tastaturet har en farvekode på tasterne
- Rækken i midten af tastaturet er farvekodet
- Standardtastatur uden farve

Det er muligt at vælge, hvor mange specialtegn, der skal vises ud over bogstavnøvelsetastaturet.

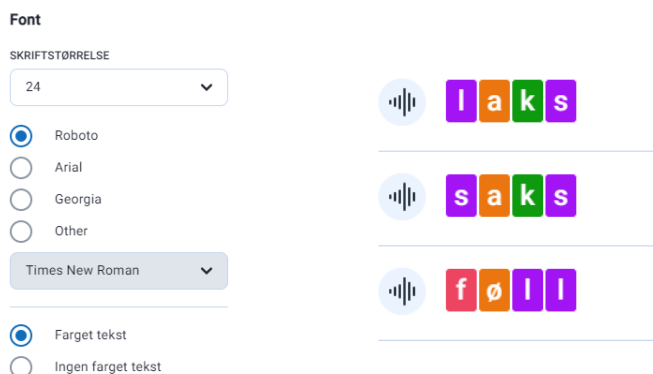
En anden mulighed er, om visningen af tekst er over eller under øvelsestastaturet.



I starten anbefales det at vælge et tastatur, der viser bogstaverne og farvekoderne på fingrene. Når eleverne mestrer 10-fingersystemet, kan tastaturvalget ændres, så det ligner et almindeligt pc-tastatur.

## Tekst

I tekstindstillingerne er det muligt at vælge forskellige skrifttyper og skriftstørrelser. Dette gør det nemt at gøre teksten mere læsevenlig for eleven.



Det er også en mulighed at have den samme farvekode på bogstaverne som på tasterne.

## Læse

I 10-Finger er der oplæsningsmuligheder. Læs bogstavnavne, bogstavlyde og læs ord.

## Tema

I denne indstilling er det muligt at vælge mellem farvetemaet blå eller gul.

## Nulstille opgaver

Denne funktion bruges til at nulstille hele 10-finger-programmet for brugeren. Dette kan være relevant, hvis du skal starte en ny øvelsesperiode.

## Uddannelsesmæssig brug

Hvis 10-Finger skal være en funktionel del af dansk sprogundervisning for at understøtte børns læse- og skrivefærdigheder, vil det være naturligt at lade praksis indgå som en naturlig del af undervisningen og undgå, at det bliver en isoleret proces.

Når du arbejder med 10-Finger, anbefales det at have korte, men intensive sessioner. Desuden anbefales en arbejdstid på 10-15 minutter mindst tre gange om ugen. Dette gælder på tværs af alder og koncentrationsområder. Øvelse af funktionel tastaturskrivning kræver meget energi fra træneren.

10-Finger kan bruges som en del af en arbejdsplan, starten eller slutningen af en dansktime eller lektier. Hvis eleven skal arbejde med 10-fingre derhjemme, anbefaler vi, at en voksen er på stedet og overvåger finger-placeringen.

## Tips og ideer

Før du begynder at øve 10-Finger, er det en god idé, at læreren er bekendt med programmet og opgavernes progression. Tænk over, hvilke læsestrategier og tastaturindstillinger der skal være tændt.

Det kan være en fordel at gennemgå navnene på fingrene, forskellen mellem højre og venstre og modelfingre på tastaturet.

Inden eleverne starter med 10-Finger selvstændigt, skal programmet vises og gennemgås, og der bør laves en eller flere øvelser i fællesskab.



## Kilder

J. Jordal, 1999. *Om brugen af 10-fingerprogrammet i arbejdet med læsning og skrivning*

Engen, H. & Håland, A. (2005). Bogstav læring. I A. Håland. *Leik og læring. Grundlæggende læsefærdighedstræning i år 1*. Nationalt Center for Læseundervisning og Læseforskning.

Faghæftet for dansk. Hentet 2023-08-30:

[https://www.emu.dk/sites/default/files/2020-09/GSK\\_F%C3%A6llesM%C3%A5l\\_Dansk.pdf](https://www.emu.dk/sites/default/files/2020-09/GSK_F%C3%A6llesM%C3%A5l_Dansk.pdf)