



DIGI-KLAS · TYPE-KLAS

Blind typen met het tienvingersysteem — De Wereld van Stroom

DOCENTENHANDLEIDING · SCHOOLJAAR 2026-2027

Typen als een pro

Volt leert je leerlingen het tienvingersysteem in 6 sectoren

60 lessen + 6 bonusgames · 10-15 min per les · groep 6-8 + VO



VOLT

Volt · jouw gids door De Wereld van Stroom

VERSIE

1.0 — mei 2026

LESSEN

60 + 6 bonusgames

TYPE LES

Korte oefenlessen

MASCOTTE

Volt





■■■ WELKOM

Welkom bij type-klas

Type-klas leert leerlingen het tienvingersysteem in De Wereld van Stroom. Volt — een vrolijke bol met bliksem-schicht — leidt ze door 6 sectoren: van de Thuisrij tot de Echoborg. Geen saaie typeoefeningen, wel kortere lessen (10-15 min) met game-elementen, sterren-feedback en bonusgames per sector.

DE KERN VAN TYPE-KLAS

Type-leren is herhaling. Type-klas maakt herhaling leuk: elke les is kort (10-15 min), Volt geeft directe feedback (groene letter = goed, rode = fout), en na 3 voltooide lessen per sector ontgrendelt een bonusgame. Het tempo verhogen komt vanzelf — éérst alle letters op de juiste vinger, dán snelheid.

KLAS OPGEZET? AVG? INLOG?

Hoe je een klas aanmaakt, leerlingen toevoegt, inlogkaartjes print en hoe AVG geregeld is — dat staat in de aparte digi-klas docentenhandleiding. Een keer doornemen, eenmalig per schooljaar.



Inhoudsopgave

#	SECTIE	PAGINA
1	Snelstart — in 5 minuten live	5
2	De type-klas filosofie	7
3	Volt als coach	8
4	Anatomie van een les — 10 minuten	9
5	Houding & techniek	10
6	De leerlijn — 6 sectoren, 60 lessen + 6 bonusgames	12
7	Sectoren in detail	14
8	Beoordeling — sterren, WPM en accuratesse	21
9	SLO-kerndoelen overzicht	23
10	FAQ en support	24



■■■ SECTIE 1

Snelstart — in 5 minuten live

De type-klas-specifieke stappen om met je eerste les te beginnen.

Stap 1 — Open type-klas (1 min)

Log in op **app.digi-klas.com** als docent. Klik op de type-klas tegel met Volt. Je komt op het docent-dashboard.

Stap 2 — Check de toetsenbord-keuze (1 min)

Default: AZERTY of QWERTY? Type-klas detecteert automatisch, maar check vooraf bij twijfel. De Belgische AZERTY-volgorde verandert de positie van Q/A/Z/W. Stel in via Instellingen → Toetsenbord-layout.

Stap 3 — Klassikaal of zelfstandig? (1 min)

- Klassikaal beginnen — open les 1.1 op het smartboard, model de houding (sectie 5) en laat klas meekijken hoe Volt op fouten reageert.
- Direct zelfstandig — leerlingen openen type-klas en starten zelf bij Sector 1 les 1.

Stap 4 — Leerlingen aan de slag (2 min)

Op de leerling-tablets/chromebooks: ze openen type-klas via hun digi-klas omgeving en starten bij Sector 1 Thuisrij. Hoe ze inloggen staat in de aparte digi-klas docentenhandleiding.

LET OP — KIJK NAAR DE HANDEN

Eerste twee weken: loop rond en kijk naar de handen, niet naar het scherm. Een leerling die typt met twee vingers leert verkeerd. Onderbreek vriendelijk: 'leg eens je vingers op asdfg-hjkl;' en wijs op het virtuele toetsenbord onderaan.



TYPEKLAS — LESSEN

Kikker · 3A · 138 · 25 wpm · Winkel · Voortgang · Geluid · Muziek · Kleuren

Eerste keer? Begin in Sector 1 — de Thuisrij. Daarna ontgrendelt Sector 2 zich.

Sector 1 — Thuisrij
Verlaten metro. Hier woon je. Hier komt je hand thuis.
a s d f g · h j k l ;
1 van 10 lessen

Sector 2 — Hoogvlakte
Zwevende eilanden. Top-row erbij.
q w e r t · y u i o p
0 van 10 lessen

Sector 3 — Onderlaag
Donkere kelders. Onder de rij — daar wonen de wortels.
z x c v b · n m , . /
0 van 10 lessen

Sector 4 — Cijfertoren
Glazen toren met getallen. Eén rij hoger — boven de top.
1 2 3 4 5 · 6 7 8 9 0
0 van 10 lessen

Sector 5 — Symboolzone
Een veld vol vreemde tekens. Hier wonen de leestekens.
. , ? ! ' - : ; "
0 van 10 lessen

Sector 6 — Echoborg
De stille kern. Hier woont de Echoborg — geen vijand, een spiegel.
alles samen — lange zinnen
0 van 10 lessen

BONUSGAMES — ÉÉN PER WERELD
Elke sector heeft een eigen game. Speel 3 lessen om hem vrij te spelen.

WAVE
Sector 1 — Thuisrij
NOG 2 LESSEN

PULSE
Sector 2 — Hoogvlakte
NOG 3 LESSEN

DEFEND
Sector 3 — Onderlaag
NOG 3 LESSEN

CLIMB
Sector 4 — Cijfertoren
NOG 3 LESSEN

Echt scherm: het type-klas overzicht. 6 sectoren in De Wereld van Stroom. Sector 2 ontgrendelt na 10/10 in Sector 1.



■■■ SECTIE 2

De type-klas filosofie

Drie pijlers waarop type-klas is gebouwd: korte herhaling, juiste vinger eerst, snelheid komt later.

Pijler 1 — Korte herhaling, niet uren oefenen

Onderzoek toont dat 10-15 minuten typen per dag effectiever is dan 1 uur per week. Type-klas-lessen duren dus opzettelijk maar 10-15 min. Daarna stoppen. Dat is een feature, geen beperking: vingerspieren moeten herstellen voor de volgende sessie.

Pijler 2 — Juiste vinger eerst, snelheid later

De grootste fout in typeleren: leerlingen typen met de verkeerde vingers, halen toch een redelijke snelheid, en moeten dan jaren later afleren wat ze fout hebben aangeleerd. Type-klas voorkomt dit: in Sector 1 (Thuisrij) telt techniek meer dan snelheid. Volt geeft sterren voor 'juiste vinger', pas in Sector 4 begint snelheid mee te tellen.

Pijler 3 — Game-elementen, geen flauwe quiz

Type-klas is gegamificeerd: XP-punten, WPM-meter, sterren per les, bonusgames per sector. Maar niet kinderachtig — geen Komodo-dino's of badly drawn animals. De Wereld van Stroom is een sci-fi setting met cyaan glow, sectoren, en personages die jouw leerlingen serieus nemen.



■■■ SECTIE 3

Volt als coach

Volt is de mascotte van type-klas — een bol met bliksem-schicht in De Wereld van Stroom. Anders dan Robbie of Pixel: Volt zegt weinig, geeft veel feedback. Hij is meer scheidsrechter dan gids.

3.1 Wat doet Volt?

- Hij toont de juiste vinger op het virtuele toetsenbord onderaan (groene highlight).
- Hij geeft directe feedback per toets: groen = goed, rood = fout. Geen tussenoplossingen.
- Aan het einde van elke les: WPM (woorden per minuut), accuratesse-% en 1-3 sterren.
- Bij 10/10 in een sector ontgrendelt automatisch de bonusgame.

3.2 Wat Volt NIET doet

- Geen langdradige uitleg — typeleren is doen, niet lezen.
- Geen 'goed gedaan'-popups bij elke goede letter — alleen aan het eind.
- Geen complete correctie van slechte typehouding (dat is jouw taak — zie sectie 5).

3.3 Wat doe jij als docent?

Twee kerntaken:

- De eerste twee weken: technisch coachen. Houding, vingerpositie, polsstand, schermhoogte. Zie sectie 5.
- Daarna: motiveren. Bewaak het tempo (1 les per dag), vier successen (sterren, bonusgames, milestone-WPM), en bemoei je verder niet met de inhoud — Volt doet dat.



■■■ SECTIE 4

Anatomie van een les

Elke type-klas les duurt 10-15 minuten en heeft vier fasen. Anders dan andere digi-klas platforms: type-klas-lessen zijn kort, herhaalbaar en kunnen op elk moment van de schooldag worden gedaan (bv. eerste 10 min van de ochtend).

1 Houding-check · 30 sec

Voor elke les: 'voeten plat, rug recht, handen op asdfg-hjkl;'. Geen scherm dragen, geen wegduiken. Zie sectie 5 voor de complete houding-checklist.

2 Volt-intro · 30 sec

Volt toont kort wat deze les oefent (bv. 'vandaag oefenen we f en j — de twee duimkussen-letters'). Klein doel, helder.

3 Typen · 8-12 min

Leerling typt wat Volt aanbiedt: losse letters, korte woorden, korte zinnen. Volt highlight de juiste vinger op het virtuele toetsenbord. Groen/rood feedback per toets.

4 Score-scherm · 1 min

Aan het einde: WPM, accuratesse, sterren (1-3). Bij 100% accuratesse: ster. Bij snelheid boven de drempel: extra ster. Bij beide: 3 sterren. Volt zegt 'nogmaals?' of 'volgende les'.

LET OP — STOPPEN BIJ 15 MIN

Lokken leerlingen zichzelf in een les: 'ik wil nog één keer'. Dat mag — maar maximaal 3× achter elkaar. Bij 15+ min onafgebroken typen lopen vingerspieren vast en raakt de juiste techniek juist weg. Wijs ze op de WPM-grafiek over tijd: korte sessies bouwen sneller op dan lange.



■■■ SECTIE 5

Houding & techniek

De grootste tijdsbesparing in typeleren komt niet uit de software, maar uit jouw observatie. Hieronder de 5 checks per leerling — de eerste twee weken doe je ze elke les, daarna alleen bij twijfel.

5.1 De vijf houdings-checks

CHECK	WAAR LET JE OP	WAAROM
Voeten plat	Beide voeten op de grond, niet onder de stoel	Stabiele basis = stabiele schouders
Rug recht	Tegen rugleuning, niet voorovergebogen	Voorkomt nek- en schouderpijn op lange termijn
Handen op de basisrij	Wijsvinger op f en j (voel de bumps)	Vingers vinden zo elke andere toets blind
Polsen niet op tafel	Lichte boog, polsen zweven	Voorkomt RSI-klachten op latere leeftijd
Scherf op ooghoogte	Bovenkant scherm = oogniveau	Voorkomt nek voorover-buigen

5.2 De drie vingerregels

- Wijsvinger op f / j (basisrij) — voelbaar door de kleine bumps op de toetsen.
- Middelvinger op d / k. Ringvinger op s / l. Pink op a / ;. Duimen op de spatiebalk.
- Vingers komen áltijd terug naar de basisrij na elke toets. Anders raken ze hun thuis kwijt.

**TIP — DE BUMP OP F EN J**

Op elk toetsenbord (echt of virtueel) staan twee kleine bumps op de F en J. Daarvoor zijn ze: zonder kijken weet je waar je vingers staan. Wijs leerlingen daarop in les 1. Sommige toetsenborden hebben de bumps op D en K — minder gangbaar, maar wijs ze op wat hún toetsenbord heeft.

5.3 Niet kijken naar de toetsen

De grootste valkuil in typeleren: leerlingen kijken naar het toetsenbord in plaats van naar het scherm. Type-klas helpt door het virtuele toetsenbord ONDERAAN het scherm te tonen — leerlingen kunnen omlaag kijken naar de software-versie, maar niet naar hun handen. Toch zal je het zien gebeuren — onderbreek vriendelijk: 'kijk eens naar het scherm', leg een hand of papier over de toetsen als nodig.



■■■ SECTIE 6

De leerlijn — 6 sectoren, 60 lessen + 6 bonusgames

Type-klas heet 'De Wereld van Stroom'. Elke sector is een ander gebied — Thuisrij is de basis, Echoborg is het eindniveau. Sectoren zijn gestapeld: Sector 2 ontgrendelt na 10/10 in Sector 1.

Sector-overzicht

#	SECTOR	TOETSEN	BONUSGAME
1	Thuisrij	a s d f g · h j k l ;	WAVE
2	Hoogvlakte	q w e r t · y u i o p	PULSE
3	Onderlaag	z x c v b · n m , . /	DEFEND
4	Cijfertoren	1 2 3 4 5 · 6 7 8 9 0	CLIMB
5	Symboolzone	. , ? ! ' - : "	DASH
6	Echoborg	alles samen — lange zinnen	ECHO

Tempo-advies

DOELGROEP	TEMPO	TOELICHTING
Groep 6-7	3 lessen per week	Sector 1 (Thuisrij) in 4 weken. Daarna 1 sector per maand. Hele leerlijn in een schooljaar.
Groep 8	5 lessen per week	Sector 1 en 2 (Thuis + Hoog) in eerste blok. Volledige leerlijn voor zomer.
VO onderbouw	Op eigen tempo	Vóór jaar 2 alle 6 sectoren afgerond. Wie sneller wil mag.



STERREN UNLOCKEN BONUSGAMES

Na 3 voltooide lessen per sector ontgrendelt de bonusgame. Bonusgames zijn snelheid-uitdagingen waar je in een gamified context typt — Wave is een ritmische, Pulse heeft muziek, Defend is een tower-defense. Wel beperkt: maximum 5 minuten bonusgame per dag, anders gaat tempo van de echte lessen omlaag.



■■■ SECTIE 7

Sectoren in detail

Voor elke sector hieronder een opener-pagina met de details: welke toetsen, hoeveel lessen, welke bonusgame, en focus-tips voor jou als docent.



SECTOR

1

DE WERELD VAN STROOM · 10 lessen + bonusgame

Thuisrij

Verlaten metro. Hier woon je. Hier komt je hand thuis.

FOCUS VAN DEZE SECTOR

De basisrij (asdfg-hjkl;) — de plek waar je vingers thuiskomen.

ELEMENT	DETAIL
Toetsen	a s d f g · h j k l ;
Aantal lessen	10 — opgebouwd van losse letters → korte woorden → korte zinnen
Bonusgame	WAVE (ontgrendelt na 3 voltooide lessen)
Vingers	Beide handen op de basisrij — vinger blijft thuis
Tempo-doel	Geen — alleen juiste vinger telt
Docent-focus	Houding en vingerpositie — eerste twee weken intensief

OPSTART-TIP

De eerste sector is de moeilijkste — niet qua toetsen maar qua geduld. Veel leerlingen willen al na les 3 'echt zinnen typen'. Houd ze op de Thuisrij. Wie 10/10 sterren haalt op asdfg-hjkl; typt straks véél sneller dan wie meteen volledige woorden probeerde.



SECTOR

2

DE WERELD VAN STROOM · 10 lessen + bonusgame

Hoogvlakte

Zwevende eilanden. Top-row erbij.

FOCUS VAN DEZE SECTOR

De boven-rij (qwertyuiop) — vingers strekken zonder de basisrij te verliezen.

ELEMENT	DETAIL
Toetsen	q w e r t · y u i o p
Aantal lessen	10 — opgebouwd van losse letters → korte woorden → korte zinnen
Bonusgame	PULSE (ontgrendelt na 3 voltooide lessen)
Vingers	Wijs/middel/ring/pink reiken omhoog, terug naar basisrij
Tempo-doel	15-20 WPM
Docent-focus	Niet kijken naar handen — leg evt. blaadje op toetsen



SECTOR

3

DE WERELD VAN STROOM · 10 lessen + bonusgame

Onderlaag

Donkere kelders. Onder de rij — daar wonen de wortels.

FOCUS VAN DEZE SECTOR

De onder-rij (zxcvb-nm,./) — vingers curlen naar beneden, terug naar de basis.

ELEMENT	DETAIL
Toetsen	z x c v b · n m , . /
Aantal lessen	10 — opgebouwd van losse letters → korte woorden → korte zinnen
Bonusgame	DEFEND (ontgrendelt na 3 voltooide lessen)
Vingers	Vinger curlt naar beneden, terug naar basisrij
Tempo-doel	20-25 WPM
Docent-focus	Pinkjes oefenen — zwakste vinger, vaak ondertrainde



SECTOR

4

DE WERELD VAN STROOM · 10 lessen + bonusgame

Cijfertoren

Glazen toren met getallen. Eén rij hoger — boven de top.

FOCUS VAN DEZE SECTOR

De cijfer-rij (12345-67890) — hoogste niveau, meeste reach.

ELEMENT	DETAIL
Toetsen	1 2 3 4 5 · 6 7 8 9 0
Aantal lessen	10 — opgebouwd van losse letters → korte woorden → korte zinnen
Bonusgame	CLIMB (ontgrendelt na 3 voltooide lessen)
Vingers	Pink + ringvinger doen het meeste — strekken
Tempo-doel	25-30 WPM
Docent-focus	Cijfers vereisen lange reach — pauzes inlassen



SECTOR

5

DE WERELD VAN STROOM · 10 lessen + bonusgame

Symboolzone

Een veld vol vreemde tekens. Hier wonen de leestekens.

FOCUS VAN DEZE SECTOR

Leestekens met shift-combinaties — interpunctie en speciale tekens.

ELEMENT	DETAIL
Toetsen	. , ? ! ' - : "
Aantal lessen	10 — opgebouwd van losse letters → korte woorden → korte zinnen
Bonusgame	DASH (ontgrendelt na 3 voltooide lessen)
Vingers	Shift-combinaties met pink/ringvinger
Tempo-doel	30 WPM, accuratesse > 95%
Docent-focus	Shift-combinaties oefenen — vooral pink-shift



SECTOR

6

DE WERELD VAN STROOM · 10 lessen + bonusgame

Echoborg

De stille kern. Hier woont de Echoborg — geen vijand, een spiegel.

FOCUS VAN DEZE SECTOR

Alle rijen door elkaar — echte teksten, lange zinnen, snelheid bouwen.

ELEMENT	DETAIL
Toetsen	alles samen — lange zinnen
Aantal lessen	10 — opgebouwd van losse letters → korte woorden → korte zinnen
Bonusgame	ECHO (ontgrendelt na 3 voltooide lessen)
Vingers	Alle rijen door elkaar — focus op vloeiendheid
Tempo-doel	35-40 WPM, dictee-niveau
Docent-focus	Vloeiendheid — minder denken, meer typen



■■■ SECTIE 8

Beoordeling — sterren, WPM en accuratesse

Type-klas meet drie signalen: sterren per les, gemiddelde WPM en accuratesse-percentage. Hieronder hoe je die interpreteert en wat 'goed' is per leerjaar.

8.1 De drie signalen

SIGNAAL	WAT HET MEET	WANNEER GOED
Sterren (1-3)	Combinatie van juiste vinger + snelheid	2-3 sterren bij elke les
WPM	Woorden per minuut	Zie tabel hieronder
Accuratesse %	Percentage juist getypte toetsen	> 95% bij voltooien sector

8.2 WPM-doelen per leerjaar

LEERJAAR	EIND SECTOR 3	EIND SECTOR 6
Groep 6	15 WPM	20 WPM
Groep 7	20 WPM	30 WPM
Groep 8	25 WPM	35 WPM
VO 1	30 WPM	40 WPM
VO 2	35 WPM	50 WPM

8.3 Dashboard interpreteren



Het docent-dashboard toont per leerling welke sectoren afgerond en de huidige WPM. Bij een leerling met lage WPM én lage accuratesse: techniek-probleem (verkeerde vingers). Bij hoge WPM én lage accuratesse: te snel willen, terug naar accuratesse-focus. Bij hoge accuratesse maar lage WPM: oefening en tijd — geen interventie nodig.

8.4 Cijfer geven of niet?

Type-klas leent zich beter voor sterren-rapportage dan voor cijfers. Sterk advies: rapporteer aan ouders met 'mijn-kind-haalde-3-sterren-op-Sector-X' in plaats van een cijfer. Dat motiveert meer en is preciezer.



■■■ SECTIE 9

SLO-kerndoelen overzicht

Type-klas dekt DG/ICT-1 (typevaardigheid) en deels DG/ICT-3 (vlot werken met digitale tools).

CODE	NAAM	KERND OEL	SECTOREN
DG/ICT-1.1	Basisrij	Tienvingersysteem op de Thuisrij	Sector 1
DG/ICT-1.2	Top + onderrij	Tienvingersysteem volledig alfabet	Sector 2, 3
DG/ICT-1.3	Cijfers	Cijferrij blind kunnen typen	Sector 4
DG/ICT-1.4	Leestekens	Shift-combinaties en interpunctie	Sector 5
DG/ICT-1.5	Vloeiend typen	Lange teksten, 30+ WPM	Sector 6
DG/ICT-3.1	Productiviteit	Typen niet meer als rem op denken	Sector 4-6



■■■ SECTIE 10

FAQ en support

Tien meest gestelde vragen over type-klas. Vragen over klas-opzetten, inloggen of AVG: zie de aparte digi-klas docentenhandleiding.

Mijn leerling kan al typen met 6 vingers — moet die ook bij Sector 1 beginnen?

Ja. 6-vinger-typers zijn vaak juist langzamer dan 10-vinger-typers omdat hun techniek raakt vast. Type-klas resette die techniek in Sector 1 in 1-2 weken. Daarna gaat 't snel.

Mag een leerling sneller dan 1 les per dag?

Liever niet meer dan 3. Vingers krijgen muscle memory door rust, niet door overload. Wie 5 lessen achter elkaar doet maakt sneller fouten.

Wat als een leerling vastloopt op een sector?

Check eerst houding. Daarna: laat dezelfde les 3x doen. Daarna: 1 week pauze van die sector, focus op een ander platform (robo-klas, media-klas). Vaak komt het na de pauze ineens.

Mag mijn klas type-klas tijdens andere lessen gebruiken?

Goed idee — 10 minuten typen aan het begin van rekenen of taal verhoogt het tempo van de hele schooldag. Bouw 't in als 'warmlopen'.

Werkt type-klas op een tablet (iPad)?

Beperkt. Een touchscreen-toetsenbord is niet ideaal voor leren typen — vingers voelen geen toetsen. Voor echte voortgang: laptop of chromebook met fysiek toetsenbord.

Mijn leerlingen krijgen pijn in de vingers — wat doe ik?

Pauze inlassen. Pijn = niet OK. Vaak komt het door verkeerde polsstand of te lang achter elkaar typen. Check sectie 5 punten 4 (polzen) en 1 (voeten/rug). Bij blijvend: doorverwijzen.

Mag een leerling de bonusgames overslaan?

Ja — bonusgames zijn extra, geen vereiste. Maar ze zijn wel effectief: 5 min gamified typen verhoogt snelheid ~10% in dezelfde sessie. Aanbevolen voor wie snelheid wil verbeteren.



Hoeveel tijd kost type-klas in totaal?

Voor 60 lessen $\times$ 12 min = 12 uur netto typetijd. Plus 6 bonusgames $\times$ ~10 min = 1 uur. Plus tussenpauzes en houdingschecks: realistisch ~20 uur over een schooljaar.

Werkt type-klas met AZERTY-toetsenborden (België)?

Ja. Type-klas detecteert layout automatisch en past de oefen-toetsen aan. Wel: AZERTY-leerlingen moeten qwert+yuiop sector vervangen door azerty+uiop — gebeurt automatisch.

Hoe veel kost type-klas?

Type-klas zit in de digi-klas licentie. Eén licentie geeft toegang tot type-klas + alle andere digi-klas platforms.

Contact

Team digi-klas is bereikbaar via app.digi-klas.com/contact. Reactietijd: één werkdag.



Colofon

Docentenhandleiding type-klas — versie 1.0, mei 2026.

Uitgever: Team dig-i-klas, Nederland.

Bron SLO-kerndoelen: slo.nl/thema/meer/digitale-geletterdheid.

Alle inhoud © 2026 Team dig-i-klas