

**URAD VLADE ZA KOMUNICIRANJE  
GREGORČIČEVA ULICA 25****1000 LJUBLJANA**[predlagam.vladi@gov.si](mailto:predlagam.vladi@gov.si)**ZADEVA: PREDLOG 198: "Slepo 10 prstno tipkanje"**

**Glede na to, da danes že skoraj vsakdo potrebuje delo na računalniku, ter da je slepo tipkanje dosti bolj lagodno in hitro za uporabnika, bi to morali učiti že na koncu osnovne šole ali na začetku srednje šole.**

**ODGOVOR****Izhodišče**

Normalno je, da skušamo ljudje v svojem življenju doseči kar največ. Z izobraževanjem naj bi mladi pridobili določeno temeljno znanje, na podlagi katerega bi bili nato motivirani in sposobni uspešnega udejstvovanja in nenehnega nadaljnega izpopolnjevanja. V vrtincu številnih pobud, kako to zagotoviti, velja vsekakor omeniti Program ciljev evropskih izobraževalnih sistemov do leta 2010. Nanj se navezuje tudi koncept ključnih kompetenc v kurikulumih splošnega izobraževanja v državah Evropske unije.

Ključne kompetence morajo omogočiti posamezniku svobodno, smiselno, odgovorno in uspešno življenje. Biti morajo relevantne za vse, ne glede na spol, kulturni izvor in družinske okoliščine, biti morajo skladne z etičnimi, gospodarskimi in kulturnimi vrednotami družbe ter morajo upoštevati življenjske okoliščine, ki so skupne vsem. Vprašanje seveda je, katere kompetence omogočajo izpolnitev tega cilja.

V odgovor je Evropski parlament decembra leta 2006 opredelil osem ključnih kompetenc. Med štiri negenerične, torej predmetno odvisne, je uvrstil tudi digitalno kompetenco. Le-to opredeljujemo kot znanje, spretnosti in stališča, ki jih potrebuje posameznik, da uspešno in učinkovito ter v skladu s standardi delovne uspešnosti in pričakovanji, izvrši določeno nalogo z računalnikom in z njim povezano tehnologijo informacijske družbe (IST).

Po mnenju Posebne skupine za opredelitev in razvoj digitalne kompetence v organizaciji IFIP TC3, poteka izgrajevanje digitalne kompetence na štirih nivojih, pri čemer je potrebno za prvi in delno tudi drugi nivo, v šolskem kurikulumu opredeliti samostojne, t.j. neintegrirane cilje. V slovenskem izobraževalnem sistemu so ti cilji pretežno zajeti v:

- izbirnem predmetu Računalništvo (osnovna šola) in
- predmetu Informatika (gimnazijski program in nekateri srednji strokovni programi).

Predmetnik devetletne osnovne šole omogoča, da učenec izbere predmet Računalništvo v 7., 8. in/ali 9. razredu. Pouk predmeta se izvaja po učnem načrtu, ki ga je določil Strokovni svet RS za splošno izobraževanje na svoji 22. seji, dne 3. decembra 1998. Učni načrt predvideva za izpeljavo predmeta letno 35 ur (1 uro na teden). Predmet je ciljno naravnan in razdeljen v tri predmetne sklope. Pri Urejanju besedil pridobijo učenci osnovna znanja, spretnosti in stališča, ki so potrebna za razumevanje in temeljno uporabo IST, pri Multimediji in Računalniških omrežjih pa učenci ta znanja spiralno nadgradijo, poglobijo in razširijo ter napredujejo v senzibilnosti do te tehnologije.

Srčika predmeta je izdelava projektne naloge, ki jo učenci po lastnih zamislih izdelajo in predstavijo z IST. Pri tem razvijajo temeljna znanja, spretnosti in odnose za učinkovito ter uspešno uporabo IST in oblikujejo stališča do pridobljenih informacij.

Po dosegljivih podatkih je v š.l. 2005/06 predmet v 334 osnovnih šolah povprečno izbralo 7.715 učencev (t.j. 40,37 %) (Multimedija 7.773, Računalniška omrežja 7.696 in Urejanje besedil 7.676 učencev), v š.l. 2008/09 pa v 326 šolah povprečno 5.597 učencev (t.j. 30,10 %) (Multimedija 5.955, Urejanje besedil 5.525 in Računalniška omrežja 5.666 učencev) . To uvršča predmet med deset največkrat izbranih predmetov, v triletnem obdobju pa je na drugem mestu (za športom).

Na Zavodu RS za šolstvo poteka prenova veljavnega učnega načrta. Glavna izhodišča prenove so kompetenčni pristop, uvedba digitalnega listovnika učencev in uporaba spletne učilnice.

Predmet Informatika je uvrščen v predmetnik gimnazije v obsegu 70 ur v 1. letnik. Učni načrt, ki ga je določil Strokovni svet RS za splošno izobraževanje na 110. seji, dne 14. februarja 2008, omogoča, da dijak, po svojem interesu, v višjih letnikih izbere še 210 ur predmeta in se nato za predmet Informatika odloči tudi med predmeti izbirnega dela splošne mature. Cilji in vsebine so v učnem načrtu razdeljene v štiri sklope: osnove informatike, digitalna tehnologija, predstavitev informacij in delo s podatki.

Informatika je splošnoizobraževalni predmet, pri katerem se teorija poznavanja in razumevanja osnovnih zakonitosti informatike prepleta z metodami neposrednega iskanja, zbiranja, hranjenja, vrednotenja, obdelave in uporabe podatkov ter oblikovanja relevantnih informacij z IST. To dijakom omogoča, da sistematično razvijajo poglobljeno razumevanje vloge in pomena IST v družbi znanja ter spoznavajo uspešne in učinkovite metode uporabe te tehnologije v načrtovanju in upravljanju informacijskih procesov.

V letu 2008 je splošno maturo iz Informatike opravljalo 308 kandidatov (t. j. 2,92 % vseh kandidatov).

### **Odgovor na predlog**

V veljavnem predmetniku devetletne osnovne šole je izgrajevanje digitalne kompetence na prvem in drugem nivoju zajeto v izbirnem predmetu Računalništvo. V učnem načrtu je opredeljeni splošni cilj: učenci pridobivajo temeljna znanja spretnosti in navade za učinkovito ter uspešno uporabo sodobne računalniške tehnologije udejanjen med drugim z operativnim ciljem: učenci znajo po izobraževanju v urejevalniku besedil napisati krajše besedilo in ga oblikovati, kar je v katalogu opredeljeno kot minimalno znanje.

V učnem načrtu ni opredeljeno, kako in s kakšno tehnologijo učenci dosežejo omenjeni cilj (napišejo besedilo). Glede na razpoložljivo število ur učenje slepega desetprstnega tipkanja ni predvideno. Je pa ta možnost prepuščena učencem, ki se z uporabo različnih prostih programov, le-tega lahko naučijo samostojno oziroma pod mentorstvom učitelja.

Na srednjem nivoju je izgrajevanje digitalne kompetence na prvem in drugem nivoju v gimnazijskih programih zajeto v predmetu Informatika, v srednjem strokovnem in poklicnem izobraževanju pa je integrirano v strokovne module. V učnem načrtu predmeta Informatika je predvideno, da dijaki sistematično razvijajo znanje, veščine, spretnosti, osebnostne in vedenjske značilnosti, prepričanja, motive in druge zmožnosti digitalne kompetence tako, da med drugim tudi razvijajo in nadgrajujejo temeljne spretnosti, veščine, znanja in navad za učinkovito in uspešno uporabo digitalne tehnologije. Med operativnimi cilji, ki izhajajo iz njega, je omenjeno tudi informativno poznavanje desetprstnega slepega tipkanja. Podobno kot v osnovni šoli, se lahko tudi tu dijaki odločijo in se samostojno, pod mentorstvom učitelja, naučijo desetprstnega slepega tipkanja.

V nekaterih srednjih strokovnih programih je učenje slepega desetprstnega tipkanja na različnih nivojih vključeno v strokovne module (npr. Ekonomski tehnik) in dijaki uporabljajo različne programe (npr. ASDF), ki so dijakom na voljo brezplačno (npr. <http://www.suaslj.com/asdf.htm>).

Po dosegljivih podatkih so podobne rešitve uveljavljene tudi v drugih državah Evropske unije.

Menimo, da so takšne rešitve ustrezne. Zato na tem področju tudi v bližnji prihodnosti na Zavodu RS za šolstvo ne načrtujemo bistvenih sprememb.

Zavod RS za šolstvo