

Type Like a Pro

Marija Dušek, dipl. oec.

Ekonomska i birotehnička škola Bjelovar



Stručni rad

Sažetak

U suvremenom digitalnom društvu, brzina i točnost u tipkanju predstavljaju ključne kompetencije za uspješno uključivanje mladih u tržište rada. Projekt „Type Like a Pro“, proveden je u Ekonomskoj i birotehničkoj školi Bjelovar tijekom školske godine 2024./2025., a usmjeren je na razvoj naprednih daktilografskih vještina kod darovitih učenika. Kroz suradnju sa Studentskim inkubatorom Veleučilišta u Bjelovaru i Hrvatskim stenografskim društvom, razvijena je aplikacija za vježbanje i natjecanje u tipkanju. Projekt je uključivao radionice, mentorski rad, natjecanje te evaluaciju učeničkog napretka. Implementacija inovativnih tehnologija u obrazovni proces pozitivno je utjecala na razvoj digitalnih kompetencija i povećanje motivacije za učenje te jačanje konkurentnosti učenika.

Ključne riječi: kompjutorska daktilografija, daroviti učenici, digitalne kompetencije, inovativne aplikacije

Uvod

U suvremenom obrazovnom i gospodarskom okruženju, digitalne vještine postaju temeljna kompetencija za uspjeh pojedinaca i zajednica. Brzo i točno tipkanje, kao jedna od ključnih vještina digitalne pismenosti, sve je važnije u svakodnevnom radu, osobito u administrativnim, ekonomskim i informatičkim sektorima. Ekonomska i birotehnička škola Bjelovar prepoznala je ovu potrebu te je, u suradnji sa Studentskim inkubatorom Veleučilišta u Bjelovaru i Hrvatskim stenografskim društvom, pokrenula projekt „Type Like a Pro“ s ciljem sustavnog razvoja vještina kompjutorske daktilografije kod svojih učenika.

Projekt je osmišljen kao odgovor na ubranu digitalizaciju javnog i privatnog sektora, gdje su brzina, preciznost i učinkovita upotreba digitalnih alata, postali neizostavni elementi profesionalnog uspjeha. Kroz razvoj inovativne aplikacije za vježbanje i natjecanje u tipkanju, redovite radionice te mentorski rad, učenicima je omogućeno stjecanje i usavršavanje vještina koje nisu obuhvaćene standardnim nastavnim programima. Poseban naglasak stavljen je na darovite i motivirane učenike koji su već ostvarili zapažene rezultate na nacionalnim i međunarodnim natjecanjima iz daktilografije, a potom dobili priliku za dodatni napredak kroz strukturirani i suvremeni pristup učenju.

Osim dodatnog razvoja kompetencija samih učenika, projekt je pridonio i profesionalnom usavršavanju nastavnika, jačanju suradnje s lokalnim i nacionalnim partnerima te pozicioniranju škole kao centra izvrsnosti za razvoj digitalnih kompetencija. Dugoročna održivost projekta osigurana je kroz kontinuiranu upotrebu i nadogradnju aplikacije, kao i kroz nastavak partnerstva s Veleučilištem u Bjelovaru i Hrvatskim stenografskim društvom. Projekt „Type Like a Pro“ predstavlja primjer dobre prakse u integraciji inovacija u obrazovni proces, pripremajući mlade za izazove digitalnog društva i tržišta rada budućnosti.

Prijava na natječaj

Projekt „Type Like a Pro“ prijavljen je u okviru natječaja Ministarstva znanosti i obrazovanja za projekte rada s darovitim učenicima u osnovnim i srednjim školama za školsku godinu 2024./2025. Nositelj projekta je bila Ekonomska i birotehnička škola Bjelovar, a partneri Studentski inkubator Veleučilišta u Bjelovaru i Hrvatsko stenografsko društvo.

Type Like a Pro

Cilj projekta je bio omogućiti darovitim učenicima Ekonomske i birotehničke škole Bjelovar razvoj i unapređenje vještina brzog i točnog tipkanja kroz korištenje napredne aplikacije koju izrađuju studenti Studentskog inkubatora Veleučilišta u Bjelovaru.

Aplikacija omogućava redovito vježbanje, praćenje napretka i simulaciju natjecanja, čime je učenicima pružena prilika za sustavno i izazovno usavršavanje.

Ključna inovacija projekta bila je upravo digitalna aplikacija koja, osim što omogućuje individualizirani pristup učenju, može poslužiti i kao alat za organizaciju internih i međuzupanijskih natjecanja.

Ovaj projekt uključivao je i mentorski program u kojem su napredniji učenici pomagali svojim kolegama, čime se dodatno poticao timski rad i razmjena znanja. Suradnja s Hrvatskim stenografskim društvom osigurala je stručnu podršku u organizaciji natjecanja, edukaciji učenika i diseminaciji rezultata, dok je višegodišnje iskustvo škole u natjecanjima iz daktilografije predstavljalo čvrstu osnovu za provedbu projekta.

Projekt se temeljio na višegodišnjim uspjesima škole u području daktilografije, uključujući međunarodna priznanja na Svjetskom prvenstvu u Katowicama 2024. godine. Time je projekt dodatno osnažio poziciju škole kao centra izvrsnosti u digitalnim vještinama.

Aktivnosti projekta

Projekt se odvijao u nekoliko faza. Prvo se, u suradnji sa Studentskim inkubatorom, razvijala i testirala aplikacija za daktilografiju. U provedbi je sudjelovalo 24 učenika škole koji su pohađali radionice, sudjelovali u mentorskom radu te testirali aplikaciju u nastavi. Učenici su aktivno sudjelovali u testiranju aplikacije, davali povratne informacije i predlagali poboljšanja čime su bili aktivno uključeni u razvoj alata koji su koristili.

Nakon implementacije aplikacije, organizirane su dodatne radionice brzog tipkanja na kojima su učenici, uz podršku svojih mentora, vježbali i pratili svoj napredak.

Tijekom cijelog projekta prikupljali su se podaci o brzini i točnosti tipkanja te se uspoređivali rezultati s početka i kraja projekta.

Praćenje i evaluacija

Uspješnost provedbe pratila se kombinacijom upitnika, mjerenja u aplikaciji i evidenciji sudjelovanja. Početna motivacija za napredovanje u tipkanju iznosila je prosječno 4,00, a jednostavnost korištenja aplikacije učenici su ocijenili ocjenom 3,38 (na skali od 1 do 5). Ukupno 17 od 24 učenika koristilo je aplikaciju najmanje jednom tjedno, a četvero učenika i više od tri puta tjedno.

U završnoj evaluaciji zadovoljstvo vlastitim napretkom ocijenjeno je ocjenom 3,88 dok je opća ocjena projekta 4,00. Učenici su mentorski rad ocijenili ocjenom 4,21.

Na razini učinaka, 75 % učenika (18/24) je povećalo svoju brzinu tipkanja za više od 10 %, a sedam učenika ima povećanje brzine tipkanja za više od 30 %.



Slika 7 - Radionica za učenike

Rezultati i ishodi učenja

Projekt je ostvario, a u pojedinim elementima i nadmašio postavljene ciljeve: aplikacija je razvijena i integrirana u nastavu; 24 darovitih učenika redovito je sudjelovalo u aktivnostima; a 5 učenika je nastupilo na nacionalnom natjecanju 46. Dan tipkovnice u Zadru. Učenici su produbili digitalne kompetencije, brzinu i točnost tipkanja, samoevaluaciju i rad pod pritiskom, dok su mentori i vršnjački mentori dodatno razvili komunikacijske i mentorske vještine. Kreativnost je bila potaknuta uključivanjem učenika u osmišljavanje vježbi, izazova i prijedloga funkcionalnosti aplikacije.

Financijska provedba

Projekt je financiran s ukupno 3.999,17 eura, a sredstva su usmjerena i u cijelosti utrošena sukladno planu.