Dotkněte se inovací CZ.1.07/1.3.00/51.0024

DOMINO JAKO INSPIRACE PRO UČITELE

Mgr. Petra Vaňková

Předmět: obecně využitelné

*Klíčová slova: inspirace, digitální výukový objekt*

Již od roku 2011 je možné registrovat celorepublikovou soutěž nazvaná [DOMINO](http://domino.nidv.cz/2014/stranka/o-soutezi). Tato aktivita vedená týmem Ing. Hausnera, v současné době s patronátem NIDV, se snaží poukazovat na nutnost relevantního vytváření digitálních učebních objektů a metod práce s žáky prostřednictvím didaktické techniky. Zaměřuje se na nápady zajímavého využití interaktivních technologií a digitálních učebních materiálů ve výuce. DOMINO je vlastně akronym, za kterým se skrývá vše, co by nemělo být zapomenuto u výukových objektů: **D=dynamika, O=originalita, M=motivace, I=interaktivita, N=návodnost, O=otevřenost pro změnu.** A podle těchto kritérií byly i objekty a metodiky hodnoceny i v letošním roce pod vedením Ing. B. Brdičky, Ph.D.

V tomto ročníku lze sice konstatovat pokles počtu přihlášených výukových objektů, ale na druhou stranu odevzdané materiály jsou na vyšší úrovni, než v předcházejících dvou letech, kdy se do soutěže přihlašovaly hlavně objekty vytvořené v rámci operačních programů za podpory ESF a jejich kvalita nebyla vždy na úplně skvělé úrovni. Letos poprvé se, kromě digitálních učebních materiálů zaměřené pro práci s IWB a dalšími technickými zařízeními, zapojili i práce na tabletech, resp. nápady a metodiky práce s tablety, a to i vzhledem k tomu, že soutěž přímo vyzývala účastníky k těmto aktivitám.

Někteří z učitelů na tyto podněty reagovali a i mezi finálovými objekty se objevily aktivity přímo, či nepřímo podporující práci s tablety. Stačí se podívat a nechat se inspirovat objekty: [Interaktivní angličtina](http://domino.nidv.cz/2014/objekty/detail/617) (umožňuje testování a cvičení jazyka anglického a to jak na počítači, tak na tabletech), [Hluk](http://domino.nidv.cz/2014/objekty/detail/606) (kde žáci nahrávali prostřednictvím tabletů zvuky), [Úžlabinský kvíz](http://domino.nidv.cz/2014/objekty/detail/613), [didaktická simulační hra Ostrov](http://domino.nidv.cz/2014/objekty/detail/605) (kde žáci řešili různé problémy a vyhledávali informace prostřednictvím tabletů nebo smart telefonů), [SYMBALOO](http://domino.nidv.cz/2014/objekty/detail/609) (výuková videa na principu Khan Academy) nebo třeba [Pexeso trochu jinak](http://domino.nidv.cz/2014/objekty/detail/610) (využití QR kódů při výuce) a [Vektorová grafika](http://domino.nidv.cz/2014/objekty/detail/619) (práce s online aplikací na tvorbu [puzzle](http://www.flash-gear.com/npuz/)).

Pokud máte nějaký dobrý nápad, rozhodně se nezapomeňte v příštím roce přihlásit. Kromě toho, že byste mohli vyhrát, získáte i mnoho inspirace od dalších soutěžících. Práce s tablety rozhodně ani v následujícím ročníku 2015 nezůstane stranou, naopak podle mého názoru jich v příštím roce bude více. Tablety a jiná dotyková zařízení se stávají stále atraktivnější a, ať už jako učitelé chceme nebo nechceme, žáci si bez nich už pomalu nedokáží představit život. A kde jinde se nechat inspirovat, než od učitelů, kteří mají zkušenosti s prací s tablety a realizují výuku podporující zapojení menších dotykových zařízení do edukačního procesu.

Využité informační zdroje:

HAUSNER, M. *DOMINO.* Národní ústav pro další vzdělávání. 2011-2014. Dostupné z: http://domino.nidv.cz/.