

Toglic - p íru ka uživatele



1. Toglic

Vítáme vás mezi uživateli portálu Toglic!

Toglic vznikl na základě praktických zkušeností učitelů z reálných vyučovacích hodin. Podporuje práci učitelů při skupinových i individuálních úkolech a využívá pro to moderní komunikační prostředky (tablety, netbooky, notebooky, chytré telefony):

- usnadňuje práci učitelů při práci s pracovními kartami
- umožňuje pružně reagovat na časovou dotaci a přidávat další úlohy
- dává učitelům zpětnou vazbu - pohled o odpovědích a výsledcích žáků
- podporuje týmovou spolupráci v reálných vyučovacích podmínkách
- v matematice podporuje individuální procvičení

Zapojení tabletů a mobilních zařízení do výuky s pomocí výukových aktivit Toglic rozvíjí klíčové kompetence žáků:

- komunikativní kompetence
 - o vyslechnutí a pochopení názoru jiného žáka
 - o diskuse, argumentace a obhajoba vlastního názoru
- kompetence sociální a personální
 - o spolupráce ve skupině, rozdělení rolí, diskuse
- kompetence řešení problémů
 - o pochopení problému, nalezení a aplikace vhodného postupu řešení
 - o samostatné řešení problému

Oživte výuku tablety a mobilními zařízeními všech známek zajímavým a originálním způsobem, který navazuje na práci s vaší interaktivní tabulí.



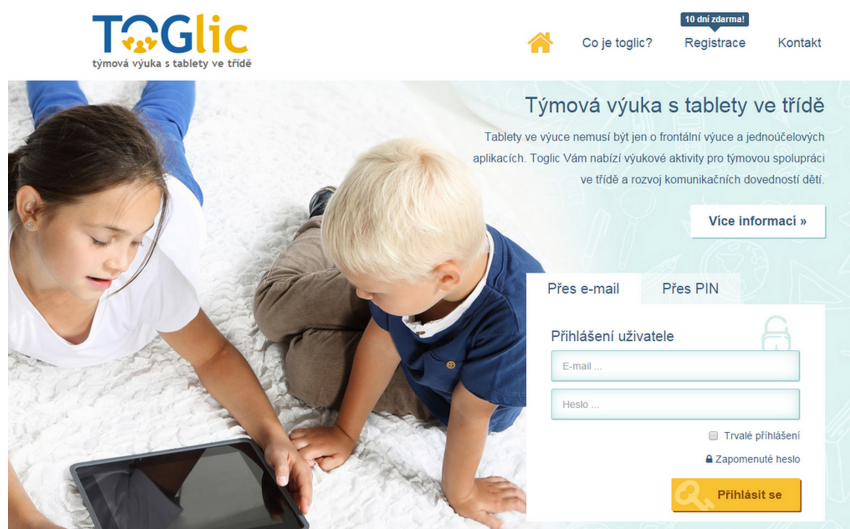
1.1 Přihlášení

Žáci i učitelé se přihlašují na webovém portálu www.toglic.cz.

Službu lze využít

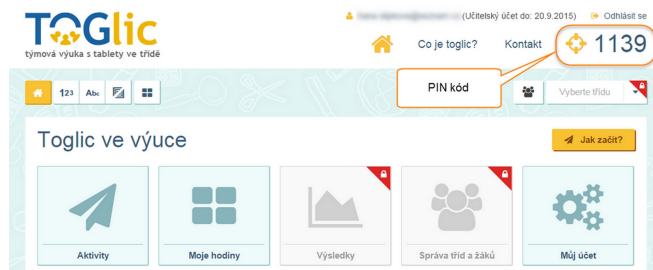
- z libovolného zařízení, které disponuje webovým prohlížečem (PC, tablet, chytrý telefon),
- s libovolným operačním systémem na zařízení (Windows, iOS, Linux, Android,...)
- s libovolným webovým prohlížečem (doporučujeme Chrome, Firefox),

Pro přístup do portálu se učitelé přihlašují svým jménem a heslem - tyto údaje jste získali při registraci.



Úvodní obrazovka webového portálu Toglic

Žáci se přihlašují svým jménem a heslem (dostupné pouze ve školním účtu) nebo pomocí PIN kódu, který jim na začátku výuky sdělí vyučující. PIN kód naleznete po přihlášení do portálu:



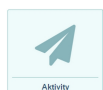
PIN kód pro přihlášení žáků

Žáci zadají PIN kód a své jméno do formuláře přes PIN a uvedou své jméno (slouží pro orientaci učitele - v jakém formátu mají žáci své jméno (Pepík nebo Josef Novák) uvést záleží na požadavcích učitele).

Přihlášení žáka

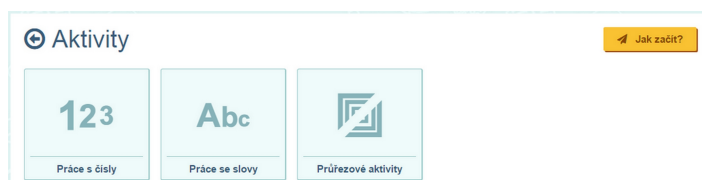
2. Za ínáme s aktivitami

Po přihlášení u itele a žák m žete rovnou za ít využívat aktivity a s žáky pracovat.



Klepn te na tlačítko Aktivity

Vyberte si skupinu aktivit a pak konkrétní typ aktivity:



Upozorn ní: Žáci uvidí po přihlášení pole "Vykejte na zahájení aktivity u itelem" - tato obrazovka se zobrazuje do té doby, dokud u itel neodešle vybranou aktivitu na žákovská za ízení.



Jak s jednotlivými aktivitami pracovat?

Klepnutím na jednotlivé názvy zobrazíte podrobn ější informace.

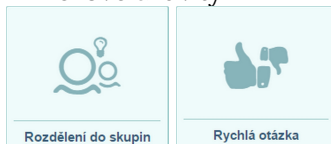
Práce s ísly



Práce se slovy



Pr śezové aktivity



2.1 Náhodné íslo



Aktivita Náhodné íslo zašle náhodné íslo na tablety přihlášených žák śe zvolené t ídy nebo tablety žák ś přihlášených pomocí PINu.

1. Na íselné ose nastavte posunem šipek rozsah, ze kterého se bude náhodné íslo vybírat. Pomocí tlačítka zobrazíte na íselné ose > 0 záporná ísla nebo p epína em zm níte rozsah osy do ísla 10 / 100 / 1000.
2. Klepn te na tlačítko Odeslat aktivitu - na tabletech žák se zobrazí náhodné íslo.
3. Voliteln m žete nastavit, zda budou mít zasláná ísla 1 nebo více barev v pozadí. Tím lze úlohy gradovat.

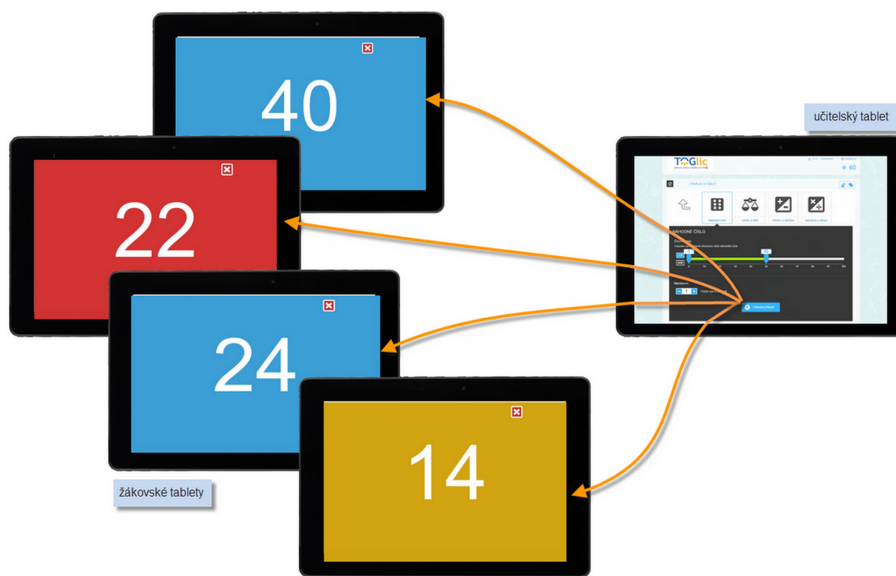


Nastavení parametrů aktivity Náhodné íslo

i Pokud chcete pracovat např. s desetinnými ísly od 0 do 1, je nutné si p epnout osu na rozsah 0-10, jinak není možné vybrat takto malý interval.

S takto zadanými ísly lze dále pracovat:

- Uspořádat dle velikosti
- Hledat prvo ísla
- Rozdíl na sudá a lichá ísla
- Hledat násobky a která ísla patří do více skupin
- Hledat dvojice ísel, jejichž rozdíl je právě x nebo v daném intervalu
- A spousta dalších možných využití, která vás napadnou



Aktivita Náhodné íslo

i Tato aktivita je skupinová. Podívejte se na tipy na práci s touto aktivitou ve výuce.

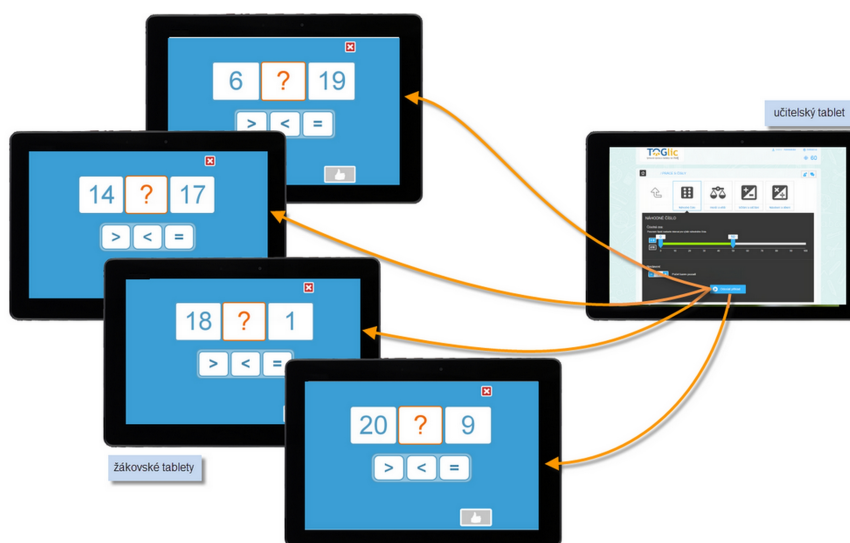
2.2 Porovnávání



Aktivita Porovnávání zašle na tablety p íhlášených žák ze zvolené t ídy nebo tablety žák p íhlášených pomocí PINu úlohy na individuální procvi ení porovnávání ísel.

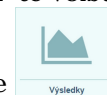
1. Vyberte t ídu, které chcete p íklady poslat.
2. Na íselné ose nastavte posunem šipek rozsah, ze kterého se budou p íklady generovat. Pomocí tlačítek zobrazíte na íselné ose > 0 záporná ísla nebo $\times 10$ zv ětšíte rozsah osy do ísla ± 1000 .
3. Zvolte typ p íklad - dopl ování ísel ($1 > ?$) nebo dopl ování znaménka ($1 ? 2$) nebo kombinaci obou typ .
4. Nastavte počet p íklad , které každý žák obdrží. Ur čete, zda žáci uvidí hned po odeslání odpovědi, jestli byla jejich odpověď správná.
5. Klepněte na tlačítko Odeslat aktivitu - na tabletech žák se zobrazí první náhodn vygenerovaná úloha (každý žák bude mít jinou úlohu).

Nastavení parametr aktivity Porovnávání

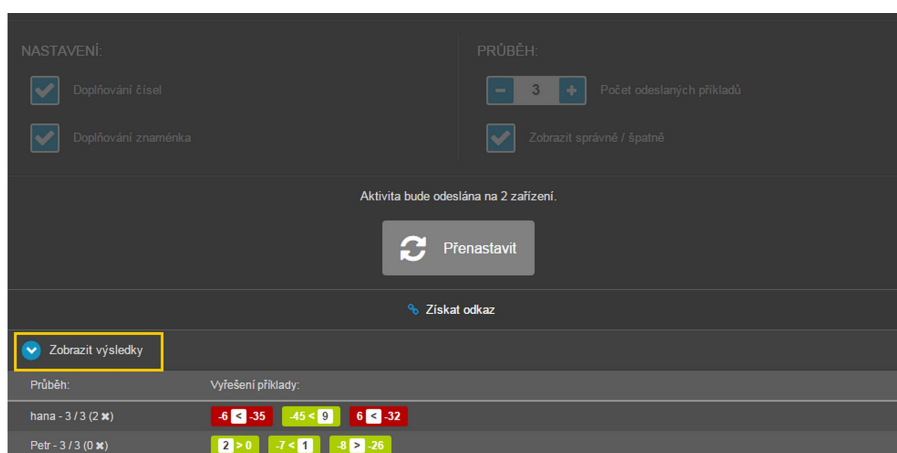


Aktivita Porovnávání

Všechny odpovědi žáka se postupně ukládají do databáze výsledků. Pro okamžitý přehled zatrhněte volbu



Zobrazit výsledky. K uloženým výsledkům se můžete kdykoliv vrátit na úvodní stránce - funkce Výsledky (platí pouze pro školní úkoly).



Pokud chcete zaslat novou sadu příkladů, klepněte na Přenasavit. Nyní můžete nastavit nové parametry a aktivitu znovu rozeslat.

✓ Při této aktivitě se nemanipuluje s žákovským zařízením - lze ji využít i na stolních počítačích.

2.3 Sítání a od sítání



Aktivita Sítání a od sítání zašle na tablety přihlášených žáků ze zvolené třídy nebo tablety žáků přihlášených pomocí PINu úlohy na individuální procvičení sítání a od sítání čísel. Díky nastavitelným parametrům aktivita roste spolu s vědomostmi žáků.

ℹ Nastavení Výsledek ve stejném rozmezí vám zaručí, že při posítání do 20 nedostanou žáci příklad $18+19=...$

1. Vyberte třídu, které chcete příklady poslat.
2. Na číselné ose nastavte posunem šipek rozsah, ze kterého se budou příklady generovat. Pomocí tlačítek zobrazíte na číselné ose > 0 záporná čísla nebo $\times 10$ zvětšíte rozsah osy do čísla ± 1000 . Nastavit lze také, že hledané číslo bude ze stejného rozsahu.
3. Zvolte typ operace - sítání, od sítání nebo mix obou typů úloh.
4. Zvolte typ úloh - doplňování výsledku ($1+2=?$) nebo doplňování vstupu ($1+?=2$) nebo kombinaci obou typů.
5. Určete počet vstupů (počet čísel před rovnítkem) - max. 4.
6. Nastavte počet příkladů, které každý žák obdrží. Určete, zda žáci uvidí hned po odeslání odpovědi, jestli byla jejich odpověď správná.
7. Klepněte na tlačítko Odeslat příklad - na tabletech žáků se zobrazí první náhodně vygenerovaný příklad (každý žák má jiný příklad).

SČÍTÁNÍ A ODCÍTÁNÍ

Číselná osa:
Posunem šipek nastavte interval pro výběr náhodného čísla.

> 0
 x10

Výsledek ve stejném rozmezí

Možnosti:

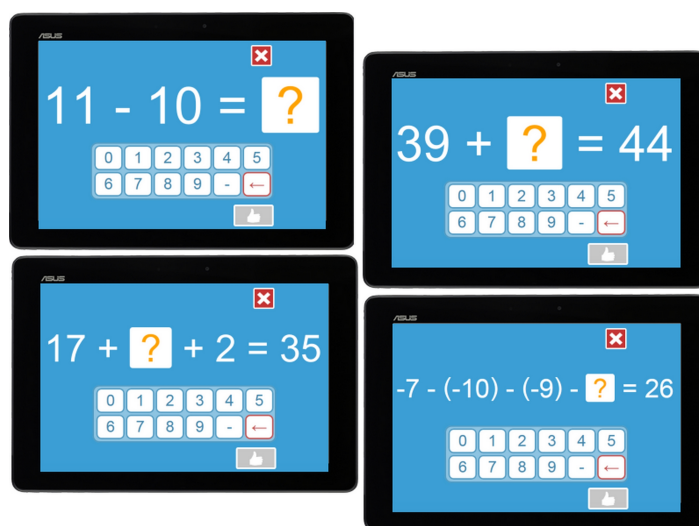
+ Sčítání
 - Odčítání
 A + B = C
 A + B = C
 Počet čísel před rovnítkem

Průběh:

- 1 + Počet odeslaných příkladů
 Zobrazit správně / špatně


Zobrazit výsledky

Nastavení parametrů aktivity Sčítání a odčítání



Aktivita Sčítání a odčítání na žákovských tabletích

Všechny odpovědi žáků se postupně ukládají do databáze výsledků. Pro okamžitý pohled zatrhněte volbu

Zobrazit výsledky. K uloženým výsledkům se můžete kdykoliv vrátit na úvodní stránce - funkce  Výsledky (platí pouze u školního účtu).

2.4 Násobení a dělení



Aktivita Násobení a dělení na žákovských tabletech postupně vygeneruje a zobrazí požadovaný počet úloh malé násobilky (do 100) dle nastavených parametrů.

i Procvičte se příklady pouze malé násobilky, žák tedy nepokvápí úloha typu 26×3 . Výsledek je sice do stovky, ale začíná po tá si s ní pravděpodobně nebude umět poradit.

1. Vyberte typ, které chcete příklady poslat.
2. Zvolte, které násobky chcete procvičit (i kombinace více čísel).
3. Zvolte typ operace - násobení, dělení nebo mix obou příkladů
4. Zvolte typ příkladu - doplnění výsledku ($1 \times 2 = ?$) nebo doplnění vstup ($1 \times ? = 2$) nebo kombinaci obou typů.

- Nastavte počet příkladů, které každý žák obdrží. Určete, zda žáci uvidí hned po odeslání odpovědi, jestli byla jejich odpověď správná.
- Klepněte na tlačítko Odeslat příklad - na tabletech žákům se zobrazí první náhodně vygenerovaný příklad.

NÁSOBENÍ A DĚLENÍ

Násobky čísel:

1
 2
 3
 4
 5
 6
 7
 8
 9
 10
 Vše

Možnosti:

\times Násobení
 \div Dělení

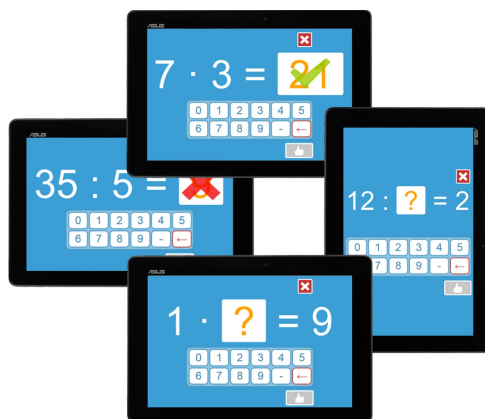
$A \times B = C$
 $A \times B = C$

Průběh:

1 Počet odeslaných příkladů

Zobrazit správně / špatně

Nastavení parametrů aktivity Násobení a dělení



Aktivita Násobení a dělení

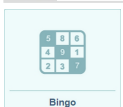
Všechny odpovědi žáků se postupně ukládají do databáze výsledků. Pro okamžitý pohled zatrhnete volbu

Zobrazit výsledky. K uloženým výsledkům se můžete kdykoliv vrátit na úvodní stránce - funkce Výsledky (platí pouze pro školní úkoly).



- Při této aktivitě se nemanipuluje s žákovským zařízením - lze ji využít i na stolních počítačích.

2.5 Bingo



Aktivita Bingo je jednoduchá a hravá početní rozcvika. Každý žák na svém zařízení uvidí matici čísel (každý jinou). Učitel zadává matematické úlohy, žáci je vypočítají a pokud mají ve své matici výsledek, vyberou ho a označí. Vyhrává ten žák, který jako první najde ve své matici trojici/čtyřici označených čísel v jedné řadě (vodorovně, svisle nebo diagonálně) a zakřiká BINGO!

Výhody této aktivity pro učitele:

- minimum příprav - příklady generuje počítač
- okamžitě vidíte výsledky žáků a kde dělají chyby
- děti se budou na rozcviku těšit :-)

- Vyberte třídu, ve které si bingo chcete zahrát (připadně přihlaste žáky přes PIN).
- Vyberte typ matice (3x3 nebo 4x4), typ početní operace a na číselné ose nastavte, v jakém rozmezí se mají příklady vygenerovat (v tomto rozmezí budou výsledky, tak operandy).

3. Klepn te na tlačítko Odeslat - na tabletech žák se zobrazí náhodn vygenerovaná matice ísel. Na u ítelském tabletu se zobrazí p ehled p íklad (po et p íklad je dvojnásobný oproti po tu ísel v matici). ísla v žákovských maticích jsou náhodn vybrána z množiny výsledk vygenerovaných p íklad , aby hra nebyla "nekone ná".

i Jak to funguje? Pokud zvolíte matici 3x3, program náhodn vybere 18 ísel ze zadaného rozsahu (to jsou výsledky p íklad) a k nim vygeneruje 18 úloh (dle vámi zvoleného typu operací). Tyto p íklady okamžit jako u ítel vidíte a p ípadn m žete vybrané p íklady klepnutím p egenerovat - program se pokusí vytvo it novou úlohu, která ale bude mít stejný výsledek. Každému žákovi se na za ízení zobrazí tabulka 9 ísel, náhodn vybraných ze sady 18 ísel, ke kterým máte p íklady.

4. Tlačítkem Poslat p íklad zašlete na žákovská za ízení první z ady vygenerovaných p íklad . Žáci p íklad vypo ítají a pokud v matici najdou správný výsledek klepnutím ho ozna í. Zelená barva znamená, že ozna íl správný výsledek. P í ozna ení špatného výsledku pole z ervená a poté barva zmizí (jako by nebylo íslo nikdy vybráno). Žák m že v ýb r provést pouze jednou - je nutné je upozornit, že nemohou v ýb r opravit!



Chybn vybraný výsledek je zobrazen erven

5. Postupn posílejte jeden p íklad za druhým. Pokud se vám n který vygenerovaný p íklad nelíbí, klepnutím na n j m žete vygenerovat nový p íklad, který však bude mít stejnou hodnotu výsledku.
6. Na u ítelském za ízení (tablet, druhá obrazovka) si m žete zobrazit výsledky a okamžit vidíte zda a jak který žák odpov d l:



žák zatím neodpov d l



vybral správné íslo



vybral chybné íslo



nem l výsledek ve své matici

Uživatel:	5-2=?	17-2=?	2+11=?	2.0=?	3+5=?	10+2=?	8+6=?	2+5=?	5-1=?	11+7=?	0+1=?	0+0=?	11+5=?	3+14=?	16-6=?
Jirka	11	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Marek	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Terezia	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

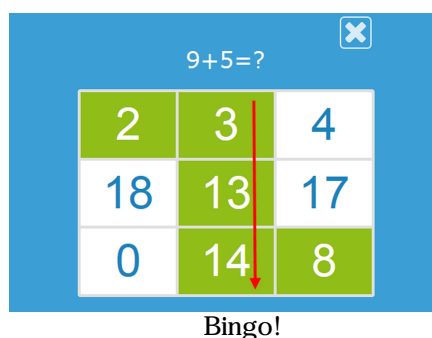
P ehled úsp šnosti jednotlivých žák

7. P epn te se v tabulce výsledk na záložku "Jako bingo" - zde m žete sledovat, jak se kterému žákovi da í v celkovém pohledu na jeho matici.

Uživatel:	2	3	4	8	15	3	10	8	15
Jirka	2	3	4	8	15	3	10	8	15
Marek	18	13	17	2	17	15	13	12	
Terezia	0	14	8	7	0	14	9	0	17

Pohled na jednotlivé matice žák

8. Jakkmile první žák ozna í celou trojici (resp. tve ici u matice 4x4) ísel v ad , sloupci nebo diagonále, zavolá BINGO! Jako u ítel tuto informaci m žete ihned zkontrolovat ve svých výsledcích.



- ⚠ Stanovte si na začátku pravidlo, jak určíte vítěze, pokud v jednom tahu označí bingo více žáků.
- kdo se ozve jako první?
 - kdo označí trojici jako první? (tuto informaci zaznamenává software a vidíte ji v tabulce)
 - všichni?

- ℹ Hráte můžete i jiné varianty:
- hrajete dále, až všichni žáci budou mít Bingo
 - vyhrává žák, který má jako první zelenou celou tabulku

- ✔ Při této aktivitě se nemanipuluje s žákovským zařízením - lze ji využít i na stolních počítačích.

2.6 Slova a věty



Aktivita Slova a věty umožňuje rozeslat na tablety přihlášených žáků zvolené texty nebo tablety žáků přihlášených pomocí PINu v texty "rozštěpané" na části a slova, slova "rozštěpaná" na slabiky a písmena.



Aktivita Slova a věty - rozdělení vět na 2 části - hledání dvojic

1. Vyberte texty, které chcete v texty a slova poslat.
2. Napište první větu. Jednotlivé části oddělte stisknutím tlačítka Enter. Modré ohraničená část v textu bude zobrazena na 1 žákovském zařízení.
3. Přidejte další větu. Opět části oddělte. Tímto způsobem navzájem vytvoříte potěbný počet vět/slova - vytvoříte si sadu.

- ℹ Sady vět a slov je možné přizpůsobit a uložit nebo využít dostupné připravené sady. Při využití státní nařízení uloženou sadu a rozeslat.

4. Nastavte, zda bude mít každá v ta jinou barvu pozadí (vhodné nap . p i skládání posloupnosti v ty, máte-li více v t).
5. Klepn te na tlačítko Odeslat - na tabletech žák se n která z ásti v t nebo slov.

i Je-li ásti v t mén než p ihlášených uživatel , na n kterých tabletech se nezobrazí nic (resp. symbol "smajlík").
 Je-li ásti v t více než p ihlášených uživatel , n které z posledních ásti v t nebudou zobrazeny. ásti se zobrazují postupn od první v ty. Vždy musí být využity všechny ásti z první v ty, aby se mohly za ít náhodn vybírat a rozesílat ásti z druhé v ty.

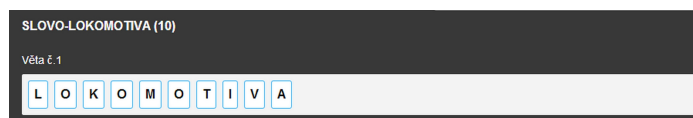
P íprava aktivity Slova a v ty

P íklady využití:

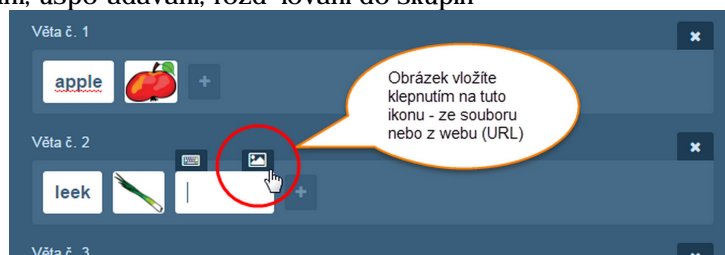
- V ty rozd lené na slova (vytvo ení správné posloupnosti – výuka jazyk)

- V ty rozd lené na 2 ásti (nap . Když-pak – hledání logických dvojic)
- Kategorie + slova (rozd lování slov do skupin – prvouka, slova nad azená, apod.)

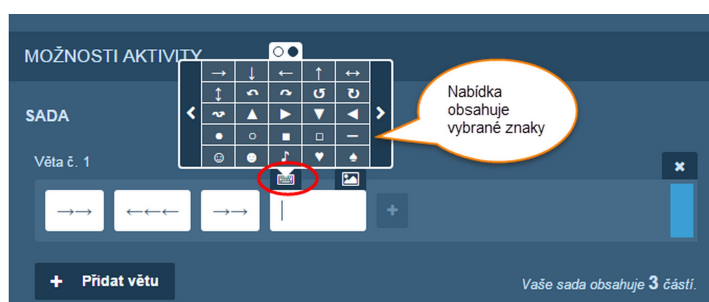
- Kategorie + v ty (rozd lování v t do skupin – tení s porozum ním)
- Slova rozd lená na písmena (skládání slov, rozd lování písmen na samohlásky, souhlásky, apod.)



- Slova rozd lená na slabiky (skládání slov)
- Obrázky - k pí azování, uspo ádávání, rozd lování do skupin



- R zné symboly - bu z dostupné nabídky nebo libovolný symbol vložením z mapy znak (Ctrl+C --> Ctrl+V)



i Vyzkoušejte si tipy na využití této aktivity ve výuce - naleznete je na metodickém webu.

2.7 Náhodné písmeno



Aktivita Náhodné písmeno zašle náhodn vybrané písmeno ze zvolené abecedy na tablety p íhlášených žák ze t ídy nebo tablety žák p íhlášených pomocí PINu.

1. Vyberte t ídu, které chcete náhodná písmena poslat.
2. Vyberte typ abecedy, ze které se bude náhodné písmeno vybírat (eská s diakritikou, anglická, n mecká, ruská azbuka). Kliknutím lze nastavit, která písmena se nemají používat (ozna í se šed).
3. Klepn te na tlačítko Odeslat - na tabletech žák se zobrazí náhodné písmeno (každý žák má jiné).
4. Voliteln m žete nastavit, zda budou mít zaslaná ísla 1 nebo více barev v pozadí. Tím lze úlohy gradovat.



Nastavení parametrů aktivity Náhodné písmeno

S takto zadanými písmeny lze dále pracovat:

- editovat podle abecedy
- Rozdíl na samohlásky a souhlásky (mkké, tvrdé, obojetné)
- hry typu "Jméno, msto, zví e, v c" - každá skupina má jiné písmeno
- sestavovat z písmen co nejvíce slov
- A spousta dalších možných využití, která vás napadnou



2.8 Slovní hry



Slovní hry

Aktivita Slovní hry zašle na tablety přihlášených žáků ze třídy nebo tablety žáků přihlášených pomocí PINu sadu náhodně vybraných písmen z vybrané abecedy (dle vámi stanovených parametrů). Všichni žáci obdrží tabulku se stejnými písmeny, ze kterých budou skládat slova dle pravidel. Každé písmeno lze vybrat jen 1x (princip hry Scrabble).

1. Vyberte typ abecedy, ze které se budou písmena náhodně vybírat (česká s diakritikou, anglická, německá, ruská azbuka...).
2. Nastavte parametry - časový limit je vhodné použít, jinak může být hra nekonečná.
 - a) Preferovat samohlásky - do množiny všech písmen, ze které se náhodně vybírají písmena, se přidá další sada samohlásek. (Žáci mohou mít v tabulce některou samohlásku 2x)
 - b) Opakovat písmena - do množiny, ze které se náhodně vybírají písmena, se všechna písmena vloží 2x. (Žáci mohou mít v tabulce některé písmeno 2x)
3. Klepněte na tlačítko Odeslat - na tabletech žáků se zobrazí tabulka s max. 16 písmeny.
4. Předem je nutné žákům sdělit, jaká slova mají tvořit (například pouze podstatná jména, slovesa, názvy rostlin, názvy měst, anglické názvy druhů ovoce, apod.)

Slovní hry

MOŽNOSTI AKTIVITY

ABECEDA výběr abecedy

Ceská

PÍSMENA:

Písmena, která nechcete posílat, označte kliknutím.

a á b c ě d e é f g h ch i j k l m n ň o ó p q r ř s š t r u ú v w x y ý z ž

NASTAVENÍ

0 Časový limit v minutách (0 = bez časového limitu)

10 Počet písmen

Zobrazovat velká písmena

Preferovat samohlásky

Opakovat písmena (maximálně 2x)

Aktivita bude odeslána na 0 zařizení.

Odeslat aktivitu

Nastavení parametrů aktivity Slovní hry

Na všech žákovských záznamech je stejné zadání. Z písmen žáci sestavují slova - každé písmeno lze v jednom slovu použít jen jednou.



- Při psaní je možné klepnutím na použité písmeno ve slově toto písmeno smazat. Nebo červeným křížkem smazat celé slovo.
- Pokud žák napíše stejné slovo opakovaně, slovo po odeslání z červené a červené se zvýrazní i duplicitní slovo v pohledu vytvořených slov.
- Pokud žák napíše nesmyslné slovo, u žáků má možnost je ve svém pohledu klepnutím označit za neplatné. U žáků se to projeví zeshednutím neuznaného slova.

Jakmile žák slovo uloží, to se okamžitě zobrazí také na učitelském záznamu v tabulce odpovědí. Tabulka vám dává pohled o žácích, kteří

- vymysleli slova nejrychleji (dle pořadí jmen v tabulce)
- vymysleli nejvíce slov (sloupec Počet slov)
- vymysleli nejvíce originálních slov (zelená označená slova jsou originální, sloupec Počet slov - číslo v závorce)
- vymysleli nejdelší slovo (modře označené slovo)
- vymysleli nejzajímavější slovo

ZOBRAZIT VÝSLEDKY

Podle jména Podle slov

Jméno:	Počet slov:	Slova:
Jan	3 (3)	LEŤ CENIL LEŽ
Karel	6 (2)	LEN LEM CEJN LĚŤ ŮL VŮLE
Maruška	3 (2)	LEN MLEJN CENIL
Patrik	4 (3)	CEJN ŽEL LEM LEN

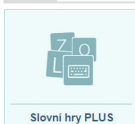
P ehled p íjatých odpov dí od žák

Výsledky lze zobrazit také v tabulce Podle slov - máte okamžitý p ehled o etnosti zasláných odpov dí a můžete se v další innosti zam ít na ta mín ástá, která pot ebují více procvi it.

Data získaná od žák lze využít v n které z dalších aktivit.

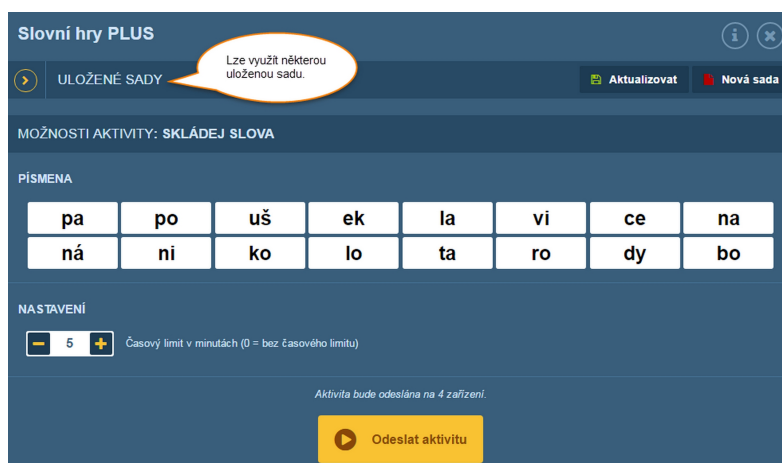
✔ P í této aktivit se nemanipuluje s žákovským za ízením - lze ji využít i na stolních počíta ích.

2.9 Slovní hry PLUS



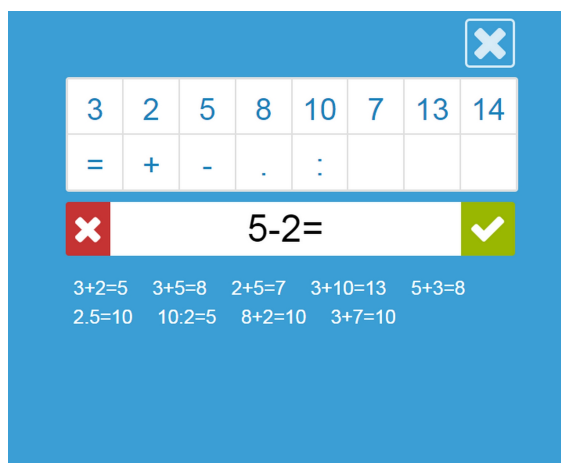
Aktivita Slovní hry PLUS zašle na tablety p íhlášených žák ze t ídy nebo tablety žák p íhlášených pomocí PINu sadu u ítelem nadefinovaných písmen, ísel, znak (max. dvoumístné). Všichni žáci obdrží stejnou tabulku s písmeny, ze kterých za nou skládat slova dle u ítelem daných pravidel. Každé písmeno lze vybrat opakovan (jedná se vlastn o omezenou klávesnici).

1. Zadejte zvolený počet písmen. Písmena v tabulce neopakujte - žáci mohou každé písmeno využít opakovan . M žete využít n kterou p edem p ípravenou sadu písmen.
2. Nastavte parametry - asový limit je vhodné použít, jinak m že být hra nekone ná.
3. Klepn te na tlačítko Odeslat - na tabletech žák se zobrazí tabulka s nadefinovanými písmeny.
4. P edem je nutné žák m sd lit, jaká slova mají tvo it . pouze podstatná jména, slovesa, názvy rostlin, názvy m st, anglické názvy druh ovoce, apod.)



Nastavení parametr aktivity Slovní hry PLUS

Na všech žákovských za ízeních je stejné zadání. Z písmen (zde slabik) žáci sestavují slova - každé písmeno lze v jednom slov použít opakovan .



- P í psaní slova lze chybn ě zapsané písmeno odstranit klepnutím na n ě j. Pokud žák zapíše stejné slovo opakovan ě, slovo p í odeslání z ervená a erven se zvýrazní i duplicitní slovo v p ehledu vytvo řených slov. Pokud žák zapíše nesmyslné slovo, u íitel má možnost je ve svém p ehledu klepnutím ozna ěit za neplatné. U žáka se to projeví zešednutím neuznaného slova.



Pohled na aktivitu z žákovského za ízení - duplicitní slovo a u íitelem neuznané slovo

Jakmile žák slovo uloží, to se okamžit ě zobrazí také na u ítelském za ízení v tabulce odpov ědí. Tabulka vám dává p ehled o žácích, kte í

- vymysleli slova nejrychleji (dle po řadí jmen v tabulce)
- vymysleli nejvíce slov (sloupec Po ět slov)
- vymysleli nejvíce originálních slov (zelen ě ozna ěná slova jsou originální, sloupec Po ět slov - íslo v závorce)
- vymysleli nejdelší slovo (mod ě ozna ěné slovo)
- vymysleli n ějím zajímavé slovo

ZOBRAZIT VÝSLEDKY			Podle jména				Podle slov			
Jméno:	Počet slov:	Slova:								
Jan	6 (5)	papoušek lavice pako lopata kolo kopa								
Karel	5 (2)	papoušek lopata kolo pata národy								
Maruška	5 (2)	papoušek náušnice kolo lopata nápady								
Patrik	4 (2)	papoušek lavice rota body								

Tabulka všech odpov ědí na u ítelském za ízení

Data získaná od žák ě lze využít v n ě které z dalších aktivit. Všechny p íjaté odpov ědí se ukládají ve výsledcích.



- Tipy na využití této aktivity ve t ěíd ě naleznete na metodickém webu.

2.10 Slovní bingo



Aktivita Slovní bingo je jednoduchá a hravá slovní rozcvika. Každý žák na svém za ízení uvidí matici slov (každý jinou). U íitel zadává otázky a žáci hledají ve své matici správnou odpov ěď. Pokud mají, vyberou ji a ozna í. Vyhrává ten žák, který jako první najde ve své matici trojici/ tve ici ozna ěných slov v jedné řad ě (vodorovn ě, svisle nebo diagonáln ě) a zak í í BINGO!

U íitel ihned vidí výsledky žák ě. Správnost odpov ědí kontroluje po íta ě.

Sadu otázek a odpov ědí si můžete p ípravit p íedem a uložit. V hodin ě už ji jen rozešlete na žákovská za ízení.

1. Vyberte t ěidu, ve které si bingo chcete zahrát (p ípadn ě p íhlase žáky p íes PIN).
2. Vyberte typ matice (3x3 nebo 4x4). Zobrazí se tabulka pro zapsání otázek a odpov ědí. Tabulka obsahuje dvojnásobek po tu polí v matici binga (tedy p í matici 3x3 je to 18 polí).

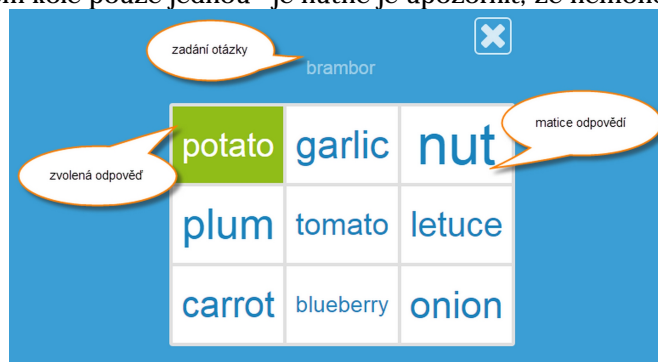


3. Tabulku postupn ě napl ůte zadáním otázek a správnými odpov ěmi. Odpov ědi by m ěly být relativn ě krátké, aby byly v matici binga u žák ůitelné (ideáln ě do 10 znak ů). Zadání otázky m ůže být delší (max.200 znak ů).

MATICE:					
jablko	apple	ořech	nut	borůvka	blueberry
hruška	pear	ostružina	blackberry	rybíz	currant
mrkev	carrot	pomeranč	orange	česnek	garlic
cibule	onion	švestka	plum	salát	letuce
ředkvička	radish	třešeň	cherry	broskev	peach
jahoda	strawberry	rajče	tomato	brambor	potato

P íklad p ípravené sady

4. P ípravenou sadu si uložíte tla ětkem Uložit sadu. V hodin ě ji pak najdete v Moje sady.
 5. Klepn ěte na tla ětko Odeslat - na tabletech žák ů se zobrazí náhodn ě vygenerovaná maticice slov. Slova jsou náhodn ě vybrána z množiny všech zadaných odpov ědí.
 6. Tla ětkem Poslat zašlete na žákovská za řízení první z ady p ípravených otázek. Žáci se snaží ve své matici najít správnou odpov ě a tu pak ozna í. Zelená barva znamená, že ozna íli správný výsledek. P í ozna ení špatné odpov ědi pole z ervená a poté barva zmizí (jako by nebyla odpov ě nikdy vybrána). Žák m ůže v ýb ěr provést z každém kole pouze jednou - je nutné je upozornit, že nemohou v ýb ěr opravit!



Správn ě vybraná odpov ě je zobrazena zelen ě

7. Postupn ě pošlete jednu otázku za druhou. Na u ítelském za řízení (tablet, druhá obrazovka) si m ůžete zobrazit výsledky a okamžit ě vidíte zda a jak který žák odpov ědl:

- ? žák zatím neodpov ědl
- ✓ vybral správnou odpov ě
- ✗ vybral chybnou odpov ě
- nem ěl správnou odpov ě ve své matici

OVLÁDÁNÍ BINGA

broskev brambor salát jahoda mrkev hruška **ořech** švestka ostružina česnek jablko ředkvička borůvka cibule rajče
pomeranč rybíz třešeň

přehled otázek [Poslat příklad >](#)

Zobrazit výsledky

Jako tabulka Jako bingo

Uživatel:	brambor	salát	jahoda	mrkev	hruška	ořech
JAna	-	-	-	✓	-	?
Jarek	✓	✓	-	✓	-	-
Martin	✓	-	✓	✓	✓	✓
Petr	✓	-	-	✓	-	?

vítěz

přehled, jak žáci odpovídali

P ehled úsp šnosti jednotlivých žák

8. P epn te se v tabulce výsledk na záložku "Jako bingo" - zde m žete sledovat, jak se kterému žákovi da í v celkovém pohledu na jeho matici.

Zobrazit výsledky

Jako tabulka Jako bingo

1 = peach 2 = potato 3 = lettuce 4 = strawberry 5 = carrot 6 = pear 7 = nut 8 = plum 9 = blackberry 10 = garlic 11 = apple 12 = radish
13 = blueberry 14 = onion 15 = tomato 16 = orange 17 = currant 18 = cherry

8	17	7	3	5	12	2	5	11	7	12	13
14	11	10	14	18	17	4	15	6	16	17	2
9	5	12	16	2	1	7	8	9	5	18	8
JAna	Jarek	Martin	Petr								

legenda

vítěz

Pohled na jednotlivé matice žák

7. Jakmile první žák ozna í celou trojici (resp. tve ici u matice 4x4) odpov dí v ad , sloupci nebo diagonále, zavolá BINGO! Jako u itel tuto informaci m žete ihned zkontrolovat ve svých výsledcích.

ořech

potato	carrot	apple
strawberry	tomato	pear
nut	plum	blackberry

Bingo!

- A** Stanovte si na za átku pravidlo, jak ur íte vít ze, pokud v jednom tahu ozna í bingo více žák .
- kdo se ozve jako první?
 - kdo ozna í trojici jako první? (tuto informaci zaznamenává software a vidíte ji v tabulce)
 - všichni?

- i** Hráte m žete i jiné varianty:
- hrajete dále, až všichni žáci budou mít Bingo
 - vyhrává žák, který má jako první zelenou celou tabulku

- ✓** P í této aktivit se nemanipuluje s žákovským za ízením - lze ji využít i na stolních po íta ích.

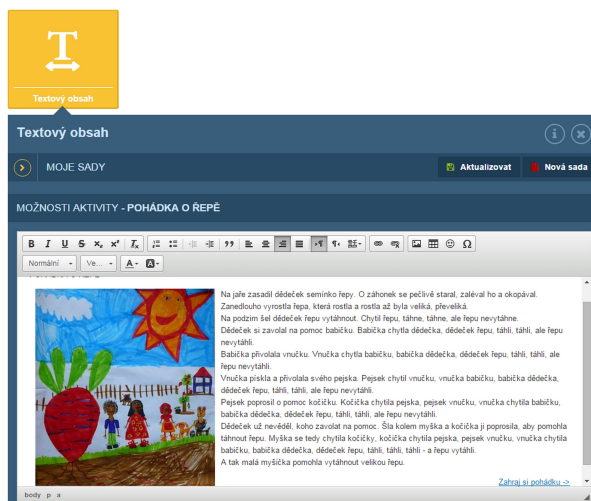
2.11 Textový obsah



Textový obsah

Textový obsah je specifický typ aktivity - umož ůuje žák m rozeslat textovou informací, na kterou navazují n jaké další aktivity.

Text m že být dopln ěn o obrázek nebo odkaz na jinou stránku.



P íprava textového obsahu

P ípravený text si m žete uložit pro další využití .



Zobrazení textového obsahu na žákovském za ízení

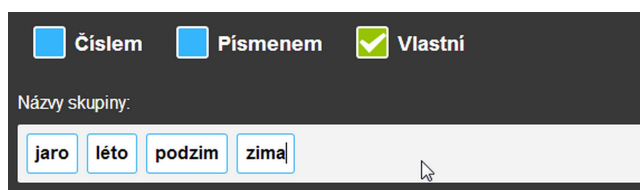
2.12 Rozd ělení do skupin



Rozdělení do skupin

Aktivita Rozd ělení do skupin umož ůuje rychle rozd ělit žáky z vybrané t ídy nebo p íhlášené pomocí PINu do zvoleného po tu skupin.

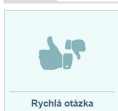
1. Vyberte t ídu, kterou chcete rozd ělit do náhodných skupin.
2. Nastavte po et skupin. Vyberte, jak budou skupiny ozna ěny - íslem (1, 2, 3, atd.), písmenem (A, B, C, atd.) nebo si zvolte vlastní názvy skupin.



3. Klepn ěte na tlač ítko Odeslat - na tabletech žák se rovnom ěrn ě zobrazí ozna ění skupiny, do které pat í.

Nastavení parametrů aktivity Rozdělení do skupin

2.13 Rychlá otázka



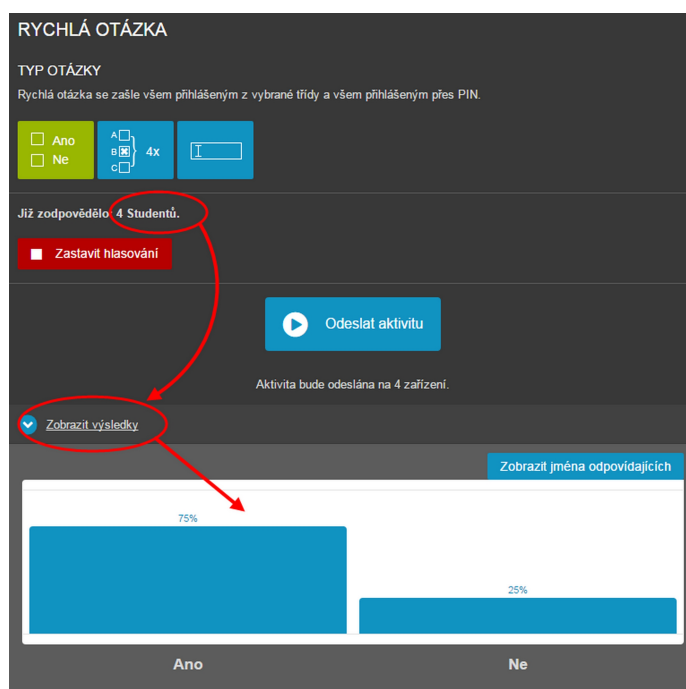
Aktivita Rychlá otázka je určena pro rychlé zjištění znalostí nebo názoru žáků (softwarová forma hlasovacího systému). Výsledky vidí učitel okamžitě na svém zařízení, nikam se ale neukládají. Zadání otázky se žákům nezobrazuje - učitel je musí vyslovit (případně napsat na tabuli nebo si ho dopředu napíší ve svém učebním materiálu).

Lze zvolit jednu ze tří typů otázek:

1. Vyberte typ, které chcete položit otázku.
2. Zvolte typ otázky (u otázky A-B-C lze zvolit počet odpovědí).
3. Klepněte na tlačítko Odeslat - na tabletech žáků se zobrazí odpovědní formulář.

Odpovědní formulář na žákovských zařízeních (ANO-NE a volná odpověď)

4. Na učitelově zařízení přiblížíte, kolik žáků již odpovědělo a klepnutím na tlačítko Zobrazit výsledky si zobrazíte graf nebo tabulku přijatých odpovědí.



Zobrazení výsledk hlasování

Odpov di žák , p íjaté prost ednictvím formulá e pro volnou odpov , m žete dále využít v jiné aktivit nebo pokud používáte 2 za ízení zobrazít na tabuli.

2.14 Navazující aktivity

U n kterých aktivit, kdy u itel p íjímá od žák data (ve smyslu vytvo ených slov a v t, nikoliv ešení po etních úloh), je možné tato data využít v jiné aktivit . Tato možnost je v okn aktivit nazna ena tla ítkem


Vybrat a použít data

P íklad:

1. U itel rozešle aktivitu "Rychlá otázka" (typ "otev ená otázka"). Žáci postupn zasílají své odpov di a u iteli se na jeho za ízení zobrazuje jejich p ehled.
2. Pod zobrazenými daty je tla ítko Vybrat a použít data. Po jeho stisknutí se oranžov ohrani í data, která lze vybrat a využít v další aktivit .
3. Klepnutím vyberte data, která chcete použít - vybarví se oranžov .
4. V dolní ásti okna je k dispozici p ehled aktivit, do kterých lze vybraná data poslat a využít - zvolte si jednu z nich.
5. Vybraná data se zobrazí ve zvolené aktivit a m žete je op t rozeslat žák m.

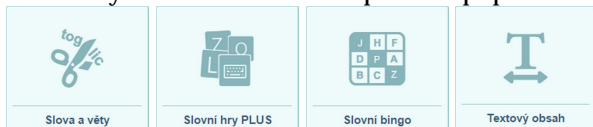


Výb r dat k použití v další aktivit

Upozorn ění: P ě p enosu dat do jiné aplikace budou ostatn ě p ějaté odpov ědi ztraceny. Pokud máte školn ě ú et, z stanou všechny odpov ědi žák uloženy ve  Výsledcích.

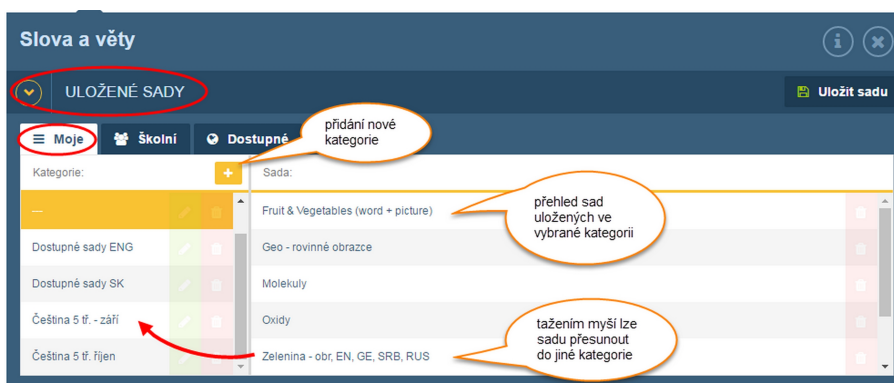
2.15 Ukládání p ěpravených sad a jejich využit ě

U n kterých aktivit si m ěžete p ědem p ěpravit sady, uložit je a ve výuce už jen využít. Týká se to t ěchto aktivit:



1. Vytvo te si sadu prv k (nap . n kolik v t rozd ělených na slova).
2. Tla ětkem Uložit sadu si p ěpravené prvky uložíte.
3. Zadejte název sady. K sad ě si m ěžete uložit poznámku - nap . jak tuto sadu využít v hodin ě. Zvolte kategorii. Voliteln ě m ěžete sadu nasdílet také koleg ěm z vaší školy.
4. Sada se uloží do databáze Uložené sady - Moje.

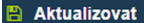
V databázi si m ěžete vytvá ět další kategorie a sady si do nich p ěesunout a p ěhledn ědit.



Až budete chtít ve výuce p ěpravené sady použít:

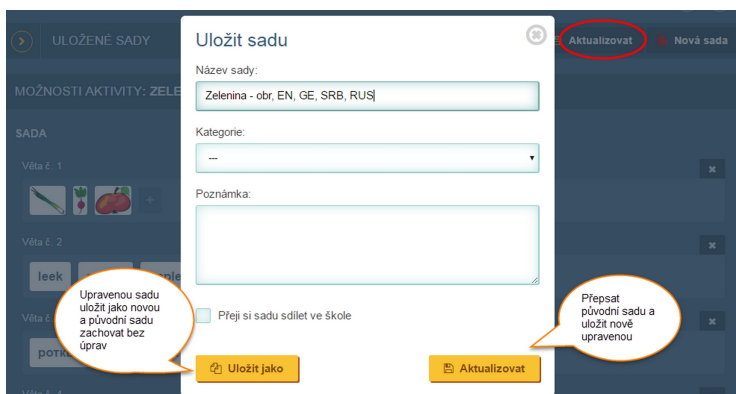
1. Otev ěte požadovanou aktivitu.
2. Tla ětkem Uložené sady otev ěte databázi uložených sad - zvolit m ěžete Moje, Školn ě nebo Dostupn ě sady. Vyberte kategorii a najd ěte požadovanou sadu.
3. Kliknut ěm na název sady zobrazíte uloženou sadu a m ěžete s ní za ět pracovat.

i V každ ě aktivit ě se zobrazují pouze ty sady, které k aktivit ě pat ěí. Pokud si otev ěte aktivitu Slovní hry PLUS, uvidíte pouze uložené sady k této aktivit ě. Uložené sady z aktivity Slova a v ěty v tuto chvíli nevidíte!


Uloženou sadu m ěžete kdykoliv upravit a tla ětkem Aktualizovat  znovu uložit.

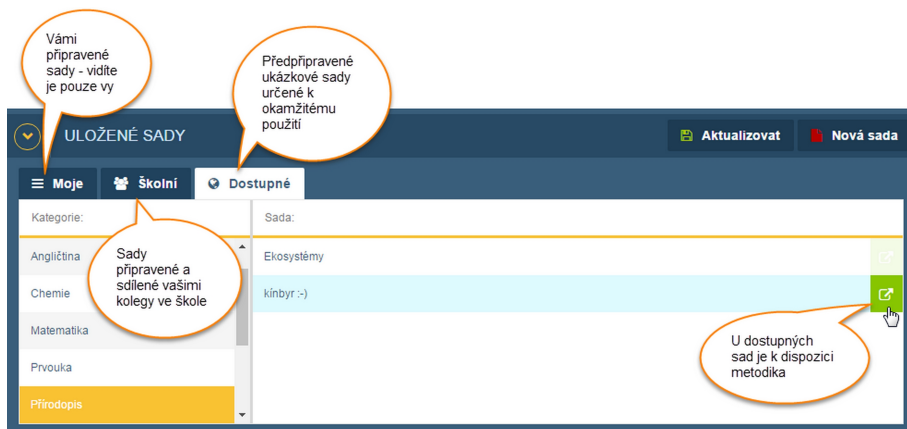
Aktualizovat - p ěvodn ě sada se p ěepíše touto nov ě upravenou sadou.

Uložit jako - upravená sada se uloží nov ě a p ěvodn ě sada z stane uložena v neupraven ě podob ě .



Uložená sada je dostupná pouze p íhlášenému uživateli, který ji vytvo il. Každý u itel má tedy svoji databázi uložených sad (záložka Moje).

Uživatelé s aktivním školním ú tem mají možnost sdílet uloženou sadu s kolegy ve škole (záložka Školní). Každý uživatel m že využít n které již p ípravené sady, které jsou k dispozici na záložce Dostupné. Tyto sady je možné ihned využít ve výuce i editovat, ale úpravy se neuloží. U v tšiny dostupných sad je k dispozici  metodika.



The screenshot shows the 'ULOŽENÉ SADY' (Saved Sets) interface. It features a top navigation bar with 'Aktualizovat' and 'Nová sada' buttons. Below the navigation are three tabs: 'Moje', 'Školní', and 'Dostupné'. The 'Dostupné' tab is active, displaying a list of sets. The left sidebar shows categories: Angličtina, Chemie, Matematika, Prvouka, and Přírodopis. The main content area shows a list of sets under the 'Sada:' heading, with 'Ekosystémy' and 'kínbyr :-)' visible. A callout bubble points to the 'Moje' tab: 'Vámi připravené sady - vidíte je pouze vy'. Another callout points to the 'Školní' tab: 'Předpřipravené ukázkové sady určené k okamžitému použití'. A third callout points to the 'Dostupné' tab: 'Sady připravené a sdílené vašimi kolegy ve škole'. A fourth callout points to a share icon on a set: 'U dostupných sad je k dispozici metodika'.

3. Tipy pro práci s aktivitaми

Pro jaká zařízení jsou aktivity určeny?

Aktivity byly koncipovány zejména pro práci s tablety, například s chytrými telefony (s libovolným operačním systémem). Využívají jejich mobilitu a možnost tímto směrem rozvíjet u žáků komunikační dovednosti a týmovou spolupráci. Většinu aktivit lze ale využít i na stolních počítačích - Porovnávání, Sítání a došitání, Násobení a dělení, Bingo, Slovní bingo, Slovní hry, Slovní hry PLUS, Rychlé otázky.

Jak vyberu žáky, kterým se má aktivita rozeslat?


Pokud jsou žáci přihlášení svým jménem a heslem, musíte nejprve vybrat třídu, ve které budete a pak aktivitu rozeslat.



Výběr třídy

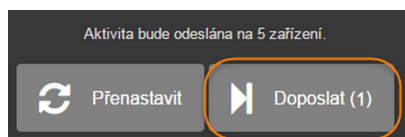
Pokud jsou žáci přihlášení pomocí vašeho PIN kódu, nemusíte dělat nic - aktivita se rozešle všem žákům s vaším PINem.

Jak zkontroluji, kterým žákům se aktivita posílá?

Zapněte si funkci  Přihlášení uživatelé. V panelu uvidíte jména všech přihlášených žáků. Ikony vás informují o pozornosti žáků nebo potížích s připojením.

Jeden žák se přihlásil později, aktivita už byla rozeslána. Lze mu aktivitu doposlat?

Ano. Pokud žák nebyl přihlášen při posílání aktivity a přihlásí se dodatečně, objeví se u uživatele tlačítko Doposlat. Pro rychlou kontrolu je u zaslání každé aktivity zobrazena informace, na kolik zařízení bude aktivita zaslána.




Žák si omylem aktivitu zavel. Můžu mu tu "jeho" aktivitu znovu zobrazit?

Ano. Pokud už žák nějakou informaci obdržel a z nějakého důvodu ji zavel, můžete mu ji znovu zobrazit klepnutím na jeho jméno v seznamu přihlášených uživatelů. Na jeho zařízení se zašle doprovodná informace (například stejné číslo nebo slovo). Ostatních žáků se to nijak nedotkne.

Chci la bych přijata data od žáků z jedné aktivity dále využít - jde to?

Ano. U aktivit, kde to má smysl, naleznete tlačítko Vybrat a použít data - to vám umožní využít vybraná přijatá data od žáků přenést do jiné aktivity a opět je žákům rozeslat k další práci.

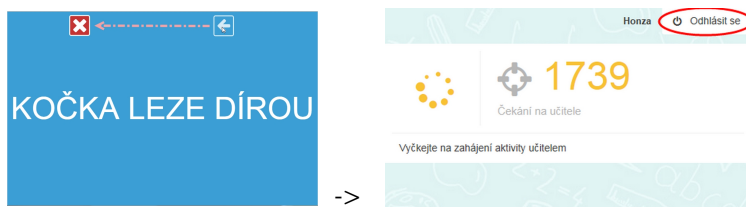
Na kterém žákům se zasláná aktivita nezobrazila - proč? Co s tím?

Pokud je žák náhodně přihlášen, můžete ho vidět v seznamu přihlášených uživatelů. Během práce můžete dojit k problému s komunikací mezi žákovským zařízením a serverem (zařízení se dočasně odpojí od internetu, je přetížená WiFi). V seznamu uživatelů (na uživatelském počítači) je tento problém označen ikonou s výkřikem  u přihlášeného žáků. Zkontrolujte nastavení tabletu (nastavení WiFi), případně problém zkontrolujte se správcem školní sítě.

Žáci jsou přihlášení přes PIN. Stačí, když na konci práce jen zavou okno prohlížeče?

Doporučujeme, aby se žáci odhlásili. Tím dojde k řádnému ukončení jejich session a licence se uvolní pro dalšího uživatele.

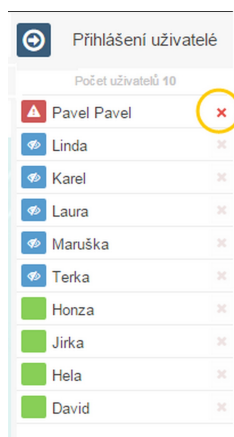
Pokud mají žáci zobrazenou nějakou aktivitu, je nutné ji nejprve zavít. Poté se mohou odhlásit.



->


Ukon ení aktivity a odhlášení uživatele

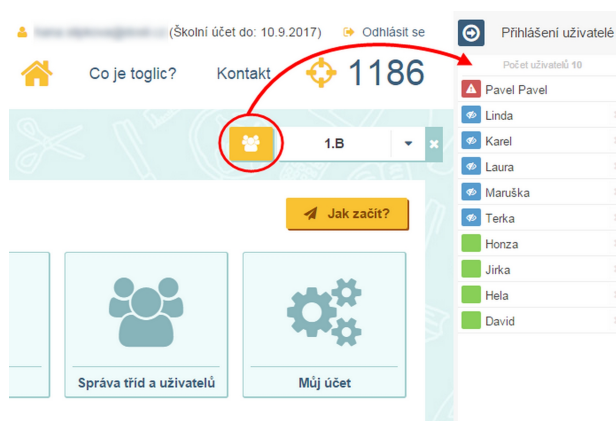
V p ípad , že žák se neodhlásí, dojde po 8 hodinách k jeho automatickému odhlášení. U itel však má možnost žáka kdykoliv odhlásit a tím vylou it z rozesílání aktivit - klepnutím na k ížek u jména žáka v seznamu uživatel .






4. P řehled o žácích pro u žitele



Abyste m ěli p řehled o aktivit ě žák ů ve t ěd ě, m ůžete si zobrazit seznam všech p řihlášených žák ů a rychle zjistíte, zda nejsou jinde, než mají být.


Klepn ěte na volbu  Zobrazit p řihlášené uživatele. Na pravém okraji obrazovky se zobrazí p řehled všech p řihlášených uživatel ů.



Barevné ikony u jmen žák ů vás informují o aktivit ě na žakovském za řízení.

-  Zelená ikona znamená, že žák je na stránce Toglic.
-  Modrá ikona znamená, že žák opustil stránku (p śešel na jinou stránku, otev řel si novou záložku, otev řel si jinou aplikaci, apod.)
-  Červená ikona s vyk řikem vás upozorní, že žákovo za řízení má problém s p řipojením ke stránce. Zkontrolujte p řipojení k internetu, p řipadn ě prove śte refresh stránky (znovuna śtení, F5).

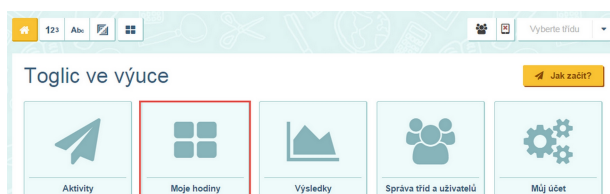
 Tla śtkem  panel minimalizujete a uvidíte pouze barevné ikonky, jakmile n ě která zmodrá, m ůžete se podívat, kdo je tím neposedným žákem

 Pokud si n ě který žák omylem zav ře probíhající aktivitu, m ůžete mu ji znovu zaslat klepnutím na jeho jméno v p řehledu.

5. Moje hodiny

Upřesněte si do své hodiny posloupnost různých aktivit tak, jak je budete potřebovat. V hodině se už nebudete muset zdržovat různými nastaveními jednotlivých aktivit.

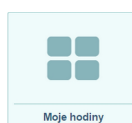
Prohledání všech svých upravených hodin naleznete v části Moje hodiny.



5.1 Jak si Moji hodinu upravit

1. Založte si novou hodinu - lze to 2 způsoby:

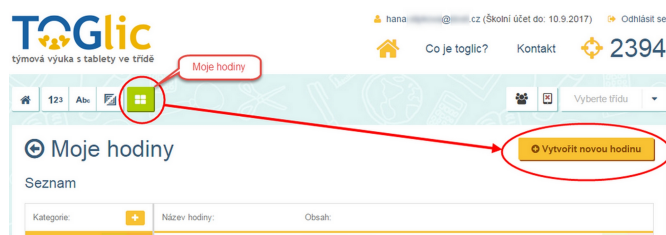
a) kliknutím na Moje hodiny (na úvodní obrazovce



nebo v panelu rychlého přístupu



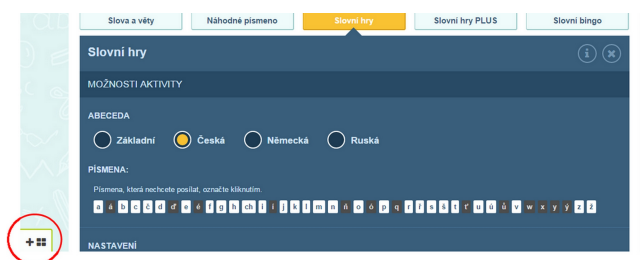
a kliknutím na tlačítko Vytvořit novou hodinu.



b) pro upřesnění libovolné aktivity kliknutím na tlačítko



Nová hodina v levém dolním rohu.



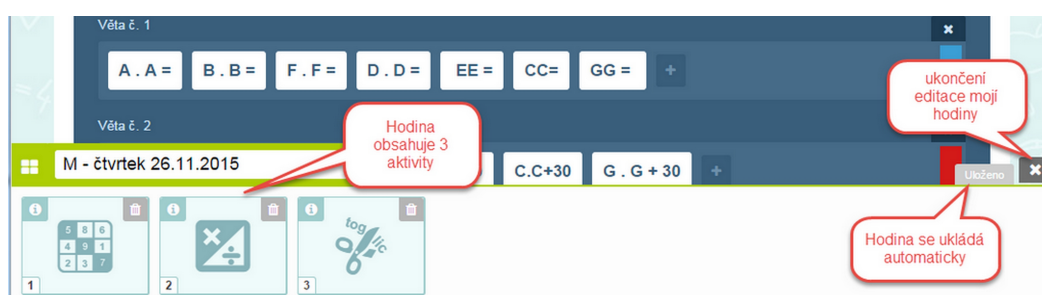
2. Zadejte název vaší hodiny. V dolní části obrazovky se zobrazí osa hodiny. Nyní se můžete přepnout na tu kterou aktivitu - osa bude stále viditelná a upravená pro vaše ukládání, dokud ji sami nezavěste.



3. Vyberte si n kterou aktivitu a nastavte všechny parametry, jako byste ji práv te cht li použít. Neodesílejte ji, ale p etáhn te kosti ku aktivitu do pole p ípravované hodiny.

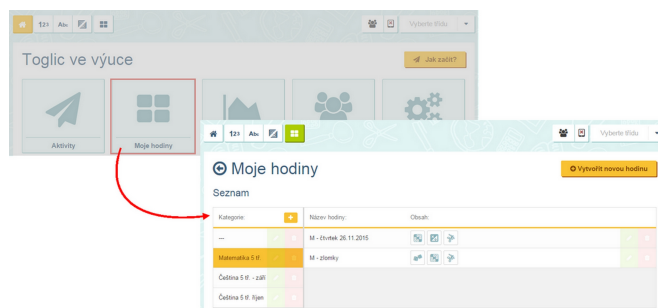


4. Postupn si vyberte, nastavte a uložte n kolik r zných aktivit. Hodina se pr b žn automaticky ukládá. Po dokon ení ji zav ete k ížkem v pravém horním rohu osy hodiny.



5.2 P ehled p ípravených hodin

Všechny hodiny, které jste si p ípravili, naleznete v okn Moje hodiny.



Hodiny si můžete uspořádat do složek (kategorií), jejich struktura je shodná s názvy složek v Mých sadách. Jednotlivé hodiny můžete mezi kategoriemi libovolně přesunovat.

Až budete chtít ve výuce připravenou hodinu použít:

1. Zobrazte si Moje hodiny.
2. Vyberte kategorii a najděte požadovanou hodinu.
3. Kliknutím na název hodiny zobrazíte uloženou posloupnost aktivit a můžete za ní pracovat.

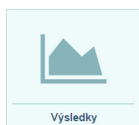
Uloženou hodinu můžete kdykoliv upravit tlačítkem  Editovat a znovu uložit.

Uložená hodina je dostupná pouze pro přihlášenému uživateli, který ji vytvořil. Každý učitel má tedy svoji databázi uložených hodin.

6. Výsledky aktivit

U n kterých aktivit p íjímá u itel odpov di od žák - jedná se o aktivity Slovní hry, Slovní hry PLUS, Rychlá otázka a matematické S ítání a od ítání, Násobení a d lení a Porovnávání.

P íjaté výsledky a odpov di žák se u iteli zobrazují p ímo b hem realizace aktivity.



Pokud máte aktivován školní ú et, všechny výsledky a odpov di žák se automaticky ukládají do Výsledk . Po skon ení aktivity se k uloženým výsledk m m žete vrátit a podívat se nap . jaké pokroky vaší žáci d lají.

Výsledky jsou rozd leny na záložky:

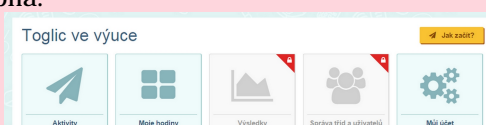
- výsledky - záložka obsahuje výsledky matematických aktivit (S ítání a od ítání, Násobení a d lení a Porovnávání)
- p íjaté odpov di - záložka obsahuje odpov di žák z aktivit Slovní hry, Slovní hry PLUS, Rychlá otázka.

Typ:	Jméno a příjmení:	Třída:	Hodnocení:	Celkem úloh (počet chyb):	Datum:	Detail:
	Hannah	--	100%	1 (0 ✖)	09.11.2015	>
	Honzza	--	50%	2 (1 ✖)	01.11.2015	>
	Jirka	--	100%	5 (0 ✖)	01.11.2015	>
	Martina	--	80%	5 (1 ✖)	01.11.2015	>
	Klára	--	80%	5 (1 ✖)	01.11.2015	>
	Honzza	--	100%	5 (0 ✖)	01.11.2015	>
	Petr	--	100%	3 (0 ✖)	25.09.2015	>
	hana	--	33%	3 (2 ✖)	25.09.2015	>
	hana	--	100%	2 (0 ✖)	25.09.2015	>
	Petr	--	100%	2 (0 ✖)	25.09.2015	>

Klepnutím na tlačítko > Detail zobrazíte podrobnosti o prob hlé aktivit .

Jméno:	Počet:	Položky:
Eliska	22 (9)	papoušek, lavice, nána, body, papa, na, rody, tady, kolo, pako, lopata, lana, borovice, cena, vila, náušnice, papala, vlna, koni, loni, lavina, cela
Zuzka	20 (7)	papoušek, rody, lavice, body, národy, pako, koná, lopata, bota, lopata, rotace, borovice, kolo, lavina, kola, koloušek, po, na, pa, ná, taro
Petr, Petr	17 (6)	papoušek, lavice, rody, body, ná, pakoni, kolo, lopala, lakota, konina, borovice, cenina, koloušek, loni, cena, ronilo, palo
honza	14 (2)	papoušek, lavice, cena, lavina, body, rody, kolo, ko, vlna, koloušek, národy, cenina, lopata, lota

⚠ Upozorn ní: Funkce Výsledky je dostupná pouze ve školním ú tu. V u itelském ú tu je - stejn jako funkce Správa t íd a uživatel - nedostupná.



 Obsah

1. Toglic	2
1.1 P ihlášení	2
2. Za ínáme s aktivitami	3
2.1 Náhodné íslo	4
2.2 Porovnávání	6
2.3 S ítání a od ítání	7
2.4 Násobení a d lení	8
2.5 Bingo	9
2.6 Slova a v ty	11
2.7 Náhodné písmeno	13
2.8 Slovní hry	14
2.9 Slovní hry PLUS	16
2.10 Slovní bingo	17
2.11 Textový obsah	20
2.12 Rozd lení do skupin	20
2.13 Rychlá otázka	21
2.14 Navazující aktivity	22
2.15 Ukládání p ípravených sad a jejich využití	23
3. Tipy pro práci s aktivitami	24
4. P ehled o žácích pro u ítele	26
5. Moje hodiny	27
5.1 Jak si Moji hodinu p ípravit	28
5.2 P ehled p ípravených hodin	29
6. Výsledky aktivit	30