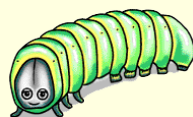


Šablona III/2 – Inovace a zkvalitnění výuky prostřednictvím ICT

Násobilka 10

Vzdělávací oblast	Matematika a její aplikace
Vzdělávací obor	Matematika
Tematický okruh	Číslo a početní operace
Anotace	Dokument je určen pro práci na interaktivní tabuli, žáci provádějí z paměti jednoduché početní operace s přirozenými čísly, vyvozují a procvičují násobilku 9.
Klíčová slova	násobilka
Druh učebního materiálu	DUM dokument aplikace SMART notebook
Cílová skupina/ročník	1. stupeň ZŠ/ 2., 3, roč.
Autor	Hana Gernešová
Vytvořeno	září 2011
Použité zdroje a materiál:	HYPERLINK "http://www.pdclipart.org/displayimage.php?album=33&pos=69" http://www.pdclipart.org/displayimage.php?album=33&pos=69

Klikni na obrázek a vyber si příklady...Já jdu hledat med.



V měšci jsou mince v hodnotě 10 Kč. Vytahuj je a přiřazuj k jednotlivým příkladům.

1.10=

2.10=

3.10=

4.10=

5.10=

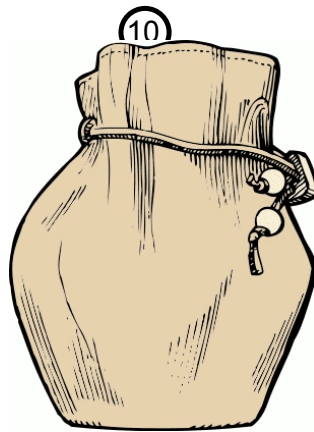
6.10=

7.10=

8.10=

9.10=

10.10=



V měšci jsou mince v hodnotě 10 Kč. Vytahuj je a přiřazuj k jednotlivým příkladům.

**Ukázka:**

1.10= (10)

2.10= (10) (10)

3.10= (10) (10) (10)

4.10=

5.10=

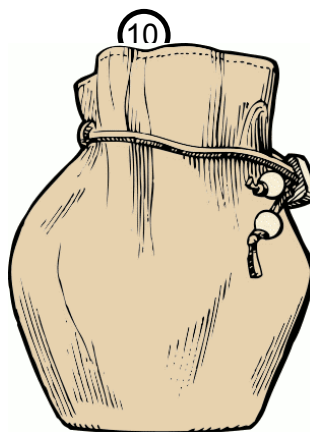
6.10=

7.10=

8.10=

9.10=

10.10=



Zmáčkni tlačítko **Select**, vybere příklad.  
Vypočítej ho. **Reset** - zruší všechny označené příklady.

SMART  
Technologies  
1.0

5.10=	100:10=
3.10=	0:10=
7.10=	10:10=
9.10=	10:1=
8.10=	20:10=
6.10=	40:10=
4.10=	60:10=
2.10=	80:10=
1.10=	90:10=
0.10=	70:10=
10.0=	30:10=
10.10=	50:10=

No repeat      No. of names



Zmáčkni tlačítko **Select**, vybere příklad.  
Vypočítej ho. **Reset** - zruší všechny označené příklady.  
**Ukázka**

Random Word Chooser SMART Technologies 1.0

5.10=	100:10=
3.10=	0:10=
7.10=	10:10=
9.10=	10:1=
8.10=	20:10=
6.10=	40:10=
4.10=	60:10=
2.10=	80:10=
1.10=	90:10=
0.10=	70:10= 7
10.0=	30:10=
10.10=	50:10= 5

No repeat      No. of names 24



## Přetáhni příklady ke správným výsledkům

**Check** - kontrola správnosti. **Solve** - správné řešení. **Reset** - zrušit.

The interface features a table with three columns and two rows. The columns are labeled with the numbers 20, 30, and 40. Below the table, there are eight buttons, each containing a multiplication problem. The buttons are arranged in two rows of four. The top row contains buttons for  $5 \cdot 8 =$ ,  $4 \cdot 10 =$ ,  $8 \cdot 5 =$ , and  $10 \cdot 4 =$ . The bottom row contains buttons for  $10 \cdot 3 =$ ,  $5 \cdot 6 =$ ,  $6 \cdot 5 =$ , and  $3 \cdot 10 =$ . Above the table, there are four buttons: 'Edit', 'Check', 'Reset', and 'Solve', along with a question mark icon in the top right corner.

20	30	40	
$5 \cdot 8 =$	$4 \cdot 10 =$	$8 \cdot 5 =$	$10 \cdot 4 =$
$10 \cdot 3 =$	$5 \cdot 6 =$	$6 \cdot 5 =$	$3 \cdot 10 =$



## Přetáhní příklady ke správným výsledkům

**Check** - kontrola správnosti. **Solve** - správné řešení. **Reset** - zrušit.  
**Správné řešení:**

The interface features a top bar with buttons: Edit, Check, Reset, Solve, and a help icon (?). Below is a table with three columns labeled 20, 30, and 40. The table contains several multiplication problems in blue rounded rectangles, some of which are already placed in the table cells.

20	30	40
2.10=	3.10=	
	5.6=	10.4=
10.2=	5.6=	
5.4=	6.5=	4.10= .5=
4.5=		8.5=
4.5=	10.3=	
	6.5=	5.8=





K příkladům v modrém rámečku vyber výsledky z tabulky.  
**Start** - začátek hry. **Next** - další příklad. **Finish** - konec hry.

The screenshot shows a game interface with a blue border. At the top left, there are two buttons: "Edit" and "Start". To their right is a red progress bar with the number "100" at its end. In the top right corner, there is a circular button with a question mark. The main area contains a 4x5 grid of empty cells. To the left of the grid is a blue box with the text "Press Start to begin." and "Press Edit to customize." Below this is a purple box displaying "Time bonus 100", "Score 0", and "Top score 0". To the right of the grid is a large circular button with a double left arrow icon.

K příkladům v modrém rámečku vyber výsledky z tabulky.

**Start** - začátek hry. **Next** - další příklad. **Finish** - konec hry.

**Ukázka**

The screenshot shows a game interface with a blue border. At the top left, there are two buttons: "Finish" and "Reset". To their right is a red progress bar with the number "10" in white and "82" in white at the end. In the top right corner, there is a circular button with a question mark. The main area is divided into a blue box on the left and a white area on the right. The blue box contains the text "Question 1" and "100:10=". Below it, a purple box displays "Time bonus 82", "Score 0", and "Top score 0". The white area displays "Excellent" in blue and "Score 102" in red. Below this, there are two buttons: "Next" and "Reset". To the right of the main interface is a large circular button with a double left arrow.

K příkladům v modrém rámečku vyber výsledky z tabulky.  
**Start** - začátek hry **Next** - další příklad. **Finish** - konec hry.

Edit

Start

100

?

Press Start to begin.

Press Edit to customize.

Time bonus 100

Score 0

Top score 0


◀◀

K příkladům v modrém rámečku vyber výsledky z tabulky. **Ukázka**  
**Start** - začátek hry **Next** - další příklad. **Finish** - konec hry.

The screenshot shows a game interface with a blue border. At the top left, there are two buttons: "Finish" and "Reset". To their right is a red progress bar with the number "20" in white and "80" in white at the end. Further right is a circular button with a question mark. The main area is divided into a blue box on the left and a white area on the right. The blue box contains the text "Question 1" underlined, followed by the equation  $2 \cdot 10 =$ . Below this is a purple box with the text "Time bonus 80", "Score 0", and "Top score 0". The white area displays "Excellent" in large blue letters and "Score 100" in large red letters. Below this are two buttons: "Next" and "Reset". To the right of the main interface is a circular button with a double left arrow and the word "RESTART" at the bottom.

Zmáčkni "Select", vyber si příklad a vypočítej ho.

SMART  
Technologies  
1.0

3.10=	40:10=
20.2=	20:10=
8.10=	50:10=
4.10=	9.10=
100.10=	5.10=
6.10=	60:10=
80.10=	100:10=
9.10=	80:10=
30.10=	90:10=
10.10=	0:10=
0.10=	10:1=
1.10=	10:10=

No repeat      No. of names



Ukázka:

SMART  
Technologies  
1.0

3.10=	40:10=
20.2=	20:10=
8.10=	50:10=
4.10=	9.10=
100.10=	5.10=
6.10= 60	60:10=
80.10=	100:10=
9.10=	80:10=
30.10=	90:10= 9
10.10=	0:10=
0.10=	10:1=
1.10=	10:10=

No repeat      No. of names            



InovaceM09.doc

AnotaceM09.pdf