

# DIDAKTICKÝ UČEBNÍ MATERIÁL

<b>Název školy</b>	Základní škola a Mateřská škola Martinice v Krkonoších
<b>Číslo projektu</b>	CZ.1.07/1.4.00/21.3437
<b>Název šablony klíčové aktivity</b>	Inovace a zkvalitnění výuky prostřednictvím ICT

<b>Číslo materiálu (počet stran)</b> VY_3.2_INOVACE_01_27 (1 list)
<b>Název materiálu</b> Days, months, school subject
<b>Doporučený ročník (předmět)</b> 5. ročník (anglický jazyk)
<b>Autor</b> Dagmar Pavlousková
<b>Cíle</b> Procvičení slovní zásoby
<b>Doporučení pro práci s materiálem</b> Žáci čtou slova z nabídky a třídí do kategorií
<b>Použitá literatura a zdroje</b> Smart Notebook 11

Interface for a logic puzzle solver. The interface includes a top navigation bar with buttons for "Edit", "Check", "Reset", and "Solve", and a help icon with a question mark. The main area is a 2x3 grid with columns labeled "days", "months", and "lessons". The bottom row of the grid contains buttons for "JUNE", "AUGUST", "FRIDAY", "MATHS", "TUESDAY", "GAMES", "ENGLISH", and "MONDAY". A footer contains a link to "Rozšířit stránku".

days	months	lessons	
JUNE	AUGUST	FRIDAY	MATHS
TUESDAY	GAMES	ENGLISH	MONDAY

[Rozšířit stránku](#)