VÝUKA ONLINE – ŽÁK

- 1. Úplně nejdříve musíte jít na web: <u>http://idroo.com/</u> a zaregistrovat se; pro registraci je možné si vybrat mezi dvěma způsoby:
- a) klikněte na "Sign up" viz. obrázek

	About	Terms	Privacy Policy	Contact
292 Droo				
online educational whiteboard				
E-mail Log in				
Password				
Sign up for your IDroo account or log in with				
Eacebook Google Windows Live				

a pokračujte tady:

	Но	me	About	Terms	Privacy Policy	Contact
Sign up for IDroo						
0						
Login information						
E-mail						
Password						
Profile						
Your name (visible to others)						
By signing up you agree to our <u>Terms of service</u> .						
Create account						

 b) připojte se přes jednu ze tří možností "Sign in with" - Facebook, Google, Windows Live

T Droo	
E-mail Log in	

PO DOKONČENÍ REGISTRACE BUDETE PŘIPRAVENI KDYKOLIV SE BEZPROBLÉMOVĚ PŘIHLAŠOVAT DO ONLINE VIRTUÁLNÍ TABULE

- 2. Spustím Skype školy. UPOZORNĚNÍ měli byste mít nainstalovánu poslední verzi Skype. Skupinové videohovory jsou možné až v posledních verzích.
- 3. Skype školy má uživatelské jméno: zsbrezova
- 4. Zobrazí se žákovi asi tato obrazovka:



5. Do "virtuální třídy" budou přihlášeni žáci za těchto podmínek:

přihlásí se do Skype včas dle rozvrhu výuky; pokud se budou hlásit později,
do "otevřené" virtuální třídy už v té chvíli nebudou přihlášeni

 - žáka si do virtuální třídy umístí vyučující. Na Skype otevře "videohovor" a vloží jim do chatovací okénka odkaz do "virtuální" tabule.

• Videohovor C Volat skupině + d				
	+ ŠKOLA NA KONCI SVĚTA DŘeve		11:43	
ŠKOLA NA KONCI SVĚTA	http://idroo.com/board-XtwOyy6jjo	-	11:43	

Do tohoto okénka vloží VYUČUJÍCÍ odkaz z "virtuální tabule" - kliknutím na tento odkaz se ŽÁK dostane do virtuální tabule.

6. Správné provedení tohoto pokynu žák pozná tak, že se mu otevře "virtuální tabule" a žák se uvidí ve virtuální tabuli tady:



7. VYUČUJÍCÍ klikne do níže orámovaného místa, a vyber stav "Can edit", aby žáci mohli psát, kreslit, vkládat obrazce z lišty nahoře.



8. Začnete pracovat.