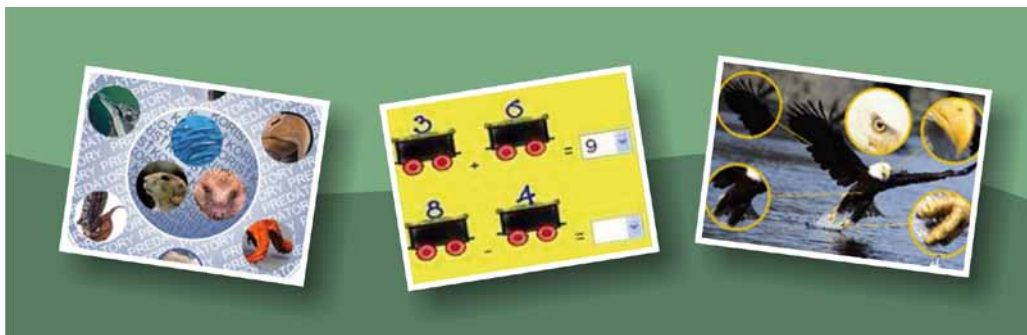


2 CHCETE TVORIŤ VIAC?



NAMIESTO ÚVODU

Je ľahké skúšať niekoho, kto všetko vie, je však ťažké skúšať toho, čo nevie nič. Je ľahké učiť niekoho, čo nevie nič, je však ťažké učiť každého, čo vie voľačo.

Sami nám dáte určite za pravdu, že s takouto situáciou sa stretávate vo svojej praxi takmer každý deň. Aj medzi vašimi žiakmi sa nájdu takí, ktorí sa učia radi a spontánne, a zasa takí, ktorí sa učiť nechcú a nebudú, ani keby ste im za to niečo sľúbili. Dôvodov, prečo je to tak, je niekoľko... Slabé rodinné zázemie, uponáhľaná doba a honba za materiálnymi statkami, nezáujem žiaka, či rodiny, nuda, nezábavnosť, nesústredenosť, vývinové poruchy učenia, strach z neúspechu, demotivovanosť vlastnými neúspechmi, apatia k vlastným výkonom, či strach z neúspechu... Tých dôvodov by sme určite našli viac.

Jednou z možností ako môžeme u žiakov vzbudiť záujem o učenie sa, je tvorba interaktívnych cvičení, testov alebo prezentácií.

2.1 PROGRAM „HOT POTATOES“

Hot Potatoes je freeware program určený pre tých učiteľov, ktorí chcú svojim žiakom vysvetliť a sprístupniť učivo v atraktívnej podobe formou interaktívnych cvičení. Cvičenia sa dajú využiť na akomkoľvek predmete a niekoľkými spôsobmi. Dokonca už maličky prváci zvládnu takéto jednoduché úlohy. Aj keď sú cvičenia vytvorené vo formáte html a môžu sa umiestniť na webovú stránku, výhodou je, že cvičenia môžu žiaci vypracovávať aj v počítačových učebniach bez prístupu na internet, či tam, kde nie je nainštalovaný program Hot Potatoes. Sú vhodné najmä na opakovanie a upevňovanie učiva, prípadne na domáce cvičenia. Poskytujú žiakom výbornú spätnú väzbu a percentuálne vyhodnotenie úspešnosti vypracovaného cvičenia.

Predpokladá sa, že po úspešnom absolvovaní 1. a 2. modulu vzdelávania bude učiteľ ovládať prácu s počítačom celkom zručne. Mal by teda vedieť:

- stiahnuť program z web stránky a inštalovať program
- otvárať a zatvárať aplikácie

- aktívne používať myš
- používať textový dokument
- minimalizovať a maximalizovať okná
- kopírovať, prilepiť a uložiť obrázkov
- vytvoriť priečinok a používať ho
- uložiť cvičenie do správneho priečinka
- vyhľadávať informácie a obrázky v internetovom prehliadači

Hot Potatoes je program, ktorý sa skladá z piatich typov cvičení a na nasledujúcich stranách sa postupnými, jednoduchými krokmi s týmito cvičeniami zoznámime. Sú to:

JQuiz – testy s výberom odpovedí z viacerých možností, úlohy s odpoveďami áno/nie, úlohy s krátkymi odpoveďami na otázky

JCross – vytváranie krížoviek bez tajničky

JMix – poprehadzované vety tzv. motanice

JCloze – dopĺňovacie cvičenia

JMatch – dvojice pojmov alebo texty s medzerami

2.1.1 Odkiaľ program získame?



Program Hot Potatoes je voľne stiahnuteľný na stránke <http://hotpot.uvic.ca/>, kde si vyhľadáme odkaz na inštaláciu programu vhodného pre operačný systém nášho počítača.

Downloads

1. krok

Download Hot Potatoes for Windows from here:

- [Hot Potatoes 6.3 installer](#) (Hot Potatoes for Windows 98/ME/NT4/2000/XP/Vista, version 6.3).
- [Hot Potatoes for Linux users running Wine](#) (version 6.3). This is a zip file containing the folder structure of the Windows version of Hot Potatoes. You can extract this to create the HotPot program folder without running the setup program if you prefer.

Obr. 2.1 Odkaz na inštaláciu programu



Obr. 2.2 Uvítacie okno programu

1. Klikneme na Hot Potatoes 6.3 installer
2. Uložíme a spustíme preberanie súboru
3. Nastavíme jazyk – slovenčina
4. Súhlasíme s licenčnou zmluvou
5. Postupne sa preklikáme tlačidlami **Ďalej** až po samotnú inštaláciu - **Inštalovať** - **Dokončiť**
6. Klikneme na ikonu, ktorá sa objaví na ploche. Napíšeme svoje **meno** a stlačíme **OK**.
7. Otvorí sa hlavné okno programu s výberom cvičení. Môžeme začať pracovať.

P20: Prezrite si možnosti tvorby jednotlivých cvičení (JQuiz, JCross, JMix, JClose a JMatch) v nainštalovanom programe. Otvorte si stránku www.pastelka.sk, časť „Horúce zemiačky“ a vyskúšajte si jeden z pripravených interaktívnych testov.

2.1.2 Ako s ním pracovať?

2.1.2.1 Tvorba cvičenia – JQuiz

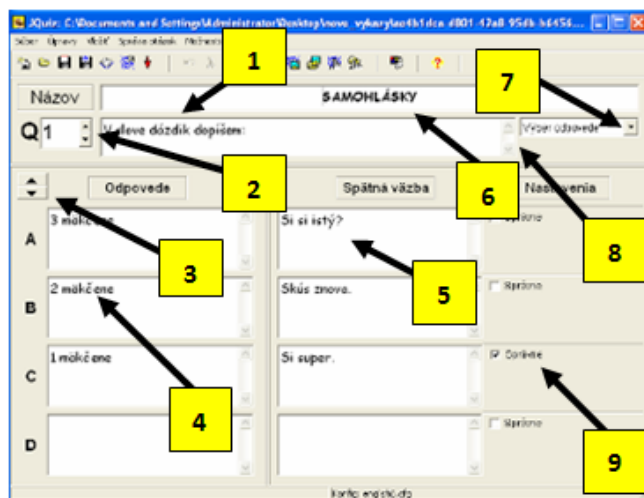
Pri tvorbe cvičenia môžeme využiť štyri typy zadania, ktoré sa dajú použiť samostatne alebo sa môžu v rámci jedného cvičenia aj skombinovať:

- Výber odpovede – úlohy s výberom odpovede z viacerých možností.
- Krátka odpoveď – úlohy s krátkymi odpoveďami na otázky.
- Hybrid – kombinované odpovede.
- Viac správnych odpovedí – úlohy s viacerými správnymi odpoveďami.



Obr. 2.3 Tvorba cvičenia JQuiz

Dvojklikom otvoríme ikonku Hot Potatoes a následne vyhľadáme žltý zemiačik **JQuiz**, ktorý otvoríme jedným klikom. Otvorí sa prázdne okno bez mena, ktoré musíme najprv niekam uložiť. Postupnosť krokov je takáto: **Súbor – Ulož ako** – Nájdi priečinok, kde to chceš uložiť – **Označ menom** napr. **cvičenie – ulož**. Po uložení súboru môžeme do prázdneho okna vpisovať otázky, odpovede, názov cvičenia... Nezabudneme vybrať výber odpovede a označiť správnu odpoveď. V tomto cvičení sú znázornené len 3 možnosti odpovede, ale môže ich byť aj viac. Ďalšiu otázku s odpoveďami píšeme, ak si preklikneme v posúvacej lište otázok na číslo 2.

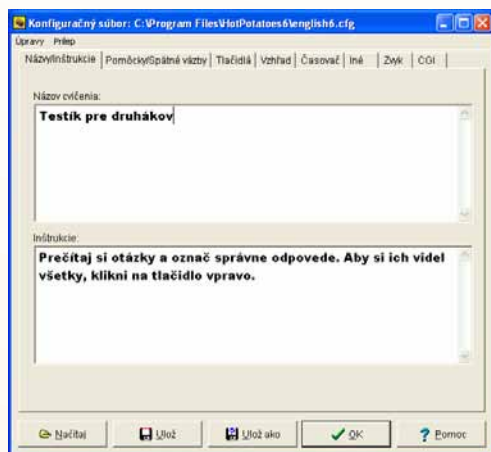


Obr. 2.4 Pracovné prostredie JQuiz

1. Otázka
2. Posúvacia lišta otázok
3. Posúvacia lišta odpovedí
4. Odpovede a jej varianty
5. Spätná väzba
6. Názov cvičenia
7. Výber odpovede zo štyroch možností
8. Posúvacia lišta v prípade dlhšej otázky
9. Označenie správnej odpovede

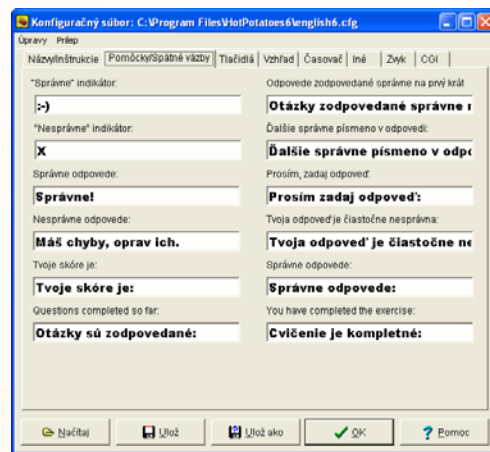
Ak už napíšeme všetky otázky, na hornej lište klikneme na **Možnosti** a potom na **Konfiguruj výstup** a doladíme cvičenie (názov, tlačidlá, farbu, typ písma...). Je to v angličtine, takže tam zmeníme názvy na slovenské. Postupne sa preklikáme všetkými kartami a na záver klikneme OK. Na ďalších obrázkoch je konfigurácia rozpisaná podrobne po jednotlivých krokoch.

1. Na karte **Názvy/Inštrukcie** do poľa **Názov cvičenia** napíšeme názov cvičenia, aby korešpondoval s cvičením. Do poľa **Inštrukcie** napíšeme inštrukcie pre žiakov, aby vedeli čo majú v cvičení robiť, ale aj aké tlačidlo majú stlačiť po dokončení úlohy, prípadne ak potrebujú pomoc. Tlačidlo **OK** ešte netlačíme. Najprv nakonfigurujeme všetky karty.



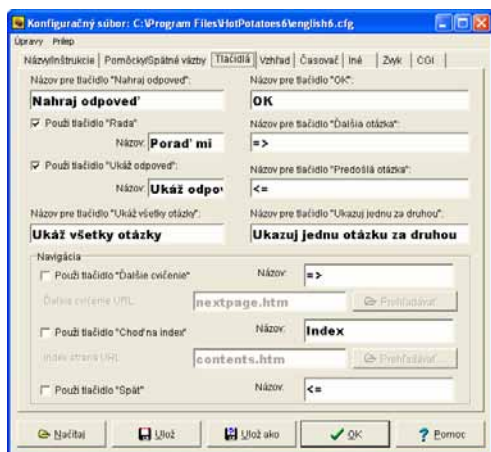
Obr. 2.5 Konfiguračné okno pre Názvy a inštrukcie

2. Na karte **Pomôcky/Spätné väzby** doplníme všetky kolónky, čiže anglické názvy upravíme na slovenské podľa nápovedy. Môžeme ich aj zmeniť, ale charakter odpovede musí zostať.



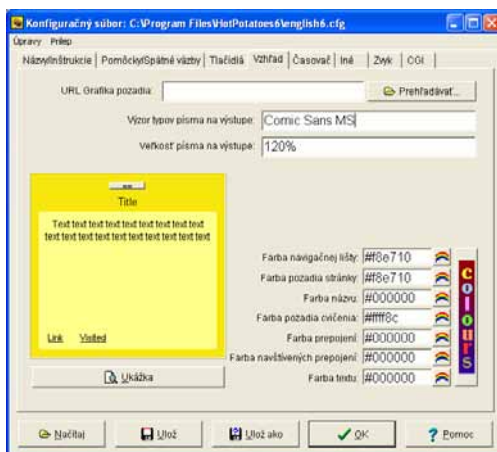
Obr. 2.6 Konfiguračné okno pre Pomôcky a Spätnú väzbu

3. Na karte **Tlačidlá** doplníme názvy pre tlačidlá. V malých štvorčkoch zaklikneme **Použi tlačidlo „Rada“** a **Použi tlačidlo „Ukáž odpoveď“**. V časti **Navigácia** odklikneme všetky malé štvorčky. Zatiaľ ich nebudeme označovať. To sa naučíme neskôr.



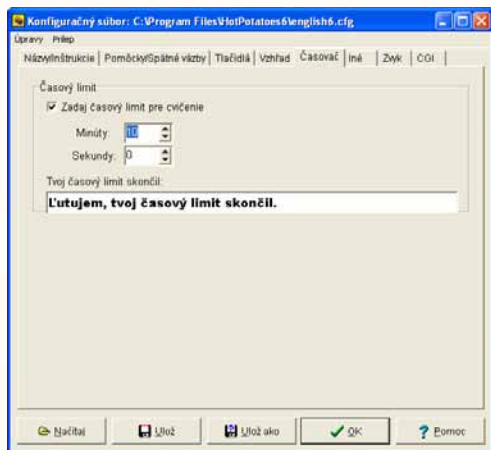
Obr. 2.7 Konfiguračné okno pre Tlačidlá

4. Na karte **Vzhľad** nastavíme typ a veľkosť písma a farbu cvičenia. Farba sa nastavuje kliknutím na malý štvorec s dúhou.



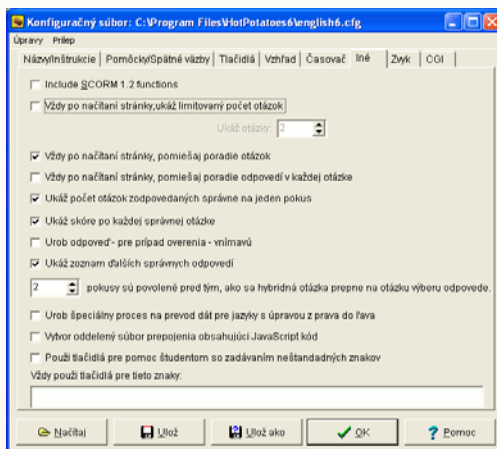
Obr. 2.8 Konfiguračné okno pre Vzhľad

5. Na karte **Časovač** sa môže zadať aj časový limit pre vypracovanie cvičenia. Označíme malý štvorček a zadáme čas v minútach prípadne aj sekundách. Neodporúča sa však pri náročnejších cvičeniach alebo pre menšiu vekovú kategóriu detí.



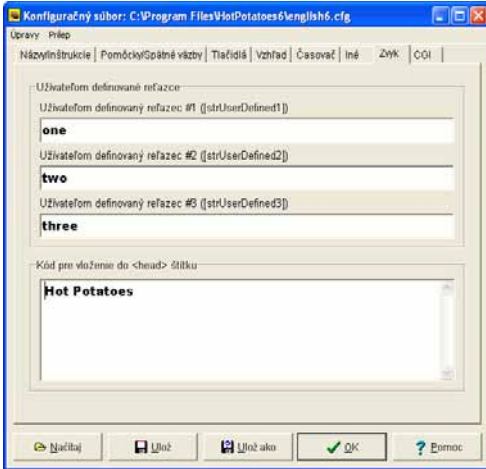
Obr. 2.9 Konfiguračné okno pre Časovač

6. Na karte **Iné** si môžeme nastaviť ešte niektoré detaily, ktoré nám budú vyhovovať pri danom cvičení. Určite sa však odporúča označiť pomiešanie poradia otázok.



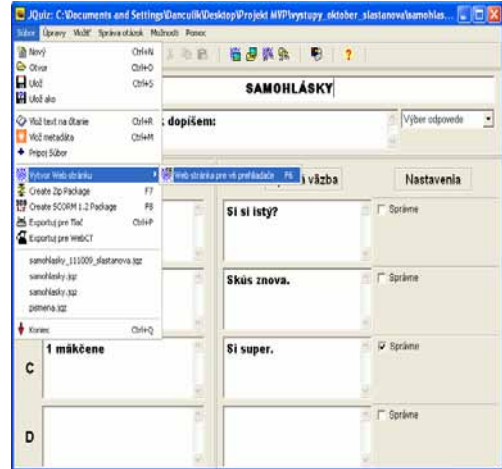
Obr. 2.10 Konfiguračné okno pre Iné nastavenia

7. Na karte **Zvyk** si môžeme do políčka **Kód** vložiť svoje meno ako autor cvičenia, ktoré sa objaví v cvičení v ľavom hornom rohu.



Obr. 2.11 Konfiguračné okno pre Zvyk

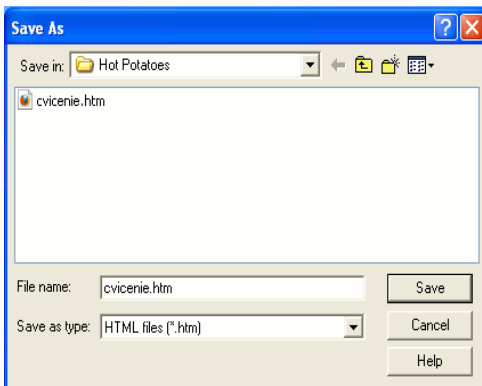
8. Posledným krokom bude kontrola a uloženie cvičenia. Na lište označ – **Súbor** – **Vytvor Web stránku** – **Web stránka pre v6 prehliadače**.



Obr. 2.12 Uloženie a kontrola výstupu

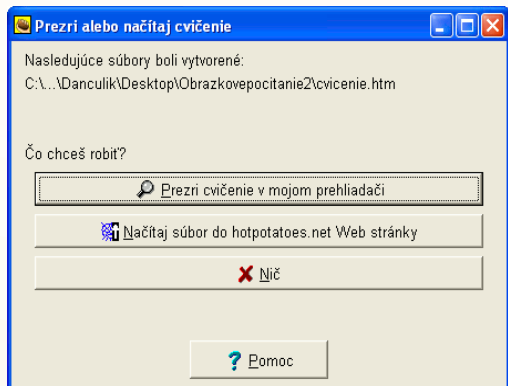
Kartu CGI upravovať nebudeme. Po upravení všetkých kariet potvrdíme tlačidlom **OK** a tým sa vrátíme na pôvodnú stránku cvičenia.

9. Uložíme cvičenie. Pozor, skontrolujeme si, či do správneho priečinka.

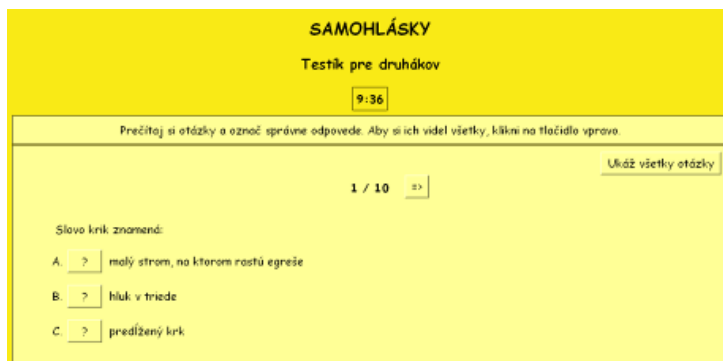


Obr. 2.13 Uloženie výstupu

10. Klikni na tlačidlo **Prezri cvičenie v mojom prehliadači**.



Obr. 2.14 Prezretie hotového cvičenia

11. A takto vyzerá vytvorené cvičenie:

Obr. 2.15 Ukážka vytvoreného cvičenia

V prípade, že vo vytvorenom cvičení nájdeme nejakú chybu, alebo chceme ešte niečo upraviť, vrátime sa naspäť do cvičenia a urobíme to takým istým spôsobom ako to bolo vysvetlené. Len pri bode 9, ak si chceme skontrolovať hotovú upravenú prácu nám vyskočí okno, či chceme nahradiť už existujúce cvičenie. Označíme **ÁNO**, keďže sme robili úpravy.

P21: Vyberte si ľubovoľnú tému a oblasť vzdelávania. Pokúste sa vytvoriť cvičenie JQuiz s tromi otázkami. Na výber odpovedí zvolte dve možnosti. Upravte vzhľad podľa svojich predstáv. Vytvorené cvičenie uložte s názvom témy, ktorú ste si vybrali. Nezabudnite, že pred tým, ako kvíz vytvoríte, musíte ho pomenovať a uložiť jeho názov do vybraného priečinka vo svojom počítači.

P22: Vyskúšajte možnosti konfigurácie vytvoreného interaktívneho cvičenia (názov, spätná väzba, tlačidlá, vzhľad, časovač...).

T13: Pri otvorení ktoréhokoľvek cvičenia si môžeme urobiť konfiguráciu jednotlivých výstupov. Ako to urobíme, sa dozvieme vo videonávode *hotpot_konfiguracia.swf*.

T14: Skôr ako sa do toho pustíte, prezrite si videonávod na tvorbu takéhoto cvičenia na videonávode *hotpot_quiz1.swf* a *hotpot_quiz2.swf*, ktorý nájdete na vzdelávacom portáli MVP v záložke Digiálna knižnica.

Z6: Premyslite si, v akej téme by ste využili interaktívne cvičenie JQuiz vo výučbe na 1. stupni ZŠ. Aké možnosti konfigurácie by ste využili? Aký prínos vidíte vo vytváraní interaktívnych cvičení z pohľadu učiteľa a z pohľadu vašich žiakov?

2.1.2.2 Tvorba cvičenia – JCross

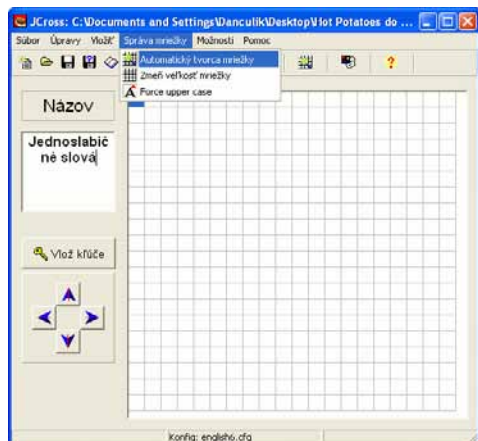
Cvičenie JCross je výborným pomocníkom pri tvorbe krížoviek bez tajničky. Má viacero možností, no my sa najprv naučíme tú najjednoduchšiu – tvoríť krížovku pomocou automatického tvorcu.



Obr. 2.16 Tvorba cvičenia JCross

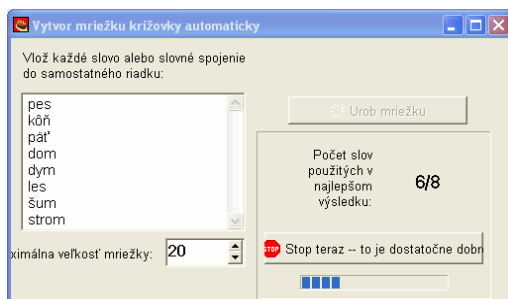
Dvojklikom otvoríme ikonku Hot Potatoes a následne vyhladáme červený zemiačik JCross. Otvorí sa prázdne okno, ktoré najprv uložíme podľa návodu v predchádzajúcej kapitole. Po uložení cvičenia môžeme začať pracovať.

1. Do poľa **Názov** dopíšeme názov cvičenia a na lište klikneme na **Správa mriežky – Automatický tvorca mriežky**.



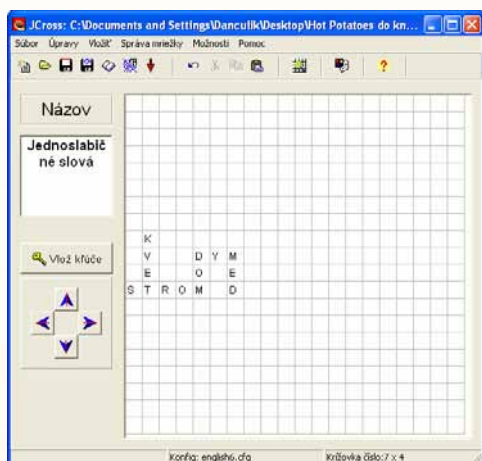
Obr. 2.17 Tvorca mriežky

2. Do prázdneho poľa napíšeme pod sebou slová, ktoré chceme mať v krížovke a klikneme na tlačidlo **Urob mriežku**. Teraz sa slová generujú do krížovky. Niekedy sa stáva, že nie všetky slová, ktoré sme zadali sa dajú použiť v krížovke. Ak čakáme dlho a nejde to, stlačíme **Stop teraz**. Buď sa zmierime s tým, že tieto slová nebudú použité v krížovke, alebo skúsime pridať iné slová.



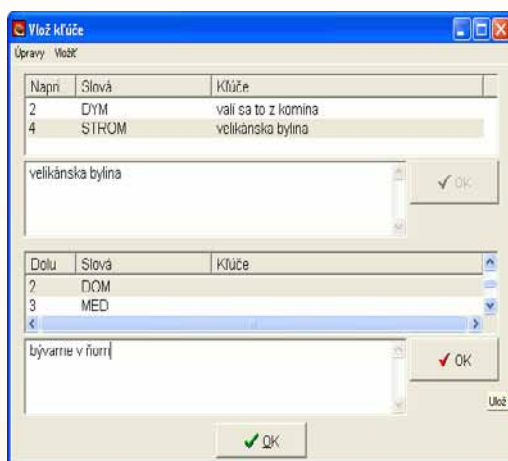
Obr.2.18 Vytvorenie automatickej mriežky

3. V štvorčekovom okne sa ukáže vygenerovaná krížovka. V prípade, že sa objaví dole alebo vpravo môžeme ju posunúť modrými šípkami. Ďalším krokom je zloženie kľúčov pre dané slová. Kľúče sú nápovedy k slovám. Stlačíme tlačidlo **Vlož kľúče**.



Obr. 2.19 Vloženie kľúčov

4. Kliknutím označíme slovo, ktorému do prázdneho poľa napíšeme nápovedu – kľúč a stlačíme **červené OK**. Takto napíšeme všetky kľúče (naprieč aj dolu). Nakoniec stlačíme **zelené OK**.



Obr. 2.20 Vloženie nápovedy

5. Posledným krokom je doladenie cvičenia (názov, tlačidlá, farba, typ písma...). Takže ideme na **Možnosti – Konfiguruj výstup** a pokračujeme tak, ako v prvej kapitole. Uložíme vytvorené cvičenie. A takto bude vyzeráť jednoduchá krížovka vytvorená v cvičení JCross.

Jednoslabičné slová

Križovka

Vyplň políčka v križovke podľa nápovedy.

Vodorovne: 2: valí sa to z kornína Potvrd odpoveď Porad mi

Zvislo: 2: bývame v ňom Potvrd odpoveď Porad mi

Nahraj odpoveď

Obr. 2.21 Ukážka vytvoreného cvičenia

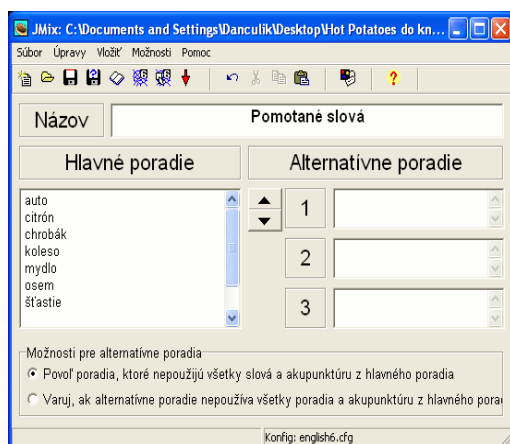
T15: Pri vytváraní krížovky v tomto programe vám určite pomôže videonávod *hotpot_krizovka.swf*, ktorý nájdete v multimediálnom a digitálnom obsahu pre 1. stupeň ZŠ na portáli vzdelávania MVP v záložke Digitálna knižnica.

2.1.2.3 Tvorba cvičenia – JMix

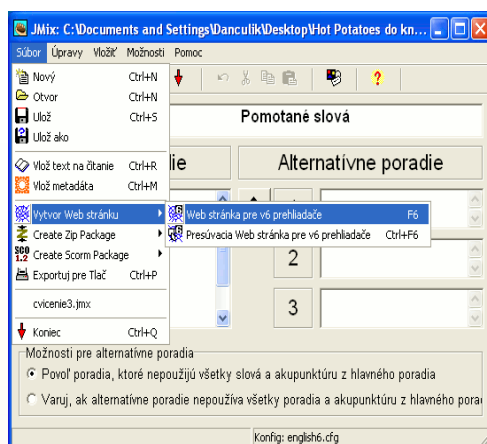


Obr. 2.22 Tvorba cvičenia JMix

Cvičenie JMix je tzv. motanica alebo aj miešanica, kde úlohou žiaka je rozmotiť slová, slovné spojenia, prípadne výsledky príkladov do správneho poradia. Dvojklikom otvoríme ikonku Hot Potatoes a následne vyhladáme tyrkysový zemiačik JMix, ktorý otvoríme jedným klikom. Otvorí sa prázdne okno - bez mena, ktoré najprv uložíme podľa návodu v prvej kapitole. Po uložení cvičenia môžeme začať pracovať.



Obr. 2.23 Pracovné prostredie cvičenia



Obr. 2.24 Exportovanie cvičenia

1. Do poľa **Názov** vložíme názov cvičenia. Do poľa **Hlavné poradie** vložíme slová alebo čísla, ktoré majú byť v správnom poradí. V tomto prípade sú to slová zoradené podľa abecedy. **Alternatívne poradie** zatiaľ nedoplňame. Doladíme cvičenie (názov, tlačidlá, farba, typ písma...). Takže ideme na **Možnosti – Konfiguruj výstup** a pokračujeme tak, ako v prvej kapitole.

2. Ďalším krokom je, tak ako už vieme export web stránky. V tomto prípade však budeme mať 2 možnosti exportovania.

Vyskúšame si obidve.

Prvou možnosťou je vytvoriť **web stránku pre v6 prehliadače** a druhou možnosťou je vytvoriť **presúvaciu web stránku**.



Obr. 2.25 Ukážka cvičenia vytvoreného pre Web stránku

3. Takto vyzerá cvičenie vytvorené prvou možnosťou - **Web stránka pre v6 prehliadače.**



Obr. 2.26 Ukážka cvičenia pre Presúvaciu Web stránku

4. A takto vyzerá cvičenie vytvorené druhou možnosťou – **Presúvacia Web stránka pre v6 prehliadače.**

T16: Prezrite si rozdiel v uložení a zobrazení tohto cvičenia vo videonávode *hot-pot_mix.swf*, ktorý rovnako máte k dispozícii na vzdelávacom portáli MVP v časti multimediálny obsah pre 1. stupeň ZŠ.

2.1.2.4 Tvorba cvičenia – JCloze



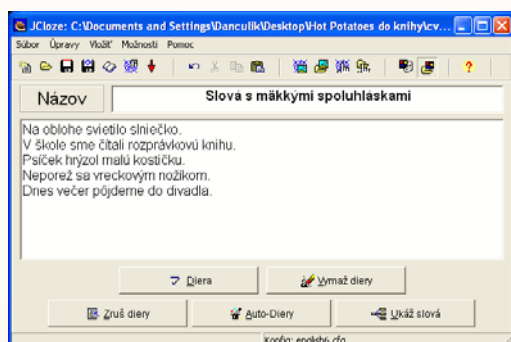
Obr. 2.27 Tvorba cvičenia JCloze

Cvičenie JCloze je doplnňovacie cvičenie, kde úlohou žiaka je doplniť do tzv. dier čísla, slová alebo slovné spojenia. Dvojklikom otvoríme ikonku Hot Potatoes a vyhľadáme modrý zemiačik JCloze, ktorý otvoríme jedným klikom.

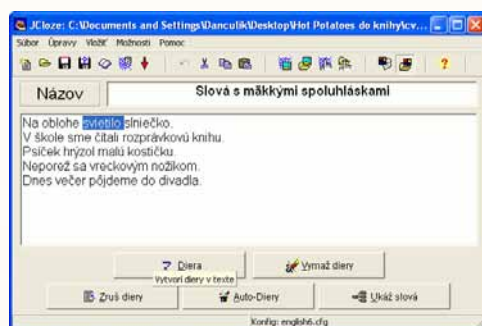
Otvorí sa prázdne okno - bez mena, ktoré najprv uložíme podľa návodu v prvej kapitole. Po uložení cvičenia môžeme začať pracovať.

1. Do poľa **Názov** vložíme názov cvičenia. Do prázdneho poľa vložíme text cvičenia.

2. V texte dvojklikom označíme slovo, ktoré chceme, aby žiaci dopĺňali. Miesto tohto slova vznikne prázdne miesto. Po označení klikneme na tlačidlo **Diera**.



Obr. 2.28 Vloženie textu cvičenia



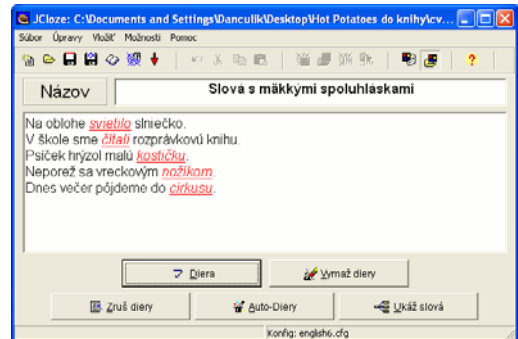
Obr. 2.29 Vloženie dier

3. Po stlačení na tlačidlo **Diera** nám vyskočí nové okno **Alternatívne slová** v ktorom doplníme kľúč k danému slovu - akúsi pomôcku pre žiaka a klikneme na tlačidlo **OK**. Alternatívne správne odpovede nevyplníme.



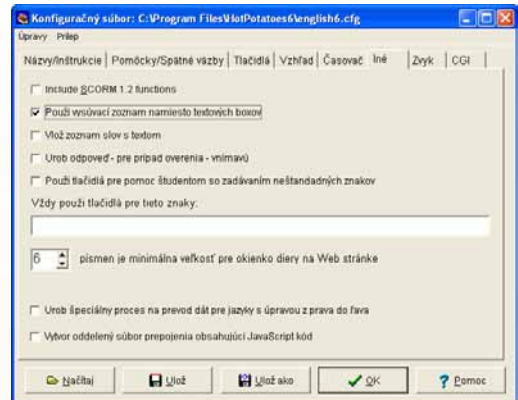
Obr. 2.30 Vkladanie kľúčov

4. Takto si vytvoríme aj ďalšie slová a v cvičení vzniknú prázdne miesta, ktoré budú dopĺňať žiaci. Ak sa pomýlime, stačí kliknúť na nesprávne slovo a stlačiť tlačidlo **Vymaž diery**. Vtedy sa vymaže iba jedno slovo. V prípade stlačenia tlačidla **Zruš diery** zruší diery v celom cvičení.



Obr. 2.31 Oprava a zrušenie dier

5. Doladíme cvičenie (názov, tlačidlá, farba, typ písma...). Takže ideme na **Možnosti – Konfiguruj výstup** a pokračujeme tak, ako v prvej kapitole. Novinkou je na karte **Iné**, že môžeme použiť aj vysúvací zoznam namiesto textových boxov. Žiaci nemusia písať, ale len vyberajú z roletky správne slová.



Obr. 2.32 Konfigurácia cvičenia

Obr. 2.33 Cvičenie s textovým poľom

6. Ďalším krokom je, tak ako už vieme z prvej kapitoly, export web stránky. Takto vyzerá cvičenie vytvorené prvou možnosťou, teda s textovým poľom, kde žiaci dopisujú správne slová.

Obr. 2.34 Cvičenie s vysúvacím zoznamom

A takto vyzerá cvičenie vytvorené pomocou vysúvacieho zoznamu, ktorý označíme v **Konfigurácii výstupu** na karte **Iné**.

T17: Pre ľahšie zvládnutie tejto úlohy si pozrite videonávod na tvorbu priradovacích alebo porovnávacích cvičení v JClose hotpot_cloze.swf. Tvorbu doplňovacieho cvičenia v JClose alebo skúšobný test so slovíčkami nájdete pod názvom *hotpot_cloze1.swf* a *hotpot_cloze2.swf* v multimediálnom a digitálnom obsahu pre 1. stupeň ZŠ v záložke Digitálna knižnica.

2.1.2.5 Tvorba cvičenia – JMatch



Obr. 2.35 Tvorba cvičenia JMatch

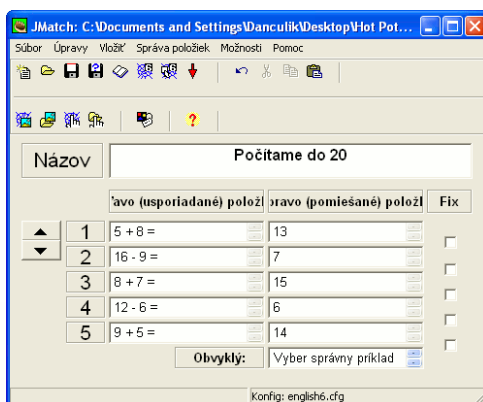
1. Vložíme názov cvičenia. Vľavo vpisujeme položky tak, ako ich chceme mať usporiadané v cvičení. Vpravo vpisujeme priradené správne odpovede patriace položkám vľavo. Tie však program automaticky po každom otvorení cvičenia premieša.

Do políčka **Obvyklý** vpíšeme text, ktorý uznáme za vhodný k danému cvičeniu.

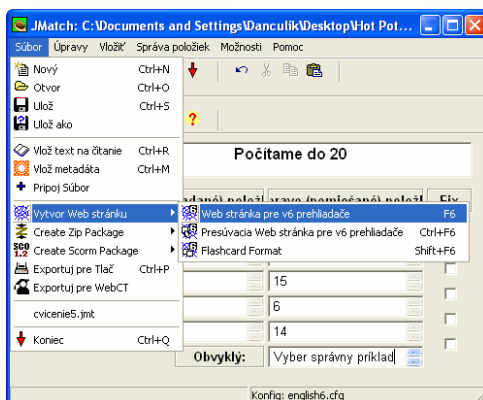
2. Doladíme cvičenie (názov, tlačidlá, farba, typ písma...). Takže ideme na **Možnosti – Konfiguruj výstup** a pokračujeme tak, ako v prvej kapitole.

3. Ďalším krokom je export web stránky. V tomto prípade však budeme mať 3 možnosti. Vyskúšame si všetky. Prvou možnosťou je vytvoriť **web stránku pre v6 prehliadače**, druhou možnosťou je vytvoriť **presúvaciu web stránku** a treťou možnosťou je **Flashcard Format**.

Cvičenie JMatch je priradovacie cvičenie, kde úlohou žiaka je priradovať, čísla, slová alebo slovné spojenia. Dvojklikom otvoríme ikonku Hot Potatoes a následne vyhľadáme zelený zemiačik JMatch, ktorý otvoríme jedným klikom. Otvorí sa prázdne okno - samozrejme bez mena, ktoré najprv uložíme podľa návodu v prvej kapitole. Po uložení cvičenia môžeme začať pracovať.



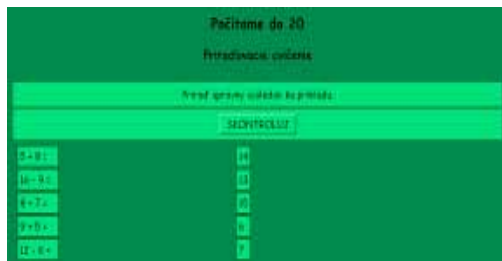
Obr. 2.36 Pracovné prostredie cvičenia



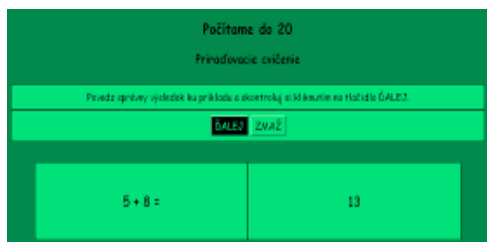
Obr. 2.37 Export web stránky



Obr. 2.38 Web stránka pre v6 prehliadače



Obr. 2.39 Presúvacia web stránka



Obr. 2.40 Flashcard Format

4. Takto vyzerajú cvičenia vytvorené všetkými tromi možnosťami.

T18: Tvorbu priraďovacieho cvičenia JMatch si prezrite vo videonávode hotpot_match.swf, ktorý rovnako nájdete v multimediálnom a digitálnom obsahu pre 1. stupeň ZŠ na portáli vzdelávania MVP v záložke Digitálna knižnica.

2.1.3 Tipy a triky v cvičeniach

Vkladanie obrázkov

Vkladanie obrázkov je výbornou možnosťou ako cvičenie urobiť zaujímavejším a príťažlivejším najmä pre žiakov 1. stupňa. Obrázok sa dá vkladať dvojakým spôsobom:

- Obrázok z Web URL – znamená, že si na internete nájdeme nejaký obrázok a do cvičenia vložíme jeho adresu (je to jednoduchší spôsob), ale pozor na autorské práva!
- Obrázok z lokálneho súboru – znamená, že si vytvoríme priečinok, kde si ukladáme svoje upravené obrázky a tie vkladáme do cvičenia. Pozor, v tomto prípade musí byť cvičenie spolu s obrázkami v jednom priečinku. Ináč by sa nám obrázky nezobrazovali.

Obrázok môžeme v cvičení vložiť kdekoľvek:

- priamo do samotného cvičenia,
- do pozadia cvičenia,

- do tlačidiel (správna odpoveď, nesprávna odpoveď, nahraj cvičenie, pomoc a pod.),
- miesto názvu cvičenia a pod.

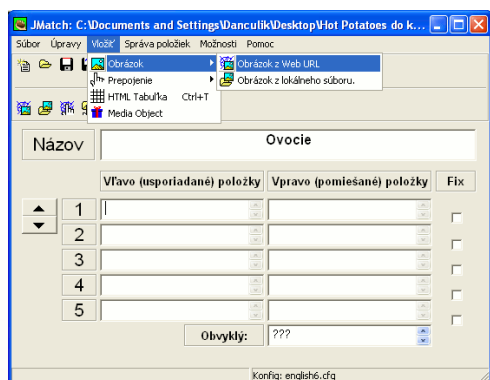
Vkladanie obrázkov pomocou Web URL

Otvoríme si ľubovoľné cvičenie Hot Potatoes napr. JMatch.

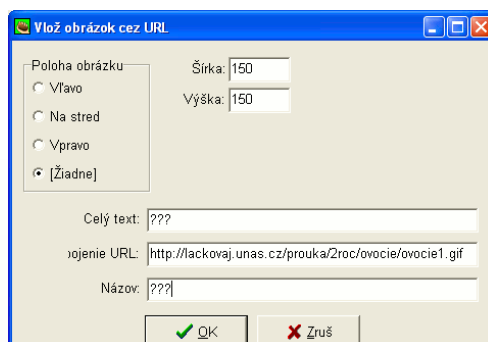
1. Cvičenie uložíme.
2. Dopíšeme názov.
3. Do ľavých položiek budeme vkladat obrázky a do pravých položiek ich názvy.
4. **Kurzor musí byť tam, kde chceme vložiť obrázok.**
5. Na hlavnej lište klikneme na **Vložiť – Obrázok – Obrázok z Web URL.**

6. Objaví sa nové okno, v ktorom nastavíme všetky položky a do **Spojenie URL** vložíme adresu obrázka, ktorý sme si už predtým našli na internete a adresu vopred skopírovali. Klikneme na **OK**.

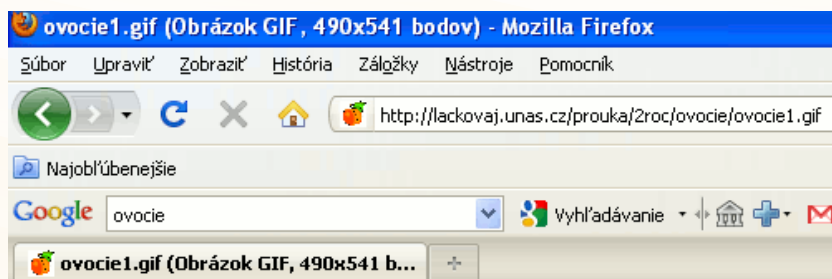
Na obrázku nižšie je adresa URL obrázku, ktorý sme našli na internete.



Obr. 2.41 Vloženie obrázku do cvičenia



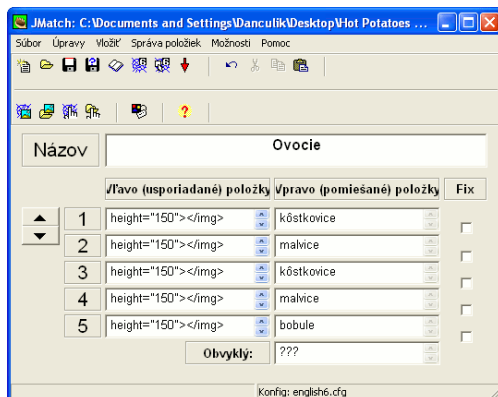
Obr. 2.42 Vloženie obrázku cez URL



Obr. 2.43 Adresa URL obrázku z internetu

7. Takýmto spôsobom vložíme všetky obrázky, ale stále máme na pamäti, že kurzor myšky musí byť tam, kde chceme vložiť obrázok. Položkám vľavo (obrázkom), dopíšeme názvy vpravo.

8. Posledným krokom je v **Konfigurácii výstupu** upraviť názov, inštrukcie, farbu, písmo, tlačidlá atď.

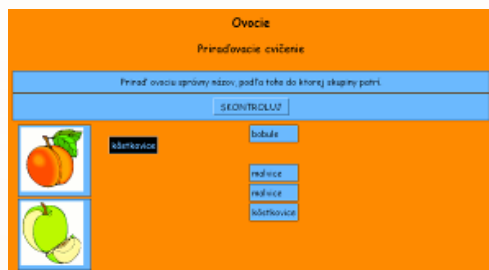


Obr. 2.44 Vkladanie všetkých obrázkov

Keďže v cvičení JMatch sú 3 možnosti výstupu vytvorenia web stránky, takto to vyzerá vo finálnej podobe s obrázkami



Obr. 2.45 Priradovacie cvičenie 1



Obr. 2.46 Priradovacie cvičenie 2



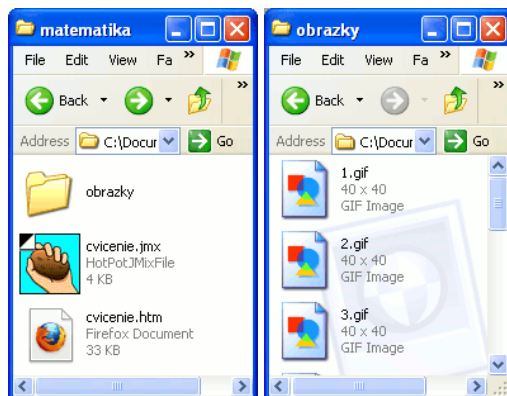
Obr. 2.47 Priradovacie cvičenie 3

T19: Pod názvom súboru *hotpot_match1_obrazky_URL.swf* si môžete prezrieť vyhľadávanie vhodných obrázkov na internete a ich vkladanie do interaktívneho cvičenia JMatch.

Vkladanie obrázkov z lokálneho súboru

Otvoríme si ľubovoľné cvičenie Hot Potatoes napr. JMix

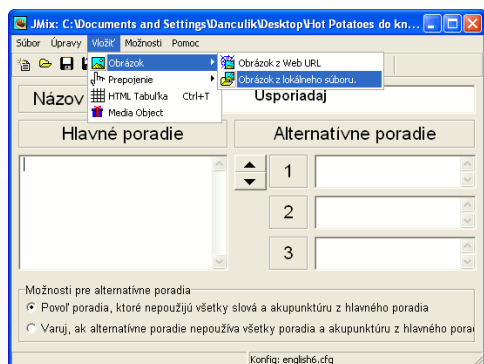
1. Na ploche vytvoríme nový priečinok s názvom napr. **matematika**, do ktorého uložíme cvičenie JMix pod názvom **cvičenie**. V novom priečinku ešte vytvoríme podpriečinok s názvom **obrazky**, do ktorého uložíme obrázky, ktoré chceme použiť v cvičení. Obrázky môžu byť vo formáte .gif .jpg .png.



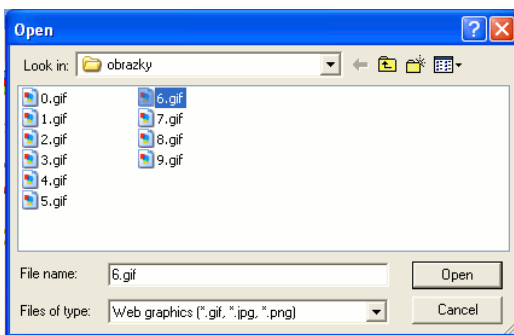
Obr. 2.48 Vytvorenie priečinku s obrázkami

2. Obrázky budeme vkladat do poľa **Hlavné poradie**. Kurzor musí byť tam, kde chceme vložiť obrázok. Do alternatívneho poradia nič nevkladáme. Na hlavnej lište klikneme na **Vložiť – Obrázok – Obrázok z lokálneho súboru**.

3. Po kliknutí na sa nám otvorí okno, v ktorom si nájdeme priečinok **obrazky**, do ktorého sme už predtým uložili obrázky. Označíme obrázok, ktorý chceme vložiť do cvičenia a klikneme na **Otvoriť**.

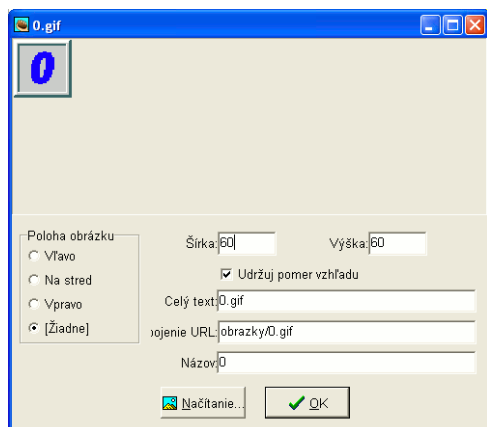


Obr. 2.49 Vkladanie obrázkov zo súboru



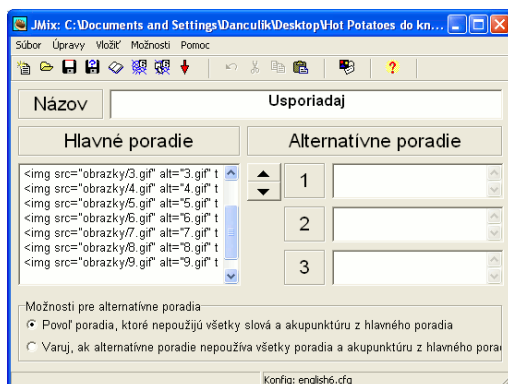
Obr. 2.50 Výber obrázkov zo súboru

4. V novom okne, kde sa nám ukázal obrázok (v tomto prípade maličký obrázok s číslom 0) nastavíme požadované údaje a stlačíme tlačidlo **OK**.



Obr. 2.51 Zobrazenie vybraného obrázku

5. Po vložení prvého obrázka budeme mať v poli **Hlavné poradie** jeden riadok s HTML kódom obrázku. Kurzor myši bude na konci riadku. Aby sme obrázky mali oddelené od seba, musíme stlačiť **Enter** a takým istým spôsobom vkladáme ďalšie obrázky.



Obr. 2.52 Vkladanie obrázkov

6. Posledným krokom je v **Konfigurácii výstupu** upraviť názov, inštrukcie, farbu, písmo, tlačidlá atď. A na záver si skontrolujeme samotné cvičenie v **Súbor – Vytvor Web stránku – Web stránka pre v6 prehliadače**.



Obr. 2.53 Ukážka hotového cvičenia

T20: Ako vkladať obrázky do interaktívnych cvičení zo súboru nájdete vo video-návode *hotpot_mach1_obrazky_subor.swf* v multimediálnom a digitálnom obsahu pre 1. stupeň ZŠ – v záložke Digitálna knižnica.

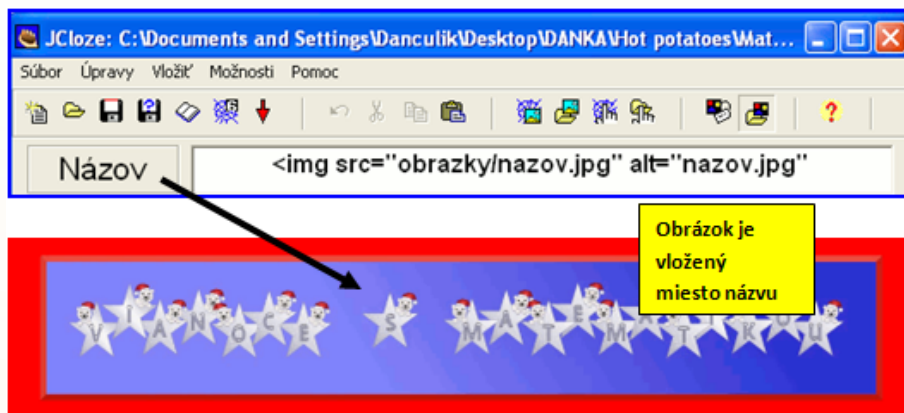
Takýmto spôsobom sa dajú obrázky vkladať kdekoľvek v cvičení, ale ak ich vkladáme z lokálneho súboru, stále musia byť uložené spolu s cvičením v jednom priečinku.

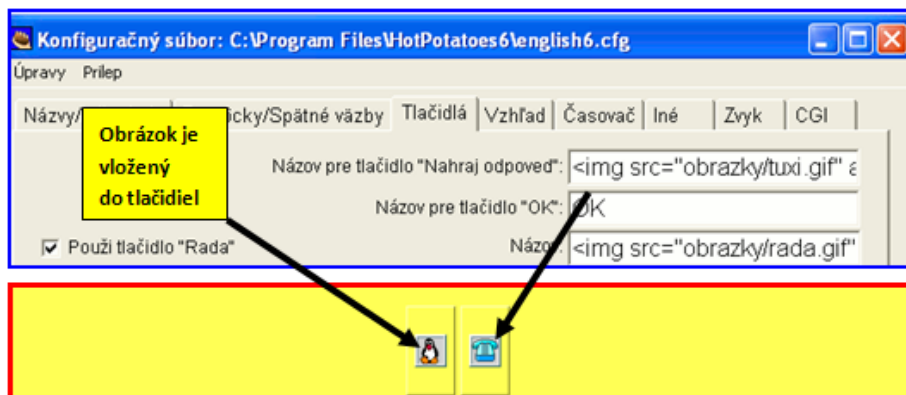
Obrázok môžeme v cvičení vložiť nielen do samotného cvičenia, ale aj ako:

- tlačidlo
- názov cvičenia
- pozadie cvičenia
- hocikde do textu a pod.

Obrázky si predtým, ako ich budeme vkladať do samotného cvičenia môžeme aj prispôbiť a upraviť v nejakom grafickom editore napr. LogoMotion, Gimp a pod.

Ukážky, ako vyzerajú obrázky inde, ako v samotnom cvičení:

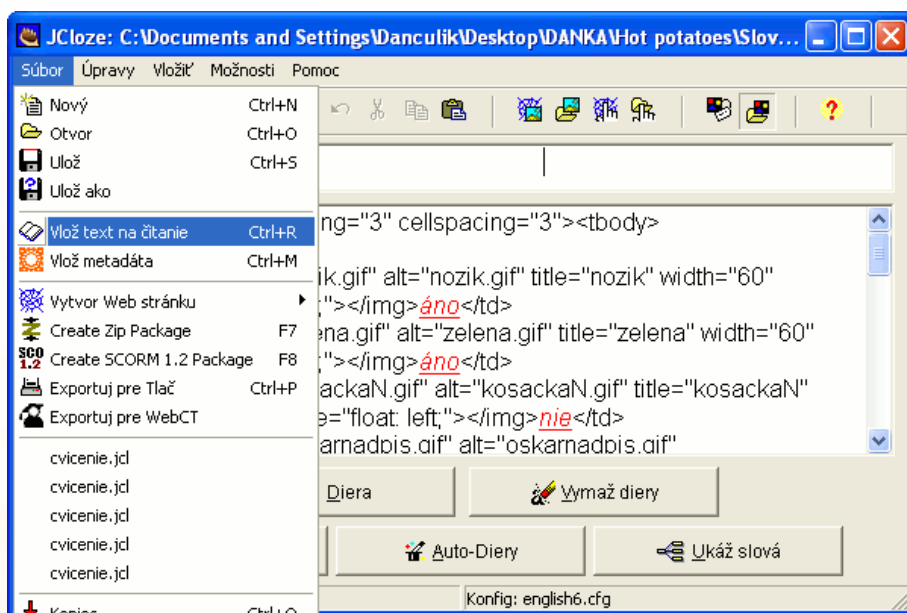




Obr. 2.54 Vloženie obrázku do názvu alebo tlačidiel

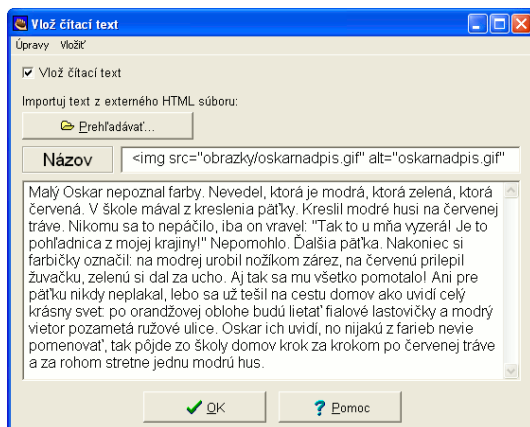
Vloženie čítacieho textu

Ďalšou zaujímavosťou v cvičení HotPotatoes je možnosť vloženia čítacieho textu. Ten cvičenie rozdelí na 2 časti. V pravej časti bude niektoré z cvičení, ktoré sme si vybrali (neplatí pre JMatch – flashcard a presúvacía verzia a JMix – presúvacía verzia) a v ľavej časti bude už spomínaný čítací text. Ten slúži ako text pre ďalšiu prácu v prepojení s cvičením alebo naň môžeme písať odkazy na web stránky alebo na ďalšie súbory.



Obr. 2.55 Vloženie čítacieho textu

Čítací text vložíme cez **Súbor – Vlož text na čítanie**. Otvorí sa nové okno, v ktorom najprv zaškrtneme okienko **Vlož čítací text** a do prázdneho poľa napíšeme, alebo prekopírujeme už hotový text, ktorý sa nám objaví na ľavej strane.



Obr. 2.56 Vloženie textu



Obr. 2.57 Ukážka hotového cvičenia

T21: Ako vložíme čítací text, do ľubovoľného cvičenia si prezrite vo videonávode *hotpot_quiz_citaci_text.swf*

2.1.4 Kde ho môžeme využiť?

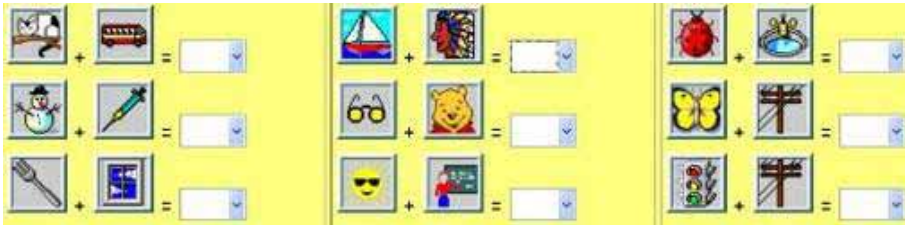
Cvičenia v programe Hot Potatoes sú využiteľné v rámci akejkoľvek hodiny, či už je to slovenský jazyk, matematika alebo prírodoveda. Môžeme ich použiť na precvičovanie učiva, na jednoduché testovanie žiakov, na motiváciu. Je to len na rozhodnutí učiteľa, ako posunúť vyučovaciu hodinu o úroveň vyššie. V nasledujúcej časti je niekoľko námetov využitia v rámci jednotlivých vzdelávacích oblastí a vyučovacích predmetov.

Jazyk a komunikácia: Slovenský jazyk a literatúra

Ročník: prvý

Téma: Precvičovanie slabík v šlabikárovom období. Sluchová analýza.

Zdroj: <http://www.pastelka.sk/hotpotatoes/Poznavameslabiky/cvicenie.htm>



Obr. 2.58 Poznávanie slabík

Jazyk a komunikácia: Anglický jazyk

Ročník: tretí

Téma: Precvičovanie slovnej zásoby o zvieratkách

Zdroj: <http://www.pastelka.sk/hotpotatoes/animals/cvicenie.htm>



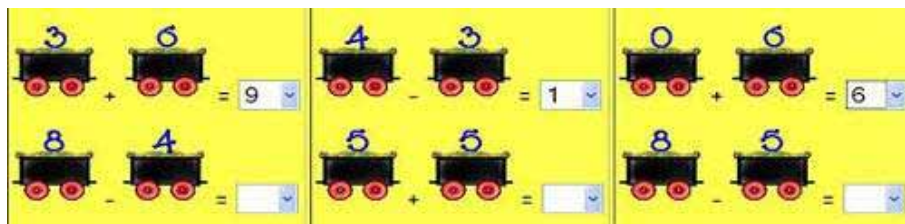
Obr. 2.59 Zvieratá/Animals

Matematika a práca s informáciami: Matematika

Ročník: prvý

Téma: Obrázkový test na sčítanie a odčítanie do 10

Zdroj: <http://www.pastelka.sk/hotpotatoes/Obrazkovepocitanie2/cvicenie.htm>



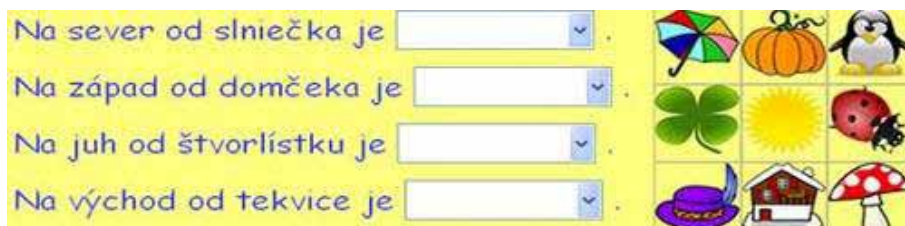
Obr. 2.60 Obrázkové počítanie

Príroda a spoločnosť: Vlastiveda

Ročník: tretí

Téma: Určovanie svetových strán podľa obrázkov

Zdroj: http://www.pastelka.sk/hotpotatoes/svetove_strany/svetove_strany.htm



Obr. 2.61 Svetové strany

Z7: V rámci diskusie vyjadrite svoje názory na využiteľnosť interaktívnych cvičení v praxi. Aké klady a aké nedostatky vidíte pri využívaní takýchto typov cvičení vo svojej praxi? Podielte sa o svoje skúsenosti s využívaním interaktívnych testov vo svojej praxi napr. využívaním výučbových CD alebo programov určených pre žiakov mladšieho školského veku.