# **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, nezáživ-nosť, 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 maličkí 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 obrázok
- 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 – doplňovacie cvičenia

JMatch - dvojice pojmov alebo texty s medzerami

#### 2.1.1 Odkiaľ program získame?



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



Obr. 2.1 Odkaz na inštaláciu programu

Využitie informačných a komunikačných technológií v predmetoch

1. STUPŇA ZÁKLADNEJ ŠKOLY



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
- Postupne sa preklikáme tlačidlami Ďalej až po samotnú inštaláciu - Inštalovať -Dokončiť
- 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 <u>www.pastelka.sk</u>, časť "Horúce zemiačiky" 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. Využitie informačných a komunikačných technológií v predmetoch

1. STUPŇA ZÁKLADNEJ ŠKOLY



Obr. 2.4 Pracovné prostredie JQuiz

- 1. Otázka
- 2. Posúvacia lišta otázok
- Posúvacia lišta odpovedí
- 4. Odpovede a jej varianty
- 5. Spätná väzba
- 6. Názov cvičenia
- 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 rozpísaná 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.

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.

| Anniguratiny subors the rogram is ness to horatoes being is noticing                 | Úpravy Priep                             |   |
|--|--|---|
| Vázvylinštrukcie Pomôcky/Spátné vázby Tlačidlá   Vzhľad   Časovač   Iné   Zvyk   CGI | Názyvínštrukcie Pomôcky/Spätné väzby Tla | čidlá Vzhľad Časovač Iné Zvyk CGI         |
|  | "Správne" indikátor:                     | Odpovede zodpovedané správne na prvý král |
| Nazov ovcens:  | )  | Otázky zodpovedané správne r              |
| restik pre druhakov  | "Nesprávne" indikátor:                   | Ďalšie správne písmeno v odpovedi:        |
|  | x  | Ďalšie správne písmeno v odpo             |
|  | Správne odpovede:                        | Prosim, zadaj odpoveď.                    |
|  | Správne!                                 | Prosím zadaj odpoveď:                     |
| 8  | Nesprávne odpovede:                      | Tvoja odpoveď je čiastočne nesprávna:     |
| Inštrukcie:  | Máš chyby, oprav ich.                    | Tvoja odpoveď je člastočne ne             |
| Prečítaj si otázky a označ správne odpovede. Aby si ich videl                        | Tvoje skóre je:                          | Správne odpovede:                         |
| vsetky, klikni na tlacidio vpravo.   | Tvoje skóre je:                          | Správne odpovede:                         |
|  | Questions completed so far:              | You have completed the exercise:          |
|  | Otázky sú zodpovedané:                   | Cvičenie je kompletné:                    |
| 2.<br>   |  |   |
| ana la tha la Maria la Anala ana   | 🕒 Nažitai 🗖 Likoj 📕                      | Ulložaka V Pamar                          |

Obr. 2.5 Konfiguračné okno pre Názvy a inštrukcie

Obr. 2.6 Konfiguračné okno pre Pomôcky a Spätnú väzbu

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

|   | And a second sec | unia Il Attitad I  | Casovac                  | ne   zvyk   cui                                     |  |                                 |                            |                |                 |
|---|--|--|--------------------------|---|--|---------------------------------|----------------------------|----------------|-----------------|
| lázov pre Bačidlo *Nahraj   | odpoved":  | Názov pre  | lacidio "Ok"             |   |  |                                 |                            |                |                 |
| Nahraj odpoveď<br>Použi telidio "Rida"<br>Nitov (Poraď mi<br>Nitov (Ukáž odpoveď:<br>Nitov pre telidio" Ukáž videlov otkačov;<br>Ukáž všetky otázky |  | OK<br>Názov pre tačíslo "Ďalša otázka"<br>=><br>Názov pre tačíslo "Predošlá otázka"<br><=<br>Názov pre tačíslo "Viszos jednu za druhou". |                          |   |  |                                 |                            |                |                 |
|   |  |  |                          |   |  |                                 |                            |                |                 |
|   |  |  |                          |   | Ukáž všetky otáz   | :ky                             | Ukazu                      | jednu o        | tázku za druhou |
|   |  |  |                          |   | Ukáž všetky otáz<br>Navigácia  | ky                              | Ukazuj                     | jednu o        | tázku za druhou |
|   |  |  |                          |   | Ukáž všetky otáz<br>Navigácia<br>I‴ Použi tlačidlo *Ďalšii                         | i <b>ky</b><br>e cvičenie*      | Ukazuj<br>Názov            | jednu o        | tázku za druhou |
|   |  |  |                          |   | Ukáž všetky otáz<br>Navigácia<br>IF Použi tiačisto *Ďaliki<br>Ďalika cetceme VIII. | ky<br>e ovičenie"<br>nextp      | Ukazuj<br>Názov<br>nge.htm | jednu o<br> => | tázku za druhou |
|   |  | Ukáž všetky otáz<br>Navigácia<br>IP Použi tlačisto *Ďatšia<br>Čatska cetteme VIII.<br>IP Použi tlačisto *Chod                            | e cvičenie"<br>ne stp    | Ukazuj<br>Názov<br>nge.htm<br>Názov:                | jednu o<br> =><br> Index   | tázku za druhou<br>© Podradovať |                            |                |                 |
| Ukáž všetky otáz<br>Navigácia<br>IP Použi tlačisto "Ďatka<br>Ďatka ovičenie UTL<br>IP Použi tlačisto "Chod<br>Inder atrans URL                      | e cvičenie"<br>In e xtp<br>Ina index"  | Ukazuj<br>Názov<br>age.htm<br>Názov<br>nts.htm   | jednu o<br> =><br> Index | tázku za druhou<br>Ge Prohladavať<br>Ge Prohľadavať |  |                                 |                            |                |                 |

Obr. 2.7 Konfiguračné okno pre Tlačidlá

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.

| ravy Primp            |   |
|-----------------------|---|
| Názvylinštrukcie   Po | môcky/Spatné vázby   Tiačidla   Vzhľad Casovac   Iné   Zvyk   COI |
| Časový limit          |   |
| 🔽 Zadaj časov         | ý limit pre cvičenie  |
| Minüty:               |   |
| Sekundy.              | 0 0   |
| Twoi časmeč lim       | it skonfil  |
|                       |   |
|                       |   |
|                       |   |
|                       |   |

Obr. 2.9 Konfiguračné okno pre Časovač

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

| mulinătrukcie   Pomăclu(Snätné värtw   Ti   | Field Vzhrad Coonvol I ind   | 1 Zwk 1 001 | 1      |
|---|--|-------------|--------|
|   | and Report Contract and  | -           |        |
| URL Grafika pozadia   |  | Se Prehla   | adávať |
| Výzor typov písma na  | wistupe Cornic Sans MS   | 1           | _      |
| Veľkosť pisma na  | vistupe 120%   |             |        |
|   | and the second sec |             |        |
| and the second se |  |             |        |
| Title   |  |             |        |
| Test test test test test test test test   |  |             |        |
|   | Farba navigačnej lišt  | #18e710     | 2-     |
|   | Farba pozadia stránk   | #f8e710     | a C    |
|   | Farba názo   | #000000     |        |
|   | Farba pozadia cvičenia   | #ffff8c     | 2 0    |
| Link Visited  | Farba prepojen   | #000000     | × 4    |
|   | Farba navitivených prepojen  | #000000     | 2 5    |
| 💽 Ukážka  | Farba texts  | #000000     | ~      |
|   |  |             |        |

Obr. 2.8 Konfiguračné okno pre Vzhľad

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.

| 🐱 Konfiguračný súbor: C:\Program Files\HotPotatoes6\english6.cfg 🛛 💽 🔀                    |
|---|
| Úpravy Prilep   |
| Názyvílnštrukcie Pomôcky/Spätnéväzby Tlačidlá Vzhľad Časovač Iné Zvyk CGI                 |
| Include <u>S</u> CORM 1.2 functions   |
| Mždy po načitaní stránky,ukáž limitovaný počet otázok                                     |
| Ukáž otázky: 2  |
| Vždy po načitaní stránky, pomiešaj poradie otázok   |
| Vždy po načítaní stránky, pomiešaj poradie odpovedí v každej otázke                       |
| Ukáž počet otázok zodpovedaných správne na jeden pokus                                    |
| Ukáž skóre po každej správnej otázke  |
| 🔲 Urob odpoveď- pre prípad overenia - vnímavú   |
| Ukáž zoznam ďalších správnych odpovedí  |
| 2 🔮 pokusy sú povolené pred tým, ako sa hybridná otázka prepne na otázku výberu odpovede. |
| 🔽 Urob špeciálny proces na prevod dát pre jazyky s úpravou z prava do ľava                |
| Vytvor oddelený súbor prepojenia obsahujúci JavaScript kód                                |
| Použi tlačidlá pre pomoc študentom so zadávaním neštandadných znakov                      |
| Vždy použi tlačidlá pre tieto znaky:  |
|   |
| کورنده کې کورندې کې                                   |

Obr. 2.10 Konfiguračné okno pre Iné nastavenia

Kód vložiť svoje meno ako autor cvičenia, rohu.

| vy Prilep   |         |
|---|---------|
| kzyrinštrukcie   Pomôcky/Spätné väzby   Tiačidlá   Vzhľad   Časovač   Iné | Zwk CGI |
| Uživatefom definované refazce   |         |
| Uživateľom definovaný refazec #1 ([strUserDefined1])                      |         |
| one   |         |
| Uživateľom definovaný reľazec #2 ([strUserDefined2])                      |         |
| two   |         |
| Uživateľom definovaný reľazec #3 ([strUserDefined3])                      |         |
| three   |         |
| Kód pre vložense do <head> štitku</head>                                  |         |
| Hot Potatoes  | Î       |
|   | -       |
|   |         |

Obr. 2.11 Konfiguračné okno pre Zvyk

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

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

| Save As                          | ? 🛛      |
|----------------------------------|----------|
| Save in: 🗀 Hot Potatoes          | - 🛋 🖆 🔳  |
| 🕑 cvicenie.htm                   |          |
|                                  |          |
|                                  |          |
|                                  |          |
|                                  |          |
| File name: cvicenie.htm          | Save     |
| Save as type: HTML files (*.htm) | ✓ Cancel |
|                                  | Help     |

7. Na karte Zvyk si môžeme do políčka 8. Posledným krokom bude kontrola a uloženie cvičenia. Na lište označ ktoré sa objaví v cvičení v ľavom hornom Súbor - Vytvor Web stránku - Web stránka pre v6 prehliadače.

| Contraction of the second s | and an         |             |                              |            |                  |
|---|----------------|-------------|------------------------------|------------|------------------|
| City  | Ctri+0         | 2.0 B       |                              | 20         |                  |
| 🖬 Ulož<br>20 Ulož ako   | Ctri+5         |             | SAMOHLÁSKY                   |            |                  |
| <ul> <li>Viuž teut na útanie</li> <li>Viuž metadáta</li> <li>Prípoj Súbor</li> </ul>                            | Oyl+R<br>Oyl+M | . dopíšem:  | 11                           |            | Výber odpovede • |
| Victorar Web strainiu<br>Že Greate Zo Packace   | 1              | and strates | pre vé preféladade 🥂 🧃 väzba |            | Nastavenia       |
| Create SCORM 1.2 Package<br>Exportuit pre Tial<br>Exportuit pre WebCT   | FR<br>Chilip   | 100         | \$i si istÿ?                 | <b>•</b> F | Sprøme           |
| sanohlasky "111009 "slasta<br>sanohlasky jup<br>sanohlasky jup<br>pemena jup                                    | nova (gz       | 1           | Skūs znova.                  | i r        | Sprävne          |
| + Konec   | Chi+Q          | 8           | 7                            |            |                  |
| C 1 mäkčene   |                | 1 N         | Si super.                    | 0.00       | Språvne          |
| D   |                | DF          |                              | -          | Sprävne          |

Obr. 2.12 Uloženie a kontrola výstupu

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

| Neeleduidee e  |  |   |
|----------------|--|---|
| C:\\Danculik   | úbory boli vytvorené:<br>\Desktop\Obrazkovepocitanie2\cvicenie.htm |   |
| Čo chceš robit | ??   |   |
|                | ₽ Prezri cvičenie v mojom prehliadači                              |   |
| <u> </u>       | Načítaj súbor do hotpotatoes.net Web stránky                       |   |
|                | 🗙 <u>N</u> ič  | 1 |

Obr. 2.13 Uloženie výstupu

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 troma otázkami. Na výber odpovedí zvoľte 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 dozviete vo videonávode *hotpot\_konfigurácia.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 – tvoriť krížovku pomocou automatického tvorcu.



Obr. 2.16 Tvorba cvičenia JCross

Dvojklikom otvoríme ikonku Hot Potatoes a následne vyhľadáme 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

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

😋 JCross: C:Wocuments and SettingsWanculik/Desktop/Hot Potatoes do kn... 📰 🗔 🔯 Vlo3ť Správa mriežky Možnosti 🚡 🕒 🖬 🖉 🐙 🛉 10 X R. B. 12 -Názov Jednoslabič né slová V 🔍 Vlož kľúče DYM R O ST Ð M 4 ≻

Obr. 2.19 Vloženie kľúčov

Konfia: english6.cfa

Križovka číslo 7 v 4

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

 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.

| Napri   | Slová      | Kľúče               | 1               |
|---------|------------|---------------------|-----------------|
| 2       | DYM        | vali sa to z komina |                 |
| 4       | STROM      | velikánska bylina   |                 |
| velikán | ska bylina |                     | <sup>™</sup> ok |
| Dolu    | Slová      | Kīuče               |                 |
| 2       | DOM        |                     | -               |
| 3       | MED        |                     | Y               |
| ¢       |            | 110                 |                 |
| bývarn  | e v ňom    |                     | ○ ✓ 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 vyzerať jednoduchá krížovka vytvorená v cvičení JCross.



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 rozmotať slová, slovné spojenia, prípadne výsledky príkladov do správneho poradia. Dvojklikom otvoríme ikonku Hot Potatoes a následne vyhľadáme 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

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

Obr. 2.24 Exportovanie cvičenia

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. Využitie informačných a komunikačných technológií v predmetoch

1. STUPŇA ZÁKLADNEJ ŠKOLY

| Pomotané slová  |  |  |  |  |
|---|--|--|--|--|
| Miešanica   |  |  |  |  |
| Usporiadaj slová podľa abecedy. Chyť myškou slovo a polož ho na riadok. Ak si nevieš rady, použi tlačidlo "Poraď mi". Ak si myslíš,<br>že to máš správne, klikni na "Vyhodnot". |  |  |  |  |
| Vyhodnot Spät Ešte raz Poraď mi   |  |  |  |  |
| auto citrón osem mydlo chrobák tabuľa kolesá šťastie žiačka   |  |  |  |  |

Obr. 2.25 Ukážka cvičenia vytvoreného pre Web stránku

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

| Pomotané slová  |  |  |
|---|--|--|
| Miešanica   |  |  |
| Usporiadaj slová podľa abecedy. Chyť myškou slovo a polož ho na riadok. Ak si nevieš rady, použi tlačidlo "Poraď mi". Ak si myslíš,<br>že to máš správne, klikni na "Vyhodnoť". |  |  |
| Vyhodnoť Ešte raz Poraď mi  |  |  |
| auto citrón chrobák mydlo<br>kolesá tabuľa osem žiačka šrastie  |  |  |

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 *hotpot\_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 doplňovacie 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**.

| 🕒 JCloze: C:\Documents and Settings\Danculik\Desktop\Hot Potatoes do knihy\cv 📰 🗖 🔀   | 🧧 JCloze: C:Wocuments and SettingsWanculikWesktopViot Polatoes do knihykxv 🗐 🗊 🔀  |
|---|---|
| Súbor Úpravy Vložiť Možnosti Pomoc  | Sübar Üpravy Vlažiť Mažnosti Pomoc  |
| 1월 126 🖬 🖉 😻 🕴 🗠 🖇 156 📓 🏙 🖉 🎆 🏨 🛛 🕮 🖉 ! 📍  | 30  |
| Názov Slová s mäkkými spoluhláskami   | Názov Slová s mäkkými spoluhláskami   |
| Na oblohe svietilo slniečko,<br>V škole sme čitali rozprávkovú knihu,<br>Psíček hryzon lmali kostičku<br>Neporež sa vreckovým nožikom,<br>Dnes večer pôjderne do divadla. | Na oblohe stratilizijisinicčko.<br>V škole smečtali rozpravkovi knihu.<br>Psiček hryzol matu kostičku.<br>Neporež sa vročkovým nožikom.<br>Dnes večer pôjdeme do divadla. |
| 🗢 Diera 🛛 🌌 Yrmaž diery   | Vytvori derv v texte  |
|   | 🚯 Zruš diery 🔐 Auto-Diery 🛁 Ukáž stová  |
| 🔠 Zrus diery 🔐 Auto-Diery 🛶 Ukáž slová  | Konlig: english6.d'g  |
| Konfig: english6.cfg  |   |
|   |   |

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 nevypĺňame.

**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.

| 🛚 Alternativne slová |                              |  |  |  |  |
|----------------------|------------------------------|--|--|--|--|
| n   X h 🛍 >          | <   all                      |  |  |  |  |
| Diera #              | 1 🗘                          |  |  |  |  |
| Slovo                | svietilo                     |  |  |  |  |
| Kľúč                 | robí to aj žiarovka          |  |  |  |  |
| Alt                  | ernatí∨ne sprá∨ne odpo∨ede   |  |  |  |  |
| ▲ 1                  |                              |  |  |  |  |
| 2                    |                              |  |  |  |  |
| 3                    |                              |  |  |  |  |
|                      | Zavri okno a vráť sa k textu |  |  |  |  |

Obr. 2.30 Vkladanie kľúčov



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.

| 💐 Konfiguračný súb   | or: C: Program Fil   | esWiotPotatoes6\engl  | ish6.cfg                    | - 🗆 🔀    |
|--|--|---|-----------------------------|----------|
| Úpravy Prilep  |  |   |                             |          |
| Názvy/nštrukcie P<br>r include gCORM<br>Pouli vstávací zo<br>r Vlož zaznam slov<br>r Urob odpoveď - p<br>Pouli tačidlá pre<br>Vžrty novšt tlačidlá pre | omöcky/Spatne väz<br>1.2 functions<br>znam namiesto testo<br>s textorn<br>re pripad overenia -<br>pomoc študentom s<br>pre turto znaky | by   Tlačidis   Vzhľad  <br>mich boxov <br>mimavů<br>so zadávaním neštandas   | Časovač Iné<br>śrych znakov | Zvyk CGI |
| 6 i pismen j<br>G vob Speciálny p<br>Vybor oddelený s  | e minimálna veľkost<br>roces na prevod dát j<br>úbor prepojenia obs  | f pre okienko diery na<br>pre jazyky s úprevou z pr<br>ahujúci JavaScript kód | Web stränke<br>ava do fava  |          |

Obr. 2.32 Konfigurácia cvičenia

Využitie informačných a komunikačných technológií v predmetoch

1. STUPŇA ZÁKLADNEJ ŠKOLY

| Slová s mäkkými spoluhláskami  |              |  |  |  |  |  |
|--|--------------|--|--|--|--|--|
|  | Dopiñovačka  |  |  |  |  |  |
| Dopiš správne slová do prázdnych okienck. Nezabúdaj na to, že sa učíme mäkké spoluhlásky. Ak budeš mať všetko, stlač tlačidlo<br>HOTOVO. |              |  |  |  |  |  |
| Na oblohe  |              |  |  |  |  |  |
| V škole sme [7] rozprá   | vkovú knihu. |  |  |  |  |  |
| Psiček hrýzol malú [?  |              |  |  |  |  |  |
| Neporež sa vreckovým   |              |  |  |  |  |  |
| Dnes veder påjdeme do  |              |  |  |  |  |  |
|  | ноточо ромос |  |  |  |  |  |

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.

| Slová s mäkkými spoluhláskami<br>Doplňovočka   |  |  |  |
|--|--|--|--|
| Dopíš správne slová do prázdnych okienok. Nezobúdaj na to, že sa učíme makké spoluhlásky. Ak budež mať všetko, stlač tlačidlo<br>HOTOVO. |  |  |  |
| Na oblahe (2) skliečka.<br>V škole sne (2) rozprávkovú knihu.<br>Psíček hrýzol malú (2).<br>Neporež sa vreckovým (2).                    |  |  |  |
| čhul<br>čřku HotaVa<br>kotičku<br>svjetlo  |  |  |  |

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 priraďovacích 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

Cvičenie JMatch je priraďovacie cvičenie, kde úlohou žiaka je priraďovať, 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.

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.

| 🛎 JMatc                        | h: C:\D                 | ocuments a    | nd Settings\Dar  | nculik\Desktop\Hot Pot   | _ 🗆 🖂 |
|--------------------------------|-------------------------|---------------|------------------|--------------------------|-------|
| Súbor Úp                       | ravy V                  | ožiť Správa p | oložiek Možnosti | Pomoc                    |       |
| 췁 🗠                            | . 8                     |               | • • • •          | 6 Pa 🛍                   |       |
| <b>1</b>                       | an ar                   | •             | ?                |                          |       |
| Náz                            | 20V                     |               | Počí             | itame do 20              |       |
|                                |                         | 'avo (uspor   | iadané) položi   | əravo (pomiešané) položl | Fix   |
|                                | 1                       | 5 + 8 =       |                  | 13                       |       |
| <b>_</b>                       | 2                       | 16 - 9 =      |                  | 7                        | -     |
|                                | 3                       | 8 + 7 =       |                  | 15                       |       |
|                                | 4                       | 12 - 6 =      |                  | 6                        | -     |
|                                | 5                       | 9 + 5 =       |                  | 14 🔡                     | _     |
| Obvyklý: Vyber správny príklad |                         |               |                  |                          |       |
|                                | Konfig: english6.cfg // |               |                  |                          |       |

Obr. 2.36 Pracovné prostredie cvičenia

| Statch: C:\Docu   | ments a          | nd Settings\Danculik\Desktop\Hot Pot 💶 🗖 🔀        |
|---|------------------|---|
| Súbor Úpravy Vložiť   | Správa p         | položiek Možnosti Pomoc                           |
| Nový<br>Otvor   | Ctrl+N<br>Ctrl+O |   |
| 🕞 Ulož<br>😫 Ulož ako  | Ctrl+S           | ?   |
| <ul> <li>Vlož text na čitanie</li> <li>Vlož metadáta</li> <li>Pripoj Súbor</li> </ul> | Ctrl+R<br>Ctrl+M | Počítame do 20                                    |
| Withour Web stranky   |                  | adaná) noloži vravo (nomiočaná) noloži Eiv        |
| Z Create Zip Package  | •                | Presúvacia Web stránka pre vo prehliadače Ctrl+F6 |
| 1.2 Create Scorm Packag   | je 🕨             | Restance Format Shift+F6                          |
| 📇 Exportuj pre Tlač<br>省 Exportuj pre WebCT   | Ctrl+P           |   |
| cvicenie5.jmt   |                  |   |
| 🕈 Koniec  | Ctrl+Q           | 14  |
|   |                  | Obvyklý: Vyber správny príklad                    |
|   |                  | Konfig: english6.cfg                              |

Obr. 2.37 Export web stránky

Využitie informačných a komunikačných technológií v predmetoch 1. STUPŇA ZÁKLADNEJ ŠKOLY

 Pailtone de 20
 Pailtone de 20

 Militalizada contene
 Militalizada contene

 Aurel provi prime de 20
 Militalizada contene

 Aurel provi prime de 20
 Militalizada contene

 Aurel provi prime de 20
 Militalizada contene

 Aurel prime de 20
 Militalizada contene

Obr. 2.38 Web stránka pre v6 prehliadače



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 vkladať 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.

| 🛎 JMatci  | h: C:W   | ocuments and                 | Settings\D | anculil      | <pre>www.sectory.com/se<br/>Sectory.com/s<br/>Sectory.com/sect</pre> | s do k     | . 🗆 🖂 |
|-----------|--|------------------------------|------------|--------------|--|------------|-------|
| Súbor Úpr | Súbor Úpravy Vložiť Správa položiek Možnosti Pomoc |                              |            |              |  |            |       |
| 🍓 👄 🖡     | a K 🗖  | Obrázok                      | Þ 谊        | Obrázo       | k z Web URL  |            |       |
|           | dh<br>tt   | Prepojenie                   | • 🐸        | Obrázo       | ik z lokálneho súboru.   |            |       |
| 🦉 🖉 🕅     | ሹ 🧯  | HTML Tabulka<br>Media Object | Ctrl+T     |              |  |            |       |
| Náz       | ov   |                              |            |              | Ovocie   |            |       |
|           |  | Vľavo (uspori                | adané) po  | ložky        | Vpravo (pomiešané)   | položky    | Fix   |
|           | 1  | I                            |            | . A.<br>. M. |  | (A)<br>(M) | Г     |
|           |  |                              |            |              |  | г          |       |
|           | 3  |                              |            |              |  | Ē          |       |
|           | 4  |                              |            | (A)          |  |            | Г     |
|           | 5  |                              |            |              |  | X          | Г     |
|           | Obvyklý:   |                              |            |              |  |            |       |
|           |  |                              |            | Kor          | nfia: english6 cfa   |            |       |
|           |  |                              |            | KO           | ing, engisno.crg   |            | 111   |

Obr. 2.41 Vloženie obrázku do cvičenia

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.

| 👅 Vlož obrázok cez  | url 🔲 🗖 🔀  |
|---|--|
| Poloha obrázku<br>O Vľavo<br>O Na stred<br>O Vpravo<br>O [Žiadne] | Šírka: <mark>150</mark><br>Výška: <mark>150</mark>     |
| Celý text:  | ???  |
| ojenie URL:   | http://lackovaj.unas.cz/prouka/2roc/ovocie/ovocie1.gif |
| Názov:  | 255  |
|   | ✓ <u>O</u> K X <u>Z</u> ruš                            |

Obr. 2.42 Vloženie obrázku cez URL

| 🕹 ovocie1.gif (Obrázok GIF, 490x541 bodov) - Mozilla Firefox                       |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
| Súbor Upraviť Zobraziť História Zál <u>o</u> žky <u>N</u> ástroje <u>P</u> omocník |  |  |  |  |
| C X 🏠 🚺 http://lackovaj.unas.cz/prouka/2roc/ovocie/ovocie1.gif                     |  |  |  |  |
| 🔎 Najobľúbenejšie  |  |  |  |  |
| Google ovocie 💉 🖓 Vyhľadávanie 🔹 🖗 👘 M   |  |  |  |  |
| 💣 ovocie1.gif (Obrázok GIF, 490x541 b 🕂  |  |  |  |  |

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.

| 🛎 JMatch: C:\Documents and Settings\Danculik\Desktop\Hot Potatoes 🔳 🔲 🔀 |  |                |          |              |                           |        |  |
|---|--|----------------|----------|--------------|---------------------------|--------|--|
| Súbor Úpr   | Súbor Úpravy Vložiť Správa položiek Možnosti Pomoc |                |          |              |                           |        |  |
| 1a 🗠 🖡  | - 8  | ◇ 浣 浣 ↓        | •   •    | <b>7</b> % [ | h 🛍                       |        |  |
| <b>16</b> 🖉 🕅   | <b>1</b> K 91k                                     | -              | ?        |              |                           |        |  |
| Náz   | ov   |                |          |              | Ovocie                    |        |  |
|   |  | /ľavo (usporia | adané) p | oložky       | Vpravo (pomiešané) položk | ay Fix |  |
|   | 1  | height="150">  |          | A<br>Y       | kôstkovice                |        |  |
|   | 2  | height="150">  |          | A            | malvice                   |        |  |
|   | 3  | height="150">  |          | ×            | kôstkovice                | _      |  |
|   | 4  | height="150">  |          | ×            | malvice                   |        |  |
|   | 5  | height="150">  |          | A<br>Y       | bobule                    | _      |  |
|   | Obvyklý:   |                |          |              |                           |        |  |
| Konfig: english6.cfg //   |  |                |          |              |                           |        |  |

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 Priraďovacie cvičenie 1



Obr. 2.46 Prirad'ovacie cvičenie 2

Obr. 2.47 Priraďovacie 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 vkladať do poľa Hlavné poradie. Kurzor musí byť tam, kde chceme vložiť obrázok. Do alterna-Obrázok z lokálneho súboru.

3. Po kliknutí na sa nám otvorí okno, v ktorom si nájdeme priečinok obrazky, do ktorého sme už predtým uložili obtívneho poradia nič nevkladáme. Na hlav- rázky. Označíme obrázok, ktorý chceme nej lište klikneme na Vložiť - Obrázok vložiť do cvičenia a klikneme na Otvoriť.

| 📕 JMix: C:\Documents and Settings\Danculik\Desktop\Hot Potatoes do kn 🔲 🔲 🔀 | Open 🥘 🔀   |
|---|--|
| Slor (pravy Volit Microsti Pomoc  | Look in: Obrazky   |
|   | S.gif S.gif S.gif  |
| Možnosti pre alternatívne poradia   | File name:     6.gif       Dpen       Files of type:     Web graphics (".gif, ".jpg, ".png)         Cancel |

Obr. 2.49 Vkladanie obrázkov zo súboru

| Obr. 2.50 Výber obrázkov zo súl | boru |
|---------------------------------|------|
|---------------------------------|------|

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

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

|   | ■ JMix: C:\Documents and Settings\Danculik\Desktop\Hot Potatoes de kn ■ □ ×<br>Súbor Úprevy Možiť Možnosti Pomoc<br>資 合 品 品 公 領 録 録 ↓ ロン 糸 印 電 単 ?  |  |
|---|---|--|
| <u> </u>  | Názo∨ Usporiadaj  |  |
|   | Hlavné poradie Alternatívne poradie   |  |
| Poloha obrázku Šírka; <mark>60, Výška;</mark> 60<br>⊂ Vřavo<br>⊂ Na stred I⊄ Udržuj pomer vzhľadu | <pre><img 3.gif="" src="obrazky/3.gif alt=" t<="" th=""/></pre>   |  |
| C Vpravo Celý textjŪ gif<br>C [Žiadne] sojenie URL obrazky/0.gif<br>Názov/0                       | Možnosti pre alternatívne poradia<br>☞ Povoľ poradia, ktoré nepoužijú všetky slová a akupunktúru z hlavného poradia<br>ℂ Varuj, ak alternatívne poradie nepoužíva všetky poradia a akupunktúru z hlavného pora<br>Korfig: englehé.cfg |  |
| Mačítanie ✔ <u>0</u> K  |   |  |

Obr. 2.52 Vkladanie obrázkov

Obr. 2.51 Zobrazenie vybraného obrázku

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.

| Usporiadaj   |
|--|
| Zamotané čísla   |
| 4:38   |
| Rozmotaj čísla podľa poradia. Klikni na správne číslo. Pozor, čas už beží.   |
| Skontroluji         Naspät         Ešte raz         Poraď mi           8         7         2         4         1         5         9         3         1         0         6 |

Obr. 2.53 Ukážka hotového cvičenia

**T20:** Ako vkladať obrázky do interaktívnych cvičení zo súboru nájdete vo videonávode *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 prispôsobiť 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 presúvacia verzia a JMix – presúvacia verzia) a v ľavej časti bude už spomínaný čítací text. Ten slúži ako text pre ďalšiu prácu v prepojení s cvičením alebo naň môžem písať odkazy na web stránky alebo na ďalšie súbory.

| 💐 JCloze: C:\Documents and             | Settings\Danculik\Desktop\DANKA\Hot potatoes\Slov 🔳 🗖 🔀 |
|--|---|
| Súbor Úpravy Vložiť Možnosti f         | 'omoc   |
| hový Ctrl+N                            | 🗠 % 🗈 🛍   🌋 🖉 🎆 🖍   🕏 🍠 💙                               |
| 🗁 Otvor Ctrl+O                         |   |
| 🖬 Ulož Ctrl+S                          |   |
| 🔒 Ulož ako                             |   |
| 🐼 Vlož text na čitanie 🛛 Ctrl+R        | ng="3" cellspacing="3">                                 |
| 🞇 Vlož metadáta 🛛 Ctrl+M               | _ik.aif" alt="nozik aif" title="nozik" width="60"       |
| 🔆 Vytvor Web stránku                   | ▶  "> <u>áno</u>  |
| 暮 Create Zip Package 🛛 🛛 F7            | na.gif" alt="zelena.gif" title="zelena" width="60"      |
| SCO<br>1.2 Create SCORM 1.2 Package F8 | ;"> <u>áno</u>  |
| 📇 Exportuj pre Tlač 🛛 Ctrl+P           | ackaN.gif" alt="kosackaN.gif" title="kosackaN"          |
| 🖀 Exportuj pre WebCT                   | ə="float: left;"> <u>nie</u>                            |
| cvicenie.jcl                           | arnadbis.aif" alt="oskarnadbis.aif"                     |
| cvicenie.jcl                           | Diera 🚀 Vymaž diery                                     |
| cvicenie.jcl                           |   |
| cvicenie.jcl                           | 🖌 🖌 Auto-Diery 🚽 🛁 🖓 🖌                                  |
| cvicenie.jcl                           |   |
| ▲ Kapian ChduO                         | Konfig: english6.cfg                                    |

Obr. 2.55 Vloženie čítacieho textu

Využitie informačných a komunikačných technológií v predmetoch

1. STUPŇA ZÁKLADNEJ ŠKOLY

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.

| 🔁 Vlož čítací text   |
|--|
| Úpravy Vložiť  |
| Iv Vlož čítací text  |
| Importuj text z externého HTML súboru:   |
| 🕒 Prehľadávať  |
| Názov <img <="" alt="oskarnadpis.gif" src="obrazky/oskarnadpis.gif" td=""/>  |
| Malý Oskar nepoznal farby. Nevedel, ktorá je modrá, ktorá zelená, ktorá<br>červená. V škole mával z kreslenia pátky. Kreslil modré husi na červenej<br>tráve. Nikomu sa to nepáčilo, iba on vravel. "Tak to u mňa vyzrál Je to<br>pohľadnica z mojej krajiny!" Nepomohlo. Dalšia pátka. Nakoniec si<br>farbičky označil: na modrej urobil nožikom zárez, na červenú prilepil<br>žuvačku, zelenú si dal za ucho. Aj tak sa mu všetko pomotalol Ani pre<br>pátku nikdy neplakal, lebo sa už tešil na cestu domov ako uvidí celý<br>krásny svet po orandžovej oblohe budú lietať ňalové lastovičky a modrý<br>vietor pozametá ružové ulice. Oskar ich uvidí, no nijakú z farise hervie<br>pomenovať, tak pôjde zo školy domov krok za krokom po červenej tráve<br>a za rohom stretne jednu modrú hus. |
| ✓ QK ? Pomoc   |

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



Obr. 2.59 Zvieratá/Animals

# Matematika a práca s informáciami: Matematika

Ročník: prvýTéma: Obrázkový test na sčítanie a odčítanie do 10Zdroj: <u>http://www.pastelka.sk/hotpotatoes/Obrazkovepocitanie2/cvicenie.htm</u>

Využitie informačných a komunikačných technológií v predmetoch 1. STUPŇA ZÁKLADNEJ ŠKOLY



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





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? Podeľte sa o svoje skúsenosti s využívaním interaktívnych testov vo svojej praxi napr. využívaním výučbových CD alebo programov určených pre žiakov mladšieho školského veku.