

# HotPotatoes 6 pro začátečníky

## Program na vytváření interaktivních cvičení (zpracovala Mgr. Ivana Solníčková)

HotPotatoes má 5 částí, z nichž každá slouží k vytváření určitého typu cvičení, která lze ve formátu *html* umístit na webovou stránku jako interaktivní cvičení vyhodnocované automaticky počítačem nebo vytisknout jako pracovní list.

Z metodického hlediska lze program Hot Potatoes využít několika způsoby. Především je určen pro učitele, kteří chtějí pro studenty vytvořit studijní materiál v moderní a atraktivní podobě ve formě interaktivních cvičení.

Tato cvičení mohou být samostatná a nebo sestavena do bloků vzájemně navazujících úkolů zaměřených na studium nebo procvičování určité látky. Výhodou je, že materiál může být nejen umístěn na webových stránkách, ale studenti si ho mohou odnést na disketě či jiném paměťovém médiu, případně může být k dispozici na počítačích v učebnách bez přístupu k Internetu.

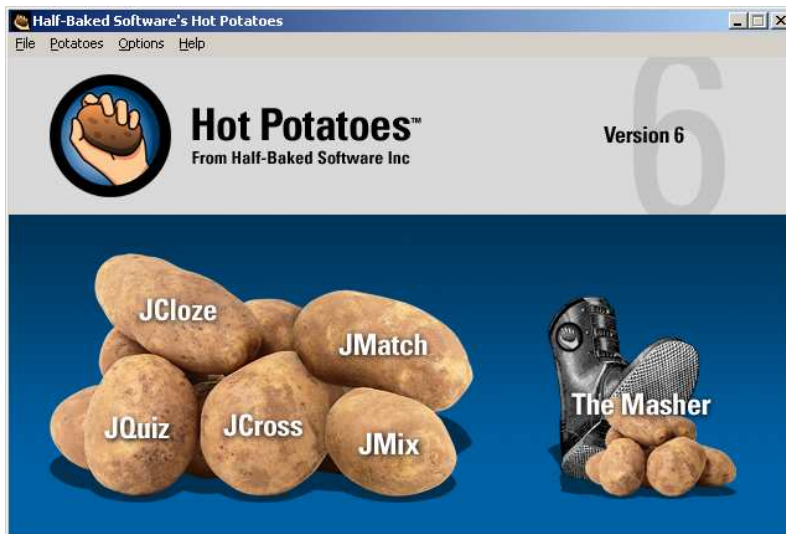
Materiál většiny cvičení (kromě křížovky) může být také převeden na text a následně graficky upraven v textovém editoru, takže může sloužit jako část pracovního listu pro studenty.

Dalším způsobem využití je přímá práce studentů s programem, který je natolik jednoduchý, že s ním mohou po krátkém školení bez problémů pracovat. Při této aktivitě studenti na základě přesně vymezených kritérií vytvářejí cvičení pro své spolužáky. V tomto případě se studenti nejen učí nebo si upevňují určitou látku, ale jsou nuceni své znalosti více analyzovat a zdokonalují své dovednosti učení.

Cvičení vytvořená programem HotPotatoes poskytují studentům bohatou zpětnou vazbu. Kromě poskytnutí hodnocení ve formě sdělení, zda šlo o správnou či špatnou odpověď, se student dozví na kolik procent byla jeho práce s cvičením úspěšná a v průběhu práce má možnost postupné nápovědy prvních a dalších písmen správné odpovědi a nebo dalších pomocných prostředků – např. slovní nápovědy. Všechny použité pomocné prostředky se promítají do procentuálního hodnocení úspěšnosti práce s cvičením.

Program není určen na vytváření interaktivních testovacích materiálů a jako takový se dá využít jen obtížně, protože studenti si mohou např. zobrazením html kódu poměrně snadno zjistit správné odpovědi. Je vhodný především pro materiály určené pro samostudium a opakování a upevňování učiva.

Program HotPotatoes si můžete stáhnout na adrese <http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/> (asi 6 MB). Po stažení nainstalujte program na svůj počítač nebo požádejte o nainstalování zkušenějšího kolegu. Program mohou pracovníci státních neziskových vzdělávacích institucí po registraci využívat zdarma, pokud jsou jimi vytvořené materiály zdarma k dispozici uživatelům Internetu. Řadu příkladů cvičení vytvořených tímto programem najdete na <http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/sites6.htm>



# Zjednodušený návod k využívání programu

## Typy cvičení

**JQuiz** - úkoly s odpovědí ano/ne a testů s výběrem odpovědi z více možností (abcd.. testy) a úkoly s krátkými odpověďmi na otázky

**JMix** – zpřeházené věty

**JCross** - vytváření jednoduchých křížovek

**JCloze** – „Cloze“ testy a doplňovací cvičení

**JMatch** – dvojice pojmů nebo texty s mezerami

6. částí HotPotatoes je **Masher**, který umožňuje snadné vytváření a správu lekcí s navazujícími sadami cvičení a jejich upload do <http://www.hotpotatoes.net/>. K plné funkčnosti této části je nutné zakoupení licence. Pracnějším způsobem lze cvičení spojovat do sad i bez tohoto programu – viz pokročilé možnosti konfigurace.

## Registrace:

Registrace pomocí klíče je nutná pro plnou funkčnost programu. Provádí se na adrese <http://142.104.133.52/admin/register.htm>. Zde vyplníte jednoduchý formulář a na svoji emailovou adresu obdržíte klíč. Po obdržení klíče otevřete kteroukoli část programu HotPotatoes a v menu Help vyberte Register. Sem запиšte uživatelské jméno a klíč a stiskněte OK. S tímto registračním klíčem můžete program nainstalovat na více počítačích.

## Obecné pokyny

### Nové cvičení:

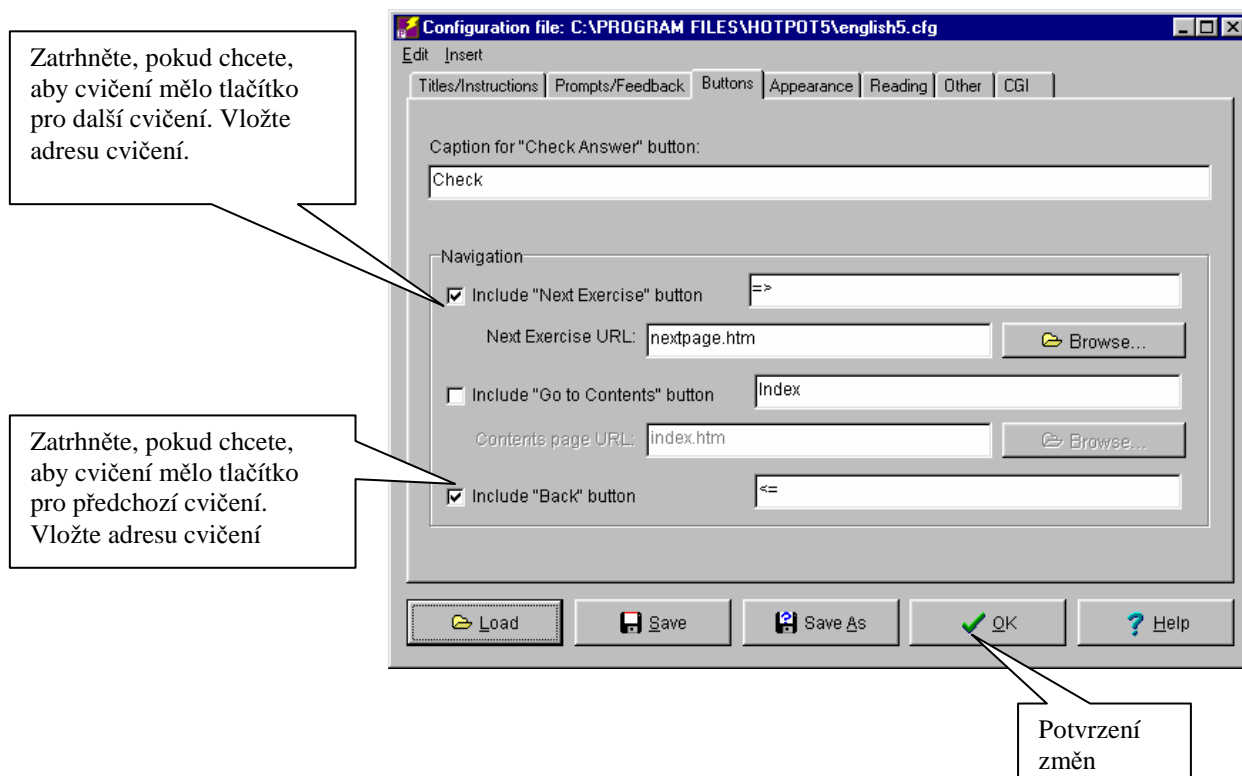
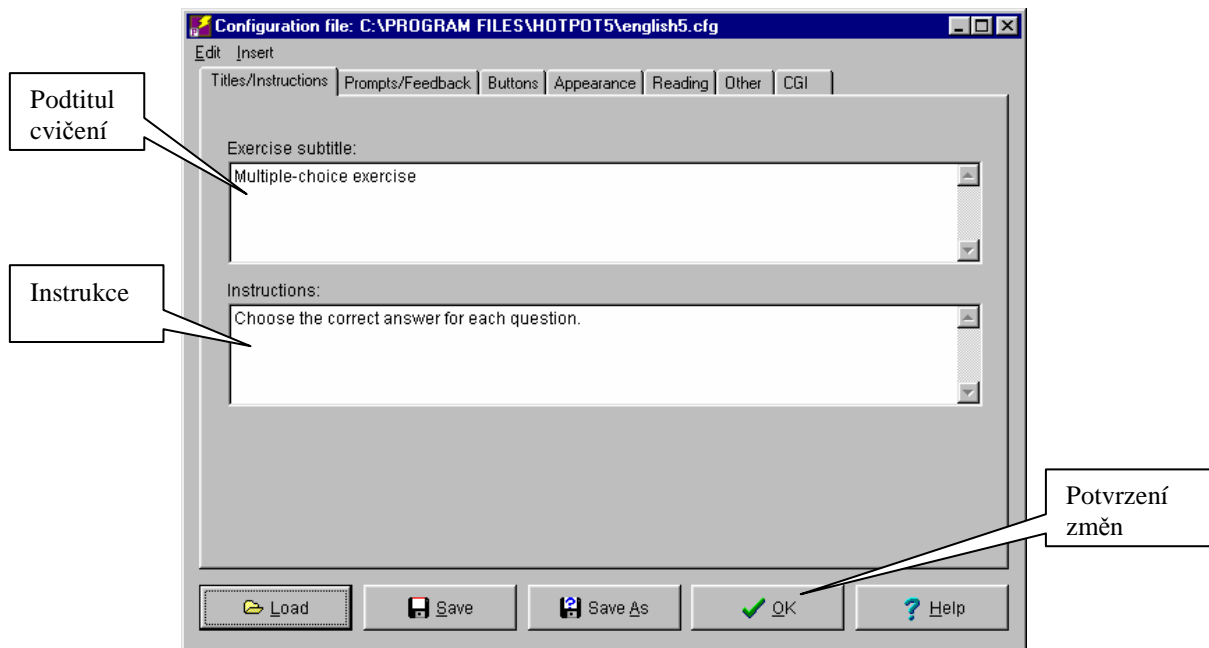
1. Klikněte na požadovaný typ cvičení
2. Z nabídky **File** vyberte **New**
3. Po vytvoření cvičení uložte pomocí **Save as** v nabídce **File**. Cvičení se uloží ve speciálním formátu, ve kterém jej bude možné znovu otevřít v programu HotPotatoes a následně upravit. Název a umístění souboru volíte podle vlastního uvážení.
4. Pomocí **Create Web page** v nabídce **File** uložte cvičení ve formátu *htm*. Název a umístění souboru volíte podle vlastního uvážení, nejlépe do stejného adresáře jako zadání (viz 3). Lze je otevřít v prohlížeči Internetu (Internet Explorer nebo Netscape Navigator) a jsou interaktivní. Může být umístěno na webových stránkách pro online použití, ale i na disku počítače, disketě apod. a používáno používat bez připojení na internet.
5. Pomocí **Export for Printing** v nabídce **File** připravíte cvičení k tisku v podobě pracovního listu. U většiny typů je zkopírováno do schránky a lze jej pak v textovém editoru (např. Word) umístit na stránku příkazem **Vložit**.

### Úprava již existujícího cvičení:

1. Klikněte na požadovaný typ cvičení
2. Z nabídky **File** vyberte **Open** a vyhledejte požadované cvičení.
3. Po provedení úprav postupujte jako v bodě 3. –5. výše, s tím, že změněné cvičení uložíte pod stejným názvem (tím původní cvičení zmizí) nebo pod novým názvem.

## Nastavení základní konfigurace cvičení:

V nabídce **Options** vyberte **Configure Output**. Objeví se následující okno, ve kterém můžete upravit vzhled cvičení. Další možnosti nastavení se liší u každého typu cvičení a jsou určeny pro pokročilé.



## Jednotlivá cvičení:

### JQuiz

JQuiz umožňuje pro tvorbu cvičení použít čtyři typy zadání, a to buď samostatně nebo kombinovaně podle potřeby.

Jsou to tyto typy zadání:

**Multiple-choice** - úkoly s výběrem odpovědi z více možností, vhodné i pro úkoly s odpovědí ano/ne.

**Short-answer** - úkoly s krátkými odpověďmi na otázky.

**Hybrid** - kombinace Short-answer a Multiple-choice v jednom úkolu (po určitém počtu chybných odpovědí typu Short-answer se úkol změní na Multiple-choice, počet možných chybných odpovědí je standardně 2, lze jej změnit v nastavení konfigurace cvičení).

**Multi select** - úkoly s více správnými odpověďmi, u kterých musí být pro 100% správnost označeny všechny správné možnosti a žádná špatná.

**Pozor!** Nikdy nezapomeňte označit správnou odpověď!

Nadpis

Posun mezi otázkami

Posun mezi odpověďmi

Správná odpověď a její případné varianty

Výběr typu úkolu:  
Multiple-choice  
Short-answer  
Hybrid  
Multi-select

Váha úkolu vzhledem k ostatním úkolům cvičení.

U každé odpovědi je možné určit váhu její správnosti.

Správná odpověď a její varianty pro Multiple-choice

Při výběru úkolu typu Hybrid přibývá tato možnost. Musí být zatržena, pokud chceme vytvořit kombinaci Short-answer a Multiple-choice.

# JCross

## Vytváření jednoduchých křížovek

Nadpis

1. Zadání seznamu slov do křížovky

2. Vkládání dalších slov a nápovědy k nim. Je funkční až po zadání seznamu slov, která chceme mít v křížovce.

Posun celé křížovky v síti.

The screenshot shows the JCross application window. The title bar reads 'JCross: C:\zachova\dokumenty\OAPION\Hotpot\jcranimal.jcw'. The menu bar includes 'File', 'Edit', 'Insert', 'Manage Grid', 'Options', and 'Help'. The main window is divided into a left sidebar and a central grid. The sidebar has a 'Title' field containing 'Animals', an 'Add Clues' button, and four directional arrow buttons. The central grid is a 10x13 grid with words placed in it: 'GOAT' (horizontal, row 2, col 6), 'CAT' (horizontal, row 4, col 6), 'PIG' (horizontal, row 5, col 3), 'COW' (horizontal, row 6, col 3), 'SHEEP' (horizontal, row 7, col 3), 'HORSE' (horizontal, row 8, col 3), 'RABBIT' (vertical, col 7, rows 2-8). The status bar at the bottom shows 'Grid size: 10 x 13' and 'Config: english5.cfg'.

Seznam slov do křížovky

Po zapsání seznamu slov klikněte sem a počkejte, až se automaticky vytvoří síť slov. Čísla indikují, kolik z celkového počtu zadanych slov již bylo zapojeno do sítě. Pokud již jste s výsledkem spokojeni, můžete stisknout tlačítko Stop.

The screenshot shows the 'Create a crossword grid automatically' dialog box. It has a title bar with the same name. The main area contains a text input field with the words 'dog', 'cat', and 'goat' on separate lines. Below the input field is a 'Make the grid' button. To the right of the button is a progress indicator that says 'Number of words used in best result so far: 0/0'. At the bottom right, there is a 'Stop now - that's good enough' button. The 'Maximum grid size' is set to 15.

Klikněte na slovo v seznamu

Sem vepište nápovědu a pak klikněte na OK

V této části postupujte stejně jako v části Across.

Po zadání všech nápověd klikněte na OK

The screenshot shows the 'Add Clues' dialog box. It has a title bar 'Add Clues' and a menu bar 'Edit Insert'. The main area is a table with three columns: 'Across', 'Words', and 'Clues'. The 'Across' section has the following entries:

Across	Words	Clues
2	GOAT	koza
3	CAT	kocka
4	PIG	prase
6	COW	krava
8	SHEEP	ovce

Below the table is a text input field containing 'koza' and an 'OK' button. The 'Down' section has the following entries:

Down	Words	Clues
1	RABBIT	kralik
3	CHICKEN	kure
5	GOOSE	husa
7	DOG	pes

Below the table is a text input field containing 'kralik' and an 'OK' button. At the bottom of the dialog is a large 'OK' button with a green checkmark.

# JCloze

„Cloze“ testy a doplňovací cvičení

The image shows two screenshots of the JCloze software. The top screenshot is the main application window titled "My Hobbies". It contains a text area with several words highlighted in red (hobbies, playing, games, left, watch, team). Below the text area are buttons for "Gap", "Delete Gap", "Clear Gaps", "Auto-Gap", and "Show Words". The bottom screenshot is a dialog box titled "Gapped word alternatives". It shows "Gap # 1", "Word hobbies", and "Clue koničky". Below this is a section for "Alternative correct answers" with a list of words and a table for selecting the correct one. At the bottom are "OK" and "Help" buttons.

Nadpis

1. Sem vepište nebo nakopírujte text.

2. Levým tlačítkem myši označte část textu, která má být vynechána.

3. Kliknutím na tlačítko Gap se otevře nabídka nápovědy pro vynechaný výraz.

Odstranění všech navržených vynechání.

Automatický výběr výrazů k vynechání.

Odstranění jednoho vynechání.

Seznam slov a nápověd.

Vynechaný výraz

Nápověda

Alternativní správné odpovědi

Po zadání nápovědy klikněte na OK.

Pohyb mezi vynechanými výrazy.

# JMatch

**Nadpis**

Do tohoto sloupce vložte levé části výrazů v požadovaném pořadí

Pohyb mezi výrazy – možný i vyšší počet

Znaky, které se objeví místo požadované druhé části výrazu.

Do tohoto sloupce vepište druhé části výrazů ve správném pořadí (tato strana bude promíchána)

Zatrhněte, pokud chcete, aby daný výraz zůstal pohromadě.

**JMatch: F:\CD Data do cervna 2003\CDVU\Seminar\CDVU IV 2003\Hotpot\hobbies.jmt**

File Edit Insert Manage Items Options Help

**Title** Leisure time vocabulary

	Left (ordered) items	Right (jumbled) items	Fix
1	collecting stamps	sbíráni známek	<input type="checkbox"/>
2	keeping pets	chov domácích mazlíčků	<input type="checkbox"/>
3	hiking	turistika	<input type="checkbox"/>
4	woodcarving	dřevořezba	<input type="checkbox"/>
5	wildlife observation	pozorování přírody	<input type="checkbox"/>
	Default:	???	

Config: english6.cfg

Vhodné pro dvojice pojmů nebo texty s mezerami.

## Toto cvičení má více způsobů zpracování:

Pozor! Každé zpracování vyžaduje jiné instrukce, proto je vhodné ukládat zdrojový soubor pro každou variantu pod odlišným názvem (viz krok 3. v části Nové cvičení).

A. **Web Page for V6 browsers** z možností **Create Web Page** z nabídky **File**:

**Leisure time vocabulary**  
Matching exercise

Match the item on the right to the item on the left.

Check

collecting stamps	???
keeping pets	???
hiking	???
woodcarving	???
wildlife observation	???
composing	???
be keen on something	???
pastimes	???
hunting	???
playing an instrument	???
roleplaying	???
embroidery	???
archery	???
sculpting	???
ball games	???

Check

Po kliknutí na šipku se rozvine nabídka výrazů. Kliknutím na výraz ho zvolíme

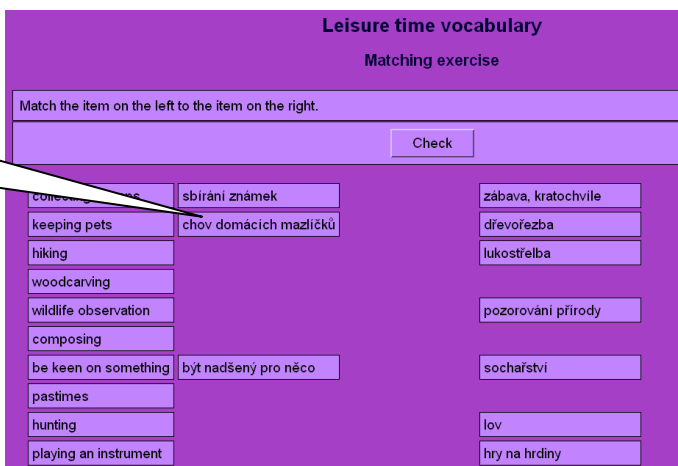
???

???

být nadšený pro něco  
sochařství  
hry na hrdiny  
dřevořezba  
lov  
skládání hudby  
chov domácích mazlíčků  
míčové hry  
turistika  
sbíráni známek

B. **Drag/Drop Web Page for V6 browsers** z možností **Create Web page** z nabídky **File**:

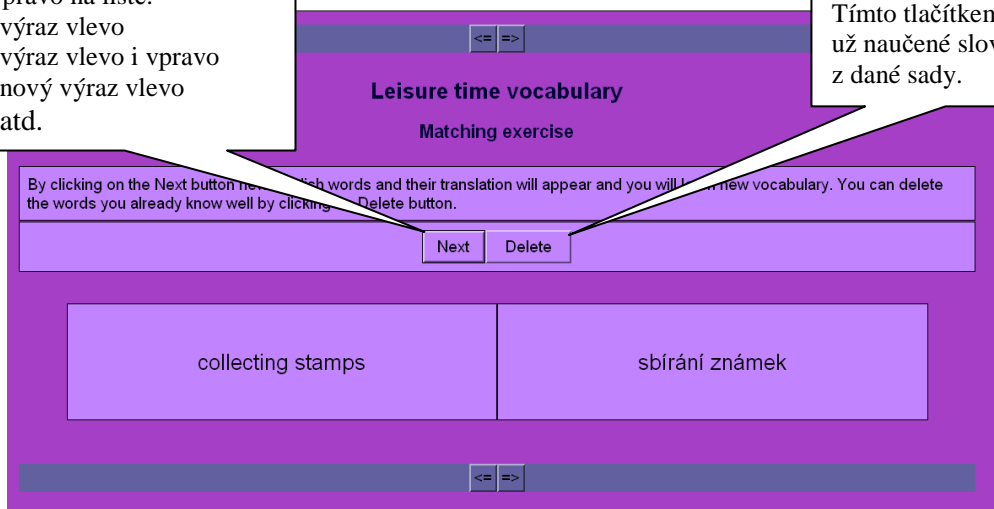
Výrazy přenášíme pomocí levého tlačítka myši na správné místo.



C. **Flashcards for V6 browsers** z možností **Create Web page** z nabídky **File**:

Klikáním levým tlačítkem myši na toto tlačítko se objevují výrazy vlevo a vpravo na liště.  
 1. výraz vlevo  
 2. výraz vlevo i vpravo  
 3. nový výraz vlevo  
 4. atd.

Tímto tlačítkem můžete už naučené slovo vyřadit z dané sady.



## JMix

Zpřeházené věty (v jednom cvičení pouze jedna věta)

**Nadpis**

**Pohyb mezi alternativními odpověďmi.**

**Vložte části věty, které chcete promíchat, pod sebe.**

**Správná odpověď.**

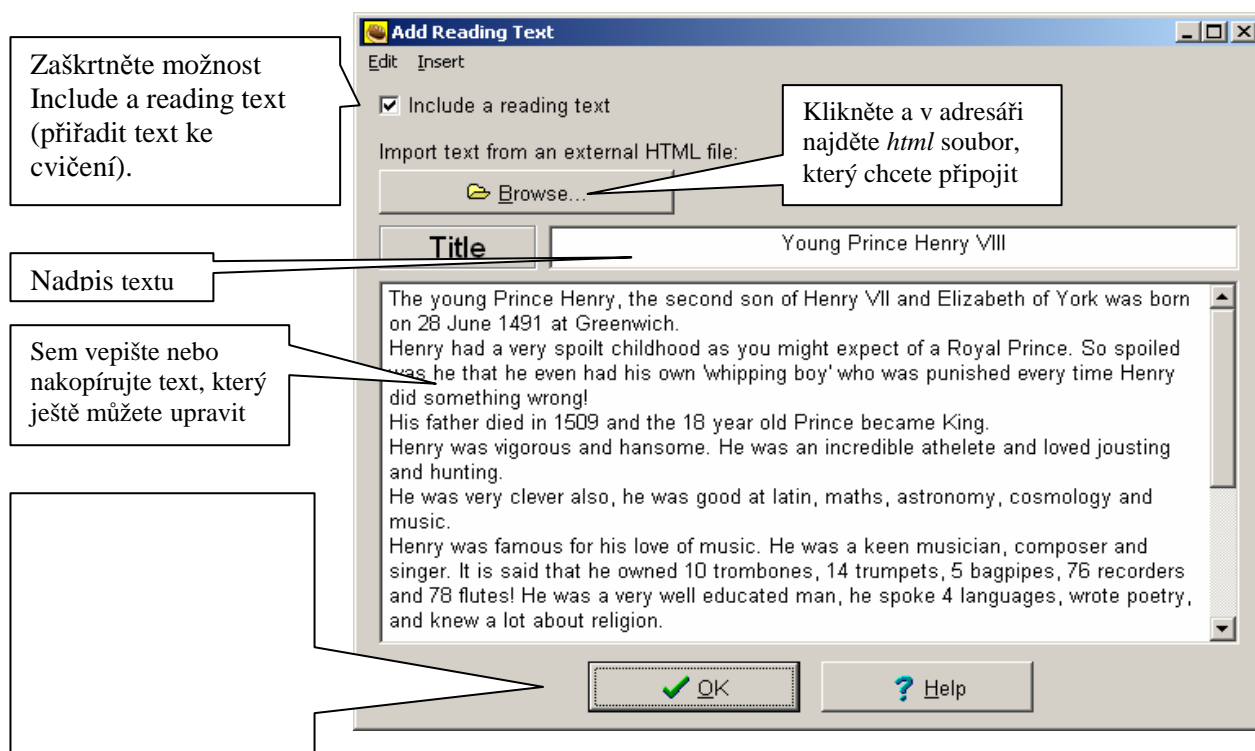
Options for alternate sentences:  
 Allow sentences which do not use all words and punctuation in main sentence.  
 Warn if alternate sentence does not use all words and punctuation in main sentence.

Config: english5.cfg



## Doplnění vytvořených cvičení textem

Všechna cvičení vytvořená programem HotPotatoes 6 mohou být vytvořena jako cvičení k určitému textu. Tento text může být do cvičení vepsán, zkopírován nebo importován jako soubor html z jiného zdroje pomocí příkazu **Add Reading Text** z nabídky **File**. Pokud chcete dříve přiložený text upravit, postupujte stejně.



## Užitečné klávesové zkratky

U většiny příkazů v nabídkách příkazů jsou uvedené klávesové zkratky, pomocí kterých můžeme rychle zvolit danou funkci. Zde je přehled několika nejdůležitějších:

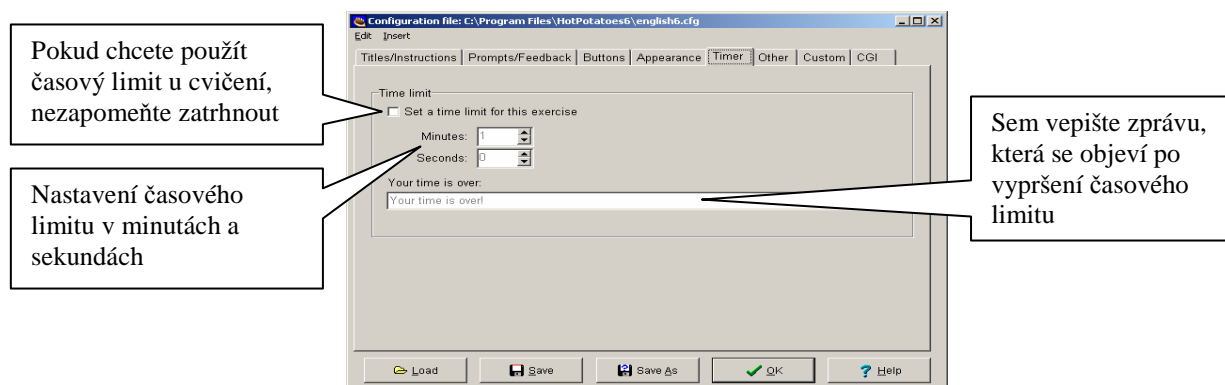
Help (Nápověda)	F1
Create Web Page for V6 Browsers (vytvořit cvičení jako webovou stránku)	F6
JMatch – Drag/Drop (vytvoření cvičení Drag/Drop)	Ctrl+F6
JMatch – Flashcards (vytvoření cvičení Flashcards)	Shift+F6
JMix – Drag/Drop	Ctrl+F6
Add Reading Text (přidat text na čtení)	Ctrl+R
Export for Printing (export do schránky)	Ctrl+P
Cut (vyjmout)	Ctrl+X
Copy (kopírovat)	Ctrl+C
Paste (vložit)	Ctrl+V
Close the program (zavřít program)	Ctrl+Q

## Přípony souborů ve formátu HotPotatoes

JQuiz	.jqz
JCross	.jcw
JCloze	.jcl
JMatch	.jmt
JMix	.jmx

## Doplnění vytvořených cvičení časovým limitem

U všech cvičení můžeme omezit čas vyhrazený na jejich řešení pomocí volby Timer, kterou najdeme v záložce u konfigurace cvičení. V nabídce **Options** vyberte **Configure Output**. Vybereme záložku **Timer** a nastavíme požadovaný časový limit. Po vypršení časového limitu lze se cvičením dále pracovat, ale hodnocení se už tím nemění.



## Vkládání obrázků do křížovek a do JMatch – Drag and Drop

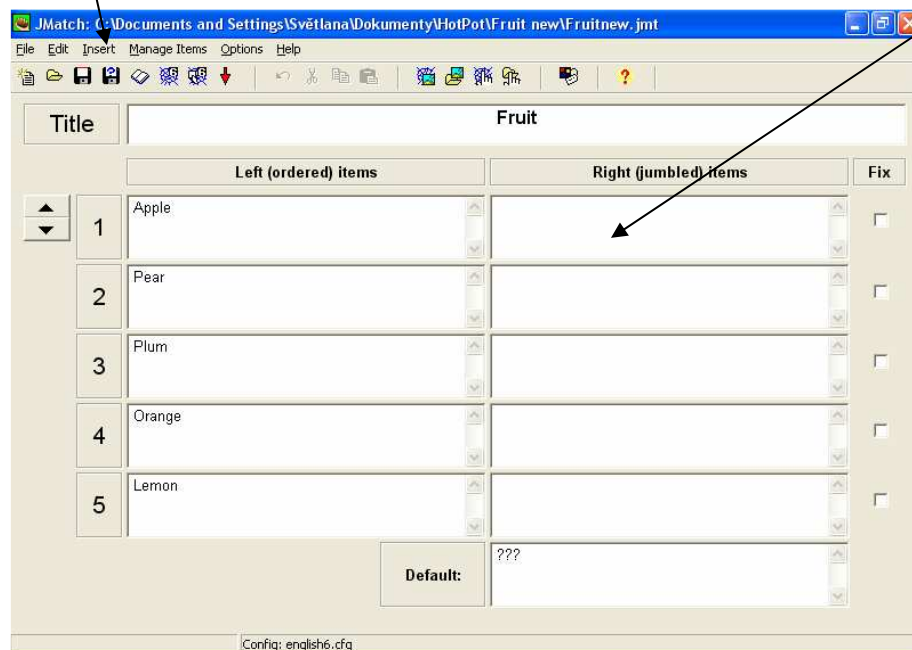
(zpracovala PhDr. Světlana Obenausová)

Někdy – zvláště u mladších žáků s nedostatečnou znalostí angličtiny – je vděčnější použít místo legendy v křížovce nebo místo popisů v Drag and Drop obrázky. Vyhne se tak tomu, že žáci nerozumí popisu nebo by popis byl příliš složitý. Navíc je použití obrázků u mladších žáků velmi vděčné a motivující, co se týče přípravy, není to nijak složité a zvládnou je i začátečníci. Ukázka cvičení je na <http://kaj.upol.cz/extras/Fruit%20new/Fruitnew.htm>

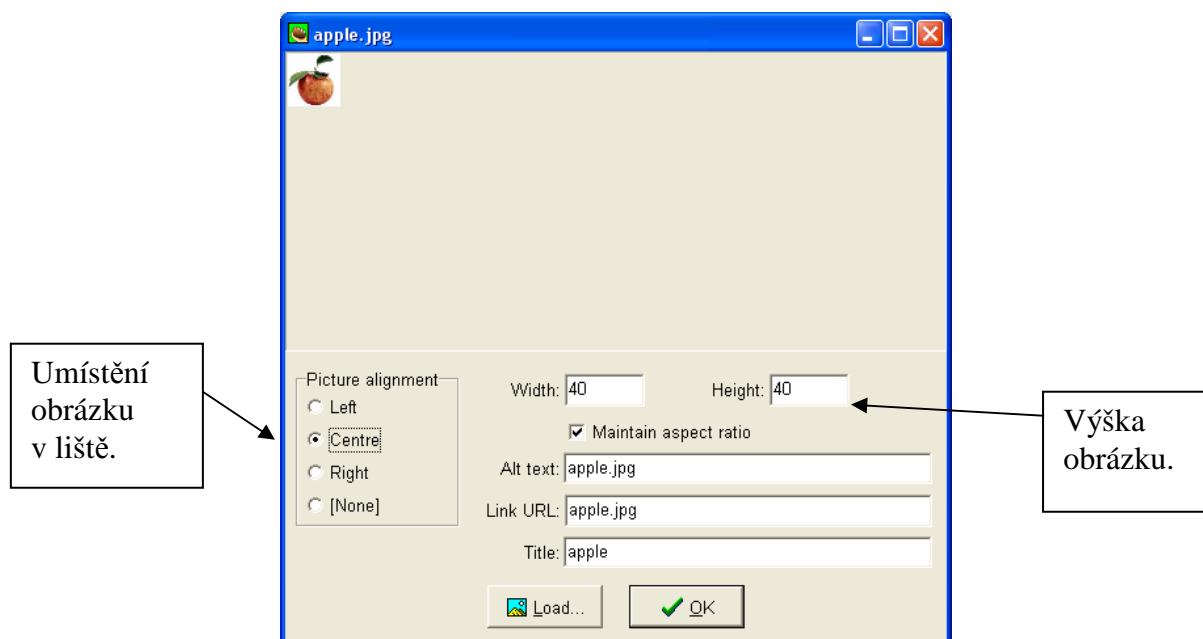
Nejdůležitější je pamatovat na to, aby **všechny obrázky** byly uloženy **ve stejné složce** jako samotné cvičení.

Nejdříve si najdeme vhodné obrázky – nejlépe pomocí AltaVista. Stačí, když zkopírujeme obrázky v jejich malé velikosti v náhledu.

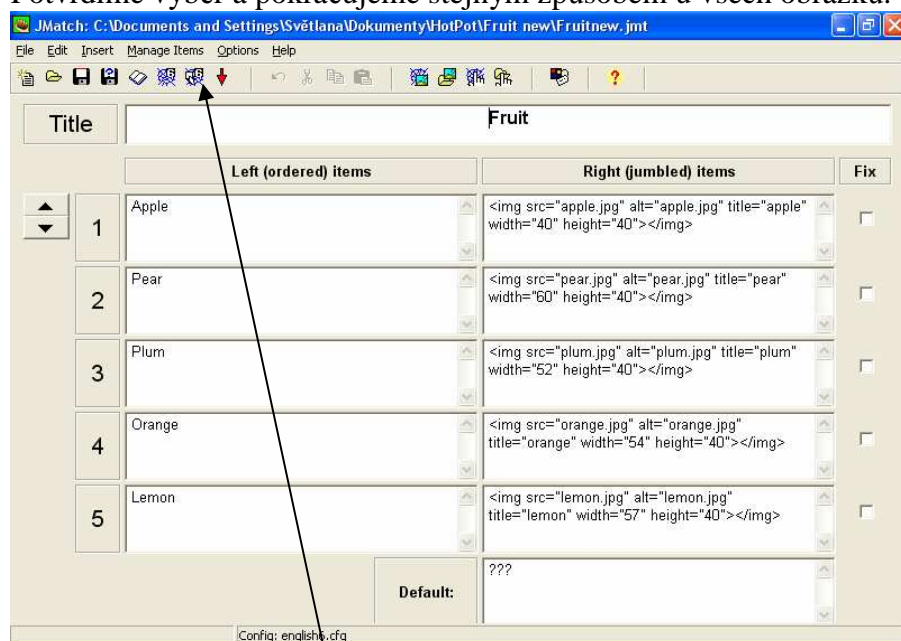
Pak se postavíme kurzorem do prvního políčka v pravém sloupci a vybereme z nabídky **Insert** – **Picture** – **Picture from local file**. Potvrdíme nabídku a vybereme svůj obrázek ze složky, v níž je i cvičení.



Objeví se nám následující obrázek. Aby nebyly obrázky příliš velké, musíme zadat nižší hodnotu pro výšku obrázku (šířka se automaticky přizpůsobí, je-li zatrženo okénko Maintain aspect ratio). Dále vybereme umístění obrázku – zda chceme mít obrázek vlevo či vpravo či uprostřed lišty.



Potvrdíme výběr a pokračujeme stejným způsobem u všech obrázků.



Na pravé straně se objeví adresa obrázků v html kódu.

Celé cvičení uložíme a pak je uložíme jako webovou stránku jako Drag and Drop.

Dá se to udělat i touto ikonou.

Stejným způsobem vkládáme obrázky do legendy u křížovek.

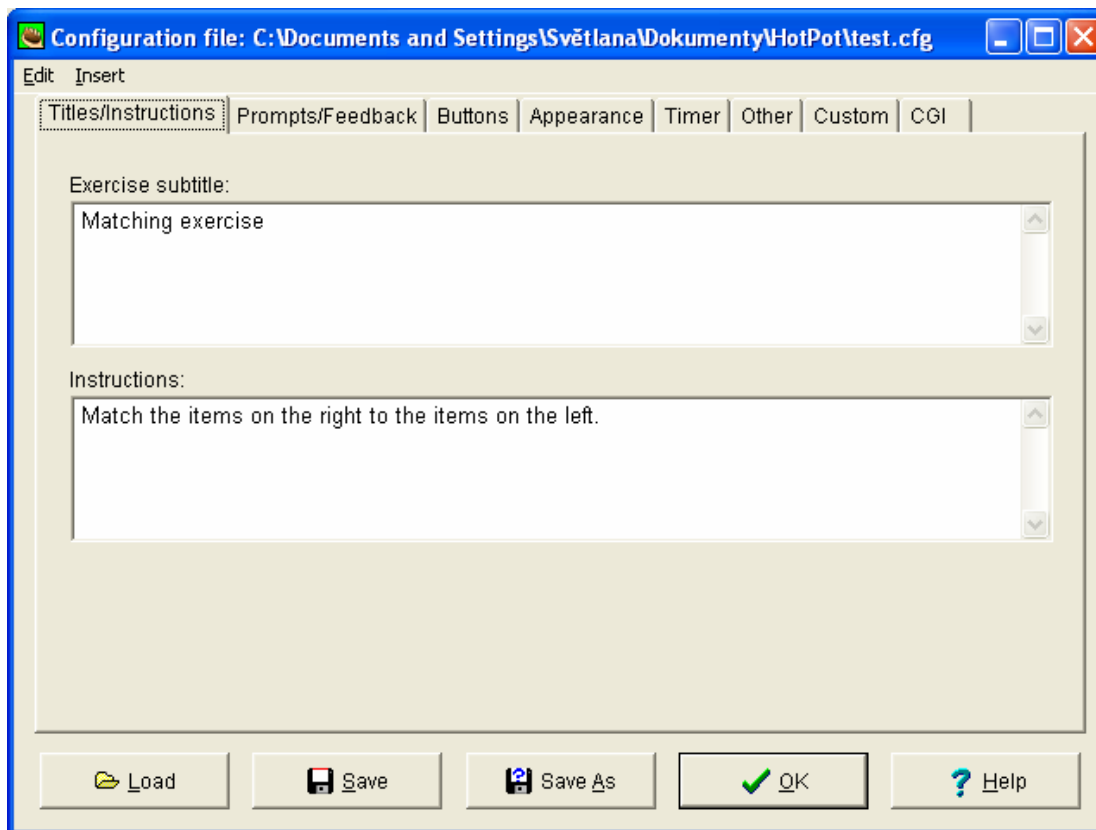
## Konfigurace cvičení

V nabídce **Option** vyberte **Configure Output** nebo klikněte na tuto ikonu.



Tato nabídka umožňuje měnit vzhled znaků, pokynů a nápověd, které student vidí na obrazovce. Pomocí konfigurace můžete například upravit všechny příkazy pro studenty v jakémkoli jazyce a písmu, které je podporováno systémem Unicode, tedy i v češtině. Nabídka konfigurace se částečně liší u různých typů cvičení, ale větší část nabídky se dá probrat obecně.

Nyní si probereme jednotlivé položky.



### **Titles and instructions**

Jak už bylo řečeno výše, můžete libovolně změnit podtitul cvičení i zadání, toto je zvláště výhodné u mladších žáků v prvních fázích seznamování s tímto typem cvičení. Můžete instrukce uvést v češtině, aby žáci pochopili, co mají dělat.

### **Prompts and feedback**

Zde opět můžete změnit text vět, které student uvidí, když řeší cvičení – opět můžete psát česky – např. tvůj výsledek je..., není to úplně správně, zkus to znovu...

### **Buttons**

Pomocí této stránky můžete změnit text i symboly na ikonách, s nimiž musí student pracovat – např. zkontroluj si odpovědi, další otázka apod. Zároveň se můžete rozhodnout, které ikony chcete mít ve cvičení přítomné – ikona k posunu k předchozímu a následujícímu cvičení.

Navigation

Include "Next Exercise" button      Caption: =>

Next exercise URL:

Include "Go to Contents" button      Caption: Index

Contents page URL:

Include "Back" button      Caption: <=

Tyto šipky jsou předvolené v každém cvičení, ale fungují pouze tehdy, uvedete-li adresu cvičení, které má následovat či předcházet. Dané cvičení musí být umístěno ve stejné složce jako to, z něhož odkazujete, jinak spojení nefunguje.

## Appearance

Na této stránce můžete změnit barevný vzhled vašeho cvičení. Můžete změnit nejen pozadí, ale i písmo, pohyblivé rámečky u Jmatch apod. Experimentování s barvami můžete sledovat v malém rámečku vlevo – **Preview**, v němž se zobrazí všechny barevné změny. Je dobré se ustálit na vhodných barvách a pak je dodržovat, čímž vaše cvičení získají jednotnou patinu.

## Timer

U každého cvičení můžete stanovit časový limit v minutách a sekundách. Když časový limit vyprší, student nemůže pokračovat a jeho výsledek se počítá z toho, co stihl udělat.

## Other

Na této stránce najdete u každého cvičení jiné funkce, jsou to ty, které se do jiných kolonek nevešly. Je rozhodně dobré se podívat, co ve kterém cvičení nabízejí.

Ráda bych upozornila na dvě užitečné funkce, které jsou u JMatch a JQuiz.

Titles/Instructions | Prompts/Feedback | Buttons | Appearance | Timer | Other | Custom | CGI

Show a limited number of items each time the page loads

Number of items to show on each page load:

Shuffle order of items each time page loads

Můžete si vytvořit velké cvičení s mnoha položkami, ale pokud zatrhnete tyto dvě možnosti a zvolíte nižší číslo, než je počet položek ve cvičení, při každém pokusu se studentovi objeví jen limitovaný počet položek a pokaždé v jiném pořadí, takže má pocit variability.

Pokud první položku nezaškrtnete, ale máte zaškrtnutou druhou, budou se zobrazovat všechny položky, nicméně v náhodném pořadí, takže opět zkusíte, zda student zvládá učivo, nikoli zda si pamatuje pořadí jednotlivých slovíček.

Složka Custom mi stále není zcela jasná, zkuste experimentovat sami s pomocí nápovědy. Složka CGI je placená služba.