

Hot Potatoes



- JQuiz - izrada kviza s pitanjima za koje treba izabrati jedan ili više točnih odgovora ili upisati kratki odgovor
- JCloze - izrada zadatka s tekstem za dopunjavanje , korisnik mora prepoznati i u prazna polja upisati riječi koje nedostaju
- JCross - izrada križaljki
- JMix - kvizovi s pomiješanim redoslijedom riječi u rečenici ili redoslijedom elemenata nekog popisa ili nabiranja
- JMatch - kreiranje zadataka kod kojih se vrši uparivanje riječi, pojmova, tablica ili slika postavljenih u dva stupca
- The Masher - program za povezivanje više istovrsnih ili raznovrsnih kvizova u jednu cjelinu

KREIRANJE KVIZA

- da bi dobili bilo koji tip kviza / vježbe moramo obaviti slijedeće operacije
- unošenje podataka (pitanja i mogući odgovori, popratni tekst, slike i linkovi, ...)
- određivanje što i u kom obliku će se pojaviti na izlaznoj web stranici (Configuration Output)
- kreiranje same web stranice (File > Create Web page)

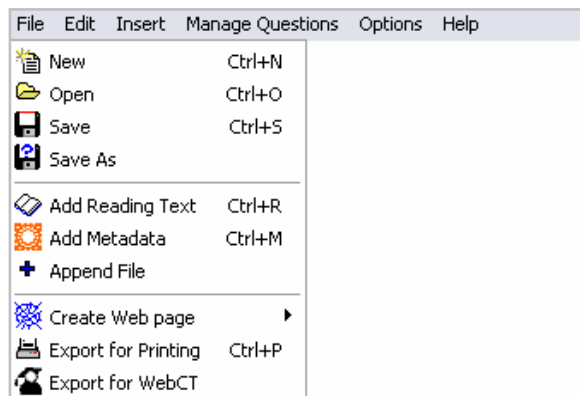
OPERACIJE S DATOTEKAMA (File)

Da bi naše vježbe kreirane u Hot Potatoes-u što veći broj korisnika pronašao i lakše koristio moguće je dati niz opisnih informacija o toj vježbi koje će biti uključene u izlaznu web stranicu. Pomoću File > **Add Metadata** dobijemo izbor od 15 kategorija informacija o vježbi koje možemo upisati (npr. autor, datum, naslov, opis, ...)

Dvije vježbe istog tipa možemo pomoću **+ Append file** spojiti u jedinstvenu vježbu (vrijedi za Jquiz, Jmatch).

Dodavanje panela s popratnim tekstom uz neki kviz vršimo pomoću **File > Add reading text** . Osim teksta i njegovog naslova možemo umetnuti i sliku, link, tablicu, neki postojeći HTML dokument. Upozorenje : dodavanje teksta u Jmix i Jmatch nije preporučljivo jer tekst zauzima pola širine izlazne web stranice.

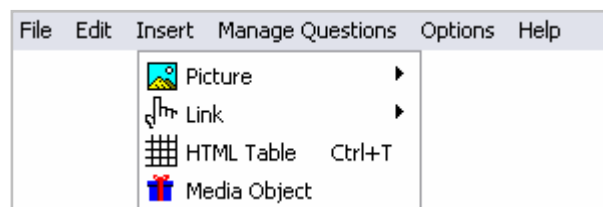
Pitanja iz naših vježbi možemo i printati pomoću **Export for printing** čime se vrši prijenos sadržaja na clipboard odakle ga možemo kopirati u neki tekst procesor npr. Word i isprintati.



UMETANJE (Insert)

SLIKE , LINKA ILI HTML TABLICE

- objekte možemo umetnuti uz naslov, pitanje, odgovor
- slika koju umećemo može se nalaziti na nekoj web adresi ili na lokalnom disku u istom folderu u kojem će biti i kreirana web stranica sa vježbom ,određujemo njenu veličinu, položaj i tekst koji se pojavljuje prelaskom miša preko slike
- link koji umećemo isto može pokazivati na neku web adresu ili na neku datoteku u na lokalnom disku u istom folderu u kojem će biti i kreirana web stranica sa vježbom
- pri umetanju tablice određujemo broj redaka i stupaca, širinu tablice, debljinu obruba

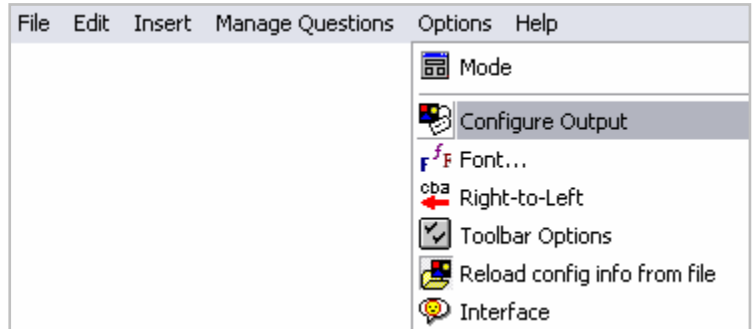


UMETANJE OBJEKTA

- zvuk , video, flash objekt može se umetnuti na dva načina :
 - jednostavniji način je umetanje linka na datoteku koja sadrži taj zvučni ili video zapis (datoteka se otvara u novom prozoru tj. pokreće u odgovarajućoj aplikaciji koja je instalirana na korisnikovom računalu - kod nekog korisnika je default player Windows Media Player kod drugog Quick Time)
 - drugi način je izbor player , izbor datoteke koju će taj player otvoriti unutar naše web stranice s kvizom (link koji se može uključiti je za slučaj da player nije dostupan)

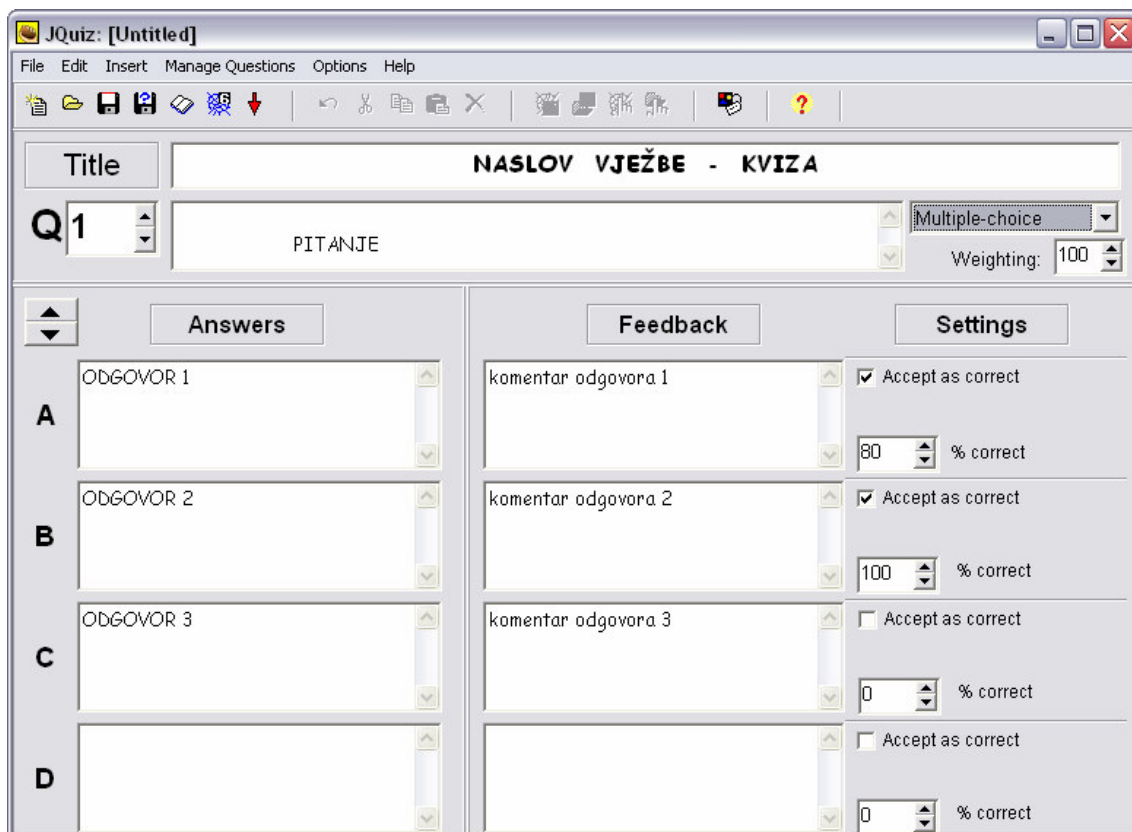
OPCIJE (Options)

- **Font** – možemo vršiti izbor fonta , stila i veličine fonta
- **Toolbar options** – izbor gumba koji će se pojaviti na alatnoj traci
- **Interface** – imamo i mogućnost prevođenja, učitavanja ili resetiranja tekstova/oznaka koje se pojavljuju na sučelju.
- **Configuration** – nam nudi najviše mogućnosti:
 - **Titles/Instructions** – naslov i upute
 - **Appearance** – određujemo grafički izgled stranice - boju pozadine, slova,...
 - **Timer** – vremensko ograničenje
 - **Other** - pitanja i odgovori mogu se relativno sakriti tako da se označi opcija "Create separate linked file containing JavaScript code" čime se kreira posebna .js datoteka u kojoj su ta pitanja i odgovori .
 - **Buttons** – pojavljivanje ili ne raznih gumba npr. na svakoj web stranici možemo postaviti gumbe s odgovarajućim URL adresama za sljedeću vježbu, prethodnu vježbu ili index datoteku .
 - **Custom** - može se definirati 3 niza znakova koji će se u web stranici pojaviti tamo gdje smo u kvizu upisali niz [strUserDefinedx] pri čemu je x jedan od brojeva 1,2,3 i određuju o kojem nizu se radi , a u zadnjem okviru možemo definirati svoju JavaScript funkciju ili CSS kod koji će pri kreiranju web stranice biti umetnut u <head> element .



Kako se mogućnosti koje se pojavljuju u karticama prozora Configuration razlikuju ovisno o vrsti kviza to će o karakterističnim mogućnostima biti govora kod svake vrste kviza.

JQuiz



- izrada kviza s pitanjima za koje treba izabrati jedan ili više točnih odgovora ili upisati kratki odgovor
- za svaki odgovor možemo napisati objašnjenje zašto je taj odgovor točan ili netočan ili neki komentar (pod Feedback)

- vrste pitanja :

- *Multiple-choice* - izbor samo jednog od više ponuđenih odgovora
- *Short-answer* – upisivanje kratkog odgovora
- *Multi-select* – treba izabrati više točnih odgovora
- *Hybrid* – kombinacija *Multiple-choice* i *Short-answer*

- pri određivanju kako će izgledati web stranica (Options > Configure Output) pod Other – određujemo :

- broj pitanja koji će se pojaviti na stranici (slučajno izabrana pitanja među postojećim pitanjima)
- promjena redoslijeda pitanja pri svakom učitavanju,
- promjena redoslijeda odgovora pri svakom učitavanju,
- broj točnih odgovora u prvom pokušaju , . . .

- u Options > Mode > **Advanced mode** dobijamo neke dodatne mogućnosti :

- Question Weighting – određujemo relativnu važnost pojedinih pitanja u rasponu od 0 do 100
- Percentage Correctness for Answers – bar jedan odgovor = ispravan odgovor mora imati točnost 100% dok ostali odgovori mogu biti djelomično točni pa im možemo dodjeliti manji postotak točnosti
- Accept as correct – prihvaća odgovor kao točan iako mu je postotak točnosti manji od 100% (time se želi postići efekt "završenog" pitanja pa daljnji odgovori ne bi bili prihvaćeni)
- Question Weighting – određujemo relativnu važnost pojedinih pitanja u rasponu od 0 do 100
- Percentage Correctness for Answers – bar jedan odgovor = ispravan odgovor mora imati točnost 100% dok ostali odgovori mogu biti djelomično točni pa im možemo dodjeliti manji postotak točnosti
- Include in M/C options – pojavljuje se kod pitanja tipa hybrid kod kojih u prvoj fazi korisnik treba upisati odgovor, ako nakon određenog broja pokušaja ne uspije pitanje se pretvara u tip Multiple-Choice i ovom opcijom određujemo koji će se od ponuđenih odgovora pojaviti u M/C pitanju

Primjer izlazne web stranice:

osnovni pojmovi informatike

2:38

Odaberi ispravne odgovore ili odgovor na svako pitanje i klikni na gumb "Provjeri" u onim pitanjima gdje postoji. Za novo pitanje klikni na =>

pročitaj tekst

Kad pročitaš tekst posjeti zadani link , obrati pažnju na prikazanu sliku i dobro prouči podatke u tablici



[Click here da posjetiš školsku stranicu](#)

font prilagođava se veličini teksta
veličina stil

Pokaži sva pitanja

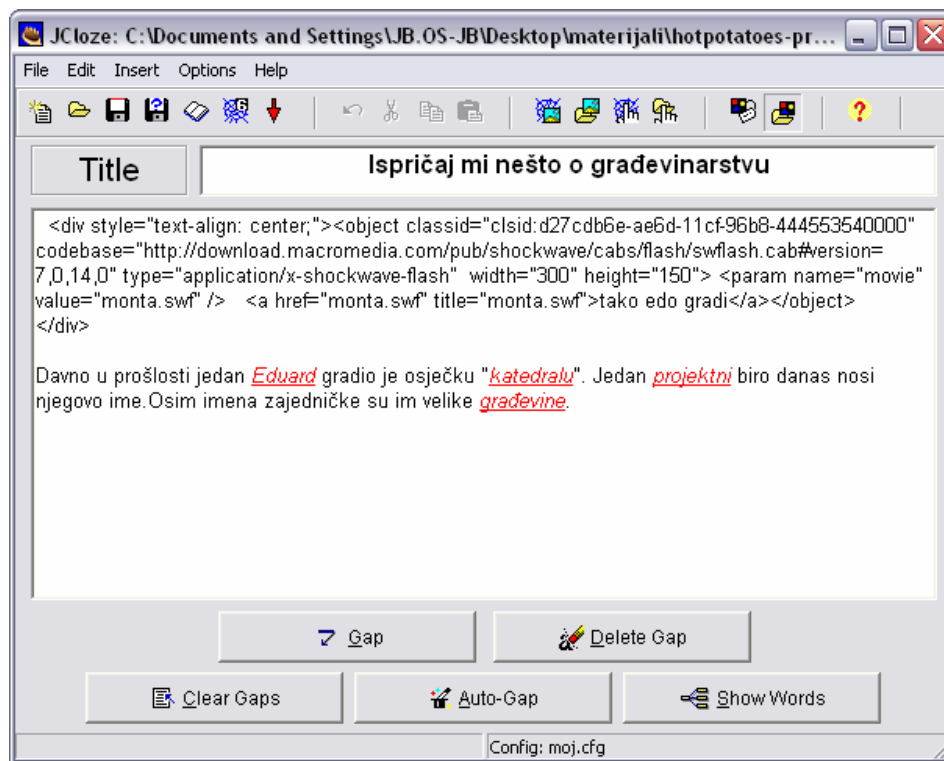
1 / 6 =>

jezgra operacijskog sustava zove se

Provjeri Hint

Pokaži odgovor

Jclose



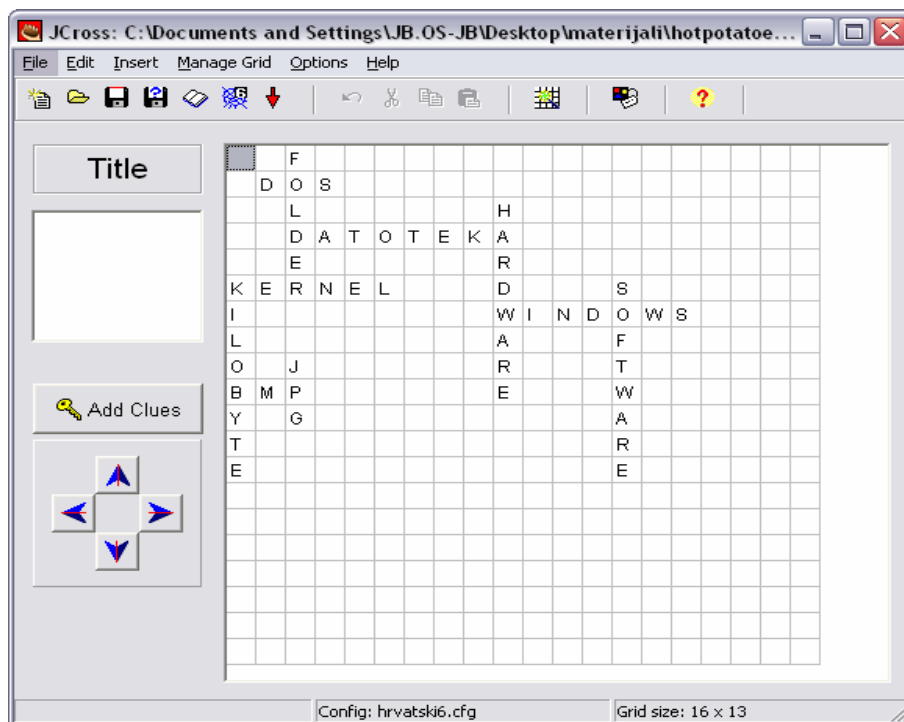
– izrada zadatka s tekstom za dopunjavanje , korisnik mora prepoznati i u prazna polja upisati riječi koje nedostaju
- kreiramo tako da odredimo koja će riječ/tekst biti sakriven tako da kliknemo gumb GAP i za taj dio odredimo CLUE (kraće pojašnjenje o očekivanom odgovoru) i ako može biti još koji točan odgovor
- Configuration Output nam nudi mogućnosti :

- Use dropdown list instead of textbox in output - umjesto prazne kućice za upis odgovora nudi nam padajuću listu sa svim odgovorima koji se pojavljuju u toj vježbi (nema Hint gumba)
- Include word list with text – pokazat će sve odgovore iz te vježbe izmješanim redoslijedom iznad teksta vježbe
- Include a keypad to help student type non-roman characters – prikaz tipkovnice , a može se upisati i posebne znakove koji se trebaju uvijek pojaviti (u prostor ispod Always include these characters on the keypad)
- odrediti da li će se ili ne pojaviti CLUE gumb , kao i HINT gumb (daje malu pomoć npr. prvo slijedeće slovo u odgovoru)

Primjer izlazne web stranice:



Jcross

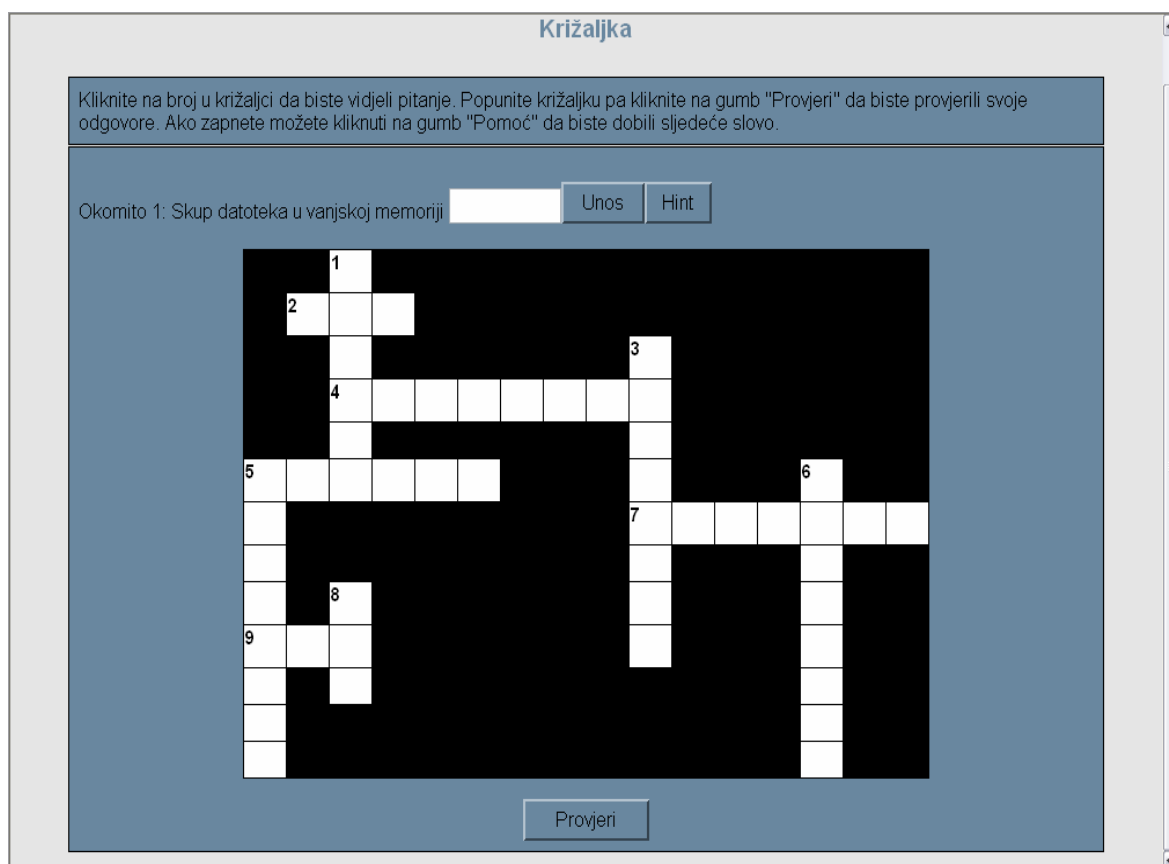


– izrada križaljki pri čemu je dovoljno je upisati pojmove (tako da se iz izbornika Manage Grid odabere Automatic Grid-Maker i program sam kreira križaljku)

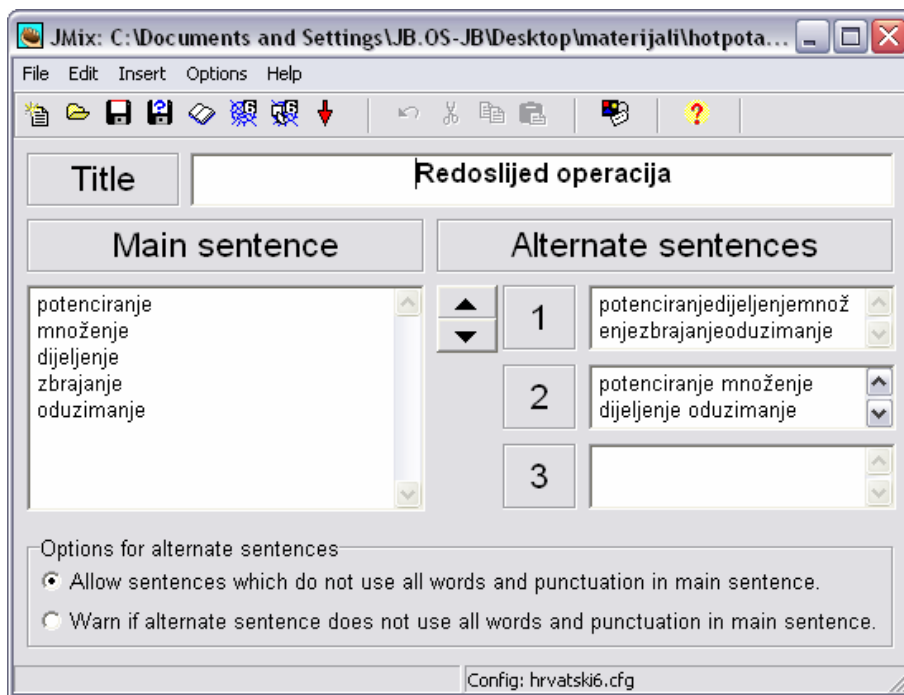
- da bi korisnik mogao upisati traženi pojam, mora se dati neko objašnjenje ili opis tog pojma što se radi pomoću Add Clues.

- nema mogućnost umetanja tablice, media objekta

Primjer izlazne web stranice:



JMix

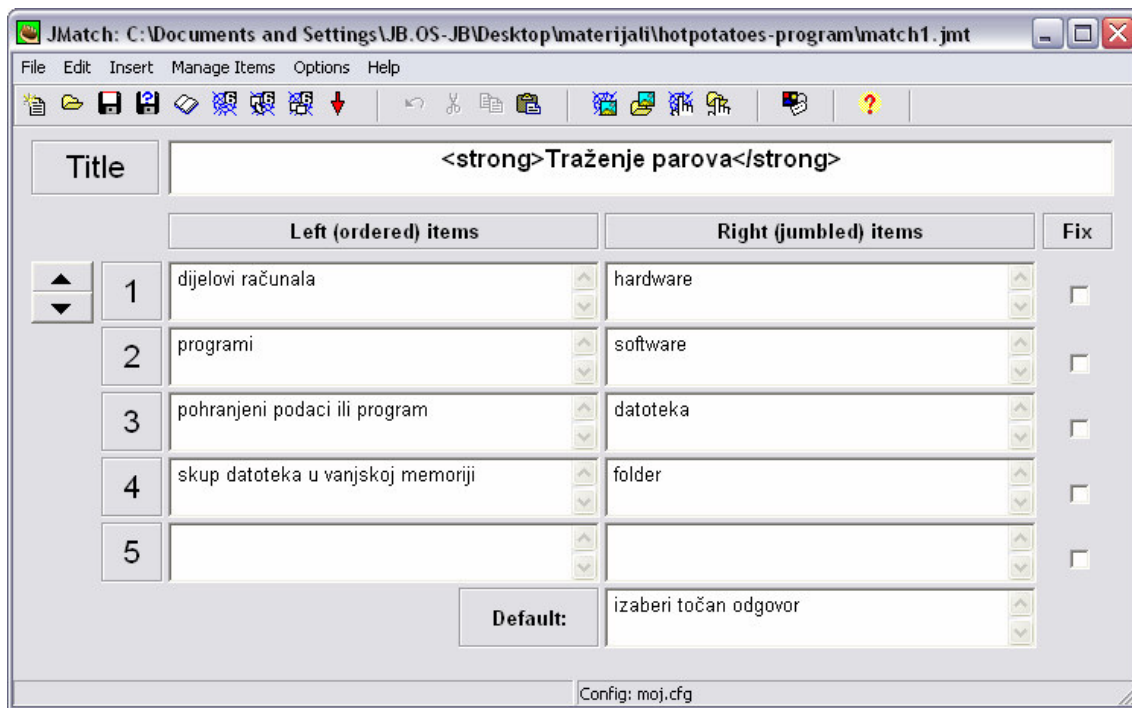


- kvizovi s pomiješanim redoslijedom riječi u rečenici ili redoslijedom elemenata nekog popisa ili nabiranja a korisnik treba odrediti ispravan redoslijed
- u ovom obliku kviza možemo kreirati tri dodatne opcije u obliku gumba UNDO (PONIŠTI prethodnu akciju) , HINT (pomoć) , RESTART (POČNI PONOVO)
- izlazna web stranica može biti standardni način rješavanja (klikanjem) ili drag-and-drop (povlačenjem objekata)

Primjer izlazne web stranice:

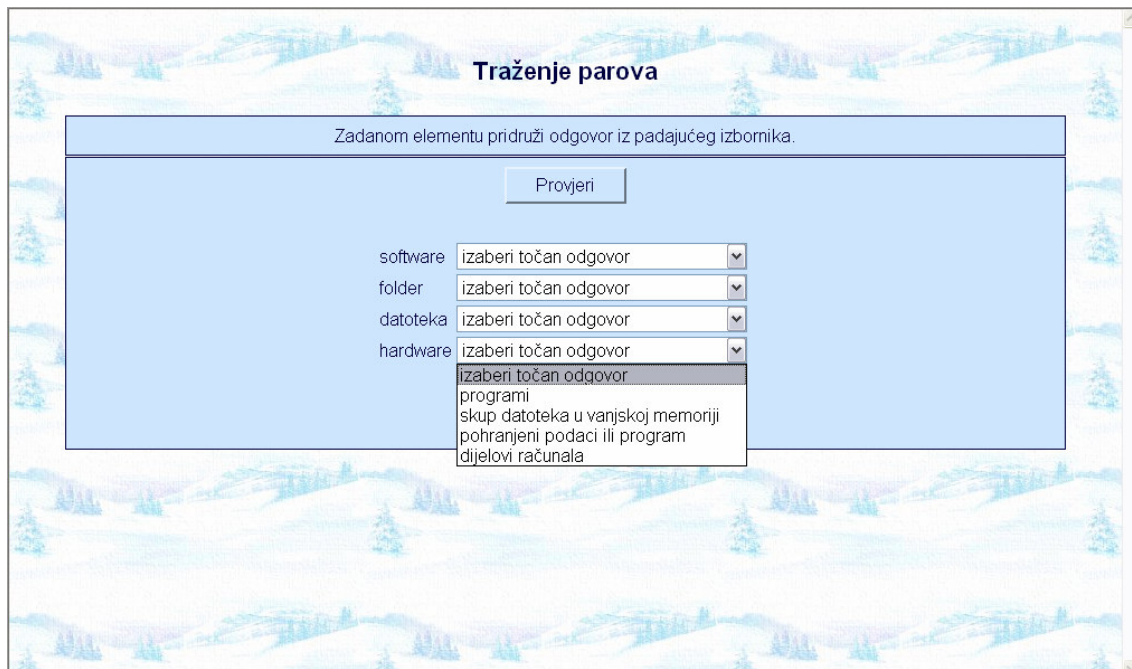


JMatch

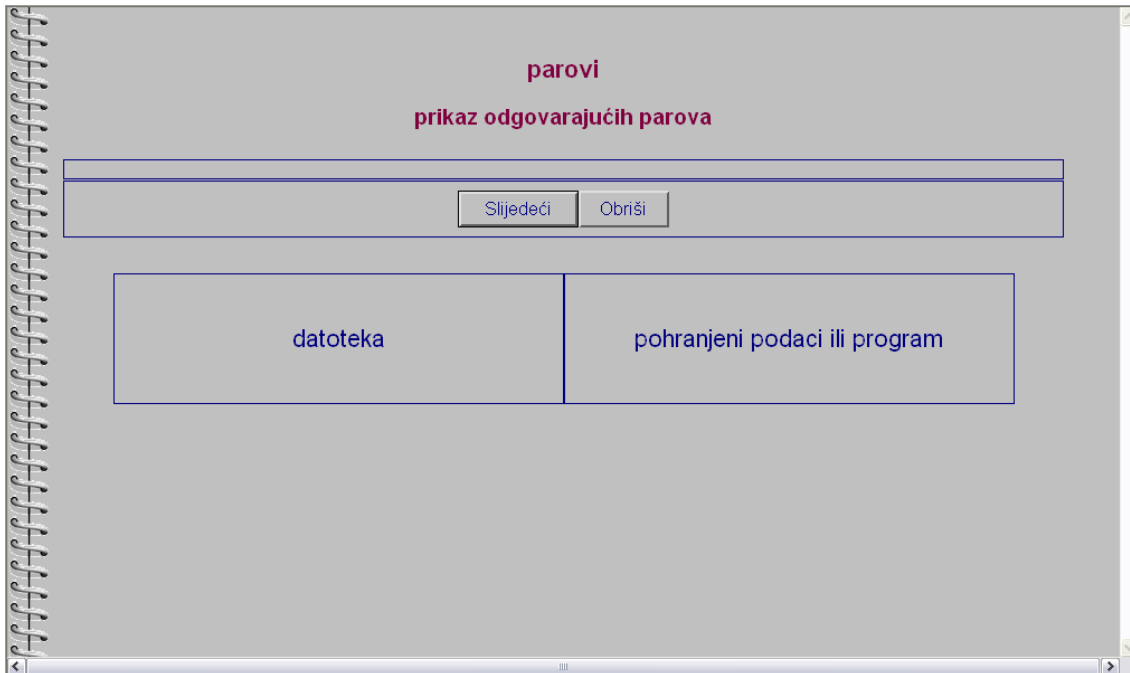


- kreiranje zadataka kod kojih se vrši uparivanje riječi, pojmova, tablica ili slika koje su postavljene u dva stupca
- tri vrste rješavanja standardno (klikanjem) , drag-and-drop (povlačenjem objekata) i u obliku flash kartica (što nije rješavanje zadatka već prikazivanje parova – za lakše učenje)
- feedback je ograničen samo na točno/netočno
- drag-and-drop način uparivanja nije dobar ako postoji veliki broj parova (mora se skrolati ekran) i idealno ga je koristiti ako imamo do 8 elemenata

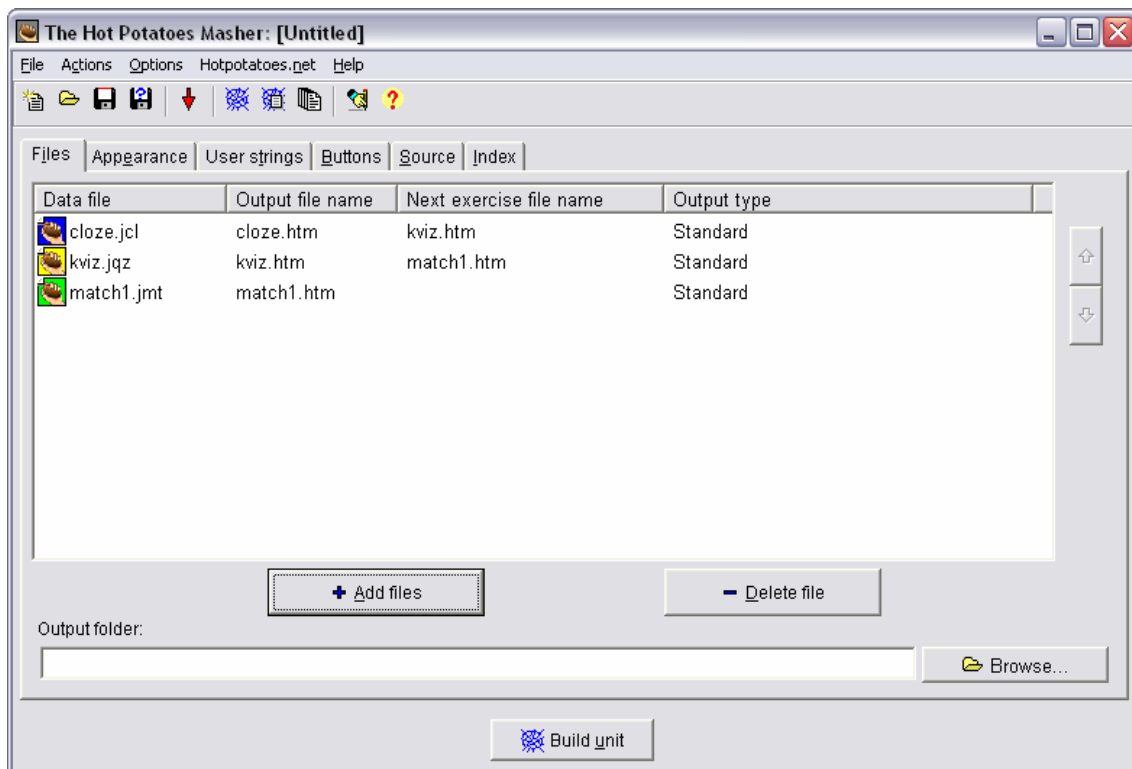
Primjer izlazne web stranice:



Primjer izlazne web stranice (flash cards):



The Masher



- program za povezivanje više raznih kvizova u jednu cjelinu (samo uz komercijalnu licencu , free verzija dozvoljava povezivanje do 3 zadatka) pri čemu u svakoj vježbi možemo imati gumbе za slijedeću ili prethodnu vježbu
- pri kreiranju cjeline stvara se html datoteka (default ime je index.html) koja prikazuje sadržaj te cjeline
- mogućnosti :
 - Appearance - pojedine vježbe mogu zadržati svoj izgled ili se kreira izgled koji će biti isti za sve vježbe u cjelini (podloge, boje, font)
 - Buttons - prikaz ili ne gumba za slijedeću, prethodnu vježbu ili sadržaj
 - Index - naslov koji se pojavljuje u stranici sa sadržajem cjeline te ime datoteke u kojoj je sadržaj (default index.html)