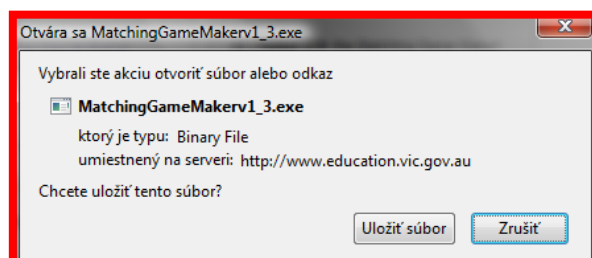
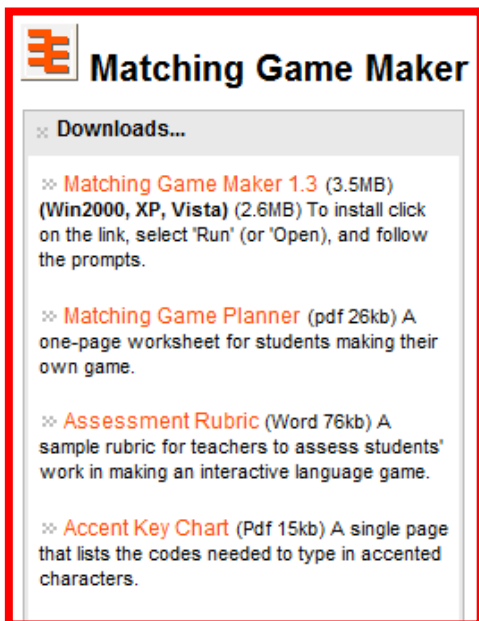


# MANUÁL K TVORBE PRIRAĎOVACÍCH CVIČENÍ

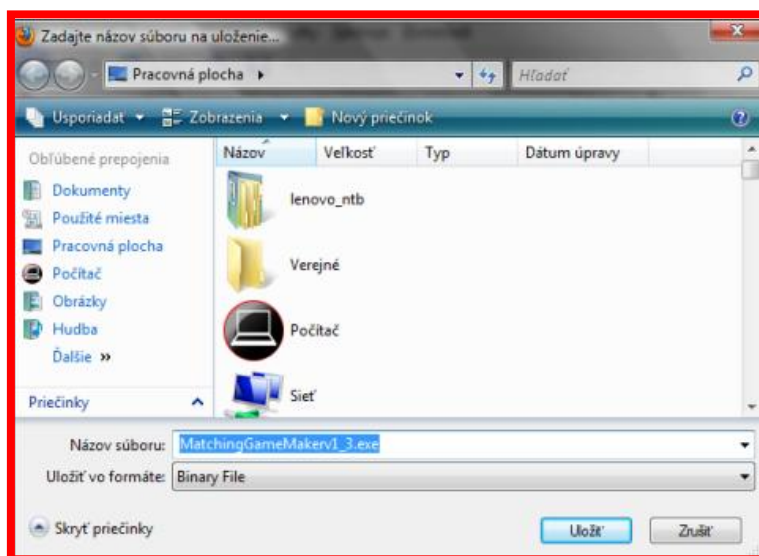
Jednoduché priraďovacie cvičenia využiteľné na akomkoľvek predmete si vieme pre žiakov vytvoriť v programe, ktorý si stiahneme zo stránky <http://www.education.vic.gov.au/languagesonline/games/matching/index.htm>. Vzorové cvičenia pre prvý stupeň nájdete na [http://www.pastelka.sk/deti\\_miestohraciek.html](http://www.pastelka.sk/deti_miestohraciek.html).

## INŠTALÁCIA PROGRAMU:

Po kliknutí na **Matching Game Maker 1.3** sa otvorí nové okno. V novom okne označíme tlačidlo **Uložiť súbor**.



Vyberieme priečinok, kde chceme uložiť inštalačný súbor a klikneme na tlačidlo **Uložiť**. Dvojklikom na ikonku inštalačného súboru z pracovnej plochy spustíme inštaláciu programu.



Postupne sa preklikáme tlačidlami **Next** a program nainštalujeme. Po ukončení inštalácie sa nám objaví oranžová ikonka programu na pracovnej ploche. Inštalačný súbor **MatchingGameMakerv1\_3.exe** už nepotrebujeme, môžeme ho odstrániť.

## POSTUPNOSŤ TVORBY CVIČENIA:

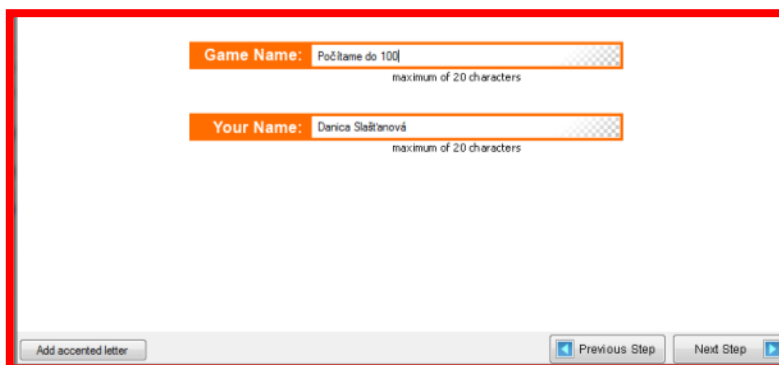
### 1. krok

Po kliknutí na ikonku nám program núka 2 možnosti. Označíme prvú možnosť – **Make new game** – vytvoriť nové cvičenie. Druhá možnosť nám ponúka zmeniť už existujúce cvičenie (vysvetlíme si to neskôr). Po označení **Make new game** klikneme vpravo dole na **Next Step** – ďalší krok.



### 2. krok

Napíšeme názov cvičenia a svoje meno (maximum je 20 znakov) a klikneme na ďalší krok - **Next Step**. Tlačidlo **Previous Step** slúži na vrátenie sa do predchádzajúceho kroku, v prípade, ak chceme ešte niečo doplniť. Tlačidlo **Add accented letter** ponúka možnosť písania niektorých znakov s diakritikou.



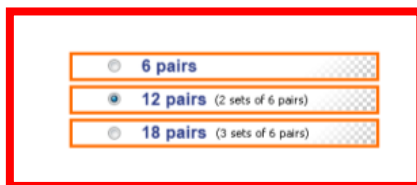
### 3. krok

V ďalšom kroku si vyberieme možnosti priraďovania **Text – Text**, **Text – Zvuk**, **Zvuk – Text** alebo **Zvuk – Zvuk**. Po označení opäť klikneme na **Next Step**.



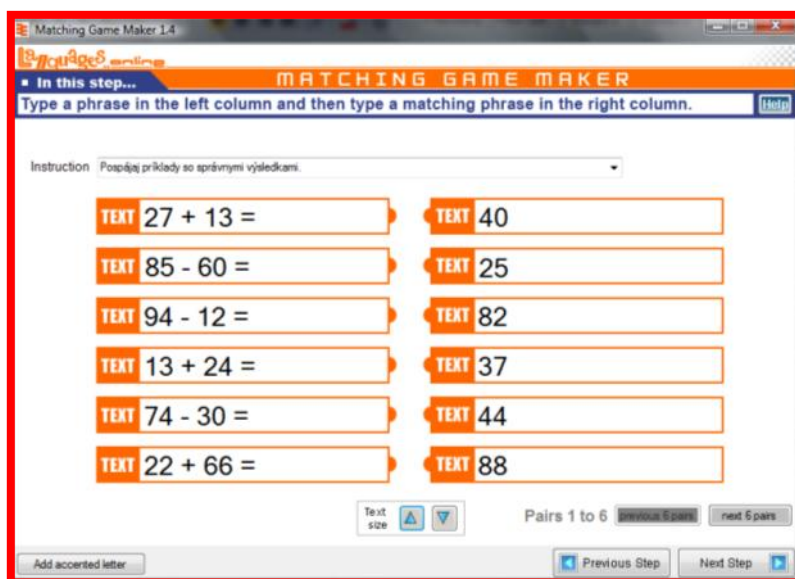
### 4. krok

Nasleduje výber počtu dvojíc v priraďovacom cvičení. Môžeme si vybrať z troch možností: **6 dvojíc**, **12 dvojíc** (usporiadaných v dvoch stĺpcoch), **18 dvojíc** (usporiadaných v troch stĺpcoch). Po označení opäť klikneme na **Next Step**.



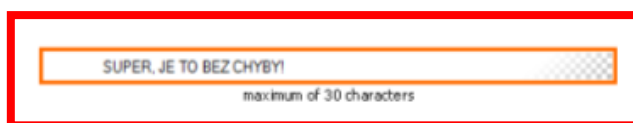
## 5. krok

V ďalšej časti už tvoríme samotné cvičenie. Do okienka **Instruction** napíšeme inštrukcie pre žiakov a do jednotlivých okienok napíšeme správne dvojice. Keďže sme si vybrali 18 dvojíc, okienka na napísanie ďalších dvojíc nájdeme pod tlačidlom **next 6 pairs**. Tlačidlo **previous 6 pairs** znamená vrátenie na predchádzajúce dvojice. Modrými šípkami pri **Text size** môžeme zväčšovať alebo zmenšovať písmo v cvičení. Po napísaní všetkých dvojíc prejdeme na ďalší krok tlačidlom **Next Step**.



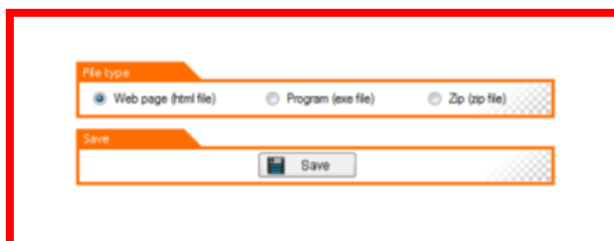
## 6. krok

V nasledujúcom kroku ešte do prázdneho okna napíšeme spätnú väzbu pre žiakov – ako sa im podarilo cvičenie a klikneme na **Next Step**.



## 7. krok

Posledným krokom je uloženie vytvoreného cvičenia. Môžeme si vybrať z troch možností. Odporúčam **Web page (formát html)** a klikneme na **Save** – uložiť. V ďalšom okne napíšeme názov cvičenia, vyhľadáme správny priečinok, kde si tieto cvičenia budeme ukladať a uložíme.



## VYTVORENÉ CVIČENIE:

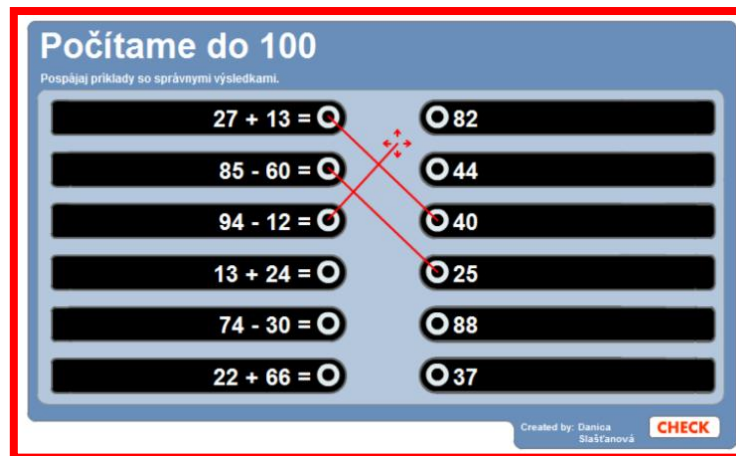
### 1. krok

Klikneme na tlačidlo **START**.

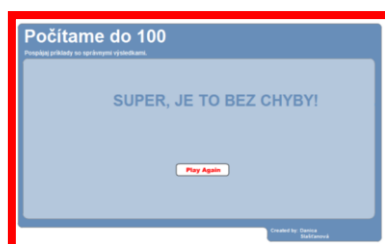


### 2. krok

Ak pospájame všetky dvojice, klikneme na **CHECK** a po skontrolovaní prvých šiestich dvojíc nás program posunie na riešenie ďalších šiestich dvojíc. Dvojice spájame ľavým klikom myšky na krúžok a potiahnutím k správному výsledku – krúžku.

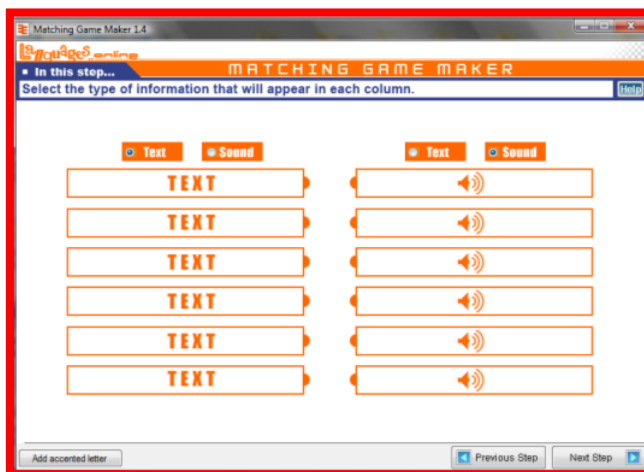


V prípade, ak v príkladoch urobíme chybu, program nám označí správne odpovede a tie, ktoré neoznačí, musíme opraviť, ináč nás nepustí ďalej na riešenie ďalších príkladov.



## MOŽNOSTI TVORBY CVIČENIA SO ZVUKMI:

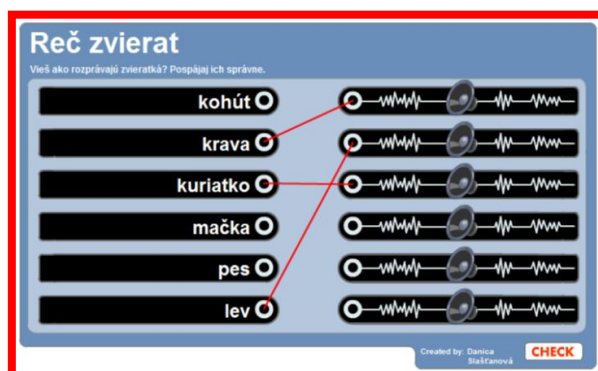
Tvorba cvičenia so zvukmi je podobná ako s textom, len pri treťom kroku zvolíme možnosť **Text – Sound (Zvuk)**.



V piatok kroku vkladáme k textu ľavým položkám zvukové súbory. Po kliknutí na žltý kufřík vyberáme zvuky zo súboru. V prípade, ak chceme zvuky nahráť (napr. anglicky nahovorené slová a pod.) klikneme na malý mikrofón a následne pomocou tlačidla **Record** zvuk nahráme. Po nahratí stlačíme tlačidlo **Stop**. Pomocou tlačidla **Play** si zvuk skontrolujeme a pomocou **Save** uložíme.



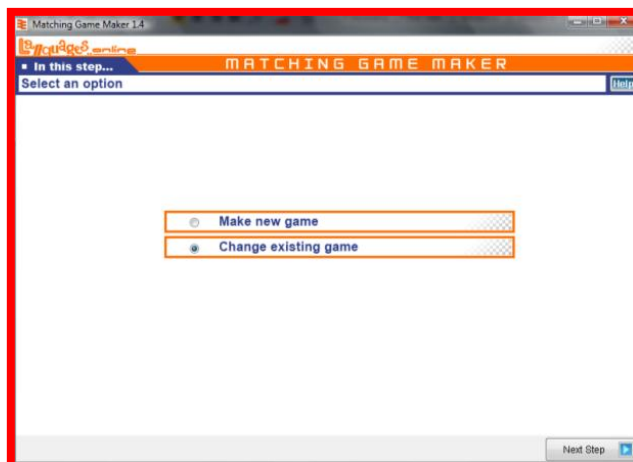
Takto vyzerá uložené cvičenie. Najprv musíme kliknúť na reproduktor, aby sme počuli zvuk a následne ho spojíme s príslušným zvieratkom.



## ZMENA UŽ VYTVORENÉHO CVIČENIA:

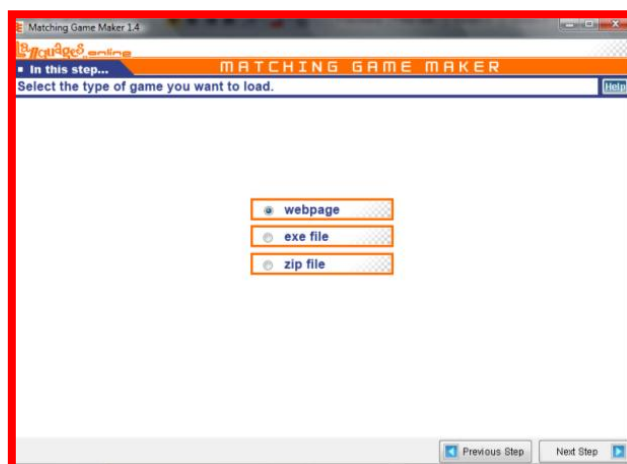
### 1. krok

Po kliknutí na ikonku nám program ponúka 2 možnosti. Druhá možnosť označuje upraviť už vytvorené cvičenie. Označíme **Change existing game** a ideme na ďalší krok.



### 2. krok

Vyberieme si možnosť uloženia vytvoreného cvičenia a ideme ďalej.



### 3. krok

V novom okne nájdeme cvičenie v našom počítači a klikneme na **OK**. Následne postupujeme v úprave cvičenia tak, ako to už bolo popísané.

