

TATJANA RADZEVIČIENĖ



# Hot Potatoes

---

Versija 6.0.

**Vartotojo vadovas**  
**(pradedantiesiems)**

*Interaktyvių užduočių kūrimas*

## Turinys

<b>1. Bendroji programos apžvalga .....</b>	<b>4</b>
1.1 Apie programą .....	4
1.2 Programos autoriai .....	4
1.3 Programos struktūra .....	5
1.4 Programos kaina ir naudojimo sąlygas .....	5
1.5 Techniniai ir programiniai reikalavimai .....	6
1.6 Programos diegimas .....	6
1.7 Programos registracija .....	8
1.8 Interaktyvus vadovėlis, apmokantis dirbti su programa .....	9
1.9 Įvairių kalbų panaudojimas .....	11
<b>2. Užduočių kūrimas .....</b>	<b>12</b>
2.1 Pagrindiniai etapai .....	12
2.2 Įrankių juostos mygtukų paskirtis .....	12
2.3 Duomenų įterpimas .....	13
2.4 Konfigūracijos nustatymai .....	15
2.4.1 Užduočių apipavidalinimas .....	16
2.4.2 Chronometro nustatymas .....	17
2.4.3 Paveikslėlių įterpimas .....	18
2.4.4 Nuorodų įterpimas .....	20
2.4.5 Garso ir filmuotos medžiagos įterpimas .....	22
2.4.5.1. Nuoroda į filmuotą medžiagą .....	23
2.4.5.2. Objektų įterpimas .....	24
2.5 Užduoties pertvarkymas į internetinį puslapio formatą .....	25
2.6 Pradinės bylos duomenų išsaugojimas .....	27
2.7 Užduočių spausdinimas .....	28
2.8 Užduočių apjungimas į pamokas ir teminius planus .....	29
<b>3. Užduočių kūrimo patarimai (tekstinės medžiagos pagrindu) .....</b>	<b>30</b>
3.1 Klausimynas (JQuiz) .....	30
3.1.1. Duomenų įvedimas .....	32
3.1.2. Užduoties redagavimas .....	34
3.1.3. Papildomos galimybės – konfigūracijos išvedimas .....	34
3.2. Praleistų žodžių įrašymas (JCloze) .....	36
3.2.1. Duomenų įvedimas .....	36
3.2.2. Užduoties redagavimas .....	37
3.2.3. Papildomos galimybės .....	39
3.2.3.1. Pasakinėjimai ir teisingų atsakymų variantai .....	39
3.2.3.2. Automatinis tarpų kūrimas .....	40
3.2.3.3. Atsižvelgimas į raidžių registrą tikrinant atsakymus .....	40
3.3. Atitikmenų porų išdėliojimas (JMatch) .....	41
3.3.1. Duomenų įvedimas .....	42
3.3.2. Užduoties redagavimas .....	46
3.4. Kryžiažodis (JCross) .....	49
3.4.1. Duomenų įvedimas .....	49
3.4.2. Papildomi nustatymai .....	53
3.4.3. Užduoties atlikimas .....	54
3.4.4. Kryžiažodžio spausdinimas .....	54
3.5. Žodžių eiliškumo sakinyje nustatymas (JMIX) .....	57

3.5.1. Duomenų įvedimas.....	57
3.5.2. Papildomi nustatymai .....	58
3.6. Teksto įrašymas į užduotį.....	61
3.7. Virtuali klaviatūra .....	63
<b>4. Duomenų bylų ir užduočių išdėstymas .....</b>	<b>64</b>
<b>5. Užduočių sujungimas į pamokas arba teminius blokus.....</b>	<b>64</b>
5.1. Internetinio puslapio «Turinys» kūrimas su teksto redaktoriumi MS Word .....	65
5.1.1. Užduočių atlikimas .....	66
5.2. Perėjimas prie kitos užduoties su naršymo nustatymais pagalba.....	66
5.2.1. Užduočių atlikimas .....	68
5.3. Užduočių automatinis apjungimas į pamoką .....	69
5.3.1. Užduočių atlikimas .....	75
5.4. Puslapio «Turinys» automatinis kūrimas .....	76
<b>6. Papildoma informacija .....</b>	<b>78</b>
6.1. Skyrius «Help» (Žinynas).....	78
6.2. Programos tinklalapis.....	78

## **1. Bendroji programos apžvalga**

---

---

### **1.1 Apie programą**

**Hot Potatoes** – įrankių programa-terpė, suteikianti mokytojams, nežinantiems programavimo kalbų, galimybę savarankiškai kurti interaktyvias užduotis be programuotojų specialistų pagalbos.

Programos pagalba galima sukurti 10 skirtingų rūšių užduočių įvairiomis kalbomis, įvairiems mokslo dalykams, naudojant tekstinę, grafinę, audio ir video medžiagas.

Šios programos ypatumas – sukurtų užduočių išsaugojimas standartiniame internetinio puslapio formate: norint pasinaudoti jomis, mokiniams reikia turėti tiksliai internetinę naršyklę (pvz., Internet Explorer); todėl mokiniams nereikalinga programa Hot Potatoes: ji reikalinga tik mokytojams tam, kad kurtų ir redaguotų užduotis.

Programa plačiai naudojama visame pasaulyje įvairių dalykų mokomųjų užduočių kūrimui.

### **1.2 Programos autoriai**

Programa buvo kuriama 1997-2003 metais humanitarinio švietimo informacinių technologijų centre Viktorijos universitete, Kanadoje (<http://web.uvic.ca/hcmc>).

Programos autoriai:

Stewart Arneil – HTML, JavaScript, programavimas Macintosh aplinkai

Martin Holmes – HTML, JavaScript, programavimas Windows aplinkai

(<http://www.mholmes.com>)

Hilary Street (kompanija «Interdesign Media») – grafika.

Martin Holmes paskutines 6 versijos, išleistos spalio 2003 metais, autorius.

## 1.3 Programos struktūra

Užduotys sudaromos su 5 programų blokais (kiekvienas blokas – atskira savarankiška programa):



1. **JQuiz** – Klausimynas (4 rūšių užduotys).
2. **JCloze** – Praleistų žodžių įrašymas.
3. **JMatch** – Atitikmenų porų išdėliojimas (3 rūšių užduotis).
4. **JCross** – Kryžiažodis.
5. **JMix** – Žodžių eiliškumo sakinyje nustatymas.

Visos užduotys atliekamos treniruotės režimu (testavimo režimas numatytas tiksliai klausimams, turintiems keletą teisingų atsakymų). Užduoties atlikimo rezultatas apskaičiuojamas procentais. Nesėkmingi bandymai sumažina atliktos užduoties įvertinimą.

Programos šeštoji versija taip pat turi papildomą bloką «**Masher**» (Įrankiai), kuris leidžia sujungti sukurtas užduotis ir kitą mokomąją medžiagą į teminius blokus, pamokas ir mokomuosius kursus.

## 1.4 Programos kaina ir naudojimo sąlygas

Programa siūloma nemokamai (laikantis tam tikrų sąlygų) ir mokamai.

**Nemokamai** programa gali būti naudojama valstybinėse nekomercinėse švietimo įstaigose **su sąlyga**, kad sukurta programos pagalba **mokomoji medžiaga bus laisvai platinama Internete**.

**Programos blokas «Įrankiai» yra mokamas** – jis perkamas ir registruojamas atskirai nuo programos.

Programa **mokama** yra:

1. Komerčinėms švietimo įstaigoms.
2. Jeigu imamas mokestis už pasinaudojimą sukurta medžiaga.
3. Jeigu kokių nors būdu apribojamas priėjimas prie medžiagos (vienintelis galimas apribojimas – slaptažodžio naudojimas, patalpinant užduotis į tinklalapį (www.hotpotatoes.net)).
4. Programos papildomo bloko «Įrankiai» visų galimybių panaudojimas.

Programos platinimu, komerciniais klausimais, užsiima Half-Baked Software Inc. kompanija (<http://www.halfbakedsoftware.com>).

## **1.5 Techniniai ir programiniai reikalavimai**

**Kuriant užduotis** Windows aplinkoje reikalinga:

- Operacinė sistema Windows 98, ME, NT4, 2000 arba XP;
- Paskutinės versijos vienos iš internetinės naršyklės Internet Explorer 6+, Netscape 7+, Mozilla 1.4+, FireBird 0.7, ir kt.
- Norint patalpinti sukurtos programos pagalba užduotis tinklalapyje, reikalingas pagrindinis kompiuteris (serveris) (jeigu jūs norite, kad sukurtos užduotys būtų patalpintos Internete) arba prieiga prie Interneto [www.hotpotatoes.net](http://www.hotpotatoes.net) (patalpinimo sąlygos yra išvardintos šiame tinklalapio skyriuje «General Introduction and help»).

**Mokinių darbui** reikalinga tikrai Internetinė naršyklė. Pati programa mokiniams **NEREIKALINGA.**

## **1.6 Programos diegimas**

Programą galima nukopijuoti iš pagrindinio Internetinės svetainės puslapio <http://web.uvic.ca/hrd/hotpot>



**Hot Potatoes™**  
From Half-Baked Software Inc

Version 6

Home Register Licences News Support Downloads HotPot Sites Tutorials Bugs/Updates FAQ Extras

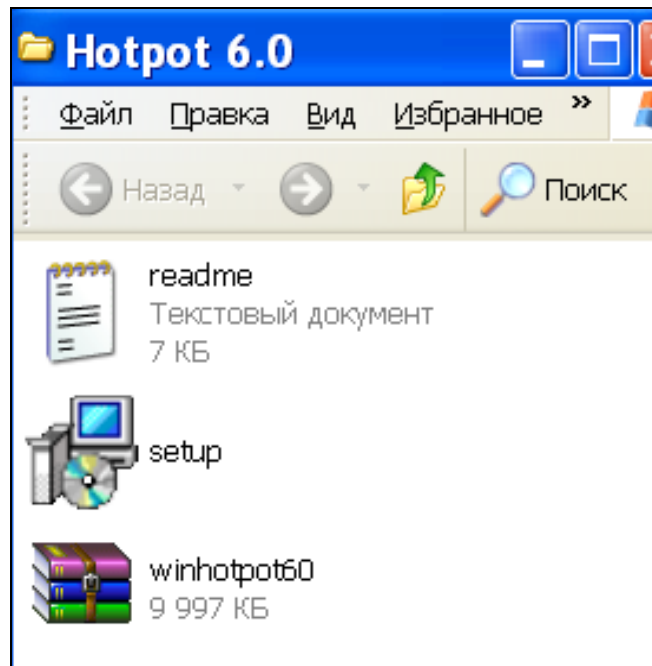
**Hot Potatoes Home Page**

**News - 15 March 2004**

**Hot Potatoes version 6 released for Windows!**

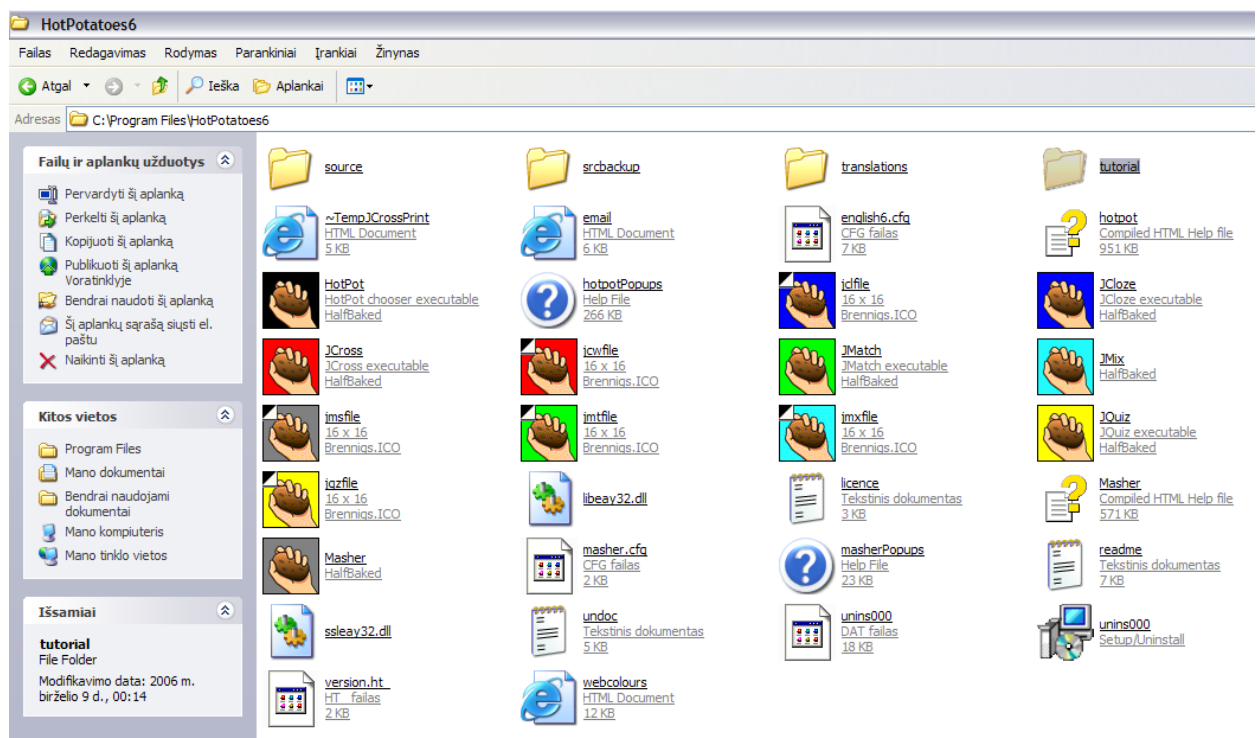
- The new version of Hot Potatoes for Windows, version 6, has now been officially released. Check out the [FAQ](#) for a list of new features, and [download it](#) from here.
- Now that we're offering both version 5 and version 6 for download, try our quiz [Which version should I use?](#)

Skyriuje «Downloads» (Atsiųsti) pasirinkus nuorodą Hot Potatoes for Windows 98/ME/NT4/2000/XP (version 6.0.3, self-extracting, auto-installing zip file) programa kopijuojama į aplanką Hotpot 6.0, kuriame yra trys bylos:



Programai įdiegti reikia atidaryti bylą „setup“ (du kartus spustelkite kairįjį pelės mygtuką) ir sekti programos diegimo instrukcija. Įdiegiant programą, visos bylos kopijuojamos į programos aplanką, jokių **įdiegimų sistemos lygmenyje nevyksta**.

Norint pašalinti programą, naudojama standartinė programų pašalinimo procedūra (**Pradėti** → **Parametrai** → **Valdymo skydas** → **Pridėti arba šalinti programą**).



## 1.7 Programos registracija

Programos registracija **nemokama**.

**Neregistruota** programos kopija turi apribotas galimybes (pvz., galima sukurti ne daugiau nei 2 klausimus užduotyje ir t.t.);

**Registruota** kopija suteikia galimybę ne tik naudoti visas programos funkcijas, bet ir (išskyrus bloką «Įrankiai») laiku gauti papildomą informaciją apie naujas programos versijas.

Užregistruoti programą galima internetinio tinklalapio registracijos puslapyje. Registracijos puslapį galima pasiekti:

1. pagrindiniame programos tinklalapio puslapyje;
2. šiuo adresu: <http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/register.htm>;
3. po programos įdiegimo – pagrindiniame meniu.

Tam reikia:

- paleisti programą (**Pradėti** → **Programos** → **Hot Potatoes**);
- atversti meniu «Help» (Žinynas) ir jame pasirinkti komandą «Register» (Registracija);
- dialogo lange «Register» (Registracija) paspausti mygtuką «Get a key» (Gauti registracijos kodą);

*\* Jeigu su vienu kompiuteriu dirbs keletas vartotojų, reikia pažymėti (t.y. spragtelti kairijį pelės klavišą tuščiam langelyje – jame atsiras varnelė) šalia sakinio «I am a network administrator ...» (Visų šio kompiuterio vartotojų registracija).*

The image shows a 'Register' dialog box with a blue title bar. The text inside says 'Please enter your user name and registration key.' There are two input fields: 'User name:' and 'Key:'. Below the fields is a checkbox labeled 'I am a network administrator registering for all the users of this machine'. At the bottom are three buttons: 'OK' with a green checkmark, 'Cancel' with a red X, and 'Get a key' with a key icon.

- užpildyti tinklalapyje registracijos formą (būtinai patikrinama ar jūs perskaitėte licenzijos sąlygas).



*\* Jeigu jūs nenorite gauti papildomos informacijos apie programą, pažymėkite atitinkamą vietą formoje.*

Po to, kai jūs gausite elektroniniu paštu **vartotojo vardą ir registracijos kodą**, reikia:

- paleisti programą;
- atversti meniu «Help» (Žinynas) ir jame išsirinkti komandą «Register» (Registracija) ir įrašyti gautą vardą ir registracijos kodą.

Po registracijos meniu «Help» (Žinynas) **nebus** komandos «Register» (registracija), o komandoje «About» (Apie programą) bus parodytas programą užregistravusio vartotojo vardas.




## **1.8 Interaktyvus vadovėlis apmokantis dirbti su programa**

Tiems, kurie pirmą kartą pradeda dirbti su programa, jos kūrėjai paruošė interaktyvų vadovėlį anglų kalba; dirbant su juo galima atlikti užduotis, sukurtas programos pagalba, ir taip pat savarankiškai sukurti vieną iš užduočių.

Vadovėlis atidaromas taip: «Help» (Žinynas) – «Tutorial» (Vadovėlis).

**Hot Potatoes 6 Tutorial**

Bookmark Restart Go back



Welcome to the Hot Potatoes tutorial. This tutorial runs in your Web browser. Click on the Start button to enter the tutorial.

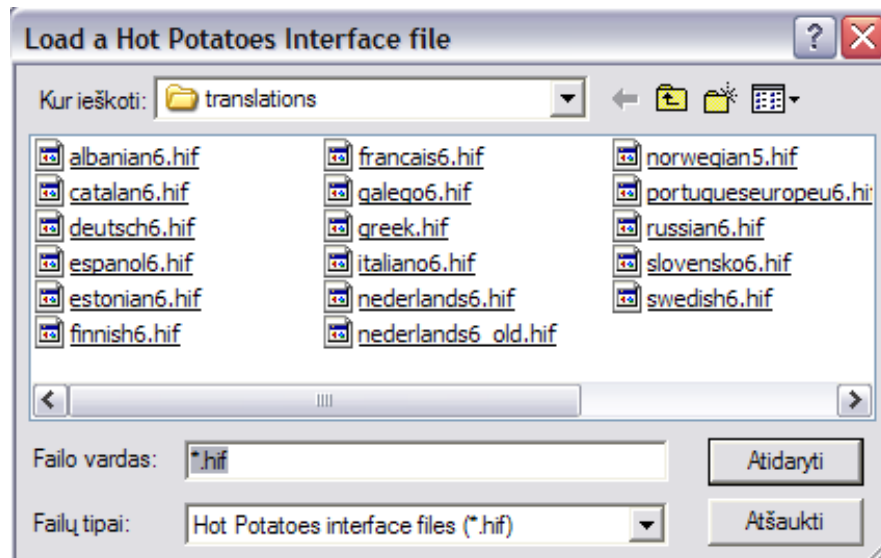
Start

The image shows a screenshot of a web browser window titled "Hot Potatoes 6 Tutorial". At the top, there are three buttons: "Bookmark", "Restart", and "Go back". In the center, there is a circular illustration of a hand holding a potato. Below the illustration, there is a paragraph of text: "Welcome to the Hot Potatoes tutorial. This tutorial runs in your Web browser. Click on the Start button to enter the tutorial." At the bottom center, there is a "Start" button.

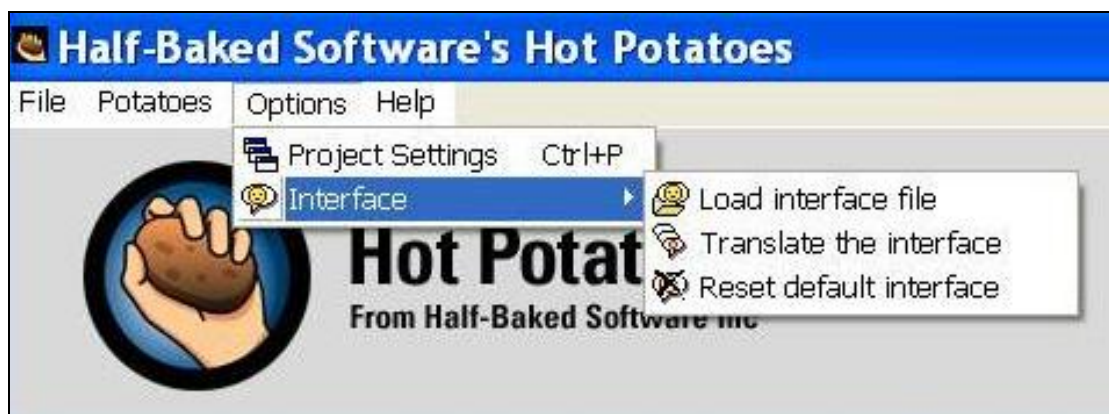
## 1.9 Įvairių kalbų panaudojimas

**Užduočių kalba** (užduočių tekstai, pratybų aprašymai ir grįžtamasis ryšys) – bet kurių atitinkančių UNIC (Jungtinių tautų informacijos centro) kodų standartams.

Programos **sąsajos kalba**, pagal numatytos programos nustatymus - anglų. Kitą kalbą galima pasirinkti pirmą kartą paleidžiant programą arba, bet koku momentu, atidarius bylą su programos sąsajos vertimu ir pasirinkti norimą kalbą: meniu «Options» (Parinktis) – «Load interface file» (Įkelti programinės sąsajos bylą).



**Atkūrimas pradinės (angliškos) programinės sąsajos** atliekamas su meniu «Options» (Parinktis) pagalba – «Reset Default Interface» (Atkurti pradinę programinės sąsajos kalbą).



Galima taip pat sukurti savo programinės sąsajos vertimą, atidarius langą «Translate the interface» (Išversti programinę sąsają) tame pačiame meniu «Options» (Parinktis).

Septintoje versijoje autoriai planuoja galimybę nustatyti programinės sąsajos kalbą.

---

## **2. Užduočių kūrimas**

---

### **2.1 Pagrindiniai etapai**

Užduoties kūrimas susidaro iš kelių etapų:

1. duomenų įvedimas;
2. užduoties konfigūracijos nustatymas (*daugiau apie konfigūracijos nustatymą žr. skyriuje 2.2*);
3. užduoties duomenų pertvarkymas į internetinio puslapio formatą (HTML) – tolimesniai mokinių darbai ir užduoties išsaugojimui;
4. užduoties duomenų bylos išsaugojimas atitinkamoje programos bloko formoje (tam, kad vėliau galima būtų atlikti pakeitimus).

Be to, sukurtas užduotis ir atsakymus galima:

- atspausdinti (*daugiau apie užduoties spausdinimą žr. skyriuose 2.5. u 3.4.*);
- apjungti į teminius blokus ir pamokas (*daugiau apie užduočių apjungimą žr. skyriuose 2.6. u 5*).

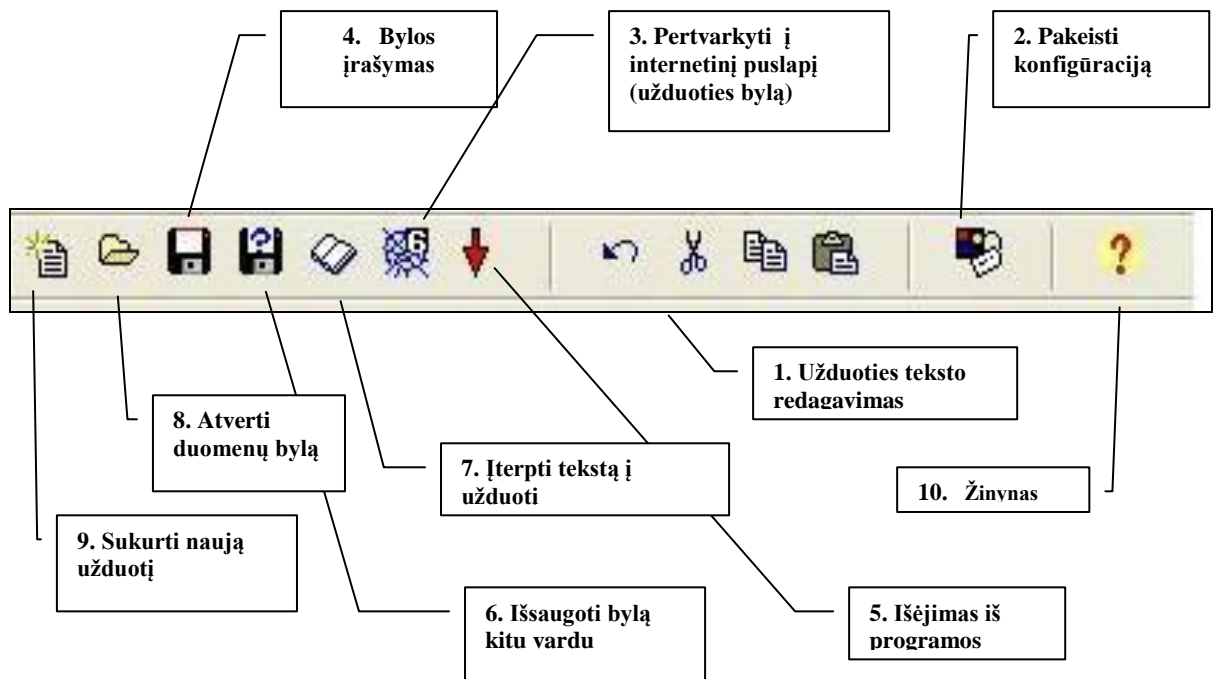
### **2.2 Įrankių juostos mygtukų paskirtis**

Su įrankių juostos mygtukų pagalba galima atlikti užduočių kūrimo **pagrindinių** operacijų, esančių skirtingose programos meniu komandose, greitą paleidimą:

1. užduoties teksto redagavimas – «Edit» (Taisyti) – standartinės komandos: «cut» (iškirpti), «copy» (kopijuoti), «paste» (įdėti), «delete» (šalinti);
2. užduoties konfigūracijos nustatymai – «Options» (Parinktys) – «Configure output» (Užduoties konfigūracijos išvedimas);
3. duomenų pertvarkymas į Internetinį puslapį (užduoties įrašymas ir peržiūra) – «File» (Byla) – «Create Web-page» (Sukurti internetinį puslapį) – «Web-page for v6 browsers» (Internetinį puslapį tinkama peržiūrėti 6 versijoje);
4. bylos duomenų įrašymas – «File» (Byla) – «Save» (Įrašyti);
5. išėjimas iš programos «Exit» (Išėjimas),

o taip pat keletas **papildomų** funkcijų:

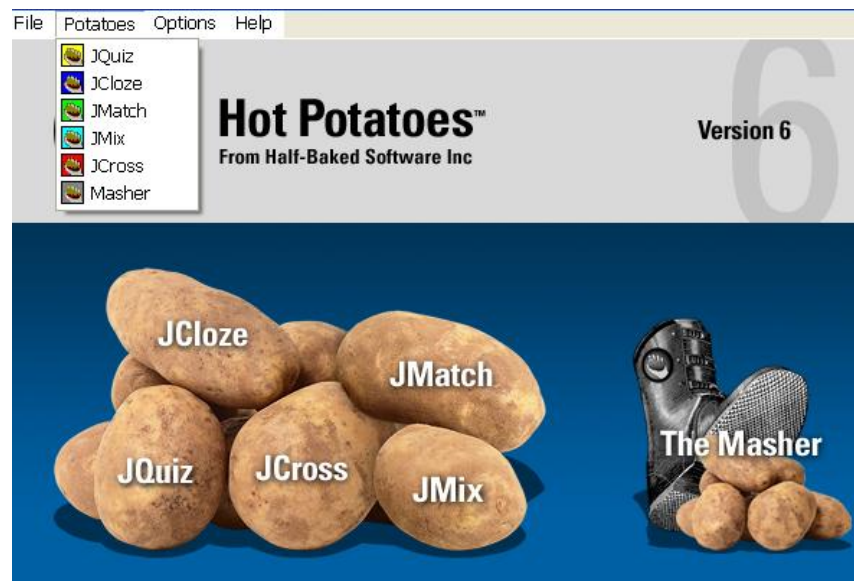
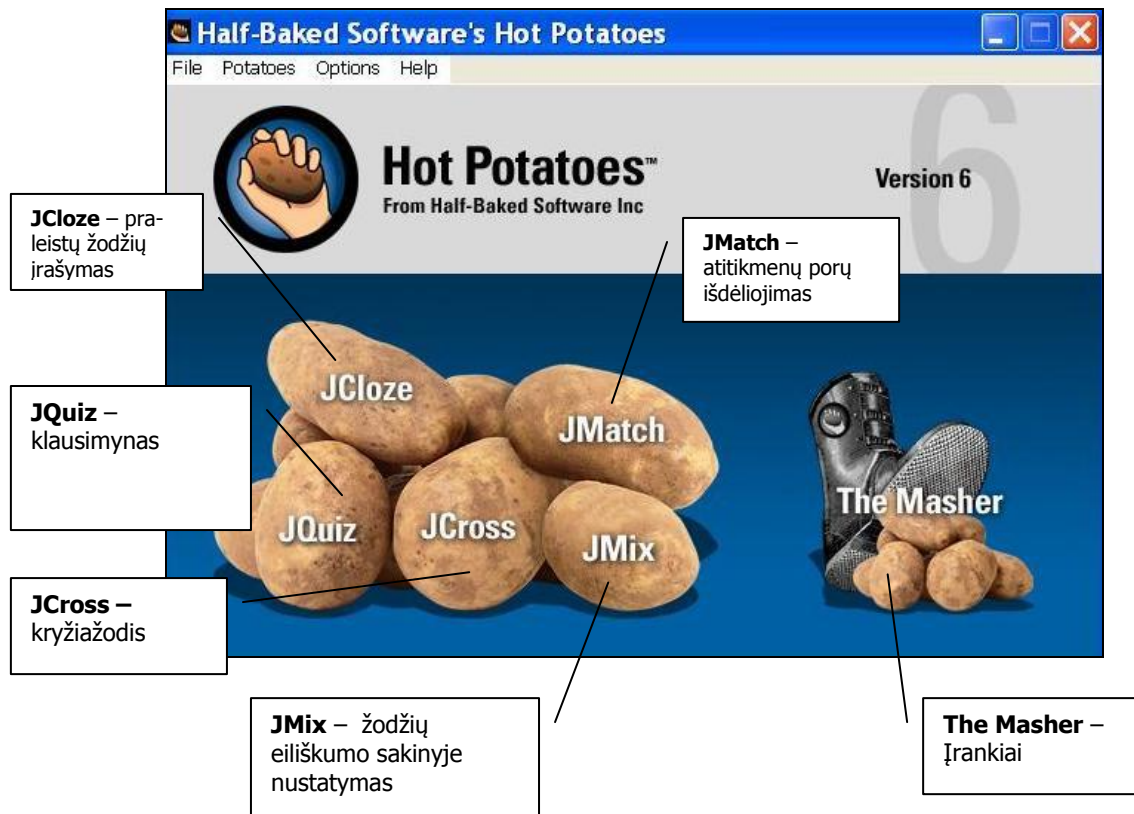
6. duomenų bylos įrašymas kitu vardu «Save as» (Įrašyti kaip);
7. teksto įterpimas į užduotį «Add reading text» (Įterpti tekstą);
8. egzistuojančios užduoties duomenų bylos atidarymas «Open» (Atverti);
9. naujos užduoties sukūrimas tame pačiame programos bloke «New» (Naujas);
10. žinynas – «Help».



Be to, keliuose programos blokuose į įrankių juostą patalpinami ir kiti mygtukai, padedantys greitai atlikti operacijas, tam tikroms užduotims sukurti (pvz., automatinis kryžiažodžio tinklo sudarymas bloke JCross, užduočių atlikimas su pelės perkėlimo pagalba bloke JMatch, įterpimas hipernuorodų, paveikslėlių, objektų ir t.t.).

## 2.3 Duomenų įterpimas

1. Paleisti programą Hot Potatoes;
2. pasirinkti reikiamos programos bloko ženklą („bulvė“) ekrane, arba iš meniu «Potatoes» (Bulvės);



- įterpti tekstinę užduoties medžiagą, o taip pat papildomus tekstus, nuorodas ir iliustruojančias medžiagas (paveikslėliai, garsas, filmuota medžiaga) į išrinkto bloko darbo sritį. Užduočių tekstus galima įterpti klaviatūros pagalba arba nukopijuojant iš paruoštų bylų;

*\*Medžiagų elektroninės kopijos žymiai palengvina užduočių kūrimą.*

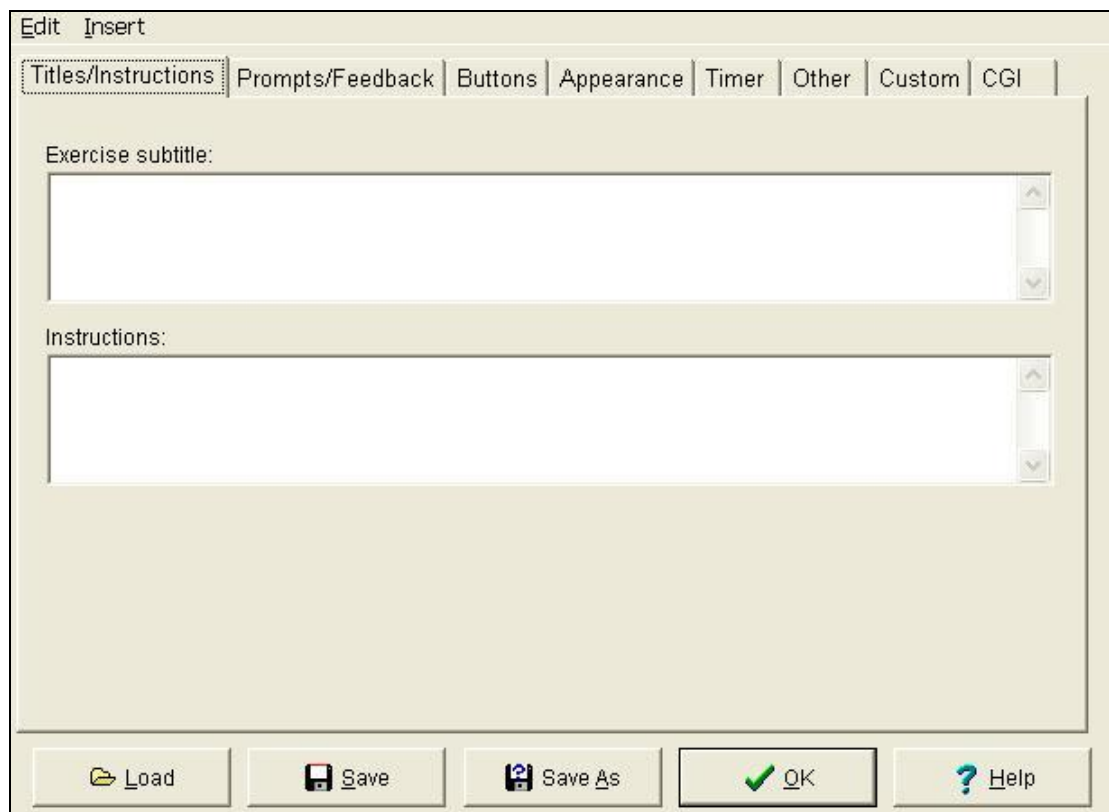
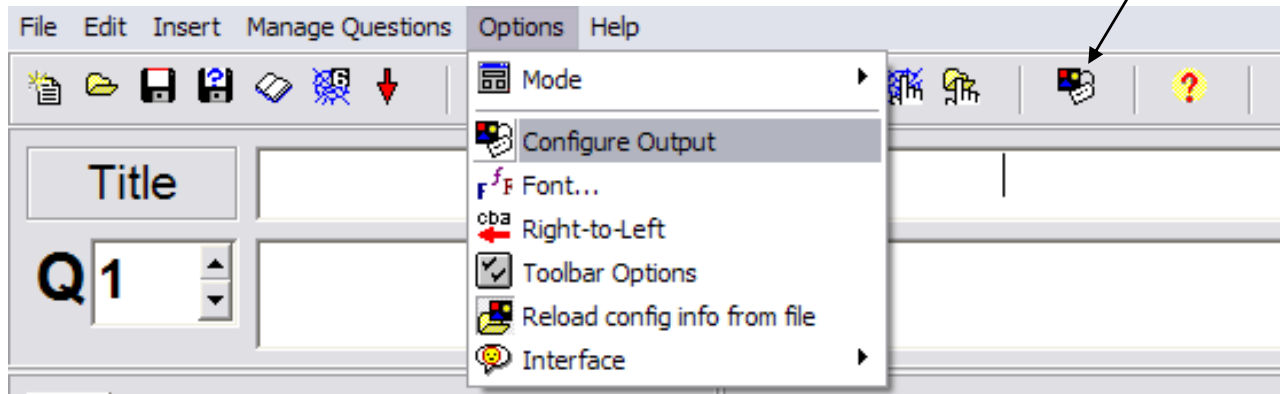
- esant reikalui, įterpti pataisymus į užduoties konfigūracijos nustatymus.

**Detalios instrukcijos apie darbą su kiekvienų užduočių tipu pateikiamos skyriuje 3.**

## 2.4 Konfigūracijos nustatymai

Programoje numatyta galimybė papildomam užduočių konfigūracijų nustatymui, kuriame yra bendri ir papildomi, atitinkantys kiekvienos užduoties ypatybės, aprašymai.

Ijungti konfigūracijos nustatymo režimą galima su meniu «Options» (Parinktis) – komandos «Configure Output» (Konfigūracijos išvedimas) arba atitinkamu mygtuku įrankių juostoje.



Dažniausiai naudojami **bendri visoms užduotims** nustatymai leidžia pakeisti:

- pavadinimus ir užduočių instrukcijas (kortelė Title/Instructions);
- pagalbos ir atsakomojo ryšio tekstus (kortelė Prompts/Feedback);
- mygtukų pavadinimus ir jų panaudojimą/nepanaudojimą užduotyje (kortelė Buttons);
- užduočių apipavidalinimus – šriftą, fono ir teksto spalvą, ir t.t. (kortelė Appearance);
- chronometro, apribojančio užduoties atlikimo laiką, nustatymą (kortelė Timer).

**Papildomi** pakeitimai, kaip taisyklė, patalpinti lange kortelės «Other» (Kitas).

*\*Kortelės «Custom» ir «CGI» skirti darbui vartotojams turintiems daugiau patirties.*

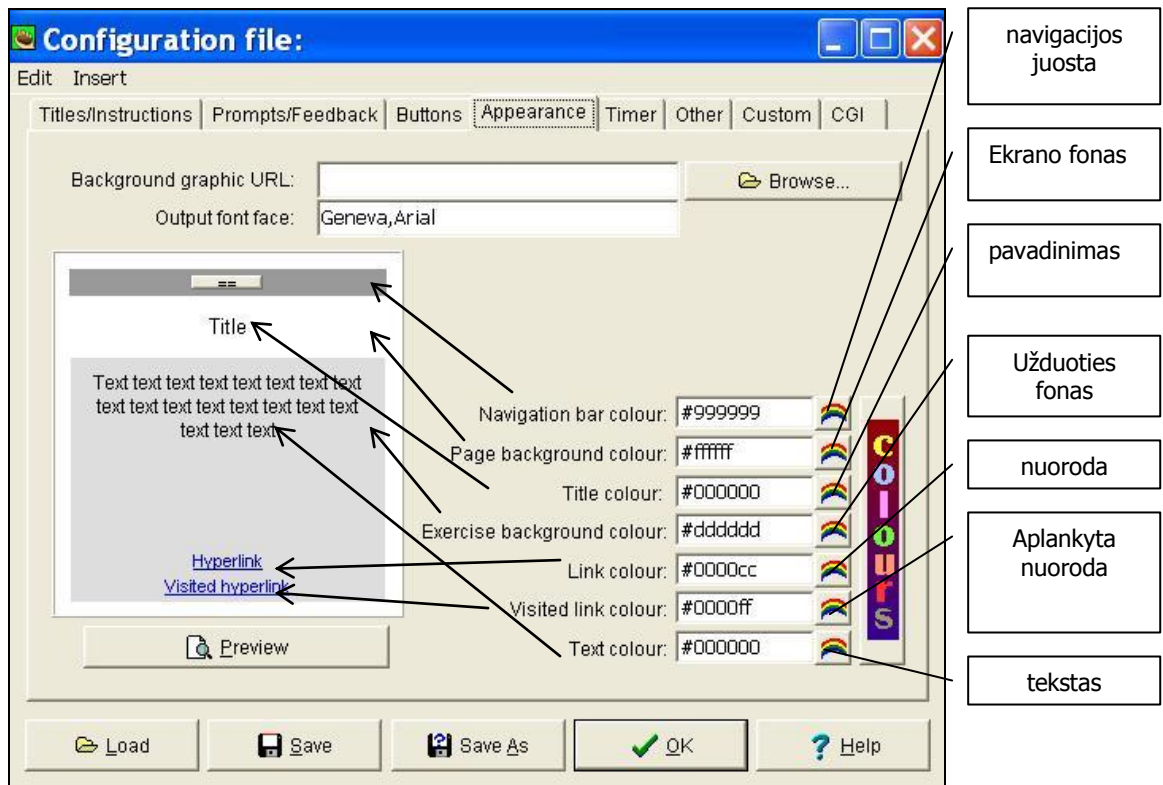
Teksto nustatymų didžioji dalis (užduočių pavadinimai, užduočių instrukcijos, atsakomojo ryšio tekstai, navigacijos mygtukų pavadinimai ir t.t.) jau įvesta anglų kalba; esant reikalui, jas galima pakeisti mokinių gimtosios kalbos tektais.

#### **2.4.1 Užduočių apipavidalinimas**

Dažniausiai pakeičiamos užduoties apipavidalinimo spalvos su kortelės «Appearance» (Išvaizda) pagalba, nes pagal išankstinius programos nustatymus puslapio spalva yra balta, teksto fonas pilkas ir spalvos šriftas juodas.

Kiekvienos užduoties elemento spalva kuriama standartinės spalvų paletės pagalba, kuri pasirodo mygtuko, esančio šalia reikiamo elemento lauko, paspaudimu (lauke spalva pažymėta skaičių kodu). Visi atlikti pakeitimai iškart pasirodo užduoties maketo ekrane kairioje konfigūracijų nustatymo lango dalyje:





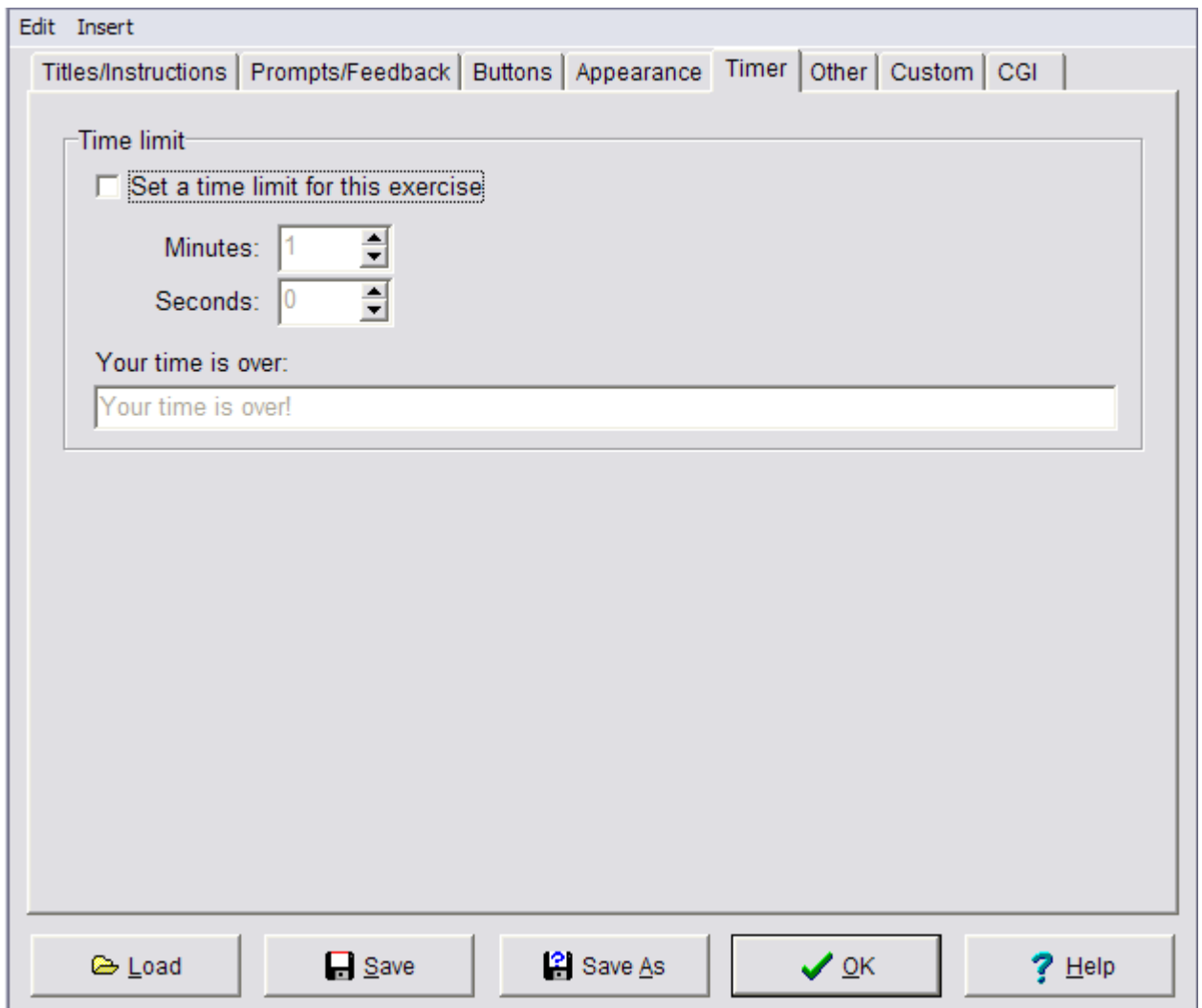
Konfigūracijos pakeitimus galima panaudoti tik šiai užduočiai – tam reikia paspausti mygtuką «OK».

Tam, kad panaudotume sukurtą konfigūraciją kitose programos užduotyse, reikia išsaugoti konfigūracijos bylą – mygtukas «Save» (Įrašyti) ir «Save as» (Įrašyti kaip), o po to ją įkelti – mygtukas «Load» (Įkelti) lange «Configuration file» (Konfigūracijos byla).

## 2.4.2 Chronometro nustatymas

Norint apriboti užduoties atlikimo laiką, reikia konfigūracijos nustatymo byloje:

- pasirinkti kortelę «Timer» (Chronometras);

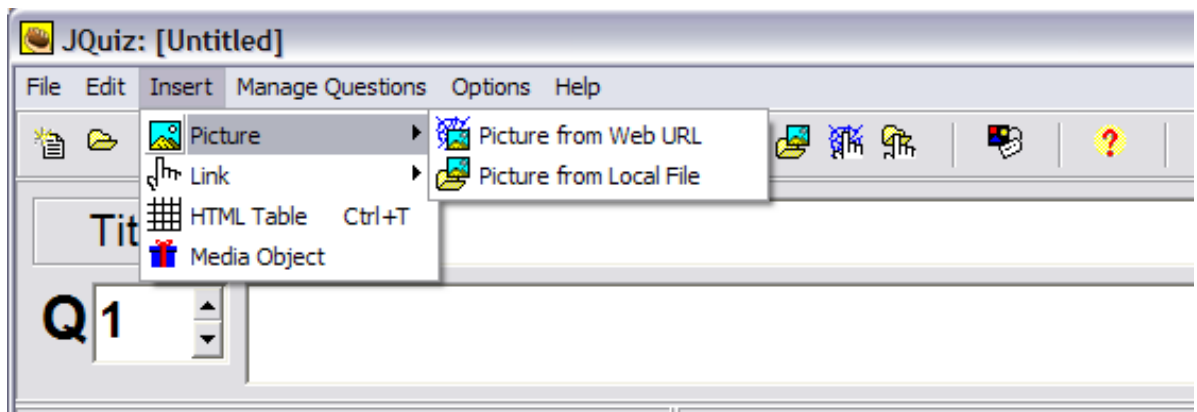


- skyriuje «Time limit» (Laiko apribojimas) pažymėti langelį «Set a time limit for this exercise» («Nustatyti šios užduoties atlikimo laiko apribojimą») varnele;
  - įrašyti laiko parodymus minutėmis ir/arba sekundėmis;
  - įrašyti į lauką «Your time is over» (Jūsų laikas pasibaigė) sakinį, kuris praneštų mokiniui, kad užduoties atlikimo laikas pasibaigė.
- *jeigu mokinys nespėjo atlikti užduoties per nustatytą užduoties atlikimo laiką, užduotis paleidžiama iš naujo ir atliekama iš pradžių.*

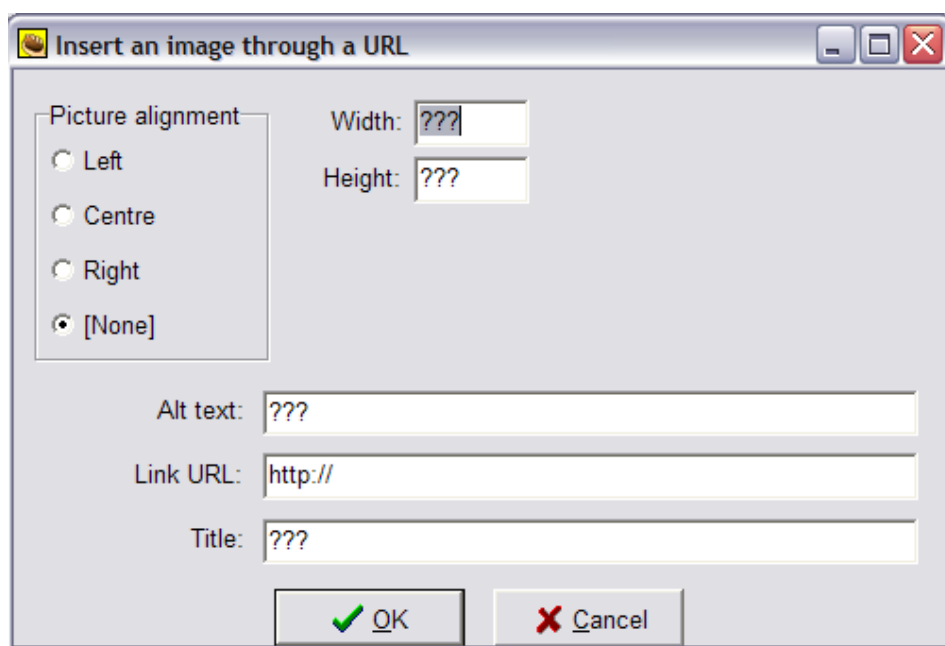
### 2.4.3 Paveikslėlių įterpimas

Norint įterpti paveikslėlius į užduotį, reikia:

1. Atidaryti meniu «Insert» (Įterpti) ir parinkti komandą «Picture» (Paveikslėlis), paskui «Picture from Web URL» (Paveikslėlis pagal žiniatinklio URL adresą) arba «Picture from Local File» (Paveikslėlis iš bylos esančios kompiuteryje):

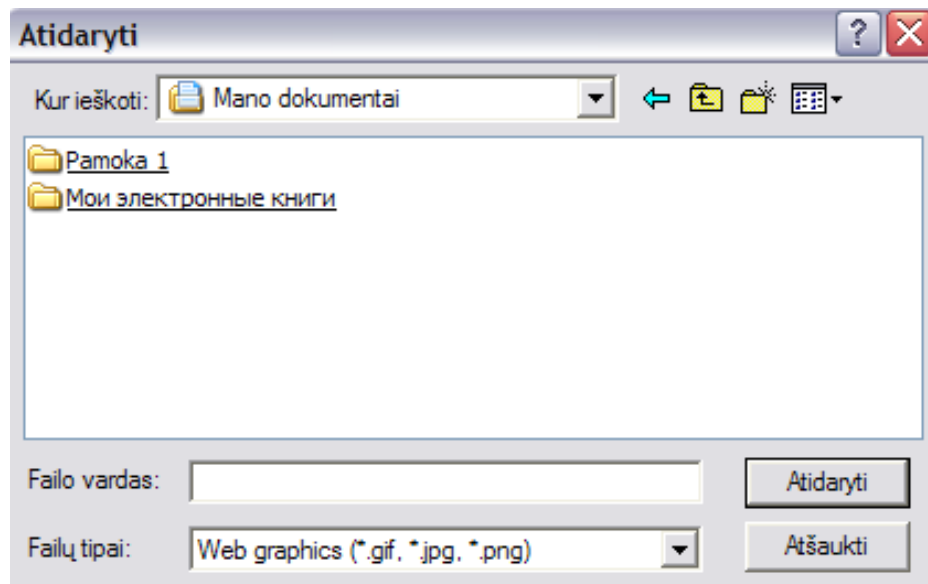


2. Pasirinkus pirmą komandą, atsidaro dialogo langas «Insert an image through a URL»:

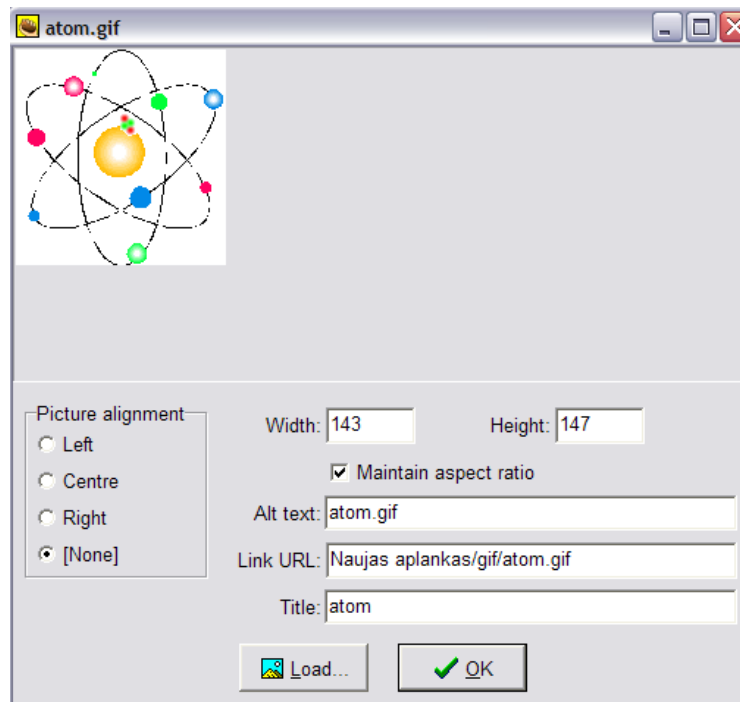


šiam lange jus galėsite nustatyti paveikslėlio padėtį užduotyje. Laukelyje «Picture alignment» (Paveikslėlio lygiuotė) pažymėjus akute «Left» (Kairysis) įterptas paveikslėlis bus lygiuojamas pagal kairinį kraštą, «Center» (Centruoti), paveikslėlis bus centruojamas, «Right» (Dešinysis), paveikslėlis bus lygiuojamas pagal dešinįjį kraštą, « [None] », paveikslėlis nebus lygiuojamas. Pasirinkus paveikslėlį laukeliuose «Width» (Plotis) ir «Height» (Aukštis), galima redaguoti paveikslėlio dydį. Laukelyje «Alt text» (Alternatyvus tekstas), pasirodo tekstas, apibūdinantis paveikslėlį, laukelyje «Link URL» (Nuoroda į URL adresą) - paveikslėlio internetinis adresas, o laukelyje «Title» (Pavadinimas) – paveikslėlio pavadinimas.

3. Pasirinkus antrąją komandą, atsidaro dialogo langas «Open» (Atidaryti):



jame reikia nurodyti norimo paveikslėlio vietą ir paspausti klavišą «Open» (Atidaryti).



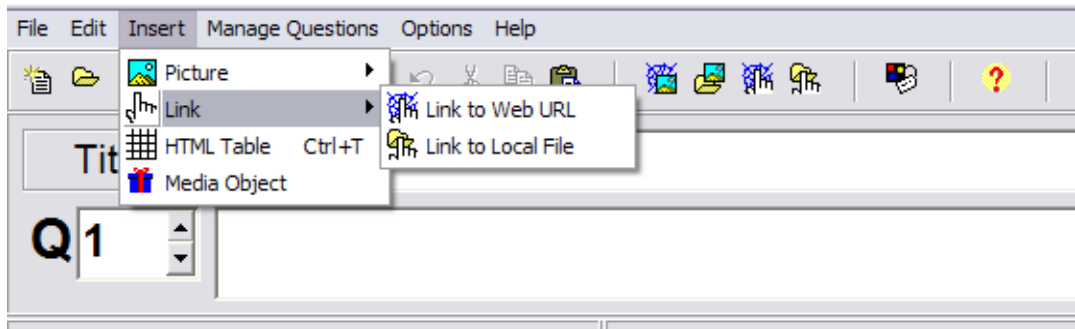
Meniu «Insert» (Įterpimas) padeda jums sukurti paveikslėlio HTML kodą jūsų puslapiui, todėl paveikslėlio jūs nematysite, matysite tik jo kodą. Taip pat atkreipkite dėmesį, kad programa automatiškai sukuria priėjimo prie bylos tiesioginį kelią tarp jūsų duomenų bylų (jūsų jqs., jcl. ir kitu Hot Potatoes programos bylų) ir paveikslėlių bylų, esančių jūsų kompiuterio kietajame diske.

#### 2.4.4 Nuorodų įterpimas

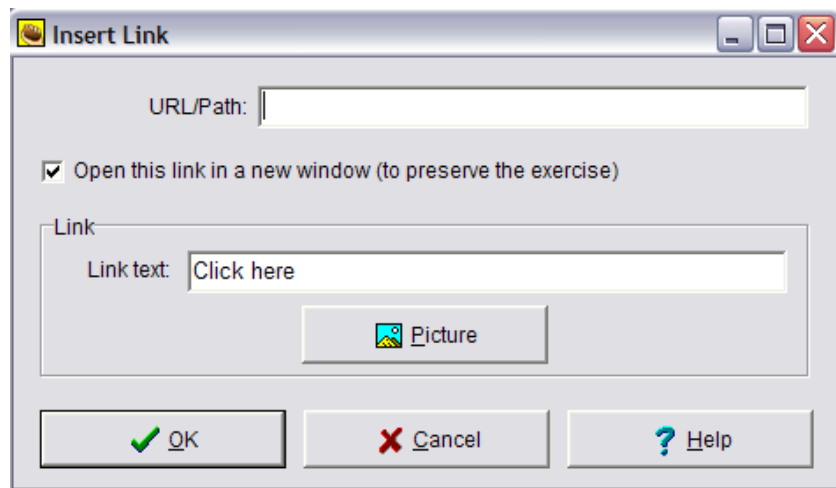
Jūs norite įterpti savo užduotyje nuorodą į internetinį puslapį.

Norint įterpti nuorodą į užduotį, reikia:

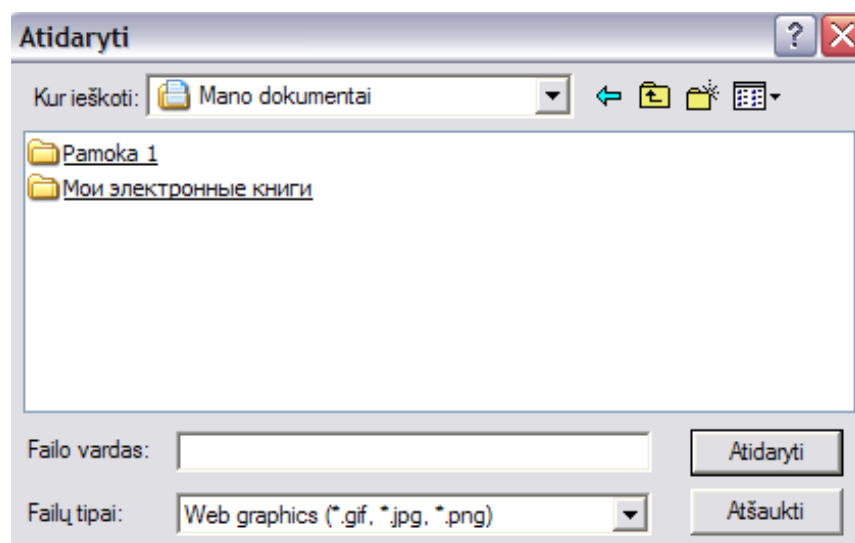
1. Atidaryti meniu «Insert» (Įterpti) ir parinkti komandą «Link» (Nuoroda), paskui «Link to Web URL» (Nuoroda į žiniatinklio URL adresą) arba «Link to Local File» (Nuoroda į bylą, esančią kompiuteryje):



2. Pasirinkus pirmąją komandą, atsidaro dialogo langas «Insert Link» (Nuorodos įterpimas):



3. Pasirinkus antrąją komandą, atsidaro dialogo langas «Open» (Atidaryti):



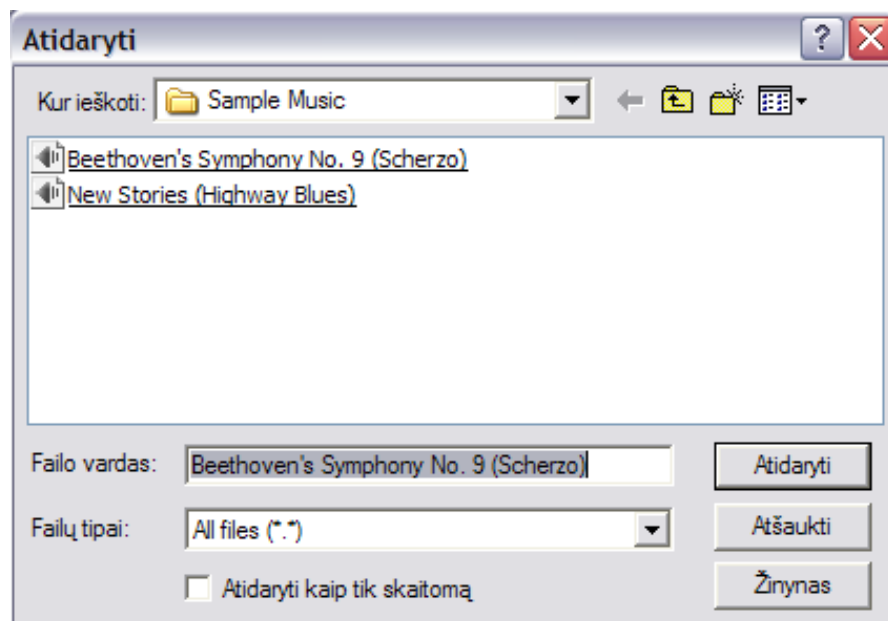
Norėdami įterpti į savo dokumentą, pvz. garsą, filmuotą medžiagą, galite pasinaudoti nuorodomis.

## 2.4.5 Garso ir filmuotos medžiagos įterpimas

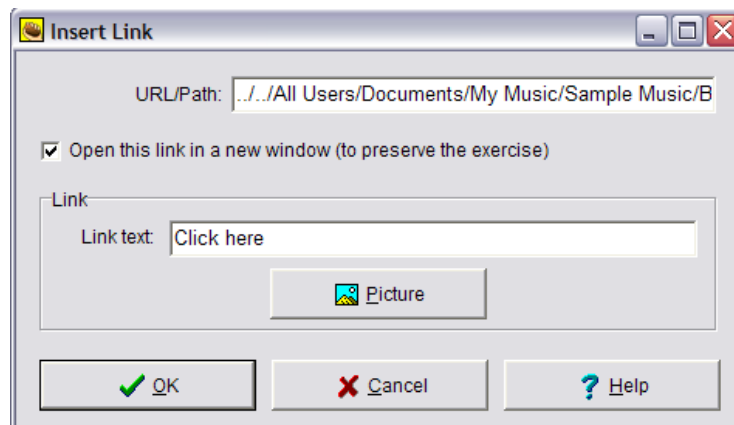
Vis labiau populiarėja garso ir filmuotos, ypač mokomosios medžiagos, įterpimas į internetinius puslapius. Egzistuoja du pagrindiniai būdai tai padaryti: objekto įterpimas ir nuorodos patalpinimas. Antras būdas yra paprasčiausias. Jį mes ir nagrinėsime šiame skyrelyje.

Garso ir filmuotos medžiagos įterpimas iš esmės niekuo nesiskiria nuo nuorodos į bylą įterpimo; garso ir filmuotos medžiagos bylos niekuo nesiskiria nuo įprastų bylų. Yra kelėtas pagrindinių rekomendacijų ir scenarijaus pavyzdžių.

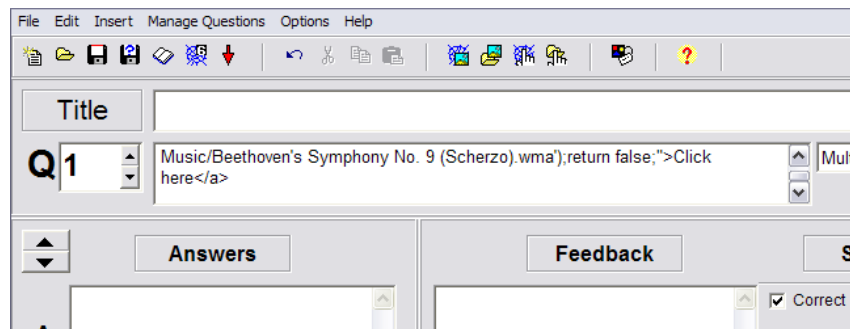
1. Pradžioje sukurkite savo medijos bylas. Hot Potatoes neturi jokių instrumentinių įrankių garso ir filmuotos medžiagos sukūrimui ir redagavimui, todėl medijos byloms sukurti turite pasieškoti kitų tam skirtų programų.
2. Nuorodos į paprastas garso bylas. Tarkime, jūs turite MP3 formato garso bylą (MP3 garso formatas dažniausiai naudojimas Internetė), kuri yra tame pačiame jūsų JQUIZ užduoties aplankale. Jūs norite, kad mokiniai, prieš atsakydami į pirmą klausimą jūsų klausimyne, paklaustyti šį garso įrašą. Jūs turite padaryti taip:
  - įsitikinti, kad JQUIZ užduoties byla įrašyta;
  - paspausti klausimo lauke «Question 1»;
  - pasinaudokite «Insert (Įterpimas) meniu komandas **Link → Link to Local File (Nuoroda → Nuoroda į bylą esančią kompiuteryje)**;
  - pasirodys bylos atvėrimo langas «Open» (Atidaryti), langelyje «Look in» (Kur ieškoti) pasirinkite laikmeną, pagrindiniame lange raskite ir atverskite aplankalą, kuriame laikoma reikalingo garso byla, ir parinkite jos rinkmeną, paspauskite mygtuką «Open» (Atidaryti):



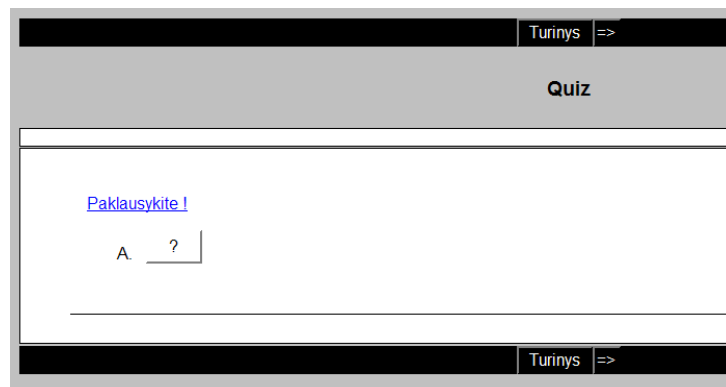
Dabar jus pamatysite dialogo langą «Insert Link» (Įterpti nuorodą):



- laukelyje «Link text» (nuorodos tekstas) įrašykite paaiškinimo tekstą pvz., „Paspauskite šioje vietoje, kad paklausytumėt tekstą (melodija) ir t.t.);
- paspauskite mygtuką OK.



Nuoroda atsiranda pirmo klausimo lange, dabar, komplektuojant savo internetinį puslapį, jūs turite pamatyti nuorodą pirmame klausime.



Paspauskite nuorodą ir išgirsite pasirinktą garso įrašą.

*Atkreipkite dėmesį, kad įrašas paleidžiamas programos pagalba, kurią išrinko vartotojas pvz., QuickTime, Windows Media Player ir kitos, jūs tai kontroliuoti negalite.*

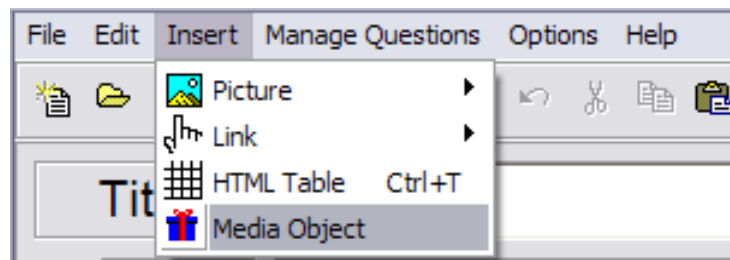
#### 2.4.5.1. Nuoroda į filmuotą medžiagą

Nuorodos įterpimas į filmuotą medžiagą niekuo nesiskiria nuo nuorodos įterpimo į garso bylą. Reikia atlikti žingsnius, paminėtus aukščiau, tik išrinkti reikia filmuotos medžiagos bylą. Atkreipkite dėmesį, kad norint peržiūrėti filmuotą medžiagą, naudotojo kompiuteris turi pajėgti apdoroti jūsų nustatytą formatą. Būtinai įsitikinkite, kad vartotojas turi reikiamą programą filmuotai medžiagai peržiūrėti. Jūs galite savo puslapyje pateikti nuorodą į internetinį puslapį, iš kurio galima reikiamą programą atsisiųsti ir įdiegti.

#### **2.4.5.2. Objektų įterpimas**

Norint patalpinti medijos bylas:

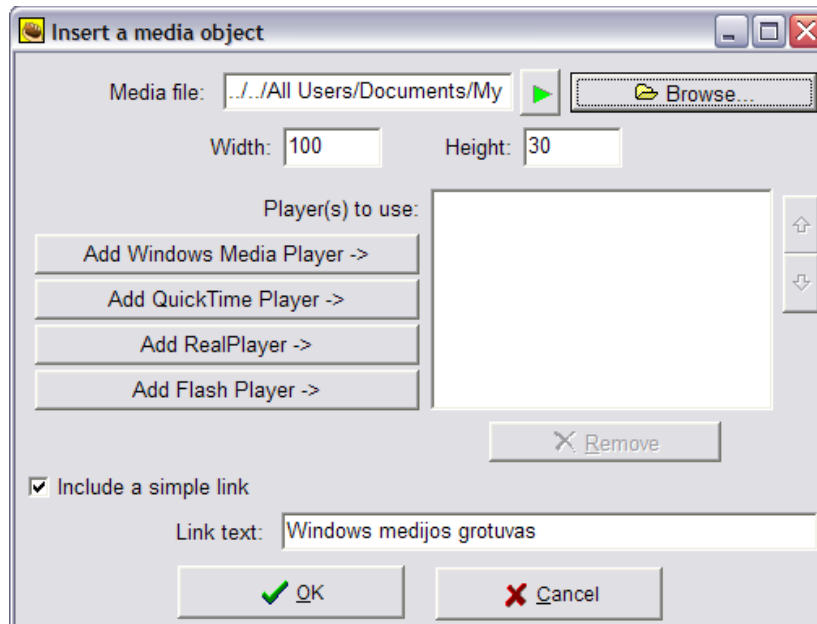
1. pasirinkite «Insert» (Įterpimas) meniu komandą «Media Object » (Medijos objektas):



Atveriamas dialogo langas «Insert a medija objekt» (Įterpimas medijos objekto), kuriame jūs galite:

- įterpti pasirinktą bylą su mygtuko «Browse » (Paieška) pagalba ir ją perklaudyti/peržiūrėti (mygtukas «Play» (Groti));
- redaguoti dokumento formatą laukeliuose «Widht» (Plotis) ir «Height» (Aukštis);
- pasirinkti medijos bylos grotuvą/grotuvus pvz., komanda «Add Windows Media Player» (Įdėti Windows medijos grotuvą) ir t.t. Jus turite galimybę pasiūlyti keletą grotuvų iš karto ir Internet Explorer parodys visą grotuvų sąrašą, todėl geriausia pasiūlyti vieną grotuvą. Galiausiai jūs visai nenurodykite jokio grotuvo, nes niekada negali žinoti, kokį grotuvą turi mokinys savo kompiuteryje;
- taip pat šiame dialogo lange galite įrašyti nuorodos pavadinimą laukelyje «Link text » (Nuorodos tekstas):



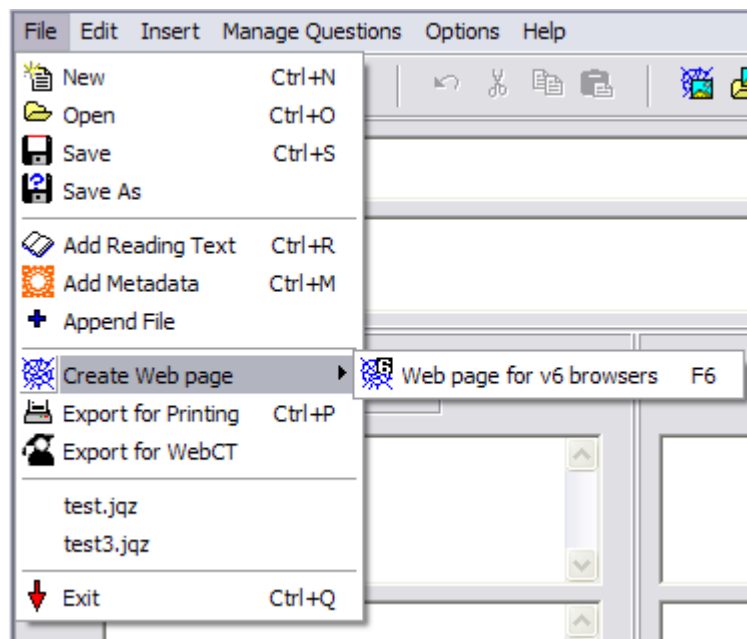


2. paspauskite mygtuką «OK».

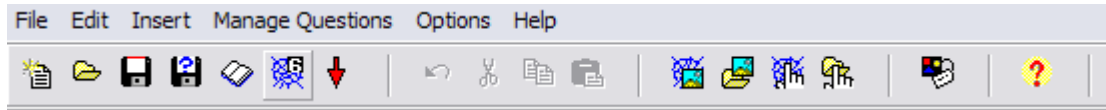
## 2.5 Užduoties pertvarkymas į internetinį puslapio formatą ir užduoties bylos įrašymas

Įvestus duomenis (užduotys ir konfigūracijos nustatymai), reikia pertvarkyti į užduoties formatą – Internetinį puslapį ir įrašyti.

Tam tikslui meniu «File» (Byla) naudojama komanda «Create Web-page» (Internetinio puslapio kūrimas),

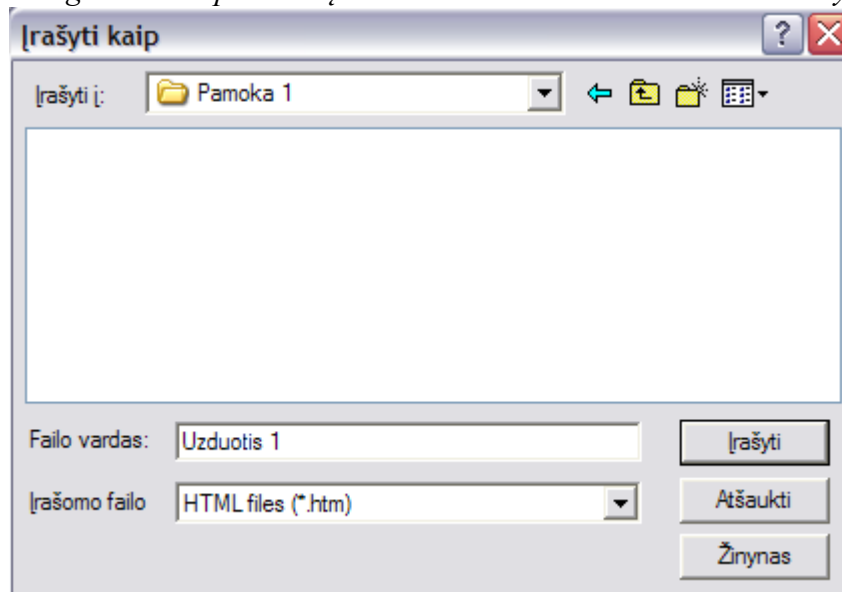


arba įrankių juostos atitinkamas mygtukas (\*Ten, kur numatyti keletas užduoties formatų, šioje meniu komandoje ir įrankių juostoje, atsiranda jų sąrašas).






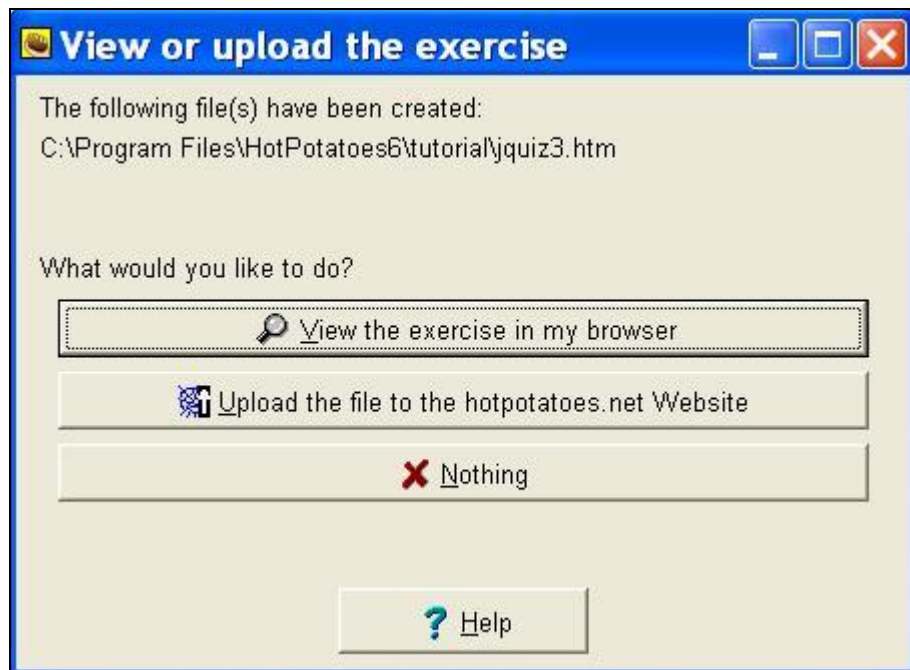
Išrinkus iš sąrašo norimą formatą, arba spragtelėjus mygtuką «Create Web-page» (Internetinio puslapio kūrimas), atsiranda dialogo langas «Save as» (Įrašyti kaip), kuriame reikia įvesti užduoties bylos pavadinimą ir sukurti aplanką, į kurį ji bus įrašyta.

*\*Bylos pavadinime pageidautina nurodyti temą ir užduoties eilės numerį; nepatartina rašyti tarpų, nes tai gali sukelti problemų dirbant su kai kuriomis Interneto naršyklėmis.*



Spragtelėjus mygtuką «Save» (Įrašyti), atsiranda dar vienas dialogo langas – «View or upload the exercise» (Peržiūrėti užduotį, arba patalpinti į Internetinį tinklą), kuriame nurodyti trys tolimesnių veiksmų būdai:

1.  - peržiūrėti sukurtą užduotį Internetinės naršyklės pagalba (View the exercise in my browser);
2.  - patalpinti užduotį Internetiniame tinklapyje [www.hotpotatoes.net](http://www.hotpotatoes.net) (Upload the file to the hopotatoes.net Website);
3.  - nieko nedaryti (Nothing).



Išrinkus **pirmąjį** būdą «View the exercise in my browser» (Peržiūrėti užduotį Internetinės naršyklės pagalba), pasirodys užduoties vaizdas, kurį matys atliekantis ją mokinys.

Užduotį galima ne tik pamatyti, bet ir atlikti. Uždarius užduoties peržiūros langą, sugrįžtama į darbinį duomenų įvado ekraną.

Jeigu po užduoties peržiūros reikia įvesti kai kurių pakeitimų, tai galima atlikti po peržiūros, **o po to būtinai dar karta pertvarkyti užduoties duomenis ir įrašyti (pakeisti) sukurtą anksčiau užduoties bylą** (šią procedūrą kartojame atlikus bet kokį bylos duomenų pakeitimą).

Išrinkus **antrąjį** būdą (patalpinti užduotį Internetiniame tinklalapyje [www.hotpotatoes.net](http://www.hotpotatoes.net)), reikia laikytis Internetinio puslapio [www.hotpotatoes.net](http://www.hotpotatoes.net) naudojimo sąlygų.

Išrinkus **trečiąjį** būdą (nieko nedaryti), byla įrašoma be išankstinės užduoties peržiūros, ir sugrįžtama į darbinį duomenų įvedimo ekraną.

## 2.6 Pradinės bylos duomenų išsaugojimas

Kadangi paruoštose užduotyse (Internetiniame puslapyje) pakeitimų atlikti jau negalima, visi pakeitimai (tekstinės medžiagos ir konfigūracijos) vykdomi pradinėje duomenų byloje.

Tam, kad vėliau galima būtų pakeisti sukurtas užduotis (redaguoti tekstinę medžiagą arba konfigūraciją), reikia įrašyti duomenų bylą.

Tai galima atlikti:

- pabaigus duomenų įvedimą ir konfigūracijos nustatymą;
- peržiūrėjus sukurtą Internetinį puslapį;
- išeinant iš programos.

Duomenų byla įrašoma standartiniu būdu: naudojant meniu «File» (Byla) komandą «Save» (Įrašyti) arba «Save as» (Įrašyti kaip) arba atitinkamus įrankių juostos mygtukus.

Kiekvieno programos bloko duomenų byla (kiekvieno užduoties tipo) turi savo prievardį ir piktogramos spalvą.

*\*Užduoties duomenų bylos, apjungtos į vieną pamoką arba teminį bloką su «Įrankiai» bloko pagalba, pažymimos programos «Įrankiai» piktograma.*

užduotis		piktograma	bylos prievardis
JQuiz	Klausimynas		*.jqz
JCloze	Praleistų žodžių įrašymas		*.jcl
JCross	Kryžiažodis		*.jcw
JMix	Žodžių eiliškumo sakinyje nustatymas		*.jmx
JMatch	Atitikmenų porų išdėliojimas		*.jmt
Masher	Įrankiai		*.jms

Norint lengviau orientuotis duomenų bylose ir užduotyse, rekomenduojama duomenų byloms **ir** užduočių byloms **suteikti vienodus pavadinimus ir įrašyti duomenų bylas viename aplankale kartu su sukurtomis užduotimis.**

## 2.7 Užduočių spausdinimas

Visas užduotis galima atspausdinti; spausdinant iš užduoties duomenų bylų – užduotys spausdinamos su atsakymais. Visas užduotis (išskyrus kryžiažodį) programa kopijuoja į iškarpinę, o po to standartiniais būdais įterpia į tekstinį dokumentą ir spausdina tekstinio redaktoriaus pagalba.

Kryžiažodis spausdinamas iš internetinės naršyklės kaip Internetinis puslapis, specialiai sukurtas spausdinimui (*daugiau apie kryžiažodžių spausdinimą žr. skyriuje 3.4.*).

## **2.8 Užduočių apjungimas į pamokas ir teminius planus**

Sukurtas užduotis galima apjungti į teminius planus, pamokas ir pamokų serijas įvairiais būdais (*daugiau žr. skyriuje 5*). Programos blokas «The Masher» (Įrankiai) suteikia galimybę tai atlikti automatiškai ir apjungti užduotis ne tik į pamokas, bet ir į pamokų serijas, įterpti į pamokas medžiagą, sukurtą kitų programų pagalba, ir apjungti medžiagą į mokomuosius kursus.

### 3. Užduočių kūrimo patarimai (tekstinės medžiagos pagrindu)

#### 3.1 Klausimynas (JQuiz)



Šios programos bloko pagalba gali būti sukurtos užduotys, grindžiamos klausimais ir įvairių atsakymų variantų pateikimu:

- «daugybė pasirinkimų» (multiple choice) – vienas teisingas atsakymas iš kelių atsakymų variantų;

The screenshot shows a window with a grey background. At the top right is a button labeled 'Show all questions'. Below it are navigation buttons: '<=' on the left, '1 / 4' in the center, and '=>' on the right. The main text reads: 'This is a multiple-choice question: Which software company publishes Hot Potatoes?'. Below this are four options, each with a radio button containing a question mark: 'A. Microsoft', 'B. Apple', 'C. Half-Baked Software', and 'D. Adobe'. A horizontal line is at the bottom of the window.

- Kelių teisingų atsakymų pasirinkimas (multi-select);

4. This final question is a multiselect question. Which of the following are Hot Potatoes programs?

a.  JCloth

b.  JCPenney

c.  JQuiz

d.  JMIX

e.  JLo

f.  JMatch

g.  JCross

h.  JCloze

i.  The Masher

Check

- «trumpas atsakymas» (short answer) – trumpas atsakymas atviro tipo (įvedamas klaviatūros pagalba);

A Quiz made with JQuiz

Choose the correct answer for each question.

Show all questions

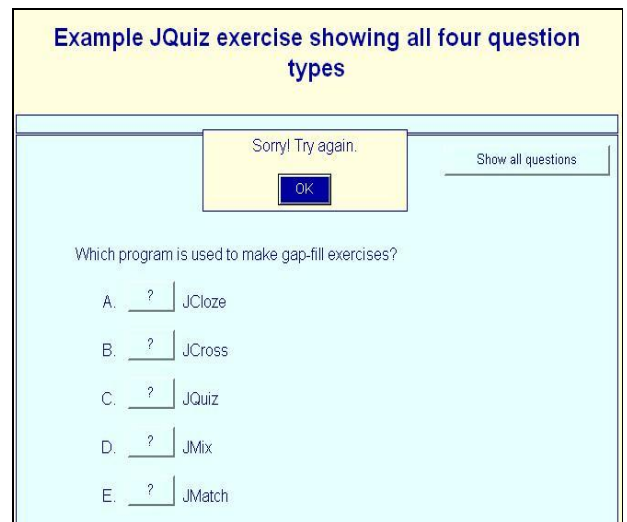
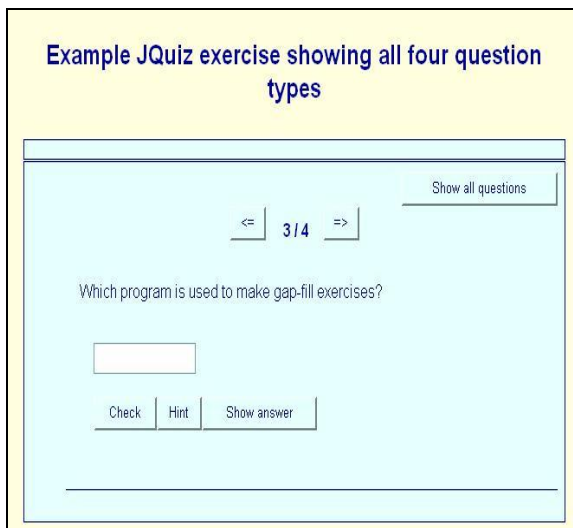
<= 117 =>

What's the maximum number of answers you can include in a multiple-choice quiz question?

Check Hint Show answer

Next example

- «mišrus» (hybrid) atsakymo variantas – apjungia klausimus su atviro tipo atsakymais ir klausimus su daugybe atsakymų pasirinkimų: įvedus kelis kartus neteisingą atsakymą (skaičius galimų neteisingų atsakymų nustatomas kuriant užduotį), užduotis su trumpu atsakymu transformuojasi į užduotis su keliais atsakymų pasirinkimais.



Atsakymo tipas užduotyje gali būti tas pats visiems klausimams, arba keistis kiekvienam klausimui, ar klausimų grupei.

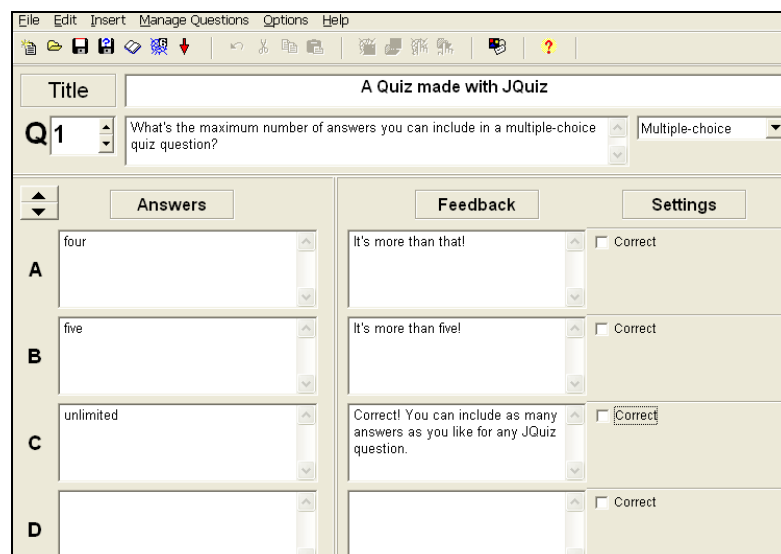
Klausimų skaičius užduotyje neribojamas.

Atliekant užduotį su specialiojo mygtuko, esančio viršutiniame dešiniajame ekrano kampe pagalba, mokinys gali pasirinkti ar matyti ekrane vieną klausimą («question one by one»), ar visus klausimus iškart («Show all the questions»).

### 3.1.1 Duomenų įvedimas

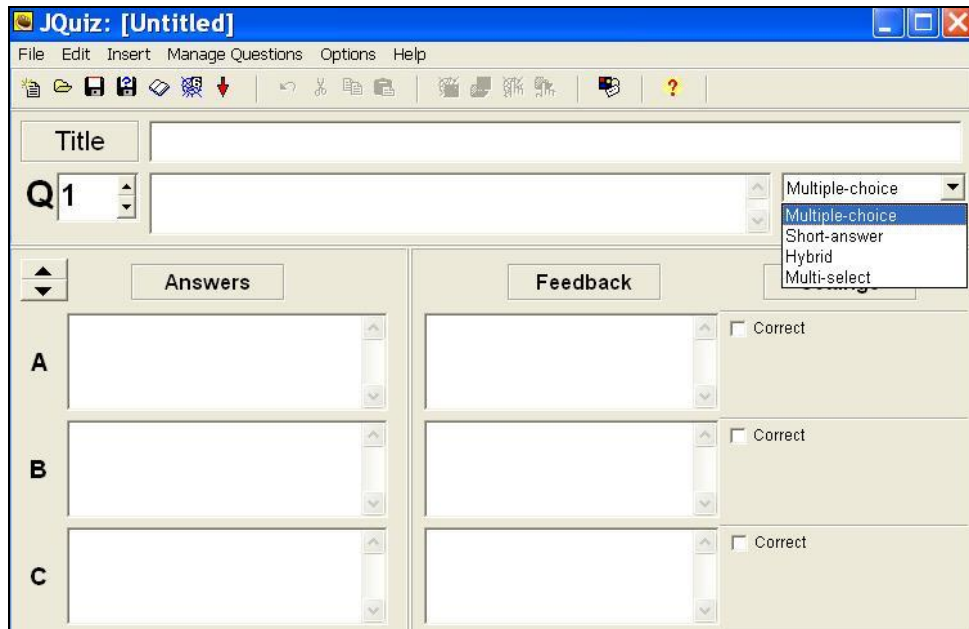
Paleisti programą Hot Potatoes, išrinkti ekrane «JQuiz» arba iš meniu «Potatoes» (Užduotis) – atsivers šio programos bloko darbinis langas.

1. Įvesti užduoties pavadinimą (laukelis «Title»);
2. Įvesti klausimą į laukelį («Q») ir atsakymus (laukelis «Answers»).





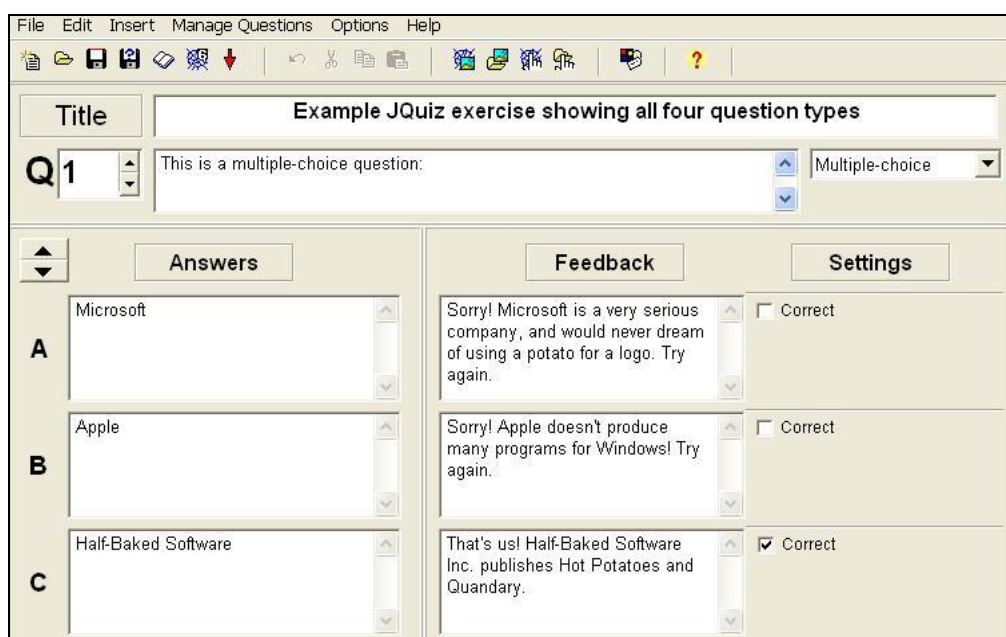
3. Išrinkti iš esančio kairėje nuo laukelio «Q» (Klausimas) išskleidžiamojo sąrašo atsakymo tipą: «multiple choice» (daugybę pasirinkimų) – nustatytas pagal išankstinius programos nustatymus; «multi-select» (keletą teisingų atsakymų); «short answer» (atviras trumpas atsakymas), «hybrid» (mišrus).



4. Pažymėti teisingą/gus atsakymą/mus laukelyje «Correct» (Teisingas).

\* Į klausimą su trumpu atviru atsakymu gali būti ir vienas, ir keletas teisingų atsakymų variantų.

5. Norint įvesti atsakymų komentarus (visiems arba atskiriems, pavyzdžiui, tikrai neteisingiems) laukelyje «Feedback» (Grįžtamasis ryšys):



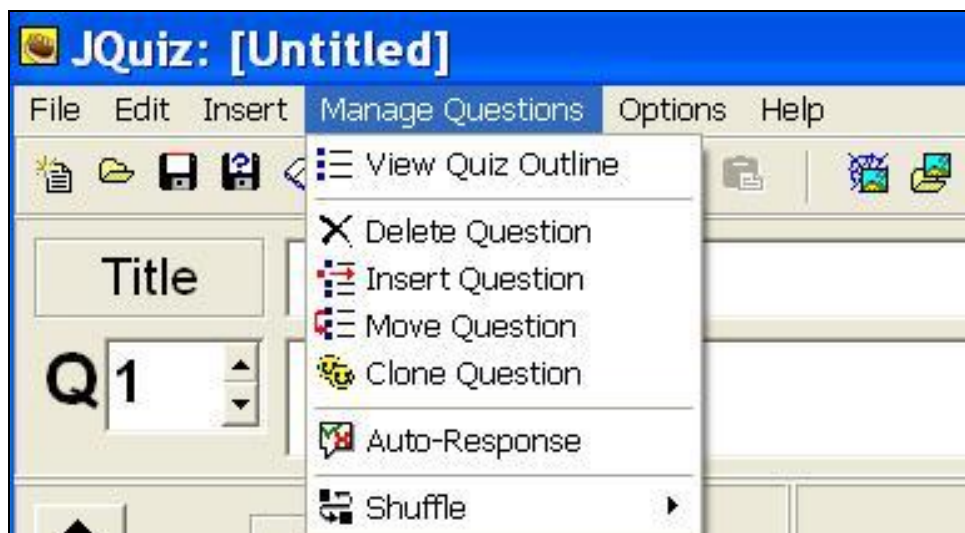
Norint pereiti prie sekančio klausimo, naudojamos rodyklės, esančios šalia klausimo numerio laukelio.

### **Klausimus ekrane galima pamatyti po vieną arba visus iškart.**

- Nustatyti tam tikrą klausimų, matomų ekrane, skaičių (vienas klausimas, keletas klausimų, arba visi klausimai iškart; jeigu klausimų skaičius nenustatytas, tai pasirinkimą – «parodyti vieną arba visus iškart» – padaro mokinys).

### **3.1.2 Užduoties redagavimas**

Užduoties redagavimas vyksta su meniu «Manage Questions» (Klausimų apdorojimas) komanda, kurioje yra šis komandų sąrašas: visų klausimų peržiūra (View Quiz Outline), šalinimas (Delete Questions), kopijavimas (Clone Question), pertempimas (Move Questions), klausimų įterpimas (Insert Question), perskirstymas pačių klausimų ir atsakymų (Shuffle):



6. Įvedus duomenis ir atlikus užduoties redagavimą, būtinai reikia pertvarkyti duomenis užduotyje (Internetinį puslapį) – žr. skyrių 2.3
7. Įrašyti duomenų bylą – žr. skyrių 2.4.

Po to galima:

- a) sukurti naują užduotį tame pačiame programos bloke: «File» (Byla) – «New» (Naujas) arba įrankių juostos atitinkamas mygtukas;
- b) uždaryti šį programos bloką ir pereiti prie kito bloko, esančio pagrindiniame programos Hot Potatoes ekrane;
- b) baigti darbą su programa Hot Potatoes.

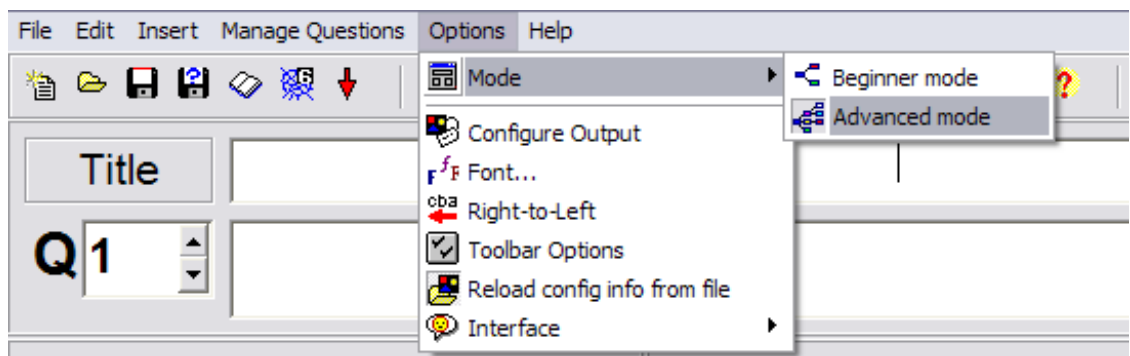
### **3.1.3 Papildomos galimybės – konfigūracijos išvedimas**

Klausimynas turi daugelį galimybių konfigūracijos užduotims išvesti. Pasirinkus kortelę «Other» (Kitoks) lange «Configure Output» (Konfigūracijos išvedimas), galima:

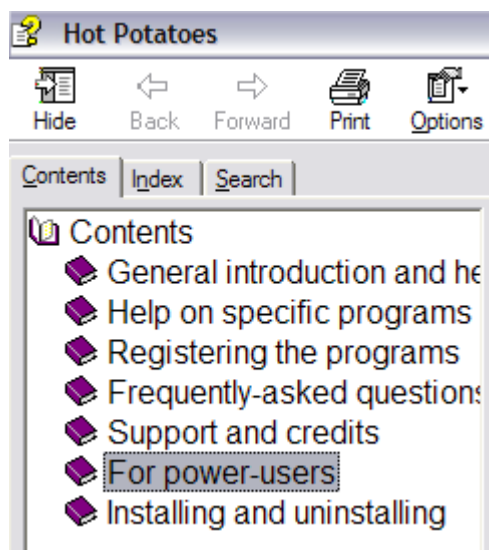
- keisti klausimų tvarką kiekvieną kartą pradedant užduotį;
- rodyti klausimų skaičių, į kuriuos buvo atsakyta teisingai iš pirmo karto;
- rodyti bendrą įvertinimą po kiekvieno teisingo atsakymo;
- atsižvelgti į raidžių registrą (mažosios, didžiosios) tikrinant atsakymą;
- rodyti sąrašą kitų galimų teisingų atsakymų;
- nustatyti trumpo atsakymo, bandymų įvedimo skaičių, po kurio užduotis performuojama į klausimą su keletu atsakymų variantais (nustatymas naudojamas klausimuose su mišriu atsakymų tipu);
  - naudoti virtualią klaviatūrą (trumpiems atsakymams);
  - rodyti ekrane nustatytą klausimų kiekį.

Be to, daugiau patirties turintys vartotojai gali pasinaudoti galimybe įvertinti atsakymo teisingumo laipsnį; atsižvelgti į dalinai teisingus atsakymus; įjungti testavimo režimą.

Norint išnaudoti papildomas programų galimybes, klausimyne reikia nustatyti patyrusio vartotojo veikseną «Advanced mode» meniu «Options» (Parinktys) išrinkti komanda «Mode» (Veiksena).



Instrukcijas patyrusiems vartotojams patalpinti atitinkamame skyriuje («For power-users») programos žinyne.

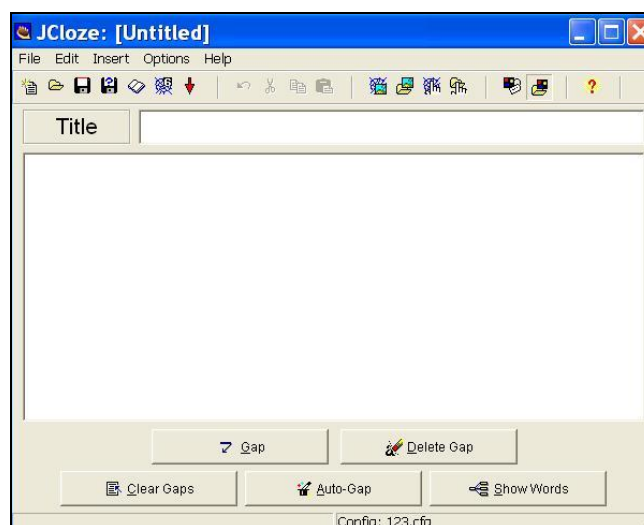


## 3.2. Praleistų žodžių įrašymas (JCloze)



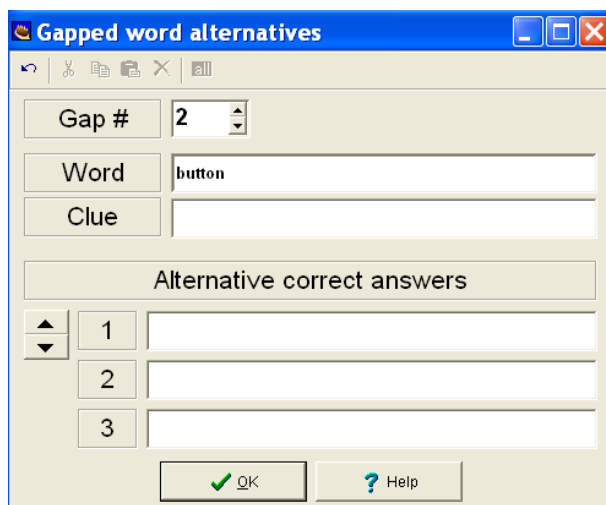
### 3.2.1. Duomenų įvedimas

1. Paleisti programą Hot Potatoes, išrinkti «JCloze» ekrane arba menu «Potatoes» (Bulvės) – atversti šios programos bloko darbinį langą.
2. Įrašyti užduoties pavadinimą (laukelyje «Title»).
3. Įvesti tekstą, kuriame bus padaryti žodžių praleidimai arba raidžių praleidimai žodžiuose dideliame lauke po pavadinimo laukelio. Tekstas įvedamas klaviatūros pagalba, arba kopijuojamas iš bet kokio dokumento.



4. Pažymėti žodžius arba raides, kurie bus praleisti užduotyje. Tam reikia pažymėti reikiamą žodį arba jo dalis, ir paspausti mygtuką «Gap» (Tarpas).

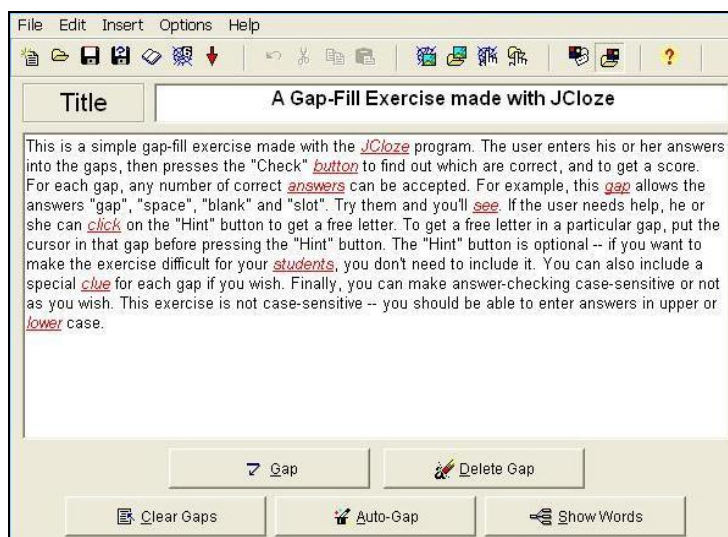
Laukelyje «Gapped words alternatives» (Praleistų žodžių variantai) pažymėtas žodis bus parodytas laukelyje «Word» (Žodis), laukelyje «Gap#» (tarpo numeris) bus nurodytas praleisto žodžio eilės numeris tekste.



Jeigu yra nenumatyti pasakinėjimai mokiniams, arba atsakymų variantai, tai galima paspausti mygtuką «OK» ir tęsti žymėti praleistus žodžius tekste.

Žodžiai (raidės), pažymėti kaip tarpai, automatiškai nusidažo tekste raudona spalva ir pabraukiami:

Žodžių tarpams **rinkimo eiliškumas** tekste **neturi reikšmės**, nes visi praleisti žodžiai numeruojami automatiškai nuo teksto pradžios.



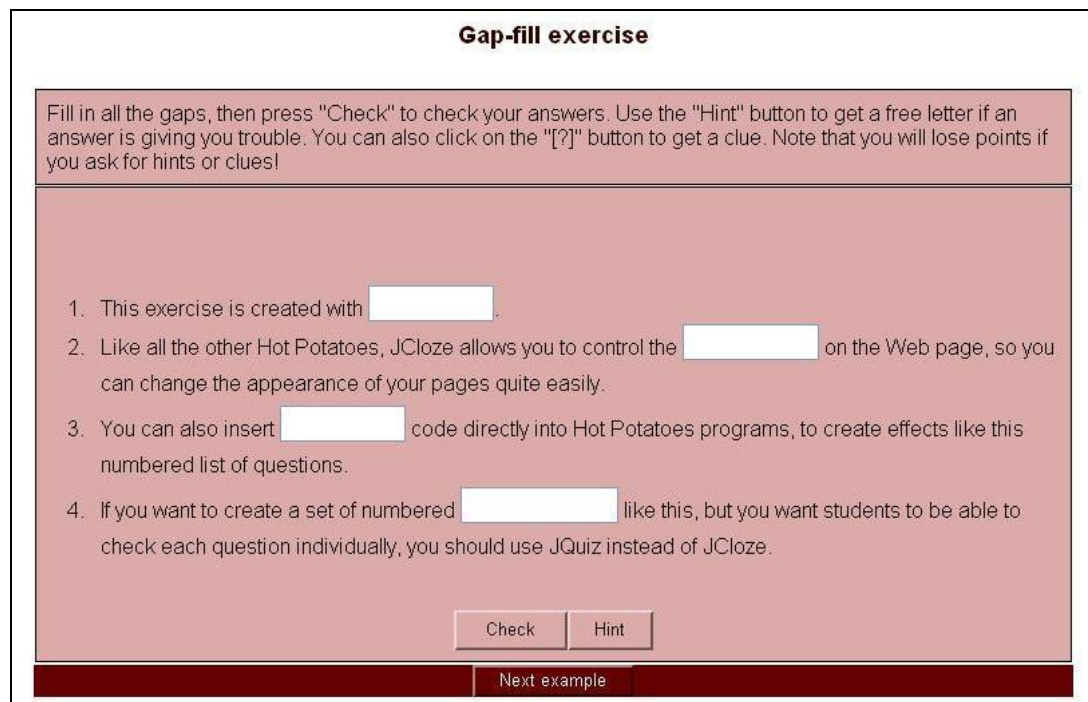
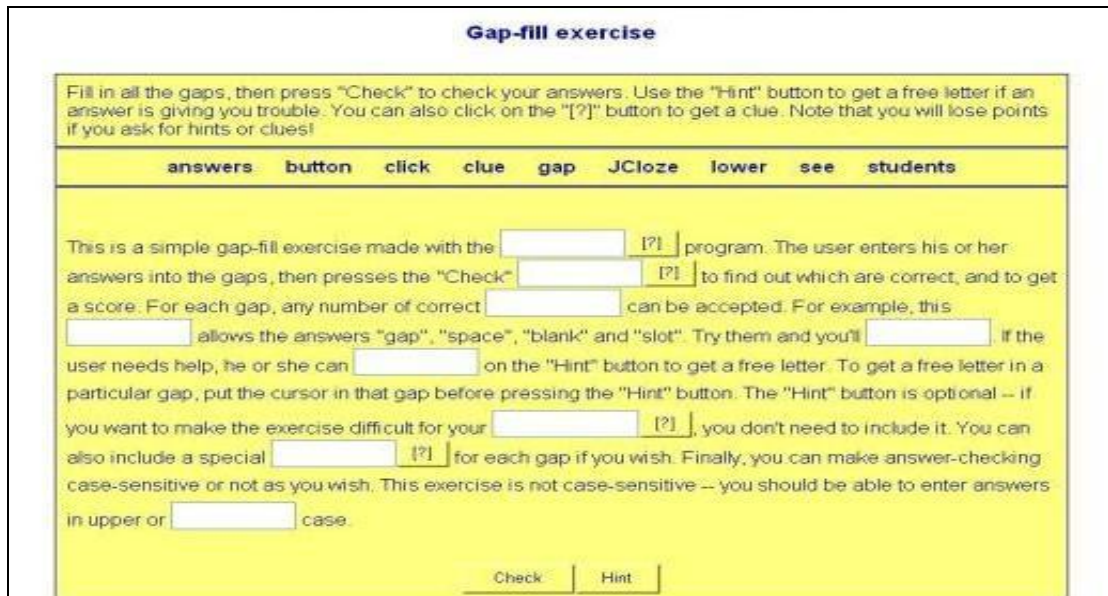
### 3.2.2. Užduoties redagavimas

Mygtukai «Delete Gap» (Pašalinti tarpą) ir «Clear Gaps» (Pašalinti visus tarpus) suteikia galimybę pakeisti žodžius, kurie bus praleisti užduotyje.

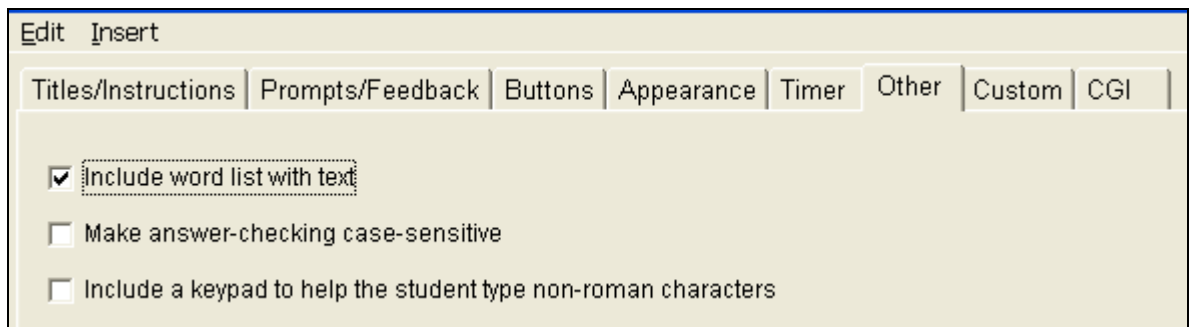
Mygtukas «Show words» (Parodyti praleistus žodžius) leidžia pereiti į dialogo langą «Gapped words alternatives» (Praleistų žodžių variantai) ir redaguoti pasakinėjimus,

arba galimus teisingų atsakymų variantus, išrenkant praleistus žodžius pagal eilės numerį.

5. Pagal mokytojo pageidavimą praleistus žodžius galima rodyti ekrane, arba ne:



Norint parodyti praleistus žodžius ekrane, reikia konfigūracijos išvedime (Configure Output) išrinkti kortelę «Other» (Kitas) ir pažymėti langelį «Include word list with text» (Parodyti pralestų žodžių sąrašą ekrane). Jeigu šio langelio nepažymėsite, praleisti žodžiai ekrane nepasirodys.

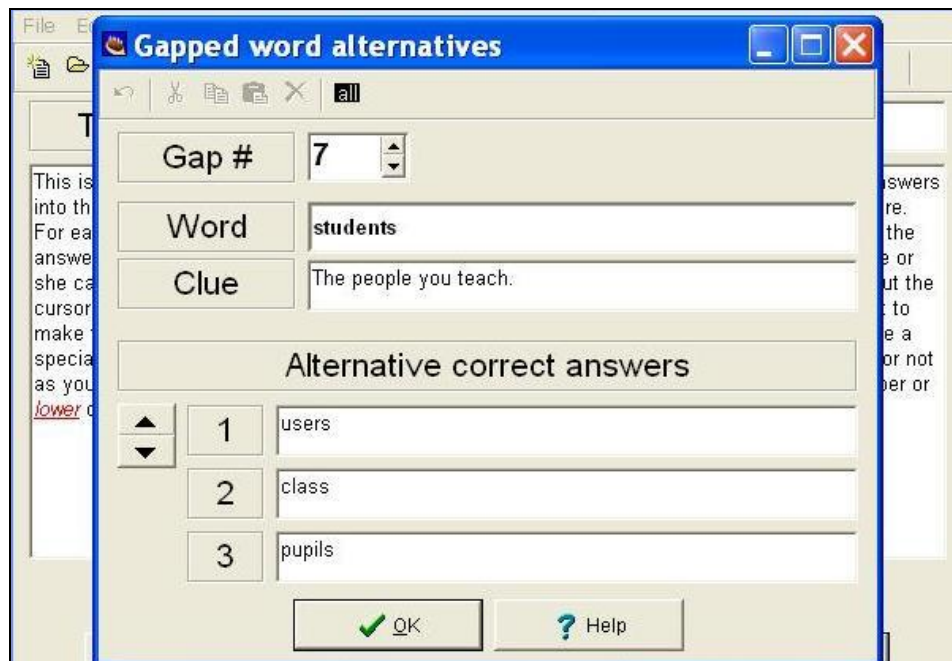


### 3.2.3. Papildomos galimybės

#### 3.2.3.1. Pasakinėjimai ir teisingų atsakymų variantai

Dialogo lange «Gapped words alternatives» (Teisingų atsakymų variantai) laukelyje «Clue» (Pasakinėjimas) galima įrašyti pasakinėjimą praleistam žodžiui (vertimas, sinonimas, antonimas, aiškinimas), kuriuos galima pamatyti atliekant užduotį. Be to, esant reikalui, laukeliuose «Alternative correct answers» (Teisingų atsakymų variantai) – galima įrašyti teisingų atsakymų variantus.

*\* Teisingų atsakymų variantus ir pasakinėjimus galima įrašyti ne visiems žodžiams.*



Jeigu į užduotį buvo patalpinti pasakinėjimai, tai juos galima pamatyti paspaudus mygtuką «?» esantį šalia kiekvieno žodžio, kuriam buvo sukurtas pasakinėjimas.

### Gap-fill exercise

Fill in all the gaps, then press "Check" to check your answers. Use the "Hint" button to get a free letter if an answer is giving you trouble. You can also click on the "[?]" button to get a clue. Note that you will lose points if you ask for hints or clues!

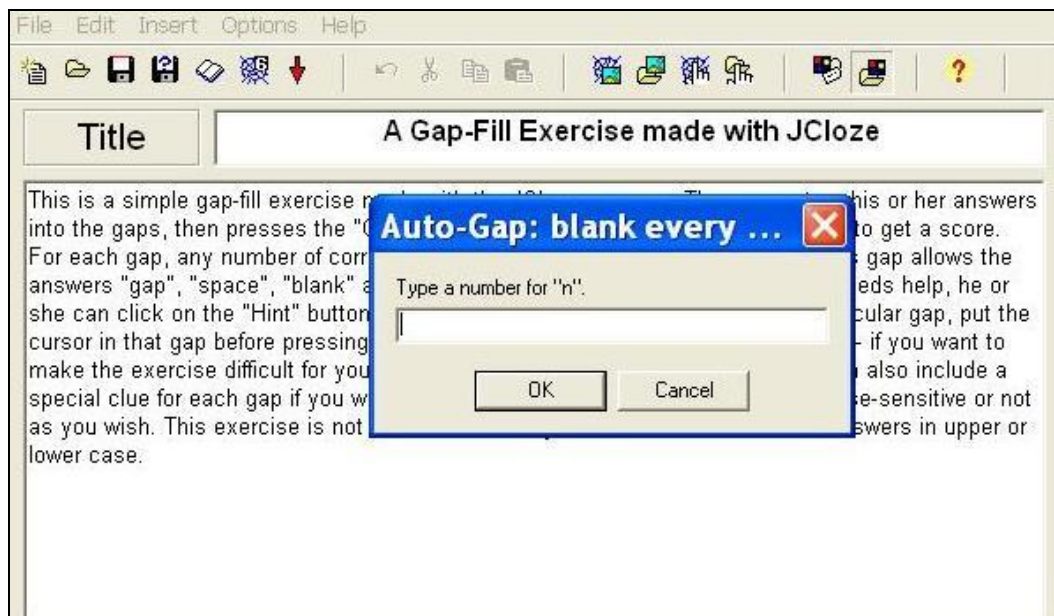
Something you press or click on to make something happen in a computer program.

OK

This is a simple gap-fill exercise made with the [?] p  
 answers into the gaps, then presses the "Check" [?] t a  
 score. For each gap, any number of correct [?] can be accepted. For example, this [?]  
 allows the answers "gap", "space", "blank" and "slot". Try them and you'll [?]. If the user needs help,  
 he or she can [?] on the "Hint" button to get a free letter. To get a free letter in a particular gap, put  
 the cursor in that gap before pressing the "Hint" button. The "Hint" button is optional -- if you want to make the  
 exercise difficult for your [?] [?], you don't need to include it. You can also include a special  
 [?] [?] for each gap if you wish. Finally, you can make answer-checking case-sensitive or not as  
 you wish. This exercise is not case-sensitive -- you should be able to enter answers in upper or [?]  
 case.

#### 3.2.3.2. Automatinis tarpų kūrimas

Programoje numatytas automatinis tarpų sukūrimo režimas. Jį galima įjungti paspaudus mygtuką «Auto-Gap» (Auto-tarpas). Dialogo lange «Auto-Gap» (Auto-tarpas) reikia nurodyti žodžius, kurie bus praleisti, eilės numerius, pavyzdžiui, kiekvienas antras žodis, kiekvienas penktas ir t.t. lange «Type a number for "n"» (Įveskite žodžio numerį).

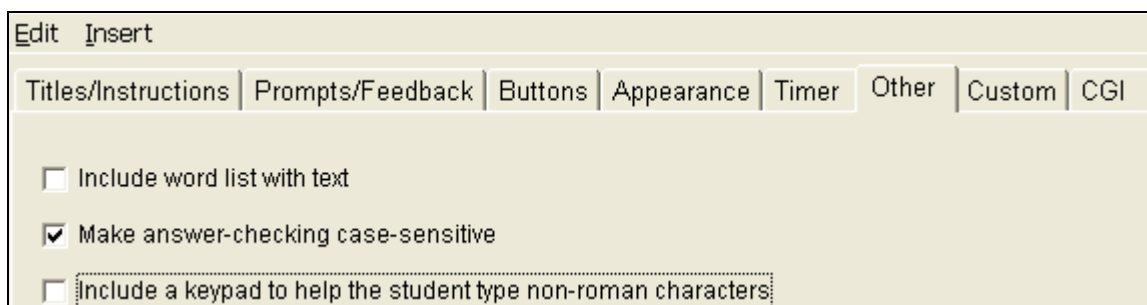


#### 3.2.3.3. Atsižvelgimas į raidžių registrą (mažosios/didžiosios) tikrinant atsakymus

Konfigūracijos nustatymuose galima nustatyti arba panaikinti atsižvelgimą į mažąsias arba didžiąsias raides, vertinant įvestų atsakymų teisingumą.



Norint tai atlikti, reikia lange «Configuration file» (Konfigūracijos byla) pasirinkti kortelę «Other» (Kitas) ir pažymėti arba panaikinti žymėjimą «Make answer-checking case sensitive» (Atsižvelgimas į registrą vertinant atsakymus) langelyje.



Be to, šioje užduotyje galima patalpinti virtualiąją klaviatūrą ekrane; tada mokinys galės nespausdinti žodžių, o įvesti raides kompiuterio pelės pagalba. (Daugiau apie virtualiąją klaviatūrą žr. skyriuje 3.7)

6. Po duomenų įvedimo ir užduoties redagavimo reikia pertvarkyti užduoties duomenis (interneto puslapį) – žr. skyrių 2.3
7. Išsaugoti duomenų bylą – žr. skyrių 2.4.

Po to galima:

- a) sukurti naują užduotį tame pačiame programos bloke «File» (Byla) – «New» (Naujas) arba atitinkamo įrankio juostos mygtuko pagalba;
- b) užversti šį programos bloką ir pereiti į kitą bloką pagrindiniame programos Hot Potatoes ekrane;
- v) baigti darbą su programa Hot Potatoes.

### **3.3. Atitikmenų porų išdėliojimas (JMatch)**



Atitikmenų poros šio tipo užduotyse išdėliojamos, kaip taisyklė, tarp šių elementų:

- žodis – sinonimas
- žodis – antonimas
- frazė – aiškinimas
- žodis – apibrėžimas
- žodis – vertimas
- žodis – atvaizdas
- žodis – garsinė forma ir t.t.

Šiose užduotyse yra užduotys, kuriose reikia atkurti elementų nuoseklumą, t.y. nuosekliai išdėstyti eilės numerius ir atitinkančius jiems žodžius, ar sakinius.

- |             |                                    |
|-------------|------------------------------------|
| (1) First:  | Start a Hot Potato.                |
| (2) Second: | Enter your data.                   |
| (3) Third:  | Save your data.                    |
| (4) Fourth: | Set the correct configuration.     |
| (5) Fifth:  | Click on "File / Create Web page". |

Užduotis gali būti pateikta trijuose formatuose:

- atitikmenų porų išdėliojimas perkeliant elementus pelės pagalba;
- atitikmenų porų pasirinkimas iš išskleidžiamojo sąrašo;
- atitikmenų porų atminties kortelės.

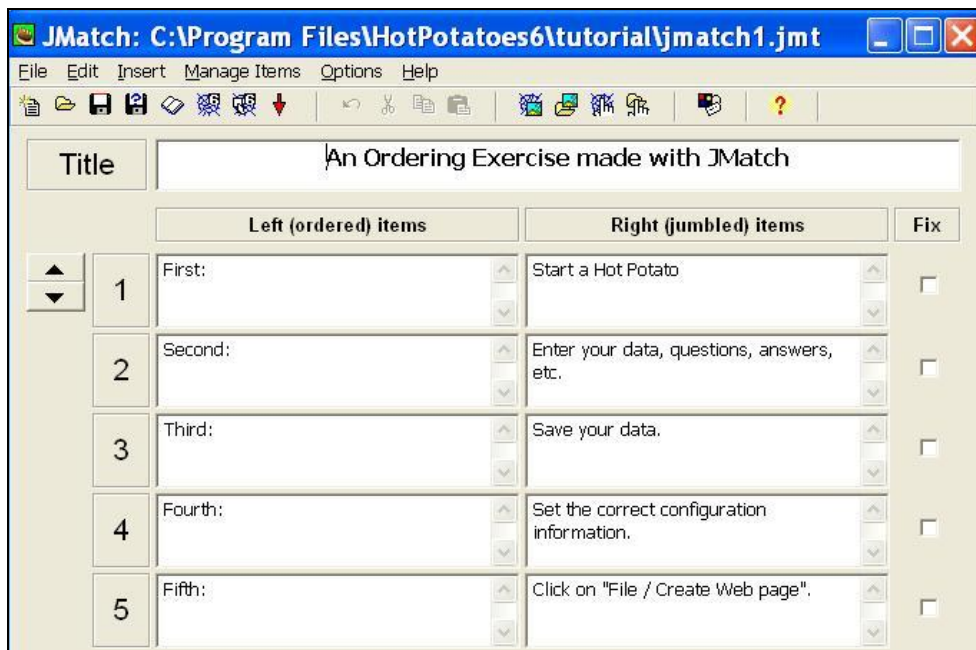
Užduoties tipas pasirenkamas pertvarkant duomenis į užduotį.

### **3.3.1. Duomenų įvedimas**

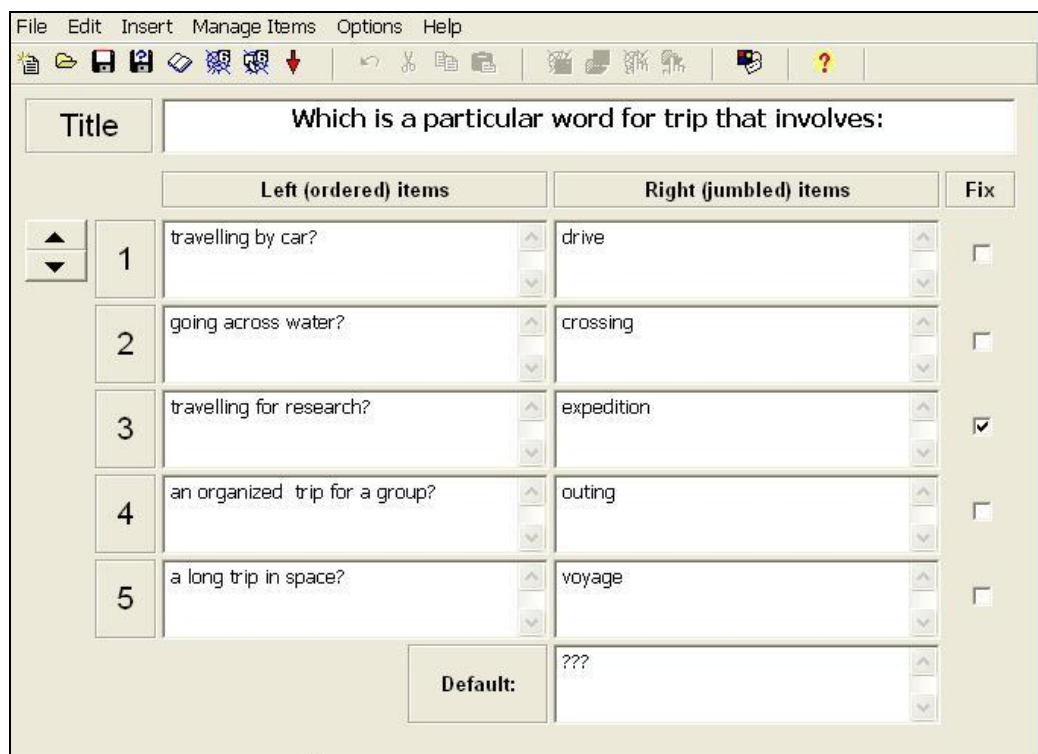
1. Paleisti programą Hot Potatoes, pasirinkti ekrane «JMatch» bloko piktogramą, arba iš meniu «Potatoes» (Bulvės) – atsivers šios programos bloko darbinis langas.

2. Įvesti užduoties medžiagą į atitinkamus laukus: pirmas laukas skirtas fiksuotam elementų sąrašui, kuris bus patalpintas ekrano kairėje pusėje; antras laukas skirtas elementams, iš kurių bus vykdomas elementų atitikčių parinkimas fiksuotam elementų sąrašui.

Elementai įvedami **nuosekliai** – jie susimaišo automatiškai, paleidžiant užduotį.



Pirmiems dviems užduočių tipams įvedant duomenis, galima panaudoti galimybę fiksuoti vieną elementą iš perkeliama sąrašo elementų, pažymėjus «Fix» (fiksuoti) langelį šalia vienos iš atitikties. Atitikmenų pora, pažymėta kaip «fiksuota», pasirodys ekrane automatiškai ir bus kaip teisingo atsakymo ir užduoties atlikimo pavyzdys.



**Which is a particular word for trip that involves:**

[ ]

[ Check ]

travelling by car?		crossing
going across water?		voyage
travelling for research?	expedition	drive
an organized trip for a group?		outing
a long trip in space?		

First: [ ??? ]

Second: [ ??? ]

Third: Save your data.

Fourth: [ ??? ]

Fifth: [ ??? ]

Finally: [ ??? ]

Antro tipo užduotyse (atitikmenų porų elemento išrinkimas iš sąrašo) naudojamas laukas «Default» (Numatytasis).

File Edit Insert Manage Items Options Help

Which is a particular word for trip that involves:

	Left (ordered) items	Right (jumbled) items	Fix
1	travelling by car?	drive	<input type="checkbox"/>
2	going across water?	crossing	<input type="checkbox"/>
3	travelling for research?	expedition	<input checked="" type="checkbox"/>
4	an organized trip for a group?	outing	<input type="checkbox"/>
5	a long trip in space?	voyage	<input type="checkbox"/>
	Default:	???	

Tekstas, įvestas į šį lauką, pasirodo ekrane kaip pirmas išskleidžiamo sąrašo žodis. Tai gali būti:

- vienas, arba keletas klausukų (taip numatyta pagal išankstinius programos nustatymus):

travelling by car?	drive
going across water?	???
travelling for research?	???
an organized trip for a group?	???
a long trip in space?	???

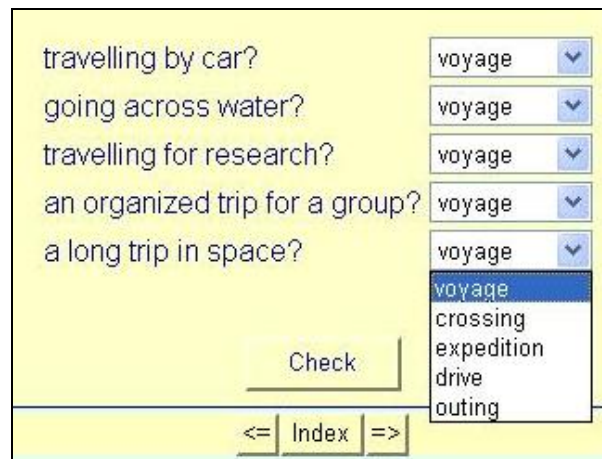
- tuščias laukas – toks jis lieka užduoties ekrane:

travelling by car?	
going across water?	
travelling for research?	
an organized trip for a group?	
a long trip in space?	
	outing
	expedition
	crossing
	voyage
	drive
Check	
<=	Index
=>	

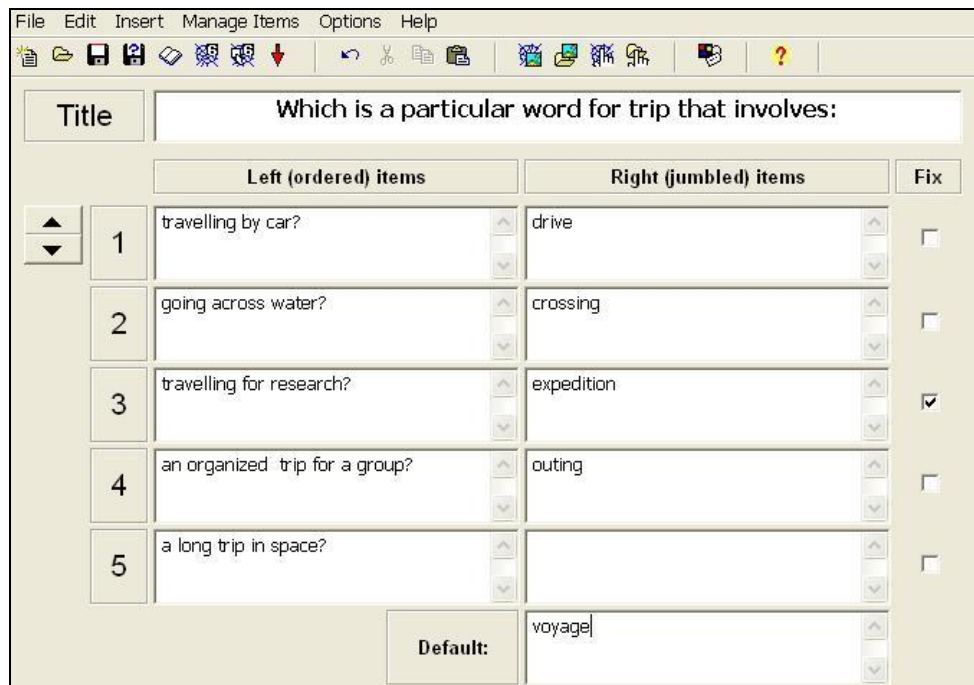
- papildomas **neteisingas** atsakymas:

--

- vienas iš **teisingų** atsakymų

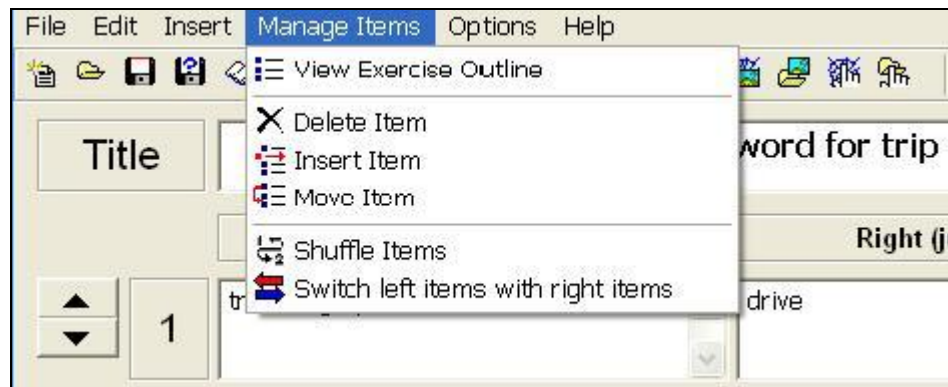


Atsakymas įrašomas tikrai į lauką «Default» (Numatytasis) ir **neįrašomas** į atitikmenų porų lauką:



### 3.3.2. Užduoties redagavimas

**Užduoties redagavimas** vyksta meniu «Manage Items» (Elementų tvarkymas) komandos pagalba: galima keisti elementų nuoseklumą fiksuotame sąrašė (View Exercise Outline), įterpti (Insert item), perkelti (Move Item) ir šalinti (Delete Item) įvestus atitikimus, keisti įrašytų elementų nuoseklumą ir atitinkamus jiems teisingus atsakymus (Shuffle items) ir keisti vietomis laukus (Shuffle left items with right items).



3. Pakeisti duomenis į užduoties internetinio puslapio formatą. Norint tai atlikti, reikia pasirinkti užduoties formatą:

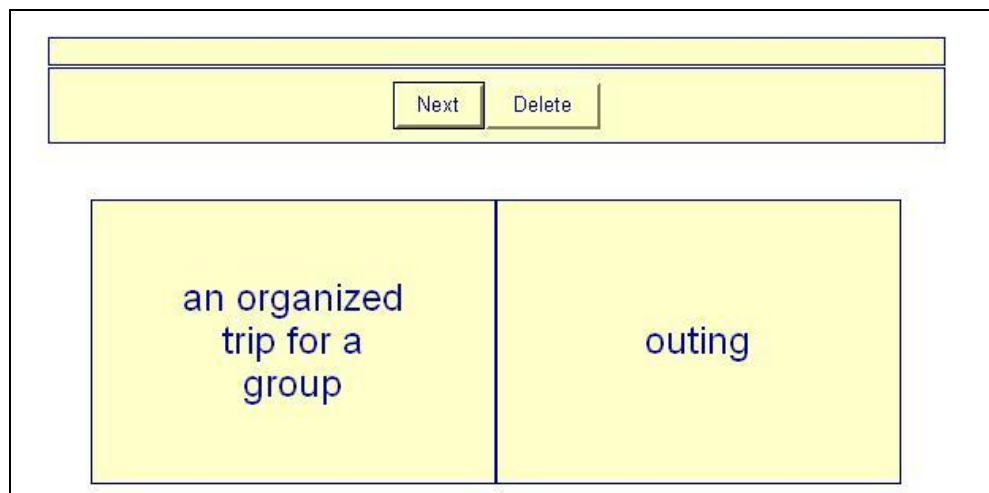
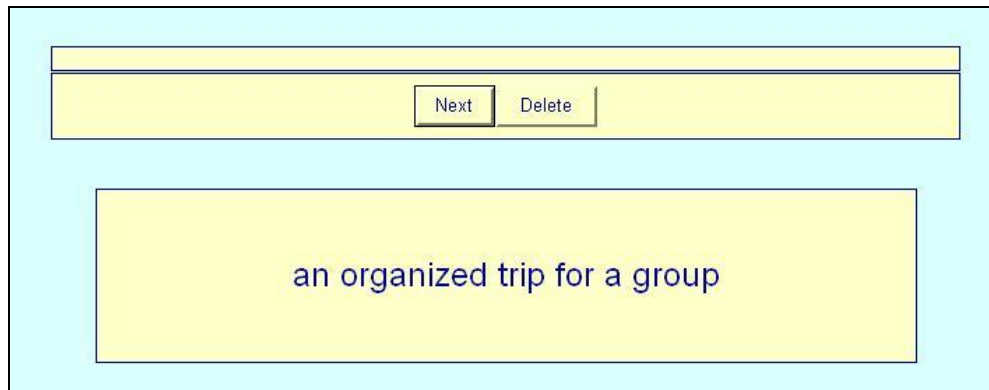
3.1. Užduočių, kuriose nustatomos atitikmenų poros perkeliant elementus kompiuterio pelės pagalba, kūrimui reikia meniu Byla komandoje «Create Web-page» (Kūrimas Internetinio puslapio) išrinkti punktą «Drag/Drop Web-Page» («Internetinis puslapis su perkėlimu» arba atitinkamą įrankio juostos mygtuką.

3.2. Norint sukurti užduotį, kuriame iš išskleidžiamo sąrašo išrenkamas atitikmenų porų variantas, reikia meniu Byla komandoje «Create Web-page» (Kūrimas Internetinio puslapio) pasirinkti punktą «Web-Page» (Internetinis puslapis), arba atitinkamą įrankio juostos mygtuką.

3.3. Žodžių ir išsireiškimų atminties kortelės sukūrimas vyksta **tikrai meniu pagalba:** «File» (Byla) – «Create Web-page» (Kūrimas Internetinio puslapio) – «Flashcards» (Kortelės).



**Atliekant užduotį,** ekrane iš pradžių pasirodo kortelė, kurioje parašytas vieno iš užduoties lauko tekstas, po mygtuko «Next» (Tęsti) paspaudimo, atsiranda dvi teisingo atitikties varianto kortelės.



Mygtuko «Next» (Tęsti) pagalba atliekamas perėjimas prie sekančių atitikmenų porų. Korteles su išmoktomis atitikmenimis galima panaikinti sąraše mygtuko «Delete» (Šalinti) pagalba.

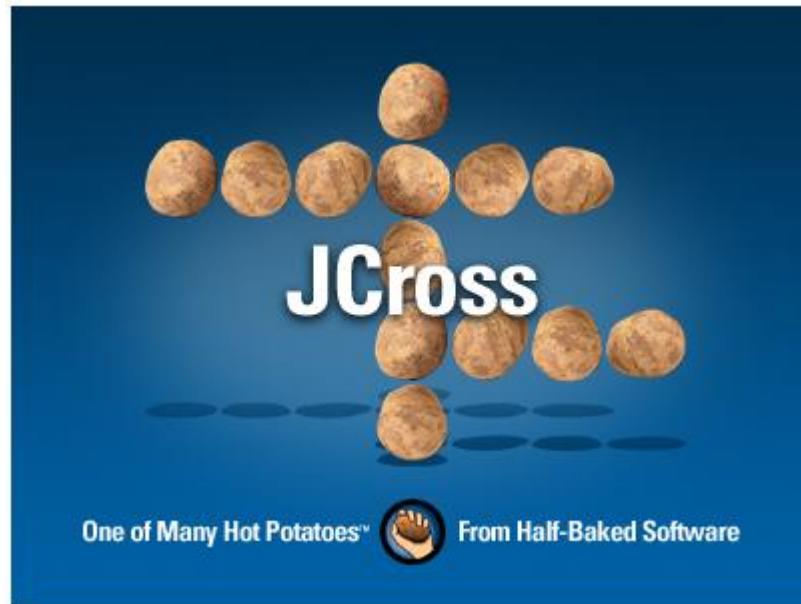
4. Po duomenų įvedimo ir užduoties redagavimo reikia pertvarkyti duomenis į užduotį (Internetinį puslapį) – žr. skyrių 2.3
5. Įrašyti duomenų bylą – žr. skyrius 2.4.

Po to galima:

- a) sukurti naują užduotį tame pačiame programos bloke «File» (Byla) – «New» (Naujas) arba su atitinkamu įrankių juostos mygtuku;
- b) užversti šį programos bloką ir pereiti prie kito bloko pagrindiniame programos Hot Potatoes ekrane;
- b) baigti darbą su programa Hot Potatoes.

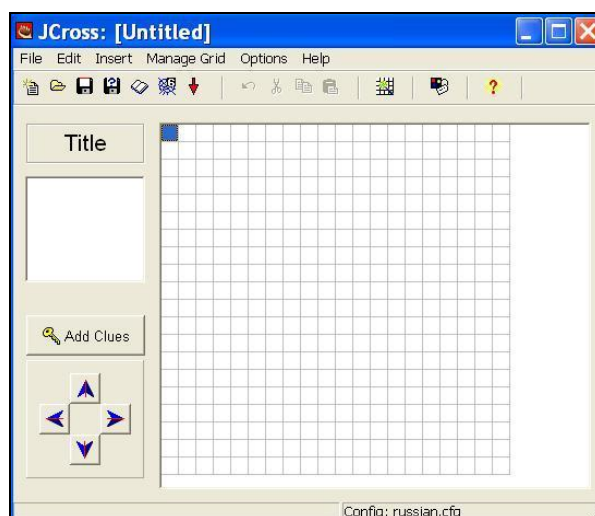


### 3.4. Kryžiažodis (JCross)



#### 3.4.1. Duomenų įvedimas

1. Paleisti programą Hot Potatoes, surinkti «JCross» ekrane arba iš meniu «Potatoes» (Bulvės) – atsidarys šios programos bloko darbinis langas.
2. Įrašyti kryžiažodžio pavadinimą į lauką «Title» (Pavadinimas). **Planuojant spausdinti išspreštą** kryžiažodį, šį lauką **būtina** užpildyti.
3. Patalpinti žodžius kryžiažodyje (sukurti kryžiažodžio tinklelį). Įmanomi du žodžių patalpavimo būdai – rankinis ir automatinis.

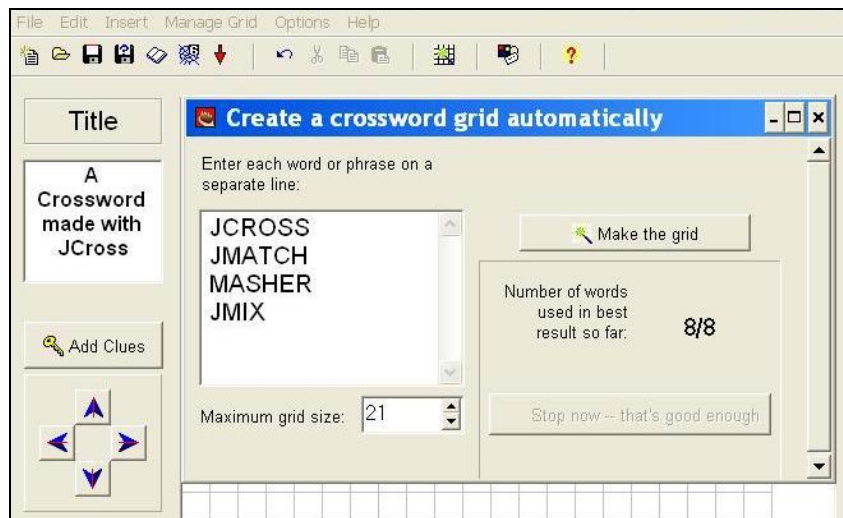


Patalpinant žodžius rankiniu būdu, žodžių padėtį tinklelyje nustato pats vartotojas: žodžiai įvedami į kryžiažodžio lauką po vieną raidę.

Patalpinant žodžius automatiškai, visi žodžiai įvedami sąrašu į žodžių įrašymo lauką lange «Create a crossword grid automatically» (Automatinis tinklelio kūrimas), o po to programa parenka jų patalpinimo variantus.

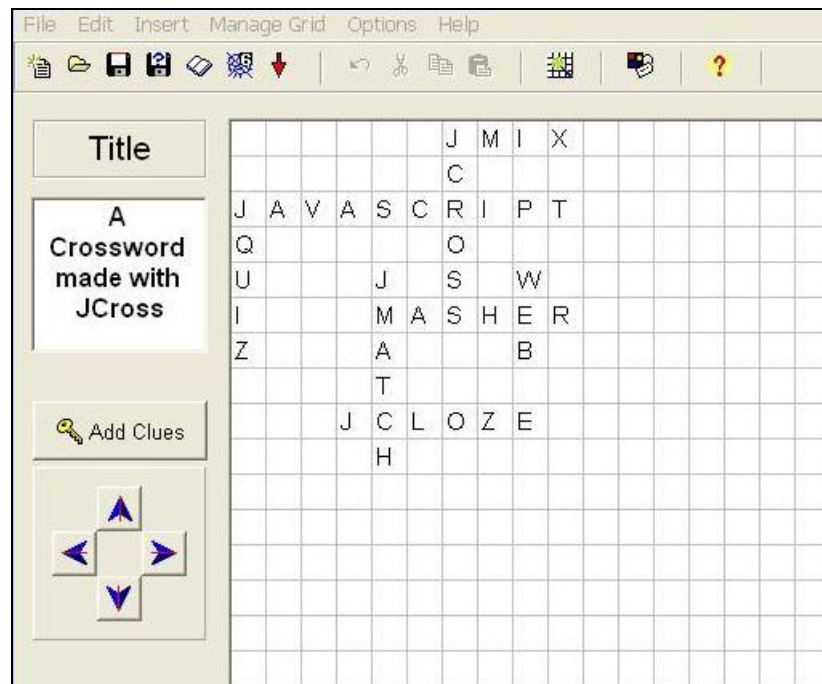
Automatiniam kryžiažodžių tinklelių sukūrimui reikalinga:

- išrinkti iš meniu «Manage Grid» (Tinklelio tvarkymas) komandą «Automatic Grid-Maker» (Automatinis tinklelio kūrimas) arba atitinkamą įrankių juostos mygtuką;
- įrašyti maksimalų skaičių langelių kryžiažodyje į atitinkamą lauką «Maximum grid size»;
- įrašymo žodžių lauke įrašyti visus kryžiažodžio žodžius – **kiekvienas žodis įrašomas naujoje eilutėje;**



- paspausti mygtuką «Make the grid» (Sukurti tinklelį)

Įrašyti žodžiai bus patalpinti į kryžiažodžio lauką:

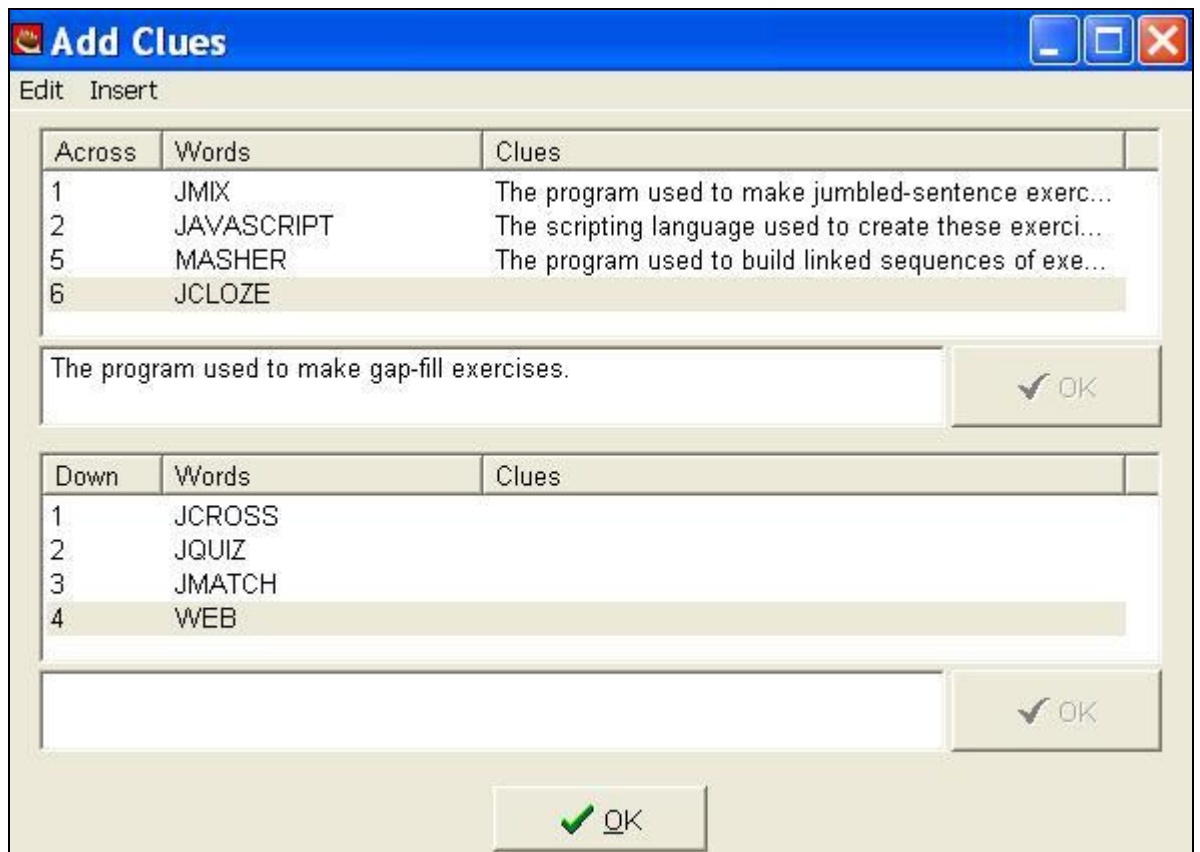


*\*Mygtukų-rodyklių, esančių kairiajame apatiniame ekrano kampe pagalba, galima kilnoti kryžiažodį lauko ribose.*

4. Įrašyti žodžių apibrėžimus. Apibrėžimais gali būti klasikinės definicijos, sinonimai, antonimai, taip pat sakiniai ir posakiai, leidžiantys tiksliai suprasti kryžiažodžio žodžių reikšmę.

Paspaudus mygtuką «Add Clues» (Įdėti apibrėžimus), pasirodo apibrėžimų redagavimo langas. Viršutinėje ekrano dalyje patalpinti žodžiai, kurie kryžiažodyje parašyti horizontaliai (Across), apatinėje – vertikalčiai (Down). Norint įrašyti apibrėžimą, reikia paryškinti pasirinktą sąrašo žodį, lauke po sąrašu įrašomas apibrėžimas ir paspaudžiamas mygtukas «OK».

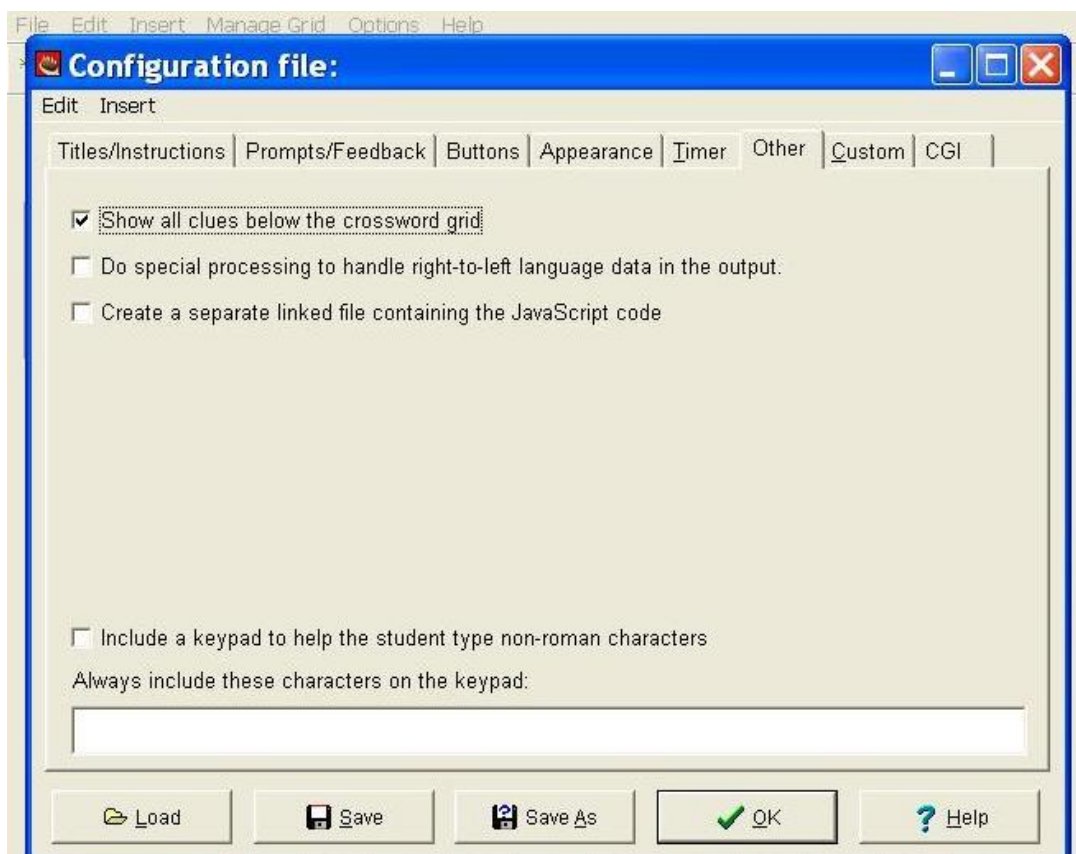
Apibrėžimų įvedimo **nuoseklumas neturi reikšmės.**



Įrašius apibrėžimus, galima atlikti bet kokį tinklelio pakeitimą kilnojant žodžius; programa išsaugos atitinkamus apibrėžimus.

### 3.4.2. Papildomi nustatymai

Apibrėžimų pateikimas užduotyje. Užduoties-kryžiažodžio ekrane apibrėžimai gali būti pateikti po vieną, arba visi kartu. Programoje numatytas vieno apibrėžimo pateikimas išrinktam žodžiui. Norint, kad ekrane pasirodytų visi apibrėžimai, reikia pažymėti laukelį «Show all clues below the crossword grid» (Parodyti visus kryžiažodžio apibrėžimus) lange kortelės «Other» (Kitas) nustatymo konfigūracijoje (Options – Configure output).



5. Po duomenų įvedimo ir užduoties redagavimo, reikia pertvarkyti duomenis į užduotį (Internetinį puslapį) – žr. skyrių 2.3
6. Įrašyti duomenų bylą – žr. skyrių 2.4.

Po to galima:

- a) sukurti naują užduotį šiame programos bloke atliekant šiuos veiksmus: «File» (Byla) – «New» (Naujas), arba atitinkamo mygtuko pagalba įrankių juostoje;
- b) užversti šį programos bloką ir pereiti prie kito bloko pagrindiniame programos ekrane Hot Potatoes;
- c) pabaigti darbą su programa Hot Potatoes.

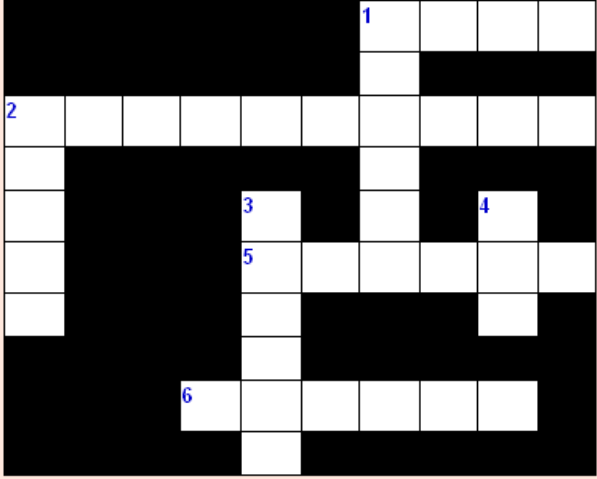
### 3.4.3. Užduoties atlikimas

Užduotis galima atlikti nebūtinai eiliškumo tvarka; išrinkus žodžio numerį, atsiranda jo apibrėžimas (nepriklausant nuo to, ar jau yra visų apibrėžimų sąrašas ekrane).

Complete the crossword

Down: 4: The Hot Potatoes programs make \_\_\_\_\_ pages.  Enter

Hint

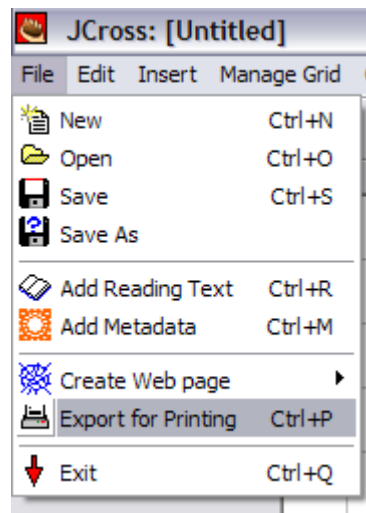


Check

### 3.4.4. Kryžiažodžio spausdinimas

Spausdinimo versija sukuriama Internetinio puslapio pavidalu, kuris gali būti dviejų variantų – su tuščiu ir išspręstu kryžiažodžiu.

Norint sukurti Internetinį puslapį su kryžiažodžiu, spausdinimui reikia iš meniu «File» (Byla) išrinkti komandą «Export for printing» (Eksportas spausdinimui).



Ekrane pasirodo Internetinis puslapis su kryžiažodžiu juodame-baltame variante:

**Crossword**

**Across:**

- 1 The program used to make jumbled-sentence exercises.
- 2 The scripting language used to create these exercises.
- 5 The program used to build linked sequences of exercises (units or chapters).
- 6 The program used to make gap-fill exercises.

**Down:**

- 1 The program used to make this crossword.
- 2 The program used to make exercises with short-answer or multiple-choice questions.
- 3 The program used to make matching exercises.
- 4 The Hot Potatoes programs make \_\_\_\_\_ pages.

Norint atspausdinti puslapio variantą su **išspręstu kryžiažodžiu**, reikia nukreipti rodyklę į **paruošto puslapio kryžiažodžio pavadinimą** ir spragtelti kairiu pelės klavišu. Pakartotinas pavadinimo spragtelėjimas sugrąžina prie pradinio puslapio variantų – puslapis su neišspręstu kryžiažodžiu.





### 3.5. Žodžių eiliškumo sakinyje nustatymas (JMix)



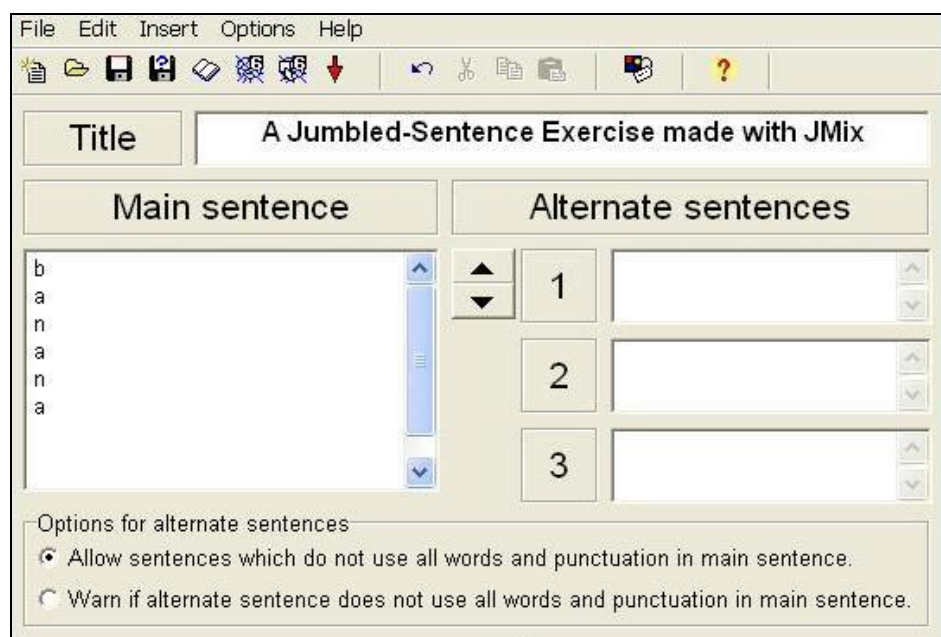
Užduoties medžiaga gali būti žodžiai ir sakiniai. Kiekvienam žodžiui ar sakiniui sukuriama **atskira užduotis**.

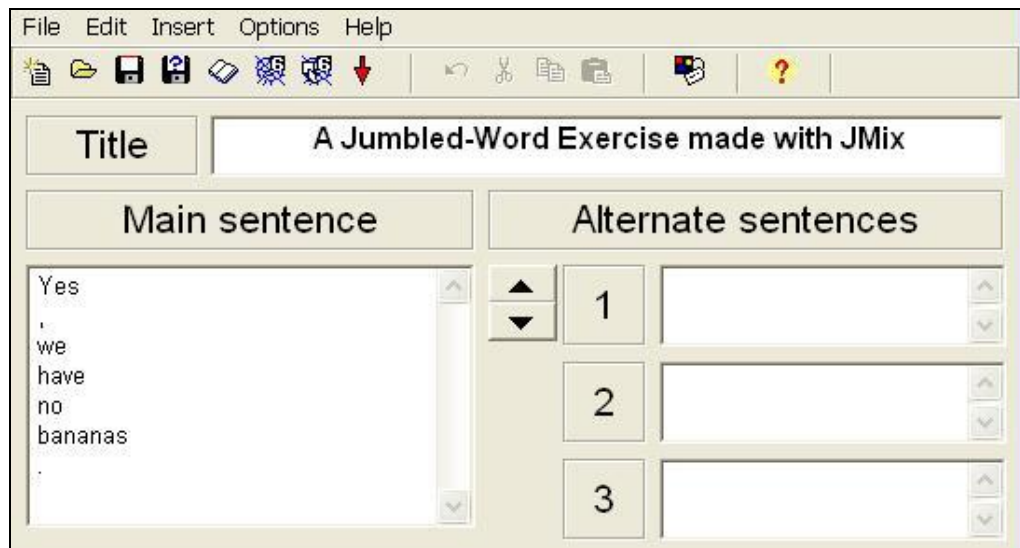
#### 3.5.1. Duomenų įvedimas

1. Paleisti programą Hot Potatoes, surinkti «JMix» ekrane arba menu «Potatoes» (Bulvės) – atsidarys darbinis šios programos bloko langas.

2. Lauke «Title» įrašyti užduoties pavadinimą.

3. Įrašyti lauke «Main Sentence» (Pagrindinis sakiny) žodį, posakį, arba sakinį. Kiekvienas segmentas (raidė, žodis, posakis, skyrybos ženklas) įrašomas iš **naujos eilutės**:



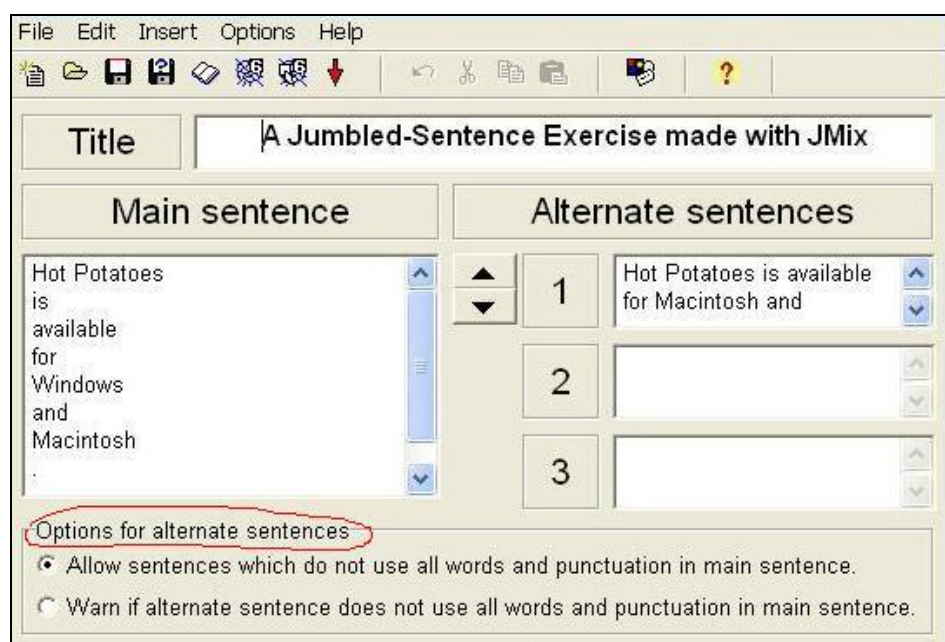


Užduotyje reikia naudoti standartinės dvigubas kabutes, arba visiškai atsisakyti jų; taip pat geriau nenaudoti kampinių kabučių (< >), nes jos naudojamos HTML koduotėje ir užduotyje gali būti panaudotos tikrai norint pažymėti nuorodą į grafines bylas.

### 3.5.2. Papildomi nustatymai

Laukas «Alternate sentences» (Atsakymų variantai) užpildomas sakiniiais, kuriuose įmanomi žodžių išsidėstymo skirtingi variantai. Jiems darbiname lange nustatomos papildomos parinktys (Options for alternate sentences):

- leisti naudoti sakinius, kuriuose nenaudojami pradinio sakinio visi žodžiai ir skyrybos ženklai («Allow sentences which do not use all words and punctuation in main sentence»);
- perspėti, jeigu atsakymo variante nenaudojami pradinio sakinio visi žodžiai ir skyrybos ženklai («Warn if alternate sentence does not use all words and punctuation in main sentence»).



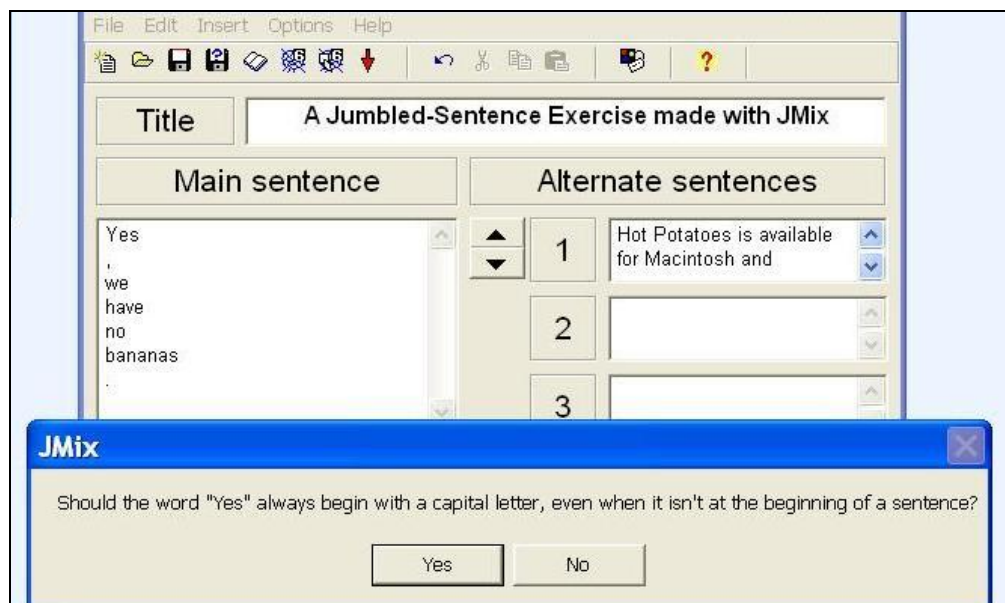
Norint, kad sakinio pirmas žodis, įrašytas didžiąja raide, nepasakinėtų atliekant užduotį, reikia atlikti šiuos veiksmus:

1) dialogo lange «Configuration file» (Konfigūracijos byla) išrinkti kortelę «Prompts/Feedback» (Grįžtamasis ryšys) ir pažymėti «Always capitalize the first letter» (Visą laiką išrinkto žodžio pirmąją raidę rašyti mažąja raide).



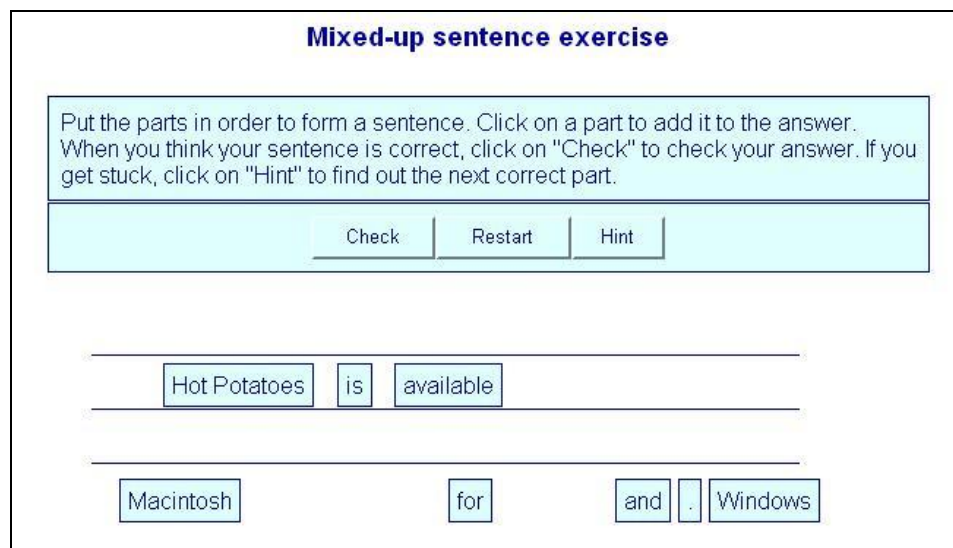
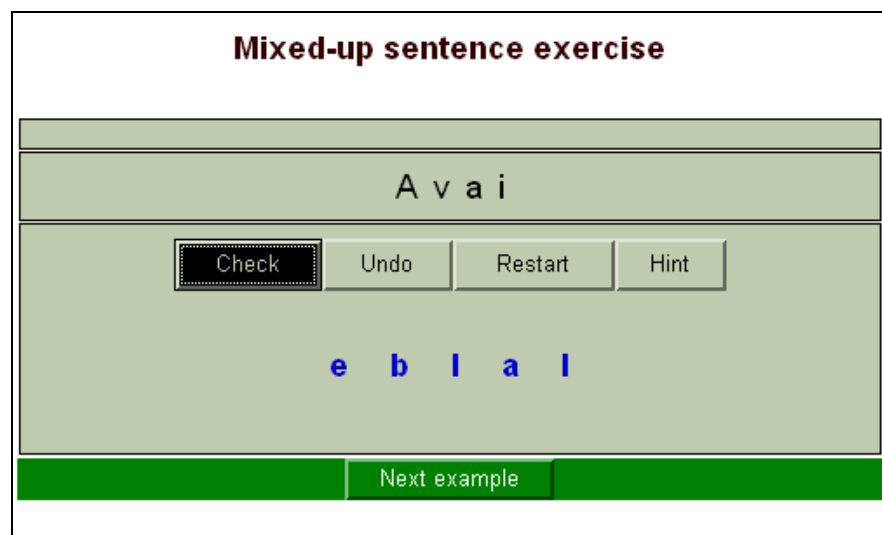
2) perkeliant užduotį į internetinę naršyklę – atsisakyti rašyti pirmąjį žodį mažąja raide nepriklausomai nuo žodžio vietos sakinyje – pasirinkti atsakymą «No» (Ne) dialogo lange: «Should the word «...» always begin with capital letter, even when it isn't at the beginning of a sentence?» (Ar visa laiką reikia rašyti «...» (pirmąją žodį sakinio) iš didžiosios raidės, net jeigu jis nerašomas sakinio pradžioje?)

\*Atsakymas «Yes» (Taip) pasirinkamas tuo atveju, jeigu sakinio pirmas žodis – tikrinis daiktavardis.



4. Duomenų pertvarkymas į užduotį (internetinį puslapį). Užduotys gali būti pateiktos dviejuose formatuose:

- elementų pasirinkimas **kairės pelės mygtuko spragtelėjimu** (Create Web page – **Web page**)
- **elementų tempimas** su pelės pagalba (Create web-page – **Drag/drop Web-page**):



Norint sukurti užduotį, kurioje elementų nuoseklumas atkuriamas pelės spragtelėjimu, reikia meniu File (Byla) pasirinkti komandą «Create Web-page» (Internetinio puslapio kūrimas) ir pažymėti punktą «Web-Page» (Internetinis puslapis) arba atitinkamą mygtuką įrankių juostoje.

Norint sukurti užduotį, kurioje elementų nuoseklumas atkuriamas tempiant elementus su pele, reikia meniu File (Byla) pasirinkti komandą «Create Web-page» (Internetinio puslapio kūrimas) ir pažymėti punktą «Drag/Drop Web-Page» (Internetinis puslapis su tempimu) arba atitinkamą mygtuką įrankių juostoje.

5. Įrašyti duomenų bylą – žr. skyrių 2.4.

Po to galima:

- a) Sukurti naują užduotį tame pačiame programos bloke atliekant šiuos veiksmus: «File» (Byla) – «New» (Naujas) arba atitinkamo mygtuko pagalba įrankių juostoje;
- 6) išeiti iš šios programos bloko ir pereiti prie kito bloko pagrindiniame programos Hot Potatoes ekrane;
- b) baigti darbą su programa Hot Potatoes.

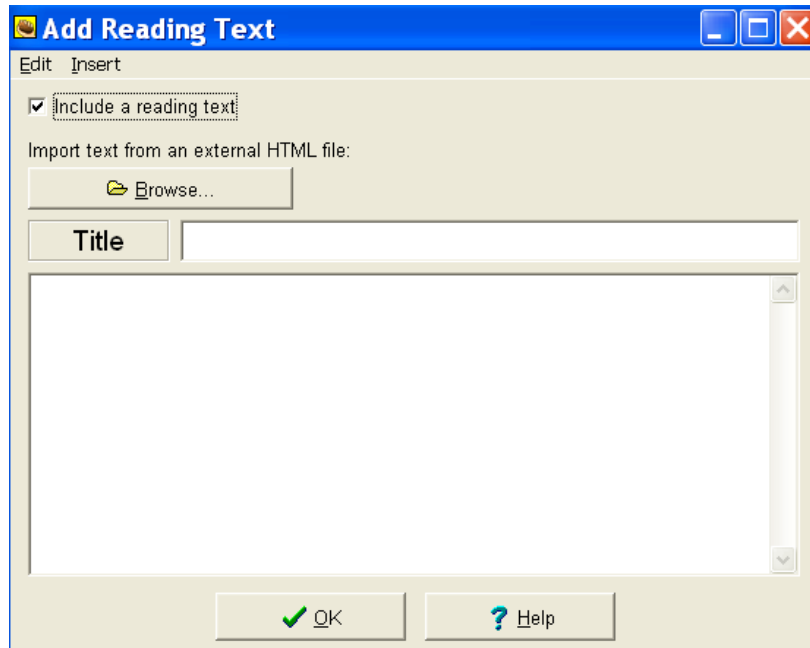
### 3.6. Teksto įrašymas į užduotį

Į kiekvieną užduotį galima įrašyti tekstą, kurio pagrindu bus ruošiama užduotis. Ekrane tekstas bus patalpintas šalia užduoties. \* *Tekstas neįrašomas užduotyse JMix (Nuoseklumo atkūrimas) ir JMatch (Atitikčių nustatymai), jeigu pasirinktas užduoties atlikimo variantas «elementų tempimas su peles pagalba».*

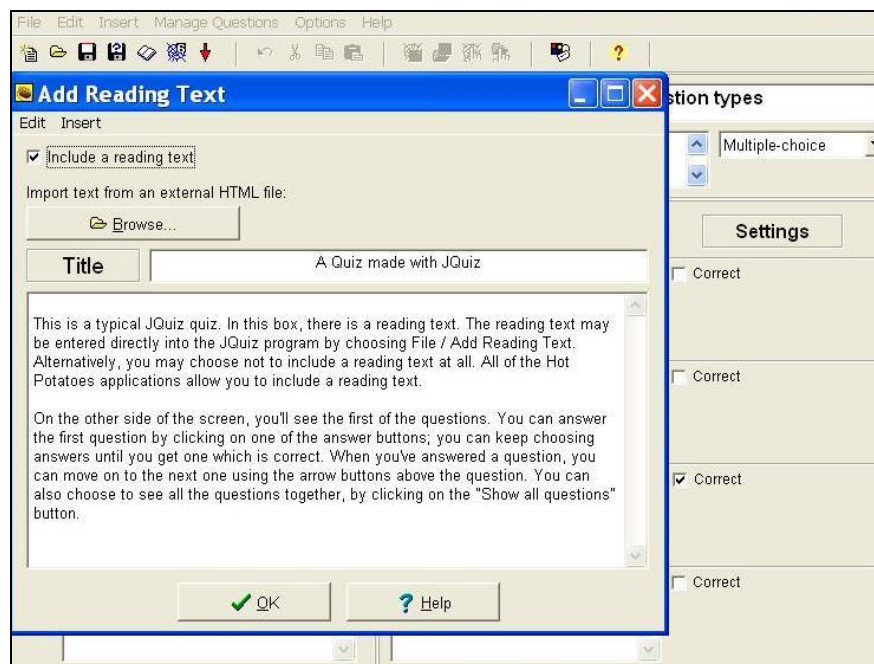
The screenshot shows a quiz interface titled "A Quiz made with JQuiz". The main instruction is "Choose the correct answer for each question." The interface is divided into two main sections. The left section contains a reading text: "This is a typical JQuiz quiz. In this box, there is a reading text. The reading text may be entered directly into the JQuiz program by choosing **File / Add Reading Text**. Alternatively, you may choose not to include a reading text at all. All of the Hot Potatoes applications allow you to include a reading text. On the other side of the screen, you'll see the first of the questions. You can answer the first question by clicking on one of the answer buttons; you can keep choosing answers until you get one which is correct. When you've answered a question, you can move on to the next one using the arrow buttons above the question. You can also choose to see all the questions together, by clicking on the "Show all questions" button." The right section contains a question: "What's the maximum number of answers you can include in a multiple-choice quiz question?" with three options: A. ? four, B. ? five, and C. ? unlimited. At the top right of the right section, there is a "Show all questions" button and navigation arrows with the number "1 / 7" in the center.

Norint įterpti tekstą į užduotį, reikia pasirinkti komandą «Add reading text» (Įterpti tekstą) meniu «File» (Byla) arba atitinkamą mygtuką įrankių juostoje.

**Norint, kad tekstas pasirodytų užduoties ekrane, lange «Add reading text» (Įterpti tekstą), būtinai reikia pažymėti «Include a reading text» (Įterpti tekstą į užduotį)**

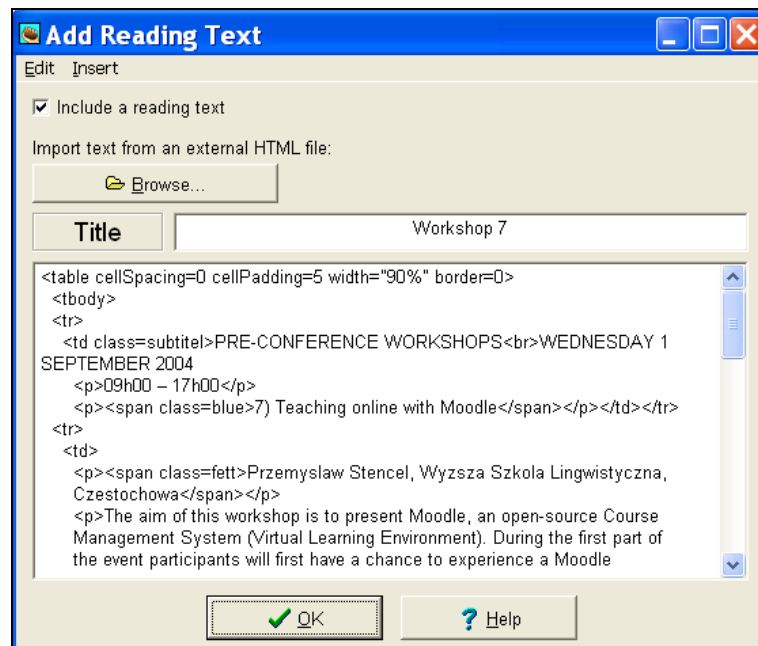


Tekstą galima įterpti su klaviatūros pagalba arba nukopijuoti iš bet kurios bylos :



Tekstą taip pat galima patalpinti ir iš HTML bylos, kurią pasirinkti galima su mygtuko «Browse» (Parinkti), esančio po užrašo «Import text from an external HTML file:» (Importuoti tekstą iš išorinės HTML bylos:) pagalba.

*\*Teksto pavadinimas tokiu atveju įrašomas į atitinkamą lauką automatiškai.*

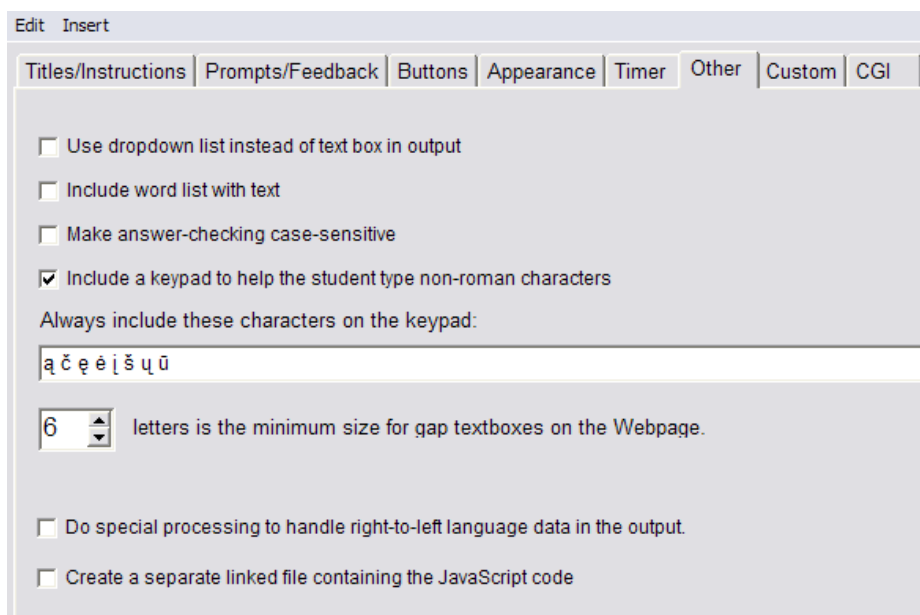


### 3.7. Virtuali klaviatūra

Kalboms, nenaudojančioms lotynų abėcėlės, programa suteikia galimybę panaudoti virtualiąją klaviatūrą raidėms įvesti su pelės pagalba.

Virtuali klaviatūra gali turėti keletą raidžių arba visas tos kalbos abėcėlės raides.

Norint įjungti virtualiąją klaviatūrą, reikia dialogo lange «Configure output» (Konfigūracijos nustatymai) išrinkti kortelę «Other» (Kitas), pažymėti «Include a keypad ...» (Naudoti virtualiąją klaviatūrą...) ir įrašyti į lauką «Always include these characters on the keypad» (Įterpti šių raidžių į virtualiąją klaviatūrą) reikiamas raides.



---

## **4. Duomenų bylų ir užduočių išdėstymas**

---

Sukuriant užduotis, domenų bylas patogiau laikyti viename aplankale.

Jeigu užduočių bylos ne talpinamos į tinklalapį Hotpotatoes.net, mokinių darbui užduočių bylas galima nukopijuoti į kitą aplankalą, prieinamą mokiniams arba patalpinti į nuosavą tinklapį (tam reikia kreiptis pas jūsų tinklo administratorių).

*\*Patalpinimas tinklalapyje Hotpotatoes.net įmanomas iškart po kiekvienos užduoties sukūrimo – po duomenų pertvarkymo į internetinį puslapį (žr. skyrių 2.3) arba po užduočių sujungimų į pamoką/pamokas su programos «The Masher» (Įrankiai) pagalba – pagrindinė meniu «Hotpotatoes.net».*

---

## **5. Užduočių sujungimas į pamokas arba teminius blokus**

---

Po užduočių bylų įrašymo į specialųjį aplankalą, kiekvienos užduoties byla atsidaro atskirai: pasinaudojus internetinės naršyklės ir/arba užduoties mygtukais «Back» (Atgal) ir uždarius puslapį su užduotimis, įvyks sugrįžimas į užduočių aplankalą.

Norint nustatyti perėjimą nuo užduoties iki užduoties neišeinant iš internetinės naršyklės, galima pasinaudoti šiomis galimybėmis:

- nepriklausomai nuo programos Hot Potatoes (pav., teksto redaktoriuje Word) sukurti internetinį puslapį «Turinys» su užduočių sąrašu ir apipavidalinti perėjimą nuo užduoties iki užduoties su hipernuorodomis;
- Nustatyti perėjimą prie sekančios užduoties su naršymo nustatymų pagalba pradinėse duomenų bylose. Esant tokiam nustatymui, paspaudus mygtukus «Next» (Tęsti) arba «Back» (Atgal), įvyksta perėjimas prie reikiamos užduoties.

Be to, su programos bloko «The Masher» (Įrankiai) pagalba galima automatiškai sukurti:

- Užduotis duomenų bylų pagrindu ir puslapį «Index» (Turinys) su užduočių sąrašu;
- puslapį «Index» (Turinys) jau sukurtoms užduotims.

*\*laisvai platinamoje programos versijos bloke gali būti pamoka su ne daugiau nei 3 užduotimis.*



## 5.1. Internetinio puslapio «Turinys» kūrimas su teksto redaktoriumi MS Word

Teksto redaktoriaus Word panaudojimas, kuriant internetinį puslapį «Turinys», labai palengvina bet kokių mokomųjų medžiagų, tame tarpe ir užduočių, sukurtų su programa Hot Potatoes, paruošimą. Toks puslapis lengvai papildomas nuorodomis į naujas bylas ir užduotis; užduočių atlikimo tvarka gali būti nuosekli arba laisvai pasirenkama.

Darbo seka:

1. Sukurti keletos užduočių duomenų bylas.

Nustatant užduočių naršymą (Navigation), lange «Configuration file» (Konfigūracijos byla) kortelėje «Buttons» ( Mygtukai) **nežymėti** šių nustatymų: naršymas ir mygtukų pavadinimai (Captions):

- «Include "Next Exercise" button» (Panaudoti pavadinimą «Next» (Tęsti) arba rodykle-simbolį, rodančią pirmyn, perėjimo prie sekančios užduoties mygtukui pažymėti);
- «Include "Go to Contents" button» (Panaudoti perėjimo prie puslapio «Turinys» mygtuką – žymėjimą «Index»);
- «Include "Back" button» (Panaudoti mygtuką «Ankstesnė užduotis» – žymėjimas «Back» (Atgal) arba rodyklė, rodanti atgal).

The image shows a 'Navigation' configuration window with the following elements:

- Include "Next Exercise" button      Caption: [text field]
- Next exercise URL: [text field]      [Browse... button]
- Include "Go to Contents" button      Caption: [text field]
- Contents page URL: [text field]      [Browse... button]
- Include "Back" button      Caption: [text field]

2. Išsaugoti duomenų ir užduočių bylas.

3. Nukopijuoti visas užduotis į **vieną aplankalą**.

4. **Tame pačiame aplankale** sukurti naują bylą – dokumentą MS Word ir **išsaugoti ją kaip internetinį puslapį** (bylą galima pavadinti «Turinys» arba pagal temą arba pamokos numerį).

5. Parašyti byloje užduočių sąrašą.

6. Įterpti bylą su užduotimis nuorodas. (Norint sukurti nuorodą, reikia pažymėti užduoties pavadinimą ir paspausti mygtuką «Įterpti hipersaitą» standartinėje parankinėje arba išrinkti iš meniu «Įterpimas» komandą « Hipersaitas»).

7. Įrašyti bylą ir išėti iš redaktoriaus.

### **5.1.1. Užduočių atlikimas**

1. Atidaryti aplanką, kuriame buvo įrašytos pamokos užduotys ir puslapis su pamokos turiniu.

2. Atidaryti bylą su pamokos turiniu.

Bet kokią užduotį galima atidaryti pasinaudojant nuorodą (dvigubas spragtelėjimas ant pavadinimo kairiuoju pelės klavišu). Perėjimai nuo užduoties iki užduoties – **su internetinio puslapio mygtukais «Atgal» ir «Pirmyn»**.

### **5.2. Perėjimas prie kitos užduoties su naršymo nustatymo pagalba**

Naudojant naršymo nustatymus, norint sujungti užduotis į pamoką, puslapis «Turinys » nekuriamas; perėjimas nuo užduoties iki užduoties gali būti tiktai nuoseklus.

Darbo seka:

1. Įrašyti kelių užduočių duomenis (kad būtų patogiau jų pavadinimuose, galima naudoti numeraciją).

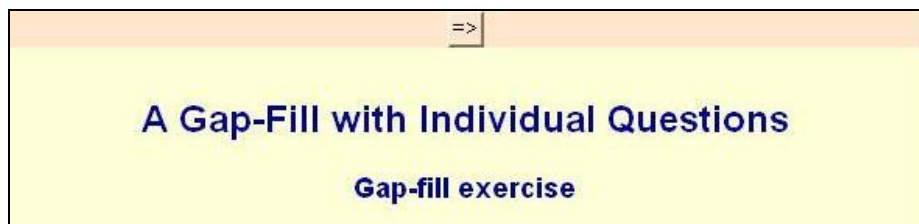
2. Konfigūracijos išvedimo bylos lange «Configuration File» – meniu «Options» (Parinkty) – «Configure Output» (Konfigūracijos išvedimas) – kortelėje «Buttons» nustatyti naršymo mygtukų naudojimą. Naršymo nustatymai pirmai, paskutinei ir visoms kitoms užduotims bus skirtingi.

Naršymo nustatymai **pirmoje** užduotyje.

Konfigūracijos išvedime atidaryti kortelę «Buttons» (Mygtukai). Bloke «Navigation» (Naršymas):

- **pažymėti** mygtuko langelį «Include "Next Exercise" button» ( Panaudoti mygtuką "Tęsti užduotį" );
- **įrašyti** sekančios užduoties **bylos pavadinimą** į lauką «Next exercise URL» (Sekančios užduoties URL adresą) – įrašyti arba įterpti jį su mygtuko «Browse» (Naršyti) pagalba (po jo paspaudimo dialogo lange «Open file» (Atidaryti bylą), pažymėti reikiamą bylą ir paspausti mygtuką «Open» (Atidaryti) – bylos pavadinimas atsiranda laukelyje);
- **pašalinti** žymėjimą laukelyje «Include "Go to Contents" button» (Panaudoti mygtuką "Pereiti į turinio puslapį");
- **pašalinti** žymėjimą laukelyje «Include "Back" button» (Panaudoti mygtuką "Atgal").

**Pirmos** užduoties naršymo skydelyje bus tikrai mygtukas «Tęsti»:



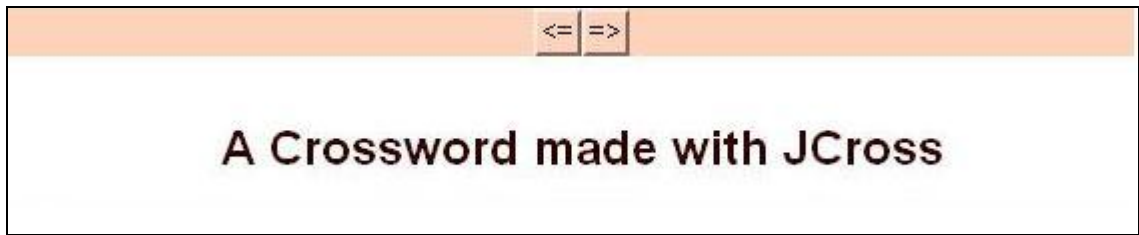
Naršymo nustatymas **antroje ir kitose** užduotyse.

Konfigūracijos išvedime atidaryti kortelę «Buttons» (Mygtukai). Bloke «Navigation» (Naršymai):

- **pažymėti** laukelį «Include "Next Exercise" button» (Panaudoti mygtuką "Tęsti užduotį");
- **įrašyti** sekančios užduoties **bylos pavadinimą** į lauką «Next exercise URL» (Sekančios užduoties URL adresas) – įrašyti arba įterpti jį su mygtuko «Browse» (Naršyti) pagalba (po jo paspaudimo dialogo lange «Open file» (Atidaryti bylą), pažymėti reikiamą bylą ir paspausti mygtuką «Open» (Atidaryti) – bylos pavadinimas atsiranda laukelyje);
- **pašalinti** žymėjimą laukelyje «Include "Go to Contents" button» (Panaudoti mygtuką "Pereiti į turinio puslapį");
- **pažymėti** laukelį «Include "Back" button» (Panaudoti mygtuką "Atgal").

Panašūs nustatymai padaromi ir kitoms užduotims, išskyrus paskutines.

Antros ir sekančių užduočių naršymo skydelyje bus mygtukai «Tęsti» ir «Atgal»

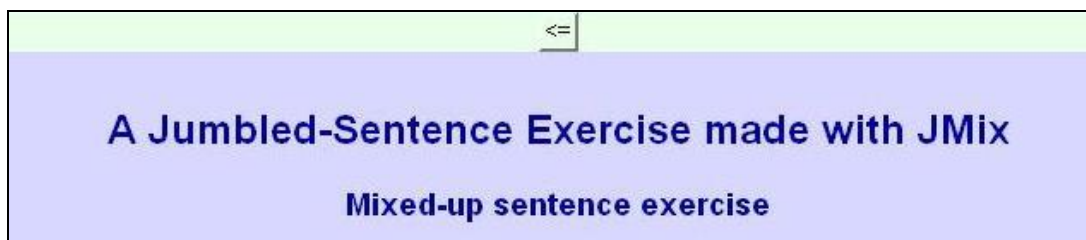


Naršymo nustatymas **paskutiniojoje** užduotyje.

Konfigūracijos išvedime atidaryti kortelę «Buttons» (Mygtukai). Bloke «Navigation» (Naršymai):

- **pašalinti** žymėjimą laukelyje «Include "Next Exercise" button» (Panaudoti mygtuką "Tęsti užduotį");
- **pašalinti** žymėjimą laukelyje «Include "Go to Contents" button» (Panaudoti mygtuką "Pereiti į turinio puslapį");
- **pažymėti** laukelį «Include "Back" button» (Panaudoti mygtuką "Atgal").

Paskutinės užduoties naršymo skydelyje bus tikrai mygtukas «Atgal»



3. Įrašyti duomenų ir užduočių bylas.

### 5.2.1. Užduočių atlikimas

1. Nukopijuoti užduotis į atskirą aplankalą.

**2. Atidaryti pirmos užduoties bylą**, norint pereiti nuo užduoties iki užduoties, panaudojami užduočių naršymo skydelio mygtukai «**Tęsti**» ir «**Atgal**» ir/arba **internetinės naršyklės** naršymo mygtukai .

### **5.3. Užduočių automatinis apjungimas į pamoką su programos bloko «The Masher» (Įrankiai) pagalba**

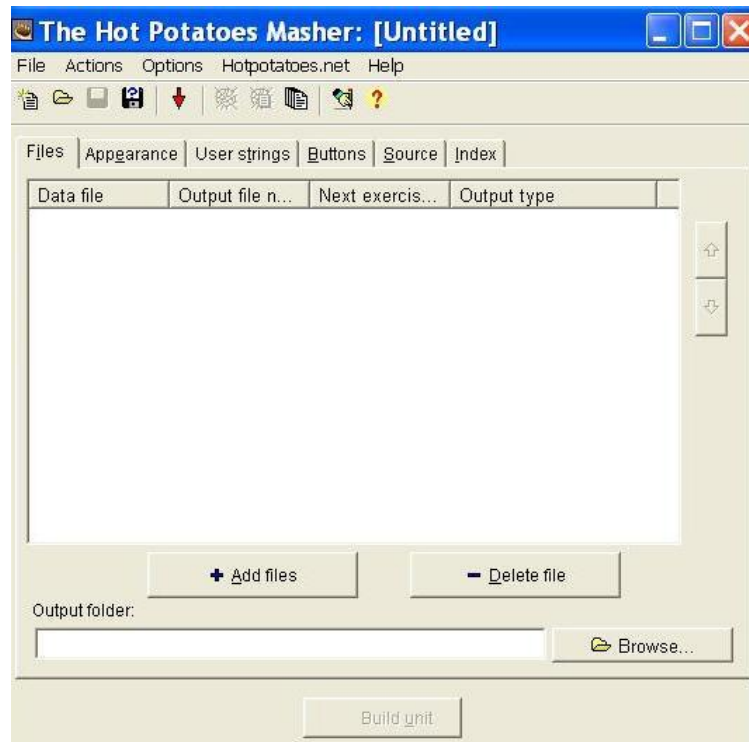


Pasinaudojant programos «Įrankiai» bloko pagalba, užduotys apjungiamos į pamokos aplankalą automatiškai:

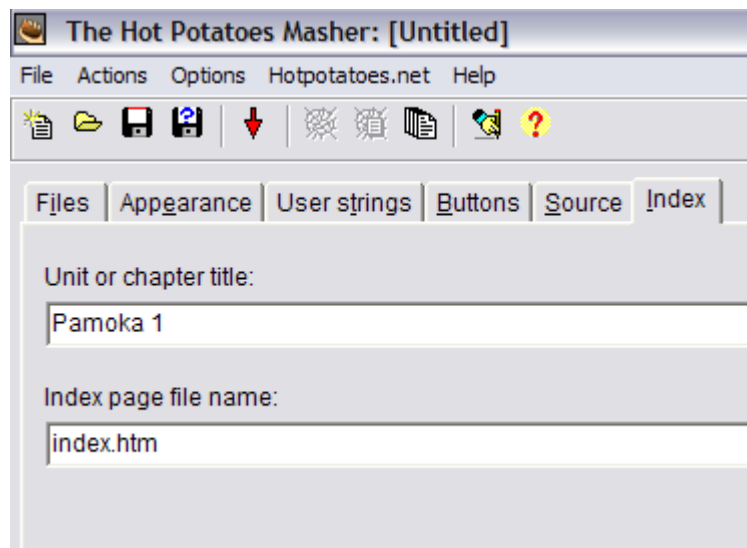
- sukuriamas pamokos internetinis puslapis «Turinys» su nuorodomis į užduotis;
- visos pamokos užduotis ir byla «Turinys» patalpinami į vieną aplankalą.

Norint apjungti užduotis į pamoką su programos bloko «Įrankiai» pagalba reikia:

1. Sukurti ir įrašyti **tiktai duomenų bylas**.
2. Atidaryti programą «Masher» (Įrankiai).



3. Išrinkti kortelę «Index» (Turinys) ir įrašyti pamokos pavadinimą.

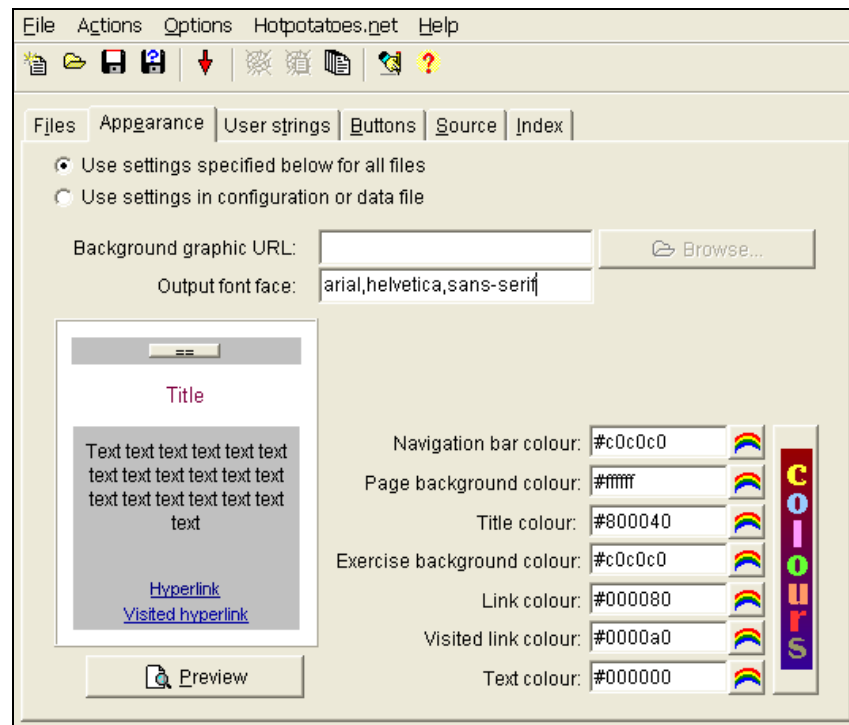


4. Kortelėje «Files» (Bylos) su mygtuko «Add files» (Pridėti bylas) pagalba po vieną įrašyti **pradinių duomenų bylas, kurios bus apjungtos į pamoką.**



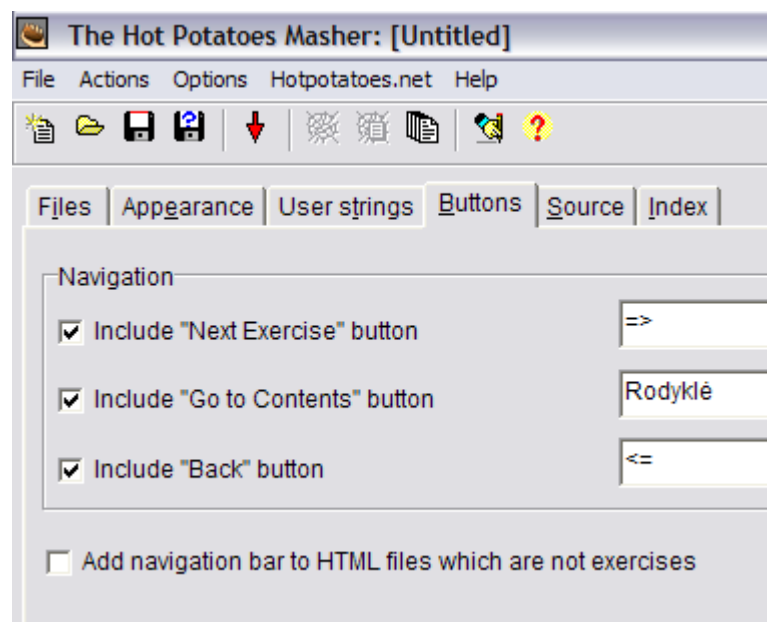
5. Norint, kad visų pamokos būtų išvaizda būtų vieno stiliaus, reikia išrinkti kortelę «Appearance» (Išvaizda) (panašią į kortelę «Appearance» (Išvaizda) užduočių blokuose), įrašyti reikiamus nustatymus ir pažymėti pasirinkimo akutę «Use settings specified below for all files» (Panaudoti įrašytus nustatymus visose bylose).

Pažymėjus pasirinkimo akutę "Use settings in configuration or data files» (Panaudoti įrašytus nustatymus visose bylose), užduočių išvaizda bus vienoda visose duomenų arba konfigūracijos bylose.



6. Pasirinkti kortelę «Buttons» (Mygtukai) ir nurodyti, ar bus naudojami užduoties darbo lange mygtukai «Next» (Tęsti), «Index» (Turinys), «Back» (Atgal).

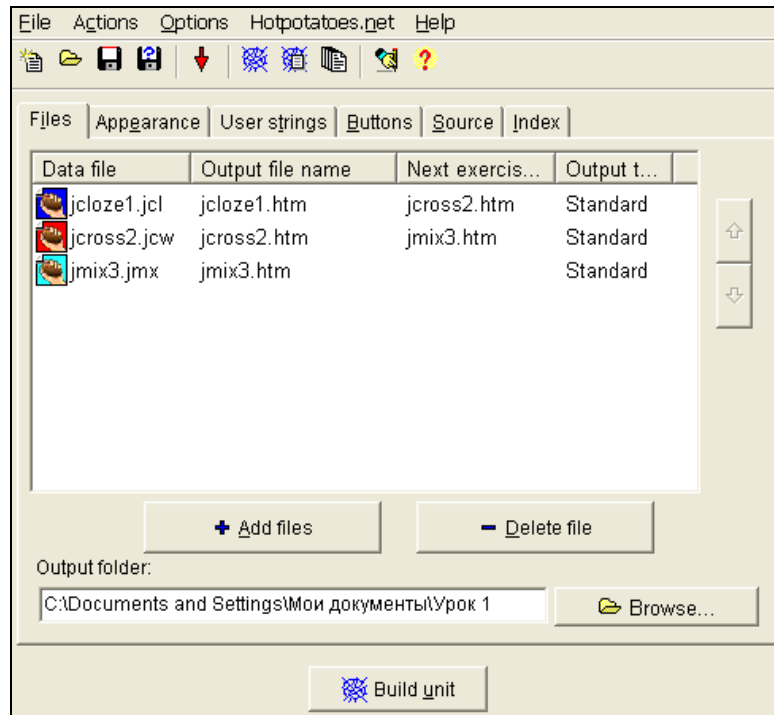
*\*Net jei buvo padaryti nustatymai kiekvienoje atskiroje užduotyje, užduotims sujungtoms į vieną pamoką, galios tikrai nustatymai, padaryti šiame programos bloke.*



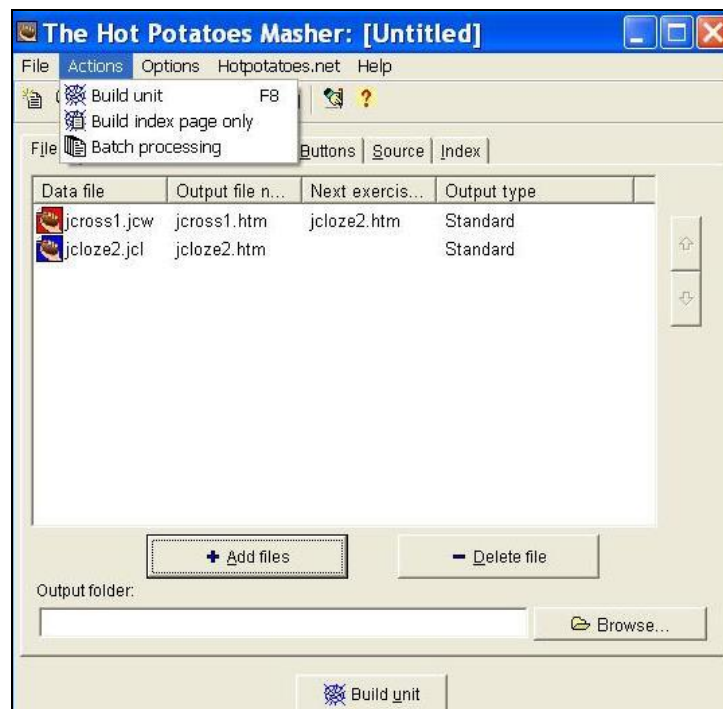


7. Įrašyti į aplankalo laukelį «Output Folder» (Išvesties byla) vietą, kurioje bus patalpinta pamokos byla; arba panaudoti mygtuką «Browse» (Naršyti).

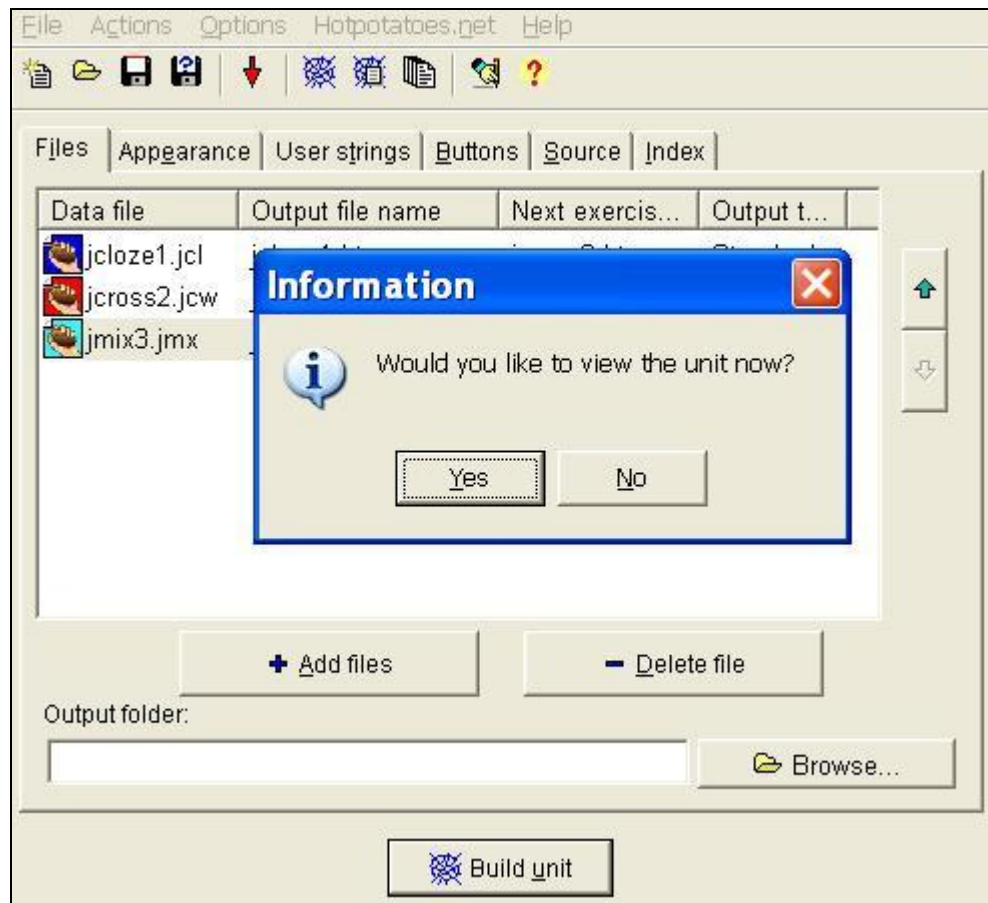
\* Tokį aplankalą reikia sukurti anksčiau; jeigu nenurodytas užduočių aplankalo pavadinimas, tai užduotis ir turinys bus patalpinti tame pačiame aplankale, kaip ir duomenų bylos.



8. Norint apjungti užduotis ir puslapį «Index» (Turinys) į pamoką, reikia paspausti mygtuką «Build unit» (Sukurti bloką) apatinėje dialogo lango dalyje arba atitinkamą mygtuką įrankių juostoje, arba meniu «Actions» (Veiksmai) komandą «Build unit» (Sukurti bloką).



Kai pamoka bus suformuota, pasirodys dialogo langas «Information» (informacija): «Would you like to view the unit now?» (Ar jūs norite peržiūrėti bloką?) – «Yes» (Taip), «No» (Ne).



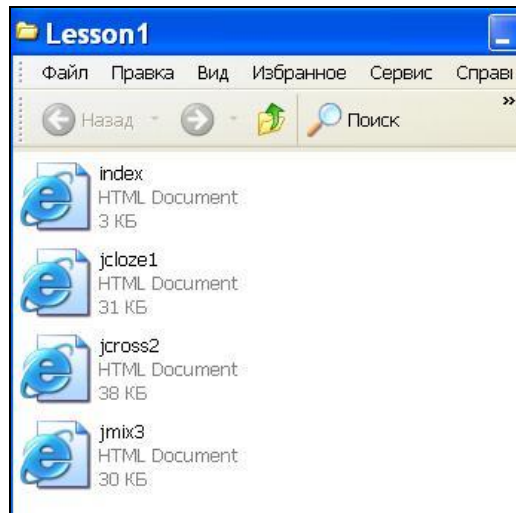
Paspaudus mygtuką «Yes» (Taip), ekrane pasirodys sukurtos pamokos turinio puslapis su hipernuorodomis į esančias pamokoje užduotis:

9. Įrašyti pamokos bylą (pagal programos išankstinius nustatymus jai suteikiamas pavadinimas „project“, bet galima pasirinkti ir kitokį pavadinimą, pavyzdžiui, „Pamoka“ ir t.t.). Pamokos bylą patogiau saugoti tame pačiame aplankale, kuriame yra pamokos užduoties duomenų bylos.

Имя	Тип
jcloze1	HotPot]ClozeFile
jcross2	HotPot]CrossFile
jmix3	HotPot]MixFile
урок 1	Masher file

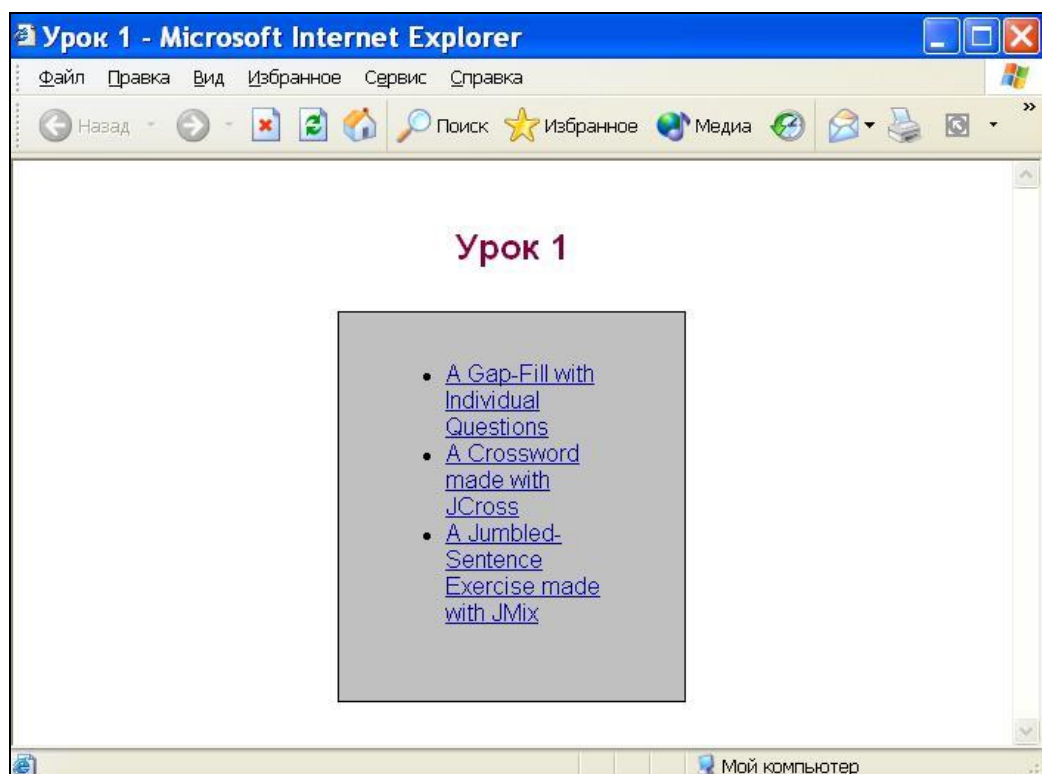
### 5.3.1. Užduočių atlikimas

1. Atidaryti aplanką, kuris buvo nurodytas kaip pamokos išsaugojimo vieta; jame bus patalpintos **užduoties ir turinio bylos (Index)**:

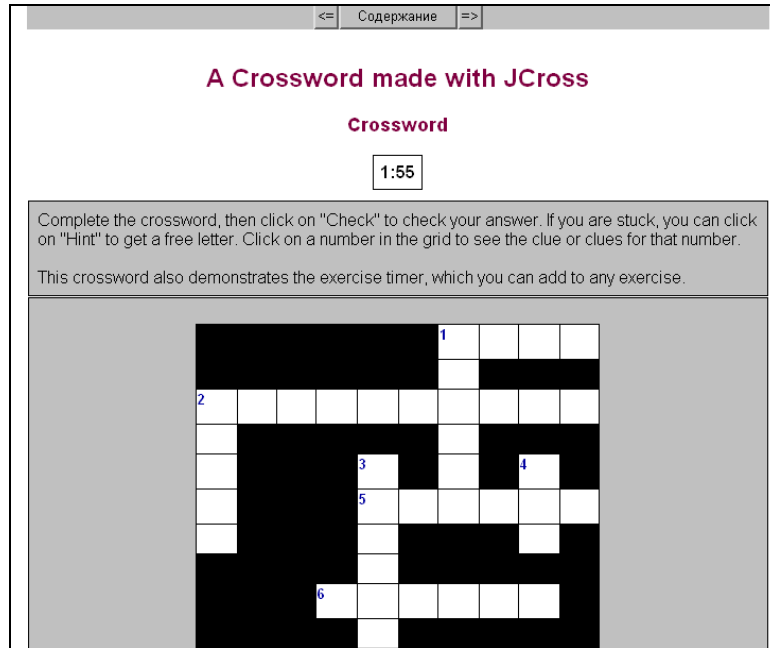


2. Atidaryti bylą «Index» (Turinys) ir pradėti darbą.

Užduotys gali būti atliekamos nuosekliai arba laisvai pasirenkant. Perėjimas nuo užduoties iki užduoties priklausomai nuo padarytų nustatymų bus atliekamas arba su internetinio puslapio mygtukų pagalba, arba su užduoties perėjimo mygtukais, arba su puslapio «Turinys» nuorodų pagalba.



Naršymo skydelyje kiekvienoje užduotyje bus patalpintas mygtukas «Turinys»:



#### 5.4. Puslapio «Turinys» automatinis kūrimas su programos bloko «The Masher» (Įrankiai) pagalba

Jeigu sukurtos ne tik duomenų bylos, bet ir užduotys, tai su programos bloku «The Masher» (Įrankiai) galima automatiškai sukurti jiems puslapį «Turinys».

Darbo seka:

1. Sukurti užduotis.
2. Pernešti užduotis į atskirą aplankalą.
3. Paleisti programos bloką «The Masher» (Įrankiai).
4. Įterpti pamokos duomenų bylų sąrašą (žr. skyrius 5.4. punktą 4).

5. Įrašyti į laukelį «Output Folder» aplankalo, kuriame bus patalpintas puslapis «Turinys» pavadinimą – įrašyti arba panaudoti mygtuką «Browse» (Naršyklė). Įrašyti patalpinimui sukurtą aplankalo pavadinimą. Tai turi būti tas pats aplankalas, kuriame įrašytos užduotys.

6. Norint sukurti turinio puslapį, galima panaudoti arba meniu «Actions» (Veiksmai) – «**Build index page only**» (Sukurti tik turinio puslapį), arba atitinkamą įrankių juostos mygtuką.

Po to, kai puslapis «Turinys» bus sukurtas, galima bus peržiūrėti pamoką.

7. Įrašyti pamokos bylą (ją irgi geriau įrašyti į aplanką, kuriame yra patalpintos pamokos duomenų bylos).

## **6. Papildoma informacija**

---

---

### **6.1. Skyrius «Help» (Žinynas)**

Papildomos informacijos skyriuje «Žinynas» įrašyta:

- programos diegimo ypatumai (Installing and uninstalling – What is installed with a program?);
- įterpimo į užduotis objektų, garso, grafikos, video, hipernuorodų, instrukcijos (General Introduction and help);
- naujos (palyginus su ankstesniąja versija) versijos 6.0 (General Introduction and help) galimybės;
- papildomos galimybės, kurias gali realizuoti kvalifikuoti vartotojai (For Power-users);
- internetinio tinklalapio hotpotatoes.net paslaugos (General Introduction and help – The hotpotatoes.net hosting service);
- dažnai užduodami klausimai (Frequently asked questions);
- duomenys apie programos autorius ir visus, kurie prisidėjo prie darbo su įvairiomis programos versijomis, pvz., sąsajos vertėjus ir t.t. (About the authors, Acknowledgements );
- papildoma informacija programos tinklalapyje (Support and credits – Feedback and support).

### **6.2. Programos tinklapis**

Programos tinklalapio adresas <http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/>

Papildoma informacija tinklalapyje patalpinta šiose skyriuose:

- dažnai užduodami klausimai (FAQ);
- programos vartotojų forumas (Support);
- mokomoji medžiaga (Tutorial) – informacinė medžiaga, metodinės rekomendacijos ir mokslo priemonės apie darbą su programa įvairiomis kalbomis–anglų, vokiečių, lenkų, estų, suomių, danų, italų, turkų, kinų, japonų ir rusų (Tutorial);
- nuorodos į tinklapius, kuruose patalpintos užduotys įvairiomis kalbomis ir įvairių mokomųjų dalykų, sukurtos su programos Hot Potatoes (Hot Pot sites) pagalba.