Moderné vzdelávanie pre vedomostnú spoločnosť/Projekt je spolufinancovaný zo zdrojov ES

# Obsahová a procesuálna prestavba vzdelávania vzhľadom na požiadavky súčasnej spoločnosti

# Tvorba vzdelávacích modulov v programe Adobe Captivate

Základná škola, Tribečská 1653/22, 955 01 Topoľčany

Moderné vzdelávanie pre vedomostnú spoločnosť/Projekt je spolufinancovaný zo zdrojov ES

| | |
|---|---|
| Názov projektu: | Obsahová a procesuálna prestavba vzdelávania vzhľadom na požiadavky súčasnej spoločnosti |
| Spolufinancovaný fondom: | Európsky sociálny fond |
| Riadiaci orgán: | Agentúra Ministerstva školstva SR pre štrukturálne fondy EÚ, Hanulova 5/B, 84101 Bratislava |
| Operačný program: | Vzdelávanie |
| Konečný prijímateľ: | Základná škola, Tribečská 1653/22, 95501 Topoľčany |
| Miesto realizácie projektu: | Tribečská 1653/22, 955 01 Topoľčany |
| Prioritná os: | Reforma systému vzdelávania a odbornej prípravy |
| Opatrenie: | 1.1 Premena tradičnej školy na modernú |
| Kód ITMS Projektu: | 26110130078 |
| Kód výzvy: | OPV-2008/1.1/02-SORO |
| Termín realizácie: | 03/2009 – 10/2010 |
| Výška NFP: | 133 616,81€ /4 025 340,00 Sk |

Základná škola, Tribečská 1653/22, 955 01 Topoľčany

Autorské práva: VRANA, s.r.o. 2009

# Obsah

1. Úvod ..... 5
2. Definícia odborných výrazov ..... 5
3. Elektronické vzdelávanie ..... 5
4. Elektronické vzdelávanie a základné školy ..... 6
5. Prínos elektronického vzdelávania pre základné školy ..... 7
6. Elektronické testy ..... 8
7. Vzdelávacie moduly ..... 11
8. Obsah priloženého CD ..... 13
8.1. Popis priečinkov na CD ..... 13
8.2. Popis úvodného okna prezentácie ..... 15
9. Pracovná plocha ..... 15
9.1. Zobrazenia plochy ..... 15
9.1.1. Storyboard View ..... 16
9.1.2. Edit View ..... 17
9.1.3. Branching View ..... 18
9.2. Časová os (Timeline) ..... 18
9.3. Panely s nástrojmi (Toolbars) ..... 19
9.4. Panely (Panels) ..... 21
9.5. Nastavenia projektu (Preferences) ..... 22
10. Projekt (Project) ..... 28
10.1. Vytvorenie prázdneho projektu (Blank Project) ..... 29
10.2. Vytvorenie projektu z prezentácie MS PowerPoint (From MS PowerPoint) ..... 29
10.3. Vytvorenie projektu z fotografií (Image Slideshow) ..... 30
10.4. Náhľad projektu (Preview) ..... 30
10.5. Publikovanie projektu ..... 31
10.5.1. Publikovanie projektu – Flash (SWF) ..... 31
10.5.2. Publikovanie projektu – Media ..... 32
11. Snímka (Slide) ..... 33
11.1. Vlastnosti snímky (Slide Properties) ..... 33
11.2. Pridávanie snímok do projektu ..... 36
11.2.1. Importovanie snímok z iného projektu (Import Slides) ..... 36
11.2.2. Kopírovanie a vymazávanie snímok (Copy, Paste, Duplicate, Delete Slide) ..... 37
11.2.3. Vloženie prázdnej snímky (Insert blank slides) ..... 37
11.2.4. Zmena poradia snímok ..... 37
12. Snímky s úlohami ..... 38
12.1. Úloha s výberom odpovede ..... 39
12.1.1. Úloha s výberom odpovede (Multiple Choice) ..... 39
12.1.2. Úloha s výberom odpovede (Hot Spot) ..... 41
12.2. Dichotomická úloha (True/False) ..... 43
12.3. Úloha so stručnou odpoveďou ..... 44
12.3.1. Úloha so stručnou odpoveďou (Fill-in-the-blank) ..... 44
12.3.2. Úloha so stručnou odpoveďou (Short answer) ..... 46
12.4. Priraďovacia úloha (Matching) ..... 47
12.5. Usporiadacia úloha (Sequence) ..... 48
12.6. Vzhľad snímky s úlohou ..... 49
13. Objekty ..... 50
13.1. Textový blok (Text Caption) ..... 50
13.2. Označovací rámček (Highlight Box) ..... 52
13.3. Rolovací blok (Rollover Caption) ..... 53
13.4. Rolovací obrázok (Rollover Image) ..... 53

13.5. Rolovacia snímka (Rollover Slidelet) ..... 53
13.6. Zväčšovacia zóna (Zoom Area) ..... 54
13.7. Textové pole na vstup (Text Entry Box) ..... 54
13.8. Klikacia zóna (Click Box) ..... 57
13.9. Tlačidlo (Button) ..... 59
14. Kreslenie ..... 61
14.1. Čiara (Line) ..... 61
14.2. Štvoruholník (Rectangle) ..... 62
14.3. Elipsa, kruh (Oval) ..... 63
14.4. Viacuholník (Polygon) ..... 64
15. Animovaný text (Text Animation) ..... 65
16. Obrázok (Image) ..... 66
17. Flash Video ..... 69
18. Skin Editor ..... 70
19. Kopírovanie objektov (Copy, Paste) ..... 72
20. Vlastnosti objektov ..... 73

## 1. Úvod

V 90-tych rokoch 20. storočia začali počítače intenzívnejšie prenikať aj do bežného života. Výpočtová technika sa stala dostupnejšou, čo spôsobilo v mnohých odvetviach hospodárstva obrovské zmeny.

Informačné a komunikačné technológie však prenikli aj do domácností a stali sa súčasťou nášho života. Internet sprístupnil každému obrovské množstvo informácií. Svet sa zrazu zmenšil, ľudia si omnoho intenzívnejšie začali vymieňať skúsenosti a názory, začalo dochádzať k revolučným zmenám v komunikácii, vynorili sa nové spoločenské štandardy, vznikali nové závislosti. Mnoho vecí sa zmenilo.

Nikto by nemal ostať bokom, bez záujmu o tieto zmeny. Je veľmi dôležité zvýšiť intenzitu vzdelávania v tejto oblasti. Obzvlášť sa to týka učiteľov, ktorí majú na starosti dôležitú úlohu – odovzdať svoje vedomosti mladej generácii.

Úlohou tejto príručky je pomôcť učiteľom rozšíriť si znalosti z využívania IK technológii. Veríme, že zručnosti, ktoré takto nadobudnú, budú môcť ďalej využiť pri skvalitňovaní vyučovania.

## 2. Definícia odborných výrazov

**elektronické vzdelávanie** – vzdelávací proces využívajúci informačné a komunikačné (IK) technológie
**elektronický test** – test spracovaný do elektronickej podoby tak, aby sa dal použiť v počítači
**úloha** – základná zložka testu, každý test pozostáva s viacerých úloh; v jednom teste môžu byť úlohy iba jedného typu alebo úlohy dvoch a viacerých typov
**úloha dichotomická** – obsahuje dve odpovede, pričom iba jedna odpoveď je správna
**úloha priraďovacia** – obsahuje dve skupiny pojmov, ktoré treba navzájom správne priradiť
**úloha s krátkou odpoveďou** – odpoveďou na túto úlohu je väčšinou slovo, číslo, značka, symbol, krátke slovné spojenie a pod.
**úloha s výberom odpovede** – obsahuje viacero možných odpovedí, z ktorých jedna alebo viac je správnych
**úloha usporiadacia** – obsahuje slová alebo objekty, ktoré treba usporiadať podľa zadaného kritéria
**úlohy otvorené** – do týchto úloh žiak dopĺňa správnu odpoveď; patria sem úlohy s krátkou odpoveďou
**úlohy uzavreté** – v týchto úlohách žiak určuje správnu odpoveď z ponúknutých možností; patria sem úlohy dichotomické, priraďovacie, s výberom odpovede, usporiadacie
**vzdelávací modul** – multimediálna prezentácia, v ktorej je spracovaná určitá časť učiva; môže obsahovať text, grafiku, fotografie, zvuky, video, testové úlohy, vyhodnotenie

## 3. Elektronické vzdelávanie

Ak chápeme informačné a komunikačné technológie ako prostriedky na prenos alebo uchovávanie informácií, tak elektronické vzdelávanie môžeme zadefinovať ako vzdelávanie pomocou týchto prostriedkov.

IK technológie zahŕňajú veľmi široký okruh elektronických zariadení – patria sem počítače (desktop, notebook, netbook, PDA – „osobný digitálny asistent“), tlačiarne a kopírovacie zariadenia, skenery (zariadenia na optické snímanie dokumentov), tablety (zariadenia na digitalizáciu pohybu pera po podložke), obrazovky, digitálne fotoaparáty a kamery, DVD a CD prehrávače a „napaľovačky“, obrazové projektory, televízory, faxy, mobilné telefóny, pamäťové zariadenia (CD, DVD, USB pamäte, harddisky), ale taktiež softvér, t.j. programové vybavenie IK technológií, ktoré umožňuje spracovávať informácie v digitálnej podobe.

Informačné a komunikačné technológie na začiatku 21. storočia prinášajú nové spôsoby uchovávania a prenosu informácií, ale kvalitatívne tu nejde o príliš veľký skok oproti napr. knihám, rozhlasu alebo televízii. V konečnom dôsledku sa tu vždy iba zobrazuje nejaký text, obraz alebo zvuk.

Čo je však úplne nové, to sú možnosti, ktoré sa otvárajú pre vzdelávanie, hlavne čo sa týka získavania obrovského množstva informácií. Najmä využitie internetu prináša úplne nové možnosti. Učiteľ môže siahnuť do neprebernej studnice vedomostí, vybrať si všetko potrebné a veľmi rýchlo to ponúknuť žiakovi. Žiak zase získava učivo v zaujímavej a atraktívnej podobe. Taktiež sa môže aktívnejšie zúčastňovať nielen na prijímaní nových poznatkov, ale dokonca na vytváraní samotného vyučovacieho procesu.

Samozrejme, že elektronické vzdelávanie asi nikdy nebude plnoautomatizované, pretože spolupráca medzi žiakom a učiteľom je nenahraditeľná. Zatiaľ iba človek – učiteľ vie adekvátne reagovať na žiakove požiadavky a potreby. Netreba zabúdať ani na spoločenský rozmer vzdelávania, keď učiteľ žiaka nielen učí, ale aj vychováva.

V elektronickom vzdelávaní sa používajú hmotné prostriedky (počítač, kamera, tlačiareň, atď.) a taktiež nehmotné prostriedky (softvér). Dá sa povedať, že iba s využitím všetkých prostriedkov vznikne kvalitný vzdelávací program, úloha alebo kurz.

Elektronické vzdelávanie môže mať viacero variant:

- učiteľ je v priamom kontakte so žiakom, či už v jednej miestnosti alebo pomocou kamery a mikrofónu s prenosom cez sieť
- žiak sa zúčastňuje kurzu, ktorý je umiestnený na sieti, pričom s učiteľom komunikuje prostredníctvom elektronickej pošty
- žiak rieši úlohy samostatne na počítači a tieto úlohy sú automaticky vyhodnocované a podobne

V čom spočívajú hlavné výhody elektronického vzdelávania? Z pohľadu žiaka je to väčšia atraktivita spracovaného učiva, možnosť priamo sa zapojiť do tvorby vzdelávacích programov, prístupnosť vzdelávacích kurzov (ak sú na internete), taktiež je tu možnosť zvoliť si tempo vyučovania (pri práci doma), možnosť vrátiť sa podľa potreby k preberanému učivu.

Pre učiteľa prináša elektronické vzdelávanie väčšiu slobodu pri tvorbe kurzov a úloh, možnosť diferencovať vytvárané úlohy podľa potrieb jednotlivých žiakov a v neposlednom rade je to možnosť automaticky spracovať riešenia úloh. Veľmi dôležitou výhodou je taktiež výmena skúseností medzi jednotlivými učiteľmi a takisto zdieľanie vytvorených vzdelávacích programov.

Hlavnou nevýhodou elektronického vzdelávania sú počiatočné vyššie náklady na zabezpečenie hmotných aj nehmotných prostriedkov.

Vyššia finančná náročnosť pri zavádzaní elektronického vzdelávania je veľkou, ale nie neprekonateľnou prekážkou pri väčšom využívaní takéhoto spôsobu vyučovania. Ďalším dôležitým faktorom, ktorý spomaľuje celý proces, je tiež nedostatočná pripravenosť učiteľov. Mnohokrát stáva, že žiak má väčšie znalosti z využívania IK technológii ako učiteľ.

Dôležité je, aby sa všetky prekážky postupne odstraňovali. Peniaze sa dajú zohnať, technika sa dá nakúpiť, ale predsudky a nechuť sa prekonávajú ťažko. Jedinou možnosťou ako zdolať tieto úskalia, je úzka spolupráca učiteľov, rodičov a štátnych orgánov. Každému by malo záležať na kvalitnom vzdelávaní detí, pretože tie budú tvoriť budúcnosť tohto štátu.

## 4. Elektronické vzdelávanie a základné školy

Koncom deväťdesiatych rokov 20. storočia sa školy začali masívne vybavovať výpočtovou technikou a pripojením na internet. Zároveň sa začal klásť väčší dôraz na počítačové zručnosti učiteľov a využívanie IK technológii na vyučovaní. Mnohí učitelia absolvovali rôzne školenia, na školách vznikli špecializované počítačové učebne, všetky školy by mali mať pripojenie na internet. Z hľadiska dostupnosti moderných technológii sa situácia na základných školách výrazne zlepšila.

Ako je to však s používaním IK technológií priamo na vyučovaní? Podľa našich prieskumov situácia nie je moc priaznivá. Oslovili sme 280 náhodne vybraných základných škôl v mestách aj na dedinách na celom území Slovenska. Väčšinou sme kontaktovali riaditeľa školy. Spýtali sme sa, či by mali záujem vyskúšať si jednoduchý vzdelávací softvér určený pre všetkých žiakov a zahŕňajúci učivo všetkých hlavných predmetov ZŠ. Softvér bol prístupný cez internet a od vedenia školy sme chceli iba to, aby o tejto možnosti informovali učiteľov aj žiakov.

Výsledok prieskumu bol nasledovný - 76 % škôl ponuku odmietlo, 24 % škôl ponuku prijalo.

Hlavné dôvody nezáujmu boli takéto - nedostatok vyškolených pracovníkov, nezáujem učiteľov o IK technológie, málo počítačov.

Z prieskumu vyplynulo, že veľkou prekážkou pri zavádzaní elektronického vzdelávania na základných školách je nezáujem učiteľov používať IK technológie priamo na vyučovaní, ale aj v domácej príprave. Často uvádzaným dôvodom bol nedostatok počítačov a ťažkosti v prístupe ku školským počítačom. Obidva tieto dôvody tvorili 90 % všetkých odmietnutí.

Analýzou výsledkov prieskumu pre prišli k týmto záverom:
- všetky školy sú vybavené počítačmi a prístupom na internet
- počet počítačov na školách je z pohľadu učiteľov nedostatočný
- školské počítače sa väčšinou používajú iba na prístup na internet
- podľa mnohých učiteľov sa IK technológie majú používať hlavne na Informatike, na iných predmetoch je to zbytočné, alebo si to nevedia predstaviť
- existuje veľká skupina učiteľov, ktorí nevedia používať IK technológie a ani to nejavia záujem
- aj tí učitelia, ktorí sa zaujímajú o elektronické vzdelávanie, majú nedostatočné vedomosti o využití počítačov na vyučovaní
- učiteľom chýbajú zručnosti a prax pri používaní IK technológií
- vedenie školy má záujem, aby sa používalo elektronické vzdelávanie, ale nevie o tom presvedčiť učiteľov

## 5. Prínos elektronického vzdelávania pre základné školy

Dnes sa často proklamatívne hovorí o modernej vedomostnej spoločnosti. Niekedy sa môže tento veľmi používaný pojem javiť ako bezobsažná fráza, ale je jasné, že využívanie a rozširovanie moderných technológií v hospodárstve aj v bežnom živote ľudí sa nedá zastaviť. Ide len o to, či dokážeme nastúpiť do rozbiehajúceho vlaku, alebo či sme odsúdení na to, aby sme s ľútosťou pozerali na jeho miznúce zadné svetla.

Ak chceme zmeniť túto spoločnosť, musíme sa zamerať v prvom rade na najmladšiu generáciu. Mladí ľudia sú najviac prístupní novým myšlienkam. Začať treba už od prvých ročníkov základnej školy. Neobstojí názor, že deti dobehnú zameškané vedomosti a zručnosti na strednej škole, prípadne až na vysokej škole.

Dôležitým faktorom je spôsob používania IK technológií na vyučovaní. Treba dbať o to, aby sa žiaci nezameriavali na úzku oblasť využívania počítačov, napr. používanie internetu, ale aby získali prehľad aj o špecializovanom softvéri. S čím väčším množstvom softvéru sa žiaci zoznámia, tým ľahšie dokážu v budúcnosti zvládať aj náročnejšie úlohy. Elektronické vzdelávanie by sa teda malo stať prostriedkom, aby žiaci získali ešte kvalitnejšie a hlavne moderné vzdelanie, čo im dá väčšiu šancu uplatniť sa v tvrdej konkurencii na trhu práce.

Vzdelávanie pomocou IK technológií môže byť veľmi efektívne a zároveň aj zábavné. Tento moderný spôsob vyučovania však kladie veľké nároky na učiteľov. Súkromné spoločnosti a ich zamestnanci boli omnoho skôr konfrontovaní s potrebou vzdelávať sa aj v oblasti využitia IK technológií. Z tohto pohľadu je najmä základné školstvo stále v akomsi skleníku, ktorý bráni reálnemu pohľadu na túto problematiku. Sklo tohto

ochranného skleníka však začína povážlivo praskať, a nie je ďaleko doba, že ochranný štít zmizne a školy budú postavené pred tvrdú skutočnosť – buď sa veľmi rýchlo prispôsobia požiadavkám trhu práce, alebo dôjde na nich k veľkému personálnemu zemetraseniu a možno aj k zániku. Preto je veľmi dôležité, aby všetky školy začali okamžite a urýchlene zavádzať elektronické vzdelávanie.

Hlavné výhody využívanie IK techniky na školách:
- uľahčenie vzdelávacieho procesu
- väčšia atraktivita vyučovania pre žiakov
- možnosť zapojenia žiakov priamo do vytvárania učebných celkov
- urýchlenie a zlepšenie kontroly výsledkov žiakov
- zlepšenie informovanosti rodičov aj verejnosti o úrovni vzdelávania na škole
- väčšia konkurencieschopnosť na trhu vzdelávania
- pozitívny tlak na celoživotné vzdelávanie učiteľov

Hlavné prekážky pri zavádzaní elektronického vzdelávania:
- nedostatočná pripravenosť učiteľov
- vysoké finančné náklady na obstaranie IK technológií
- byrokratické požiadavky zo strany úradov

Všetky prekážky na ceste k modernej škole sa dajú prekonať len postupnými krokmi vo všetkých problematických oblastiach. Nepomôže nákup drahej techniky, keď ju nikto nebude vedieť použiť. Je ťažké školiť učiteľov ako využívať počítač, keď sa k nemu na škole ani nedostanú. Je takmer nemožné zmeniť myslenie skeptikov a pesimistov zo dňa na deň.

Pri prekonávaní týchto prekážok má nezastupiteľné miesto vedenie školy. Riaditeľ a zástupcovia majú za úlohu sledovať trendy, hľadať riešenia a nasmerovať ostatných kolegov správnym smerom. Niekedy treba byť aj tvrdý a neústupný, pretože mnohí učitelia sa iba ťažko vzdávajú svojich vychodených koľají. Iná možnosť však nie je. Škola musí využiť každú príležitosť na to, aby sa postupne priblížila k cieľu – k maximálnemu využitiu IK technológií vo vyučovacom procese. Tento cieľ sa však zároveň stáva aj bránou, ktorá otvorí žiakom a učiteľom nové netušené dimenzie.

## 6. Elektronické testy

V predchádzajúcich kapitolách sme hovorili všeobecne o elektronickom vzdelávaní. Teraz by sme si mali stručne rozobrať jeho dôležitú časť, a tou je preskúšavanie získaných vedomostí najmä formou testov.

Samotné preskúšavanie vedomostí u žiaka by istotne malo prebiehať minimálne v týchto formách:
- ústne skúšanie
- písomné skúšanie (spracovanie zadanej témy)
- skúšanie prostredníctvom testov

Učiteľ by sa nemal vyhýbať ani jednej forme. Necháme bokom prvé dva spôsoby a zameriame sa na tretí.

Testy môžu veľmi efektívne pomôcť zistiť úroveň vedomostí u žiaka. Pri vytváraní vlastných testov sa učiteľ môže ľahšie zamerať na presne stanovené učebné celky, môže testy prispôsobiť tempu vyučovania a taktiež ich prispôsobiť osobnostným potrebám žiakov. Taktiež môže učiteľ rýchlejšie reagovať na prípadné zmeny vo vzdelávacom procese.

Pri vyučovaní je veľmi dôležité určiť mieru získaných vedomostí. Kontrola výsledkov je dôležitá nielen pre učiteľ, ale aj pre žiaka. Učiteľ na základe kontroly upravuje a prispôsobuje vyučovanie, žiak zase získava spätnú väzbu a pozitívnu motiváciu. Berúc do úvahy tieto skutočnosti sa test, ktorý je zameraný na úzku oblasť učiva, javí ako ideálny prostriedok kontroly. Správne zostavený test pomôže učiteľovi zistiť nielen to, čo žiak vie, prípadne nevie, ale aj mieru jeho znalostí.

Dôležitým faktorom pri zvažovaní, či testy používať alebo nie, je otázka objektívneho hodnotenia žiakov. Pri ústnom alebo písomnom skúšaní má na hodnotenie žiaka vplyv nielen merateľná úroveň jeho znalostí, ale aj subjektívne faktory. U žiaka to je jeho povaha, motorické schopnosti, osobnostné postoje, ale aj schopnosti v oblasti spoznávania. U učiteľa je to zase miera očakávaní voči konkrétnemu žiakovi, ale taktiež učiteľov osobnostný profil. Samozrejme, že schopný učiteľ vie všetky subjektívne faktory minimalizovať a tým dosiahnuť čo najobjektívnejšie hodnotenie. Istotne však každé hodnotenie bude do istej miery aj subjektívne. Používaním správne vypracovaných testov sa subjektivita v hodnotení ešte viac potlačí.

Test je veľmi vhodným prostriedkom na zisťovanie vedomostí žiaka iba vtedy, ak je správne vypracovaný, vhodne použitý a v neposlednej rade aj správne vyhodnotený (Marián Lapitka, 1996).

Testy môžeme deliť do rôznych skupín podľa toho, na čo sú zamerané alebo čo chceme nimi zistiť. Spomenieme a popíšeme iba niektoré skupiny testov, a to hlavne tie, ktoré sa dajú najlepšie použiť na základných školách. Tieto skupiny sa navzájom prekrývajú, to znamená, že konkrétny test môže patriť do viacerých skupín.

V prvom rade sú to testy na zisťovanie úrovne vedomostí. Tieto testy sú najčastejšie, pomocou nich sa u žiaka určuje miera nadobudnutých znalostí z určitého, presne vymedzeného okruhu učiva.

Niekedy je potrebné zistiť u žiaka rýchlosť, ktorou je schopný vykonávať nejakú činnosť, napr. čítanie. V tomto prípade sa používajú testy rýchlosti.

Ďalším kritériom pri rozdelení testov môže byť veľkosť skupiny žiakov, ktorý riešia konkrétny test. Môžu to byť triedne testy, ročníkové testy na škole, ale taktiež napr. celoštátne testy. Úlohou týchto testov je porovnať vedomosti žiaka s ostatnými žiakmi v skupine a tým určiť jeho zaradenia do výkonnostnej skupiny.

Z pohľadu časového harmonogramu školského roka, môžeme testy rozdeliť na vstupné (zisťujú sa vedomosti žiaka na začiatku vyučovacieho procesu v konkrétnom školskom roku), priebežné (vedomosti po prebratí určitej témy z učiva) a koncoročné (vedomosti po uplynutí školského roka).

Ak zoberieme do úvahy obsah testov, tak by sme ich mohli rozdeliť na monotematické (zahŕňajú jeden učebný celok) alebo polytematické (zahŕňajú viac učebných celkov).

Z hľadiska hodnotenia môžeme testy deliť na tie, ktoré sa dajú vyhodnotiť objektívne (obsahujú iba úlohy, pri ktorých sa dá presne určiť, či boli vyriešené správne alebo nie) a na testy, ktoré sa hodnotia subjektívne (obsahujú úlohy, v ktorých žiak uvádza rozsiahlejšiu odpoveď).

V testoch sa vyskytujú rôzne typy testových úloh. V prvom rade ich môžeme rozdeliť do dvoch veľkých skupín:
- úlohy otvorené (s krátkou odpoveďou, s rozsiahlejšou odpoveďou)
- úlohy uzavreté (s výberom odpovede, dichotomické, priraďovacie, usporiadacie)

Stručne si popíšeme hlavne tie úlohy, ktoré sa dajú najlepšie využiť v elektronickom vzdelávaní. Podstatným kritériom je hlavne možnosť automatického spracovania a vyhodnotenia výsledkov.

**a) Úloha s krátkou odpoveďou**

V tejto úlohe má žiak väčšinou uviesť jedno slovo, symbol, značku a podobne. Pomocou takejto úlohy sa dá pomerne presne zistiť miera vedomostí, pretože odpoveď je ťažké uhádnuť. Je dôležité presne zadefinovať úlohu, aby odpoveď bola jednoznačná. V opačnom prípade môže síce žiak odpovedať správne, ale nie podľa predstáv učiteľa.

**b) Úloha s výberom odpovede**

Žiak vyberá z viacerých možných odpovedí. Úlohu s výberom odpovede je možné spracovať viacerými spôsobmi v závislosti od počtu správnych alebo nesprávnych odpovedí:
- žiak má označiť jedinú správnu odpoveď

- žiak má označiť viacero správnych odpovedí
- žiak má označiť jednu najpresnejšia odpoveď
- žiak má označiť jednu nesprávnu odpoveď

Odporúčaný počet odpovedí je 4 – 6. Menší počet odpovedí ako štyri zvyšuje pravdepodobnosť náhodného uhádnutia správnej odpovede. Každá odpoveď by mala byť príťažlivá a pravdepodobná, aby žiak nemohol na riešenie prísť logickou úvahou.

**c) Úloha dichotomická**

Je to v podstate úloha s výberom odpovede, pričom žiak vyberá z dvoch možností. Väčšinou sa určuje správnosť alebo nesprávnosť nejakého výroku, to znamená, že odpovede sú vo forme áno/nie alebo správne/nesprávne.

Tieto úlohy sa veľmi ľahko navrhujú, ale ich nevýhodou je, že je tu vysoká pravdepodobnosť náhodného uhádnutia správnej odpovede. Preto treba tento typ úlohy vždy kombinovať s ostatnými typmi úloh.

**d) Úloha priraďovacia**

Priraďovacia úloha obsahuje dve skupiny pojmov. Žiak má pojem z prvej skupiny priradiť ku konkrétnemu pojmu z druhej skupiny.

Táto úloha dobre preverí žiakove vedomosti, ale ťažšie sa navrhuje a má aj obmedzené použitie – nie každá učebná téma sa dá spracovať do tejto podoby.

Pri navrhovaní úlohy treba dodržať jedno pravidlo – počet pojmov v pravom stĺpci by mal byť vyšší ako v ľavom stĺpci. Je to opäť kvôli tomu, aby sa znížila pravdepodobnosť uhádnutia správneho riešenia.

**e) Úloha usporiadacia**

V tomto type úlohy sa majú usporiadať všetky pojmy zo skupiny do určitého poradia, napr. čísla od najmenšieho po najväčšie. Usporiadacia úloha sa pomerne ľahko navrhuje, ale ma tiež iba obmedzené použitie.

Pri vytváraní jednotlivých typov úloh treba dodržiavať viaceré zásady:

- úloha by mala byť čo najpresnejšie zadefinovaná, aby nemohlo dôjsť k nepochopeniu zo strany žiaka
- dôležité je používať nie moc zložité vety alebo súvetia – žiak ľahšie pochopí, čo sa od neho vyžaduje
- pri určovaní počtu bodov za jednotlivé úlohy treba brať do úvahy jednak typ úlohy (napr. dichotomická úloha je ľahšia ako úloha s výberom odpovede), ale tiež náročnosť učiva v úlohe
- pokiaľ to testovaný okruh učiva umožňuje, tak je vhodné použiť v testových úlohách rôzne grafické prvky – obrázky, fotografie, schémy – úloha je tým pádom pre žiaka zaujímavejšia a atraktívnejšia

Vypracovanie a použitie testu v elektronickom vzdelávaní sa dá rozdeliť do viacerých krokov:

- určenie cieľovej skupiny žiakov – ktorý ročník, prípadne veľkosť skupiny (časť triedy alebo celá trieda, prípadne viac tried z toho istého ročníka)
- zadefinovanie účelu testu – napr. či to bude vstupný test na začiatku školského roka, priebežný test a pod.
- určenie tematického celku z učiva, ktorý chceme otestovať
- návrh štruktúry testu – počet a typy úloh, určenie poradia jednotlivých typov úloh
- návrh hodnotenia – priradenie konkrétneho počtu bodov k jednotlivým úlohám
- vytvorenie testu – samotné spracovanie testu do elektronickej podoby (vloženie textov, grafiky, usporiadanie otázok, atď.)
- uloženie hotového testu do počítača alebo na internetovú stránku
- vyriešenie testu konkrétnym žiakom
- vyhodnotenie – spracovanie výsledkov testov jednotlivých žiakov, ale aj celej skupiny
- použitie znalostí z vyhodnotenia testu v ďalšom vyučovacom procese – učiteľ zistí, ktoré problémy žiaci zvládli, prípadne k čomu sa treba ešte vrátiť

Tu treba spomenúť jednu dôležitú vec. Vytvorený test sa dá v zásade použiť dvoma základnými spôsobmi:

- priamo na vyučovaní
- v rámci domácej prípravy žiaka

Výhodou elektronického testu je, že program výsledky automaticky vyhodnotí. Tým pádom učiteľ ušetrí veľa času, ktorý by inak musel obetovať na vyhodnocovanie jednotlivých testov. Automatizácia vyhodnocovania umožní tiež žiakovi použiť test počas domácej prípravy na vyučovanie. Žiak test vyrieši a hneď si môže pozrieť vyhodnotenie a takisto správne aj nesprávne odpovede. Takisto rodič získa lepší prehľad o úrovni vedomostí svojho dieťaťa.

Výhody elektronických testov:
- multimediálne spracovanie a z toho vyplývajúca vyššia atraktivita pre žiakov
- možnosť automatického spracovania výsledkov
- žiak si môže pozrieť správne aj nesprávne odpovede aj samostatne
- ľahká prenosnosť – test sa dá ľahko umiestniť do počítača, na CD alebo na internet
- test sa dá použiť veľakrát
- v prípade potreby sa test dá ľahko upraviť

Nevýhody elektronických testov:
- test sa dá riešiť iba na počítači – vyššie nároky na technické zabezpečenie

## 7. Vzdelávacie moduly

Pod vzdelávacím modulov chápeme v našej príručke multimediálnu prezentácia obsahujúcu vzdelávaciu časť a testovaciu časť. V užšom chápaní môže byť vzdelávacím modulom aj prezentácia, v ktorej sa vysvetlí určitý okruh učiva, ale takisto len elektronický test, ktorý žiakovi umožní skontrolovať si správne aj nesprávne odpovede.

V prezentácií môže byť použitý text, obrázky, fotografie, zvuky aj video. Pomocou týchto prvkov učiteľ vysvetli určité učivo. Ideálne je vybrať pomerne úzku tematickú oblasť, v ktorej sa na príkladoch vysvetlia základné pojmy, uvedú sa definície a prístupnou formou sa žiakovi objasní problematika vybranej oblasti.

Vzdelávací modul s grafickými a multimediálnymi prvkami je pre žiakov zaujímavý a atraktívny. Nehovoriac o tom, že správne spracovaný modul uľahčí žiakovi pochopenie aj zložitejšieho učiva.

Elektronický test, ktorý je súčasťou modulu, kde sa nachádza aj prezentácia, preskúša žiaka z nadobudnutých vedomostí zo vzdelávacej časti.

Test však takisto môže tvoriť jedinú súčasť vzdelávacieho modulu. V tomto prípade môžu byť v teste úlohy napr. z iného vzdelávacieho modulu, z ústneho výkladu učiteľa, či niektorej kapitoly učebnice.

Z hľadiska štruktúry môžeme vzdelávací modul prirovnať ku klasickému filmu. Spoločné majú to, že aj film aj náš vzdelávací modul majú istú časovú dĺžku a pozostávajú zo záberov. Záber vo filme by sme si mohli zadefinovať, ako časť filmu medzi dvoma strihmi.

Vo vzdelávacom module budeme záber nazývať snímkou. Snímka má určitú veľkosť a môže obsahovať okrem základných prvkov modulu (text, grafika, zvuk, video) aj ovládacie prvky, napr. tlačidlá, ktoré umožnia prezentáciu zastaviť, umožnia preskočiť na inú snímku, spustiť vložené video alebo zvuk, skryť alebo zobraziť text a podobne. Snímky sú uložené za sebou, môžu sa počas vytvárania modulu vkladať, kopírovať, vymazávať a navzájom premiestňovať. Každá snímka môže mať inú časovú dĺžku.

Proces vytvorenia vzdelávacieho modulu sa skladá z viacerých na seba naviazaných častí. Každá z nich je dôležitá a nemali sme podceniť jej prípravu a realizáciu.

**a) Určenie témy a cieľovej skupiny**

Najskôr treba vymedziť tematický okruh učiva a ročník, pre ktorý sa vzdelávací modul bude vytvárať.

**b) Príprava scenára**

Tak ako vo filme, aj vo vzdelávacom module je základným kameňom dobre vypracovaný scenár. V scenári sa určí počet, poradie, časové intervaly, obsah a vzhľad

všetkých snímok. Najlepšie je vytvoriť si štruktúrovaný scenár, napr. v dokumente programu Microsoft Word si vytvorte dva stĺpce – v ľavom stĺpci budú názvy snímok, poradie, časové intervaly a v pravom stĺpci bude podrobný popis každej snímky. Takisto však poslúži aj obyčajný papier, na ktorom si veľmi rýchlo načrtnete základnú štruktúru modulu.

**c) Zhromaždenie obsahu**

Ďalším dôležitým krokom je vyhľadanie a zhromaždenie celého obsahu modulu. Treba napísať texty, pripraviť si a upraviť fotografie, obrázky, zvuky alebo filmy. Najlepšie bude, keď si v počítači vytvoríte osobitné priečinky pre každý vzdelávací modul. Tento priečinok môže mať rovnaké meno ako vzdelávací modul a uložte si tam všetky prvky, ktoré použijete v module, ale takisto aj poznámky, študijné texty a pod.

**d) Naprogramovanie vzdelávacieho modulu**

Po zhromaždení obsahu modulu nasleduje samotné vytvorenie – naprogramovanie modulu. Môžete si zvoliť jeden z dvoch základných spôsobov:

- snímky môžete vkladať po jednej a hneď ich aj napĺňať obsahom
- najskôr si vytvoríte stanovený počet prázdnych snímok a potom do jednotlivých snímok vložíte prvky po kategóriách, t.j. najprv všetky texty, potom všetky fotky, všetky videá atď.

Nezabudnite vytvoriť úvodnú snímku, kde bude názov modulu, autor, návod na ovládanie a podobne. Ak si vytvoríte jednu takúto úvodnú snímku, tak do ďalších modulov ju už môžete kopírovať a vždy iba zmeníte názov alebo podkladovú farbu.

**e) Odskúšanie hotového modulu**

Po vytvorení modulu ho treba dobre odskúšať. Skontrolujte, či sa všetko správne zobrazuje, či všetko funguje, či v testoch nie sú chyby, či je text bez gramatických chýb. Najlepšie bude, ak dáte hotový vzdelávací modul na posúdenie jednému alebo dvom kolegom. Verte, že aj keď si modul prezriete viackrát, tak iný človek tam ešte vždy môže nájsť chybu.

**f) Zverejnenie vzdelávacieho modulu**

A potom nasleduje už iba zverejnenie – modul môžete sprístupniť žiakom na školských počítačoch, môžete ho napáliť na CD alebo umiestniť na vzdelávací portál na internete.

**g) Diskusia o module so žiakmi**

Bolo by dobré, aby ste sa aj vašich žiakov spýtali, aký majú názor na hotový modul – čo sa im tam páči, čo sa im nepáči, čo by zmenili, vložili alebo vypustili. Žiacke pripomienky môžete neskôr použiť pri vytváraní ešte lepších vzdelávacích modulov.

## 8. Obsah priloženého CD

Na CD nosiči sa nachádzajú multimediálne prezentácie, ktoré vás oboznámia s najdôležitejšími funkciami programu Adobe Captivate. CD a tlačená príručka tvoria jeden celok, pričom nosič sa zameriava na názorné vysvetlenie funkcií a príručka zase popisuje nastavenia a vlastnosti objektov, funkcie tlačidiel a pod.

Na tomto CD sú tiež niektoré užitočné programy, ktoré môžete využiť pri tvorbe vzdelávacích modulov. Programy sú voľne šíriteľné a väčšinou v českom alebo slovenskom jazyku.

Multimediálne prezentácie sú interaktívne – dajú sa zastaviť, znova pustiť, vrátiť na začiatok.

V animáciách je simulovaný pohyb myši, takže názorne uvidíte, čo treba robiť. Jednotlivé prezentácie sú usporiadané v priečinkoch. Každú prezentáciu (animáciu) spustíte tak, že dvakrát rýchlo kliknete na názov konkrétnej prezentácie (názov neobsahuje diakritiku a má príponu *.exe).

### 8.1. Popis priečinkov na CD

**01-Uvítacia obrazovka**
- 01-Vytvorenie prazdneho projektu - Blank Project
- 02-Otvorenie projektu zo zoznamu - Open Recent
- 03-Otvorenie projektu - Open Recent-Open

**02-Zobrazenia**
- 01-Zobrazenia
- 02-Edit View

**03-File**
- 01-Novy projekt - New
- 02-Otvorenie projektu - Open
- 03-Otvorenie projektu zo zoznamu - Open Recent
- 04-Ulozenie projektu - Save
- 05-Ulozenie suboru pod inym nazvom - Save as
- 06-Import
- 07-Export
- 08-Informacie o dokumente - Document Info
- 09-Nahlad - Preview
- 10-Publikovanie projektu do formatu flash - Publish - Flash
- 11-Publikovanie projektu do programu - Publish - Media

**04-Edit**
- 01-Upravy - Edit
- 02-Upravy-Nastavenia - Edit-Preferences

**05-Insert - Other Slide(s)**
- 01-Uloha s vyberom odpovede 1 - Multiple Choice 1
- 02-Uloha s vyberom odpovede 2 - Multiple choice 2
- 03-Uloha s vyberom odpovede 3 - Hot Spot
- 04-Dichotomicka uloha - True-False
- 05-Uloha so strucnou odpovedou 1 - Fill-in-the-blank 1
- 06-Uloha so strucnou odpovedou 2 - Fill-in-the-blank 2
- 07-Uloha so strucnou odpovedou 3 - Fill-in-the-blank 3
- 08-Uloha so strucnou odpovedou 4 - Fill-in-the-blank 4
- 09-Uloha so strucnou odpovedou 5 - Short answer
- 10-Priradovacia uloha - Matching
- 11-Usporiadavacia uloha - Sequence

**06-Insert - Standard Objects**
- 01-Textovy blok - Text Caption

- 02-Oznacovaci ramcek - Highlight Box
- 03-Rolovaci blok - Rollover Caption
- 04-Rolovaci obrazok - Rollover Image
- 05-Rolovacia snimka - Rollover Slidelet
- 06-Zvacsovacia zona - Zoom Area
- 07-Textove pole na vstup - Text Entry Box
- 08-Klikacia zona - Click Box
- 09-Tlacidlo - Button

**07-Insert - Drawing Objects**

- 01-Ciara - Line
- 02-Stvoruholnik - Rectangle
- 03-Elipsa, kruh - Oval
- 04-Viacuholnik - Polygon

**08-Insert – Ostatné**

- 01-Vlozenie prazdnej snimky - Blank Slide
- 02-Animovany text - Text Animation
- 03-Obrazok - Image
- 04-Flash Video

**09-Slide**

- Snimka - Slide

**10-Project**

- Skin Editor

**11-Window**

- Okno - Window

**12-Snímka - úpravy a vlastnosti**

- 01-Snimka-vlastnosti - Slide properties
- 02-Nazov snimky - Slide-Label
- 03-Pozadie snimky - Slide-Background
- 04-Snimka-upravy - Slide-Copy, Paste, Delete
- 05-Casova os snimky - Timeline for Slide

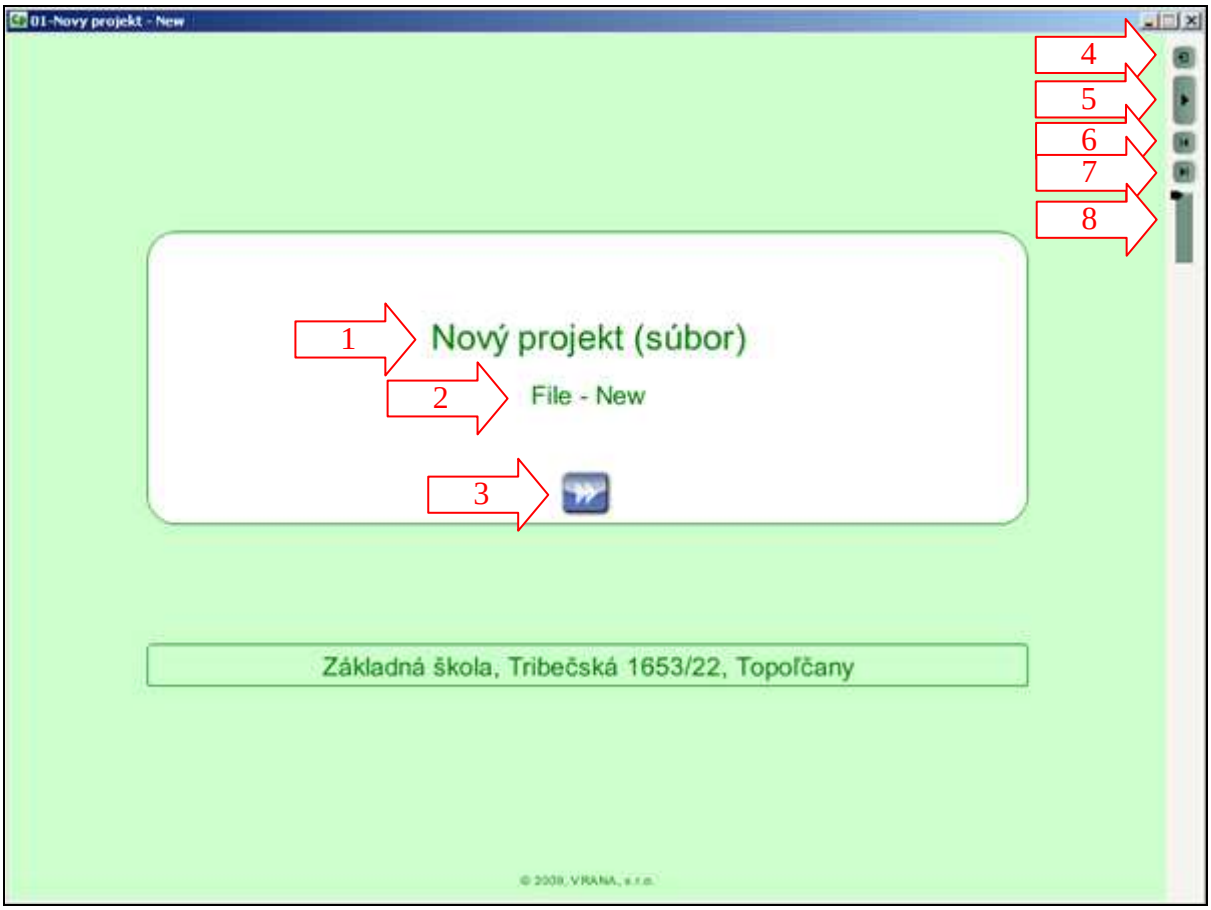
**13-Kopírovanie objektov**

- Kopirovanie objektov - Copy, Paste

**Užitočné programy**

- CCleaner - údržba systému počítača
- DVD Shrink - kopírovanie DVD do počítača
- Foxit Reader - prezeranie PDF
- Gimp - grafický editor - raster
- Inkscape - graficky editor - vektor
- PDF Creator - vytváranie PDF dokumentov
- Power Point-viewer - prehliadač powerpointových prezentácií
- Super – Konvertovanie videa do rôznych formátov
- XnView - spravovanie a editovanie fotografií

## 8.2. Popis úvodného okna prezentácie




**1** – hlavný názov prezentácie (väčšinou v slovenčine)
**2** – vedľajší názov prezentácie (v angličtine, zodpovedá textu v programe Adobe Captivate)
**3** – tlačidlo na spustenie prezentácie
**4** – ovládacie tlačidlo – vrátenie na začiatok prezentácie
**5** – ovládacie tlačidlo – spustí alebo zastaví prezentáciu
**6** – ovládacie tlačidlo – posunie prezentáciu o jednu snímku smerom k začiatku
**7** – ovládacie tlačidlo - posunie prezentáciu o jednu snímku smerom ku koncu
**8** – rýchly posun prezentácie

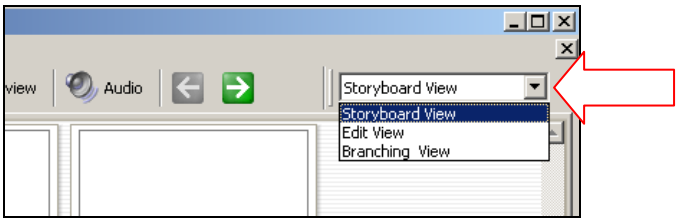
## 9. Pracovná plocha

Na pracovnej ploche v programe Adobe Captivate sú rôzne panely, tlačidlá, odkazy na informácie a podobne. Pracovnú plochu si môžete prispôsobovať – panely aj tlačidlá sa dajú schovať alebo zobraziť.

### 9.1. Zobrazenia plochy

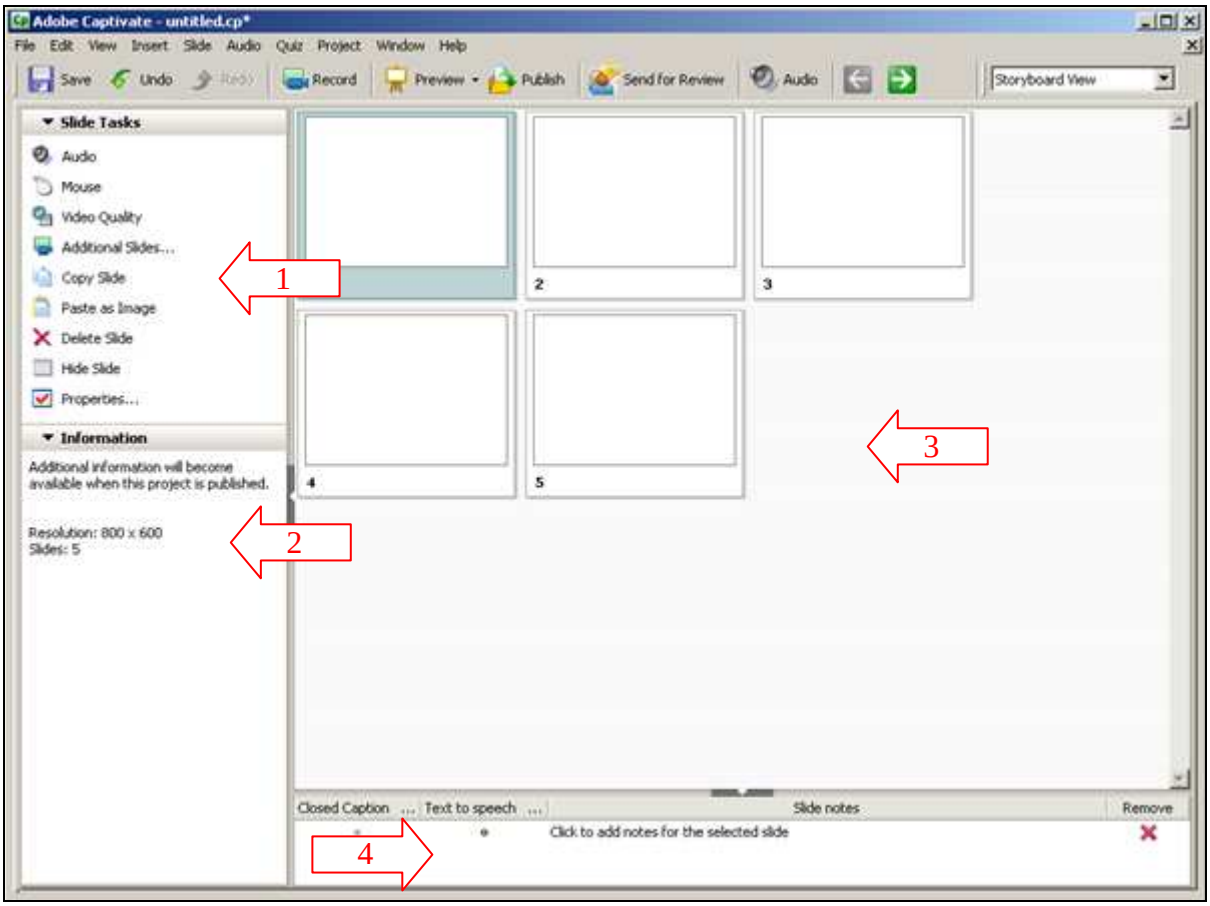
Pracovná plocha má tri základné zobrazenia:
- Storyboard View
- Edit View
- Branching View

Jednotlivé zobrazenia môžete prepínať pomocou klávesovej skratky **Ctrl+Tab** (súčasne stlačte kláves **Ctrl** a kláves **Tab**; kláves **Tab** je na klávesnici vľavo nad klávesom **Caps Lock**). Taktiež môžete použiť panel **Workspace**.



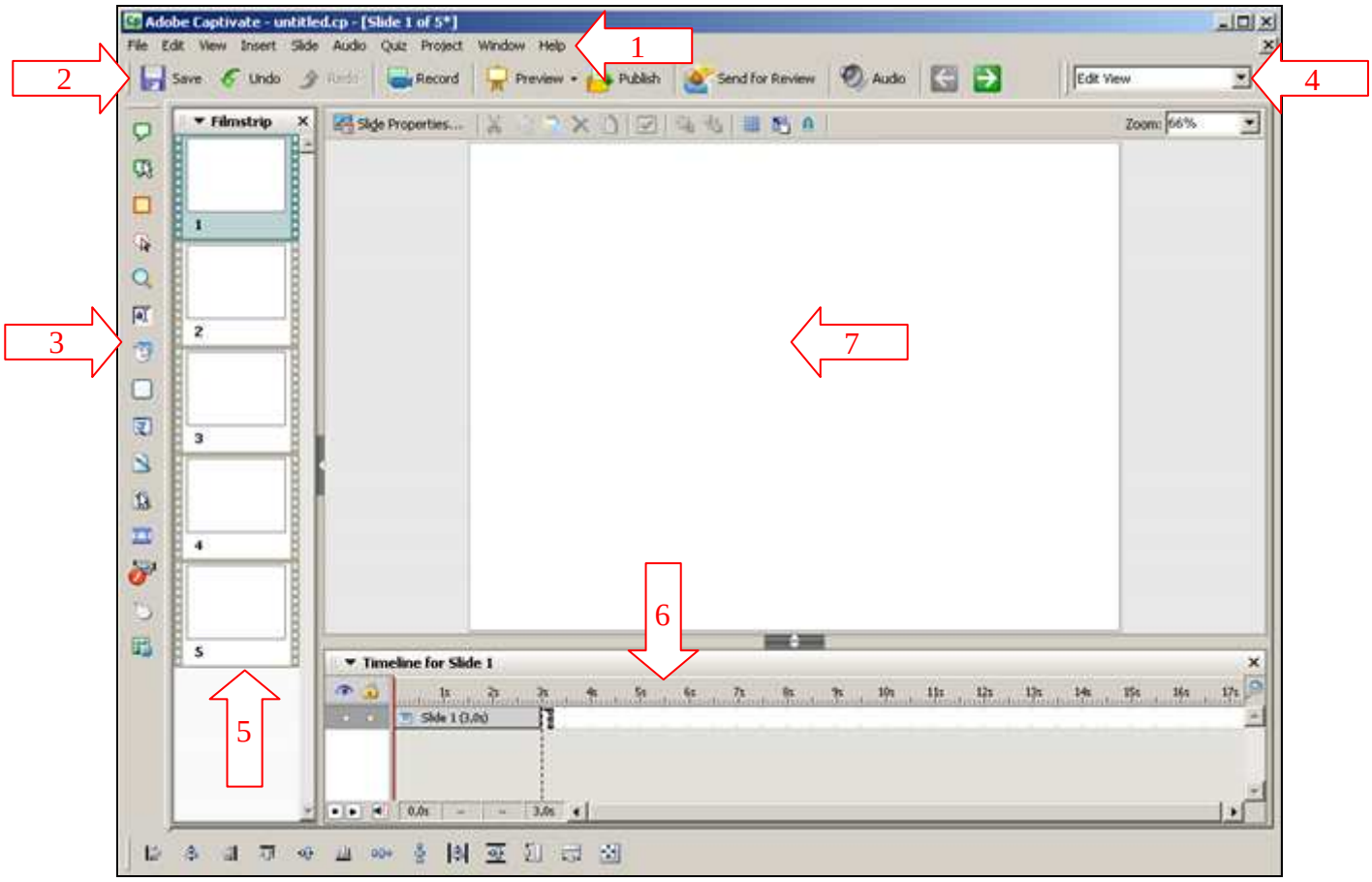

### 9.1.1. Storyboard View

Toto zobrazenie sa ukáže hneď na začiatku po spustení programu Adobe Captivate. Vľavo je panel **Slide Tasks** (**1**), kde môžete napr. určovať kvalitu videa v označenej snímke, môžete snímky kopírovať, vkladať aj vymazávať alebo meniť vlastnosti označenej snímky (snímku označíte tak, že na ňu kliknete).
Na paneli **Information** (**2**) sú údaje o veľkosti projektu (objavia sa až po prvom publikovaní) a rozlíšenie snímok v pixeloch.
Najväčšiu časť zaberá plocha s náhľadmi snímok (**3**). Snímky môžete medzi sebou presúvať – uchopte myšou konkrétnu snímku a presuňte ju na nové miesto.
Na paneli **Slide notes** (**4**) sa zobrazenia poznámky, ktoré sú uložené v označenej snímke.



### 9.1.2. Edit View

Zobrazenie **Edit View** je najčastejšie používané. V strede je plocha snímky a po stranách sú rôzne panely s nástrojmi.

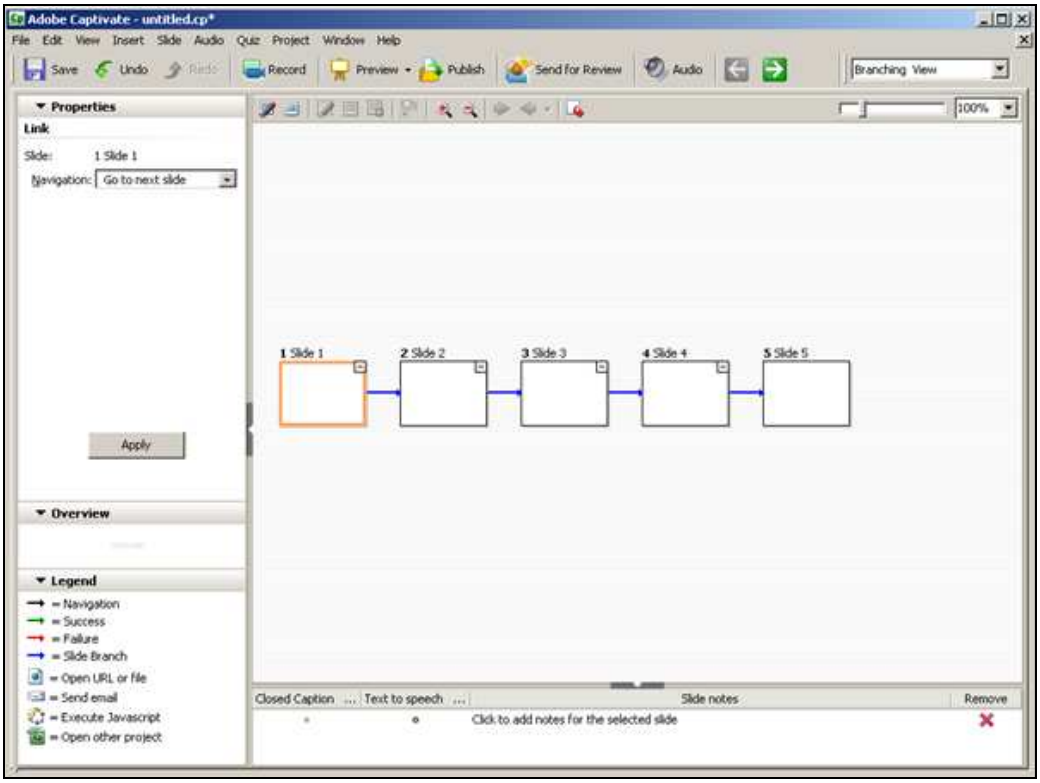



**1** – hlavné menu s ponukami
V rámci jednotlivých ponúk sú rôzne položky. Pomocou týchto položiek sa ovládajú všetky funkcie programu.
**2** – panel s nástrojmi **Main**
Na tomto paneli sú najčastejšie a najdôležitejšie nástroje.
**Save** – uloží projekt
**Undo** – vráti späť poslednú akciu
**Redo** – zopakuje poslednú akciu
**Record** – nahrávanie obrazovky do snímok
**Preview** – náhľad projektu
**Publish** – publikovanie projektu
**Audio** – nahrávanie zvuku
**šípka doľava, doprava** – zobrazenie vedľajšej snímky
**3** – panel s nástrojmi **Object**
Pomocou nástrojov na paneli sa do aktuálnej snímky vkladajú rôzne objekty, ako napr. textový blok, rámček, tlačidlo, obrázok, video a pod.
**4** – panel **Workspace**
Slúži na prechod na iné zobrazenie.
**5** – **Filmstrip**
Panel s náhľadmi snímok. Je to akoby „filmový pás“. Aktuálna snímka je zvýraznená.
**6** – **Timeline**

Časová os, na ktorej sa nastavujú časové intervaly jednotlivých objektov. Každý objekt je symbolicky zobrazený ako pásik s textom. Pásiky sa dajú skracovať, predlžovať aj posúvať po osi. V hornej časti je meradlo v sekundách.
**7** – aktuálna snímka

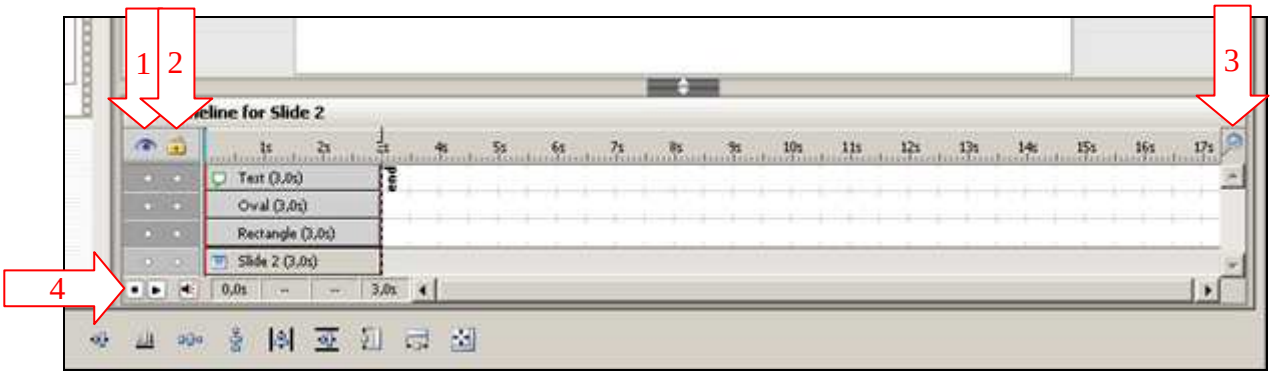
### 9.1.3. Branching View

V tomto zobrazení vidno súvislosti medzi jednotlivými snímkami. Môžete tu skontrolovať a nastaviť napr. skoky medzi snímkami.




## 9.2. Časová os (Timeline)

Na časovej osi sú pásiky s textom, ktoré symbolizujú objekty v snímke.
Spodný pásik – **Slide** symbolizuje samotnú snímku.
Platí tu jedno pravidlo – objekt, ktorý je na časovej osi zobrazený nad inými objektmi, je nad nimi aj v snímke. Toto využijeme pri umiestňovaní jedných objektov na druhé, napr . ak treba na farebný obdĺžnik vložiť text. Stačí na časovej osi myšou uchopiť konkrétny pásik a presunúť ho vyššie.
Pri vkladaní objektu do snímky sa tento objekt vloží vždy na najvrchnejšiu pozíciu.
Dĺžka pásika vyjadruje počet sekúnd, počas ktorých je objekt zobrazený. Snímku treba chápať ako kúsok filmu. Môžete určovať dĺžku tohto úseku, a to tak, že prejdete myšou na pravý koniec pásika **Slide**, kliknete a potiahnutím pásik predĺžite. Týmto spôsobom určíte aj dĺžku zobrazenia jednotlivých objektov. Je jasné, že objekt môže mať maximálne takú dĺžku zobrazenia, ako dlho sa zobrazuje snímka.
Úpravou dĺžky jednotlivých pásikov môžete dosiahnuť zaujímavé efekty, napr. postupné objavovanie sa alebo miznutie objektov v snímke.

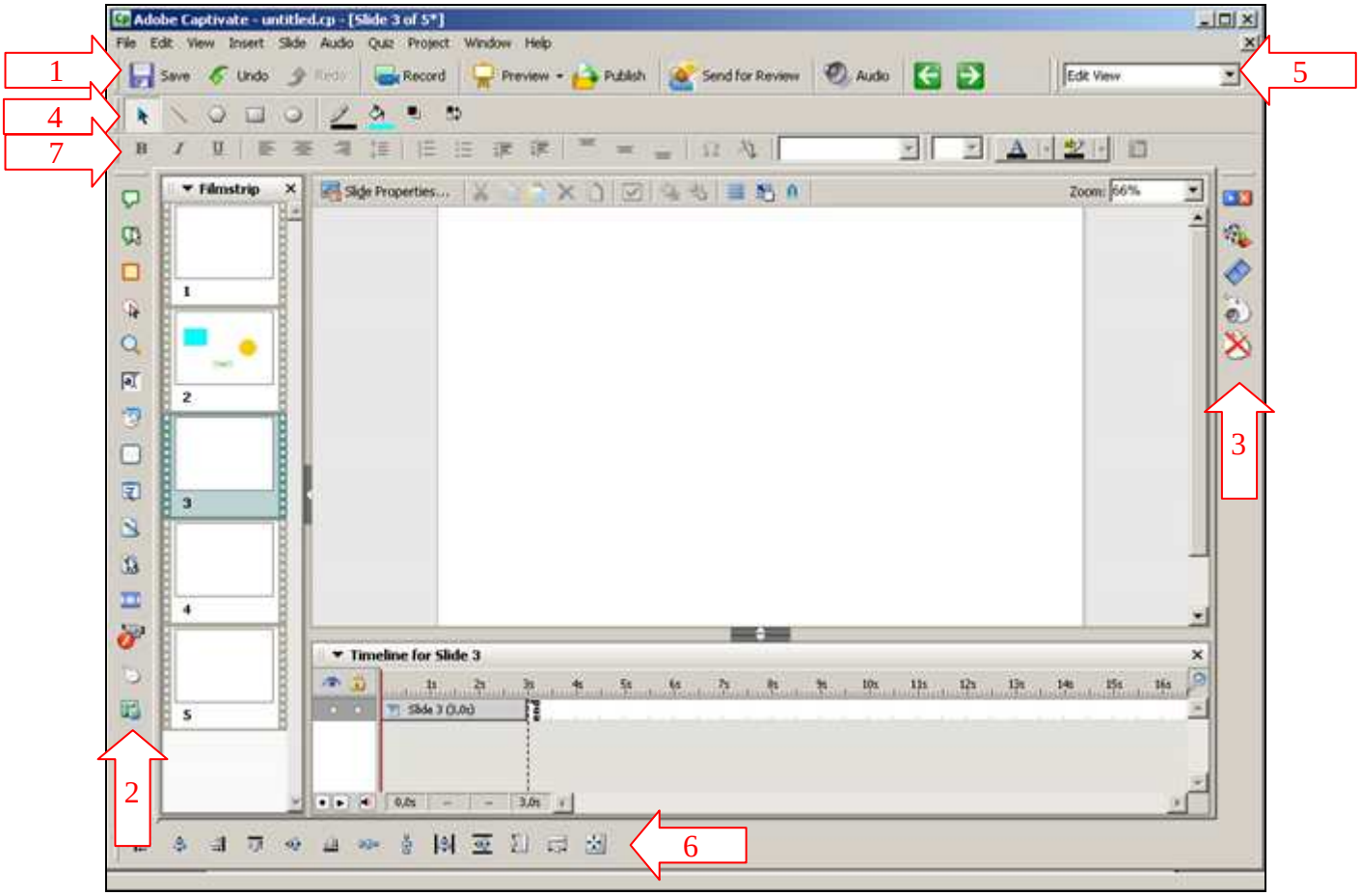



**1** – zobrazenie alebo skrytie objektu
Treba kliknúť na maličké koliesko pod okom a objekt sa schová alebo zobrazí. Táto funkcia je výhodná pri veľkom množstve objektov v snímke a pomôže nám sprehľadniť prácu. Skrytie objektov nemá vplyv na výslednú hotovú animáciu.
**2** – zamknutie objektu pred neželanými zmenami
Takisto treba kliknúť na koliesko pod zámkom.
**3** – lupa na zmenu rozlíšenia meradla
**4** – ovládacie tlačidlá
Zastavenie a spustenie prehrávania snímky, stíšenie zvuku.

### 9.3. Panely s nástrojmi (Toolbars)

Panely s nástrojmi obsahujú rôzne nástroje na úpravu snímky alebo projektu. Jednotlivé panely sa dajú zobraziť alebo skryť.
V ponuke **Window** prejdite myšou na **Toolbars** a potom kliknite na konkrétny názov panelu (tento postup zapíšeme symbolicky takto: **Menu** > **Window** > **Toolbars**). Zobrazené panely sú označené fajočkou.

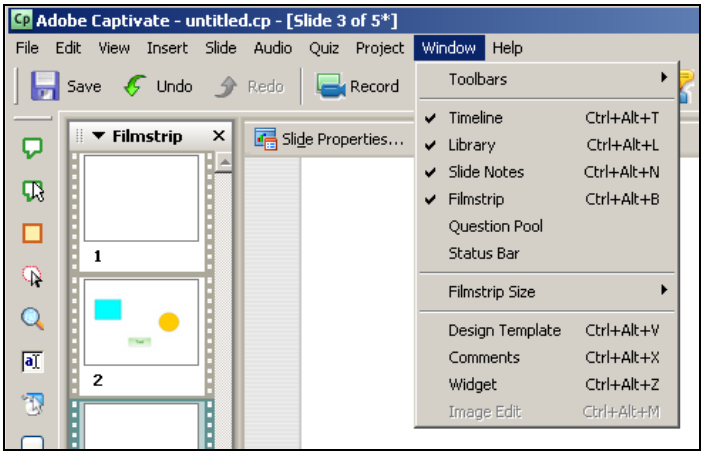
**1** – **Menu**
V **Menu** sú ponuky s položkami, pomocou ktorých sa ovládajú všetky funkcie programu Adobe Captivate.
**File** (súbor) – práca so súbormi – otvorenie, uloženie publikovanie a podobne
**Edit** (úpravy) – kopírovanie, vymazávanie, nastavenie vlastností projektu
**View** (pohľad) - vzhľad projektu
**Insert** (vložiť) – vkladanie objektov do snímok
**Slide** (snímka) – nastavenia snímky
**Audio** (zvuk) – nastavenia zvuku
**Quiz** (kvíz) – nastavenia testových úloh
**Project** (projekt) – ďalšie nastavenia projektu
**Window** (okno) – zobrazenie a skrytie panelov
**Help** (pomoc) – návody

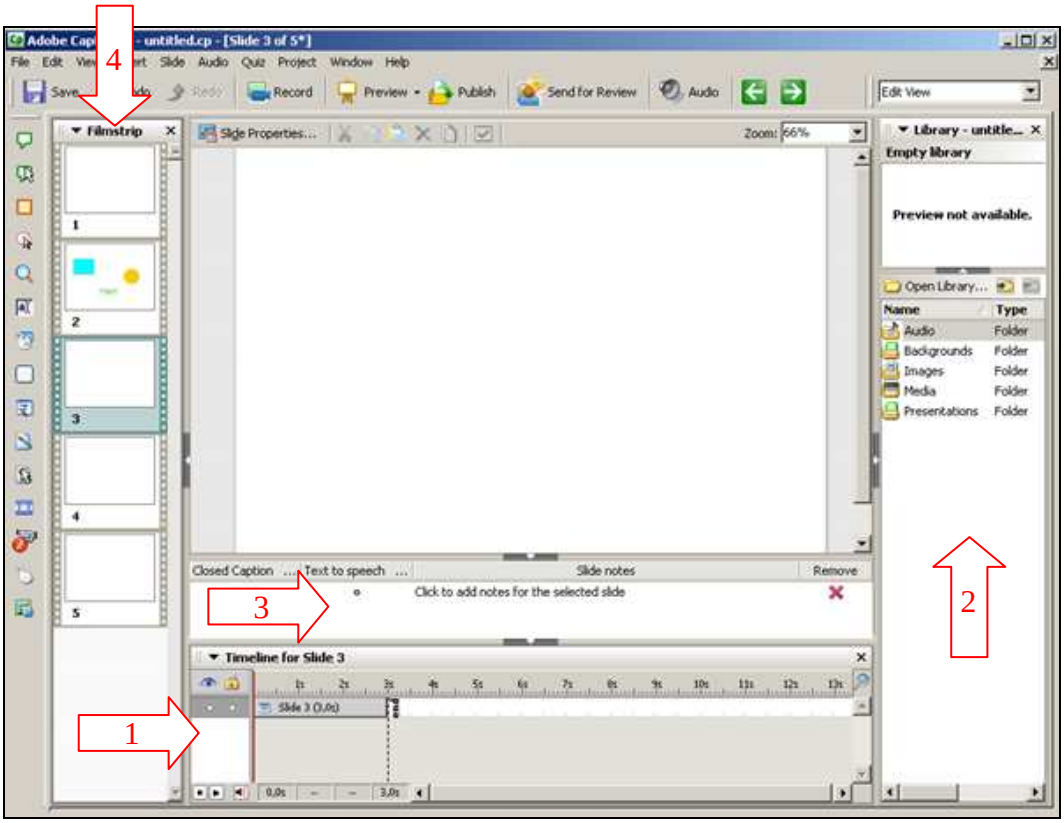



**1** – **Main** – hlavný panel
**2** – **Object** – vkladanie objektov
**3** – **Advanced** – niektoré nastavenia projektu
**4** – **Drawing** - kreslenie
**5** – **Workspace** – prepínanie medzi zobrazeniami
**6** – **Alignment** – zarovnávanie objektov
**7** – **Text Edit** – úpravy textu

## 9.4. Panely (Panels)

Pomocou položiek v paneloch sa ovládajú ďalšie funkcie a vykonávajú rôzne operácie v projekte.
1. Ponuka **File** > **Window**.
2. Kliknite na názov panelu (zobrazené panely majú pri názve fajočku).

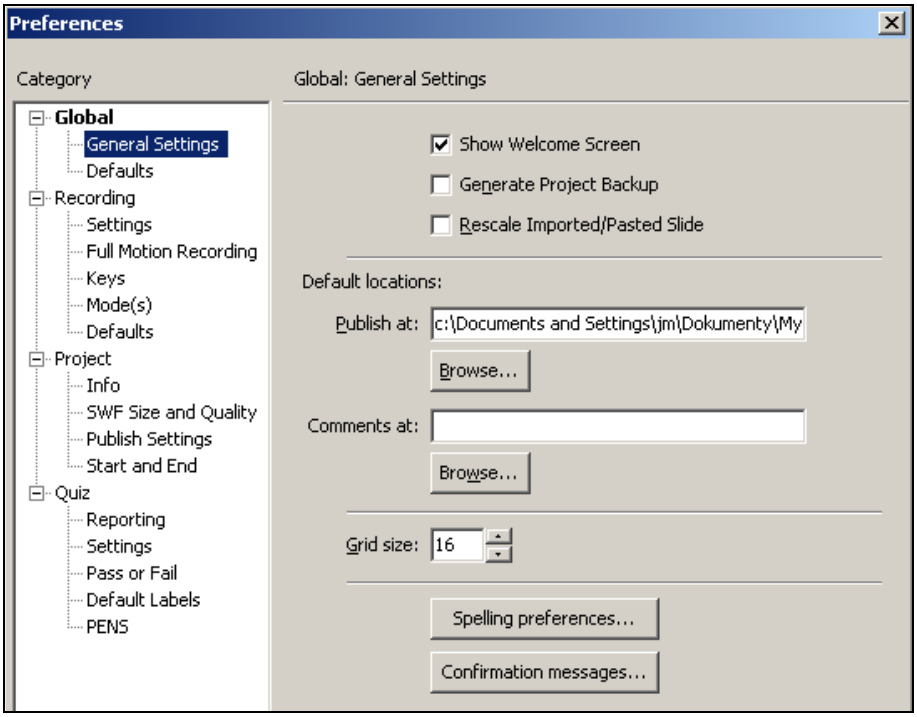



**1** – **Timeline** – časová os
**2** – **Library** – knižnica s médiami, ktoré sú v projekte
**3** – **Slide Notes** – sem môžete vkladať poznámky ku snímke
**4** – **Filmstrip** – náhľad snímok

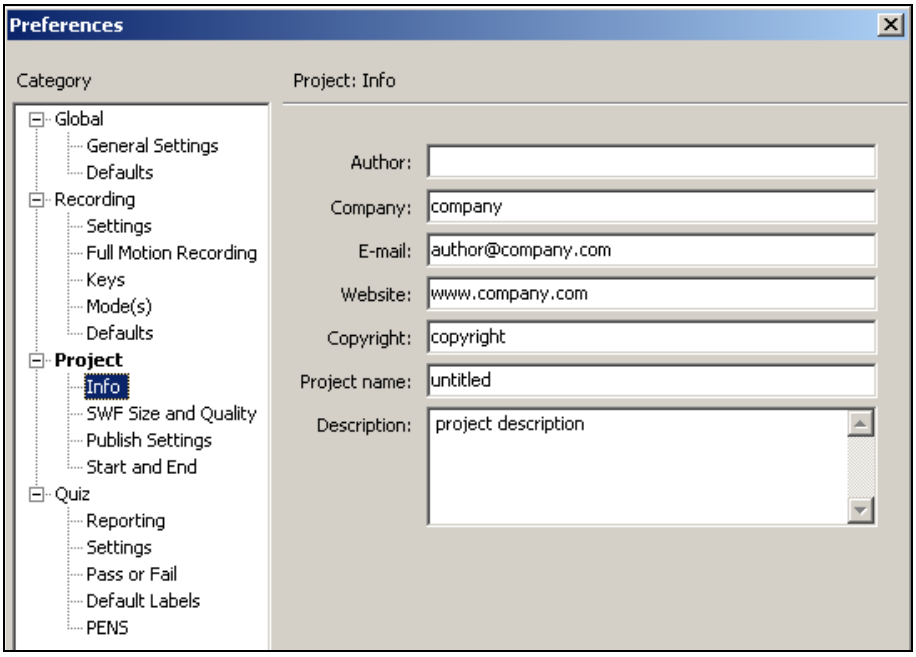
## 9.5. Nastavenia projektu (Preferences)

Popíšeme si len niektoré nastavenia. Ktoré netreba meniť, tak tými sa nebudeme venovať. Nastavenia z jedného projektu môžete exportovať, t.j. uložiť ich do špeciálneho súboru na harddisk a potom ich následne importovať do iného projektu.



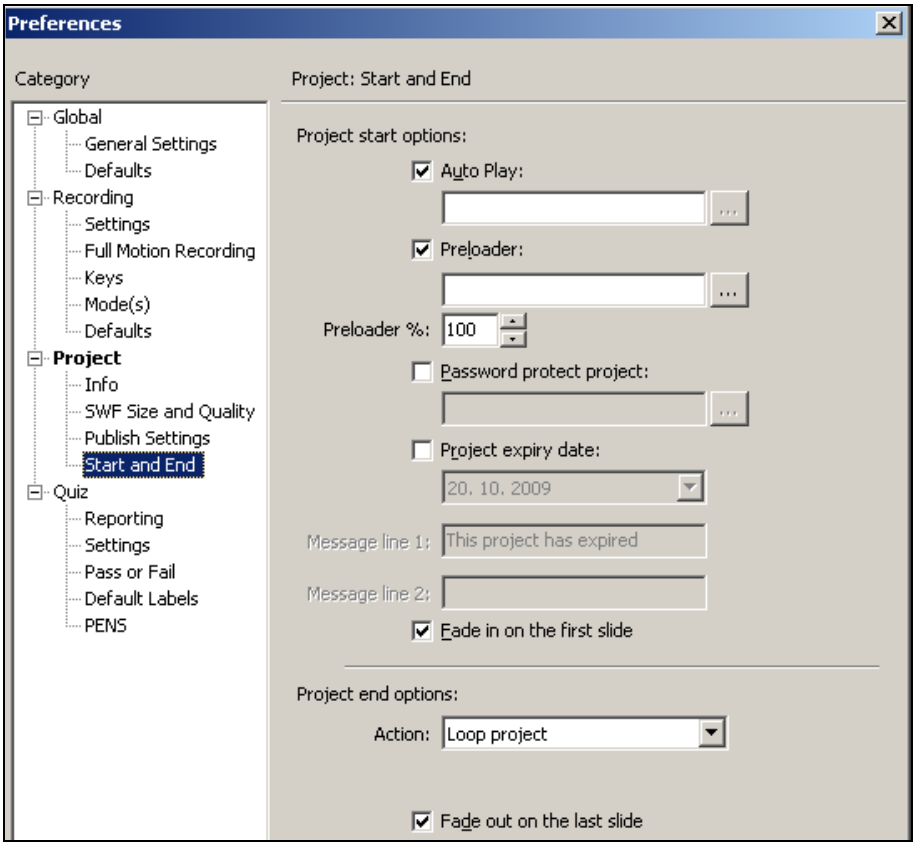

### Global – General Settings

**Show Welcome Screen** – zobrazenie úvodnej obrazovky (pri spustení programu Adobe Captivate)
**Generate Project Backup** – vytváranie záložného súboru pri ukladaní
**Rescale Imported/Pasted Slide** – prispôsobenie veľkosti vkladanej snímky
**Publish at** – nastavenie základné priečinka, kde sa budú ukladať publikované projekty
**Comments at** – nastavenie priečinka, kde sa budú ukladať poznámky a komentáre
**Grid size** – nastavenie medzier medzi vodiacimi bodmi



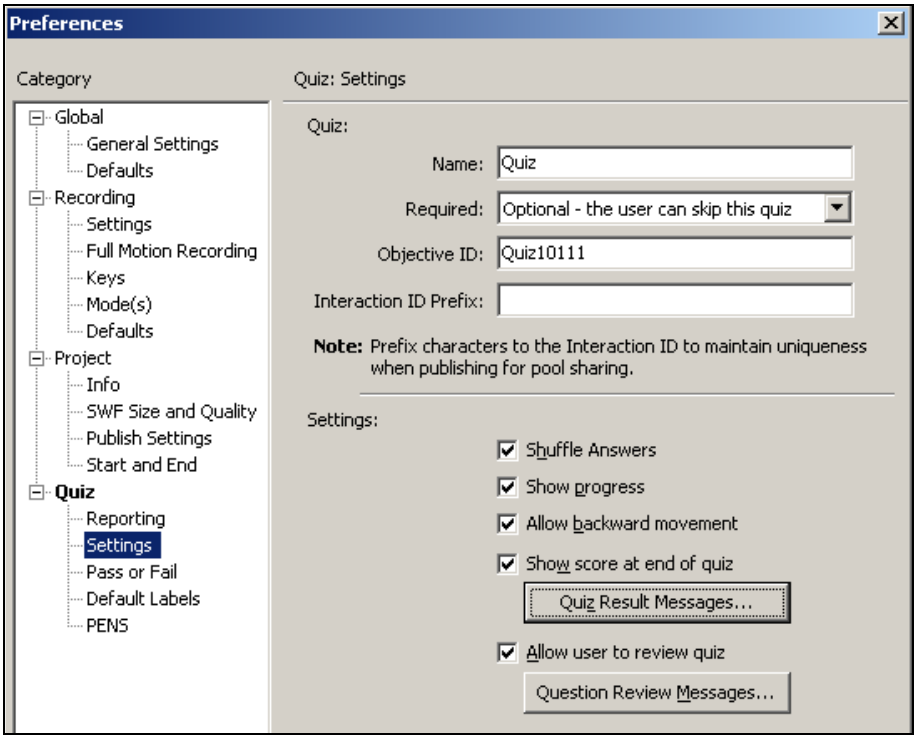

**Project – Info**

**Author** – meno autora projektu
**Company** – spoločnosť, firma
**E-mail** – e-mailová adresa autora
**Website** – webová stránka
**Copyright** – autorské práva
**Project name** – názov projektu
**Description** – popis projektu



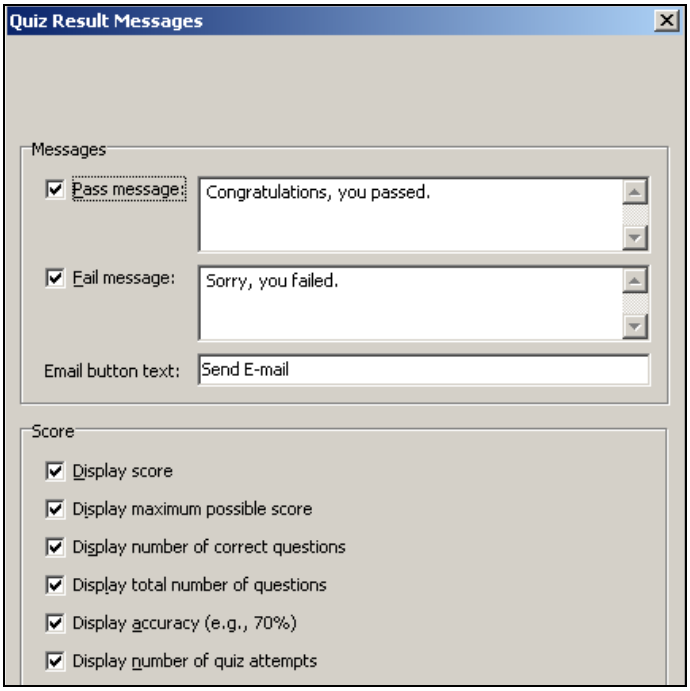

**Project – Start and End**

**Auto Play** – automatické spustenie pri otvorení výslednej animácie
**Password protect project** – ochrana výslednej animácie heslom
**Project expiry date** – určenie platnosti výslednej animácie
**Fade in on the first slide** – rozjasnenie prvej snímky
**Action** – akcia, ktorá sa vykoná na konci animácie
**Fade out on the last slide** – zotmenie poslednej snímky



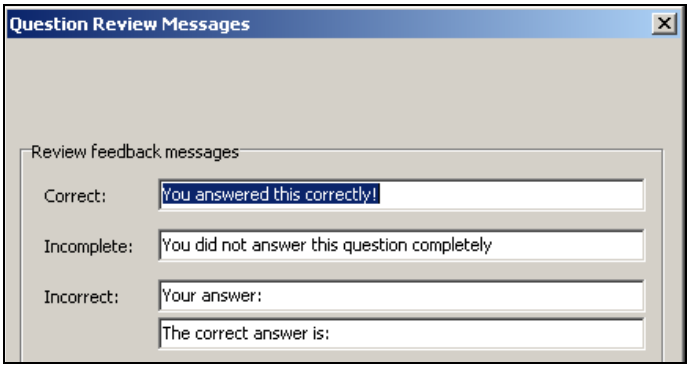

## Quiz – Settings

**Shuffle Answers** – miešanie odpovedí v úlohách pri každom spustení výslednej animácie
**Show progress** – zobrazovanie čísla úlohy z celkového počtu
**Allow backward movement** – umožniť spätný pohyb
**Show score at end of quiz** – zobrazenie vyhodnotenia na konci testu
**Allow user to review quiz** – povoliť užívateľovi pozerať si riešenie úloh



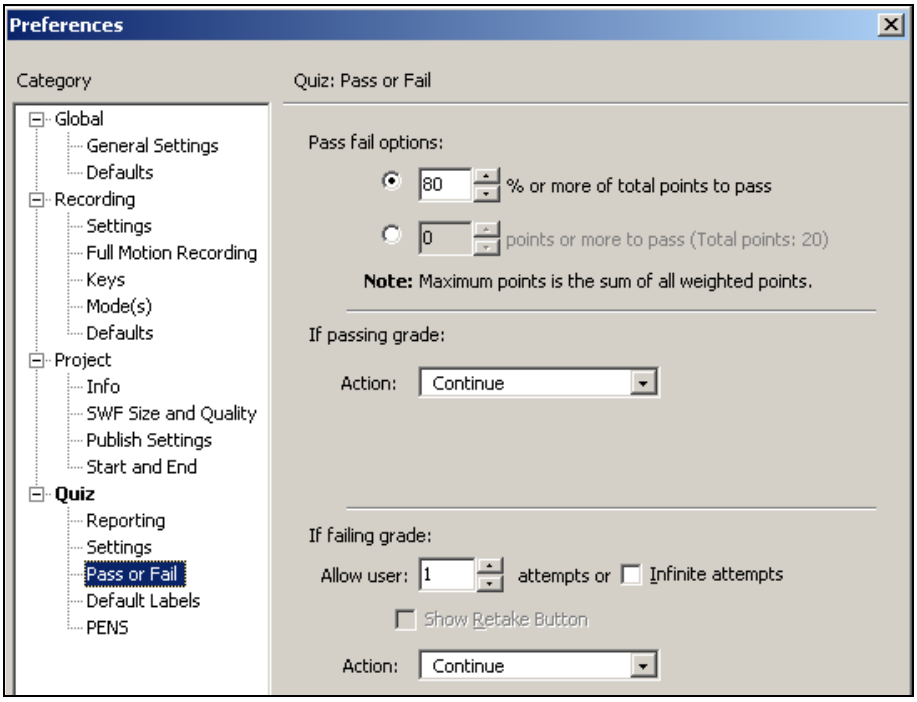

## Quiz Result Messages

**Pass message** – text, ktorý sa ukáže, ak užívateľ dosiahol potrebný počet bodov
**Fail message** - text, ktorý sa ukáže, ak užívateľ nedosiahol potrebný počet bodov
**Display score** – zobraziť dosiahnutý počet bodov
**Display maximum possible score** – zobraziť maximálny počet bodov, ktorý sa dá v teste dosiahnuť
**Display number of correct questions** – zobraziť počet správnych odpovedí
**Display total number of questions** – zobraziť celkový počet úloh v teste
**Display accuracy** – zobraziť úspešnosť (pomer dosiahnutých bodov k celkovému počtu bodov)
**Display number of quiz attempts** – koľkokrát bol test riešený



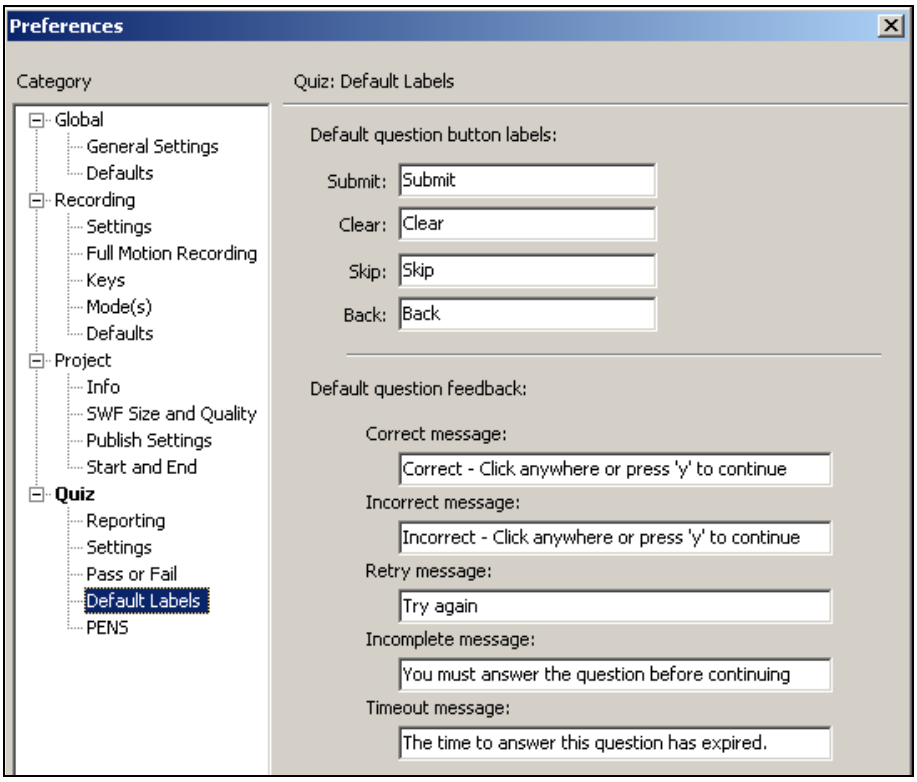

## Quiz Review Messages

**Correct** – text, ktorý sa zobrazí, pri správne vyriešenej úlohe
**Incomplete** – text, ktorý sa zobrazí, pri nekompletnej úlohe
**Incorrect** – text, ktorý sa zobrazí pri nesprávne riešenej úlohe
**Your answer** – tvoja odpoveď
**The correct answer is** – správna odpoveď je




## Quiz – Pass or Fail

**Pass fail options** – prvá voľba – počet percent, ktoré musí užívateľ dosiahnuť, aby test úspešne absolvoval, druhá voľba – počet bodov nutných na úspešné absolvovanie testu



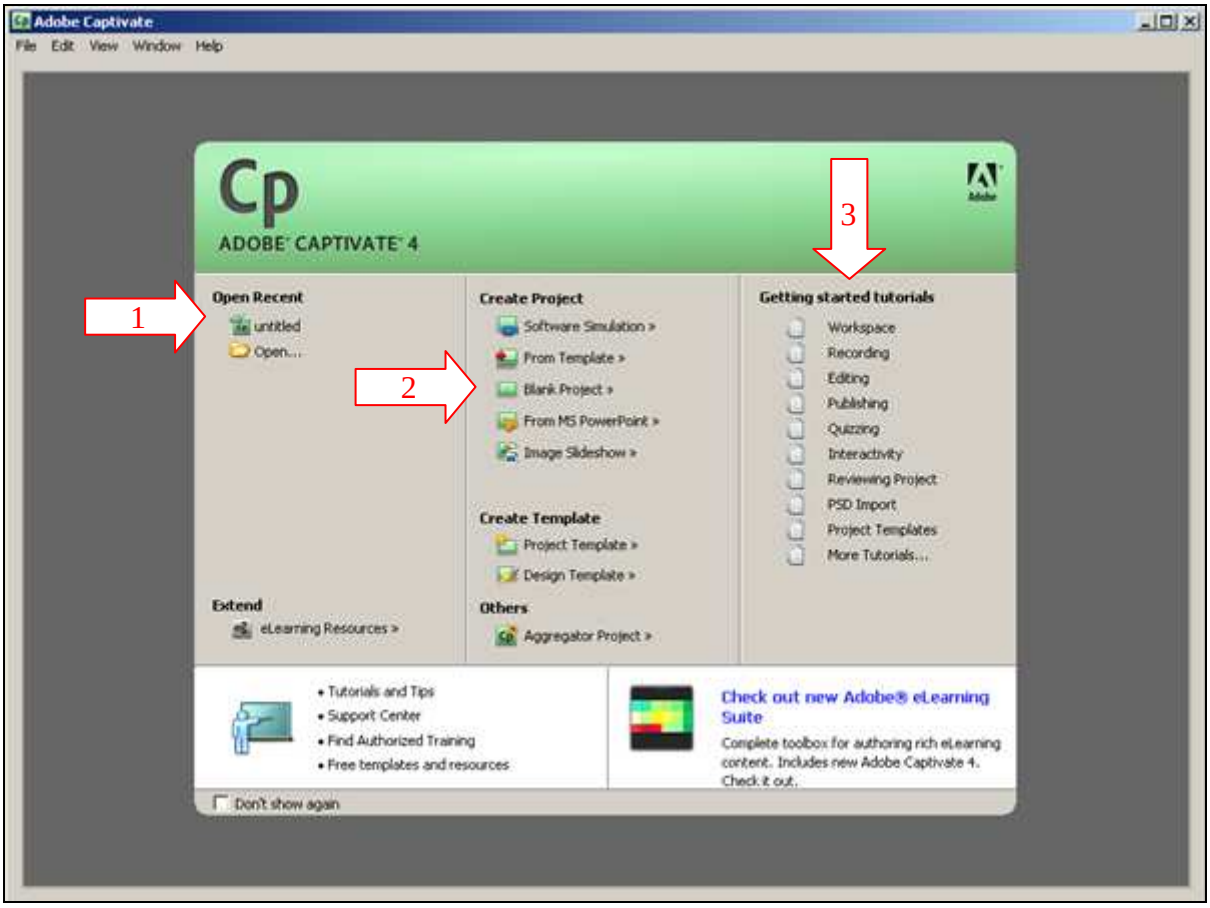

## Quiz – Default Labels

**Submit** – text na tlačidle, ktoré potvrdzuje zadanie odpovede

**Clear** – tlačidlo vyčistiť, vymazať
**Skip** – tlačidlo preskočiť, ísť vpred
**Back** – tlačidlo späť
**Correct message** – text, ktorý sa zobrazí, ak užívateľ správne vyrieši úlohu
**Incorrect message** – text, ktorý sa zobrazí, ak užívateľ nesprávne vyrieši úlohu
**Retry message** – výzva na zopakovanie – „skús to znova“
**Incomplete message** – text, ktorý sa zobrazí, aj je úloha nekompletná
**Timeout message** – text, ktorý sa zobrazí po vypršaní časového limitu

## 10. Projekt (Project)

Pri spustení programu Adobe Captivate sa ukáže tzv. „uvítacia“ obrazovka. Je na nej viacero blokov a niektoré z nich si teraz stručne popíšeme.

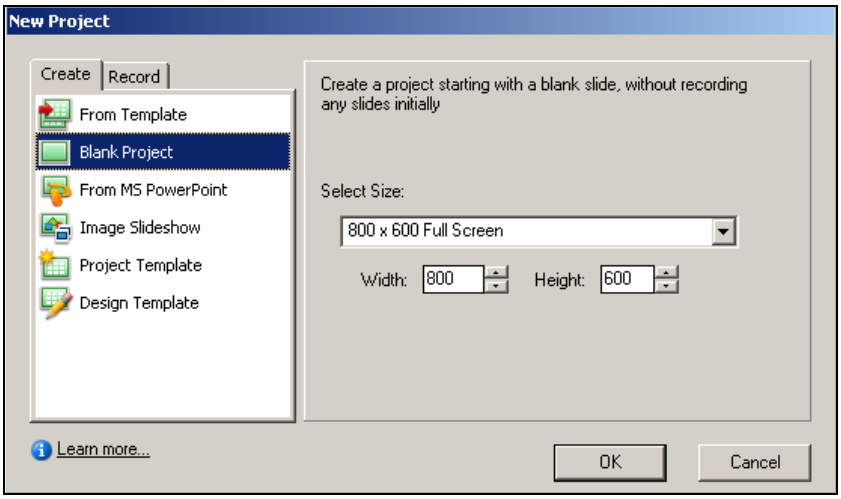



**1 – Open Recent**
V tomto bloku sa nachádzajú názvy naposledy otvorených projektov. Ak kliknete na **Open...**, tak môžete v počítači vyhľadať iný projekt, ktorý nie je v zozname.
**2 – Create Project**
Pomocou jednotlivých položiek sa vytvárajú rôzne druhy projektov.
**3 – Getting started tutorials**
V tejto časti sú rôzne inštruktážne videá.

Nový projekt môžete vytvoriť aj takto:
1. Ponuka **File** > **New** > **Project**.
2. Otvorí sa okno, v ktorom si vyberiete konkrétny druh projektu.

### 10.1. Vytvorenie prázdneho projektu (Blank Project)

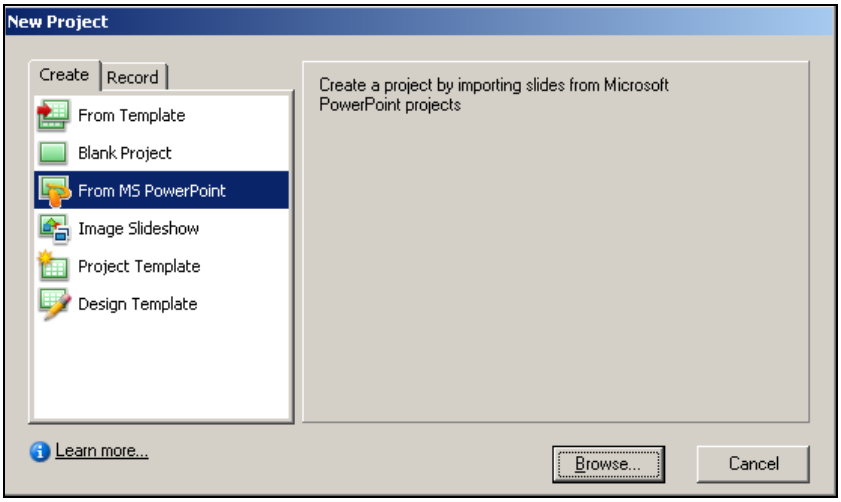
Najskôr určite veľkosť projektu. Môžete si vybrať z predvolených rozmerov alebo zadať vlastné rozmery.




**Select size** – vyberte veľkosť nového projektu
**Width** – šírka (v pixeloch)
**Height** – výška (v pixeloch)

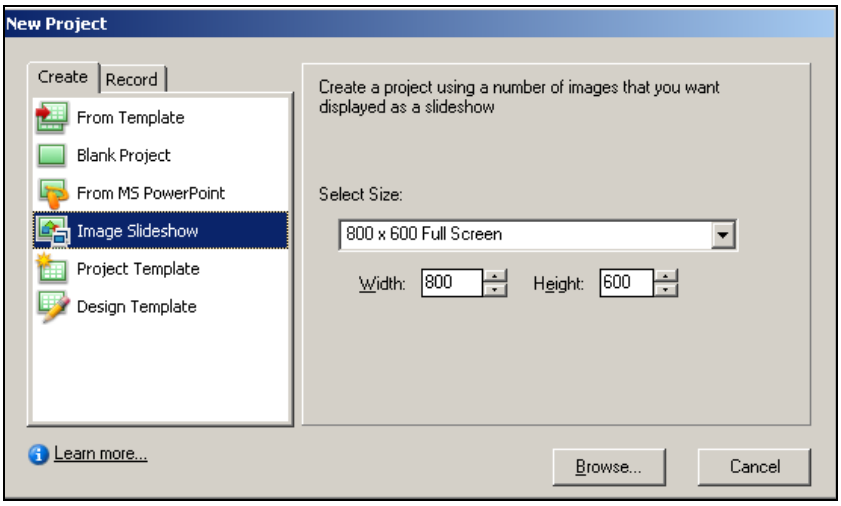
### 10.2. Vytvorenie projektu z prezentácie MS PowerPoint (From MS PowerPoint)

Projekt môžete vytvoriť aj z prezentácie MS PowerPoint. Najskôr kliknite na tlačidlo **Browse** a potom v počítači vyhľadajte prezentáciu.



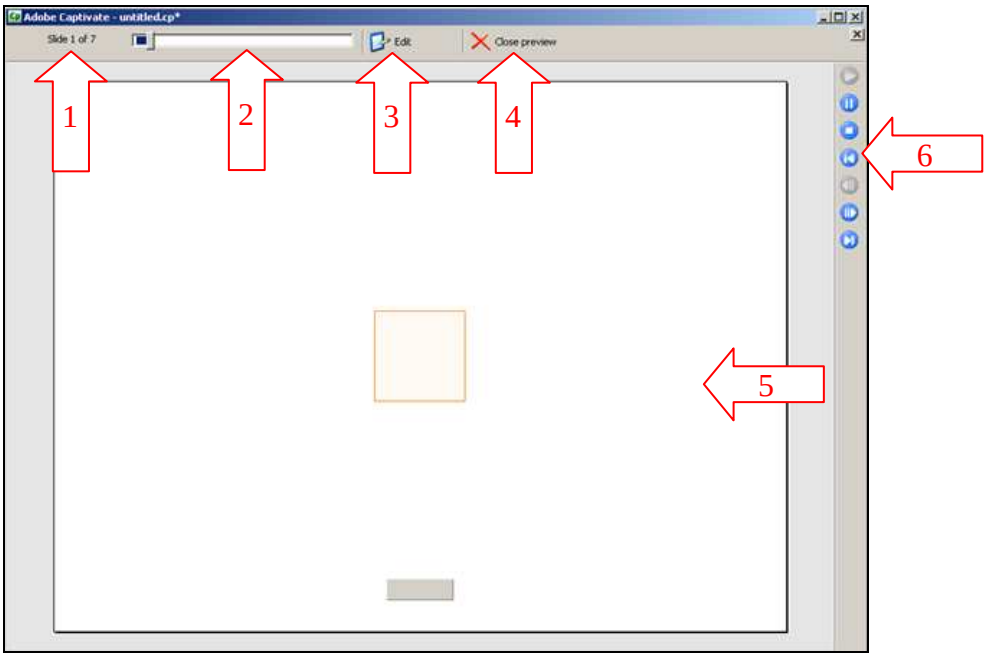
### 10.3. Vytvorenie projektu z fotografií (Image Slideshow)

Nový projekt môžete vytvoriť aj z viacerých fotografií, ktoré máte uložené v počítači.
Vyberte veľkosť nového projektu (**Select Size**) > kliknite na tlačidlo **Browse** > vyhľadajte v počítači fotografie (mali by byť uložené spolu v jednom priečinku) > označte fotografie > kliknite na tlačidlo **Otvoriť**.




### 10.4. Náhľad projektu (Preview)

Pri vytváraní projektu je potrebné často kontrolovať, ako bude vyzerať výsledná animácia. Na to slúži funkcia **Preview** (náhľad).
Náhľad môžete spustiť viacerými spôsobmi:
1. Ponuka **File** > **Preview** > **Play this Slide** (prehrá aktuálnu snímku), **Project** (celý projekt), **From this Slide** (od aktuálnej snímky), **Next 5 slides** (päť nasledujúcich snímok od aktuálnej).
2. Kliknite na tlačidlo **Preview** na paneli **Main**.
3. Použite klávesy – **F3** – **Play this Slide**, **F4** – **Project**, **F8** – **From this Slide**, **F10** – **Next 5 slides**.



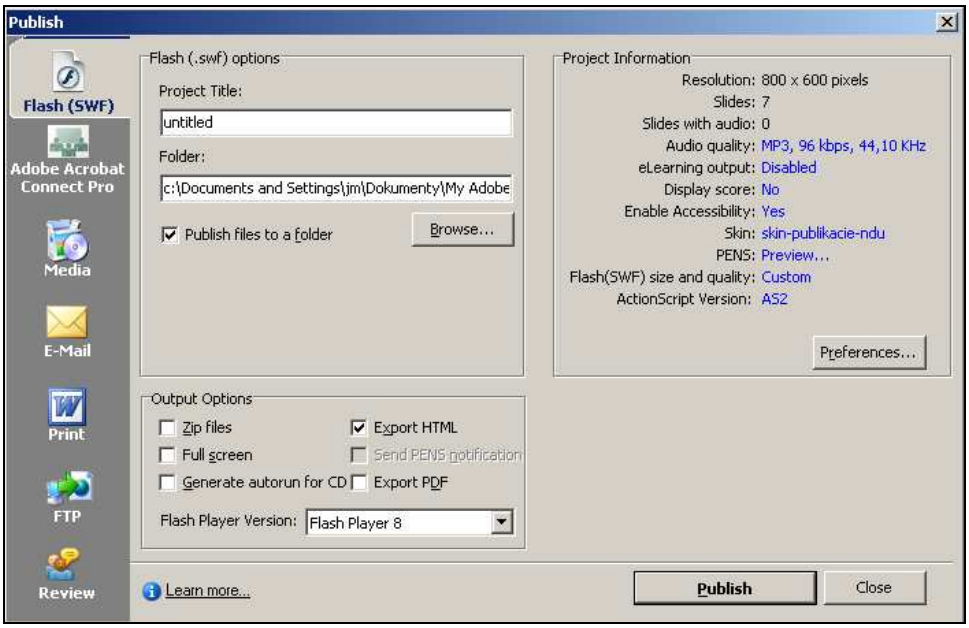
**1** – **Slide x of y** – ukazuje, ktorá snímka z koľkých sa práve prehráva
**2** – bežec na pásiku ukazuje orientačnú polohu práve prehrávanej snímky voči celej animácii
**3** – **Edit** (upraviť) – po stlačené tohto tlačidla sa otvorí práve prehrávaná snímka v zobrazení **Edit View**
**4** – **Close preview** (zatvoriť náhľad)
**5** – plocha snímky
**6** – tlačidlá na ovládanie pohybu animácie

### 10.5. Publikovanie projektu (Publish)

Projekt, ktorý vytvárate v programe Adobe Captivate, sa dá pozerať len v tomto programe. Aby sa dal spustiť aj na počítači, kde nie je program Adobe Captivate, prípadne otvoriť na internete, tak treba zdrojový projekt exportovať – publikovať. Publikovanie je teda proces, pri ktorom zo zdrojového projektu vznikne nový súbor. Pri akejkoľvek zmene v zdrojovom projekte treba znova urobiť nové publikovanie.
Projekt môžete publikovať týmito spôsobmi:
1. Ponuka **File** > **Publish**.
2. Kliknite na tlačidlo **Publish** na paneli **Main**.
3. Použite klávesovú skratku **Shift+F12** (súčasne stlačte tieto dva klávesy).

#### 10.5.1. Publikovanie projektu – Flash (SWF)

Tento formát použite, ak chcete publikovaný projekt umiestniť na internet.
Najskôr urobte všetky nastavenia a potom kliknite na tlačidlo **Publish**.

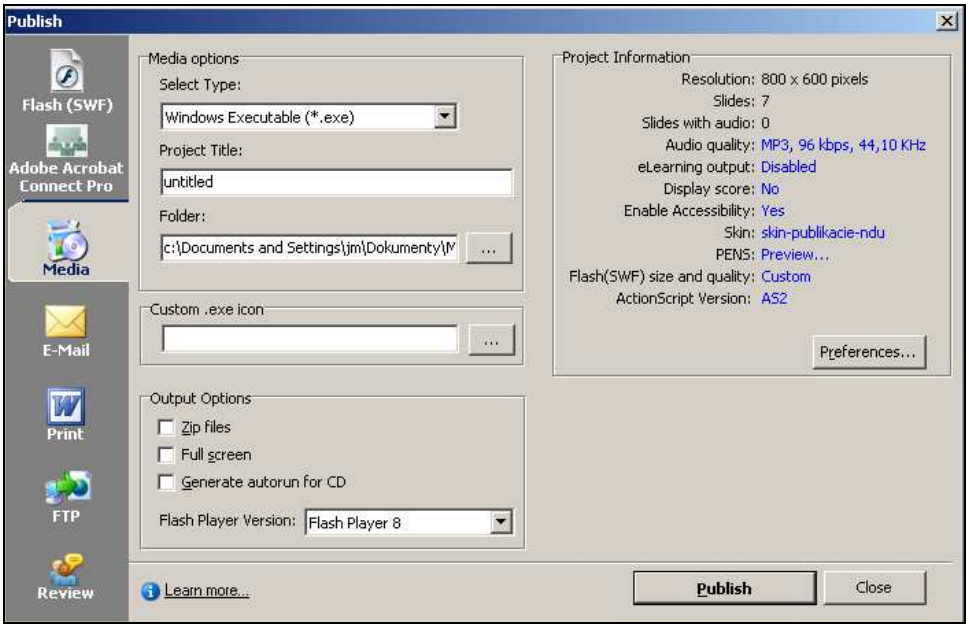



**Project Title** – názov výslednej animácie
**Folder** – priečinok, kde sa animácia uloží
**Browse** – vyhľadať priečinok
**Publish files to a folder** – publikovať súbory do priečinka
**Full screen** – ak začiarknete políčko, tak animácia sa bude zobrazovať na celej obrazovke
**Export HTML** – exportovať kód HTML
**Export PDF** – exportovať do PDF

**Resolution** – rozlíšenie v pixeloch (informačný údaj)
**Slides** – počet snímok (informačný údaj)
**Slides with audio** – počet snímok so zvukom (informačný údaj)
**Audio quality** – kvalita zvuku
**Skin** – po kliknutí na túto položku sa otvorí **Skin Editor**, kde sa nastavujú napr. okraje alebo ovládacie tlačidlá
**Preferences** – po kliknutí na toto tlačidlo sa otvorí okno s nastaveniami projektu

### 10.5.2. Publikovanie projektu – Media

Pri použití tohto formátu sa projekt vyexportuje buď do súboru s koncovkou *.exe (súbor sa bude dať spustiť na každom počítači, kde je operačný systém Windows) alebo ako film s koncovkou *.avi.
„Exe“ súbor bude mať plnú interaktivitu, súbor „avi“ je film, ktorý nemá žiadnu interaktivitu.



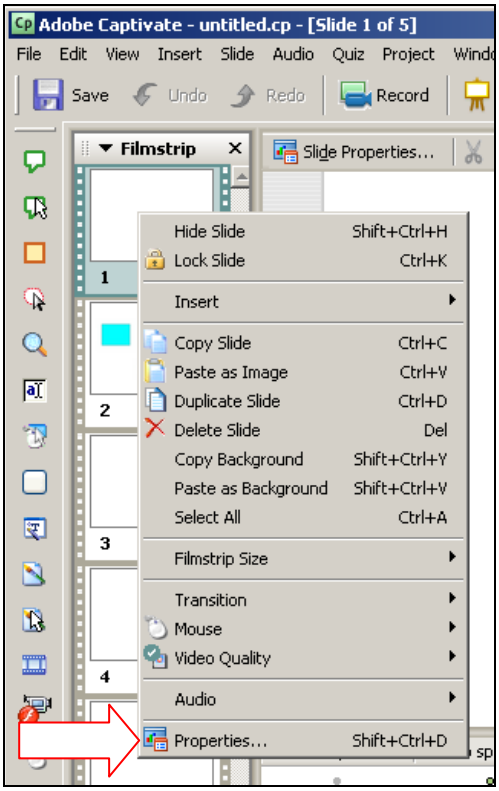

**Select type** – určite typ výslednej animácie - *.exe alebo *.avi
**Project Title** – názov výslednej animácie
**Folder** – priečinok, kde sa animácia uloží (na vyhľadanie priečinka kliknite na tlačidlo s troma bodkami)
**Full screen** – ak začiarknete políčko, tak animácia sa bude zobrazovať na celej obrazovke
**Resolution** – rozlíšenie v pixeloch (informačný údaj)
**Slides** – počet snímok (informačný údaj)
**Slides with audio** – počet snímok so zvukom (informačný údaj)
**Audio quality** – kvalita zvuku
**Skin** – po kliknutí na túto položku sa otvorí **Skin Editor**, kde sa nastavuje napr. rámček alebo ovládacie tlačidlá
**Preferences** – po kliknutí na toto tlačidlo sa otvorí okno s nastaveniami projektu

## 11. Snímka (Slide)

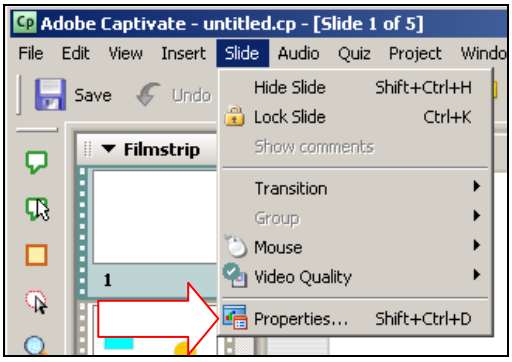
Snímka je základným prvkom projektu. Rozmery snímky (veľkosť) určujú rozlíšenie hotovej animácie, do snímky sa vkladajú všetky objekty – text, grafika, fotografie, zvuk, video a pod.

### 11.1. Vlastnosti snímky (Slide Properties)

Ak chcete zmeniť vlastnosti snímky, tak to môžete urobiť viacerými spôsobmi.
1. Kliknite pravým tlačidlom myši na plochu konkrétnej snímky v paneli **Filmstrip**. Otvorí sa zoznam s položkami, v ktorom kliknite na položku **Properties**.

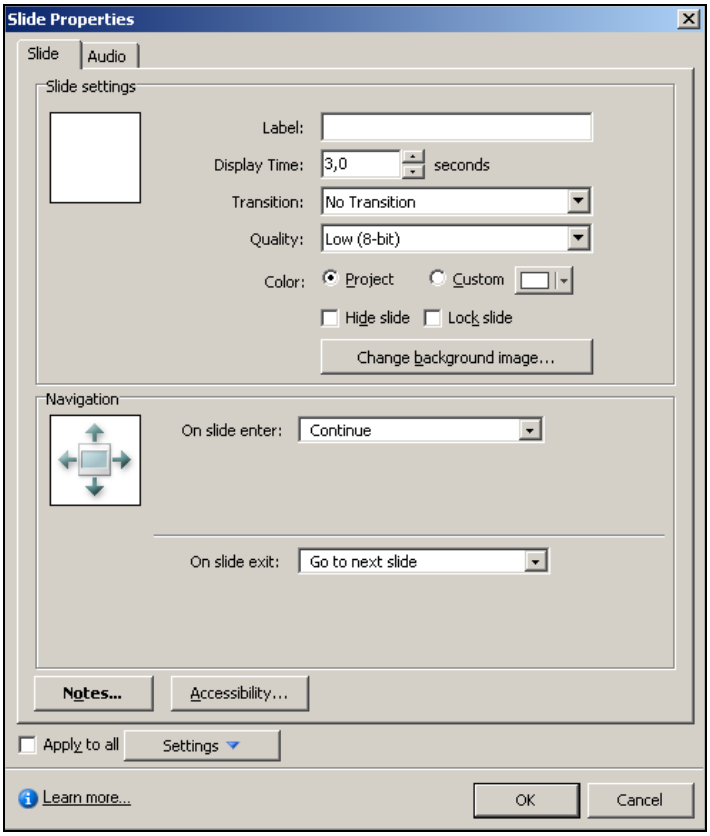



2. Ponuka Slide > Properties.



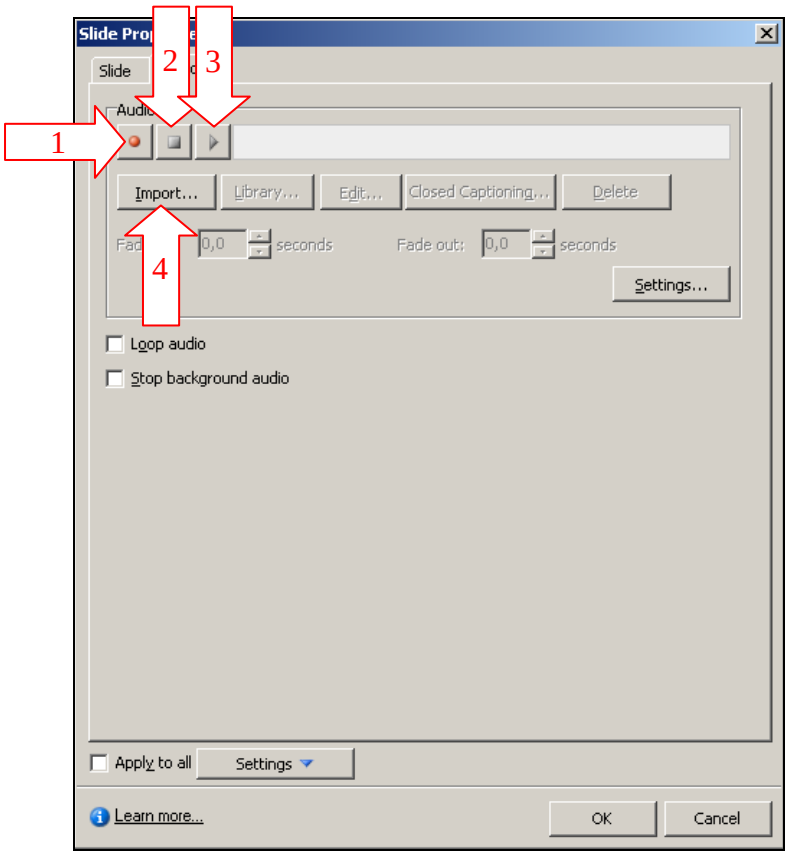

3. Použite klávesovú skratku **Shift+Ctrl+D** (súčasne stlačte tieto tri klávesy).

Otvorí sa okno **Slide Properties**. Po vykonaní všetkých zmien nezabudnite kliknúť na tlačidlo **OK**.




**Karta Slide**

**Label** – názov snímky (každá snímka musí mať iný názov)
**Display time** – dĺžka zobrazenia snímky (implicitne je nastavený čas 3 s)
**Transition** – prechodové efekty medzi snímkami
**Quality** – kvalita zobrazenia (nastavuje sa automaticky)
**Color** (farba) – **Project** – snímka bude mať takú farbu pozadia, aká je určená pre celý projekt (nastavuje sa v Preferences > Global > Defaults > Background color); **Custom** – môžete určiť vlastnú farbu pozadia snímky (kliknite sa tlačidlo vedľa textu Custom)
**Hide slide** (skryť snímku) – ak začiarknete toto políčko, tak snímka sa neobjaví vo výslednej publikovanej animácií
**Lock slide** (zamknúť snímku) – ak začiarknete toto políčko, tak sa zakážu akékoľvek úpravy snímky aj všetkých objektov v snímke
**Notes** – po kliknutí na toto tlačidlo môžete napísať poznámku, ktorá bude priložená k snímke (poznámky k snímkam využijete, ak pôjde o zložitejšie snímky, ktoré obsahujú mnoho objektov – môžete si poznačiť zámer alebo rôzne vysvetlivky)




**Karta Audio**

Cez túto kartu môžete nahrať alebo vložiť zvuk do snímky.

Nahrávanie (musíte mať k počítaču pripojený mikrofón):
- kliknite na tlačidlo s červeným krúžkom (**1**)
- zastavenie nahrávania (**2**)
- spustenie vloženého zvuku (**3**)

Vloženie zvuku
- kliknite na tlačidlo Import (**4**) > vyhľadajte požadovaný zvuk v počítači > kliknite na tlačidlo **Otvoriť**

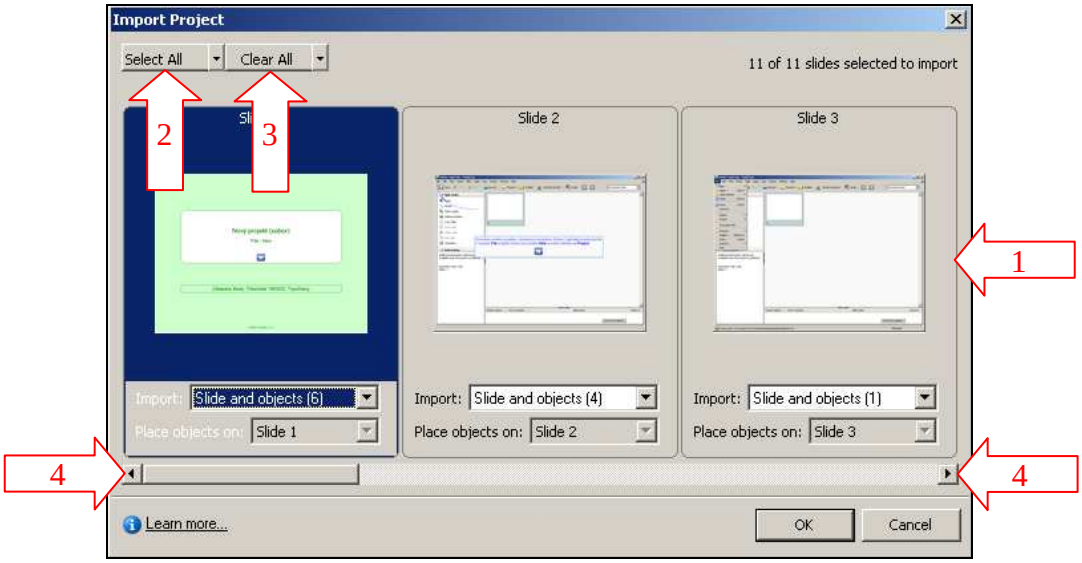
**Settings** – nastavenie kvality zvuku
**Loop audio** – zvuk sa bude prehrávať stále dookola
**Stop background audio** – ak začiarknete toto políčko, tak zvuk na pozadí (znie počas prehrávania animácie) sa pozastaví

## 11.2. Pridávanie snímok do projektu

### 11.2.1. Importovanie snímok z iného projektu (Import Slides)

Túto funkciu môžete využiť napr. vtedy, ak pracujete na viacerých projektoch, ktoré majú rovnakú alebo podobnú niektorú snímku. Túto snímku stačí vytvoriť iba raz a do ostatných projektov si ju už importujete.

Ponuka **File** > **Import** > **Slides/Objects** > vyhľadať v počítači projekt, z ktorého budete importovať.
Otvorí sa okno **Import Project**.
Po vykonaní všetkých úprav kliknite na tlačidlo **OK**.



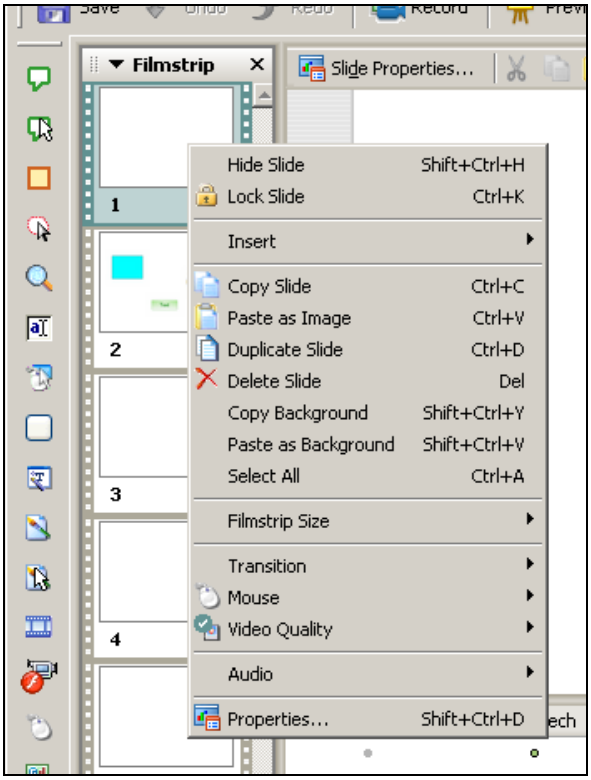

**1** – tu sú zobrazené náhľady snímok, ktoré môžete importovať
**2** – pomocou tohto tlačidla označíte - vyberiete na importovanie buď snímky aj objekty (**Select All**), alebo iba snímky (**Slides**), prípadne iba objekty (**Objects**)
**3** – pomocou tohto tlačidla odznačíte buď snímky aj objekty (**Clear All**), alebo iba snímky (**Slides**), prípadne iba objekty (**Objects**)
Import – pri konkrétnej snímke vyberte, čo budete importovať:
- **Do not import** – nebude sa importovať nič
- **Slide and objects** – snímka aj všetky objekty v snímke
- **Slide only** – iba snímka
- **Objects only** – iba objekty

**Place objects on** – tu vyberte snímku, do ktorej sa budú objekty importovať
**No objects on slide** – tento text znamená, že v konkrétnej snímke nie sú žiadne objekty
**4** – posúvanie snímok

### 11.2.2. Kopírovanie a vymazávanie snímok (Copy, Paste, Duplicate, Delete Slide)

Snímky môžete kopírovať a potom vložiť na iné miesto v dokumente.
1. Pravým tlačidlom myši kliknite na paneli **Filmstrip** na snímku, ktorú chcete skopírovať > v ponuke, ktorá sa ukáže, kliknite na **Copy Slide** > pravým tlačidlom myši kliknite na snímku, za ktorú sa skopírovaná snímka vloží > v ponuke kliknite na **Paste Slide**.
2. Môžete použiť klávesové skratky – kliknúť na snímku, ktorú budete kopírovať > **Ctrl+C** > kliknúť na snímku, za ktorú sa skopírovaná snímka vloží > **Ctrl+V**.

Ak kliknete na položku **Duplicate Slide** (**Ctrl+D**), tak sa označená snímka zduplikuje – „zdvojí“.
Ak kliknete na položku **Delete Slide** (**Del**), tak sa označená snímka vymaže.




### 11.2.3. Vloženie prázdnej snímky (Insert blank slides)

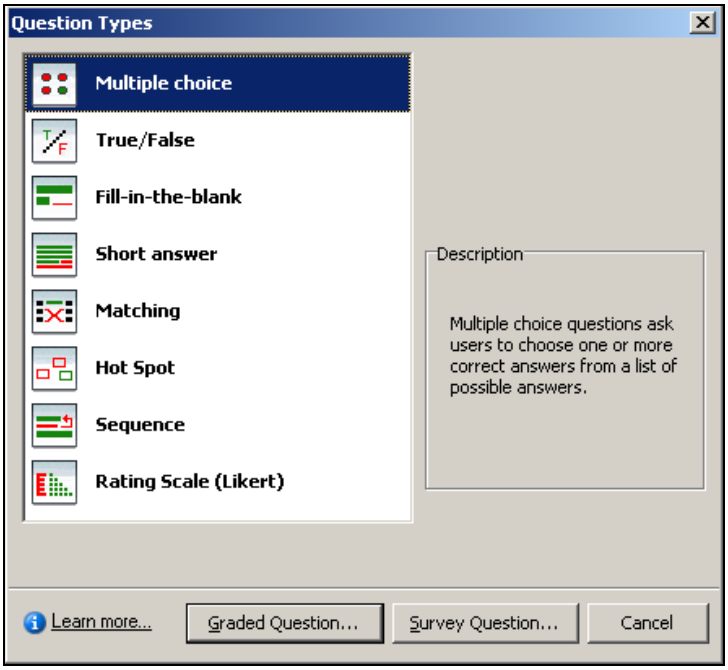
Na paneli **Filmstrip** kliknite na snímku, za ktorú chcete prázdnu snímku vložiť > ponuka **Insert** > **Blank Slide**.

### 11.2.4. Zmena poradia snímok

Na paneli **Filmstrip** kliknite na vybranú snímku, uchopte ju (podržte tlačidlo myši stlačené) a presuňte ju na iné miesto.

## 12. Snímky s úlohami

Ponuka **Insert** > **Other Slide(s)** > **Question Slide**.
Otvorí sa okno **Question Types**, v ktorom si vyberiete typ testovej úlohy.
Nakoniec kliknite na tlačidlo **Graded Question**.

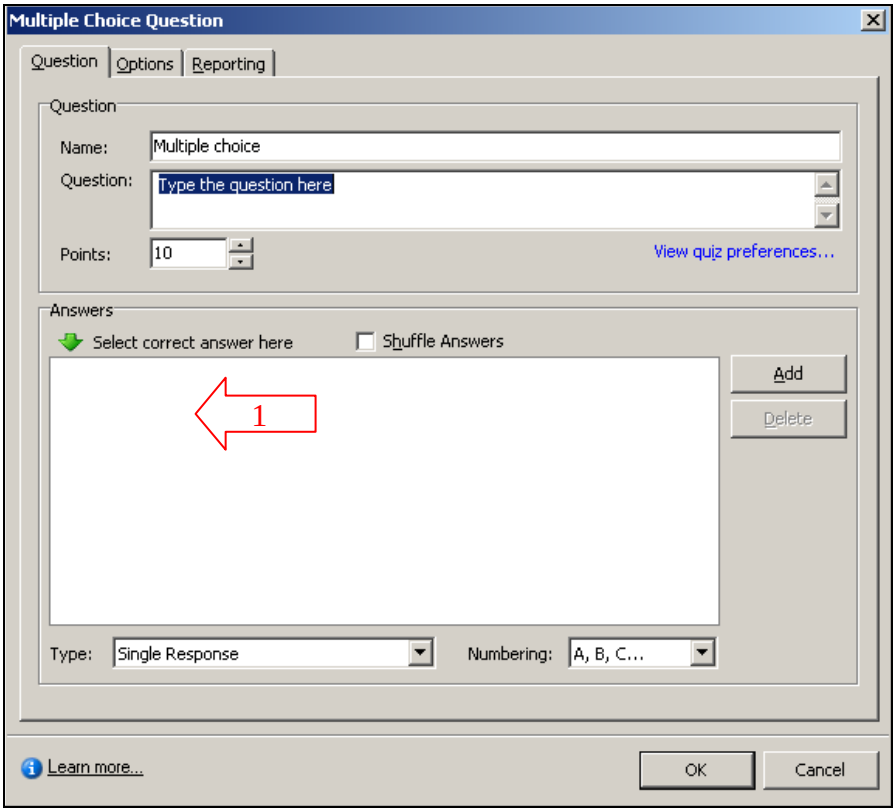



**Multiple choice** – úloha s výberom odpovede
**True/False** – dichotomická úloha (áno/nie)
**Fill-in-the-blank** – úloha so stručnou odpoveďou (odpoveďami)
**Short answer** – úloha so stručnou odpoveďou
**Matching** – priraďovacia úloha
**Hot spot** – úloha s výberom odpovede (označovanie napr. obrázkov)
**Sequence** – usporiadacia úloha
**Rating Scale (Likert)** – zisťovanie ratingu (nehodnotí sa)
**Graded Question** – úloha bude zahrnutá do celkového hodnotenia testu
**Survey Question** – úloha nebude zahrnutá do celkového hodnotenia testu

## 12.1. Úloha s výberom odpovede

### 12.1.1. Úloha s výberom odpovede (Multiple Choice)

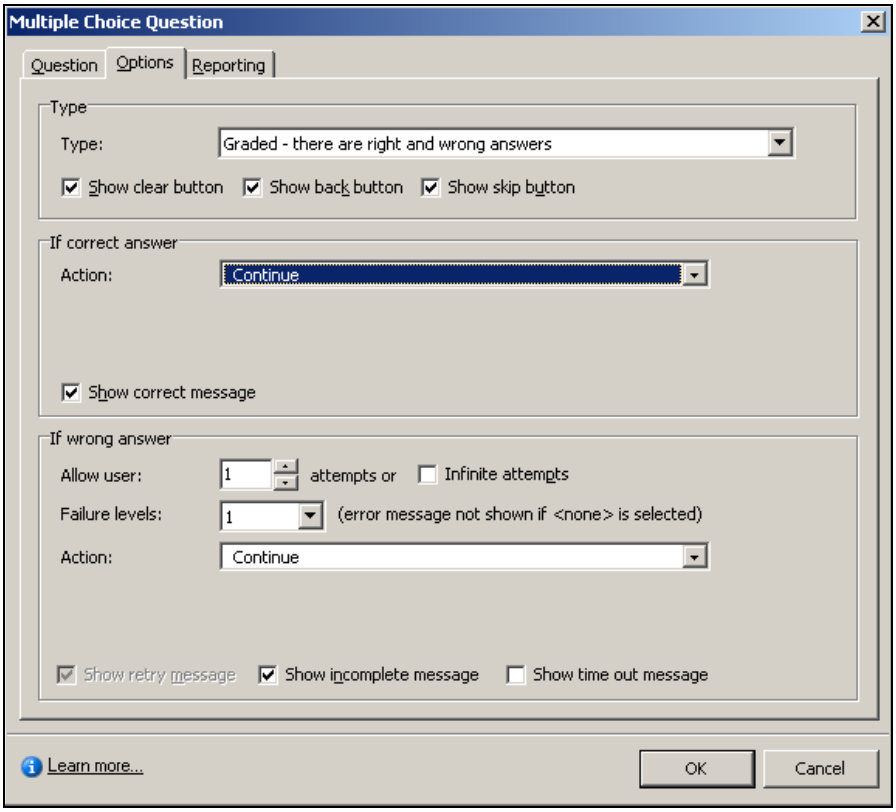
Ponuka **Insert** > **Other Slide(s)** > **Question Slide** > **Multiple Choice** > **Graded Question**. Otvorí sa okno **Multiple Choice Question**.




**Karta Question**

**1** – do tohto poľa sa vkladajú odpovede – kliknite hocikde na bielu plochu a môžete písať
**Name** (meno) – vložte názov úlohy alebo nechajte prázdne
**Question** (otázka) – text úlohy (otázky)
**Points** (body) – počet bodov, ktoré dostane užívateľ za správne riešenie
**Answers** (odpovede) – odpovede
**Select correct answer here** (tu označte správnu odpoveď) – keď vložíte všetky odpovede, tak správnu odpoveď vyznačte kliknutím na malý biely krúžok
**Shuffle Answer**s – ak začiarknete toto políčko, tak pri každom otvorení testu sa odpovede premiešajú, t.j. povymieňajú si pozície
**Type** – **Single Response** – typ úlohy – jediná správna odpoveď
**Type** – **Multiple Responses** – typ úlohy – viacero správnych odpovedí
**Numbering** (číslovanie) – vyberte typ číslovania
**Add** (pridať) – odpovede môžete pridávať aj tak, že kliknete na toto tlačidlo
**Delete** (odstrániť) – kliknite na niektorú napísanú odpoveď a potom kliknite na toto tlačidlo – odpoveď sa odstráni

Po vykonaní všetkých úprav kliknite na tlačidlo **OK**.




**Karta Options**

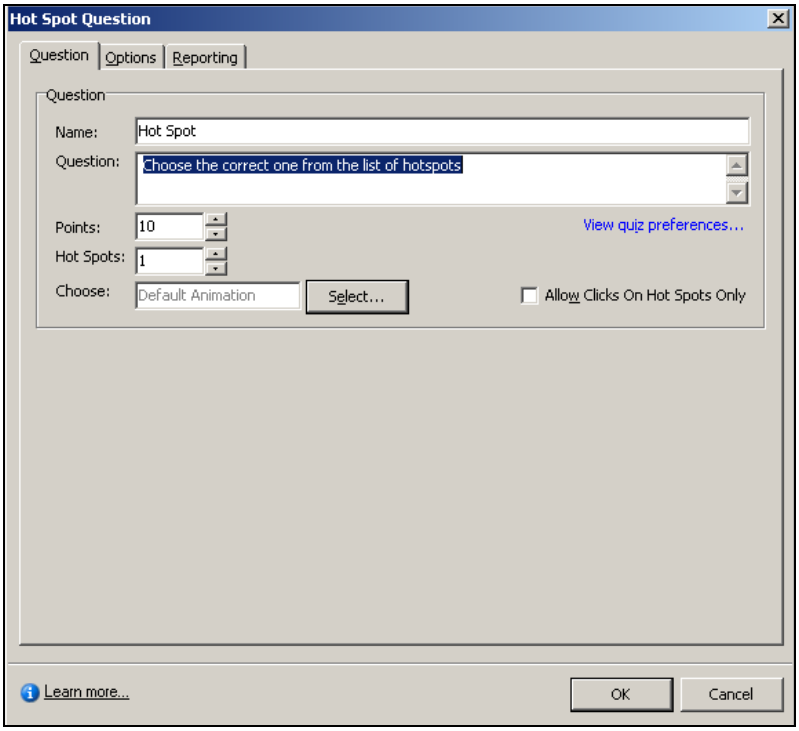
**Show clear button** (ukázať tlačidlo vymazať) – ak je políčko začiarknuté, tak v snímke sa zobrazí príslušné tlačidlo
**Show back button** (ukázať tlačidlo späť)
**Show skip button** (ukázať tlačidlo preskočiť)
**If correct answer** (ak je odpoveď správna)
**Action** – **Continue** (akcia – pokračovať)
**Action** – **Go to previous slide** (akcia – ísť na nasledujúcu snímku)
**Action** – **Go to next slide** (akcia – ísť na predchádzajúcu snímku)
**Action** – **Jump to slide** (akcia – skočiť na snímku)
**Action** - **Open URL or file** (akcia – otvoriť URL alebo súbor)
**Action** - **Open other project** (akcia – otvoriť iný projekt)
**Show correct message** (ukázať hlásenie pri správnej odpovedi)
**Allow user 1 attempts or ... Infinite attempts** (povoliť užívateľovi 1 pokus(y) alebo ... nekonečne veľa pokusov)
**Failure levels** – **1** (úroveň zlyhaní – 1)
**Failure levels** – **None** (úroveň zlyhaní – žiadne)
**error message not shown if <none> is selected** (chybové hlásenie sa neukáže, ak je vybrané <none>)
**Show retry message** (ukázať opakovacie hlásenie)
**Show incomplete message** (ukázať hlásenie pri nekompletnosti)
**Show time out message** (ukázať hlásenie pri vypršaní časového limitu)

**Karta Reporting**

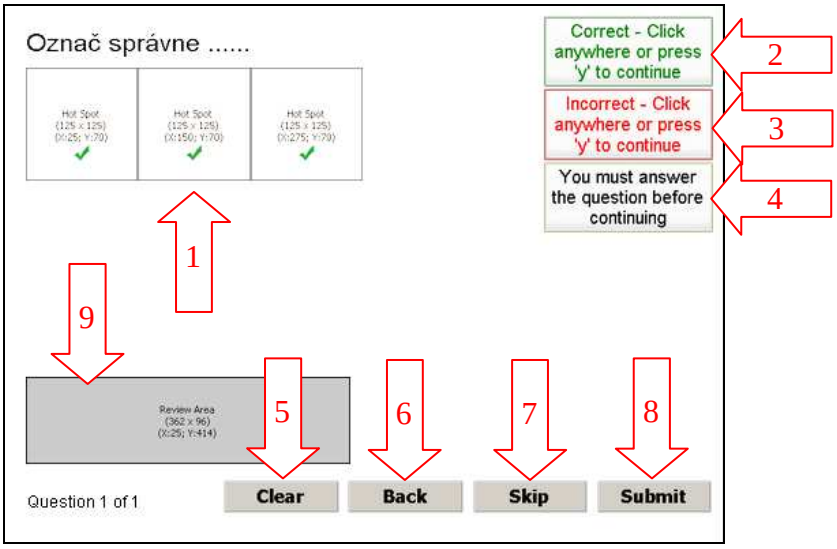
Na tejto karte sa určuje časový limit (**Time limit**) na vyriešenie úlohy.

### 12.1.2. Úloha s výberom odpovede (Hot Spot)

V tomto type úlohy sa označujú objekty – napr. obrázky, geometrické tvary alebo iná grafika. Správnych odpovedí môže byť aj viac.
Ponuka **Insert** > **Other Slide(s)** > **Question Slide** > **Hot Spot** > **Graded Question**.

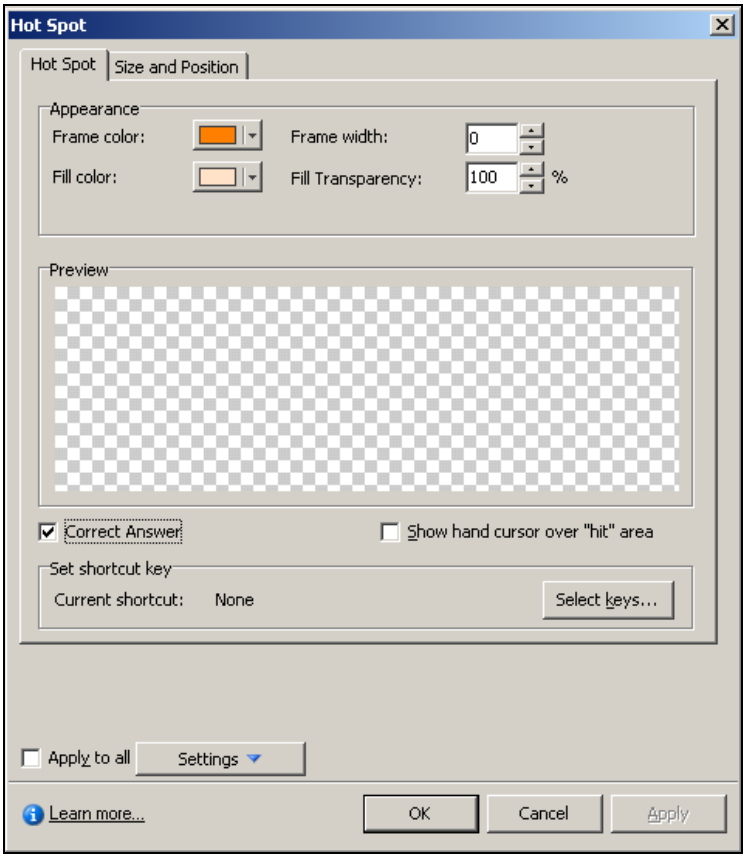



**Name** (meno) – vložte názov úlohy alebo nechajte prázdne
**Question** (otázka) – text úlohy (otázky)
**Points** (body) – počet bodov, ktoré dostane užívateľ za správne riešenie
**Hot Spots** – tu si zvoľte počet rámčekov „hot spot“
**Choose** (vybrať) – vyberte označovanie hot spotov (grafickú značku, ktorá sa ukáže po kliknutí na plochu snímky)
**Select** – kliknite na toto tlačidlo a v zozname vyberte niektorú značku
**Allov Clicks On Hot Spots Only** (kliknutie povoliť len na „hot spoty“)



**1** – rámčeky „hot spot“
Rámčeky sa umiestnia na nejaké objekty (napr. obrázky), ktoré vložíte do snímky a z ktorých má žiak vybrať správnu odpoveď. Zelená fajočka v rámčeku znamená, že rámček označuje správnu odpoveď.
**2** – hlásenie pri správnej odpovedi
**3** – hlásenie pri nesprávnej odpovedi
**4** – hlásenie pri nekompletnosti
**5** – tlačidlo vymazať (vyčistiť)
**6** – tlačidlo späť
**7** – tlačidlo preskočiť
**8** – tlačidlo odoslať – potvrdiť
**9** – v tejto časti sa po skončení testu ukáže hodnotenie – či bola úloha správne alebo nesprávne vyriešená

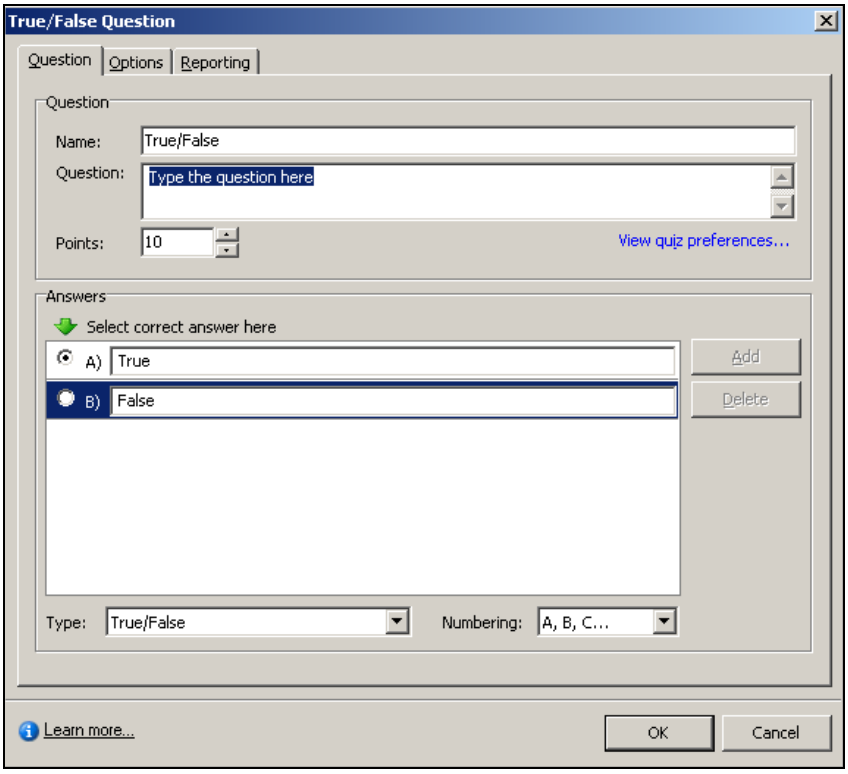
Je jasné, že všetky rámčeky hot spot by nemali označovať správnu odpoveď. Preto treba zmeniť vlastnosti niektorých rámčekov.
Kliknite pravým tlačidlom na niektorý rámček hot spot > v ponuke, ktorá sa ukáže kliknite na položku **Properties** > otvorí sa okno **Hot Spot**.




**Frame color** (farba rámčeka)
**Fill color** (farba výplne)
**Frame width** (hrúbka linky rámčeka) – ak je hrúbka nula, tak linka zmizne
**Fill Transparency** (priehľadnosť výplne) – 100% - výplň je maximálne priehľadná
**Correct Answer** (správna odpoveď) – ak chcete, aby rámček hot spot označoval nesprávnu odpoveď, tak toto políčko musí byť nezačiarknuté

## 12.2. Dichotomická úloha (True/False)

Ponuka **Insert** > **Other Slide(s)** > **Question Slide** > **True/False** > **Graded Question**.



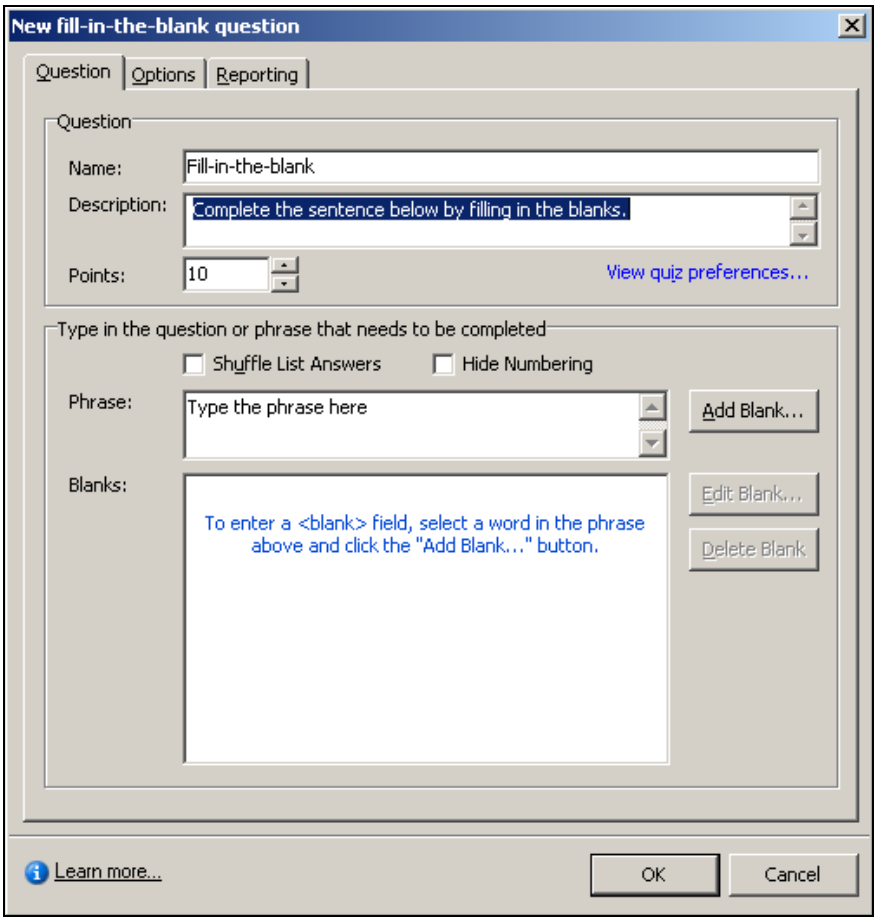

**Name** (meno) – vložte názov úlohy alebo nechajte prázdne
**Question** (otázka) – text úlohy (otázky)
**Points** (body) – počet bodov, ktoré dostane užívateľ za správne riešenie
**Answers** (odpovede) – odpovede
**Select correct answer here** (tu označte správnu odpoveď) – správnu odpoveď vyznačte kliknutím na malý biely krúžok
**True** (správne) – kliknite na text a napíšte „áno“ alebo „správne“
**False** (nesprávne) – kliknite na text a napíšte „nie“ alebo „nesprávne“

Všetky úpravy potvrďte – kliknite na tlačidlo **OK**.

## 12.3. Úloha so stručnou odpoveďou

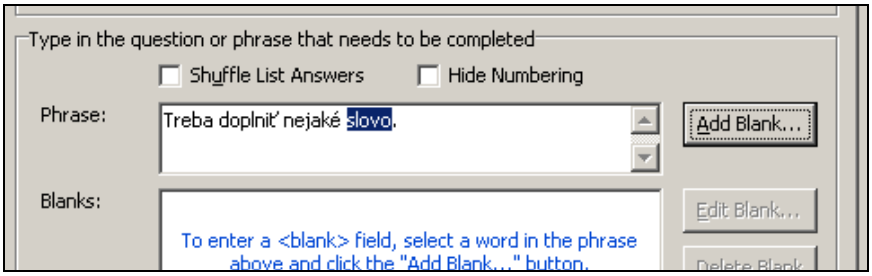
### 12.3.1. Úloha so stručnou odpoveďou (Fill-in-the-blank)

V tomto type úlohy sa dopĺňa jedna alebo viac odpovedí.
Ponuka **Insert** > **Other Slide(s)** > **Question Slide** > **Fill-n-the-blank** > **Graded Question**.

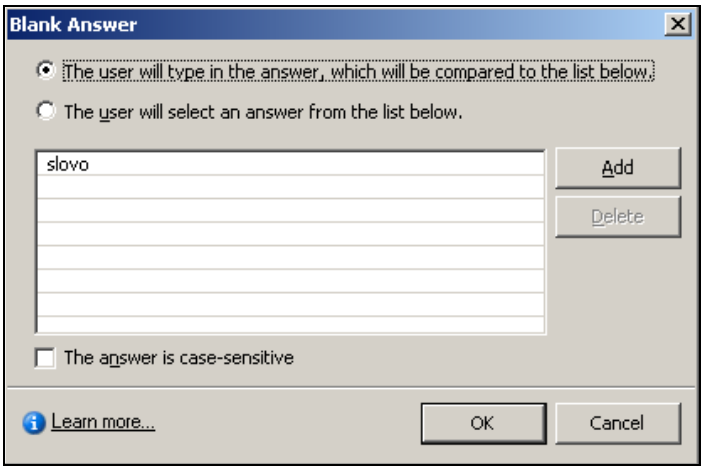



**Name** (meno) – vložte názov úlohy alebo nechajte prázdne
**Description** (popis) – sem napíšte popis – návod, ako má žiak riešiť úlohu
**Points** (body) – počet bodov, ktoré dostane užívateľ za správne riešenie
**Shuffle List Answers** – miešanie odpovedí v zozname
**Hide Numbering** (schovať číslovanie)
**Phrase** (fráza) – sem napíšte vetu, v ktorej sa niektoré slová skryjú a žiak ich bude dopĺňať
**Blanks** – tu sa objavia slová, ktoré budú vynechané vo vete

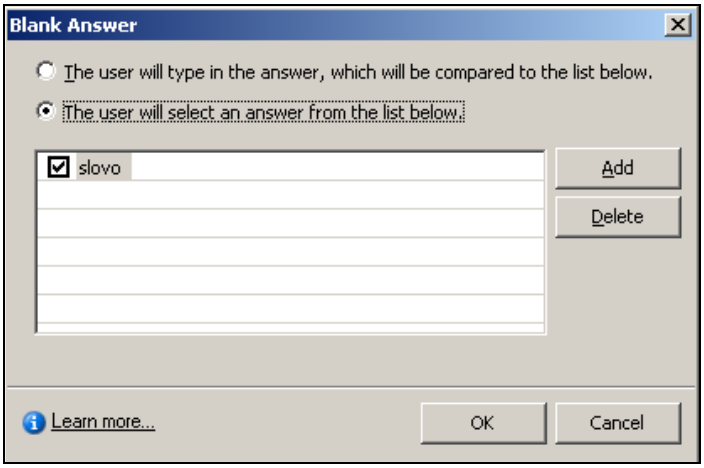
Vo vete v poli **Phrase** označte slovo, ktoré chcete skryť a potom kliknite na tlačidlo **Add Blank**.



Otvorí sa okno **Blank Answer**.

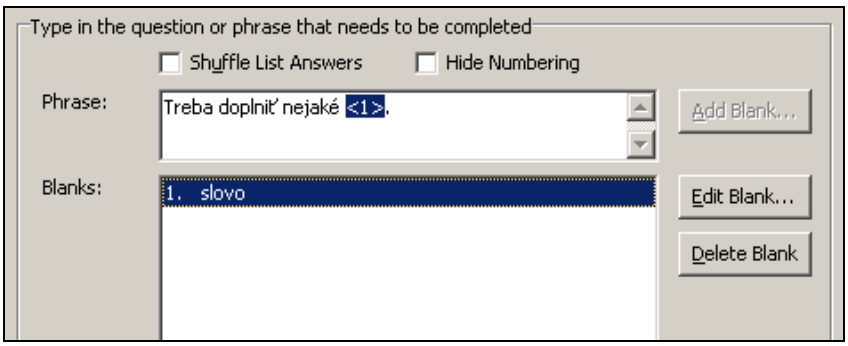



**The user will type in the answer,** ... – užívateľ bude správne odpovede vpisovať



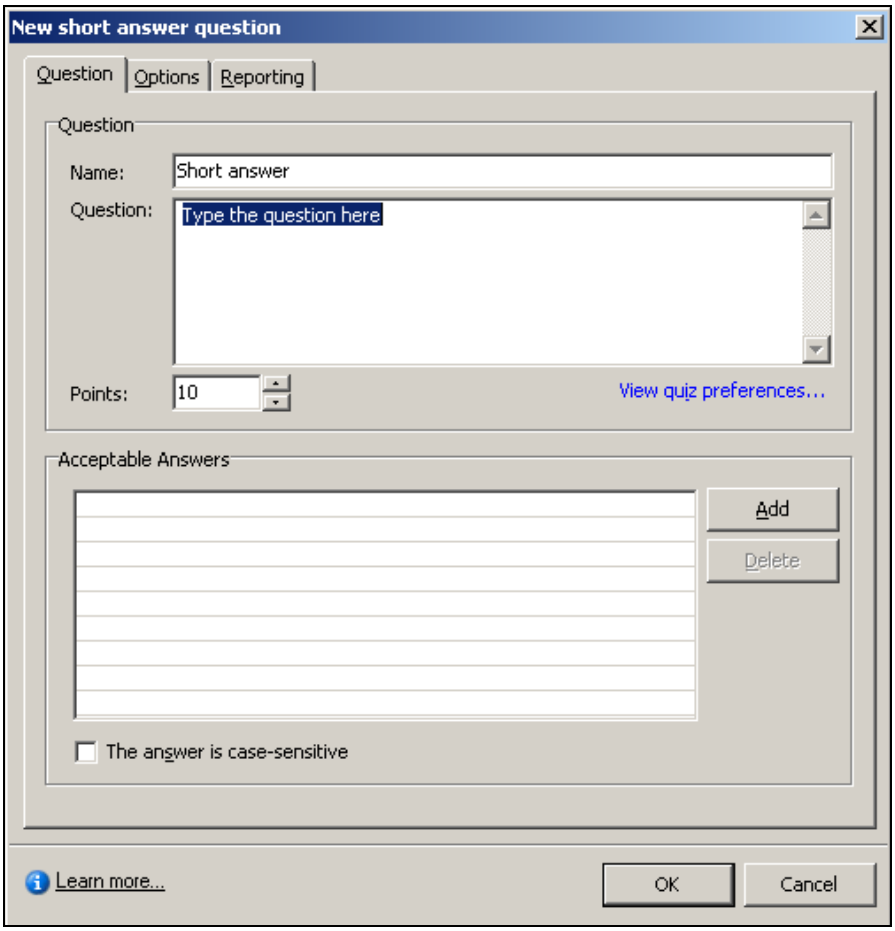

**The user will select an answer from** ... – užívateľ bude správnu odpoveď vyberať zo zoznamu
V tomto prípade treba ešte ku správnej odpovedi (je začiarknutá) doplniť niekoľko nesprávnych odpovedí. Kliknite na tlačidlo **Add** a napíšte nesprávnu odpoveď. Ak chcete niektorú odpoveď vymazať, tak najskôr na ňu kliknite a potom kliknite na tlačidlo **Delete**.
Zmeny potvrďte – kliknite na tlačidlo **OK**.

Po návrate do okna **New fill-in-the-blank question** môžete vidieť, že označené slovo bolo nahradené číslicou v špicatých zátvorkách.



### 12.3.2. Úloha so stručnou odpoveďou (Short answer)

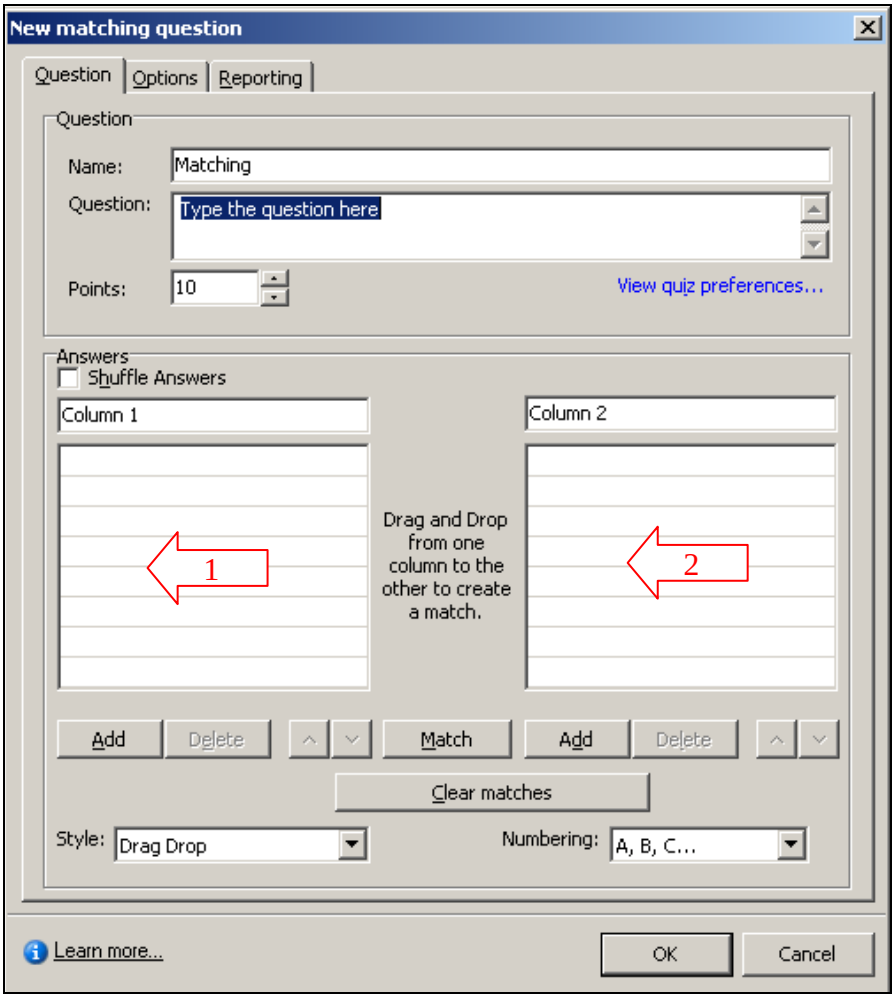
V tomto type úlohy sa dopĺňa iba jedna správna odpoveď.
Ponuka **Insert** > **Other Slide(s)** > **Question Slide** > **Short answer** > **Graded Question**.




**Name** (meno) – vložte názov úlohy alebo nechajte prázdne
**Question** (otázka) – text úlohy (otázky)
**Points** (body) – počet bodov, ktoré dostane užívateľ za správne riešenie
**Acceptable Answers** – sem napíšte odpoveď alebo odpovede, ktoré budú akceptované ako správne (kliknite na prázdnu plochu a môžete písať)
**The answer is case-sensitive** – ak začiarknete toto políčko, tak sa budú rozlišovať malé a veľké písmená
**Add** (pridať) – odpoveď môžete pridať aj tak, že kliknete na toto tlačidlo
**Delete** (odstrániť) – kliknite na napísanú odpoveď a potom kliknite na toto tlačidlo – odpoveď sa odstráni

## 12.4. Priraďovacia úloha (Matching)

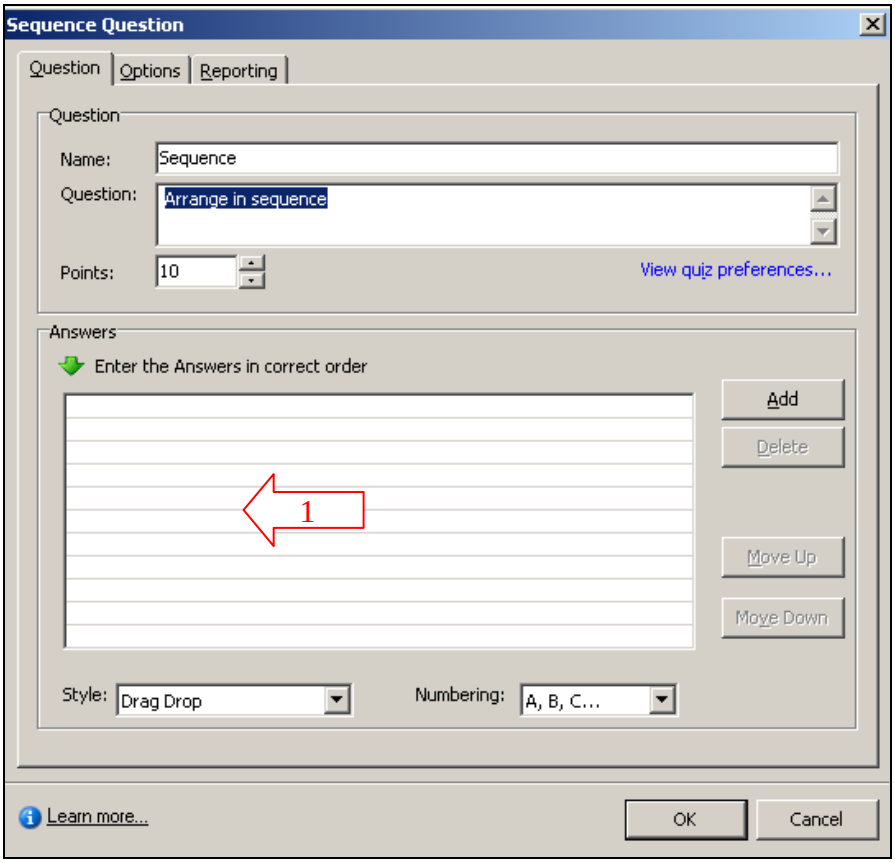
V tomto type úlohy sa prvky z jednej skupiny priraďujú ku prvkom v druhej skupine.
Ponuka **Insert** > **Other Slide(s)** > **Question Slide** > **Matching** > **Graded Question**.




**1**, **2** – sem napíšte slová alebo slovné spojenia (kliknite na prázdne miesto a môžete písať)
**Name** (meno) – vložte názov úlohy alebo nechajte prázdne
**Question** (otázka) – text úlohy (otázky)
**Points** (body) – počet bodov, ktoré dostane užívateľ za správne riešenie
**Shuffle Answers** – ak začiarknete toto políčko, tak pri každom otvorení testu sa odpovede premiešajú, t.j. povymieňajú si pozície
**Column 1**, **Column 2** – miesto týchto textov napíšte názvy skupín
**Match** – spojenie dvojice - kliknite na niektorý riadok v pravej skupine, potom na príslušný riadok v druhej skupine a nakoniec na tlačidlo **Match**
**Un-Match** – rozdelenie spojenej dvojice - označte dvojicu a kliknite na tlačidlo **Un-Match**
**Numbering** (číslovanie)

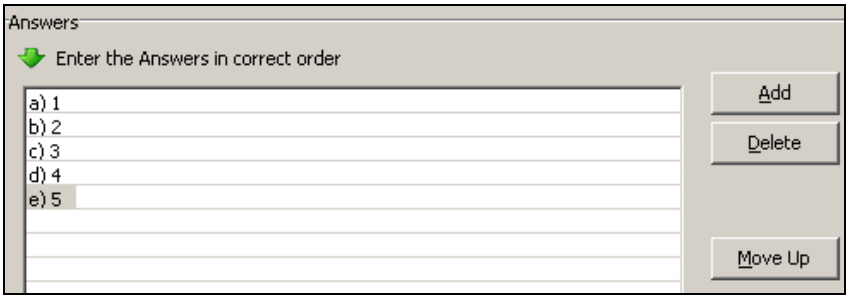
## 12.5. Usporiadacia úloha (Sequence)

V tomto type úlohy treba správne usporiadať nejaké pojmy, napr. čísla od najmenšieho po najväčšie.
Ponuka **Insert** > **Other Slide(s)** > **Question Slide** > **Sequence** > **Graded Question**.

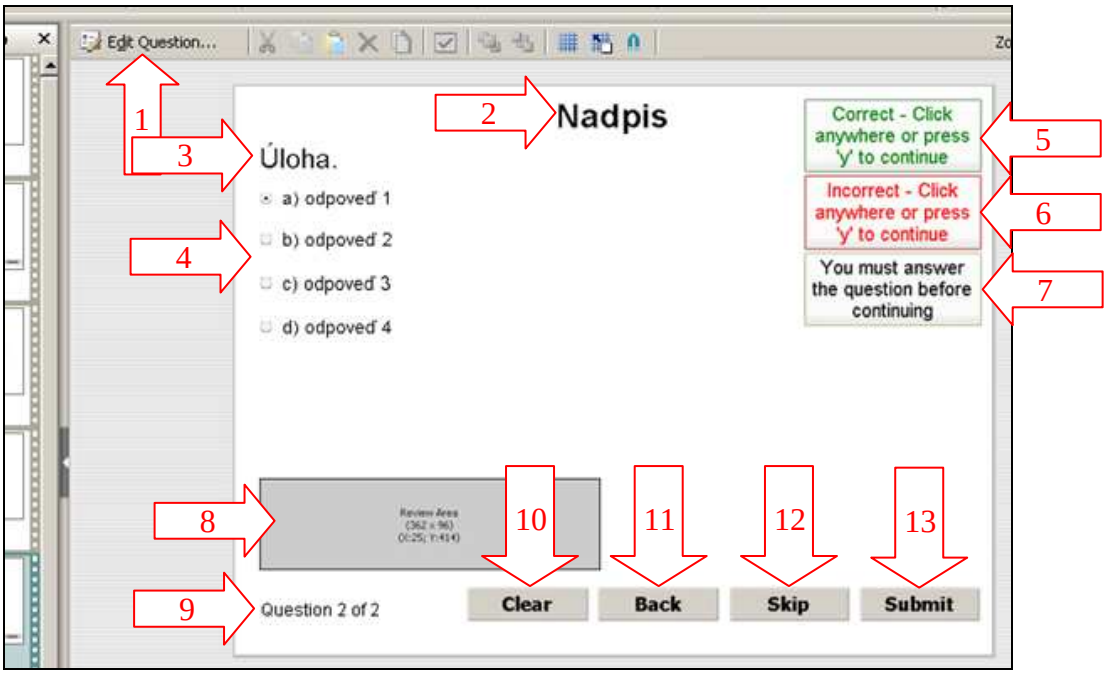



**1** – sem napíšte pojmy v správnom poradí
**Name** (meno) – vložte názov úlohy alebo nechajte prázdne
**Question** (otázka) – text úlohy (otázky) – návod pre žiakov, čo treba urobiť
**Points** (body) – počet bodov, ktoré dostane užívateľ za správne riešenie
**Numbering** (číslovanie)
**Move Up** (posunúť hore) – označený pojem posunie o jednu pozíciu vyššie
**Move Down** (posunúť dole) – označený pojem posunie o jednu pozíciu nižšie

Príklad vložených pojmov (čísla usporiadané od najmenšieho po najväčšie):



## 12.6. Vzhľad snímky s úlohou

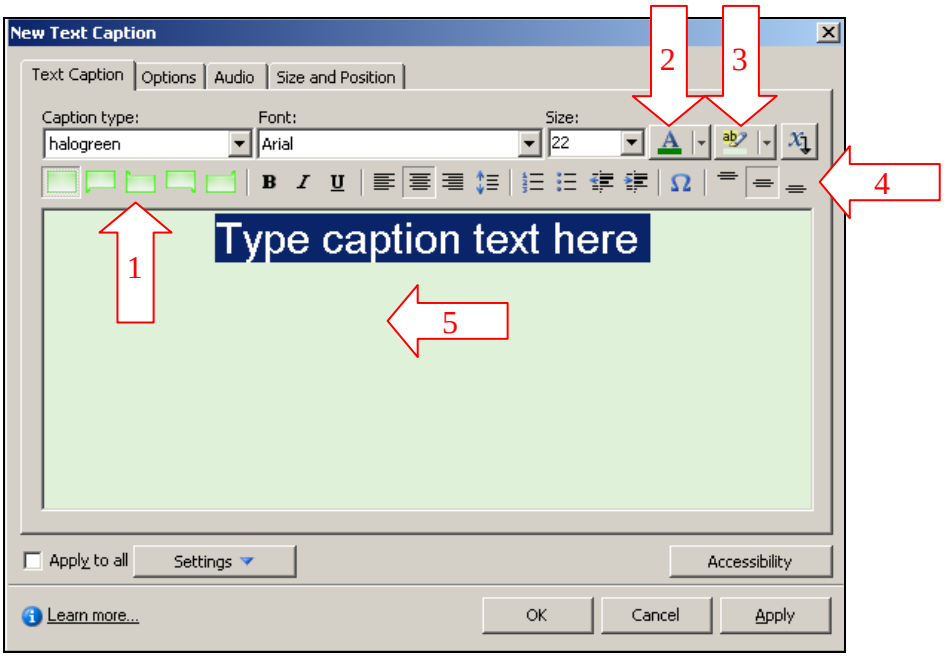



**1** – ak chcete úlohu opraviť tak kliknite na tlačidlo Edit Question
**2** – názov úlohy
**3** – text úlohy
**4** – odpovede
**5** – hlásenie pri správnej odpovedi
**6** – hlásenie pri nesprávnej odpovedi
**7** – hlásenie pri nekompletnosti
**8** – v tejto časti sa po skončení testu ukáže hodnotenie – či bola úloha správne alebo nesprávne vyriešená
**9** – poradové číslo otázky z celkového počtu otázok
**10** – tlačidlo vymazať (vyčistiť)
**11** – tlačidlo späť
**12** – tlačidlo preskočiť
**13** – tlačidlo odoslať – potvrdiť

# 13. Objekty

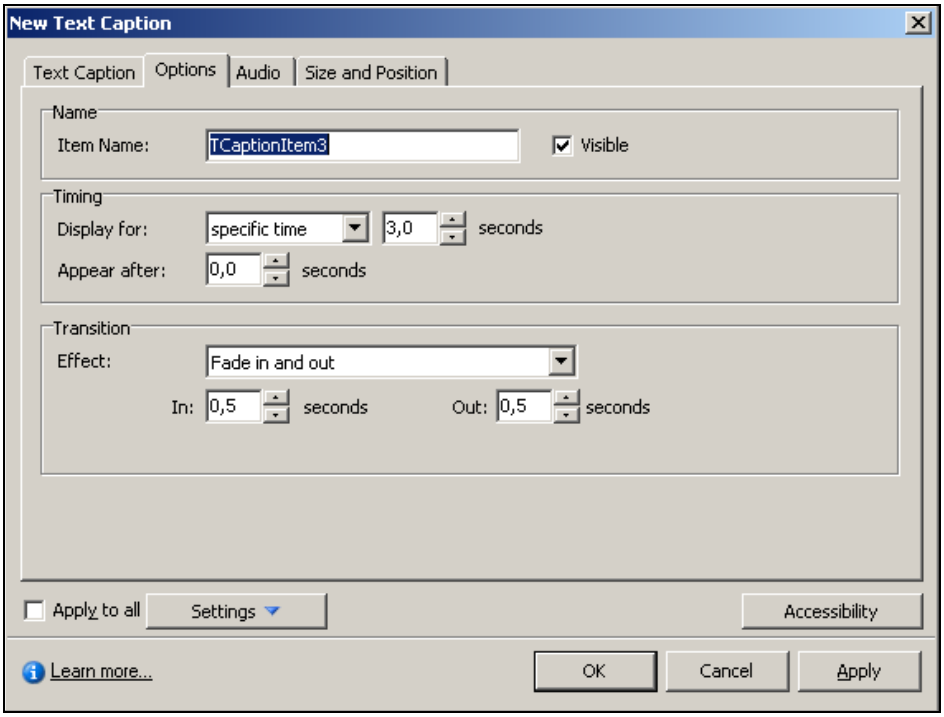
## 13.1. Textový blok (Text Caption)

Ponuka **Insert** > Standard **Objects** > **Text Caption**.




**Karta Text Caption**

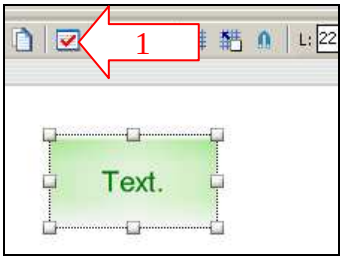
**1** – vzhľad bloku
**2** – farba písma
**3** – podfarbenie písma
**4** – rôzne nastavenia textu
**5** – sem sa píše text
**Caption type** – typ bloku
**Caption type** – transparent – priehľadný blok bez rámčeka
**Font** – font písma
**Size** – veľkosť písma




**Karta Options**

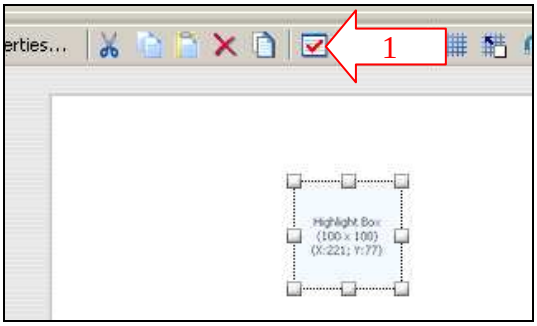
**Display for** – **specific time** – zobrazí sa na určitý čas (v sekundách)
**Display for** – **rest of slide** – zobrazí sa počas zobrazenia snímky
**Display for** – **rest of project** – zobrazí sa počas celého projektu
**Appear after** (zobrazí sa po) – po koľkých sekundách od začiatku snímky sa zobrazí
**Effect** – **Fade in and out** – rozjasnenie na začiatku a stmavenie na konci
**Effect** – **Fade in only** – iba rozjasnenie
**Effect** – **Fade out only** – iba stmavenie
**Effect** – **No transition** – žiadny efekt
**In** – koľko bude trvať rozjasnenie (v sekundách)
**Out** – koľko bude trvať stmavenie (v sekundách)

Zmena vlastností (nastavení) označovacieho rámčeka:
1. Rámček označte (kliknite naň) > kliknite na tlačidlo **Properties** (**1**) (tlačidlo sa nachádza v lište s editačnými nástrojmi, ktorá je hneď nad snímkou) > otvorí sa okno **Text Caption**, v ktorom môžete upraviť nastavenia aj zmeniť text.
2. Kliknite pravým tlačidlom myši na označovací rámček a ponuke, ktorá sa ukáže, kliknite na položku **Properties**. Otvorí sa okno **Text Caption**.

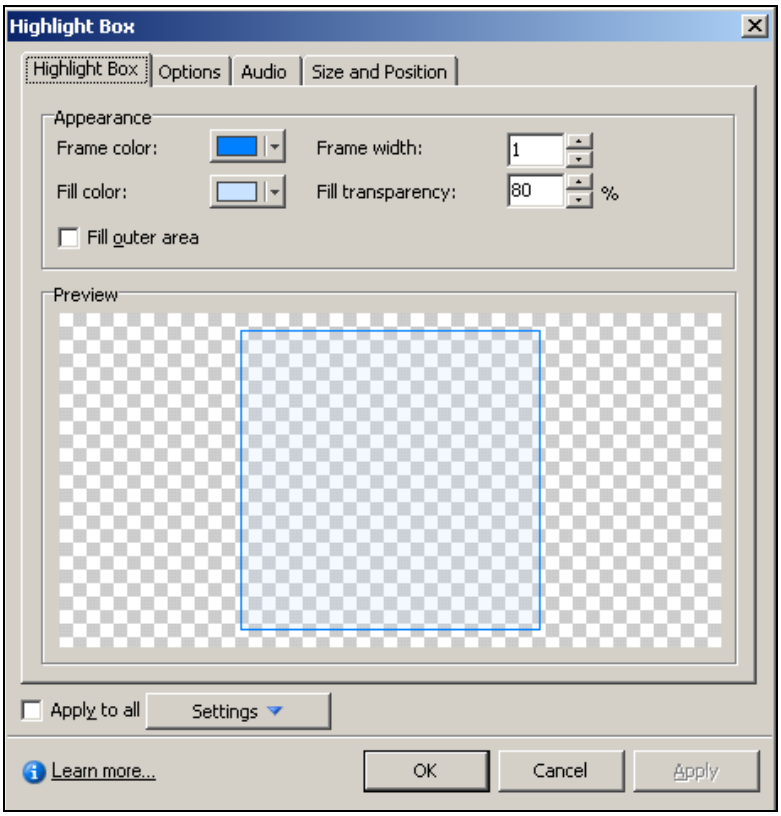


## 13.2. Označovací rámček (Highlight Box)

Ponuka **Insert** > **Standard Objects** > **HighLight Box**.
Označovací rámček slúži na označenie niektorého miesta alebo objektu v snímke.
Ak chcete zmeniť vlastnosti (nastavenia) označovacieho rámčeka, tak najskôr rámček označte (kliknite naň) a potom kliknite na tlačidlo **Properties** (**1**). Tlačidlo sa nachádza v lište s editačnými nástrojmi, ktorá je hneď nad snímkou.
Druhý spôsob je, že kliknete pravým tlačidlom myši na označovací rámček a v ponuke, ktorá sa ukáže, kliknete na položku **Properties**.



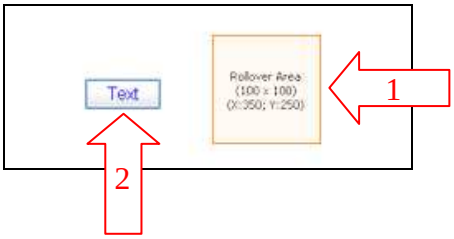

Otvorí sa okno **Highlight Box**.




**Frame color** (farba rámčeka)
**Fill color** (farba výplne)
**Frame width** (hrúbka linky rámčeka) – ak je hrúbka nula, tak linka zmizne
**Fill Transparency** (priehľadnosť výplne) – 100% - výplň je maximálne priehľadná
**Fill outer area** (vyplniť vonkajšiu oblasť) – vyfarbí sa oblasť zvonku rámčeka
**Preview** (náhľad)

### 13.3. Rolovací blok (Rollover Caption)

Ponuka **Insert** > **Standard Objects** > **Rollover Caption**.
Rolovací blok sa skladá z dvoch častí – z aktívnej oblasti (**1**) a z textového bloku (**2**). Aktívna oblasť sa môže umiestniť na niektorý objekt v snímke. Po prejdení myšou na aktívnu oblasť sa objaví textový blok.
Úprava vlastnosti textového bloku – obdobne ako **Text Caption**.
Úprava vlastností aktívnej oblasti – obdobne ako **HighLight Box**.

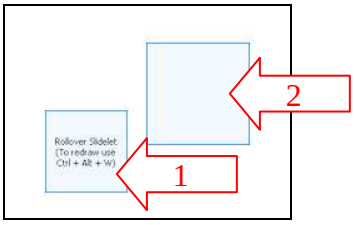



### 13.4. Rolovací obrázok (Rollover Image)

Ponuka **Insert** > **Standard Objects** > **Rollover Image** > vyhľadať obrázok v počítači > otvoriť obrázok.
Rolovací obrázok sa skladá z dvoch častí – z aktívnej oblasti (**1**) a z obrázka (**2**). Aktívna oblasť sa môže umiestniť na niektorý objekt v snímke. Po prejdení myšou na aktívnu oblasť sa objaví obrázok.
Úprava vlastnosti obrázka – obdobne ako **Image**.
Úprava vlastností aktívnej oblasti – obdobne ako **HighLight Box**.

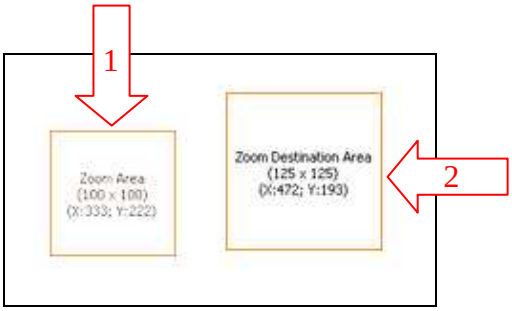
### 13.5. Rolovacia snímka (Rollover Slidelet)

Ponuka **Insert** > **Standard Projects** > **Rollover Slidelet**.
Rolovacia snímka sa skladá z dvoch častí – z aktívnej oblasti (**1**) a zo snímky (**2**). Aktívna oblasť sa môže umiestniť na niektorý objekt v snímke. Po prejdení myšou na aktívnu oblasť sa objaví rolovacia snímka.
Do rolovacej snímky môžete vkladať všetky objekty, napr. texty, obrázky, zvuky, video, okrem testových úloh – kliknite na rolovaciu snímku (**2**) pravým tlačidlom myši, v ponuke, ktorá sa ukáže kliknite na položku **Insert** a vyberte objekt, ktorý chcete vložiť.



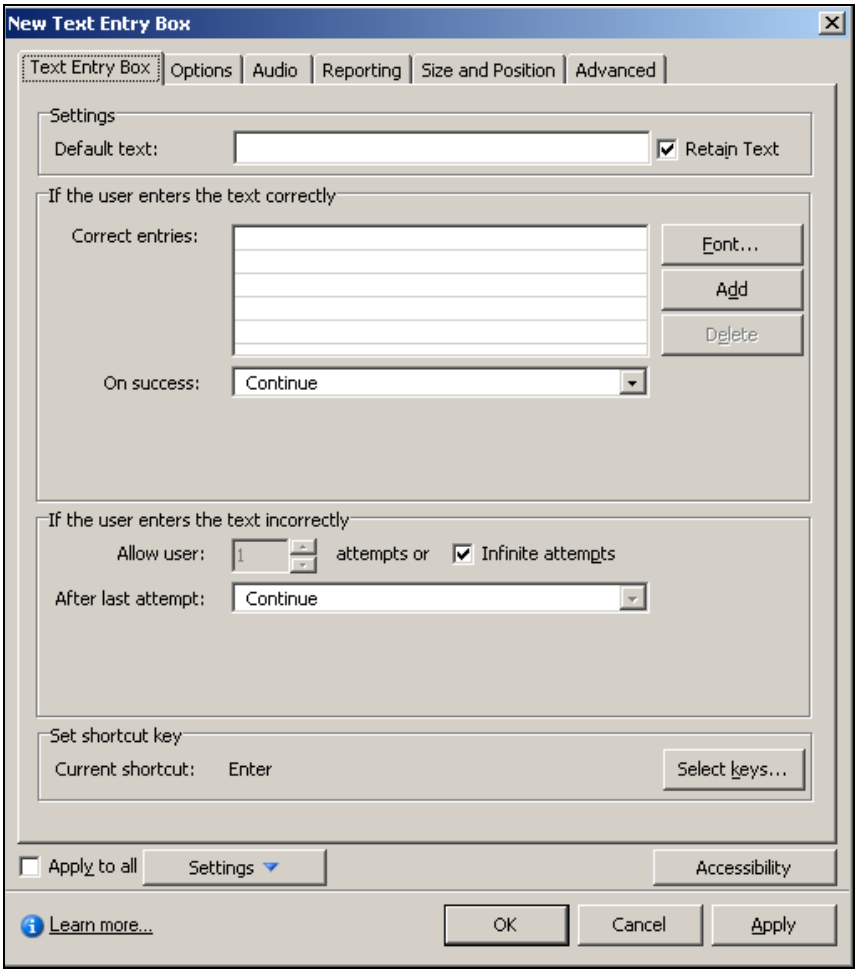
## 13.6. Zväčšovacia zóna (Zoom Area)

Ponuka **Insert** > **Standard Objects** > **Zoom Area**.
Zväčšovacia zóna sa skladá z dvoch častí – z aktívnej oblasti – **Zoom Area** (**1**) a zo zobrazovacej oblasti – **Zoom Destination Area** (**2**). Aktívnu oblasť umiestnite na tú časť snímky, ktorú chcete zväčšiť. Zväčšenina sa ukáže v zobrazovacej oblasti.
Úprava vlastnosti zväčšovacej zóny – obdobne ako **HighLight Box**.



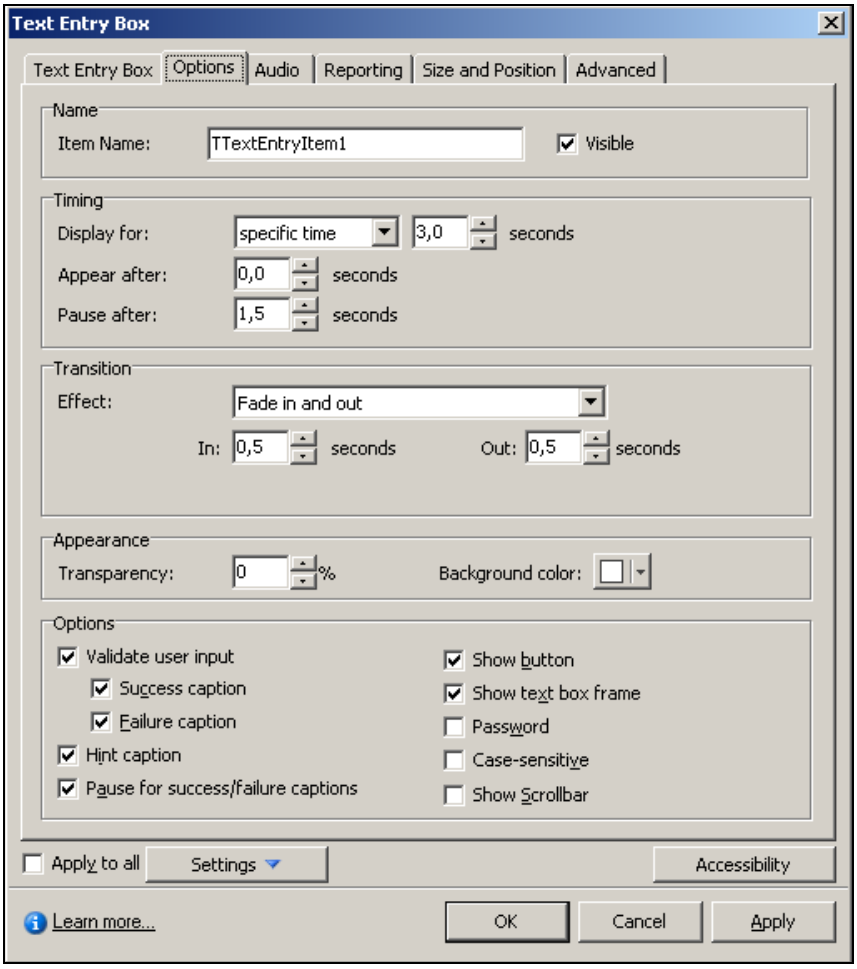

## 13.7. Textové pole na vstup (Text Entry Box)

Ponuka **Insert** > **Standard Objects** > **Text Entry Box**.
Textové pole na vstup sa dá využiť napr. na začiatku projektu. Iba užívateľ, ktorý pozná heslo a správne ho napíše do poľa sa dostane ďalej.



### Karta Text Entry Box

**Default text** (základný text) – tento text bude zobrazený v poli
**If the user enters the text correctly** (ak užívateľ vloží správny text)
**Correct entries** – odpovede, ktoré budú prijaté ako správne
**On success** – akcia, ktorá sa vykoná pri vložení správneho textu
**If the user enters the text incorrectly** (ak užívateľ nevloží správny text)
**Allow user 1 attempts or Infinite attempts** (povoliť užívateľovi jeden pokus alebo nekonečne veľa pokusov) – tu môžete nastaviť jeden, niekoľko alebo nekonečne veľa pokusov na vloženie textu
**After last attempt** (po poslednom pokuse) – akcia, ktorá sa vykoná po poslednom neúspešnom pokuse

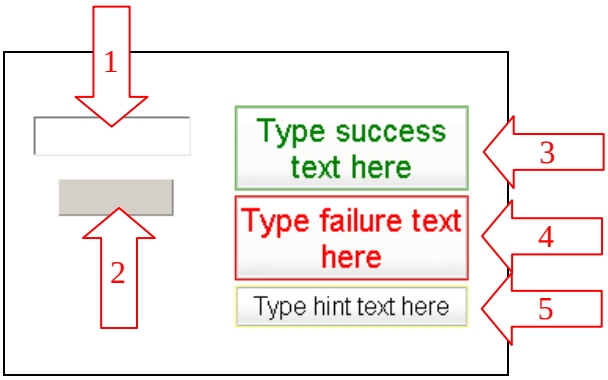



### Karta Options

**Display for** – **specific time** – zobrazí sa na určitý čas (v sekundách)
**Display for** – **rest of slide** – zobrazí sa počas zobrazenia snímky
**Display for** – **rest of project** – zobrazí sa počas celého projektu
**Appear after** (zobrazí sa po) – po koľkých sekundách od začiatku snímky sa zobrazí
**Pause after** (pauza po) – po koľkých sekundách sa projekt pozastaví
**Effect** – **Fade in and out** – rozjasnenie na začiatku a stmavenie na konci
**Effect** – **Fade in only** – iba rozjasnenie
**Effect** – **Fade out only** – iba stmavenie
**Effect** – **No transition** – žiadny efekt

**In** – koľko bude trvať rozjasnenie (v sekundách)
**Out** – koľko bude trvať stmavenie (v sekundách)
**Transparency** (priehľadnosť)
**Background color** (farba pozadia)
**Validate user input** - overovať text
**Succes caption** – hlásenie pri zadaní správneho textu
**Failure caption** – hlásenie pri zadaní nesprávneho textu
**Hint caption** – zobraziť pomocný text (ukáže sa, ak užívateľ prejde ukazovateľom myši na textové pole)
**Show button** (ukázať tlačidlo)
**Show text box frame** (ukázať rámček okolo textového poľa)
**Password** (heslo) – ak začiarknete toto políčko, tak v textovom poli sa pri písaní textu budú zobrazovať iba hviezdičky, a nie písmená
**Case-sensitive** – rozlišovať malé a veľké písmená

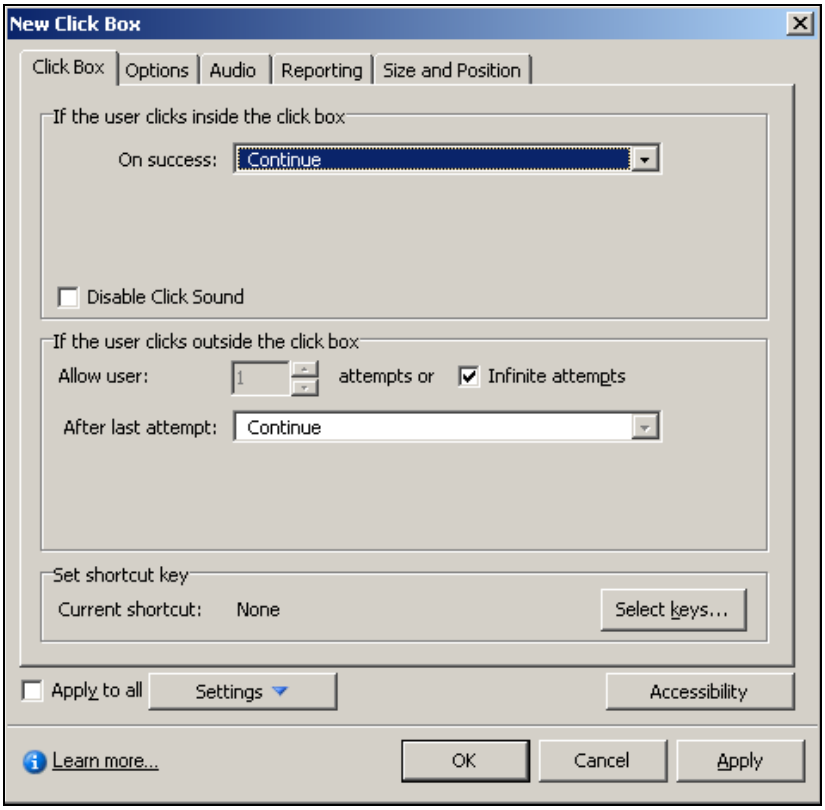
Objekt textové pole na vstup (**Text Entry Box**) po vložení do snímky vyzerá takto:




**1** – textové pole
**2** – potvrdzovacie tlačidlo
**3** – hlásenie pri zadaní správneho textu
**4** – hlásenie pri zadaní nesprávneho textu
**5** – pomocný text – ukáže sa, keď užívateľ prejde ukazovateľom myši na textové pole

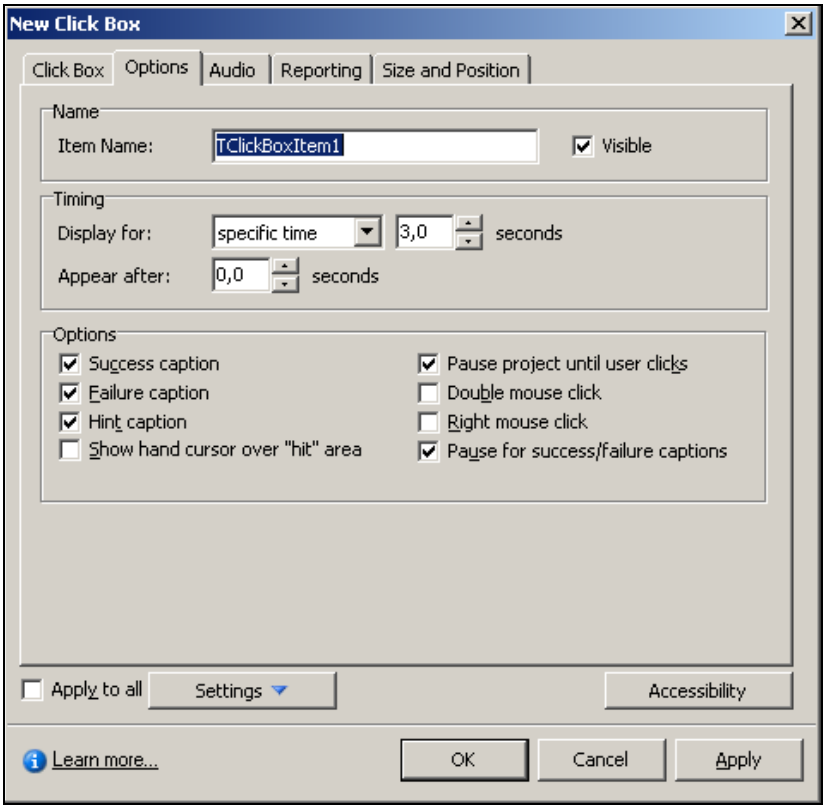
## 13.8. Klikacia zóna (Click Box)

Ponuka **Insert** > **Standard Objects** > **Click Box**.
Klikacia zóna je vlastne neviditeľný rámček, ktorý môžete umiestniť hocikde do snímky a po kliknutí naň sa vykoná určená akcia.




**Karta Click Box**

**If the user clicks inside the click box** (ak užívateľ klikne na klikaciu zónu)
**On success** – v tomto poli môžete vybrať akciu, ktorá sa vykoná po správnom kliknutí
**Disable Click Sound** (vypnúť zvuk kliknutia)
**If the user clicks outside the click box** (ak užívateľ klikne mimo klikacej zóny)
**Allow user 1 attempts or Infinite attempts** (povoliť užívateľovi jeden pokus alebo nekonečne veľa pokusov) – tu môžete nastaviť jeden, niekoľko alebo nekonečne veľa pokusov na kliknutie
**After last attempt** (po poslednom pokuse) – akcia, ktorá sa vykoná po poslednom neúspešnom pokuse

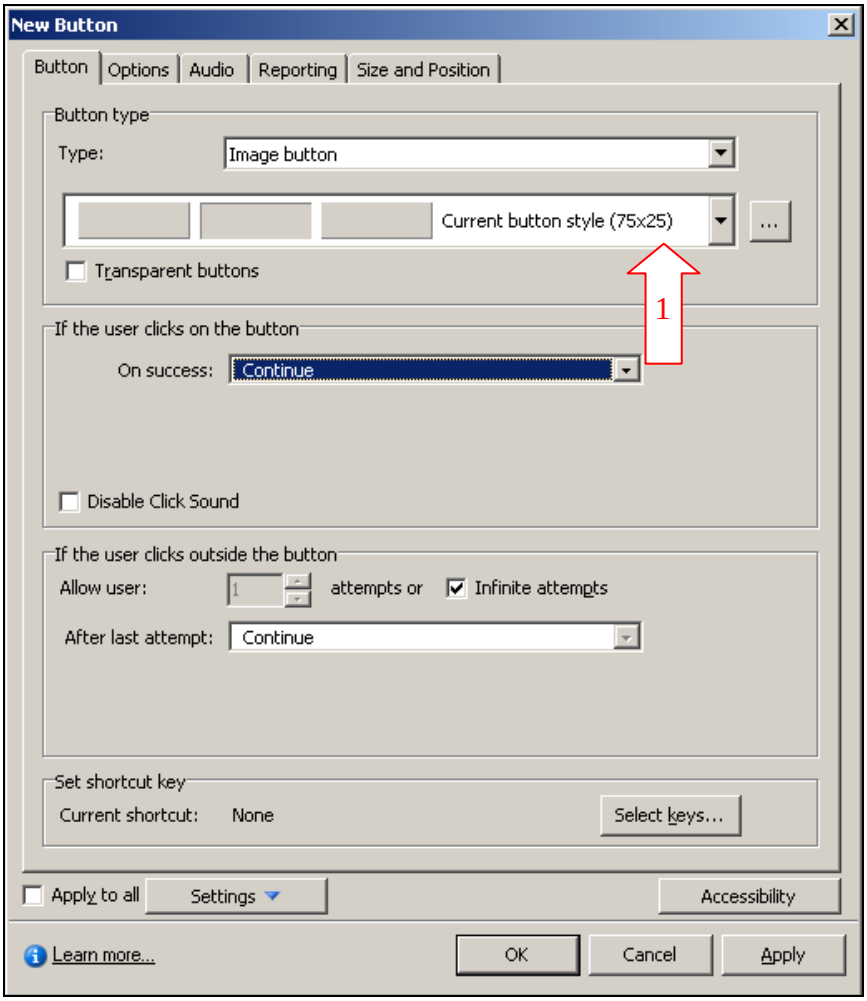



**Karta Options**

**Display for** – **specific time** – zobrazí sa na určitý čas (v sekundách)
**Display for** – **rest of slide** – zobrazí sa počas zobrazenia snímky
**Display for** – **rest of project** – zobrazí sa počas celého projektu
**Appear after** (zobrazí sa po) – po koľkých sekundách od začiatku snímky sa zobrazí
**Succes caption** – hlásenie pri zadaní správneho textu
**Failure caption** – hlásenie pri zadaní nesprávneho textu
**Hint caption** – zobraziť pomocný text (ukáže sa, ak užívateľ prejde ukazovateľom myši na textové pole)
**Show hand cursor over „hit“ area** (po prejdení na klikaciu zónu zobraziť ukazovateľ myši ako ruku)
**Pause project until user clicks** (pozastaviť projekt až kým užívateľ neklikne)
**Double mouse click** – požadovať dvojité kliknutie myšou
**Right mouse click** – požadovať kliknutie pravým tlačidlom myši

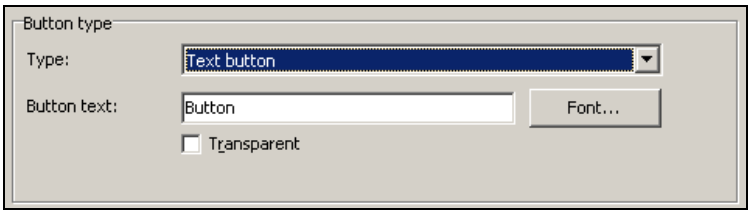
## 13.9. Tlačidlo (Button)

Ponuka **Insert** > **Standard Objects** > **Button**.
Do snímok môžete vkladať tlačidlá, ktoré zabezpečia napr. posun na nasledujúcu snímku alebo skok o niekoľko snímok napred, či dozadu.

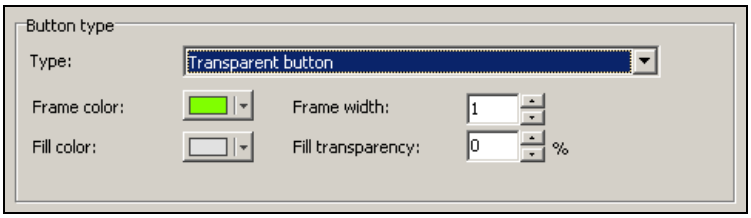



### Karta Button

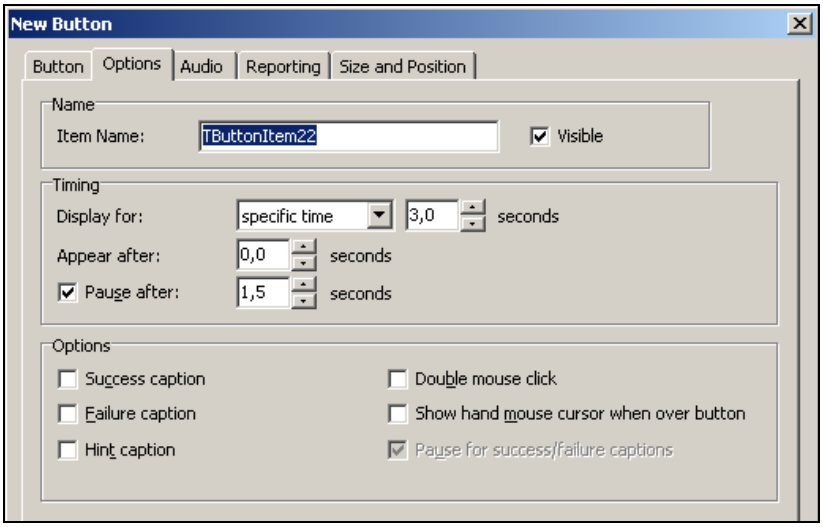
**Type** (typ tlačidla) – **Text button**, **Transparent button**, **Image button**
**Image Button** (grafické tlačidlo)
**1** – v tomto poli si vyberte vzhľad tlačidla
**Transparents button** (priehľadné tlačidlá)
**If the user clicks on the button** (ak užívateľ klikne na tlačidlo)
**On success** – v tomto poli môžete vybrať akciu, ktorá sa vykoná po kliknutí na tlačidlo
**Disable Click Sound** (vypnúť zvuk kliknutia)
**If the user clicks outside the button** (ak užívateľ klikne mimo tlačidla)
**Allow user 1 attempts or Infinite attempts** (povoliť užívateľovi jeden pokus alebo nekonečne veľa pokusov) – tu môžete nastaviť jeden, niekoľko alebo nekonečne veľa pokusov na kliknutie na tlačidlo




**Text button** (tlačidlo s textom)
**Button text** (text na tlačidle)
**Transparent** (priehľadný)
**Font** – nastavuje sa font písma




**Transparent button** (priehľadné tlačidlo)
**Frame color** (farba linky)
**Fill color** (farba výplne)
**Frame width** (hrúbka linky)
**Fill transparency** (priehľadnosť výplne)



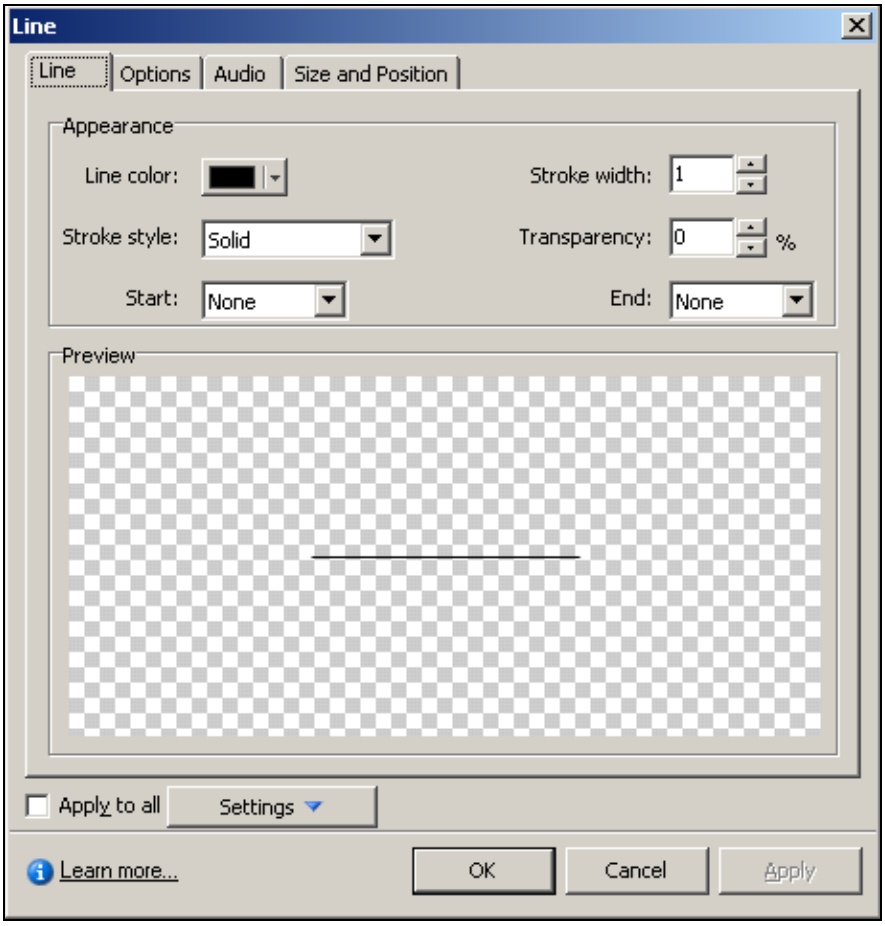

**Karta Options**

**Display for** – **specific time** – zobrazí sa na určitý čas (v sekundách)
**Display for** – **rest of slide** – zobrazí sa počas zobrazenia snímky
**Display for** – **rest of project** – zobrazí sa počas celého projektu
**Appear after** (zobrazí sa po) – po koľkých sekundách od začiatku snímky sa zobrazí
**Pause after** (pauza po) – po koľkých sekundách sa projekt pozastaví
**Succes caption** – hlásenie pri zadaní správneho textu
**Failure caption** – hlásenie pri zadaní nesprávneho textu
**Hint caption** – zobraziť pomocný text (ukáže sa, ak užívateľ prejde ukazovateľom myši na textové pole) kontrola pozornosti – zavolajte mi na môj mobil, ak objavíte túto vetu
**Double mouse click** – požadovať dvojité kliknutie myšou

# 14. Kreslenie

## 14.1. Čiara (Line)

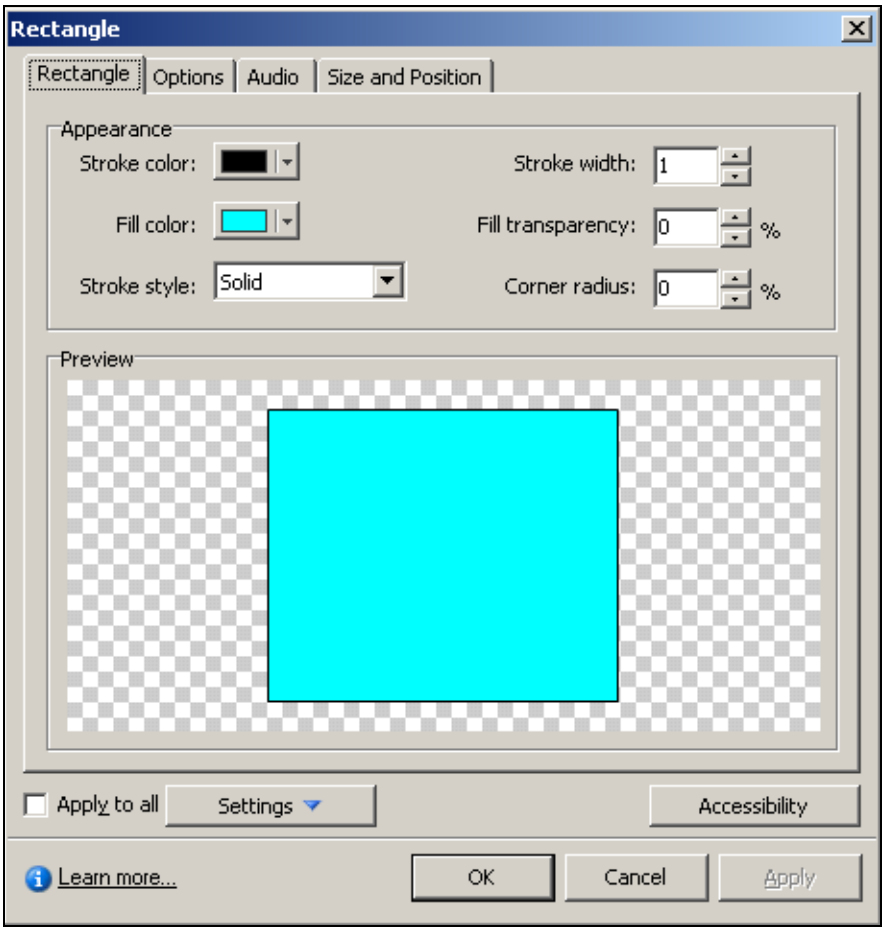
Ponuka **Insert** > **Drawing Objects** > **Line**.
Do snímky sa dajú vkladať čiary, ktoré môžu byť zakončené napr. šípkou alebo guľôčkou.




**Line color** (farba čiary)
**Stroke style** (štýl čiary)
**Start** (začiatok) – vyberte začiatok čiary
**Stroke width** (hrúbka čiary)
**Transparency** (priehľadnosť)
**End** (koniec) – vyberte koniec čiary
**Preview** (náhľad)

## 14.2. Štvoruholník (Rectangle)

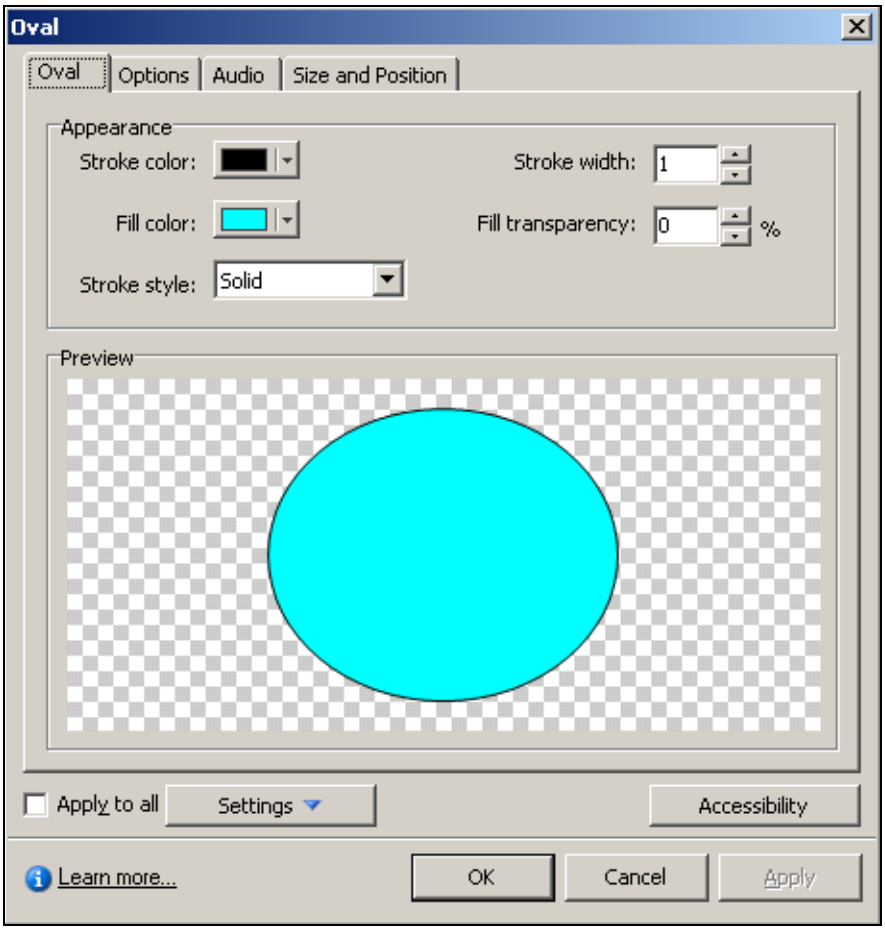
Ponuka **Insert** > **Drawing Objects** > **Rectangle**.




**Stroke color** (farba čiary)
**Fill color** (farba výplne)
**Stroke style** (štýl čiary)
**Stroke width** (hrúbka čiary)
**Fill transparency** (priehľadnosť výplne)
**Corner radius** (zaoblenie rohov)
**Preview** (náhľad)

## 14.3. Elipsa, kruh (Oval)

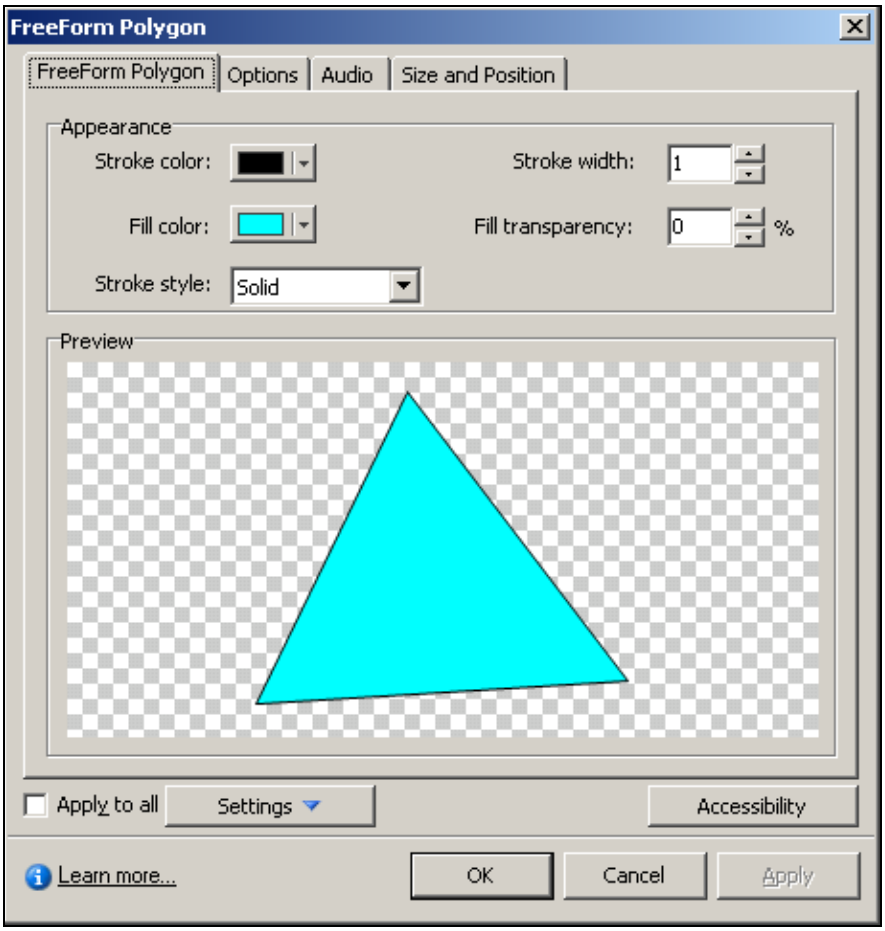
Ponuka **Insert** > **Drawing Objects** > **Rectangle**.




**Stroke color** (farba čiary)
**Fill color** (farba výplne)
**Stroke style** (štýl čiary)
**Stroke width** (hrúbka čiary)
**Fill transparency** (priehľadnosť výplne)
**Preview** (náhľad)

## 14.4. Viacuholník (Polygon)

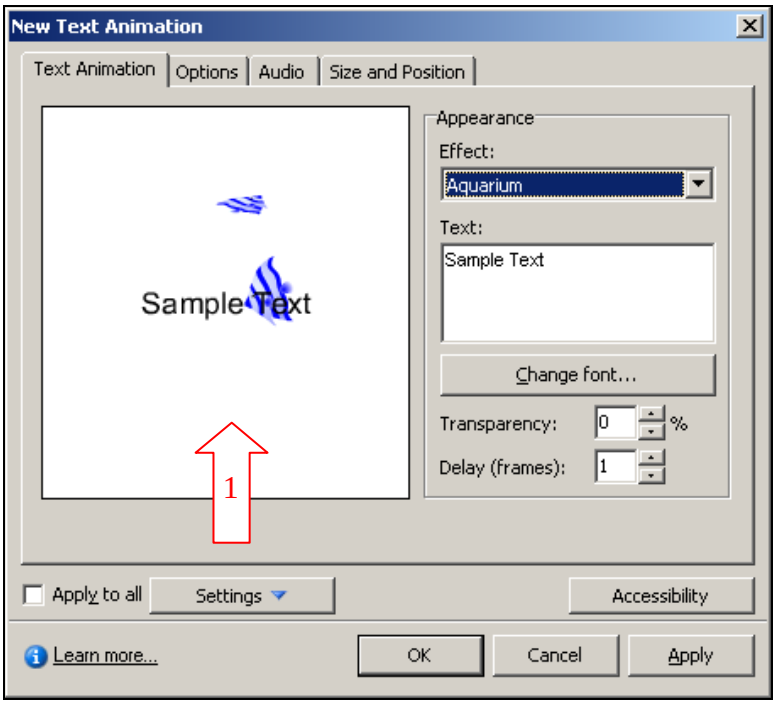
Ponuka **Insert** > **Drawing Objects** > **Polygon**.




**Stroke color** (farba čiary)
**Fill color** (farba výplne)
**Stroke style** (štýl čiary)
**Stroke width** (hrúbka čiary)
**Fill transparency** (priehľadnosť výplne)
**Preview** (náhľad)

## 15. Animovaný text (Text Animation)

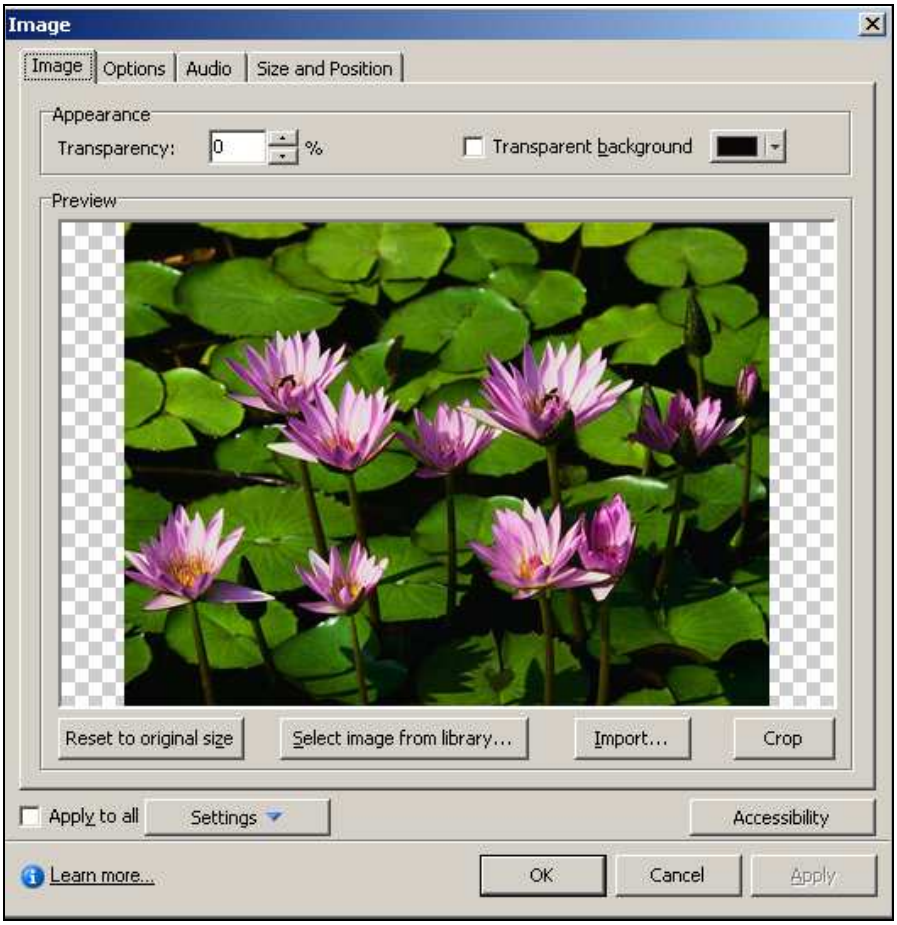
Ponuka **Insert** > **Text Animation**.
Animovaný text sa pohybuje až vo výslednej animácii.




**1** – v tejto časti sa zobrazuje náhľad textu
**Effect** (efekt) - tu si môžete vybrať z množstva rôznych animácií
**Text** – do tohto poľa vpíšte text, ktorý sa má animovať (kliknite do poľa a píšte)
**Change font** – zmeniť font písma
**Transparency** (priehľadnosť)
**Delay** (oneskorenie)

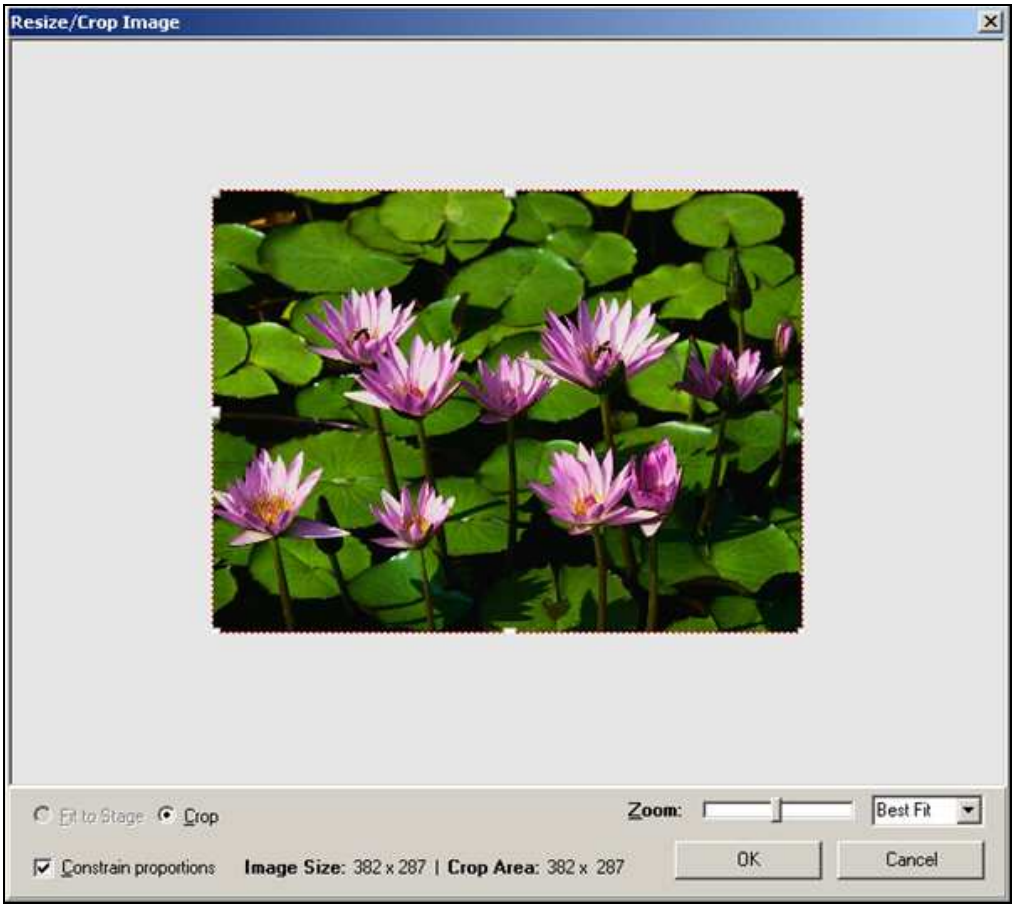
## 16. Obrázok (Image)

Ponuka **Insert** > **Image** – vyhľadať v počítači obrázok – kliknúť na tlačidlo **Otvoriť**.
Úprava obrázku:
- pravým tlačidlom myši kliknite na obrázok a v ponuke, ktorá sa ukáže, kliknite na položku **Properties** (vlastnosti)
Otvorí sa okno **Image** (obrázok).




**Transparency** (priehľadnosť)
**Transparent background** (priehľadnosť pozadia obrázka)
**Reset to original size** (vrátiť na pôvodnú veľkosť)
**Select image from library** (vybrať obrázok z knižnice)
**Import** - vložiť obrázky z priečinka v počítači
**Crop** (orezať) – vyrezanie určitej časti obrázka

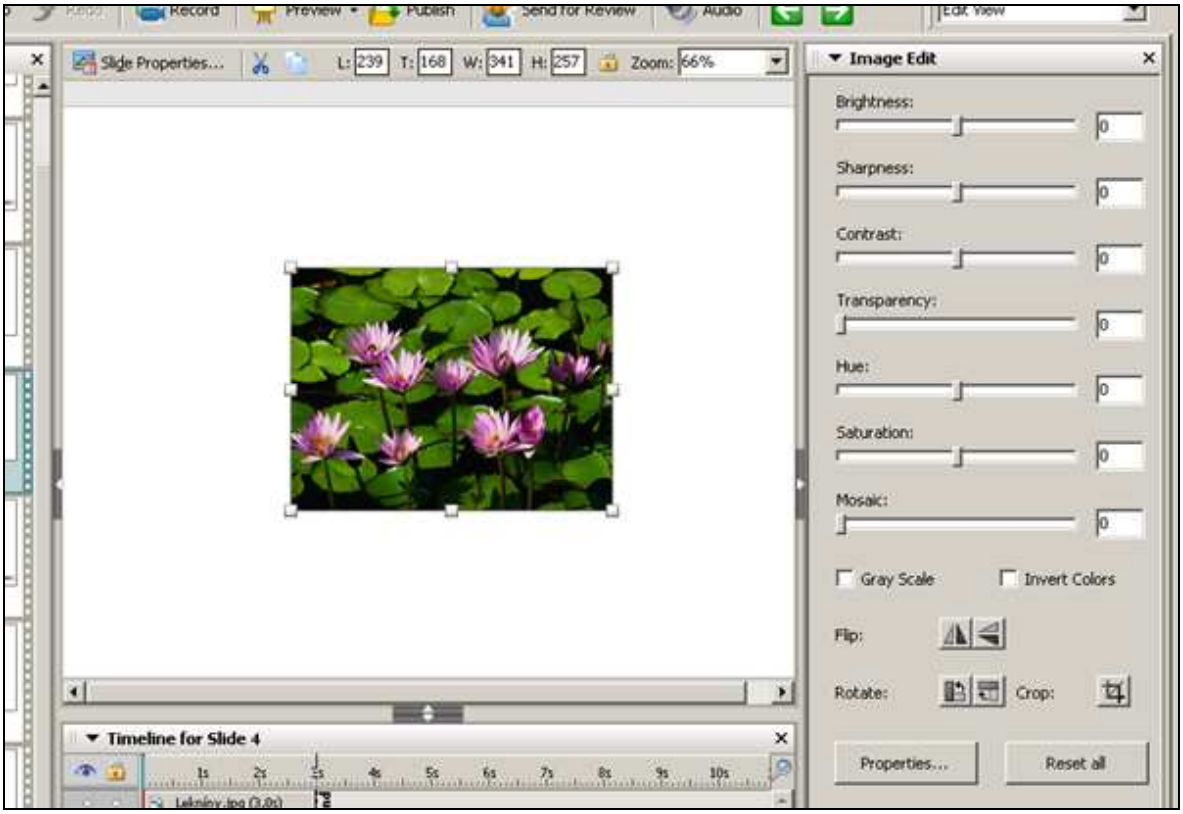
Po kliknutí na tlačidlo **Crop** v okne vlastností obrázka (**Image**) sa otvorí okno **Resize/Crop Image** (zmeniť veľkosť/orezať obrázok).
Plochu, ktorá sa má zachovať nastavíte tak, že uchopíte niektorý zo sivých štvorčekov na okraji červeného bodkovaného obdĺžnika a potiahnutím zmeníte jeho veľkosť. Časť obrázka, ktorá bude mimo červeného bodkovaného obdĺžnika sa po kliknutí na tlačidlo **OK** odreže.




**Fit to Stage** (roztiahnuť na plochu)
**Crop** (orezať)
**Zoom** – lupa, obrázok si môžete priblížiť alebo oddialiť
**Constrain proportions** – ak je zaškrtnuté toto políčko, tak pri zmene jedného rozmeru obrázka sa bude proporčne meniť aj druhý rozmer
**Image size** – veľkosť obrázka v pixeloch
**Crop Area** – veľkosť orezávacieho červeného obdĺžnika v pixeloch

Po vykonaní všetkých zmien kliknite na tlačidlo **OK**.

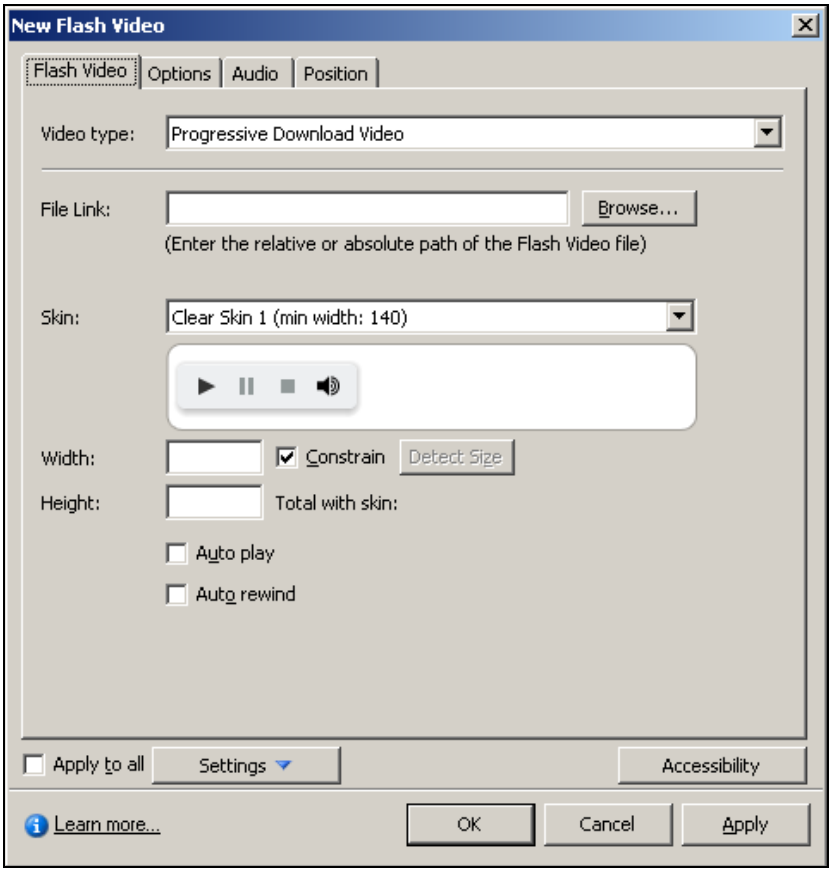
Obrázok, ktorý je vložený do snímky, môžete ešte upraviť – nastaviť jas, kontrast a pod. Kliknite pravým tlačidlom myši na obrázok. Ukáže sa ponuka, v ktorej kliknite na položku **Image Edit** (upraviť obrázok).
Vedľa plochy snímky vpravo sa otvorí panel **Image Edit**.
Je tu niekoľko pásikov, pomocou ktorých sa nastavuje vzhľad obrázka. Stačí, keď uchopíte „bežec“ na pásiku a posuniete ho doľava alebo doprava. Taktiež môžete nastaviť číselnú hodnotu v políčku vedľa pásika. Všetky zmeny sa hneď prejavia na obrázku.
Panel **Image Edit** sa zavrie, ak kliknete na krížik v hlavičke panelu.




**Brightness** (jas)
**Contrast** (kontrast)
**Transparency** (priehľadnosť)
**Hue** (odtieň)
**Saturation** (sýtosť)
**Mosaic** (mozaika)
**Gray Scale** (sivá škála)
**Invert Colors** (prehodiť farby)
**Flip** (preklopiť)
**Rotate** (otočenie)
**Crop** (orezať)
**Properties** (vlastnosti)
**Reset all** (zrušiť všetky zmeny)

## 17. Flash Video

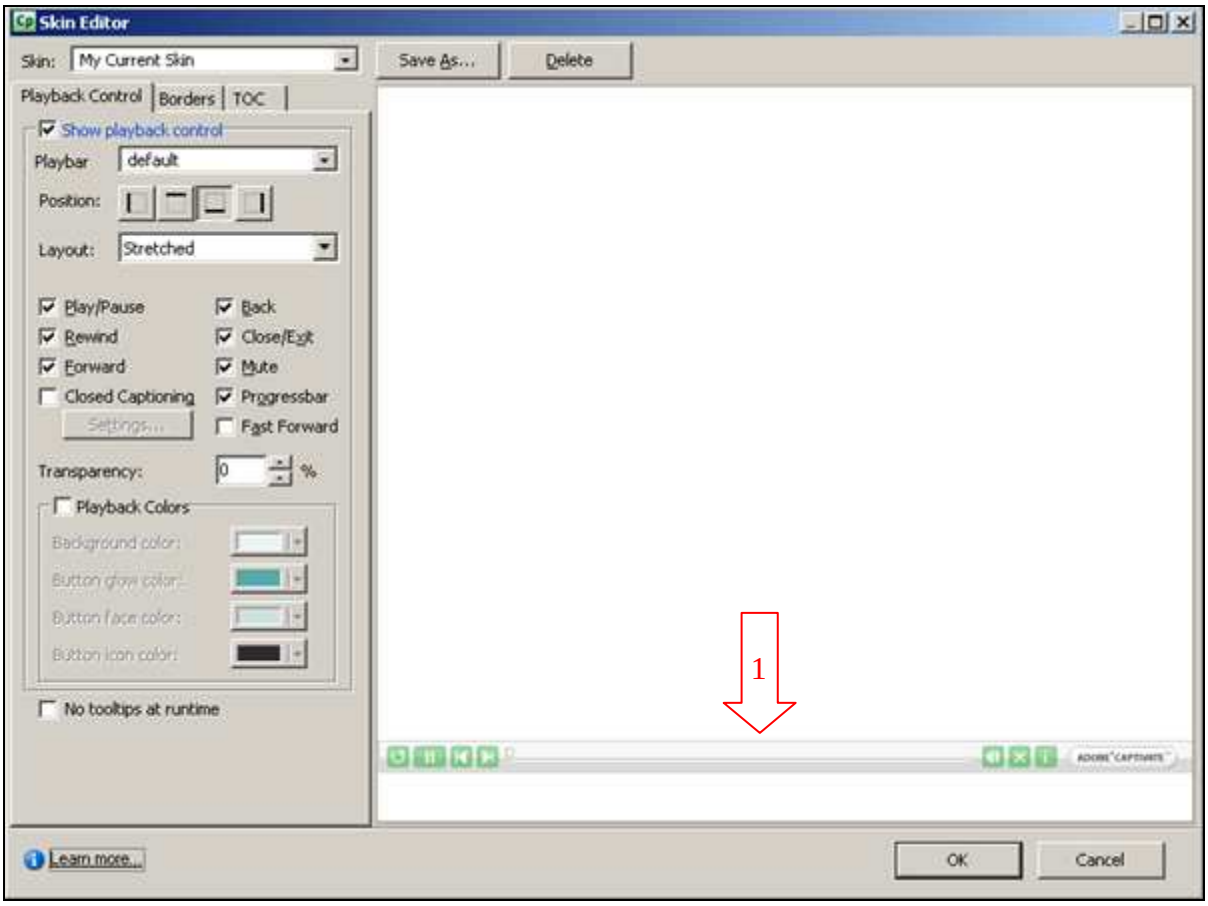
Ponuka **Insert** > **Flash Video**.
Flash video je špeciálny komprimovaný formát videa s koncovkou *.flv. Klasické video s koncovkou *.avi alebo *.mpg treba preto skonvertovať. Na konverziu môžete použiť napr. program Super.




**File Link** – odkaz na súbor – video
**Browse** (hľadať) – kliknite na toto tlačidlo a vyhľadajte video v počítači
**Skin** – vzhľad ovládacích tlačidiel
**Width** (šírka)
**Height** (výška)
**Constrain** – ak je začiarknuté toto tlačidlo, tak šírka a výška sa menia v presnom pomere
**Auto play** – začne sa automaticky prehrávať
**Auto rewind** – automatické pretočenie

## 18. Skin Editor

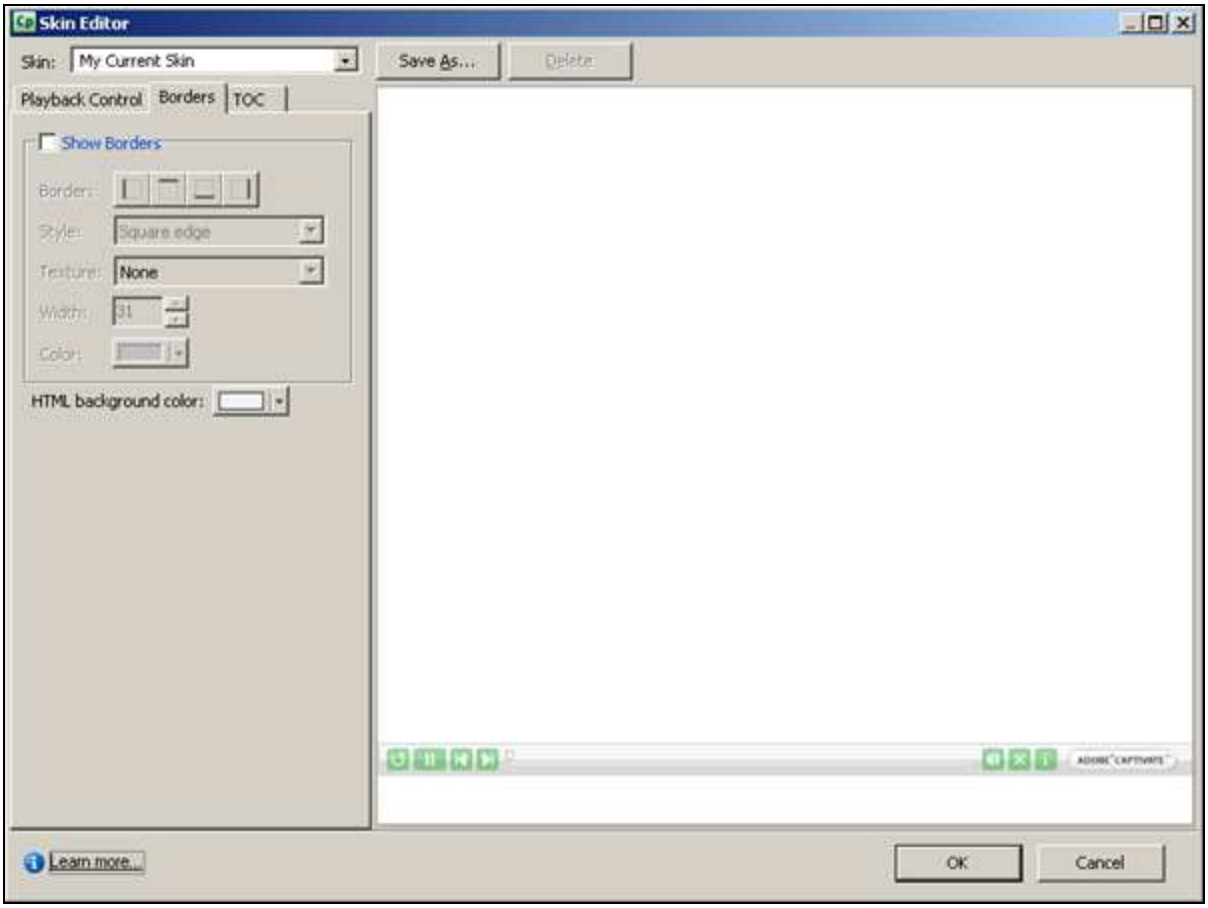
Ponuka **Project** > **Skin Editor**.




**Skin** – v tomto poli si môžete vybrať z prednastavených vzhľadov
**Save as** – zapamätať aktuálny (upravený) vzhľad
**Delete** – vymazať označený vzhľad zo zoznamu

**Karta Playback Control**

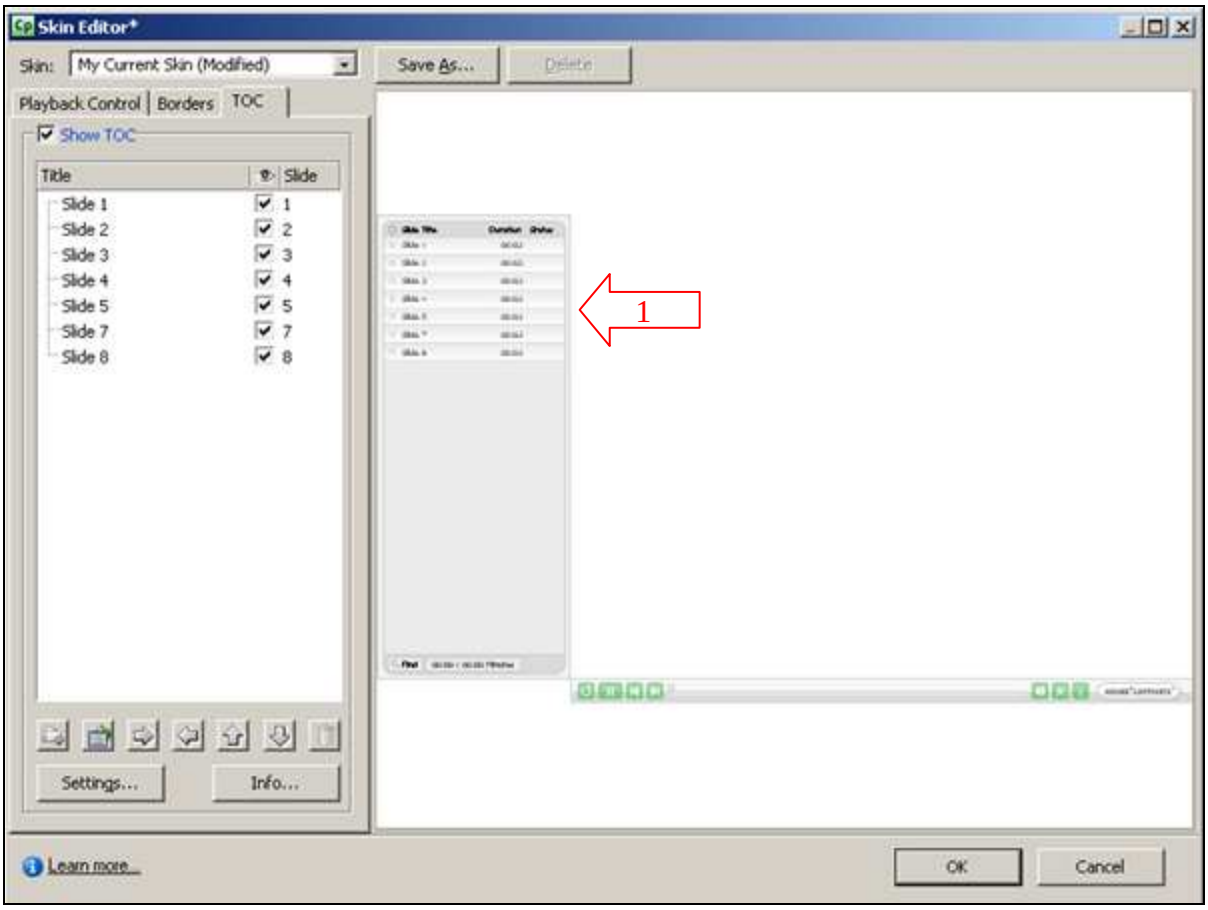
**Show playback control** (ukázať ovládanie prehrávania)
**Playbar** – tu si môžete vybrať vzhľad lišty s ovládacími tlačidlami
**Position** – pozícia lišty
**Layout** – rozmiestnenie tlačidiel
**Play/Pause** (spustiť/pauza)
**Rewind** (pretočiť)
**Forward** (vpred)
**Back** (späť)
**Close/Exit** (zatvoriť/ukončíť)
**Mute** – vypnutie zvuku
**Progressbar** (ukazovateľ pozície)
**Fast forward** (rýchlo vpred)
**Transparency** (priehľadnosť)
**Playback Colors** – farba lišty a tlačidiel
**1** – panel s ovládacími tlačidlami




**Karta Borders**

**Show Borders** (zobraziť okraje)
**Border** (okraj)
**Style** (štýl)
**Texture** (textúra)
**Width** (hrúbka)
**Color** (farba)
**HTML backgroung color** – farba pozadia v HTML

Vo výslednej animácii môžete zobraziť obsah – odkazy na jednotlivé snímky.




**Karta TOC (Table of Contents)**

**Table of Contents** (obsah)
**Show TOC** (zobraziť obsah)
**Title** – v tomto poli môžete vybrať snímky, ktoré sa zobrazia v obsahu
**Settings** (nastavenie)
**1** – takto sa zobrazí obsah vo výslednej animácií

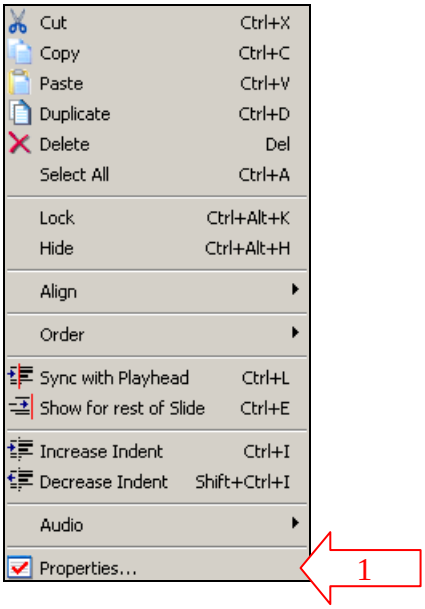
## 19. Kopírovanie objektov (Copy, Paste)

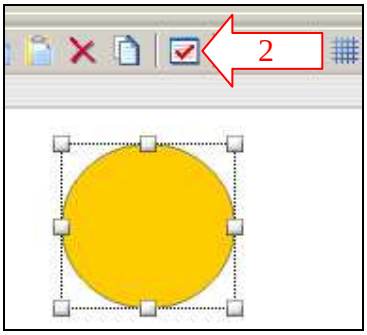
Objekty (textové bloky, obrázky, rámčeky, tlačidlá a pod.) môžete kopírovať a následne vložiť do konkrétnej snímky viacerými spôsobmi:
1. Kliknite na objekt, ktorý chcete kopírovať – stlačte **Ctrl+C** – kliknite na snímku, do ktorej chcete objekt vložiť – stlačte **Ctrl+V**.
2. Pravým tlačidlom myši kliknite na objekt – v ponuke, ktorá sa ukáže, kliknite na položku **Copy** – pravým tlačidlom myši kliknite v snímke na prázdne miesto – v ponuke, ktorá sa ukáže kliknite na položku **Paste object**.
3. Kliknite na objekt, ktorý chcete kopírovať – v ponuke **Edit** kliknite na položku **Copy** – kliknite na snímku, do ktorej chcete objekt vložiť – v ponuke **Edit** kliknite na položku **Paste object**.

## 20. Úprava vlastností objektov

Objekt v konkrétnej snímke treba niekedy meniť – napr. text v textovom bloku, farbu označovacieho rámčeka, vzhľad tlačidla, atď.
V podstate sú dva veľmi rýchle spôsoby, ako otvoriť príslušné okno s nastaveniami konkrétnych objektov.

1. Pravým tlačidlom myši kliknite na objekt a v ponuke, ktorá sa ukáže, kliknite na položku **Properties** (vlastnosti) (**1**).




2. Kliknite najskôr na objekt a potom kliknite na tlačidlo **Properties** (vlastnosti) (**2**), ktoré je na lište nad snímkou.