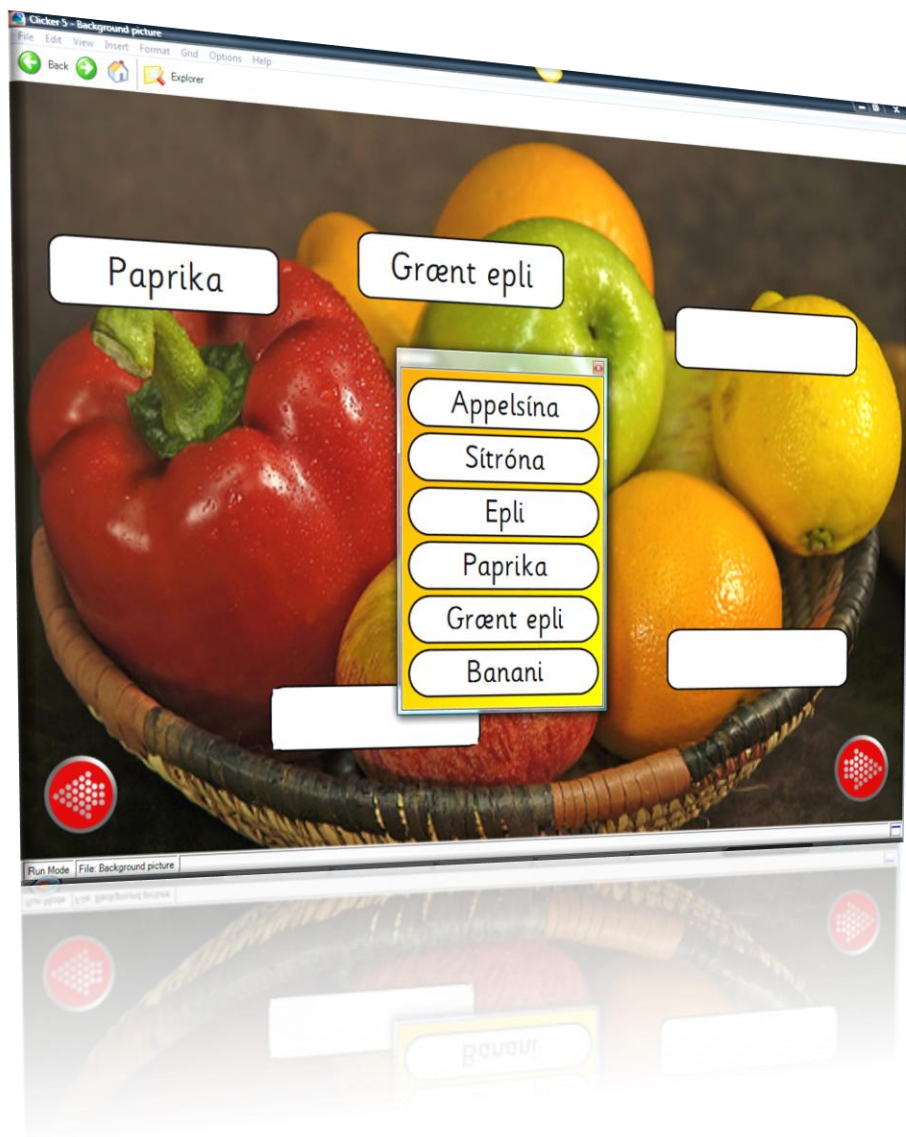


Sprettigrindur í Clicker 5

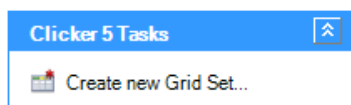
Leiðbeiningar



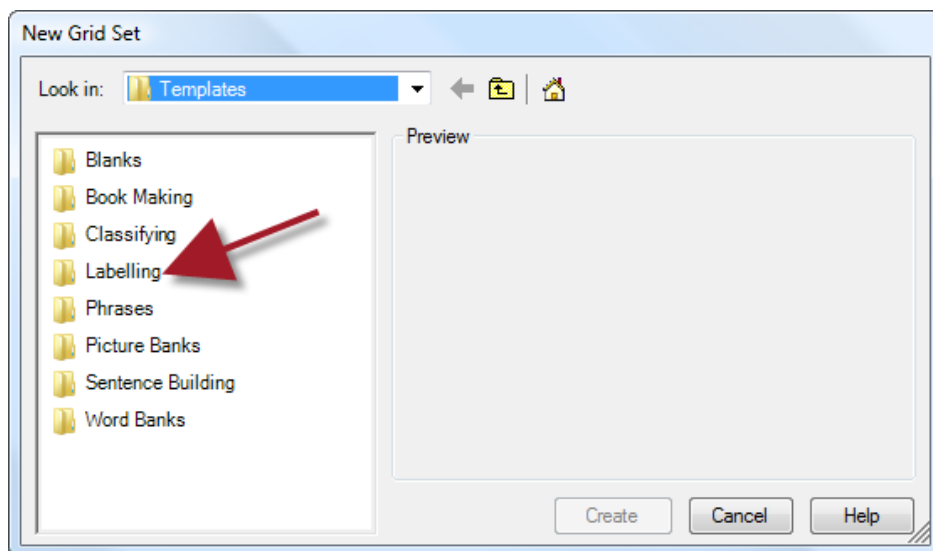
Sprettigrindur í Clicker 5

Hér verður sýnd einföld leið til þess að búa til verkefni sem nýtir sprettigrindur (Pop-up grids) í Clicker 5 hugbúnaðinum. Verkefnið felst í því að nemendur fá nokkrar myndir á skjáinn og eiga að velja orð á einstaka myndhluta hverrar myndar.

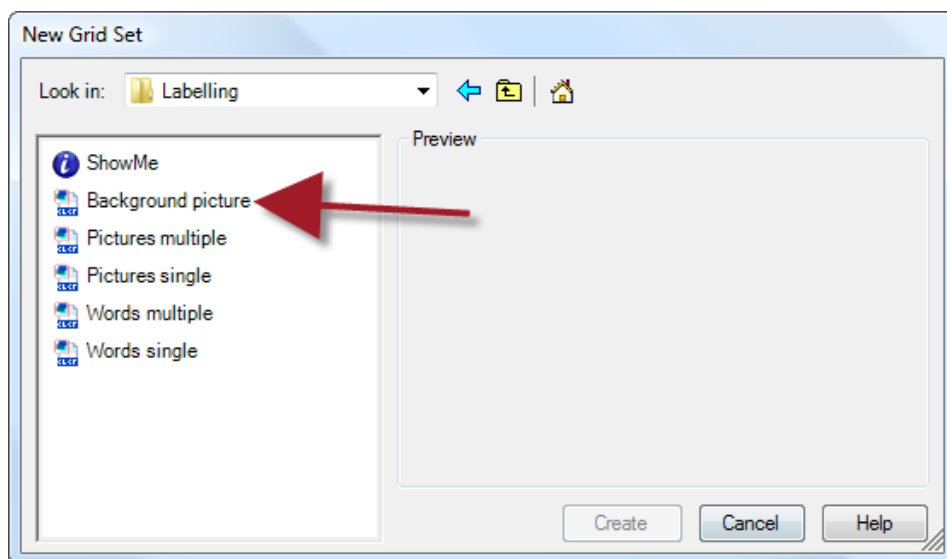
1. Ræstu Clicker 5 og smelltu á **Create New Grid Set** hnappinn til að stofna nýtt Clicker verkefni.



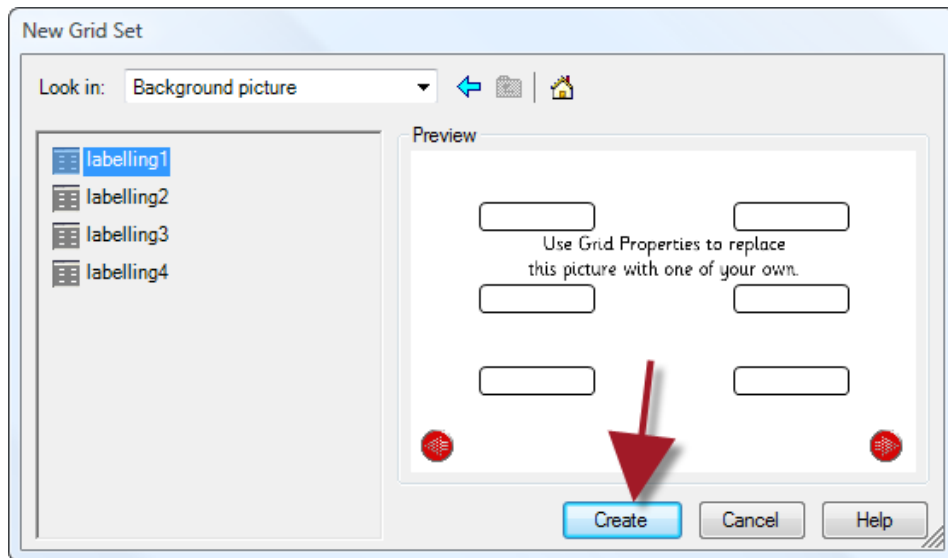
2. Veldu **Labelling** af listanum yfir sniðmát með því að tvísmella á „Labelling“.



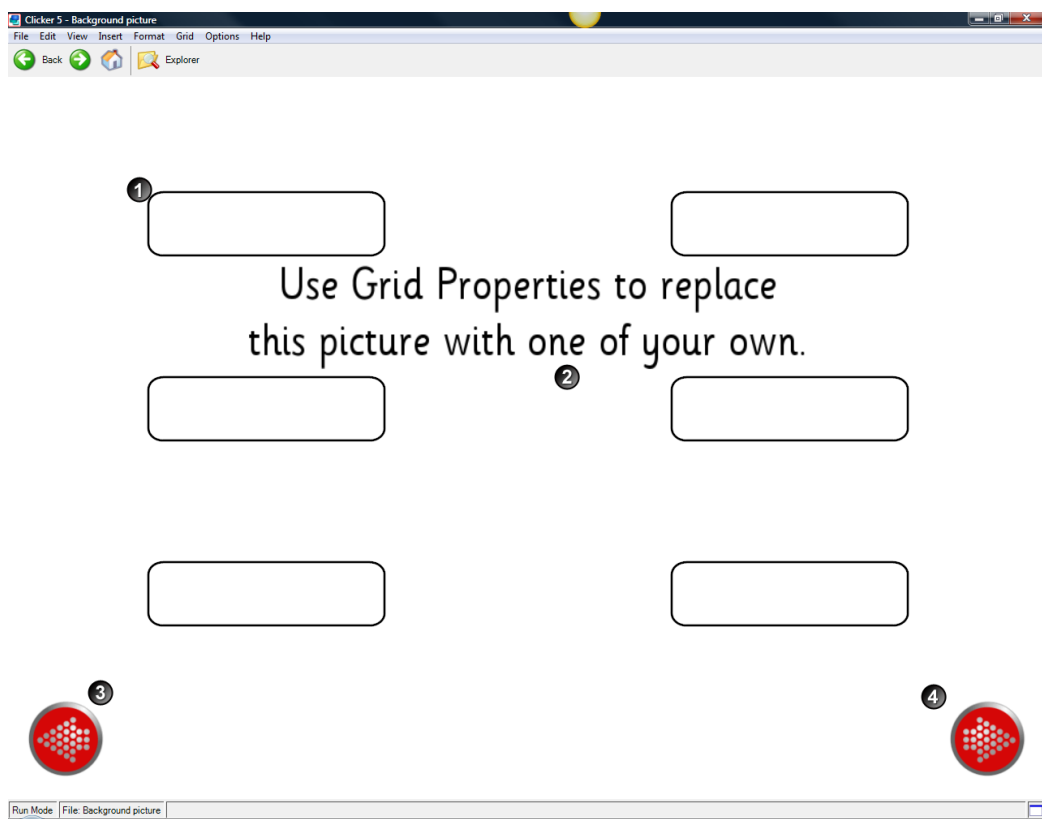
3. Tvísmelltu á „**Background image**“ því ætlunin er að notast við bakgrunnsmýnd.



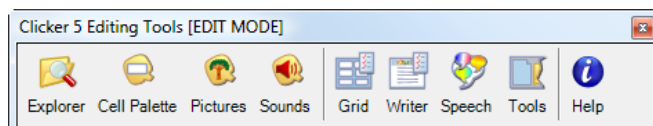
4. Smelltu á **Create** hnappinn og Clicker býr til grunn að verkefninu.



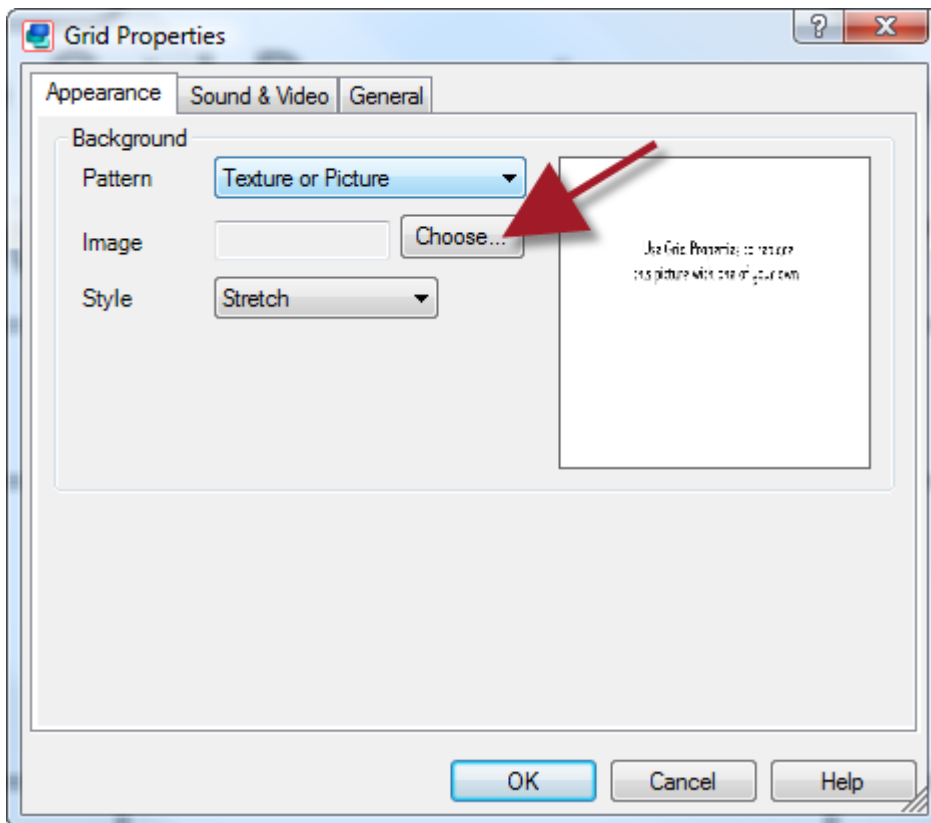
5. Á skjámyndinni sem nú birtist má sjá (1) reiti sem koma til með að vísa á myndhluta, (2) bakgrunnsmynd sem enn á eftir að setja í verkefnið, (3) og (4) hnappa til að flakka á milli síðna í verkefninu. Næsta skref er að setja inn fyrstu bakgrunnsmyndina.



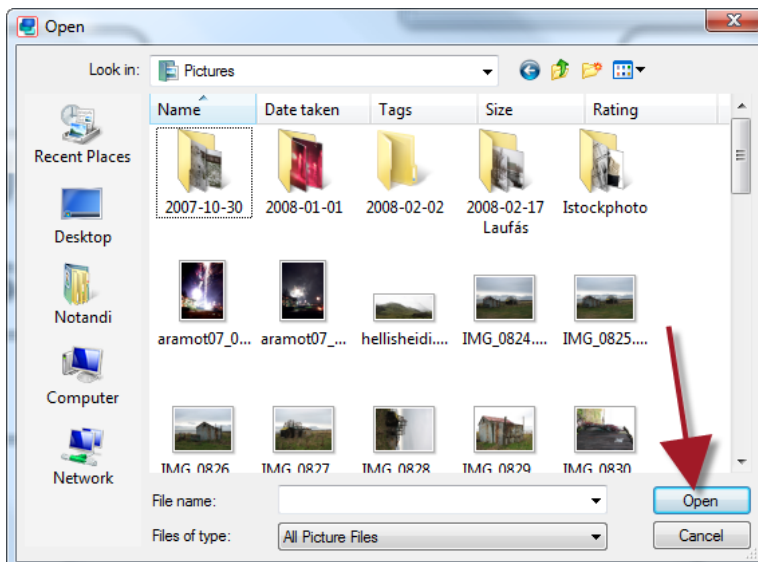
6. Farðu í vinnsluham með því að velja **Edit>Edit Mode**. Opnast þá tækjastíka kennarans.



7. Smelltu á **Grid** hnappinn á tækjastikunni og **Choose** hnappinn í glugganum sem þá birtist. Athugaðu að þú átt að vera í **Appearance** flípanum.



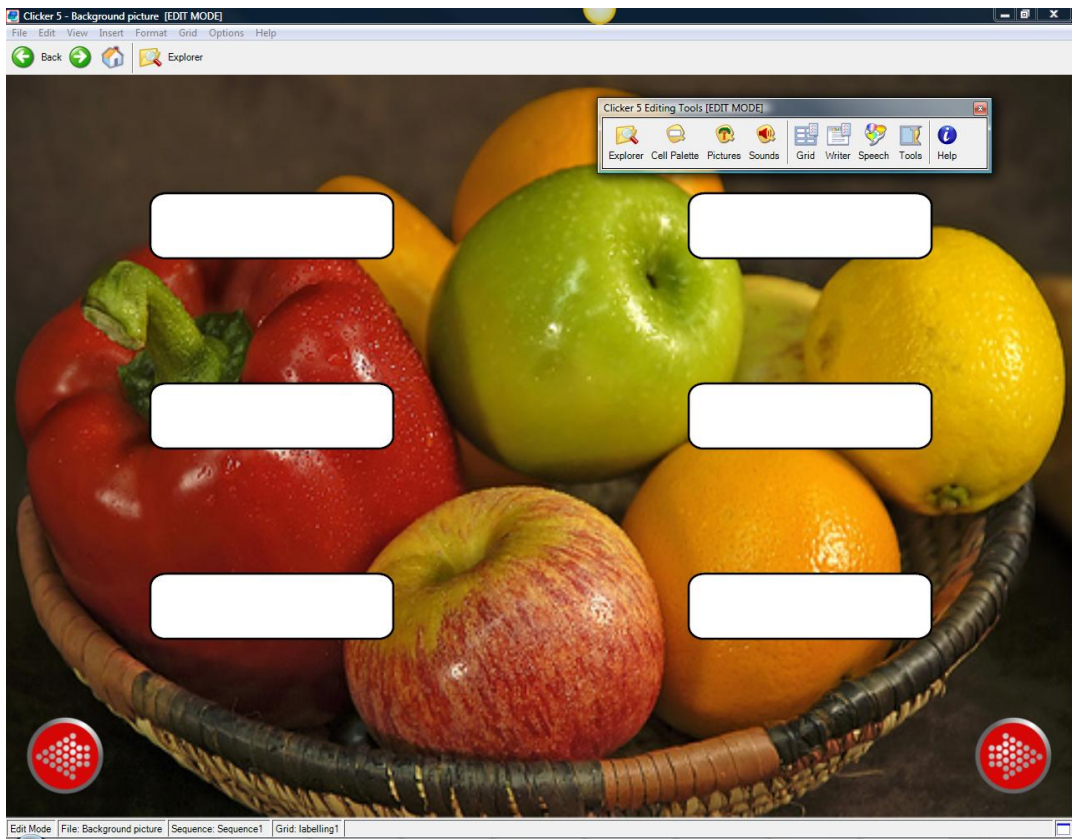
8. Þegar smellt er á **Choose** hnappinn opnast skráargluggi þar sem hægt er að velja mynd til að nota sem bakgrunnsmynd í verkefnið. Finndu og veldu bakgrunnsmynd. Smelltu næst á **Open** hnappinn.



Ég valdi mynd af ávöxtum í körfu. Myndina fann ég með aðstoð Behold leitarvélarinnar (<http://www.behold.cc>) en með henni er einfalt að finna myndir á Flickr (www.flickr.com)

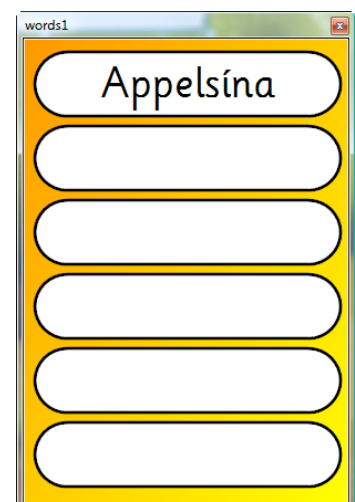
myndavefnum sem heimilt er að nota án endurgjalds.

9. Þegar myndin hefur verið valin er smellt á **OK** hnappinn og þá er hægt að sjá hvernig verkefnið lítur út með bakgrunnsmynd.



Markmiðið með verkefninu er að láta nemendur velja rétt heiti á ávöxtunum með því að smella í viðkomandi reiti. Næsta eru því reitirnir staðsettir þar sem þeir eiga að vera.

10. Dragðu reitina til með músinni þangað sem þeir eiga að vera. Ef reitirnir eru of margir er hægt að eyða umframreitum með því að hægismella á þá og velja **Delete** af valseðilinum sem birtist.
11. Nú er komið að því að kalla fram sprettigrindurnar, staðsetja þær við hliðina á viðkomandi reit og setja réttan texta í reitina sem þær innihalda. Athugaðu að innihald sprettiglugganna er það sama í öllum reitum á hverri síðu í verkefninu. Í þessu verkefni á sprettiglugginn að innihalda heiti ávaxta sem eru í körfunni og nemendur eiga að para saman ávöxt og heiti hans. Til þess að skrá ávaxtaheitin í sprettigluggann er smellt á einhvern reit í verkefninu.
- Þegar smellt er á reit opnast sprettigluggi með nokkrum tómum reitum. Texti er settur í reitina með því að halda niðri hástafalyklinum á lyklaborðinu og smella í viðkomandi reit.



Athugaðu einnig staðsetingu sprettigrindarinnar, en hana á að staðsetja nærri þeim reit sem kallar hann fram. Þar sem reitirnir voru færðir til verður einnig að færa til sprettigrindurnar. Það er gert með því að grípa með músinni í gluggaröndina efst í grindinni og draga hana til. Þetta þarf að gera við allar sprettigrindurnar, en textann þarf einungis að slá einu sinni inn því hann er sameiginlegur þeim öllum. Athugaðu að hægt er að styðja á dálkalykilinn (Tab) til þess að komast á milli reita þegar textinn er sleginn inn í sprettigrindina.

12. Þá er virkni verkefnisins prufuð með því að smella í alla reitina og velja viðkomandi heiti á ávöxt. Ef allt virkar eins og það á að virka þá er ekkert því til fyrirstöðu að smella á örina í hægra horninu niðri og fara yfir á næstu síðu og búa hana til eins og nú hefur verið sýnt.

