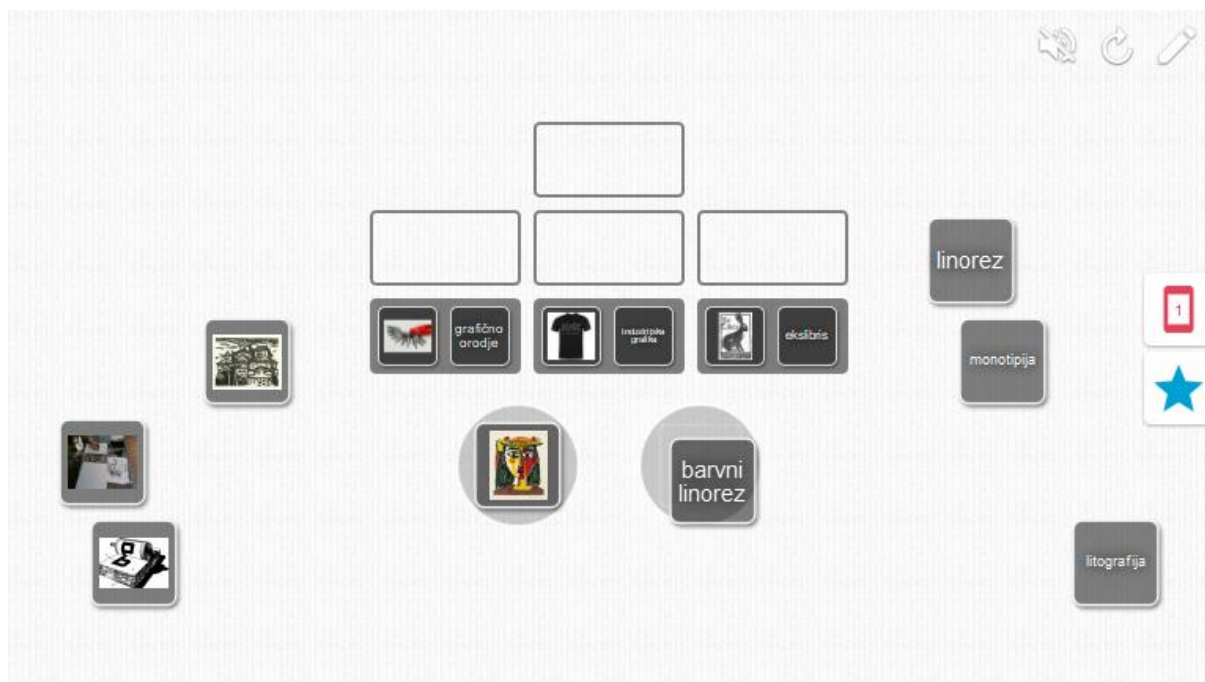


SMART LAB: Match 'Em Up!

Match 'Em Up! je aktivnost ujemanja, ki uči pomnjenja in korespondenco med postavkami. Igri lahko dodate tudi elemente igre.

Več si lahko ogledate v [videu](#).



Nasvet

- Z gumbom za zvok  vklopite ali izklopite zvok aktivnosti.
- Za ponovni zagon trenutne aktivnosti uporabite gumb .
- Z gumbom za urejanje dejavnosti  odprete pojavno okno za urejanje dejavnosti.

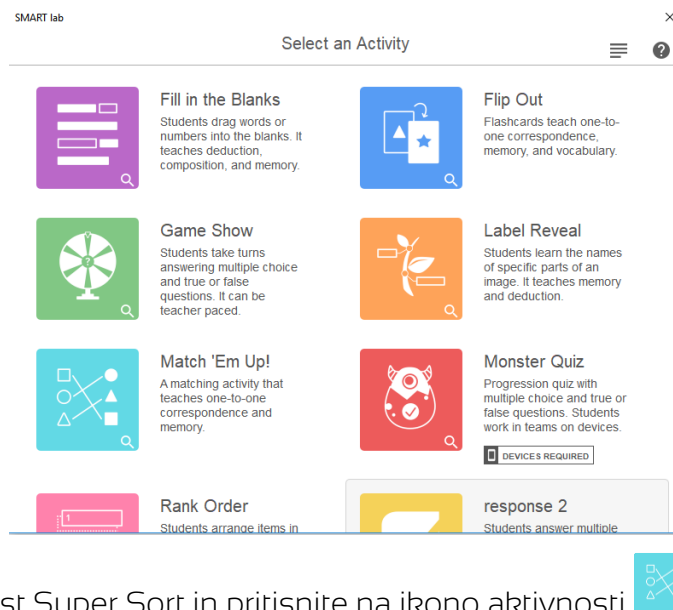
Dodajanje aktivnosti Match 'Em Up!

1. Odprite SMART lab s pritiskom na ikono  v orodni vrstici SMART Notebooka. Odpre se okno za ustvarjanje aktivnosti.

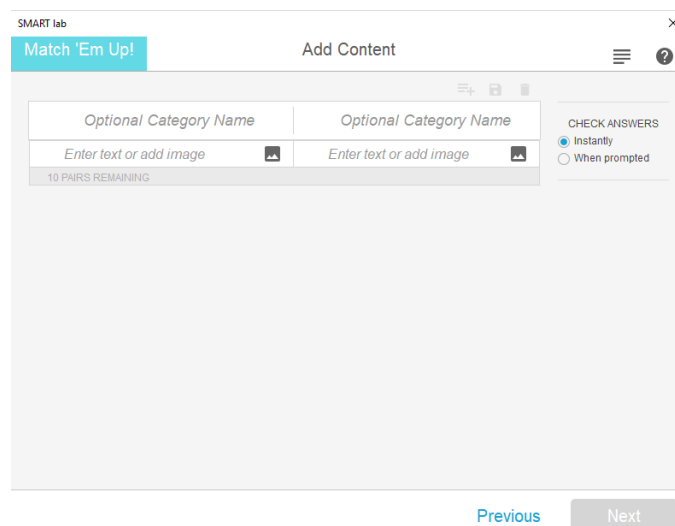
SMART lab: Match' Em Up!

Inovatio d.o.o., Ulica heroja Bračiča 6, 2000 Maribor

T: 02/828 00 53 E: contact@inovatio.si W: www.inovatio.si



2. Poiščite aktivnost Super Sort in pritisnite na ikono aktivnosti  .
Odpre se pogovorno okno za dodajanje vsebine.



3. V okvirček »Optional Category Name« lahko vpišete imena kategorij.
4. Vnesite besedilo ali pritisnite ikono , da dodate sliko. Vnesete lahko do 10 parov.
5. V razdelku »Check Answers« nastavite preverjanje odgovorov:
- Izberite »Instantly«, če želite ustreznost parov preverjati sproti.

ALI »When prompted«, če želite ustreznost parov preverjati na koncu. Na koncu pritisnete gumb »Check Matches«, če želite preveriti ustreznost parov. Zelena

kljukica  ALI rdeči X  prikazujeta ustreznost odgovora.

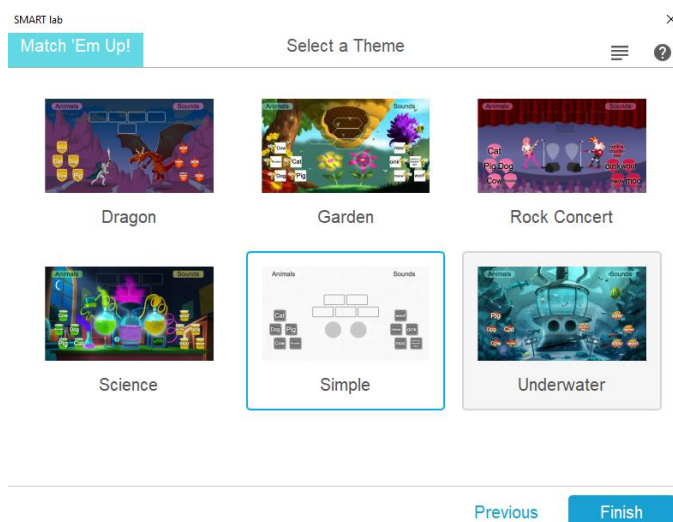
SMART lab: Match' Em Up!

Inovatio d.o.o., Ulica heroja Bračiča 6, 2000 Maribor

T: 02/828 00 53 E: contact@inovatio.si W: www.inovatio.si

6. Pritisnite »Next«.

Odpre se pogovorno okno za izbiro teme.



7. Izberite temo. Tema, ki je izbrana je označena z modrim okvirčkom.

8. Ko ste končali izberite »Finish«.

Po nekaj trenutkih se bo **aktivnost Match 'Em Up!** naložila in bo pripravljena na uporabo.

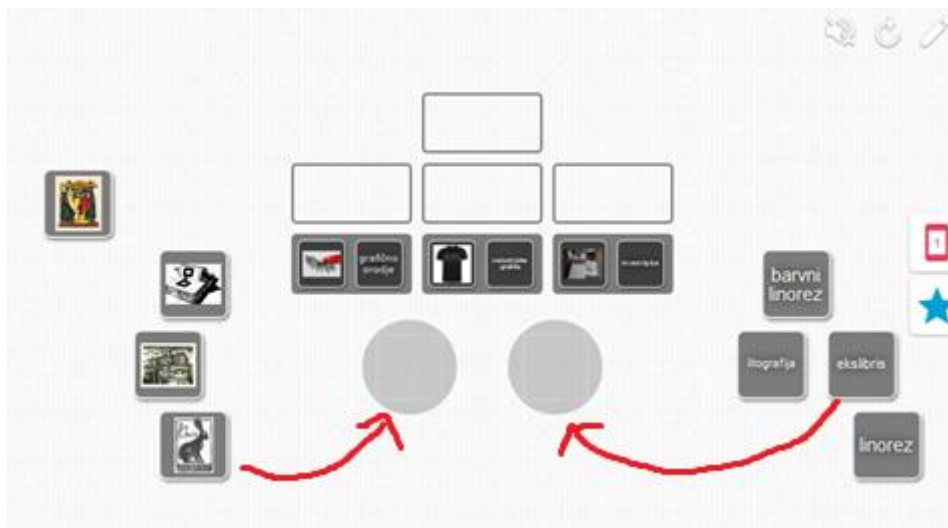
9. Po želji lahko dodate elemente igre, ki so opisani spodaj.

10. Učenci pri aktivnosti tvorijo smiselne pare tako, da v osrednje polje povlečejo element iz leve in element iz desne.

SMART lab: Match' Em Up!

Inovatio d.o.o., Ulica heroja Bračiča 6, 2000 Maribor

T: 02/828 00 53 E: contact@inovatio.si W: www.inovatio.si



Nasvet

Če se slike ali tekst zelo slabo vidi, uporabite magično pisalo ali pa uporabite prosojnico z galerijo slik. Več si lahko ogledate v TRIKU IN NASVETU: Kako uporabiti magično pisalo in TRIKU IN NASVETU: Priprave na predstavitev.

Dodajanje elementov igre

- Če želite dejavnosti dodati brenčalo, časovnik ali naključnega izbiralca, pritisnite



Odpre se okno za izbiro elementov igre.

	Select a Game Element	
Brenčala	 Buzzers Students compete to finish first or to decide who goes next.	
Naključni izbiralec	 Randomizer Randomly select a student name, activity item, or number.	
Časovnik	 Timer Set a time limit for completing an activity.	

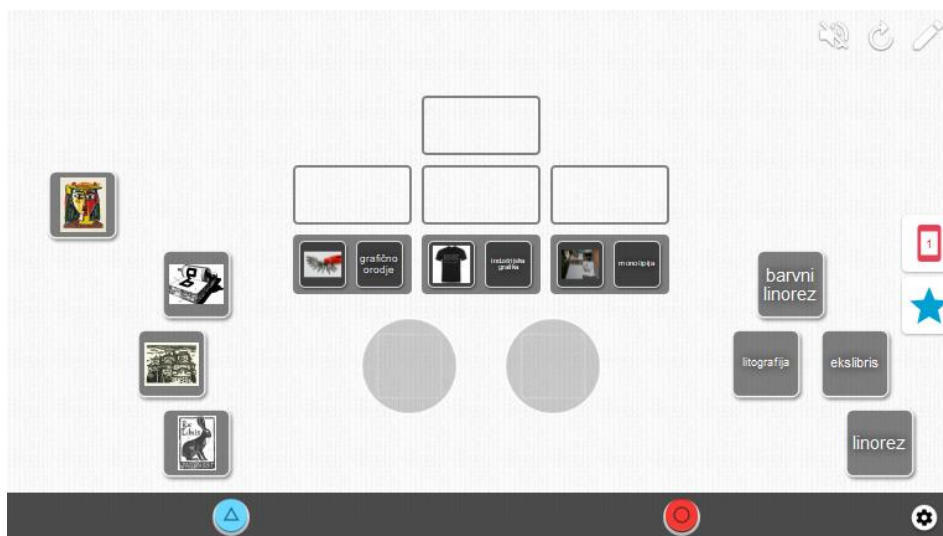
S pritiskom  lahko vedno omogočite ali onemogočite upravljanje tega elementa igre .

SMART lab: Match' Em Up!

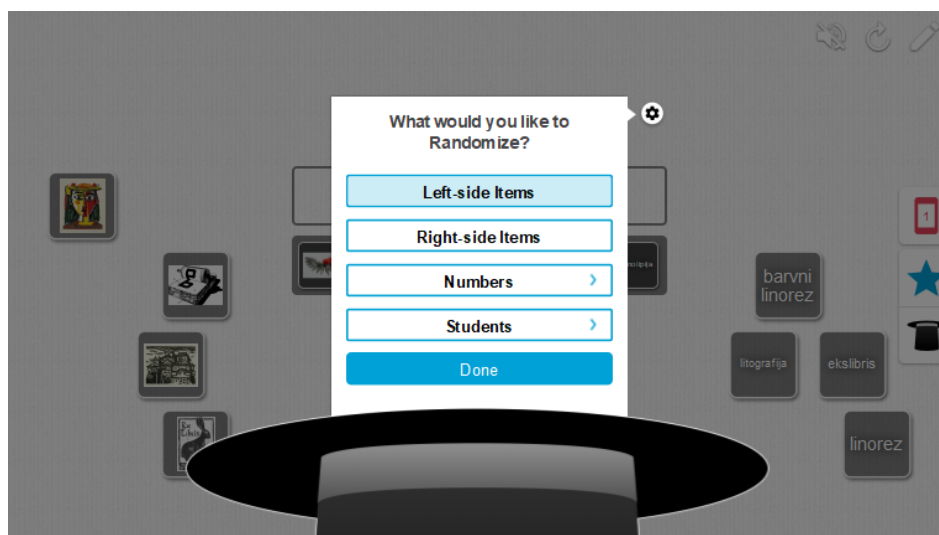
Inovatio d.o.o., Ulica heroja Bračiča 6, 2000 Maribor

T: 02/828 00 53 E: contact@inovatio.si W: www.inovatio.si

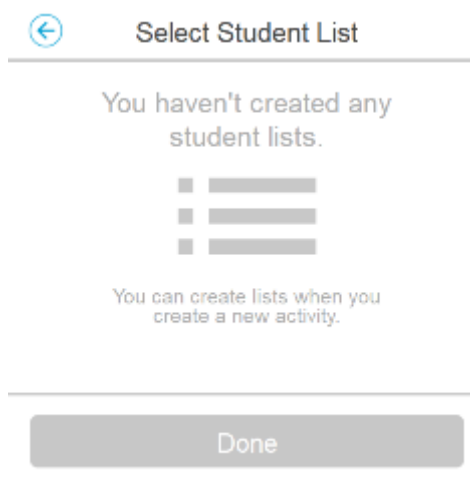
2. Če ste izbrali **brenčala**, se vam v dani aktivnosti pojavijo gumbi brenčal.



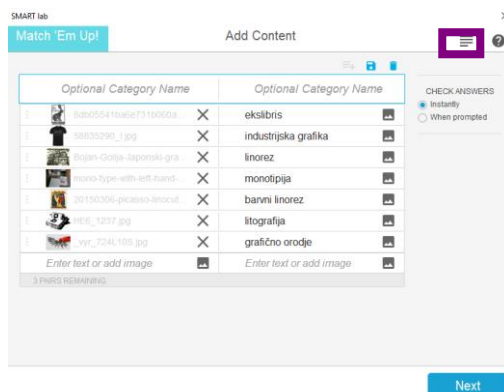
Če ste izbrali **naključnega izbiralca** se vam pojavi podokno, kjer izberete kaj želite naključno izbirati (elemente levo, elemente desno, številke ali učence). Če želite vmes spremeniti element, ki ga naključno izbirate, pritisnite na ikono za nastavitve ⚙️ in pojavilo se vam bo to okno.



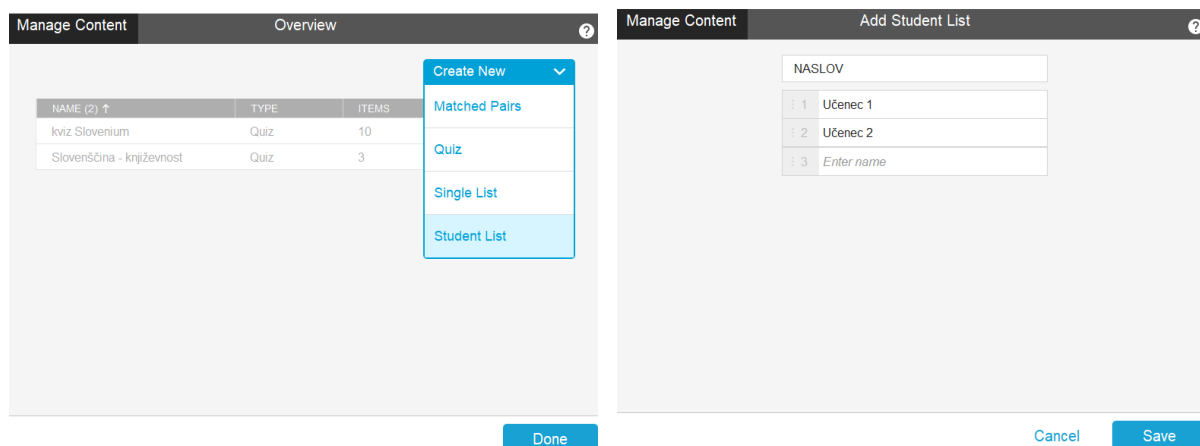
Če izberete slednje, morate predhodno vstaviti seznam učencev/dijakov. V nasprotnem primeru se vam pojavi naslednje okno.



V tem primeru se vrnite v nastavitve aktivnosti  . Odpre se vam okno za urejanje aktivnosti.



V zgornjem desnem kotu izberite ikono  za upravljanje vsebine an izberite »Create New« nato pa »Student List« oz seznam učencev/dijakov.



Vpišite ime razreda ter imena učencev ter pritisnite »Save«.

SMART lab: Match' Em Up!

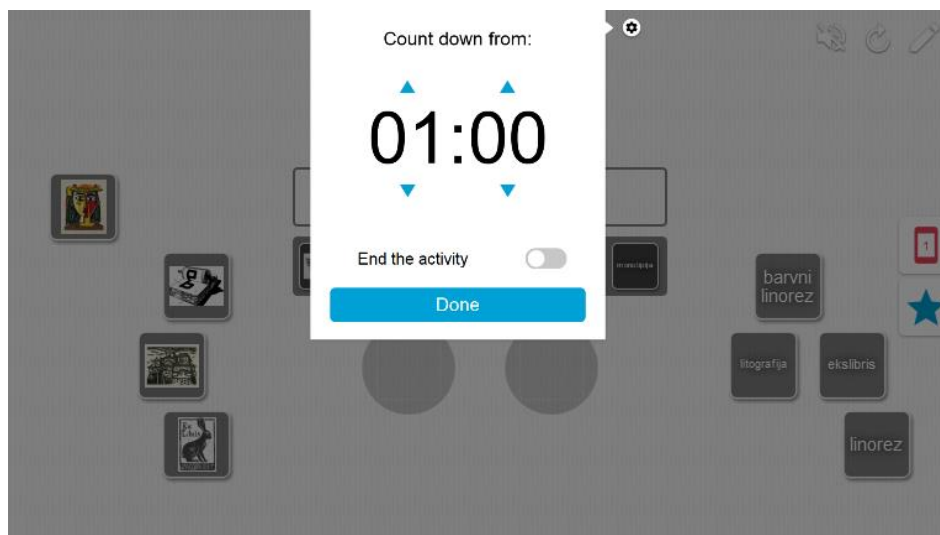
Inovatio d.o.o., Ulica heroja Bračiča 6, 2000 Maribor

T: 02/828 00 53 E: contact@inovatio.si W: www.inovatio.si

Ko boste odprli naključnega izbiralca boste lahko izbrali seznam, ki ste ga vstavili.

Če ste izbrali **časovnik**, se vam le ta pojavi v zgornjem robu aktivnosti. S pritiskom na ikono za nastavitve ⚙️ lahko nastavite čas.

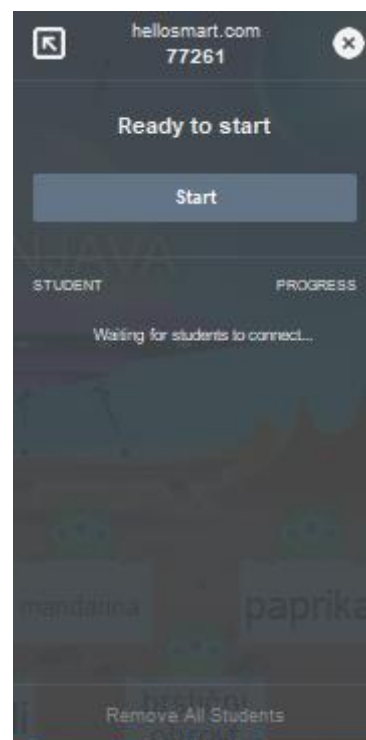
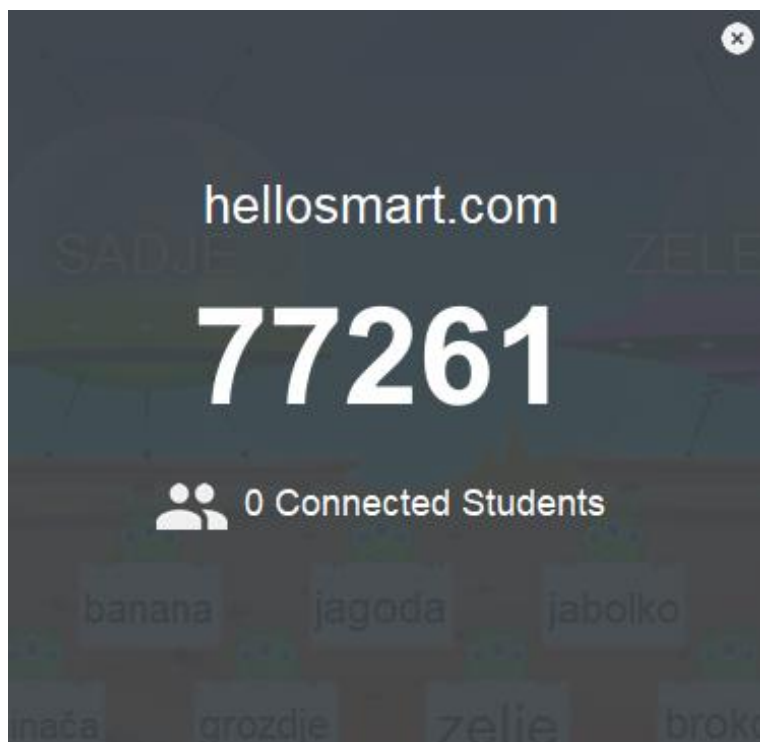
Prav tako lahko vključite možnost, da se aktivnost konča po pretečenem času.



Sodelovanje pri aktivnosti na drugih napravah

Učenci lahko pri aktivnosti sodelujejo individualno ali v skupinah. Tako lahko za sodelovanje uporabijo tudi svoje ali šolske naprave (računalnik, tablica, telefon). Pojavi se pogovorno okno, ki prikazuje url naslov classlab.com, ki ga bodo učenci vnesli v brskalnike naprav in vpisali generirano identifikacijsko številko aktivnosti.

1. Pritisnite na ikono . V primeru, da ste se vpisali s SMART računom, se vam pojavi naslednje okno z vašo identifikacijsko številko. Če želite identifikacijsko številko povečati, pritisnite ikono .

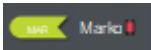


2. Pritisnite »Start«.

Ko se učenci pridružijo aktivnosti, lahko preverite koliko učencev je pridruženih aktivnosti. Prav tako lahko izbrišete celoten seznam učencev tako, da izberete »Remove All Students«.



Opombi

- Več o tem kako se učenci pridružijo aktivnosti si lahko ogledate v **TRIKU IN NASVETU** Kako najbolje izkoristiti SMART Learning Suite Online v poglavju Kako se učenci pridružijo aktivnosti
- Rdeči kvadrateg ob imenu na seznamu učencev  pomeni, da naprava trenutno ni povezana.