Curs : Recursos informàtics i les necessitats educatives especials (Personal educador d'educació especial i auxiliar d'educació especial)

Tema 1: Internet

- Tema 2: Programes de comunicació
- Tema 3: El processador de text
- Tema 4: La imatge digital i les presentacions multimèdia
- Tema 5: La configuració del programa Clic
- Tema 6: Programes de causa-efecte (Tocatoca)
- Tema 7: Ajudes tècniques per l'accés a l'ordinador Opcions d'accessibilitat
- Tema 8: So, veu i música
- Tema 9: Sistemes de comunicació alternativa

Joaquim Fonoll (jfonoll@xtec.cat)

Ambrosio Gassol (agassol@xtec.cat)

Tema 1. Internet

Conceptes previs

La XTEC

El portal dels alumnes: l'edu365.cat

La XTEC i l'educació especial

Vídeos i discapacitat: edu3.cat i YouTube

1. Conceptes previs

Podríem considerar que Internet són, de fet, tres realitats diferents:

Des del punt de vista tecnològic, Internet és una **xarxa de comunicacions** que posa en contacte milions de sistemes informàtics, repartits per tot el planeta. En aquesta immensa xarxa hi ha elements encarregats del transport i l'ordenació del tràfic, i d'altres dedicats a la producció, edició i emmagatzematge de materials.

També podem considerar Internet com la **mediateca global**, encara en estat incipient, on s'emmagatzemarà bona part de la producció cultural, artística i científica. La confluència de les tecnologies audiovisuals i informàtiques segurament farà que deixem de comprar i col·leccionar llibres, revistes, diaris, discs, cintes de vídeo i altres productes culturals, per passar a "llogar" el seu ús quan vulguem utilitzar-los.

Però Internet és també una **comunitat humana**, amb milions d'usuaris que es comuniquen, cerquen informació, exposen i contraposen idees, intercanvien, consumeixen... Un tipus de model social inèdit en la història de la humanitat, on conviuen cultures, llengües, races i ideologies de tot tipus.

Les comunicacions per Internet, els serveis i les informacions s'hi troben , estan dissenyades amb independència de la plataforma i funcionen de manera semblant amb diferents programes o equips ja siguin Nestcape, Mozilla Firefox o Explorer, en Linux o Windows, PC o MAC

Internet és una peça bàsica d'aquesta nova societat, que anomenem de la informació, per on es vehiculen nous serveis, comunicacions i formes de participació. Per aquest motiu cal vetllar per:

L'alfabetització tecnològica de totes les persones, fins i tot les més desafavorides, de manera equiparable a l'alfabetització tradicional. Que la manca de formació no les incapaciti per gaudir dels avantatges d'aquesta nova societat.

Evitar la marginació dels grups socialment poc afortunats, la fractura digital. Que les possibilitats de les TIC s'apliquin, no solament en els sectors de major interès comercial, sinó per crear un espai on hi càpiga tothom, flexible i tolerant amb la diferència. És el que s'anomena disseny per a tothom.

Tot això converteix Internet en un mitjà imprescindible dins del nostre món i que, per tant, ha d'estar necessàriament present en qualsevol realitat educativa.

Navegació per Internet

El web

Les sigles WWW (*World Wide Web*: "La teranyina mundial"), W3 o WEB corresponen al servei més popular i utilitzat d'Internet. Consisteix en la publicació de documents que poden estar formats per text, gràfics, sons, animacions i altres recursos multimèdia. Aquests documents són de tipus hipertextual i hipergràfic: això vol dir que hi ha determinades paraules o imatges que són enllaços cap a altres documents de la xarxa. N'hi ha prou amb un clic de ratolí damunt aquestes paraules o imatges per "saltar" a una pàgina diferent.

Les pàgines web estan codificades en format html i poden incloure animacions fetes amb el Flash, el Shockwave i altres programes.

Les URL

Per localitzar un document en la xarxa cal conèixer el nom o l'adreça on es troba, que són les instruccions que cal utilitzar per accedir al directori o "carpeta" on l'han desat i el nom del document. Les expressions que s'utilitzen per indicar tot això s'anomenen URL i tenen un format com aquest:

http://clic.xtec.cat/index.htm

Això ens indica que és un document que cal recuperar mitjançant el protocol HTTP, que es troba a l'ordinador **"clic.xtec.cat**", al directori "/recursos/clic", i que s'anomena **"index.htm"**

Programes clients o navegadors de web

Per "navegar" a través de les pàgines Web es fan servir programes que localitzen les URL i interpreten el seu contingut. Actualment els programes clients de web més utilitzats són Internet Explorer de Microsoft i Mozilla Firefox.

Podeu trobar informació més detallada i altres pràctiques al document *Internet bàsic* que trobareu al DVD *Materials de formació*.

2. La XTEC

La Xarxa Telemàtica Educativa de Catalunya (XTEC) és el conjunt de serveis del Departament d'Educació. Entre d'altres serveis, s'ha creat una web a la url <u>www.xtec.cat</u> que és el que més es coneix de la XTEC, on podeu trobar un ampli ventall d'informació i recursos d'educació especial.

Abans d'introduir-vos en aquest àmbit val la pena veure l'estructura general de la XTEC, accedint al seu mapa.

Pràctica

Activeu el navegador Internet de l'ordinador.

Connecteu amb la pàgina d'entrada de la Xtec a l'adreça <u>http://www.xtec.cat</u>.

Accediu a les icones de la zona central a peu de pàgina i feu clic a la corresponent al **mapa**. També hi podeu accedir directament escrivint l'adreça <u>http://www.xtec.cat/mapa/index.htm</u>.

Observeu l'arbre amb la informació de l'estructura i contingut actuals de la XTEC.

3. El portal dels alumnes: l'edu365.cat

<u>edu365.cat</u> és el portal educatiu del Departament d'Educació de la Generalitat de Catalunya, orientat i desenvolupat específicament per a l'alumnat i les seves famílies, que es basa en les infrastructures i serveis de la Xarxa Telemàtica Educativa de Catalunya (XTEC).



El portal proporciona al professorat un conjunt de recursos i serveis que el poden ajudar en el desenvolupament de la tasca educativa.

Amb l'edu365.cat es vol aconseguir:

Que els alumnes utilitzin Internet també com un recurs educatiu.

Que puguin disposar d'unes mateixes eines de treball a casa, a l'escola i a qualsevol altre espai on treballin.

Oferir continguts educatius de qualitat en català que els puguin ajudar a entendre millor el que estan estudiant.

Que disposin d'un servei per fer preguntes en línia sobre temes escolars a un professor o professora.

Aquest és un portal perquè les noies i els nois es puguin comunicar, publicar les seves pàgines i explorar les immenses possibilitats d'informació que dóna Internet, aprofitant-la per a la seva formació.

Tots els serveis del portal són gratuïts. A més de la possibilitat de la consulta lliure d'informació, hi ha d'altres espais que demanen identificació per tal de garantir la seguretat i la identitat personal. Per això, els usuaris disposen d'un identificador i d'una contrasenya per accedir a aquests espais (consultes a un equip de professors en línia, accés a enciclopèdies i materials educatius, correu electrònic, etc.).

Es pot formalitzar el registre al portal omplint i enviant el formulari de sol·licitud de l'adreça <u>http://www.edu365.cat/inscripcio/</u>. (*El professorat i els centres docents han d'utilitzar l'identificador XTEC per fer ús dels serveis del portal.*)

Trobareu informació més detallada i altres pràctiques complementàries en el

document *El portal educatiu EDU365.com* que està publicat al CD-ROM *Materials de formació*.

L'escriptori digital. El diccionari Dídac

És un diccionari escolar destinat a alumnes de primària i dels primers cursos d'ESO. (Només per a usuaris registrats)

Presenta una llista de paraules on s'inclou lèxic general, tecnicismes bàsics per seguir les matèries escolars, cultismes que apareixen en les obres científiques de divulgació i en les obres literàries i expressions.

Conté informacions lingüístiques sobre cada paraula (morfologia i sintaxi, quan es tracta d'un verb en desplega tota la conjugació) semàntiques, i pragmàtiques que exemplifiquen els mots en funció de cada situació comunicativa.

Les definicions del DÍDAC són escrites en un llenguatge senzill i planer; hi ha explicacions que incorporen informació cultural que permet augmentar el coneixement de la llengua alhora que augmenta el coneixement del món (d'un animal s'explica si és gran o petit, quin aspecte té, si apareix en algunes obres literàries, etc.).

El DÍDAC conté 400 il·lustracions situades al costat de les paraules definides i 40 làmines il·lustrades que permeten l'accés directe a la definició del mot dels elements que hi són representats.

La forma de cerca és fàcil, només cal escriure la paraula desitjada a "cerca". Si el mot no existeix (en aquest diccionari), o està mal escrit, s'obté una llista de paraules que s'escriuen de manera similar.

Pot resultar una eina apropiada en la realització de treballs en els cicles mitjà i superior de Primària i en el tractament de la diversitat per a alumnat d'ESO.

Pràctica 1 Ús del cercador del Dídac

Identifiqueu-vos al portal edu365.cat

Entreu a l'escriptori digital:

http://www.edu365.cat/escriptori/index.htm

Feu clic a **DÍDAC.** A través del cercador coneixereu la definició de la paraula cercada.

Escriviu la paraula que vulgueu cercar, per exemple: *sol, cantar, cansat, cireres, argument, única, ...*

Si introduïu la paraula campana en el quadre de text, des de la definició podreu fer clic sobre algun dels enllaços \checkmark a una làmina. També podeu

observar la icona *ma i* una relació de paraules de la mateixa família.

Si introduïu un verb com **jugar** en el quadre de text, des de la definició, podreu fer clic sobre l'enllaç verb, i veureu tota la conjugació del verb desplegada.

Introduïu una paraula que no existeixi o bé equivocada en el quadre de text i

observeu la resposta del diccionari. Fixeu-vos com dóna la cerca i quin tipus d'informació dóna. Com s'ha de cercar perquè surti la definició correcta: masculins, singular, infinitius... però sinó, d'una primera cerca pots arribar a la que busques perquè et dóna les paraules més properes. Què passa si cerquem sense posar accents? I amb alguna falta d'ortografia? Mireu-vos les làmines. Podeu trobar definicions a partir dels dibuixos?

');document.write('

Pràctica 2. Cerca en el Dídac a través d'una làmina



Aneu a l'**escriptori** del portal i identifiqueu-vos <u>http://edu365.cat/escriptori</u>/index.htm.

Feu clic sobre el diccionari DÍDAC. A partir de l'índex de làmines obtindreu un conjunt d'imatges i, en seleccionar-ne una, en sabreu el nom i la definició.

Feu clic sobre l'índex de làmines i seleccioneu, a l'apartat El cos per dins, la làmina Òrgans i aparells: sentit de l'oïda. Feu clic sobre les diverses parts actives de la làmina.

Podeu trobar definicions a partir dels dibuixos?

4. La XTEC i l'educació especial

La XTEC té una secció o pàgina especialitzada a recollir recursos per als professionals de l'educació especial. Hi podeu accedir directament a l'adreça <u>http://www.xtec.cat/dnee/index.htm</u>.



Aquesta pàgina aplega informació, materials i eines per facilitar l'atenció a la personalitzada a la diversitat, la discapacitat i altres NEE.

La part central mostra una notícia i uns enllaços que es renoven setmanalment.

A la franja esquerra trobareu accés a:

SATI DNEE Seminaris per la diversitat i les necessitats Educatives Especials on hi ha els materials d'aquests SATI des del curs 1995-96 i següents, així com el calendari de les sessions d'enguany. Durant el curs es va actualitzant amb els nous materials que es presenten als seminaris. Entre els enllaços de la pàgina del SATI DNEE podeu trobar un llistat alfabètic de tots els materials mostrats en el seminari, *Índex de Materials*.

Jornada de materials. *Jornada - Taller de creació de materials per a l'educació especial*, dóna informació dels diferents tallers que es realitzen arreu de Catalunya, per a la creació de materials dissenyats específicament per l'alumnat amb necessitats especials. Ens mostra els diferents tallers, la seva ubicació, les propostes, els materials confeccionats,...

Programari:



Podem accedir a diferents enllaços, entre els que destaquem:

Taula Catàleg de programes, que inclou una catalogació de tots els programes i materials distribuïts en el SATI DNEE. La catalogació és en xarxa. S'hi pot accedir des de diferents àmbits (àrees curriculars, discapacitat, edat de l'alumnat a qui va dirigit, idioma, requeriments tècnics...). A la fitxa de cada recurs, a més de la valoració visual en àbac de l'adequació o presència en cada aspecte de la catalogació, hi ha una fitxa amb una breu descripció, la relació amb les competències bàsiques del currículum per les que resulta adequat aquell material i els enllaços a la web de l'autor o a pàgines on es descriu el material i on es pot descarregar l'instal·lador del material.



La base de dades del programari educatiu publicat en els **CD-ROM** *Sinera*. Estan agrupats per categories, Ciències de la naturalesa, Ciències socials, Documentació, Educació especial... Disposa d'un **cercador** on cal escriure el títol del programa. Quan s'escull un programa o aplicació ens mostra informació del mateix, autor, petita descripció i, també, si està disponible a *Sinera* i la possibilitat de fer-ne una còpia.

MIC. Magatzem d'icones catalanes . Conjunt d'icones per la comunicació que representen elements específics de la nostra cultura i el nostre entorn.

Altres pàgines Web Més pàgines amb propostes i recursos per l'educació especial seleccionades principalment de la XTEC.

Portades anteriors. Accés a d'altres notícies i enllaços publicats anteriorment en aquesta pàgina.

Pràctica

Activeu el navegador d'Internet dels ordinadors. Navegueu des de la pàgina principal de la Xtec per les opcions **Escola Oberta | Diversitat i NEE.**

Per guardar la referència d'aquesta adreça en el vostre ordinador amb el Firefox aneu al menú **Adreces d'interès** | **Afegeix a adreces d'interès**. Si ho feu amb l'Internet Explorer el procediment és el mateix, però des del menú **Preferits** | **Afegeix a preferits**.

Accediu a la secció **Programari | Taula Catàleg de Programes** i exploreu el seu contingut i els enllaços.

Descàrrega i emmagatzematge de documents

Tot el que veieu en una pàgina web (text, imatges, animacions..) pot ser emmagatzemat al vostre disc dur en fitxers independents. La web també emmagatzema fitxers amb programes i documents.

Per guardar el text d'una pàgina de la web, activeu el menú **Fitxer** | **Anomena i desa com a document...** Haureu de seleccionar la unitat i el directori on voleu desar-lo, i si voleu el format original (.**html o htm**) o només el text **(.txt**).

Si us interessa conservar una imatge, feu clic amb el botó dret damunt seu,

seleccioneu **Anomenar i desar la imatge...** i guardeu el fitxer en el vostre ordinador.

Pràctica

Obriu el navegador d'Internet, i utilitzant l'adreça que heu guardat anteriorment a **Preferits**, i aneu a la pàgina dedicada a les **Necessitats educatives especials**.

Feu clic a l'opció **Altres pàgines Web**. Des del nou menú que s'obre aneu a **Escull** i seleccioneu **SAAC.**

Us apareix la pàgina inicial amb el títol **d'Ajuts Tècnics**. Escolliu, per exemple, **Software** i trieu-ne un dels molts que n'apareixen, per exemple, **Boardmaker**, així accediu a la pàgina on hi ha la seva informació: fotografia, característiques tècniques, descripció i funcions, per a qui és indicat, etc.

Activeu el menú **Fitxer** | **Anomena i desa com a document...** Haureu de seleccionar la unitat i el directori o carpeta on voleu desar-lo (també podeu

crea-la en aquell moment amb la icona 🤔 de la finestra per guardar el fitxer), i trieu guardar com .htm, és a dir, en el seu format original d'Internet.

A continuació feu el mateix, però triant l'opció només el text .txt.

Aquestes pàgines que heu guardat en dos formats, no tenen imatges. Si us interessa conservar una imatge, feu clic amb el botó dret damunt seu i seleccioneu **Anomenar i desar la imatge...** Feu el procés amb totes les imatges.

Tanqueu el navegador i aneu a la carpeta on heu guardat els arxius anteriors. Ha d'haver-hi un fitxer .htm i un altre .txt, a més de les imatges guardades.

Feu clic sobre el fitxer .htm, s'obrirà el navegador del vostre ordinador i mostrarà la pàgina Web que ara es troba en el mateix ordinador.

Activeu el programa Microsoft Word i carregueu **Archivo | Cargar** el fitxer .txt que heu guardat d'Internet. Per afegir les imatges aneu a **Insertar | Imagen | Desde archivo**, seleccioneu alguna de les imatges que heu guardat i poseu-les entre el text.

Pràctica

Una altra forma d'incorporar materials d'Internet dins del processador consisteix en utilitzar les funcions **Copiar i Enganxar** de Windows. Obriu el programa Microsoft Word i creeu un nou document.

A continuació, sense tancar el processador de text, obriu el navegador i accediu a la pàgina **SAAC. Ajuts tècnics per a la comunicació**, on heu anat anteriorment.

Arrossegant el cursor, seleccioneu un tros de text, com ho fem amb qualsevol processador. Aneu al menú **Edició | Copiar.**

Retorneu al Microsoft Word i enganxeu des de la icona o des del menú **Edición | Pegar**. Haureu enganxat el text seleccionat en el processador de textos. Torneu al navegador i poseu-vos amb el ratolí sobre alguna imatge. Feu clic al botó dret del ratolí i trieu l'opció **Copiar**.

Retorneu al Microsoft Word i enganxeu des de la icona o des del menú **Edición | Pegar**. Amb això enganxareu la imatge dins del text.

Torneu al navegador i aneu al menú **Edició | Seleccionar-ho tot**. Fixeu-vos que automàticament queda seleccionat tot el contingut de la pàgina. A continuació torneu al menú **Edició | Còpia.**

Retorneu al Microsoft Word i enganxeu igual que heu fet abans. Fixeu-vos què ha succeït amb el text i especialment amb les imatges.

Programes descàrrega i instal lació

A la XTEC podeu trobar els programes i materials publicats en diferents seminaris i jornades, amb l'avantatge que els materials estan actualitzats amb les modificacions que s'hagin pogut realitzar

En aquest procés cal distingir entre:

Descarregar. Adquirir un paquet de materials que baixa des d'Internet al vostre ordinador.

Instal lar. Obrir el paquet de material i distribuir els diferents components entre les carpetes que seran al seva destinació definitiva.

Executar. Utilitzar el material.

La descàrrega i la instal·lació es fan sols una vegada mentre que la execució es realitza múltiples cops.

Pràctica

Aneu a les *Jornades - Taller de Creació de materials* a: <u>http://www.xtec.cat/dnee/jornada/</u>

Seleccioneu la Jornada del 2003 i el taller Aprenentatge sistemàtic de la lectoescriptura amb el programa Clic 3.0 o qualsevol altre.

Feu clic sobre l'enllaç <u>Instal·lació lectoesc.exe</u> i el navegador us demanarà el directori on la voleu copiar, amb la possibilitat de canviar o no el nom. (Trieu l'**Escriptori**. i mantingueu el nom).

Un cop especificat el lloc on copiareu l'aplicació, confirmeu l'acció per iniciar la descàrrega. El temps que trigarà en baixar tota l'aplicació fins al vostre ordinador depèn de la velocitat de la connexió i de la mida del fitxer.

Finalitzada la transferència, tanqueu el navegador i aneu a l'Escriptori, o bé al directori on heu descarregat l'aplicació. **Activeu-la**. La instal·lació d'aquesta aplicació requereix que l'ordinador tingui preinstal·lat el Clic.

Finalitzada la instal·lació.

5. Vídeos i discapacitat: edu3.cat i YouTube

Els audiovisuals com a recurs educatiu han vist incrementargeomètricament les seves possibilitats amb l'eradigital, que ha desenvolupat tecnologies per fer més

versàtilsi més funcionals els formats de codificació dels vídeosi ha permès la creació de portals a Internet ques'estan convertint en videoteques a l'abast de qualsevolusuari d'Internet.

La clau de volta ha estat el fet de permetre a qualsevol usuaripenjar a Internet les seves pròpies produccions audiovisuals.

Avui us comentem dos grans recursos des de la vessant de l'àmbitque ens interessa: l'educació especial i les necessitatseducatives específiques.

Vídeos a EDU3.CAT

http://www.edu3.cat/



El portal que ha estat presentat fa poc, **edu3.cat**, ésuna col·laboració de Projectes TIC per a l'Educacióamb la Televisió de Catalunya (TV3).

En aquest portal, els usuaris d'Internet poden gaudir de lareproducció dels més de 3000 vídeos amb quès'ha iniciat el fons de la videoteca que anirà augmentantprogressivament.

Els vídeos es poden cercar dins del portal en un cercadorintegrat on podem posar-hi descriptors que filtraran els vídeosper mostrar-nos els que tinguin a veure amb el que demanem.

També es poden fer cerques especialitzades podent elegirentre:

Àmbit temàtic

Àrea i nivell curriculars

Frase exacta

Algunes paraules

Mots clau

Títol

El professorat, a més de poder veure els vídeos, se'ls poden descarregar. Només cal identificar-se amb elnom d'usuari i la contrasenya de la XTEC. Llavors, sota delvídeo apareix la icona que permet fer la descàrrega.



Són moltes les possibilitats de cerques per paraules, algunes de les que poden interessar en el nostre àmbit d'acciódocent són:

DISCAPACITAT

ESPORTS EN JOC

L'esport per als disminuïts psíquics, aquestcapítol del programa "Esports en joc" parla delsavantatges de l'esport pel que fa a aquest col·lectiu.

L'esport per als sords, aquest altre capítol de "Esports en joc" es dedica a l'esport practicat per lespersones sordes, concretament el futbol sala i el bàsquet.

Vela adaptada, en aquest cas, es mostra com, gràciesal programa "Vela per a tothom", diverses persones ambdiscapacitat poden practicar l'esport de la vela.

Goalball, esport d'equip creat especialment per a jugadorscecs o amb deficiències visuals.

Futbol per a cecs, aquest capítol es dedica alfutbol per a cecs. Diversos jugadors expliquen la seva experiènciai les regles del joc.

ALTRES

Integració TIC en la deficiència visual (CEIPPilar Mestres), mostra uns moments de la plena integraciód'una alumna amb dèficit visual a 2n de C.I. d'EducacióPrimària, en un centre on està escolaritzada des de P3.

La interculturalitat a l'educació especial, experiència integradora al voltant de la consciènciasolidària. També es pretén donar a conèixeruna realitat que els envolta: la interculturalitat.

Educar en el lleure (Escola d'Educació Especial Mare deDéu de Montserrat de Barcelona), projecte per oferir unaqualitat de vida digna als adolescents amb disminucions psíquiques, a través d'activitats de lleure que els permetin incrementarla seva autonomia fora de l'àmbit escolar.

Integració de l'infant cec a l'escola (Centre deRecursos Joan Amades, CP Sant Jordi i CP Ausiàs March), integració d'alumnes cecs a les aules.

Educació especial i integració (CP El Margallóde Vilanova i la Geltrú), aquest vídeo mostra unmodel molt especial d'integració dels alumnes ambdiscapacitats en aules ordinàries.

Compartir amb Europa (CEE Els Àngels de Sant Joan dePalamós), Projecte Comenius, amb Grècia, Anglaterrai Finlàndia, per fer més sensible la societat davant laproblemàtica dels disminuïts psíquics.

El treball en una escola d'Educació Especial (CEE CanRigol del Prat de Llobregat), projecte de desenvolupament dediferents habilitats necessàries per a la vida diària itambé per a familiaritzar-se amb les noves tecnologies.

EDUCACIÓ ESPECIAL

Utilitzem els mitjans audiovisuals per acostar l'escola a casa,el centre d'educació especial Els Àngels de Palamósdóna a conèixer a tots els pares i mares el treball quefan els seus fills i filles, mitjançant enregistraments envídeo.

Els audiovisuals a l'educació especial (CEE Josep Sol iRodríguez de Santa Coloma de Gramenet), ús delsmitjans audiovisuals com a recurs didàctic i terapèutic.

La informàtica a l'educació especial (CEE Palaude Girona), utilització de la informàtica perestimular l'alumnat amb diferents disfuncions, adaptant els aparellsinformàtics a les seves necessitats.

Una activitat terapèutica amb cavalls (IPT Jeroni deMoragas de Barcelona), experiència terapèutica ambcavalls que resulta molt beneficiosa per a l'alumnat, tant des delvessant fisioterapèutic com des dels aspectes educatiusvinculats amb la relació, la comunicació i l'autonomia.

Vídeos a YouTube

DISCAPACITATS

Al portal YouTube, usuaris de tot el món pengen vídeossobre els temes més diversos. Així, és possiblebuscar temes referenciats, a partir dels descriptors com hanetiquetat els vídeos, en qualsevol de les llengües delsusuaris de YouTube.

Hem fet diferents cerques i us comentem coses interessants que hemtrobat a l'entorn dels temes de l'EE.

En llengua CASTELLANA hi ha una sèrie de vídeos quesegurament han adoptat com un dels seus descriptors el nom d'unasèrie de 13 programes de TV2, **Discapacidades humanas**,que es va difondre durant l'any 2006 dins del programa matinal"La Aventura del Saber", podem trobar a YouTube una sèriede vídeos sobre aquest tema.

També podem accedir directament des de l'adreça:

http://www.youtube.com/results?search_query=discapacidades+humanas& amp;search=Search



Buscant per altres paraules en castellà relacionades ambels nostres àmbits van apareixent diferents vídeos quepoden ser d'interès.

De la mateixa manera, podem buscar vídeos en CATALÀ,potser en menor nombre, la cerca a partir de conceptes relacionatsamb l'EE, com Discapacitats, ens donaran accés a vídeosinteressants.

En llengua ANGLESA en trobarem més, com és prouevident, Internet és majoritàriament anglosaxona. Ésa dir, el nombre de vídeos que podrem trobar a YouTube tambéserà major si fem les cerques amb termes de l'anglès.

Per exemple, amb el terme **learning disabilities**(dificultats d'aprenentatge) apareixen 17 pàgines delYou Tube (a 20 vídeos per pàgina: 340 vídeos).

Alguns termes en anglès que segur que ens donaran resultatssón:

Dificultats d'aprenentatge: learning disabilities.

Necessitats especials: special needs.

Educació especial: special education.

Discapacitat: disability - disabilities.

<també combinats amb d'altres paraules com, Jugar:play o Nens: kids>.

DISCAPACITATS ESPECÍFIQUES

La cerca també és a vegades prou profitosa quanparlem de discapacitats específiques, en què ladenominació és igual o molt semblant en diferentsllengües, com dislèxia (dislexia - dyslexia), autisme(autism, terme comú en anglès i a altres llengües,50 pàgines; autismo, comú a - castellà,portuguès, galego, italià... - 16 pàgines).



A l'igual que en qualsevol altre tema del que busquem informacióa Internet, dels vídeos que el cercador de YouTube ensmostrarà, en trobarem alguns molt adequats, altres no tant id'altres que en realitat no tracten el tema que buscàvem.

Tema 2 Programes de comunicació

El correu electrònic Cercadors d'Internet Els Blogs Programes de comunicació Barreres d'accessibilitat al web Per ampliar coneixements

1. El correu electrònic

Aquest és un dels primers serveis que es van posar en marxa a Internet, i permet intercanviar missatges entre els usuaris de la xarxa. Els missatges acostumen a ser textuals, però també poden incorporar gràfics, sons, documents, virus...

El seu funcionament és molt simple:

A la xarxa hi ha uns ordinadors que actuen com a **servidors de correu**. La seva funció és enviar, rebre i guardar els missatges fins que no els reculli el seu destinatari.

Tots els usuaris d'Internet tenen una **bústia**, que és el magatzem on el servidor guarda els missatges rebuts.

Els usuaris tenen també una **adreça de correu electrònic**, que és el seu identificador públic a Internet i serveix per localitzar la seva bústia quan algú els vol enviar un missatge.

Per enviar els missatges o recollir-los de la bústia cal fer servir un **programa client de correu**., per exemple l'Outlook, l'Eudora, Mozilla i d'altres.

Els usuaris s'han de **connectar regularment** amb el seu servidor de correu, per tal de comprovar si han rebut missatges i recollir-los. Pot semblar una cosa molt òbvia, però els servidors no "truquen" a l'usuari ni tenen cap manera d'avisar-lo quan els arriba algun missatge.

Quan un usuari consulta el seu correu, el servidor li passa els missatges i els esborra de la bústia.

El Departament d'Educació, des de la Xtec, ofereix el servei de correu electrònic al professorat , proporcionant-li una bústia i la corresponent adreça de correu electrònic.

Aquesta bústia es pot demanar omplint el qüestionari que trobareu a l'adreça:

Les adreces de correu electrònic són expressions que consten de dues parts, separades pel símbol "@". A l'esquerra de l'"@" s'escriu el nom abreujat de l'usuari (normalment la inicial del nom i fins a set lletres del cognom, tot i que també pot fer-se d'altres maneres), i a la dreta s'hi escriu el nom de l'ordinador encarregat de rebre el seu correu. Per exemple, l'expressió *sgrapes@xtec.cat.*

Finalment un element que dóna molta potència als programes de correu és la

possibilitat d'enviar, juntament amb el missatge de correu, altres fitxers, ja siguin de text, imatge, so, etc. Segons la mida d'aquests fitxers és convenient enviar-los comprimits en format **.zip** per agilitar la velocitat de transmissió i recepció.

Correu web

El correu web permet l'ús del correu electrònic des de les mateixes pàgines del navegador sense haver d'utilitzar un programa específic de correu. Això representa un avantatge ja que no han d'utilitzar els programes de correu que són més difícils de fer funcionar, i de configurar... i a més a més el correu web és molt senzill d'utilitzar i té una presentació més adequada quan els usuaris són alumnes.

Per contra el correu web és més lent, té limitacions en l'emmagatzamatge de missatges i en el registre d'incidències

Trobareu un exemple de correu web a la Xtec i a l'edu365.

Pràctica amb correu web

.XTEC				
CORREU WEB				
9				
L'objectiu d'aquest servei és permetre	Usuari Servidor de correu			
als usuaris de la XTEC llegir i enviar	sgrapes 🛛 pie.xtec.es 💌			
correu electrònic des de qualsevol	le qualsevol Contrasenva			
ordinador connectat a Internet.	****			
	1			
a	ENTRAR AJUDA			

Aneu a la portada de la XTEC.

Des de la barra superior de la portada entreu al correu web. <u>http://www.xtec.cat:8800/usuaris/correuweb</u>

Identifiqueu-vos segons el vostre nom d'usuari, servidor de correu i contrasenya, sempre escrivint en minúscules. Feu clic a ENTRAR.

La pantalla us indicarà si teniu missatges nous per llegir. Consulteu l'ajuda del programa, us guiarà per a cadascuna de les opcions del programa.

Esbrineu alguna adreça de correu de companys i companyes vostres. Envieu-los-hi algun missatge, amb còpia pel formador (camp CC). Si us n'envien a vosaltres els podreu llegir.

Dins d'un missatge també s'hi pot enviar un fitxer adjunt. Podeu provarho.(Veure **adjuntar fitxers** a l'AJUDA).

Pràctica amb programa de correu

Obriu el programa de correu de l'ordinador i trieu l'opció **Escriure un** missatge.

Ompliu els camps:

A: (**To**, si el programa està en anglès), és a dir, a qui va dirigit el missatge. Per això heu de conèixer l'adreça de la persona o institució a qui envieu el missatge. En aquest cas enviareu el missatge a l'adreça de correu del vostre centre, o bé a la del formador del curs.

CC: serveix per introduir altres destinataris que rebran còpia d'aquest missatge.

Tema: amb la temàtica del missatge que envieu. Aquest camp, tot i no ser obligatori, ajuda al receptor a tenir una primera i ràpida informació sobre el missatge.

A continuació, a la part destinada al cos del missatge, escriviu un text relacionat amb el curs que esteu realitzant.

Altres elements importants en els programes de correu són:

La **signatura**, que podeu posar automàticament en els vostres missatges, un cop l'hagueu configurat prèviament,

La **llibreta d'adreces**, on teniu els identificadors de correu que utilitzeu més sovint. Funciona com una agenda i estalvia haver d'escriure cada vegada l'identificatiu del receptor.

Aneu a l'opció del programa que permet inserir o adjuntar (attachement) un fitxer i trieu un dels fitxers que vàreu treballar amb Word que es troba guardat al disc dur de l'ordinador.

Ara ja podeu enviar el missatge amb l'opció **Enviar**. La configuració del perfil del programa de correu de l'ordinador s'encarrega de posar qui és l'autor del missatge, ja que s'ha configurat prèviament quan s'instal·la el programa i els seus perfils d'usuaris.

Generalment, abans o després d'enviar els missatges, des del nostre ordinador o des del centre, s'activa l'opció que permet **rebre missatges**, per baixar el nostre correu.

L'acció d'enviar missatges és oberta i normalment es pot fer des de qualsevol ordinador, mentre que per rebre el nostre correu l'ordinador ha d'estar configurat amb les dades del nostre perfil d'usuari i en algun moment, abans de descarregar el correu, cal introduir la contrasenya personal de l'usuari, que ha de coincidir amb les dades del perfil que hi ha a l'ordinador.

Consells per a l'ús del correu electrònic

En el món dels internautes hi ha unes normes de cortesia que cal conèixer i respectar. És el que s'anomena "netiquette":

Els missatges han d'anar sempre signats. Convé escriure el nom i l'adreça de correu electrònic al final del text.

No s'han d'escriure missatges sencers amb lletres en majúscula. Escriure en majúscules equival a cridar en una conversa.

No s'ha de fer servir el correu electrònic per fer publicitat o intentar vendre algun producte. Aquest tipus de missatges són molt mal rebuts, especialment en els fòrums culturals, científics o educatius.

S'ha d'evitar seguir la veta a cartes en cadena, piràmides i altres històries per l'estil, que també es donen en el món del correu electrònic.

Hi ha unes combinacions de caràcters que tenen un significat especial. S'anomenen "smileys". Per exemple, això :-) és un somriure, i això :-(una expressió d'enuig (gireu el full 90° cap a la dreta per veure-ho més clar).

A Internet conviuen diferents plataformes i sistemes operatius, en entorns lingüístics diferents, i això provoca que alguns usuaris tinguin problemes per representar o llegir les lletres amb accents i altres caràcters com la \mathbf{c} o la $\mathbf{\tilde{n}}$.

Tingueu-ho en compte quan envieu missatges a les llistes de correu.

També us recomanem que us rellegiu un parell de vegades els missatges abans d'enviar-los: els textos breus, concisos i ben redactats fan de bon llegir!

Com podreu veure, la majoria d'aquestes "normes" es poden resumir en una de sola: aplicar el sentit comú, el respecte i la tolerància.

2. Cercadors d'Internet

Hi ha diversos mitjans que ens informen de les adreces dels llocs de la Web, les revistes, els programes de la televisió, la publicitat. Fins i tot és molt habitual que des de pàgines de determinats temes se'ns ofereixin enllaços directes ("links") a altres adreces relacionades amb la mateixa temàtica.

Però sovint, aquesta informació és insuficient i està desorganitzada i a vegades cerquem temes o organismes sense saber quina adreça tenen. En aquests casos ens caldrà utilitzar els cercadors d'Internet, unes webs especialitzades a registrar i proporcionar adreces de la web.

Pràctica

Des de la portada de la XTEC i de l'edu365 podeu accedir al Google, un cercador que es pot configurar en diferents idiomes.

Utilitzeu el Google per buscar un tema que us interessi relacionat amb les necessitats educatives especials. Només cal escriure la paraula i prémer *RETORN*.

El Google es pot utilitzar per fer cerques dins la XTEC com en el cas anterior, o si feu clic a la paraula Google accedireu a l'adreça <u>http://www.google.es/</u> i podreu escollir si la cerca es fa en pàgines escrites en un idioma determinat (català, castellà...) o per tota la xarxa d'Internet.

Anoteu la quantitat de documents que es troben si la cerca es fa a la XTEC, en un àmbit lingüístic o a Internet.

La cerca es pot acotar, aconseguint resultats més precisos si s'utilitzen més d'una paraula o expressions completes entre cometes, com per exemple, "necessitats educatives especials".

Des de la XTEC podem accedir a diversos cercadors d'Internet anant a la secció **Un cop d'ull al món.** Aneu a les icones de la banda esquerra, al peu de la pàgina inicial de la XTEC, i feu clic a la corresponent a "ull". També s'hi pot accedir des de l'adreça <u>http://www.xtec.cat/cgi/websmon/</u>.

Quan localitzeu una pàgina que sigui del vostre interès, podeu copiar-ne l'adreça i enganxar-la en un document o bé afegir-la a adreces preferides si es tracta del vostre ordinador personal.

En un petit quadre resumiu els resultats de major interès que heu trobat i poseu-los en comú amb els vostres companys i companyes.

Cercador	Adreces tema	Breu descripció		

El cercador d'imatges

La web es una immensa biblioteca de textos, imatges, sons, no sempre gratuïts, que podem utilitzar en la preparació de materials i activitats educatives.

Aquests materials estan dispersos en diferents llocs i per trobar-los podem seguir dues estratègies:

Biblioteques d'imatges: webs que guarden fitxers gràfics o fitxers de so, amb una determinada organització o eines de cerca per facilitar-ne la localització.

Cercadors especialitzats: guarden imatges en miniatura classificades i les adreces de llocs web. Són cercadors de materials web especialitzats en imatges o sons.

Pràctica

El cercador Google també pot cercar imatges.

Entreu a <u>http://www.google.es/</u> o bé al Google català <u>http://www.google.com</u> /intl/ca/

Activeu la pestanya Imatges.

Escriviu un nom del qual vulgueu trobar les imatges, per exemple: *poma*. Penseu que la cerca la fa segons la paraula escrita. Si és en català, castellà, anglès o bé un altre idioma, obtindrem diferents resultats de cerca. Ara proveu-ho amb *manzana* o *apple*.

Les imatges es poden desar i amb les darreres versions dels navegadors, copiar i enganxar.

Heu de seleccionar el dibuix fent clic sobre la imatge amb el **botó dret** del ratolí. Es desplegarà un menú. Entre altres opcions trobareu:

Per desar la imatge en un fitxer Guardar destino como

Per copiar la imatge **Copiar.** Si obriu el Paint o el Word la podreu enganxar

També podeu trobar més imatges i sons a:

Biblioteca de Catalunya: http://cervantesvirtual.com/portal/BC/u_grafica.shtml

CNICE, la biblioteca d'imatges i sons:

http://www.educarex.es/bancoimagenes/

Altavista es.altavista.com a les pestanyes d'imatges o sons.

Recordeu que les imatges d'Internet també estan protegides per la llei de la propietat intel·lectual.

3. Els Blogs

Un blog, o bitàcola, és una pàgina web que segueix el model d'un diari personal. Des d'Internet, es poden llegir els *post*, o anotacions fetes per l'autor, que queden ordenades cronològicament com en qualsevol diari, així com les aportacions i les crítiques que van fent els lectors.

Es calcula que hi ha més d'un milió de *bloggers*, com s'anomena als autors dels blogs, i la blogosfera disposa de múltiples portals especialitzats com: <u>http://www.bitacoles.net</u> o <u>http://www.blocat.com/</u>en català, o <u>http://www.lacomunitat.net/</u> en castellà.

També existeix un portal de blogs a la XTEC: <u>http://blocs.xtec.cat/</u>

En aquest portal qualsevol usuari de la XTEC pot crear un blog. A la mateixa pàgina hi han instruccions de com crear un blog personal.

Pel contingut i la forma un blog no es distingeix gaire d'una pàgina web, encara que té un to més personal. Generalment, s'hi troben reflexions, opinions, recursos per compartir, crítiques, fotos, experiències personals, etc. Però hi ha dues qüestions clau que diferencien un blog d'una pàgina web:

La facilitat per publicar i mantenir el blog sense coneixements tècnics.

La possibilitat de permetre el debat entre l'autor/a i els lectors.

Escriure un blog és tan fàcil com enviar un missatge de correu o participar en un fòrum. Qualsevol persona que estigui connectada a Internet i tingui alguna cosa a dir pot tenir el seu propi blog, encara que no sàpiga res de disseny ni de manteniment de webs.

El més important per convertir-se en un *blogger* és tenir ganes d'escriure. També cal ser una mica constant per mantenir el blog actualitzat.

Com funciona un blog?

Un blog es fa servir com una pàgina web. Les persones que mantenen el blog afegeixen, des de la mateixa web, comentaris, enllaços, fotos, etc., que, automàticament, queden publicats online.

El *blogger*, que pot ser una persona o un col·lectiu, utilitza un identificador i una contrasenya per editar i mantenir el blog.

Si el *blogger* ho autoritza, els lectors podran afegir comentaris a les anotacions realitzades, que també es podran llegir al blog.

Com començar un blog?

Per començar un blog, el més fàcil és registrar-se via web en un servidor de weblog, com per exemple: <u>http://www.bitacoles.net</u>, <u>http://www.lacomunitat.net/</u> o <u>Blogger</u> de Google.

En registrar la teva bitàcola obtindràs:

Un nom o adreça web, que servirà perquè els lectors puguin localitzar el blog.

Un identificador i una contrasenya, que t'identificaran per modificar el blog, tant en el disseny com en el contingut.

En el moment de registrar el bloc, cal triar entre algun dels dissenys de blogs que ja hi ha al servidor. Després, es poden modificar els diferents elements de la web: color de fons, tipus de lletres, logos, etc., senzillament, escollint entre les opcions dels diversos formularis o enviant elements nous.

Els blogs tenen altres serveis, com:

La classificació de notícies en categories.

La notificació d'actualitzacions al servidor i usuaris registrats.

Inserir trackbacks o notícies publicades en d'altres blocs.

4. Programes de comunicació

Internet també possibilita la comunicació en línia, és a dir, la comunicació escrita, oral i/o multimèdia, entre persones que es troben connectades simultàniament des de diferents ordinadors.

Un dels serveis més utilitzats és la IRC, semblant a la "banda ciutadana" dels radioafeccionats. Mitjançant un programa client heu de connectar-vos a un servidor, on podreu escollir entre més de 3.000 canals diferents. Cada canal té un identificador diferent, i s'hi tracta una temàtica determinada. Les intervencions es fan per escrit i es transmeten en temps real, mitjançant xarxes com Undernet, que connecta servidors de tot el món. També hi ha servidors que organitzen tertúlies sobre un tema específic amb la presència de convidats (escriptors, artistes, polítics, científics...). A Catalunya, el servidor VilaWeb organitza setmanalment una d'aquestes tertúlies, que s'anuncien a: <u>http://www.vilaweb.com.</u>

Un pas més en els programes de comunicació són els que incorporen so, vídeo i en general diversos mitjans multimèdia. Tot i que, ara per ara, el seu funcionament es troba limitat per l'ample de banda amb què s'accedeix a Internet, aquests serveis amenacen revolucionar el sistema de comunicació interpersonal per via telefònica. Els serveis d'àudio són els més factibles amb la velocitat que ens ofereixen els mòdems actuals. Per a transmetre senyal de vídeo amb qualitat és recomanable una connexió ADSL.

5. Barreres d'accessibilitat al web

Internet s'està convertint en una font de recursos educatius de primer ordre. Per desgràcia en aquest nou món virtual també existeixen les barreres arquitectòniques que dificulten l'accés a les persones amb discapacitat.

Assegurar l'accessibilitat a les pàgines web és una de les prioritats de la Comunitat

Europea. Per poder avançar en aquest camí es va aprovar el Pla d'acció **"e-Europe2002 Una societat de la informació per a tots",** i la **llei 51/2003**, de 2 de desembre, sobre "*Igualtat d'oportunitats, no discriminació i accessibilitat universal de les persones amb discapacitat*" que obliga a fer accessibles les pàgines web de les entitats públiques.

Els navegadors incorporen opcions d'accessibilitat per millorar la navegació en el cas de les persones amb discapacitat, però és necessari que les pàgines web estiguin dissenyades segons les normes establertes.

Pràctica

Les persones que tenen baixa visió o problemes a la vista de vegades necessiten una mida de lletra més gran o una combinació de colors especial.

Les opcions d'accessibilitat dels navegadors permeten canviar la mida de la lletra i el color.

Obriu l'**Internet Explorer** i situeu-vos en una pàgina, per exemple la del vostre centre o a la XTEC.

Canvieu la mida de la lletra anant al menú **Ver | Tamaño de la fuente | Grande.**

Observeu que una part del text no canvia de mida ja que s'ha forçat la lletra amb la instrucció **FONT**

Per canviar els colors heu de:

Activar el menú Herramientas de Internet Explorer | Opciones de Internet | Colores

Triar un color per al **fons**, de **les lletres**, dels **enllaços visitats o no**

Novament, una part de la pàgina segueix sense canviar de colors a causa d'un disseny incorrecte.

Per forçar al sistema que utilitzi els vostres colors, fons, etc. heu d'anar al menú **Herramientas | Opciones de Internet | General | Accesibilidad** i marcar les opcions

Omitir colores Omitir fuentes Omitir tamaños

D'aquesta manera es força que el sistema utilitzi els vostres colors, fons de lletra o un full d'estil.

Podeu simular el cas d'una persona cega que només pot llegir el text. Amb la línia braille o el sintetitzador de veu heu d'amagar les imatges.

La forma de fer-ho és:

Obrir en el menú Herramientas | Opciones de Internet | Avanzadas i buscar la branca Multimedia.

Desactivar Activar animaciones, Mostrar imágenes

Activar Accesibilidad Expandir texto ALT

En el lloc de les imatges de la pàgina web hauria d'aparèixer el text alternatiu en aquelles que hagi estat implementada.

Navegueu d'aquesta manera per un portal educatiu i anoteu les dificultats que trobeu.

Pràctica

Existeixen programes i portals que analitzen les pàgines web a partir de les normes Wais i elaboren un informe d'accessibilitat. Dues d'aquesta pàgines són **Wave** en anglès i **Taaws** en castellà.(http://www.tawdis.net/)

Obriu l'**Internet Explorer** i aneu a Taws <u>http://www.tawdis.net/</u> o bé <u>http://www.wave.webaim.org/wave/</u>

Escriviu l'adreça de la pàgina que voleu validar, per exemple la del vostre centre o la XTEC i premeu l'ENTER o feu clic al botó.

Després d'una estona de treballar el programa verificador genera un informe sobre els punts de la pàgina amb problemes inaccessibles.

6. Per ampliar coneixements

D'entre les moltes adreces web, cursos i materials d'interès sobre aquest tema. destacaríem:

La xarxa Internet: instruments bàsics de comunicació interpersonal i treball en grup. Informació bàsica adreçada a l'alumnat de l'ESO

http://www.xtec.cat/fie/materials_curriculars/tecno/1internet/index.htm

Primers passos telemàtics conceptes bàsics sobre Internet

http://www.xtec.cat/formaciotic/dvdformacio/materials/tc00/index.htm

SIDAR Recursos informacions sobre accessibilitat a la web

http://www.sidar.org/recur/index.php

WebFacil Programa assistent que pas a pas facilita la creació de pàgines web sense coneixements de codis html

http://www.xtec.cat/dnee/satieee/0304/sessio2/webfacil.htm

Curs de Disseny i creació de pàgines web

http://www.xtec.cat/formaciotic/dvdformacio/materials/td72/index.htm

Curs d'Animació i disseny amb Flash

http://www.xtec.cat/formaciotic/dvdformacio/materials/td99/index.htm

Tema 3. El processador de text

El processador de text Text i dibuix Els estils de text Creació i modificació d'estils Creació de plantilles Adaptació de materials escolars Per ampliar coneixements

1. El processador de text:

Introducció

El processador de text ocupa una bona part de l'ús de l'ordinador, tant en l'àmbit educatiu com en el professional.

La integració d'imatges en el programari de tractament de textos és un coneixement pràctic que us permetrà millorar la qualitat en la presentació de les activitats que vosaltres prepareu. Les imatges són un entorn motivador que estimulen l'expressió oral i donen suport a les activitats d'observació.

La llengua escrita és un dels aprenentatges bàsics per a qualsevol alumne en l'etapa escolar. La llengua escrita és la porta d'entrada als aprenentatges posteriors i a la cultura.

La utilització del tractament de textos s'ha de considerar com una eina de suport a la creació escrita dels alumnes. És un entorn obert que potencia la creativitat del contingut per sobre de la forma. El tractament de textos no és sols una eina per *"passar a net"*, és una eina de creació escrita, des del seu inici i fins a la impressió.

L'objectiu no és "el coneixement" del programa, sinó que l'alumne ha de poder gaudir d'un aprenentatge heurístic de l'entorn.

En la mesura que, en alguns alumnes, es faci necessari, caldrà dosificar els continguts del programa sense arribar a "ensenyar-lo"; aquests continguts s'han d'entendre com elements que potencien la qualitat formal del document.

També és imprescindible que l'alumne, en finalitzar l'ensenyament primari, pugui utilitzar el processador de text amb autonomia. L'alumne ha de ser capaç, com a mínim, d'executar el programa, escriure un text, imprimir-lo i tancar el programa.

El model de formació del professorat no és aplicable als alumnes. Els professors s'ensinistren en la utilització de les potencialitats d'un programa i els alumnes n'han de ser usuaris guiats.

La utilització dels tractaments de textos com a eina de comunicació escrita implica noves estratègies de treball, que no sempre s'aplicaran de manera seqüencial:

Escriptura de les idees principals, preferiblement en forma d'esquema i, en

el seu defecte, en petits paràgrafs.

Omplir cadascun dels apartats i, si cal, inclusió de nous.

Organització de la informació, podent desplaçar paràgrafs a altres posicions del document.

Revisió ortogràfica.

Reorganització del text escrit.

Formatatge del document segons els estils de paràgraf i ressaltat dels termes a destacar.

Impressió del document.

La pantalla del Microsoft Word

El programa Word és el processador de text inclòs en el paquet Office. El Word funciona de manera similar a d'altres processadors de text que també us donaran prestacions semblants.



Barra de menús: barra d'eines especial de la part superior de la pantalla que conté els menús del programa. Aquesta barra es pot personalitzar però no es pot ocultar.

Barra d'eines: icones que permeten organitzar els principals comandaments del Word per tal de poder-los utilitzar amb rapidesa. Les barres d'eines es poden personalitzar, ocultar, mostrar i moure. Les eines poden ser botons i menús.

Barres de desplaçament: barres que permeten controlar la part del document que es mostra en pantalla.

Pàgina anterior i posterior: canvi de pàgina.

Regleta: indicació de les tabulacions, sagnats i marges del document.

Barra d'estat: barra que proporciona informació del que s'està veient a la finestra o relativa al context.

L'Open Office

Open Office funciona com qualsevol altre tractament de textos ofimàtic. Podeu escriure sense haver de parar atenció al format, l'alineació del text o els salts de línia. Això us permet concentrar en el contingut, en allò que voleu escriure. La tecla Retorn només cal prémer-la per canviar de paràgraf, cosa que no us caldrà fer durant la còpia d'aquest text, i saltar a un de nou. No us caldrà, per tant, preocupar-vos quan el text s'apropi al marge dret de la pàgina, perquè OpenOffice farà tots els ajustos que siguin necessaris i, si la paraula no hi cabés, saltarà a la línia següent.

El primer que cal fer és obrir un document de text amb l'OpenOffice. 🜌

També podeu executar l'OpenOffice Write tot fent doble clic sobre la seva icona, si la teniu a l'escriptori, o bé clicant sobre el botó **Inici | Programas | OpenOffice.org 2.0 | Document de text** (o OpenOffice.org Writer).



En fer-ho, s'obre el programa presentant-nos l'escriptori que porta per defecte. Observeu-ne els menús, les barres d'eines i els botons on es troben les funcions principals:



Fixeu-vos especialment en les funcions dels botons de la barra d'eines situada a la capçalera.



Comenceu a escriure. A la barra d'eines superior desplegueu el menú **Tipus de lletra** i seleccioneu **Times New Roman** i a **Mida** i seleccioneu la mida **12**.

Després, cliqueu sobre el botó de la negreta.

Ara feu clic sobre el botó del subratllat. Procedireu ara a escriure el títol del vostre text, en aquest cas *Lluís Nicolau d'Olwer*.

Cliqueu de nou sobre els botons de la negreta i del subratllat per desactivar aquestes opcions.

Ara fixareu l'alineació del text. Escollireu justificar, tot i que podríeu haver triat alinear a la dreta o a l'esquerra, o bé centrar. Per fer-ho premeu el botó de justificat.

Tot seguit premeu dos cops la tecla de retorn i copieu el següent text:

"El 20 de gener de 1888 naixia Lluís Nicolau i d'Olwer, a Barcelona, en un pis del carrer de Mendizábal. El seu pare, en Joaquim Nicolau i Bujons, nascut a Martorell el 3 de maig de 1846, era advocat i notari de reconegut prestigi. Fou president del col·legi de notaris de Barcelona. La mare, Anna d'Olwer i Vautró, era també de Barcelona, on havia nascut l'any 1854. La família tenia ja una altra filla en néixer Lluís, Rosa Nicolau d'Olwer".

Un cop hagueu acabat d'escriure el document, el més prudent serà desar-lo. De fet, en casos de documents de gran extensió o molt importants, el millor fóra anar-los desant durant el procés de creació, per no perdre'ls en cas de fallada del maquinari. Per fer-ho, cal prémer sobre el botó de desar.

Si és la primera vegada que deseu el document, com és el cas, s'obrirà el quadre de diàleg **Anomena i desa**. Anomeneu el document com **Text01**, i guardeu-lo a la vostra carpeta de treball personal, conservant el format **OpenOffice.org** que el programa us ofereix per defecte.

Feu clic sobre el botó de desar per acceptar l'operació.



La propera vegada que deseu el document, el programa ja no us presentarà el quadre de diàleg **Anomena i desa**. Simplement en desarà una còpia a la carpeta que hagueu escollit i amb el nom que hagueu triat. És molt important anar prement el botó de desar cada cert temps per no perdre la feina feta si sorgís qualsevol contratemps, com ara una fallada en el corrent elèctric.

2. Text i dibuix

Sovint, els escrits s'acompanyen d'il·lustracions per fer-los més entenedors, més atractius o per afegir informacions difícils d'explicar amb paraules. De vegades una imatge val més que mil paraules.

Els processadors de text moderns incorporen eines per integrar text i dibuix en un mateix document. La utilització d'aquestes eines i tècniques us permetrà millorar la presentació i l'atractiu de les activitats i escrits que prepareu.

Hi ha diferents tècniques per fer aquesta combinació, que van des de retallar una imatge i enganxar-la en un document de text, fins a inserir un objecte gràfic a partir de qualsevol programa de dibuix o bé directament des d'un fitxer.

L'Office inclou unes biblioteques d'imatges i efectes gràfics que us poden ser de gran ajuda. Totes elles són accessibles a partir del menú **Insertar** i l'opció **Imagen**. És convenient distingir entre:

Imagen Prediseñada, biblioteca d'imatges vectorials en color classificades per temes

Autoformas, formes geomètriques i petites il·lustracions com fletxes, quadres, bafarades... que se situen i dimensionen amb el ratolí. Poden ser transparents i de color

Wordart, eina per fer títols i capçaleres atractives a partir d'un text escrit

Gráfico, per generar gràfics a partir de les dades d'una taula.

Un cop inserit el dibuix les opcions del menú **Formato** de la **Imagen** permeten modificar algunes de les seves característiques. Per exemple, podeu canviar la mida, la posició, la transparència i el color del fons.

Barrejar gràfics i text

Pràctica amb l'Open Office

Inserireu ara una imatge.

Per fer-ho, cal situar el cursor sobre el lloc exacte del text on voleu enganxar la imatge i, clicant amb el ratolí, situeu-hi el punt d'inserció. En el vostre cas, ho fareu a la setena línia, immediatament després de la paraula "lleure". Prèviament, premeu la tecla de retorn per separar els paràgrafs.

Tot seguit obrireu, amb un clic de ratolí, el menú **Insereix | Gràfics | Del fitxer**.

nsereix			
Salt manual			
Camps	•		
₿ Caràcter <u>e</u> special			
<u>S</u> ecció			
🎝 Hiperenllaç			
Capçalera	ĸ		
Pe <u>u</u> de pàgina	•		
N <u>o</u> ta al peu			
⊣≓ Marca <u>d</u> or			
🚰 <u>R</u> eferència creuada			
▶ <u>N</u> ota			
Script			
Índe <u>x</u> s	×		
So <u>b</u> re			
[]]] <u>M</u> arc			
Iaula	Ctrl+F12		
Línia horitzontal			
Gràfics	•	👷 Del fitxer	N
Objecte	•	Escaneja	N
🗖 Marc flotant			
E Fitxer			

S'obre un quadre de diàleg que permet cercar qualsevol fitxer d'imatge que tingueu al vostre ordinador. Vosaltres cercareu la fotografia que voleu inserir dins la carpeta **Les Meves imatges | Fitxers | Banyoles.gif,** per exemple, i, clicant-hi a sobre, la inserireu.

Insereix un grà	ific			? 🛛
Buscar en:	fitxers		· · · · · · ·	
Documentos recientes	Banyole	5		
E scritorio	10			
Mis documentos				
Mi PC				
S				
Mis sitios de red	Nombre:		<u> </u>	Abrir
	Tipo:	<tots els="" formats=""></tots>	<u> </u>	Cancelar
	Estil:	Gràfic		
		☐ Enllaç □ Previsualitza		

Veureu que apareix un quadret petit amb una àncora dins . Assenyaleu la línia del text on la imatge esta associada, el bloc de text amb el qual es mourà. També podeu observar com la imatge té uns petits quadrats de color verd a les quatre cantonades i a la meitat de cada costat. Serveixen per redimensionar la imatge.

Situeu-vos sobre el quadrat corresponent a una cantonada inferior o superior. El cursor canvia d'aspecte adoptant la forma d'una fletxa doble . Cliqueu amb el ratolí i estireu. Observeu que la fotografia es fa més gran o més petita, tan d'alçada com d'amplada, és a dir, conservant les proporcions originals, sense que la imatge es distorsioni.



Situeu el cursor, ara sobre el quadrat corresponent a la meitat d'un costat, i arrossegueu-lo cap a l'interior de la imatge. Aquesta es fa més estreta, però no més petita en alçada. La proporció es perd i la fotografia en resulta completament

distorsionada.

Retorneu la imatge a les seves proporcions originals fent servir els quadrats verds o amb el botó **Desfés** de la barra de menús .

Situeu el cursor sobre la imatge. Adopta la forma d'una creu fletxada 🏶 . Ara podeu moure la imatge i centrar-la al vostre gust en relació al text.

Cliqueu sobre la imatge amb el botó dret del ratolí. Emergeix el menú contextual. Com veieu, és força complet. Podeu canviar la posició respecte a d'altres gràfics (per sobre o per sota), l'alineació respecte als marges (dreta, esquerra o centrada), l'ancoratge (a la pàgina, al paràgraf o a un caràcter) i l'ajust de la imatge (text al voltant, a sobre, a sota...). També podeu editar-la, etiquetar-la, retallar-la o copiar-la.

Posició	3	
Alineació	3	
Ancoratge		
Ajust	•	
Imatge		
🐠 ImageMap		
X Retalla	Ctrl+X	
Copia	Ctrl+C	

Proveu alguna de les seves opcions. Primer, l'ajustament. Cliqueu sobre l'opció **Ajust**. S'obre un submenú. Escolliu **Ajust dinàmic**. Com podeu observar, el text puja per un dels dos costats de la imatge, concretament aquell que és més ample. Podeu comprovar-ho situant el cursor sobre la fotografia i arrossegant-la, primer a la dreta i després a l'esquerra de la pàgina.



Feu clic de nou amb el botó dret del ratolí sobre la imatge per fer emergir el menú de context. Escolliu **Ajust | Continu**. La imatge quedarà sobre el text. Repetiu l'operació triant ara **Ajust | En el fons**. El text passa per sobre de la imatge.

Pràctica amb el Word

El treball consisteix en incorporar un dibuix dins un text tot seguint les següents instruccions preparades per l'Office 97 que poden ser lleugerament diferents si utilitzeu l'Open Office o una altra versió del Word.

Imatges des d'arxiu

Amb aquesta opció podem inserir al document un dibuix que tenim desat al disc en forma de fitxer de dibuix.

Aneu a **Insertar | Imagen | Desde archivo...** Ara navegueu fins a localitzar el fitxer de dibuix a inserir. Poden ser fitxers amb els formats més habituals de dibuix: jpg, bmp, gif, wmf... (el formador us indicarà el fitxer a inserir i la seva localització).

Una vegada hàgiu seleccionat el fitxer, cliqueu al botó **Insertar**. Automàticament us apareixerà el dibuix al document. Des de **Formato | Imagen**, podeu fer diferents modificacions al dibuix. Proveu de modificar-ne la mida des de l'opció **Tamaño**.

També es pot modificar la mida del dibuix i desplaçar-lo pel document, amb el ratolí, mitjançant els botons de control que presenta la imatge quan està seleccionada. Arrossegueu, amb el ratolí, el dibuix a una altra part del document.

El WordArt

És una utilitat del Word per fer, sobretot, títols. La pràctica consistirà en posar un títol o capçalera al document.

Situeu-vos a l'inici del document i activeu el WordArt, és a **menú Formato |** Imagen | WordArt..

Escolliu un estil de títol i, a continuació, escriviu el text d'aquest títol. Valideu amb **Aceptar**.

Apareix el títol en el document. Comproveu que estigui seleccionat i amb els botons de control el podeu engrandir, moure, girar...

També apareix la barra d'eines del WordArt, amb la qual es poden fer moltes modificacions: canviar el text, canviar d'estil, modificar els colors, donar-li una altra forma... Aneu fent diferents canvis al vostre títol a partir de totes aquestes opcions de la barra d'eines.

Adaptacions del Word

Ad	aptacions 🔯
	PARVULARI
	INICIAL
	ÁLTIM
J	SUPERIOR
l	MATES
	CATALÀ
	ESTÀNDARD

El processador de text Word és un programa que no està pensat per a l'ús educatiu i menys amb els alumnes amb necessitats educatives especials. El programa disposa d'eines i funcions que l'alumnat difícilment utilitzarà i resulta massa complex per al treball quotidià a l'escola.

Les Adaptacions Word per a l'Educació Infantil i Primària simplifiquen l'entorn de treball perquè l'alumnat escrigui a l'ordinador amb major autonomia.

La intenció és simplificar la interfície d'aquest processador de text per impulsar el seu ús entre els nens i nenes de l'educació infantil i primària i proporcionar entorns de treball adaptat a

aquells que ho necessitin.

Podeu descarregar-vos la darrera versió d'aquest programa a l'adreça <u>http://www.xtec.cat/~jfonoll/index_cat.htm</u>.. Per al seu funcionament l'ordinador ha de tenir l'Office 97 o Office 2000 i la síntesi de veu **UPCTV**. La configuració òptima de pantalla és de 800 x 600.

Les Adaptacions Word consten de quatre entorns adaptats als diferents cicles educatius: parvulari, inicial, mitjà i superior i dos entorns especialitzats en relació a àrees o assignatures matemàtiques i català. Cada configuració fa accessible els recursos més utilitzats i amaga aquelles opcions que no es fan servir. També permet accedir al Word sense cap configuració (estàndard).



Configuració per a parvulari

La configuració de parvulari és la més simple i la que presenta menys eines de treball. Les icones grans, un espai de treball ampli amb la visió de tota l'amplada de la pàgina.

La barra d'eines està situada a l'esquerra de la pàgina per facilitar-ne l'accés. Incorpora icones de la síntesi de veu que en escriure l'espai una llegeix la paraula i en prémer el retorn llegeix la línia.

En desar i tancar s'assigna automàticament al document un nom en funció de l'alumne/a i la data del dia.

Configuració per a cicle inicial

DOC NOU DESARI	MPRIMIR AMPLADA PÁCIHA	ESTR. LLETRA DE PAL	OL HEGRETA	ALBIEACIÓ	IMATGE PAINT	LECTURA DEL TEXT
	500	Aa	N A		F 🙄 E	# 🕂 🔋
RECUPERAR	PAG SENCERA ESBO	RRAR ESTIL LLETR	COLORILE		6 TA	ULA SORT

Té una configuració semblant a la del parvulari però la barra d'eines passa a la part superior de la pantalla.

Se li han afegit, entre d'altres, opcions per controlar el tipus de lletra, inserir taules 2 x 2, veure tota la pàgina.

Configuració per a cicle mitjà



En aquesta configuració per al Cicle mitjà desapareixen les opcions del sintetitzador de veu i, a canvi, s'afegeix el verificador ortogràfic automàtic. En prémer l'espai marca en vermell la paraula escrita si no està inclosa al diccionari.

A diferència del diccionari del Word, aquesta opció té desactivada la llista de suggeriments i obliga l'alumnat a cercar la correcció ortogràfica i a aplicar les normes, consultar el diccionari, els companys o el professorat.

La verificació ortogràfica automàtica s'activa o desactiva clicant sobre la casella.

En el format del text s'ha donat preferència a treballar amb els estils en lloc del tipus de lletra. Hi ha les icones per seleccionar l'estil Normal, Punt i Títol.

Configuració per a cicle superior

La plantilla del cicle superior és molt semblant a la normal però amb dues diferències fonamentals:

Els menús estan traduïts al català.

S'han incorporat en una sola barra d'eines les opcions que semblaven de

major interès.

Adaptacions mates

Aquesta plantilla té com a finalitat facilitar la preparació d'exercicis de matemàtica elemental aprofitant algunes possibilitats del Word.



Graelles i línies estan fetes amb l'objectiu de facilitar els exercicis de matemàtiques.

El formulari de càlcul permet escriure qualsevol operació aritmètica i la dibuixa en una graella.

La col·lecció de problemes permet escriure problemes que s'inventa a partir de les dades de la col·lecció seleccionada.

Adaptacions pel Català

És una recopilació de les eines relacionades en l'aprenentatge de la llengua presentades en un format més adult.

🗋 💾 🖶 🎒 🔲 🗏 A a Titol 듣 Normal 🛯 K 🚍 🚍 🗈 🋍 👫 🛟 🍢 🚏 Sinónimos... 🥅 📘

Pràctica

Obriu el Word amb les Adaptacions. Ho podeu fer fent clic a la icona de l'Escriptori o bé, des de Word, creant un nou document amb el menú **Archivo | Nuevo | Adapword.dot.**

Apareixen les opcions de treball. Seleccioneu l'opció Inicial.

El document conté una sola barra d'eines. Per saber la funció de cada icona cal que passeu el punter del ratolí per sobre les icones i apareixerà informació de la icona. Escriviu algunes línies de text.

Seleccioneu una paraula i canvieu el tipus de lletra manuscrita/impremta, canvieu el color d'alguna paraula, esborreu paraules...

Activeu les icones dels altaveus i sentireu i el programa us llegirà el vostre escrit.

3. Els estils de text

Els estils d'un document són un recurs tècnic per organitzar la informació escrita i presentar-la de manera estructurada. Així és facilita la seva lectura, se'n destaquen els elements més importants.

Aquesta tècnica consisteix en assignar a cada paràgraf un estil de text que porta associades unes determinades característiques tipogràfiques. Modificant les

característiques de l'estil es modifica la presentació dels paràgrafs escrits amb aquest estil.

Si cal destacar més els títols o bé posar una lletra més clara, només cal modificar les propietats a l'estil **Títol** a l'estil **Normal** i automàticament aquestes modificacions s'efectuaran en tots els paràgrafs del text que tenen aquest estil.

En un document sempre es pot diferenciar entre:

El text normal o part principal del text, que li assignareu l'estil Normal

Els títols, noms o idees principals que encapçalen les diferents parts del document. Li podeu associar l'estil *Títol.*

Fàcilment necessitareu discriminar entre títols, subtítols... i caldrà crear altres estils.

Aplicar estils a un text

Pràctica

Recupereu el document <u>costes.doc</u>. Seleccioneu tot el text i apliqueu l'estil *Normal*. Això es pot fer de dues maneres:

La barra d'eines **Formato** conté un menú desplegable amb tots els estils del document i una mostra de com quedaran.

El menú **Formato** | **Estilos..** també desplega la llista d'estils. Seleccioneu-ne un i feu clic al botó **Aplicar**.

Seleccioneu el text del títol del document i apliqueu-li l'estil *Título 1.* Identifiqueu altres elements de l'estructura del text i assigneu-los els estils *Título 2, Título 3...*

Per modificar la lletra de tot el text modificarem l'estil *Normal*. Els passos a seguir són:

Activar el menú **Formato** | **Estilo**, feu clic als botons **Modificar** | **Formato** i **Fuente**, on es podran triar les característiques del text.

Podeu triar una font, una mida, un color i altres característiques del text. Feu clic al botó **Aceptar** en els diferents quadres i finalment **Aplicar**. Automàticament es modificaran tots el paràgrafs del text escrits amb aquest estil.

En el mateix menú podeu modificar altres característiques del text com la separació entre paràgrafs, la numeració, els requadres....

La icona de còpia de format Series permet copiar les característiques del format d'un text en altres paràgrafs i d'aquesta manera igualar la seva presentació. La forma de fer-ho és:

Assenyaleu el text del qual voleu copiar l'estil, per exemple, el títol.

Feu clic a la icona brotxa que queda enclavada canviant la forma del cursor.

Seleccioneu el text a modificar que agafarà les característiques del
4. Creació i modificació d'estils

Els documents són molt diferents uns dels altres i segons la seva finalitat requereix més o menys estils. Així, una carta pot estar escrita amb un únic estil mentre que un esquema o un treball en requerirà molts.

És possible crear nous estils per ajustar-se a les necessitats de cada document. D'aquesta manera podreu crear un estil que posi un guió al principi de paràgraf o bé barrejar paràgraf de lletra manuscrita i lletra d'impremta.

Totes les eines per crear nous estils les trobareu al menú Formato, opció Estilos.

Com crear estils nous

Pràctica

En el menú Formato seleccioneu l'opció Estilo i feu clic al botó Nuevo.

Es desplegarà un quadre on cal especificar:

Nombre del estilo, que caldria que fos suggerent.

Tipo de estilo. Cal triar entre de párrafo o de carácter.

Basado en indica una filiació respecte a un estil del qual copia les característiques. En modificar l'estil original es modifiquen els seus descendents en allò que tenen en comú. El més còmode és seleccionar l'estil Normal.

Estilo de párrafo siguiente automatitza el canvi d'estil en canviar de paràgraf. És útil en aquells estils que només s'aplica a un paràgraf, com són els títols.

Agregar en plantilla regula si l'estil estarà disponible en aquest document o en d'altre.

El botó **Formato** permet definir les característiques **Fuente**, **Parrafo**, **Tabulaciones**, etc., del nou estil. En acabar cal fer clic a **Aceptar** i l'estil s'afegeix a la llista d'estils disponibles.

El mateix quadre de diàleg, accessible pel menú **Formato**, opció **Estilo**, conté el botó **Eliminar**, que esborra l'estil i assigna un estil precedent als paràgrafs que l' utilitzaven.

Plafó de comunicació

Pràctica

Els plafons de comunicació són útils per estimular la comunicació a l'alumnat que té dificultats d'expressió verbal. La seva confecció es fa a partir d'una sèrie de dibuixos preparats, els quals inserim en un document per a la seva posterior impressió. És bo plastificar-los una vegada els tenim sobre suport paper.

Descarregueu el fitxer de Word <u>plafoofi.doc</u>, és un document que conté uns dibuixos sobre diferents oficis (dibuixos del MIC). Observeu com està confeccionat i analitzeu la seva utilitat amb l'alumnat.

Ara es tracta de fer-ne un de semblant a partir d'uns altres dibuixos del MIC, també sobre diferents oficis. Són dibuixos en format GIF, però també els trobem a *Sinera99* en format BMP i WMF.

Prepareu la pàgina del Word en posició horitzontal, les passes a seguir són: menú **Archivo**, **Configurar página**, **Tamaño del papel** i **Horizontal**.

Ara es tracta d'anar inserint les imatges una a una i col·locar-les al lloc adequat del document. Menú **Insertar**, **Imagen**, **Desde archivo** i buscar el fitxer del dibuix a inserir.

Finalment es pot imprimir.

Plantilla de treball

Pràctica

Per crear una plantilla heu de preparar un document, definir els estils que voleu utilitzar, si cal, escriure el contingut, posar-hi les imatges pertinents i desar-lo com una plantilla del Word.

Carregueu un document a partir d'una plantilla ja preparada. Menú **Archivo**, **Nuevo**, i escolliu la plantilla <u>fruites.dot</u>.

Observeu la seva composició i analitzeu la seva utilitat d'ús amb l'alumnat.

Ara feu una plantilla semblant. Heu de començar a partir d'un document en blanc del Word.

Estarà compost per imatges, dibuixos d'animals, i d'un espai perquè l'alumnat escrigui el nom d'aquests animals. Anem a posar-hi els dibuixos, disposeu d'una col·lecció de dibuixos BMP d'animals domèstics.

Per inserir cada dibuix cal seguir els següents passos: menú **Insertar**, **Imagen, Desde archivo** i buscar els fitxers dels dibuixos (conill.bmp, gall.bmp, anec.bmp...). Convé col·locar-los ben espaiats en el document i amb espai a sota per posar-hi el text amb el nom de cada animal.

L'espai on l'alumnat hi escriurà el farem a partir del menú **Insertar**, **Cuadro de texto**, i col·locant cada quadre de text a sota dels dibuixos.

Una vegada acabat el document cal desar-lo com una plantilla. Menú Archivo, Guardar o Guardar como, ara cal anar a Guardar como tipo i escollir l'opció Plantilla de documento, hi poseu un nom, el qual tindrà l'extensió DOT, i Guardar.

Tanquem el document actiu i anem a obrir-ne un de nou a partir de la plantilla que hem creat.

5. Creació de plantilles

Les plantilles són models de documents que faciliten el procés d'escriure i donen coherència i homogeneïtat formal als documents, facilitant la seva correcció i maquetació.

Fora de l'ordinador són plantilles: el paper timbrat amb el segell del centre, els models dels informes d'avaluació, les graelles en blanc per als horaris o les pautes que doneu als alumnes més grans sobre com han de presentar els treballs.

A l'ordinador, qualsevol document del Word està creat a partir d'una plantilla o model. Trobareu plantilles per fer cartes comercials, informes de diferents tipus, currículums ...

Una plantilla es compon de:

El format de pàgina que defineix les característiques generals del document: mida de la pàgina, columnes, capçalera i peu de pàgina, dibuixos, anagrames i altres continguts.

Els estils de paràgraf o de caràcter que determinen les diverses tipografies utilitzades per diferenciar les parts d'un document.

El contingut, capçaleres, logos i altres elements que formaran part de tots els documents.

Plantilles i documents

Pràctica

Feu clic al menú **Archivo** i l'opció **Nuevo**. S'obrirà un quadre de diàleg amb diferents tipus de documents. Són les plantilles.

Creeu documents nous utilitzant els diferents models de plantilles. Observeu com varia el seu contingut i els estils disponibles.

Quan es crea un document amb la icona (paper en blanc), quina plantilla es fa servir? En el menú **Archivo**, opció **Propiedades**, la solapa **Resumen** conté aquesta i d'altres informacions.

Qualsevol document es pot convertir en plantilla si es desa amb aquesta opció. Per fer-ho:

Prepareu un document nou, escriviu un títol i inseriu un dibuix.

Feu clic al menú Archivo, l'opció Guardar como.. i en l'opció Guardar como tipo seleccioneu Plantilla de documento (*.dot).

Observeu en quina carpeta es guarda. Escriviu un nom a **Nombre del archivo** i feu clic al botó **Guardar.**

Mireu de crear un document nou amb el menú **Archivo** i l'opció **Nuevo**, i observeu com la vostra plantilla està a la llista.

Les plantilles no són documents. Per defecte, a quina carpeta es guarden les plantilles? I els documents?

Les modificacions dels documents no modifiquen la plantilla però la modificació de la plantilla sí modifica els documents.

La plantilla per defecte és la *Normal.dot*. Qualsevol modificació en aquesta plantilla modifica tots el documents.

A l'escola podem utilitzar les plantilles per crear models d'exercici, models d'informes i altres documents d'ús freqüent.

Textos, dibuixos, taules i estils es poden integrar en les plantilles que actuen com a fitxers de treballs que els alumnes no poden modificar.

6. Adaptació de materials escolars

Adaptar el material escolar és una tasca imprescindible per aquells alumnes amb NEE que estan integrats en una escola ordinària.

Pels alumnes amb discapacitat física el fet de passar pàgina, escriure a mà o fer-ho en l'espai reservat són veritables barreres d'accessibilitat a l'hora d'utilitzar els llibres de text. Per l'alumnat sord o amb problemes de llenguatge, els textos són poc clars, massa complexos o massa extensos.

Per a molts d'ells treballar amb l'ordinador els pot facilitar realitzar les activitats escolars i obtenir uns resultats semblants als dels seus companys.

No és una tècnica difícil d'aprendre però cal aplicar una estratègia adequada. S'han d'escanejar les pàgines, crear formularis i quadres de text en les activitats.

Pràctica

La pràctica consisteix en inserir una fitxa d'algun llibre al Word, afegir-hi uns quadres de text on l'alumnat escriurà les respostes i desar-ho com una plantilla del Word.

Descarregueu el fitxer <u>carter.dot</u>. Cal que copieu aquest fitxer a la carpeta de plantilles de l'Office: Archivos de Programa | Microsoft OFFICE | PLANTILLAS. En alguns ordinadors pot variar.

Obriu el Word, aneu a menú **Archivo | Nuevo**, seleccioneu aquesta plantilla i **Acceptar**.

Feu els exercicis que proposa i comproveu que encara que s'hi treballi l'original resta intacte, sempre i quan no es modifiqui la plantilla.

Elaborar una plantilla

Aconseguiu una fitxa i escanegeu-la, deseu-la en un format gràfic comprimit, per exemple GIF. Si cal, la podeu editar en un programa de dibuix per fer-hi modificacions.

En el Word, obriu un document nou. Inseriu la imatge de la fitxa escanejada, aneu a menú **Insertar | Imagen | Desde archivo...** Seleccioneu el fitxer i feu clic al botó **Insertar**.

Feu visible la barra d'eines de dibuix, menú **Ver | Barras de herramientas | Dibujo**.

Assenyaleu la imatge i, des de l'opció **Dibujo** de la barra d'eines de dibuix, escolliu **Ordenar | Detrás del texto**.

Aneu a menú Formato | Imagen | Ajuste i escolliu Ninguno. A partir d'ara

podeu escriure en el document i el text no afectarà per a res la imatge.

Escriviu, si cal, algun text que indiqui què cal fer a la fitxa.

Feu visible la barra d'eines Formularios.

Col·loqueu el cursor al lloc on l'alumnat haurà d'escriure. Inseriu un camp de text, des de l'opció **Campo de texto** de la barra **Formularios**.

Podeu inserir un camp amb llista desplegable, poseu-vos al lloc adient del document i feu clic sobre **Campo con lista desplegable**. Cal omplir les opcions de **Opciones de campo de formulario con lista desplegable**, que s'activa amb el botó **Opciones de campos de formulario**, de la barra d'eines **Formularios**.

També podeu posar a la fitxa una casella de verificació. Cal posar-se al lloc adequat del document i fer clic sobre la icona **Campo con casilla de verificación**, de la barra d'eines **Formularios**.

En acabar, feu clic sobre la icona del cadenat, és el botó **Proteger formulario** de la barra d'eines **Formularios**. Quedarà el text bloquejat, però no els camps.

Per fer modificacions a la fitxa, caldrà desprotegir-la, prémer sobre la icona del cadenat.

Finalment deseu el document com a plantilla del Word, així tindreu sempre l'original intacte. Aneu a **Archivo | Guardar como | Guardar como tipo | Plantilla de documento**. S'ha de desar a la carpeta de **Plantillas** de l'**Office**.

Per obrir la plantilla, aneu a Archivo | Nuevo i escolliu la plantilla creada.

7. Per ampliar coneixements

Si voleu aprofundir o clarificar algun aspecte del processador de text podeu consultar el següents materials:

El processador de textos material adreçat a l'alumnat d'ESO <u>http://www.xtec.cat/fie/materials_curriculars/word/index.htm</u>

Formació TIC en centres educatius BLOC B. Coneixements d'un paquet ofimàtic

Microsoft Office: <u>dc36_dd36index.htm</u> Open Office: <u>http://www.xtec.cat/formaciotic/dvdformacio/materials</u>/<u>dc36_dd36/index.htm</u>

Creació de materials educatius amb Word Curs telemàtic per la creació de materials educatius td75index.htm

Ofimàtica amb l'Open Office processador de text de programari lliure td120index.htm

Tema 4. Imatge digital i presentacions multimèdia

Presentacions de dibuixos L'escàner Fotografia digital ACDSee Presentacions amb FotoAngelo Per ampliar coneixements

1. Presentacions de dibuixos.

Hi ha diferents programes per crear presentacions on hi podeu combinar imatges, dibuixos, textos, gràfics.. Les presentacions les podeu mostrar com a diapositives a la pantalla de l'ordinador, o bé, imprimir-les sobre paper o transparències.

El professorat pot utilitzar aquest programa per explicar els temes d'una manera clara i agradable que engresqui l'alumnat amb facilitat. Per a l'alumnat, aquests programes poden ser un mitjà per mostrar les seves creacions, en especial els dibuixos, que poden seqüenciar amb forma de conte, historieta o narració.

Pràctica amb PowerPoint

Creeu una carpeta per posar els arxius de la pràctica.

Descarregueu el fitxer <u>patufet.zip</u> i el fitxer <u>caputxeta.zip</u> , i descomprimiu-los dins de la carpeta que heu creat.

Engegueu Power Point i obriu la presentació **patufet.ppt** de dins de la subcarpeta **patufet**, que s'haurà creat dins de la carpeta on heu descomprimit el fitxer anterior.

Per veure'l activeu l'opció **Ver | Presentació con diapositives**. La presentació consta de nou escenes d'aquest conte i és útil per treballar l'atenció, l'observació i el llenguatge oral.

Ara es tracta que confeccioneu una presentació del conte de la Caputxeta Vermella. Feu clic al menú **Archivo** | **Abrir** i aneu a la carpeta **caputxet** i carregueu el fitxer **caputxet.ppt**.

Teniu preparada la primera diapositiva, la qual conté la primera escena del conte. Disposeu de les altres escenes del conte en fitxers de format GIF (escena2.gif, escena3.gif...).

Heu de preparar noves diapositives amb el Menú **Insertar | Nueva diapositiva** on escolliu el format en blanc fent doble clic.

A continuació afegiu la imatge de la segona escena del conte a la diapositiva amb el menú **Insertar | Imagen | Desde archivo**, escolliu el fitxer **ESCENA2.GIF** i **Insertar**.

També podeu afegir-hi text. Seleccionant el menú **Insertar | Cuadro de texto,** que heu de col·locar al lloc adequat de la diapositiva, i escriure el text.

D'aquesta manera anireu afegint diapositives noves fins a completar totes les escenes del conte.

Podeu desar la presentació amb el menú **Archivo** | **Guardar** i veure-la amb les opcions del menú **Ver** | **Presentació con diapositives** o amb el menú **Presentació** | **Ver presentació**.

Pràctica amb Impress l'Open Office

Mitjançant el menú d'inici:

🔁 OpenOffice.org 2.0	►	78	OpenOffice.org Base
m PDFCreator	►	1	OpenOffice.org Calc
m Inkscape	►	7	OpenOffice.org Draw
m FredCalent	►	1	OpenOffice.org Impress
m Clic	►	モ	OpenOffice.org Math
Aplicacions DNEE	►	7	OpenOffice.org Writer
		-	

En arrencar Impress s'executa l'assistent (l'AutoPilot), que comença preguntant-vos què voleu:

Iniciar el programa amb una presentació buida (en blanc), per anar-la fent des de zero.

Iniciar el programa des d'una plantilla amb una sèrie d'elements com són el fons, el tipus de lletra, els colors..., ja configurats.

Obrir una presentació anterior.

🜌 Presentació de l'AutoPilot	
1.	
Tipus	
Presentació buida	
C Des de la plantilla	
🔍 🖸 Obre una presentació existent	
	Previsualització
	i Mo tornis a mostrar mes aquest dialeg
Ajuda Cancel.la	<< Enrere Següent >> Crea

Trieu Presentació buida i cliqueu al botó Següent.

El segon pas consisteix a escollir un estil de pàgina (en cas que en tingueu alguns de carregats), i un mitjà de presentació que, en el vostre cas, serà la pantalla.

Tindreu marcada la casella de **Previsualització** per anar veient l'aspecte que tindrà la presentació que aneu elaborant.

🖉 Presentació de l'AutoPilot			
2.		H.	
Escolliu un estil de pàgina	E		
simpress			
CD-labels_Verbatim Hatch	·		
Notepad			
Ortra	-		
Escolliu un mitjà de presentació			
C Transparència C Diapositiva			
C Paper	I √ Pre	<u>v</u> isualització	
Ajuda Cancel.la	<< <u>E</u> nrere	Següent >>	Crea

Fareu un clic al botó Següent.

Al tercer pas, l'AutoPilot demana que trieu un efecte de transició entre diapositives i quina velocitat tindrà aquest efecte. De moment, no en posareu cap.

L'AutoPilot també demana com es passarà d'una diapositiva a una altra en la presentació. Deixareu marcada l'opció **Per defecte**.

Scolliu la transició entre diapos Escolliu la transició entre diapos Efecte: Sens Velocitat: Mitjá	iitives se cap efecte	?		
Escolliu la transició entre diapos Efecte: Sen: Velocitat: Mitja	iitives se cap efecte	- □	Ē	
Efecte: Sen: Velocitat: Mitja	se cap efecte	-	E	
⊻elocitat: Mitja		_		
	à	•		
Per <u>d</u> efecte				
C <u>A</u> utomàtic				
Duració de la página 🛛 🛛	0:00:10	-		s - 17
Durada de la pausa 🛛 🛛	0:00:10		Pre <u>v</u> isualització	
Mostra el logotip				
Ajuda Cano	cel.la	<< <u>E</u> nrere	Següent >>	Crea

Clicareu al botó **Crea** per acabar la tasca de l'AutoPilot i començar a treballar-hi sense.

La pantalla de treball d'Impress manté els mateixos objectes de tot el paquet OpenOffice i afegeix els particulars del mòdul:

0,00cm 1 1 1	2* 2 Gilain 21 2 2 2 🗸 🔸	Barra d'objectes
Transformation and algorithm a	Andlitick to physics New Concession 1 Exculuing (deserve advansitie Dispondential Protection Pr	International In

Una vegada creada la primera diapositiva amb AutoPilot, caldrà que seleccioneu de quin tipus la voleu. Això dependrà del contingut que hi vulgueu introduir. Suposem que, en ser la primera, serà una simple pantalla de presentació. A la pantalla de modificació del format de la diapositiva, clicareu al botó **D'acord**:

Modifica la pàgina	
Nom	D'acord
Pàgina de títol	Cancella
Escull un disseny automàtic	
	Ajuda
Pàgina de títol	
Mostrar ✓ Eons ✓ Objectes del fons	

Una vegada creada la diapositiva i confirmat el tipus, l'Impress demana que s'entri el text. Només caldrà fer-li cas i, clicant al lloc on l'Impress indica, entrar-hi el contingut desitjat.



Si trobeu que la Barra de presentació i el menú d'Estils de presentació

(l'**Estilista**) fan nosa, sempre podeu tancar-los i tornar-los a obrir fent ús de les icones corresponents.



Per anar afegint noves diapositives, haureu de clicar damunt l'opció **Insereix una diapositiva...** de la barra de presentació, o bé, per menú, l'opció **Insereix** -> **Diapositiva...**

	Presenta	ió 👘		×			
	Insereix una diapositiva						
	Modifica el format de diapositives.						
-	UpenUff	ce.org	1.0.2				
a	Insereix	F <u>o</u> rmat	Ei <u>n</u> es	Presentaci	i.		
	🚽 Diapositiva						
	🚺 Շար	lica la diaj	positiva				
nt	^{;ir} Diap	ositiva de	e <u>r</u> esum				

Les transicions permeten determinar com i quan es fa el canvi d'una diapositiva a una altra, i com van apareixent els diferents elements de cadascuna d'elles.

En primer lloc, analitzareu com determinar la forma de passar d'una diapositiva a una altra.

Per començar, configureu alguns paràmetres globals a la presentació. Per menú,

Presentació -> Configuració de la Presentació...



2. L'escàner

L'escàner és un perifèric que permet digitalitzar dibuixos, fotografies i textos que tinguem en paper. Té un funcionament semblant a les fotocopiadores, però convertint les imatges en bits, per després poder-les imprimir directament, afegir a documents o retocar amb els programes de dibuix.



A l'escola l'escàner facilita molt la tasca d'aconseguir imatges per col·locar en els treballs dels alumnes, bé sigui per incorporar-les als seus escrits amb el processador de text, bé per editar-les en un programa de dibuix per fer-hi modificacions. És molt engrescador per als alumnes aconseguir fotografies personals, de personatges famosos, de còmics, fotos de revistes..., i poder-les posar en els seus treballs.. I els mestres hi trobem un medi d'aconseguir imatges per fer més agradables les activitats que preparem per als alumnes, tant les que ha de realitzar en el mateix ordinador com les que farà sobre paper.

Funcionament de l'escàner

Ens basarem amb l'escàner HP ScanJet 4100C, del qual disposen la majoria d'escoles, ja que s'ha lliurat als centres amb el projecte ARGO

El procés d'escanejar el podeu iniciar des d'un programa de tractament de la

imatge con el PaintShopPro, l'ACDSee o qualsevol programa on es necessiti la imatge, com el PowerPoint o el Word.

Per altra banda els escàners porten el seu programari específic per utilitzar-los de forma autònoma.

Exploració d'una imatge amb Paint Shop Pro o altres programes de dibuix

Obriu el Paint Shop Pro i assegureu-vos que teniu seleccionat el dispositiu que pertoca. Per fer-ho: aneu al menú **Archivo-Importar-TWAIN-Seleccionar origen**.

<u>A</u> rchivo <u>E</u> ditar <u>V</u> er C	aptura Ay <u>u</u> da	I		
<u>N</u> uevo	Ctrl+N			
A <u>b</u> rir	Ctrl+O			
Examjnar	Ctrl+B			
Imp <u>o</u> rtar	•	<u>T</u> WAIN	Þ	<u>A</u> dquirir
E <u>x</u> portar	۲.	Cámara digital <u>K</u> odak		Seleccionar origen
Conversión de lo <u>t</u> es				
Ejecutar Animation Sh	iob			
Pre <u>f</u> erencias	•			
<u>1</u> e2.gif				
<u>2</u> esc15.jpg				
<u>3</u> esc10.jpg				
<u>4</u> mat.bmp				
<u>S</u> alir				

Seleccioneu el que correspongui al vostre escàner d'entre el llistat de dispositius TWAIN disponibles i feu clic damunt el botó **Select**.

Select Source	×
Sources:	
FUJIFILM_DSS	
HP PrecisionScan LT 1.0	
	Select
	Cancel

Torneu al menú Archivo | Importar-TWAIN. Seleccioneu l'opció Adquirir.



En aquest model d'escàner haureu d'esperar que la làmpada arribi a la temperatura de treball adequada. Cada escàner (depenent si és de làmpada de càtode fred o calent) triga un temps diferent: des d'uns segons a alguns minuts.



Exploració d'una imatge amb el programa de l'escàner

Col·loqueu la imatge a digitalitzar sobre el vidre de l'escàner, ajustat a l'angle superior dret i, naturalment, de cap per avall.

Activeu l'escàner. Aneu a menú Inici | Programes | Utilitats | Software HP Precision Scan LT | HP Precision LT. L'escàner també es pot activar directament prement el botó Explorer, és el botó verd de la dreta, a la part frontal de l'escàner.

S'ha obert la finestra de **l'HP PrecisionScan LT**, des de la qual es controla tot el procés. Per començar a escanejar feu clic sobre el botó **lniciar una exploración nueva**. Al cap d'una estona ens presenta la imatge ja digitalitzada a la zona de previsualització.

Opcions d'escaneig

Una vegada ja tenim la imatge escanejada podem actuar sobre ella d'acord amb la finalitat del nostre escaneig. Es poden fer ajustaments previs:



A l'apartat **Hacer ajustes opcionales...**, feu clic sobre el botó **...al tipo de salida**. Des d'aquí podeu seleccionar diferents opcions pel que fa a qualitat i colors de la imatge. Dependrà de si teniu un text, un dibuix en blanc i negre o en color, o una fotografia. El programa ja reconeix el tipus d'informació que conté el full, i escull l'opció que creu més adequada. Cal recordar que quanta més qualitat doneu a una imatge, més espai ocuparà el fitxer.

Aneu **al borde de selección** i seleccioneu, si cal, la part de la imatge que us interessi.

Feu clic sobre el botó ...al tamaño de salida, on podeu indicar la mida final

de la imatge. Podeu indicar mida original, triar un percentatge o especificar una mida personalitzada per engrandir-la o empetitir-la.

eccional	el tamaño de s	alida de la e	xploración -			
Utilizar e	el tamaño <u>o</u> rigin	al			👸 🔿 🄇	
Porcent	aje de ajuste d	el tamaño d	e escala		§ ⇒ [<u>.</u>
Especifi Ancho: Altura:	car tamaño per 21,61 29,26	sonalizado) cm cm	(sólo proporc	cional)		•
údadao	Centímetros	- -		Tamaño ap	roximado: 6,3 MB	

Què fem amb la imatge

Si ja teniu definits tots aquests paràmetres només queda enviar la imatge al seu destí.

L'opció ¿Dónde desea colocar la exploración? Conté un menú desplegable amb els possibles destins de la imatge: desar-la en forma de fitxer gràfic o de text, obrir-la en un programa de dibuix, inserir-la en el processador de text...

Seleccioneu, per exemple, **PaintShopPro, Paint**, el **Word**. Premeu el botó **Enviar la exploración ahora**. S'ha obert el Paint amb la imatge. Podeu actuar sobre ella com si d'un dibuix es tractés. Tanqueu el Paint.

Ara seleccioneu **Image file**. Feu clic damunt el botó **Enviar la exploración ahora**. Ha obert una finestra de navegació per desar el fitxer de la imatge.

3. Fotografia digital

Extret de curs "DV30 Aprofitament didàctic de la imatge fixa digital"

Les càmeres de fotos digitals

En molt pocs anys les càmeres de fotografia digital han evolucionat molt, tant en prestacions com en assequibilitat, de manera que a l'escola són una alternativa seriosa a la fotografia convencional. En la taula següent podeu veure una comparativa de diferents característiques d'una bona càmera digital *versus* una bona càmera tradicional:

');document.write('					
	Càmera convencional	Càmera digital			
Composició de la fotografia	A través del visor	A través del visor o d'una pantalla LCD			
Formació de la imatge	En la pel·lícula	En un dispositiu CCD			
Suport d'enregistrament	En la pel·lícula	En un suport magnètic: targeta de memòria, disquet, intern			

Sensibilitat, resolució, nitidesa i distorsió	Molt bons resultats	a 3 megapíxels, molt bons, però inferior a les càmeres tradicionals
Distància mínima d'enfocament	50 cm, com a mínim	10 cm, com a mínim
Previsualització de la fotografia	No	lmmediata, amb pantalla LCD
Possibilitats rectificació fotografia feta	No	Sí
Procés d'obtenció, manipulació i retoc de la imatge	Químic, en un Iaboratori	Digital, amb un ordinador
Procés d'impressió de la imatge	Positivat del negatiu, en un laboratori	Informàtic, amb una impressora o un programari de presentació d'imatges

Les càmeres de fotografiar digitals poden classificar-se segons múltiples criteris:

Segons la resolució i qualitat de les seves fotografies, o sensibilitat del CCD: de 3 megapíxels, 2 megapíxels, 1 megapíxel...

Segons el tipus de zoom que incorporen (si l'incorporen): de zoom digital, de zoom òptic...

Segons el format on desen els fitxers d'imatge que generen: de disquet, de targeta de memòria, de memòria interna...

Segons la manera com es connecta a l'ordinador (si s'hi connecta): USB, COM...

Segons la manera com es realitzi l'enquadrament de la imatge: amb visor òptic, amb pantalla LCD.

Hi ha molts models de càmeres, amb moltes diferències pel que fa a qualitats, interfícies, formes, dimensions i prestacions. Algunes són capaces de capturar petits clips de vídeo i so; altres només són capaces de fer fotografies. També hi ha càmeres de vídeo que són capaces de fer fotografies; altres que fan pauses digitals de vídeo per extreure fotogrames determinats...

Els escàners de sobretaula es poden considerar com una màquina de fotografia digital molt lenta. Podeu posar-hi qualsevol objecte i treure'n la seva imatge digitalitzada, obtenint resultats moltes vegades similars als de la fotografia de detall, però tenint en compte bàsicament dues coses:

Els objectes quedaran il·luminats frontalment, i

els volums que s'aparten del suport (vidre) es deformen i es desenfoquen

Quan el fitxer ha passat a l'ordinador, es pot tractar com qualsevol altre fitxer d'imatge.

4. ACDSee

Extret de curs "DV30 Aprofitament didàctic de la imatge fixa digital"

ACDSee és un programa per explorar i/o examinar ràpidament grans quantitats d'imatges. Permet veure-les en petit i en gran, descobrir-ne les característiques,

moure-les d'un directori a l'altre, canviar-les de format, d'orientació i de dimensió, reanomenar-les, ordenar-les, imprimir-les o enviar-les per correu.

La interfície del programa ens recordarà la mecànica de l'**Explorador del Windows** amb el qual comparteix característiques comunes.



Pràctica

Tan bon punt entreu al programa, es presenten les imatges en forma de miniatures -diapositives- acompanyades de la majoria de barres d'activitats i eines que faciliten el treball i la informació a l'entorn de les imatges.



Si es fa doble clic sobre qualsevol de les imatges, s'obrirà la finestra del visualitzador amb la imatge en pantalla gairebé completa.

El programa, per defecte, mostra la barra d'eines i la barra d'estat.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
] 🗂	🗣 Filtro 🕞	A+ZOrdenar	+ ∭Modo +	•	B	B	B	×	ab	
0	🖻 🖻 🚳		D:\ACD	See_hl	p_sp					•
	11 12	13 14	15							

Crea un nou directori.

Filtra els tipus d'arxius que es volen veure.

Ordena els arxius en funció del nom, tipus, dimensió o data.

Selecciona la forma de mostrar els arxius: diapositiva, llistats...

Mostra les opcions disponibles a l'hora de mostrar arxius multimèdia.

Obre un quadre de diàleg on es poden escriure anotacions associades a les imatges.

Obre el quadre de diàleg de l'opció Mover.

Obre el quadre de diàleg de l'opció Copiar.

Elimina els arxius seleccionats.

Selecciona el nom de l'arxiu que es vol reanomenar.

Retrocedeix a la pantalla prèvia.

Actualitza els fitxers.

Mostra les opcions per afegir elements a la carpeta de Favoritos.

Mostra les opcions per afegir elements o crear nous àlbums.

Ruta de la carpeta seleccionada.

ACDSee té opcions per fer modificacions globals de les imatges, com girar, redimensionar, renombrar, una a una o per grups. A aquestes opcions s'hi accedeix obrint l'eina **Editar** de la **Barra d'eines principal.**

Per girar-les seleccioneu una imatge o un bloc d'imatges, feu clic a la icona **Rotar**, prémeu la fletxa que faci girar la imatge en la direcció desitjada i accepteu.



De forma semblant podeu canviar-los les mides, la lluminositat o reanomenar-les

5. Presentacions amb FotoAngelo

El FotoAngelo és un programa que forma part del paquet integrat ACDSee que heu instal·lat a l'ordinador. La finalitat d'aquest programa és la de fer presentacions. Es tracta d'un programa molt senzill. Amb molt poques indicacions s'obté un gran resultat. A diferència de les presentacions de l'ACDSee, en aquest programa les transicions i el text es poden ajustar imatge per imatge. És important destacar, com una de les virtuts del programa, la possibilitat de fer presentacions executables (amb extensió .exe) que es poden copiar i executar des de qualsevol ordinador malgrat que no tingui instal·lat el programa. De la mateixa forma, el programa permet fer estalvis de pantalla.

Es pot accedir al programa de dues maneres:

Des de l'accés directe del programa:

Des de l'ACDSee: en el menú **Crear** i l'eina **FotoAngelo** permet fer una presentació d'unes imatges seleccionades.

Pràctica

La presentació del programa és força senzilla, reduïda i molt intuïtiva. Els passos a seguir són:

Àrea de selecció del directori d'origen amb l'eina **Seleccionar archivos de origen** i fent clic a la carpeta corresponent.

Seleccionar les imatges que es volen presentar fent clic una a una o bé seleccionar-les totes alhora. Cal fer clic a **Agregar imágenes seleccionades** per afegir-les a la llista.

L:\ACDSEE 4 Tutorial\fotos\sol	Seleccionar archivo de origen
-Seleccionar lista de imágenes	
Nombre de arch	Agregar imágenes seleccionadas
MVC-052F.JPG MVC-053F.JPG	Quitar imágenes seleccionadas
MVC-054F.JPG MVC-055F.JPG	Quitar todas las imágenes
MVC-056F.JPG MVC-057F.JPG	Agregar una diapositiva de título
MVC-058F.JPG MVC-059E.IPG	
MVC-060F.JPG	
MVC-0617-JFG MVC-062E-JPG	
Seleccionar todo Despejar todo Visualizar imag	en

Per ordenar les imatges. Cal que marqueu (activeu) totes les imatges de la finestra d'**Imatges seleccionades**. Premeu l'opció **Ordenar** i entrareu en una finestra que us permetrà moure les imatges de lloc i establir l'ordre desitjat.

Un cop acabada l'ordenació, cal acceptar i sortir.

Per establir les propietats de la presentació, cal que seleccioneu una imatge, com a mínim, de la finestra d'**Imatges seleccionades**, i activeu el botó **Propiedades**.



Aquí podreu determinar

Transicions són els efectes visuals que hi ha en el pas de les imatges

Text, es pot escriure un text diferent a cada imatge, es pot associar un text a una selecció d'imatges o es poden seleccionar totes amb el mateix text.

Durada de les imatges, el temps que es veu una imatge determina que la presentació sigui àgil, que el temps sigui suficient per veure el que s'ensenya, que no es faci pesada...

música i el sons, músiques de fons que se sentiran al llarg de tota la presentació i els sons que es poden associar a cadascuna de les imatges.

Un cop tinguem establerts tots els paràmetres, podrem donar l'ordre de **Previsualitzar**.

La presentació es farà tal com l'haureu planificat.

Guardar com a **Projecte**, des del menú **Archivo / Guardar proyecto...** la presentació finalitzada es pot guardar en aquest format si es vol veure en aquest ordinador i no tocar mai més les imatges.

Guardar en forma d'**arxiu executable** de forma que puguem executar-la des de qualsevol ordinador malgrat que no hi hagi el programa instal·lat.

Cal anar a la part de sota de la finestra principal on hi ha les **Opciones de Salidas** i triar la corresponent a la de **Crear presentación**:

Crear una Presentación de diapositivas	Propiedades de la Presentación de diapositivas				
C Crear un Protector de pantalla	Propedades del Protestor de pantalla				

Un cop preparada tota la presentació i examinat el previ, quan estigueu convençuts que ja està bé, cal prémer la darrera opció, **Crear**, escriure el nom de l'arxiu i guardar-lo.

Nombre:	lleida	-	Guardar
Tipo:	Archivos de Presentación de diapositivas (*.exe)	•	Cancelar

Guardar en forma d'**estalvi de pantalla.** Cal triar la segona opció de sortida: **Crear un protector de pantalla** i, talment com abans, prémer **Crear**, escriure un nom i guardar.

6. Per ampliar coneixements

Per a continuar treballant en aquest temes podeu consultar els materials del:

DV30 Aprofitament didàctic de la imatge fixa digital

http://www.xtec.cat/formaciotic/dvdformacio/materials/tdv30/index.htm

Eines bàsiques multimèdia

http://www.xtec.cat/formaciotic/dvdformacio/materials/tc01/index.htm

Tema 5 Configuració del Clic

Introducció general Opcions globals Opcions d'accessibilitat CLIC. INI Encadenament d'activitats i paquets Configuració de les activitats

La configuració del programa Clic es pot fer a tres nivells diferents:

Les **opcions globals** que configuren el funcionament general del programa, i no s'enregistren com a informació associada a cada una de les activitats. Les modificacions només afecten el tema actual, però quan es fan permanents queden enregistrades en el fitxer CLIC.INI. Les més interessants són el cursor automàtic, el registre del tema, l'activació dels sons...

Les **opcions del paquet**, en especial les que fan referència al pas automàtic d'activitats i a la visualització de les icones.

Les **opcions de l'activitat** que afecten a l'activitat en curs. Aquí es pot controlar el tipus de lletra, la mida de les caselles...

0. Introducció general

El Clic és un dels programes més populars a les escoles de Catalunya i dia a dia es va enriquint amb nous materials elaborats per professors, el que és una demostració de l'interès que desperta aquest programa entre els ensenyants.

En aquest tema:

Repassarem les característiques del Clic.

Coneixerem les possibilitats de configuració i personalització del programa.

Avaluarem alguns dels paquets que, en principi, semblen més interessants.

En l'elaboració de bona part dels exercicis d'aquest capítol s'han utilitzat materials anteriors escrits per F. Busquets.

1. Opcions globals

Engegueu el Clic i carregueu la primera activitat del fitxer DEMO.PAC.

En el menú **Opcions** seleccioneu **Opcions Globals**, podreu modificar algunes d'aquestes opcions generals de programa. Entre d'altres:

Directori de treball indica el directori per defecte del Clic. Una correcta

configuració facilita la localització d'activitats.

Escriviu C:, RETORN. Feu clic a la icona "disquet" i observeu on apunta. Repetiu l'operació escrivint C:CLIC i C:CLICACT.

Barreja instantània (sí/no) visualitza o no la barreja de les peces.

Avisos sonors, activa o desactiva els estímuls sonors del programa quan es finalitza l'activitat.

Arrossegar blocs, visualitza o no com es mouen les peces en els trencaclosques i les associacions.

Activeu i desactiveu aquestes opcions i observeu les diferències en el funcionament del programa.

Per fer permanent aquesta configuració s'ha d'activar el menú **Opcions** i fer clic a **Fer permanents les opcions globals**. En engegar el Clic aquest es configura automàticament segons les opcions globals seleccionades.

2. Opcions d'accessibilitat

Aquestes opcions estan especialment pensades per facilitar l'ús del programa a persones amb discapacitat de tipus motriu o visual.

Cursor automàtic

Quan és activada, el punter del ratolí anirà saltant tot sol entre les diferents caselles de les graelles. El teclat, o el ratolí, s'utilitzen com un commutador per indicar l'elecció de la casella senyalada.

Per activar aquesta funció en el menú **Opcions** senyaleu **Opcions globals**, marqueu la casella **Cursor Automàtic**, fixeu **Retard** a 2 i feu clic a **OK**.

Passats 2 segons s'engegarà el cursor automàtic saltant de casella a casella. En podeu seleccionar una prement:

Una tecla qualsevol.

El botó esquerre del ratolí.

El valor de la casella **Retard** controla velocitat del cursor automàtic i el temps que s'ha d'esperar perquè s'engegui. Feu proves variant aquest valor.

Executeu el paquet *Demo* amb la modalitat cursor automàtic i observeu quin tipus d'activitat i a quines opcions no és accessible.

La combinació de tecles **CTRL G** permet accedir a les opcions globals i desactivar el cursor automàtic.

Tipus de cursor i gruix del fil

Aquestes opcions modifiquen la mida del cursor i del que uneix les caselles en les activitats de relació per millorar la seva visibilitat.

Per activar aquestes funcions en el menú Opcions senyaleu Opcions

globals, marqueu la casella **Cursor Gran** i modifiqueu el valor **Gruix del fil** a un valor de 4 o 5, feu clic a **OK** per acceptar i executeu un paquet per veure el seu funcionament.

El Clic pot guardar aquesta configuració personalitzada i utilitzar-la cada vegada que s'engegui el programa. Per fer-ho seleccioneu el menú **Opcions** i feu clic a **Fer permanents les opcions globals**. La configuració quedarà guardada en el fitxer CLIC.INI

3. CLIC. INI

El fitxer CLIC.INI guarda els valors que configuren el programa. Modificant-los es varien les opcions globals, així com altres paràmetres generals.

Engegueu l'**Administrador de fitxers** i localitzeu el fitxer *CLIC.INI* en el directori del programa Clic. Per editar-lo feu un doble clic sobre el fitxer.

Observeu els valors d'alguns paràmetres coneguts que es defineixen a les **Opcions globals**

CLIC.INI	Opcions globals
Directori	Directori de treball
Barreges	Barreges
Ràpid	Barrejat instantani
Arrossegar	Arrossegar blocs
So	Avisos sonors

El paràmetres **midi, wave, mci** determinen si el programa executarà o no aquests tipus de fitxers en les activitats multimèdia. Quan el valor és *No* aquests fitxers no sonen i les activitats funcionen sense errors en els ordinadors que no tenen placa de so.

La resta de valors estan relacionats amb l'edició d'activitats.

4. Encadenament d'activitats i paquets

Les opcions de canvi automàtic entre activitats i entre paquets facilita un treball més autònom a l'alumnat que ha d'utilitzar el cursor automàtic.

En el menú Edició seleccioneu l'opció Editar paquet, feu clic a Pas automàtic d'activitat i OK.

Executeu una activitat i, en finalitzar, el programa carregarà automàticament a l'activitat següent.

En el mateix quadre hi ha altres valors que modifiquen la configuració del programa i la presentació.

La casella **Retard** controla el temps entre finalitzar una activitat i el pas a la següent.

Les caselles **Botó de pas d'activitat**, **Botó de Disc i Botó de porta** mostren o amaguen aquestes icones i permeten simplificar la interacció amb el programa.

Modifiqueu aquestes caselles i observeu les modificacions en el programa.

Igualment es pot automatitzar el pas entre paquets d'activitats activant l'opció **Editar paquet** i fent clic al botó **Encadenament**.

El sistema preveu que es pugui optar entre tres valors d'encadenament:

Per defecte defineix el següent paquet que es carregarà, amb uns resultats normals de l'activitat.

Inferior quan el resultat està per sota dels paràmetres programats.

Superior quan el resultat està per sobre dels paràmetres programats.

Per observar com funciona l'encadenament carregueu el fitxer *COMBI1.PAC* que hi ha dins la demo.

Podeu accelerar el procés encadenant el paquet amb una sola activitat.

5. Configuració de les activitats

Elements importants de la presentació del programa, el tipus de lletra i la mida de les caselles etc. es configuren en el moment d'editar l'activitat.

Obriu el menú **Edició | Editar activitat** | **Fonts**. Des d'aquí es pot modificar el tipus de lletra i el seu color. Canvieu aquests valors i comproveu els resultats.

En el mateix quadre d'**Editar activitats | Opcions** determina la mida de les caselles. De vegades aquestes són massa petites per al dibuix o test a presentar. Quan es modifica la mida de la lletra sovint s'ha de modificar la mida de les caselles.

També és possible modificar el color de fons de la finestra principal i de la finestra de joc. Una adequada combinació de colors millora la visibilitat de la pantalla.

Es pot utilitzar la finestra d'**Opcions de l'activitat** per determinar els botons i comptadors que seran visibles, la seva mida, el tipus i l'emplaçament. Una acurada selecció simplifica la interacció de l'usuari i pot millorar el rendiment.

Tema 6 Programes de causa - efecte Tocatoca

Funcionament del programa

Exemples del Tocatoca

Planificació d'activitats

Pràctica Creació d'exercicis

Tocatoca és un programa de causa-efecte dissenyat per incentivar les primeres interaccions dels alumnes amb l'ordinador i amb el món extern. Es tracta d'aprofitar les capacitats multimèdia dels equips per captar l'atenció, despertar l'interès i educar l'acció voluntària. El mateix programa permet desenvolupar exercicis de major complexitat on intervenen la percepció, la discriminació, la lectura o l'escriptura.

Per a l'alumne, el programa té un funcionament molt simple: en realitzar una de les accions previstes, amb el teclat, el ratolí, la palanca de control de jocs (joystick) la veu o la Webcam, l'ordinador reacciona presentant imatges, sons o animacions. L'exercici cal configurar-lo en funció dels interessos dels alumnes i de l'espectacularitat de la resposta.

L'última versió del programa Tocatoca es troba a l'adreça web

http://www.xtec.cat/~jfonoll/tocatoca.

1. Funcionament del programa



Tocatoca es comporta de maneres diverses, segons el tipus d'exercici a fer:

Exercicis amb estímuls que esperen una resposta:

Regularment el programa mostra un estímul, a l'atzar, i espera que l'usuari faci una acció. Quan es produeix, desapareix l'estímul i, el programa presenta la reacció programada segons l'acció sigui la correcta o no.

Exercicis d'exploració sense estímuls previs:

El programa presenta una pantalla estàtica amb una icona al centre a l'espera d'una acció de l'usuari. Si l'acció és una de les planificades, el programa mostra la reacció i passat un temps determinat torna a la pantalla estàtica.

Quan no hi ha exercicis:

Sense exercici, el Tocatoca s'engega amb la situació de planificar, la qual permet crear-ne de nous o accedir al sistema de menús per anar a les diferents opcions del programa.

Durant els exercicis el Tocatoca

ocupa tota la pantalla i no mostra ni la barra de títol ni botons de maximitzar o tancar per evitar que l'alumnat pugui realitzar interaccions inadequades

filtra la majoria d'accions amb el teclat, el ratolí, i resta de perifèrics i només respon les que estan planificades.

En aquesta situació:

La tecla **ESC** finalitza l'exercici i permet anar als menús.

La combinació SHIFT ESC tanca el programa directament.

2. Exemples del Tocatoca

A la pàgina del programa Tocatoca us podreu descarregar una demo i diferents activitats d'exemple que poden tenir la seva aplicació en la familiarització amb el domini del teclat . L'adreça és <u>http://www.xtec.cat/~jfonoll/tocatoca/</u>

	Estímuls	Accions	Reaccions	
Animals	Animals	No en té	Qualsevol tecla	Apareixen dibuixos d'animals amb el seu so característic
Cançons	Cançons	No en té	Clic esquerre del ratolí	Apareixen dibuixos i el so d'una cançó .
Teclat	Exploració Teclat	No en té	Qualsevol tecla	Surten dibuixos del conte de "La rateta".

Hi trobem els següents exemples d'activitats:

	Copia Teclat	Dibuixos amb una lletra	Tecla de la llista	Surten dibuixos del conte de "La rateta".
Numeració	Numeració (Numer)	Dibuixos amb un cert nombre d'elements (a comptar)	Tecla de la llista	Dibuix del número i pronuncia el seu so .
Fotos al Teclat Diles	Explora Teclat	No en té	Tecla de la llista	Dibuix o foto de l'objecte i paraula escrita
	Inicials	Dibuix o foto de l'objecte	Tecla de la llista. Inicial de la paraula	Dibuix o foto de l'objecte i paraula escrita
	Escriure	Dibuix o foto de l'objecte	Sèrie de lletres de la paraula	Dibuix o foto de l'objecte i paraula escrita
Orientació	Orientació (Orienta)	Un dibuix amb una orientació determinada	Tecles de cursor: Amunt, avall, dreta o esquerra	Surt un dibuix amb una fletxa indicant l'orientació, el so de "bé" i un dibuix de conformitat.

Per accedir al exercicis cal anar a Inici | Programes | Tocatoca | Demo

S'engegarà el programa Tocatoca amb un menú des d'on podeu accedir a les diferents activitats.

Amb el ratolí feu clic a **Exploració teclat**. Aquí, en prémer qualsevol tecla apareix una imatge amb el so del seu nom. Passat un temps determinat l'exercici finalitza i torna a aparèixer el menú de la Demo.

Trieu un a un la resta d'exercicis i observeu-ne el seu funcionament:

Una lletra. Surt la imatge d'un animal per pantalla i cal prémer la tecla corresponent a una lletra del nom de l'animal.

Dictat. El programa dicta paraules i cal escriure-les. Són noms d'animals. Si s'escriuen bé, surt l'animal en qüestió.

Dictat de paraules. El programa pronuncia el nom d'un animal i cal assenyalar-lo a la pantalla on n'apareixen més.

Dictat de formes. La pantalla conté les imatges d'uns quants animals. En surt un de nou al centre i cal trobar el seu igual.

Exploració del ratolí. A la pantalla hi ha les imatges d'uns quants animals. Si s'hi clica a sobre, el programa presenta una nova imatge més gran de l'animal, amb el text del seu nom i la seva pronúncia.

Recordeu que:

Prement **ESC** finalitza l'exercici i s'accedeix al menú.

Prement SHIT ESC finalitza l'exercici i es tanca el programa.

Igualment podeu instal·lar alguns dels exercicis que hi ha a la web i veure com funcionen.

3. Planificació d'activitats

Planificar activitats té, com a mínim; una doble dimensió: educativa i tècnica.

Educativa: la planificació s'inicia amb un usuari concret, avaluant la seva capacitat d'interaccionar amb l'ordinador, els seus interessos i proposant-se uns objectius a aconseguir.

💀 Planificar Toca	Toca			
General Items Estin	uls Accions Reaccions	Opcions Aju	ida	
	Elements	de l'Item		
21	TXT			Estímuls
				•
~~	~~	~ ~		Accions
			<u>e</u> –⁄	
*				Si be
				Si malament
				•
	Ite	ms	1	x 8 x 4
Exboren				Afeqir

Tècnica: la planificació inclou crear un o varis **ítems** (combinació d'acció, reforç i estímul, si és el cas) definint els elements següents:

Acció

🛷 Planificar Toca	×
General Item: Estimuls Accions Heaccion: Uppiors Ajuda	
Lista u accions	
Llista d'accions	
Teclat Ratolí Web	
Cancel·lar Acceptari	
Temps de l'acció 5	
Itens 1 ???	?
Esborrar ← Afeqir	

El Tocatoca presenta un quadre de diàleg de color blau amb les accions que pot identificar, on cal seleccionar-ne una o diverses. Les accions es poden fer amb el teclat, el ratolí, la palanca de control de jocs (joystick) o la veu, utilitzant el mòdul re reconeixement de veu d'en Jordi Lagares i la webcam utilitzant l'UII de Color.

Les accions poden tenir diferent complexitat i cal que estiguin perfectament diferenciades entre si. Per exemple: **Qualsevol tecla** inclou totes les respostes del teclat i no es pot combinar amb escriure una paraula o prémer una tecla concreta.

Per altre banda cal distingir entre:

Llista d'accions. El programa acceptarà com a resposta correcta qualsevol de les accions que hi hagi a la llista.

Sèrie. El programa exigirà totes les accions i amb l'ordre establert. En aquest cas l'usuari rebrà un reforç progressiu en la mesura que completi la sèrie.

El **Temps de l'acció** són els segons que l'ordinador espera la resposta de l'usuari. Cal configurar-lo de forma coordinada amb al temps de l'estímul i el del reforç.

');document.write('

Reaccions Si – bé i Si- malament

Les reaccions són una combinació de fitxers i ordres que el programa presenta de forma seqüencial. Entre els fitxer es poden utilitzar:

Fitxers gràfics (BMP, WMF, GIF, JPG). Sons (WAV, MID, MP3). Animacions (AVI, SWF, SCR, EXE). Altres : text, colors de pantalla, Tocatoca planifica les reaccions a partir d'una taula de color verd o vermell, amb pictogrames, que ens informen de la seqüència d'esdeveniments de cada reacció.

Cada fila representa una reacció alternativa. Fent doble clic sobre un pictograma s'accedeix al seu contingut, sigui fitxer, text o altre esdeveniment.

Al primer pictograma buit d'una reacció, s'afegeix un nou esdeveniment.

Al primer pictograma d'una fila buida s'afegeix una nova reacció.

Cal tenir present:

Cada ítem necessita com a mínim d'una acció i una reacció.

Aquesta pràctica consisteix en crear una activitat del Tocatoca basada en la identificació i reconeixement de les vocals.

L'**Estímul** serà la presentació per pantalla de les vocals en forma gràfica.

Una reacció pot estar formada per diferents recursos multimèdia, situats a la graella de les reaccions en una mateixa línia i que es presentaran successivament un darrera l'altre. És a dir, si el primer és un fitxer de so i el segon un gràfic, primer sonarà el so i després es mostrarà el dibuix.

En cada cas el programa seleccionarà, de manera aleatòria, una de les reaccions disponibles.

El programa copia els fitxers dels estímuls i reaccions que estiguin en una mateixa carpeta on està ubicat l'exercici.

El **Temps de reforç**, el temps que estarà una reacció en pantalla, és un atribut que pot ser global, de la col·lecció de reaccions, que es defineix a General, o particular i es defineix a cada reacció.

Estímuls

Els estímuls són opcionals i es presenten abans que l'acció. Totes les accions d'un exercici han de ser coherents en l'existència dels estímuls. Si una acció té estímuls i les altres no, la resta no tindran oportunitat d'executar-se.

Els estímuls tenen la mateixa aparença que les reaccions i, perquè l'usuari no es confongui, cal estructurar l'activitat de manera que quedin clarament diferenciades.

Hi ha un valor anomenat **Temps de l'acció** que regula la freqüència en què es presenta l'estímul, és a dir, el temps que tindrem per respondre. Semblantment **Temps de l'estímul** determina quanta estona es mostrarà l'estimul en pantalla. Cal ajustar aquests valors adequadament perquè els estímuls no tinguin col·lisions entre si, ni amb les reaccions.

A General es pot modificar aspectes globals de tot l'exercici com el tipus de lletra, el color dibuix o música de fons, la durada i encadenament d'activitats, etc i els temps de l'estímul, l'acció i el reforç si aquests són iguals per a tots els ítems.

Planificar Toca	Toca		2
eneral Items Estin	uls Accions Reaccions	Opcions Ajuda	
	Dades General	s de l'aplicació	No. of the second se
Temps de l'acció		12 *	Finestra Maximitzar Minimitzar
Temps de Festímul	2 Temps de m	ing 10	🗖 Estímul Atzar
Modificar Temps Totes			
	Sector	SERVICES .	
Esborrar O Se	egüent () Atzar	O Fibser	Tanna
Tria exercici			total 0
	RECONECCEMENT DE	SONS	Concerna
Fitzer So		Fitzer So	La Cood
Enhormon 4		1	> Alega

4. Pràctica Creació d'exercicis

L'Acció serà prémer la tecla de les vocals corresponents a l'estímul.

La Reacció serà l'emissió del so de la vocal, juntament amb un dibuix de felicitació.

Prepareu cinc dibuixos, un per a cada vocal, amb el Paint. A cada dibuix cal que surti només una vocal, ben gran i acolorida. També feu un dibuix on aparegui "Molt bé". Deseu els dibuixos a la carpeta **TOCATOCAVOCALS**.

Creeu els fitxers de so. Activeu l'**Enregistrador de so** del Windows i produïu un fitxer per a cada vocal. Haureu de pronunciar el so de la vocal. Deseu-lo, en format **WAV**, a la carpeta **TOCATOCAVOCALS**.

Obriu el **Tocatoca**, us apareixerà la finestra **Inici**.

Feu clic a **Crear nou exercici**, seleccioneu la carpeta **Vocals** i poseu com a nom d'arxiu VOCALS.TOC.

Seleccioneu el menú **Accions**, apareixerà la quadrícula blava, feu clic sobre la primera casella i tot seguit trieu la icona **teclat** per on caldrà fer les accions.

A **Tecles** escriviu la lletra "a" i feu clic a **Acceptar** i les tecles s'afegiran a la **Llista de tecles** i torneu a prémer **Acceptar** per incorporar-lo a la llista d'accions.

Tecles de fund	8 F1	F2	F3	F4	F5	F6
Bloc Numèric	F7 Ins	F8 Inici	F9 Pausa	F10 Av.Pg	F11 Telb	F12 Bloc. Despl
	Supr	Fi	Retr	Re.Pg	Blog. Mayús	Blog. Núm
	Control	ALT	ſ	+	+	+
	Win. Esqu	AtGr	Win. Dret	Win. Menú	+	٦.
Aa	accept		E E	<u>~</u>	ESI	PAI
1				_		

Seleccioneu el menú **Estímuls**, apareixerà la quadrícula blava. Feu clic sobre la primera casella i tot seguit seleccioneu **Fitxers**.

Trieu un **fitxer de gràfic** amb el dibuix de la vocal "A" (A.GIF), creat anteriorment i premeu el botó **Acceptar.**

Triar Fitxers	A.gif	1 Fitxer de gràfic 2
C:\ prg_educ TOCATOCA vocals	A.ai De rgif e.gif i.gif u.gif U.gif	Nom del fitxer 3 Accepta
A	Acceptar Cancertar	

Aneu al menú **Reaccions | Si be** feu clic sobre la primera casella i tot seguit seleccioneu **colors.**

Seleccioneu un color verd o un altre que us agradi i premeu Acceptar.

Feu clic sobre la segona casella de la primera fila, seleccioneu **Fitxers** i trieu el fitxer "molt be.gif", fet anteriorment.

A continuació feu clic sobre la tercera casella de la primera fila, per afegir un altre fitxer a la **Llista de reaccions**. Afegiu-hi el fitxer de so corresponent a

la vocal "A" (A.WAV).

Amb això heu completat el primer Ítem.

Aneu al menú **Ítem | Afegir** o simplement al botó **Afegir** i repetiu els passos fets als punts del **5 al 12** per a les següents vocals. Sortiu de la finestra de **Planificar** prement el botó **Tancar**.

Deseu el fitxer amb el nom VOCALS.TOC.

Comproveu l'activitat, des del menú Opcions | Engegar.

Podeu fer-hi modificacions, prement **ESC** i accedint novament al menú **Opcions | Planificar.**

Tema 7 Ajudes tècniques per l'accés a l'ordinador Opcions d'accessibilitat

Opcions d'accessibilitat del sistema: Windows, Linux La configuració del Windows Els teclats en pantalla Creació d'un teclat amb el Tpwin

Eines d'accés amb sistemes d'escaneig

1. Opcions d'accessibilitat del sistema: Windows, Linux

Tot i que a continuaciÃ³ explicarem de forma detallada les opcions d'accessibilitat del Windows, cal tenir clar que el Linux ofereix unes prestacions similars a qualsevol dels seus tipus (REDHAT, Ubuntu, Mandrake, Suse, Debian) i/o distribucions (Linkat, Linex, Guadalinex, MAX....).

Per exemple, per accedir a les diferents opcions de configuraciÃ³ i personalitzaciÃ³ de la distribuciÃ³ Linkat 2 de Catalunya, cal anar al menÃ^o **Escriptori | Centre de control:**



2. La configuració del Windows

El Windows, versió 4.x i posterior, incorpora en el propi sistema les Opcions d'Accessibilitat que permeten personalitzar el funcionament del teclat i del ratolí del Windows per adaptar-lo a les necessitats especials de certes persones.

Farem una prà ctica sobre les opcions d'accessibilitat del Windows XP.

Pràctica

Per accedir a les opcions d'accessibilitat aneu a **Inici | ConfiguraciÃ**³ | **Tauler de Control | Opcions d'accessibilitat.**

Per configurar les opcions hi ha diferents pestanyes. Les opcions que ara interessen en aquest tema sÃ³n: **Teclat, Mouse** i **General.**

La solapa del teclat activa les opcions:

Tecles permanents que evita prémer dues tecles alhora.

Tecles de filtració que filtra les tecles que es premen per error.

Tecles de commutació que converteix els senyals lluminosos del teclat en acústics.

Intenteu escriure el símbol % amb una sola mà. Observareu que és força complicat.

Tecles permanents és una utilitat que serveix per bloquejar les tecles SHIFT (Majúscula), CONTROL, ALT de manera que l'usuari no hagi de prémer dues tecles al mateix temps. L'ordinador considera aquesta tecla premuda fins que se'n prem una altra. El botó de configuració permet codificar els següents paràmetres.

Tecles permanents té els següents paràmetres:

Utilitzar la drecera permet activar o desactivar **Tecles Permanents** prement la tecla **Majúscula** (Shift) del teclat 5 vegades. Quan s'activa se sent un so característic.

Prémer dues vegades la tecla per blocar deixa la tecla fixa en pitjar dues vegades. Si es pitja una es desactiva en prémer-ne una altra.

Desactivar les tecles permanents si se'n premen dues alhora és una forma ràpida de desactivar

Emetre sons quan es prem la tecla de modificacions dóna un avís sonor de l'estat de l'ordinador.

Mostrar l'estat de Tecles permanents en pantalla presenta un petit



dibuix amb les tecles que es premen

La funció es desactiva automàticament en passar un cert temps prefixat a les opcions **Generals**.

Activeu la funció i per comprovar-ne els efectes engegueu un processador de text i escriviu un paràgraf.

Amb una mà teclegeu les següents tecles i analitzeu la resposta de

l'ordinador SHIFT B B ALT F SHIFT CONTROL INICI CTRL+C ALT TAB ALT TAB

ALT F4

Tecles de filtració és la utilitat que controla la velocitat del teclat regulant els temps de resposta i les repeticions. El botó **paràmetres** permet activar les següents opcions:

Drecera del teclat: permet activar i desactivar la utilitat prement el **Majúscules dreta (**SHIFT dret) uns 8 segons. En fer-ho se senten dos sons acústics, i després del segon so queda activat.

Ignorar tecleig repetit: determina el temps entre dues pulsacions perquè s'escrigui la lletra. El botó **Configuració** permet variar el temps mínim. Poseu un valor alt i un de baix i comproveu-ne els resultats.

Ignorar tecleig ràpid: controla la repetició del teclat. Pot eliminar el tecleig erroni per tremolor de les mans. El botó **Configuració** permet variar els següents paràmetres:

Sense repetició: obliga a "aixecar el dit" cada cop que es vol escriure.

Retard de la repetició: controla el temps d'espera abans d'iniciar la repetició.

Velocitat de la repetició: determina la velocitat de repetició.

Tecles lentes: controla el temps que ha de transcórrer en prémer per acceptar la tecla. Poseu un valor alt i observeu que heu de mantenir la tecla pitjada força temps per escriure una lletra.

Emetre un so en acceptar les tecles emet uns senyals sonors.

Mostrar en pantalla l'estat de Filter keys presenta un petit dibuix



amb les tecles que es premen

La solapa de Ratolí permet activar les opcions per controlar el desplaçament del ratolí amb les tecles del bloc numèric del teclat. El botó configuració varia els següents paràmetres:

Drecera del teclat permet activar o desactivar les tecles del ratolí, prement la combinació de tecles : Majúscula Esquerra + Alt Esquerra + Bloq. Núm.
Velocitat màxima regula la velocitat del cursor de la pantalla. Si es baixa tot va més lent.

Acceleració regula l'acceleració del cursor. Si és alta cal més control.

Manteniu premut CTRL per accelerar i Majúscules per reduir permet controlar la velocitat pel teclat.

Bloc Numèric per activar o desactivar les Tecles del Ratolí (Mouse Keys) és un sistema útil per activar les tecles del ratolí (el *mousekeys).*

22:10

Mostrar l'estat de les tecles de ratolí mostra un petit dibuix amb

l'estat dels botons del ratolí virtual



Funcions	Tecles
moviment del cursor	7, 8, 9, 6, 3, 2, 1, 4
clic esquerre	5
fixar el clic esquerre	0
alliberar el clic esquerre	. (punt)
fixa el clic dret	- (menys)
alliberar el clic dret	* (asterisc)

Per dibuixar una recta:

Utilitzeu les tecles 4 i 8 per desplaçar els cursors fins a la icona.

Premeu la tecla 5 per fer el clic amb el ratolí.

Utilitzeu les tecles 6 per situar-vos a l'àrea de treball.

Premeu la tecla 0 per fixar el clic del ratolí.

Utilitzeu les tecles de desplaçament per traçar la figura.

Premeu la tecla . per alliberar el clic del ratolí.

3. Els teclats en pantalla

Quan per alguna raó no es pot utilitzar el teclat de l'ordinador sempre queda el recurs d'utilitzar "teclats virtuals". Aquests són programes que dibuixen un teclat a la pantalla de l'ordinador on se seleccionen les tecles amb el ratolí en lloc de prémer-les amb el dit. Els teclats virtuals es poden utilitzar directament amb el ratolí o utilitzant alguna adaptació com el multimouse, la palanca de control de jocs (joystick) ...

Alguns programes incorporen opcions d'escaneig automàtic, on l'ordinador va il·luminant les diferents opcions i l'usuari sols ha d'assenyalar quan la selecció és correcta. Tenim diferents opcions, segons sigui el sistema operatiu:

Windows Milenium, Windows 2000 i Windows XP inclouen un teclat virtual com una eina d'accessibilitat.

Els **Teclats Pilot** són un conjunt de teclats virtuals que trobareu al *Sinera*, des d'on el podeu instal·lar al vostre ordinador. Funciona a partir de Windows 95 i està configurat per funcionar amb el Word de l'Office, el qual ha d'estar instal·lat al directori per defecte.

El Tpwin té diferents teclats, uns de més simples i altres més complets que podeu utilitzar amb qualsevol processador de text.

En el Windows XP

-	EE (d)	91 F	Te	cili (cla		10 .Q	40-04 20-04	j.j	100		0.94	itie									-								-1	×
•	\$0			FI	F	2	R		F4		F	J	FG		F7	I	FB		F	9	F10	ļr	11 F12	pic	sik	bik				
		1	I	2			4	I	5	6	T	7	Ι	8		9				Ι	1		bkap	ins	hin	pup	nik.	1		
	tab		4	Τ				1			,	Τ	u	Τ	i.	Γ	0	1		-		•	°¢≓.	del	end	pdn	7	8	-9	
	100						đ	Ι	1	9	Ι	h	Ι	ľ			1	I	ñ				ent				4	5	6	•
	-11	hit.	-		τ.			a			b	Γ	n	,	n			-	T			-	nn-				1	2	3	
	m		1													HIL		a	T	1			elif	嚻				1	-	ent

El teclat en pantalla és un accessori que apareix amb el Windows 2000 i el Windows Millennium i serveix per substituir el teclat quan les persones no poden o no saben utilitzar-lo per problemes de mobilitat o desconeixement de la mecanografia. Amb aquest programa, una persona que pugui accionar el ratolí o un emulador de ratolí, encara que no pugui accionar el teclat, tindrà accés a les funcions del teclat.

En tractar-se d'un component addicional, cal instal·lar-lo com les altres eines d'accessibilitat.

Pràctica

Per utilitzar-lo, s'ha de fer clic a la icona del programa que es troba a **Inici**, seleccionar **Programes / Accessoris / Accessibilitat / Teclat en pantalla** o bé accedir a **Inici | Executar** i escriure **OSK** (On Screen Keyboard).

Obriu un processador de text qualsevol per veure com s'escriu amb aquest teclat.

En fer clic amb el ratolí o bé el sistema d'accés que s'hagi previst, el teclat virtual envia els codis de les tecles talment com si fossin mecanografiades a la finestra activa de la pantalla. De la mateixa manera, les pulsacions en el teclat de l'ordinador es visualitzen en el teclat en pantalla.

Mitjançant les combinacions d'*Alt, Ctrl i Shift* apareixen en pantalla els caràcters no admesos pel teclat estàndard o el de majúscules. Activar aquestes tecles en el teclat de pantalla també afecta el funcionament del teclat de l'ordinador.

El menú del **Teclat** permet escollir diferents formes de distribució del teclat encara que no es poden modificar les mides . Observeu les diferències entre **Teclat estàndard** i **Teclat estès**

El menú de Configuració permet entre d'altres opcions variar la visibilitat

del teclat, la font i mida de la lletra. Comproveu les diferències que hi ha en activar o desactivar **Sempre visible**:

Observeu com en modificar la font de visualització varien les lletres del teclat però no el tipus de lletra que escriu ni la mida del teclat, per la qual cosa pot ocórrer que les lletres no càpiguen dins les tecles.

El teclat en pantalla es pot utilitzar de diferents maneres o modes d'accés que se seleccionen fent clic al menú **Configuració | Manera d'escriptura**.

El teclat en pantalla ofereix tres modes de selecció o escriptura:

Fer clic: l'usuari fa clic a les tecles en pantalla que desitja seleccionar.

Suspendre per seleccionar: l'usuari situa el ratolí sobre una tecla durant un temps predefinit, entre 0,50 i 3 segons, i el caràcter s'escriu automàticament.

Seleccionar mitjançant *la palanca de control de jocs (joystick)* o tecla: s'inicia un sistema d'Escaneig automàtic que ressalta les files, àrees i tecles que se seleccionen prement *SHIFT*, o un dispositiu d'entrada alternatiu (polsador o *la palanca de control de jocs (joystick)*). Aquesta opció permet també seleccionar la velocitat d'escaneig i el dispositiu accionador.

El teclat s'obrirà a la pantalla i oferirà tres modes d'accés.

Teclats pilot

El programa obre el processador de text Word i ens apareix el teclat virtual.

Amb el ratolí es fa clic sobre les tecles del teclat virtual, de la mateixa manera que ho farà amb els dits en el teclat manual, escrivint les lletres en el Word.

El teclat virtual es pot desplaçar per la pantalla i també pot canviar de mida. Amb el ratolí cal anar als extrems del teclat i redimensionar-lo fins aconseguir una mida adequada.

En el menú Opciones | Tipo de acceso el programa preveu tres possibilitats:

Manual, l'accés es fa clicant amb el ratolí sobre les tecles.

Pulsación Automática, on primer cal introduir el temps de pulsació. En aquesta modalitat només cal assenyalar amb el punter del ratolí la tecla i passat el temps de pulsació, l'escriu al processador de text.

Escaneo Automático, on també cal seleccionar la velocitat d'escaneig. El cursor va passant per grups de tecles i cal aturar-lo amb el clic del ratolí o tecla espai del teclat per guiar-lo fins a la tecla desitjada.

Amb **Alt + O** es pot tornar al menú per modificar les opcions d'escaneig.

Sil làbic català o sil làbic castellà

L'objectiu d'aquests teclats és reduir el nombre d'interaccions per facilitar el procés d'escriptura. En seleccionar una lletra d'aquest teclat es desplega a la dreta un nou

teclat virtual amb les síl·labes de la lletra premuda. La partir d'aquest es poden seleccionar les síl·labes que s'escriuen al tractament de text.

Aquest teclat permet l'accés Manual i Escaneig Automàtic.

El menú **Opcions** | **Veure en colors** ressalta els grups de síl·labes del teclat virtual de les grafies.

Prement sobre la tecla **Mayús**, del teclat virtual, posa totes les tecles en majúscula, i prement, ara, sobre **Mayús**, les posa en minúscula.

Pràctica

Activeu el Teclat Virtual i analitzeu el seu funcionament escrivint un petit text en el Word. Comproveu les diferents opcions d'accés.

Poseu en marxa el **Sil làbic Català** i observeu les síl·labes que presenta en prémer cada lletra. Feu un petit text a partir d'aquestes síl·labes per veure'n la seva utilitat.

4. Creació d'un teclat amb el Tpwin

Els teclats estan definits per:

Les **Dades Globals** que determinen la situació inicial de l'ordinador en engegar l'aplicació.

Un conjunt de **tecles** organitzades jeràrquicament que tenen definides una funcionalitat.

Una **caràtula** o dibuix visible que mostra les tecles i les seves icones representatives.

Pràctica: veure el teclat del Tpwin

Necessitareu el plafó **Teclat** que conté lletres, números i altres símbols. El podeu trobar entre els materials del curs, en la carpeta **Tema 8**, i també us el podeu baixar d'internet a l'adreça <u>http://www.xtec.cat/~jfonoll/tpwin</u>.

Instal·leu el plafó **Teclat.** Cal tenir instal·lat el programa Tpwin32.

Engegueu l'aplicació fent clic sobre la icona que trobareu a menú **Inici** | **Programes | Tpwin | Teclat.**

S'engegarà el WordPad i el plafó del Teclat. Observeu que en punxar les lletres aquest s'escriuen al processador.

Observeu que hi ha:

Les lletres del teclat

Icones per controlar el processador de text

Funcions especials, com la icona de llegir els missatges

Tanqueu l'aplicació amb el menú Sortir del Tpwin

Pràctica: crear el teclat del Tpwin

TPWin - (Sense Nom)	
<u>Eitxers V</u> eure <u>E</u> dició <u>A</u> ccessibilitat <u>Aj</u> uda	
Subdividir l'àrea Colmunes: Colmunes: Files: J'Acord Anul·lació Tecles:	 ↓ ↓
Fitxer de so Fitxer Icona Fitxer Escoltar Fitxer Veure	
< 1/1 àrees > ▼ So actiu	

Abans de crear un nou teclat cal planificar el seu ús responent aquestes preguntes:

Amb quin programa ha de funcionar?

Quina serà la seva distribució, contingut i tecles de funció?

Com s'explorarà el teclat? quins seran els grups de tecles?

La pràctica consisteix en crear un teclat virtual per treballar els dies de la setmana, el programa que executarà serà el WordPad.

Per crear un teclat cal seleccionar el menú **Fitxers** | **Nou**. Apareixerà un quadre de diàleg amb les *Dades generals*, és la finestra d'**Inicialització**. De moment seleccioneu **Programes** i trieu **Word Pad**. Feu clic al botó **D'acord**.

Fent clic i arrossegant el ratolí sobre la pantalla del Tpwin dibuixeu la zona que ocuparà el teclat i la que correspon al programa. Aquestes mides es poden modificar amb el grup de botons de les coordenades.

El menú Edició | Àrees | Subdividir àrea us permet subdividir la casella seleccionada en un nombre de columnes (particions verticals) i files (particions horitzontals). Per exemple, podeu dividir l'àrea en 5 columnes i 3 files.

Cada subdivisió genera un grup de tecles o un nivell d'exploració de l'escaneig manual o automàtic.

En aquest exemple, en què s'utilitza un processador de text, les caselles contindran paraules o funcions del programa. Per escriure les paraules seleccionareu una casella, i a la **zona tecles** escriureu ja el contingut que voleu que tingui el teclat virtual.

El teclat virtual, a més de paraules, ha de contenir caselles per activar les funcions del programa. En aquestes caselles s'escriuen successions de

tecles, anomenades "macros", que realitzen una funció determinada. Amb el menú **Veure** |**Teclat auxiliar** apareix un teclat en pantalla que ens facilitarà la feina d'escriure les macros.

Seleccioneu la casella **Sortir** en el teclat virtual i en el teclat auxiliar feu clic a ALT i F4. Heu escrit una macro que tanca una aplicació. A la casella **Retorn** caldrà fer clic al **Retorn** del teclat auxiliar. De la mateixa manera es poden escriure altres macros amb combinacions de tecles que realitzin una funció específica.

Abans de provar l'aplicació és convenient desar-la, ja que qualsevol error pot "penjar" el programa o l'ordinador i perdre's el treball realitzat. Per fer-ho seleccioneu el menú **Fitxers** | **Desar**, escriviu un nom de fitxer sense extensió, per exemple *PROVA1*, i feu clic a **Acceptar**.

En aquest moment l'aplicació ja pot funcionar. Seleccioneu el menú **Fitxers** | **Activar**. S'engegarà el processador de text i el teclat virtual segons el tipus d'exploració seleccionat.

Accionant el teclat virtual s'han d'escriure paraules en el processador de text.

Per sortir feu clic sobre el menú **Sortir** del teclat virtual. No us oblideu de desar el WordPad ja que, de no fer-ho, es perdrà el contingut.

Activeu l'aplicació per veure com presenta la caràtula.

Podem fer que el programa escanegi automàticament les opcions del teclat virtual. Anem a **Accessibilitat**, **Escaneig automàtic** i seleccionem de l'apartat **Teclat** la tecla espai. També podem modificar el **temps de presentació** i el **gruix del marc**.

El teclat auxiliar conté tecles especials per escriure ordres del programa Tpwin que no són macros.

En els teclats virtuals que s'explorin per escaneig, cada grup de tecles o nivell ha de tenir alguna casella que permeti retornar a nivells anteriors. La distribució adequada d'aquestes caselles fa més àgil el funcionament del programa.

Les tecles NIV 0 i NIV ANT s'utilitzen per gestionar l'exploració per escaneig.

NIV ANT retorna el cursor automàtic al nivell anterior.

NIV 0 el retorna al nivell inicial.

5. Eines d'accés amb sistemes d'escaneig

Introducció als sistemes d'escaneig

Les persones que no poden utilitzar el teclat ni el ratolí convencionals de l'ordinador, utilitzen accessos alternatius com ara un commutador. Els ordinadors estan adaptats a la majoria d'usuaris però el teclat, i el ratolí, poden ser una autèntica barrera per a les persones amb certes limitacions de moviment. Sovint es fa necessari reajustar el sistema o utilitzar recursos alternatius per facilitar l'accés a l'ordinador.

En una primera aproximació podem classificar els recursos en:

Elements de configuració del sistema que permeten ajustar la resposta de l'ordinador a la velocitat i ritme de l'usuari

Carcasses, licornis, commutadors, sistemes de suport i d'activació que redueixen l'esforç muscular o bé utilitzen moviments diferents dels estàndards per activar l'ordinador

Programes emuladors de teclat en pantalla, amb escaneig automàtic o dirigit, que fan les funcions del teclat i del ratolí, predictors de paraules i d'accions, sistemes de macros, assistents, etc. En general es tracta de programes que simplifiquen l'ús de l'ordinador reduint el nombre d'accions i decisions que cal fer.

Els polsadors o commutadors

Són perifèrics connectats a l'ordinador que permeten fer una selecció a partir d'un únic moviment controlat voluntàriament. Hi ha diferents modalitats de polsadors segons la forma, la part del cos que els activa: de pressió, de moviment, òptics, amb la mà, amb el peu, bufant, aspirant, ...

Els polsadors solen emular el funcionament del clic principal del ratolí i van lligant a programes d'escaneig.

Escaneig automàtic i escaneig dirigit

Els programes amb escaneig van presentant les opcions a l'usuari, que les selecciona activant el seu polsador quan els programa arriba l'opció desitjada.

Els programes utilitzen diferents estratègies per realitzar aquest escaneig o presentació i selecció d'opcions. L'estratègia escollida depèn de les capacitats de la persona i té una incidència directa en l'eficàcia de la tasca realitzada.

De manera molt general podem diferenciar entre:

Escaneig automàtic: aquell que el programa s'ocupa de presentar les opcions i l'usuari sols ha de fer-ne la selecció. Es la més lenta però és possible amb un sol moviment

Dirigida l'usuari dirigeix voluntàriament l'exploració. És més eficaç però requereix un major control.

Kangoor:

És un programa que com el seu nom indica fa saltar al cursor de la pantalla per diferents llocs o marques que prèviament hem assenyalat.

D'aquesta manera es pot afegir una opció d'escaneig automàtic en programes que no el tinguin incorporat.

Localització i instal lació

Pàgina de http://www.lagares.org/

Configuració

Creació de punts d'exploració.

Per crear les marques o punts d'exploració cal engegar el Kangoor i el programa o exercici amb que volem treballar. Fet això heu de:

Fer clic al botó d'enregistrar o bé al menú Fitxer | Gravar.

Fer clic en els punts on heu volgut situar marques perquè salti el ratolí. Permet un màxim de 1000 marques.

Aturar l'enregistrament fent clic amb el botó dret del ratolí.

Aquestes marques es poden guardar i recuperar en un fitxers de tipus *.KAN des del menú **Fitxer.**

Per iniciar l'escaneig automàtic cal fer clic al botó d'executar o bé en al menú, **Fitxer | Executar.**

En activar-se l'escaneig automàtic Kangoor es minimitza i desapareix de la pantalla. Es per el control manual del ratolí.

Per aturar l'escaneig automàtic feu clic amb botó dret del ratolí i retorneu al programa Kangoor tot recuperant el control del ratolí.

Kangoor inclou diferents opcions per personalitzar l'escaneig i adaptar-lo a la necessitat de diferents usuaris.

Velocitat de l'escombrat es regula amb el primer quadre edició, amb el valor 12 por defecte.

Temps entre clics es regula amb el segon quadre edició, valor 0 per defecte. Permet evitar els clics involuntaris.

Activar quadre de seguiment del mouse. Dibuixa un marc vermell al voltant de la posició del cursor per facilitar-ne la seva localització.

Escaneig dirigit. L'escaneig no salta automàticament sinó amb el clic dret, el TAB o el cursor dret del teclat. En aquest cas per sortir del programa cal fer clic a la icona de la barra d'eines del Windows.

En una pàgina web

En una pàgina web, si activem l'opció **Enviar Tabs i Return** el programa Kangoor detecta automàticament els links i fa saltar el focus sense necessitat d'enregistrar les marques.

Aquesta opció no mou el ratolí ni ensenya el quadre de seguiment però facilita la navegació per les pàgines web.

Crosscanner:

Localització i instal lació

Fitxer http://www.rjcooper.com/cross-scanner/xscanprc.exe

http://www.rjcooper.com/cross-scanner/index.html

La versió que es presenta és operativa per el Windows 95 i 98 i no sabem com respondrà amb el Wibdows Xp.

Es tracta d'una versió demo que funcionarà durant 20 minuts des que s'encén l'ordinador.

En el moment d'instal·lar, és millor desactivar l'opció **Add to Start UpGroup,** és a dir, que no s'instal·li com opció d'inici (ja que d'aquesta manera serà més fàcil l'ús de l'ordinador per a múltiples usuaris).

Per defecte el programa s'instal·la a C:XSCAN i crea unes dreceres per configurar, engegar i desinstal·lar el programa.

El programa

El **CrossScanner** és una eina que permet treballar tota mena de programes (no adaptats, sense escaneig) utilitzant qualsevol commutador connectat a qualsevol dispositiu capaç de produir el clic del ratolí o amb qualsevol dispositiu que pugui actuar com el ratolí: el propi ratolí, el joystick, el trackball, etc.

CrossScanner escombra directament la pantalla de Windows i permet accedir a totes les opcions de qualsevol programa que es manegi amb ratolí en un programa adaptat d'escombrat per a commutador.

Amb **CrossScanner** l'usuari pot moure el ratolí, fer *clic*, doble *clic*, arrossegar, utilitzar els menús i introduir text amb qualsevol teclat virtual en pantalla.

Permet configurar les diferents operacions que pot realitzar el CrossScanner per adaptar-les a les necessitats de l'usuari: color de la línia d'escombrat, velocitat de tots dos escombrats, fila i columna, etc.

L'escaneig es fa per files i columnes, per icones i opcions de menús, ... Permet usar el botó dret del ratolí com commutador, o bé el Joystick o el teclat de manera que seguim tenint control sobre l'ordinador amb el botó esquerre del ratolí.

Configuració

	CrossScanner Setup	Velocitat exploració Vertical
Opcions IconWindow que s'executaran en fer una selecció Direcció de l'exploració	Scan Options Scan Options Double Click Iext Entry Drag Auto Repeat Left-to-Right Right-to-Left Alternate FingerScan Start Direction Menu Bar Sound Wouse Buttons Joystick Buttons	Scan Control LineScan FingerScan After Click Delay Faster Auto-Regeat Hotitzontal Set Scan Area Color i gruix de la línea LineScan Style Color i gruix de la línea EingerScan Settinge Clic Dret, clic esquerra acceleració
l'escanneig	Keyboard Key	Set Keyboard Key Slower Combinació de Set CrossScanner Activation Key Tecles per desactivar
: Teclat Virtual	Keyboard Setup Use RJ Cooper's OnScreen • Use Other Keyboard Program	Run OnScreen Setup Text Entry Program Browse Cancel

El programa es configura a partir de la icona CrossScanner Setup.

Scan Options

Double Click, Drag, Text Entry, Auto-Repeat Subopcions del ratolí que es pot triar en fer clic en un lloc.

Left-to-Right, Right-to-Left Alternate FingerScan Start Direction Direcció de l'exploració horitzontal.

Mouse Buttons Keyboard Key Joystick Buttons forma com s'activa el polsador.

Scan Control

Line scanStyle Gruix, color línia.

Set CrossScanner Activation Key amb quina combinació de tecles s'activa (F1, ..) o ALT + X.

After Click Delay temps d'espera.

LineScan Velocitat d'exploració vertical.

FingerScan Velocitat d'exploració horitzontal.

En tancar el programa o el Windows CrossScanner guarda la configuració de l'última vegada que s'ha executat.

Com funciona?



El programa s'engega amb la icona **CrossScanner Demo** o bé amb una combinació de tecles **ALT X** si el programa està "adormit".

El primer *clic* inicia el descens d'una línia per la pantalla *LineScan*. Quan arriba al punt desitjat, es fa un nou *clic* que para aquest moviment vertical i inicia un escaneig horitzontal.

Apareix un petit teclat *IconWindow* amb les opcions que hàgim activat en el *set-up* del programa el doble *clic*, l'arrossegament o el teclat. Una petita mà amb el dit índex es desplaça pel *IconWindow* i assenyala les diferents opcions.

Cal un tercer clic per seleccionar una d'aquestes opcions i el cursor ha de tornar a recórrer la línia horitzontal *FingerScan*.

Un *clic* final fa que aquest dit finalitzi l'escaneig horitzontal en el punt desitjat i s'activi la funció prèviament escollida, *clic*, doble *clic*, arrossegament o entrada de text.

Seleccionant AutoRepeat podrem desplaçar-nos amunt i avall pels documents i pàgines Web.

En el Windows 98 i tenint seleccionada l'opció corresponent quan ens situem sobre un menú, el programa activa **MenuScan** seguit per **MenuItemScan** fent l'escaneig per les icones de l'escriptori o les opcions del menú.

Prement escape o el clic dret s'atura l'exploració que torna a començar amb un nou clic.

La combinació de tecles seleccionada **ALT X** per defecte, desactiva l'escaneig que es pot tornar a activar amb la mateixa combinació.

Hi ha un temps d'espera **Delay** per si l'usuari ha comès un error en l'activació.

Screen scanner

http://www.lagares.org/

És un programa semblant a CrossScanner ja que permet realitzar l'escaneig de tota la pantalla o a una finestra concreta.

La seva instal·lació i funcionament és molt senzill. Només cal descarregar el fitxer **ScreenScanner.zip** i descomprimir-lo en una carpeta.

Fent doble clic al fitxer executable **ScreenScanner.exe** apareix una imatge com la següent:

Al menú Opcions seleccioneu Línia Horitzontal.

L'escaneig s'inicia amb el menú **Activar Escaneig.** Una línia horitzontal comença a recórrer la pantalla i s'atura en prémer el clic esquerra del ratolí.

Ara comença l'escaneig horitzontal i el ratolí es desplaça sobre la línia fins que premeu de nou el clic esquerra del ratolí, o el polsador, efectuant un clic sobre la pantalla del programa.

L'escaneig s'atura quan és prem el clic dret del ratolí.

Screen Scanner	_ 🗆 ×
Activar barrido Opciones Salir	Acerca de
Tiempo de barrido en centésimas de segundo	2 🔹
Incremento en píxels barrido vertical	5 🜲
Incremento en píxels barrido horizontal	1 🜲
Origen barrido vertical (en píxels)	0 🔹
Origen barrido horizontal (en píxels)	100 🚖
Altura de la línia horizontal (en píxels)	5 🔹
Color de la línea horizontal	
Nombre de la ventana donde realizar el barrido. Haz doble click para actualizar las	
Screenscanner	1
Para desactivar el barrido automático esta ventana de configuración, clic co derecho	y volver a on el botón

Screen Scanner no emula el doble clic i per aquesta raó caldrà configurar l'ordinador per tal que funcioni amb un sol clic.

Ratolí virtual Rata Plaphoons

És un programa pensat per poder controlar el ratolí de l'ordinador des d'un polsador.

El programa consta d'una botonera o barra d'eines, amb les opcions del ratolí, i un sistema d'escaneig que permet seleccionar-les amb un polsador

🗞 Rata v	🗞 Rata virtual - Inactiva 📃 🔲 🗙										
PARAR	CLIC	IZQUIERD4	DERECHA	SUBE	BAJA	ARRASTRA	DOBLE CLI	ERECHO CL			
	€ €	+	⇒		₩		Ŕ	T			
Menú Parar 8 🔹 2 🔹 🗖 Arrastrar a posteriori											

El programa permet controlar els moviments (esquerra, dreta, dalt i a sota) i les funcions dels botons del ratolí (esquerre, dret, doble clic i arrossegament).

La seva instal·lació i funcionament és molt senzill. Només cal descarregar el fitxer **rataplaphoons.zip** i descomprimir-lo en una carpeta.

Només engegar el programa l'escaneig s'activa automàticament. El ratolí deixa de funcionar de forma habitual i el botons s'il·luminen un darrera l'altre.

Per aturar-lo cal situar el ratolí sobre el botó **Parar**, es pot fer manualment, o esperar que l'escaneig es situï sobre **Clic** o **Doble clic** per prémer el polsador. En aturar-se veurem com funciona el programa.

Ara és aconsellable

:

Anar a **Menú | Controlat per teclat**. Això ens permet manejar el ratolí amb més comoditat (no aconsellable per altres usuaris).

Ajustar la velocitat de l'escaneig. El primer quadre **est** que per defecte té el valor de 12.

Ajustar la velocitat de ratolí 2 2 . El segon quadre que per defecte té el valor d' 1

Poseu de nou en marxar el programa Menú | Activar Escaneig i observeu com els botons canvien de color successivament.

Espereu que estigui situat en una de les fletxes i premeu **Intro**. Observareu que el cursor es mou en aquella direcció fins que torneu a prémer **Intro**.

D'aquesta manera podeu realitzar totes les funcions que normalment faríeu amb el ratolí.

Per parar el programa ara només cal que us poseu, manualment, sobre el boto **Parar** i feu clic.

Des del **Menú** podeu amagar més o menys botons i utilitzar un escaneig amb dos botons que és molt més eficaç per l'usuari.

Trobareu més informació a <u>http://www.xtec.cat/~jlagares/rataplaphoons</u>/rataplaphoons.htm



Tema 8 So, veu, música

<u>Veu enregistrada. So digitalitzat</u> <u>La síntesi de veu. L'Upctv</u> <u>La síntesi de veu al KidPix: Verbio</u> La síntesi de veu al Windows- XP

1. Veu enregistrada. So digitalitzat

Introducció

Els ordinadors amb targeta de so poden enregistrar i reproduir sons fent les funcions d'un casset. El so digitalitzat es guarda en fitxers que, en les aplicacions Windows, porten l'extensió .WAV.

El programa **Enregistrador de sons**, que es troba al grup **Accessoris**, permet editar fitxers WAV amb les funcions d'enregistrar, emmagatzemar i reproduir sons. Per utilitzar-lo cal disposar d'una targeta de so i d'un micròfon.

Algunes targetes de so inclouen altres programes semblants que poden incorporar funcions més avançades per controlar la qualitat dels enregistraments sonors. Els paràmetres que determinen la qualitat del so són:

Freqüència de mostreig: determina la quantitat de mostres de so que es prenen per segon.

Precisió de les mostres: les mostres poden desar-se en relació a una escala de 8 bits (256 valors possibles) o de 16 (65.536 valors possibles).

Mono / Estèreo: si es disposa d'una entrada doble de so és possible enregistrar els dos canals alhora.

Per enregistrar veu amb una qualitat mitjana n'hi ha prou amb una resolució d'11 KHz, 8 bits i mono, que necessita només uns 640 Kb de memòria per minut.

Els registres de més qualitat generen fitxers més grans que ocupen més espai en el disc dur.

Enregistrament i reproducció de so

Windows inclou el programa **Enregistrador de sons com a** eina per enregistrar però n'hi ha molts d'altres com per exemple **WaveEdit** que estarà instal·lat en el grup de programes **Sound Blaster**, o els programes **Cool Edit** o **Audacity** que trobareu entre les eines de suport.

Pràctica

Poseu en marxa el programa **Enregistrador de sons** que trobareu al grup de programes **Accessoris.** També podeu utilitzar el programa.

El programa funciona de manera semblant a un casset:

La rodona vermella grava.

El quadrat fa una pausa.

Les fletxes fan avançar i retrocedir.

Podeu gravar un fitxer, escoltar-lo i desar-lo.

Els fitxers de so també es poden tallar, copiar i enganxar, com si es tractés de text o dibuixos. Exploreu les possibilitats que us ofereixen els menús.

Calcwav. Una calculadora parlant

http://www.xtec.cat/~jfonoll/calcwav/index.htm

Com una calculadora elemental dotada de prestacions especials per als alumnes amb problemes de visió. Destaca:

La capacitat per ampliar-se fins a ocupar tota la pantalla, facilitant la visió de les tecles i dels nombres.

Un mòdul de veu que llegeix tant les tecles polsades com el visor de la calculadora.

Un mòdul d'exercicis per practicar el càlcul mental amb suport oral que es pot utilitzar a cegues, sense tenir visió de la pantalla

.

El Calcwav el poden utilitzar alumnes amb problemes de visió, encara que siguin cecs.

Bona part del codi ha estat aprofitat de programes de demostració que incorpora el Visual Basic i per al seu funcionament es necessita una targeta de so compatible amb Sound Blaster.

Calcwav ha nascut com un material per demostrar les possibilitats i limitacions dels sistemes de veu gravada en contraposició a la veu sintetitzada. El mòdul de veu del Calcwav utilitza una col·lecció de fitxers de veu gravada i un mòdul de lectura limitat a quantitats numèriques.

Funcionament de la calculadora



En activar la calculadora apareix la finestra principal del programa, en forma de calculadora i una veu ens dóna la benvinguda.

Es pot ampliar el programa punxant i estirant amb el ratolí una cantonada de la calculadora, o bé prement el botó de maximitzar l'aplicació, en aquest cas la calculadora ocuparà tot l'espai disponible.

La calculadora permet fer els càlculs bàsics de qualsevol calculadora. Cada vegada que premem una tecla, el programa la llegeix. Hi ha, a més, algun botó especial: el botó "Rp" permet llegir el contingut del visor (F2 també ho permet), el botó "V", el qual activa o desactiva la veu, "Bk" que esborra l'última xifra, "CE" esborra el contingut del visor i "C" esborra totes les dades de càlcul.

Amb la barra de menús podem controlar les diferents opcions de la calculadora.

En el menú Fitxers destacarem les opcions:

Obrir exercicis, des d'on, mitjançant una finestra de navegació, podem accedir a exercicis ja preparats i agrupats per cicles (CI, CM, CS), i també als problemes. Cal anar a la carpeta desitjada i seleccionar un fitxer d'exercicis o de problemes.

Desar exercicis, per a desar un fitxer amb exercicis que hàgim configurat.

En el menú Operacions hi ha les opcions:

Exercicis, per començar a fer els exercicis.

Configuració, per adaptar els exercicis a les necessitats de l'alumne, per crear-ne de nous i desar-los.

El menú Configuració té les opcions:

Veu, per activar/desactivar la veu.

Accessibilitat, per triar entre treballar amb el ratolí o amb escaneig automàtic. Si triem l'escaneig automàtic surt la finestra de **Configuració polsador** per indicar quina acció (tecla o ratolí) caldrà fer servir per acceptar l'escaneig. En el menú Ajuda hi ha l'opció Contingut de l'ajuda, és interessant consultar-la.

Pràctica

Aneu al menú **Fitxers | Obrir exercicis**. Navegueu per les carpetes fins la de cicle inicial (**ci**). Obriu el fitxer **s10-5.cal**. Seguidament activeu aquests exercicis amb el botó "E" o des del menú **Operacions | Exercicis**.

Feu alguns exercicis per veure'n el funcionament. Es pot aturar des d'**Operacions | Exercicis**.

Carregueu alguns exercicis d'altres cicles. Proveu els problemes.

Ara creareu uns exercicis nous. Aneu a menú **Fitxers | Nou** i després a menú **Operacions | Configuració**. Cal configurar alguns paràmetres d'aquesta finestra de configuració:

Núm. d'exercicis, poseu 5, seran els exercicis que proposarà.

1er número, cal posar entre quins nombres volem que estigui el primer factor de les operacions. Poseu-hi, per exemple, 5 i 9.

20n número, poseu-hi entre 0 i 4, per exemple.

Escolliu l'operació, marqueu l'opció "suma". I accepteu.

Per activar l'exercici premeu el botó "**E**". Comproveu si presenta els exercicis, segons els paràmetres que heu configurat. Si cal, modifiqueu alguns valors.

Ara deseu aquests exercicis, menú **Fitxers | Desar exercicis**, poseu-hi un nom, per exemple prova1.cal, i accepteu (botó d'Acord).

Comproveu si obre el fitxer d'exercicis que heu fet, menú **Fitxers | Obrir** exercicis.

2. La síntesi de veu. L'Upctv

http://www.xtec.es/cgi/programari_educatiu?REG=sintveu

Introducció

Molts programes d'ordinador incorporen música, sons i veu per millorar la interacció amb l'usuari. En la major part dels casos es tracta de sons digitalitzats en uns fitxers que l'ordinador reprodueix com si fos un casset. Aquest sistema, a més de consumir molts recursos del sistema (sobretot espai de disc) és poc flexible, ja que només es poden escoltar els missatges enregistrats.

Els sistemes de **síntesi de veu** són programes d'ordinador que converteixen el codi escrit en un missatge oral de forma que l'ordinador pot llegir qualsevol text, el qual s'escolta a través de la targeta de so i l'altaveu de l'ordinador sense que calgui l'enregistrament previ.

L'Upctv és un sistema de veu en català i castellà, desenvolupat pel Grup de Tractament de la Parla UPC, el qual funciona exclusivament en sistemes de Windows de 32 bits, Windows 95 o superior. L'**Upctv** el trobareu a *Sinera 99*, i és compatible amb qualsevol targeta de so.

El sistema utilitza el llenguatge de control SABLE. Incorpora dos locutors, un de masculí i un de femení, que es poden alternar per comandaments interns. També hi ha comandaments per controlar la velocitat del locutor, seleccionar la llengua, així com els controls de reproducció, pausa i aturada.

Incorpora la capacitat de llegir nombres i dates, i disposa de fitxers diccionaris i d'abreviatures per resoldre les expressions més complexes. Són els fitxers ABR_*.txt, amb abreviatures i fitxers DIC_*.txt, amb diccionaris; es troben en el directori DAT de l'aplicació i es poden editar i personalitzar.

En la instal·lació del programa copia el fitxer UPCTV.DOT, una plantilla per al Microsoft Word 97 que afegeix una barra d'eines per controlar el sistema. Aquesta plantilla cal que estigui amb la resta de plantilles del Word, generalment a OFFICE97PLANTILLES.



Hi ha altres programes que poden fer servir la síntesi de veu.

Pràctica

Obriu el Word i aneu a menú **Archivo | Nuevo | General.** A més de l'opció de document en blanc hi ha les plantilles disponibles, escolliu la plantilla UPCTV.dot.

Word crea un document en blanc on incorpora la barra d'eines **UPC Lector** amb les icones per controlar el sistema de síntesi de veu.

Cal escriure un text i fer clic a les icones de la barra. L'ordinador llegirà el text seleccionat o el primer paràgraf. Per experimentar les diferents opcions de la barra d'eines primer heu d'aturar la lectura. Comproveu el funcionament de les icones reproducció, pausa, aturada, diferents velocitats de lectura, idioma i tipus de veu.

3. La síntesi de veu al KidPix: Verbio

El programa editor gràfic Kid Pix 4 de Luxe, que es va repartir als centres de primària públics i als CRPs, és un programa ple de possibilitats creatives, que permet dibuixar de manera senzilla, com altres editors gràfics senzills (per ex.: el Paint que acompanya al sistema operatiu Windows), i que, a més, incorpora diferents eines i utilitats que fan del seu ús tota una experiència.

Entre les eines que incorpora (adhesius, tampons, sons i músiques, animacions...) aquí volem destacar la síntesi de veu Verbio, amb dos locutors, un masculí i un altre femení, per al català i per al castellà. El tipus de síntesi de veu és SAPI 4 i pot conviure amb l'estàndard del Windows XP (SAPI 5).

Controls	Ajuda						
Desactiva els sons de les eines							
Desactiva l'audició del text							
Desactiva el so annexat							
Cambia	ar a español						

El programa ve per defecte amb la síntesi de veu en català, però es pot canviar fàcilment des del menú **Controls** :

L'ús de la síntesi de veu en el Kid Pix està lligada

Activa l'avanç manual Mostra la nota del profesor/a	
Neteja	

Al Projector de diapositives



a l'eina per escriure **Text P** . Cada vegada que escrivim un text, el programa el llegirà quan activem la diapositiva i, a més, serà el primer efecte, la lectura del text, abans dels altres efectes d'animació que haguem incorporat a la diapositiva.

Així, el programa es converteix en alguna cosa més que un programa gràfic, ja que permet als alumnes elaborar contes o narracions amb la seva narració incorporada, a través de successives diapositives que el programa permet incorporar en una completa presentació.

Una vegada que haguem instal·lat el programa Kid Pix en un ordinador, la síntesi de veu està present en aquell PC i pot ser usada per altres programes que gestionin síntesis de veu.

Així, programes com el **Lectura de textos** de Jordi Lagares (<u>http://www.xtec.cat</u> /~jlagares/download/lecturadetextos.zip) o el **Selected'Veu** de Bernat Orellana (<u>http://www.xtec.cat/~porellan/selected/index.htm</u>) són capaços de cercar les diferents síntesis de veu presents a l'ordinador i permeten que escollim la que més ens agradi.

4. La síntesi de veu al Windows- XP

Windows XP inclou un nou estàndard de síntesi de veu Text to Speech **TTS** anomenat **SAPI 5** que s'instal·la de forma integrada amb el sistema operatiu i es gestiona des del tauler de control.

Es tracta d'un controlador intern, anomenat motor de conversió de text a veu, que reconeix i llegeix el text escrit utilitzant una veu sintetitzada elegida d'entre vàries.

SAPI 5 és un estàndard que permet integrar productes de diferents fabricants amb locutors, idiomes o lèxics específics

Com si es tractés d'una impressora o qualsevol altre component del Windows des del tauler de control es pot configurar

La síntesi de veu o motor de veu que es vol utilitzar.

L'idioma, el lèxic, el locutor, la velocitat, etc.

Altres paràmetres específics suportats pel nostre motor de veu.

En la versió del Windows XP en català només ve instal·lada la síntesi de veu en anglès.

De la pàgina de Microsoft es poden descarregar altres motors de veu en castellà i altres idiomes, però no en català.

MsAgent

Microsoft Agent (MsAgent) no és un programa sinó un conjunt d'eines i recursos de programació que permeten la utilització de personatges animats interactius dins els programes. Aquests personatges són objectes Windows com les finestres, menús, etc. i es poden utilitzar per introduir, guiar, entretenir i en general millorar els

programes i pàgines Web Les ajudes de l'Office són un exemple d'utilització l'MsAgent.

Microsoft Agent permet utilitzar una nova forma d'interacció amb els usuaris, que s'anomenen interfícies conversacionals, que aprofiten aspectes naturals de la comunicació social humana. Els personatges animats es comuniquen utilitzant veu sintetitzada, àudio gravat o text en una vinyeta.

Microsoft Agent, a més a més de l'entrada per teclat i ratolí, suporta, opcionalment, el reconeixement de veu de manera que les aplicacions poden respondre a ordres orals.

Trobareu informació detallada en anglès a: http://www.microsoft.com/msagent/

Instal lació

MsAgent funciona en Windows 95 i posteriors i ja està instal·lat per defecte en el Windows 2000 i Windows XP. Requereix com a mínim un Pentium 100 MHz, 16 MB de RAM, i 1 MB en el disc dur per als components essencials i 4 MB addicionals per cada personatge addicional que instal·li.

Cal una targeta de so compatible amb Microsoft Windows. així com auriculars i micròfon.

MsAgent no es podrà desinstal·lar ja que es converteix en una component del sistema operatiu Windows.

Els passos a seguir són:

Descarregar i executar el programa instal·lador MSAGENT.EXE de 395KB a l'adreça <u>http://activex.microsoft.com/activex/controls/agent2/MSagent.exe</u>

Descarregar i instal·lar els controls en castellà de l'MsAgent: http://activex.microsoft.com/activex/controls/agent2/AgtX0C0A.exe

Descarregar i instal·lar el motor de síntesi de text a veu TruVoice Text-to-Speech **TTS**

en anglès TV_ENUA.EXE: <u>http://activex.microsoft.com/activex</u>/controls/agent2/tv_enua.exe

i/o en castellà: <u>http://activex.microsoft.com/activex/controls</u>/sapi/spchapi.exe

Descarregar i instal·lar la veu d'un locutor en castellà:

http://activex.microsoft.com/activex/controls/agent2/lhttsspe.exe

Descarregar i instal·lar algun personatge dels que trobareu a: <u>http://www.msagentring.org/index_agentchars.html</u>

Feta la instal·lació caldrà descarregar algun programa que utilitzi aquest recurs, com els programes que hem comentat abans (Lectura de textos i Selected'Veu). Entre els més coneguts tindríem el programa **Plaphoons** de Jordi Lagares.

MsAgent inclou les següents opcions de configuració:

Agent Character: permet seleccionar el personatge o agent que voleu

utilitzar (si és que en teniu més d'un)

Size: pots escollir la Mida d'Agent.

Agent Options: Determina el comportament de l'agent: globus, sons, animacions, ocultar o minimitzar.

Lexicon: Permet substituir paraules o caràcters per altres. Per exemple, podries substituir :) per una cara somrient.

Speech Options: Et permet canviar la velocitat, el to i el volum del text parlat.

lowercase options opcions per les majúscules o minúscules. D'utilitat ja què l'agent llegeix les majúscules com lletres independents.

Ignore message impedeix que l'agent llegeixi una línia que tingui més d'un percentatge determinat de caràcters no alfanumèrics (és a dir, que no siguin lletres o números), com per exemple els dibuixos

Pràctica

Exemplificarem com usar síntesis de veu amb el programa Lectura de textos.

Lectura de textos és un programa que fa servir una síntesi de veu, UPCTV o SAPI, per llegir qualsevol finestra de text. Funciona igualment en els editors de text, els programes de correu, pàgines web, documents pdf i altres aplicacions que permetin seleccionar i copiar el text.

Obriu un document de text en un processador de text, Word o OpenOffice Writer.

Baixeu el fitxer <u>lecturadetextos.zip</u> a l'Escriptori, descomprimiu-lo acceptant la carpeta que proposi el programa descompressor.

Executeu el fitxer LecturaDeTextos.exe.

Al menú **Opcions** observeu les diferents possibilitats per a **Llengua**.

A **Opcions | Sintetitzador**, observeu els diferents tipus (UPCTV seleccionada per defecte, MSAgent que és SAPI4 i on podrem trobar la Verbio si el Kid Pix està instal·lat en aquell ordinador, SAPI5).

(XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXI Longua
🛛 🗸 UPCTV (F11)	Sintetitzador
Veu de	Parlant de
Euskera (AhoTTS)	Sortir
MS Agent (F12) Idioma MS Agent Quant llegeix l'MSAgent, es mostra el que es va lleg	jint
Sapi 5.1 Idioma Sapi 5.1	

Cliqueu sobre la finestra del processador de text i activeu Lectura de Textos

amb la fletxa d'arrencada **b**.

A l'opció anterior el programa llegeix sense interrupció des de l'inici del text. Ara escolliu l'opció **Llegeix lo seleccionat** i proveu-la seleccionant parts de text amb el ratolí.

Podeu anar al menú Opcions | Sintetitzador i canviar a altres tipus si en teniu d'instal·lats a l'ordinador.

Tema 9 Sistemes de comunicació alternativa

El sistemes de comunicació pictogràfica: SPC, MIC Creació de plafons de comunicació El Diccionari de símbols SPC

El Plaphoons

1. El sistemes de comunicació pictogràfica: SPC, MIC

Plafons de comunicació

Els plafons de comunicació són una ajuda tècnica que s'utilitza en alguns sistemes de comunicació alternativa i augmentativa per presentar pictogrames. Se situen davant els interlocutors, que es comuniquen assenyalant els pictogrames amb la mà, la mirada, el ratolí, el teclat o un commutador.

El suport bàsic és un paper amb les imatges, impreses o enganxades, protegit dins bosses plastificades i organitzades en forma de quadern o llibre.

Si cal un format més gran s'utilitza en forma de mural enganxat sobre una superfície rígida, cartró, fusta..., que de vegades es plega en forma de tríptic.

També pot ser en suport informàtic, mostrant el plafó en la pantalla de l'ordinador, i fins i tot, pot "llegir" amb veu sintetitzada el que l'emissor asssenyala en les icones del plafó.

El plafó en suport paper és un instrument de comunicació eficaç, fàcil d'utilitzar i que es pot construir artesanalment amb tècniques elementals fotocopiant les icones, retallant-les i enganxant-les.

La seva construcció es pot agilitar utilitzant les eines informàtiques especialitzades com el Boardmaker o altres de més assequibles, com en el cas del Word i Plaphoons , i emprant procediments fàcils d'utilitzar.

Les icones

Els sistemes de comunicació pictogràfica utilitzen imatges en lloc de símbols orals per expressar les necessitats i els estats de les persones que sovint no poden produir llenguatge oral de forma intel·ligible.

Les imatges s'acompanyen de la paraula escrita, per facilitar-ne la comprensió dels no-usuaris i, a vegades, d'un codi de color que indica la seva categoria gramatical.

Disposen de dues col·leccions d'icones que podem utilitzar lliurement:

Els **símbols SPC** (sistema pictogràfic de comunicació) són una col·lecció de dibuixos o pictogrames que formen un sistema de comunicació desenvolupat a partir de la dècada dels 80 per Mayer i Johnson als Estats Units i que el Departament d'Ensenyament ha distribuït en el CD-ROM del *Diccionari de símbols SPC,* que conté més de 3.000 icones en una doble versió en color i en blanc i negre. <u>http://www.xtec.cat/dnee/spc</u>

Les **icones MIC** (magatzem d'icones catalanes) desenvolupat per professionals del centre ASPACE de Barcelona, consta d'una col·lecció de prop de 1.000 icones en color sobre els temes culturals més propers (cultura, alimentació, escola,...). Els podeu trobar al CD-ROM *Sinera* o a la web <u>http://www.xtec.cat/dnee/mic</u>

Les mides dels plafons

La grandària de les icones s'ha d'ajustar a les necessitats dels usuaris, encara que s'acostuma a treballar amb dues mides d'icones, unes de 2 cm i unes altres de 4 cm de costat.

Per aquest motiu hem de construir dues plantilles que s'ajustin a aquestes mides i utilitzen els paràmetres del quadre següent.

Plantilla	Mida icones	Columnes	Files	Marge del paper
spc2cm.dot	2 x 2 cm	9	13	1,5 cm
spc4cm.dot	4 x 4 cm	5	17	1 cm

El color de fons

El color identifica la categoria gramatical de la paraula segons un codi de color diferent per cada funció

Categoria	Color
Persona (noms i pronoms)	groc
Verbs	verd
Adjectius i altres descriptius	blau
Menjar, roba i altres complements	taronja
Miscel·lània	blanc
Expressions de salutació, cortesia i altres interaccions socials	vermell o rosa

2. Creació de plafons de comunicació

Si utilitzem la terminologia del processador de text un plafó de comunicació no és més que document amb una taula de mides determinades que a cada casella té una paraula i una imatge.

Des d'un punt de vista formal, són una tipologia de document que podem construir si coneixem els procediments per:

Crear taules de mides concretes.

Inserir textos i imatges dins de les taules.

Trobar les icones SPC en el CD-ROM o utilitzant les imatges predissenyades.

Pràctica

En una carpeta poseu les imatges de les paraules que voleu posar en el vostre plafó. Les podeu buscar a les icones MIC.

Obriu els documents <u>spc2cm.doc</u> o <u>spc4cm.doc</u> o bé creeu una taula amb caselles de 2 x 2 cm o 4 x 4 cm.

Feu clic dins la casella, teclegeu la paraula i premeu RETORN al final. El text ha de quedar centrat i en majúscules.

Inseriu la imatge dins la casella. Si queda fora desactiveu l'opció Flotar.

Finalment podeu posar els colors de fons que identifiquen les funcions de les paraules.



3. El Diccionari de símbols SPC

http://www.xtec.cat/dnee/spc/

Els símbols SPC són una col·lecció de dibuixos o pictogrames que formen un sistema de comunicació desenvolupat a partir de la dècada dels 80 per Mayer i Johnson.

Els sistemes de comunicació pictogràfica utilitzen imatges, en lloc de símbols orals, per expressar les necessitats i els estats de les persones que sovint no poden produir llenguatge oral de forma intel·ligible.

Les imatges s'acompanyen de la paraula escrita, per facilitar-ne la comprensió dels no usuaris, i de vegades d'un codi de color que indica la seva categoria gramatical.

Els símbols SPC son utilitzats per les persones que tenen una discapacitat motriu

greu que els afecta la parla i utilitzen els plafons i comunicadors dinàmics com un sistema de comunicació alternativa.

Però la utilitat d'aquestes icones no acaba en aquest col·lectiu ja que s'han utilitzat com a suport a la comunicació amb d'altres col·lectius, en l'aprenentatge de la lecto-escriptura o com suport a la comunicació.

Els símbols SPC són d'origen anglosaxó i utilitza vocabulari, categories gramaticals i estructures sintàctiques pròpies de l'idioma anglès. Tot i que incorpora un apartat específic amb "Spanish Symbols", sovint cal complementar-lo amb altres paraules. Aquest es l'objectiu de les icones MIC que podeu descarregar-vos de la web on trobareu el vocabulari més proper al nostre entorn cultural.

Contingut del diccionari

El vocabulari que es pot descarregar de la web consta de més de 3500 paraules en una doble versió en color i blanc i negre. Per facilitar-ne la seva utilització s'han traduït al català els noms dels fitxers que aproximadament expressen el contingut de la imatge En aquesta tasca es va partir d'un treball previ realitzat pel Sr. Jordi Escoin i el seu equip del Pont del Dragó.

Els dibuixos estan en format vectorial WMF, que és acceptat per la majoria dels programes Windows (Word, el Power Point, Paint Shop Pro, Flash,..) i permet redimensionar les imatges sense pèrdua de qualitat.

Els dibuixos s'han integrat en paquets de llibreries d'imatges de l'Office i es poden incorporar automàticament com imatges predissenyades del Word i el Power Point.

En el fitxer que us descarregueu de la web, **spc.zip**, trobareu en descomprimir-lo:

Les carpetes **COLOR i BN** que contenen els fitxers de les imatges el blanc i negre i color.

El fitxer **spc.mdb** una base de dades en Access 97 amb tota la informació de les icones, un formulari per visualitzar-les i un formulari per construir plafons.

Unes plantilles de documents Word amb models de plafons **spc2cm.dot**, **spc4cm.dot**.

El programa **GLP** *Gestor de Llenguatges Pictogràfics* una utilitat per visualitzar les imatges, crear icones de comunicació i inserir-les en qualsevol document.

El programa SPC5.EXE que facilita la instal·lació dels diferents materials.

Instal lació



El programa **SPC5.EXE** instal·la els diferents programes del CD-ROM i afegeix els **pictogrames** dins de l'**Office** com "imatges predissenyades". Té diferents modes de treballar.

La **instal lació per defecte** és la més ràpida i senzilla. L'instal·lador, sense preguntar res, crea dreceres als materials i programes de la carpeta SPC..



Fent clic a l'opció **Instal lació Personalitzada** es podrà triar entre quatre opcions:

Instal lació en local: és la més completa i les imatges, que ocupen 60 Mb, es copiaran al disc dur de l'ordinador i no caldrà utilitzar el CD-ROM



Al Servidor de xarxa: les imatges es copiaran al servidor per després utilitzar-les en la resta de la xarxa.

Al Client de xarxa: les imatges hauran d'estar en un disc de la xarxa on el Word i el Power Point les buscaran.

Instal lació mínima: utilitzant el CD-ROM que funciona com a instal·lació per defecte.

En aquest procés es creen unes dreceres per accedir als programes que, si utilitzeu les opcions per defecte, trobareu al menú **Inici | Programes dins Aplicacions PIE.**

Cal tenir present que es podrà modificar la informació de la base de dades per corregir errors o afegir significats a les paraules així com actualitzar-la automàticament des d'Internet.

La base de dades spc.mdb

Es tracta d'una base de dades en *Access* 97 que conté la informació de les icones i recursos per facilitar-ne la seva utilització. Si obriu aquest fitxer podreu accedir a

Icones: un formulari que mostra les diferents icones i informacions associades (nom, sinònims, família, ...)

Plafons 2 i plafons 4: uns formularis per construir plafons de comunicació seleccionant paraules de la llista

El programa GLP

GLP *Gestor de Llenguatges Pictogràfics* és una utilitat que enllaça amb la base de dades spc.mdb i permet buscar una icona a partir d'una paraula, construir un pictograma de comunicació i enganxar-lo en qualsevol document Windows.

GLP es manté sempre en primer pla per facilitar la feina i es pot minimitzar o situar a qualsevol lloc de la pantalla.



Al menú Opcions trobareu

Icones per seleccionar entre les diferents col·leccions instal·lades.

Incloure per afegir el text i el color de fons al pictograma.

Fomat per seleccionar la font de lletra i el canviar el color de fons.



Les caselles superiors **Text i M** permeten modificar el text del pictograma i visualitzar-lo en majúscules.

La casella **Paraula** i els botons de cerca faciliten localitzar una imatge concreta. Si no es coneix el nom exacte de la paraula o del fitxer és preferible treballar sobre el camp **sinònim** acompanyant la paraula d'un asterisc per exemple *poma**.

Un cop construït el pictograma es pot copiar fent clic al botó **Copiar** i enganxar en qualsevol document Windows (Wod, office, programes de dibuix, ...).

El programa Clip Art Galeri de l'Office

Clip Art Galeri és una eina de l'Office que serveix per organitzar imatges, sons, clips de vídeo i animacions. Clip Art Galeri s'engega des del Word o PowerPoint quan s'insereix una imatge predissenyada menú Insertar | Insertar imagen | Imagen prediseñada.

L'avantatge fonamental del **Clip Art Galeri** és que mostra una vista en miniatura de les imatges i fent doble clic s'insereixen automàticament al Word o al PowerPoint.

Les imatges estan classificades per categories o famílies i paraules clau que es poden utilitzar per localitzar-les. Les paraules clau són descriptors que expliquen què es veu a la imatge. Una imatge pot pertànyer a vàries famílies i tenir diferents paraules clau.

La fitxa de cada imatge conté les categories i els descriptors. Fent clic al botó **Propiedades** s'accedeix a aquesta fitxa on es pot modificar les categories i els descriptors.

El botó **Buscar** facilita la cerca de les imatges a partir dels descriptors, el nom o el tipus de fitxer. Cal escriure el criteri de cerca, a la casella adequada fer clic a **Buscar Ahora**. **Clip Art Galeri** mostrarà les imatges que localitzi.

El programa **Clip Art Galeri** pot incorporar les imatges individualment o, com s'ha fet amb les icones SPC , com una col·lecció.



El botó **Importar** permet navegar per localitzar les imatges. En el moment de la importació s'assignen les categories i les paraules clau.

Per importar una col·lecció d'imatges cal seleccionar un fitxer tipus ***.CAG** on hi ha els descriptors i les vistes preliminars de les imatges. La importació incorpora aquestes dades al fitxer principal però no es copien les imatges que es seguiran buscant al seu emplaçament original, al cd-rom o carpeta.

4. El Plaphoons

Introducció

Plaphoons és un programa de comunicació i està pensat per a persones amb discapacitat motora que no poden utilitzar amb eficàcia el llenguatge oral ni el signat.

La finalitat principal del programa és aconseguir l'autonomia d'aquestes persones en la comunicació. El programa també pot tenir altres aplicacions en l'àmbit de la comunicació i de l'aprenentatge de la lectura i escriptura.

La darrera versió sempre estarà a la pàgina de l'autor, en **Jordi Lagares** <u>http://www.xtec.cat/~jlagares</u>

http://www.xtec.net/~jlagares/download/plaphoons.zip

Funcionament

El programa actua de dues formes diferents, com **usuari** (fent les funcions de comunicador) i **edició** (com eina d'autor per a l'edició de plafons).

Quan funciona en mode usuari

Permet crear missatges. Aquests missatges poden ser visualitzats directament a la pantalla, ser impresos i /o ser escoltats en veu sintetitzada o enregistrada (cal tenir prèviament instal·lada la Síntesis de veu **UPCTV)**, també permet usar les síntesis de veu Iligades a SAPI4, com la Verbio que s'instal·la amb el programa Kid Pix, i SAPI5)

Es pot utilitzar directament com plafó de comunicació des de l'ordinador, activant-lo mitjançant una pantalla tàctil, o utilitzant el ratolí tradicional, directament, utilitzant una palanca de control de jocs (joystick), o bé un commutador que faci la funció del clic esquerre utilitzant l'escaneig automàtic.

També es pot utilitzar com un comunicador de gravadora utilitzant les capacitats de síntesi de veu i/o veu gravada.

En mode edició

Permet introduir en els plafons qualsevol símbol (pictograma, paraules escrites, fotografies...) símbols definits per l'usuari, o bé símbols Blyss, SPC, MIC...

Les graelles poden ser elaborades segons la necessitat de cada usuari tenint en compte el número de caselles i la mida.

Els plafons editats poden ser impresos en paper.

Pràctica

Engegueu el programa Plaphoons.

http://www.xtec.net/dnee/docimg/plaphons_3-2.gif

Descarregueu el fitxer <u>lleure0.zip</u>. Descomprimiu el fitxer que heu baixat d'Internet i es crearà la carpeta **lleure0** i, a dins, trobareu el fitxer **lleure0.pla**, engegueu-lo i s'obrirà un plafó de comunicació. (A la carpeta *ejemplos*, dins de la carpeta del programa, trobareu diversos exemples que són fitxers generats pel programa amb l'extensió *.pla*).

Feu clic sobre cada una de les caselles, veureu que s'escriu a la pantalla el símbol i les paraules senyalades, a la vegada que les llegeix.

Comproveu què fa el programa fent clic sobre cada un dels botons de la barra d'eines.

Canvieu les diferents opcions del menú **Opcions**, comprovant-ne el resultat. En especial:

Parlar

Veure la barra de botons

Escriure el missatge



Com fer un nou plafó de comunicació

Pràctica

Creeu, prèviament, una carpeta per guardar el plafó i els fitxers que se li associaran automàticament o ho podeu fer-ho a la finestra que us presenta el programa, en el moment que li dieu que voleu crear un plafó nou,

mitjançant la icona 🎬

Obriu el programa plaphoons.exe.

Del menú Fitxer, feu clic a Plafó nou.

Ompliu els paràmetres de la finestra Plafó nou, per exemple, a:

nombre de columnes escriviu 4 i

A l'apartat : nom del fitxer escriviu prova (per defecte tindrà l'extensió .pla),

Guardeu el fitxer a una carpeta que podeu crear a la finestra que us presenta el programa, en el moment que li dieu que voleu crear un plafó

nou, mitjançant la icona ¹. A la pantalla surt una quadrícula de 4x3 caselles.

Feu clic, amb el botó dret del ratolí, a la casella (1,1). Surt la finestra d'**Edició d'un plafó**.

FIRETA	PARXÍS	ESCACS	📷 Edició d'un Plafó. Casella: 1 , 1	
			<u>T</u> ext mostrat: Text a <u>llegir:</u>	
	Car		Lin <u>k</u> :	
LLEGIR				
				Cbrir
				Esporrar
				Vacord
				X Cancel.lar

Ompliu les opcions de la finestra:

Text mostrat: cal escriure les etiquetes del plafó.

Text a llegir: per defecte copiarà el que hi ha a text mostrat però, a vegades, caldrà modificar-ho perquè llegeixi bé (veure plafó d'edició de TV3).

Links: només escriureu el nom d'un altre plafó, en el cas que vulgueu que la casella obri un altre plafó (editeu la casella jocs al pati). Si aquesta opció està plena, en el mode usuari no escriu ni llegeix la informació que hi ha a la casella, només executa el canvi de plafó.

Nom del fitxer: per defecte el programa crea un fitxer d'informació.

Obrir: aquest botó serveix per buscar el fitxer de dibuix del signe que contindrà la casella.

Enganxar: pot ser que el signe o imatge el tinguem a la carpeta del Windows. Des d'aquest botó el podeu enganxar al plafó.

Esborrar: al fer clic al botó esborrareu tota la informació de la casella.

D'acord : afegeix la informació nova al plafó.

Cancel lar

Feu clic a les caselles per comprovar el bon funcionament i deseu el plafó per utilitzar-lo posteriorment.