

Informàtica educativa

Informàtica a l'educació infantil i cicle inicial

Montserrat Sala Busquets

Joaquim Fonoll Salvador



© Generalitat de Catalunya
Departament d'Educació i Universitats

Edició: Servei de Difusió i Publicacions
Coordinació: Tecnologies de la Informació i la Comunicació
Edició: setembre 2006

Contingut

1. Text, gràfics i taules.....	5
Objectius.....	5
Continguts.....	5
Desenvolupament.....	5
1.1 El processador de textos OpenOffice.org Writer: eines i menús bàsics.....	5
1.2 Text i dibuix.....	6
1.3 Les taules.....	9
2. Estils, plantilles i Adaptacions Word	13
Objectius.....	13
Continguts.....	13
Desenvolupament.....	13
2.1 Els estils de text.....	13
2.2 Creació i modificació d'estils.....	15
2.3 Creació de plantilles.....	16
2.4 Adaptacions Word per als alumnes.....	18
3. Internet, un recurs educatiu.....	23
Objectius.....	23
Continguts.....	23
Desenvolupament.....	23
3.1 Nocions de navegació per la web.....	24
3.2 Cercadors a Internet.....	26
3.3 El portal dels alumnes: edu365.com.....	27
3.4 El correu electrònic: el correu web.....	29
3.5 Tècniques per recollir la informació.....	31
4. Gràfics i presentacions	33
Objectius.....	33
Continguts.....	33
Desenvolupament.....	33
4.1 Els programes de disseny gràfic.....	33
4.2 El Paint de Windows.....	35
4.3 El GIMP (GNU Image Manipulation Program).....	36
4.4 L'escàner.....	40
4.5 La fotografia digital.....	43
4.6 Presentacions OpenOffice.org Impress.....	43
5. Edició gràfica per a infants	47
Objectius.....	47
Continguts.....	47
Desenvolupament.....	47
5.1 Kid Pix.....	47
5.2 Les eines de creació:.....	50
5.3 Les eines per dibuixar.....	53
5.4 Les eines per pintar.....	56
5.5 Projector de diapositives.....	59
5.6 Activitats de dibuix per als alumnes.....	64
5.7 Exploració sistemàtica de les eines.....	65
5.8 Altres activitats curriculars amb els programes de dibuix.....	66
6. El Clic	67
Objectius.....	67
Continguts.....	67
Desenvolupament.....	67
6.1 Les activitats del Clic.....	68
6.2 Tipologia d'activitats: trencaclosques, associacions, sopes de lletres, activitats de text.....	69
6.3 Adaptacions del programa i modificació dels paquets d'activitats.....	71
6.4 Més coses del Clic.....	75
7. Contes, jocs i cerca d'informació.....	77
Objectius.....	77
Continguts.....	77

Desenvolupament.....	77
7.1 Com treballar els contes interactius	78
7.2 El paper dels jocs educatius	80
7.3 Cerca d'informació.....	82
8. Iniciació dels infants al treball amb ordinador	86
Objectius	86
Continguts	86
Desenvolupament.....	86
8.1 Orientacions generals i inserció curricular	86
8.2 La competència bàsica: les tecnologies de la informació i la comunicació.....	87
8.3 Perifèrics específics i perifèrics estàndards.....	87
8.4 Familiarització en l'ús del ratolí.....	90
8.5 Familiarització en l'ús del teclat	91
9. Llengua oral	95
Objectius	95
Continguts	95
Desenvolupament.....	95
9.1 El treball amb la llengua oral	95
9.2 Discriminació auditiva	97
9.3 Enregistrar narracions orals.....	99
10. Aprenentatge de la lectura i l'escriptura	103
Objectius	103
Continguts	103
Desenvolupament.....	103
10.1 Orientacions generals	103
10.2 Lectura i escriptura global: Tauleta i TPWin	104
10.3 Relació entre codi oral i codi escrit. El programa CONFEGIR	107
10.4 L'Exler	109
10.5 Materials de llengua a edu365.com	110
11. Altres materials educatius.....	113
Objectius	113
Continguts	113
Desenvolupament.....	113
11.1 Matemàtiques	113
11.2 Música.....	116
11.3 Altres recursos a la web	118

1. Text, gràfics i taules

Objectius

Conèixer els menús i les eines principals del processador de textos OpenOffice.org Writer.

Conèixer les tècniques per utilitzar les biblioteques gràfiques del programa.

Utilitzar el processador de textos en la creació de material educatiu.

Utilitzar les taules del processador de textos.

Continguts

Les funcions bàsiques del processador de textos: escriure, desar, recuperar i imprimir.

La configuració de l'entorn de treball: les barres d'eines.

La inserció de les imatges a partir d'un arxiu i la creació de títols amb el Fontwork.

Les taules en el processador de textos.

Desenvolupament

1.1 El processador de textos OpenOffice.org Writer: eines i menús bàsics

El programa OpenOffice.org Writer és el processador de textos del paquet OpenOffice.org que, al llarg del curs, serà l'eina de treball habitual.

- Els menús i l'ajuda del programa són en castellà, però hi ha diccionaris en català que es poden instal·lar de manera senzilla.
- Hi ha multiplicitat de barres d'eines amb icones, però són independents unes de les altres i es poden amagar o desplaçar allà on calgui. Menú **Visualitza** | Barra d'eines.

- A les diverses opcions s'hi pot accedir per les icones de les barres d'eines, la barra de menús o els menús contextuais que es despleguen fent clic amb el botó dret del ratolí.
- La correcció ortogràfica pot estar configurada com automàtica i utilitza codis de colors per marcar les errades.
- Els fitxers es guarden per defecte amb l'extensió ODT, però també es poden desar i obrir en altres formats.



Pràctica 1. Les barres d'eines

L'OpenOffice.org Writer té diferents barres d'eines, independents unes de les altres, que poden ser visibles simultàniament. Aquestes barres poden estar situades en qualsevol ordre i en qualsevol punt de la pantalla. Això pot modificar notablement l'aparença del programa i desorientar els usuaris inexperts.



1. Mitjançant el menú **Visualitza** i l'opció **Barra d'eines** podreu fer visibles o amagar les diferents barres d'eines.
2. Fent clic a les barres d'eines per les franges verticals de l'esquerre, les podreu arrossegar a qualsevol lloc de la pantalla, fins i tot verticalment als laterals, al peu o flotant al mig del document.
3. Algunes barres tenen una icona que desplega un segon nivell d'opcions.
4. El menú **Eines** i l'opció **Personalitza...** us permetrà posar i treure icones de les barres d'eines, així com crear-ne de noves.

1.2 Text i dibuix

De vegades una imatge val més que mil paraules.

Sovint els escrits van acompanyats d'il·lustracions per fer-los més entenedors, més atractius o per afegir-hi informacions difícils d'explicar amb paraules.

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

Entre les diverses tècniques per fer aquesta combinació, les més habituals són: retallar una imatge i enganxar-la a un document de text, i inserir un objecte gràfic a partir de qualsevol programa de dibuix de l'ordinador, d'Internet o bé directament des d'un fitxer.

L'OpenOffice.org porta unes biblioteques d'imatges i uns efectes gràfics que poden ser de gran ajuda, tots accessibles des de diferents eines o menús del programa. És convenient distingir entre:

- **Eines | galeria**: biblioteca d'imatges i elements en color classificats per temes.
- **Autoformes**: accessibles des de la barra de funcions de dibuix, que conté formes geomètriques i petites il·lustracions com fletxes, quadres, bafarades... que se situen i dimensionen amb el ratolí. Poden ser transparents i de color.

- **Galeria de Fontwork:** accessible, també, des de la barra de funcions de dibuix, és una eina per fer títols i capçaleres atractives a partir d'un text escrit.
- **Diagrama:** accessible a partir del menú **Insereix | Objecte** per generar gràfics a partir de les dades d'una taula.

Un cop inserit el dibuix, les opcions del menú **Format | Imatge...** permeten modificar algunes de les característiques del dibuix, com per exemple: la mida, la posició, l'ajustament, el color del fons.... La barra d'eines **Imatge** conté un seguit d'eines que permeten modificar altres característiques: la transparència, el color mode gràfic...



Pràctica 2. Barrejar gràfics i text

El treball consisteix a incorporar un dibuix dins d'un text tot seguint les següents instruccions:

1. Escriviu un document amb dos o tres paràgrafs o recupereu-lo del disc de l'ordinador.
 - Us recordem que quan escriviu a l'ordinador la tecla *Retorn* sols s'ha de prémer per indicar el final del paràgraf. El text canvia automàticament de línia quan arriba al marge dret.
 - El signes de puntuació s'han d'escriure units a la paraula que els precedeix i seguits d'un espai en blanc si no són al final d'un paràgraf. També s'ha d'evitar separar les paraules amb més d'un espai i els espais abans o després d'un apòstrof o d'un guionet.
 - Per convertir en columnes, alinear i justificar blocs i paràgrafs de text no s'han d'inserir mai espais en blanc, s'han de fer servir les tabulacions o les taules.
2. Situeu-vos al mig del text i seleccioneu el menú **Insereix**, l'opció **Imatge** i cliqueu a **Des d'un fitxer...**

Poden aparèixer diversos advertiments abans no trobeu la imatge desitjada.
3. Seleccioneu alguna de les imatges disponibles i feu clic al botó **Abrir**. El dibuix s'inserirà al mig del text. Amb el ratolí el podeu augmentar i reduir o arrossegat-lo a qualsevol punt del document.
4. Si seleccioneu el dibuix i activeu el menú **Format** i l'opció **Imatge...**, podeu modificar les propietats de la il·lustració. (El mateix aconseguireu si feu clic amb el botó dret del ratolí a sobre de la imatge i seleccioneu l'opció **Imatge**.)
5. La pestanya **Escala** controla la mida i proporció del dibuix. Intenteu reduir el dibuix a la meitat fixant els dos valors d'**Escala** al 50 %.
6. La pestanya **Ajusta** regula la posició del dibuix respecte del text del voltant i la pestanya **Tipus / Ancora** determina amb quina part del document està lligada. L'ancoratge **Com a caràcter** fa que la imatge es comporti com una lletra més del text. La imatge sempre es desplaça amb l'element amb què està ancorat.

7. Les opcions de la pestanya **Ajusta** només estan actives quan el dibuix no està ancorat **Com a caràcter**. Aquestes opcions permeten determinar com el text es distribueix al voltant del dibuix.



Pràctica 3. Posar un títol al document

El WordArt  és una utilitat que permet crear títols amb lletres de diferents dissenys a partir d'unes paraules:

1. Amb el ratolí cliqueu a la icona **Galeria Fontwork**. Apareixerà un quadre amb diferents models de títols entre els quals n'heu de triar un i clicar al botó **Aceptar**.



2. A la pantalla apareixerà un títol il·lustrat. Es tracta d'un objecte gràfic que flota sobre el text. Si el seleccioneu i hi cliqueu dues vegades a sobre amb el botó esquerra del ratolí apareixerà el text sense format sobre el títol il·lustrat per editar el contingut. Jogueu-hi una mica.

Imatges des d'un arxiu

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

1. Aneu a **Insereix | Imatge | Des d'un arxiu**. Ara navegueu fins a localitzar el fitxer de dibuix que vulgueu inserir. Poden ser fitxers amb els formats més habituals de dibuix: JPG, BMP, GIF, WMF... (el/la formador/a us pot indicar el fitxer que hàgiu d'inserir i on el podeu localitzar).
2. Una vegada hàgiu seleccionat el fitxer, premeu el botó **Abrir**. Automàticament us apareixerà el dibuix al document.
3. Des de **Format | Imatge**, podeu fer diferents modificacions en el dibuix. Proveu de modificar-ne la mida des de la pestanya **Escapça** o des de la pestanya **Tipus**.

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 el dibuix, amb el ratolí, a una altra part del document.



Pràctica 4. Crear una fitxa de treball per als alumnes

Per aplicar tot el que heu vist us proposem construir una fitxa de treball per als vostres alumnes, on s'integrin textos i dibuixos.

La finalitat de l'activitat pot ser per a resoldre en paper o a la pantalla de l'ordinador.

Penseu que sempre cal desar els treballs amb un nom que ens recordi el document, al disc de l'ordinador. Menú **Fitxer | Anomena i desa...**

Si cal, imprimeu el full: Menú **Fitxer** | **Imprimeix...** , seleccioneu l'àrea d'impressió (tot, pàgines o selecció) i premeu **Aceptar**.

1.3 Les taules

Són moltes les situacions escolars on s'utilitza un quadre de doble entrada per anotar la informació. Les llistes de classe de qualsevol mena, els horaris, les taules de multiplicar o el calendari, tenen aquesta organització.

Les taules són una manera de crear un quadre de doble entrada amb un processador de textos. En ocasions poden utilitzar-se com una base de dades o un full de càlcul elemental.

En l'OpenOffice.org Writer hi ha dues maneres de fer-ho:

- Des del menú **Taula** | **Insereix** | **Tabla**, definint el nombre de columnes i files i les opcions respecte de l'encapçalament i les vores de la taula.
- Fent ús de l'eina  ▾ **Taula** de la barra d'eines **Estàndar**. Si premeu sobre el triangle de color negre del costat es desplega una graella que permet determinar la mida de la taula (en files i columnes). Si premeu sobre el dibuixet de la taula accedireu al mateix diàleg que si haguéssiu demanat **Taula** | **Insereix** | **Taula**.

Un cop inserida la taula, apareixerà la barra d'eines **Tabla** amb les eines necessàries per determinar diferents propietats, aspecte, etc., de la taula.



Pràctica 5. Creació d'una taula regular

Les taules es poden crear de diferents maneres encara que, al final, el resultat és el mateix:

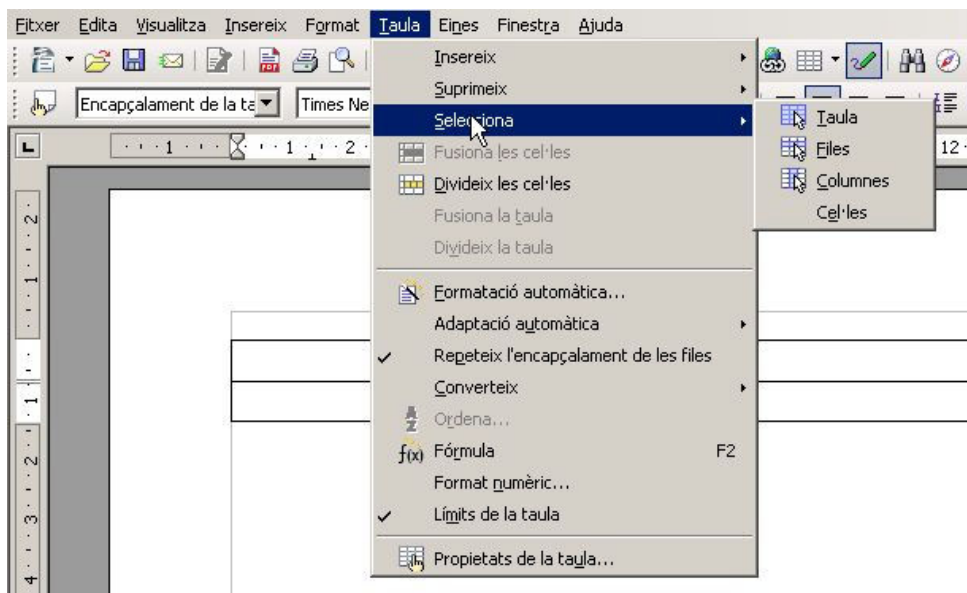
1. Si disposeu de la icona  ▾ feu clic a sobre del triangle negre del costat dret i senyaleu les files i columnes que heu d'utilitzar. Allà on tingueu el cursor apareixerà una taula amb les caselles que hàgiu seleccionat.
2. El mateix podeu aconseguir amb el menú **Taula**, si activeu l'opció **Insereix** | **Taula**. Heu de fixar un nombre de **Columnes**, que se situen verticalment i de **Files** que ho fan horitzontalment, així com les opcions respecte de l'encapçalament.

El botó **Formatació automàtica** us permet triar entre diferents models de taula que us caldrà omplir. No espereu veure la taula de l'exemple en el vostre document ja que vosaltres haureu d'omplir els continguts de les caselles.

3. Ompliu algunes dades amb noms d'alumnes i els tallers, dies de la setmana i menjars o d'altres dades que puguin ser del vostre interès. A les caselles d'una taula hi podeu posar text, números, dibuixos, sons, fórmules, etc.
4. Les caselles de les taules tenen propietats característiques que podeu modificar individualment o per grups. A la barra d'eines **Taula** trobareu les eines que us permetran modificar característiques com el color de fons, el tipus de línia, etc. El menú **Taula** | **Propietats de la taula** també us permetrà definir o modificar les característiques de les cel·les o la taula.

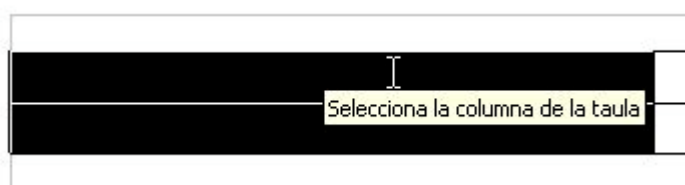
5. Normalment aquestes propietats es defineixen per tota una fila o columna, no per una casella aïllada. Les files i columnes es poden seleccionar de dues maneres:

Si us situeu en una casella i activeu el menú **Taula**, podreu triar entre **Seleccionar | Filas**, **Seleccionar | Columnas**, **Seleccionar | Tabla** o **Seleccionar | Celdas**.



Si feu clic i arrossegueu el ratolí assenyalant les caselles que vulgueu seleccionar.

Si us situeu al límit de la taula, el cursor canviarà de forma, aleshores feu un clic.



6. Les caselles es poden estirar i reduir punxant les vores amb el ratolí. També és possible retallar, copiar, enganxar i traslladar caselles, files i columnes seleccionades. Ho podreu fer amb el ratolí, des de les icones o bé amb les opcions del menú **Edició**.

7. El menú **Taula** conté altres opcions interessants. Cal assenyalar:

Insereix cel·la, **Insereix fila**, **Insereix columna**, fa créixer la taula afegint-hi un element.

Fusiona cel·les, transforma les caselles seleccionades en una sola de més gran.

Divideix cel·les, permet dividir una casella en d'altres. És la manera més còmoda per afegir moltes files i columnes. Cal tenir seleccionada tota la fila, o dividir-la en n parts respectant el nombre de columnes o files.

Autoajustar, permet ajustar les columnes i les files als valors òptims.

Ordenar, ordena les files de la taula a partir de les dades d'una casella. Es pot seleccionar una o diverses columnes i els criteris.

8. El menú de context, que apareix en fer clic amb el botó dret del ratolí, permet accedir, entre d'altres, a les opcions **Fila** | **Altura** i **Columna** | **Amplada**, que permeten fixar numèricament les mides de les caselles.

Finalment, el menú **Format** | **Caràcter...** | **(pestanya) Posició** | **(bloc) Rotació** | **Redimensionament**, permet decidir la direccionalitat del text d'una cel·la. Aquesta opció és especialment interessant per destacar els títols i les capçaleres de les taules.

2. Estils, plantilles i Adaptacions Word

Objectius

Aprendre a utilitzar, crear i modificar estils de text.

Entendre la funció de les plantilles en un document i utilitzar-les.

Conèixer les Adaptacions Word per poder utilitzar el processador de textos amb els alumnes de parvulari i cicle inicial.

Continguts

Els estils de text.

Les plantilles dels documents.

Les Adaptacions Word per als alumnes d'educació infantil i primària.

Desenvolupament

2.1 Els estils de text

Els estils d'un document són un recurs tècnic per poder organitzar la informació escrita i presentar-la de manera estructurada, per facilitar-ne la lectura i destacar-ne els elements més importants.

Aquesta tècnica consisteix a assignar a cada paràgraf un estil de text, que porta associat unes determinades característiques tipogràfiques.

Per destacar més els títols o bé posar una lletra més clara només cal redefinir les propietats a l'estil i, automàticament, queden modificats els paràgrafs del text que tenen aquest estil.

Sempre es pot diferenciar entre:

El text normal o la part principal del text que li assignareu l'estil **Predeterminado**.

Els títols, els noms o les idees principals que encapçalen les diferents parts del document. Li podeu associar l'estil **Encabezado 1**.

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



Pràctica 1. Aplicar estils a un text

1. Recupereu el document PROVA.ODT de la carpeta del **Capítol 2** dels materials d'aquest curs. Seleccioneu tot el text i apliqueu l'estil **Per defecte**. Això es pot fer de dues maneres:

La barra d'eines **Aplica l'estil** conté un menú desplegable amb els estils del document més comuns.

El menú **Format**, opció **Estils y formatació**, mostra o amaga la llista d'estils. Seleccioneu-ne un de la llista d'estils de paràgraf i feu doble clic per aplicar-lo.

2. Seleccioneu el text títol del document i apliqueu-li l'estil **Encapçalament 1**. Identifiqueu altres elements de l'estructura del text i assigneu-hi els estils **Encapçalament 2**, **Encapçalament 3**, **Cos del text**, **Numeració 1...**
3. Per modificar la lletra de tot el text modificareu l'estil **Per defecte**. Els passos que cal seguir són:
 - 3.1 Si no és visible la finestra **Estils y formatació**, activeu el menú **Format | Estils y formatació** (o premeu **F11**), premeu sobre l'eina  **Estils de paràgraf**, desplegueu la llista de la part inferior de la finestra **Estils y formatació** i escolliu **Estils de text**.
 - 3.2 Feu clic amb el botó dret del ratolí a sobre de l'estil **Per defecte** i, del menú de context, escolliu **Modifica**. De la finestra que obtindreu, premeu la pestanya **Tipus de lletra**.
 - 3.3 Podeu triar una font, una mida, un estil i, molt important, l'idioma per a la font escollida (condicionarà la verificació ortogràfica). En la pestanya **Efectes del tipus de lletra** podreu determinar un color i altres característiques del text. Feu clic al botó **D'acord**. Automàticament es modificaran tots el paràgrafs del text escrits amb aquest estil.
 - 3.4 En el mateix menú podeu modificar d'altres característiques del text, com la separació entre paràgrafs, la numeració...
4. La icona  permet copiar les característiques del format d'un text en altres paràgrafs i d'aquesta manera igualar la presentació. La manera de fer-ho és:
 - 4.1 Assenyaleu el text del qual voleu copiar l'estil, per exemple, l'**Encapçalament 1**.

- 4.2 Feu clic a la icona  **Pinzell de format** que queda enclavada canviant la forma del cursor. Per fer-ho diverses vegades seguides, feu un doble clic a la icona **Pinzell de format**.

Seleccioneu el text a modificar, que agafarà les característiques del text anterior. La tecla *Esc* permet desactivar l'eina (també fent clic a sobre de l'eina de la barra d'eines **Estàndar**).

2.2 Creació i modificació d'estils

Els documents són molt diferents uns dels altres i segons la seva finalitat requereixen 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 perquè s'ajustin a les necessitats de cada document. Totes les eines per crear nous estils les trobareu a la finestra **Estils i formatació** (s'activa, si no és visible, amb **Format | Estils i formatació** o prement la tecla *F11*).

D'aquesta manera podreu crear un estil que posi un guió al principi de paràgraf o bé barrejar paràgrafs de lletra manuscrita i lletra d'impremta.



Pràctica 2. Com crear estils nous.

1. Si no és visible la finestra **Estils i formatació**, activeu el menú **Format | Estils y formatació** (o premeu *F11*), premeu sobre l'eina  **Estils de paràgraf**.
2. Feu clic, amb el botó dret del ratolí, sobre qualsevol dels estils de format mostrats i, del menú de context que apareixerà, escolliu l'opció **Nou...**
3. A la pestanya **Organitzador** del diàleg **Estil de paràgraf** que apareixerà, cal especificar:

Nom: el nom amb què identificarem l'estil, que caldria que fos suggeridor.

Estil següent: estil al qual es canviarà automàticament al prémer *Retorn* (per defecte, l'OpenOffice.org Writer assignarà el mateix estil que estem creant, però se'n pot escollir qualsevol altre). És útil per aquells estils que només s'apliquen a un paràgraf, com són els títols.

Basat en: indica una filiació respecte a un estil del qual copia les característiques. Quan es modifica l'estil original es modifiquen els seus descendents en allò que tenen en comú. El més adient és seleccionar l'estil **Per defecte**. Si no es vol aquesta dependència amb cap altre estil, cal escollir **-Cap-** (és el primer de la llista).

Conté : assigna l'estil que estem creant a una de les categories d'estils. Es recomana assignar-lo a la categoria **Estilos de usuario**.

Actualitzar; automàticament: si està activada, actualitzarà l'estil a l'aplicar format directe a un paràgraf amb aquest estil. Els canvis afectaran a tots els paràgrafs fets a partir d'aquest estil. Molt sovint, és recomanable deixar-la desactivada.

4. A les altres pestanyes es poden definir les característiques de **Tipus de lletra**, **Paràgraf**, **Tabuladors**, etc., del nou estil. En acabar feu clic a **D'acord** i l'estil s'afegeix a la llista d'estils disponibles.
5. Si es vol eliminar un estil creat per l'usuari, només cal fer clic, amb el botó dret del ratolí, a sobre del nom que apareix a la finestra **Estil i formatació** i, de les opcions del menú de context, escollir **Suprimeix** i contestar afirmativament la pregunta que farà el programa.

2.3 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 correcció i maquetació.

A l'ordinador qualsevol document de l'OpenOffice.org Writer està creat a partir d'una plantilla o model. Els assistents (**Fitxer** | **Auxiliars**) utilitzen diverses plantilles per fer cartes comercials, faxos de diferents tipus, agendes... que permeten escollir entre diferents possibilitats creant, d'aquesta forma, diferents models de documents. A banda, es poden fer servir plantilles creades per l'usuari amb alguna finalitat concreta.

Una plantilla es compon de:

- **Els estils de pàgina**, que defineixen les característiques generals del document: la mida de la pàgina, les columnes, la capçalera i el peu de pàgina, els dibuixos, els anagrames i altres continguts.
- **Els estils de paràgraf i de caràcter**, que determinen les diverses tipografies utilitzades per diferenciar les parts d'un document.
- El contingut **capçaleres**, logotips i altres elements que formaran part de tots els documents.



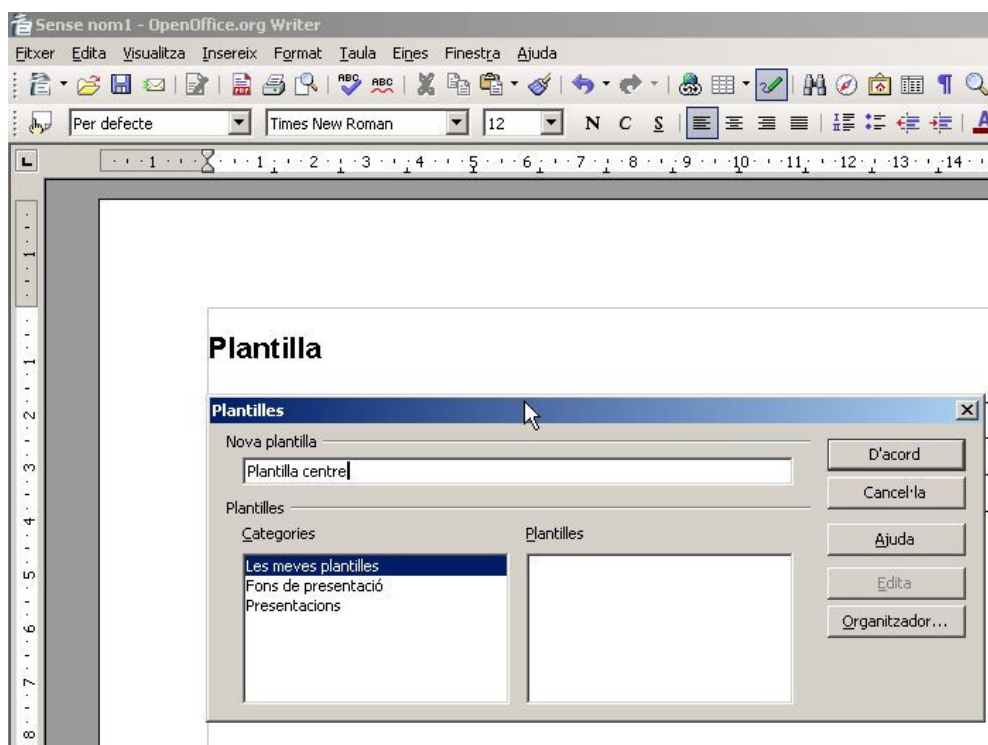
Pràctica 3. Plantilles i documents

1. Obriu el menú **Fitxer** | **Auxiliars** | **Carta**. S'obrirà un assistent que us permetrà dissenyar un model de carta amb diferents tipus d'opcions. En aquesta ocasió, no canvieu les opcions ni seguiu els passos de l'assistent; simplement premeu el botó **Fi**.
2. Observeu el resultat obtingut. Les zones marcades amb < > són camps de text que es poden sobreescriure completant i personalitzant el document. Tanqueu el document, amb **Fitxer** | **Tanca**, i rebutgeu desar el document.
3. Creeu documents nous utilitzant els diferents models d'assistents. Observeu com varien el contingut i els estils disponibles. Tanqueu-los i rebutgeu desar els canvis.
4. Quan es crea un document prement la icona  (**Nou**) de la barra d'eines **Estàndar** es fa servir la plantilla predeterminada **Document de text**. L'opció **Fitxer** | **Nou** | **Plantilles i documents** permet crear un document a partir de les plantilles o documents continguts a:
 - 4.1 La carpeta de plantilles / **Les meves plantilles**
 - 4.2 Els meus documents
 - 4.3 La carpeta d'exemples

4.4 Document nou

5. Qualsevol document es pot convertir en plantilla que es podrà utilitzar per generar documents que es basin en aquesta plantilla. Per fer-ho:

- 5.1 Prepareu un document nou, escriviu-hi un títol i inseriu-hi un dibuix.
- 5.2 Obriu el menú **Fitxer | Plantilles | Desa...** Escriviu, en el formulari que apareixerà, el nom que tindrà la nova plantilla, assegureu-vos que l'àrea escollida per a desar-la és **Mis plantillas** i premeu el botó **Aceptar**.



- 5.3 Mireu de crear un document nou amb el menú **Fitxer | Nou | Plantilles i documents | (icona) Plantilles**. Feu doble clic a sobre de **Les meves plantilles** (al bloc **Títol**). Observeu com la vostra plantilla és a la llista, senyaleu-la i premeu el botó **Obre**.
- 5.4 Demaneu **Fitxer | Propietats | (pestanya) General**. Observeu, a la part inferior de la finestra de diàleg, la informació sobre la plantilla en què està basat el document.
6. Les plantilles no són documents. Seguint el mètode explicat al punt 5, es desen en la carpeta de plantilles de l'usuari. En funció del sistema operatiu de l'ordinador, la ubicació pot ser diferent.
7. Una altra opció per convertir un document en plantilla és desar-lo en la modalitat de fitxer **Plantilla de document de text en formato OpenDocument (.ott)**. D'aquesta manera es pot decidir la ubicació on desar-la:
- 7.1 Prepareu un document nou, escriviu-hi un títol i inseriu-hi un dibuix.
- 7.2 Demaneu **Fitxer | Anomena i desa...**
- 7.3 Desplegueu la llista **Tipo** i escolliu **Plantilla de text d'OpenDocument (.ott)**

7.4 Escriviu un nom per a l'arxiu i amb els botons de navegació de la finestra localitzeu la ubicació on desar-lo.

7.5 Premeu el botó **Guardar** per finalitzar.

Les modificacions del document no modifiquen la plantilla, però la modificació de la plantilla sí que modifica els documents nous que es creïn a partir d'aquesta plantilla.

La plantilla per defecte és la plantilla predeterminada **Documento de text**. L'opció de menú **Fitxer | Plantilles | Organitza...** permet canviar la plantilla predeterminada per una altra de les existents. Els documents nous que es puguin crear estaran basats en aquesta plantilla. En qualsevol moment, des de l'administrador de plantilles, es pot tornar a restaurar la plantilla predeterminada.



Pràctica 4. Crear una plantilla

A l'escola podem utilitzar les plantilles per crear models d'exercicis, 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.

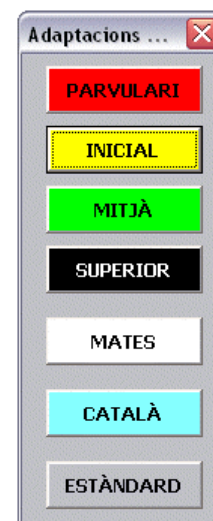
Us proposem construir una plantilla que contingui una taula per recollir observacions o dades de la classe, com per exemple: dades meteorològiques, classificació d'animals, un simple llistat d'alumnes o la distribució de tasques a la classe.

Nom dels alumnes	Tasques		
	COLORS	PLANTES	FULLS

2.4 Adaptacions Word per als alumnes

El processador de textos que utilitzem a l'escola és un programa convencional que no està pensat per ser utilitzat amb nens petits. Això fa que sigui molt complex treballar-hi ja que la major part de funcions no s'utilitzen. Per resoldre-ho i facilitar l'accés d'aquests alumnes a poder escriure amb l'ordinador amb més autonomia, s'han creat unes adaptacions que simplifiquen el funcionament del processador de textos Word.

Les Adaptacions Word consten de quatre entorns adaptats en els diferents cicles educatius: parvulari, inicial, mitjà i superior,



i dos entorns especialitzats en relació amb àrees o assignatures com les matemàtiques i la llengua catalana. 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**).

La intenció és simplificar la interfície d'aquest processador de textos per impulsar-ne l'ús entre els nens i nenes de l'educació infantil i primària.

	DOCUMENT NOU	Instal·lació: • Es pot descarregar la darrera versió de les Adaptacions Word a l'adreça http://www.xtec.net/~jfonoll/. • Perquè funcioni, l'ordinador ha de tenir l'Office 97 o l'Office 2000. • La configuració òptima de pantalla és de 800 x 600. • Per utilitzar les opcions de veu, l'ordinador ha de tenir instal·lada la síntesi de veu UPCTV que podeu trobar al web de la XTEC. http://www.xtec.net/cgi/programari_educatiu?REG=sintveu. • Per utilitzar el verificador ortogràfic cal tenir instal·lat el corrector de català del Word. Les instruccions de com fer-ho es troben a: http://www.xtec.net/~fbusquet/catala/, o bé a: http://www.interactiu.net/jopers/corrector.exe. • Si s'utilitza la lletra manuscrita cal tenir instal·lada la font Memima.
	DATA	
	DESAR	
	IMPRIMIR	
	LLETRA DE PAL	
	LLETRA LLIGADA	
	DIBUIX	
	TOTA LA PÀGINA	
	LLEGEIX SEMPRE	
	LLEGEIX EL TEXT MARCAT	
	SORTIR	

Configuració parvulari

- Es pot trobar més informació de les Adaptacions Word a la pàgina: http://www.xtec.net/dnee/satieee/0304/sessio4/adaptacions_word.htm.

Configuració per al parvulari

La configuració per a l'alumnat de parvulari és la més simple i la que presenta menys eines de treball. Té l'espai de la pantalla amb les icones grans i una visió de tota l'amplada de la pàgina. També es pot accedir als menús del Word portant el cursor a la part superior de la pantalla.

La barra d'eines està situada a l'esquerra de la pàgina per facilitar-ne l'accés.

La mida de les lletres és gran, amb les opcions d'escriure amb lletra de pal i lletra lligada.

També incorpora icones de la síntesi de veu que llegeixen el text que s'escriu per donar un reforç oral a l'escriptura.

Funció de les eines:

	Document nou	Inicia un document nou, amb la mateixa plantilla (configuració parvulari), amb el text "NOM:" posat a l'inici de la pàgina.
	Data	Escriu la data on s'hagi col·locat el cursor.
	Desar	Desa el document assignant automàticament al nom de l'alumne/a, que ha escrit després de la pauta "NOM:", i la data del dia com a nom del fitxer a la carpeta que tingui per defecte el Word. L'objectiu és facilitar l'autonomia a l'alumnat, ja que previsiblement en aquesta etapa no sap escriure el nom del fitxer i no desarà més d'un document al dia. Si fos així, el professor pot utilitzar el menú per assignar un nom diferent a cada document.
	Imprimir	Per imprimir el document. No demana confirmació.
	Dibuix	Obre el Paint amb les barres d'eines per poder dibuixar. Quan es clica fora de la caixa de dibuix, aquest queda incorporada al full del Word.
	Lletra de pal	Per escriure amb majúscules. És la tipologia que surt per defecte: Arial 22 . Aquest estil, el professorat el pot modificar segons les opcions del centre.
	Lletra lligada	Quan s'activa es pot escriure amb lletra manuscrita. Tipologia: Memima 36 . Aquest estil el professorat el pot modificar segons les opcions del centre.
	Tota la pàgina	Per visualitzar la pàgina sencera on s'està escrivint.
	Llegeix sempre	Quan està en verd (per defecte), llegeix les paraules a mesura que es van escrivint. Quan es prem la tecla de l' <i>Espai</i> després de cada paraula i quan es prem el <i>Retorn</i> , llegeix tot el paràgraf. Quan es clica a la icona, el quadradet queda de color vermell i es desactiva l'acció.
	Llegeix el text marcat	Quan es clica a la icona, es llegeix la línia o el paràgraf, o bé el text seleccionat.
	Sortir	Per tancar i sortir del Word.

Configuració per al cicle inicial



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

Els menús del Word són visibles, en versió catalana, a la part superior de la pantalla.

Se li han afegit, entre d'altres, opcions per controlar el tipus de lletra, recuperar un document, l'alineació del text, les taules...

El professorat pot modificar els estils i les altres eines segons les opcions del centre.

Funció de les eines:

	Document nou	Per iniciar un document nou, amb la mateixa plantilla (configuració cicle inicial), amb el text "NOM:" i "DATA": posat a l'inici de la pàgina.
	Obrir	Possibilitat de recuperar un fitxer desat.
	Desar	Possibilitat de desar el document a la carpeta on es desitgi.
	Imprimir	Per imprimir el document. No demana confirmació.
	Tota la pàgina	Per visualitzar la pàgina sencera on s'està escrivint.
	Amplada de pàgina	Després de visualitzar tota la pàgina, torna a la visualització estàndard.
	Esborrar	Desfà les ordres anteriors.
	Lletra de pal	Per escriure amb majúscules. És la tipologia que surt per defecte: Arial 22 .
	Lletra lligada	Quan s'activa es pot escriure amb lletra manuscrita. Tipologia: Memima 36 .
	Lletra d'impremta	Per escriure amb lletra d'impremta en tipologia: Arial 22 .
	Estil títol	Per escriure els títols, amb les característiques de negreta i centrat.
	Estil negreta	Estil per ressaltar paraules en negreta..
	Color lletres	Per escriure amb lletres de colors.
	Alineació esquerra	Per escriure el text alineat a l'esquerra.

	Alineació centrada	Per escriure el text centrat.
	Dibuix	Obre el Paint amb les barres d'eines per poder dibuixar. Quan es clica fora de la caixa de dibuix, aquest queda incorporat al full del Word.
	Taula	Per inserir una taula d'una fila i dues columnes. Quan es continua inserint taula, s'afegeixen més files a les anteriors.
	Llegeix el text marcat	Quan es clica a la icona, llegeix la línia o paràgraf, o bé el text seleccionat.
	Sortir	Per tancar i sortir del Word.



Pràctica 5. Adaptacions Word per als alumnes de parvulari

1. Obriu el Word amb les adaptacions, ho podeu fer clicant a la icona de l'escriptori (tal com ho farien els alumnes) o bé des del Word creant un nou document amb el menú **Archivo | Nuevo | Adapword.dot**.
2. Apareixen les opcions de treball. Seleccioneu l'opció **parvulari**.
3. El document conté la barra d'eines a l'esquerra de la pantalla. Per saber la funció de cada icona cal que passeu el punter del ratolí per sobre de les icones i apareixerà la informació de la icona. Escriviu algunes paraules. Proveu el funcionament de cada icona: seleccioneu una paraula i canvieu-li el tipus de lletra (manuscrita/impremta), canvieu el color d'alguna paraula, esborreu paraules, poseu la data, deseu el document... Si teniu la icona dels altaveus activada (llegir sempre), el programa us llegirà el vostre escrit.
4. Penseu i proveu propostes de treball per als alumnes més petits quan comencen a reconèixer lletres: llistes de paraules que es treballin, noms de nens, el títol d'un conte, etc.



Pràctica 6. Adaptacions Word per als alumnes de cicle inicial

1. Obriu el Word amb les adaptacions, ho podeu fer clicant a la icona de l'escriptori (tal com ho farien els alumnes), o bé des del Word creant un nou document amb el menú **Archivo | Nuevo | Adapword.dot**.
2. Apareixen les opcions de treball. Seleccioneu l'opció **Inicial**.
3. Proveu les funcions de les icones fent una llista de treballs que faríeu fer als alumnes de cicle inicial.
4. Prepareu una fitxa on hàgiu creat diverses caselles, amb la icona de taula, per posar-hi un dibuix o una fotografia a la casella de l'esquerra, i que els alumnes hagin d'escriure el nom a la casella de la dreta.

3. Internet, un recurs educatiu

Objectius

Iniciar-se en la navegació per Internet i familiaritzar-s'hi.

Conèixer els serveis existents.

Conèixer els portals educatius per al professorat i per a l'alumnat del Departament d'Ensenyament.

Valorar la xarxa Internet com a recurs educatiu, d'informació i de comunicació.

Continguts

El funcionament d'Internet: la navegació.

El correu electrònic.

Els portals educatius: www.xtec.net i edu365.com

Els cercadors.

Les pàgines web: com extreure la informació.

Desenvolupament

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 de l'ordenació del tràfic, i d'altres dedicats a la producció, edició i emmagatzematge de materials.
- També podem considerar Internet com la **mediateca global** on es va emmagatzemant 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-ne" l'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.

Com en totes les societats incipients, en aquesta Icària virtual es van creant dia a dia les pautes de convivència i les estructures bàsiques d'organització.

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

3.1 Nocions de navegació per la 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 d'aquestes paraules o imatges per “saltar” a una pàgina diferent.

Per localitzar un document a la xarxa cal conèixer el nom o l'adreça on es troba, o les instruccions que cal utilitzar per accedir-hi, el directori o “carpeta” on l'han desat i el nom del document. Les expressions, adreces que s'utilitzen per indicar tot això, s'anomenen **URL** i tenen aquest format:

<http://www.xtec.net/recursos/clic/index.htm>

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

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 **Firefox** de **Mozilla**. El portal del professorat: www.xtec.net

Dins la XTEC (Xarxa Telemàtica Educativa de Catalunya), hi trobem un ampli ventall d'informació i recursos educatius adreçats al professorat.





Pràctica 1. Comencem a navegar per la XTEC

1. Activeu el navegador d'Internet de l'ordinador i connecteu amb la pàgina <http://www.xtec.net>.
2. Entreu als diferents apartats que us puguin ser d'interès. Us fem unes propostes:

Escola oberta	http://www.xtec.net /escola/index.htm Seccions que exploren i incentiven els recursos d'Internet a les àrees del currículum i amb d'altres temes que es treballen a l'aula.
Un cop d'ull al món	http://www.xtec.net /cgi/websmon Recull de webs d'interès educatiu classificades per diversos temes: recursos per a l'aula, associacions i entitats, equipaments culturals...
Punt de trobada	http://www.xtec.net /trobada/index.htm Espai per proposar activitats, contactar o establir correspondència amb altres centres.
Webs de centres	http://www.xtec.net /centres/index.htm Pàgines web de centres i recull d'experiències i treballs realitzats per alumnes de primària i secundària.

3. Val la pena que veieu l'estructura general de la XTE, el seu mapa. Ho podeu fer des de la barra superior al mapa de la web.
4. També hi accedireu escrivint directament al vostre navegador l'adreça <http://www.xtec.net /mapa/index.htm>



Escola oberta

♦ Audiovisuals

Els audiovisuals a l'aula
Guies didàctiques de pel·lícules
Premis de fotografia i vídeo escolar

♦ El racó del Clic

Clic. Aplicació per al desenvolupament d'activitats educatives multimèdia
Activitats classificades per àrees, nivells educatius i idiomes

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

3.2 Cercadors a Internet

Actualment, per diversos mitjans, coneixem les adreces de molts dels llocs de la web que ens interessin. Fins i tot és molt habitual que des de pàgines de determinats temes se'ns ofereixin enllaços (connexions directes) a altres adreces relacionades amb la mateixa temàtica.

Però de vegades cerquem informació de temes o d'organismes sense saber quina adreça tenen. En aquests casos ens caldrà utilitzar un dels cercadors d'Internet.



Pràctica 2. Els cercadors

Des de la XTEC podeu accedir al cercador Google, des de l'espai de menús de l'esquerre de la portada i al Yahoo! des de la barra, inferior també de la mateixa portada.

També podeu accedir a d'altres cercadors des d'**Un cop d'ull al món | Eines de cerca** o si escriviu l'adreça <http://www.xtec.net/cgi/websmon/websmon>.

Des d'aquí accediu a diversos cercadors en diferents idiomes. Utilitzeu un cercador català per trobar les adreces relacionades amb el vostre àmbit educatiu o amb l'àmbit temàtic que us interessi.

Després feu el mateix utilitzant un cercador castellà.

Finalment realitzeu la mateixa operació amb un dels cercadors en llengua anglesa.

Feu un petit quadre amb els resultats que heu trobat. Poseu en comú el recull trobat.

Cercador	Adreces del tema	Breu descripció



Pràctica 3. El cercador d'imatges

El cercador Google també pot cercar imatges.

- 1 Entreu a <http://www.google.com> o bé al Google català <http://www.google.com/intl/ca/>.
- 2 Activeu la pestanya **Imatges**.
- 3 Escriviu un nom del qual vulgueu trobar imatges, per exemple: *dibuixos animats*. 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 *dibujos animados* o *cartoons*.



Pràctica 4. El cercador de sons

El cercador Altavista també pot cercar àudios.

1. Entreu a: <http://es.altavista.com/audio/default>
2. Activeu o desactiveu les opcions de les extensions del so segons el que us interessi.

Escriviu un nom del qual vulgueu trobar l'àudio, per exemple: "cotxe". Penseu que la cerca la fa segons la paraula escrita. Si és en català, castellà, anglès, o bé un altre idioma, obtindreu diferents resultats de cerca. Ara proveu-ho amb "coche" o "car".

3.3 El portal dels alumnes: edu365.com

L'**edu365.com** és un 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 infraestructures i els 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.com** es vol aconseguir:

- Que els alumnes utilitzin Internet també com un recurs educatiu.
- Que utilitzin unes mateixes eines de treball a casa, a l'escola i a qualsevol altre espai on treballin.
- Que disposin de 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 els joves es puguin comunicar, publicar les seves pàgines i explorar les immenses possibilitats d'informació que dona Internet, i l'aprofitin 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 en aquests espais (consultes a un equip de professors en línia, accés a enciclopèdies i alguns materials educatius, correu electrònic, etc.).

Es pot formalitzar el registre al portal, cal omplir i enviar el formulari de sol·licitud de l'adreça <http://www.edu365.com/inscripcio/>.

El centre educatiu pot donar d'alta els seus alumnes seguint les indicacions que trobarà a http://www.xtec.net/at_usuari/altesedu365/. El professorat ha d'utilitzar l'identificador i contrasenya XTEC per fer ús dels serveis del portal.

Trobareu més informació al material de treball al portal educatiu [edu365.com](http://www.edu365.com) així com a l'adreça <http://www.xtec.net/formaciotic/edu365/>



Pràctica 4. Edupostals: a qui vols felicitar?

Edupostals és un servei del portal [edu365.com](http://www.edu365.com) que permet enviar postals a través del correu electrònic amb imatges, animacions o interactives. Estan classificades en diferents categories: per felicitar els amics, els aniversaris, les vacances...

Té l'opció d'escriure el text del missatge. Per utilitzar-lo cal ser usuari registrat. Requereix el connector (*plug-in*) de Flash.

Es pot utilitzar per practicar la tipologia del text de les postals i del correu electrònic.

1. Identifiqueu-vos en el portal [edu365.com](http://www.edu365.com).
2. Des de la portada, entreu a **Edupostals**:
<http://utils.edu365.com/postals/>.
3. Escolliu la categoria de postals que desitgeu, per exemple, **Aniversaris**. Hi entrareu fent clic al dibuix, o bé a la fletxa.
4. A l'opció **Visualitzar**, cliqueu a la lupa: es veu la imatge tal com la rep el destinatari.
5. Si la postal és animada o interactiva, feu clic al botó d'inici.
6. Escriviu el contingut a les caixes de text:

A qui li vols enviar?

El seu correu-e és:

El teu nom:

El teu correu-e:

Missatge:

Escriu el teu missatge.

Color del missatge:

Comproveu que el correu-e del destinatari sigui el correcte.

En el missatge podeu escriure el text de la postal.

El color del missatge indica el color de les lletres del text del missatge.

El correu-e de qui envia la postal ja surt escrit per defecte.

7. Feu clic a **Previsualitza** per veure com queda. Si es vol, es pot modificar.
8. Finalment, envieu-la. Sortirà un missatge indicant que s'ha enviat. Si es vol, es pot rebre una notificació, aleshores qui envia la postal també la rep al seu correu electrònic, igual que el destinatari.

Quan s'envia una edupostal, el destinatari rep un correu electrònic amb el tema: "Tens una postal!", i un enllaç amb l'adreça on visualitzar-la. També rebreu un codi que, si sou usuari edu365, podeu posar-lo a la bústia **Recollir postals** del servei Edupostals per poder, també, visualitzar-la.

3.4 El correu electrònic: el correu web

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

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 a 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**.
- 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, a través de la web de la XTEC, ofereix el servei de correu web electrònic als ensenyants, proporcionant-los una bústia i l'adreça de correu electrònic corresponent.

En cas de no disposar-ne encara, es pot demanar omplint el qüestionari que trobareu a l'adreça: http://www.xtec.net/at_usuari/formularis/alta.htm.

Identificació dels usuaris

Les adreces de correu electrònic són expressions que consten de dues parts separades pel símbol de l'arrova (@). 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.net*.



Pràctica 5. Enviar i rebre un missatge des del correu web de la XTEC

1. Aneu a la portada de la XTEC.
2. Des de la barra superior de la portada entreu al correu web:
<http://www.xtec.net:8800/usuarios/correuweb>.
3. Identifiqueu-vos segons el vostre nom d'usuari, servidor de correu i contrasenya, sempre en minúscules. Feu clic a **Entrar**.

4. 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.
5. Esbrineu alguna adreça de correu de companys i companyes vostres. Envieu-los-hi algun missatge. Si us n'envien a vosaltres, els podreu llegir.
6. Dins d'un missatge també s'hi pot enviar un fitxer adjunt. Podeu provar-ho. (Vegeu **Adjuntar fitxers** a l'**Ajuda**).

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 *etiqueta*.

- 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 *emoticones*. 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 a representar o llegir les lletres amb accents i altres caràcters com la ç o la ñ.
- 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 són de més 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.

3.5 Tècniques per recollir la informació

Descàrrega i emmagatzematge de materials

Tot el que veieu en una pàgina web (text, imatges, animacions..) pot ser emmagatzemat al vostre disc dur en fitxers independents. També s'utilitza la web per a transferir programes i documents sencers.

Per guardar el text d'un document, activeu el menú **Fitxer | Anomena i desa com a fitxer...** 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 i seleccioneu **Anomenar i desar la imatge...** i guardeu el fitxer en el vostre ordinador.



Pràctica 6. Desem la informació

1. Obriu el navegador i entreu a la XTEC: <http://www.xtec.net>.
2. Aneu a l'apartat **Escola Oberta | Educació infantil**
<http://www.xtec.net/escola/infantil/>
3. Entreu dins d'un dels apartats i busqueu alguna pàgina que us interessi que tingui text i gràfics.
4. Activeu el menú **Fitxer | Anomena i desa la pàgina...** Haureu de seleccionar la unitat i el directori del vostre ordinador on ho voleu desar, escollint on diu **Tipo: Pàgina web completa**, és a dir, en el seu format original d'Internet.
5. Haureu desat les pàgines web i també les imatges. Mireu-ho des de l'administrador de fitxers de Windows.



Pràctica 7. Agafem la informació

Una altra manera d'incorporar materials d'Internet dins del nostre processador consisteix a utilitzar les funcions **Copiar** i **Enganxar** de **Windows**.

1. Obriu el programa **OpenOffice.org Writer** i creeu un nou document.
2. A continuació, sense tancar el processador de textos, obriu el navegador i accediu a la pàgina d'**educació infantil** on heu anat anteriorment.
3. Arrossegant el cursor, seleccioneu un tros de text com es fa amb qualsevol processador. Aneu al menú **Edita | Enganxa**.

4. Retorneu a l'**OpenOffice.org Writer** i enganxeu-ho des de la icona  o des del menú **Edita | Enganxa**. Haureu enganxat el text seleccionat en el processador de textos.
5. Torneu al navegador i poseu-vos amb el ratolí sobre alguna imatge. Feu clic al botó dret del ratolí i trieu l'opció **Copiar**.
6. Retorneu a l'**OpenOffice.org Writer** i enganxeu des de la icona o des del menú **Edita | Enganxa**. Amb això enganxareu la imatge dins del vostre text
7. 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 | Copia**.
8. Retorneu a l'**OpenOffice.org Writer** i ho enganxeu tal com ho heu fet abans. Fixeu-vos què ha succeït amb el text i especialment amb les imatges.

4. Gràfics i presentacions

Objectius

Conèixer els diferents tipus de programes de disseny gràfic.

Saber utilitzar els aparells per al tractament de la imatge digital.

Conèixer i poder utilitzar un programa per a fer presentacions en formats multimèdia.

Continguts

Els programes de disseny gràfic: mapa de bits, vectorials, extensions i formats.

Els programes Paint de Windows i el GIMP. Transformacions de fitxers.

Imatge digital: escàner i fotografia.

El programa de presentacions OpenOffice.org Impress.

Desenvolupament

4.1 Els programes de disseny gràfic

Els programes de disseny aprofiten la capacitat gràfica de l'ordinador per a generar imatges. En desar-los, els dibuixos es transformen en fitxers que, de la mateixa manera que els fitxers de text, es poden copiar, imprimir o modificar tantes vegades com es vulgui.

Les diferents resolucions gràfiques dels ordinadors impliquen utilitzar més memòria i major capacitat de processament de dades per refrescar la imatge de la pantalla. La resolució gràfica de la pantalla depèn del maquinari i és impossible utilitzar configuracions superiors a les que suporta la màquina.

En la configuració de la pantalla o resolució es pot distingir entre:

- La mida de la pantalla en píxels. Les més habituals són 800 x 600 o també 1024 x 768.
- Si la resolució és més alta, els punts són més petits i es redueix la mida de tots els elements de la pantalla.

- El nombre de colors mesura la quantitat de colors que es poden veure simultàniament. És convenient utilitzar el valor màxim que suporti l'ordinador.

Les targetes actuals tenen resolucions de 1024 x 800 i suporten fins a 32 milions de colors en la resolució "True color" amb 1 MB o 2 MB de RAM a la targeta.

Els programes de disseny s'utilitzen en tots els àmbits del dibuix: en el dibuix tècnic de plànols, en el dibuix publicitari, en la creació d'il·lustracions i, fins i tot, en les pel·lícules de dibuixos animats.

Tots aquests programes ofereixen a la pantalla un espai de treball lliure sense pautes i utilitzen el ratolí, i en algunes ocasions el teclat, com a eina per dibuixar. Poden disposar de més o menys recursos o prestacions, però en tots hi trobarem, bàsicament:

- Eines per dibuixar: pinzells, pots de pintura, colors; eines per crear rectes, cercles, rectangles...
- Opcions per desar, recuperar i imprimir els dibuixos.
- Eines per transformar els dibuixos: invertir, girar, redimensionar, retallar, retocar el color...

Per dibuixar amb l'ordinador s'utilitzen tècniques molt diferents del dibuix manual. Els programes faciliten en gran manera el treball mecànic de traçar i manipular els materials mentre guanyen importància els aspectes més creatius. Els resultats són brillants i perfectes, però no tenen les irregularitats i matisacions de les coses fetes artesanalment.

El suport magnètic permet refer els dibuixos utilitzant procediments d'assaig i error per trobar la manera que expressi millor la nostra intenció.

És possible retallar, enganxar i modificar trossos d'altres imatges creant nous dissenys. En aquest cas s'utilitzen tècniques de superposició i integració d'imatges similars al *collage*. Existeixen biblioteques d'imatges en suport magnètic que es poden incloure en treballs i il·lustracions.

Per la manera com dibuixen els programes, podem distingir entre dos tipus bàsics de dibuix: el de mapa de bits i el vectorial.

Programes de mapes de bits

Els programes de mapa de bits, *bitmaps* o orientats a píxel, tracen els dibuixos pintant els punts de la pantalla amb un color determinat. Les línies, les rodones i els quadrats són una successió de punts en una forma concreta. Un cop dibuixats es pot modificar un punt aïllat, però per esborrar la figura s'hauran d'esborrar els punts un per un. Per ampliar les imatges es torna a dibuixar la figura utilitzant punts més grossos. Amb aquesta tècnica les línies queden més gruixudes i amb esglaons.

El fitxer d'aquests dibuixos és una successió de nombres que indiquen el color de cada punt de la pantalla.

Entre els programes de disseny gràfic de tipus Bitmap tenim:

El GIMP, el Paint de l'entorn Windows i el Kid Pix.

Per als nois i les noies, els programes de mapa de bits els resulta més intuïtiu ja que la manera de dibuixar s'assembla més a com es treballa quan es dibuixa amb llapis i paper.

Programes vectorials

En els programes vectorials els dibuixos estan formats per objectes que s'enganxen i superposen. Així poden tenir línies, rectes, corbes, polígons, etc. Qualsevol modificació afecta a tot l'objecte i un píxel aïllat no pot ser modificat si abans no s'ha separat de l'objecte per transformar-se en un objecte nou.

L'arxiu d'aquests dibuixos és una col·lecció de fórmules que descriuen els objectes i les seves posicions. Quan es carrega l'arxiu, especialment si el dibuix és molt complex, es pot veure com es van dibuixant els objectes un per un.

Els dibuixos vectorials no perden qualitat amb les ampliacions, ja que per ampliar es tornen a dibuixar les peces però amb dimensions més grans.

Entre els programes vectorials tenim el Corel Draw, l'Autocad, les eines de dibuix del Word, el Flash...

Els programes de dibuix vectorial resulten més conceptuals i abstractes. Cal descompondre les figures amb peces i elements, i un cop dibuixats situar-los al seu lloc.

Les extensions

El dibuixos amb l'ordinador ocupen molt espai de memòria RAM i de disc, i és per això que s'han desenvolupat diverses tècniques de compressió per guardar els dibuixos. Hi ha gran varietat de tipus de fitxers gràfics, cadascun optimitzat per una situació diferent. Així, tenim els següents formats:

- BMP, és el propi de Windows. És un fitxer sense comprimir, per tant ocupa més espai, però és el que es visualitza més ràpidament.
- GIF, està limitat a 256 colors i és adient per a imatges senzilles generades digitalment. S'utilitza a Internet.
- JPG, com el GIF, també és un format molt comprimit que s'utilitza a Internet. És adient per a fotografies i imatges escanejades a 24 bits (16,7 milions de colors).
- FLA, és el format de Flash que permeten desar el treball en aquest programa amb la possibilitat de poder modificar-lo després. Es poden considerar com els fitxers font.
- SWF, és el format de Flash per publicar la pel·lícula a Internet. L'arxiu està comprimit i es visualitza solament amb el navegador o també amb el programa reproductor.

Perquè un programa pugui obrir un fitxer gràfic ha de ser capaç de llegir i interpretar aquell format. Hi ha programes que faciliten els canvis entre formats.

4.2 El Paint de Windows

Malgrat que els programes de dibuix estan pensats per a la creació i manipulació d'imatges, el seu ús es pot aplicar a d'altres activitats curriculars que continguin importants components gràfics o espacials com, per exemple, el treball de lateralitat, l'orientació, el treball amb els colors, les formes...

La facilitat d'interacció, la visualització immediata dels resultats, la qualitat i vistositat dels colors i l'atractiu de l'ordinador esdevenen aspectes que fan d'aquests programes una eina que motiva els infants.



Pràctica 1. A mà o amb el ratolí

1. Engueu un programa de dibuix, per exemple el Paint, i carregueu alguns dels fitxers d'exercicis que trobareu a la carpeta d'aquest curs, a **Capítol 4\exergraf**. Anoteu les diferents habilitats de fer-ho amb l'ordinador o resoldre'ls amb paper i llapis.

Hi ha els fitxers BMP següents:

- **cami.bmp**, l'alumne ha de passar per un camí amb l'eina de llapis.
- **seguir.bmp**, s'ha de completar un dibuix, l'alumne utilitza l'eina de rectes.
- **sanefa.bmp**, cal completar unes sanefes utilitzant les eines de rectes o llapis.
- **nombres.bmp**, treballa els colors i els nombres, cal pintar nombres segons el model, utilitzant el pot de pintura.
- **pintar.bmp**, l'alumne pinta un dibuix a partir del model ja pintat que té al costat, utilitza l'eina del pot de pintura.

2. Prepareu un fitxer gràfic que proposi un exercici. Feu-ne una descripció i concreteu-ne l'objectiu.

4.3 El GIMP (GNU Image Manipulation Program)

El GIMP és un programa d'edició i manipulació d'imatges molt potent i versàtil, pensat especialment per al tractament de fotografies i la creació i disseny d'imatges:

- Es tracta de programari lliure amb llicència GNU-GPL, és a dir, no s'han de pagar drets per a obtenir la llicència i el seu ús no està limitat, són gratuïtes, també, les actualitzacions a versions posteriors i millores.



Finestra de diàleg de la llicència GNU del programa GIMP

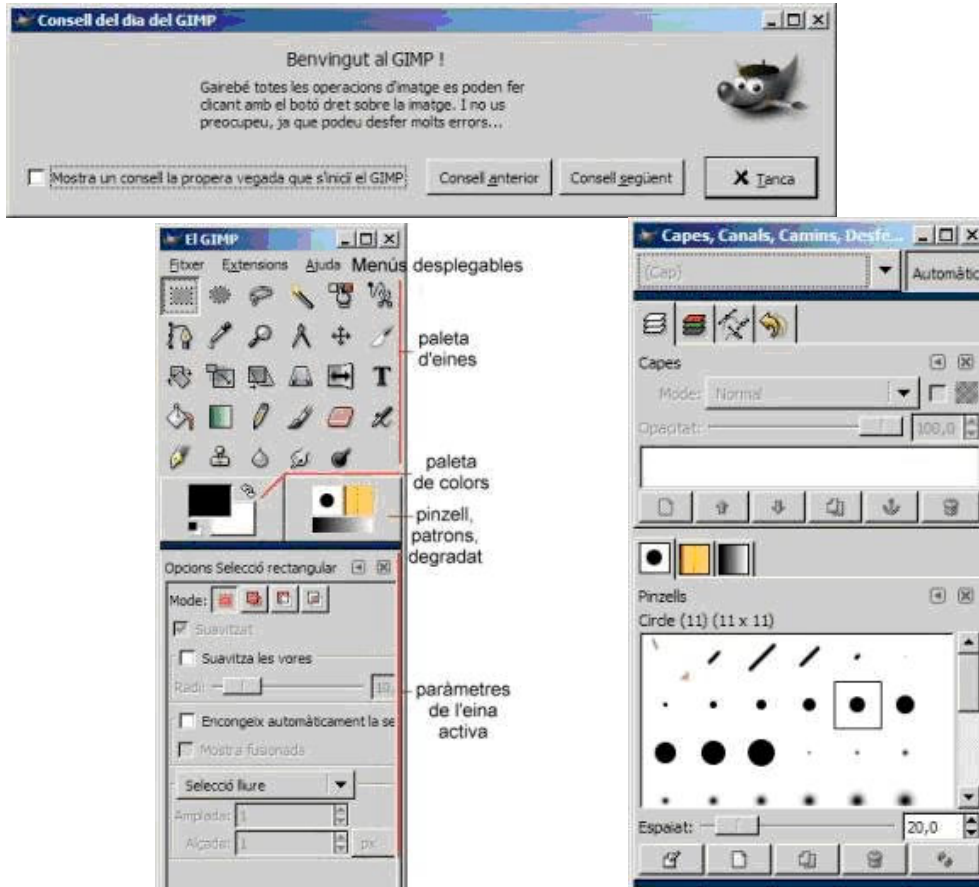
- Està traduït, entre d'altres idiomes, al català.

- Permet recuperar i desar imatges en els formats més comuns: BMP, PIX, PCX (formats sense comprimir), i GIF, TIFF i JPEG (formats comprimits), fent possible la transformació entre formats.
- El format nadiu és el XCF.
- Incorpora opcions per augmentar i reduir el nombre de colors, les dimensions del dibuix, així com filtres especials per al tractament de la imatge.
- Disposa de les eines de dibuix elemental per traçar, pintar amb colors, treballar amb les paletes de color i retallar elements dels dibuixos.
- Suporta diversos documents gràfics, pot capturar la pantalla de qualsevol programa Windows, seleccionant la pantalla sencera o bé una finestra concreta i també incorpora l'adquisició de gràfics a través d'escàner.

Coneixement del programa

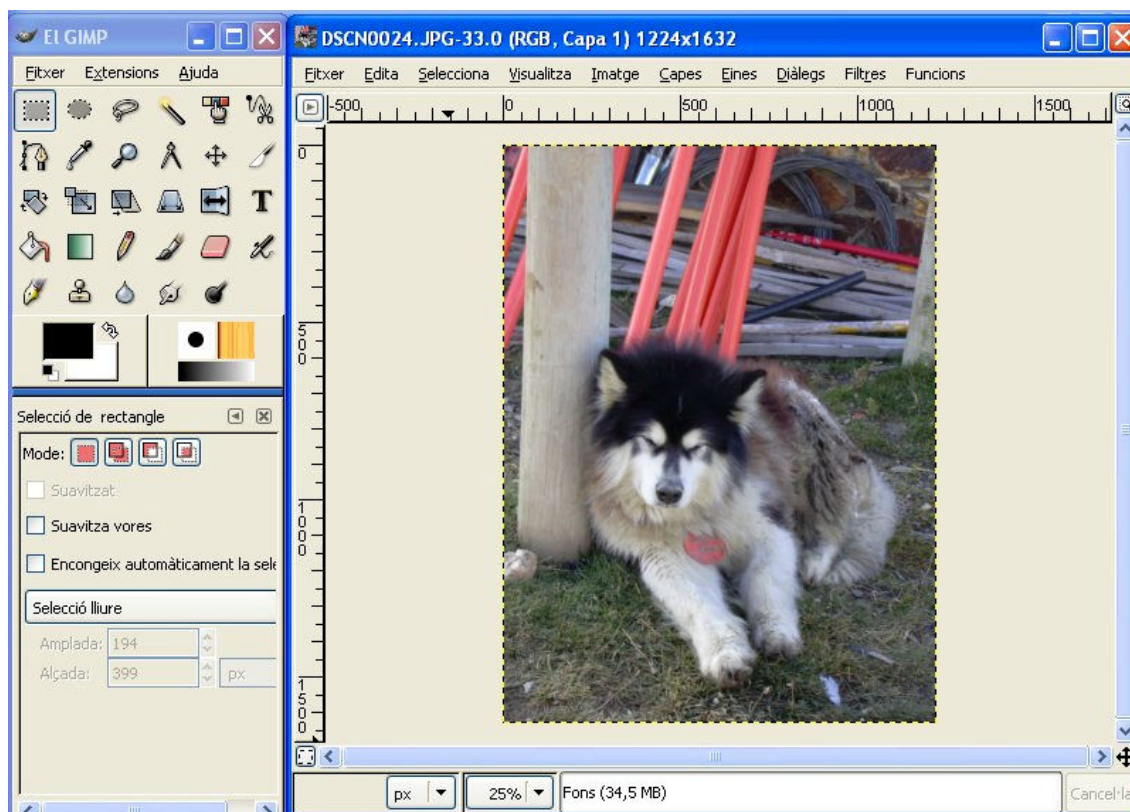
Durant la primera execució del programa, s'ha de completar la instal·lació, consistent en: un recordatori de la llicència d'ús del programa, la informació de l'estructura de carpetes que crearà per al funcionament correcte, el registre de la instal·lació (que permet veure de manera gràfica si s'ha generat alguna incidència durant el procés), l'ajustament de la memòria cau i el directori d'intercanvi i, per acabar, la resolució del monitor. És aconsellable acceptar les opcions per defecte.

Quan el programa acabi d'iniciar-se es mostraran tres finestres: la del programa GIMP, la de capes, canals, camins ..., i el consell del dia (si no volem que es torni a mostrar podem desmarcar el quadre de verificació **Mostra un consell la propera vegada que s'iniciï el GIMP** i clicar al botó **Tanca**).



Cal dir que en el moment que obrim un gràfic o una imatge apareixerà la finestra de treball, amb la qual cosa tindrem al davant un entorn multifinestra. Contràriament a altres programes, el GIMP no permet agrupar totes les finestres en una única finestra. És recomanable treballar només amb dues: una per al programa –la finestra que s'anomena GIMP– i una segona per a la imatge –anomenada finestra d'imatge–. Si tanquem la finestra GIMP, tancarem també l'execució del programa.

A la finestra d'imatge apareix un menú amb deu opcions: **Fitxer**, **Edita**, **Selecciona**, **Visualitza**, **Imatge**, **Capes**, **Eines**, **Diàlegs**, **Filtres** i **Funcions**. És precisament l'opció **Diàlegs** que permet fer visibles les diverses finestres.



Finestres: de programa (eines del programa i opcions contextuals a cada eina) i d'imatge (finestra de treball)

El menú **Fitxer** ofereix les típiques opcions de crear, obrir, desar, configurar la plana en vista a la impressió, imprimir, tancar el fitxer que s'estigui tractant o bé directament tancar l'aplicació.

El menú **Edita** permet desfer, retallar, copiar, enganxar, omplir amb el color de primer pla, amb el color de fons, amb un farciment de patró, o netejar la zona o regió seleccionada.

El menú **Selecciona** permet les operacions relacionades amb la selecció: tot, res, invertir seleccionar...

El menú **Visualitza** permet configurar l'aspecte de l'entorn de la finestra d'imatge: zoom, regles, guies, barra de menú, barra d'estat...

El menú **Imatge** ofereix les opcions necessàries per transformar el nombre de colors, les mides de la imatge, escalar-la, escapar-la, etc.

El menú **Capes**, com indica el nom, permet gestionar tot el tema de les capes: creació, eliminació, fusió, colors, transparència...

El menú **Eines** permet gestionar la finestra de les eines –finestra GIMP–, la seva personalització i els colors de primer pla i de fons.

El menú **Diàlegs** ja hem dit abans que permetia personalitzar l'entorn de treball amb la visualització de les diverses finestres.

El menú **Filtres** permet fer tot un seguit de modificacions a la imatge que estem tractant: difuminats, colors, efectes de vidre, efectes de llum, ...

El menú **Funcions** permet l'execució de petits paquets d'operacions seqüencials (petits programes inclosos en el si del GIMP) anomenats *connectors*, que permeten en cada cas obtenir resultats diferents.

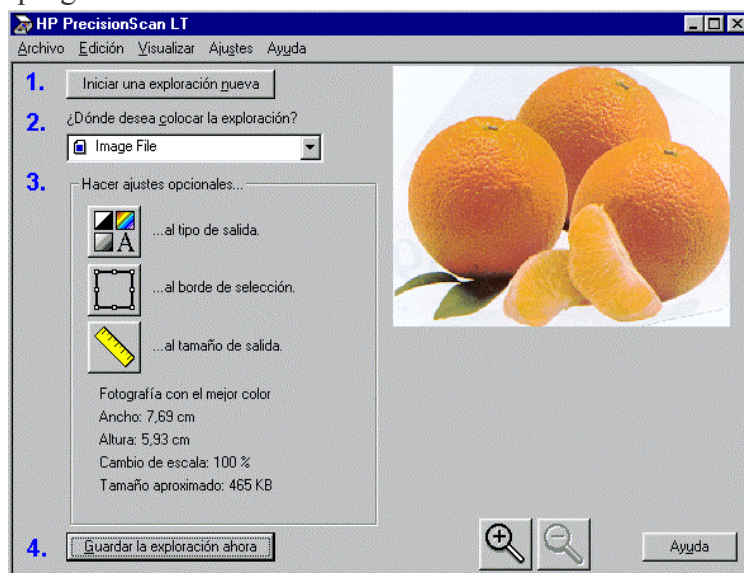


Pràctica 2. Modifiquem imatges

1. Escanegeu una fotografia, per exemple la d'algun document personal (DNI, permís de conduir...). Seguiu els passos de l'apartat de l'escàner (és el següent, 4.4). I deseu-la a la carpeta del curs.
2. Obriu el GIMP, aneu al menú **Fitxer | Obre...** i carregueu la imatge escanejada.
3. Per modificar la mida de la imatge, aneu a **Imatge | Mida de la imatge...** Doneu-li unes mides d'amplada i d'altura. Comproveu com ha quedat i, si cal, torneu-ho a modificar.
4. Modifiqueu la brillantor i el contrast. Aneu a **Capes | Colors | Brillantor - Contrast...** A la finestra de **Brillantor - Contrast** podeu modificar la **Brillantor** i el **Contrast** amb els cursors corresponents. Si està activada **Previsualitza** aleshores veurem les modificacions que estem fent directament a la imatge que estarà a la finestra de fons; en cas contrari també podrem comprovar el resultat dels nostres canvis a la miniatura que apareix a la cantonada superior dreta de la finestra. Aconseguiu que millori l'aspecte de la fotografia i quan us agradi premeu el botó **D'acord**.
5. Tot i que amb l'opció de contrast ja aconseguim millorar molt la imatge, podeu, també, realitzar més canvis amb les opcions del menú **Capes | Colors | To - Saturació**. Totes funcionen de manera semblant i sempre podeu veure com us quedarà la imatge abans de validar els canvis. Comproveu-ne l'acció que tenen algunes opcions sobre la fotografia.
6. Aneu al menú **Filtres** i comproveu l'efecte de les opcions de: **Difumina**, **Colors**, **Soroll**, **Detecció de vores**, **Millora**, **Genèric**, **Efectes de vidre**, etc. No cal que accepteu aquestes proves.
7. Podeu desar la imatge en qualsevol dels formats gràfics que reconeix. Aneu al menú **Fitxer | Anomena i desa...**, escolliu el format GIF i deseu-la. Deseu la imatge en d'altres formats: JPG, PNG, BMP...
8. Feu que apareguin totes les finestres dels fitxers que heu desat. Compareu la qualitat entre els formats, i si quan els obriu teniu activada l'opció **Visualitza | Finestra d'informació**, podreu veure la grandària d'aquests fitxers.

4.4 L'escàner

L'escàner és un perifèric que permet digitalitzar dibuixos, fotografies i textos que estiguin en paper. Té un funcionament semblant a les fotocopiadores, però converteix 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 a col·locar en els treballs dels alumnes, bé sigui per incorporar-los als seus escrits amb el processador de textos, bé per editar-les en un programa de dibuix per fer-hi modificacions. És molt engrescador per a l'alumnat aconseguir fotografies personals, de personatges famosos, de còmics, fotos de revistes... i poder-les posar en els seus treballs. I els mestres troben un medi d'aconseguir imatges per fer més agradables les activitats que preparen per als alumnes, tant les que ha de realitzar en el mateix ordinador com les que faran 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.

Exploració d'una imatge

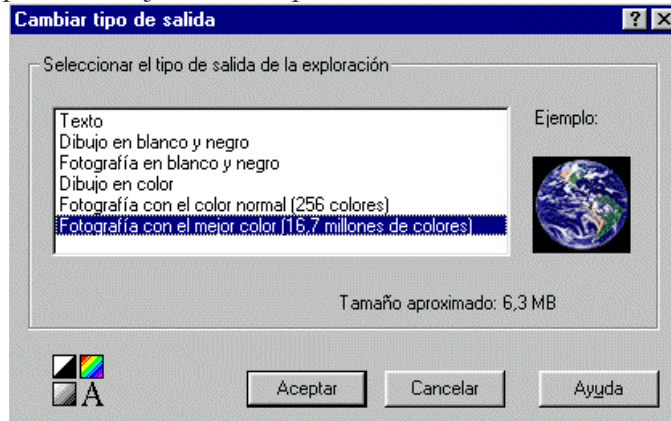
Col·loqueu la imatge per digitalitzar sobre el vidre de l'escàner, ajustat a l'angle superior dret i, naturalment, de cap per avall.

Activeu l'escàner. Aneu al menú **Inici | Programes | Utilitats | Software HP Precision Scan LT | HP Precision LT**. L'escàner també es pot activar directament si es prem 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 **Iniciar una exploración nueva**. Al cap d'una estona es presenta la imatge ja digitalitzada a la zona de previsualització.

Opcions d'escaneig

Una vegada tenim la imatge escanejada, aquesta es pot treballar d'acord amb la finalitat de l'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 quant 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 qualitats doni a una imatge, més espai ocuparà el fitxer.

Aneu al **Borde de selecció** 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 la mida original, triar un percentatge o especificar una mida personalitzada per engrandir-la o empètitir-la.



Què hem de fer amb la imatge

Si ja estan 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 textos...

Per exemple, seleccioneu el **Paint**. Premeu el botó **Enviar la exploración ahora**. S'ha obert el Paint amb la imatge. Podeu actuar-hi a sobre com si d'un dibuix es tractés.

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



Pràctica 3. Escanegem i preparem una fitxa

La pràctica consisteix a escanejar una fitxa d'algun llibre, inserir-la a l'OpenOffice.org Writer, afegir-hi uns marcs de text on l'alumnat escriurà les respostes i desar-ho com una plantilla de l'OpenOffice.org Writer.

A la carpeta de treball del D04, \capítol 4\, hi ha la plantilla **carter.ott**. Cal que afegiu aquest fitxer a la carpeta de plantilles de l'OpenOffice:

1. Obriu l'OpenOffice.org Writer i demaneu **Fitxer | Plantilles | Organitza**. Apareixerà el diàleg **Gestió de plantilles**.
2. Situeu el ratolí a sobre de  **Les meves plantilles** i feu clic amb el botó dret del ratolí. Del menú de context que haurà aparegut, premeu l'opció **Importa plantilla...**
3. Cerqueu, amb l'ajut dels botons de navegació, el fitxer **carter.ott**, assenyaleu-lo i premeu el botó **Obrir**. Observeu que la nova plantilla apareixerà dintre de la carpeta  **Les meves plantilles**.
4. Tanqueu l'administrador de plantilles prement el botó **Tancar**.
5. Demaneu **Fitxer | Nou | Plantilles i documents**. Premeu, a l'esquerra, sobre l'icona **Plantilles**.
6. Feu doble clic a sobre de **Les meves plantilles** (del bloc **Títol**) i, tot seguit, assenyaleu la plantilla Carter. Premeu el botó **Obre** per finalitzar.
7. Feu els exercicis que proposa i comproveu que encara que s'hi treballi l'original resta intacte, sempre que no es modifiqui la plantilla.
8. 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.
9. En l'OpenOffice.org Writer, obriu un document nou. Inseriu la imatge de la fitxa escanejada, aneu al menú **Insereix | Imatge | Des del fitxer...**, seleccioneu el fitxer i feu clic al botó **Obre**.
10. Assenyaleu la imatge amb el botó dret del ratolí i, del menú de context, escolliu **Ajusta | Al segon pla**.
11. A partir d'ara podeu escriure en el document i el text no afectarà per a res a la imatge.
12. Escriviu, si cal, algun text que indiqui què cal fer a la fitxa.
13. Feu visible la barra d'eines **Controls**.
14. Inseriu un camp de text, des de l'opció **Quadre de text** de la barra **Controls**. Situeu-lo i dimensioneu-lo fent ús del ratolí.
15. Podeu inserir un camp amb llista desplegable. Feu clic sobre **Combo box**. Situeu-lo i dimensioneu-lo amb el ratolí. En fer-ho apareixerà un assistent, tanqueu-lo prement el botó **Cancel·la**.
16. Feu doble clic sobre el **Combo box** que heu creat i ompliu, a **Llista de les entrades**, els elements que haurà de contenir. Per fer-ho, escriviu el primer i premeu **Maj + Retorn**, escriviu el segon i feu **Maj + Retorn**, i

així, successivament. Premeu *Retorn* quan hàgiu haver escrit l'últim. És convenient que el primer sigui una línia de punts o un text indicatiu per a no condicionar la resposta.

17. Tanqueu la finestra de propietats prement *Alt + F4*.
18. També podeu posar una casella de verificació a la fitxa, cal fer clic sobre la icona **Check box**, de la barra d'eines **Controls**. Situeu-la i dimensioneu-la amb el ratolí. Les caselles de verificació tenen un nom per defecte (**Casella de selecció**). Si no voleu que aparegui o voleu canviar-lo, feu doble clic a sobre i elimineu o modifiqueu el contingut de **Etiqueta** de la finestra de **Propietats: Casella de selecció**.
19. A l'acabar, desactiveu  **Mode disseny**.
20. Seleccioneu tot el document amb *Control + A* i demaneu **Insereix | Secció**. De la finestra de diàleg que haurà aparegut, activeu la casella **Protegeix** del bloc **Protecció contra escriptura**; finalment, premeu el botó **Insereix**. Així quedarà el text bloquejat, però no els camps.
21. Per fer modificacions a la fitxa, caldrà desprotegir-la des del menú **Formata | Seccions...**, desactivant la casella **Protegit**.
22. Finalment, deseu el document com a plantilla de l'OpenOffice.org, així tindreu sempre l'original intacte. Aneu a **Fitxer | Plantilles | Desa**, escriviu el nom al requadre **Nova plantilla** i premeu el botó **D'acord**.

Per obrir la plantilla, aneu a **Fitxer | Nou | Plantilles y documents** i escolliu la plantilla creada (es trobarà a la carpeta **Les meves plantilles**).

4.5 La fotografia digital

Si disposeu d'una càmera de fotografiar digital podeu crear imatges digitals a partir de la realitat.

Entreu a Internet, al curs **Tractament de la imatge fixa digital**:

<http://www.xtec.net/formaciotic/curstele/dv30/dv30m2/index.htm>, o bé dins del CD de materials audiovisuals de formació del curs **Tdv30**.

A la pràctica 6 del mòdul 2 d'aquest curs d'imatge fixa digital trobareu unes indicacions i pràctiques concretes per a la càmera digital Mavica. Entreu a la pràctica 6.1, visiteu la Guia Mavica i les pràctiques complementàries.



Pràctica 4. Fem fotografies amb la càmera digital

Després de veure la guia de la Mavica, feu algunes fotografies amb la càmera, passeu-les a l'ordinador, mireu-les i retoqueu-les amb un programa de disseny gràfic, per exemple el GIMP.

4.6 Presentacions OpenOffice.org Impress

El programa de presentacions OpenOffice.org Impress és una aplicació per produir, actualitzar i classificar ràpidament el material d'una presentació basada en transparències. Ens permet crear presentacions fent servir l'ordinador. Podrem

desenvolupar tota mena de productes relacionats amb les presentacions: diapositives, transparències, documents impresos per als assistents a la presentació, notes i esquemes.

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, l'OpenOffice.org pot ser un mitjà per mostrar les seves creacions, en especial els dibuixos o les fotografies, que poden seqüenciar en forma de conte, historieta o narració.



Pràctica 5. Presentem un conte

1. Engegueu l'OpenOffice.org Impress i carregueu el fitxer **Patufet.odp** de la carpeta **\Capítol 4\POINT\PATUFET**, que presenta una col·lecció de dibuixos a la pantalla de l'ordinador.
2. Per veure'l, activeu l'opció **Visualització | Presentació de diapositives**. La presentació consta de nou escenes d'aquest conte i és útil per treballar l'atenció, l'observació i el llenguatge oral.
3. Ara es tracta que confeccioneu una presentació del conte de la *Caputxeta Vermella*. Feu clic al menú **Fitxer | Obre...** i aneu a la carpeta **\Capítol 4\POINT\CAPUTXET** i carregueu el fitxer **Caputxet.odp**
4. Teniu preparada la primera diapositiva, que conté la primera escena del conte. Disposeu de les altres escenes del conte en fitxers de format GIF (escena2.gif, escena3.gif...).
5. Heu de preparar noves diapositives amb el menú **Insereix | Diapositiva...** on escolliu el format blanc fent doble clic.
6. A continuació afegiu la imatge de la segona escena del conte a la diapositiva amb el menú **Insereix | Imatge | Des del fitxer...**, escolliu el fitxer **Escena2.gif** i **Obre**.
7. També podeu afegir-hi text, seleccionant des de la barra d'eines de text **T**, fareu visible un quadre que haureu de col·locar al lloc adequat de la diapositiva i escriure-hi el text.
8. D'aquesta manera anireu afegint diapositives noves fins a completar totes les escenes del conte.
9. Podeu desar la presentació amb el menú **Fitxer | Desa** i veure-la amb les opcions del menú **Visualització | Presentació de diapositives** o amb el menú **Presentació de diapositives | Presentació de diapositives**.



Pràctica 6. Elaborar una presentació animada amb l'OpenOffice.org Impress

La finalitat d'aquesta pràctica és aconseguir un efecte de moviment mitjançant la presentació de diverses diapositives, les quals contenen una mateixa imatge que ha estat prèviament modificada. Cal utilitzar imatges vectorials, ja que es pot desagrupar les parts que la formen, i canviar, afegir o treure elements per formar imatges noves.

1. Creeu una presentació amb l'OpenOffice.org Impress d'una sola diapositiva: **Fitxer / Nou / Presentació / Presentació buida**.

2. Inseriu les imatges de la carpeta **exergraf** on us sembli convenient: **Inseireix | Imatge | Des del fitxer...**
3. Comproveu que teniu activada l'opció **Normal** del menú **Visualització**.
4. Aneu al menú **Inseireix | Imatge | Des del fitxer...**, seleccioneu alguna imatge senzilla, com un senyal de trànsit, el camió del Clic o equivalent. Feu un clic amb el botó dret del ratolí i, en el menú emergent, trieu **Converteix | Al polígon | D'acord**. La imatge s'haurà convertit en vectorial (de vegades cal fer aquest procés dues vegades).
5. Assenyaleu el dibuix amb el botó dret, i ara podreu fer **Desagrupa**: se separaran el elements segons el color o, en una segona vegada, feu **Descombinar** i quedaran per peces.
6. Activeu la visualització del classificador de diapositives: cal anar al menú **Ver | Ordenació de diapositives**. Feu clic sobre la diapositiva, aneu al menú **Edita | Copia** i, a continuació, **Edita | Enganxa** cal que trieu **Abans de** o bé **darrera** i **D'acord**. S'ha fet una còpia de la diapositiva i s'ha enganxat on heu decidit de la presentació.
7. Ara heu de treure elements del dibuix d'aquesta diapositiva. Feu un doble clic sobre aquesta diapositiva per passar a la visualització de la diapositiva.
8. Seleccioneu algun element del dibuix i esborreu-lo amb la tecla *Supr*.

Repetiu les operacions de copiar, enganxar la diapositiva modificada i esborrar un element del dibuix diferents vegades, tal com s'explica en els passos 5, 6 i 7, fins a aconseguir una seqüència de quatre diapositives.

5. Edició gràfica per a infants

Objectius

Conèixer l'entorn gràfic del paquet Kid Pix 4 Studio de Luxe.

Saber dibuixar i fer composicions en el **Taller de pintura** i aprendre a crear presentacions amb el **Projector de diapositives**.

Veure les capacitats dels programes de dibuix com a eina i tècnica, utilitzada des del parvulari, per a determinats tipus de treballs plàstics.

Seqüenciar les activitats que els alumnes hauran de fer perquè l'aprenentatge sigui eficaç.

Valorar els resultats dels dibuixos amb ordinador fets pels nens i nenes de parvulari i cicle inicial: la creativitat i la tècnica.

Continguts

Les eines i funcions bàsiques del Kid Pix.

Exemples d'activitats per als alumnes en l'aprenentatge del dibuix amb ordinador: el procediment de dibuixar amb el ratolí i la utilització de les eines del programa de forma correcta i adient.

Característiques dels dibuixos fets per nens i nenes de 3 a 8 anys.

Desenvolupament

Els programes de disseny gràfic aprofiten la capacitat gràfica de l'ordinador per dibuixar. En desar-los, els dibuixos es transformen en fitxers que, igual com passa amb els fitxers de text, es poden copiar, imprimir o modificar tantes vegades com es vulgui.

5.1 Kid Pix

El Kid Pix és un entorn orientat als infants per treballar activitats de disseny gràfic i d'animació.

A més de les possibilitats de fer dibuixos lliures, l'alumne/a té al seu abast unes biblioteques d'imatges per fer els fons dels dibuixos, petits dibuixos per estampar, sons i pel·lícules que pot utilitzar, en tot moment, a les seves composicions.

En obrir el programa, surt la pantalla del **Taller de pintura**, a partir de la qual podeu accedir a les diferents aplicacions de l'entorn.



Pràctica 1. Entrar al programa Kid Pix

Procediments per treballar en aquesta pràctica:

- Crear usuaris.
- Descripció de les icones i eines del **Taller de pintura**.
- Activar i desactivar els sons de les eines.
- Ús de l'eina **Ajuda**.

1 Executeu el programa Kid Pix:

- Observeu si teniu a l'escriptori aquesta drecera del programa: . Si és així, feu-hi doble clic per executar el programa.
- També es pot executar a partir del botó **Inici** o **Comença | Programes**, i cercar el programa Kid Pix.

2 A continuació, apareix la pantalla següent. Vegeu la figura 1.



Figura 1

- 3 Si no voleu escoltar la música, podeu prémer la tecla *Esc*.
- 4 A continuació, si és la primera vegada que executeu el programa, heu d'escriure el vostre nom i heu de prémer el botó **Entra**. Vegeu la figura 2.



Figura 2

- 5 A partir d'ara, el vostre nom apareixerà en una llista. Seleccioneu-lo i premeu el botó **Entra**. Obtindreu el mateix resultat si feu doble clic a sobre del vostre nom. Vegeu la figura 3.



Figura 3

- 6 Una vegada identificats, us apareixerà la pantalla corresponent al **Taller de pintura**. Vegeu la figura 4.



Figura 4

- 7 Visualitzeu les diferents zones de la pantalla, així com les eines de què disposa el programa.
- 8 Desplegueu els diferents menús.

9 Activeu el mode **Menuts**:
Desplegueu el menú **Controls** i escolliu l'opció **Activa el mode Menuts**. Què observeu?

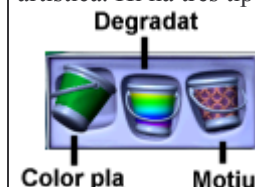
5.2 Les eines de creació:

- Eines per dibuixar

 Dibuixa	Amb les quatre eines de dibuix, podeu traçar diferents tipus de línies. Podeu optar per un traçat lliure, línies rectes, línies corbes, dibuixar polígons, figures ovalades o rectangulars.  Guix Retolador Llapis Ceres
---	---

- Eines per pintar

 Pinta	Amb les eines per pintar, podeu aplicar un munt d'efectes realistes i surrealistes. Cada eina ofereix dues modalitats:  So artístic Pinzell Espray
---	--

 Galleda	La galleda permet omplir una determinada àrea de la vostra creació artística. Hi ha tres tipus de galledes:  Degradat Color pla Motiu
---	--

- Eines de la biblioteca

 Imatges de fons	Molts dels elements que dibuixeu quedaran inserits a la imatge de fons i formaran part d'aquesta. Quan canvieu la imatge de fons, aquests elements desapareixeran i la nova imatge de fons ocuparà el seu lloc.
 Adhesius	Un adhesiu destaca a la vostra creació artística com un globus enmig de molta gent. Podeu canviar-li la mida, girar-lo o desplaçar-lo fins a una altra posició. Els adhesius són imatges que podeu fusionar a la vostra creació artística, no esdevenen part de la imatge de fons si no és que els fusioneu.
 Sons	Podeu afegir un so de la biblioteca de sons del Kid Pix, importar-lo o enregistrar-lo. Si enregistreu el vostre propi so o l'importeu, aquest s'afegirà a la carpeta Els meus sons de la biblioteca de sons.

 Animacions	Quan executeu la vostra pàgina acabada, les animacions es mouran com si fossin dibuixos animats. Podeu arrossegar-les fins a qualsevol lloc de la vostra creació artística.
 Segells	Useu l'eina Segells per estampar animals i altres formes a la vostra creació artística.

- Eines d'esborrar

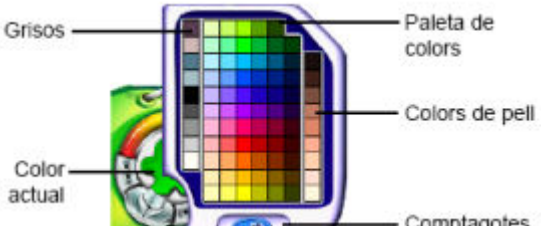
 Goma	La goma grossa esborra tota la imatge, però no esborra les textures de paper ni els sons que heu afegit. La goma petita esborra allò que toqueu amb el cursor del ratolí i, en el seu lloc, hi deixa un espai en blanc. 
 Desfer	Desfà la darrera acció que heu fet. Si hi feu clic un altre cop, es restaurarà allò que acabeu d'esborrar.
 Esborra tot	Esborra tota la creació.

- Eina manipula

 Manipula	Useu l'eina Manipula per recollir elements i desplaçar-los, retallar-los, copiar-los i enganxar-los. 
--	--

- Altres eines

 Batedora	La batedora barreja la vostra creació artística de forma automàtica. Podeu barrejar tota la creació amb la megabatedora, o únicament algunes parts amb la minibatedora. 
 Text	Quan el text es troba en un quadre de diàleg, podeu fer una revisió ortogràfica i també que el text sigui interpretat oralment.

 Colors	El seleccionador de color també inclou el comptagotes. 
 Ajuda	L'eina Ajuda us informa de qualsevol opció que apareix a la pantalla.

- 1 Si passeu el punter del ratolí per damunt les eines, aquest adopta la forma de mà. Feu clic a sobre d'una eina: observeu que apareix, en forma d'etiqueta, el seu nom  i, a la part inferior de la pantalla, es mostra la safata de l'eina.
- 2 Les diferents eines tenen un so associat que, en qualsevol moment, es pot desactivar, per fer-ho:
 - Desplegueu el menú **Controls** i escolliu l'opció **Desactiva el sons de les eines**. Per tornar-lo a activar, accediu al menú **Controls** | **Activa el sons de les eines**.

Ús de l'Ajuda

- 1 En qualsevol moment, podeu fer ús de l'ajuda del programa. Per fer-ho:
 - Feu clic a la icona **Ajuda**: observeu que el cursor del ratolí ha adoptat la forma  Situeu el punter a sobre de qualsevol icona o zona activa de la pantalla (en les zones no actives, el punter del ratolí perd la forma abans esmentada).
 - Per exemple, feu clic a la icona : us apareixerà la finestra de diàleg **Ajuda** d'aquesta eina. Escolteu la informació. Si la voleu escoltar novament, feu clic al botó **Repetir**. Per acabar, premeu el botó **Accepta**.

Altres icones del Taller de pintura

	Per anar al Projector de diapositives, feu clic a la icona que hi ha al Taller de pintura, o desplegueu el menú Controls i escolliu l'opció Projector de diapositives.
	Podeu començar amb una pàgina en blanc o usar la màquina d'idees, com si es tractés d'un llibre electrònic per pintar.
	Permet executar les animacions, els sons i les pel·lícules inserides en una creació artística.

5.3 Les eines per dibuixar



Pràctica 2. Creació artística amb les eines de dibuixar

Amb les eines per dibuixar podreu traçar diferents tipus de línies. Hi ha quatre eines de dibuix: **Llapis**, **Guix**, **Ceres** i **Retolador**. Podeu optar per un traçat lliure, línies rectes, línies corbes, dibuixar polígons, figures ovalades o rectangulars.

Procediments per treballar en aquesta pràctica:

- Eina **Colors**.
- Importar una textura de paper.
- L'eina **Desfer** i la goma d'esborrar.
- Desar la creació i exportar en format JPG.

1 Executeu el programa Kid Pix:



- Observeu si teniu a l'escriptori aquesta drecera del programa: . Si és així, feu doble clic per executar el programa.
- També es pot executar a partir del botó **Inici** o **Comença | Programes**, i cercar el programa Kid Pix

2 Us apareixerà la pantalla del **Taller de pintura**. Feu un clic a sobre de l'eina



Dibuixa. A la part inferior de la pantalla, apareix la safata de l'eina. Vegeu la figura 1.



Figura 1

3 Escolliu un color fent clic a l'eina **Colors**  i dibuixeu, amb les eines de la safata, diferents formes canviant el gruix.

4 Feu clic a l'eina **Llapis**, escolliu el gruix, per exemple, el gruix mitjà, i a continuació, feu clic a sobre de la forma **Traçat lliure**.

5 Situeu el punter del ratolí a la pantalla de treball del **Taller de pintura**: observeu que el punter del ratolí adopta la forma de llapis . Mantenint premut el botó esquerre del ratolí, dibuixeu traços.

Les textures de paper



Podeu canviar la textura del fons de la vostra creació artística. Si després hi dibuixeu a sobre amb les **Ceres**, **Retolador** o **Guix**, veureu com es forma una imatge damunt la textura.

1 Importeu una textura de paper, per fer-ho:

- Desplegueu el menú **Agrega** i escolliu l'opció **Importar una textura de paper...**

- Us apareixerà la safata de textures. Vegeu la figura 2.

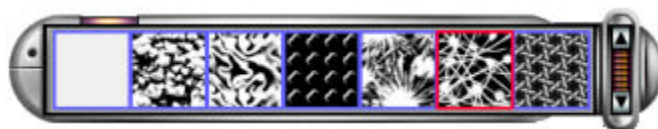


Figura 2

- 2 Feu clic a sobre d'una textura.
- 3 Feu clic a l'eina **Guix** i, a continuació, feu clic al gruix gran. Per últim, feu clic a la forma **Rectes** i dibuixeu una recta vertical. Ara, el punter del ratolí adopta la forma següent .
 - Si en qualsevol moment no us agrada alguna cosa que acabeu de fer, feu clic a l'eina **Desfer**  (desfà l'última acció feta). Si torneu a fer clic, torna a aparèixer. Aquest procediment també es pot portar a terme des del menú **Edició | Desfés dibuix** o *Control + Z*.
- 4 Feu clic a l'eina **Ceres**: observeu com el punter adopta la forma . Canvieu de gruix i dibuixeu una corba:
 - Per dibuixar una corba, feu clic a la forma **Corba** i manteniu premut el botó del ratolí mentre traceu una línia. Deixeu anar el botó del ratolí i corbeu la línia tant com vulgueu. Per acabar, premeu el botó esquerre.
- 5 Dibuixeu formes buides i plenes amb l'eina **Retolador**. Per fer-ho:
 - Feu clic a l'eina **Retolador**: el punter adopta la forma . Canvieu de gruix, feu clic a la forma **Rectangle** i dibuixeu-ne un. Amb aquesta forma, podeu dibuixar un quadrat perfecte si manteniu premuda la tecla *Maj* al mateix temps que dibuixeu amb la forma **Rectangle**.
- 6 Amb la mateixa eina, dibuixeu:
 - Una figura ovalada buida. Si voleu dibuixar una cercle, heu de prémer la tecla *Maj* al mateix temps que dibuixeu amb aquesta forma.
 - Un triangle ple. Per fer-ho:
 - Per dibuixar un polígon, feu clic a la forma **Polígon ple**. Traceu els costats, feu un clic quan vulgueu acabar cada costat, i, finalment, feu clic al punt d'inici.
 - Podeu fer el mateix amb la forma **Polígon buit**.

Les gomes d'esborrar

Si voleu fer algun retoc a la vostra creació artística que acabeu de fer, utilitzeu la goma petita, aquesta eina esborra allò que toqueu amb el punter del ratolí i, en el seu lloc, deixa un espai en blanc.

- 1 Feu clic a l'eina **Goma d'esborrar** , a la part inferior de la pantalla us apareixerà la safata de l'eina. Vegeu la figura 3.

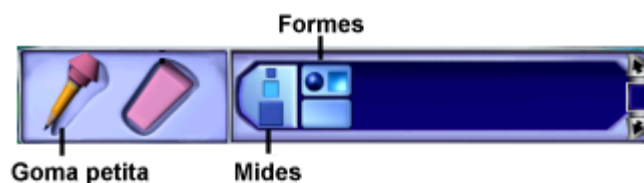


Figura 3

- Activeu la **Goma petita**, escolliu una mida i una forma. Observeu que, en portar el punter a l'àrea de treball, aquest adopta la forma de l'eina . Esborreu, si és el cas.

Desar la vostra creació

- Una vegada heu acabat, desplegueu el menú **Fitxer** i escolliu l'opció **Desa**, o bé *Control + S*.
- Us pareixerà la finestra diàleg **Anomena i desa el dibuix**. A l'apartat **Nom**, escriviu el nom, per exemple, **dibuix**. Vegeu la figura 4.

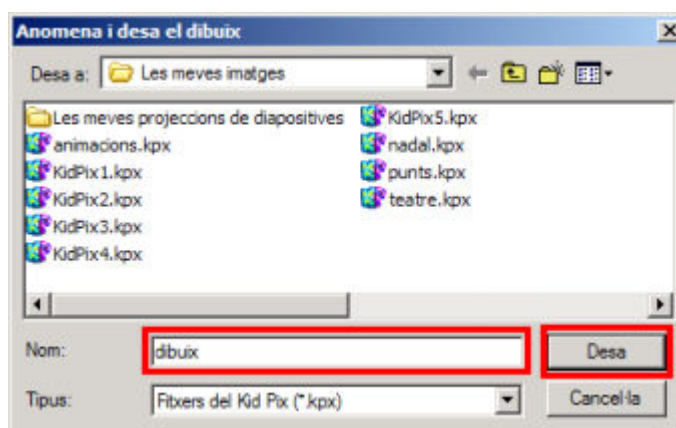


Figura 4

- El programa li afegirà l'extensió ***.kpx**. Aquests fitxers solament es poden visualitzar amb el programa Kid Pix.
- Si voleu que la vostra creació es pugui visualitzar amb un altre programa de dibuix, o bé es pugui inserir en una pàgina web, cal que ho exporteu en un altre format, per exemple, JPG. Per fer-ho:
 - Accediu al menú **Fitxer** | **Exporta...**, de la finestra que apareix, desplegueu el formulari de l'apartat **Tipus** i escolliu **JPEG Picture (*.jpg)**. Poseu-li un nom i premeu el botó **Desa**. Vegeu la figura 5.

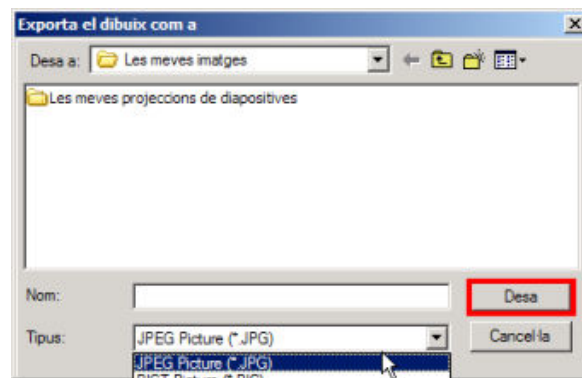


Figura 5

5.4 Les eines per pintar



Pràctica 3. Creació artística amb les eines de pintar

Amb les eines per pintar, podeu aplicar diferents efectes realistes i surrealistes a la vostra creació artística. Podeu escollir entre el **Pinzell**, el **So artístic** i l'**Esprai**. Cada eina ofereix dues modalitats.

Altres procediments per treballar en aquesta pràctica:

- L'eina **Desfer**.
- L'opció **Text ABC**  de l'eina **Pinzell**.
- L'opció **Editor de l'eina Text ABC...** del menú **Eines**.
- Desar una creació artística.
- Fer una creació nova.
- Exportar en format Stand Alone Page (*.exe) i JPG.
- L'eina **Màquina d'idees**.
- L'eina **Galleda**.
- Imprimir un retallable.

- 1 Executeu el programa Kid Pix.
- 2 Una vegada us heu identificat (usuari/ària), us apareixerà el **Taller de pintura**. Feu un clic a sobre l'eina **Pinta** . A la part inferior de la pantalla, apareix la safata de l'eina. En el cas que no estigui activada la eina **Pinzell**, feu un clic a sobre. Vegeu la figura 1.

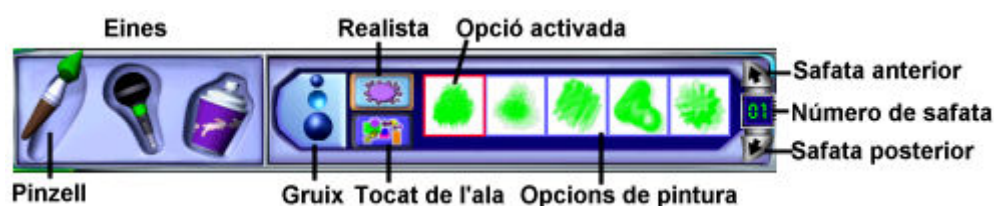


Figura 1

- 3 Escolliu una mida del pinzell (**Gruix**), el mode **Realista**  i una opció de pintura.
 - Si voleu canviar de color, feu clic a l'eina **Colors**. Arrossegueu el punter del ratolí a l'àrea de dibuix: observeu que adopta la forma de l'eina. Pinteau mantenint premut el botó esquerre al mateix temps que desplaceu el ratolí. Us adonareu que el pinzell en mode **Realista** pinta com un pinzell real.
- 4 Canvieu de color, gruix, opció de pintura i seguiu pintant. Podeu passar a la safata posterior o anterior fent clic a les fletxes. Vegeu la figura 1.
- 5 Feu clic al mode **Tocat de l'ala**  (crea efectes màgics). Escolliu color, gruix i una opció de pintura i, a continuació, pinteau.
 - Si en qualsevol moment, no us agrada alguna cosa que acabeu de fer, feu clic a l'eina **Desfer**  (desfà l'última acció feta). Si torneu a fer clic, torna a aparèixer. Aquest procediment també es pot portar a terme des del menú **Edició | Desfés Dibuix**, o amb *Control + Z*.
- 6 Aneu a la safata 04 mitjançant les fletxes (vegeu la figura 1). Feu clic a l'opció de pintura  **Text ABC** i desplaceu el punter del ratolí a l'àrea de dibuix. Mantenint premut el botó esquerre del ratolí, pinteau. Observeu que esteu pintant lletres. Amb aquesta opció, les lletres esdevenen part de la imatge de fons. Un cop afegides a la vostra creació artística, no podeu canviar-les. Podeu personalitzar aquesta opció, per fer-ho:
 - Desplegueu el menú **Eines** i escolliu l'opció **Editor de l'eina Text ABC...** Us apareixerà una finestra de diàleg. Escriuiu, per exemple “Benvinguts al Kid Pix” i, posteriorment, feu clic al botó **Accepta**. Vegeu la figura 2.



Figura 2

- Torneu a pintar amb la mateixa opció. Observeu que esteu pintant el text abans escrit.
- 7 Deseu la vostra creació:
 - Menú **Fitxer|Desa** o *Control + S*

El so artístic

- 1 Aneu a crear un dibuix nou (creació nova):
 - Menú **Fitxer|Nou**
- 2 Feu clic a l'eina **So artístic**: us apareixerà la safata. Vegeu la figura 3:

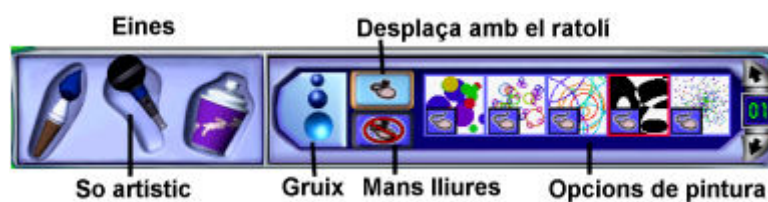


Figura 3

- 3 Si el vostre ordinador disposa d'un micròfon, podeu incloure so artístic, veus, cançons... El mode , **Desplaça amb el ratolí**, permet fer el traç amb el ratolí. El mode , **Mans lliures**, permet fer el traç amb el so.
- 4 Per finalitzar, exporteu la vostra creació en un fitxer Stand Alone Page (*.exe) des del menú **Fixer|Exporta...**
 - Aquest fitxer és un executable, per tant, per visualitzar-ne el contingut, no cal tenir instal·lat cap programa de dibuix.

Els esprais

- 1 Feu una creació nova.
- 2 Feu clic a l'eina **Esprai**: us apareixerà la safata. Vegeu la figura 4.

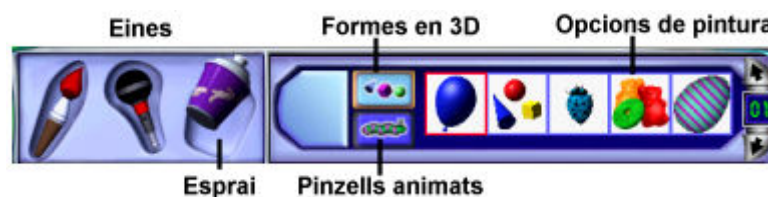


Figura 4

- 3 Amb el mode **Formes en 3D**, podeu dibuixar globus tridimensionals, lluminadures, formes o animalons. Amb els **Pinzells animats** podeu dibuixar globus, bombolles i criatures que ballen, volen, salten o es mouen amb gran rapidesa.
- 4 Utilitzeu el dos modes i pinteu amb diferents opcions de pintura.
- 5 Exporteu la vostra creació en format JPG des del menú **Fitxer|Exporta**.

L'eina Galleda

Les galledes permeten omplir una determinada àrea de la vostra creació artística. Són els caràcters de farciment. Hi ha tres tipus de galledes: la galleda de color pla omple l'àrea indicada amb un únic color; la de degradat l'omple amb diversos colors, i la de motiu, amb una pauta multicolor.

- 1 Feu un clic a sobre l'eina **Màquina d'idees** .
- 2 De la finestra de diàleg **Màquina d'idees**, cerqueu el fitxer **Nina.kpx**, que es troba a la carpeta **Manualitats | Nines de paper**. Per poder visualitzar la imatge, abans d'obrir-la, activeu **Vista prèvia**. Tot seguit, feu clic al botó **Obre**.

Pintar aquest retallable i imprimir-lo

1. Feu clic a l'eina **Galleda**: us apareixerà la safata. Vegeu la figura 5.

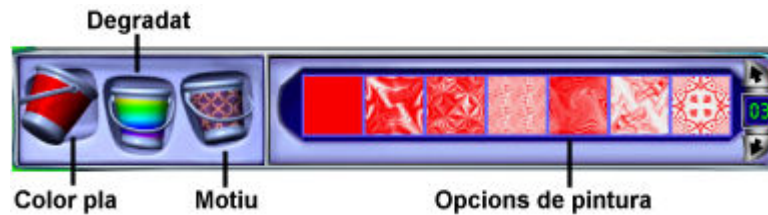


Figura 5

2. Per mitjà de les diferents galledes i opcions de pintura, pinteu el retallable tenint el compte els aspectes següents:
 - La galleda de **Color pla** usa el color actual que hi ha al seleccionador de color.
 - La galleda de **Degradat** no usa el color actual que hi ha al seleccionador de color. Quan ompliu un espai amb aquesta galleda, podeu mantenir el botó esquerre del ratolí premut damunt la vostra creació artística mentre apareix la combinació. A continuació, i sense deixar anar el botó, moveu el punter del ratolí perquè canviï els colors barrejats dintre l'àrea que voleu omplir.
 - La galleda de **Motiu** no usa el color actual que hi ha al seleccionador de color. Podeu triar una pauta multicolor.
3. Una vegada pintat, imprimeu-lo. Per fer-ho:
 - Desplegueu el menú **Fitxer** i escolliu l'opció **Imprimeix...** Escolliu un mode d'impressió.

5.5 Projector de diapositives



Pràctica 4. Crear una presentació

Procediments per treballar en aquesta pràctica:

- Entrar al **Projector de diapositives**.
- L'ajuda del **Projector de diapositives**.
- Crear una presentació nova.
- Personalització de la projecció de diapositives:
 - Efectes de transició
 - Configuració de l'interval
- Desar la projecció.
- Impressió de la projecció de diapositives.

Entrar al Projector de diapositives

- 1 Executeu el programa Kid Pix.

- 2 Una vegada a dins del programa Kid Pix, apareix la pantalla que s'anomena **Taller de pintura**.
- 3 Feu clic a la icona **Projector de diapositives**  situada a la part inferior dreta de la pantalla. També es pot fer el mateix procediment des del menú **Controls | Projector de diapositives**.
- 4 Us apareixerà la mateixa pantalla que a la figura 1, sense les etiquetes de cada eina.

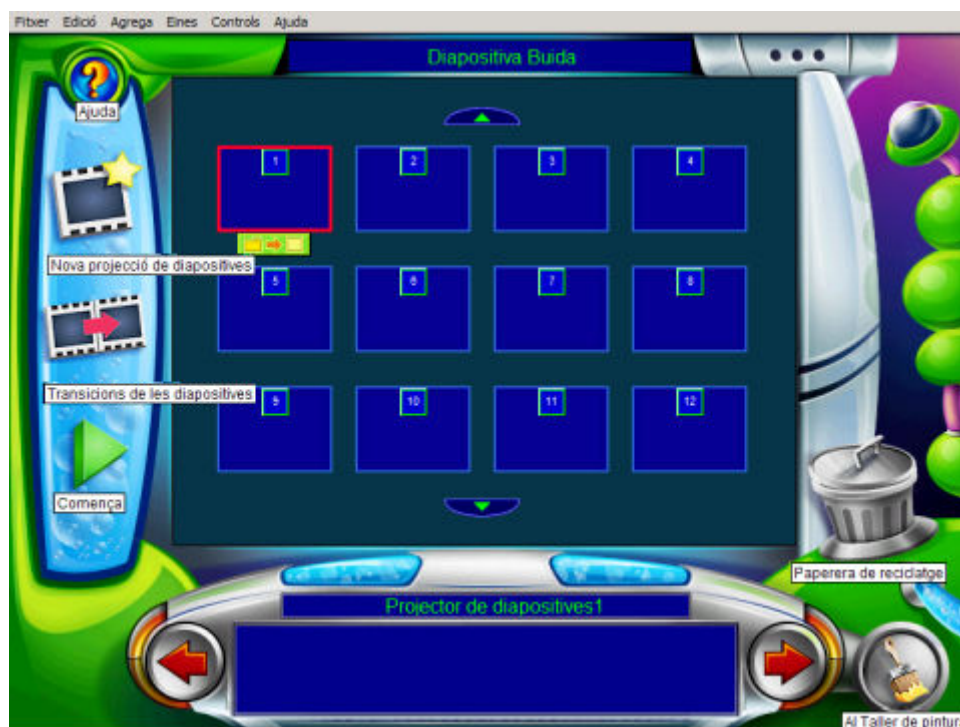


Figura 1

Podeu visualitzar les etiquetes de la figura 1 col·locant el punter del ratolí a sobre de cada icona.

L'ajuda del Projector de diapositives

- 1 En qualsevol moment, podeu fer ús de l'ajuda del programa. Per fer-ho:
 - Feu clic a la icona **Ajuda**: observeu que el cursor del ratolí ha adoptat la forma  Situeu el cursor a sobre de qualsevol icona o zona activa de la pantalla (en les zones no actives, el cursor del ratolí perd la forma abans esmentada).
 - Per exemple, feu clic a la icona : us apareixerà la finestra de diàleg **Ajuda** d'aquesta eina, escolteu la informació. Si la voleu escoltar novament, feu clic al botó **Repetir**. Per acabar, premeu el botó **Accepta**. Vegeu la figura 2.



Figura 2

- 2 Proveu amb altres eines i zones d'aquesta pantalla.

Crear una presentació nova

- 1 Cada casella (diapositiva) del **Projector de diapositives** pot contenir una creació artística (imatge) feta prèviament al **Taller de pintura**, o bé importada des d'aquest i desada amb format Kid Pix, per tant, són fitxers amb extensió KPX (solament es poden visualitzar amb les aplicacions del programa Kid Pix **Taller de pintura** i **Projector de diapositives**).
- 2 Observeu que, per defecte, la casella activa és la primera (té un contorn de color vermell). Vegeu la figura 3.



Figura 3

- 3 Inseriu les imatges (en aquesta pràctica, utilitzareu les imatges de la **Màquina d'idees**). Per fer-ho:
 - Feu clic al botó  de la primera diapositiva. Apareix la finestra de diàleg **Carrega el dibuix**, cerqueu la carpeta **Màquina d'idees | Ciència i natura | Animals**, i escolliu el fitxer **Aranya.kpx**. Ja teniu la primera imatge a la primera diapositiva.
 - Inseriu dos o tres imatges més seguint el procediment abans explicat.
- 4 Una vegada inserides les imatges, podeu visualitzar la presentació de les diapositives prement el botó **Comença** . Podeu observar que cada diapositiva va passant en un temps determinar (en aquest cas, 7 segons) i no conté cap efecte de transició ni cap so associat. Si desitgeu aturar la presentació abans de la seva finalització, podeu prémer la tecla *Esc*.
- 5 Podria ser que volguéssiu canviar l'ordre de les diapositives, per tant, cal desplaçar-les. Per fer-ho:

- Situeu el punter del ratolí a sobre de la diapositiva que voleu desplaçar i, mantenint premut el botó esquerre del ratolí, desplaceu-la al lloc que us interessi.
- 6 Per esborrar una diapositiva, desplaceu-la fins a la paperera, o bé seleccioneu-la i premeu la tecla *Supr.*

Personalització de la projecció de diapositives

- 1 Quan està activada una diapositiva, a la part superior central, us informa del nom de la imatge inserida. Feu clic a la segona diapositiva: observeu a la part central que el nom és un altre.
- 2 La diapositiva on es vol fer canvis ha d'estar activada (té com a contorn un rectangle de color vermell). En principi, teniu activada la primera diapositiva, si voleu activar una altra diapositiva, feu clic amb el botó esquerre a sobre.

Feu clic a sobre de la icona **Transicions de les diapositives** : apareixeran les opcions que podeu personalitzar. Vegeu la figura 4.

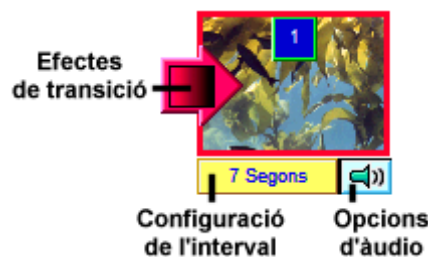


Figura 4

Efectes de transició

Canvieu, d'aquesta presentació, els efectes de transició. Per fer-ho:

- 3 Feu clic al botó . Escolliu un efecte de transició visual. La llista de la part inferior mostra el so per a cada efecte visual. Podeu configurar-lo com a la figura 5. Feu clic al botó **Vista preliminar** per veure com queda. Per últim, premeu el botó **Accepta**.



Figura 5

Configuració de l'interval

- 4 Feu clic al botó : per defecte, el programa assigna un interval de temps de 7 segons, ara bé, podeu canviar aquesta configuració de l'interval a cada una de les diapositives que conté la presentació. Vegeu la figura 6.
 - Si activeu **Temps**, escriviu quants segons voleu que duri l'interval entre aquesta diapositiva i la següent. Aquesta opció ha d'estar activada si es vol exportar en format de pel·lícula per visualitzar-la amb el Quick Time.
 - Activeu **Clica amb el ratolí** per indicar al projector de diapositives que esperi fins que feu clic al ratolí abans de mostrar la diapositiva següent.
 - Activeu **Teclat** per indicar al projector que esperi fins que premeu qualsevol tecla (excepte la tecla *Esc*) abans de mostrar la diapositiva següent.
 - Activeu **Després de llegir el text** per indicar al projector que llegeixi tot el text que conté la diapositiva i que després mostri la diapositiva següent.



Figura 6

- 5 Per finalitzar, feu clic al botó **Accepta**.
- 6 Per poder visualitzar el canvis que heu fet, feu clic al botó .

Desar la projecció

- 1 Desplegueu el menú **Fitxer** i escolliu l'opció **Desa** o *Control + S*: us apareixerà la finestra diàleg d'aquest procediment. Per defecte, el Kid Pix desa les projeccions a la carpeta **Les meves projeccions de diapositives**. Aquesta carpeta està lligada al nom d'usuari/ària. En aquest cas, cerqueu la carpeta **tic\blocc**. Canvieu el nom, i feu clic al botó **Desa**. Vegeu la figura 7.

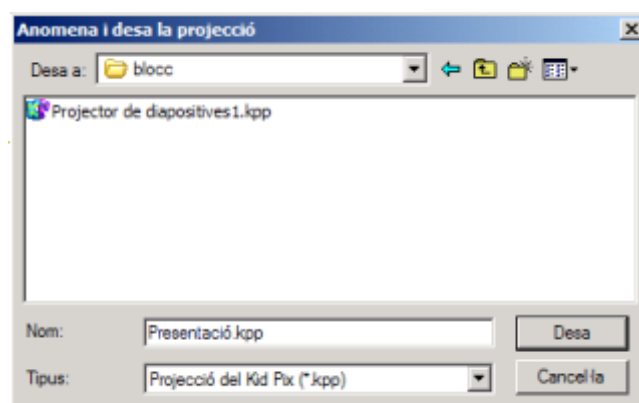


Figura 7

Impressió de la projecció de diapositives

Podeu imprimir cada una de les creacions artístiques que conté la vostra projecció per separat, o podeu imprimir diverses versions petites de les creacions artístiques en un sol full.

- 1 Desplegueu el menú **Fitxer** i escolliu l'opció **Imprimeix...** Us apareixerà la finestra de diàleg **Imprimeix la projecció de diapositives**. Vegeu la figura 8.

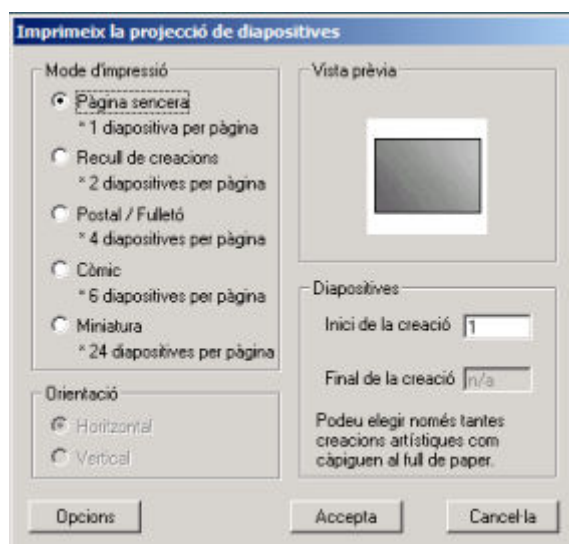


Figura 8

- 2 Escolliu un mode d'impressió i, tot seguit, premeu el botó **Accepta**.
- 3 Per últim, tanqueu el programa.

5.6 Activitats de dibuix per als alumnes



Pràctica 5. Lectura i comentari

Quan el nen o la nena dibuixa:

- investiga els materials, el traç, les formes i els colors.

- expressa els seus coneixements i sentiments.
- crea i utilitza uns codis de comunicació o estereotips de l'entorn cultural que l'envolta.

L'ordinador descarrega la part mecànica en aquesta recerca expressiva i comunicativa, i permet assajar fàcilment formes, colors i línies tantes vegades com calgui fins a trobar la forma més adient.

Això estimula els nens i les nenes a corregir i a intentar millorar el seu treball, i els proporciona una actitud oberta a la crítica i als suggeriments.

El resultat final, independentment de la qualitat del dibuix, sempre és de gran qualitat tècnica i de presentació acurada (sense marques de rectificacions, rastres de goma...).

Aquest fet estimula els alumnes a perfeccionar els dibuixos, a crear-ne de nous i a utilitzar eines noves.

D'altra banda, les eines informàtiques de disseny gràfic poden facilitar als professors i professores les tasques de preparació d'exercicis que incorporin imatges o dibuixos a les activitats. Cal adquirir un seguit de coneixements sobre les possibilitats i els recursos dels programes, així com l'habilitat suficient per fer dibuixos senzills amb l'ordinador. El resultat final poden ser un conjunt d'activitats que els alumnes fan en paper o a la mateixa pantalla de l'ordinador utilitzant un programa de disseny gràfic.



Pràctica 6. Observació de dibuixos i comentari

Presentació de dibuixos fets amb ordinador: suport magnètic.

- 1 Observació col·lectiva de pantalles de dibuixos fets per nens i nenes de parvulari i cicle inicial amb un programa de gràfics.
- 2 Comentari d'aquests dibuixos: com estan fets, amb quines eines i tècniques...

Per dur a terme aquesta activitat, podeu obrir el fitxer **galeria.exe** de la carpeta **Capítol 5** del curs, i veure i comentar la selecció de dibuixos.

5.7 Exploració sistemàtica de les eines



Pràctica 7. Dibuixos temàtics

Una forma de treballar les eines i les tècniques dels programes de disseny gràfic amb els alumnes és proposar dibuixos creatius, de diferent temàtica, adequats a les eines concretes del programa.

Exemples:

Robots i màquines: permet el treball amb quadrats i rectangles.

Cares: per treballar amb rodones.

Paisatges: línia lliure, paleta de colors, rodones...

Vehicles: quadrats, rectangles, rodones...

La ciutat, els edificis: línia recta, quadrats, rectangles...

Els castells: línia recta.

Decorem i fem estampats: els tampons, els adhesius...

Etc.



Pràctica 8. Seqüenciem les activitats

Es poden preparar diferents activitats per treballar en un nivell concret amb el programa de dibuix. Exemples:

1. Amb diferents pantalles utilitzant les eines descrites, i també pensar-ne i preparar-ne d'altres (més o menys complicades) per a diferents nivells d'aprenentatge. I es poden seqüenciar.
2. Veure els materials curriculars de l'àrea artística de visual i plàstica que podeu trobar a la web:

http://www.xtec.net/recursos/curricul/dibuix/eix_graf/

Hi trobareu una programació vertical de l'àrea de visual i plàstica del dibuix amb ordinador amb activitats específiques que, tot i que facin referència a un programa concret, el contingut de les activitats és el que interessa captar.

5.8 Altres activitats curriculars amb els programes de dibuix



Pràctica 9. Altres activitats

El Kid Pix incorpora una sèrie de materials que són molt útils per a la seva utilització en diferents àrees curriculars: imatges de fons, adhesius, segells de goma, animacions, sons, el text... Vegeu-ne alguns exemples activant el fitxer **treballs.exe** de la carpeta **Capítol 5** del curs.

- 1 Elaboreu algunes activitats amb diferents eines i opcions del programa: seriacions, omplir de color diferents dibuixos, completar dibuixos inacabats de la màquina d'idees, posar animacions...

Al mòdul 4, a l'apartat del programa Paint de Windows, pràctica 1. A mà o amb ratolí, també es fa referència a aquests tipus de materials i fitxes de treball.

6. El Clic

Objectius

Conèixer el programa Clic i les activitats que s'hi poden fer amb els alumnes.

Modificar les tipologies de les activitats.

Preparar nous paquets amb activitats ja elaborades.

Continguts

El programa Clic i les activitats que permet.

La diversitat de modalitats de les activitats.

Els diversos paquets d'activitats Clic adreçades al parvulari i al cicle inicial en CD-ROM i a la web.

Desenvolupament

El Clic és una aplicació per al desenvolupament d'activitats educatives multimèdia de l'entorn Windows.

Permet crear diferents tipus d'activitats: trencaclosques, associacions, sopes de lletres, mots encreuats, activitats d'identificació, d'exploració, de resposta escrita, activitats de text i d'altres.

Quan aquests tipus d'activitats es fan sobre paper s'ha de preparar una còpia per a cada alumne/a i controlar el resultat dels exercicis.

Amb el programa Clic els exercicis es realitzen a la pantalla de l'ordinador. Cada vegada que s'engega, el programa presenta l'activitat sense consumir els seus elements. El programa també s'ocupa de corregir els resultats i d'incentivar la realització de les activitats.

A partir de la versió 3.0 també és possible la impressió de les pantalles d'exercicis per fer les activitats en paper.

Les activitats poden contenir text, gràfics, sons i altres recursos multimèdia. També és possible encadenar grups d'activitats en paquets per tal d'executar-los seqüencialment.

El Clic incorpora una àmplia ajuda que informa a cada moment del significat i funcionalitat de les diverses opcions. És recomanable utilitzar-la.

En aquesta sessió es coneixerà el programa Clic i alguna de les activitats que s'hi poden fer.

Les pràctiques i projectes consistiran a preparar noves activitats d'interès general. Si es planifica la feina en funció d'alguns objectius o centres d'interès, en finalitzar les sessions es podrà disposar d'un paquet d'activitats Clic que serà més que un exercici gratuït per utilitzar amb l'alumnat.

6.1 Les activitats del Clic

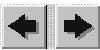
Per treballar amb el Clic es necessiten el programa i les activitats que estan agrupades en paquets.

El programa i els paquets d'activitats són al CD-ROM *Clic Sinera 2000*, o bé a la pàgina web del Racó del Clic: <http://www.xtec.net/recursos/clic>.

Els paquets amb les activitats poden estar instal·lades a la xarxa local de l'aula, a cada ordinador, poden executar-se des del CD-ROM o bé des d'Internet, sempre que estigui instal·lat el programa Clic 3.0 a l'ordinador on es vulgui veure l'activitat.

La versió del Clic en Java, JClic, permet veure les activitats Clic, des de la xarxa Internet, directament en línia, sense haver de tenir instal·lat el programa Clic. Sí que s'ha de tenir, però, el connector de Java instal·lat a l'ordinador. Hi ha més informació del JClic a l'adreça: <http://clic.xtec.net/ca/jclic/>.

Funcionament general del programa: engegar, icones, paquets

- 1 Per treballar amb el programa Clic s'ha de fer clic sobre la icona d'una activitat. Des del botó **Inici**, la carpeta **Programes** i allà es busca el Clic i se selecciona la icona de l'activitat.
- 2 Les activitats estan agrupades en sèries o paquets. Si es fa clic als botons  permet passar a l'activitat següent o a l'anterior.
- 3 Les activitats es resolen amb el ratolí i de vegades cal escriure alguna paraula.

A la part central de la pantalla apareixen les activitats i a la casella inferior les instruccions. Es pot observar:

- Què registren els comptadors?
 - Quines opcions hi ha en els menús?
- 4 Les icones permeten activar diverses opcions del programa de manera ràpida. No sempre hi són totes i poden estar situades a diferents llocs.

Busqueu pàgines on apareguin, i esbrineu quina és la funció dels botons següents:

-  La bandera verda

-  La porta

-  El disc
-  L'ajuda

6.2 Tipologia d'activitats: trencaclosques, associacions, sopes de lletres, activitats de text

Els trencaclosques

El Clic anomena *trencaclosques* a les activitats d'ordenació. Pot ordenar les parts d'una imatge, les imatges d'una seqüència, les lletres d'una paraula, les paraules d'una frase o les frases d'una melodia.

Els trencaclosques es poden resoldre amb una, dues graelles o amb un forat. Les activitats del tipus “memòria” també estan incloses en aquesta categoria.



Pràctica 1. Modifiquem els trencaclosques

- 1 Carregueu una activitat de trencaclosques, per exemple **Demo**, i analitzeu com està feta. Heu d'activar el menú **Edició**, l'opció **Editar l'activitat**.
- 2 Observeu el nom del fitxer, el del contingut i la modalitat.
- 3 Modifiqueu el nombre de caselles i observeu com canvia l'activitat.
- 4 Torneu a activar el menú **Editar l'activitat** i observeu com són les diverses tipologies de trencaclosques.
- 5 En canviar d'activitat o sortir del programa no enregistreu els canvis, ja que l'activitat quedaria modificada a l'ordinador.
- 6 Busqueu una activitat d'ordenació de text, editeu-la i observeu com estan les dades de la graella. Us atreviríeu a fer una ordenació de frases?
- 7 Per editar una nova activitat heu de:
 - Pensar l'activitat i preparar els dibuixos i textos que necessitareu guardats en un directori concret, per exemple A:\
 - Anar al menú **Opcions | Opcions globals**, i declarar un **Director de treball** adequat, per exemple A:\
 - Anar al menú **Fitxer | Nova activitat**, triar l'opció **Trencaclosques** i ompliu els diversos apartats del quadre de diàleg.
 - En sortir o crear una nova activitat heu d'enregistrar l'activitat realitzada i, posteriorment, afegir-la a un paquet d'activitats.

Les associacions

Una activitat d'associació es basa en dues o més llistes d'elements on s'ha establert una relació de qualsevol tipus. Normalment els objectes queden relacionats segons l'ordre en què han estat escrits a la llista.

El Clic també anomena *associacions* a altres activitats com les de presentació, les de classificació i les d'exploració.



Pràctica 2. Modifiquem les associacions

- 1 Carregueu una activitat d'associació del paquet **Demo** i analitzeu com està feta. Heu d'activar del menú **Edició**, l'opció **Editar l'activitat**. En aquest cas veureu que hi ha dues o més graelles.
- 2 Observeu les tipologies d'associació, quins són els valors de l'activitat i com canvia la presentació quan es modifica la posició, la delimitació de les caselles, les files, les columnes...
- 3 Cliqueu al botó **Editar contingut** de la graella A i B i observeu com estan construïts els fitxers.
- 4 En canviar d'activitat o sortir del programa no enregistreu els canvis, ja que l'activitat quedaria modificada a l'ordinador.



Pràctica 3. Modifiquem les activitats de resposta escrita, d'exploració i d'informació

Entre les activitats d'associació del paquet **Demo** n'hi ha una on cal escriure les respostes:

- 1 Editeu-la i observeu a quin **Tipus** correspon.
- 2 Modifiqueu el tipus i observeu que es podria convertir en el **Tipus Associació normal** o **Modalitat d'exploració**.
- 3 Cliqueu a **D'acord** per comprovar que l'activitat funciona correctament.
- 4 El tipus de lletra de l'activitat es pot canviar. Heu de clicar el botó **Fonts** i triar els paràmetres de les lletres que creieu més adequats.
- 5 El **Tipus Informació** presenta una pantalla amb dibuixos o textos que serveix de presentació i transició entre d'altres activitats.
- 6 En canviar d'activitat o sortir de programa no enregistreu els canvis, ja que l'activitat quedaria modificada a l'ordinador.



Pràctica 4. Modifiquem les sopes de lletres i mots encreuats

A les sopes de lletres cal trobar paraules amagades en un garbuix de lletres. També podeu fer aparèixer dibuixos o sons a mida que es vagin trobant les paraules.

- 1 A la primera sopa de lletres del paquet **Demo** cliqueu la icona  per saber les paraules que busqueu.
- 2 Amb el ratolí assenyaieu les paraules en la direcció correcta.
- 3 Editeu l'activitat i analitzeu com està feta. Observeu que les paraules poden estar en vertical, horitzontal o diagonal i que una lletra pot pertànyer a diferents paraules.
- 4 Escriviu una nova paraula aprofitant els espais buits. No oblideu d'afegir-la a la llista de respostes.
- 5 Recordeu de no enregistrar els canvis en canviar d'activitat o sortir del programa.

- 6 Trieu una activitat de mots encreuats. Observeu que les definicions poden ser textuals, gràfiques o sonores.
- 7 Editeu l'activitat i observeu com està feta.

6.3 Adaptacions del programa i modificació dels paquets d'activitats

Els paquets del Clic són col·leccions d'activitats ordenades segons criteris dels seus autors.

La seqüència d'activitats fa que un paquet pugui ser més o menys difícil. Aspectes de la presentació com el tipus i mida de la lletra, els colors triats o la mida de les imatges també poden incrementar-ne la dificultat.

És per això que la mestra, tal com fa amb d'altres materials, ha de seleccionar les activitats que vol treballar. També les pot adaptar i així guanyar coherència metodològica amb la resta d'activitats.

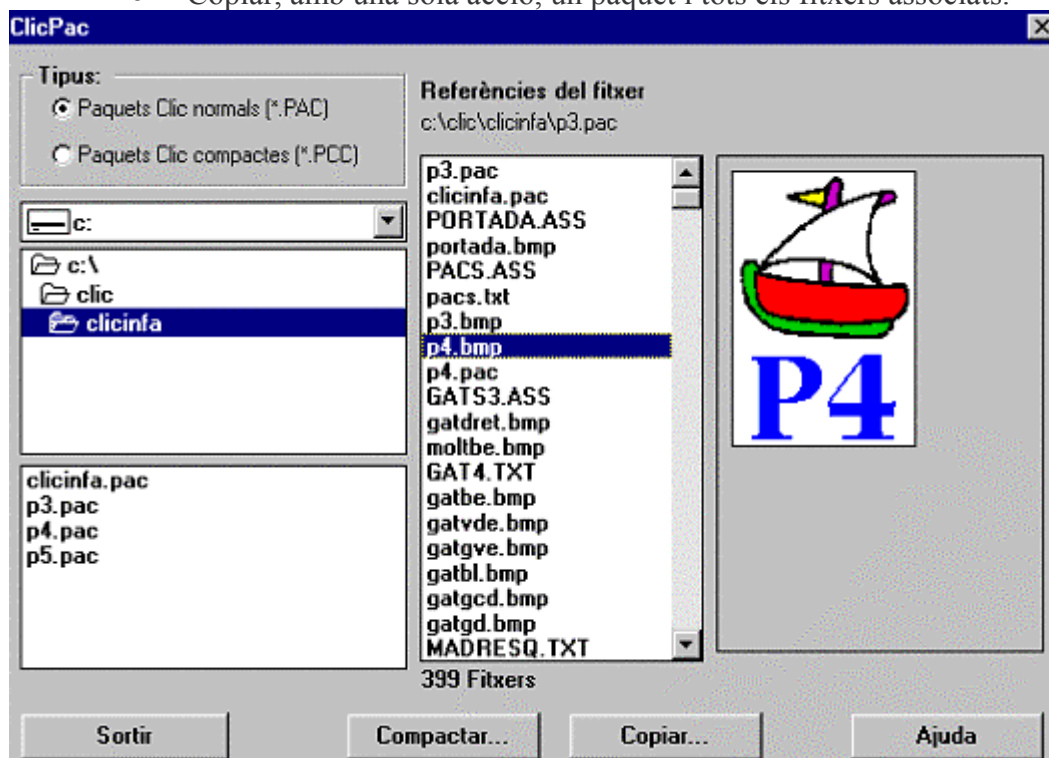
Normalment els paquets d'activitats Clic estan compactats de manera que la multiplicitat de fitxers que intervenen en una activitat quedin integrats en un de sol amb extensió PCC.

Els paquets compactats són més fàcils d'instal·lar i d'utilitzar però, les seves activitats no es poden editar si primer no es descompacten.

ClicPac

El ClicPac és un programa que treballa amb paquets d'activitats Clic i que té una triple utilitat:

- Compactar i descompactar els fitxers d'activitats.
- Visualitzar els fitxers BMP, TXT i ASS d'un paquet d'activitats.
- Copiar, amb una sola acció, un paquet i tots els fitxers associats.





Pràctica 5. Descompactar un paquet

- 1 Engegueu el programa **ClicPac** seleccionant un directori amb activitats Clic. Feu clic a l'opció **PCC** per veure els paquets compactats.
- 2 Seccioneu un paquet i el programa us mostrarà tots els fitxers que intervenen en aquest paquet. Si senyaleu un fitxer de text o de gràfic se'n visualitzarà el contingut.
- 3 Feu clic al botó **Descompactar** per extreure els components del fitxer PCC seleccionat. En aquest procés heu d'indicar la carpeta **Destinació**, allà on aniran els fitxers descompactats.



Pràctica 6. Copiar els fitxers d'un paquet

El botó **Copiar** permet fer la còpia de tots els fitxers que intervenen en un paquet d'activitats sense compactar. Aquesta opció garanteix que no oblidareu alguns dels fitxers necessaris per a les activitats. Aquest exercici us servirà per treballar amb una còpia del material sense perdre la versió original.

Per copiar un paquet d'activitats sense compactar:

- 1 Assenyaleu un paquet i feu clic a l'opció **Copiar**. Trieu el directori destí, per exemple C:\D04\CLIC
- 2 Accedireu a un quadre on podeu desmarcar els fitxers que no es vulguin copiar. Per defecte apareixeran els fitxers tots marcats.
- 3 Feu clic a l'opció **Copiar**.



Pràctica 7. Compactar un paquet

Els paquets Clic compactes integren en un únic fitxer tots els elements necessaris perquè s'executin: activitats, textos, imatges, altres paquets enllaçats... excepte els fitxers multimèdia (sons, vídeos...) i altres arxius externs (ajudes, textos Write, programes, DLL, etc.), que s'han de trobar en fitxers independents per tal que el Windows els pugui interpretar. Els passos a seguir per crear un paquet Clic compacte són:

- 1 Activeu el botó **PAC**, seccioneu el directori on heu fet la còpia i feu clic a un fitxer PAC. El programa us mostrarà la llista amb tots els fitxers del paquet.
- 2 Feu clic al botó **Compactar** per accedir a un segon quadre de diàleg on podeu seleccionar quins fitxers voleu compactar. Feu clic al botó **Crear** del paquet compactat i el ClicPac.
- 3 Quan el programa hagi acabat de crear el fitxer PCC us proposarà esborrar del disc dur tots els fitxers que hagin passat a formar-ne part. En aquest exercici no ho feu, però normalment és recomanable utilitzar aquesta funció per estalviar espai.

Edició de paquets

Els paquets són seqüències d'activitats que es realitzaran de manera encadenada. Un paquet no es pot iniciar pel mig, sinó que sempre comença en la primera activitat i

finalitza en la darrera. En canvi, els paquets es poden encadenar automàticament uns amb altres, creant seqüències d'activitats més llargues i complexes.

Els paquets massa llargs són difícils de treballar i és convenient fraccionar-los, ajustant-los a la mida adequada per als alumnes a qui van adreçats.

Tot i que us podeu saltar una activitat sense fer-la, no és lògic que un paquet contingui activitats que el grup d'alumnes no hagi de resoldre.



Pràctica 8. Crear un paquet d'activitats

1. Engegueu el Clic a través de la icona del programa i fent clic a la icona disc, navegueu fins on heu copiat i compactat els paquets. Si seguïu l'exemple C:\D04\CLIC, i carregueu un fitxer tipus PCC, observareu que les opcions del menú **Edició** estan desactivades.
2. Carregueu un fitxer PAC i en el menú **Edició** seleccioneu l'opció **Editar paquet d'activitat**. Trobareu una llista de les activitats d'aquest paquet en l'ordre que es proposaran. Feu clic al botó **Anul·lar** per sortir.
3. Passeu les activitats una a una i trieu-ne les tres o quatre que trobeu més interessants. A la barra del títol del Clic apareixerà el nom de les activitats. Feu-ne una llista.
4. En el menú **Fitxer** assenyaieu **Nova activitat** i feu clic a **Paquet d'activitats**.

Cal indicar un directori de treball que és on hi ha les activitats. Si heu seguit les orientacions de l'exemple, seleccioneu C:\D04\CLIC.

5. Apareixerà un quadre de diàleg on a mà esquerra tindreu les activitats disponibles. Seleccioneu les que us semblin més interessants i feu clic al botó **Afegir** per incorporar-les al paquet.
6. Feu clic al botó **D'acord** i accepteu d'enregistrar els canvis posant un nom al paquet, per exemple Prova.
7. Observeu com el paquet només us presenta les activitats seleccionades. En el menú **Edició**, a l'opció **Editar el paquet** podeu afegir o treure activitats, així com configurar altres opcions globals de tot el paquet. A cada modificació és convenient desar el paquet.

Les propietats de les activitats

La manera de presentar les activitats pot augmentar-ne la dificultat i pot crear conflictes als alumnes a l'hora de fer la classe. El tipus i mida de la lletra, la situació de les icones o els colors seleccionats són variables que cal tenir en compte.

Aquestes característiques es poden jerarquitzar segons on estiguin definides:

- Propietats de l'activitat fonts i opcions.
- Propietats del paquet que afecten a totes les activitats del paquet.
- Opcions del programa que afecten tots els paquets que s'executen.

És possible modificar aquestes característiques per aconseguir un tractament més homogeni i coherent amb d'altres activitats de la classe.



Pràctica 9. Les propietats de l'activitat i del paquet

1. Engegueu el Clic, carregueu un paquet en format PAC i en el menú **Edició** activeu **Editar l'activitat**. Les propietats estan definides en els botons:
 - **Font**, pel que fa a la lletra i al color.
 - **Opcions**, pel que fa a les caselles, mida, botons i els colors de fons.
2. Feu clic al botó **Font** i observeu que les propietats es poden referir a la **Graella A**, a la **Graella B** o als **Missatges**. Seleccioneu un color diferent per a cada una de les zones i feu clic a **D'acord** fins a poder realitzar l'activitat i veure les modificacions que heu fet. De la mateixa manera podeu seleccionar el tipus i color de la lletra.
3. Editeu de nou l'activitat i feu clic al botó **Opcions**. La columna de l'esquerra fa referència a la mida de les caselles. Modificant-les podeu aconseguir de veure els dibuixos més grans o que els textos no quedin tallats.
4. La columna central controla la visibilitat dels botons i comptadors. Activeu i desactiveu segons hagin de ser visibles o ocults. Quines són les opcions més aconsellables per als nens petits?
5. La columna de la dreta controla els colors de fons del Clic i de l'activitat. Una correcta selecció els pot fer més atractius i fàcils d'identificar. Feu proves.
6. El menú **Edició** conté l'opció **Editar paquet** on podeu fer visible o amagar els botons de **Disc**, **Porta...** independentment del que indiquin les diferents activitats.

Les propietats generals del programa

Alguns dels paràmetres del Clic es defineixen a nivell general per a tot el programa, de manera independent del que indiquin els diferents paquets i activitats. Són el que s'anomenen les **Opcions globals**.

Algunes d'aquestes opcions estan relacionades amb l'edició d'activitats i d'altres amb l'execució. Aquests paràmetres poden quedar enregistrats en el fitxer Clic.ini i seran actius sempre que s'engegui el programa.



Pràctica 10. Les propietats generals del programa Clic

1. Engegueu el programa i carregueu un paquet qualsevol. En el menú **Opcions** seleccioneu **Opcions globals**. Es desplegarà un quadre de diàleg amb diferents paràmetres per configurar. És imprescindible triar un **Directori de treball**, que pot ser qualsevol.
2. Les opcions que tenen relació amb la visualització i l'execució d'activitats són:

Arrossegar blocs: està relacionada amb la manera de resoldre els trencaclosques.

Cursor gran i gruix del fil: configuren la visibilitat d'aquests elements de la pantalla.

Barra de menús: amaga o visualitza els menús del programa.

Avisos sonors: activa i desactiva els sons d'encert i error i les músiques de quan finalitza l'activitat.

Modifiquen aquests paràmetres i observeu com varia l'aspecte de l'activitat.

3. En el menú **Informes** trobareu l'opció **Informe de la sessió** que us presenta els resultats del treball realitzat fins ara. A les **Opcions globals** hi ha la possibilitat de **Generar un fitxer d'informes** i de fer-los personalitzats en funció de cada usuari.
4. En el menú **Opcions**, clicant a **Fer permanent les opcions globals** s'enregistra la configuració actual i serà la que estarà activa en sessions posteriors.

6.4 Més coses del Clic

El Clic és un programa amb molta acceptació que disposa de força paquets d'activitats. Mestres i professors han anat desenvolupant materials per a la seves classes que, un cop organitzats i classificats, constitueixen una interessant font de recursos.

Aquests materials es publiquen:

- al CD-ROM *Sinera Clic 2000*,
- a la web del Clic: <http://clic.xtec.net/>

Si es volen crear noves activitats és de gran utilitat consultar l'ajuda del programa. Així mateix, existeix un curs telemàtic de desenvolupament de materials Clic.

<http://clic.xtec.net/ca/jclic/curs.htm>

En aquesta pàgina trobareu tota la informació i els programes auxiliars per crear activitats noves, així com informació sobre el JClic, que permet visualitzar els paquets d'activitats incrustats en una pàgina web directament des d'Internet.

Si creeu un paquet d'activitats Clic que considereu interessant, el podeu enviar seguint les indicacions que trobareu a: <http://clic.xtec.net/ca/act/colabora.htm>.



Pràctica 11. El racó del Clic

- Entreu a Internet a <http://www.xtec.net>, dins d'**Escola oberta** trobareu el **Racó del clic**. L'adreça és <http://clic.xtec.net/>.
1. Seleccionen **Activitats**. Podreu veure els diversos paquets d'activitats disponibles i fer la cerca segons uns criteris establerts.

2. Entreu a **Classificació de les activitats per nivells educatius | Educació infantil**. Trobareu els diferents paquets classificats per àrees. Entre d'altres:

Observa i relaciona

Sèries

Cap a on?

Trencaclosques d'animals

De la lletra de pal a la lletra lligada

Un, dos i cap

Síl·labes

La granja

Clic infantil

3. Quan entreu a una activitat, hi trobareu una fitxa amb una breu explicació de l'activitat acompanyada d'una il·lustració, els autors, l'àrea i el nivell a què va destinada, i altres informacions.
4. També hi trobareu els fitxers per baixar-la i instal·lar-la al vostre disc. Baixeu-vos un paquet i instal·leu-lo.

En aquesta pàgina trobareu tota la informació i programes auxiliars per crear noves activitats, així com informació sobre el JClic, que permet visualitzar els paquets d'activitats directament des d'Internet, incrustats en una pàgina web.

7. Contes, jocs i cerca d'informació

Objectius

Conèixer els materials multimèdia existents per als alumnes de parvulari i cicle inicial en format CD-ROM i web.

Fer propostes d'aplicacions educatives dels contes interactius.

Saber utilitzar els jocs com a recurs educatiu.

Extreure informació d'Internet.

Continguts

Treballar amb un conte interactiu i la seva inserció curricular.

Analitzar un joc interactiu i la seva inserció curricular.

Treballar amb un diccionari en línia.

Cercar informació a Internet.

Desenvolupament

Amb les eines informàtiques multimèdia, l'ordinador ha conquerit una dimensió integradora dels efectes audiovisuals i ha facilitat la creació de productes interactius que poden adoptar la forma de contes, enciclopèdies o quaderns d'exercicis, tant en CD-ROM com a Internet.

Els programes que integren imatge, so i animació són uns materials molt útils en aquests primers nivells, on els alumnes encara desconeixen el codi escrit.

Aquí no es tractarà d'elaborar un material interactiu sinó de conèixer diferents materials i analitzar-ne la inserció curricular.

7.1 Com treballar els contes interactius

L'explicació de contes constitueix un bloc d'activitats fonamental en el procés d'aprenentatge de la llengua. Escoltar contes i rondalles, a més d'entretenir i desvetllar la imaginació, desenvolupa les habilitats de comprensió, augmenta el vocabulari dels infants i enriqueix l'expressió del seu llenguatge.

Tradicionalment s'han utilitzat imatges, sons i titelles per donar vida a les narracions. L'ordinador, i la capacitat interactiva i multimèdia que té, ha generat un nou producte a cavall entre els contes i els dibuixos animats.

Per una banda, cal considerar la interactivitat de l'usuari davant del conte multimèdia. La selecció de les seqüències, dels personatges i fins i tot de les accions, permet exercitar noves habilitats.

Per altra banda, caldrà considerar l'aspecte social i el treball de grup. Quan s'explica un conte davant d'un grup, els alumnes intervenen i de vegades representen determinades escenes del conte.



Pràctica 1. Els tres porquets

Els tres porquets és un conte interactiu, en format Multimèdia, un CD-ROM de l'editorial EFI. Narra la història dels tres porquets en diferents idiomes, un d'ells el català.

Executeu el fitxer: cuento95.exe.

Icones i menú del programa:



Porquet a l'esquerra: anar a la pantalla anterior.



Parella de porquets: repetir la mateixa escena.



Granja - casa: inici del programa.



Tres porquets a la dreta: pàgina següent.



Tres porquets a l'esquerra: sortir del joc i tornar a l'escena del conte.



Abc: vocabulari del text. Fent clic a la paraula surt la definició.

A la pantalla inicial podem escollir l'idioma. S'han d'elegir les banderes corresponents. L'opció de l'esquerra permetrà escoltar i veure el text escrit a la part inferior esquerra de la pantalla. L'opció de les banderes de la dreta servirà perquè surti el text escrit a la part inferior dreta de la pantalla, però sense escoltar-lo. Per tant es pot escoltar amb un idioma i veure el text amb un de diferent. S'han d'indicar els dos idiomes (que poden ser els mateixos o diferents) i fer clic als **Tres porquets** situats a l'angle inferior dret per passar de pantalla.

Un cop s'ha escollit l'idioma, demana si només volem llegir el conte o si volem llegir-lo i jugar-hi.

Llegir el conte: escena per escena es va presentant el conte, amb imatges animades i petits diàlegs al final de la seqüència, narració amb veu i música.

La narració no es pot aturar. La icona dels **Dos porquets** s'utilitza per repetir des del començament una mateixa escena.

Automàticament, s'enllacen les escenes fins a acabar el conte.

Llegir i jugar: quan acaba la narració, els diàlegs i l'animació de cada escena, tot s'atura i queda una pantalla per explorar diferents objectes amb el ratolí. Alguns, quan es fa clic, fan una animació, un so..., quan es fa clic a un dels personatges del conte apareix una nova pantalla amb un joc per realitzar. A cada escena n'hi ha un de diferent.

Podem trobar-hi jocs com: trencaclosques, endevinar paraules (el penjat), buscar objectes, relacionar...

Si feu clic a les paraules del text les repeteix per frases.

Al final del conte apareix una pantalla amb totes les imatges del conte, com a vinyetes, desordenades. L'exercici consisteix a ordenar la història. També es pot escoltar la narració de cada escena (prement el **Porquet petit** que surt a sota de cada escena). Quan s'ha acabat també es pot escoltar tot el conte, tal com l'hàgim ordenat, prement el **Porquet gran**.

Un cop hàgiu escoltat i jugat una mica amb el conte, penseu i prepareu una proposta de treball d'aquest material d'un nivell determinat amb els vostres alumnes. Aquí presentem algunes idees a tall d'exemple per a desenvolupar.

Treball d'escoltar i comentar el conte.

Treball de vocabulari.

Lectura del conte per fragments.

Treball amb els diferents jocs.

Llenguatge oral: descripció de personatges, accions, diàlegs...

Preparar fitxes complementàries, capturant les imatges...



Pràctica 2. Els contes SPC

Els contes SPC treballen els sistemes augmentatius i alternatius de la comunicació (SAAC) d'una manera lúdica i motivadora per potenciar la comunicació en els alumnes, tenint en compte les seves limitacions. Són adaptacions de contes populars que es poden escoltar i llegir. També presenten activitats interactives relacionades.

Consten de vuit títols: **En Tabalet**, **La castanyera**, **Conte de Nadal**, **Carnaval al bosc**, **La llegenda de sant Jordi**, **El globus**, **La bruixa coloraina** i **El gegant de guix**.

Els podeu trobar al portal **edu365.com** | **Alumnes** | **Infantil**:

<http://www.edu365.com/infantil/>

- Entreu en un dels contes fent clic sobre la imatge **Contes SPC**.
- Fixeu-vos que la portada té diferents icones: l'altaveu per escoltar el so, la fletxa per començar el conte, la casa per tornar a l'inici i el botó d'activitats, que són exercicis complementaris al conte per fer-los quan l'alumne ja l'ha escoltat.

Mireu-vos el conte fent clic a la fletxa de la dreta. Cada pàgina consta d'un dibuix principal, amb un text per llegir i que també es pot escoltar fent clic a l'altaveu, i un vocabulari SPC de la frase de la pàgina. La fletxa de l'esquerra porta a la pàgina anterior.

A la informació de la portada dels contes, hi trobareu un breu resum del conte i els continguts que es treballen. També teniu una bústia de suggeriments adreçada als autors.

7.2 El paper dels jocs educatius

El joc és una activitat natural en els nens i nenes que els permet exercitar habilitats específiques i consolidar certs aprenentatges. Hi ha jocs d'esforç físic, de coordinació motriu, de treball en equip, d'habilitat lingüística o d'estratègia.

L'ordinador crea, a l'espai virtual, una nova possibilitat de joc. Alguns programes tenen clarament com a finalitat el lleure i l'entreteniment. Els jocs d'ordinador no són un producte homogeni, es poden diferenciar segons la tipologia, la temàtica i segons el públic que van adreçats.

Tots els jocs poden tenir un component educatiu, però és el mestre o la mestra qui, en funció del joc en concret, l'edat dels alumnes i la seva intencionalitat educativa, en fa una selecció i els inclou dins la programació.



Pràctica 3. El Pingu

El Pingu és un joc editat en CD-ROM per la BBC i distribuït per Zeta Multimedia. Entre les seves característiques tenim:

- És un joc per a jugadors molt inexperts. Hi ha diferents nivells de dificultat.
- Totes les instruccions són orals i en català.
- Té una estructura de pantalla comuna en tots els jocs.

Si es treballa amb el joc del Pingu es pot ajudar als nens i nenes més petits a controlar el funcionament del ratolí i del teclat.

1. Després d'observar el funcionament de les diverses activitats, comenteu com s'inseriria aquest material curricularment, en el context de la programació dels diferents nivells del parvulari i/o cicle inicial.
2. Quines aplicacions servirien per treballar l'ús del teclat?



Estructura:

Hi ha el **botó taronja** de menú general que porta tres opcions d'activitats: trencaclosques, jocs i estalvis de pantalla. Les que observarem seran les dues primeres.

El **botó taronja**: petit d'ajuda.

El **botó vermell**: per sortir.

El **botó verd**: ball del Pingu o OK.

El **botó rosa**: per al volum del so .

Activitats de trencaclosques:

Trencaclosques de colors

- Trencaclosques de figures
- Trencaclosques de números
- Trencaclosques de lletres
- Trencaclosques de sons

Activitats de jocs:

- Tennis Peix
- Passa gel
- L'hora de música
- Blocs de construcció
- Laberint de neu

Ball

En el menú general, al mig del botó del volum i del de sortir, n'hi ha un que diu **Ball**.

És per a fer ballar el Pingu amb diferents moviments i posicions.

S'ha de seleccionar cada opció perquè faci el moviment desitjat. Si es manté activat fa l'acció de manera continuada.

**Pràctica 4. La formiga**

1. Aneu a l'apartat d'**Infantil**
<http://www.edu365.com/infantil/>.
2. Feu clic a **LA FORMIGA** per començar el joc.

L'objectiu és que la formiga porti el menjar que ha trobat i que té a la superfície cap al lloc indicat dins del formiguer.

S'ha de fer un clic amb el ratolí al gra o llavor que fa pampallugues perquè la formiga se'l carregui a l'esquena. A partir d'aquí, ja es pot indicar amb el ratolí, fent un clic dins del camp de visió de la formiga, en línia recta, el camí que es vol que faci. S'ha de fer arribar fins al rebost que s'indica amb la fletxa groga. Quan arriba al seu lloc, el descarrega i ja pot anar cap a la superfície per agafar el següent gra. Haurà d'anar portant tot el menjar que té preparat.

Pel camí, però, trobarà uns paranys que haurà de superar estratègicament (una aranya que intentarà agafar-la i unes pedres que cauen damunt seu).

Quan finalment arriba a l'última cambra, tanca el llum i es posa a dormir.

7.3 Cerca d'informació

Els diccionaris i enciclopèdies en suport digital, a més de tenir informacions en text i fotografies com les editades en llibres, contenen veu, sons, vídeos i animacions.

Un valor afegir són els sistemes de recerca que no es limiten al tradicional índex alfabètic i temàtic:

- *Cercadors*: que a partir d'una paraula o unes poques lletres es troben totes les referències tant a les entrades com en els articles.
- *Hipertext*: dins els articles hi ha paraules calentes que estan vinculades a altres entrades. En fer clic se salta de paraula en paraula “navegant” per dins del diccionari en funció dels interessos personals.

També existeix la possibilitat de retrocedir el camí seguit en la cerca, les paraules suggerides, la possibilitat de fer anotacions...

Finalment, el text, les fotografies i els altres recursos es poden recuperar i inserir en altres documents.

Aquest tipus d'informació la podem trobar en format CD-ROM o bé a Internet. És aquí, a la xarxa, on les actualitzacions i les notícies sempre poden estar més fàcilment actualitzades.



Pràctica 5. Consultar i extreure informació d'Internet

Diccionari en xarxa DIDAC

Didac és un diccionari escolar destinat a alumnes de primària i dels primers cursos d'ESO en un llenguatge planer i senzill, amb il·lustracions i làmines amb dibuixos que permeten trobar la definició de la paraula fent clic al damunt del dibuix senyalat.



Presenta una llista de paraules on s'inclou:

- lèxic general
- dialectalismes molt generalitzats
- tecnicismes i cultismes bàsics per seguir les matèries escolars
- expressions

Conté informacions:

- lingüístiques sobre cada paraula (quan es tracta d'un verb en desplega tota la conjugació)

- semàntiques
- d'exemples de mots en funció de cada situació comunicativa

Ofereix quatre-centes il·lustracions situades al costat de les paraules definides i quaranta làmines il·lustrades que permeten l'accés directe a la definició del mot.

La forma de cerca és fàcil: s'escriu la paraula desitjada a la caixa de text **Cerca**. Si el mot no existeix (en aquest diccionari) o està mal escrit ofereix una llista de paraules que s'escriuen de manera similar.

Hi podreu accedir des de l'escriptori digital del portal educatiu **edu365.com**.
<http://www.edu365.com/escriptori/index.htm>

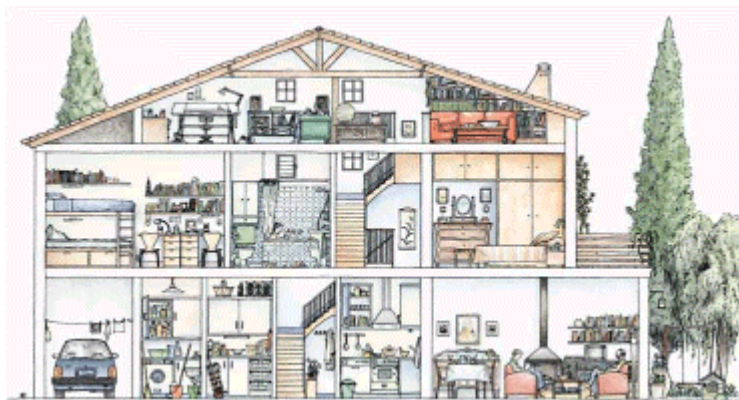
Per entrar-hi cal identificar-se al portal, com a alumne/a o com a professor/a.

Des de l'escriptori digital feu clic a **DIDAC**. Escriuiu la paraula que vulgueu cercar, per exemple: sol, cansat, cireres, argument, única... 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...? D'una primera cerca es pot arribar a la que busqueu? Quan és que dóna les paraules més properes? Què passa si cerquem sense posar accents? I amb alguna falta d'ortografia?

Observeu que tots els verbs es mostren conjugats en tots els modes i temps fent clic a **Verb**.

A la part inferior de la pàgina hi ha l'índex de làmines. Entreu-hi.



Feu clic a la làmina “La casa per dins”

Passeu el punter del ratolí per damunt de la imatge. Observeu les paraules del vocabulari en el rètol del text alternatiu. Feu clic en algunes i mireu-ne les definicions i informacions que dóna el diccionari.

Adreces a Internet

La majoria d'enciclopèdies i materials de consulta en llengua catalana estan destinades a alumnes més grans dels que tractem en aquest curs. Hi pot haver també materials de consulta per a infants, que siguin més fàcils d'interactuar i que, bàsicament, tinguin suports d'imatges, veus i sons i vídeos, on el text sigui molt breu.



Pràctica 6. Adreces a Internet

1. El Webclip és un directori de recursos educatius i de lleure que ens pot ser de gran utilitat a l'hora de buscar a Internet la informació que necessitem per als alumnes.

1. Des de la portada de l'edu365.com, entreu a **Webclip**:
<http://www.tvcatalunya.com/webclip/>
2. Observeu la pàgina i entreu en els diferents apartats (etapes educatives i àrees curriculars) fins arribar a les pàgines de les fitxes de contingut de cada web anunciada. Cada fitxa consta d'un títol, un petit text explicatiu, l'idioma de la web, els requeriments tècnics...
3. Feu clic en algun dels títols de les fitxes: el seu enllaç porta a la web en qüestió.
4. Torneu a la portada del Webclip.
5. Penseu un tema per a la cerca de webs que us pugui interessar, per exemple: l'univers, l'aigua, l'aliment, els llibres...
6. Poseu el nom triat en el quadre de text del cercador. També podeu indicar-hi l'etapa educativa. Feu clic al botó **Cercar**.
7. Observeu els resultats de la cerca i esperem que hàgiu trobat alguna web que pugui ser del vostre interès.

Cal saber que el Webclip és un microespai televisiu produït per Televisió de Catalunya, SA i un directori multimèdia de contingut alhora formatiu, informatiu i d'entreteniment, que ha estat pensat per facilitar l'accés dels nens i joves i de tots aquells que participen en el projecte educatiu de la nostra societat, als continguts d'Internet.

Amb aquest directori, permanentment actualitzat, es pretén crear una eina pedagògica tant per a alumnes com per a mestres, professors i professores, educadors i educadores i, naturalment, per a pares i mares compromesos amb l'educació dels seus fills. Aquest directori es va omplint a partir del contingut del programa de televisió del K3 que porta el mateix nom.

La selecció de pàgines web està relacionada amb el contingut curricular de les diverses àrees i dels nivells educatius actuals, entenent l'educació com una tasca complexa i en evolució contínua que abraça també aspectes d'oci i de lleure.

2. - Quan ja tenim la web que necessitem, per exemple si hem de preparar una visita al Zoo o a l'Aquàrium (abans o després de la visita, podem entrar a la seva web per tal de cercar-hi informació sobre el que veurem o ja hem vist, imatges dels animals per a preparar fitxes de treball, etc.)

Zoo de Barcelona: <http://www.zoobarcelona.com/>

Aquarium de Barcelona: <http://www.aquariumbcn.com/>

Entreu en alguna d'aquestes webs i feu pràctiques de buscar i posar la informació textual i gràfica d'Internet en un document OpenOffice.org Writer.

- Per passar el text a l'OpenOffice.org Writer, primer l'haureu de seleccionar amb el ratolí i **Copiar** (botó dret del ratolí) o bé des del menú **Edició | copiar..** Seguidament, obrireu el Word i enganxareu (menú **Edición | Pegar**) el text a un document Word. Aquí retallareu i afegireu el que hi faci falta.
- Per copiar una imatge haureu de posar el ratolí al damunt de la imatge desitjada i amb l'opció **Anomena i desa la imatge** o **Guardar imagen como** dels navegadors, activada amb el botó dret del ratolí, deseu el fitxer gràfic en el

vostre ordinador. Després des de l'OpenOffice.org Writer , aneu a **Insertar | Imagen | A partir de archivo**.

- També podeu seleccionar un text i una imatge de la web, copiar-ho i enganxar-ho al document OpenOffice.org Writer.

8. Iniciació dels infants al treball amb ordinador

Objectius

Saber utilitzar les aplicacions informàtiques amb l'alumnat, ja sigui amb l'ordinador de la classe o a l'aula d'informàtica.

Conèixer la competència bàsica en tecnologies de la informació i la comunicació.

Conèixer els aparells específics i estàndards dels ordinadors per a l'ús educatiu amb alumnes de parvulari i cicle inicial.

Aprendre a analitzar els diferents programes i les seves possibilitats per tal que els alumnes més petits en facin un ús correcte.

Donar als infants que s'inicien en l'ús dels ordinadors les eines adequades per a un desenvolupament òptim de les seves capacitats.

Continguts

Orientacions per a la utilització dels ordinadors amb els més petits.

La competència bàsica en tecnologies de la informació i la comunicació en els cicles parvulari i inicial.

Perifèrics específics i perifèrics estàndards.

Iniciació al treball amb el ratolí.

Iniciació al treball amb el teclat.

Desenvolupament

8.1 Orientacions generals i inserció curricular

Els infants, ja de ben petits, poden interactuar amb l'ordinador. L'èxit de la situació dependrà de la complexitat de la tasca i de l'entorn de treball que se'ls proposi.

Des del moment que tenen interès per “tocar botons”, quan volen encendre i apagar el llum o canviar el canal de la televisió, poden afrontar amb possibilitats d'èxit el treball amb ordinador.

Hi ha experiències aïllades amb nens de dotze mesos a les llars d'infants i són moltes les escoles que introdueixen el treball amb ordinador, a partir dels tres anys, com una activitat més dins de la programació.

Cal tenir present, però, que els nens i les nenes hauran de realitzar uns certs aprenentatges i que seguiran les pautes habituals d'aquestes edats. El treball amb ordinador els haurà de familiaritzar amb una eina que cada dia serà més important. Hauran de crear una base de control motriu i d'habilitats tècniques i experiències enriquidores que serà el fonament de futurs aprenentatges.

Per ells, l'ordinador hauria de ser una caixa plena de noves activitats engrescadores que els ajudés a desenvolupar-se com a persones, i els permetés realitzar treballs que d'altra manera no podrien fer. Aquestes activitats estaran integrades en la programació de cada nivell, on l'ordinador serà un recurs més que ajudi el desenvolupament global dels alumnes.

Al parvulari es poden donar dues situacions per al treball amb ordinador: **l'ordinador a l'aula** o **l'aula d'ordinadors**. Les dues situacions poden anar bé si s'utilitzen adequadament. L'ordinador, o ordinadors, a l'aula permet que, dins d'una estructura d'organització per racons, en sigui un més i quedi totalment integrat a les altres tasques de la classe. En qualsevol moment s'hi pot accedir, és un element més que se'l fan seu. L'aula d'ordinadors, d'altra banda, facilita un aprenentatge més estructurat, més rendible quant a pràctica, tots els nens i nenes poden fer el mateix programa alhora, sempre que sigui còmode per als alumnes d'anar-hi. El millor és poder complementar les dues opcions.

8.2 La competència bàsica: les tecnologies de la informació i la comunicació

El document que trobareu a l'adreça http://www.xtec.net/escola/tec_inf/tic/ estableix un primer nivell de concreció de la competència bàsica en Tecnologies de la Informació i Comunicació (TIC), que l'alumnat ha d'assolir en acabar l'ensenyament obligatori. La finalitat d'aquest treball és la d'oferir als centres educatius orientacions per poder incorporar els aspectes més rellevants i apropiats de les TIC en les activitats d'ensenyament/aprenentatge de les diverses àrees del currículum.

A la pàgina <http://www.xtec.net/fie/assessor/cb2.htm> trobareu la seqüenciació d'aquestes competències per cicles educatius on, si es parteix des del parvulari, es comencen uns aprenentatges que són a tots els nivells educatius dels alumnes.

El tercer nivell de concreció correspon elaborar-lo a cada centre on, si es confeccionen les programacions de les àrees i dels projectes educatius, aniran incorporant els diferents programes, activitats i aplicacions més adients per a l'alumnat i el professorat.

8.3 Perifèrics específics i perifèrics estàndards

Els nens petits necessiten ordinadors i programes especials o poden utilitzar els equips pensats per als adults?

Aquesta és una discussió que ve de lluny i que ha anat variant en el temps en funció de les prestacions dels ordinadors.

En d'altres àmbits com el menjar, les joguines, els programes de televisió..., hi sol haver una producció específica per als infants; si bé és cert que sovint nenes i nens utilitzen/consumeixen materials o béns de consum adreçats als adults sense gaire dificultats.

Dins l'àmbit escolar també hi trobem alguns productes específics (taules, tisores...), d'altres productes en què ells en són els únics consumidors (ceres, punxons...), però la majoria dels materials utilitzats són productes estàndards (paper, llapis...).

En el món de la informàtica també han aparegut ordinadors, perifèrics i programes adreçats específicament als nens petits. Aquests ordinadors sovint són joguines que, tot i ser funcionals, tenen molt poques prestacions i només serveixen per imitar o fer el joc simbòlic del treball amb ordinador.

Els perifèrics específics han tingut una vida difícil a causa dels canvis tecnològics i d'una producció limitada que, a més, ha encarat els productes fins a fer-los inviables econòmicament.

D'altra banda, els perifèrics específics permeten exercitar aspectes del currículum i realitzar formes alternatives de treball que difícilment s'aconsegueixen amb els instruments estàndards. D'entre els més interessants destacaríem:

- La **tauleta sensible** és un perifèric que amplia les prestacions del teclat, ja que es treballa amb unes làmines on s'hi posa text, fotografies o objectes reals. Imprescindible per treballar les textures i l'exploració amb el tacte, i és de gran utilitat per avançar en el camí de l'abstracció que va des de l'objecte real fins a la paraula escrita. Trobareu més informació a:

El racó de la Tauleta: <http://www.xtec.net/recursos/tauleta/>

- La **catifa màgica** es tracta d'un perifèric en forma de catifa d'1m de costat amb rajoles de 30 cm. Aquest perifèric té la particularitat que s'utilitza dret, trepitjant les rajoles amb els peus per treballar aspectes relacionats amb la coordinació de les extremitats inferiors (ritme, orientació...). Trobareu més informació a: <http://www.xtec.net/dnee/catifamagica/>.
- **Ull de color** és un sistema d'interacció amb l'ordinador basat en una càmera web (webcam) i en una tecnologia de reconeixement de la imatge especialitzada a identificar un color. **Ull de color** és capaç de reconèixer una marca de color dins el seu camp visual i fer-ne el seguiment.

Quan hàgim d'utilitzar **Ull de color**, ens posarem un guant vermell i podrem jugar a distància, petar globus a la pantalla, podrem moure el cursor amb un didal i, amb una samarreta, dibuixarem ratlles quan ens moguem per l'habitació.

Ull de color serà de gran utilitat per treballar la motricitat en general, i per assajar nous tipus d'exercicis i d'interaccions sense contacte directe amb l'ordinador. Trobareu més informació a: <http://www.xtec.net/dnee/udc/>.

Hi ha programes comercials d'ordinador adreçats a nens a partir de tres anys, però cal analitzar el seu contingut i funcionament per determinar si són adequats a les activitats de l'escola. Cal tenir present que aquests productes no estan pensats específicament per a l'àmbit escolar sinó per al familiar. Un altre aspecte important a considerar és l'idioma del producte.

Els perifèrics i programes específics per a infants, però, ofereixen entorns més assequibles i segurs on nens i nenes poden treballar amb continguts que els interessin i amb una major autonomia.

Com a contrapunt a tot això, els ordinadors moderns incorporen prestacions que els fan adequats als infants. Les pantalles de colors, el so i la música, els ratolins cada vegada més petits, lleugers i manejables...

Els nens i les nenes, en un futur més o menys proper, acabaran per utilitzar els equips estàndards i, a mida que n'aprenguin, avançaran en el seu creixement personal.

Finalment, les noves versions del Windows incorporen opcions que permeten ajustar el funcionament de l'ordinador a les característiques de les persones.

A Internet, també, cada vegada hi ha més portals i pàgines adreçats als més petits, amb jocs i aplicacions multimèdia que fan que els sigui molt assequible i atractiu.



Pràctica 1. Modificació del punter i velocitat del ratolí

En els ordinadors actuals, és possible canviar la mida del punter, la velocitat del doble clic i altres paràmetres que faran que els infants puguin utilitzar el ratolí amb major comoditat.

1. Feu clic al botó **Inici**, seleccioneu l'opció **Configuració**, seleccioneu



Tauler de Control i finalment feu clic a la icona **Ratolí**.

2. La pestanya **Botons**, a més de configurar els botons per dretans o esquerrans, us permet regular la velocitat del doble clic. Poseu el cursor ràpid o lent i comproveu com n'és de fàcil o difícil obrir la capseta del test fent el doble clic.
3. La pestanya **Punters** permet canviar els punters del ratolí. Un punter gros sempre serà més fàcil de veure a la pantalla.
4. El Windows utilitza diferents punters per indicar opcions del sistema. Us seran familiars la fletxa, el rellotge. La llista que es veu a la pantalla són els punters del sistema i és el que el Windows anomena una *combinació*.
5. La casella **Combinació** us permet canviar els punters del Windows per altres punters que hi hagi instal·lats. Trieu **Estàndard** | **Windows** | **Negro** | **Enorme** i comprovareu que és més fàcil de veure.
6. Igualment existeixen jocs de punters amb coloraines o amb animacions.
7. De manera semblant podeu canviar un sol punter, per exemple la fletxa d'assenyalar. Trieu la funció **Selecció normal**, habitualment una fletxa, cliqueu el botó **Examinar** i trieu un punter que us agradi, per exemple la bola del món.
8. En clicar **Acceptar** la fletxa del ratolí s'haurà canviat pel nou punter.
9. Retorneu el sistema a la situació anterior clicant a **Configuració** i seleccionant **Windows Estàndard**.
10. De manera semblant podeu configurar alguns paràmetres del teclat.

8.4 Familiarització en l'ús del ratolí

El ratolí és un instrument que requereix un aprenentatge d'habilitats motrius en el control del desplaçament de la mà, del clic i del doble clic; perceptives; de localització del cursor; de relació pla vertical i horitzontal, i també de relacions causals i procedimentals: assenyalar, seleccionar, arrossegat...

Els nens i les nenes de tres anys ja poden iniciar-se en aquest aprenentatge, que al principi els costarà una mica, però que no serà més difícil que d'altres aprenentatges, com pot ser el control del llapis i que també els serà fonamental en el seu futur.

En una primera fase, començaran amb activitats engrescadores que exercitin per separat diferents accions que es fan amb el ratolí: assenyalar, el desplaçament, seleccionar (fent un clic). Els programes de dibuix, els contes interactius i els jocs proporcionen moltes ocasions per practicar-ho, n'hi ha, però, que són més fàcils i d'altres més difícils.

En una segona fase, combinarem els moviments amb exercicis de traçar, arrossegat, retallar i seleccionar. Aquí sí que l'escenari ideal són els programes de dibuixar.

En alguns alumnes, les primeres vegades se'ls haurà de mostrar com s'agafa el ratolí, tot acompanyant-los amb la mà de l'adult agafada a sobre de la seva, per poder dominar i fer accionar el ratolí.



Pràctica 2. Amb el programa de dibuix Kid Pix

1. Busqueu activitats amb algunes de les eines del programa on el nen o la nena només hagi de fer clic un cop i ja vegi el resultat de l'acció causa-efecte: fent clic on vulgui de la pantalla, fent clic en un lloc concret...
2. Busqueu activitats on hagi de fer clic i arrossegat.
3. Busqueu activitats on hagi de fer clic, seleccionar, retallar...



Pràctica 3. El jocs en línia

Al portal edu365.com, a l'apartat **Alumnes/Infantil** (<http://www.edu365.com/infantil/>) hi trobareu uns jocs per aprendre el maneig del ratolí. Al quadre següent trobareu aquests jocs ordenats segons la seva dificultat.

	Dificultat		Dificultat		Dificultat
La bruixa	1	El pollet	3	Lletra per lletra	4
Anem...	2	La caputxeta	3	Pizzes	4
Carnaval	2	El drac	3	Tangram	5
Pintem	2	Canvia de cara	3	Dòmino	5
Flipbook	2	Paraules	4	La formiga	5

En obrir les finestres de les activitats, les podreu maximitzar perquè els alumnes més petits no perdin el joc quan cliquin fora de la seva finestra.

- El primer joc: La bruixa



La bruixa viatja de nit amb la seva escombra i ha d'anar alerta i conduir amb seguretat. El nen o la nena només ha de desplaçar-la, arrossegant el ratolí amunt i avall, i així, ajudar a la bruixa a esquivar els estels. Quan xoca amb algun estel, s'enrampa. A la tercera vegada que xoca, cau a terra.

Per tornar a començar el joc, cal fer-hi un clic amb el ratolí. També pot jugar a la inversa, intentant xocar amb els estels.

És un dels primers jocs que podem donar als nens i les nenes perquè s'iniciïn en l'ús del ratolí; no cal fer-hi cap clic, només el moviment d'arrossegar en vertical.

A partir d'aquí, ja vindrien les aplicacions on s'ha de fer un clic amb el dit índex, arrossegar, deixar anar... Va bé posar un gomet de color al botó de l'ordinador (esquerra). També es pot invertir per a esquerrans si es vol.

- La web Boohbah, també anunciada a l'edu365.com/Infantil (<http://www.boohbah.tv>), també presenta unes activitats pensades per a aquests inicis dels infants amb el ratolí, amb uns exercicis causa-efecte molt acurats i amb una presentació molt agradable.



Pràctica 4. Amb un conte interactiu

Els de la col·lecció **Living Books** (Just grandma and me, The tortoise and the hare, Little monster at school, Sheila Rae - the brave...) ens poden anar molt bé per a la motivació i realització exitosa d'aquests primers contactes:

1. Entreu en un dels contes en CD-ROM d'aquesta col·lecció. Penseu ordres concretes per donar al nen o a la nena i que hagi de fer clic a un objecte concret del conte per obtenir la resposta que se li demana. Se li pot demanar què fa un objecte o personatge concret, o bé que busqui entre els objectes i personatges una acció determinada o un personatge que nosaltres ja sabem que surt fent clic a un de concret.

Per exemple: en el conte de la llebre i la tortuga. Què fa la tortuga en aquesta pantalla? Per resoldre la qüestió haurà d'esforçar-se per fer un clic a la tortuga, fixar-se amb el que fa i contestar-ho. Un altre tipus de pregunta seria: on és l'espíadimonis (libèl·lula)? Aquí, l'alumne haurà d'anar buscant i fent clic als diversos objectes fins que surti el que se li demana.

8.5 Familiarització en l'ús del teclat

El teclat és l'instrument fonamental per escriure amb l'ordinador. Per als infants més petits el teclat té molta complexitat per la gran quantitat d'elements i combinacions que s'utilitzen. En el seu aprenentatge també intervenen habilitats psicomotrius que regulen la pressió, el ritme, el prémer i alliberar la tecla, les habilitats perceptives d'organització de l'espai, la memòria visual...

Per a més endavant queda la mecanografia, que és un aprenentatge que resultarà útil en un futur, però que aquí no és imprescindible.

En els primers passos pel teclat, es tracta de prémer i alliberar un conjunt reduït de tecles. Es pot començar per les tecles del cursor.

Un segon pas consisteix a proporcionar elements per organitzar el teclat, identificant les tecles que serviran de punts de referència, per exemple la tecla d'espai, el retorn, les

lletres del seu nom, els nombres que coneixen, la tecla d'esborrar cap enrere, les vocals...

En algun moment caldrà introduir altres tecles amb funcions (suprimir, escapar-se...), els accents, les combinacions de tecles, les tecles que s'enclaven (majúscules, bloc numèric...).

Posteriorment s'han d'intentar impulsar bons hàbits com són utilitzar les dues mans, prémer la barra d'espai amb el dit gros, fer servir més d'un dit... això ja serà quan utilitzin el processador de textos. Escriure amb el processador de textos és un bon exercici per comprovar les seves habilitats a l'hora de treballar amb el teclat.



Pràctica 5. Mecanografia lliçó 0

El Toca-Toca és un programa pensat per iniciar els primers contactes dels infants amb l'ordinador i el teclat. Per a l'usuari és un senzill exercici amb l'ordinador. Quan el nen o la nena toca una tecla, el programa li ensenya una imatge i/o un so.

Per al professorat, Toca-Toca es pot programar amb exercicis d'exploració o de pregunta i resposta, de manera que s'hi poden posar imatges i sons que resultin interessants per a l'infant.

Aquest programa el trobareu a la carpeta del capítol 8 d'aquest curs, en el CD-ROM dels materials de formació, o bé a l'adreça: <http://www.xtec.net/~jfonoll/tocatoca/>

- 1 Aneu a la carpeta del programa i feu clic a la icona **ACCIO1.TOC**: apareixerà una pantalla negra amb una icona al mig. Observeu que, en prémer qualsevol tecla, el programa us mostrarà un dibuix que ocupa tota la pantalla. Es tracta d'un exercici per fer amb un nen o nena en un primer contacte amb el teclat.
- 2 Aquesta resposta, no gaire específica, es pot programar ajustant-la a l'edat i a l'experiència dels infants.
- 3 Premeu *Esc* i aneu al menú **Opcions|Planificar**: apareixerà el quadre per planificar l'activitat.
- 4 Seleccioneu el menú **Reaccions** | **Si be** i us apareixerà una taula amb icones: són les reaccions programades.
- 5 Cada fila és una reacció alternativa que Toca-Toca mostra a l'atzar.
- 6 Les reaccions estan formades per una seqüència d'esdeveniments representats per cada una de les icones. El dibuix de la icona us indica el tipus de fitxers o altres esdeveniments que es produiran. Situant-vos al damunt, apareix una etiqueta amb el nom del fitxer, i, fent-hi doble clic, accedireu a visualitzar-lo o canviar-lo, si és el cas.
- 7 Les icones es poden esborrar una a una fent clic amb el botó esquerre. Esborrant totes les icones, s'elimina la reacció. Elimineu totes les reaccions menys una.
- 8 Premeu el menú **Accions**, desactiveu l'opció **Qualsevol tecla** i seleccioneu **Tecla {ESPAI}** i **Tecla {ENTER}**.

- 9 Tanqueu la finestra **Planificar** i engegueu l'exercici pel menú **Opcions|Engegar**. Observeu com el programa només respon a aquestes dues tecles.
- 10 Prement *Esc* i podreu anar a **Opcions|Sortir** per sortir del programa.
- 11 Un pas mes enllà és preparar un exercici que, per exemple, treballi amb les lletres del nom del vostre alumne/a. L'objectiu de l'activitat és que els infants identifiquin algunes lletres en el teclat que els serveixin de punt de referència per organitzar aquest espai.

Els passos que cal seguir són:

1. Engegueu el Toca-Toca i feu clic a **Crear Nou Exercici**. Assigneu-li un nom, per exemple, **prova.toc**, i feu clic a **Desar**. Es desplegarà el quadre de **Planificar TocaToca**.
2. Seleccioneu el menú **Accions**: apareixerà la quadricula blava, feu clic sobre la primera casella i, tot seguit, trieu la icona **Teclat**, que és per on caldrà fer les accions.
3. A **Tecles**, escriviu el nom del nen o de la nena i feu clic a **Acceptar**: el nom s'afegirà a la **Llista de tecles**. Torneu a prémer **Acceptar** per incorporar-lo a la llista d'accions.
4. Seleccioneu el menú **Reaccions | Si be**. Feu clic a la primera casella i trieu l'opció **Fitxers**, després seleccioneu un dibuix que sigui interessant per al nen/a, per exemple, la seva foto, el seu animal preferit..., i tanqueu amb **Acceptar**.
5. Feu clic a la casella de l'esquerra, trieu de nou l'opció **Fitxers** i, seleccionant a **Tipus de fitxer | Fitxers de so**, podeu triar un fitxer de so WAV, per exemple, el seu nom gravat en àudio.
6. Tanqueu la finestra de planificar i engegueu l'exercici amb el menú **Opcions|Engegar**.
7. Ara, prement qualsevol lletra del nom, l'ordinador us ha de mostrar la imatge que heu triat.
8. Prement *Esc* i al menú **Opcions|Planificar**, podeu canviar l'acció si elimineu la **Llista de tecles** i escriviu a **Paraula** el nom del nen/a. Tanqueu la finestra de planificar i engegueu l'exercici: observeu el nou funcionament. Ara el nen/a es veurà obligat a escriure tot el nom abans no vegi tot el dibuix.
9. Prement *Esc* apareixerà el menú **Opcions**: hi podeu desar la configuració seleccionant **Opcions | Fitxer | Desar** i escrivint el nom del fitxer amb extensió TOC, per exemple, **prova.toc**.

Podeu engegar el programa mitjançant una icona o drecera, de manera que carregui una configuració automàticament i estigui a punt per fer-se servir. El procediment que cal seguir és:

Situeu-vos sobre l'escriptori i feu clic al botó dret del ratolí. Es desplegarà un menú on heu de triar l'opció **Nou** i, a continuació, **Accés directe**.

A través del botó **Examinar**, navegueu fins a trobar el fitxer **TocaToca.exe**, que segurament estarà situat a **C:\PRG_EDUC\TOCA**.

Seleccioneu-lo, premeu el botó **Obrir**, després **Seguir** i **Finalitzar** fins a tancar el procés. Haureu creat una icona que engega el programa Toca Toca, però sense cap configuració.

Premeu la icona amb el botó dret i, al menú contextual que es desplega, trieu **Propietats**. El quadre que vegeu té dues solapes, trieu **Accés directe** i això us permetrà canviar alguns paràmetres.

Seleccioneu la casella **Destí**, on ha d'estar escrit el nom del fitxer **TocaToca.exe**, i, a continuació, escriviu el nom de la configuració, que, segons l'exemple, és **prova.toc**. Premeu el botó **Acceptar** i finalitzarà el procés.

Ara, fent un clic a la icona, s'engegarà el programa amb la configuració seleccionada.

Aquests fitxers amb la configuració es poden copiar i traslladar a un altre ordinador, però heu de tenir la precaució d'emportar-vos els fitxers gràfics i de so que utilitzeu. És millor que, per a cada configuració, creeu una carpeta on hi posareu el fitxer TOC i tots els fitxers auxiliars que utilitzeu.



Pràctica 6. Pingu i les tecles de cursor

El Pingu és un programa en CD-ROM que resulta molt atractiu per als nens i nenes del parvulari i del cycle inicial. La majoria de pantalles funcionen exclusivament amb el ratolí però algunes utilitzen les fletxes del cursor del teclat.

Treballant amb aquests jocs, els nens i nenes aprenen de forma operativa les habilitats de prémer i alliberar les tecles.

1. Feu memòria de quins dels jocs del Pingu utilitzaven les fletxes de cursor del teclat. Quin faríeu servir primer?
2. Quins altres jocs coneixeu que treballin amb els cursors i siguin adequats per aquesta etapa educativa?

Quan els nens i les nenes aprenen a escriure el seu nom o a copiar-lo, a l'hora de fer-ho amb el processador de textos, també fan un bon exercici per a treballar amb el teclat.

9. Llengua oral

Objectius

Aprendre a utilitzar les eines d'enregistrament de sons.

Utilitzar les aplicacions on intervinguin els enregistraments de paraules i frases per tal de facilitar els aprenentatges de la fonètica.

Continguts

Treball amb la llengua oral: la fonètica a través de l'enregistrament i la reproducció de sons.

Discriminació auditiva de sons.

Narracions orals: explicar contes.

Desenvolupament

9.1 El treball amb la llengua oral

La llengua oral és una part important del treball dels alumnes al parvulari. L'ordinador proporciona uns instruments que permeten gravar i reproduir els sons que fan els adults i els alumnes, tenir models fonètics, poder-los discriminar a l'hora que s'escolten i d'aquesta manera avançar en els processos d'aquests aprenentatges.

La producció de sons, paraules, frases..., per part de l'alumne i la possibilitat de poder-les enregistrar per a una posterior audició, pot ser útil per millorar la concentració en l'audició de les seves pròpies produccions i les dels altres; també poden ajudar en augmentar l'atenció i l'anàlisi vers les paraules i frases pronunciades.



Pràctica 1. Enregistrar i reproduir sons

Confecció de fitxers de so (WAV) amb l'enregistrador de so del Windows. Necessitareu micròfon i altaveus o auriculars.

El programa **Enregistrador de so** del Windows es troba al menú **Inici | Programes | Accessoris | Diversió | Enregistrador de so**.

Per utilitzar-lo cal disposar de targeta de so, micròfon i altaveus.

Algunes targetes de so inclouen altres programes per a l'enregistrament de sons, per exemple: Soundo'le, Wave Studio, Wave Edit... L'**Enregistrador de so** permet editar fitxers WAV i disposa de les funcions d'enregistrar, emmagatzemar i reproduir sons.

Els paràmetres que determinen la qualitat del so són:

- **Freqüència de mostreig**, determina la quantitat de mostres de so que es prenen per segon. Els valors vénen donats en KHz o Hz.
- **Precisió de les mostres**, es poden desar en una escala de 8 bits (256 valors possibles) o de 16 bits (65.536 valors possibles).
- **Mono | Estèreo**, si es disposa d'una entrada doble de so és possible enregistrar els dos canals alhora.

Per enregistrar la veu amb una qualitat mitjana n'hi ha prou amb una resolució d'**11 KHz, 8 bits i Mono**, la qual només necessita uns 640 Kb de memòria per minut.

Els registres de més qualitat generen fitxers més grans que ocupen molt espai a l'enregistrar-los en el disc.

Si teniu problemes amb el micròfon, els altaveus o problemes de so en general, podeu consultar el CD Sinera Formació, a Materials de formació, Eines bàsiques multimèdia (TC01), el mòdul 3: "El tractament del so digital" i concretament les pràctiques 1 i 2.

El trobareu en el CD-ROM "Sinera formació" o a l'adreça:

<http://www.xtec.net/formaciotic/curstele/tc01/dtc03/index.htm>

1. Poseu en marxa l'**Enregistrador de so**, menú **Inici | Programes | Accessoris | Diversió | Enregistrador de so**.
2. Poseu-vos davant el micròfon, feu clic sobre el botó vermell d'**Enregistrament** i pronuncieu alguna frase.
3. Atureu l'enregistrament amb el botó d'**Aturada** (rectangle).
4. Feu clic sobre el botó **Interpreta** per escoltar la gravació.
5. Aneu al menú **Fitxer | Desa**, poseu un nom al fitxer creat (WAV), i deseu-lo a la carpeta de treball.
6. És possible suprimir les parts de l'inici i del final de la gravació que no tenen so. Des de l'inici de la gravació aneu fins just abans del primer so gravat i atureu la interpretació. Activeu el menú **Edita | Suprimeix abans de la posició actual**.
7. Podeu fer el mateix amb la part final de la gravació que no té so. Aneu fins just després de l'últim so gravat i atureu la interpretació. Activeu el menú **Edita | Suprimeix després de la posició actual**.
8. Finalment torneu a desar la gravació.

9. Podeu explorar altres possibilitats d'edició del programa com: copiar i enganxar, inserir fitxers, així com les opcions del menú **Efectes**.

És possible tenir dos programes d'enregistrament de so oberts simultàniament. En un hi pot haver el model que voleu escoltar i a l'altre la producció que anirà gravant l'alumne. Aneu en compte que, de vegades, quan s'obre el segon enregistrator queda posat sobre el primer. Es poden desplaçar o separar amb el ratolí per la barra superior de la finestra.

9.2 Discriminació auditiva

Toca-Toca és un programa de causa efecte que treballa l'atenció i la resposta ràpida de l'alumne.

Funciona amb un esquema d'**Estímul - Pregunta, Acció - Resposta, Si bé o Si malament - Premi**. I treballa amb imatges, text i fitxers de so.

En les dues pràctiques que segueixen l'utilitzarem per fer uns exercicis de discriminació auditiva.



Pràctica 2. Dictat de vocals

Volem treballar l'atenció auditiva amb l'exercici `so_vocal.toc` on el programa Toca-Toca dictarà el so de les vocals i l'alumne ha de prémer la vocal corresponent al teclat. Es tracta, doncs, de discriminar els sons vocàlics i associar-los a la seva grafia.

1. Executeu el programa **TocaToca** amb el menú **Inici | Programes | TocaToca**.
2. Trieu **Carregar exercici** i seleccioneu el fitxer `so_vocal.toc`, que trobareu amb la resta del material del curs dins el capítol 9 a la carpeta **TocaToca**.
3. L'exercici s'activarà i, quan escolteu el so d'una vocal, cal que premeu la tecla corresponent. Si ho feu bé, us presentarà la seva grafia a la pantalla com a reforç, per passar tot seguit a pronunciar el so d'una altra vocal. Si us equivoqueu, apareixerà una pantalla d'error, vermella, i tornarà a repetir la mateixa vocal fins a fer-ho bé.
4. Practiqueu amb l'aplicació i valoreu-ne el funcionament i la utilitat.



Pràctica 3. Escoltar els noms dels nens de la classe

En aquesta pràctica confeccionareu una aplicació feta amb el TocaToca, semblant a l'anterior. Es tracta de discriminar de forma auditiva els noms dels alumnes de la classe i associar-los amb el seu nom escrit i la seva fotografia.

Primer caldrà preparar els fitxers de veu, i les fotografies si és el cas, i en un segon moment crear l'exercici.

Crear els fitxers de veu:

1. Obriu el programa **Enregistrator de so** seleccionant el botó **Inici | Programes | Accessoris | Diversió | Enregistrator de so**.

2. Prepareu el micròfon, feu clic sobre el botó vermell d'**Enregistrament** (rodona) i pronuncieu el primer nom, per exemple *Joan*.
3. Pareu l'enregistrament amb el botó d'**Aturada** (rectangle) i escolteu la gravació amb el botó **Interpreta** (triangle).
4. Feu clic sobre el botó **Interpreta** per escoltar la gravació.
5. Si l'enregistrament és correcte podeu desar la veu amb el menú **Fitxer | Anomenar desar**.
6. Seleccioneu la vostra carpeta de treball i poseu el nom que heu enregistrat, per exemple *Joan*.
7. Prepareu una nova gravació seleccionant el menú **Fitxer | Crea** i podeu repetir el procés fins a tenir tots els noms enregistrats.

Preparar l'exercici:

1. Engegueu el Toca-Toca i feu clic a **Crear Nou Exercici**. Seleccioneu la vostra carpeta de treball i assigneu-li un nom, per exemple, **nens.toc**.
2. Sortirà la pantalla **Planificar Toca-Toca**: cal programar un ítem per a cada nom enregistrat.
3. Premeu, ara, sobre el botó **Estímul**: apareixerà la quadrícula blava. Feu clic sobre la primera casella, tot seguit a **Colors**, i seleccioneu el color blau.
4. Feu clic a la casella següent, a **Fitxers | Tipus de fitxer de so** i seleccioneu el fitxer de so del primer nom.
5. Premeu el botó **Acceptar**.
6. Feu clic al menú **Reaccions | Si bé**: apareixerà la quadrícula verda.
7. Feu clic sobre la primera casella, tot seguit a **Paraules|Centrat**, i escriviu en majúscules el nom del nen. Premeu el botó **Acceptar**.
8. Si teniu les fotografies, les podeu afegir fent clic sobre la casella següent, seguidament, a **Fitxer | Fitxers Gràfics** i seleccionant les fotografies.
9. Feu clic a **Acceptar** i es tancarà aquesta finestra.
10. Premeu, ara, sobre el menú **Accions**: apareixerà la quadrícula blava. Trieu a **Teclat** una de les accions, per exemple, **Tecla {Espai}** si voleu que la persona només seleccioni el nom que li agradi; a **Tecles** escriviu la inicial del nom o la primera vocal si voleu fer un exercici de discriminació auditiva. Aquest funcionament s'ha de mantenir en tots els ítems de l'exercici.
11. Aneu al menú **Ítem|Afegir** i podreu preparar un nom nou.
12. Al menú **General** podeu modificar paràmetres, com el color del fons, el tipus de lletra, i la velocitat de l'exercici.
13. En finalitzar, tanqueu la finestra **Planificar** i activeu el menú **Opcions|Fitxers|Desar**, i deseu l'exercici a la carpeta on hi ha els noms i les fotografies.

Fer l'exercici:

1. Engegueu l'exercici amb el menú **Opcions | Engegar**.
2. El programa anirà dictant els noms i si responeu correctament apareixerà a la pantalla el nom o la fotografia de la persona.

9.3 Enregistrar narracions orals

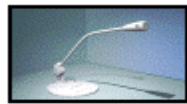
La narració, en la modalitat del conte, és una activitat molt estimada pels nens, que treballa la comprensió i l'expressió oral de manera espontània.

Moltes vegades aquesta activitat es fa comentant un llibre d'imatges tot seguint un ritual on primer és l'adult qui explica el conte per properament passar a ser competència de l'alumne explicar-lo ell mateix.

L'Impress és un programa que utilitzat de manera adequada permet fer una activitat semblant, gaudint dels avantatges multimedials de l'ordinador.

Es pot utilitzar per presentar col·leccions de dibuixos, àlbums de fotos, presentació de treballs, contes i narracions. Els documents de l'Impress estan organitzats en pàgines o diapositives i cada diapositiva pot tenir imatges, textos, sons i animacions.

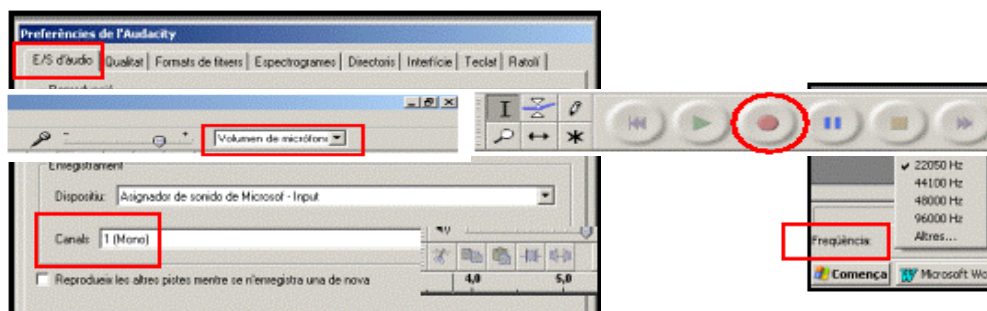
La proposta és que els alumnes posin veu a un conte amb imatges col·locades en l'Impress, de manera que la narració quedi personalitzada per cada alumne.

**Pràctica 4. Enregistrament de frases amb l'audacity**

Us proposem la gravació de frases senzilles amb un editor de so amb la finalitat de poder-les incloure en un **Impress**.

Es tracta de gravar frases del tipus: “El meu nom és Jordi”. Per fer aquesta pràctica us proposem emprar l'editor de so **Audacity**.

- 1 Si no teniu el programa instal·lat el podeu descarregar des de l'adreça següent: <http://www.xtec.es/fie/eines>.
- 2 Si us cal, instal·leu el programa i accepteu els diàlegs per defecte.
- 3 Assegureu-vos de tenir ben endollat el micròfon en el lloc corresponent de la placa de so.
- 4 Abans de començar a gravar convé determinar la qualitat del so que volem obtenir. Des de **Fitxer | Preferències | E | S Audio** trieu l'opció (canal 1 mono).



- 5 Feu clic al selector de freqüències que hi ha a la part inferior esquerra de la barra d'estat i seleccioneu el valor **11.025**.
- 6 A la barra d'eines del mesclador, seleccioneu el canal **Micròfon (Volúmen del micrófono)**.
- 7 Premeu el botó d'**Enregistrament** i comenceu la gravació.
- 8 Podeu tallar les zones de soroll o silenciar el fragment que vulgueu.



Deseu el fitxer en format WAV (**Fitxer | Exporta com a wav**) amb un nom que estigui relacionat amb l'objecte de què es parla, per exemple jordi.wav.



Pràctica 5. Explicar contes

1. En el botó **Inici | Programes** trobareu la icona per obrir l'Impress. Toqueu la tecla **Esc** per saltar el quadre de diàleg.
2. Activeu el menú **Archivo | Abrir** i carregueu un dels contes que trobareu juntament amb els materials del curs a la carpeta **Capítol 4 | Impress | patufet | patufet.odp**.
3. Carregueu el conte amb imatges que podreu veure activant el menú **Ver | Presentación** i aturar amb la tecla **Esc**.

Com crear una plantilla de documents Impress per tenir un model de document per a cada alumne:

1. Obriu el menú **Archivo | Guardar como | Tipo de documento | Plantilla de presentación de OpenOffice.org (*.sti)**.
2. Poseu un nom de document per exemple Patufet i premeu **Guardar**. El fitxer queda incorporat a les plantilles de l'Impress.
3. Tanqueu del document amb el menú **Achivo | Cerrar** i creeu un document nou amb el menú **Achivo | Nuevo | Abrir una presentación existente** a l'anomenada **patufet.sti**.

4. Seleccioneu-la, amb un doble clic, i es crearà un document nou, còpia de la plantilla, que contindrà totes les imatges. D'aquesta manera podeu fer-ne una còpia per a cada alumne.

Posar veu a una dispositiva:

1. Seleccioneu el menú **Ver | Classificador** de diapositives i veureu el conjunt de diapositives del conte. Feu doble clic a la primera i se us ampliarà fins a ocupar tota la pantalla.
2. Activeu el menú **Insertar | Video y sonido** . Inserir un fitxer de so relacionat amb el conte.
3. Passeu a la diapositiva següent, ja sigui amb la tecla *Av Pàg*, amb la barra de desplaçament o tornant al classificador de diapositives, i repetiu el procediment fins la darrera.
4. Per engegar el conte aneu al menú **Ver | Presentación con diapositivas**. Es mostrarà la primera diapositiva, però no se sentirà la veu.
5. Per escoltar la narració feu clic a l'altaveu. Podeu escoltar les veus tantes vegades com calgui.
6. Per passar de diapositiva feu clic a qualsevol punt de la pantalla. La narració avançarà fins arribar al final. Si voleu finalitzar abans premeu *Esc*.

Heu de tenir present que:

- En desar el conte les veus queden incorporades dins el fitxer.
- Una diapositiva pot tenir més d'un fitxer de veu i, d'aquesta manera, es pot treballar el diàleg; si interessa, configurant les accions del so, es poden programar els fitxers de veu perquè s'executin automàticament a mesura que van passant les diapositives.



Pràctica 6. Escoltar contes

Cal tenir models a l'hora de fer que els alumnes expliquin contes. A l'escola, el professorat és un model. Altres els tenim en els mitjans audiovisuals.

1. Aneu al portal **edu365.com | eduràdio | Patim, patam, patum | Contes**. (També hi ha l'apartat **Llegendes**).
<http://www.edu365.com/eduradio/contes3.html>
2. Escolteu algun d'aquest contes.
3. A **edu365.com | Infantil | El Patufet**, o bé a l'adreça
<http://www.edu365.com/infantil/catradio/patufet.htm>, hi trobareu el conte del Patufet amb veu i també amb imatges.

10. Aprenentatge de la lectura i l'escriptura

Objectius

Prendre consciència del valor de l'ordinador com a recurs educatiu en l'aprenentatge de les tècniques de lectura i escriptura.

Conèixer els materials i les activitats que faciliten i recolzen l'aprenentatge de la lectura i l'escriptura global i analítica: com utilitzar-los.

Veure la importància del processador de textos en el procés d'escriptura dels infants.

Preparar activitats de lectura i escriptura amb ordinador per als alumnes d'aquests nivells educatius.

Continguts

La lectura i l'escriptura global amb la tauleta sensible i el TPWin.

La relació entre el codi oral i el codi escrit: fonemes i lletres amb el programa CONFEGIR.

El lèxic, adquisició de vocabulari amb l'Exler.

Activitats d'escriptura amb el processador de textos i els programes de gràfics per als alumnes de parvulari i cicle inicial.

Desenvolupament

10.1 Orientacions generals

Als infants, a partir dels tres anys, els és més fàcil escriure a l'ordinador que fer-ho a mà. En aquestes edats tenen un domini limitat del llapis i la producció cal·ligràfica acostuma a ser poc acurada i breu.

D'altra banda, els processos d'aprenentatge de la lectura significativa s'inicien amb un reconeixement global de les paraules i això entra en contradicció amb l'ús del teclat com a eina més adequada per als processos d'escriptura analítics.

Amb la Tauleta o el TPWin i un processador de textos, els infants poden escriure missatges amb significat utilitzant processos de lectura i escriptura globalitzats. Amb una sola pulsació o clic de ratolí, els infants escriuen les paraules de manera global. La Tauleta i el TPWin converteixen les icones o paraules de la làmina o la pantalla en un text sense intervenir-hi un procés d'anàlisi. Això simplifica en gran manera la mecànica de l'escriptura.

L'ordinador descarrega els infants dels exercicis de motricitat fina que són necessaris per reproduir les lletres. També elimina els problemes de la direccionalitat i del traç i facilita el tempteig en la cerca de l'escriptura natural i ortogràfica.

L'ordinador actua com un instrument cognitiu que facilita al nen el procés d'escriptura i, simultàniament, li mostra la manera correcta de fer-ho. Treballant amb l'ordinador el nen interioritza el reconeixement de les grafies, la direccionalitat de l'escriptura, la descomposició de la paraula en fonemes i lletres...

Creiem que un ús sistemàtic de l'ordinador i del processador de textos al parvulari podria avançar en el temps l'aprenentatge de l'escriptura i millorar les competències lingüístiques dels infants.

En aquesta sessió es coneixerà un conjunt d'aplicacions de la Tauleta i el TPWin per treballar la lectoescriptura i s'aprendrà la manera de modificar-les.

10.2 Lectura i escriptura global: Tauleta i TPWin

El programa TPWin (teclat en pantalla Windows) permet crear teclats virtuals que permeten escriure o enviar ordres a qualsevol programa com una barra d'icones personal. Els teclats virtuals permeten fer una escriptura de lletra per lletra, però les opcions següents resulten més interessants per fer:

- Escriptura global seguint estructures lingüístiques definides: llistes de paraules, frases simples (subjecte + predicat) i frases amb complements (subjecte + verb + complements); tot i que és possible elaborar altres estructures més complexes.
- Escriptura sil·làbica on es confeccionen paraules combinant síl·labes.
- Escriptura pictogràfica en què es combinen textos amb imatges.

Aquestes activitats estan adreçades als infants que tot just inicien l'aprenentatge de l'escriptura, ja que prement una casella poden escriure una paraula o frase i permeten:

- Potenciar la lectura comprensiva.
- Potenciar l'escriptura com a eina de comunicació entre els infants no lectors i també amb els adults.
- Familiaritzar l'infant amb l'editor de text i els processos bàsics d'escriure, corregir, enregistrar i imprimir.

També podem utilitzar els teclats virtuals per:

- Ampliar les funcions del programa original afegint-hi funcions no incloses.
- Simplificar l'ús dels programes posant en primer pla les opcions més útils.
- Crear espais de treball educatius afegint paraules, dibuixos i altres recursos necessaris per a l'activitat.

L'objectiu és crear entorns adaptats que facilitin l'ús de l'ordinador i el ratolí.

Podeu trobar el TPWin i alguns exemples d'aquestes aplicacions a l'adreça web:

www.xtec.net/~jfonoll/tpwin

La tauleta sensible, un perifèric àmpliament distribuït entre les escoles públiques, disposa d'una col·lecció d'aplicacions per escriure en un processador de textos, i utilitza la comunicació icònica a les làmines de la tauleta i la textual a la pantalla de l'ordinador.

Està adreçada als infants que tot just inicien l'aprenentatge de l'escriptura: prement una casella poden escriure una paraula o frase. En aquest grup hi inclouríem les aplicacions Quadern, les Frases, les activitats d'escriptura Vallès... Cada un d'aquests títols és una petita col·lecció que es compon de diverses làmines. Fins ara els materials desenvolupats són:

Nens: treballa amb els noms dels nens de la classe per fer llistes de paraules.

Menjars: per fer llistes d'aliments que he menjat, els menús del dia...

Calendari: facilita l'escriptura de la data i del dia. Ajuda a l'elaboració d'una agenda o d'un diari, així com altres activitats on intervinguin les dates.

Relació: introdueix l'estructura subjecte + predicat amb activitats de classificació, descripció i relació d'objectes.

Frase: ajuda a la construcció de frases coherents d'estructura més complexa a partir d'un vocabulari concret.

El bany (Banywri.tsw), **Les joguines** (Joguiwri.tsw) i **El pati** (Patiwri.tsw): treballen els conceptes de situació espacials i les accions.

Aquests materials es poden trobar a: www.xtec.net/recursos/tauleta.



Pràctica 1. La carta als reis: escriure amb el TPWin

Alguns dels materials del TPWin estan pensats per escriure en un processador de textos WordPad mitjançant estratègies d'escriptura i de lectura global, utilitzant la comunicació icònica.

Estan adreçades als infants que tot just s'inicien en l'aprenentatge de l'escriptura: prement una casella poden escriure una paraula o frase.

1. Trieu el plafó **Carta als reis** pensat per escriure llistes de joguines dins una carta .
2. Podeu engegar l'aplicació fent clic sobre la icona que trobareu al menú **Inici | Programes | TPWin | Carta als Reis**.

3. Observeu que el teclat conté:
 - El vocabulari que es pot substituir en cada activitat.
 - Les icones d'eines que permeten gestionar el processador de textos, la impressora, la goma...
4. Per escriure heu de prémer els dibuixos del TPWin. Observeu que les paraules s'escriuen de manera global i no lletra a lletra, i que s'enganxa una imatge fent una escriptura icònica i textual al mateix temps.
5. Comproveu com el teclat segueix operatiu.
6. Comproveu com funciona la icona de la goma.



Pràctica 2. Crear una aplicació d'escriure amb TPWin

Els nens, ja de ben petits, reconeixen el seu nom, aprenen que aquest és un senyal inequívoc de la seva identitat i que serveix per identificar les seves pertinences.

Amb el treball del nom, el propi i el dels companys, es potencien activitats que donen molta informació als nens i a les nenes sobre la lectoescriptura perquè, tant si miren el model com si obtenen la informació d'un company, són actes d'escriptura i de lectura.

La proposta d'aquesta pràctica és confeccionar una activitat TPWin que presenti la llista de noms dels nens de la classe. L'objectiu és que l'alumnat treballi els noms dels nens de la classe

1. Obriu el TPWin i escolliu **Fitxers | Nou**. S'obrirà el quadre **Dades Generals**.
2. A **Línia d'ordres** trieu **WordPad** i feu clic a d'**Acord**.
3. Amb el ratolí, seleccioneu la meitat de la pantalla, en posició vertical.
4. Dividiu l'àrea seleccionada en tantes parts com aliments vulgueu, a més d'unes àrees per a les funcions de **Sortir** i **Retorn**.

Cal que aneu al menú **Edició | Àrees | Subdividir àrea** i hi poseu el nombre de columnes i files necessaris.

5. Feu clic a sobre de la primera casella i a **Tecles** escriviu el nom d'un aliment. Marqueu les diverses caselles i aneu escrivint els noms de tots els aliments.
6. A les dues últimes caselles hi posareu les accions de retorn i sortir. Us ajudareu del teclat auxiliar: menú **Veure** i **Teclat auxiliar**.
 - Per al retorn, feu clic sobre la icona del **Retorn** del teclat auxiliar.
 - Per sortir, feu clic al menú **Edició | Ordres | Tancar tot**.
7. Deseu el treball fet fins ara: menú **Fitxers | Desar...**, poseu al fitxer el nom llista.tpw.
8. Activeu l'aplicació amb el botó vermell o mitjançant el menú **Fitxer | Activar**.

Per modificar l'aplicació heu de seleccionar el menú **Sortir** del TPWin.

10.3 Relació entre codi oral i codi escrit. El programa CONFEGIR

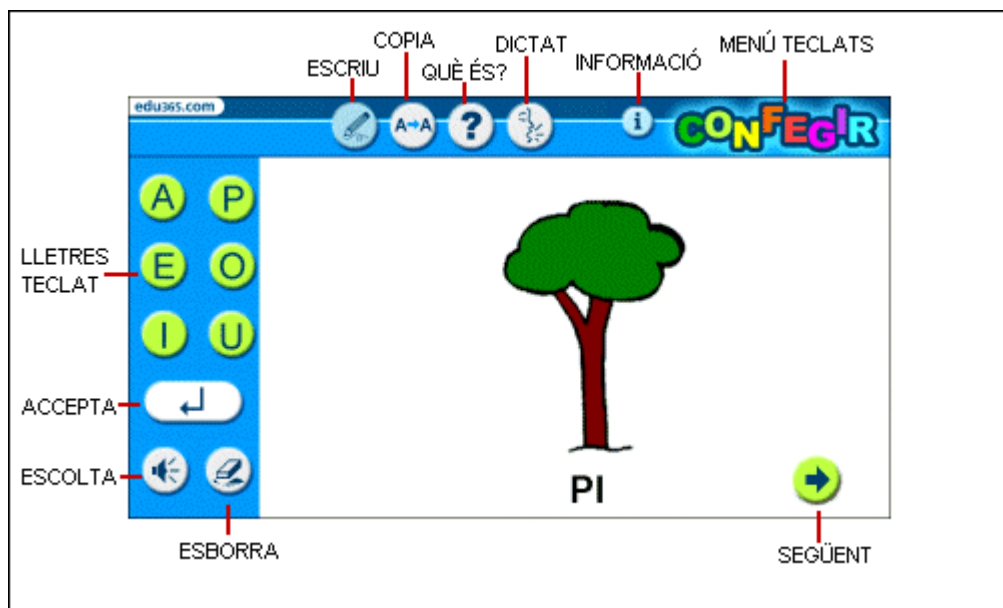
Al portal **edu365.com** | **Alumnes** | **Infantil** hi ha una versió per a web del programa CONFEGIR. El podeu trobar a l'adreça: <http://www.edu365.com/infantil/confegir>.

CONFEGIR és un material de suport en l'aprenentatge de l'escriptura en format multimèdia. Pel fet de ser una eina informàtica, ofereix avantatges de resposta immediata, d'estimulació i d'exercitació autònoma, i també de motivació per a l'alumne/a a l'hora d'escriure paraules.

Per entendre la seva màxima utilitat, cal remetre's al moment d'aprenentatge en què, per als nens i les nenes, les grafies comencen a esdevenir significatives, de manera que, jugant amb els signes, fan hipòtesis d'escriptura de paraules conegudes per ells. Després d'haver seleccionat i seqüenciat correctament cadascuna de les lletres, l'usuari/ària rep l'afirmació d'aquella hipòtesi a través de la imatge corresponent i de l'àudio del nom de la paraula escrita. D'aquesta manera, s'estableix un joc d'escriptura de paraules que desencadena el dibuix a la pantalla i el so del seu nom.

Quan s'està iniciant l'aprenentatge de l'escriptura, sovint es perd el sentit de comunicació de contingut semàntic; amb aquesta aplicació, l'infant pot sentir-se atret per descobrir paraules i dibuixos evitant, així, la desconexió amb el seu objectiu últim: cada paraula que s'escriu té el corresponent contingut icònic i representa alguna cosa en concret.

L'aplicació CONFEGIR omple un buit en el moment inicial lectoescriptor, quan l'aprenent, desitjós de jugar amb el que ha après, només compta amb l'adult per ratificar la validesa de la paraula que ell ha escrit. Amb CONFEGIR, l'esforç del nen o de la nena es projecta íntegrament en el fet de confegir correctament les paraules, ja que a l'instant rep resposta i pot continuar treballant.



UTILITZACIÓ

CONFEGIR consta de sis teclats amb diferents combinacions de vocals i consonants (consonants que no comporten dubte en la lectura i l'escriptura) per escriure paraules.

Aquestes són les combinacions:

TECLAT 1: A, E, I, O, U, P	TECLAT 2: A, E, I, O, T, P	TECLAT 3: A, E, I, O, U, M, D, P
TECLAT 4: A, E, I, O, U, L, T, P	TECLAT 5: A, E, I, O, U, N, T, P	TECLAT 6: A, E, I, O, U, N, L, F
	ESCRIU Per escriure lliurement, clicant a les lletres que apareixen al teclat. • Quan s'ha acabat de construir la paraula, s'ha de clicar al botó accepta. • Si la paraula existeix (si la té l'aplicació), surt el dibuix i s'escolta el seu nom. • Si no la troba, surt un interrogant. • Per escriure'n una altra, cal clicar al botó de la fletxa (endavant).	
	COPIA A la pantalla surt una paraula escrita i també s'escolta el seu nom. • S'ha de repetir la paraula clicant a les lletres del teclat de la pantalla. S'ha de prémer la lletra adequada, si no és així, surt un cursor vermell que ho impedeix. • Sempre s'ha de clicar a l'accepta per validar. • Quan s'escriu la paraula de forma correcta, surt el dibuix i se sent el seu nom. • Cal clicar al botó de la fletxa perquè surti una altra paraula per copiar.	
	QUÈ ÉS? Surt un dibuix i se sent el seu nom. • S'ha d'escriure la paraula clicant a les lletres del teclat i prement l'accepta en acabar. • Si no es prem la lletra adequada, surt un cursor vermell que impedeix posar-la malament. • Quan s'escriu bé el nom del dibuix, es torna a escoltar el seu nom. • Cal clicar al botó de la fletxa per escoltar una altra paraula per endevinar.	

	DICTAT Se sent el nom d'una paraula. • S'ha d'escriure clicant a les lletres del teclat i prement l'accepta en acabar. • S'ha de prémer la lletra adequada, si no és així, surt un cursor vermell que ho impedeix. • Si s'endevina, apareix el dibuix i es torna a escoltar el seu nom. • Cal clicar al botó de la fletxa per escoltar una altra paraula.
Es coneix a quina funció esteu pel color blau cel de la funció activada.	



Pràctica 2. Escriure amb el CONFEGIR en local

1. Podeu engegar el programa, en la versió Tauleta o TPWin, fent un doble clic a la icona: apareix una finestra i una línia de text.
2. Cal escriure les paraules i prémer ↵ en finalitzar.
3. Observeu què passa quan s'escriu una paraula correctament, quan és errònia o quan s'utilitza l'ortografia natural.
4. L'aplicació CONFEGIR utilitza el programa MFWIN.EXE, una col·lecció de dibuixos BMP, i la llista de paraules CONFEG_1.TXT, que actua com un diccionari. Modificant aquests elements, es poden ampliar o variar aquestes aplicacions.

Afegiu una paraula nova CONFEG_1.TXT i el dibuix nou al directori i observeu com funciona l'aplicació.

10.4 L'Exler

L'Exler és un programa multimèdia que permet treballar l'adquisició de vocabulari dins un entorn semàntic contextualitzat. El sistema mostra un dibuix a la pantalla on hi ha una sèrie d'objectes actius amb informació oral i escrita del seu nom. Les pantalles s'organitzen en col·leccions o petites narracions.

El programa permet realitzar els següents exercicis dirigits a donar suport l'aprenentatge i el desenvolupament lexical i/o afavorir la denominació en casos de trastorns del llenguatge:

Exploració lliure: en fer clic a qualsevol objecte de la pantalla ens informará del seu nom a nivell oral i escrit.

Exploració guiada: apareix a la pantalla una tira d'icones amb els objectes actius. En fer clic a les icones, el programa senyala l'objecte i mostra el seu nom.

Comprensió oral: el programa dicta paraules que cal assenyalar a la pantalla.

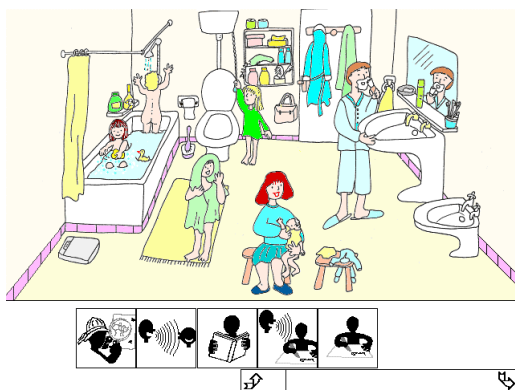
Lectura o comprensió escrita: el programa escriu noms d'objectes que cal assenyalar.

Dictat de paraules: el programa dicta una paraula i cal escriure-la correctament.

Dictat d'objectes o denominació: el programa senyala un objecte i cal escriure'n el nom.

Treballa una sèrie de paraules agrupades en diferents entorns: la casa, la masia, els nens, la cuina, el bany, el pescador i el poble pescador.

L'Exler requereix un ordinador multimèdia amb placa de so i 256 colors, però pot funcionar en ordinadors sense aquestes característiques encara que amb certes restriccions.



Pràctica 4. Explorem l'Exler

1. Executeu el programa i trieu un entorn de treball.
2. Exploreu la làmina per conèixer les paraules que s'hi treballen. Feu clic a l'**Explorador** i disposareu de la llista de les paraules.
3. Feu clic a la icona de la "creu" i accedireu als exercicis. Comproveu com funcionen les activitats de comprensió auditiva i de lectura. Observeu la precisió de la definició dels objectes.
4. Feu clic a la icona **Dictat** de paraules o d'objectes. Observeu el sistema d'escriure que utilitza. Analitzeu la funció de l'ajuda en la resolució dels exercicis

Penseu moments i situacions on seria útil aquest programa.

10.5 Materials de llengua a edu365.com

Poesi@.com

<http://www.edu365.com/infantil/>



S'hi accedeix des de l'apartat **Alumnes/Infantil**.

Conjunt d'activitats multimèdia que giren entorn de la poesia.

Recull de poemes que es presenten en quatre blocs temàtics: **poemes bestials**, **poemes naturals**, **poemes de Nadal** i **poemes boníssims**, amb una selecció de deu poemes per bloc. Cada poema es pot escoltar, llegir, veure'n l'animació, imprimir-lo...

Entrena't per llegir

<http://www.edu365.com/entrena/>



S'hi accedeix des de l'apartat **Alumnes/Primària/Llengua catalana**.

És un projecte d'entrenament lector amb activitats relatives al procés de descodificació i de comprensió lectora.

Va adreçat a alumnes que s'inicien en el procés de la lectura. Està estructurat i seqüenciat en tres blocs, anomenats **Comença a córrer**, **Mig fons** i **Marató**. Cada bloc està format per sis unitats. Dins de cada unitat, hi ha sis grups d'activitats diferents: **Fes gimnàstica amb els ulls**, **Troba la paraula**, **Fixa la vista**, **Quant triges a llegir-ho bé?**, **Fes memòria** i **Llegeix**.

Diccionari català-aranès

<http://www.edu365.com/primaria/muds/aranes/dic/>



S'hi accedeix des de l'apartat **Alumnes/Primària/Llengua aranesa**.

És un vocabulari temàtic infantil il·lustrat agrupat pels temes més propers als infants. Inclou la fonètica de les paraules en aranès i en català.

Ortografia al cicle inicial

<http://www.xtec.net/aulanet/ud/catala/ortografia/>



S'hi pot entrar des de l'apartat **Alumnes/Primària/Llengua catalana**.

Unitat didàctica amb exercicis per treballar les normes ortogràfiques bàsiques per a l'alumnat de cicle inicial. Una ajuda en l'aprenentatge de la lectoescriptura. Hi ha una petita guia per al mestre.

Diccionaris català-àrab, català-urdú, català-xinès

http://www.edu365.com/agora/dic/catala_arab/



S'hi accedeix des de l'apartat **Alumnes/Primària/Acollida**.

Són uns vocabularis temàtics infantils il·lustrats. Les paraules s'han agrupat pels temes més propers als infants nouvinguts. Inclouen la fonètica de les paraules en català i en els altres idiomes, anomena els principals elements de les diferents cultures.

11. Altres materials educatius

Objectius

Conèixer recursos educatius en les Tecnologies de la Informació i la Comunicació (TIC), referents a àrees curriculars que no s'han tractat en els mòduls d'aquest curs, per als nivells educatius del parvulari i cicle inicial.

Navegar per diferents webs infantils i veure i analitzar les activitats que ofereixen.

Continguts

Estudi d'alguns dels materials curriculars de matemàtiques i de música existents dissenyats per al parvulari i cicle inicial.

Webs infantils.

Desenvolupament

11.1 Matemàtiques

Diferents activitats de matemàtiques en CD-ROM, programes i web.



Pràctica 1. Materials de matemàtiques per al parvulari i cicle inicial amb activitats Clic

Entreu al CD-ROM Clic 2000

Si no es disposa del CD-ROM, es pot fer la pràctica anant a les pàgines web del **Racó del Clic**: <http://www.xtec.net/recursos/clic/index.htm>

Aplicacions | Classificació per nivells educatius | Educació Infantil | Matemàtiques

Activitats

Àrea | Matemàtiques

Nivell | Infantil

Idioma | Tots els idiomes

Ordenat per | Títol

Us sortiran disset paquets d'activitats.

Mireu-les, executeu les que us semblin més adequades als vostres interessos i anoteu les observacions que us calgui per tal que a l'hora d'utilitzar-les amb els vostres alumnes les pugueu diferenciar.

Un tipus de fitxa com la que s'exposa us pot ajudar a l'hora de classificar activitats i programes.

Títol	Entorn o programa	Nivell	Bloc de continguts	Contingut
Fem problemes al cycle inicial	Clic 3.0	Cicle inicial	Problemes	Problemes amb sumes i restes

Ara feu la cerca per activitats Clic de matemàtiques al cycle inicial. Haureu de cercar per l'etapa de Primària i després a través del títol o explicació del contingut fer la tria.



Pràctica 2. CD-ROM Primària Interactiva - Matemàtiques

Matemàtiques primària interactiva. Editorial: Dissenys interactius, S.L.

Tipologia: exercitació

Idioma: català

Àrea curricular: matemàtica

Nivells educatius: cycle inicial i C. M. de primària.

Descripció i ús: treballa el càlcul agrupant objectes, per exemple les pomes d'un pomer en caixes de deu. Després demana que l'alumnat escrigui el número. El següent mòdul, anomenat "La fàbrica de pilotes", treballa centenes, desenes i unitats d'un número donat, amb l'excusa de carregar un camió. Té molts mòduls diferents de sumes i restes, portant-ne i sense, amb l'ajut visual i exemples. El més avançat és el mòdul de sumes i restes de dues o tres xifres, amb ajuda de material.

Utilitzarem les activitats del CD-ROM Matemàtiques primària interactiva "Cycle Inicial". El CD-ROM es compon de dos grups "Ja sé comptar" i "Càlcul".

Amb la primera proposta del CD-ROM, "Ja sé comptar", l'objectiu és que l'alumne entengui el concepte de desena i la seva expressió numèrica. L'alumne haurà d'agrupar objectes expressant numèricament la seva quantitat.

Utilitzant el segon joc, “La fàbrica de pilotes”, l’alumne ha de compondre quantitats fins al miler. Treballarem el concepte d’unitat, desena i centena.

A la tercera i quarta “Ja sé sumar” i “Ja sé restar” proposarem treballar sumes i restes elementals sense portar i portant-ne. La solució serà visual, fent servir dos grups d’objectes i expressada numèricament en l’operació corresponent.

En el segon bloc del CD-ROM “Càlcul”, treballarem les sumes i les restes. Utilitzarem el sistema visual d’agrupació per blocs. En agrupar conjunts d’objectes es genera el bloc superior automàticament si s’escau. De la mateixa manera, també es pot descompondre si correspon. Un cop resolta visualment, l’operació la farem numèricament.

(Pràctica extreta del curs de Formació TIC en centres educatius.)



Pràctica 3. La calculadora CalcWav o la calculadora que parla

La CalcWav és una calculadora elemental orientada a l’alumnat de primària, però amb disseny i amb opcions per a l’alumnat amb necessitats educatives especials. Està estructurada en quatre mòduls:

- mòdul de càlcul
- mòdul d’accessibilitat
- mòdul d’exercicis de càlcul mental
- mòdul de problemes de càlcul mental

Donades les característiques, és útil per a un primer contacte dels alumnes amb la calculadora de l’ordinador. Trobareu el fitxer executable Calc201.exe a la carpeta de materials del curs Capítol 12.

Instal·lació i primers contactes:

La CalcWav s’instal·la automàticament sobre les versions anteriors creant una icona o drecera per activar el programa.

Requereix una targeta de so i, per algunes opcions del programa, és necessari tenir instal·lat el sintetitzador de veu UPCTV.

En engegar un missatge sonor dona la benvinguda i el programa comença a funcionar com una calculadora estàndard amb la diferència que la CalcWav llegeix les tecles premudes i els resultats de les operacions.

La calculadora es pot ampliar o reduir i, automàticament, les tecles i els números es redimensionen fins a ocupar tot l’espai disponible.

El teclat de la calculadora, tot i tenir una distribució normal, incorpora alguns botons de més per activar funcions especials.

El botó ? correspon als exercicis. En pitjar-lo, CalcWav bloqueja el mòdul de càlcul i comença a proposar exercicis que cal respondre amb el teclat de la calculadora prement *Retorn* com a final.

Els exercicis s’encadenen un darrere l’altre i es poden configurar amb el menú **Exercicis | Configuració** i desar utilitzant el menú **Fitxers**.

Els fitxers d'exercicis:

Juntament amb la Calcwav s'instal·len uns fitxers d'exercicis (fitxers CALC) i de problemes aritmètics (fitxers PRO)

Per a més informació, aneu a la pàgina de Necessitats educatives especials de la XTEC:

http://www.xtec.net /ed_esp/satieee/2002/sessio3/calcwav_problemes.htm



Pràctica 4. Més recursos de matemàtiques

CD-ROM Juga amb Pipo a la ciutat – Jocs de Matemàtiques a cada pantalla (quan el ratolí del cursor es transforma en una bareta màgica).

Quanta geometria! CEIP Pompeu Fabra (Lloret de Mar):

<http://www.xtec.net/ceip-pompeufabra-lloret/ciencia/index.htm>

Reflexió sobre **aspectes geomètrics al nostre entorn**: la geometria a la natura, la geometria dels espais grans...

1r premi, 2001 de Webs de Ciència – Concurs de creació de pàgines web, en el marc de la Setmana de la Ciència.

Sumes i restes tot jugant amb uns simpàtics personatges de la web The Little Animal - Activity Centre de la BBC: <http://www.bbc.co.uk/schools/laac/numbers/chi.shtml>.

Jocs matemàtics a la web de Tweenies de la BBC: Tweenie Submarine!, Bella's stall, Dot-to-dot numbers!, Counting Game, Snap Game...:

http://www.bbc.co.uk/schools/4_11/numeracy.shtml

Les taules de multiplicar a la web: <http://www.xtec.net/~mfortun4/dibuamas.htm>, de Margarita Fortuny; també hi podeu accedir des d'**edu365.com** | **Alumnes** | **Infantil** | **Dibuixos amagats**.

Vegeu més aplicacions a l'apartat d'**edu365.com** | **Alumnes** | **Infantil**.

11.2 Música

Diferents activitats de música en CD-ROM, programes i web.



Pràctica 5. Materials de música per al parvulari i cycle inicial al *Sinera 2000 des de la XTEC*

1 Entreu a la XTEC: <http://www.xtec.net>

Escola Oberta

Programari educatiu**Música**

- 2 Aquí hi trobareu uns paquets d'activitats Clic de música. Busqueu i observeu les adequades als nivells que estem treballant. Podeu trobar més activitats sobre el tema a la Sinera Clic 2000 i a la web Racó del Clic:

<http://www.xtec.net/recursos/clic/index.htm>

- 3 També hi trobareu Crestomatia (base de dades en fitxers MIDI de cançons tradicionals catalanes). Escolteu les cançons.
- 4 Entreu a l'apartat d'**Educació Infantil**

Tauleta Música

- 5 Trobareu activitats de música per als més petits: cançoner popular, sac de gimecs...

**Pràctica 6. Materials de música per al parvulari i cicle inicial en CD-ROM**

CD-ROM *Aprende música con Pipo*. Editorial: Cibal Multimèdia

Tipologia: exercitació

Idioma: castellà

Àrea curricular: música

Nivells educatius recomanats: tots els de primària

Descripció i ús: la pantalla principal permet dues opcions, orquestra o banda de rock. En la primera, en fer clic sobre músics o instruments en diu el nom i sonen. Fent clic quan el cursor es transforma en vareta màgica, accedim a exercicis musicals: aranya (notes), peix (sons), cotxe (instruments), cargol (memòria). Sota la pantalla principal hi ha quatre icones. Una commuta majúscules-minúscules en els noms. Les altres porten a jocs. La pantalla de la banda de rock funciona igual que l'anterior, ambdós jocs són diferents. Aquí accedim a: hipopòtam (seqüenciació), nau espacial (melodies), vagoneta de tren (to), ocell (reconeixement de notes) i l'indi (notes i teclat).

CD-ROM *Sheila Rae, the brave*. Editorial: Random house/Broderbund Living books

Tipologia: conte interactiu

Idioma: castellà i anglès

Àrea curricular: llengua, anglès, música

En l'apartat de cançons **Sing – Alon** es poden treballar, a través del karaoke, diferents estils musicals escoltant i cantat amb la Sheila les cançons que proposa.



Pràctica 7. Activitats i recursos de música a la web

Entreu a les diferents adreces, observeu-ne el contingut i penseu en possibles activitats a desenvolupar amb els vostres alumnes.

Cançons tradicionals catalanes a la XTEC

<http://www.xtec.net/recursos/musica/crestoma/crestoma.htm>

Activitats de música per a infantil a l'edu365.com

<http://www.edu365.com/infantil/>

- **Juguem amb la música**

- **Videoclips infantils**

- **El cibercançoner:** <http://www.xtec.net/ceip-escoladelmar/>

Activitats de música per a primària a l'edu365.com

<http://www.edu365.com/primaria/muds/musica/>

Teledmus

<http://www.xtec.net/rtee/cat/teledmus/index.htm>

Música en xarxa – Recursos - Arxius sonors

<http://www.xtec.net/entitats/crm/recursos/arxius.htm>

La música de les tres bessones

http://www.lestresbessones.com/musica/pant_musica.shtml

Jocs de música a la BBC (en anglès)

<http://www.bbc.co.uk/education/laac/music/fdi.html>

Cançons i karaoke en anglès

<http://www.bbc.co.uk/education/tweenies/songtime/>

11.3 Altres recursos a la web

- A l'àrea de descoberta de l'entorn, es pot trobar el material **El món per un forat**, a **edu365.com** | Alumnes | Infantil, a l'adreça:

<http://www.edu365.com/infantil/monperunforat>



Consta d'una sèrie de vídeos amb àudio, acompanyats de fotografies i activitats interactives, pensats per al treball d'observació indirecta dins l'entorn natural i social. Van adreçats als cicles de parvulari i inicial.

Els continguts estan estructurats en tres grans blocs: els éssers vius, els paisatges i la societat. Cada bloc consta de diferents capítols on es tracten centres d'interès que s'aniran ampliant periòdicament.

- La prevenció des de l'escola: **No badis!**: <http://www.edu365.com/nobadis/>

Aplicacions interactives, classificades pels diferents cicles d'educació primària que acompanyen el contingut d'aquest projecte endegat des del Departament d'Educació i del Departament de Treball, Indústria, Comerç i Turisme.

També hi ha tres jocs en línia: **Dòmino**, **Ull viu!** i **Cartes**, on es pot jugar amb qui es connecti a la xarxa.

- A **edu365.com** | **Alumnes** | **Infantil**, a l'apartat **Explorem!** trobareu una sèrie d'adreces d'interès per a alumnes d'aquest cicle.
- A **edu365.com** | **Alumnes** | **Primària** | **Webs d'interès** trobareu una sèrie d'adreces d'interès per a alumnes d'aquesta etapa.

Webs en català adreçades a un públic infantil.



Pràctica 8. Navega per les webs infantils catalanes

En aquestes webs hi trobareu diferents activitats per a nens i nenes. Observeu-les i comenteu i/o prepareu alguna aplicació educativa.

- Portal educatiu del Departament d'Educació: <http://www.edu365.com/>
- Club Super 3: <http://www.super3.net/>
- Cavall Fort: <http://www.cavallfort.net/>
- Les tres bessones: <http://www.lestresbessones.com/>
- Educàlia: <http://www.educalia.org/>
- Web dels infants de l'Ajuntament de Barcelona:
<http://www.bcn.es/catala/mapaweb/clmapa.htm/>
- Calaix de sastre: <http://bcnweb13.bcn.es:81/NASApp/ifs/ca/html/index.html>
- Projectes locals i internacionals per a escoles: <http://iearn.pangea.org/>
- Projecte col·laboratiu per a alumnes d'educació infantil:
<http://www.lacenet.org/sentits/>
- Jocs en català: <http://www.cpnl.org/jocs/index.htm>
- La malla infantil: http://www.lamalla.net/canal/petita_malla/
- La paeria també per als infants – Ajuntament de Lleida:
<http://www.paeria.es/infancia/>
- La vaca Connie: <http://www.lavacaconnie.com/home.htm>