

Aplicacions Quadern

**Quim Fonoll i Salvador
Juanjo Gomez Piriz**

1994

Aplicacions Quadern

Quim Fonoll i Salvador
Juanjo Gomez Piriz

1994



Generalitat de Catalunya
Departament d'Ensenyament
Programa d'Informàtica Educativa

Índex

Instruccions

Introducció

L'entorn de treball

Frase

Instruccions tècniques

Anàlisi de la zona d'escriptura

Orientacions didàctiques

Editar Frase

Relació

Editar Relació

Editar Nen

Annex 1: Documentació tècnica

Annex 2: TXT-TST
Introducció

Funcionament

Instruccions

Aquest fitxer conté la làmina d'Aplicacions Quadern per a la tauleta sensible. Podeu imprimir i modificar aquesta làmina des del Windows si el teniu configurat adequadament.

En el menú Fitxers

Especificar Impressora:
Orientació vertical

Opcions:
Mida fulls: A4

Introducció

Les Aplicacions Quadern són una sèrie d'aplicacions que utilitzen la tauleta sensible per escriure en el programa Quadern.

Estan adreçades als infants que tot just inicien l'aprenentatge de l'escriptura amb la intenció de facilitar-los la tasca d'escriure i, que des del principi, emprin l'escriptura com un eina per comunicar-se.

Els objectius generals d'aquestes activitats són:

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

Les Aplicacions Quadern es fonamenten en l'escriptura i la lectura global de paraules i utilitzen la comunicació icònica a la tauleta i la textual a la pantalla i sobre el paper. Són entorns de treball oberts, que el mestre pot adaptar amb facilitat a les diverses situacions de la classe.

Les aplicacions desenvolupades són:

- **Frase:** ajuda a la construcció de frases coherents a partir d'un vocabulari concret.
- **Relació:** introdueix la classificació, la descripció i la relació d'objectes.
- **Nens:** treballa amb el conjunt de nens de la classe, de manera descriptiva, d'autoavaluació o de control.
- **Calendari:** facilita la creació d'una agenda, o d'un diari, així com altres activitats on intervinguin les dates.

Aquestes aplicacions han estat desenvolupades a partir de l'aplicació Frase, l'autor de la qual és en Juanjo Gómez Piritz.

Totes aquestes aplicacions comparteixen una mateixa concepció i un conjunt d'icones i funcions. Les paraula, i no les lletres, són els elements de treball en els processos d'escriptura i d'edició.

L'entorn del treball

L'entorn o ambient de treball està format per dues zones ben diferenciades:

- zona de menú,
- zona d'edició intercanviable.

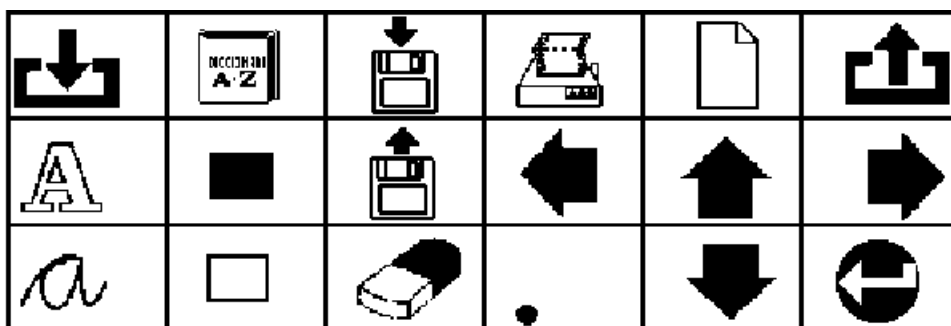
La zona de menú es troba a la línia inferior de la làmina i està formada per les funcions bàsiques que cal desenvolupar en qualsevol processador de textos.

La zona superior està formada per les diferents unitats de significació, representades per imatges que han estat agrupades segons la seva funció.

Aquesta zona és intercanviable i té com a objectiu que el professor i fins i tot els mateixos alumnes puguin dissenyar nous entorns generadors de frases.

Anàlisi de la zona de menús

La zona de menú ocupa la zona inferior de la plantilla. Aquesta zona està representada per icones que indiquen una funció determinada del programa.



La zona de menú

A continuació, detallem la funció de cada icona:

Entrar i sortir de l'aplicació



Aquestes icones permeten sortir i entrar de l'aplicació un cop la configuració de la tauleta està carregada.

Prémer la icona de sortida des de dins l'aplicació és equivalent a seleccionar l'opció de sortida del Quadern i desactivar la tauleta.

Seleccionar lletra manuscrita o lletra de pal



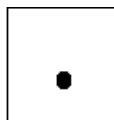
En prémer la zona d'aquesta icona s'activa la lletra manuscrita o lletra de pal del Quadern. A partir d'aquest moment, el Quadern escriu el text amb el tipus de lletra seleccionada.

Seleccionar lletra vermella o negra



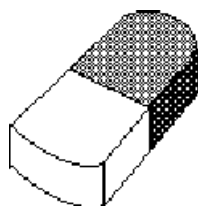
Aquesta icona permet seleccionar el color de la lletra del Quadern. És convenient pintar el quadrat blanc de color vermell o enganxar-hi un gomet. A partir del moment en què es premen aquestes icones, el Quadern escriu el text amb la lletra del color seleccionat: vermell o negre.

Punt i apart



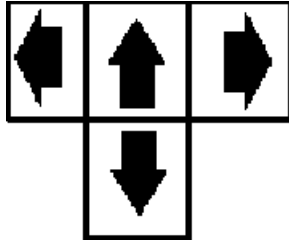
Aquesta zona dibuixa, escriu el punt i fa un RETORN.

Esborrar



Quan es toca la zona d'aquesta icona després d'un procés d'escriptura normal s'esborra l'última paraula escrita. Si s'està al mig d'una línia de text, s'esborra des del final de la línia fins a la paraula anterior.

Desplaçar el cursor



Quan es toca la zona d'aquesta icona el cursor es desplaça una paraula a la dreta o esquerra i una línia amunt o avall.

Retorn



Aquesta icona fa les tasques de la tecla RETORN. Fa els punts i a part, obre el text, etc. Aquesta zona no escriu el punt en el text.

Activar el diccionari



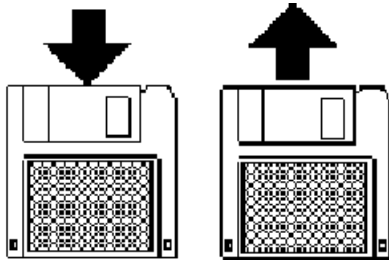
Quan es toca la zona d'aquesta icona s'activa l'Adhoc. És el mateix que prémer la combinació de tecles *Control+Majúscules dreta* des del Framework III o clicar la icona del diccionari des del Quadern.

Iniciar un text nou



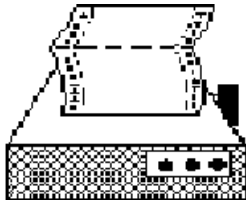
Quan es toca la zona d'aquesta icona es podueix el mateix efecte que si es clica el ratolí sobre la icona de la paperera i s'esborra el text de la pantalla.

Desar i recuperar del disc



Aquesta icona permet desar i recuperar en disquet el text escrit que es pot veure per pantalla. Per defecte, se li dóna el nom de treball.

Imprimir



Aquesta icona permet imprimir el text de la pantalla respectant els marges i altres característiques definides en el Quadern.

Frase

Aquesta aplicació de la tauleta no és ni pretén ser un processador de textos, malgrat que, per les seves característiques, es podria utilitzar com a tal. En tot cas, podria ser un processador global de textos.

Aquesta aplicació intenta ser un recurs que permeti la lectura d'imatges i l'escriptura de paraules senceres i, fins i tot, de frases completes.

Les eines informàtiques han desenvolupat una via de comunicació de l'usuari amb l'ordinador que fonamentalment fa servir el teclat. L'ús d'aquest perifèric condiciona un codi de tecles que, des del punt de vista de la lecto-escriptura, s'adequa als processos d'escriptura analítics o a moments en què l'usuari ha d'escriure pel procés de lletra a lletra.

Els processos d'escriptura global no donen una facilitat d'accés als recursos informàtics, donat el caire analític dels teclats. Fins i tot, en determinats moments del procés de lecto-escriptura en que es necessiten processos globals, no es disposa d'eines adequades i els mestres han de fer ús de recursos més o menys originals i casolans.

La tauleta sensible i aquesta aplicació intenten ajudar, com a eines informàtiques, als mestres i alumnes que, en algun moment determinat, fan servir recursos globals de lecto-escriptura.

Instruccions tècniques

Abans de començar, hem de vigilar que la tauleta estigui connectada a la sortida

Una vegada carregat el sistema operatiu, cal escriure:

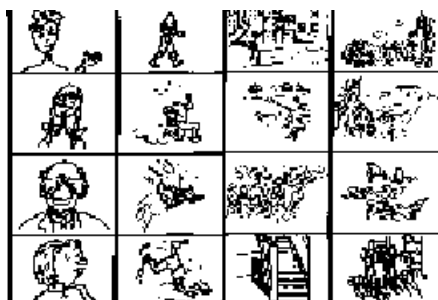
FRASE 0 RETORN

Cal tenir els programes Adhoc i Quadern al disc dur i als directoris Adhoc i Quadern respectivament.

D'aquesta manera, es carrega el programa desenvolupat amb l'editor de la tauleta, que conté la definició de les zones identificades a la làmina corresponent.

Anàlisi de la zona d'escriptura

A la zona superior de la làmina, hem col·locat aquest conjunt d'imatges que tenen un determinat ordre. És la zona d'escriptura, el teclat global o sintètic d'aquesta mena de processador de textos tan especial.



Zona d'escriptura

Com ja s'ha comentat anteriorment, aquest espai és modificable i convertible per part de l'usuari. L'únic que es demana és fer servir l'editor de la tauleta.

La interpretació d'aquesta zona d'escriptura global, ideològica i/o sintètica suposa un estudi una mica més detingut.

En aquest treball, Frase0, la zona superior està dividida en quatre parts o columnes; cada columna es divideix alhora en quatre caselles.

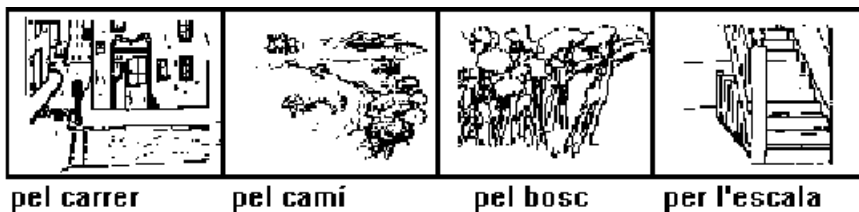
La primera columna té les imatges dels quatre personatges o subjectes, amb els quals podem formar una frase completa. En aquest cas es tracta d'una família.



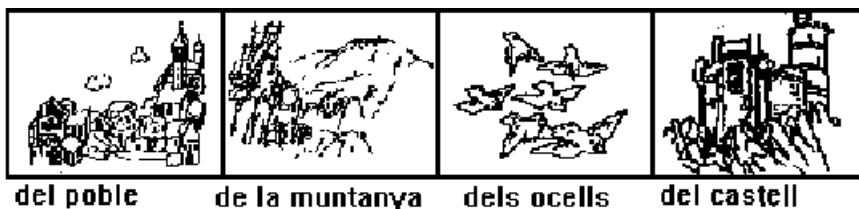
A la segona columna, hi ha els dibuixos de les accions que poden fer els personatges o subjectes de la columna anterior.



La tercera columna conté els llocs on es poden fer les accions anteriors (les circumstàncies).



A la quarta columna hi ha un complement de les circumstàncies anteriors, és a dir, una localització més exacta dels llocs on es fan les accions.



Cal especificar que aquesta quarta columna també es pot combinar amb la primera. D'aquesta manera, es pot fer un complement del nom, del nucli del sintagma nominal subjecte, o del nucli del sintagma nominal circumstancial que es troba en el sintagma verbal predicat.

Orientacions didàctiques

Treball previ

Abans de presentar la tauleta i el seu entorn als infants, és convenient desenvolupar tot un seguit d'activitats prèvies sense l'ordinador.

Els nens han de reconèixer els personatges i les imatges que es visualitzen a la plantilla de la tauleta. Han de saber el nom de cadascun a nivell oral, el nom de cada acció i la seva correspondència amb les icones, i també el nom de cada lloc.

També és important que els infants manipulin i componguin les imatges de la plantilla Frase1 de la tauleta, amb cartolines, amb franel·lògrafs... Aquestes composicions formaran frases que els mateixos nens i nenes poden explicar als seus companys. Les explicacions no només s'han de correspondre amb les frases adequades sinó que és més convenient que es refereixin a tot l'entorn i context.

La familiarització amb les tasques informàtiques és un altre aspecte a tenir en compte, és a dir, les tasques d'imprimir el text escrit (compost), de desar i/o recuperar del disc, de posar títol o nom al text, d'esborrar un caràcter i/o un text sencer... són funcions que no cal fer prèviament. Més aviat, és una tasca que s'ha

d'anar introduint a mida que l'infant ho necessita.

El treball amb la tauleta

A la pràctica, amb aquesta eina, el procés d'escriptura es podria desenvolupar en les fases següents:

- En primer lloc, cal triar un subjecte o personatge. Això es fa tocant la casella de la primera columna que vulgueu. Per exemple, la nena. Com a resultat, a la pantalla de l'ordinador s'escriu: La nena.
- Una vegada triat el personatge, és necessari donar-li una acció, prement o tocant la casella que vulgueu de la segona columna. Per exemple, córrer. El text a la pantalla ha de ser, ara: La nena corre.
- El personatge triat fa la seva acció en el lloc que trieu de la tercera columna. Per exemple, pel camí. A la pantalla de l'ordinador es repeteix el procés d'escriptura, com en els casos anteriors: La nena corre pel camí.
- Aquesta acció i el lloc triat es localitzen en una nova circumstància especificada a la quarta columna, per exemple, de la muntanya. El resultat final a la pantalla pot ser La nena corre pel camí de la muntanya.

La combinació de les caselles de les diferents columnes pot seguir un ordre similar al de l'exemple anterior.

Aquest tipus de treball suposa una determinada estructura, organització i distribució de l'espai, dels recursos humans i dels materials de l'aula.

En primer lloc, és imprescindible el diàleg de l'infant amb el mestre. Només amb un diàleg com el que s'ha suggerit en els passos anteriors, es pot garantir un cert raonament de l'ordre dels elements de la frase. Així, es podrà ajudar a sistematitzar l'estructura de l'oració com a element fonamental de l'expressió tant oral com escrita.

Per tal que el mestre pugui estar en un moment determinat amb només un o dos infants, ha de donar ofertes diferenciades d'activitats. Això, molts mestres ho solucionen amb els anomenats racons. Un d'aquests racons pot ser el racó d'escriptura amb la tauleta.

No tractarem, aquí, del funcionament dels racons a les classes de Pre-escolar i de Cicle Inicial. No és l'objecte d'aquest treball, però podem recomanar un tipus d'organització que sembla ser el més adequat per al treball amb la plantilla Frase0 de la tauleta; i això és el que intentem.

Objectius i metodologia

El treball amb la tauleta, amb els recursos que recomanem i la manera en què ho estem fent, té com a objectiu fonamental permetre que l'infant escrigui. Hem posat entre cometes la paraula escrigui perquè, de fet, la proposta va adreçada a infants de tres anys en endavant.

Ja des dels dos anys, aproximadament, els nens i les nenes fan grafismes (dibuixos amb més o menys precisió), que poc a poc van associant amb una paraula o amb un concepte. Aquest procés el desenvolupa el nen per l'anomenat *tempteig experimental* (Celestin Freinet: *El mètode natural d'escriptura*). El que volem dir és que l'associació entre la imatge (dibuix) i el seu significat es considera com el primer pas en el procés de la lectura i l'escriptura, ja que llegir i escriure és un joc d'associar un concepte a una imatge o grafia determinada. Per aquesta raó no fem, amb aquest treball, l'associació entre una grafia (lletra) i el seu so, procés que fan els mètodes analítics.

La tauleta permet als nens jugar a fer idees completes a partir de la tria de personatges, d'imatges... que en el fons són paraules senceres que es componen amb un sentit i un ordre raonable i natural. D'aquest joc i de les possibilitats que donem als nens de provar (temptejar) per les diferents caselles, pot venir l'associació de la grafia (paraula-dibuix) amb el seu significat, i viceversa.

Conclusions

Amb aquest material no volem condicionar cap procés d'aprenentatge de la lecto-escriptura. Si més no, la nostra intenció és proporcionar un recurs que pugui servir a l'infant per escriure, amb l'ajut del professor.

No hi ha dubte que, amb aquesta eina, l'infant podrà escriure paraules completes, i fins i tot una frase sencera. Amb aquest procés, el nen podrà associar una imatge o un dibuix amb una grafia. La frontera entre el dibuix i l'escriptura és un dels punts claus en el procés d'escriptura i lectura, independentment del procés seguit. Per aquestes raons, considerem que aquesta aplicació de la tauleta pot ser una eina didàctica útil.


El procés metodològic que hem suggerit per a l'aplicació d'aquesta activitat recomana una sèrie d'activitats prèvies al treball amb la tauleta, tal i com explicàvem en apartats anteriors.


Després del treball amb la tauleta, i fins i tot en el mateix moment, es pot recomanar un altre tipus d'activitat més de caire escrit o d'expressió plàstica, segons el nivell d'escriptura.

Activitats

Es pot proporcionar al nen un full amb els dibuixos que han sortit a l'activitat i demanar-li que escrigui el seu significat.

Escriu el nom:









Exemple d'activitat d'escriptura manual.

Podeu repartir els dibuixos corresponents a una frase completa i demanar al nen que els ordeni, de manera que tinguin un sentit complet.

Ordena els següents dibuixos:

Exemple de frase amb icones per ordenar.

Podeu demanar al nen que faci un dibuix, expliqui quins són els components d'aquest dibuix i, fins i tot, li podeu demanar que escrigui, a la seva manera, el nom de cada objecte o personatge que apareix en el dibuix. Aquest dibuix es podria descompondre per parts i formar una nova làmina per treballar segons la tipologia de l'activitat Frase0.

Editar Frase

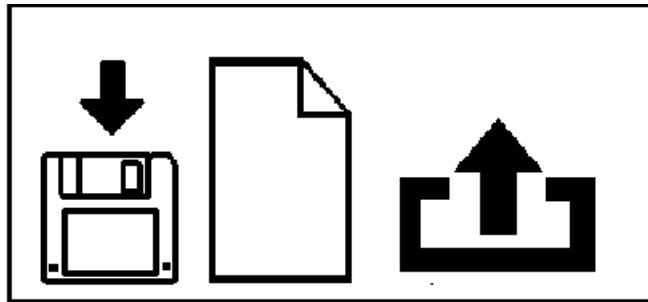
Edfrase és una utilitat facilita la creació de noves configuracions per a l'aplicació Frase.

Per arrencar és teclejar: EDFRASE **n** RETORN on **n** és un nombre qualsevol encara no utilitzat.

El programa carrega la configuració de la tauleta, el programa Adhoc i el programa Quadern.

- La làmina queda dividida en 16 caselles 4 x 4 i cada casella té un identificador assignat (01,02,03, ...,16).
- En prémer una casella, l'ordinador escriu: l'identificador de la casella, l'igual i l'espai.
- L'usuari ha d'escriure el nou contingut de la casella amb un màxim de 14 lletres i prémer RETORN.

- Un cop definides totes les caselles, s'ha de prémer la icona de desar l'arxiu, el paper en blanc i la icona de sortir de l'aplicació.



- De manera automàtica, l'ordinador crearà un nou arxiu de configuració anomenat FRASEn.TST on es substituiran els identificadors de les caselles per les paraules declarades.

Relació

Relació és una aplicació de la tauleta sensible que permet treballar la descripció, la classificació i la relació de paraules.




En el disc trobareu l'arxiu RELACIO0.TST que podeu carregar teclejant:

RELACIO 0 RETORN

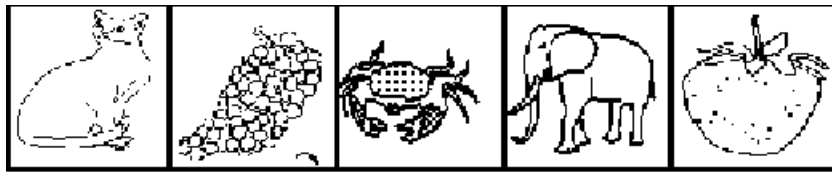
El 0 es pot substituir per un altre nombre n que ha de correspondre a un arxiu de configuració RELACIO n.TST.

L'ordinador configura la tauleta i carrega els programes Adhoc i Quadern.
La tauleta queda dividida en tres parts:

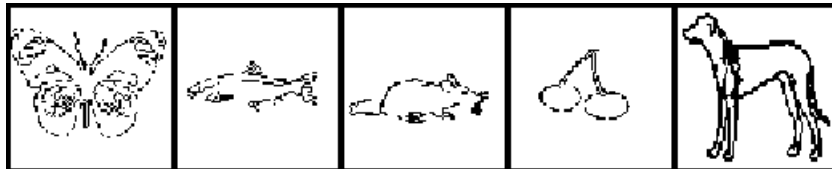
- la part inferior agrupa les icones de funció que permeten governar el programa Quadern.

					ÉS UN ANIMAL
					ES UNA PLANTA
					ÉS UN ALIMENT
					MENJA
					CORRE
					NEDA
					VOLA
					VIU A TERRA
					VIU A L'AIGUA
					VIU A L'AIRE

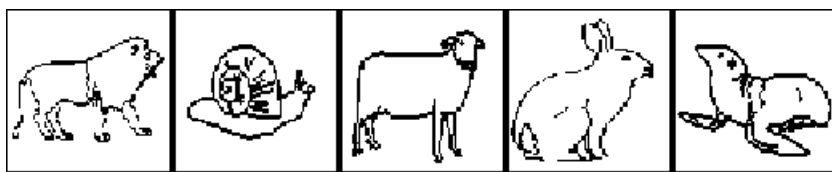
- la part superior dreta agrupa els objectes a treballar.



un gat un raïm un cranc un elefant una maduixa



una papallona un peix un ratolí unes cireres un gos



un lleó un cargol un be un conill una foca



un lloro una llimona una marieta un mongeta un dofí

- la part superior esquerra agrupa les expressions, les propietats o les relacions a establir.

En prémer una casella s'escriu el seu contingut a la pantalla, ja sigui el nom d'un objecte o bé una propietat. Amb aquests elements de treball podeu:

- Escriure frases on a cada objecte se l'acompanyi d'una propietat. Per exemple: un gat és un animal.
- Escriure una llista amb totes les propietats d'un objecte. Primer escriviu l'objecte amb un color i, a continuació, les propietats una a cada línia i amb un altre color. Per exemple: (en color vermell) un gat (en color negre) és un animal, menja, corre, viu a terra.
- Escriure una llista de tots els objectes que compleixen una propietat. S'escriu primer la propietat en un color i la llista d'objectes en un altre. Per exemple: (color vermell) vola (color negre) la papallona, el lloro, el rat penat, la marieta.
- Escriure frases que relacionin dos objectes. Per exemple: un gat menja un ratolí.

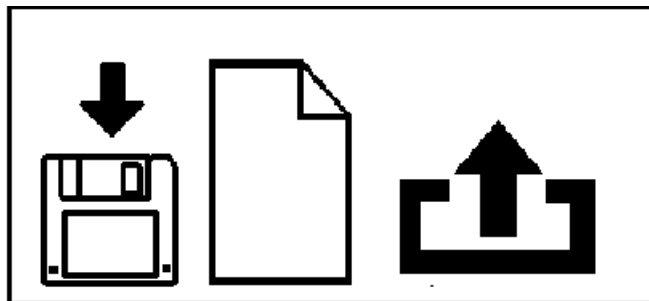
Editar Relació

Edrela és una utilitat que facilita la creació de noves làmines i configuracions per l'aplicació Relació.

Per arrencar teclegeu: Edrelació **n** RETORN on **n** és un nombre qualsevol encara no utilitzat.

El programa carrega la configuració de la tauleta, el programa Adhoc i el programa Quadern.

- La làmina queda configurada en 25 caselles (5 x 5) per als objectes, identificades com a N01, N02,...,N25 i 10 caselles per a les frases, (F01, F02,...,F16).
- En prémer una casella, l'ordinador escriu: l'identificador de la casella, l'igual i l'espai.
- L'usuari ha d'escriure al nou contingut de la casella amb un màxim de 14 lletres i prémer RETORN.
- Un cop definides totes les caselles, s'ha de prémer la icona de desar l'arxiu, la de paper en blanc i la icona de sortir de l'aplicació.



- De manera automàtica l'ordinador crearà un nou arxiu de configuració anomenat RELACION.TST on es substituiran els identificadors de les caselles per les paraules declarades.

Nens

Aquesta aplicació és similar a la de relació però els objectes a treballar són els nens de la classe.

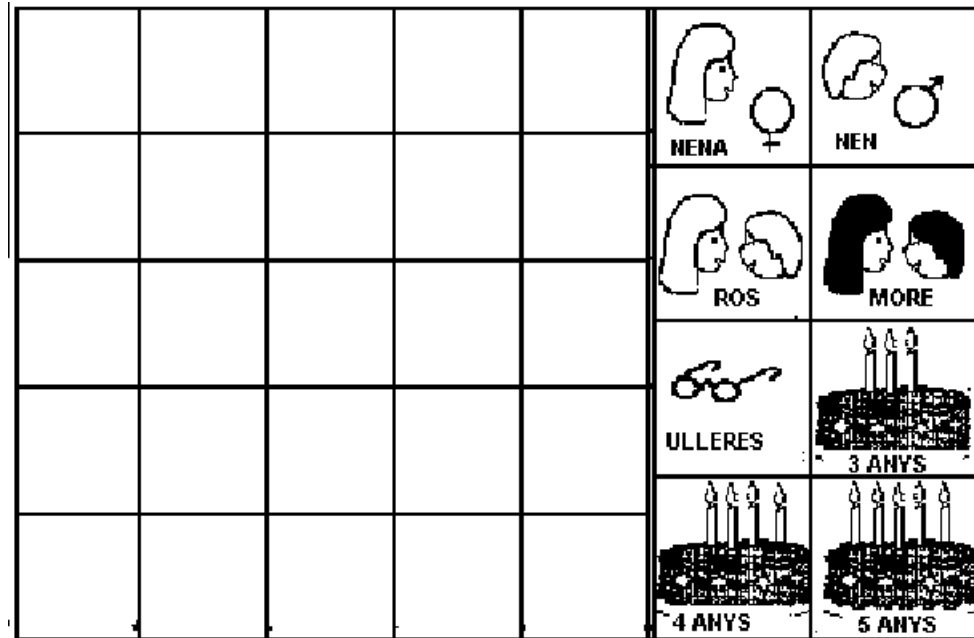
Per utilitzar aquesta aplicació primer haureu d'enganxar les fotos dels nens o els seus identificadors a les làmines i introduir els seus noms a l'aplicació tal com s'explica més endavant.

Per engegar l'aplicació teclegeu

NENS **n** RETORN on **n** ha de correspondre a un arxiu de configuració anomenat NENS*n*.TST.

L'ordinador carrega el programa Adhoc, el Quadern i configura la tauleta en tres àrees diferents:

- la part inferior amb les icones de funció que permeten controlar les opcions del programa Quadern.



- la part dreta de la làmina que està en blanc està destinada a les fotos dels nens.
- la part esquerra de la làmina correspon a les característiques dels nens o altres propietats que vulguem treballar.

En prémer una casella, ja sigui d'un nen o d'una característica, s'escriurà el seu contingut a la pantalla.

Amb aquesta aplicació podeu fer les mateixes activitats que amb la Relació. Per exemple: Fer una frase amb el nom d'un nen i alguna característica, com: En Joan és un nen. Prémer la foto d'un nen i fer la llista de les seves característiques. Prémer una característica i llistar els nens que la compleixen. A més, podeu adaptar les lamine i crear noves activitats.

Amb les fotos dels nens, i símbols dels racons o dels càrrecs podem fer llistes per controlar les activitats de classe.

Aquestes llistes no substituiran els altres sistemes de control habitual, com són les llistes amb gomets, però estimularan el procés de lectura comprensiva i ajudaran a valorar la capacitat de comunicació i de registre històric que té l'expressió escrita. Entre d'altres, podeu escriure:

- la llista d'assistència a classe, al menjador,... cada nen prem la seva foto quan entra a classe. L'encarregat de la llista prem el canvi de color de la lletra i a continuació les fotos dels nens que no han vingut.

- la llista d'assistència als racons. Cada nen prem la seva foto i el racó on vol anar.
- la llista de càrrecs. L'encarregat de l'assemblea de classe escriu els càrrecs amb l'ordinador prement la foto del nen i el càrrec que li pertoca. En acabar, s'imprimeix la llista i es penja al taulell d'anuncis de la classe.

Amb les fotos dels nens i els dibuixos de peces de vestir podem:

- descriure com va vestit cada nen.
- explicar com es vestirà a l'estiu, a l'hivern, a colònies, a la platja, a la neu, quan plou...

Seccioneu un conjunt d'objectius clau que els nen han d'assolir. Per exemple: cordar-se les sabates, posar-se la bata, escriure el seu nom...

Prepareu una làmina amb les fotos dels nens i aquestes habilitats convenientment simbolitzades.

Els nens elaboraran el seu informe prement el seu nom i, a continuació, aquells aprenentatges que ja tenen assolits. Els objectius proposats actuaran com a ítems d'autoavaluació i com a elements motivadors o habilitats a superar.

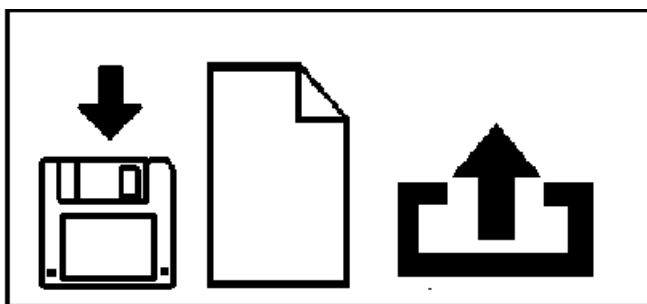
Editar Nen

Ednens és una utilitat que facilita la creació de noves làmines i configuracions per a l'aplicació NENS.

Per arrencar teclegeu: EDNENS **n** RETORN on **n** és un nombre qualsevol encara no utilitzat.

El programa carrega la configuració de la tauleta, el programa Adhoc i el programa Quadern.

- La làmina queda configurada en 25 caselles (5 x 5) per als nens identificades com a N01, N02,...,N25 i 16 caselles (8x 2) per a les característiques (P01, P02,...,P16).
- En prémer una casella, l'ordinador escriu: l'identificador de la casella, l'igual i l'espai.
- L'usuari ha d'escriure el nou contingut de la casella amb un màxim de 15 lletres i prémer RETORN.



- Un cop definides totes les caselles, s'ha de prémer la icona de desar l'arxiu, el paper en blanc i la icona de sortir de l'aplicació.
- De manera automàtica, l'ordinador crearà un nou arxiu de configuració anomenat NENSn.TST on es substituiran els identificadors de les caselles per les paraules declarades.

Calendari

Calendari és una aplicació pensada per treballar la data del dia, ajudar a comprendre la seva composició, i també el caràcter cíclic del procés.

L'aplicació permet escriure les dates de cada dia, els fenòmens meteorològics més habituals i algunes activitats que es realitzen a l'escola amb més o menys regularitat.

Aquesta aplicació és més complexa que les anteriors, i suposa per part del nen, un major domini de la lectura l'escriptura i de l'ordinador.

Per engegar l'aplicació cal teclejar:

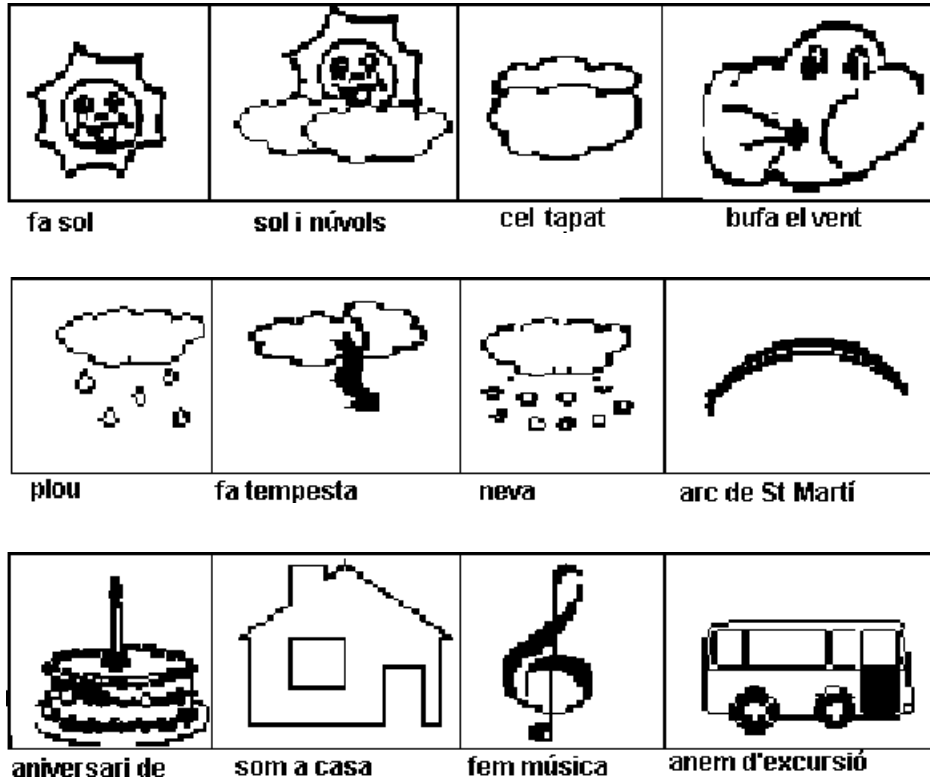
CALITEMP RETORN

L'ordinador configura la tauleta automàticament i carrega els programes Adhoc i Quadern.

DILLUNS	1	2	3	4	GENER		
					FEBRER		
DIMARTS	5	6	7	8	MARÇ		
					ABRIL		
DIMECRES	9	10	11	12	MAIG		
					JUNY		
DIJOUS	13	14	15	16	JULIOL		
					AGOST		
DIVENDRES	17	18	19	20	SETEMBRE		
	21	22	23	24	OCTUBRE		
DISSABTE	25	26	27	28	NOVEMBRE		
					DESEMBRE		
DIUMENGE	29	30	31				

La tauleta queda dividida en tres zones:

- la zona inferior agrupa les icones que permeten gestionar el programa Quadern per editar i imprimir el text
- la zona superior conté els elements que permeten confegir la data de qualsevol dia de l'any. Les dades estan organitzades per columnes segons l'estructura següent: dia de la setmana, dia del mes, mes de l'any.
- la columna de la dreta recull els fenòmens meteorològics i les activitats esporàdiques.



Activitats a fer:

- preparació d'un full d'exercicis. El nen construeix la data del dia amb la tauleta i tecleja el seu nom amb el teclat. En acabar imprimeix el text. D'aquesta manera obté un full amb el seu nom i la data per realitzar qualsevol treball de classe.
- les dades meteorològiques. Es confegeix la data del dia i es teclegen els fenòmens meteorològics que s'han observat. El treball s'imprimeix o s'enregistra al disc
- el diari d'activitats. Es confegeix la data del dia i les activitats pròpies del dia. En premer la icona del pastís l'ordinador escriurà: "aniversari de " El nen al qual pertorqui ha de completar la frase escrivint el seu nom amb el teclat.
- l'agenda setmanal. S'elaboren les dates de tots els dies de la setmana i les

activitats previstes per cada dia.

- la llista dels aniversaris. Es construeix una llista on cada nen escriu el seu nom amb el teclat i la data del seu aniversari amb la tauleta. En una fase més avançada, els alumnes poden escriure aquesta llista ordenada cronològicament.

Annex 1: Documentació tècnica

Per utilitzar aquestes aplicacions cal disposar de:

- la tauleta sensible i el seu cable de connexió
- el programa Quadern adequadament instal·lat al subdirectori \QUADERN
- el programa Adhoc instal·lat al subdirectori \ADHOC.
- una impressora.
- el disquet i les làmines de les aplicacions.

Per instal·lar les aplicacions al disc dur teclegeu

A:MENU RETURN

i contesteu a les diverses opcions de la instal·lació.

La creació i la modificació de plantilles es fa utilitzant el programa TXT-TST convenientment documentat a l'annex 2

Les opcions d'editar, imprimir, enregistrar són les que estan específicament definides als arxius de configuració del programa Quadern (EDQUADERN.CFG i TAULETA.CFG)

Per defecte, els arxius s'emmagatzemen sempre amb el mateix nom i al disquet A:. Per tant, si enregistreu un treball esborrareu el treball anterior.

Annex 2: TXT-TST

Introducció

TXT-TST és una utilitat que permet canviar el contingut dels arxius .TST que configuren la tauleta a partir d'un fitxer de text.

Aquest programa fa que el professor pugui adaptar al seu gust les aplicacions de la tauleta.

Funcionament

El programa substitueix abreviatures, definides als fitxers de configuració .TST per cadenes de caràcters de text definides en un fitxer de text.

En dissenyar l'aplicació, s'associa un codi o abreviatura als espais de contingut variable que actua com a identificador, per exemple 01, #1, ..

En un fitxer de text i en línies separades, escriurem les abreviatures, el signe igual i el text a incloure. Per exemple 01=casa , #1=avui és dijous...

Per fer la substitució teclegem:

```
TXT-TST fitxer.txt configuració.tst RETORN
```

El programa interpreta el text abans de l'igual com una abreviatura i el busca a través de totes les caselles del TST. En trobar-lo, substitueix el contingut d'aquella casella per les quinze primeres lletres de text de l'igual, i el completant-lo, si cal, amb caràcters nuls.

L'arxiu resultant es desa amb el nom de l'arxiu, de text, però amb extensió i estructura TST.

Podem tenir diversos fitxers d'abreviatures per a una mateixa configuració o utilitzar el mateix contingut en diverses configuracions.

Cal procurar que el conjunt de lletres de les abreviatures no estigui repetit en cap altre casella ni en el text que cal substituir, ja que el programa les interpretarà erròniament. Si tenim 10 i 100 com abreviatura el programa interpretarà les dues primeres xifres de 100 de la mateixa manera que el 10 i el substituirà.