

# Diccionari

## Aplicació per a la Tauleta sensible

Ramon Raventós i Mestres

Veu: Anna Raventós i Elias

1998

## Introducció

L'aplicació *Diccionari* està pensada per treballar la lectura comprensiva a diversos nivells educatius. Es centra en la pràctica del vocabulari de la casa a través de cinc blocs temàtics: la sala d'estar, la cuina, l'habitació, la cambra de bany i el jardí. Cada bloc agrupa 16 paraules ordenades alfabèticament i presentades en tres formats: la paraula escrita, una imatge representativa de la mateixa i el so de la paraula.

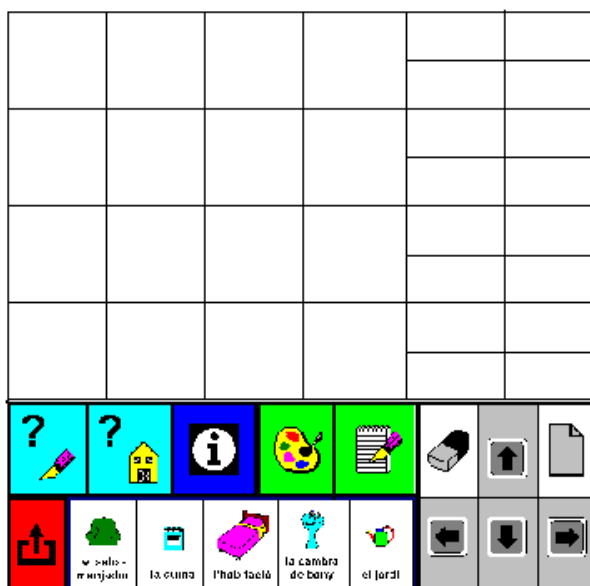
L'aplicació ocupa 6 Mb. i utilitza els següents programes:

- El Mfwin: un visualitzador de textos i imatges que permet reproduir sons.
- El Paintbrush: per confegir escenaris.
- El Write: per escriure frases amb les paraules del bloc.

## Les làmines

L'aplicació la componen cinc làmines (una per bloc). Cada làmina està dividida en dues zones: la part superior on hi ha les paraules de vocabulari i la part inferior on hi ha les icones de les eines que són comuns a cada bloc temàtic.

El treball amb l'aplicació implica el canvi de la làmina que hi ha sobre la Tauleta cada vegada que es selecciona un bloc temàtic diferent del que hi ha actiu.



## Opcions de l'aplicació

L'aplicació sempre arrenca executant el Mfwin en mode <Informa><sup>1</sup> i carregant el bloc temàtic de la sala d'estar. Una vegada s'ha arrencat es pot accedir als altres programes i a la resta d'opcions que hi ha activades.

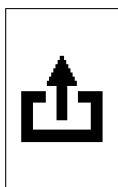
De cada bloc temàtic es poden activar els tres programes que integren l'aplicació. Quan es canvia de programa es carrega el fitxer corresponent del bloc en què s'està treballant: .TXT per al Mfwin, .BMP per al Paintbrush i .WRI per al Write. Quan s'està executant un programa, si es prem sobre les icones de selecció del bloc temàtic es carrega el fitxer corresponent del nou bloc que s'ha activat.

Si s'activa l'aplicació sobre el Windows 3.x a través d'una icona del grup de programes de la Tauleta, és convenient deixar activat el menú *Opcions / Reducció de l'Administrador* de l'Administrador de programes per evitar que l'aplicació quedi en segon pla i haver de fer un canvi de tasca <ALT+TAB> per accedir-hi.

L'aplicació no contempla la possibilitat d'enregistrar i/o imprimir a través de la Tauleta els treballs dels alumnes realitzats des del Write o el Paintbrush. Per poder fer aquestes accions caldrà la intervenció manual del professor.

## Les icones

Les icones de les eines de la làmina s'han agrupat segons el programa a treballar i la seva utilitat dins l'aplicació. Algunes d'aquestes icones queden activades o desactivades en funció del programa en el que s'estigui treballant.



Surt de l'aplicació tancant el programa que s'estigui executant.

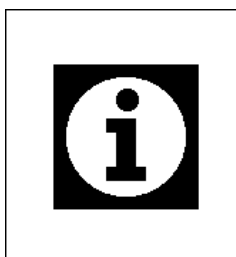
La icona és activa en totes les aplicacions.

## Mfwin

El Mfwin es treballa en les modalitats <Informa> i <Pregunta>. Les icones que carreguen els blocs temàtics activen sempre el Mfwin en mode <Informa> encara que en el bloc anterior s'estigui treballant en l'altre mode. Les icones actives durant l'execució del programa són:



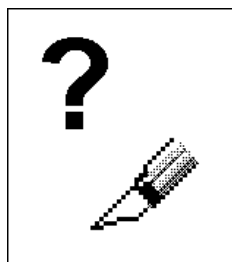
<sup>1</sup> El Mfwin pot presentar tres modes de treball: <Informa> que mostra la informació associada a la casella premuda, <Ordena> que presenta seqüencialment la informació associada a les caselles i <Pregunta> que presenta la informació a l'atzar (en aquests darrers modes, el programa espera que es premi la resposta)



Executa el Mfwin en mode <Informa>.

Al prémer sobre la imatge d'una paraula o la paraula escrita es mostra per la pantalla el dibuix i la paraula escrita i es reproduceix el seu so.

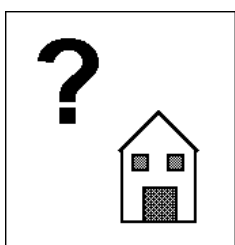
Si s'està treballant sobre els programes Paintbrush o Write aquesta icona activa el Mfwin i carrega el fitxer corresponent al bloc actiu.



Executa el Mfwin en mode <Pregunta>.

El programa mostra per la pantalla la paraula escrita i reproduceix el seu so. Llavors cal prémer sobre la imatge de la paraula corresponent (les caselles on hi ha les paraules escrites no són actives).

Aquesta icona només és activa quan es treballa sobre el Mfwin.



Executa el Mfwin en mode <Pregunta>.

El programa mostra per la pantalla la imatge de la paraula i reproduceix el seu so. Llavors cal prémer sobre la paraula escrita corresponent (les caselles on hi ha les imatges no són actives).

Aquesta icona només és activa quan es treballa sobre el Mfwin.

En el cas d'emprar un ordinador que no disposa de targeta de so el programa només mostra la paraula escrita i/o la seva imatge (en funció del mode en què s'estigui treballant).

Quan es treballa en mode <Pregunta> una vegada que el programa ha mostrat la seqüència de setze paraules del bloc temàtic, la pantalla del Mfwin queda en blanc i, llavors, per continuar treballant cal prémer novament sobre una icona per activar alguna de les opcions de l'aplicació. El mode <Informa> només es pot tancar activant una altre opció de l'aplicació.

## Paintbrush

L'entorn gràfic permet confegir l'escenari corresponent a cada un dels blocs temàtics de l'aplicació. Les icones actives durant l'execució del programa són:





Quan es prem sobre la icona del Paintbrush s'executa el programa i es carrega l'escenari del bloc temàtic actiu.

El Paintbrush s'executa amb les *Eines i gruix de la línia* i la *Paleta de colors* desactivades. Per poder tenir accés a aquestes opcions (en cas que es vulgui dibuixar, pintar... sobre l'escenari) cal prémer sobre la icona del Paintbrush, la qual, una vegada dins del programa actua com un commutador activant o desactivant aquestes eines.

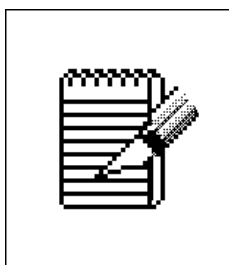
Per anar confegint l'escenari cal prémer sobre les paraules de la làmina (imatge de la paraula o la paraula escrita) que carreguen els elements del bloc, els quals apareixen a la part superior esquerra de la pantalla.

Cada vegada que es carrega un element se l'ha de moure amb el ratolí fins la posició escollida a l'escenari abans de tornar a carregar el següent. És important tenir en compte que si es carreguen elements de forma seguida sense moure'ls (perquè es prem una estona sobre la Tauleta, o es prem més d'un element seguit), els primers elements que han estat carregats quedaran fixats i superposats a la pantalla i no es podran moure ni esborrar; tan sols es podrà moure l'últim element carregat.

Degut a que l'escenari és una mica més gran que la part visible de pantalla, és molt important que *abans de carregar* un element, estigui visible la zona de l'escenari on haurà d'anar situat aquest *movent la barra de desplaçament* vertical i/o horitzontal. Si no es fa així, i es desplaça l'escenari després de carregar un element, aquest queda fixat a la part superior esquerra de la pantalla i ja no es podrà moure ni esborrar (amb la icona de la goma).

## Write

El processador de textos s'utilitza per escriure frases a partir de les paraules del bloc temàtic. Les icones actives durant l'execució del programa són:



Quan es treballa en una de les altres aplicacions i es prem sobre la icona del Write s'executa el programa i es carrega el document del bloc temàtic actiu.

Amb el Write es poden realitzar dos tipus d'exercicis: el que es carrega per defecte i que permet escriure frases ja confegides i el de completar frases escrites on s'ha d'inserir la paraula que hi falta (aquest segon tipus d'exercici implica un major nivell de dificultat).

Una vegada el Write ja s'està executant, la seva icona permet carregar l'altre tipus d'exercici:

- Si s'està realitzant l'escriptura de frases: quan es prem sobre la icona es carrega l'exercici de completar frases corresponent
- Si s'està treballant en l'exercici de completar frases: al prémer sobre la icona es carrega l'exercici d'escriptura de frases corresponent.

### **Exercicis d'escriptura de frases**

Per escriure les frases en el document cal prémer sobre les caselles on hi ha les paraules escrites. En cada frase que s'escriu en el document apareix en negreta la paraula associada a la casella que s'ha premut.

En aquests exercicis es poden escriure les frases en l'ordre que es vulgui (el contingut d'aquestes frases no es pot variar).

També, quan es prem sobre les caselles de les imatges de les paraules s'enganxa en el document la imatge premuda. Això permet realitzar exercicis d'escriptura on primer es pot prémer sobre la imatge de la paraula i, a continuació, prémer la paraula escrita corresponent per escriure la frase a sota de la imatge que s'ha enganxat anteriorment.

### **Exercicis de completar frases<sup>2</sup>**

Els fitxers que componen aquests exercicis contenen les frases escrites on hi manca la paraula associada de la casella que cal prémer per acabar-la de confeigir.

A cada frase s'hi ha incorporat un objecte (menú *Modificacions / Inserció d'un objecte*) amb el so de la paraula que s'ha d'inserir:



A la & hi ha unes cortines molt boniques.

Per esbrinar la paraula que s'ha de posar a la frase (hi ha algunes frases que pel seu contingut podrien admetre més d'una paraula) cal efectuar un doble clic sobre la icona de l'altaveu per poder escoltar el seu so. En el cas de no disposar de targeta de so en el ordinador on es treballa, consulteu la taula del final del document on s'indica la paraula que cal emprar segons l'ordre en el que estan escrites les frases.

Per poder inserir la paraula en la posició de la frase on ha d'anar escrita, cal moure el cursor prement sobre les icones de les tecles de desplaçament de la làmina fins situar-lo *davant* del caràcter "&" de la frase i prémer a continuació la casella de la paraula escrita que conté la paraula associada corresponent. Al prémer, el caràcter serà substituït per la paraula en negreta.

Per a l'ús de l'aplicació, una vegada s'ha treballat amb unes frases que es poden arribar a conèixer per part dels alumnes, es pot canviar el contingut dels fitxers on hi ha aquestes frases (consulteu la taula amb la relació de fitxers de l'aplicació) sempre i quan es respectin les indicacions següents per tal que l'aplicació pugui funcionar:

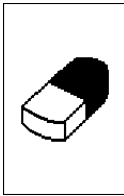
---

<sup>2</sup>

S'utilitzen les mateixes frases que en els exercicis de l'altre tipus.

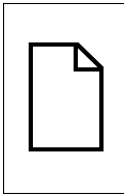
- Els fitxers han d'estar en format Write i han de conservar el nom que ténen a l'aplicació.
- Es pot canviar el contingut de les frases respectant l'ordre que ténen en el fitxer el qual ve donat pels objectes de so inserits (aquest ordre també es pot variar però s'ha de mantenir el lligam de la nova posició que tingui la frase amb l'objecte de so).
- La paraula a inserir ha d'anar indicada per un caràcter identificador (que substitueix la paraula) separat per espais per tal que l'alumne hi pugui situar el cursor al davant i poder fer així la substitució (encara que en els fitxers que componen l'aplicació s'ha usat el caràcter "&" en realitat hi pot anar qualsevol caràcter).
  - Exemple: *Inici de la frase & final de la frase.*

## Icones de les eines dels programes Paintbrush i/o Write



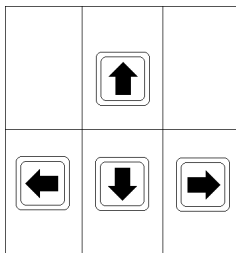
**Paintbrush:** Esborra l'element que s'ha carregat sempre i quan no hagi quedat fixat sobre l'escenari.

**Write:** Esborra l'element de l'esquerra del cursor (paraula o imatge).








**Paintbrush:** Carrega de nou l'escenari del bloc temàtic actiu.

**Write:** Carrega de nou el document del tipus d'exercici que s'està treballant del bloc temàtic actiu.



**Write:** Tecles de desplaçament del cursor.

## Icones per carregar els blocs temàtics

				
<b>la sala d'estar</b>	<b>la cuina</b>	<b>l'habitació</b>	<b>la cambra de bany</b>	<b>el jardí</b>

En la taula següent es detalla l'ordre de les paraules a emprar en els exercicis de completar frases del Write (en el cas de no disposar de targeta de so en el ordinador on s'està fent servir l'aplicació).

<b>MENJFRAS.WRI</b>	<b>CUINFRAS.WRI</b>	<b>HABIFRAS.WRI</b>	<b>BANYFRAS.WRI</b>	<b>JARDFRAS.WRI</b>
finestra	vas	llibre	esponja	caseta
quadre	cullera	penjador	colònia	aixada
armari	cuina	coixí	alfombreta	pala
torreta	cullerot	osset de peluix	cortina	margarides
cadira	colador	pupitre	lavabo	arbre
llum	aigüera	joguines	mirall	sulfatadora
telèfon	plat	llit	banyera	carretó
llar de foc	forquilla	despertador	paper del wàter	tulipes
taula	cassola	sabatilles	sabó	regadora
penja-robes	ganivet	mòbil	pinta	heura
llibres	gerra	alfombra	wàter	aixeta
ràdio	rentadora	tauleta de nit	raspall del cabell	rampí
silló	olla	pissarra	assecador	tisores
gerro	nevera	guardiola	tovallola	segadora
televisió	tassa	llum	dentífrici	manguera
rellotge	cafetera	pijama	raspall de dents	roses

## Fitxers que componen l'aplicació

	SALA ESTAR	CUINA	HABITACIÓ	BANY	JARDÍ
<b>Plantilla de la tauleta Tswin</b>	Dicciona.tsw				
<b>Làmines de l'aplicació</b>	Lammenja.wri	Lamcuina.wri	Lamhabit.wri	Lambany.wri	Lamjardi.wri
<b>Pantalles Mfwin Presentació</b>	Dicmenja.bmp	Diccuina.bmp	Dichabit.bmp	Dicbany.bmp	Dicjardi.bmp
<b>Scripts Mfwin Informa</b>	Menjadi.txt	Cuinai.txt	Habiti.txt	Banyi.txt	Jardii.txt
<b>Scripts Mfwin Pregunta (imatge)</b>	Menjadpd.txt	Cuinapd.txt	Habitpd.txt	Banypd.txt	Jardipd.txt
<b>Scripts Mfwin Pregunta (paraula)</b>	Menjadpt.txt	Cuinapt.txt	Habitpt.txt	Banypt.txt	Jardipt.txt
<b>Cartell Mfwin mode &lt;Pregunta&gt;</b>	Pregunta.bmp				
<b>Escenaris Paintbrush</b>	Esmenjad.bmp	Escuina.bmp	Eshabita.bmp	Esbany.bmp	Esjardi.bmp
<b>Frases preparades Write</b>	Menjador.wri	Cuina.wri	Habita.wri	Bany.wri	Jardi.wri
<b>Completar frases* Write</b>	Menjfras.wri	Cuinfras.wri	Habifras.wri	Banyfras.wri	Jardfras.wri
<b>Fitxers de vocabulari dels blocs temàtics: Imatges (bmp) Sons (wav)</b>	Armari	Aiguera	Alfombra	Alfobany	Aixada
	Cadira	Cafetera	Coixi	Assecado	Aixeta
	Finestra	Cassola	Desperta	Banyera	Arbre
	Foc	Colador	Guardiol	Colonia	Carreto
	Gerra	Cuina	Joguines	Cortina	Caseta
	Llibres	Cullera	Llibre	Dentifri	Heura
	Llum	Cullerot	Llit	Esponja	Manguera
	Penjarro	Forquill	Llum	Lavabo	Margarid
	Quadre	Ganivet	Mobil	Mirall	Pala
	Radio	Gerra	Ospeluix	Paperwc	Rampi
	Rellotge	Nevera	Penjador	Pinta	Regadora
	Sillo	Olla	Pijama	Raspcabe	Roses
	Taula	Plat	Pissarra	Raspdent	Segadora
	Telefon	Rentador	Pupitre	Sabo	Sulfatar
	Televiso	Tassa	Sabatill	Tovallol	Tisores
	Torreta	Vas	Tauleta	Water	Tulipes

\* Fitxers que es poden modificar per crear nous conjunts de frases a partir de les paraules que es treballen.