

Tick

Disseny i programació: *Pablo Sanz Martín*

Activitats d'anglès: *Geoffrey Fisher; José Luís Rodríguez*

Activitats de castellà: *Carmen Muñoz; Silvano A. de la Morena*

Activitats de català: *Ramon Salvo; Elena Vicioso*

Programa d'Informàtica Educativa, 1995.

Presentació

Equip necessari

Els fitxers TICK

Justificació pedagògica

Utilització del TICK

Ampliació dels exercicis

Altres aplicacions

Annexos:

A: Descripció tècnica de l'aplicació

B: Problemes

C: Temes del directori English

D: Pronunciació

E: Tick Llengua Castellana

F: Tick Llengua Catalana

Presentació

El TICK és un projecte que hem desenvolupat un grup de professors de l'EOI - Barceloneta, davant l'aparent manca de programes per a centres d'autoaprenentatge i aules d'ordinador.

El resultat ha estat l'aplicació que ara teniu al davant, mercès al suport del Programa d'Informàtica Educativa de la Generalitat.

Els autors són: Pablo Sanz Martín, Geoff Fisher i José Luís Rodríguez, professors d'Escoles Oficials d'Idiomes.

Voldríem agrair la col·laboració del PIE i, molt especialment, la de Santiago Manrique Catalán, cap de l'àrea d'Experiències i Paquita Vidal Santallusia, coordinadora de llengües. També voldríem agrair les acurades revisions d'en Joan Tomàs Pujolà.

CARACTERÍSTIQUES TÈCNIQUES

Equip necessari

PC compatible, XT o AT.

512 Kb de memòria RAM.

Monitor CGA o superior. Color o monocrom.

Disc dur: 1,5 Mb.

Impressora tipus EPSON (mode gràfic) o IBM

MSDOS 2.0 o superior.

Els fitxers Tick

Tots els fitxers dels exercicis tenen estructura dBase, i això permet manipular-los, ampliar-los..., amb el dBase o qualsevol programa similar. Els fitxers també es poden manipular des del Framework, encara que aquest programa no tracta de la mateixa manera els camps memos. Per a més informació consulteu l'annex A: Descripció tècnica de l'aplicació.

JUSTIFICACIÓ PEDAGÒGICA

La necessitat de tenir a l'aula d'ordinadors o al centre d'autoaprenentatge un programa per a l'aprenentatge de les llengües, adequat a les necessitats d'una EOI, ens va dur a desenvolupar-ne un, després d'estudiar les aplicacions existents al mercat.

Cap dels programes que vam trobar no tractava un dels aspectes que considerem essencial: que l'alumne pugui fer el seguiment del seu procés d'aprenentatge.

Aquesta aplicació té dos objectius principals: dotar els professors d'una eina multilingüe acompanyada d'exercicis en anglès, i donar a l'alumnat la facilitat de controlar el seu procés d'aprenentatge.

A més, incorpora la possibilitat de crear una fitxa personal -al disc dur o bé en disquet- en la qual es van emmagatzemant els resultats obtinguts, tot facilitant la seva consulta periòdica. La creació de la fitxa és opcional i el seu contingut pot ser secret si l'alumne així ho vol. Aquesta fitxa adquireix una importància especial dins el tractament que hem donat a les solucions dels exercicis, com comentarem més endavant.

En aquesta primera fase, el TICK ofereix dos tipus d'activitats:

- a) Elecció múltiple. Aquest tipus d'exercici consisteix a triar quina de les opcions (a, b, c, d, e) és la resposta més correcta per a l'enunciat presentat.

- b) Quina és? Aquest tipus d'exercici consisteix a decidir quina de les opcions presentades no està relacionada amb les altres.

La decisió d'incloure aquest tipus d'exercici ha estat més difícil: la solució pot dependre del criteri del qui tria.

L'aspecte positiu és que provoca reflexions sobre els aspectes lèxics de la llengua; aquest procés és tan o més important que el resultat final. Aquest grup d'exercicis s'ha realitzat procurant que les ambigüitats siguin mínimes. Som conscients, però, que se'n poden produir.

Un altre aspecte que cal esmentar és el tractament que hem donat a les solucions: l'aplicació, per defecte, no dona la solució dels exercicis. El que pretenem és que l'alumne treballi al màxim amb l'ordinador i faci els exercicis tantes vegades com sigui necessari. Volem aconseguir que l'alumne investigui, si cal, fent servir altres recursos -diccionaris, gramàtiques...-, fins a trobar la solució. En tot moment l'alumne sabrà les preguntes que ha respost correctament, les incorrectes i les que ha deixat en blanc.

Ara bé, des de la pantalla de configuració es pot activar/desactivar la tecla F3 que permet obtenir la solució en mode **Tutor** i la revisió dels exercicis en mode **Examen** (com ja explicarem més endavant).

Pensem que el TICK no es pot utilitzar a corre cuita; cada pantalla necessita d'un temps de reflexió i treball per part de l'alumne. Cal recordar que la finalitat de l'aplicació és l'ús autodidàctic de l'ordinador i la seva interacció continuada.

El TICK no preveu la impressió dels exercicis sobre paper, per tal d'evitar que els alumnes no facin els exercicis en aquest suport.

Els exercicis es presenten en tres nivells: A (elementary), B (pre-intermediate) i C (intermediate). L'usuari trobarà que tots nivells són força exigents, sobretot pel que fa al lèxic, i no ha de tenir miraments a baixar, si cal, al nivell inferior.

L'aplicació consta d'uns dos mil exercicis repartits en 20 temes diferents per cada activitat i nivell, per tal que l'estudiant pugui triar quin és el més adequat a les seves capacitats (vegeu l'annex C: Temes del directori English). La majoria dels temes són semàntics (la família, el cos humà, el món, la gent...), però també n'hem inclòs de caire gramatical (preposicions, verbs...) i fonètic (sons, pronúncia...).

S'ha intentat mantenir una correlació entre els nivells, per tal que el mateix tema vagi augmentant en dificultat i inclogui els nivells anteriors.

El programa té una opció que permet afegir exercicis nous, de manera que els professors puguin incorporar els seus (vegeu l'apartat "Ampliació dels exercicis").

Al final de cada exercici l'alumne rep informació de com l'ha fet, segons la

modalitat de treball:

- Modalitat **Tutor**: només s'indiquen les respostes correctes, les totals i la puntuació. A més, durant l'execució, les respostes correctes es presenten en verd i les incorrectes, en vermell, excepte en els ordinadors amb monitor monocrom.
- Modalitat **Examen**: s'indica el total de preguntes, les que s'han contestat bé, malament o no contestades i la puntuació obtinguda. Durant l'execució s'il·lumina en negre l'opció triada.

La puntuació es pot calcular segons tres criteris diferents que es poden fixar al programa de configuració:

- a) No té en compte el factor estadístic. És la forma més usual i menys estricta de puntuar.
- b) Té en compte el factor estadístic. Descompta punts per cada error segons la fórmula:

$$\frac{1}{N}$$

N és el número d'opcions possibles.

- c) També té en compte el factor estadístic i descompta punts per cada error segons la fórmula:

$$\frac{1}{N-1}$$

N és el número d'opcions possibles. És la puntuació més estricta.

UTILITZACIÓ DEL TICK

El TICK està pensat per treballar en sis llengües: anglès, francès, alemany, italià, català i castellà.

L'aplicació conté 2000 exercicis de "Multiple Choice" i "Odd-man-out" en anglès.

INSTAL·LACIÓ

El Tick (versió 1.2) es distribueix en un disquet de 5 ¼ polzades i baixa densitat.

La instal·lació del programa al disc dur del vostre ordinador és automàtica. Introduïu el disquet en la unitat A del vostre ordinador i teclegeu:

A: INSTAL ↵

i seguiu les instruccions que us donarà el programa instal·lador.

CONFIGURACIÓ

Si voleu una configuració personalitzada, entreu al programa de configuració del TICK, un cop ja estigui instal·lat.

- Des del directori TICK crideu el menú de configuració:

tick cfg ↵

i apareixerà la pantalla de configuració:

Programa d'Informàtica Educativa de la Generalitat de Catalunya. TICK V1.2			
LLENGUA	PANTALLA	OPCIONS	EDICIÓ
# configuracions:	001	# configuració actual	001 configuració bàsica
CONFIGURACIÓ			
PANTALLA	Blanc i Negre		
LLENGUA	ANGLÈS		
ENCAPÇALAMENT	Programa Informàtica Educativa. Generalitat Catalunya		
FITXERS DE TREBALL	english		
FITXERS D'ALUMNES	alumnes		
NIVELLS	3		
BAREM	0		
SOLUCIONS	Sí		

Aquesta pantalla presenta una barra de menús amb quatre opcions que es despleguen en diferents subopcions:

- Llengua**, per triar la llengua en què voleu que apareguin els missatges i l'ajuda. Les opcions actives tenen una lletra il·luminada.
- Pantalla**, per triar els colors de la pantalla. Si el vostre monitor és monocrom o bé no accepta colors, configureu el TICK amb aquesta opció, per tal que les tecles actives apareguin il·luminades i/o subratllades. En aquest cas les respostes correctes es visualitzen sobre fons blanc i les incorrectes, sobre fons negre.

- **Opcions**, per definir els paràmetres de cada configuració:
 - Nivells, per determinar fins a un màxim de nou nivells (A, B, C per defecte).
 - **Indexar**, per refer els índexs que s'hagin malmès. El mal ús de l'ordinador per part de l'usuari o bé els problemes amb el corrent elèctric poden afectar els fitxers, especialment quan aquestes anomalies es produeixen mentre l'ordinador escriu en el disc. No és probable que s'alterin les bases de dades que contenen els exercicis, ja que només s'utilitzen per llegir; ara bé, les bases de dades que controlen les fitxes personals es poden veure afectades. Aquesta alteració pot ser de dos tipus:
 - alteració dels índexs,
 - alteració de les base de dades.

En el primer cas, la solució és refer els índexs mitjançant l'opció **Indexar**.

Refent index. Espereu ...

En el segon cas, la solució és més complicada, i de fet el més recomanable és reinstal·lar els fitxers malmesos a partir de la còpia de seguretat. D'aquesta manera es poden perdre, però, els últims canvis que s'han fet a les fitxes personals.

- **Passi**, per trobar la contrasenya d'un alumne en el cas que l'hagi oblidada.

Heu de teclejar el primer cognom de l'alumne, i obtindreu una llista amb els cognoms i les seves contrasenyes, si en tenen.

Escriu el teu 1er Cognom

BÚSQUEDA

CARLOS SAINZ LOPEZ
 JESSICA SANAHUJA DURANTES
 ANA MARIA SANCHO PERDICES
 ANA MARIA SANS MORO
 BELEN SANZ APARICIO
 MANEL SANZ BALUST
 PINS ALVAR SANZ CASTILLO
 M^a MILAGROS SANZ COLOMO
 JAUME SANZ JUSMET
 PEDRO SANZ LALLANA
 JOSE MARIA SANZ LORENTE
 PITU GUILLE SANZ CASTILLO
 ROBOT PABLO SANZ MARTIN
 PABLO SANZ MARTIN

Premeu tecla

Per tal d'estalviar problemes és recomanable que el mode de configuració no estigui a l'abast dels alumnes.

- **Nou**, per tornar a crear el fitxer d'alumnes.
- **Barem**, per triar una de les tres opcions de qualificació dels exercicis segons

vulgueu tenir en consideració l'aspecte estadístic.

- **Solucions**, activa/desactiva la tecla F3 que permet obtenir la solució.
- **Sortir**, per abandonar el menú de configuració i tornar al sistema operatiu.

EDICIÓ

Al centre de la pantalla hi ha una fitxa que conté les opcions de configuració que té, per defecte, el Tick.

Algunes opcions es poden modificar des de l'opció **EDICIÓ**, la resta es canvien des del menú principal.

Premeu ESC per sortir de la fitxa.

El desplaçament d'una fitxa a una altra es fa amb les tecles actives que apareixen a la barra inferior. Aquesta opció permet modificar la configuració per defecte i crear-ne de noves. Cada configuració nova tindrà un nom nou. Per crear-ne de noves, seleccioneu l'última fitxa, premeu AVPÀG i contesteu S. La fitxa que apareix conté les dades de la configuració per defecte, i el cursor està situat a l'opció **CONFIGURACIÓ**.

Compte! No doneu mai CFG com a paràmetre de cap configuració.

L'opció **CONFIGURACIÓ** permet donar un identificador de tres caràcters a la configuració que heu creat. No hi poden haver dues configuracions amb el mateix identificador. Per poder utilitzar aquesta configuració heu de cridar el programa seguit del nom que li hagueu donat.

L'opció **LLENGUA** mostra la llengua vehicular que heu triat. Aquesta opció no es pot modificar dins la fitxa.

L'opció **PANTALLA** mostra la configuració de colors que heu triat. Aquesta opció no es pot modificar dins la fitxa.

L'opció **ENCAPÇALAMENT** permet personalitzar l'encapçalament del Tick.

L'opció **FITXERS DE TREBALL** permet triar el directori que conté els fitxers d'exercicis. Això és útil si teniu diferents fitxers d'exercicis, ja que tots els fitxers es denominen MUL i ODD. Si teniu els exercicis en una altra unitat de disc o en un disquet haureu d'especificar el camí.

L'opció **FITXERS D'ALUMNES** permet diferenciar els historials de cada grup. Si voleu tenir els fitxers dels alumnes en una altra unitat de disc o en un disquet haureu d'especificar el camí.

L'opció **NIVELL** mostra el nombre màxim de nivells que heu triat. Aquesta opció

no es pot modificar dins la fitxa.

L'opció **BAREM** mostra la forma de qualificar els exercicis que heu triat. Aquesta opció no es pot modificar dins la fitxa.

L'opció **SOLUCIONS** mostra si la tecla F3 està activada o desactivada. Aquesta opció no es pot modificar dins la fitxa.

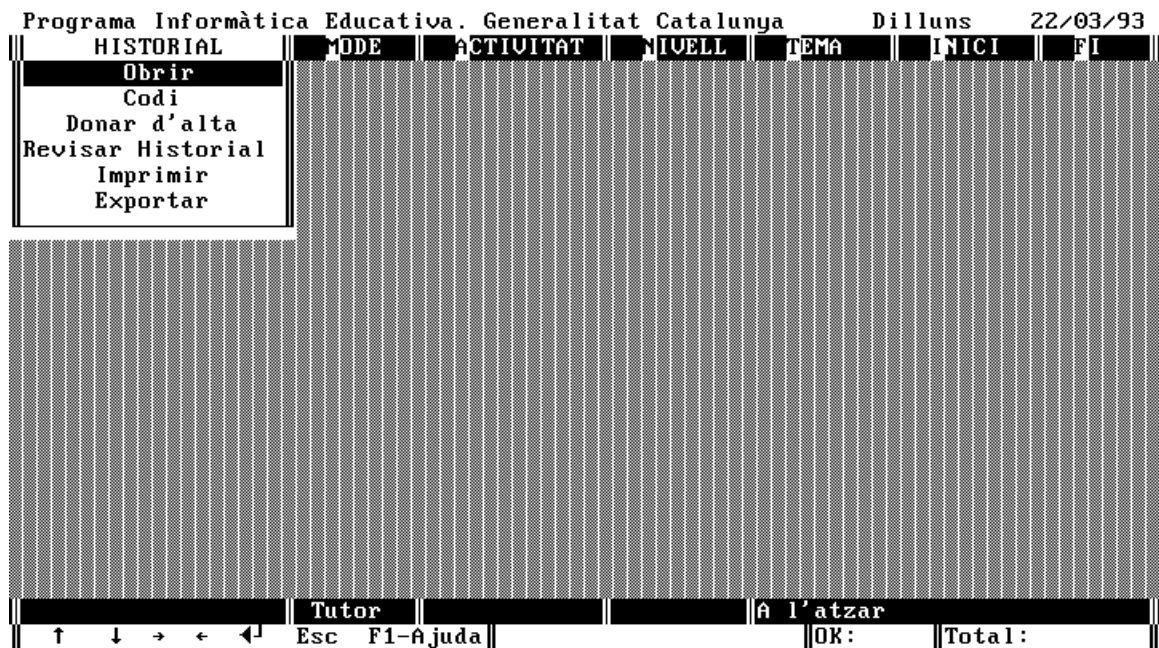
Si voleu esborrar alguna opció i la combinació de les tecles CONTROL+ SUPRIMIR no funciona, reviseu el driver del teclat que teniu instal·lat a l'AUTOEXEC.BAT.

UTILITZACIÓ

Per executar el programa, seleccioneu el directori TICK i teclegeu:

- tick (Premeu ↵), o
- tickb.bat (que crea l'instal·lador), o bé
- tick seguit del nom d'una sonfiguració.

Obtindreu la pantalla següent:



En aquesta pantalla podeu observar diferents parts:

- La línia superior presenta la capçalera, el dia i la data.
- La segona línia presenta el menú principal. Les tecles de desplaçament us permeten desplegar els menús de les opcions.
- La primera línia d'estat té cinc divisions que es corresponen a cinc de les set opcions del menú principal (totes menys **INICI** i **FI**).

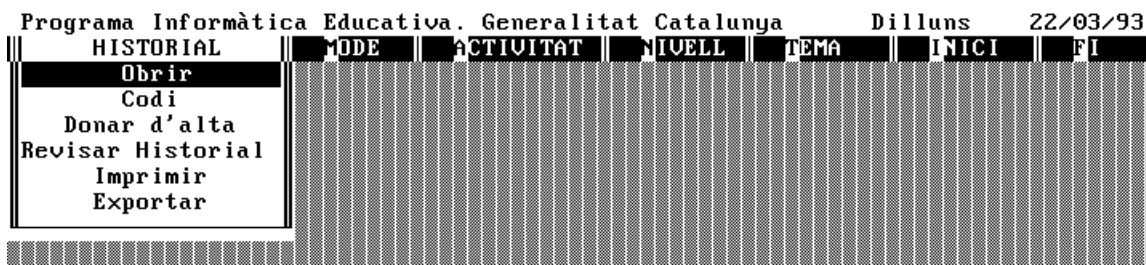
Per poder fer un exercici heu d'especificar totes les variables, és a dir, cap

de les divisions d'aquesta línia no pot estar buida, exceptuant la del nom.

Per exemple, si esteu fent un exercici **d'Elecció Múltiple**, en mode **Examen**, de nivell A, i sobre el tema **JOBS**, però no esteu utilitzant la fitxa personal, la primera línia d'estat mostra el següent:

- La segona línia d'estat té dues parts:
 - la banda esquerra presenta les tecles actives,
 - la dreta varia segons treballem en mode Tutor o Examen, en el primer mode mostra el nombre total d'exercicis realitzats i el d'exercicis encertats i en el segon, el nombre total d'exercicis d'una prova concreta i el nombre de l'exercici que esteu fent.
- Per accedir directament a les opcions del menú principal, cal prémer la lletra que tenen sobreil·luminada. Per accedir a aquestes opcions des d'un menú desplegat, premeu alhora Alt i la lletra sobreil·luminada.

Vegeu les opcions del menú principal.



HISTORIAL PERSONAL

Aquesta opció del menú principal permet gestionar les fitxes personals. No és obligatori obrir una fitxa. Si no n'obriu cap, podreu fer els exercicis, però sense que en quedi constància.

És important, però, recordar que si voleu revisar els exàmens per saber les solucions heu d'haver obert la fitxa personal.

L'opció **Donar d'alta** us permet crear una fitxa personal; introduïu les vostres dades i el programa us assignarà un codi, el qual heu de recordar d'ara endavant per poder accedir a la fitxa personal. Premeu una tecla, i tot seguit l'aplicació us demanarà la contrasenya. Si voleu que la vostra fitxa sigui secreta heu d'introduir una contrasenya de fins a sis caràcters alfanumèrics. Si us equivoqueu un missatge us ho farà saber i caldrà crear una fitxa nova.

Si no voleu contrasenya premeu ↵ quan us la demani. La vostra fitxa estarà creada, però qualsevol hi tindrà accés.

L'opció **Obrir** us permet activar la fitxa un cop creada:

teclegeu el vostre codi (per exemple 1592) i l'aplicació us demanarà la contrasenya. Tot seguit apareix el vostre nom a l'esquerra de la primera línia d'estat.

L'opció **Codi** us permet buscar el vostre codi: introduïu el primer cognom i obtindreu una llista de tots els alumnes amb cognoms similars. Veureu que l'aplicació triga una mica, en funció del número d'alumnes.

Si voleu aturar-la premeu Esc.

L'opció **Revisar Historial** us permet revisar el vostre historial. La pantalla presentarà una imatge semblant a aquesta:

Programa Informàtica Educativa. Generalitat Catalunya					Dilluns		22/03/93			
Obrir										
Codi										
Rev	1 P. SANZ MARTIN				Bé	0	Mal	0	No sap	17
Actv.	Tema	Nivell	Mode	Punts	Data	Hora				
MUL	WORK	A	E	10.00	22 / 03 / 92	09 : 29 : 07				
MUL	WORK	A	E	2.94	22 / 03 / 92	09 : 33 : 04				
MUL	PARTS OF BODY	C	E	4.20	22 / 03 / 92	09 : 43 : 13				
MUL	HOUSING	B	E	5.79	22 / 03 / 92	09 : 54 : 45				
MUL		A	T	10.00	22 / 03 / 92	09 : 56 : 13				
MUL		B	T	5.00	22 / 03 / 92	09 : 59 : 34				
MUL	TIME	A	E	10.00	22 / 03 / 92	10 : 02 : 23				

contestades de cada exercici:

Bé 0 Mal 0 No sap

Desplaçant el cursor pels diferents exercicis obtindreu la informació corresponent.

Si premeu \downarrow o CONTROL+ \downarrow quan el cursor es troba a sobre d'un examen, en podreu veure les solucions. Però només SI ÉS UN EXAMEN. Aleshores, en el primer cas \downarrow revisareu l'examen i si premeu F3 obtindreu la solució de l'ítem corresponent. En el segon CONTROL+ \downarrow revisareu l'examen juntament amb les solucions sense necessitat de pulsar res més.

Si premeu F2 obtindreu la mitjana de cada modalitat.

L'opció **Imprimir** permet obtenir una còpia en paper del vostre historial.

L'opció **Exportar** permet copiar l'historial en un disquet.

Aquesta modalitat permet que l'alumne inclogui els seus resultats dins d'algun document o treball. El programa genera una còpia en format ASCII per poder tractar la informació amb qualsevol processador de textos.

MODE

Aquesta opció del menú principal determina la modalitat de treball. Hi ha dues possibilitats:



L'opció **Tutor** genera ininterrompudament exercicis d'un nivell concret de l'activitat triada. No es pot triar tema. L'objectiu d'aquesta modalitat és que l'alumne pugui fer tantes pràctiques com vulgui abans de passar a la modalitat **Examen**. Els exercicis es presenten a l'atzar i l'ordinador indica si la solució donada és correcta o no l'és. Si no voleu contestar una pregunta, premeu Esc i responeu N a la pregunta "Segur que voleu sortir? S/N"; el programa torna a l'exercici i se'n salta el que estàveu fent.

Si heu activat l'opció Solucions de la pantalla de configuració, obtindreu la solució de l'exercici prement F3.

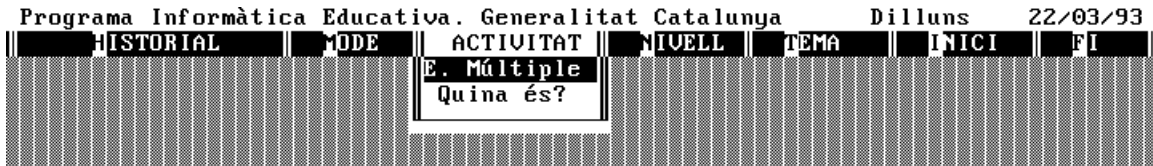
L'opció **Examen** permet simular les condicions d'un examen. A diferència de la modalitat anterior, el nombre d'exercicis és fix: 20 per als d'**elecció Múltiple** i 10 per als d'Odd-man-out. Aquí haureu de triar el tema, el nivell i el mode.

En aquesta modalitat l'única forma de veure les solucions és mitjançant l'historial

personal, com ja hem explicat.

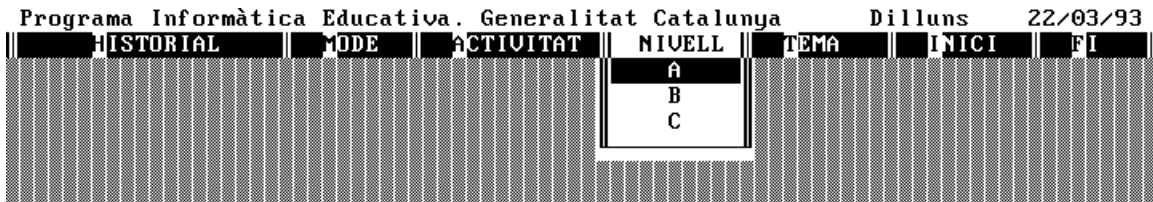
ACTIVITAT

Aquesta opció del menú principal té dos tipus d'activitats: **Elecció múltiple** i **Quina és?** (Odd-man-out).



NIVELLS

Aquesta opció del menú principal permet triar el nivell de treball dels exercicis: A (1r), B (2n) i C (3r) des del punt de vista d'una Escola Oficial d'Idiomes. El professor ha d'establir la correspondència amb els nivells d'ensenyament secundari.



TEMA

Aquesta opció del menú principal permet triar el tema de treball un cop seleccionat el mode **Examen**. Hem intentat que cada tema continuï en els altres nivells. En alguns casos el nom del tema no varia (THE BODY I, THE BODY II, THE BODY III), en d'altres, però, hi ha diferents paraules que en fan referència (JOBS, WORK, LABOUR RELATIONS).

Trieu una opció d'aquest menú després de seleccionar el mode **Examen**, si no ho feu, l'ordinador us avisarà amb un senyal sonor que heu fet alguna cosa malament.

INICI

Aquesta opció del menú principal permet començar la sessió un cop triades totes les variables. Mentre no aneu a **INICI** podreu canviar les variables, tenint en compte que qualsevol alteració comporta un canvi de tema; si canvieu, per exemple el nivell (B), haureu de seleccionar un tema, si no ho feu es visualitza el missatge següent per pantalla:

Torneu a triar tema. Heu canviat de nivell.

El programa espera que premeu una tecla.

Un cop estigui tot correctament seleccionat, feu l'exercici. Segons la modalitat i activitat que hagueu triat obtindreu una pantalla o una altra:

Programa Informàtica Educativa. Generalitat Catalunya					Dilluns 22/03/93	
HISTORIAL	MODE	ACTIVITAT	NIVELL	TEMA	INICI	FI
<div>Television _____ are very famous because millions of people see them every day in their own living rooms.</div> <div>A. directors B. people C. characters D. personalities</div>						
SANZ M. P.		Examen	E. Múltiple	A	TELEVISION	
Av/Repàg Ini Fi		ABCDE	DEL	ESC	Total exercicis	0020 Exercis #: 0018

amb línies d'estat diferents segons sigui el cas:

Tutor

SANZ M. P.		Tutor	E. Múltiple	A	A l'atzar	
← → Opció		↵ Validar	F1-Ajuda	OK:		Total:

Examen

SANZ M. P.		Examen	E. Múltiple	A	THE BODY I	
Av/Repàg Ini Fi		ABCDE	DEL	ESC	Total exercicis	0020 Exercis #: 0001

Les tecles de desplaçament vénen indicades a la finestra de navegació.

La diferència més important entre les dues modalitats és que el mode **Tutor** no permet revisar les respostes i, per tant, només es poden validar prement la tecla ↵. El mode **Examen**, però, permet el desplaçament amb les tecles AVPÀG i REPÀG, INICI i FI.

La tecla Esc compleix la mateixa funció en ambdues modalitats: sortir de l'exercici.

El mode **Examen** us permet rectificar les respostes, fins i tot esborrar-les i deixar-les en blanc prement Suprimir. Però el mode **Tutor** no preveu aquestes possibilitats, ja que el programa va valorant les respostes a mesura que les aneu seleccionant.

FI

Aquesta opció del menú principal permet sortir del programa. Si apagueu l'ordinador sense haver-la seleccionat, podríeu perdre dades de la vostra fitxa personal. Si voleu abandonar el programa sense que la vostra fitxa quedi a l'abast de tothom, trieu l'opció **Codi** i premeu ESC.

AMPLIACIÓ DELS EXERCICIS

Les bases de dades del Tick tenen una estructura de tipus DBF, la qual cosa permet manipular-les amb uns coneixements mínims de l'estructura del Tick i d'un gestor de bases de dades, com ara el dBaseIII.

La manipulació manual de les dades és complexa i, recomanem utilitzar aquesta opció només si heu de fer petites modificacions: errors ortogràfics, canvis en exercicis que considereu excessivament difícils o ampliació dels exercicis. Però no per crear bases de dades noves.

Encara que els exercicis de "Multiple choice" estan agrupats en blocs de 20 ítems i els d'Odd-man-out, en blocs de 10, no hi ha cap límit pel nombre d'ítems per exercici.

La connexió entre els exercicis es fa mitjançant l'identificador, per exemple A1MUL015. Per afegir un exercici nou, només cal emplenar els camps de la base de dades corresponent; heu de tenir en compte que per lligar-lo amb un tema ja existent, com ara PHRASAL VERBS, haureu d'introduir l'identificador corresponent al camp IDENT de l'exercici en ODD o en MUL. Aquest identificador el trobareu a la base ACCES que, a la vegada, fa d'índex.

Feu atenció a l'hora de crear exercicis nous, ja que un error en la correlació d'identificadors pot ocasionar-vos problemes.

Exemple:

Recordeu que per crear exercicis d'Odd-man-out podeu fer servir el Framework III, però heu d'anar en compte si els creeu de Multiple choice, ja que el Framework III és capaç de carregar els camps memo (on són les frases), però després no els pot importar al fitxer correctament. La base ACCES es pot consultar sense cap problema amb el Framework III.

Si voleu afegir un exercici d'Odd-man-out de nivell A, del Tema FAMILY I, seguiu

els passos següents:

- Busqueu l'identificador del tema FAMILY I a la base ACCES, i veureu que és: A1ODD004.
- Carregueu la base de dades ODD.DBF, afegiu-hi tots els exercicis que vulgueu sense oblidar-vos d'incloure l'identificador en cada fitxa.
- Sortiu de la base de dades i esborreu tots els índexs de manera que el Tick els hagi de refer quan el torneu a utilitzar. Així evitareu incoherències en la informació, donat que el Framework III no pot actualitzar els índexs, i trobareu els exercicis que acabeu de crear.

Per crear un tema, afegiu una fitxa a la base ACCES amb un identificador que la relacioni amb el grup d'exercicis nou i, posteriorment, seguiu els dos últims passos esmentats.

Donat que les dues bases de dades són molt grans, haureu d'anar en compte amb el nombre màxim de fitxes que pot carregar el Framework.

S'està desenvolupant una aplicació -Maketick- que permet afegir exercicis o grups d'exercicis, modificar-los, consultar-los i corregir errors, i importar els que tingueu fets amb qualsevol procesador de textos. També permet crear bases de dades noves de qualsevol llengua o matèria.

Podran disposar d'aquesta aplicació els grups de treball que elaborin material per al Tick

ALTRES APLICACIONS

El Tick us permet gestionar les vostres bases de dades amb els vostres exercicis. Ara bé, totes han de tenir l'estructura de base de dades del Tick (vegeu l'annex A: Descripció tècnica de l'aplicació.).

Podeu crear bases de dades d'altres nivells, d'exàmens, d'altres llengües i, fins i tot, d'altres matèries.

Tornem a insistir en la complicació de realitzar el procés manualment.

Per a més informació poseu-vos en contacte amb el Programa d'Informàtica Educativa.

ANNEXOS

A: DESCRIPCIÓ TÈCNICA DE L'APLICACIÓ

Aquest annex està pensat per aquelles persones que tenen uns coneixements mínims de bases de dades i de l'ús de gestors, com ara dBase, i volen alterar les bases originals.

Recordeu, però, que modificar les bases de dades és una opció arriscada que pot alterar el bon funcionament de l'aplicació.

L'aplicació s'ha realitzat amb el Clipper.

El Clipper pertany a la família dels llenguatges del dBase, però molt més potent, i permet treballar amb bases de dades relacionals amb una potència i rapidesa considerables.

El nucli de treball del TICK són les bases de dades següents:

ACCES: actua com a índex de l'aplicació i permet trobar ràpidament l'exercici adequat. Conté els camps següents:

Nom	Tipus	Longitud
Koa	Caràcter	3
Topic	Caràcter	30
Level	Caràcter	1
Ident	Caràcter	13

TICKNOMS: conté les dades personals de cada alumne. Consta dels camps següents:

Nom	Tipus	Longitud
Exped	Numèric	5
Cognom 1	Caràcter	13
Cognom 2	Caràcter	13
Nom	Caràcter	13
Codigo	Caràcter	6

HISTÓRIA: conté la fitxa acadèmica de l'alumne. Consta dels camps següents:

Nom	Tipus	Longitud
Codigo	Numèric	5
Ejercicio	Caràcter	8
Tipoact	Caràcter	3
Topic	Caràcter	15
Level	Caràcter	1
Modo	Lògic	1
Puntos	Numèric	6
Fecha	Data	8
Hora	Caràcter	8
Cadena	Memo	10

MUL: conté exercicis de Multiple choice. Consta dels camps següents:

Nom	Tipus	Longitud
Fraser	Memo	10
A	Caràcter	40
B	Caràcter	40
C	Caràcter	40
D	Caràcter	40
E	Caràcter	40
Sol	Caràcter	1
Level	Caràcter	1
Ident	Caràcter	8

ODD: conté exercicis d'Odd-man-out. Consta dels camps següents:

Nom	Tipus	Longitud
A	Caràcter	40
B	Caràcter	40
C	Caràcter	40
D	Caràcter	40
E	Caràcter	40
Sol	Caràcter	1
Level	Caràcter	1
Ident	Caràcter	8

AJUTS: contenen els fitxers d'ajuda de l'aplicació en la llengua corresponent. Consta dels camps següents:

Nom	Tipus	Longitud
Reg yi	Numèric	2
Reg xi	Numèric	2
Reg yd	Numèric	2
Reg xd	Numèric	2
Reg col	Caràcter	8
Reg titol	Caràcter	25
Lookit	Caràcter	24
Mensa	Memo	10

Hi ha un fitxer diferent per cada una de les tres llengües vehiculars: català, castellà i anglès.

TICKSET.CFG: conté les configuracions particulars de cada professor:

Nom	Tipus	Longitud
Prioridad	Caràcter	3
Color	Caràcter	1
Lengua	Caràcter	3
Cabecera	Caràcter	55
Workpath	Caràcter	64
Workstud	Caràcter	64
Niveles	Caràcter	1
Baremo	Caràcter	10
Darsol	Lògic	1

El fitxer clau és ACCES. Sobre aquest fitxer es realitzen les accions per seleccionar un exercici.

La funció d'aquest fitxer és fer d'índex per poder trobar els exercicis desitjats.

Els camps:

KOA: conté l'identificador del tipus d'activitat: MUL, ODD.

TOPIC: conté el tema que heu seleccionat.

IDENT: conté l'identificador de l'exercici. Cada grup d'exercicis té un identificador i un tema comuns.

A1MUL001: A-1-MUL-001

└─ Núm. d'ordre d'exercici
└─ Tipus activitat
└─ caràcter reservat

nivell

LEVEL: conté els nivells de l'exercici (A, B, C...). N'heu d'indicar el nivell amb la lletra corresponent: A, B... I.

Si creeu exercicis mireu de fer servir qualsevol altre número o caràcter alfanumèric diferent al 0 o l'1 en el lloc reservat.

No és necessari seguir un ordre correlatiu, fins i tot es podrien fer servir seqüències de caràcters no numèrics, però us recomanem seguir un ordre numèric.

Podeu variar el nombre d'ítems que hi ha en cada grup d'exercicis segons les vostres necessitats.

La instal·lació del programa a l'arrel genera un directori anomenat TICK que conté els fitxers següents:

AJUTCAS	DBT	SC	2
AJUTCAS	HLP	SC	3
AJUTCAT	DBT	SC	4
AJUTCAT	HLP	SC	5
AJUTENG	DBT	TICK	BIN
AJUTENG	HLP	TICK	EXE
CFG	CAS	TICK	0
CFG	CAT	TICK	1
CFG	ENG	TICK	2
MESS	CAS	TICK	3
MESS	CAT	TICK	4
MESS	ENG	TICK	5
SC	0	TICKSET	CFG
SC	1		

El directori de treball \TICK\ENGLISH conté els fitxers següents:

ACCES	DBF
MUL	DBF
MUL	DBT
ODD	DBF

El directori d'alumnes \TICK\??? conté els fitxers següents:

HISTORIA	DBF
HISTORIA	DBT
TICKNOMS	DBF

El Tick queda localitzat en un directori anomenat TICK, en el qual es troben el fitxer executable i els fitxers comuns a totes les opcions: fitxers de missatge, de pantalles o de colors, i fitxers d'ajuda en línia.

El programa genera fitxers amb extensió NTX, que són els índexs que serveixen per manipular més ràpidament la informació. Per diferents raons (tall elèctric, alteració de bases de dades...), aquests índexs es poden veure malmesos i fer que la informació que surt en pantalla no sigui coherent. En aquests casos els podeu refer mitjançant l'opció ÍNDEX del menú de configuració.

B: PROBLEMES

Si, malgrat haver revisat el programa i els exercicis a consciència, encara detecteu errors, adregeu-vos al PIE i comuniqueu el problema que heu trobat.

Problemes de programació. Contacteu amb el PIE. Premeu tecla.

A part d'aquests tipus de problemes que tenen una difícil solució, us podríeu trobar d'altres que es poden resoldre més fàcilment. Hi ha tres tipus d'avís d'error:

- a. Del sistema operatiu. (SO)
- b. Del sistema de detecció d'errors del Tick. (TK)
- c. Del sistema de detecció d'errors del Clipper. (CL)

Com podeu diferenciar aquests tipus d'avís?

Els del sistema operatiu apareixen en la llengua en què es comunica el DOS.

Els del sistema de detecció d'errors del Tick apareixen en la llengua vehicular que heu triat per al Tick.

Els del sistema de detecció d'errors del Clipper apareixen sempre en anglès i a la línia superior de la pantalla.

Tot seguit farem una descripció dels avisos d'error més comuns, independentment de la llengua en què apareixen.

NO HI HA PROU MEMÒRIA

Avís : SO. CL. (out of memory)

Causa : l'equip no és l'adequat o hi ha altres programes residents.

Solució: elimineu els residents de la memòria. Si l'equip no és l'adequat canvieu d'equip... o de programa.

Avís : CL. (out of memory)

Causa : el fitxer SC.*, corresponent a l'opció de color triada, no es troba al directori \TICK i en crear-lo nou es queda sense memòria. Prèviament haureu vist un missatge com aquest:

Falta: SC.*. Creant-lo...

Solució: elimineu programes residents o bé feu una còpia del fitxer que falti a partir de la còpia de seguretat.

Avís : CL. (out of memory)

Causa : l'equip té poca memòria per fer o refer els índexs.

Solució: reviseu els programes residents.

Avís : TK. Unitat no preparada. Esc + tecla.

Causa : si esteu treballant amb la unitat de disquets A: o la B: us heu oblidat d'introduir un disquet.

Si esteu treballant amb la unitat de disc C: vol dir que algun fitxer, probablement el d'índexs, s'ha malmès.

Solució: refeu els índexs des del menú de configuració. Si el problema persisteix, sortiu al sistema operatiu i esborreu tots els fitxers amb l'extensió NTX. Si encara continua el problema és possible que alguna de les bases de dades s'hagi malmès.

Avís : CL. (multiple errors)

Causa : aquest tipus d'error no s'hauria de donar mai.

Solució: anoteu el que diu a la línia superior i comuniqueu-ho al PIE.

Avís : CL. (Run error)

Causa : aquest tipus d'error no s'hauria de donar mai.

Solució: anoteu el que diu a la línia superior i comuniqueu-ho al PIE.

Avís : SO. Problemes amb el CONFIG.SYS.

Causa : no teniu prou memòria intermèdia o fitxers definits al CONFIG.SYS.

Solució: modifiqueu el CONFIG.SYS:

BUFFERS=20

FILES=20

L'aplicació no funciona.

Causa : no existeix el fitxer CONFIG.SYS al directori arrel.

Solució: creeu un fitxer CONFIG.SYS:

BUFFERS=20

FILES=20

Avís : TK. Database required

Causa : no teniu prou memòria intermèdia o fitxers definits al CONFIG.SYS.

Solució: modifiqueu el CONFIG.SYS:

BUFFERS=20

FILES=20

En alguns casos, els BUFFERS i els FILES són correctes però es manté algun d'aquests problemes; si teniu altres perifèrics que consumeixen memòria intermèdia haureu de modificar el CONFIG.SYS, augmentant el nombre de BUFFERS i FILES o bé intercal·lant l'ordre següent al TICKB.BAT que es crea al moment d'instal·lar el programa:

SET CLIPPER= F025

Si hi ha neu a la pantalla es pot reduir afegint l'ordre següent:

SET CLIPPER= S1

En cas de produir-se els dos últims problemes esmentats afegiu l'ordre següent:

SET CLIPPER= F025;S1

C: TEMES DEL DIRECTORI ENGLISH

TOPIC: SEMANTIC

LEVEL A	LEVEL B	LEVEL C
Jobs	Work	Labour Relations
Housing I	Housing II	Housing III
The body I (external organs)	The body II (external organs)	The body III (internal organs)
Hobbies and sports	Entertainment	Leisure
Age, seasons, hours	Age, time	Age, time
Family I	Family II	Family III
Countries	Nationalities	The World
Temporary moods, physical qualities	Permanent characteristics	Description
Means of Transport	Travel	Holidays
Illnesses	Illnesses and Ailments	Keeping fit
Food and Drink	Cooking	Recipes
Television	Newspapers	Mass Media
Shopping	Clothes	Fashion
Weather	Town and country	Ecology
Learning	At school	Education

TOPICS: GRAMMATICAL/PHONOLOGICAL

Adjectives: size, colour, appearance	Adjectives: sizes, colour, appearance	Adjectives
Verbs I	Verbs II	Modal Verbs
Phrasal Verbs I	Phrasal Verbs II	Phrasal Verbs II
Compounds I	Compounds II	Word Formation
Prepositions I (place, time)	Prepositions II (place, time, movement)	Prepositions II (mixed)
Sounds I	Sounds II	Sounds III
Word Stress I (2 syllables)	Word Stress II (3 syllables)	Word Stress III (3, 4 syllables)

D:PRONUNCIACIÓ

Hi ha dos grups d'exercicis de tipus fonètic, ambdós del tipus "quina és?":

- sons vocàlics (cinc exercicis per cada nivell),
- entonació (dos exercicis per cada nivell).

Els exercicis de sons vocàlics estan repartits en cinc grups:

1. A : æ, a:, ai, ʌ,
2. E : e, ei, ə, ə:,
3. O : ɔ, ɔ:, əʊ,
4. I : i, i:,
5. U : u, u:,

Cada exercici conté dues paraules que inclouen el mateix so i una paraula amb un altre so del mateix grup. Per exemple:

a. high b. lie c. car
resposta: c

a. EATen b. fear c. REAlly
resposta: a

En paraules de més d'una síl.laba, les lletres majúscules indiquen la síl.laba que és objecte de l'exercici.

Als exercicis d'entonació les paraules estan repartides segons el nombre de síl.labes:

Nivell A: bisíl.labes

Nivell B: trisíl.labes

Nivell C: polisíl.labes

Trieu la paraula que té l'accentuació diferent a les altres dues.

Per exemple:

a. begin b. hotel c. teacher
resposta: c

a. secretary b. pedagogic c. automatic
resposta: a

E:TICK LENGUA CASTELLANA

ALGUNAS CONSIDERACIONES

Tick ha sido diseñado, tal como indican los autores en el manual de uso del programa, como herramienta de autoaprendizaje. De hecho, el alumno puede enfrentarse solo a los ejercicios sin la ayuda o la tutela del profesor y evaluarse el grado de adquisición de conocimientos.

Aunque sea hipotéticamente así, la elección del Modo Tutor para una sesión de prácticas supone un nivel avanzado de competencia lingüística. Se le pide que sea capaz de responder a temas de Ortografía, Léxico y Morfología de forma aleatoria.

Este plantamiento implica poseer suficientes conocimientos previos para desarrollar sin exceso de dificultades el trabajo en ese mismo nivel. Tal como hemos concebido el conjunto de actividades en lengua castellana no aconsejamos trabajar en el Modo Tutor por primera vez que se accede al programa, si no se han marcado previamente unos objetivos bien definidos.

La distribución en bloques temáticos de las actividades hace posible que el alumno oriente su trabajo y cubra selectivamente las deficiencias que se han detectado en su proceso de aprendizaje y, a un tiempo, que se favorezca la adquisición de nuevos conocimientos.

La distribución temática de actividades permite al profesor integrar la práctica informática en la programación y planificar secuencias de aprendizaje en las que se puede combinar la incorporación de nuevas tecnologías al aula con otros recursos y métodos de ejercitación lingüística.

La selección del contenido de los bloques temáticos y de cada una de las prácticas responde al objetivo de crear un conjunto de actividades que cubran, a modo de ejemplo, algunas de las posibles dificultades lingüísticas que se presentan a los alumnos de los dos niveles de la Enseñanza Secundaria Obligatoria. Nuestro trabajo, por tanto, es un *muestrario* y debe verse como tal.

En ningún momento hemos tenido como objetivo prioritario la asimilación de conocimientos, aunque tampoco la hemos descartado del todo. En algunos grupos de actividades se han incluido algunas cuestiones de carácter teórico, en otras, la naturaleza del tema no lo ha permitido o no hemos considerado oportuno incorporarlas. Aún así, pensamos que el contenido de las actividades, sobre todo las del tipo ODD-MAN-OUT puede propiciar la reflexión teórica más que una pregunta acerca de un aspecto lingüístico concreto. Y de hecho, el correcto empleo de una lengua supone, en algún momento, una reflexión acerca de la estructura y las normas de la misma.

Estructura de las actividades

Las actividades de ejercitación lingüística en lengua castellana están agrupadas en tres bloques: Ortografía, Léxico y Morfología. Cada uno de los bloques, a su vez, está articulado en dos niveles de dificultad compuestos por 8 tópicos o grupos

temáticos, es decir, que el alumno puede realizar el mismo número de ejercicios de cada uno de los temas y niveles. Los grupos temáticos de cada bloque constan de 20 ejercicios. Cada uno de ellos contiene tres posibles respuestas y un enunciado pregunta, sólo en el caso de las actividades de Selección múltiple.

Para la práctica ortográfica se ha empleado sólo la modalidad de ejercicio de Selección Múltiple, debido a la naturaleza del tema y a la dificultad que podía suponer para el alumno encontrarse con actividades del tipo ODD-MAN-OUT (¿Cuál no es?).

Tanto las actividades referidas a léxico como las vinculadas a morfología combinan los dos tipos de ejercicios a que da acceso el programa. Aunque hemos intentado un equilibrio en los ejercicios ODD y MUL, el criterio predominante en el momento de elegir modalidad siempre ha sido la adecuación de ésta a la naturaleza del tema abordado.

Los niveles en cada uno de los bloques temáticos se han estructurado a partir de la dificultad que ofrecen los temas propuestos. Si la práctica lingüística tiene lugar en el Modo Tutor, la distribución en bloques no es relevante, pues el programa no ofrece al alumno la posibilidad de elegir tema y le propone actividades de los tres bloques al azar. Si, por el contrario, se elige el Modo Examen el alumno tiene la posibilidad de seleccionar el bloque de actividad y, además, el tema.

La distribución en bloques y la planificación de las actividades han sido diseñadas tomando como punto de referencia dos objetivos que emanan de la propia naturaleza del programa:

- a) Detectar su nivel global de conocimientos mediante el acceso a las prácticas en Modo Tutor
- b) Acceder a temas concretos mediante los cuales se determinará el nivel de conocimientos de forma selectiva si se decide realizar las actividades en Modo Examen.

Estos aspectos que acabamos de tratar nos obligan a pensar en cuál es el momento adecuado para que el alumno valore cuál es el grado de asimilación de conocimientos lingüísticos. Tal como se han planteado las actividades se podrían realizar los ejercicios en tres momentos distintos, relacionados con objetivos diversos en el proceso de aprendizaje del alumno:

Fase 1. Autoevaluación de conocimientos previos

Se emplearía el Modo Tutor y se podría acceder por niveles, reservando el Nivel A para el ciclo 12-14 y el Nivel B para el ciclo 14-16

Fase 2. Evaluación continua

La selección del Modo Examen permitiría al profesor una adecuación de los contenidos a la secuenciación de contenidos. De esta manera el alumno y accedería a los contenidos por bloques temáticos.

Fase 3. Evaluación final

De nuevo el Modo Tutor permitiría el autocontrol sobre la asimilación de contenidos y al profesor la confirmación de la fase de evaluación continua.

ESTRUCTURA DE LOS BLOQUES TEMÁTICOS

	NIVEL 1	IDENTIF	NIVEL 2	IDE
ORTOGRAFÍA	B/V	A1MUL001	ACENTOS 3	B1M
	G/J	A1MUL002	VOCALES 2	B1M
	H	A1MUL003	DIACRÍTICOS	B1M
	LL/Y	A1MUL004	SINO	B1M
	ACENTOS 1	A1MUL005	ADONDE	B1M
	ACENTOS 2	A1MUL006	PORQUE	B1M
	VOCALES 1	A1MUL007	CONQUE	B1M
	DIVISIÓN SILÁBICA	A1MUL008	CACOGRFÍAS	B1M
LÉXICO	SIGNIFICADOS 1	A1MUL017	PARÓNIMOS	B1M
	SIGNIFICADOS 2	A1MUL018	CULTISMOS1	B1O
	COLECTIVOS	A1OLD001	CULTISMOS2	B1O
	SINÓNIMOS 1	A1OLD002	SIGNIFICADOS 3	B1M
	SINÓNIMOS 2	A1OLD003	LOCUCIONES	B1M
	ANTÓNIMOS 1	A1OLD004	MODISMOS	B1M
	HOMÓFONOS	A1OLD005	BARBARISMOS	B1M
	ANTONIMOS 2	A1OLD006	EXPRESIONES LATINAS	B1M
MORFOLOGÍA	GÉNERO	A1MUL025	SUSTANTIVOS	B1O
	NÚMERO	A1MUL026	DETERMINANTES	B1M
	PREFIJOS	A1OLD010	ADJETIVOS Y PRONOMBRES	B1O
	SUFIJOS 1	A1OLD011	VERBO REGULAR	B1M
	SUFIJOS 2	A1MUL027	VERBO IRREGULAR	B1M
	RAICES CULTAS 1	A1MUL028	VOZ PASIVA	B1O
	RAICES CULTAS 2	A1OLD012	PREPOSICIÓN	B1M
	PALABRAS COMPUESTAS	A1OLD013	ADVERBIO	B1O

DESCRIPCIÓN DE LOS BLOQUES TEMÁTICOS

Bloque 1. Ortografía

Contenido de los niveles

La ortografía, al igual que el Léxico y la Morfología está planteada en dos niveles. El **nivel A** gira en torno de tres temas nucleares: las letras, la sílaba y la acentuación. El **nivel B** tiene como eje la ortografía sintáctica, aunque contiene algún ejercicio de refuerzo del nivel anterior.

Estructura de los ejercicios

La mayoría de las actividades presentan una estructura similar. Los 20 ejercicios de cada tópico o

tema están divididos en dos grupos:

Grupo 1

Las cinco preguntas iniciales son la base teórica del ejercicio. Contienen las reglas más generales del aspecto ortográfico que se está tratando

Ejemplo:

Los infinitivos de los verbos acabados GER llevan G excepto

- a. te_er y reco_er
- b. cru_ir y te_er
- c. reco_er y cru_ir

Grupo 2

Las quince preguntas restantes son la base práctica del ejercicio. Contienen supuestos de aplicación de las reglas generales que se han planteado con anterioridad. Hay diversos planteamientos de preguntas.

1. *Identificación simple*

Ausencia de una grafía o de una secuencia de en una palabra

Ejemplo:

¿A cuál de las palabras le falta una "J"?

- a. án_el
- b. le_ía
- c. aler_ia

2. *Identificación de reglas*

Grupos de palabras que se refieren a una misma regla ortográfica

Ejemplo:

Indica qué grupo de palabras sigue una regla ortográfica

- a. aterrizaje -conserje- ejecutivo
- b. ojera -rebajar -bujía
- c. relojero -rejilla -mensajero

3. *Identificación múltiple.*

Grupos de palabras que se relacionan con grupos de grafías

Ejemplo:

Te can_eo el a_edrez por otro ob_eto

- a. j-j-j
- b. g-j-j
- c. g-g-j

Bloque 2. Léxico

Contenido de los niveles

Definición de términos y significados son los ejes que articulan el **Nivel A**. De esta manera se abordan temas como la sinonimia, la antonimia o la homonimia. Una mayor profundización en el ámbito léxico guía el **Nivel B** en el que la variedad temática va ligada a la especificidad de la lengua en sus registros, tanto culto como coloquial. De esta forma, en este segundo nivel el alumno puede aproximarse a temas como las locuciones verbales, los modismos o las expresiones latinas de uso común.

Tipología de las actividades

Las cuestiones planteadas en este nivel no siguen criterios idénticos en cada actividad, aunque se pretende que el alumno, a la vez que practica acerca de un tema concreto, desarrolle ciertas destrezas y procedimientos.

1. *Definición de términos*

Se pretende que a partir de la definición el alumno reconozca el significado de un término .

Ejemplo:

Se da sinonimia cuando dos o más términos...

- a. se escriben igual
- b. tiene significados próximos
- c. poseen significados contrarios

2. *Contextualización de términos*

Dada una construcción oracional, el alumno ha de identificar el término adecuado en ese contexto

Ejemplo:

El médico le pidió que inspirara y _____ profundamente.

- a. espirara
- b. espiara
- c. expirara

3. *Eliminación de términos*

Esta modalidad es característica de las actividades del tipo "¿Cuál no es?". Se trata, por tanto, de descartar de un grupo de tres términos uno que no se relaciona con los dos restantes

Ejemplo:

- a. propicio
- b. hostil
- c. adverso

4. *Unión de construcciones*

La estructura que aparece en el enunciado-pregunta se completa sólo con una de las construcciones que aparecen en cada una de las respuestas.

Ejemplo:

Si "no se da pie con bolo" es posible que

- a. no se haga nada a derechas
- b. se mire por encima del hombro
- c. no se tenga ni idea del juego que se practica

Bloque 3. Morfología

Contenido de los niveles

El Nivel A del bloque de Morfología se refiere a los componentes estructurales de la palabra, tanto constitutivos como facultativos, mientras que en el Nivel B se abordan las categorías gramaticales, dedicando una mayor atención a la conjugación verbal.

Tipología de las actividades

De la misma que en el bloque dedicado a Léxico los temas relativos a morfología no siguen criterios uniformes en una misma actividad. Los ejercicios contenidos en los tópicos o temas del bloque se podrían agrupar según las siguientes modalidades

1. *Contextualización de términos*

Ejemplo:

No firmaré el contrato de trabajo _____ estas condiciones

- a. según
- b. bajo
- c. con

2. *Identificación gramatical*

El alumno ha de reconocer una forma por los datos que de ella se dan en el enunciado pregunta

Ejemplo:

En la estructura nominal "Esas nuevas tendencias musicales" el determinante es

- a. un pronombre
- b. un adjetivo calificativo
- c. un adjetivo demostrativo

3. *Eliminación de términos*

El alumno ha de descartar de un grupo de tres términos uno que no cumple las mismas normas morfológicas que los demás.

Ejemplo:

- a. vinagre
- b. cubrecama
- c. pintalabios

4. *Identificación de incorrecciones gramaticales*

El alumno ha de determinar la gramaticalidad de la estructura que se le propone en el enunciado-pregunta.

Ejemplo:

¡Cuánta calor hace hoy!

- a. es una frase correcta
- b. es una expresión aceptable
- c. es una construcción incorrecta

F:ESTRUCTURA DEL TICK\CATALÀ

Aquests exercicis, bàsicament, treballen el lèxic i han estat fets pensant -tant pel que fa als mots escollits com als diferents models d'exercicis o a les àrees i nivell de coneixements que aquests suposen- en els alumnes d'Educació Secundària Obligatoria; no obstant això, poden ser útils a altres etapes o tipus d'ensenyament sempre i quan el nivell de llengua i el nivell d'adequació (capacitat de comprensió i camp d'experiències)-corresponguin als alumnes que els facin servir.

El TICK\CATALÀ conté 1.000 exercicis, dividits entre cinc grans temes:

Les poblacions

El cos humà
L'habitatge
La cuina i el menjar
El lleure

Encara que segurament teniu la guia general del TICK i que el programa ens ofereix sempre una ajuda general (F1), volem recordar que podem treballar-hi de dues maneres: en mode tutor i en mode examen.

MODE TUTOR

En el *Mode tutor* intervenen dues variables:

1. El tipus d'activitat (*Elecció múltiple* o *Quina és?*)
2. El nivell (A o B)

és a dir, permet una exercitació a l'atzar (sense poder escollir tema) que combina el tipus d'activitat elegit (*Elecció múltiple* o *Quina és?*) i el nivell (A o B).

Total d'exercicis TICK/CATALÀ: 1.000

Mode tutor

	<i>Elecció múltiple</i>	<i>Quina és?</i>
A	250	250
B	250	250

Per tant, cada vegada que treballem en *Mode tutor*, treballem amb una base de 250 exercicis d'un dels dos tipus d'activitat i d'un dels dos nivells de dificultat. L'avaluació en aquest mode es fa a partir del nombre d'exercicis realitzats; així, si hem fet 34 exercicis, dels quals hem encertat 30, la nota final serà un 8,8.

MODE EXAMEN

1. Els temes

Abans de passar a explicar el *Mode examen*, que és l'únic mode que ofereix la possibilitat d'escollir el tema amb què volem treballar, explicarem com hem estructurat aquests temes:

Com hem dit abans, els temes que treballa el TICK\CATALÀ són cinc: les poblacions, el cos humà, l'habitatge, la cuina i el menjar, i el lleure. Els 200 exercicis de cada tema estan dividits en:

1. Tipus d'activitat: *Elecció múltiple* i *Quina és?*
2. Nivells de dificultat: A i B

Exemple:

Tema: El cos humà

Total d'exercicis: 200

	<i>Elecció múltiple</i>	<i>Quina és?</i>
<i>A</i>	50(25+25)	50(25+25)
<i>B</i>	50(25+25)	50(25+25)

La subdivisió d'aquests grups de 50 exercicis en dos de 25 (quan s'escull el tema apareixen com a I i II) no suposa una gradació del nivell de dificultat, és únicament una subdivisió que ens ha estat forçada pel *Mode examen*, ja que hem considerat que era més ajustat un examen de 25 preguntes que no pas un de 50).

2. El Mode examen

En el *Mode examen* intervenen quatre variables:

1. El tipus d'activitat (*Elecció múltiple* o *Quina és?*)
2. El nivell (A o B)
3. El tema (les poblacions, el cos humà, l'habitatge, la cuina i el menjar, i el lleure).
4. i, dins del tema, dos blocs d'exercicis (I i II) que, com hem dit abans, no suposen cap gradació de dificultat.

Total d'exercicis TICK/CATALÀ: 1.000

Mode examen

	<i>Elecció múltiple</i>	<i>Quina és?</i>
<i>A</i>	250	250
<i>B</i>	250	250

i

	pobl I	pobl II	cos I	cos II	hab I	hab II	cui- na I	cui- na II	lleu- re I	lleu- re II
El.múl. A	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
El.múl. B	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Q. és? A	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Q. és? B	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

Per tant, cada unitat d'"examen" conté 25 exercicis d'un tipus determinat d'activitat, d'un dels dos nivells i d'un dels dos blocs del tema del qual l'alumne escull "examinar-se".

L'avaluació en *Mode examen* es fa a partir d'aquests 25 exercicis; així, si n'hem contestat 19 correctament, la nota serà un 7,5.

LES AJUDES

- F1:** Ajuda general.
- F3:** Tant en *Mode tutor* com en *Mode examen*, F3 ens facilita una ajuda (la solució correcta de cada exercici).
- F2:** Si treballem en *Mode tutor* i en tipus d'activitat *Quina és?*, com que els exercicis surten a l'atzar i algunes vegades és difícil trobar una referència que ens permeti contextualitzar-los, F2 ens diu el tema al qual pertany l'exercici per tal d'ajudar-nos a trobar la resposta correcta.

ELS EXERCICIS

Com hem avançat al començament, el TICK\CATALÀ treballa bàsicament el lèxic. El programa s'adaptava a preparar exercicis que tinguessin en compte altres aspectes lingüístics però hem escollit el lèxic per diferents motius:

- 1r. A la vegada que ens permetia ajudar a ampliar el cabal lèxic, a emprar aquest lèxic adequadament, amb precisió i propietat, i a enriquir l'expressió, ens permetia també un treball de reflexió sobre les relacions que estableixen les paraules, les unes amb les altres, tant per la seva forma com pel seu significat.
- 2n. Era un dels camps de la llengua catalana fins ara poc treballat pels programes informàtics. Dels cinc grans temes: les poblacions, el cos humà, l'habitatge, la cuina i el menjar, i el lleure, de què hem partit -i sense cap intenció de ser exhaustius, d'altra banda impossible pel nombre d'exercicis que correspon a cada unitat-, hem treballat, en general i sense que en cap cas aparegui el terme mal escrit o el barbarisme com a tal, el següent:
 - a. Aquells termes que pensem que han de deixar de formar part del lèxic passiu de bona part del nostre alumnat i passar a incorporar-se al seu parlar quotidià (p.ex. *programari*, *piconadora* o *aclucar*, o les expressions *arronsar-se el llombrígol* o *ser melindrós*).
 - b. Aquells termes que acostumen a ser conflictius, bé perquè es produeixi alguna interferència d'aquest terme amb un altre de la llengua catalana (p.ex. *tràfic* i *trànsit*, o *bufar* i *esbufegar*, o *agulletes* i *cruiximent*); bé perquè aquesta interferència es produeixi amb la llengua castellana (p. ex. *vela* i *espelma*, pel que fa al lèxic; o "*la*" *nespra*, o "*el*" *front*, pel que fa a la morfologia); bé perquè hi puguem produir-se una confusió fonètica, ortogràfica i/o sintàctica (p. ex. *llegiu* i *lleixiu*, o *descordat* i *descorda't*); bé perquè força sovint la forma que es fa servir sigui un barbarisme (p.ex. el barbarisme que sovint substitueix *llitera* quan ens referim a un llit portàtil o al llit de la consulta d'un metge).
 - c. El significat general i l'ús adequat d'un terme (p.ex. *muscle* o *planell*)
 - d. El seu sentit figurat (p.ex. ser una *paparra* o anar-se'n a l'altre barri).

- e. Mots polisèmics d'ús corrent (p.ex. perxa o travessa).

Aquests aspectes han estat treballats a partir de diferents tipus d'exercicis, resultat d'una reflexió sobre el terme elegit. Així hi trobareu que hi ha exercicis que es basen en:

- a. L'elecció o la utilització d'un mot en un context determinat.
- b. L'elecció o la utilització d'un mot, d'una expressió, d'una frase, d'una locució o d'una frase feta de significat semblant o contrari -ja sigui tenint en compte el seu significat literal o el seu sentit figurat- dins d'un context determinat.
- c. Les relacions que estableix la paraula, tant per la seva forma (homonímia - homofonia, homografia-, paronímia, família, derivació, composició, prosòdia, ...), com pel significat (polisèmia, sinonímia, antonímia, hiponímia, camps lèxics, ...).

Pel que fa a les respostes:

- 1r. Recordem que el TICK\CATALÀ és un programa d'exercitació i que, per tant no conté cap aclariment -només la resposta correcta- sobre els exercicis. Davant de qualsevol dubte caldrà que l'alumne el consulti en un diccionari, en una gramàtica o al professor. I pensem que aquest pot ser un mètode d'aprenentatge -o d'autoaprenentatge- tant o més interessant que l'exercitació assaig/error. Us recordem que els exercicis del TICK no són cronometrats i que, per tant, l'alumne pot dedicar tot el temps que calgui a resoldre'ls.
- 2n. Hem intentat que els exercicis fossin tan unívocs com fos possible; de tota manera, es possible que l'alumne -i més, com ja sabeu, en els exercicis del tipus Quina és?- hi trobi una altra resposta o que faci una interpretació diferent a la nostra. En aquest cas, cal tenir-ho en compte en el moment de l'avaluació.