

Entorns

Ma Antonia Castells

1997

Entorns

Ma. Antònia Castells i Escuer

1997



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

Entorns

Introducció

Entorns es un conjunt de situacions que utilitzen la Tauleta sensible i el programa Paint Brush per realitzar activitats semblants a les que es podrien fer amb una col·lecció d'enganxines

Els infants utilitzen la tauleta per seleccionar les eines i les enganxines situant-les a al pantalla amb l'ajuda del ratolí o la pantalla tàctil.

L'aplicació mostra diferents escenaris que proposen, implícitament una tasca. Els resultats finals es poden desar en un disquet o imprimir.

Pel funcionament d'aquest programa es requereix:

- la tauleta sensible
- un ordinador amb Windows 3.1 en català
- les làmines de l'aplicació

D'alguna manera Entorns és una versió informàtica de la col·lecció Enganxa, pinta i aprèn de l'Editorial Susaeta i amb les seves enganxines es poden confeccionar les làmines en color de la tauleta.

Contingut

Aquest material consta de quatre entorns: el mar, el carrer, l'escola i la granja. Per cada entorn hi ha una làmina amb 12 o 15 enganxines, un fitxer de configuració i tres o quatre escenaris:

- el primer escenari de cara aplicació és una pàgina negra amb siluetes blanques on els nens i nenes han d'enganxar la figura adequada. Aquesta activitat requereix força atenció i precisió en el control del ratolí. L'aplicació no incorpora cap sistema d'autocorrecció però el dibuix final es una bona mostra del treball realitzat.
- les pàgines següents carregan escenaris que els infants han de completar fent un treball lliure o aplicant una consigna

Instal·lació

Abans d'iniciar la instal·lació de l'aplicació és necessari tenir instal·lat el Tswin programa gestor de la Tauleta sensible en entorn Windows.

El programa instal·lador permet seleccionar els diferents components de l'aplicació i cal considerar el material que s'utilitzarà i l'espai lliure del disc dur. Cal tenir present que sovint les làmines i la documentació ocupen més que la pròpia aplicació i no sempre són necessàries.

Un cop seleccionat directori d'instal·lació, preferiblement

C:\TAULETA\ENTORNS i els components el programa instal·lador copia els fitxers al disc dur i crea unes icones al grup Tauleta.

Per engegar l'aplicació es pot fer un doble clic sobre la icona o millor encara, activar el Tswin, carregar un dels fitxers de configuració amb extensió TSW i activar l'aplicació.

Les làmines en suport magnètic estan en forma de fixter WRI. S'imprimeixen en quatre fulls i cal retallar i enganxar. Es poden pintar utilitzant les enganxines de la col·lecció Enganxa, pinta i aprèn de l'editorial Susaeta.

Funcionament de l'aplicació

•

Per treballar amb aquest material s'utilitzarà la tauleta sensible i el ratolí per dibuixar amb el programa Paint Brush. L'aplicació no imposa cap restricció al

ratolí que es pot utilitzar tant per activar les icones com per desplegar els menús. Fonamentalment el ratolí s'utilitzarà per situar les enganxines a la pantalla i manegar les eines per dibuixar: pinzell, pot de pintura

La tauleta actua com un teclat expandit on hi ha dues part ben diferenciades:

- els dibuixos dels pinzells que carreguen les enganxines a la part superior que varien a cada aplicació

La distribució de les enganxines s'ha fet segons un criteri que s'ajusta a la proposta educativa de l'autora. Es possible fer altres distribucions complementàries simplement modificant el fitxer de configuració de la tauleta.

- les opcions del programa i les icones del sistema que són constants en els diferents entorns. Les funcions d'aquestes icones són:



- sortir del programa



- imprimir



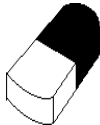
- desar el dibuix amb el nom TEMP.BMP



- recuperar un dibuix que s'anomeni TEMP.BMP



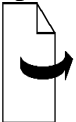
- esborrar la pàgina, inclòs el dibuix de fons



- activar l'opció de desfer si el programa ho permet



- passar a la pàgina següent on es carrega un nou escenari



- passar a la pàgina anterior on es carrega un nou escenari



- activar el pinzell per dibuixar



- activar el rodet per omplir