

# **Aplicacions Llegir**

**Joaquim Fonoll i Salvador**

**1993**

Aplicacions Llegir

Joaquim Fonoll i Salvador

1993



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

## **Índex**

Introducció

MTXT.EXE

La làmina

Instal·lació

Opcions generals de les aplicacions

Paraules

Qui sóc?

Endevina

**APLICACIONS LLEGIR**

## Introducció

Les *Aplicacions Llegir* són tres aplicacions per a la tauleta sensible pensades per treballar la lectura comprensiva a diversos nivells educatius.

Aquestes aplicacions utilitzen el programa Mtxt, que és un visualitzador de text programable amb el qual es pot configurar el tipus, mida i color de la lletra adequant així els materials a l'edat del nen i a la metodologia de l'escola.

Els textos a llegir estan enregistrats en els fitxers TXT, que els podeu canviar sempre que respecteu el seu nom i estructura.

## MTXT.EXE

L' Mtxt visualitza fitxers de text sense format o be fitxers escrits amb el programa Quadern.

Mitjançant paràmetres es poden configurar diversos aspectes de la visualització. El mateix programa conté una ajuda que es mostra teclejant `MTXT<retorn>`.

El programa, quan s'especifica el paràmetre adequat, a més de visualitzar el textos els analitza i interpreta les ordres incloses en el text.

L'Mtxt atura la visualització del text quan troba un separador de secció i la continua quan l'usuari prem la lletra de pas.

Per aquest programa, un separador de secció, és una línia de text independent que comença amb un interrogant seguit d'una lletra que serà la de pas; per exemple `?C`

L'Mtxt incorpora en aquesta versió diverses novetats que el fan més útil i flexible. Entre d'altres:

- el programa porta incorporats els fitxers de tipus de lletra i per tant no necessita cap fitxer auxiliar.
- l'usuari pot modificar el color de la lletra i el del fons de la pantalla.
- es pot controlar l'interpretador d'ordres amb el paràmetre "-C ":
  - `C=` presenta les seccions de text en el mateix ordre que han estat escrites i espera que es premi la tecla de pas per continuar; és a dir, fa preguntes per ordre.
  - `C?` presenta les seccions de text desordenades i espera que es premi la lletra de pas per continuar; és a dir, fa preguntes a l'atzar.
  - `C!` espera que es premi una lletra i mostra la secció de text associat; és a dir, actua com punt d'informació.

## La làmina



## Instal·lació

Les aplicacions funcionen des del disquet i també es poden instal·lar en el disc dur.

El disquet conté un instal·lador, per facilitar aquesta tasca, que s'activa teclejant:

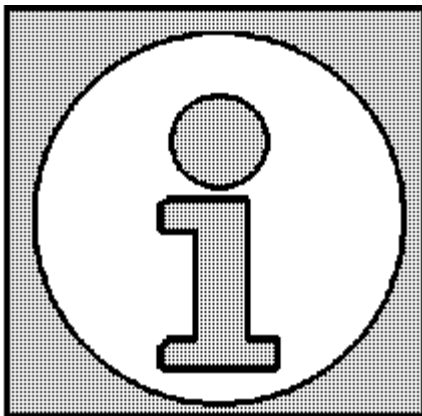
Instal<retorn>

## Opcions generals de les aplicacions

Les aplicacions visualitzen un text a la pantalla seguint les ordres que es premen a la tauleta. El significat de les icones és:



surt de l'aplicació i desinstal·la el programa



mostra el text corresponent a cada casella



visualitza el text en lletres d'impremta i majúscules



pregunta el text de cada casella



visualitza el text en lletres manuscrites i minúscules.

En els fitxers TST hi ha les configuracions de la tauleta on es defineixen les diverses zones i el seus continguts.

Cada casella que correspon a un objecte conté una lletra que l'identifica i que correspon a les lletres de pas dels textos. Així, la casella de l'elefant és A i la marca de canvi de secció del sobre l'elefant es ?A; la de la granota és B i després del text de la granota hi ha escrit ?B etc.

Es poden utilitzar altres fitxers de text i altres dibuixos sempre que es mantingui la relació entre zones i lletres.

## **Paraules**

L'aplicació Paraules mostra el fitxer PARAULES.TXT on hi ha escrit el nom de cada un dels dibuixos de la làmina de la tauleta. Aquesta aplicació està adreçada a nens que comencen a llegir.

Existeix el fitxer PARAULA.BAT que engega l'activitat

Podeu canviar el contingut de l'activitat escrivint altres fitxers de text. Si teclegeu PARAULA <nom fitxer> l'aplicació utilitzarà el vostre fitxer de text.

Aquesta aplicació es pot utilitzar com a:

- Exercici de lectura: el nen llegeix una paraula i prem el dibuix corresponent.
- Diccionari gràfic: el nen prem un dibuix per saber com s'escriu una paraula.
- Vocabulari personal: el nen prepara una col·lecció d'imatges i les enganxa sobre una làmina de la tauleta. Amb el Quadern escriu la llista de paraules corresponents i amb l'ajuda del mestre afegeix, a continuació de cada paraula, un separador de secció que és una línia amb l'interrogant tancat i la lletra de pas per exemple ?A o ?B.

## **Qui sóc?**

En l'aplicació Qui sóc? el text associat a cada dibuix és una frase curta que fa referència a un objecte de la tauleta. L'aplicació està adreçada als infants que ja llegeixen però que no tenen suficient agilitat.

El contingut de l'activitat està enregistrat els fitxers QUISOCnn.TXT i existeix el fitxer QUISOC.BAT que engega l'activitat.

Podeu canviar el contingut de l'activitat escrivint altres sèries de fitxers de text, un per a cada objecte de la tauleta. Si teclegeu QUISOC <nom de fitxer> l'aplicació utilitzarà el vostre fitxer de text.

Aquesta aplicació es presenta com un joc de grup on cal descobrir quin és l'objecte incògnita de la làmina.

En prémer cada dibuix de la tauleta, es visualitza a la pantalla de l'ordinador una frase que ens informa de l'objecte incògnita. Els nens premen per torns els diversos objectes de la làmina i llegeixen els missatges de la pantalla fins que algun nen dedueix quin és l'objecte amagat.

Si es prem l'objecte amagat és visualitza un missatge que diu:

Ho has endevinat

sóc jo

Prem ? per continuar

En prémer la icona ? s'inicia una nova sèrie de missatges corresponents a un objecte diferent.

Els nens poden preparar activitats semblants utilitzant el programa Quadern. Per fer-ho, cal que cada nen busqui el dibuix o la foto d'un objecte i l'enganxi a una làmina de la tauleta.

El nen escriu amb el Quadern onze frases, una per cada casella, que donin una pista sobre l'objecte amagat. A la línia següent, a cada frase, hi escriurà el separador secció corresponent.

Al final escriurà "Ho has endevinat" amb el separador de secció que identifica la casella on està enganxat l'objecte.

Teclejant QUISOC? i el nom del fitxer del nen, l'aplicació funcionarà amb els textos preparats pels nens.

## **Endevina**

En aquesta aplicació el text associat a cada casella és una endevinalla senzilla de quatre ratlles que el nen ha de respondre prement sobre la tauleta.

L'aplicació Endevina està pensada com un exercici de comprensió lectora per a nens que ja tinguin una certa habilitat.

El contingut de l'activitat està enregistrat el fitxer ENDEVINA.TXT i existeix el fitxer ENDEVINA.BAT que engega l'activitat.

Podeu canviar el contingut de l'activitat escrivint altres fitxers de text. Si teclegeu ENDEVINA <nom de fitxer> l'aplicació utilitzarà el fitxer de text especificat.

L' Endevina es presenta com un joc individual on cal respondre les endevinalles de la pantalla prement l'objecte de la làmina.

Els nens poden preparar nous exercicis escrivint endevinalles amb el programa Quadern.

Cada nen prepara una endevinalla i enganxa a la làmina de la tauleta un dibuix o una paraula que serveixi com a resposta.

En un mateix ordinador i en el mateix fitxer, els nens escriuen les seves endevinalles amb la identificació de la secció corresponent a la casella on han enganxat el dibuix.

Teclejant ENDEVINA <nom de fitxer> l'aplicació funcionarà amb el text preparat pels nens.