

**Seminari
d'Actualització
en Tecnologia
de la Informació
per les Escoles
d'Educació Especial**

pàgina 1

Clic v 2.2: Noves opcions d'accessibilitat

pàgina 5

CalcWav: una claculadora parlant

pàgina 8

Nova versió del Toca toca

pàgina 10

MIC Magatzem d'Icones Catalanes



Clic v. 2.2: Noves opcions d'accessibilitat

Introducció

El CD-ROM *Sinera 98* incorpora una nova versió del programa Clic, la 2.2 que és totalment compatible amb les anteriors però que presenta tantes novetats que fa aconsellable esborrar tots els materials anteriors per instal·lar els nous.

En línies generals la nova versió permet:

- utilitzar fitxers gràfics i de veu comprimits que redueixen l'espai ocupat per les activitats,
- noves opcions de configuració i d'accessibilitat,
- crear exercicis més simples i flexibles,
- noves presentacions de la pantalla.

Opcions per reduir l'espai ocupat

La nova versió del Clic permet treballar amb fitxers gràfics en format GIF. Aquest format estalvia molt espai en les activitats, ja que utilitza un avançat sistema de compressió de dades. El Paintbrush no pot treballar directament amb fitxers GIF. Us recomanem utilitzar qualsevol altre editor gràfic, com el PainShop Pro.

Els fitxers de so digital de les activitats (WAV) han estat comprimits amb el còdex anomenat MS-ADPCM, que redueix la seva mida a menys de la meitat. El Clic instal·la els drivers necessaris per a la seva audició. A la Web del Clic hi trobareu també el programa Audio Compression Manager, que us permetrà comprimir els vostres arxius sonors.



Opcions d'accessibilitat

El Clic permet modificar diferents elements de la interacció amb el programa que el fan més accessible a persones amb necessitats especials. La major part d'aquestes opcions es configuren en el menú d'**Opcions Globals** i es poden fer permanents de manera que s'activin en engegar el programa.

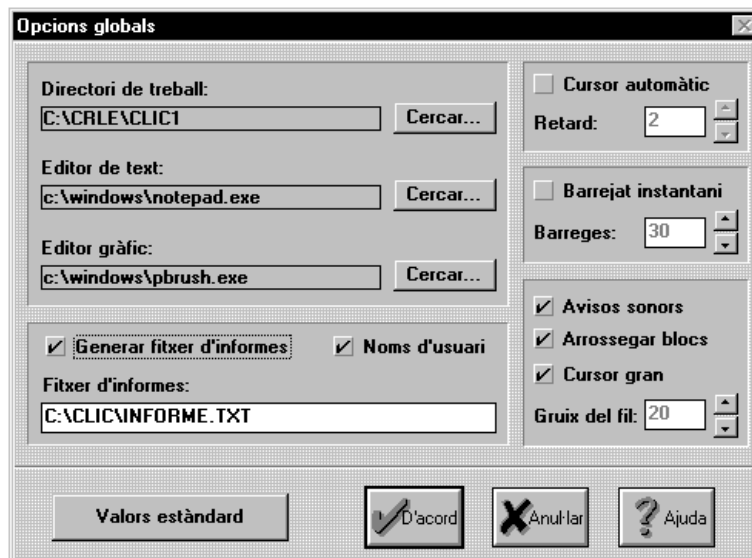
Entre d'altres, el programa permet seleccionar:

- **tipus de cursor:** el normal i el cursor gran. El cursor gran serà actiu a totes les zones del programa excepte en les barres de menú.
- el **gruix del fil** que uneix les caselles en les activitats de relació.
- el **cursor automàtic** permet realitzar activitats amb el Clic sense utilitzar el ratolí. Quan el cursor automàtic estigui activat, el punter del ratolí anirà saltant tot sol entre les diferents caselles de les graelles. L'acció equivalent a clicar damunt la casella es pot aconseguir de diferents maneres:

tocant la barra d'espai, la tecla RETORN o qualsevol lletra del teclat

prement el botó esquerre del ratolí.

pas automàtic d'activitat que canvia activitats automàticament simplificant la interacció amb el programa. Aquesta opció és una propietat del paquet i es declara en el menú **Edició**, opció **Editar el paquet d'activitats**.



Opcions per simplificar els exercicis

El Clic incorpora novetats que permeten simplificar alguns tipus d'exercicis. Per exemple:

- Les activitats de resposta escrita ara admeten més d'una única resposta per casella. Les múltiples respostes correctes a una pregunta s'han d'escriure en la mateixa línia, separant-les amb el símbol | (barra vertical que s'obté amb la combinació de tecles ALTGR i 1). Per exemple, el text "bici|bicicleta" en el fitxer de respostes indicaria que ambdues expressions són respostes correctes.
- En les associacions complexes és possible deixar caselles de la graella A sense assignar. Això permet resoldre algunes situacions on abans era impossible plantejar el tipus d'activitat desitjada (per exemple, relacionar només zones concretes de dos gràfics diferents).
- En les activitats de resposta escrita i exploració poden utilitzar-se graelles d'una sola casella. Això permet, per exemple, fer activitats on es demani la resposta a una única qüestió.

Nova presentació

La nova versió del Clic permet ajustar les mides de les caselles en les sopes de lletres i mots encreuats.

Es poden configurar diferents colors i tipus de lletra per a cadascuna de les zones del programa. Una adequada configuració dels elements de la pantalla facilita la visió i resolució dels exercicis.



Si activeu el menú **Edició** i l'opció **Editar l'activitat** podreu:

- Seleccionar diferents tipus de lletra per cada una de les zones prement el botó **Fonts**. Cal seleccionar la zona i les característiques del text. Us recomanem que utilitzeu les fonts bàsiques del Windows, preferiblement les de tipus TrueType.

Si trieu una mida massa gran i algun text s'escapa de l'espai físic de la seva casella, el programa la reduirà fins a obtenir una mida acceptable. La reducció del tipus de lletra afectarà totes les caselles de la graella on s'hagi produït el conflicte.

Aquests atributs poden ser diferents per a cada una de les tres zones: Graella A, Graella B i caixa de missatges, però el botó **Aplicar-ho a les tres zones** copiarà els atributs de lletra i color de la zona actual a les altres dues.

- Configurar els colors diferents pel text, el fons i l'ombra seleccionats. El color escollit en l'ombra s'utilitzarà també per representar el text en les caselles resoltes quan es tracti d'associacions amb solució a la graella A.

El menú **Opcions de l'activitat** també permet:

- Activar o desactivar l'efecte d'ombrejat dels diferents elements gràfics del programa
- Amagar tots els botons i comptadors
- Situar les icones a la part superior
- Copiar els atributs d'una altra activitat damunt de la qual s'està editant

Informe de les activitats

El Clic genera un informe d'activitats que mostra informació estadística sobre les activitats que s'han desenvolupat en una sessió. S'inicia una sessió nova cada vegada que es posa en marxa el Clic, o quan s'activa l'opció de menú **Informes i Començar una nova sessió**. Per a cada activitat el programa emmagatzema:

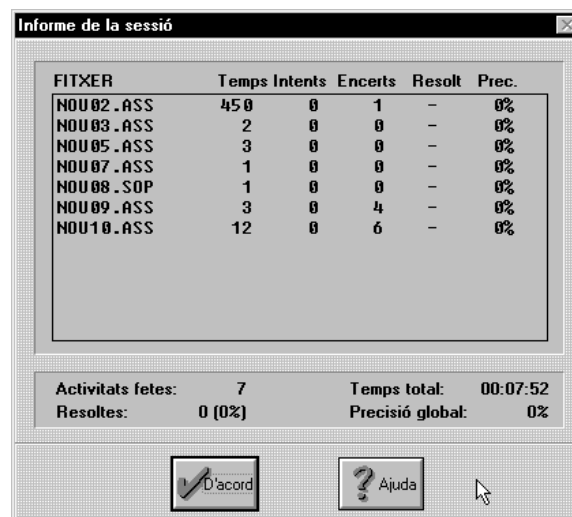
- El nom del fitxer de l'activitat.
- El temps (indicat en segons) que l'usuari ha esmerçat en cada activitat.
- Els intents que s'han fet.
- Els encerts que finalment s'han aconseguit.
- Si s'ha resolt o no l'activitat. Les activitats resoltes es troben marcades amb una X.
- Una valoració numèrica de la precisió, que reflecteix el percentatge d'intents correctes sobre el total d'accions necessàries per resoldre l'activitat.

En l'informe d'activitat es mostra també el nombre total d'activitats fetes, el nombre d'activitats resoltes, el temps total esmerçat en la sessió i la mitjana de les valoracions obtingudes.

Les activitats d'exploració i les pantalles d'informació no es tenen en compte per a l'informe d'activitat.

Les **Opcions globals** del programa permeten:

- Generar un fitxer d'informes on es guarden les dades de la sessió.
- Preguntar el nom de l'usuari abans de cada sessió, que quedarà registrat a l'informe.



FITXER	Temps	Intents	Encerts	Result	Prec.
NOU02.ASS	450	0	1	-	0%
NOU03.ASS	2	0	0	-	0%
NOU05.ASS	3	0	0	-	0%
NOU07.ASS	1	0	0	-	0%
NOU08.SOP	1	0	0	-	0%
NOU09.ASS	3	0	4	-	0%
NOU10.ASS	12	0	6	-	0%

Activitats fetes:	7	Temps total:	00:07:52
Resoltes:	0 (0%)	Precisió global:	0%

Buttons: D'acord, Ajuda

Final

Les activitats de demostració inclouen un "passeig per les novetats del programa", on s'exemplifiquen totes aquestes funcions.

Aquestes característiques es troben més àmpliament documentades en l'ajuda del programa i a la web del Racó del Clic, a l'adreça <http://www.xtec.es/recursos/clic/>

Calcwav: una calculadora parlant

Introducció

El Calcwav és una calculadora elemental pensada per als alumnes cecs o amb problemes de visió. Una persona cega, o amb problemes de visió, no té majors dificultats per utilitzar el teclat d'un ordinador, però, en canvi, la interacció amb la pantalla pot resultar impossible.

Per superar aquesta barrera existeixen programes que transformen la informació gràfica de la pantalla amb informacions alternatives: auditiva, utilitzant programes de síntesi de veu, tàctils, utilitzant línies Braille.

El Calcwav, entre d'altres característiques, incorpora un mòdul de veu que llegeix tant les tecles pulsades com el visor de la calculadora. A més el programa es pot redimensionar fins a ocupar tota la pantalla, facilitant d'aquesta manera la visió de les tecles i dels nombres.

El mòdul de veu utilitza una targeta de so compatible Sound Blaster. El Calcwav utilitza una col·lecció de fitxers de veu pregravada i un mòdul de lectura de quantitats numèriques que es limita a llegir les interaccions numèriques del programa.

El Calcwav incorpora un mòdul d'exercicis de càlcul mental amb suport oral, que es pot utilitzar a cegues, sense tenir visió de la pantalla. El mòdul de càlcul ha estat aprofitat dels fitxers de demostració que incorpora el programa Visual Basic 3.

Primers contactes amb el programa

A l'engegar el programa, un missatge sonor dóna la benvinguda i informa que s'està treballant amb el programa.

Es pot ampliar o reduir la calculadora clicant i estirant, amb el ratolí, per una cantonada de la finestra o bé utilitzant l'opció de maximitzar l'aplicació. Automàticament les tecles i els números es redimensionen fins a ocupar tot l'espai disponible.

El programa funciona com una calculadora estàndard amb la diferència que la calculadora llegeix els noms de les tecles i els resultats de les operacions.

Es pot utilitzar la calculadora amb el ratolí clicant les tecles de la pantalla, amb el teclat, que serà la forma habitual en les persones cegues o amb la pantalla tàctil, maximitzant l'aplicació i tocant les tecles de la pantalla directament amb el dit. El teclat de la calculadora, tot i tenir una distribució normal, incorpora alguns botons de més per activar funcions especials.

Els exercicis

El programa incorpora un mòdul de càlcul mental que, amb l'ajuda del sistema de veu, es pot resoldre a cegues.

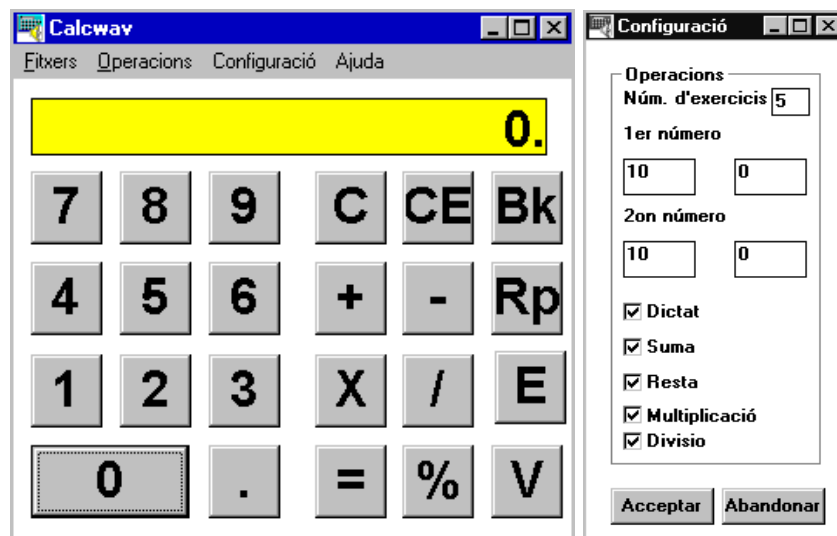
Hi ha tres maneres d'activar els exercicis:

- En el menú **Operacions** clicant l'opció **Exercicis**.
- Prement la combinació de tecles CTRL+E.
- Clicant la tecla E en el teclat de la calculadora.

En aquest mòdul el visor de la calculadora presenta una operació i espera que es teclegi el resultat. Si la resposta és correcta ens presenta un estímul positiu, i si és incorrecta l'estímul és negatiu i una veu informa del resultat correcte.

Les operacions s'encadenen en sèries que presenten els exercicis un darrere l'altre.

Els exercicis es poden configurar i desar utilitzant el menú **Fitxers**.



Configuració dels exercicis

El menú **Exercicis**, opció **Configuració**, permet personalitzar els exercicis que presentarà el programa.

La configuració es realitza definint quatre paràmetres:

- **Nombre d'exercicis** permet definir la longitud de la sèrie d'exercicis entre 1 i 50.
- **Primer i segon número** de l'operació: delimiten els valors dels nombres que sortiran als exercicis. El programa només utilitza valors enters i positius. Cada un d'aquests nombres té un valor màxim i un de mínim, que poden variar entre 1 i 100.
- **Operacions** permet seleccionar el tipus d'operacions que intervindran en els exercicis.

El programa preveu cinc tipus d'operacions o exercicis bàsics: numeració, sumes, restes, multiplicacions i divisions.

Utilitzant el menú **Fitxers** les configuracions es poden guardar i recuperar en fitxers externs que tindran l'extensió CAL.

El teclat de la calculadora

El teclat de la calculadora, tot i tenir una distribució normal, incorpora alguns botons de més per activar funcions especials.

C	esborra totes les dades del càlcul	CE	esborra el visor
Bk	esborra l'última xifra	Rp	llegeix el contingut del visor
E	engega el mòdul d'exercicis	V	activa i desactiva la veu

Les tecles de funció

Hi ha un conjunt de tecles que permet activar les opcions del programa. D'aquesta manera les persones cegues poden treballar amb autonomia.

F2	llegeix el contingut del visor
RETORN	accepta l'última entrada i executa l'operació
RETROCÉS	esborra l'última xifra
CTRL+D	activa l'opció de desar exercicis
CTRL+R	activa l'opció de recuperar exercicis
CTRL+E	engega el mòdul d'exercicis
CTRL+C	engega el mòdul de configuració dels exercicis
CTRL+V	activa i desactiva la veu

Els menús

Menú Fitxer	Desar Fitxer	desa en un fitxer la configuració dels exercicis
	Recuperar Fitxer	recupera d'un fitxer la configuració dels exercicis
Menú Operacions	Exercicis	activa la presentació dels exercicis
	Configuració	activa el mòdul de configuració dels exercicis
	Veu	activa i desactiva el mòdul de veu

Nova versió del Toca Toca

Introducció

El Toca Toca és un programa de causa-efecte dissenyat per incentivar les primeres interaccions dels alumnes amb l'ordinador i amb el món extern. Es tracta d'aprofitar les capacitats multimèdia dels equips per captar l'atenció, despertar l'interès i educar el gest voluntari.

El programa té una interacció molt simple: en realitzar una de les accions previstes, amb el teclat o el ratolí, el programa reacciona presentant un o diferents fitxers amb imatges, so o animacions que cal seleccionar en funció dels interessos dels alumnes i de l'espectacularitat de la resposta.

El CD-ROM *Sinera 98* incorpora un apartat dedicat a l'Educació Especial, on hi ha una nova versió del programa Toca Toca.

Aquesta nova versió, a més d'optimitzar l'ús dels fitxers d'estalvi de pantalla, permet visualitzar qualsevol fitxer BMP o escoltar fitxers WAV o MID.

Funcionament del programa

En engegar-se el programa apareix una pantalla negra amb una icona al centre, on es situa el cursor del ratolí i un menú amb quatre opcions:

- **Reaccions** per planificar la resposta de l'ordinador.
- **Accions** per planificar els tipus d'acció que s'espera.
- **Quant a ...**
- **Sortir** per abandonar el programa.



La tecla ESC fa visible el menú quan aquest està ocult.

Les reaccions

Les reaccions són les respostes de l'ordinador a les accions dels usuaris. Les reaccions han de seleccionar-se de manera que responguin als interessos dels alumnes i tinguin el màxim d'espectacularitat.

El programa reacciona presentant una sèrie de fitxers que cal seleccionar en cada sessió. Els fitxers poden ser del següent tipus:

- **Fitxers d'estalvi de pantalla:** (SCR) són programes d'ordinador que presenten dibuixos en moviment a la pantalla. S'engeguen automàticament per protegir la pantalla contra el desgast desigual quan fa massa estona que hi ha una imatge fixa perquè no es treballa amb l'ordinador. Podem trobar fitxers d'estalvi de pantalla molt entretinguts, com una peixera, una carrera de cotxes o bé uns macarrons fregides que ballen "La Macarena". No s'ha d'oblidar que es tracta de programes i que el seu funcionament depèn de les característiques tècniques de l'ordinador.
- **Fitxers BMP:** són fitxers gràfics amb imatges o fotos. Es poden dibuixar amb editors gràfics com el Paintbrush o el PaintShopPro. Cal tenir present que la visió final de la imatge depèn de la resolució gràfica de la pantalla.
- **Fitxers WAV:** són fitxers de so enregistrat i requereixen una placa de so i uns altaveus a l'ordinador. Mitjançant un micròfon es pot enregistrar qualsevol so, com si es tractés d'un casset.
- **Fitxers MID:** són fitxers de música codificada en aquest llenguatge i requereixen una placa de so capaç d'interpretar-lo. Es poden trobar fitxers Midi al *Sinera* i es poden escriure amb el Music, i el MusicTime.

Per programar una reacció cal triar els fitxers a presentar, que ho faran seqüencialment. En un primer pas cal decidir si utilitzarem:

- Els fitxers SCR, d'estalvi de pantalla, que s'ubiquen al directori Windows, a Windows\SYSTEM.
- Els altres fitxers, que poden estar a qualsevol lloc del disc.

El botó:

- **Fitxers:** permet navegar per disc i seleccionar un fitxer que s'incorpora a la reacció. Per una mateixa reacció es poden seleccionar diferents fitxers que s'executaran successivament.
- **Acceptar:** consolida la selecció realitzada com una reacció. El programa admet diferents reaccions que s'executaran aleatòriament.
- **Abandonar:** anul·la la selecció realitzada.
- **Continuar:** salta a la pantalla de configuració d'accions.

En aquesta versió no es pot modificar una reacció si no és tornant a engegar el programa.

Les accions

Les accions són les manipulacions que han de fer els alumnes sobre el teclat i/o el ratolí per disparar la reacció de l'ordinador. Les accions poden ser inespecífiques, com moure el ratolí o prémer qualsevol tecla, o requerir molta precisió, com és prémer una lletra concreta.

El quadre per configurar les accions consta d'unes caselles que cal clicar per activar i desactivar, i un espai per escriure una sèrie de lletres. Cal preveure que les accions més generals inhabiliten les accions més específiques. Així, activar **Moure el ratolí** inhabilita funcions com **Clic dret**, o bé l'opció **Qualsevol tecla** integra opcions com **Tecla ENTER**.

Mic: magatzem d'icones catalanes

Introducció

El magatzem d'icones catalanes es un projecte iniciat en el Centre Pilot de paràlisi cerebral Arcangel Sant Grabiell de Barcelona per un equip de multiprofessional format per la **Sra Trini Arnau** terapeuta ocupacional, la **Sra Sandra Millet** logopeda, el **Dr. Jordi Ponce** Director Mèdic, la **Sra Vicky Metzger** grafista, i la **Sra Patricia Geis** com a dibuixant

Els Sistemes Augmentatius i Alternatius de Comunicació

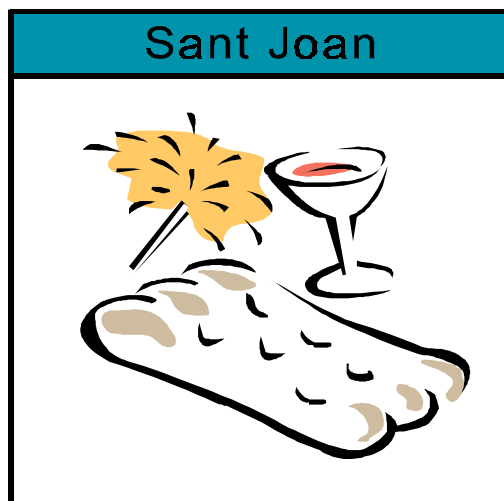
La idea de crear MIC sorgeix de la demanda dels alumnes amb paràlisi cerebral que tenen greus problemes de parla i utilitzen moltes vegades Sistemes Augmentatius i Alternatius de Comunicació SAAC.

Es difícil crear un plafó de comunicació ja que cal escollir un vocabulari adequat, triar imatges i dibuixos significatius i pensar en les necessitats comunicatives de cada persona, allò que realment el motiva i ens vol explicar. Això ens ha fet replantejar en moltes ocasions que el que succeeix en el seu entorn més pròxim és el que més motiva als nostres alumnes.

Tots els sistemes reconeguts internacionalment que utilitzen els professionals (SPC, Bliss) estan dissenyats a països estrangers i no recullen els aspectes culturals propis com ara les festes, les jocs, els menjars... en definitiva la cultura catalana

MIC és un conjunt d'icones que es poden utilitzar lliurement per finalitats educatives sense ànim de guany i actualment representen elements de la nostra cultura i el nostre entorn. Les icones s'han agrupat en sis blocs temàtics

- **la ciutat** amb 30 icones que representen elements significatius de la ciutat de Barcelona
- **diversions** amb les icones d'alguns mitjans de comunicació
- **esports** amb icones dels esports i equips més populars
- **festes** amb 16 icones que representen les festes més celebrades a Catalunya
- **jocs** amb 15 icones que es refereixen al joc populars
- **tradicions** amb 19 icones que representen algunes de les tradicions de populars catalanes
- **transports** que identifiquen els transports públics de la ciutat de Barcelona



Amb el temps apareixeran noves famílies d'icones que aniran completant aquest sistema.

Aspectes tècnics

Actualment MIC consta de més de 100 fitxers que ocupen prop de 4,5 Mb i és convenient seleccionar les icones que s'utilitzaran. En el disquet hi ha MICV100 que permet instal·lar les icones per grups. Executant l'ordre MICV100 /X es poden triar les icones una a una.

Les icones que trobareu en el disquet estan en el format Windows Meta File (*.WMF) un tipus de format vectorial que permet augmentar i reduir les imatges sense que hi hagi una pèrdua de qualitat. Per visualitzar les icones cal utilitzar programes de disseny que puguin llegir aquest format, entre d'altres:

- **Paint Shop Pro** un programa shareware que llegeix aquest tipus fitxer i permet transformar-lo a BMP o altres formats gràfics
- **Ami Pro** que incorpora un mòdul de dibuix vectorial que permet crear i modificar aquest tipus de fitxer.

L'Amipro i la creació de plafons de comunicació

Es pot utilitzar l'Amipro per crear plafons de comunicació que utilitzin les icones del MIC o altres dibuixos en format WMF o BMP. El passos a seguir són:

- Crear un document í en el menú **Pàg** opció **Modificar Format de pàgina** triar una **Grandària de pàgina** i una **Orientació** adequada
- Crear una taula que ocupi tot l'espai disponible del full. Cal clicar el menú **Eines** seleccionar **Taules** i especificar un **Nombre de columnes** i el **Nombre de Files** per exemple 3 i 6.
- Clicant el boto **Format** desactivant **Files per defecte** **Altura Automàtica** es pot determinar la mida exacte de les caselles. Cal tenir present que les icones de MIC son quasi quadrades i per tant en el nostre exemple una mida correcte seria de 5,5 cm d'amplada i d'alçada
- Per incorpora les icones cal seleccionar el menú **Eines** i activar l'opció **Dibuix**. A continuació es clica en el menú **Fitxer**, l'opció **Importar Dibuix** es tria el **Format Metafile de Windows** per les icones del MIC, **AmiDraw** pels dibuixos de l'AmiPro o BMP per altres tipus de dibuix. Navegant pels directoris es visualitzen les icones, clicant-les amb el ratolí, fins a trobar la que ens interessa que s'incorpora al plafó quan cliquem el botó **D'acord**.
- Es pot ajustar el dibuix a la graella clicant en el menú **Marc** l'opció **Ajustar gràfics** i seleccionat **Adaptar al Marc** o be **Percentatge**
- El dibuix de les icones està fet de diferent elements que es poden deformar i esborrar. Així es pobibles esborra o rectificar la barra de text que sovint es llegeix malament degut a les fonts de lletres utilitzades

El plafó resultant és un document de text que podem imprimir o desar com esl altres documents de l'Ami-Pro

Les Icones de MIC

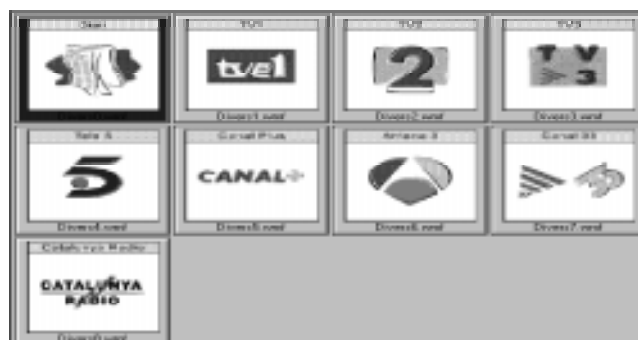
\CIUTAT

CIUTAT00	Zoo
CIUTAT01	Casal
CIUTAT02	Jardí
CIUTAT03	Escola
CIUTAT04	Hiper
CIUTAT05	Club
CIUTAT06	Floquet de neu
CIUTAT07	Bar
CIUTAT08	Museu
CIUTAT09	Tibidabo
CIUTAT31	Teatre
CIUTAT11	Plaja
CIUTAT12	Montjuic
CIUTAT13	Esplai
CIUTAT14	Aeroport
CIUTAT15	Port
CIUTAT16	Imax
CIUTAT17	Liceu
CIUTAT18	Cinema
CIUTAT19	Muntanya
CIUTAT20	Aparcament
CIUTAT10	Vei
CIUTAT21	Parc
CIUTAT22	Ajuntament de Barcelona
CIUTAT23	Catedral
CIUTAT24	Ambulatori
CIUTAT25	Centre cívic
CIUTAT26	Generalitat
CIUTAT27	Palau de la Música
CIUTAT28	Aquàrium
CIUTAT29	Escola
CIUTAT30	Teatre Nacional



\DIVERSI

DIVERS0	Diari
DIVERS1	Tv1
DIVERS2	TV2
DIVERS3	TV3
DIVERS4	Tele5
DIVERS5	Canal +
DIVERS6	Antena 3
DIVERS7	Canal 33
DIVERS8	Catalunya Radio



\ESPORTS

ESPORTS0	Loto 6/49
ESPORTS1	Futbol
ESPORTS2	Barça
ESPORTS3	Espanyol
ESPORTS4	Balommano
ESPORTS5	Basquet
ESPORTS6	Jocs olímpics
ESPORTS7	La penya
ESPORTS8	El tenis

**\FESTES**

FESTES1	Cap d'any
FESTES10	Dia de Tots els Sants
FESTES11	Carnestoltes
FESTES12	Sant Esteva
FESTES13	Castanyada
FESTES15	Pasqua
FESTES16	La diada
FESTES17	Sant Josep, el dia del pare
FESTES2	Dia de reis
FESTES3	Festa major
FESTES5	Nadal
FESTES4	Any nou
FESTES6	Sant Jordi dia del llibre i la rosa
FESTES7	Dia de la Mercè
FESTES8	Sant Joan
FESTES9	Missa del gall

**\JOCS**

JOCS10	Contes
JOCS11	Baldufa
JOCS12	Globus
JOCS13	Cubell
JOCS15	Timbal
JOCS1	Xarranca
JOCS2	Saltar a corda
JOCS3	Gomes
JOCS4	Bales
JOCS5	Fireta
JOCS6	Fet i amagar
JOC7	Tocar i parar
JOC8	Parxís
JOCS9	Escacs

**\TRANSP**

TRANSP0	Metro
TRANSP1	Tramvia
TRANSP2	Autobús
TRANSP3	Ferrocarrils CC
TRANSP4	Taxi



TRADICI

TRADIC0	Ball de bastons
TRADIC1	Castells de focs
TRADIC2	Titelles
TRADIC3	Diablers
TRADIC4	Correfoc
TRADIC5	Castellers
TRADIC6	La senyera
TRADIC7	Caramelles
TRADIC8	Pessebre
TRADIC9	L'opera
TRADIC10	Ballet
TRADIC11	Gegants
TRADIC12	Ballets catalans
TRADIC13	Nadales
TRADIC14	Sardanes
TRADIC15	El tió
TRADIC16	La coble
TRADIC17	Cançons
TRADIC18	Jocs florals

