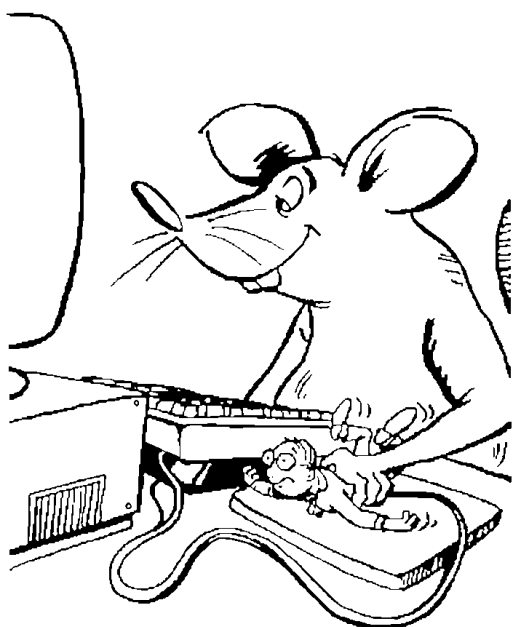


Els papers del SATI

98-99 <http://www.xtec.es/satis>



Cicle Mitjà

Sumari

Notícies i esdeveniments pàg. 1-2

Presentació de material i recursos tècnics pàg. 3-11

- Làmines d'aplicacions de la tauleta
- Presentació CD-ROM: Klik & Play
- Instruccions per a crear activitats amb el Klik & Play

Intercanvi d'experiències i propostes pedagògiques pàg. 12-19

- El taller de contes. CEIP Jacint Verdaguer de Sant Sadurní.
- La creació de contes. CEIP Monsenyor Gibert de Sant Fruitós de Bages.

Suport tècnic pàg. 20-30

- Com s'ha creat amb el Klik & Play: el joc "AGAFAR" i el conte "EL BRUIXOT".

Xarxes Locals pàg. 31-32

- Xaloc, Windows i Educàlia.

Sinera 98 pàg. 33-35

- El conte del Patufet (Clic, Tauleta i Dpaint). CEE Font de l'Abella de Girona.

Internet pàg. 36-37

- Els contes interculturals i Webs sobre contes.

Disquets



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

**Seminari d'Actualització en
Tecnologia de la Informació
Sessió 3 curs 1998 - 1999**

Notícies , comentaris i esdeveniments



Seminaris de suport a la gestió (SSG)

El passat 2 de novembre va tenir lloc la primera sessió del Seminari de suport a la gestió (SSG) en l'entorn del programa WinPri.

La finalitat dels seminaris és donar continuïtat al procés de formació iniciat, facilitar l'intercanvi d'informació entre els usuaris i millorar els coneixements en l'entorn del programa.

La propera sessió tindrà lloc l'1 de febrer als llocs i horaris especificats en la carta de convocatòria.

Infovía Plus

Al darrer seminari ja us donaven referència de la posada en funcionament del nou servei Infovía Plus, que substitueix el servei Infovía que fins ara utilitzaven.

La posada en funcionament d'aquest nou servei s'ha endarrerit i també el tancament de l'antic servei. Les dates previsibles són per aquest mes de gener.

Preveient que molts dels usuaris encara no han fet el canvi, reflectim novament la informació bàsica que cal conèixer.

Per accedir al servei caldrà canviar l'actual número, 055, per un altre que dependrà de la zona geogràfica des d'on es faci la trucada. També serà necessari canviar el nom de l'usuari.

El nom d'usuari actual és identificador@pie, amb Infovía + serà identificador@xtec

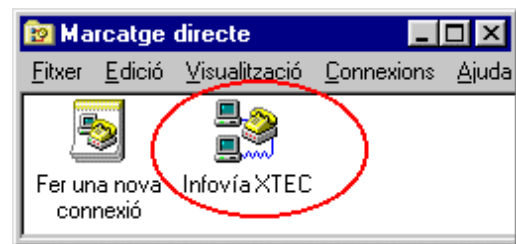
El número de telèfon al qual heu de trucar varia segons la zona geogràfica. Per saber el número que us correspon podeu consultar la següent adreça Internet:

http://www.ttd.net/nuevosip/tnap_formulario.htm

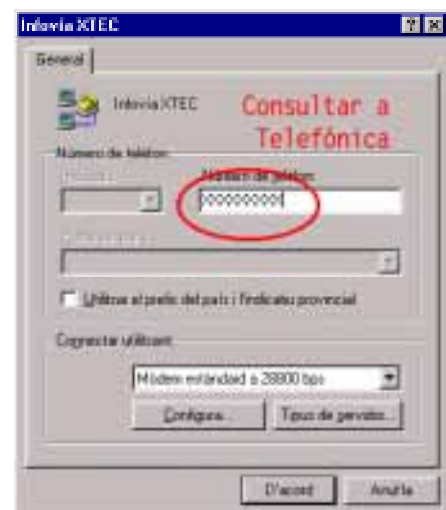
Haureu d'escriure el número del vostre telèfon i us assignarà un número que substituirà el 055.

Per al Windows 95 i 98

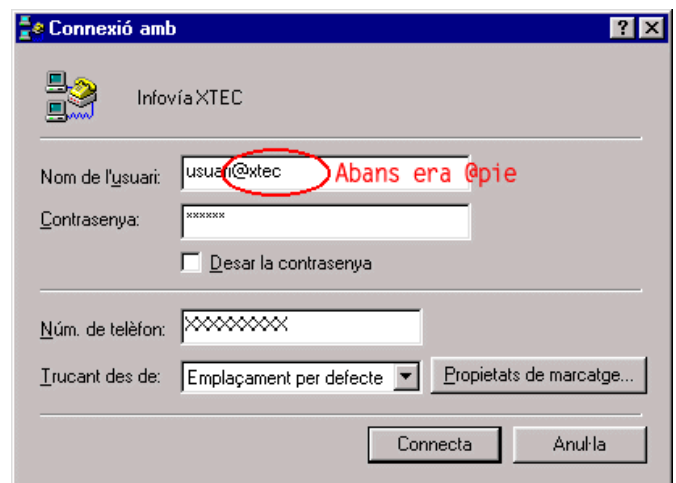
Amb Windows 95, cal accedir a la carpeta de Marcatge directe que es troba dins de El meu ordinador.



Feu un clic amb el botó dret del ratolí sobre la icona corresponent a la trucada i trieu Propietats.



Canvieu el número de telèfon.



En el moment de fer la trucada, quan feu doble clic sobre la icona corresponent, us apareixerà l'anterior quadre de diàleg. Modifiqueu el Nom de l'usuari, canviant @pie per @xtec

Per al Windows 3.1

Haureu de fer els canvis en el Trumpet.

Aneu a FILE/PPP Options i canvieu l'Username.

Aneu a Dialler/Manual login i teclegeu: atdt i el número de telèfon assignat.

Routers

Si teniu router ho farà el PIE o l'empresa que té el router en manteniment.

Antivirus

Durant aquest trimestre està previst la distribució, directament als centres, d'una nova versió de l'antivirus Panda.

El lliurament es farà en un CD-ROM que contindrà la versió per l'MS-DOS i Windows 3.1 i la versió per a Windows' 95.

Està previst descarregar els programes sobre disquet per tal de fer la instal·lació en màquines sense CD-ROM

La nova versió de programa està en català. Està estructurada de forma que per realitzar les actualitzacions del programa sigui suficient amb copiar un únic arxiu (d'uns 800 Kbytes) amb les dades actualitzades sobre virus.

Material de tauleta

Dins d'aquest tercer SATI es lliuren nous materials de tauleta per als centres que disposin d'aquest perifèric.

Les làmines recullen les aplicacions de tauleta que han estat novetats en el *Sinera 98*, així com d'altres aplicacions encara no distribuïdes que apareixeran al *Sinera 99*.

El paquet consta dels següents materials:

- l'aplicació Dominó,
- l'aplicació Blocs,
- l'aplicació El Patufet,
- l'aplicació Diccionari,
- les aplicacions Quadern.

Klik & Play

Dins d'aquest tercer SATI es presenta el programa Klik & Play per a la creació de contes i jocs.

El programa és un entorn d'autor. Permet realitzar aplicacions que es poden executar lliurement, sense disposar de llicència.

No està prevista la distribució generalitzada del Klik & Play a tots els centres. El PIE disposa d'algunes llicències del programa per a la distribució restringida als centres que ho demanin.

Els centres que estiguin interessats en la utilització del programa amb alumnes poden demanar-lo per carta al director del PIE. És necessari especificar el nivell dels alumnes i el tipus d'activitats que es té previst realitzar.

Correu electrònic per a alumnes

Dins d'aquest trimestre hi ha prevista la posada en servei del correu electrònic per als alumnes dels centres docents. Quan estigui disponible s'anunciarà a la portada de la Web de la XTEC.

Per sol·licitar-lo serà suficient emplenar un formulari disponible a la Web. No serà necessari realitzar cap petició per carta al Programa d'Informàtica Educativa.

La sol·licitud es realitzarà utilitzant el compte de correu electrònic oficial de cada centre, indicant el nombre de comptes d'alumnes necessàries i el període d'utilització.

S'assignaran comptes numerades, no personalitzades, que es podran atorgar a alumnes individuals o a grups segons el criteri de la direcció. La utilització del correu per part dels alumnes es realitzarà des dels centres.

Amb la finalitat de racionalitzar el servei existiran algunes limitacions en el seu funcionament: un nombre màxim de bústies per centre (100), una grandària màxima de cada missatge (100 kbytes), un nombre màxim de destinataris per a cada missatge (10), una caducitat de cada missatge (30 dies), un màxim de correu sense descarregar (1 Mega). Totes les bústies caducaran el 30 de juny de cada any escolar.

Làmines d'aplicacions de la tauleta



Introducció

Un any més distribuïm en suport paper les làmines de les Aplicacions Tauleta que han estat novetats en el *Sinera 98*, així com d'altres aplicacions encara no distribuïdes (*Sinera 99*).

La tauleta sensible és un perifèric que permet configurar l'accés a l'ordinador i modificar la interfície dels programes adaptant-los a les necessitats específiques dels alumnes o de les activitats educatives. La tauleta proporciona un entorn de treball segur i controlat que proporciona confiança als infants i als mestres. La major part dels materials desenvolupats han estat pensats per als més petits i són especialment adequats per treballar en petit grup o en el racó de l'ordinador.

La major part de les escoles equipades amb ordinadors pel Departament d'Ensenyament amb anterioritat al projecte Argo, han estat dotades amb Tauleta sensible. Aquests perifèrics estan en manteniment com la resta d'equipament i en cas d'avaría cal trucar a Wang Global tel. 93 496 52 02.

Per utilitzar les aplicacions tauleta cal tenir instal·lat el Tswin, millor l'última versió. Aquest programa permet fer un test de la tauleta, utilitzar les aplicacions distribuïdes i crear-ne de noves. Existeix un curs telemàtic, el **D10**, que explica com crear aplicacions per a la tauleta sensible i una pàgina web <http://www.xtec.es/recursos/tauleta/> on podreu trobar les darreres novetats.

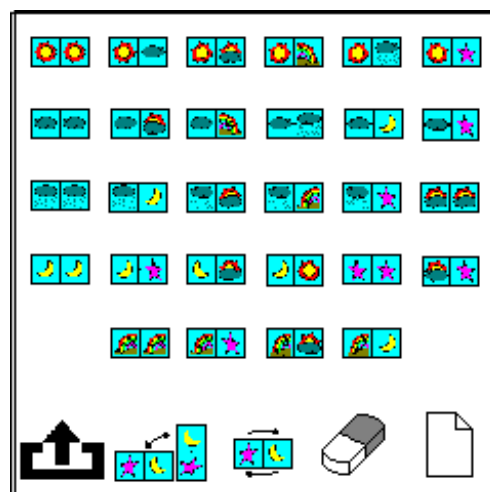
Novetats que hi ha al *Sinera 98*

1.-Dominó

Entorn: Windows

Autor: Raventós, Ramon (1998)

Nivell educatiu: infantil



Descripció: Aquesta aplicació per a la Tauleta utilitza el Paintbrush per jugar amb un dominó de figures. Cal utilitzar la tauleta per seleccionar les peces i el ratolí per situar-les.

El programa només dibuixa les peces i en cap moment vigila si es respecten les normes del joc.

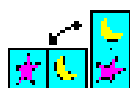
L'aplicació treballa amb símbols del temps i no amb figures numèriques.

Un cop instal·lada l'aplicació, s'executa i apareix el programa de dibuix amb un dibuix en blanc. En prémer la tauleta s'estampa la peça seleccionada, com si fos una enganxina. Cal clicar-la amb el ratolí i arrosseg-la fins situar-la en el seu lloc.

Al peu de la làmina hi ha quatre icones amb funcions específiques:



Sortir de l'aplicació



Girar la peça seleccionada cap a la dreta



Invertir la peça dreta-esquerra



Esborrar la peça seleccionada



Iniciar el joc

El programa té una doble versió, segons si funciona amb el Paintbrush del Windows 3.x o el Mspaint del Windows 95, que funciona de manera lleugerament diferent, per exemple, en el Windows 3.x cal clicar la icona de girar abans de seleccionar la peça i en el Windows 95 després. Així mateix l'acció de la goma en el Windows 3.x és limitada.

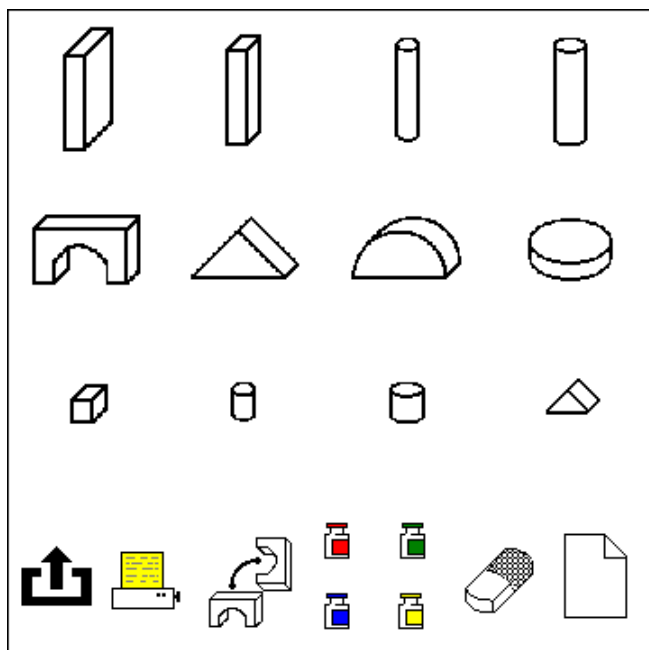
2.-Blocs

Entorn: Windows

Autor: Raventós, Ramon (1998)

Nivell educatiu: infantil

Descripció: aplicació per a la Tauleta que utilitza el PaintBrush per jugar a arquitectura dibuixant les peces de les construccions. Cal utilitzar la tauleta per seleccionar les peces i el ratolí per situar-les.



La làmina representa peces d'arquitectura, semblants a les de fusta, dibuixades en perspectiva, que es poden utilitzar en quatre colors, pitjant sobre els pots de pintura. Cal triar les peces, prement sobre la tauleta, i desplaçar-les punxant amb el ratolí.

Quan es treballa de baix a dalt i de dreta a esquerra és més fàcil d'encaixar les peces correctament.

Aquest programa també té una doble versió, segons si funciona amb el Paintbrush del Windows 3.x o el Mspaint del Windows 95, que utilitza unes làmines lleugerament diferents. La versió publicada en paper és la del Windows 3.x i l'altra la podeu imprimir a partir del CD-ROM Sinera.

Al final de la làmina hi ha un grup d'icones amb el significat següent:



Sortir de l'aplicació



Canviar el color de les peces



Invertir la peça dreta-esquerra



Esborrar la peça seleccionada



Iniciar el joc

3.- El Patufet

Entorn: Windows

Autors Pere Bassach, Alfons Jambert. Dibuixos de Sònia Clara i Anna Mont-Ros.

Nivell educatiu: infantil, educació especial

Descripció: activitats de l'àrea de llenguatge que treballa sobre el conte del Patufet. Consta de tres làmines, sobre els personatges, la narració i l'escena.

L'aplicació consta de

Làmina 1: parla dels personatges del conte.

En aquesta hi ha cinc possibles activitats:



Activitat de lectura sobre els noms dels personatges:

En prémer la tauleta apareix el nom d'aquest en pantalla.



Activitat d'observació de les figures:

Apareix en pantalla un personatge i cal clicar el seu dibuix a la tauleta.



Activitat de lectura sobre el nom dels personatges:

Apareix el seu nom a la pantalla i cal clicar el seu dibuix a la tauleta.



Activitat de lectura a nivell de frase:

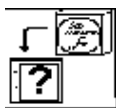
Apareix en pantalla una frase senzilla i cal trobar el personatge que diu aquesta frase.



Joc de lectura a nivell de frase:

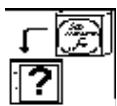
Cal prémer els diferents personatges i llegir les frases fins endevinar a qui es refereixen.

Làmina 2: parla de les escenes del conte



Activitat de lectura del conte:

En prémer les escenes apareix una frase explicativa.



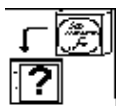
Activitat d'observació de les figures:

Apareix en pantalla una escena i cal clicar el seu dibuix a la tauleta.



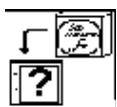
Activitat de lectura sobre les escenes:

Apareix una frase descriptiva a la pantalla i cal clicar l'escena corresponent.



Activitat de lectura a nivell de frase:

Apareix en pantalla la frase de l'escena del conte i cal localitzar-la a la tauleta.



Joc de lectura:

Prement les diferents caselles ens donen pistes sobre una escena que cal endevinar.

La **Làmina 3** és més complexa i presenta un mural amb les diferents escenes del conte. La làmina presenta dues opcions:

Nivell 1: que treballa amb paraules.

Nivell 2: que treballa amb frases.

L'activitat consisteix en llegir el text de la pantalla i localitzar l'objecte a la làmina.

Novetats per al futur Sinera

4.-Diccionari

Entorn: Windows

Autor: Raventós i Mestres, Ramon i la veu d'Anna Raventós i Elias (1999)

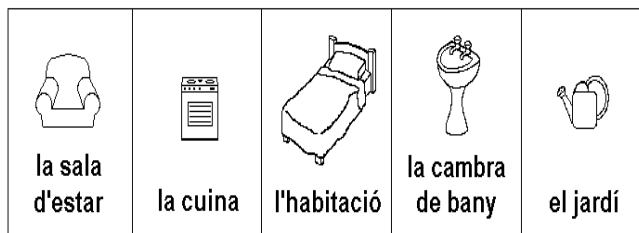
Nivell educatiu: infantil

Descripció: 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 làmines o 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.

				aiguera	ganivet
				cafetera	gerro
				cassola	nevera
				colador	olla
				culina	plat
				cullera	rentadora
				cullerol	tassa
				forquilla	vas

A la part inferior hi ha cinc icones que permeten accedir als diferents blocs temàtics. Cal canviar

la làmina que hi ha sobre la Tauleta cada vegada que es selecciona un nou bloc temàtic.



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



L'Mfwin és on es realitzen activitats d'informació i de pregunta-resposta.



El Painbrush és on es realitzen activitats de compondre dibuixos enganxant objectes.



El Write és on es realitzen activitats de llegir i escriure.

El funcionament de les icones és el previsible, raona i varia en funció de l'entorn de treball.



És un exercici que funciona amb l'Mfwin actiu.

El programa mostra per pantalla la paraula escrita i reproduïx el seu so. Llavors cal prémer sobre la imatge de la paraula corresponent.



És un exercici que funciona amb l'Mfwin actiu.

El programa mostra per pantalla la imatge de la paraula i reproduïx el seu so. Llavors cal prémer sobre la paraula escrita corresponent.

5.- Aplicacions Quadern

Entorn: Windows

Autor: Gómez, Juanjo; Fonoll, Joaquim; (1993)

Nivell educatiu: primària

Descripció: són aplicacions adreçades als infants que tot just inicien l'aprenentatge de l'escriptura, amb la intenció de facilitar-los la tasca d'escriure i perquè, des del principi, emprin l'escriptura com una eina per comunicar-se. Les aplicacions desenvolupades inicialment per escriure amb el Quadern ara funcionen també amb el Write i l'AmiPro.

Les aplicacions Quadern es componen de quatre làmines:

Nens: que treballa el nom dels nens de la classe.

Associa: per treballar la frase amb dos elements.

Frase: ajuda a construir frases coherents a partir d'un vocabulari concret.

Calendari: treballa l'escriptura de dates i fa agendes, diaris, etc.

Aquestes aplicacions i làmines, que ja s'havien editat i distribuït anteriorment, ara es presenten amb una nova versió més simplificada.

DILLUNS	1	2	3	4	GENER		
DIMARTS	5	6	7	8	FEBRER		
DIMECRES	9	10	11	12	MARÇ		
DIJOUS	13	14	15	16	ABRIL		
DIVENDRES	17	18	19	20	MAIG		
DISSABTE	21	22	23	24	JUNY		
DILUMENGE	25	26	27	28	JULIOL		
	29	30	31		AGOST		
					SETEMBRE		
					OCTUBRE		
					NOVEMBRE		
					DESEMBRE		

Presentació del CD-ROM: Klik & Play



Introducció

El Klik&Play és un programa de creació d'aplicacions interactives multimèdia amb una complexitat senzilla i amb prestacions més que suficients per a un centre de primària.

El Klik&Play està fet perquè nens i joves es construeixin els seus propis jocs i incorpora:

- importador de fitxers gràfics de diferent format
- un editor d'animacions
- un llenguatge de programació visual
- un compilador i generador d'instal·lacions autònomes.

El Klik&Play és una aplicació Windows 3.x i 95, requereix com a mínim un ordinador 386 i 4 Mb de RAM. Per fer ús de les prestacions multimèdia cal una targeta de so.

Tot i que el programa es distribueix amb un CD-ROM existeix una versió reduïda que ocupa un disquet.

El programa utilitza el botó dret del ratolí per generar menús flotants i donar un accés ràpid a les opcions.

Els entorns de treball

Les aplicacions construïdes amb Klik&Play s'organitzen per pantalles i algorismes programats per saltar d'una pantalla a una altra.

Les pantalles o fotogrames estan construïdes amb objectes, fons, personatges, obstacles... que funcionen segons una programació de successos o "Eventos".

La construcció d'una aplicació es realitzen tres entorns de treball diferents:

• **Editor StoryBoard**, que presenta totes les pantalles de l'aplicació i permet manipular-les com si fossin un objecte: retallar, copiar, enganxar, ordenar, seleccionar... Des d'aquí es pot veure l'execució completa de l'aplicació.

• **Editor de Nivell**, que presenta una sola pantalla de l'aplicació. Aquí es construeixen i es distribueixen els objectes i els assigna atributs.

Quan s'executa el joc en aquest entorn l'aplicació només mostra el funcionament de la pantalla seleccionada.

• **Editor d'events** és l'entorn on es programen les reaccions dels objectes. La programació és molt visual i es realitza amb el ratolí marcant una creu en una graella o seleccionant opcions dels menús. Les ordres segueixen una mateixa sintaxi que es podria resumir en "Si passa tal cosa, en aquest objecte o al joc, llavors aquest altre objecte en farà tal altra"

A.-Editor StoryBoard

En aquest entorn la pantalla mostra una col·lecció de caselles que representen les diferents pantalles o fotogrames. Aquestes poden ser de tres tipus:

- **Nivells de joc** o pantalles complexes
- **Imatges de joc** o diapositives estàtiques
- **Animacions**, que visualitzen fitxers FLI-MOV

Per crear una pantalla cal seleccionar el botó *Herramientas* i triar-ne un tipus.

Añadir Nueva Imagen crea una pantalla formada per una imatge estàtica. És en el menú *Configuración de la Imagen*, accessible amb el botó dret del ratolí es pot programar perquè:

- s'executi una música en fitxer MID
- els canvis de fotograma en funció del temps, el teclat o pel ratolí.

Añadir Nueva Animación crea una pantalla on es visualitzarà un fitxer FLI o FLC

Añadir nuevo nivel al juego crea una pantalla construïda amb objectes que es poden programar. Des de l'Editor Storyboard es pot operar globalment amb aquestes pantalles, copiant-les, esborrant-les... i assignar paràmetres generals del joc i configurar altres paràmetres globals com la mida de la pantalla, la icona, les instruccions, etc.

Selecciónant un fotograma el botó **Ir a ..** et permet accedir a la resta de botons d'edició del programa.

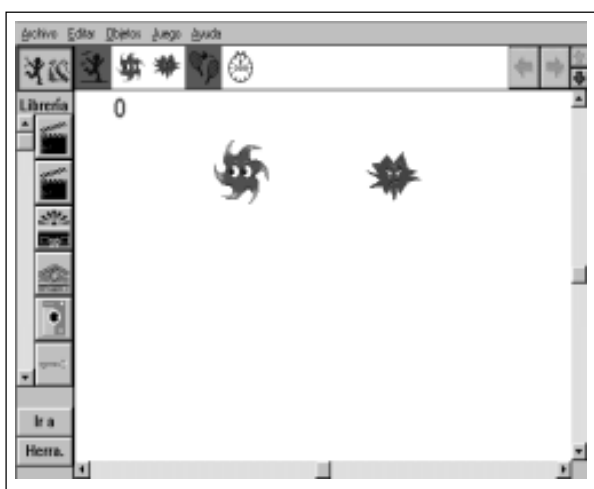
B.- Editor de nivell

L'editor de nivell ens permet construir els diferents objectes d'una pantalla del joc.

L'entorn ens presenta:

- una zona blanca central que és l'espai del joc.
- una zona gris al voltant on es poden situar objectes que no s'han de veure a l'espai de joc.
- una barra superior amb els objectes de la pantalla.
- un sistema d'icones a baix a l'esquerra per crear objectes o canviar de pàgines.
- unes icones amb llibreries d'imatges si s'ha instal·lat des del CD-ROM.

El botó **Herramientas** facilita la creació dels diferents objectes de la pàgina. Els més interessants són:



1. Crear objecte nou de segon pla

Són objectes estàtics que serveixen de fons a la pantalla. Aquests objectes no tenen cap atribut ni realitzen cap acció. Per construir-los cal:

1. Seleccionar la icona, apareixerà un petit editor gràfic.
2. Triar l'eina disquet per importar dibuixos apareixerà un quadre de diàleg de fitxers gràfics.
3. Seleccionar un dibuix, que es pot previsualitzar, i clicar **Aceptar**. Es veu la imatge on es pot retallar una part i activar una de les opcions de menú **Captar**.
4. Prémer **Aceptar** les vegades que calgui fins tornar a l'editor de nivell.
5. Deixar l'objecte a qualsevol punt de la pantalla, perquè no es perdi.
6. Ajustar l'objecte a una cantonada perquè quedi ben enquadrat.

Són objectes animats que es poden desplaçar d'una banda a l'altra de la pantalla i actuar. Tenen nombrosos atributs entre els quals cal diferenciar:

- les animacions o canvi d'aparença sense canviar de lloc.
- els moviments o desplaçaments.

Per construir un objecte actiu cal:

1. Seleccionar la icona que porta a l'**Editor d'animacions**.
2. Fer un doble clic a la primera imatge o fotograma que activarà l'editor gràfic.
3. Clicar el disquet, seleccionar un dibuix i retallar-ne la part que interessa.
4. A l'editor gràfic omplir el fons amb color transparent i prémer la icona **Reduir** que retalla i elimina l'espai en sense informació.
5. Prémer **Aceptar** i es torna a l'editor d'animacions.
6. De la mateixa manera es construeixen els diferents fotogrames d'una animació.
7. La icona **Veure animació** ens permet veure la pel·lícula amb els fotogrames animats en moviment. Si volem un moviment continu cal clicar cap enrera la casella "Repetir" fins que aparegui el valor **Enllaç**.
8. Un mateix objecte pot tenir diferents animacions, parat, caminant... que caldrà construir fotograma a fotograma. L'editor incorpora eines per construir animacions en les diferents direccions de l'espai. Les animacions i els fotogrames també es poden retallar, enganxar i esborrar.
9. Prement **Aceptar** es torna a l'Editor de nivell i es situa l'objecte dins de l'escena o fora d'escena.

Els objectes actius poden ser estàtics o tenir un moviment. El moviment regula la manera com es desplacen els objectes per la pantalla. Aquest moviment pot ser **Controlat per al jugador** quan segueix el ratolí o les fletxes del cursor i **Controlat per a l'ordinador** quan segueix una programació automàticament. Aquests últims són generalment els més útils.

Per assignar un moviment a un objecte cal:

2. Crear Nou Objecte Actiu

- seleccionar l'objecte amb el boto dret i triar l'opció **Movimiento** i **Selecciona movimiento**
- seleccionar el tipus de moviment, on els més útils són:
 - >**Controlado por ratón** on l'objecte segueix el ratolí com si fos un cursor ampliat.
 - >**Pelota en movimiento** on l'objecte es mou automàticament en línia recta i pot rebotar en una o diverses direccions quan surt de la pantalla o topa amb altres objectes. Hi ha diferents paràmetres que regulen la velocitat, l'acceleració i el rebot
 - >**Trayectoria en movimiento** on l'objecte segueix un itinerari que es marca amb el ratolí dibuixant una línia poligonal. Aquest moviment pot ser continu, cíclic, autoreversible...

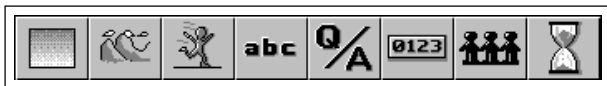
3. Altres tipus d'objecte

El Klik&Play incorpora altres objectes no tan útils com:

- .objectes de text que mostren un text per paràgraf
- .qüestionaris d'elecció múltiple
- .comptadors de temps i de vides

Un objecte pot tenir diferents còpies "clòniques" en una mateixa pantalla, que tindran exactament el mateix comportament.

També és possible copiar objectes d'altres pantalles i d'altres jocs com si fossin biblioteques d'objectes.



C.- Editor d'Events

L'editor d'events és l'entorn de programació.

Es mostra com un quadre de doble entrada on es planifica la resposta dels diferents objectes del joc quan apareix algun succés o "event".

Quant s'engega un joc o aplicació els diferents objectes de la pantalla funcionen de manera automàtica segons la seva programació, fins que algun succés fa modificar alguna de les

propietats que modifiquen el seu comportament. Aquest successos són els events.

Els principals events procedeixen de:

- > **el cronòmetre**, que controla el temps que passa. Cal distingir entre fenòmens que succeeixen en un temps determinat "*Equivale el cronómetro un valor determinado?*" o de manera repetida "*Cada*".
- > **el ratolí**, es pot distingir entre assenyalar i clicar, ja sigui una zona de la pantalla o un objecte.
- > **el teclat**, quan es prem una tecla.
- > **els objectes de la pantalla**, quan es mouen, xoquen, apareixen o desapareixen...
- > **altres valors interns**, els jugadors, els punts, el nivell...

Les reaccions possibles són globals del programa:

- >**sons** executar música o mostreig (fitxers Wav).
- >**controladors storyboard...** canviar de pantalla o nivell de joc.
- >**crear objectes** crear nous objectes, copiar-ne d'altres que hi ha en el joc.
- >**jugador** variar la puntuació i les vides.
- >**objectes actius** variar les seves propietats de moviment, animació, posició...

A l'Editor d'events, les icones:

- >**Reiniciar el juego** permet veure com funciona la pantalla actual.
- >**Continuar** repren el joc a partir de l'última interrupció.

Instruccions per a crear activitats amb el Klik & Play



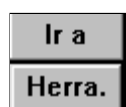
Introducció

Aquest programa tracta de la fabricació i creació dels teus propis contes o jocs.

A l'activar aquest programa, es poden escollir entre tres opcions: obrir, modificar o crear un joc o un conte.

Crear un joc o conte

En prémer aquesta opció, surt una pantalla amb dues icones: "ir a" i "herra".



L'opció "ir a", et permet anar a l'editor de nivell, l'editor pas a pas, o l'editor d'events.

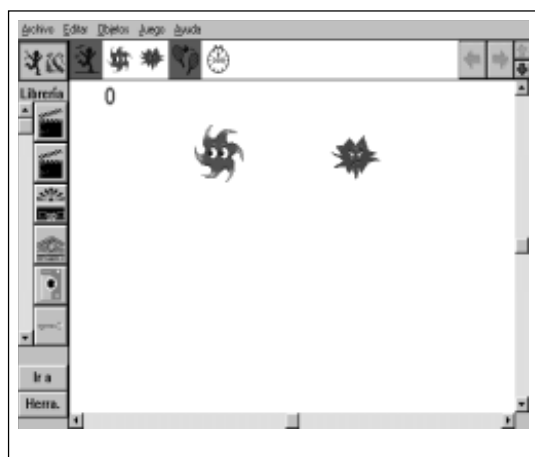
L'opció "herra", pot oferir-te la possibilitat de afegir un nou nivell, una nova imatge o una nova animació al joc.

Si ens situem damunt del nivell, i cliquem, podrem configurar-lo (on podrem posar-li un títol, canviar la grandària...), i també podem editar-lo. Aquí podrem començar la construcció del nostre propi conte (**editor de nivell**).

En la pantalla de l'editor de nivell, en la part esquerra, apareixerà un conjunt de llibreries que ens ajudaran a la construcció del joc. Aquestes poden ser plànols de fons, edificis, objectes domèstics, plantes, persones, cotxes,...

OBJECTES

LLI
BRE
RIES



Si cliquem damunt d'alguna llibreria, apareixerà a la part de dalt, totes les possibles combinacions d'objectes que hem seleccionat. Si cliquem damunt del que ens agradi més el podem situar a la nostra plantilla del joc. Podem posar tots aquells que volem.

Si ens fixem, alguns objectes tenen moviment. Si ens situem damunt l'objecte que hem posat i cliquem amb el botó dret, surt un menú on podem canviar el moviment (controlat per un usuari o per l'ordinador). Si optem perquè ho controli l'ordinador, podem fer una ruta de moviment. Això serveix perquè el nostre objecte es mogui per la pantalla, mitjançant la ruta que nosaltres li hem indicat.

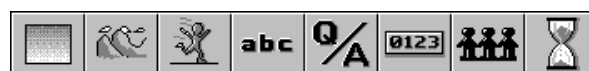
Una altra opció en aquest menú és **l'editor de animació**, on podem crear noves seqüències, canviar el reflex, la velocitat..., del nostre objecte.

També podem posar un altre objecte de nivell actiu, de segon pla o un objecte ràpid de segon pla, que també podem modificar clicant damunt d'ells.

Objecte ràpid de segon pla o de nivell actiu ens crearà un de nou, com nosaltres hem fet el fons de la plantilla. I un de segon pla ens crearà un altre com l'objecte o personatge que estem modificant.

Una vegada posats tots els objectes, si fem servir la icona de "herra", podrem posar:

1 2 3 4 5 6 7 8



- *Crear nou objecte ràpid de segon pla.* (1)
Són aquells per posar un fons a la plantilla, és a dir, un fons de color.
- *Crear nou objecte de segon pla.* (2)
Són objectes per posar damunt dels ràpids de segon pla. Per exemple si volem fer un camp de futbol, el fons verd ho faríem amb l'objecte ràpid i les línies blanques del camp, ho faríem amb l'objecte de segon pla.
- *Crear nou objecte actiu.* (3)
Són aquells objectes o personatges que nosaltres mateixos creem en un full de dibuix incorporat en el programa o importar-lo d'un altre full gràfic, amb els seus propis moviments, grandària, color, orientació...
- *Text:* posar un text al nostre joc, canviant el tipus de lletra, i els atributs... (4)
- *Objectes interrogants:* posar preguntes tipus test. (5)
- *Objectes de puntuació.* (6)
- *Vides:* les vides que volem que tingui cada jugador, (per defecte surten tres). (7)
- *Comptador:* compta els segons que nosaltres volem que duri el joc o fa de comptador. (8)
- *Controls de joc i storyboard:* es van ajuntant tots els nivells amb accions seleccionades (passar a fotograma nº__).
- *Configurar el nostre objecte:* Podem canviar:
Moviment (Aturar, iniciar, velocitats, botar...).
- Animació (Aturar, iniciar, canviar, restaurar).
- Posició (posició de l'objecte).
- Direcció.
- Visibilitat (invisible, intermitent...).
- Disparar un objecte.
- Destruir.
- Valors.
- Suprimir (suprimir l'objecte).

I així anem creant els nostres nivells. Solament ens queda anar a la barra de menús, i clicar a sobre d'editar -> configuració del joc.

Aquí podrem posar títol i l'autor al nostre joc o conte.

Després d'haver fet tot això ens anem a l'opció arxiu -> salvar joc independent.

I ja estarà fet el joc sencer.

Si cliquem sobre la icona "ir a", anirem a un altre editor, **editor d'events**.

L'editor d'events permet configurar totes les accions d'un nivell complert. En la part superior i en el costat esquerra surt un llistat dels distints objectes que podrem utilitzar per configurar i moure'ns pel joc. Si cliquem damunt d'ells sortirà un menú dels events disponibles o un llistat de les accions que podran executar-se.

En aquest editor, també, podem afegir sons, canviar puntuació/vides, controls del joc i storyboard, crear un nou objecte, configurar el nostre objecte...

- *Afegir sons:* aquesta opció afegeix un so a un event. Selecciona l'arxiu de so que desitgis quan té lloc l'event i a continuació selecciona la forma que desitgis executar.
- *Canviar puntuacions/vides:* aquesta opció permet canviar la puntuació i/o vides d'un o més jugadors.

Aplicacions curriculars: El Taller de Contes a l'escola Jacint Verdaguer



Som l'escola **Jacint Verdaguer**, escola pública de primària situada a **Sant Sadurní d'Anoia**. Tenim doble línia de P3 a sisè i un equip de 25 mestres.

Un bon dia, ara fa vuit anys, ens vam plantejar tot un seguit de reflexions encaminades a actualitzar l'escola de manera sistemàtica, en funció dels canvis socials. I, per aquest motiu, les Noves Tecnologies van ser incorporades com a eines per treballar el currículum.

Tots els treballs que realitzem formen part de la programació vertical del Centre i la majoria pretenen aprofundir en el treball de la llengua (EXPRESSIÓ ESCRITA I ORAL), així com el treball de manipulació de recursos informàtics i àudio-visuals (NNTT).

Un cop assolits els objectius bàsics, calia una estructura que permetés l'aprofundiment i el treball de les NNTT:

- **Al Parvulari i al Cicle Inicial** ja organitzaven tallers des de feia molts anys, ara els tallers inclouen algun aspecte de treball de les NNTT.
- **El Cicle Mitjà i el Superior** van iniciar els tallers el curs passat incloent també aquests aspectes, però de manera més profunda. Per a la realització d'aquests tallers disposem de cinc mestres per a cada nivell, això fa que els grups siguin reduïts. Tenen una durada d'una hora setmanal durant tot un trimestre. Dos d'aquests tallers, el d'informàtica i el d'àudio-visual, van lligats i coordinats, de tal manera que el treball que s'inicia a l'aula d'informàtica s'acaba a l'aula d'àudio-visuals. La feina que realitzem en aquests dos tallers és la que us exposarem a continuació.

TALLER DE CONTES

Aquesta experiència ha estat portada a terme en els cursos de tercer i quart de Primària (CM), en el marc dels tallers que realitzem en grups

reduïts, una hora a la setmana durant un trimestre.

Aquest taller es realitza conjuntament en l'aula d'informàtica i en l'aula d'àudio-visuals.

L'objectiu del taller és confeccionar un conte àudio-visual utilitzant eines informàtiques i àudio-visuals.

1.- FASE PRÈVIA

L'execució de l'experiència necessita d'un treball previ a l'aula, aquest treball va centrat en els diferents aspectes del treball dels contes (lectura prèvia, les parts del conte, localitzar-les, què esperem dels personatges, què creiem que passarà, com són els personatges, inventem diferents finals, ...).

Cal potenciar l'ús de la biblioteca d'aula, de la lectura, de l'explicació de contes (narració, audició, dramatització, ...)

MAQUINARI I PROGRAMARI

El maquinari àudio-visual els és més estrany per als alumnes, per això es fan necessàries algunes sessions per al seu coneixement. Aquestes sessions tenen com a objectius:

- Aprendre el funcionament bàsic de la càmera de vídeo.
- Iniciació en el llenguatge cinematogràfic.
- Realitzar gravacions.
- Realitzar muntatges àudio-visuals.
- Conèixer i utilitzar alguna de les possibilitats de la taula de mesclat.

Els alumnes ja coneixen bàsicament el maquinari informàtic (teclat, ratolí...) i per a confeccionar el conte utilitzem altres programes informàtics, per exemple:

- EL PRÍNCIPE FELIZ - CD-ROM Comercial

En aquest programa es pot visualitzar i escoltar aquest conte i també confeccionar-ne un, aquest és el nostre objectiu.

Hi ha tota una galeria de fons i personatges que podem anar col·locant, tant un com els altres estan ambientats en l'època del conte "el Príncep feliç". Es tracta de personatges estàtics, només podem canviar algunes posicions i fer-los més grans o més petits per donar sensació de proximitat o de llunyania. Hi ha l'opció de posar-hi veu, música i globus de diàleg, que nosaltres en aquesta experiència no utilitzarem ja que ho solucionarem en l'aula d'àudio-visuals.

- **CARTOONS** .- Programa descatalogat, a substituir per qualsevol CD-ROM comercial existent actualment, ex. *Klic & Play*.

En aquest programa podem triar entre diferents fons i diferents personatges i objectes, a diferència del programa anterior, en aquest podem donar diferents moviments als personatges i objectes. Els personatges del Príncep feliç són d'una època determinada, en aquest hi ha més varietat.

- **DPAINT** .- Programa distribuït pel PIE.

Aquest és un programa de dibuix. Es poden anar dibuixant les diferents escenes del conte i després col·locar-les en una galeria de dibuixos on es poden anar veient d'una forma automàtica o manual, es pot triar el temps de transició així com el tipus de transició.

Si en els dos programes anteriors hi havia l'inconvenient de que els personatges venien ja donats, en aquest podem crear els personatges que nosaltres vulguem, és més creatiu, però a la vegada també més difícil i laboriós.



EL PRÍNCIPE FELIZ	Els personatges tenen diferents posicions. No hi ha moviment.	NARRACIÓ
CARTOONS	Els personatges i els objectes tenen diferents moviments.	DIÀLEG
DPAINT	Personatges estàtics	NARRACIÓ

2.-FASE DE REALITZACIÓ

REALITZACIÓ DEL CONTE EN UN FULL DE PAPER

Abans de realitzar el conte amb el programa triat, és necessari conèixer-lo. Si utilitzen el Príncep Feliç o el Cartons han de conèixer els diferents fons, personatges, objectes que poden escollir i que d'alguna manera condicionaran el conte final, així com les opcions del programa de dibuix Dpaint.

Una vegada això està clar, cada grup (en sol haver-hi dos o tres grups) agafa un full dividit amb vuit vinyetes, on hauran de dibuixar la seva història, tenint en compte les tres parts de qualsevol conte: introducció, nus i desenllaç, per tal que la història tingui una coherència. També han de escriure la narració o els diàlegs dels personatges.

REALITZACIÓ DEL CONTE AMB L'ORDINADOR

Com ja hem dit els alumnes disposen de tres programes per confeccionar el conte: el Príncep Feliz, Cartoons o Dpaint.

El Príncep Feliç i el Dpaint és un treball de confecció de diapositives sense cap moviment, en el segon hi juga un paper més important la imaginació i la creativitat.

El Cartoons té una certa complexitat ja que han de jugar amb el moviment dels personatges, això

fa que hagin de tenir ben estructurats els personatges i preveure tots els seus moviments per acoblar-los als diàlegs entre els personatges.



Aquest treball acostuma a durar unes tres o quatre sessions. A l'acabar, cada grup mostra als seus companys la historieta feta, es fa una valoració de la feina feta, i si és necessari es rectifiquen o s'afegeixen coses que hagin sortit a la valoració dels diferents grups.

Els contes creats es passen a vídeo mitjançant un conversor VGA - PAL. Les narracions i/o els diàlegs entre els personatges es passen amb un tractament de text (AmiPro) a un full. Tant el vídeo amb les imatges com el text es passen a l'aula d'àudio-visuals on realitzaran el muntatge final.

REALITZACIÓ DEL CONTE AMB EL MUNTATGE ÀUDIO-VISUAL

Bàsicament les funcions dels components del taller d'àudio-visuals són:

- Visualització de la cinta i els textos
- Allargar les imatges per introduir la veu
- Transicions de les escenes
- Posar-hi la veu
- Posar-hi música
- Posar els títols i els crèdits.

Quan arriben els contes i el text a l'aula d'àudio-visual es visualitza la cinta i es llegeix els diàlegs o la narració, és molt important familiaritzar-se amb la història abans de treballar amb ella.

És molt important veure si han deixat l'espai necessari entre imatge i imatge per introduir el text. Si l'espai no és suficient s'ha d'allargar l'escena corresponent.

En el cas dels contes realitzats amb el Príncep Felç i el Dpaint no hi ha problema ja que es treballa amb imatge sense moviment, en canvi amb els contes realitzats amb el Cartons la cosa canvia ja que és molt més difícil degut al moviment dels personatges, per això és realment important que a l'hora de realitzar el conte a l'aula d'informàtica això estigui previst i deixin l'espai necessari per a introduir les narracions i els diàlegs dels personatges.

Amb els tres programes es poden fer transicions entre escena i escena. De tota manera també es poden posar o canviar amb la taula de mescles.

Per posar-hi veu s'utilitza un micròfon connectat a la taula de mescles. Cal escollir, segons els personatges, les veus que millor s'adaptin. Tot i així, en aquestes edats no hi ha massa diferència entre les veus, pel que es fa necessari una mica d'exageració a l'hora d'interpretar els personatges.

Quan cadascú té el personatge que ha d'interpretar, van llegint diverses vegades els diàlegs i/o les frases de narració de manera que a l'hora d'acoblar-les resultin el més espontanis possibles. En els contes on hi ha moviment hi ha dificultats a l'hora de fer coincidir els diàlegs dels personatges amb el seu moviment, ha d'haver-hi força sincronització, i això suposa més feina degut a la seva complexitat.



Paral·lelament porten un seguit de músiques i decideixen quines són les que millor s'acoblen al muntatge del conte. Es fa veure que a les escenes, sobre tot les que tenen moviment, no totes les músiques hi van bé, el ritme de la música s'ha d'acoblar al ritme o ritmes que tenen les escenes de la història.

Els títols i els crèdits es fan a l'aula d'informàtica. Es realitzen amb algun programa de tractament de text o de dibuix i es passen, igual que amb el conte, a vídeo.

3.-FASE FINAL

Una vegada acabats els contes entre els components del taller d'informàtica i els d'àudio-visuais els visualitzen i fan una valoració de cara a la realització d'altres projectes.

Els vídeos ja acabats es passen per les classes de Cicle Mitjà i es deixen a l'aula d'àudio-visuais per a que qualsevol classe, des dels més petits fins als més grans, puguin anar a veure'ls.

A finals de curs s'exposen els vídeos realitzats conjuntament a les realitzacions dels altres tallers per a tota la Comunitat Educativa de la nostra Escola.

VALORACIÓ

La nostra escola està immersa en un procés d'utilitzar les noves tecnologies en profit de l'educació. El procés volem que sigui gradual, es per això que hem començat aquest treball a partir dels tallers, on hi ha menys nombre d'alumnes i on ens resulta més fàcil aquest treball, tant per als alumnes com per als mestres.

La nostra intenció és fer extensible la feina realitzada en els tallers a l'aula, fer que les NNTT formin part integral de la dinàmica normal de les classes, que sigui un recurs més a l'hora d'assolir els objectius plantejats.

Que l'experiència estigui centrada en el Cicle Mitjà no vol dir que no es pugui fer extensible a

d'altres cursos. El programa del Príncep Felip ja es treballa al Cicle Inicial, només faltaria el pas per l'aula d'àudio-visuais. Tot aquest procés es podria portar a la pràctica en cursos superior, Cicle Superior i ESO, amb l'avantatge que són més grans i poden treballar de forma més autònoma.

Podríem dir que aquesta experiència no té edat ja que es pot adequar fàcilment a diferents cicles o nivells amb un grau de més o menys exigència.

L'experiència comporta hores de coordinació entre els responsables de l'aula d'informàtica i la d'àudio-visuais, ja que han de treballar conjuntament per fer que l'experiència arribi a bon port i resulti el màxim d'engrescadora per als alumnes.

La motivació dels alumnes està assegurada d'entrada:

- Tant els mitjans informàtics com els àudio-visuais són motivador per si mateixos.
- Allò que estan realitzant és una creació pròpia. Són ells els que escriuen la història i els que van fent tot el procés fins al resultat final.
- Amb l'ajut dels mitjans informàtics i àudio-visuais els resultats sempre són molt vistosos.
- El fet d'ensenyar als companys i a d'altres persones la seva feina fa que aquesta sigui molt motivadora.
- Els alumnes se senten orgullosos de la seva obra.

Creiem que l'experiència ha resultat força positiva.

Josep M^a Esteve i Gibert

jesteve@pie.xtec.es

Anselm Alàs i Eroles

aalas@pie.xtec.es

CEIP Jacint Verdaguer

Sant Sadurní d'Anoia

Aplicacions curriculars: La creació de Contes a l'escola Monsenyor Gibert



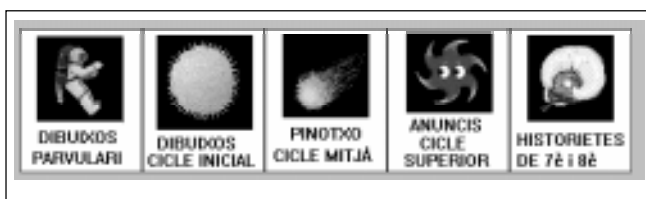
Som l'escola **Monsenyor Gibert**, escola pública d'infantil i primària situada a **Sant Fruitós de Bages**.

Inicialment, quan vàrem començar a utilitzar els programes de dibuix, investigàvem una mica, no sabíem com respondrien els alumnes i si se'n sortien com usuaris, etc.

Ens aventurarem, però, a treballar en la creació i el processament de les imatges i ara, després de quasi deu anys!, ens en sentim molt satisfets i orgullosos.

Els ordinadors i aquests programes han donat lloc a nous instruments i noves tècniques de treball, i unes imatges de molta qualitat. De mica en mica hem anat veient que nens més petits utilitzaven les tècniques de nens més grans i els resultats han estat sorprenents.

Actualment comencem a treballar amb programes de disseny gràfic amb alumnes de tres anys, que tot jugant descobreixen les eines més bàsiques: els colors, les figures,... D'aquesta manera van millorant les seves petites creacions, cap al cicle mitjà ja fan il·lustracions de contes, i quan arriben al cicle superior creen els seus propis dibuixos animats.



Relació amb l'àrea Visual-Plàstica

L'ordinador, juntament amb els programes de dibuix, són un nou recurs a les tècniques de tractament de la imatge. Podem crear dibuixos, modificar imatges, fer i refer per a millorar-les, transformar-les i animar-les.

Estem treballant de ple en l'àrea artística visual-plàstica, com a un mitjà més d'expressió i comunicació.

Temporalització

A l'Educació infantil: Parvulari

Es treballa 1/2 hora setmanal a l'aula d'informàtica amb 1/2 grup d'alumnes, uns 12 alumnes, encara que no sempre amb el programa de dibuix. Disposen també d'un ordinador a la seva classe que utilitzen complementàriament.

A l'Educació primària. Cicle inicial, mitjà i superior.

El disseny gràfic per ordinador forma part de la programació dels tallers de plàstica. Es realitza a l'aula d'informàtica, en grups de 16/18 alumnes per professor i durant unes 16 hores per curs i alumne/a.

Metodologia

Els i les alumnes dibuixen individualment i per parelles a l'ordinador. El treball resultant de tot un grup d'alumnes sovint s'ajunta en un producte informàtic que recull i exposa la feina de tots.

El mestre ha de donar atenció individual als projectes dels alumnes i sempre es van combinant els aspectes creatius amb els més tècnics.

Els programes amb els que treballem disposen de moltes prestacions i això fa que els alumnes quan demanen de fer coses més complicades, puguin anar ampliant les seves tècniques.

El disseny gràfic per ordinador es un eix transversal que segueix una programació feta per mestres del centre:

Parvulari: introducció al dibuix.

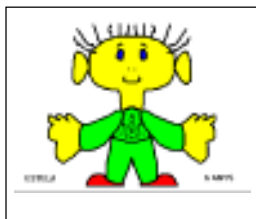
Els nens i les nenes comencen fent traços descontrolats amb el ratolí (gargots) als que de mica en mica aniran donant sentit i representativitat. Experimenten, provant i utilitzant les icones més usuals del programa: pinzell, esprai, rodones i triangles, lupa, pot de pintura,... Omplen i canvien de color altres dibuixos ja fets, i finalment creen els seus propis dibuixos.

Objectius al Parvulari:

- Aprendre a utilitzar el ratolí per dibuixar. Agafar seguretat en el traç.
- Anar explorant les possibilitats del programa.
- Fer dibuix lliure i d'elements geomètrics (rodones, rectangles, línies rectes).

Cicle inicial: dibuixos temàtics

Conèixer el programa i tenir un domini del ratolí, permet al nen començar a dibuixar les coses que ell vol. A mida que va practicant augmenta la seva precisió en el traç i utilitza els programes, de forma més autònoma, per dissenys que manualment li resultaria molt complicats: figures geomètriques, dibuixos simètrics, pintar



amb trames,...

Es realitzen **sessions temàtiques** per presentar les eines del programa:

- Eina rodones: núvols, cares, ninots de neu, planetes, arbres, rodes, ...
- Eina simetria d'un eix: personatges, objectes simètrics.
- Eina rectangles: robots, vehicles, gratacels amb moltes finestres, ...
- Eina línia recta: cases, carreteres, senyals de trànsit, un castell, una teulada, ... i altres elements urbans.
- Eina aerògraf: confetti, neu, pols, bombolles d'aigua.
- Eina lupa: engrandeix el dibuix
- Selecció de pinzell o retallar.

Es fa reflexionar als alumnes sobre:

- Perquè serveix cada eina, com s'utilitza. (actua sola? clicar, clicar i arrossegar, ...)
- Quina serà l'eina adequada per fer el dibuix que volem?
- Com estan fets determinats dibuixos

Objectius al cicle inicial:

- Adquirir autonomia en l'ús de les eines del programa.
- Millorar en l'acabat dels seus treballs.
- Realitzar dibuixos lliures i temàtics.
- Imprimir amb paper alguns d'aquests dibuixos.

Cicle mitjà: Il·lustració d'un conte o d'una llegenda.

La creació de narracions gràfiques és una activitat de grup que posa en joc les tècniques de dibuix apreses fins ara i permet aprofundir en el llenguatge de la imatge.

La planificació de treball

Entre tots els nens i nenes, s'escull un conte conegut del que haurem de fer-ne els dibuixos o il·lustracions. Es llegeix el conte.

Es comenten les parts del conte, quines imatges hi haurien de sortir, com i què s'hi podria posar, de quins paisatges consta, quins personatges, objectes clau, ... Es reparteixen les escenes per als grups-ordinador que hi hagi i ja



podem començar a fer feina.

Els dibuixos i les imatges

Ara ja es dibuixen escenaris més elaborats, amb més detalls, utilitzant eines i funcions del programa més complexes.

Els personatges es dibuixen a part dels escenaris de manera que es poden utilitzar en diferents escenes, fent-los més grans o més petits,...

Els dibuixos es guarden a la xarxa local creant una biblioteca de personatges i d'escenaris que tots poden disposar.

El muntatge

Es monten les escenes del conte seleccionant els escenaris, dibuixats anteriorment, on es col·loquen els personatges que també estan dibuixats.

D'aquesta manera el personatge de la primera pantalla el reconeixem en la tercera o quarta,... i la constància dels personatges fa que obtinguem una història amb continuïtat gràfica.

A cada escena s'hi posa un petit text explicatiu, es desa el dibuix resultant i s'encadenen les pantalles en un programa tipus gallery o Klik&Play.

Se n'obté un conte que es pot veure i llegir a l'ordinador i que també es pot utilitzar com a

material per treballar amb els nens i nenes de cursos inferiors.

Objectius al cicle mitjà:

- Mostrar habilitat i seguretat en el domini dels instruments bàsics que s'utilitzen: ratolí i tècniques concretes del programa de dibuix (per retocar i millorar els dibuixos, saber quina és la més adequada a utilitzar, ...)
- Dibuixar a l'ordinador de forma creativa.
- Conèixer i utilitzar correctament les diferents eines del programa.
- Crear una narració gràfica: un conte que es podrà veure i llegir a l'ordinador.

Cicle superior: dibuixos animats.

El treball del cicle superior és continuació al realitzat en els cursos anteriors. Els alumnes comencen a treballar els moviment de les figures animant les escenes, que feien estàtiques al cicle mitjà, creant contes interactius.



Aquest treball permet que els escolars

s'aproximin al món de l'animació anant més enllà del paper de consumidors passiu. Creant els seus propis dibuixos animats, comencen a conèixer les tècniques d'animació, a saber observar els dibuixos animats del nostre entorn: TV, cinema, ordinador,...

Del dibuix estàtic es passa al dibuix animat per a poder millorar l'expressivitat gràfica i conquerir un nou mitjà de comunicatiu. Aconsegum que un objecte es desplaci, que les coses es belluguin, i que una persona o un animal camini.

Es treballa amb dos programes diferents, un per dibuixar (Paint) i un altre per a les animacions: Klik and Play. Els programes d'animació tenen resolt els aspectes més tècnics i nosaltres hi posarem els més creatius.

Les animacions

Ens plantejem un exemple concret. Com representem que un nen xuta una pilota i que aquesta pilota trenca un vidre?

Sense l'animació, hauríem d'utilitzar un llenguatge estil còmic, amb les animacions ens aproximem a codis més reals del llenguatge cinematogràfic i dels dibuixos animats

És essencial l'observació dels moviments que després voldrem plasmar a la pantalla, doncs si no ens hi fixem gaire, l'acció que volíem representar ens pot sortir malament.

Cal plantejar-se algunes qüestions tècniques

1 - Com fer que un personatge es desplaci?

Perquè un objecte es desplaci només fa falta un sol dibuix d'aquest objecte i posar-li moviment (amb la direcció i la velocitat que vulguem).

2 - Com fer que un personatge es bellugui, o canviï de color,... ?

Perquè una cosa es bellugui o canviï de color hi haurem de fer una animació. És a dir dibuixarem l'objecte a animar de tantes maneres diferents com vulguem les seqüències. Per exemple un gos que mogui la cua amunt i avall, només tindrà dos dibuixos i dues seqüències: una amb la cua amunt i una altra amb el mateix gos amb la cua avall.

3 - Com farem que un home o una dona camini?

Perquè un personatge camini, es necessitarà utilitzar les dues tècniques anteriors: moviment perquè es desplaci d'un lloc a l'altre, i animació perquè fa passes i a cada passa hi han unes quantes seqüències, que enllaçades fan l'animació del caminar.

Un cop pensades i dibuixades les animacions es monten en el programa d'animació, s'insereixen sobre el fons adequat (escenari) i es fan actuar.

Animació de personatges

Els alumnes de cicle superior, també fan caminar personatges.

El primer pas es observar-se i representar-se ells mateixos: el caminar de les persones, què i com ens movem...

Disposem d'una plantilla on cada passa que fem, des que posem el peu esquer al davant fins que li tornem a posar ho representa amb vuit dibuixos o

seqüències, com si caminéssim a càmera lenta i al moment de fer una passa ens fessin vuit fotografies.

Els nois i noies crearan el personatge que vulguin vestint aquest homenet blanc, utilitzant les tècniques del programa de dibuix que ja coneixen. A continuació posen aquest dibuixos al programa d'animació i finalment enllacen les seqüències. Es queden tots molt parats en veure que el seu personatge camina!

Ja tenim un personatge que camina, un escenari de fons, què més hi podem posar?

Quan s'arriba aquí la imaginació se'ls desborda. Ara ja es creuen que sí, que els seus dibuixos es mouen, .. Comencen a voler posar-hi avions i ocells que volin pel cel, uns animals que corrin i saltin i cotxe, un tren, ... després que dos xoquin i un que es dispari,... i

Sovint has de dir que pensin primer coses senzilles. Estan acostumats a veure molts dibuixos animats, a la TV, al cinema, a l'ordinador, i els sembla que qualsevol moviment i/o animació és igual de difícil fins ara i a partir d'ara tot serà fàcil.

Els trien un escenari, on dibuixen el fons (tot el que no s'ha de bellugar) i en una altra pantalla els objectes i/o personatges, que tindran relació amb el fons i que els hi voldran fer una animació i/o moviment.

Després col·locaran aquests escenaris i muntaran les seqüències de les animacions en el programa d'animació.

De mica en mica van agafant consciència del què poden fer o són més capaços. Es tornen més observadors i crítics a l'hora de veure els dibuixos, saben valorar-los,...

Contes interactius multimèdia: la programació

Amb el programa, Klik & Play també podem fer que els "objectes actius" tinguin una interacció amb l'usuari ja sigui quan els cliquen amb el ratolí, o per temps.

Si volem fer una narració més complexa, alhora que millorem les actuacions dels personatges hem

de desenvolupar l'apartat de programació d'un joc o història:

Començarem explicant la programació del joc, quan comença, a temps 0, quan s'ha de clicar amb el ratolí per a que faci una acció, com posar-hi la música, els sons i les veus....

També hauran de conèixer les propietats dels objectes

Omplirem la programació del joc a l'editor d'eventos del K&P: temps, clicar, passar de pantalla, desaparèixer, disparar,...

Cada grup d'ordinadors fa una o dues pantalles i després s'encadenen per a obtenir tot el treball complet.

Al final haurem fet un conte interactiu amb tècniques de treball cooperatiu. Ja poden veure les seves pròpies pel·lícules.

Objectius al cycle superior:

Entendre, saber observar els dibuixos animats del nostre entorn: TV, cinema, ordinador,...

Crear els propis dibuixos animats.

Utilitzar aquest llenguatge creatiu per a la comunicació amb els altres.



Montserrat Sala i Busquets

msala1@pie.xtec.es

CEIP Monsenyor Gibert

Sant Fruitós de Bages

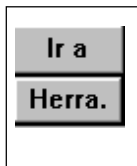
Com s'ha creat el joc "Agafar", realitzat amb el Klik & Play



Aquesta aplicació va ser presentada en la sisena sessió de SATIS del curs 1995-96, dedicada a l'Educació Especial i Aules de Reforç. Podreu trobar-la documentada al *Sinera*. Però, a continuació us expliquem el procés de com ha estat creada, pas a pas.

Una vegada posats tots els objectes, i configurat el moviment que fa cadascun, fem servir la icona "herra", i en l'opció de crear nou objecte de text posem el títol (AGAFAR PER A WINDOWS), i l'inserim a la plantilla.

Crear un joc: "AGAFAR"



En començar es prem l'opció crear un joc.

En prémer aquesta opció surt una pantalla amb dues icones: "ir a" i "herra".

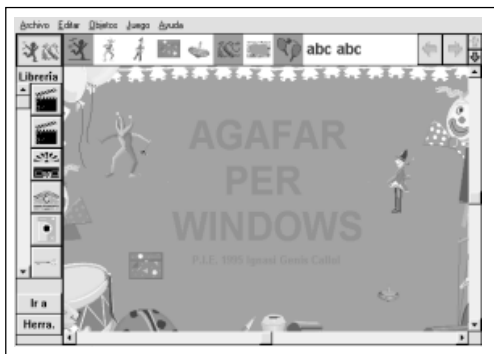
L'opció "ir a" et col·loca en l'editor de nivell, l'editor pas a pas, o l'editor d'events.

L'opció "herra" pot oferir-te la possibilitat d'afegir un nou nivell, una nova imatge o una nova animació al joc.

NIVELL 1

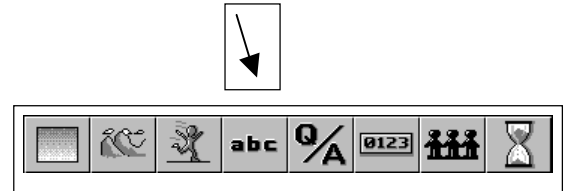
Si ens situem damunt del 1r nivell i cliquem amb el botó dret, el configurarem. Aquí comencem la construcció del joc agafar (**editor de nivell**).

En la pantalla de l'editor de nivell, en la part esquerra, apareixerà un conjunt d'objectes i dibuixos (llibreria)

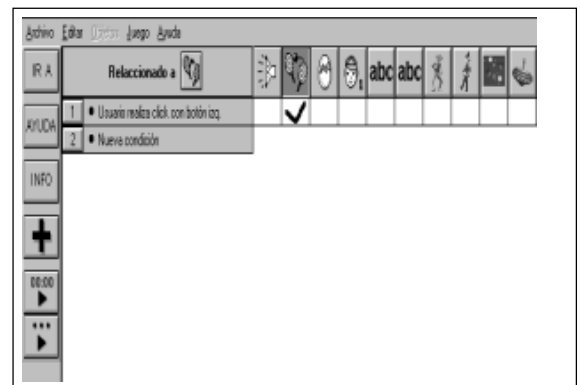


Per fer aquest nivell, hem posat:

LLIBRERIA	OBJECTE
Objectes de 2n pla, 1ª part	Borde de juegos
Personatges (09)	Bufón
	Muñeco sorpresa
	Soldado hojalata



Cliquem sobre la icona "ir a" -> l'editor d'events. En la part de dalt sortirà una fila amb tots els objectes que hem inserit, amb els que surten per defecte, que són el de so, *storyboard*, nou objecte i jugador. Si cliquem damunt de cada objecte surten unes files on es posen les condicions que ha de seguir el programa.



En aquest nivell, en la icona de so, no hi ha res inserit.

En la de l'*storyboard*, si cliquem damunt del núm. 1, (com es pot veure en el dibuix), sortirà un menú on triarem: ratolí i teclat -> ratolí -> usuari fa un clic amb el botó esquerre. Això fa que quan cliquis, passis al següent nivell.

Quan hem inserit aquesta condició ens posem a la mateixa fila, en la columna de l'*storyboard* i cliquem amb el botó dret. Ens sortirà un menú on triarem "passar a fotograma" i després al nivell on ha de saltar el programa per continuar el joc.

En aquest cas és el nivell 13.

NIVELL 2

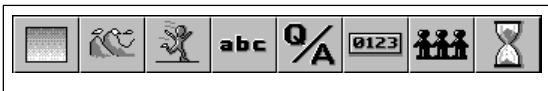
Si ens situem damunt del 2n nivell i cliquem el configurarem.

En la pantalla de l'editor de nivell, en la part esquerra, apareixerà un conjunt d'objectes i dibuixos.

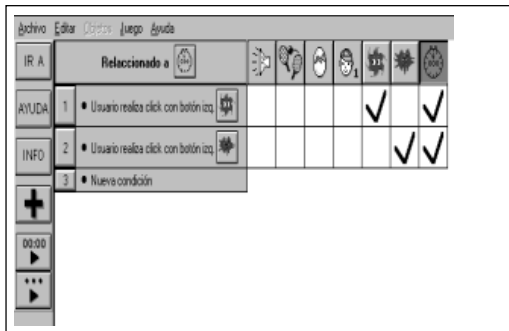
Per fer aquest nivell hem posat:

LLIBRERIA	OBJECTE
Efectes especials (20)	Torbellino
	Kernut

Una vegada posats tots els objectes, i posat el moviment que fa cadascun, fem servir la icona "herra", i cliquem l'opció de crear nou objecte comptador, numèric i l'inserim a la plantilla.



Cliquem sobre la icona "ir a" -> l'editor d'events.



En aquest nivell, en la icona de so, no hi ha res inserit.

En la de l'*storyboard*, si cliquem damunt del núm. 1, (com es pot veure en el dibuix), sortirà un menú on triarem: "Kernut (amb botó dret) -> visibilitat -> és invisible".

Tornem a triar el núm. 1, i amb el botó dret, "afegir nova condició -> torbellino -> visibilitat -> és invisible".

Quan hem inserit aquesta condició ens posem a la mateixa fila, en la columna de l'*storyboard* i cliquem amb el botó dret. Ens sortirà un menú on triarem "següent fotograma" que és on saltarà el programa, i en la columna de jugador, amb el botó dret "puntuació -> afegir a la puntuació -> 1".

En la icona del nou objecte no hi ha res.

En la icona del jugador hi ha el mateix que en la de l'*storyboard*.

En la icona del "torbellino" comença amb el mateix que *storyboard* o jugador. Després les que surten per defecte (surt de la zona de joc...), en la columna de torbellino, que surt també per defecte "botar", hem de canviar-ho amb el botó dret del ratolí: "moviment -> aturar" i "visibilitat -> convertir objecte en invisible".

També hem d'afegir una nova fila. On posa nova condició, amb el botó dret, "ratolí i teclat -> ratolí -> usuari selecciona un objecte amb botó esquerre -> torbellino", en la columna de torbellino "moviment -> fixar velocitat -> 70", i en la columna de comptador "afegir al comptador -> 1".

En la icona de Kernut, igual a la de torbellino, però on deia torbellino, posar Kernut.

En la icona de comptador ja sortiran els canvis que hem fet sobre comptador, en torbellino i kernut.

NIVELL 3

Si ens situem damunt del 3r nivell i cliquem el configurarem.

En la pantalla de l'editor de nivell, en la part esquerra, apareixerà un conjunt d'objectes i dibuixos.

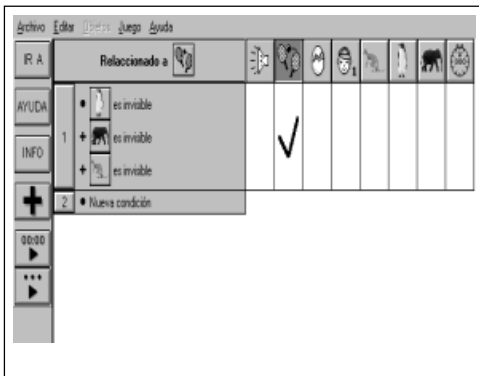
Per fer aquest nivell, hem posat:

Per fer el fons hem triat "herra -> crear nou objecte ràpid de 2n pla", triem un color, i quan ja el situem a la plantilla, el fem més gran.

LLIBRERIA	OBJECTE
Animals i ocells (11)	Elefante
	Canguro
	Pingüino

Una vegada posats tots els objectes, i posat el moviment que fa cadascun, fem servir la icona "herra", i cliquem l'opció de crear nou objecte comptador, el fem ocult i l'inserim a la plantilla.

Cliquem sobre la icona "ir a" -> l'editor d'events.



En aquest nivell, en la icona de so, no hi ha res inserit.

En la de l'*storyboard* si cliquem damunt del núm. 1, (com es pot veure en el dibuix), sortirà un menú on triarem: "elefant (amb botó dret) -> visibilitat -> és invisible".

Tornem a triar el núm. 1, i amb el botó dret, "afegir nova condició -> cangur -> visibilitat -> és invisible".

Tornem a triar el núm. 1, i amb el botó dret, "afegir nova condició -> pingüí -> visibilitat -> és invisible".

Quan hem inserit aquesta condició ens posem a la mateixa fila, en la columna de l'*storyboard* i cliquem amb el botó dret. Ens sortirà un menú on triarem "següent fotograma" que és on saltarà el programa.

En la icona de nou objecte no hi ha res.

En la icona de jugador no hi ha res.

En la icona de cangur comença amb el mateix que *storyboard*. Després, en les que surten per defecte, (surt de la zona de joc...), en la columna de cangur, que surt també per defecte "botar", hem de canviar-ho amb el botó dret del ratolí: "moviment -> aturar" i "visibilitat -> convertir objecte en invisible".

També hem d'afegir una nova fila. On posa nova condició, amb el botó dret, "ratolí i teclat -> ratolí -> usuari selecciona un objecte amb botó esquerre -> cangur", en la columna de cangur "moviment -> iniciar" i "moviment -> fixar velocitat -> 60", i en la columna de comptador "afegir al comptador -> 1".

En la icona de l'elefant i del pingüí, són iguals que la del cangur, però amb l'animal respectiu.

En la icona de comptador ja sortiran els canvis que hem fet sobre comptador, en el cangur, l'elefant i el pingüí.

NIVELL 4

Si ens situem damunt del 4t nivell i cliquem, el configurarem.

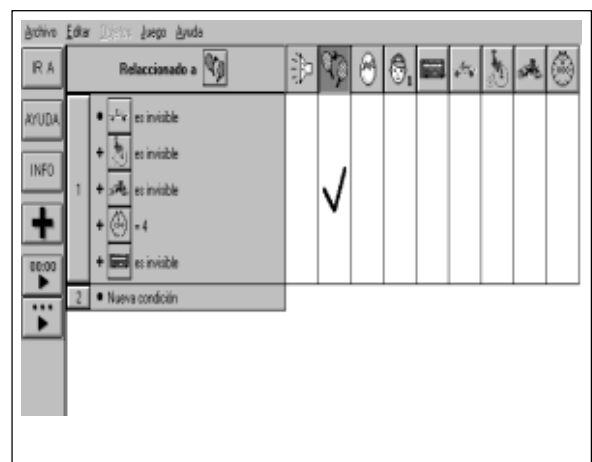
En la pantalla de l'editor de nivell, en la part esquerra, apareixerà un conjunt d'objectes i dibuixos.

Per fer aquest nivell, hem posat:

Per fer el fons hem triat "herra -> crear nou objecte ràpid de 2n pla", triem un color, i quan ja el situem a la plantilla el fem més gran.

LLIBRERIA	OBJECTE
Carretera i camions (17)	Autobús londinense
	Ángel del infierno
	Velocípedo
	Taxi de Nueva York

Una vegada posats tots els objectes, i posat el moviment que fa cadascun, fem servir la icona "herra", i cliquem l'opció de crear nou objecte comptador, el fem ocult, i l'inserim a la plantilla. Cliquem sobre la icona "ir a" -> l'editor d'events.



En aquest nivell, en la icona de so, no hi ha res inserit.

En la de l'*storyboard*, si cliquem damunt del núm. 1, (com es pot veure en el dibuix), sortirà un menú on triarem: "autobús londinenc (amb botó dret) -> visibilitat -> és invisible".

Tornem a triar el núm. 1, i amb el botó dret, "afegir nova condició -> àngel de l'infern -> visibilitat -> és invisible".

Tornem a triar el núm. 1, i amb el botó dret, "afegir nova condició -> taxi de Nova York -> visibilitat -> és invisible".

Tornem a triar el núm. 1, i amb el botó dret, "afegir nova condició -> velocípede -> visibilitat -> és invisible".

Tornem a triar el núm. 1, i amb el botó dret, "afegir nova condició -> comptador -> comparar comptador a un valor -> 4".

Quan hem inserit aquesta condició ens posem a la mateixa fila, en la columna de l'*storyboard* i cliquem amb el botó dret. Ens sortirà un menú on triarem "següent fotograma", que és on saltarà el programa.

En la icona de nou objecte no hi ha res.

En la icona de jugador no hi ha res.

En la icona de l'autobús londinenc comença amb el mateix que *storyboard*. Després, en les que surten per defecte, (surt de la zona de joc...), en la columna de l'autobús londinenc, que surt també per defecte "botar", hem de canviar-ho amb el botó dret del ratolí: "moviment -> aturar" i "visibilitat -> convertir objecte en invisible".

També hem d'afegir una nova fila. On posa nova condició, amb el botó dret, "ratolí i teclat -> ratolí -> usuari selecciona un objecte amb botó esquerre -> autobús", en la columna de l'autobús "moviment -> iniciar" i "moviment -> fixar velocitat -> 50", i en la columna de comptador "afegir al comptador -> 1".

En la icona d'àngel de l'infern, taxi de Nova York i del velocípede, són iguals a la de l'autobús, però amb el respectiu objecte.

En la icona de comptador ja sortiran els canvis que hem fet sobre comptador, en els objectes.

D'aquesta manera anirem fent tots els nivells, en total n'hi ha 13.

NIVELL 13

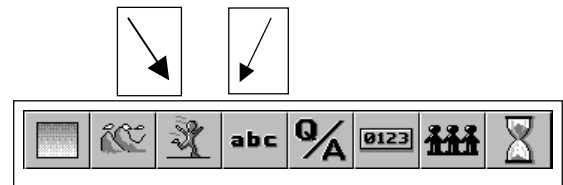
Si ens situem damunt del 13è nivell i cliquem, el configurarem.

En la pantalla de l'editor de nivell, en la part esquerra, apareixerà un conjunt d'objectes i dibuixos.

Per fer aquest nivell, hem posat:

LLIBRERIA	OBJECTE
Objectes de 2on pla 1ª part (1)	borde de juegos 2

Una vegada posat el fons, fem servir la icona "herra", i cliquem en l'opció de crear nou objecte actiu, el creem i l'inserim a la plantilla. També posarem els títols amb crear nou objecte de text.

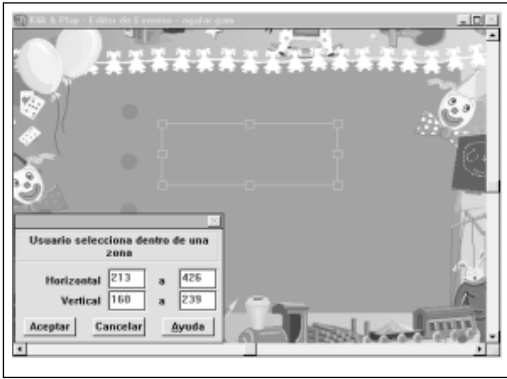


Cliquem sobre la icona "ir a" -> l'editor d'events.

Archivo	Editar	Objetos	Juego	Ayuda
IR A	Relacionado a			
AYUDA	1	Usuario realiza click con botón izq. zona (159,125) to (322,161)	✓	
INFO	2	Usuario realiza click con botón izq. zona (157,188) to (235,224)	✓	
	3	Usuario realiza click con botón izq. zona (155,253) to (469,290)	✓	
	4	Usuario realiza click con botón izq. zona (155,317) to (316,352)	✓	
	5	Nueva condición		

En aquest nivell, en la icona de so, no hi ha res inserit.

En la de l'*storyboard* si cliquem damunt del núm. 1, (com es pot veure en el dibuix), sortirà un menú on triarem: "ratolí i teclat (amb botó dret)-> ratolí -> usuari selecciona dins d'una zona, botó esquerre, i cerquem una zona". Aquesta operació l'hem de fer quatre cops, una per a cada opció.



Quan hem inserit aquestes condicions ens posem a la mateixa fila, en la columna de l'*storyboard* i cliquem amb el botó dret. Ens sortirà un menú on triarem "passar a fotograma núm. __", que és on saltarà el programa. On ha de saltar el fotograma depèn de l'opció que esculli. Si l'opció és estàtica, ha d'anar al fotograma 10, si és mòbil el 7, si és frontó vertical l'11 i si és futbol el 12.

En la icona de nou objecte no hi ha res.

En la icona de jugador no hi ha res.

En la icona del objecte actiu no hi ha res.

En les icones de l'objecte de text hi ha quatre fileres, cada una d'elles, seleccionant una zona de la pantalla amb: "ratolí i teclat(amb botó dret)-> ratolí -> compara punter de ratolí amb una zona".

Una vegada posades les fileres, en la columna dels objectes de text hem de posar sobre cadascun d'ells: "amb botó dret -> fixar color del text -> i seleccionem el mateix color de l'objecte actiu".



Fet això anem a arxiu (barra de menú) salvar joc independent. I ja estarà fet el nostre joc.

Com s'ha creat el conte "El Bruixot" per W 3.x realitzat amb el Klik & Play



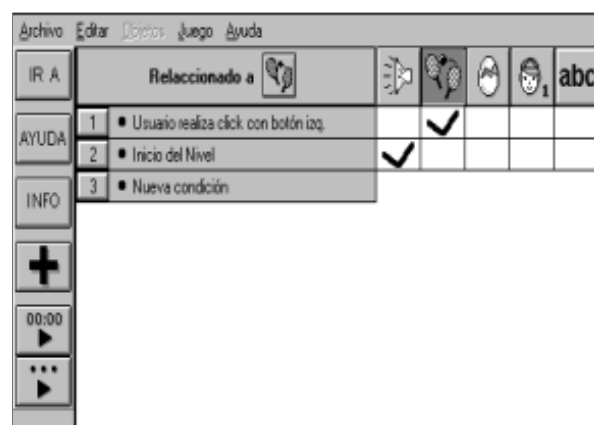
Aquesta aplicació és un conte on pots triar l'acabament de la història. A continuació us expliquem el procés de com ha estat creat, pas a pas.

Si visualitzem el contingut del disquet del bruixot veurem que hi han 3 fitxers, bruixot.dat, setup.bin i setup. Aquest últim és el que hem d'executar.

Sortirà la pantalla de carregament del conte, on haurèm d'especificar el directori on volem que s'instal·li, sempre tenint en compte que el disc dur ha de tenir, per a Windows 3.1 un mínim de 887Kb d'espai lliure i per a Windows 95 un mínim de 1548 Kb, per poder-se instal·lar.

L'explicació del bruixot per a Windows 95, per qui pugui interessar, la podreu trobar a la revista del Sati d' Internet.

Cliquem sobre la icona "ir a" -> l'editor d'events. En la part de dalt sortirà una fila amb tots els objectes que hem inserit, amb els que surten per defecte, que són el so, storyboard, nou objecte i jugador. Si cliquem damunt de cada objecte surten unes files on es posen les condicions que ha de seguir el programa.



Crear el conte: "EL BRUIXOT"

Per començar es prem l'opció crear un joc. En prémer aquesta opció surt una pantalla amb dues icones: "ir a" i "herra".

L'opció "ir a", et col·loca en l'editor de nivell, l'editor pas a pas, o l'editor d'events.

L'opció "herra" pot oferir-te la possibilitat d'afegir un nou nivell, una nova imatge o una nova animació al joc.

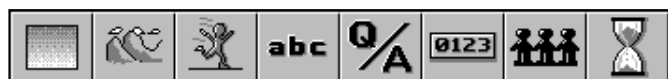
NIVELL 1

Ens situem damunt del 1er nivell i cliquem amb el botó dret, el configurarem. Aquí, comencem la construcció del conte (**editor de nivell**).

Per fer aquest nivell, hem posat:

LLIBRERIA	OBJECTE
Objectos de 2º plano, 1ª parte (01)	borde fantasía

Una vegada posats tots els objectes, fem servir l'icona de "herra", i en l'opció de crear nou objecte de text posem el títol (EL BRUIXOT DEL CASTELL ENCANTAT), i l'inserim a la plantilla.



En aquest nivell, en la icona de so, no hi ha res. En la de storyboard si cliquem damunt del nº1, (com es pot veure en el dibuix), sortirà un menú on triarem: "ratón y teclado -> ratón -> usuario hace un click con el botón izquierdo". Quan hem inserit aquesta condició ens posem a la mateixa fila, en la columna de storyboard i cliquem amb el botó dret. Ens sortirà un menú on triarem "siguiente fotograma". Això fa que quan cliquis, passis al següent nivell.

NIVELL 2

Si ens situem damunt del 2on nivell i cliquem, el configurarem.

En la pantalla de l'editor de nivell, en la part esquerra, apareixerà un conjunt de llibreries i dibuixos.

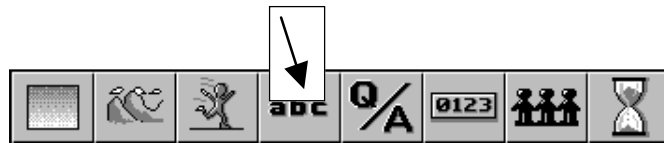
Per fer el fons hem triat "herra -> crear nou objecte ràpid de 2on. pla", triem un color, i quan ja el situem a la plantilla, el fem més gran.

Per fer aquest nivell, hem posat:

LLIBRERIA	OBJECTE
Casas y edificios (03)	castillo dràcula
Cielo, tierra, fuego y agua (06)	Montañas
	relámpago 1

	luna llena 2
	mega estrella
Vegetación (07)	base de tallo mágico
Mitos y monstruos (12)	arbol monstruo 3

Una vegada posats tots els objectes, i configurat el moviment que fa cadascun, fem servir la icona de "herra", i en l'opció de crear nou objecte de text posem el diàleg del conte (Volia fer desaparèixer la lluna), i l'inserim a la plantilla.



Una vegada posats tots els objectes, i configurat el moviment que fa cadascun, fem servir la icona de "herra", i en l'opció de crear nou objecte de text posem el diàleg del conte (*Un dia de tardor, en el castell encantat... El bruixot estava preparant les seves pocions per fer alguna malifeta.*), i l'inserim a la plantilla.

Cliquem sobre la icona "ir a" -> l'editor de events.

Recordeu que en la part de dalt sortirà una fila amb tots els objectes que hem inserit, amb els que surten per defecte. Si cliquem damunt de cada objecte surten unes files on es posen les condicions que ha de seguir el programa.

En aquest nivell, en la icona de so, cliquem damunt del nº1, on sortirà un menú on triarem : "*Controles de storyboard del juego -> inicio de nivel*". A la mateixa fila, en la columna de so, cliquem amb el botó dret i prenem l'opció "*Ejecutar muestreo*", i escollim un so.

En la de storyboard si cliquem damunt del nº1, sortirà un menú on triarem: "*ratón y teclado -> ratón -> usuario hace un click con el botón izquierdo*". Quan hem inserit aquesta condició ens posem a la mateixa fila, en la columna de storyboard i cliquem amb el botó dret. Ens sortirà un menú on triarem "*siguiente fotograma*". Això fa que quan cliquis, passis al següent nivell.

NIVELL 3

Si ens situem damunt del 3er nivell i cliquem, el configurarem.

Per fer el fons hem triat "*herra -> crear nou objecte ràpid de 2on. pla*", triem un color, i quan ja el situem a la plantilla, el fem més gran.

Per fer aquest nivell, hem posat:

LLIBRERIA	OBJECTE
Cielo, tierra, fuego y agua (06)	luna llena 1
Explosiones (29)	explosión 8

Cliquem sobre la icona "ir a" -> l'editor de events.

En aquest nivell, en la icona de so, cliquem damunt del nº1, on sortirà un menú on triarem : "*Controles de storyboard del juego -> inicio de nivel*". A la mateixa fila, en la columna de so, cliquem amb el botó dret i prenem l'opció "*Ejecutar muestreo*", i escollim un so.

En la d'storyboard si cliquem damunt del nº1, sortirà un menú on triarem: "*ratón y teclado -> ratón -> usuario hace un click con el botón izquierdo*". Quan hem inserit aquesta condició ens posem a la mateixa fila, en la columna de storyboard i cliquem amb el botó dret. Ens sortirà un menú on triarem "*siguiente fotograma*". Això fa que quan cliquis, passis al següent nivell.

Si cliquem sobre l'explosió 8, en la fila 1 posarem, amb el botó dret "*cronometro -> ¿equivale el conometro...? -> 0,30 segundos*". En la mateixa fila, en la columna de luna llena 1, posem "*hacer invisible*", i en la columna de crear nuevos objetos, "*crear objeto -> i busques la libreria i l'objecte de l'explosió 8*" i la situes sobre la lluna.

NIVELL 4

Si ens situem damunt del 4art nivell i cliquem, el configurarem.

Per fer el fons hem triat "*herra -> crear nou objecte ràpid de 2on. pla*", triem un color, i quan ja el situem a la plantilla, el fem més gran.

Per fer aquest nivell, hem posat:

LLIBRERIA	OBJECTE
Animales y pájaros (11)	rana
	lagartija
Efectos especiales (20)	Glooper

Una vegada posats tots els objectes, i configurat el moviment que fa cadascun, fem servir l'icona de "herra", i en l'opció de crear nou objecte de text posem el diàleg del conte (*necessitava: un cuc de terra, cua de llargardaix, potes de granota*), i l'inserim a la plantilla.

Cliquem sobre la icona "ir a" -> l'editor de events.

En aquest nivell, en la icona de so, no hi ha res. En la de storyboard si cliquem damunt del nº1, sortirà un menú on triarem: "*ratón y teclado -> ratón -> usuario hace un click con el botón izquierdo*". Quan hem inserit aquesta condició ens posem a la mateixa fila, en la columna de storyboard i cliquem amb el botó dret. Ens sortirà un menú on triarem "*siguiente fotograma*". Això fa que quan cliquis, passis al següent nivell.

NIVELL 5

Si ens situem damunt del 5é nivell i cliquem, el configurarem.

Per fer el fons hem triat "*herra -> crear nou objecte ràpid de 2on. pla*", triem un color, i quan ja el situem a la plantilla, el fem més gran.

Per fer aquest nivell, hem posat:

LLIBRERIA	OBJECTE
Efectos especiales (20)	explosión
	corazones de amor
Cielo, tierra, fuego y agua (06)	hombre en la luna 2

Una vegada posats tots els objectes, i configurat el moviment que fa cadascun, fem servir la icona de "herra", i en l'opció de crear nou objecte de text posem el diàleg del conte (*però aquests ingredients eren molt difícils de trobar, a partir d'ara tu decideixes que vols que passi: que desaparegui la lluna, o que acabi bé el conte.*), i l'inserim a la plantilla.

Cliquem sobre la icona "ir a" -> l'editor de events.

En aquest nivell, en la icona de so, no hi ha res. En la de storyboard si cliquem damunt del nº1, sortirà un menú on triarem: "*ratón y teclado -> ratón -> usuario hace un click sobre una zona*

con el botón izquierdo, fijem la zona on hi ha la lluna". Quan hem inserit aquesta condició ens posem a la mateixa fila, en la columna de storyboard i cliquem amb el botó dret. Ens sortirà un menú on triarem "*siguiente fotograma*". Això fa que quan cliquis, passis al següent nivell.

Després posarem el la següent fila: "*ratón y teclado -> ratón -> usuario hace un click sobre una zona con el botón izquierdo, fijem la zona on hi ha el cor*". Ens posem a la mateixa fila, en la columna de storyboard i cliquem amb el botó dret. Ens sortirà un menú on triarem "*pasar a fotograma 10*".

NIVELL 6

Si ens situem damunt del 6é nivell i cliquem, el configurarem.

Per fer el fons hem triat "*herra -> crear nou objecte ràpid de 2on. pla*", triem un color, i quan ja el situem a la plantilla, el fem més gran.

Per fer aquest nivell, hem posat:

LLIBRERIA	OBJECTE
Animales y pájaros (11)	rana
	lagartija
Efectos especiales (20)	Glooper
Vegetación (07)	base de tallo mágico 2
	junco
	cortadera argentina
	secoya 2
Cielo, tierra, fuego y agua (06)	planta 1
	planta 2

Una vegada posats tots els objectes, i configurat el moviment que fa cadascun, fem servir l'icona de "herra", i en l'opció de crear nou objecte de text posem el diàleg del conte (*Però buscant i buscant va arribar a un toll i va trobar els ingredients...*), i l'inserim a la plantilla.

També posarem un objecte de 2on plànol que serà el toll. Aquest objecte l'hem de dibuixar nosaltres mateixos.

Cliquem sobre la icona "ir a" -> l'editor de events.

En aquest nivell, en la icona de so, no hi ha res.

En la de storyboard si cliquem damunt del nº1, sortirà un menú on triarem: *"ratón y teclado -> ratón -> usuario hace un click con el botón izquierdo"*. Quan hem inserit aquesta condició ens posem a la mateixa fila, en la columna de storyboard i cliquem amb el botó dret. Ens sortirà un menú on triarem *"siguiente fotograma"*. Això fa que quan cliquis, passis al següent nivell.

NIVELL 7

Si ens situem damunt del 7é nivell i cliquem, el configurarem.

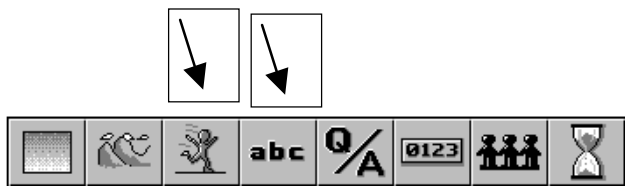
Per fer el fons hem triat *"herra -> crear nou objecte ràpid de 2on. pla"*, triem un color, i quan ja el situem a la plantilla, el fem més gran.

Per fer aquest nivell, hem posat:

LLIBRERIA	OBJECTE
Cielo, tierra, fuego y agua (06)	copos de nieve
	fogata

Una vegada posats tots els objectes, i configurat el moviment que fa cadascun, fem servir la icona de "herra", i en l'opció de crear nou objecte de text posem el diàleg del conte (*va remenar bé la cassola...*), i l'inserim a la plantilla.

També posarem un objecte actiu, la cassola. Aquest objecte l'hem de dibuixar nosaltres mateixos.



Cliquem sobre la icona "ir a" -> l'editor de events.

En aquest nivell, en la icona de so, no hi ha res.

En la de storyboard si cliquem damunt del nº1, sortirà un menú on triarem: *"ratón y teclado -> ratón -> usuario hace un click con el botón izquierdo"*. Quan hem inserit aquesta condició ens posem a la mateixa fila, en la columna de storyboard i cliquem amb el botó dret. Ens sortirà un menú on triarem *"siguiente fotograma"*. Això fa que quan cliquis, passis al següent nivell.

NIVELL 8

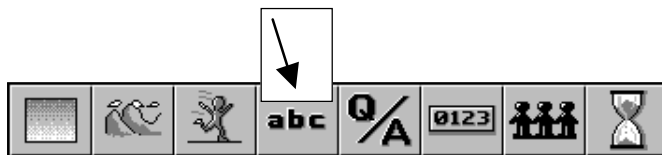
Si ens situem damunt del 8é nivell i cliquem, el configurarem.

Per fer el fons hem triat *"herra -> crear nou objecte ràpid de 2on. pla"*, triem un color, i quan ja el situem a la plantilla, el fem més gran.

Per fer aquest nivell, hem posat:

LLIBRERIA	OBJECTE
Opera espacial (13)	Tierra
	Neptuno
	Marte
	Mercurio
	Júpiter 2
	Urano
	Saturno
Efectos especiales (20)	twist 2

Una vegada posats tots els objectes, i configurat el moviment que fa cadascun, fem servir l'icona de "herra", i en l'opció de crear nou objecte de text posem el diàleg del conte (*i l'Univers es va quedar sense lluna.*), i l'inserim a la plantilla.



Cliquem sobre la icona "ir a" -> l'editor de events.

En aquest nivell, en la icona de so, no hi ha res.

En la de storyboard si cliquem damunt del nº1, sortirà un menú on triarem: *"ratón y teclado -> ratón -> usuario hace un click con el botón izquierdo"*.

Quan hem inserit aquesta condició ens posem a la mateixa fila, en la columna de storyboard i cliquem amb el botó dret. Ens sortirà un menú on triarem *"pasar a fotograma 12"*.

NIVELL 9

Si ens situem damunt del 9é nivell i cliquem, el configurarem.

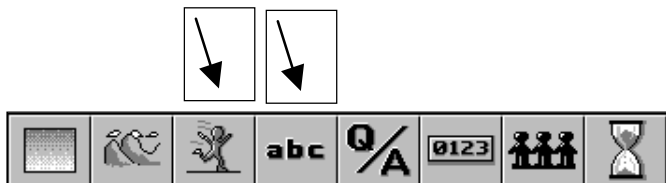
Per fer el fons hem triat "*herra -> crear nou objecte ràpid de 2on. pla*", triem un color, i quan ja el situem a la plantilla, el fem més gran.

Per fer aquest nivell, hem posat:

LLIBRERIA	OBJECTE
Cielo, tierra, fuego y agua (06)	copos de nieve
	fogata

Una vegada posats tots els objectes, i configurat el moviment que fa cadascun, fem servir l'icona de "herra", i en l'opció de crear nou objecte de text posem el diàleg del conte (*va trobar tots els ingredients, i els va posar al foc*), i l'inserim a la plantilla.

També posarem un objecte actiu, la cassola. Aquest objecte l'hem de dibuixar nosaltres mateixos.



Cliquem sobre la icona "ir a" -> l'editor de events.

En aquest nivell, en la icona de so, no hi ha res.

En la de storyboard si cliquem damunt del nº1, sortirà un menú on triarem: "*ratón y teclado -> ratón -> usuario hace un click con el botón izquierdo*". Quan hem inserit aquesta condició ens posem a la mateixa fila, en la columna de storyboard i cliquem amb el botó dret. Ens sortirà un menú on triarem "*siguiente fotograma*". Això fa que quan cliquis, passis al següent nivell.

NIVELL 10

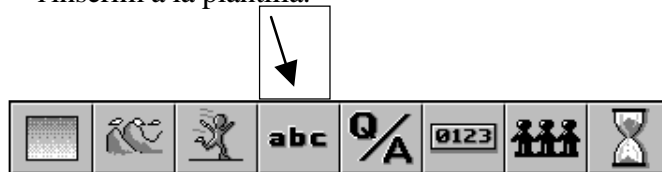
Si ens situem damunt del 10é nivell i cliquem, el configurarem.

Per fer el fons hem triat "*herra -> crear nou objecte ràpid de 2on. pla*", triem un color, i quan ja el situem a la plantilla, el fem més gran.

Per fer aquest nivell, hem posat:

LLIBRERIA	OBJECTE
Personajes (09)	Doncella de los '90
	Merlín

Una vegada posats tots els objectes, i configurat el moviment que fa cadascun, fem servir la icona de "herra", i en l'opció de crear nou objecte de text posem el diàleg del conte (*Però quan estava a punt de aconseguir-ho, va arribar un guerrer de la lluna i va lluitar amb el bruixot.*), i l'inserim a la plantilla.



Cliquem sobre la icona "ir a" -> l'editor de events.

En aquest nivell, en la icona de so, no hi ha res.

En la de storyboard si cliquem damunt del nº1, sortirà un menú on triarem: "*ratón y teclado -> ratón -> usuario hace un click con el botón izquierdo*". Quan hem inserit aquesta condició ens posem a la mateixa fila, en la columna de storyboard i cliquem amb el botó dret. Ens sortirà un menú on triarem "*siguiente fotograma*". Això fa que quan cliquis, passis al següent nivell.

NIVELL 11

Si ens situem damunt del 11é nivell i cliquem, el configurarem.

Per fer el fons hem triat "*herra -> crear nou objecte ràpid de 2on. pla*", triem un color, i quan ja el situem a la plantilla, el fem més gran.

Per fer aquest nivell, hem posat:

LLIBRERIA	OBJECTE
Cielo, tierra, fuego y agua (06)	hombre en la luna 2
	super estrella
	mega estrella
	nuve esponjosa grande

Una vegada posats tots els objectes, i configurat el moviment que fa cadascun, fem servir l'icona de "herra", i en l'opció de crear nou objecte de text posem el diàleg del conte (*la lluna es va posar contenta i... va seguir sortint a les nits per sempre mes.*), i l'inserim a la plantilla.

Cliquem sobre la icona "ir a" -> l'editor de events.

En aquest nivell, en la icona de so, no hi ha res. En la de storyboard si cliquem damunt del nº1, sortirà un menú on triarem: *"ratón y teclado -> ratón -> usuario hace un click con el botón izquierdo"*. Quan hem inserit aquesta condició ens posem a la mateixa fila, en la columna de storyboard i cliquem amb el botó dret. Ens sortirà un menú on triarem *"siguiente fotograma"*. Això fa que quan cliquis, passis al següent nivell.

NIVELL 12

Si ens situem damunt del 12é nivell i cliquem, el configurarem.

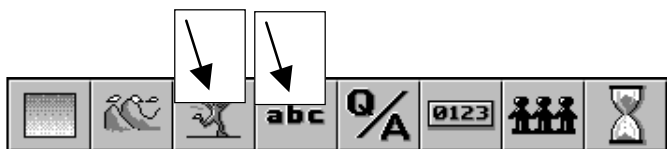
Per fer el fons hem triat "*herra -> crear nou objecte ràpid de 2on. pla*", triem un color, i quan ja el situem a la plantilla, el fem més gran.

Per fer aquest nivell, hem posat:

<i>LLIBRERIA</i>	<i>OBJECTE</i>
Objectos de segundo plano 2ª parte (02)	felicitaciones

Una vegada posats tots els objectes, fem servir l'icona de "herra", i en l'opció de crear nou objecte de text posem el diàleg del conte (*vols tornar a veure el conte?*), i l'inserim a la plantilla.

També posarem 2 objectes actius, un que posi SI i un altre que posi NO. Aquests objectes els hem de dibuixar nosaltres mateixos.



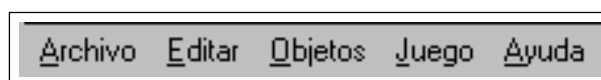
Cliquem sobre la icona "ir a" -> l'editor de events.

En aquest nivell, en la icona de so, no hi ha res.
En la de storyboard si cliquem damunt del
nº1,sortirà un menú on triarem: "*ratón y teclado
-> ratón -> usuario hace un click sobre un
objeto con el botón izquierdo, fletxa cap a la
dreta*".

Quan hem inserit aquesta condició ens posem a la mateixa fila, en la columna de storyboard i cliquem amb el botó dret. Ens sortirà un menú on triarem "*pasar a fotograma 1*".

Després posarem el la següent fila: *"ratón y teclado -> ratón -> usuario hace un click sobre un objeto con el botón izquierdo, fletxa cap a l'esquerra"*. Ens posem a la mateixa fila, en la columna de storyboard i cliquem amb el botó dret. Ens sortirà un menú on triarem *"finalizar juego"*.

Fet ja tots els nivells, solament queda configurar el conte, per això anem a la barra de menú i cliquem sobre editar -> configuració del conte, i el configurem.



Fet això ens anem a l'*arxiu* de la barra del menú, salvar juego independiente.

I ja estarà fet el nostre conte.

Montse Gonzalo
mgonza66@pie.xtec.es

XALOC 2, WINDOWS i Educàlia



Introducció

Xaloc és una proposta organitzativa de connexió dels ordinadors en xarxa, que es caracteritza per:

- utilitzar els entorns Windows
- estar estructurada en servidors i clients
- aprofitar els recursos instal·lats a la xarxa.

Dins una xarxa Xaloc poden conviure màquines, 286 utilitzant Windows 3.1, amb Pèntiums de darrera generació amb un sistema Windows 98 o Windows NT.

La xarxa Xaloc no queda limitada a les quatre parets de l'aula d'ordinadors, sinó que es pot estendre per tota l'escola cablejant l'edifici i creant la xarxa global del centre.

Xaloc 2

Xaloc2 és una nova versió del programari d'instal·lació de xarxes locals que millora la versió anterior i suporta el Windows 95 i el Windows 98 en funcions de servidor o de client.

Xaloc2 es componen de dos programes principals:

- **SERVIDOR.EXE**, programa que s'executa en l'ordinador servidor i configura els serveis de xarxa.
- **CLIENT.EXE** que configura els ordinadors clients de la xarxa a partir d'uns paràmetres que demana durant la instal·lació.

Xaloc 2 conté altres programes auxiliars, com fitxers BAT, icones i utilitats que faciliten la instal·lació i manteniment de la xarxa.

Temporalment podeu trobar el programari XALOC2 a l'adreça www.xtec.es/~jfonoll/xaloc

Windows 3.x

El programari Xaloc detecta la versió del Windows i s'instal·la de manera diferent si es tracta del Windows 3.1 o d'una versió superior.

En tot cas, prèviament cal tenir correctament instal·lada i configurada la placa de xarxa i el cablejat.

Els ordinadors amb el Windows 3.1 només poden actuar com a client i el Xaloc 2 afegeix una capa de programari que permet la seva connexió al servidor.

Windows 9x

Els ordinadors, servidors o els clients amb Windows 95 o Windows 98 han d'instal·lar les prestacions de xarxa amb els propis recursos del sistema i el programari Xaloc 2 només es limita a configurar els serveis.

Abans d'executar el programari Xaloc és necessari que l'ordinador tingui instal·lat:

- manegador de la placa de xarxa generalment NE2000
- el protocol NetBeui, i si cal el TCP/IP
- el client per xarxes Windows
- el servidor d'arxius i d'impressores per xarxes Windows.

Finalitzada la instal·lació tots els clients queden connectats als discos de xarxa S: i T: situats físicament al Servidor i a la Impressora de xarxa. Hi ha documentació, cursos i altres materials on s'explica com instal·lar una xarxa Xaloc.

El projecte Argo i Educàlia

El projecte Argo és un pla d'inversions que millorarà els equipaments informàtics dels centres.

De manera immediata, Educàlia proporcionarà un nucli de connexió a Internet format per:

- dos ordinadors multimèdia amb altes prestacions i connectats en xarxa.
- una impressora làser que millorarà i abaratirà el procés d'impressió.
- un router-hub que enllaçarà els dos equips entre si i amb Internet mitjançant cables RJ45.

Aquest element farà una doble prestació:

- actuarà com a hub fent de nucli de connexions dins la xarxa
- actuarà com a servidor de comunicacions a Internet, trucant per la línia xdsi i encaminant els paquets de la xarxa local cap a Internet o l'inrevés.

Xaloc i Educàlia

Integrant el nucli de comunicació Educàlia dins la xarxa Xaloc és possible millorar les prestacions de tots els ordinadors del centre facilitant la seva connexió amb Internet.

Les prestacions d'aquesta connexió dependran, en gran mesura, de les característiques dels equips i es requereix, com a mínim, ordinadors 386 amb 4 Mb de RAM.

Els elements tècnics a considerar són: el tipus de cablejat, el protocol TCP/IP i el navegador i altres programes clients.

El cablejat

Moltes xarxes Xaloc estan connectades amb cable coaxial segons la norma RG58, el que abarateix el cost de la xarxa i redueix els metres de cablejat.

Els nous equips utilitzen cable RJ45 i el router-concentrador d'Educàlia no admet les connexions de cable coaxial.

Per establir un enllaç entre els dos cablejats, el més econòmic és instal·lar un hub que admeti el doble connexionat. Per una banda es connectarà al cable coaxial RG58 i per una altra porta creuada es connectarà al router- hub d'Educàlia. Amb aquest recurs quedaran les dues xarxes.

El TCP/IP

El TCP/IP és el protocol que utilitzen les comunicacions Internet per trametre les informacions.

El Windows 95, i les versions següents, incorporen aquest protocol com un element opcional del sistema que cal instal·lar i configurar.

En el **Tauler de Control**, l'opció de **Xarxa** permet instal·lar i configurar el protocol TCP/IP.

En les màquines amb Windows 3.x cal afegir un paquet independent que permeti aquestes comunicacions. Xaloc2 incorpora el programa

ROUTER31.EXE que instal·la el TCP/IP per a Windows 3.x

En aquestes màquines el protocol TCP/IP és incompatible amb el NetBeui, de manera que quan s'utilitzen les comunicacions de les connexions de xarxa, discos i impressores de xarxa, es perden les connexions a Internet i a l'inrevés.

Per alternar les prestacions cal sortir de Windows i executar el programa:

-TCPIP.BAT per utilitzar les comunicacions amb Internet, o

-XARXA.BAT per connectar-se a la xarxa local.

Amb el protocol TCP/IP cada màquina s'identifica mitjançant un adreça IP que ha de ser única dins la xarxa i consistent amb la resta dels equips. L'adreça IP es compon de quatre nombres, entre 0 i 255, separats per punts. Així l'adreça de Servidor de Noms de la XTEC, DNS, són el 193.145.88.16 i el 193.145.88.18.

El PIE ha reservat les adreces 192.168.0.x per a les xarxes locals, configurant els routers amb l'adreça 192.168.0.1, quedant les altres com adreces de les estacions de la xarxa.

En el procés d'instal·lació del programari ROUTER31.EXE el sistema us demanarà aquesta adreça, així com altres paràmetres de la placa de xarxa si és que encara no heu instal·lat el programari Xaloc.

Els navegadors i altres programes clients

Cada estació haurà de tenir instal·lats els navegadors, els lectors de correu i altres programes, i no es podran aprofitar les instal·lacions en xarxa ja que aquesta no estarà operativa.

En la instal·lació de les diferents versions dels programes cal considerar les característiques tècniques dels equips:

CPU	RAM	Netscape	Eudora
386	4 Mb	Versió 2.00	Versió 1.54
486	8 Mb	Versió 3.00	Versió 3.00
Pentium	16 Mb	Versió 4.00	Versió 3.00

Coses del Sinera: El conte del PATUFET



A continuació es presenta el Conte del Patufet que trobareu al Sinera 98, amb les activitats Clic i Tauleta. Les activitats Dpaint es donen amb el disquet d'aquest SATI.

Aquestes activitats estan pensades per alumnes d'Educació Infantil, però també de **Cicle Inicial i Mitjà** de Primària i per a alumnes amb **Necessitats Educatives Especials** de qualsevol nivell.

Es treballen, sobretot, les àrees de Llengua i Plàstica, però també, puntualment, es pot fer extensible a activitats dels llenguatges matemàtic i musical. S'hi pot treballar, entre altres coses, iniciació i consolidació de la lecto-escriptura, dificultats de comunicació, d'expressió, de relació, etc.

MAQUINARI I PROGRAMARI NECESSARI:

- Ordinador mínim PC 286, Pantalla VGA color i Tauleta sensible.
- Programari: Clic, soft de Tauleta i Dpaint.

DISQUET:

En el disquet podreu trobar un menú d'instal·lació de les activitats Dpaint.

- triareu les activitats que voleu instal·lar al disc dur (al costat hi ha la dada numèrica del què ocupa).
- en quin directori el voleu copiar (el que surt per defecte o canviar-lo per un altre).
- <SENSEMOD> dibuixos dels personatges en blanc i negre.
- <MODEL> dibuixos amb personatges pintats i sense pintar
- <ESCENES> escenes en blanc i negre.

INTERRELACIÓ D'ACTIVITATS:

Amb una connexió directa entre el treball que fa l'alumne a "classe" i el que fa amb l'ordinador, així com entre les diferents àrees que hi intervenen.

ACTIVITATS A "CLASSE"

- Lectura del conte per part del mestre i dels alumnes.
- Còpia del conte.

- Dibuixar, pintar, retallar els personatges del conte i de les escenes.
- Posar nom als personatges.
- Posar text a les escenes.
- Invenció d'un nou text al conte.
- Proposar diferents finals al conte.

ACTIVITATS AL TALLER

- Confecció de titelles dels personatges, de roba, de fusta...
- Creació d'un escenari per al conte.
- Selecció/confecció de vestuari per als personatges.

ACTIVITATS A L'AULA D'AUDIOVISUALS

- Audició i visualització del conte: casset, vídeo, diapositives...
- Escenificació del conte.

ACTIVITATS A L'AULA D'INFORMÀTICA

De manera paral·lela realitzaran activitats complementàries a les anteriors mitjançant l'ordinador i utilitzant els programes:

- ♦ **Tauleta Sensible:** per al reforç dels aprenentatges de "classe", insistint en l'aspecte de comunicació i diàleg mestre-alumne, alumne-alumne. Explicant el contingut de les escenes del conte, característiques dels personatges, desenvolupament del conte...
- ♦ **Dpaint:** utilitzarà aquest programa de disseny gràfic per fer dibuixos dels personatges, de les escenes, i per a la creació d'una seqüenciació de les escenes que doni format al conte (Gallery, seqüenciació temporal d'imatges). Tot i que poden aprofitar els dibuixos ja preparats per pintar, és bo que feu les vostres pròpies creacions, les imprimeu i utilitzeu per a posteriors treballs de classe: murals...
- ♦ **Clic:** activitats més lúdiques, amb la realització de trencaclosques dels personatges i les escenes del conte, visualització del conte, escriptura del nom dels personatges...

ACTIVITATS TAULETA:

Hi ha tres activitats de tauleta.

1.- CONTE 1: PERSONATGES

- Són activitats d'informar, d'identificar, de buscar, d'endevinar i d'associar els personatges del conte, així com amb el seu nom.
- També permet treballar la frase per a la identificació dels 6 personatges.

2.- CONTE 2: ESCENES

Làmina amb 9 escenes del conte.

- Són activitats per identificar i associar les escenes del conte, així com relacionar-les amb una frase descriptiva.
- Prement les diferents ICONES de la làmina es pot accedir a les activitats d'informar, d'identificar, de relacionar, de buscar i d'endevinar.

3.- CONTE 3: MURAL

- Làmina mural, amb un dibuix escenari general, amb els personatges del conte i alguna escena.
- Cal identificar la part de la làmina a què fa referència una frase del monitor relacionada amb el conte.

ACTIVITATS CLIC:

El Clic "El Patufet" presenta un recull d'activitats dirigides a alumnes de diferents nivells d'aprenentatge. Primer s'explica el conte amb dibuixos de les escenes i després es proposen diverses activitats de lectoescriptura i trencaclosques amb les imatges. Consta de 8 paquets, 71 activitats, 256 Kb, en català.

En iniciar-se el Clic ens mostra una pantalla a partir de la qual podem escollir el tipus d'activitat a fer, tenint en compte les necessitats dels alumnes amb qui treballarem.



1.- Veure el conte:

Presenta nou pantalles amb les escenes i el text a peu de pàgina explicant el conte.

2.- Trencaclosques dels personatges:

Presenten trencaclosques de cadascun dels personatges que intervenen en el conte. Coincideixen amb els dibuixos treballats amb la Tauleta i amb el Dpaint.

3.- Trencaclosques de les escenes:

Presenten trencaclosques de cada una de les escenes del conte. Coincideixen amb les escenes treballades amb la Tauleta i amb el Dpaint.

4.- Relacionar personatges:

Són activitats de relacionar el personatge del conte a partir del seu dibuix. Es tracta doncs, de fer parelles dels personatges iguals.

5.- Associar nom-personatges:

En aquestes activitats cal relacionar el dibuix de cada personatge amb el seu nom.

6.- Relacionar noms dels personatges:

Activitats de relacionar els noms dels personatges, són relacions nom-nom, és a dir, sense dibuixos.

7.- Escriure noms dels personatges:

N'hi ha de dos tipus, unes a les quals cal escriure el nom del personatge a partir del nom ja presentat (es tracta d'una còpia), i d'altres on cal escriure el nom del personatge a partir del seu dibuix, sense tenir el model escrit del nom enlloc.

ACTIVITATS DPAINT:

Són activitats complementàries del treball de classe amb el conte. Consisteixen en pintar amb el Dpaint els personatges i les escenes del conte. **Cal tenir la precaució de no desar-los amb el mateix nom**, perquè llavors es perdria el dibuix original per a properes activitats o alumnes.

CONTINGUTS

Presenten diferents possibilitats:

1.- Pintar els personatges a partir del model present al costat.

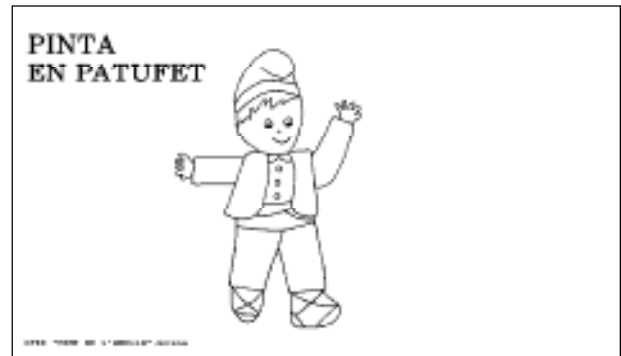
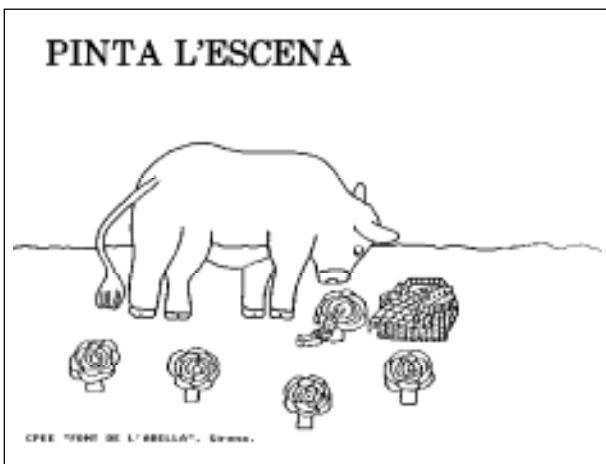
Apareix a la pantalla el personatge acolorit i el personatge sense color que cal que l'alumne pinti.

2.- Pintar els personatges sense cap model.

A la pantalla només apareix el personatge, sense color, a pintar segons el criteri de l'alumne o a partir de les indicacions del mestre.

3.- Pintar les escenes del conte.

Apareix l'escena i l'alumne la pinta a partir del seu propi criteri o bé seguint les indicacions dels mestres (no té el model pintat a la pantalla).



OBJECTIUS A TREBALLAR:

LLENGUA ORAL

- Escoltar amb atenció el conte llegit pel mestre.
- Llegir el conte.
- Comentar i resumir oralment el conte.
- Descriure els personatges del conte.
- Memoritzar el paper de cadascú, per a la representació.
- Dramatitzar el conte en grup

LLENGUA ESCRITA

- Emprar la llengua escrita com a vehicle de comunicació.
- Elaborar textos espontanis, dirigits o imaginatius.
- Aplicar tècniques de reescriptura en textos breus.
- Relacionar text i imatges.

LÈXIC

- Distingir els diferents significats d'un mot.
- Mostrar interès per ampliar el vocabulari.

ORTOGRAFIA

- Distingir les síl·labes d'una paraula.
- Diferenciar la síl·laba tònica d'una paraula.
- Classificar els mots en aguts, plans i esdrúixols.
- Utilitzar normes ortogràfiques bàsiques: plurals, apòstrof...

GRAMÀTICA

- Distingir les categories gramaticals: noms, adjectius, verb...
- Distingir diferents tipus de frases: enunciatives, interrogatives i exclamatives.

LLENGUATGE VISUAL I PLÀSTIC

- Relacionar objectes tenint en compte els elements visuals.
- Utilitzar el color.
- Representar seqüències d'imatges ordenades temporalment.

EXPRESSIÓ GRÀFICO-PLÀSTICA

- Expressar-se mitjançant les tècniques bàsiques de dibuix, pintura, modelatge...

- Manipular i utilitzar amb correcció les eines i instruments adequats a cada tècnica.
- Utilitzar les noves tecnologies com a eines complementàries.

Pere BASSACH

pbassach@pie.xtec.es

CPEE "FONT DE L'ABELLA"

Girona

Coses d' Internet: Contes interculturals i Webs de contes



En la Web del PIE hi ha molts llocs que parlen sobre els contes, us mostrem un parell que us poden ser útils, dins de **Recursos Educatius** podeu trobar la secció de **Lliteratura infantil i juvenil** http://www.xtec.es/recursos/lit_inf/index.htm.

En aquesta secció recomanen llibres, comenten autors, ens ensenyen centres que tenen mediateca, i fins i tot ens comenten webs de contes i literatura. A continuació detallem una mica més que hi ha en aquests moments a la web.

Llibres recomanats:

Peppino y su amigo el oso

Peppino és un noi que treballa al circ fent d'ós i un dia, cansat d'aquesta feina, decideix marxar cap al bosc i refugiar-se en una cabana...

El bosque de los grumos

En Miguel, un nen, descobreix un grumo menjant-se una Amanita muscaria, el bolet més verinós del bosc. A partir d'aquí troba una bruixa, dues lamies i altres grumos...

Bon dia, bona nit

La mare óssa i el petit osset ens ensenyen quines coses es poden fer abans de començar el dia i quines a l'hora d'acomiar-lo.

La Marta compte els seus gatets

La Marta té cinc gatets i tots s'amaguen per dins de la casa; el lector haurà d'ajudar-la a buscar-los aixecant i movent llengüetes i finestres...

L'autor recomanat i la seva obra:

Roald Dahl

Roald Dahl, a hores d'ara, ja és un clàssic de la literatura infantil i juvenil. Autor de Matilda i molts altres títols fantàstics...

Mediateques als centres:

Club de lectura de l'IES Pius Font i Quer

L'hora del conte del CEIP Dr. Josep Trueta

El país dels contes del CEIP Espai 3

Espai obert a la participació dels centres, on podeu oferir activitats, propostes d'utilització, organització... a l'entorn de la mediateca.

Internet per als més petits

Blá-Blá

Els contes d'Ika Bremer on-line per a nens i nenes a partir de sis anys en castellà, anglès i alemany. A tall d'exemple L'aranya italiana. Copyright: Doubleyou.

Si deixem aquesta secció també ens trobem que dins d'**Àrees Temàtiques**, i en el context d'**Educació en la diferència**, hi podem trobar la proposta **didàctica sobre Contes Interculturals** <http://www.xtec.es/recursos/cultura/index.htm>. A continuació teniu una breu descripció de les propostes de treball d'ells.

Contes Interculturals

A.-Contes d'arreu del món

Hi ha un recull de contes que pretén donar a conèixer la infinita varietat de la cultura popular de tradició oral, la importància de la paraula i de les històries que expressen la manera de sentir i pensar dels pobles.

Hi ha dinou narracions amb contes senzills, seriosos, plens d'humor i llegendes que conformen el llibre i que han estat aportades per persones provinents de cultures diferents.

Aquest recull vol contribuir al coneixement d'aquestes cultures i a la potenciació de la tolerància entre qui les llegeixin o escoltin i, alhora, ajudar-los a fer descobrir les semblances i diferències entre totes les persones que compartim la terra.

B.-El lleó i el ratolí



Aquest conte el podreu trobar en: Català, Castellà, Euskera, Francès, Anglès, Portuguès, Alemany, Polonès, Àrab i Xinès mandarí.

C.- "La Filla del Carboner" , "Manuel i les ulleres del Sergi" i "Niti i el lleó".

Aquests tres contes presenten la mateixa dinàmica de treball.

Hi ha la **presentació** del conte i els seus personatges, després hi ha el **conte** contat.

Una sèrie d'**activitats** relacionades amb el conte. Fitxes de treball per als alumnes, etc.

I finalment **observacions per als mestres**. On hi ha activitats complementàries de jocs, endevinalles, etc.



D.- El conte Saharià

Aquesta és la història on hi ha una **introducció**, un **vocabulari** per treballar

Altres WEBS de contes

Webs en català

<http://www.minorisa.es/acaudorella>

Rondalles tradicionals i narracions actuals amb cançons i jocs, per a totes les edats. Ara i aquí escolteu-me!

<http://www.pangea.org/~carlesc/contes>

Projecte Pedagògic intercultural. Presentació, planificació, temporitzacions...

Webs castellà

<http://www.ekeko.rcp.net.pe/CUENTOS>

El Cuervo y la Zorra – Las Habichuelas Mágicas – El Burrito descontento – El conejito ingenioso – Vaya banquetes.



<http://www.disneymania.org/espanol.htm>

Recull dels diferents contes de la Disney, amb els personatges, la música i el text en castellà i anglès.

<http://www.chasque.apc.org/rfernand/ranaviaj/anctad.html>

Conte interactiu "La Casa Encantada" on podràs escollir quines pàgines recorre a la història.

<http://www.mundolatino.org/rinconcito/arcoiris.htm>

Llistat de contes amb la incorporació d'un nou conte cada mes.

<http://www.geocities.com/Athens/Forum/2867/22.htm>

Recull de contes de Hans Christian Andersen, Rafael Pombo, Jose Martí, Horacio Quiroga, carmen Lyra y Lewis Carroll.