

# Els papers del SATI

97-98 <http://www.xtec.es/satis>



## Educació Infantil i Cicle Inicial

### Sumari

**Notícies, comentaris i esdeveniments** pàg. 1

**Presentació de material i recursos tècnics** pàg. 2-10

Novetats i avantatges del Clic 2.0

Presentació de Tauleta 97.

Logo: patufets, camins i sanefes.

CD-ROMs la col·lecció de Pipo.

Macros Amipro per crear HTML.

**Intercanvi d'experiències i propostes pedagògiques**

pàg. 11-14

Activitats Clic: Llenguatge per al cicle Inicial. CEIP Santa Maria de Cervelló.

Activitats Dpaint: Comptar, Cap a on? CEIP l'Alzina de Molins de Rei.

**Xarxes locals** pàg. 15-17

El Clic instal·lat en xarxa.

**Suport tècnic** pàg. 18-19

Plantilles de documents en Ami Pro

**Sinera** pàg. 20-25

Les àrees temàtiques d'Educació Infantil i Cicle Inicial.

**Internet** pàg. 26-29

La web: El racó del clic.

La web: Tres-sis.

**Disquet**



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

**Seminari d'Actualització en  
Tecnologia de la Informació  
Sessió 2 curs 1997 - 1998**

**Notícies, comentaris i esdeveniments****Netdays d'Europa'97**

Del 18 al 25 d'octubre s'ha celebrat "Netdays d'Europa 1997" una iniciativa de la Unió Europea per impulsar les actuacions, difusions d'informació i reflexió entorn de la utilització educativa de Xarxes Telemàtiques.

Catalunya ha participat en els Netdays a través d'un conjunt d'actuacions que es reflecteixen a la pàgina Web [www.xtec.es/netdays](http://www.xtec.es/netdays) del servidor del PIE.

L'acte central dels Netdays va tenir lloc el 22 d'octubre a l'auditori de Telefónica.

A la jornada es van presentar les possibilitats existents per establir contactes i cooperacions educatives a nivell europeu:

- Projectes en el marc del Programa Sòcrates /Comenius: consulteu el web de l'Oficina Educativa Europea [www.xtex.es/ofieurop](http://www.xtex.es/ofieurop)
- El "Punt de trobada" de la XTEC on es troben propostes de projectes col·laboratius fetes tant des de tots els punts de Catalunya, com d'arreu del món.
- Els apartats "Viatge virtual" i "Netdays d'Europa" dins de "Netdays" ofereixen informació sobre institucions i centres docents de tota Europa
- A partir de les properes setmanes es constituirà la xarxa educativa europea European Schoolnet ([www.eun.org](http://www.eun.org)) destinada a facilitar les activitats educatives de nivell europeu.

**Els contes de TVCTEXT**

TVCTEXT, el servei de teletext de Televisió de Catalunya, ha convocat el concurs de contes curts: "Els contes de TVCTEXT".

Poden participar-hi els nois i noies de 10 a 16 anys entres categories: de 10 a 11 anys, de 12 a 13 anys i de 14 a 16 anys.

El concurs s'ha iniciat el 13 d'octubre i cada divendres es fallaran els guanyadors de la setmana fins el divendres 13 de febrer de 1998 en que tindrà lloc la final.

La pàgina 333 del teletext ofereix les bases del concurs i informació complementària.

**Identificadors de centre per Internet**

Properament es lliurarà a tots els centres l'identificador de centre per l'accés a Internet. El lliurament es farà de manera automàtica i no cal sol·licitar-ho.

**Traducció al català de dos títols de Z-Multimèdia**

La editorial Z-Multimèdia està realitzant la versió catalana de dos dels títols de CD-ROM de la seva col·lecció més coneguts: "El cos humà" i "Com funcionen les coses". Està prevista la seva aparició al mercat per mitjans de desembre.

El Departament d'Ensenyament té previst el lliurament als centres d'un exemplar de la versió catalana d'aquests dos títols pel proper trimestre.

**Materials de primària a la Web**

La Web del PIE inclou les versions actualitzades dels materials educatius disponibles per centres de Primària.

**Materials de tauleta**

Està previst el lliurament en el tercer SATI de nous materials de tauleta pels centres que disposin d'aquest perifèric.

El material serà presentat als assistents en aquesta sessió del Seminari.

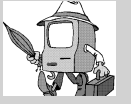
**Antivirus**

El antivirus Panda lliurat als centres durant el mes d'octubre presenta en alguns ordinadors dificultats d'instal·lació.

El missatge "Memòria insuficient" que dona la versió per MS-DOS i Windows 3.1 en alguns ordinador és, generalment, erroni i no afecta al bon funcionament del programa.

La instal·lació del programa resident que supervisa la possible contaminació per virus, relantitza el funcionament dels ordinadors. Aquesta situació és normal en aquest tipus de programes i és més notòria als ordinador amb menys prestacions.

## Presentació de material: El Clic 2.1



Segurament ja coneixeu el programa Clic, i potser haureu vist o feu servir algunes de les aplicacions que se n'han fet. Avui us volem comentar algunes de les possibilitats més poc conegudes del programa, així com explicar les novetats que incorpora la versió 2.1 respecte a les anteriors.

El Clic és un entorn per al desenvolupament d'activitats educatives multimèdia, que permet a qualsevol educador, amb uns coneixements d'usuari del Windows, crear les seves pròpies aplicacions, o adaptar-ne d'altres per als seus alumnes.

S'hi poden realitzar diferents tipus d'activitats:

\* En els **trencaclosques** es tracta de reordenar el contingut d'una informació que ha estat barrejada. Aquesta activitat es pot plantejar de tres maneres diferents: **intercanviant** les posicions de les peces en una única graella, **reconstruint** la imatge en un espai nou o **desplaçant** elements cap a un únic espai buit.

\* Les **associacions** es basen en identificar les relacions plantejades entre dos continguts diferents. Poden ser **simples** (relacions directes entre dos conjunts amb el mateix nombre d'elements, un a un), **complexes** (on el nombre d'elements de cada conjunt pot variar), **d'identificació** dels elements que compleixin una determinada condició, **d'exploració** lliure d'un contingut o de **resposta escrita** a una o més qüestions.

\* Altres tipus d'activitats que poden plantejar-se són les de **memòria** (trobar parelles d'elements iguals), **pantalles d'informació**, **sopes de lletres** (que poden portar una informació addicional que es va desvelant a mida que els resols) i **motxicons** interactius.

Les activitats es presenten normalment agrupades en **paquets**, que es realitzen seqüencialment.

El més interessant és que el contingut que es mostra en les activitats pot ser text, gràfics, sons, fitxers musicals MIDI, vídeos, animacions, cançons d'un CD... qualsevol cosa que l'ordinador sigui capaç de mostrar en pantalla o fer sonar.

És possible enregistrar el progrés de cada alumne en un fitxer de text, on es mostra el temps que ha invertit en cada activitat i el percentatge d'encerts que ha fet.

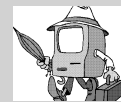
Per als alumnes amb dificultats motrius hi ha també la possibilitat d'activar un cursor automàtic que permet fer servir el programa utilitzant només la barra d'espai del teclat.

El Clic porta uns paquets de demostració, on es mostren totes aquestes diferents possibilitats. També incorpora un ampli document d'ajuda on s'explica com crear les activitats.

Entre les novetats de la versió 2.1 cal destacar l'ús d'un nou format de fitxer anomenat "Paquet Clic Compacte" (PCC), que estalvia espai al disc dur unificant en un arxiu tots els elements necessaris per a executar un paquet d'activitats. En aquest format veureu que les activitats queden "tancades" i no es pot accedir al seu interior per modificar-les. La utilitat **ClicPac**, que també ve amb el programa, permet alternar entre el format original obert (PAC) i el nou format PCC.



## Presentació de material: Tauleta 97



## Introducció

La carpeta que aquí presentem recull en versió paper les noves aplicacions tauleta que s'han publicat en el *Sinera 97*.

El paquet consta de tres materials ben diferenciats:

- l'aplicació Frases
- l'aplicació Entorns
- Les làmines del *Sinera 97*

## Aplicació Frases

### Introducció

**Frase** és una aplicació per la tauleta sensible que proposa activitats d'escriptura global mitjançant un llenguatge de dibuixos. Els alumnes construeixen un text escrit seleccionant elements codificats d'un vocabulari gràfic.

La idea ve de lluny i la primera versió data de l'any 1991 quan en Juanjo Gómez va presentar un esborrany que utilitzava el Fw3 com a processador de text. Després hi han intervingut moltes persones, en Pepe Martín va definir els continguts, l'Eulàlia Ros va fer els dibuixos i la codificació gràfica del sistema i finalment la Montserrat de la Vega ha donant l'impuls actualitzant els materials fent una versió definitiva.

### Els materials

La carpeta conté:

- 16 làmines de color intercanviables dins una funda de plàstic. Les làmines no estan numerades i s'han d'identificar pel seu contingut.
- Un manual d'instruccions on trobareu la descripció del programa, un llistat amb el contingut de les làmines i una còpia de les làmines en blanc i negre, per si cal fotocopiar-les. Opcionalment podeu instal·lar el fitxer d'aquest manual quan instal·leu el programa.

- I un disquet amb els fitxers de l'aplicació adaptats a tres tipus de processador de text: Quadern, Write i Ami Pro.

La versió del programari és fonamentalment la mateixa que es va publicar en el *Sinera 97*, amb les correccions pertinents, però amb una diferència important:

quan els alumnes seleccionen la lletra d'impremta, les paraules s'escriuen amb lletres majúscules i quan seleccionen la lletra manuscrita les paraules s'escriuen en lletres minúscules.

### Instal·lació

Abans d'instal·lar les aplicacions per la Tauleta cal tenir instal·lat a l'ordinador el Tswin, l'administrador de la Tauleta.

Per instal·lar l'aplicació executeu el fitxer FRASE.EXE i:

- escolliu la versió que voleu instal·lar, en funció del processador de text que utilitzeu amb els vostres alumnes.
- trieu les aplicacions a instal·lar: Frase, Frase 2, .... N'hi ha 16 agrupades en quatre blocs.
- opcionalment, marqueu la casella corresponent a les làmines i la documentació en suport magnètic.
- i finalment, cliqueu D'acord.

El programa us copiarà els fitxers en el disc i crearà unes icones en el grup de la tauleta.

## Aplicació entorns gràfics

### Introducció

Darrerament, s'estan publicant quaderns per infants que porten un full d'enganxines de colors. Aquestes enganxines s'han d'utilitzar per completar les làmines i les pàgines del llibre.

La idea inicial de l'aplicació **Entorns** va sorgir de la possibilitat d'utilitzar aquestes enganxines per

donar color a les làmines de la tauleta en una versió informàtica d'aquests llibres infantils.

**Entorns** de treball proposa utilitzar la tauleta per dibuixar a l'ordinador aplicant una tècnica de collage amb enganxines. En aquest cas la tauleta és el suport per recuperar unes "enganxines electròniques" que se situen a la pantalla amb el ratolí. El dibuix es completa amb el la brotxa i el pot de pintura i les altres eines dels programes de disseny gràfic per ordinador.

## El material

A la carpeta trobareu:

- El bloc de làmines del *Sinera 97* on els 8 últims fulls es corresponen amb aquesta aplicació. Hi ha quatre làmines, amb els dibuixos amb blanc i negre, i quatre làmines en blanc que podeu completar o personalitzar amb les enganxines.
  - Uns quaderns de l'editorial Susaeta amb les enganxines. Aquestes enganxines servirien per donar color a les làmines. Podeu utilitzar la distribució proposada pel PIE o bé modificar-la editant una nova aplicació amb el Tswin.
  - Un breu manual que explica el funcionament de l'aplicació.
  - Un disquet amb els fitxers de l'aplicació. La versió és fonamentalment la mateixa que la del *Sinera* però s'ha modificat la paleta de colors d'algun dibuix que no es visualitzava correctament.
- A més a més trobareu un segon fitxer amb els dibuixos de les enganxines en una mida adequada pel Clic.

## Instal·lació

Abans d'instal·lar les aplicacions per a la Tauleta cal tenir instal·lat a l'ordinador el programa Tswin, l'administrador de la Tauleta.

Per instal·lar executeu el fitxer ENTORNS.EXE i seleccioneu el bloc de treball que voleu utilitzar.

Per cada bloc, opcionalment, podeu instal·lar la làmina i la documentació en suport magnètic.

Hi ha una casella que uns instal·larà una versió per al Windows 95. L'actual versió de Tswin només interactua amb aplicacions de 16 bits i no

funciona amb el PaintBrush del Windows 95. En aquest cas cal utilitzar el programa Paintbrush del Windows 3.1.

## Bloc de làmines Sinera 97

Aquest curs s'ha publicat en paper un nou paquet de làmines de les aplicacions Tauleta que hi ha al *Sinera 97*.

Aquest bloc és complementari al de l'any passat ja que en el bloc d'aquest any només s'han publicat les novetats.

• Tàngram	2 làmines
• Confegir	6 làmines
• Entorns	8 làmines
• Paraules	16 làmines

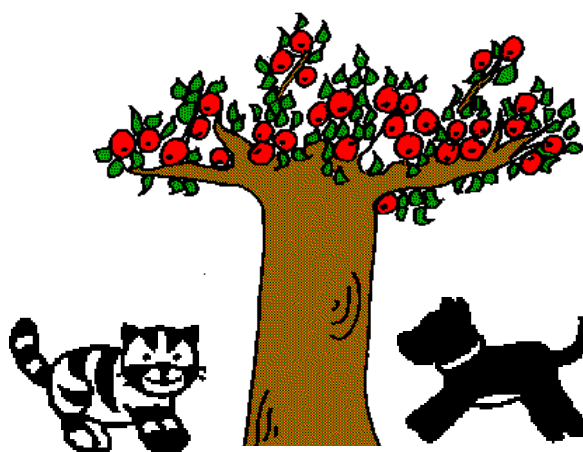
Les làmines de totes les aplicacions es poden trobar en suport magnètic en el *Sinera* i/o a Internet.

L'aplicació permet instal·lar opcionalment uns fitxers amb l'extensió .WRI, amb les làmines que es poder imprimir en qualsevol impressora. Aquests documents imprimeixen 5 pàgines:

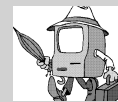
- La primera conté un dibuix reduït de la làmina i serveix com a guia.
- Les altres 4 contenen una quarta part de la làmina, a mida real.

Cal retallar i enganxar les pàgines segons els models. El resultat és una làmina a mida real, en blanc i negre.

*Per qualsevol dubte consultar a jfonoll@pie.xtec.es*



## Presentació de material de Logo: Patufets, camins, sanefes



A parvulari és convenient treballar amb micromons per tal de facilitar l'activitat concreta i pràctica amb l'ordinador per part de l'alumnat. Micromons com *patufets*, *lucus*, *quitxalla* (entre d'altres) són coneguts.

Actualment existeixen micromons confegits amb el Win-Logo que es poden aplicar a Parvulari i Cicle Inicial. Alguns d'aquests micromons estan adaptats a la Tauleta Sensible.

A continuació anem a comentar-ne algun d'ells, que podreu trobar en el disquet del seminari.

### MICROMON PATUFET3

És un micromon que permet treballar els moviments absoluts emprant les tecles de desplaçament del teclat. Aquest micromon és ja vàlid per infants de tres anys.

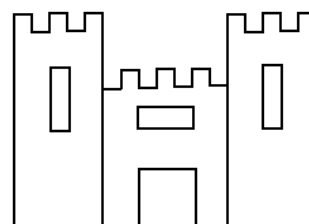
Hi ha molts exercicis proposats per efectuar amb el **Patufet3**, a continuació us comentem activitats com les de:

- \* observar les icones aparegudes a la pantalla i esbrinar l'efecte que produeix teclejant la lletra que porta incorporada la icona, l'efecte que produeix.

- \* amb les tecles de desplaçament, tal com s'indica a la pantalla, construir un quadrat de 8 unitats de costat.

- \* construir una S de color vermell, una L de color blau, un castell ....

- \* sortir del **Patufet3** tal com s'indica a la pantalla. Efectuar també una sortida del Wlogo amb l'ordre *adéu*. (Fixeu-vos que s'ha d'escriure *adéu* correctament i prémer ↵)



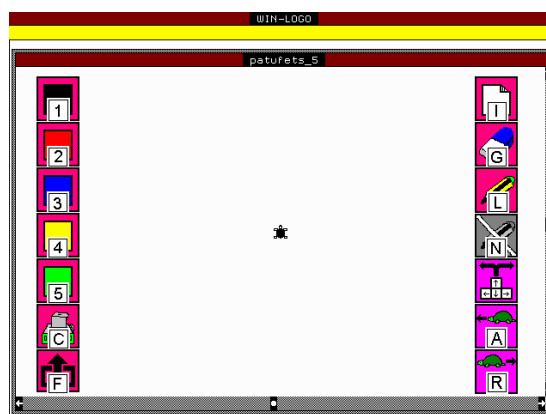
### MICROMON PATUFET5

És un micromon que permet treballar el gir i els moviments relatius emprant les tecles de desplaçament del teclat. Aquest micromon és vàlid a partir d'infants de cinc anys. També és vàlid a qualsevol curs per iniciar-se en el Logo, ja que es comença a treballar les inicials de les primitives que fan les accions de la tortuga (menys la del gir).

Els exercicis proposats per efectuar amb el **Patufet5** poden ser, un cop carregat des de l'entorn Windows, treballar els moviments absoluts:

- \* observar les icones aparegudes a la pantalla i esbrinar l'efecte que produeix teclejant la lletra que porta incorporada la icona. Les tecles de desplaçament ara sols efectuen el gir relatiu a la seva orientació.

- \* construir una creu de color blau o una escala de color verd o una sanefa de marlets.



## MICROMON PATUFET6

És un micromon que permet iniciar l'alumne a partir dels sis anys a un prelogo mitjançant les inicials de les primitives bàsiques.

Us proposem carregar el **Patufet6** per treballar el logo a partir de mnemotècnics de teclat.

Una vegada carregat el Patufet6, i amb les inicials especificades a la pantalla, es poden construir figures com:

\* Construir una casa amb diferents colors (molt de compte en omplir, que ha d'ésser del mateix color que el contorn i vigilar també amb l'estat de la tortuga).



\* Construir una sanefa



## MICROMON PATUFET7

És un micromon que permet treballar el logo a partir de les inicials de teclat amb parametres i la respectiva validació.

Exercicis proposats per efectuar amb **Patufet7** són per exemple:

\* Carregar el **Patufet7** per treballar el logo a partir de mnemotècnics de teclat amb els respectius paràmetres i executant les ordres amb ↵. Fer esment que el **Patufet7** és un micromon

obert del Win-Logo, que és un minilogo, i té obertes totes les primitives del Logo.

Una vegada carregat el Patufet7, i amb les inicials usades en el **Patufet6** acompanyades de paràmetres i validant amb ↵, fer:

\* veure quina figura surt escrivint 8 vegades: **a 80 ↵ r 80 ↵ d 45 ↵**

\* netejar la pantalla amb l'ordre **i ↵**.

\* veure quina figura surt escrivint 3 vegades:

**a 80 ↵ d 120 ↵**

\* construir un quadrat i un pentàgon.

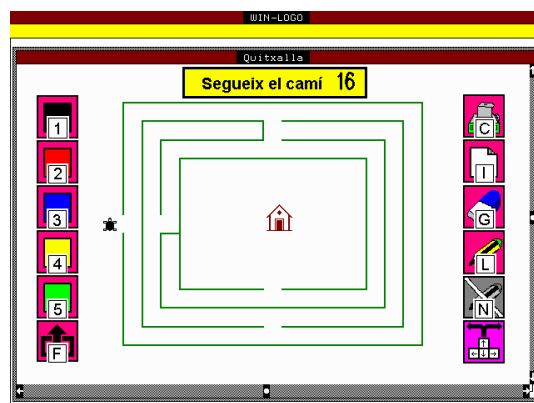
## MICROMON CAMINS

És un micromon que permet, a partir de seguir uns itineraris o camins proposats, treballar els moviments absoluts emprant les tecles de desplaçament del teclat. Els itineraris o camins són de dificultat progressiva.

Exercicis proposats per efectuar amb **Camins** poden ser:

\* observar les icones aparegudes a la pantalla i esbrinar l'efecte que produeix, teclejant la lletra que porta incorporada la icona. Veureu que té el mateix funcionament que el **Patufet3**.

\* resseguir uns quants camins. Una vegada acabat el **camí 16** permet fer un camí lliure per part de l'alumne.





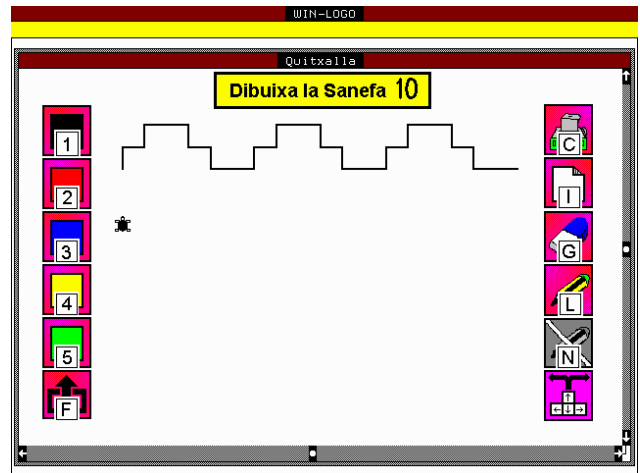
## MICROMON SANEFES

És un micromon que permet, a partir d'imitar un recorregut o sanefes, treballar els moviments absoluts emprant les tecles de desplaçament del teclat. Les sanefes són de dificultat progressiva i les seves activitats permeten fer les sanefes de colors.

Primer surt una pantalla d'informació que permet triar la sanefa a efectuar, ja sigui a proposta del mestre o de l'alumne. S'haurà de tecletjar el nombre de l'activitat i fer un ↵.

Observar les icones aparegudes a la pantalla i esbrinar l'efecte que produeix, teclejant la lletra que porta incorporada la icona. Veureu que té un funcionament parell a *Patufet3* i *Camins*.

Us proposem fer unes quantes sanefes, alguns canvis de color dins la línia, línies de colors diferents, etc.

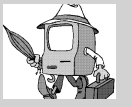


Us adrecem a la web del país del Logo, lo podeu trobar a la web del PIE a l'apartat d'àrees temàtiques.

<http://www.xtec.es/logo>



## Presentació de material: Col·lecció de CD-ROMS de Pipo



La col·lecció de CD-ROMs de PIPO està publicada per CIBAL multimèdia. Tots ells van acompanyats d'un conte per pintar que narra la història d'un nen, Pipo, que és el protagonista.

Els requeriments de maquinari són: 486 o superior amb 8 Mb de RAM. Tarja gràfica SVGA a 256 colors. Windows 3.1 o superior.

A l'adreça Internet <http://www.pipoclub.com> podreu trobar informació de:

- els programes-jocs que hi ha a la col·lecció.
- la participació via e-mail d'un concurs de dibuix per a nens i nenes de tres categories: de 2 a 4 anys, de 4 a 6 anys y de 6 a 8 anys
- es presenta activitats com: la de donar color a làmines concretes, imprimir-se un calendari, realitzar fotos per al club...
- i altres links d'interès per als nens.

### Ven a jugar con PIPO



És una col·lecció de més de quinze jocs educatius multimèdia amb continguts com: paraules, números, sumes, restes, colors, les hores, música. Per a nens i nenes de 2 a 7 anys

Ha estat el primer número de la col·lecció i es troba amb *castellà i anglès*.

Consta de més de trenta pantalles o escenaris amb diversos objectes lúdics i didàctics. Des de la finestra inicial es pot accedir a diferents escenaris o a les opcions de jocs.



### Juega con Pipo en la ciudad



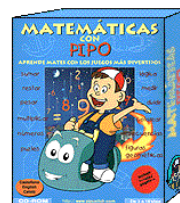
Des de la panoràmica inicial de la ciutat, accedim a diferents escenes i a molts jocs per aprendre síl·labes, sumes, múltiples, colors, multiplicacions, frases, lògica. Per a nens i nenes de 2 a 8 anys. Es troba en *castellà*.

### Aprender música con Pipo



Jocs musicals per totes les edats. Memòria auditiva, melodies, instruments, notes... Per a nens i nenes a partir de 2 anys. Es troba en *castellà i anglès*.

### Matemáticas con Pipo



Vol estimular l'aprenentatge de les matemàtiques, avançant conceptes nous de forma intuïtiva, convertint el sumar, restar, pesar, multiplicar, números, puzzles, lògica, mesurar, dividir, pintar, seqüències, figures geomètriques en jocs. Per a nens i nenes de 3 a 10 anys. Es trobarà en *castellà i anglès*.

Hi ha una altra col·lecció molt coneguda per tots vosaltres, en suport disquets de la casa Disney i distribuïts per Infogrames: els **Mickey**. Els requeriments del maquinari és mínim.

\* *Mickey en la fiesta de cumpleaños, aprender los números.* De 2 a 5 anys i en *castellà*.

\* *Mickey un dia en la feria, aprender las letras.* De 2 a 5 anys i en *castellà*.

\* *Mickey el espectáculo mágico, formas y colores.* De 2 a 5 anys i en *castellà*.



## Creació de fitxers HTM amb una macro Ami Pro



Aquesta macro permet generar un fitxer HTM a partir d'un document Ami Pro<sup>1</sup>, fitxer que pot ser visualitzat localment amb el programa Netscape o amb el programa Internet Explorer.

Els fitxers creats poden fer crides a altres fitxers HTM i a fitxers gràfics; la imatge a cridar es pressuposa que es troba en el subdirectori /GIF del directori que conté els fitxers HTM. Les crides a fitxers gràfics i a fitxers HTM han d'estar a la primera pàgina.

La macro reconeix les taules<sup>2</sup> i les transforma en taules HTM; també permet convertir les vocals accentuades i la "ç" i la "ñ" a llenguatge HTM.

### Fitxers necessaris:

Els fitxers necessaris per aquesta utilitat de creació de pàgines HTM són els següents:

- Macros \_HTM.SMM, \_HTMDISC.SMM, \_HTMGIF.SMM, \_HTMLINK.SMM i \_HTMICO.SMM: S'han de copiar a C:\AMIPRO\MACROS.
- Full d'estils \_HTM.STY (porta associada la macro \_HTMICO.SMM): S'ha de copiar a C:\AMIPRO\ESTILS.
- Grup d'icones HTM.SMI: S'ha de copiar a C:\AMIPRO\ICONES.
- Icones \_HTM.BMP, \_HTMDISC.BMP, \_HTMGIF.BMP, \_HTMGIF1.BMP i \_HTMLINK.BMP: S'han de copiar a C:\AMIPRO\ICONES.
- Les Imatges FOTO.GIF i DISC.GIF: S'han de copiar al subdirectori \GIF del directori dels documents.

### Normes d'utilització:

- El document Ami Pro ha de tenir nom (s'ha d'haver desat prèviament).
- El primer paràgraf del document ha de tenir l'estil **Títol**.

- La icona : Permet inserir referències a **imatges** externes, s'insereix la paraula IMATGE.

- La icona : Permet inserir referències a **imatges** externes, s'insereix la paraula IMATGE.

- La icona : Permet inserir **imatges** en el propi document, s'insereix la paraula FIGURA.

- La icona : Permet inserir referències a altres **fitxers (link)**.

- La icona : Permet inserir referències a altres **fitxers (link)**, s'insereix la paraula FITXER.

- La icona **HTM**: Permet creat el fitxer HTM corresponent al document Ami Pro actiu.

- El text es pot posar en **negreta**.

- En alguns casos pot ser necessari separar les paraules dels textos en negreta amb espais durs (Ctrl-Espai).

- Els signes de puntuació que precedeixen a paraules en negreta han d'estar també en negreta.

- Les taules estaran centrades en la pàgina.

### Estils de paràgraf utilitzats (full d'estils \_HTM.STY):

- **F8 - Títol**: Títol de la pàgina, centrat del tipus H2.
- **F7 - Subtítol**: Títol de la pàgina, centrat del tipus H4.
- **F6 - Subcapçal**: Autor/s del document, centrat i amb una línia posterior del tipus H4.
- **F4 - Símbol tipogr.**: Substitueix el símbol tipogràfic per LI.
- **F5 - Símbol tipogr1**: Substitueix el símbol tipogràfic per LI (depèn de l'estil Símbol tipogr.).

<sup>1</sup> Els documents SAM no han de ser massa grans, s'aconsella d'un màxim d'una pàgina i mitja (DIN A4).

<sup>2</sup> Les cel·les de les taules poder fer crides a altres fitxers.

- **F3 - Simple:** Títol d'apartat, esquerra del tipus H4.
- **F2 - Estàndard:** Cos del document.
- **F9 - Centrat:** Text centrat de propietats iguals a l'estil estàndard.
- **F11 - Sagnat1:** Sagna el paràgraf un cm.
- **F12 - Sagnat2:** Sagna el paràgraf dos cm.
- **Altres tipus d'estils:** Són interpretats com estàndard.

A continuació hi podeu trobar un exemple de document Ami Pro realitzat per alumnes de sisè (.SAM) i la seva visualització a la Web (.HTM).

**Jaume Brufau** <jbrufau@pie.xtec.es>

## CEIP Lo Cargol

### Terres de Lleida

**FIGURA** El nostre centre es troba al vell mig de les terres de ponent dins d'un marc incomparable de llum i boira.

Els alumnes de sisè hem creat aquesta pàgina per donar a conèixer com és la nostra escola a la resta del món, i esperem que sigui del vostra agrat.

Estem molt animats a establir correspondència electrònica amb altres alumnes de sisè d'altres escoles de Catalunya. La nostra adreça és: locargol@pie.xtec.es

Les instal·lacions del nostre centre són:  
lo menjador  
la biblioteca  
l'aula d'ordinadors  
lo gimnàs  
l'aula multiusos  
i..... **lo pati**

#### LA CLASSE DE 6È A: LA CASSE DE 6È B

Sóm 22 alumnes: 10 nens i 12 nenes	Sóm 23 alumnes: 10 nens i 13 nenes
Tutora: Maria	Tutor: Marià
Nom de la classe: Els penjats	Nom de la classe: Els exploradors
Delegat de curs: Joan (el Jhony)	Delegada de curs: Sonia (la Chic)
La nostra web preferida és: <a href="http://www.tvc.es/super3/">http://www.tvc.es/super3/</a>	<b>FIGURA</b>

## CEIP Lo Cargol

### Terres de Lleida



El nostre centre es troba al vell mig de les terres de ponent dins d'un marc incomparable de llum i boira.  
Els alumnes de sisè hem creat aquesta pàgina per donar a conèixer com és la nostra escola a la resta del món, i esperem que sigui del vostra agrat.  
Estem molt animats a establir correspondència electrònica amb altres alumnes de sisè d'altres escoles de Catalunya. La nostra adreça és: locargol@pie.xtec.es

Les instal·lacions del nostre centre són:

- lo menjador
- la biblioteca
- l'aula d'ordinadors
- lo gimnàs
- l'aula multiusos
- i..... **lo pati**

LA CLASSE DE 6È A:	LA CASSE DE 6È B
Sóm 22 alumnes: 10 nens i 12 nenes	Sóm 23 alumnes: 10 nens i 13 nenes
Tutora: Maria	Tutor: Marià
Nom de la classe: Els penjats	Nom de la classe: Els exploradors
Delegat de curs: Joan (el Jhony)	Delegada de curs: Sonia (la Chic)
<a href="http://www.tvc.es/super3/">http://www.tvc.es/super3/</a>	

## Activitats CLIC de llenguatge per al cicle inicial. CEIP SANTA MARIA DE CERVELLÓ



### FITXA TÈCNICA

**TÍTOL:** Activitats de llenguatge per al Cicle Inicial amb el Clic 2.0

**AUTORS:** Santi Junqué, Juan Cruz Palomino, Sílvia Arrufat i Josep Melero. I dibuixos de Héctor Rogero.

**CICLE:** Són activitats pensades per al Cicle Inicial, però en part també es poden utilitzar a finals de l'Educació Infantil i Cicle Mitjà. També les poden realitzar alumnes amb necessitats educatives especials.

**ÀREES:** Són activitats de l'àrea de llengua.

**TIPOLOGIA:** Aquest material no és una unitat de programació, és un seguit de paquets d'activitats que es poden incloure en les unitats de cada escola.

**RESUM:** Diferents paquets:

Lèxic: 20 paquets on es treballen noms, adjectius i accions dels camps semàntics: cos, casa, escola, poble i animals.

Llengua escrita: 15 paquets d'iniciació a la lectura. Fonemes i grafies agrupats per grau de dificultat. Més 5 paquets de lectura.

Ortografia: 10 paquets en què es treballen diferents dificultats ortogràfiques bàsiques.

Gramàtica: 6 paquets en què es treballen el nom, l'adjectiu i el verb; concordances de gènere i nombre i el temps verbal.

### LES PODEU TROBAR A:

- *Sinera 97*: Programes educatius, activitats clic de llengües i en concret les activitats de llenguatge per al cicle inicial de primària.
- Internet: Web del PIE, recursos educatius, el racó del clic, activitats, llengües i en concret les activitats per al cicle inicial de primària.

### ORIGEN DEL TREBALL

Per començar aquest treball vam confeccionar, juntament amb l'equip de mestres de Cicle Inicial del nostre centre, un vocabulari bàsic del cicle (noms, adjectius i verbs), agrupat al voltant de cinc centres d'interès: el cos, la casa, l'escola, el poble i els animals. Amb aquest vocabulari es cobria tot l'espectre de dificultats ortogràfiques, gramaticals, lèxiques, etc. , que es treballen al Cicle.

Tot aquest vocabulari va ser dibuixat a mà per el n'Héctor Rogero. Nosaltres els vam escannejar i, posteriorment, acolorir i modificar amb el Paintbrush per tal de dotar tot el conjunt de dibuixos d'unes característiques comuns, que milloressin l'aspecte i la qualitat dels dibuixos.

Un cop vam començar a reflexionar sobre el conjunt del vocabulari del cicle que havíem recollit, vam comprovar que ens permetia diferents plantejaments organitzatius: el mateix vocabulari podia servir per treballar els diferents sons consonàntics; les dificultats ortogràfiques més habituals; els primers conceptes gramaticals; la lectura comprensiva; etc.

Finalment, vam començar la creació concreta de les activitats pel CLIC.

### ORGANITZACIÓ DE LES ACTIVITATS

Las activitats estan organitzades a través d'aquests quatre aspectes: Lèxic, Lectura, Ortografia i Gramàtica.

#### LÈXIC:

A partir d'un menú inicial es pot accedir a treball de base (lletra lligada, només noms dels cinc centres d'interès: cos, casa, escola, poble i animals) o a un segon nivell de dificultat (lletra d'impremta, noms-adjectius-verbs amb els mateixos centres d'interès).

L'organització dels exercicis és sistemàtica: exercicis d'exploració que permeten la visualització del mot a partir de la imatge;

exercicis d'associació imatge-text; memorys d'imatges i mots.

### **LECTURA:**

El menú inicial ens permet accedir també a dos nivells de treball:

Lletra lligada: els paquets estan organitzats per fonemes. El progrés dels exercicis de cada paquet parteix d'activitats de "té o no té el so de..."; "té el so de.... a començament, mig o final", associació dibuix-mot; per acabar amb l'ordenació de les lletres d'una paraula, l'escriptura de paraules, etc.

Lletra d'impremta: fonemes amb més dificultat (ny, ix, tj/tg/tx) o activitats de lectura eficaç: completar textos, endevinalles, ordenar poemes, compliment de consignes, resposta escrita, etc.

### **ORTOGRAFIA:**

Aquest material està organitzat per dificultats ortogràfiques. En els exercicis predominen les associacions paraula-mot; completar paraules; ordenació de les lletres d'una paraula, resposta escrita, etc.

### **GRAMÀTICA:**

Planteja una introducció als elements bàsics de la gramàtica: nom, adjectiu, verb, concordança, sinonímia, etc.

## **L'EXPERIÈNCIA D'UTILITZACIÓ DEL MATERIAL A L'AULA D'INFORMÀTICA**

Durant el curs 1996-97 (i també en el curs que acabem de començar) aquest material va ser utilitzat de manera sistemàtica amb els grups de Cicle Inicial, com a part del projecte presentat al Programa d'Informàtica Educativa.

L'àmplia varietat de diferents enfocs a través d'un gran nombre de paquets d'activitats va permetre diverses formes d'utilització del material, adaptat als diferents nivells de dificultats dels alumnes.

En principi, els alumnes de cada grup de Cicle Inicial (dos grups de primer i d'altres dos de segon) fan servir un cop a la setmana l'aula d'informàtica per fer treball curricular. El nombre d'alumnes als grups i la dotació de l'aula permet

realitzar sessions amb tot el grup-classe (2 o, com a màxim, 3 alumnes per cada ordinador).

En aquestes sessions el material informàtic es fa servir com a eina de reforç dels continguts que es van treballant a l'aula ordinària. Es planteja que els alumnes intentin solucionar de manera autònoma les dificultats que trobin.

Com són paquets no massa llargs, es pot fer un treball variat i adaptat al nivell de progressió de cada grup d'alumnes. Per altra banda, com que l'organització i sistematització de cada paquet d'activitats és molt semblant, es pot treballar amb diferents temes a cada ordinador de manera conjunta.

Per altra banda facilita l'atenció a la diversitat dins l'aula, ja que cada grup de 2 o 3 alumnes pot fer les activitats al seu ritme i segons les seves necessitats específiques. Això fa que el mestre porti un control rigurós del que fa cada grup i en vegi la seva evolució.

És important que els alumnes sàpiguen que en acabar cada paquet el mestre pot mirar l'informe de la sessió de treball i valorar el seus resultats.

El material també es fa servir a les sessions d'informàtica que els especialistes d'Educació Especial fan amb alumnes d'aquest cicle. En aquest cas el treball és individual, però de menor durada, fent compatible a l'aula l'ús de material informàtic amb d'altres amb suport paper. També s'ha fet servir en algunes sessions amb alumnes de P-5 (per resoldre problemes de lletra lligada / pal), a 3r amb alumnes amb problemes i, en general, amb alumnes amb ACIs de Llengua.

En tots dos casos el seguiment del nivell de realització de les activitats es feia tant a partir de l'observació individual i directa, com amb l'edició de l'informe de la sessió que pot generar el mateix programa CLIC.

L'experiència ha estat força positiva: els alumnes poden treballar sense problemes amb diferents ritmes d'aprenentatge; l'actitud davant les activitats és molt positiva. En això influeix tant el propi interès pels materials informàtics, com el fet de ser un entorn de treball agradable i motivador per l'alumne.

## ACTIVITATS DPAINT: COMPTAR I CAP A ON?

### CEIP L'ALZINA de MOLINS DE REI



#### Les activitats

"Comptar" és un conjunt de 23 activitats amb Dpaint pensades per treballar els nombres de l'1 al 9. "Cap a on?" és un conjunt de 16 activitats amb Dpaint pensades per treballar les nocions bàsiques d'orientació espacial i direccionalitat a nivell visual.

Estan destinades als nens i nenes d'Etapa Infantil i Educació Especial.

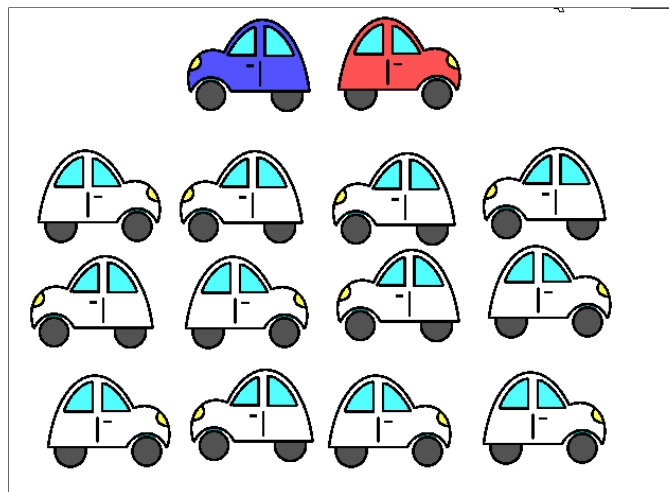
Per treballar es requereix un ordinador 286 o superior amb el programa Dpaint, 1,8 Mb de disc dur per l'aplicació "Comptar" i 1,3 Mb de disc dur per l'aplicació "Cap a on?". La instal·lació està prevista des de l'entorn Windows.

#### Infraestructura i organització de l'aula d'informàtica

Per treballar a l'aula d'informàtica amb P-4 i P-5 fem desdoblament del grup-classe. Mentre la tutora es queda amb la meitat del grup, l'altra meitat (12 alumnes aproximadament) són a l'aula d'informàtica amb la mestra que s'encarrega d'aquesta tasca.

Treballem amb sis ordinadors, és a dir, dos nens per ordinador.

Tots els alumnes de P-4 i P-5 assisteixen a l'aula d'informàtica en una sessió setmanal de 45 minuts.



#### Com treballem les activitats "Comptar" i "Cap a on?"

- Quan arriben a l'aula, els alumnes troben en pantalla la primera activitat a realitzar.
- La mestra fa una petita explicació de com realitzar-la.
- Cada grup va fent la feina de manera autònoma, mentre la mestra resol els problemes que puguin aparèixer, o els dubtes dels alumnes, fa preguntes sobre què estan fent, o reorienta aquells que ho necessiten.
- Un cop realitzada l'activitat, l'alumne avisa a la mestra i aquesta revisa la feina feta indicant els errors que hagin pogut cometre, i els alumnes l'han de corregir o bé repetir l'activitat si es creu convenient.
- Un cop revisada s'esborra perquè la pugui fer el company amb què l'alumne comparteix l'ordinador, seguint, en acabar aquest, el mateix sistema de correcció.
- Un cop els dos alumnes han fet correctament l'activitat, serà la mestra qui hagi de carregar la següent, ja que suposaria una dificultat pels nens fer-ho ells mateixos.

Aquestes activitats, com totes les de l'aula d'informàtica, es consideren un reforç de les que es fan a l'aula ordinària. Es triaran, doncs, aquelles que toquin aspectes que l'alumne ja ha anat treballant i es poden anar repetint en diversos moments durant el curs.

#### Continguts i objectius que treballen

Com ja he dit abans, es consideren activitats de reforç i per tant tenen els mateixos objectius de l'àrea treballada, així com els específics referits a l'ús de l'equip informàtic (reconeixement i ús dels elements del mateix).

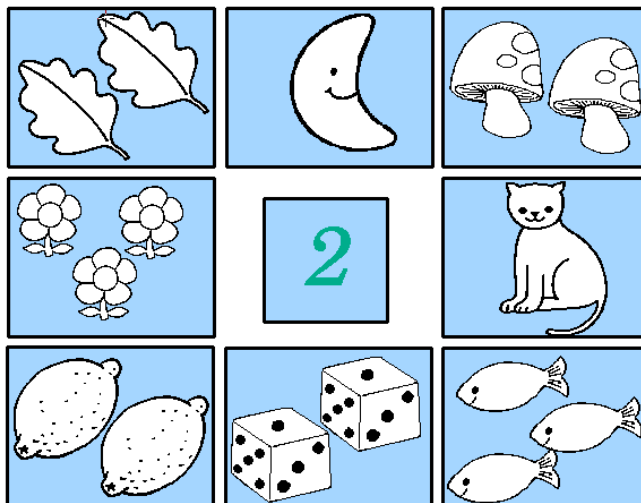
Els dos grups d'activitats aborden continguts de l'àrea d'intercomunicació i llenguatge, concretament de llenguatge matemàtic.

Els objectius a què es refereixen són:



### Comptar

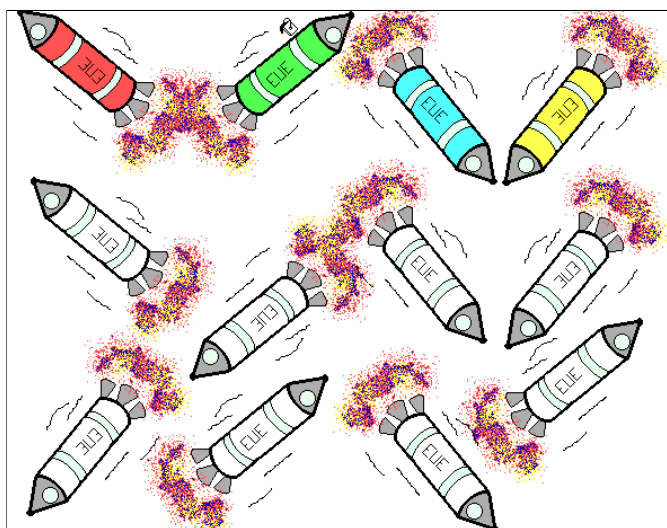
- Identificar el nombre d'elements pels que està format un conjunt i associar-ho amb la grafia corresponent.
- Fer grups amb un nombre determinat d'elements.
- Seguir la seqüència numèrica en ordre ascendent.
- Desenvolupar el domini del ratolí.
- Utilitzar algunes de les diferents eines del programa de dibuix DPaint.



### Com treballem amb els més petits

A P-3, les sessions a l'aula d'ordinadors es realitzen amb grups de 6 alumnes, que hi assisteixen un cop cada 15 dies. El nombre d'ordinadors que fem servir depèn de com s'agrupen els nens, ja que segons l'activitat a fer s'agrupen de diferents maneres, i tant hi pot haver 1 nen per ordinador com 2 o 3.

El que treballem amb P-3, de les activitats de que estem parlant, són només les primeres pantalles, molt senzilles, cap al tercer trimestre i sempre donant l'eina a utilitzar (que en aquest cas és sempre la d'ompliment), amb el color que necessita i treure les icones de la pantalla (amb F10), així, per exemple, si treballem amb la primera activitat de "Cap a on?" se'ls pot dir que pintin de color taronja totes les culleres que miren cap amunt, en el cas de la primera pantalla i després, canviant nosaltres el color, que pintin de verd les que miren cap avall.



### Cap a on?

- Discriminar a nivell visual els conceptes de direccionalitat:  
cap a munt / cap avall  
cap a un costat / cap a l'altre  
(cap a la dreta / cap a l'esquerra)  
tant de manera aïllada com combinats entre si.
- Desenvolupar la capacitat d'atenció i observació.
- Desenvolupar el domini del ratolí.
- Utilitzar algunes de les diferents eines del programa de dibuix DPaint.

### Educació Especial

Amb alumnes d'Etapa Infantil i Cicle Inicial, que assisteixen a l'Aula d'Educació Especial i que necessiten reforç en els aspectes que treballem les activitats "Comptar" i "Cap a on?", la manera de treballar és similar a l'explicada anteriorment, però amb grups molt reduïts (no més de 3 alumnes) i cada nen amb un ordinador.

Dina Alizanda <dabizand@pie.xtec.es>

## Instal·lació del Clic a la xarxa



### Introducció

El Clic és un dels programes més utilitzats a les escoles i degut al gran, nombre d'activitats, que dia a dia es van creant, es necessari una continua acció de manteniment.

A les aules que tenen Xarxa Xaloc poden instal·lar-se en xarxa el programa Clic reportant-les avantatges com:

- **estalvia espai de disc dur:** ja que aquestes activitats generalment són de gran volum per la quantitat de fitxers de dibuix i so que comporten, es necessita un disc dur de gran capacitat.
- **assegura disposar de les mateixes activitats en totes les màquines:** qualsevol ordinador té accés a les activitats instal·lades al servidor, per tant es poden treballar des de totes les màquines.
- **facilita la instal·lació i el manteniment:** el fet que cada cop es van generant més activitats, la seva instal·lació i el manteniment es simplifica quan solament s'ha de fer en una màquina (el servidor).

A l'hora d'instal·lar el Clic a la xarxa, podem triar diferents opcions:

- instal·lar tot el programari en el servidor i amb accés simultani des de cada màquina.
- instal·lar part del sistema a la xarxa i part en cada màquina.

Cal tenir sempre present que els programes instal·lats a la xarxa ocupen menys espai però responen més lentament.

La disponibilitat d'espai i les característiques del sistema ens condicionarà la solució òptima.

### Anàlisi del programa

Des del punt de vista de la instal·lació en xarxa, el sistema Clic es pot considerar dividit en tres paquets:

1. el programa: fitxer executable i fitxers auxiliars
2. els paquets d'activitats

3. les icones i el sistema d'accés.

#### 1.El programa

És el nucli del Clic està format pels fitxers:

- CLIC.EXE, un fitxer executable
- BWCC.DLL, un fitxer auxiliar
- CLIC.INI, el fitxer de configuració
- CLIC.HELP, el fitxer d'ajuda

#### 2.Els paquets d'activitats

Les activitats del Clic estan agrupades en paquets d'activitats (fitxers PAC) que declaren els fitxers d'activitats (fitxers ASS, PUZZ, ...) i utilitzen uns fitxers de recursos ( fitxer TXT, BMP, WAV, MID )

El Clic busca els paquets, les activitats i els fitxers de recursos en un mateix directori. El programa els instal·la en un subdirectori, generalment dins de CLIC\ACT

En la darrera versió (v.2.1) la major part dels fitxers es poden compactar en un únic fitxer amb extensió PCC.

#### 3. El sistema d'accés

Podem accedir a les activitats Clic de tres maneres:

- Engegant el CLIC.EXE i accedint a través del disquet a les activitats. Caldrà conèixer on són i navegar pels directoris.
- Instal·lar icones que accedeixin directament a les activitats.
- El Clic permet crear activitats tipus menú per seleccionar altres paquets d'activitat. Es pot crear una d'aquestes activitats per curs, àrea ...i anar-hi afegint els diferents paquets.

Hi ha diverses maneres de configurar les icones, però la forma més senzilla de fer-ho és la següent:

1. A l'Administrador de fitxers associar els paquets d'activitat amb el programa CLIC.EXE.

Cal anar al menú **Fitxer**, activar l'opció **Associar** escriure l'extensió **PAC** i **Navegar** fins a trobar el CLIC.EXE allà on estigui. Cal repetir el mateix procediment amb l'extensió PCC.

El Clic realitza aquest procés automàticament quan s'instal·la en una màquina però no ho fa en els clients si només s'instal·la en el servidor.

2. A les propietats de la icona posarem:

- **Descripció:** nom descriptiu del paquet
- **Línia d'ordres:** el nom del fitxer .PAC o .PCC
- **Directori de treball:** el disc i directori on estigui instal·lat el paquet d'activitats

Per accedir a aquestes propietats:

- Quan es crea una activitat nova, menú **Fitxer** opció **Crear**, seleccionant **Programa de grup** i clicar d'**Acord**.
- Si la icona ja està creada cal seleccionar-la i activar el menú **Fitxer**, opció **Redefinició**.

## El Clic a la xarxa

Cal considerar aquests tres grups de fitxers per separat i considerar els avantatges i inconvenients de tenir-los instal·lats en local o al servidor.

### Instal·lar el programa a la xarxa

El fitxer CLIC.EXE funciona perfectament instal·lat en el servidor sempre que els ordinadors clients tinguin característiques similars. Només cal associar els fitxers de les activitats al fitxer CLIC.EXE que està situat al disc S: o al disc de xarxa.

Quan hi ha barreja d'ordinadors, amb tarja i sense tarja de so, instal·lar els fitxers del programa a la xarxa presenta inconvenients.

Existeix un sol fitxer CLIC.INI per a tots els ordinadors. Per aquesta raó no es pot configurar de manera diferent per aprofitar els diferents recursos de cada ordinador.

### Instal·lar les activitats a la xarxa

En tots els casos és aconsellable la instal·lació dels fitxers d'activitats a la xarxa. El disc de

xarxa disposa de més espai i permet instal·lar un major nombre d'aplicacions. Amb una única instal·lació posarem els paquets a l'abast de totes les estacions de la xarxa.

Un cas a part són les aplicacions que es generen amb una .DLL, com les de càlcul. L'accés constant als fitxers DLL per generar els exercicis pot provocar col·lisions entre les màquines. Aquest efecte es nota més en funció del nombre de màquines que treballen simultàniament.

## Els grups d'icones

Els grups de programes del Windows es guarden en un fitxer amb extensió .GRP, que inclou totes les dades, els dibuixos de les icones, els textos informatius, les línies d'ordres, les mides, la posició, la resolució gràfica, etc.

Hi ha dues estratègies per aprofitar aquests fitxers via xarxa:

- Copiar els fitxers GRP als clients
- Utilitzar fitxers GRP de la xarxa

## Copiar els fitxers GRP

Els fitxers .GRP d'una màquina funcionaran en una altra màquina sempre que aquestes tinguin situats els programes en el mateix directori.

Per aquesta raó és convenient instal·lar les activitats del Clic en el disc S: del servidor. Aquest és un disc virtual de xarxa que es veu per un igual en totes les màquines.

En instal·lar les activitats a S: les icones, automàticament, apunten a un disc que és vàlid per a totes les màquines. En copiar el fitxer CLIC.GRP del servidor a les diferents màquines, totes tindran instal·lades les mateixes activitats.

El procés a seguir és:

Màquina	Acció
Servidor	Instal·lar l'activitat apuntant al disc S:\
Servidor	Copiar el fitxer CLIC.GRP a un disc de xarxa, per exemple S:\TEMP
Clients	Copiar el fitxer CLIC.GRP del servidor al directori del Windows sobreescrivint el que ja existeix. Amb les dades de l'exemple copiar de S:\TEMP\CLIC.GRP a C:\WINDOWS\CLIC.GRP

## Fitxers GRP a la xarxa

Encara es pot fer un pas més enllà per automatitzar les activitats Clic utilitzant un fitxer .GRP que estigui a la xarxa.

El fitxer PROGMAN.INI, entre d'altres informacions, conté la llista dels fitxers dels grups i l'ordre en què s'han d'obrir.

```

PROGMAN.INI

[Settings]

Window=76 60 599 448 1

display.drv=vga.drv

Order= 8 9 5 4 3 10 11 1 2 6 7

[Groups]

Group1=C:\WINDOWS\PRINCIPA.GRP
Group2=C:\WINDOWS\ACCESORI.GRP
Group3=C:\WINDOWS\JUEGOS.GRP

```

Aquest fitxer es pot modificar de manera que apunti a un fitxer de la xarxa. En lloc d'escriure C:\WINDOWS podem escriure S:\WINDOWS en totes les màquines, inclos el servidor.

D'aquesta manera, en tractar-se d'un únic fitxer, les modificacions que es facin en el servidor s'actualitzaran automàticament a totes les estacions.

Els passos a seguir son:

Màquina	Acció
Servidor	Copiar el fitxer CLIC.GRP a un disc de xarxa, per exemple S:\WINDOWS
Tots	Modificar el fitxer PROGMAN.INI allà on diu GroupX=C:\WINDOWS\CLIC.GRP ha de dir GroupX=S:\WINDOWS\CLIC.GRP
Tots	Engregar de nou els ordinadors

Hi ha però algunes limitacions, ja que les màquines han de tenir la mateixa resolució gràfica.

El PROGMAN.INI guarda la informació de la resolució del Windows. Si la resolució de la pantalla no coincideix amb la del fitxer GRP el transforma automàticament a la resolució de la pantalla i grava les noves dades al disc.

Quant diferents màquines han de fer aquest procés al mateix temps es produeix un error, i encara més si estan apuntant al disc S:\, on els clients no tenen dret d'escriptura.

Sempre són possibles solucions intermitges que resoldran el problema parcialment.

1. Es poden guardar els fitxers .GRP a T:\WINDOWS, on totes les màquines tenen dret d'escriptura i acceptar amb resignació quan es produeixen els errors. (Hi ha el perill que un alumne espavilat ens esborri el directori però...).

2. Tenir diferents grups d'icones per 16 colors, per 256 colors i que cada màquina apunti al grup que li correspongui. Aquests grups es transformen automàticament obrint-los amb una resolució diferent.

## Final

Les icones que es poden instal·lar en un grup de programes tenen un límit. Quan se supera aquest límit, els fitxers es copien al disc dur però les icones no s'instal·len. En aquest cas cal crear un nou grup de programes on instal·lar més icones.

El Clic té més activitats que les icones que es poden instal·lar en un grup i es fa necessari crear diferents grups de Clic per instal·lar totes les activitats.

Instal·lar el Clic a la xarxa no és un procés tècnicament complicat i pot estalviar recursos dels ordinadors i facilitar la feina del coordinador.

Els alumnes i el professor disposaran de noves activitats sense limit però cal respectar algunes limitacions.

És imprescindible un cert ordre i disciplina en el procés d'instal·lació i manteniment, així com tenir les idees clares de com treballen els diferents elements del programa i la xarxa.

## Els fulls d'estil, el format de pàgina i les plantilles de documents amb l'Ami Pro



### Informació inclosa al fulls d'estil

Un *full d'estils* conté un conjunt de definicions per al document nou que es vol crear:

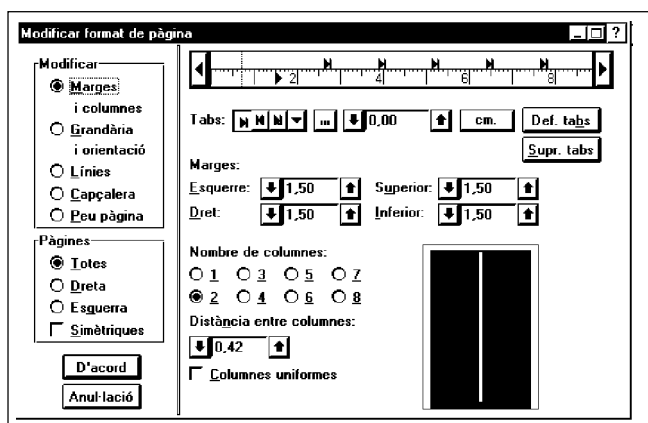
- Estils de paràgraf predefinits.
- Format de la pàgina, capçaleres, peus...
- Un contingut de text inicial (opcional)

Els estils de paràgraf van ser analitzats a l'article del SATI anterior. Aquest article tracta de dos aspectes: el format de pàgina lligat al full d'estil i la utilització dels fulls d'estil com a plantilles per a documents predefinits.

### Format d'una pàgina

El format d'una pàgina està compost d'un conjunt de paràmetres que és possible configurar:

- La grandària de la pàgina (usualment DIN A-4) i l'orientació (vertical o horitzontal).
- Els marges esquerre, dret, superior e inferior que delimiten la zona de la pàgina destinada a la inclusió de text e imatges.
- L'estructura d'una columna (habitual) o més d'una.
- Format i contingut de la capçalera i el peu de pàgina que permet emmarcar el contingut del document.
- La numeració de les pàgines (a la capçalera o el peu) mitjançant l'opció Pàg | Numeració de pàgines.



El format pot ser comú per a totes les pàgines o establir formats diferents per la pàgina esquerra i dreta amb la finalitat d'imprimir o publicar a dues cares.

Un document pot contenir diferents formats de pàgina. El format inicial serà el definit al full d'estils triat al crear el document. És possible incloure nous formats amb l'opció Pàg | Inserir format de pàgina. Els paràmetres de la nova secció seran iguals a la secció anterior i poden ser modificats al quadre de diàleg *Modificar el format de pàgina*.

### Creació de plantilles de documents

Un full d'estil pot contenir un text inicial que s'incorpora al document cada vegada que es crea un nou document. Aquesta utilització dels fulls d'estil permet disposar de plantilles o documents predefinits per necessitats definides i la creació d'activitats per alumnes.

Els fulls d'estils inclosos a l'AmiPro inclouen alguns exemples de plantilles que responen a algunes necessitats habituals:

- plantilles de Fax (\_fax2.sty)
- calendaris del dia, setmana o altres (caldia.sty, calset.sty i calmes.sty)
- pàgina de títol (titol1.sty)
- model de factura (factura.sty)

Les dues figures següents inclouen dos exemples d'aplicació:

- Un exemple de gestió de centre extret del "Recull de documents de suport procedimental", accessible per Internet a l'adreça <http://www.xtec.pie.es/dtlleida/docs/document.htm>
- Un exemple d'aplicació educativa:

Per utilitzar una plantilla amb contingut cal utilitzar l'opció Fitxer|Crear i escollir el full d'estil desitjat.

## Exemple 1: Comunicat de l'accident a la Cia. d'assegurances

Companyia Asseguradora "....."

carrer .....

08...-.....

Senyors,

D'acord amb el punt 3.3. de l'Annex de l'Ordre del Departament d'Ensenyament de 13 de novembre de 1.989 (DOGC.29.11.89) modificada per Ordre de 16 d'octubre de 1.991 (DOGC.25.10.91), us comunico als efectes escaients que, amb data..... es produïren lesions en.....(citar la/les persona/es accidentada/es o els bens i/o drets de particulars afectats), concurrent circumstàncies que presumptament poden donar lloc a responsabilitat civil de l'Administració Educativa.

Els fets i les circumstàncies que envoltaren l'esmentat accident/incident foren en síntesi els següents: (exposició detallada).....

Atentament,

(segell del centre)

Director/a del Centre

....., ..... d..... de .....

## Exemple 2: Omplir els espais buits amb b o v

## UN \_ERENAR DE \_OJOS

A sota d'un ar\_re del costat de la casa de la lle\_re, hi ha\_ia una taula parada per prendre el te. Esta\_a parada per unes quantes persones, però només hi ha\_ia assegudes la lle\_re de març, un capeller i un liró que dormia am\_ el cap so\_re la taula. Tots tres eren \_en \_ojos.

L'Alícia es \_a asseure en un dels llocs \_uits i \_a \_erenar am\_ ells tot fent petar la xerrada.

Després de \_erenar \_a continuar \_osc endins on \_a tro\_ar l'ar\_re foradat que l'ha\_ia portat allí. Hi \_a entrar i \_a \_eure l'ha\_itació de la taula de \_idre. \_a o\_rir una de les portes i \_a sortir al jardí de la reina.

**Coses del Sinera: Educació Infantil i C. Inicial**

En la primera revista del seminari d'aquest curs hem fet la presentació del *Sinera 97*. En aquell moment es van explicar aspectes com: el format d'usuari (instal·lació, icones d'accés ...), estils de presentació, apartats principals, esquelet intern de directoris, etc.

Ara ens proposem fer un recull de material que es pot trobar en:

- programes educatius
- materials curriculars
- guies de formació
- seminaris.

i que sigui adient a l'etapa d'*educació infantil i al cicle inicial de primària*.

<b>PROGRAMES EDUCATIUS</b>	
<i>CLIC v.2.1</i>	
* Clic llengües	Iniciació a la lectura
	Els racons de la classe
	Activitats de llengua
	Coses de classe
	Activitats de lectura
	Activitats Sant Jordi 1996
	Activitats de llenguatge per al cicle inicial de primària
	La cuina
* Clic matemàtiques	Juguem amb els números
	Activitats de numeració per al cicle inicial de primària
	El nom dels nombres
	Activitats de càlcul mental per a primària
	Resolució de problemes matemàtics a primària
* Clic música	Activitats de música per a Educació Infantil
	En Pere i el llop
* Clic diversos	Clic infantil
	Nadal 96
<i>ENTORNS OBERTS</i>	
* El carter	Descripció: Programa que permet treballar el concepte de la comunicació i del correu en l'aprenentatge de la lecto-escriptura dels nens. Es caracteritza per la possibilitat de configurar bústies personalitzades, facilitant l'intercanvi (enviar i rebre) de textos i dibuixos.



<i>LLENGÜES</i>	
* ADHOC (MS-DOS)	Programa d'ajut per a la verificació ortogràfica de textos en català. Permet verificar l'ortografia de les pantalles de text des d'un punt de vista lexicogràfic i, en part, sintàctic. Les errades ortogràfiques són indicades mitjançant un codi de colors. Té incorporades al seu diccionari més de 400.000 paraules. Disposa, a més, d'un diccionari personal permanent que permet a l'usuari editar i incorporar-hi paraules noves.
* Vora (MS-DOS)	És un verificador ortogràfic de la llengua aranesa elaborat seguint la filosofia de l'Adhoc. Representa un pas important en la incorporació de l'aranès als mitjans informàtics.
* Babel (MS-DOS)	Conjunt de sessions de treball que permeten conèixer el programa Babel una mica més a fons per poder-lo utilitzar en el disseny de sessions de treball pròpies adaptades a la programació. Estan dividides en quatre blocs, que corresponen a les dues llengües obligatòries -català i castellà- i a les dues llengües estrangeres que compten amb un nombre més elevat d'alumnat: francès i anglès. Dins d'aquests blocs, estan agrupades segons el nivell educatiu per al qual han estat dissenyades: ensenyament primari, secundari i secundari post-obligatori.
* Quadern (MS-DOS)	És un processador de textos per als alumnes dels primers cursos de l'ensenyament primari, des del moment en què són capaços de llegir i escriure fins als dotze anys. La simplicitat del seu ús i presentació, l'alt grau d'ergonomia i la seva configurabilitat, el converteixen en un programa amb una gran perspectiva d'ús. Permet treballar amb diferents tipus i estils de lletra. Les lletres són més grans que les habituals per facilitar el treball de les nenes i els nens més petits i permet l'accés a tot el joc de caràcters complet (incloses les majúscules accentuades). Les lletres poden ser de diferents colors.
<i>TAULETA SENSIBLE</i>	
Aplicacions Logo - Aplicacions Logo2 - Aplicacions Llegir - Aplicacions Quadern - Aplicacions Músic Associa - Cançoner - Lectura del rellotge - Transforma - Cares - Confegir - El/la - Fixa-t'hi - Frase - Paraules - Entorns - Sacs de gemecs - Activitats d'escriptura (Vallès) - La rateta - La caputxeta vermella - Tàngram amb la tauleta - Tswin.	

**MATERIALS CURRICULARS***ORIENTACIONS*

* Exemple de segon nivell de concreció escola 3-12	Aquest document és un nou exemple de segon nivell de concreció, elaborat pel Departament d'Ensenyament, a partir dels currículums de les etapes d'Educació Infantil (Cicle Parvulari) i Educació Primària. Es caracteritza perquè està pensat i elaborat per a l'escola 3-12 anys i organitzat a partir dels continguts procedimentals. Trobareu els currículums de les etapes d'Educació Infantil i Primària en els Decrets 94/1992, de 28 d'abril i 95/1992, de 28 d'abril inclosos en aquest CD-ROM.
--	---

* Modificacions i adaptacions del currículum	Extracte de la publicació Modificacions i adaptacions del currículum de la col·lecció Orientacions per al desplegament del currículum Educació Infantil i Primària. Departament d'Ensenyament, 1995.
* Material formatiu per als mestres de l'etapa d'educació infantil i primària	Aquest material formatiu va adreçat a tot el professorat dels CEIP amb l'objectiu de donar a conèixer el marc legal de les modificacions del currículum i les seves possibilitats d'adaptació com a mesures que faciliten l'aprenentatge de l'alumnat amb necessitats educatives especials.
<b>MEDI SOCIAL I CULTURAL</b>	
* Estudi de la comarca	Proporciona un conjunt de fitxes de treball sobre el coneixement del medi natural i social, per tal que els alumnes realitzin un treball en profunditat de la comarca on viuen, perquè la coneguin i prenguin consciència dels valors i possibilitats que té per al futur. El tema és tractat globalment i pensat bàsicament per als ZER o grups d'escoles pertanyents a una comarca que vulguin tirar endavant aquest projecte durant dos anys, creant entre ells uns lligams sorgits d'un intercanvi fluït d'informació. El compromís de diferents escoles per tirar endavant aquest projecte, portarà a una planificació de les activitats en el temps, a fi de treballar els diferents temes al mateix moment. Explica els continguts, els objectius didàctics i els criteris d'avaluació. Inclou activitats d'ensenyament-aprenentatge (amb orientacions, temporització, materials i recursos) i material de l'alumnat.
<b>LLENGUA I LITERATURA</b>	
* Un dia al zoo	Nivell educatiu: Cicle inicial de l'ensenyament primari Unitat de programació que presenta diferent material curricular per concretar i desenvolupar algunes aportacions de la tecnologia de la informació a la comprensió i expressió escrites de l'àrea de llengua catalana de l'educació primària. Proporciona un conjunt ordenat i sistematitzat de materials que serviran al professorat i a l'alumnat a l'hora d'introduir la tecnologia de la informació en aquesta àrea. Els objectius i continguts són amplis i giren al voltant de dos aspectes: expressió escrita i ortografia. Explica els continguts conceptuals, procedimentals i actitudinals del crèdit, els objectius didàctics, les activitats d'avaluació, la temporització i presenta les diverses activitats didàctiques que estan agrupades en diferents blocs: lectura d'un hipertext, activitats d'associació, activitats d'elisió, activitats amb el tractament de textos i activitats de comunicació interescolar. Inclou també un paquet d'activitats Clic.
* Activitats de llenguatge per al Cicle Inicial	Activitats de Llenguatge per al Cicle Inicial amb el Clic i el Babel Paquet d'activitats de llenguatge a realitzar amb el Clic que es poden incloure en les unitats de programació de l'àrea de llenguatge de cada escola; serveixen per treballar els següents aspectes: lèxic (20 paquets on es treballen noms, adjectius i accions dels camps semàntics: cos, casa, escola, poble i animals), llengua escrita (15 paquets d'iniciació a la lectura, fonemes i grafies agrupats per grau de dificultat, més 5 paquets de lectura), ortografia (10 paquets en què es treballen diferents dificultats ortogràfiques bàsiques) i gramàtica (6 paquets en què es treballen: el nom, l'adjectiu i el verb; concordances de gènere i nombre i el temps verbal).
<b>LLENGUA ESTRANGERA</b>	

* Explotació de Just Grandma and me	Aplicació didàctica del CD-ROM "Just Grandma and me", conté una aplicació multimèdia que combina el text, la narració, l'animació i els efectes sonors. Aquesta és una proposta de treball per a l'explotació del CD-ROM que combina un plantejament d'organització d'aula de self-access amb unes activitats relacionades amb cada pantalla del conte per facilitar-ne la seva comprensió i aprofitar al màxim les possibilitats que ofereix.
<i>MATEMÀTIQUES</i>	
* Càlcul mental en l'entorn CLIC	El document vol ser una eina per a tot el professorat que desitgi crear activitats de càlcul mental amb el mòdul Arith del Clic 2. En ell es presenta una proposta de graduació de dificultats en les sumes, les restes, les multiplicacions i les divisions, degudament justificada. La proposta pot servir tant de model com de punt de partida per elaborar una correcta seqüenciació de continguts de càlcul mental, que permeti generar activitats de dificultat progressiva i acumulativa. Inclou una selecció de les referències al càlcul mental i a l'ús de la tecnologia de la informació incloses al Decret 95/112, de 28 d'abril pel qual s'estableix la nova ordenació curricular de l'educació primària, i al Segon nivell de concreció, ofert pel Departament d'Ensenyament.
* Activitats Clic de matemàtiques	Paquets d'activitats Clic de numeració per al Cicle Inicial per treballar els següents aspectes: el nombre natural, la numeració en base deu: unitats, desenes i centenes, la composició i descomposició de nombres, l'equivalència entre nombres, la inclusió i ordre dels nombres, la grafia dels nombres i la comparació de nombres.
<i>TECNOLOGIA DE LA INFORMACIÓ</i>	
* Estimular per educar IT "Works"	Traducció de la publicació "IT works - Stimulate to educate" escrit per Jenny Brown i Francis Howlett. i editat l'any 1994 pel National Council for Educational Technology (NCET) del Regne Unit. ISBN 1 85379 257 8. © Copyright NCET. El Programa d'Informàtica Educativa del Departament d'Ensenyament de la Generalitat de Catalunya agraeix al National Council for Educational Technology la gentilesa d'autoritzar la traducció i difusió d'aquest document en llengua catalana.
* Disseny gràfic amb ordinador	Aquesta proposta de programació fa referència a la utilització de programes de disseny gràfic per ordinador. Es presenten unitats de programació agrupades per cicles i nivells, i tenen l'Àrea Artística; visual-plàstica com a eix vertebrador, encara que hi ha interdisciplinarietat en diferents àrees. Les unitats estan preparades per treballar-les ordenadament, ja que la dificultat és progressiva, des del cicle inicial fins al cicle superior. Es planteja, des de l'escola, no oblidar els nous llenguatges de comunicació-expressió i les noves tecnologies que ofereix la societat. Aquesta proposta de programació s'ha portat a terme a l'Escola Pública Monsenyor Gibert de Sant Fruitós de Bages.
* Activitats de dibuix	Arxius formats per exercicis generats pel programa de disseny gràfic Deluxe Paint II Enhanced (DPAINT) destinats als alumnes d'educació infantil i primers cursos de primària. Els exercicis que es proposen volen ser una mostra d'activitats perquè els alumnes practiquin aspectes com la lateralitat, la motricitat fina, la percepció espacial, la simetria, les seriacions i les classificacions i, a la vegada, anar adquirint destresa i habilitat en la manipulació de l'ordinador i els seus perifèrics (ratolí). El conjunt d'activitats està dividit en 5 blocs: activitats d'associació, de resseguir, de pintar, de sanefes i de simetria.

* El conte - treball amb tauleta sensible	Material pensat per fer-lo servir en l'àrea d'intercomunicació i llenguatge del segon cicle d'Educació Infantil, en l'àrea de llengua del Cicle Inicial de primària i en l'alumnat d'altres cicles amb necessitats educatives especials. Es basa en el conte "La rateta que escombrava l'escaleta" i possibilita generar les mateixes aplicacions per a altres contes. Contempla des de l'explicació del conte fins a la realització d'una sèrie d'activitats: coneixement del conte, pre-lectura, lectura, vocabulari i llenguatge creatiu, i permet el treball individual, i en petit i gran grup. Explica els continguts conceptuals, procedimentals i actitudinals, els objectius didàctics, les activitats d'avaluació i la temporització.
* L'arc de Sant Martí. El color	Unitat de programació que recull diversos materials curriculars, tant de tipus convencional com amb el suport de les noves tecnologies de la informació, al voltant del color. La proposta s'adreça al cicle de parvulari i incideix en les àrees següents: descoberta d'un mateix, descoberta de l'entorn natural i social, i intercomunicació i llenguatges. Explica els continguts conceptuals, procedimentals i actitudinals del crèdit, els objectius didàctics, les activitats d'avaluació i la temporització; presenta les diverses activitats d'aprenentatge bàsic a desenvolupar, amb el suport dels programes Dpaint, Clic, Ami Pro, entre d'altres.
* La tecnologia de la informació al currículum	Recull de les disposicions legislatives (Decret 75/1992, de 9 de març, Decret 95/1992, de 28 d'abril, i Decret 96/1992, de 28 d'abril) relatives a la integració en els currículums de l'Educació Infantil, primària i secundària obligatòria de la tecnologia de la informació en el marc de la reforma educativa. Les referències estan estructurades a partir de les diferents àrees de coneixement de cada nivell educatiu i contenen les orientacions en relació als continguts i procediments, als fets, conceptes i sistemes conceptuals, a les actituds, valors i normes i als objectius.
* Ús de l'eina telemàtica en una ZER	Unitat de programació interdisciplinària i transversal per a l'àrea de llengua catalana. Aquesta proposta vol trobar formes metodològiques i organitzatives que donin sentit al treball col·lectiu que representa el funcionament en zona; en aquest sentit la telemàtica és una eina important per la facilitat de transmissió d'informació. En el treball, realitzat amb alumnes de les diferents escoles rurals agrupades a la ZER "La Segarra", s'utilitza el processador de textos i els sistemes de comunicació telemàtica. L'objectiu final és l'elaboració d'una revista col·lectiva. Explica els objectius, els continguts, els objectius didàctics, les activitats d'ensenyament i aprenentatge, les activitats d'avaluació, la metodologia, la temporització, les orientacions didàctiques, l'organització i recursos materials.
* Ús de la tauleta sensible en l'aprenentatge	Proposta d'utilització de la tauleta sensible com a suport al procés d'aprenentatge de la lectura i l'escriptura. Aquest projecte vol complementar aquest procés amb un major grau de motivació, un apropament a les eines informàtiques, l'adaptació al nivell de coneixements de l'alumnat, una major atenció a la diversitat i una autoavaluació immediata. Explica els objectius, els continguts, les activitats d'aprenentatge una a una, i les possibilitats d'aplicació a l'escola. Per al desenvolupament d'aquest projecte es parteix de l'aplicació APLLEGIR (PARAULES). Presenta 10 làmines independents amb un nivell graduat i de creixent dificultat, estructurada cadascuna d'elles en 12 dibuixos que representen paraules amb les grafies o frases que es treballen en aquella làmina.

<b>MATERIAL DE FORMACIÓ</b>	
<i>APLICACIONS DIDÀCTIQUES</i>	
* Aplicacions informàtiques a l'àrea de matemàtiques de l'ensenyament primari	Material per a reflexionar sobre les possibilitats de la incorporació de les noves tecnologies de la informació en l'àrea de matemàtica, a l'estudi de propostes de treball concretes i al disseny de noves propostes adequades a uns alumnes i nivells concrets. Treballa propostes dels manuals M156 i M160.
* Informàtica i llengües a l'ensenyament primari	Permet treballar diferents aspectes de la llengua des de diferents recursos informàtics. Cada unitat tracta d'un programa i està dividit per sessions. Els programes són: el Quadern, el verificador ortogràfic Adhoc, els diccionaris i els hiperdiccionaris, la telemàtica, els programes d'elisió com el Babel, el Clic, aplicacions per a la lecto-escriptura, la cerca de material educatiu i les enciclopèdies multimèdia.
* Eines informàtiques a l'Educació Infantil i CI	Pretén donar coneixements en informàtica per al professorat d'aquests cicles, per la qual cosa fa especial èmfasi en l'anàlisi de programes i metodologies per l'aprenentatge de la lecto-escriptura. Conté recursos bàsics com són el coneixement de l'entorn gràfic, el processament de textos, les eines gràfiques i les multimèdia; recursos específics com són la pantalla tàctil, la tauleta i el Clic; l'ordinador i el llenguatge verbal, musical, plàstic i matemàtic i materials per l'aprenentatge de la lecto-escriptura.
* Materials de treball	Pretén conèixer i analitzar diversos programes educatius i aplicacions curriculars per als diferents nivells i àrees de l'ensenyament primari. Està estructurat en projectes i unitats de programació. Els projectes són treballs globalitzadors que utilitzen els processadors de textos, programes de dibuix i aplicacions Windows; s'inclouen tres propostes de projectes com a exemple: "Edicions en paper: un diari", "Edicions en disquet: narracions gràfiques" i "Elaboració d'activitats curriculars amb recursos Windows: problemes de matemàtiques". En les unitats de programació es treballen uns aspectes més concrets del currículum de primària, aplicats a un cicle concret; les unitats de programació proposades són: "Dibuixem amb l'ordinador", "Representació espacial", "Treball de llengua de racons", "Simetria", "Els hàmmsters", "L'agència de viatges" i "Música".
* Recull de programes per a primària	Es treballen diferents programes per al nivell de primària: Quadern, Deluxe paintII Enhanced, Cabri-Geometre, Expert, Gràfica, Triangle, Sòcrates, Babel, Aplicacions Quadern per la Tauleta, PcGlobe, Sèrie Geo, Viatge per la CEE, WinLogo, Músic i Clic. Cada capítol fa una descripció del programa, una descripció de l'entorn i una sèrie de pràctiques a realitzar; acaba els capítols fent una reflexió didàctica sobre el programa i l'ús que se'n pot fer d'ell.
<i>GUIES DE PROGRAMES</i>	
Totes les relacionades amb el programa Logo.	

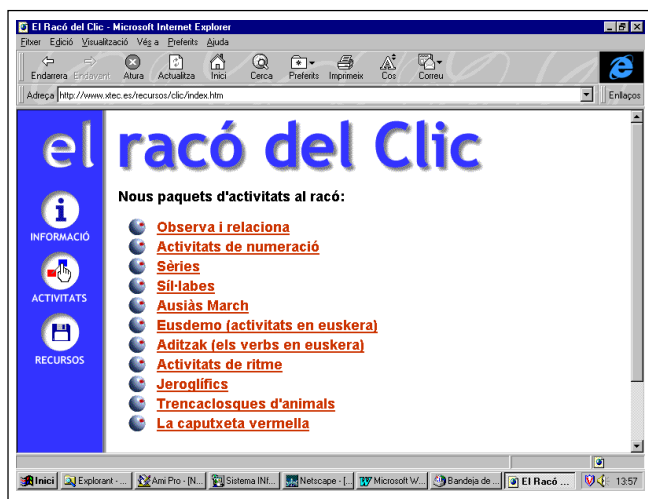
<b>MATERIAL DE SEMINARIS</b>	
CURS 95-97	SATI 1 Recull del contingut distribuït del 1991 fins al 1995. SATI 7 Recull 1995-1996
CURS 96-97	SATI 7 Recull del contingut distribuït durant el curs 1996- 1997.



A la web del PIE hi podeu trobar "el racó del Clic". Podeu accedir-hi des de la secció "Recursos educatius", o escrivint l'URL:

<http://www.xtec.es/recursos/clic>

i les trobareu comentades a la secció "Coscs del Sinera", però hi ha també uns quants paquets nous adreçats a Educació Infantil i Cicle Inicial, que només poden aconseguir-se des d'Internet:



### La caputxeta vermella

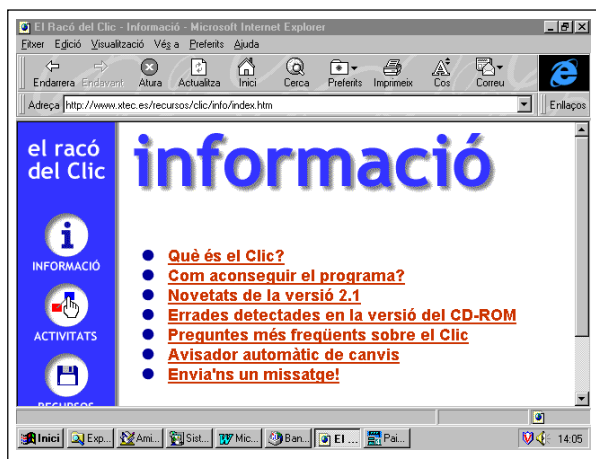


Són les activitats sobre el conte que es van distribuir al SATI número 2 del curs passat, i que no havien estat incloses al *Sinera*.

El "racó" està organitzat en tres apartats:

### 1.- Informació

Des d'aquí podeu baixar-vos les darreres versions del programa, consultar les preguntes més freqüents o activar un avisador automàtic que us enviarà un missatge cada vegada que hi hagi noves activitats.

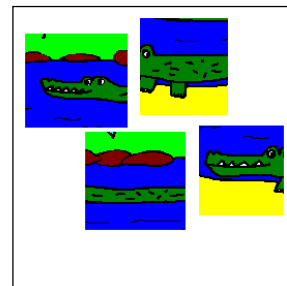


### 2.- Activitats:

És on es van recollint tots els materials que ens envia la gent que utilitza el programa. Actualment hi ha 56 paquets, adreçats a diferents àrees i nivells educatius. La majoria d'aquestes activitats es troben també al CD-ROM *Sinera97*,

### Trencaclosques d'animals

Són trencaclosques amb dibuixos d'animals, pensats per a introduir l'ús del ratolí o com a racó lúdic a l'educació infantil.



### Observa i relaciona

És un conjunt de sis paquets d'activitats creats per treballar l'observació amb nens de tres a sis anys: "Encaixos", "Troba l'altre tros!", "Què li falta?", "Què ha canviat?", "Troba les diferències" i "Pensa i relaciona".

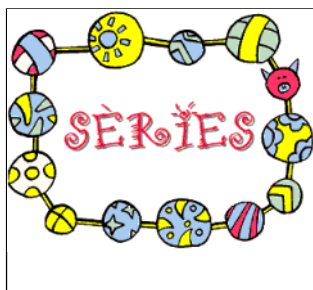




### Activitats de numeració

Consta de tres paquets de numeració i càlcul pensades per a treballar a l'etapa 3-6 de l'educació infantil:

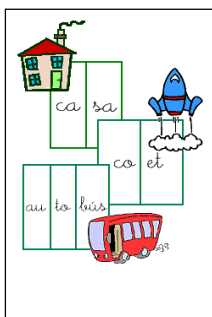
"Ja sé comptar! (1, 2, 3)", "Ja sé comptar! (1, 2, 3, 4, 5)" i "Juguem amb els números? (del 0 al 10)". Utilitza animacions per a simular l'acció de comptar amb els dits.



### Sèries

Aquest paquet d'activitats està pensat per treballar diversos aspectes

de l'ordenació i la seriació d'elements. Hi trobareu 15 activitats de tres tipus barrejades al llarg del paquet: copiar una sèrie d'elements, trobar l'element que falta i ordenar segons un criteri.



### Síl·labes

En aquest paquet es proposa comptar les síl·labes que conformen una paraula. Està adreçat a nens i nenes de 5 a 7 anys

no necessàriament lectors, i s'organitza en dos nivells: paraules d'una o dues síl·labes i paraules de fins a quatre síl·labes.

### 3.- Recursos

En aquesta secció del "racó" hi trobareu programes *shareware* que resulten útils per a crear activitats amb el Clic, articles, documents i un apartat amb consells per a la creació de documents d'ajuda del Windows.



*Si feu algun material interessant amb el Clic us agrairíem que l'enviéssiu a [fbusquets@pie.xtec.es](mailto:fbusquets@pie.xtec.es).*





## Recursos per als professionals d'Educació Infantil

Segurament recordareu l'enquesta sobre l'ús dels recursos informàtics a l'educació infantil que es va elaborar gràcies a la vostra col·laboració a principis del curs passat. Aquesta enquesta formava part d'un treball més ampli d'anàlisi, recopilació i elaboració de recursos realitzat per la professora Montse Vega, del CEIP Lluís Millet de Sta. Coloma de Gramenet, en el marc d'una llicència d'estudis concedida pel Departament d'Ensenyament per al curs 96-97.

El resultat més visible del seu treball ha estat la creació de l'espai web "Tres-sis", on podeu accedir des de la secció "Àrees temàtiques" de la web del PIE, o escrivint l'adreça:

<http://www.xtec.es/~mvega>



Tres-sis vol ser un lloc on els professionals de l'educació infantil puguin trobar recursos per a l'ús dels ordinadors a les escoles. Està organitzat en quatre apartats:



### Recursos 3-6

En aquestes pàgines trobareu diferents recursos que us poden ser útils si treballeu, o voleu començar a treballar, amb els ordinadors a les aules d'educació infantil. Hi ha dues seccions:

En la del **Programari** hi trobareu un llistat de programes educatius adreçats a l'etapa 3-6 que es poden trobar al mercat o a diferents institucions.



La consulta pot fer-se per nivells o per àrees curriculars, i s'ha elaborat una fitxa de cada programa on hi apareix:

-El títol, el format (disquet, CD-ROM...) i les dades de l'editor. Si feu clic damunt el nom de l'editor accediu a una pàgina on es recullen adreces, telèfons i enllaços a pàgines web de diferents editorials i institucions que produeixen programari educatiu.

-La llengua en què està fet el programa.

-Descripció i comentari sobre les seves característiques.

-Requeriments de maquinari (tipus d'ordinador, memòria, perifèrics...) i de programari (Windows 3.1, 95, MS-DOS, Mac...).

-Àrees curriculars a què s'adreça, representades per icones. Si cliqueu damunt les icones en veureu la descripció.

-Informació sobre on pot aconseguir-se el programa.

-Enllaços a altres pàgines web sobre el producte, si és que n'hi ha.



En l'apartat **Per saber-ne més** s'ha fet una selecció de referències a la base *Sinera* sobre materials adreçats a aquesta etapa:

llibres, articles, revistes, dossiers... També inclou una relació d'enllaços a revistes "on-line" disponibles a Internet, tant les de caire pedagògic (adreçades al professorat) com revistes escolars elaborades per alumnes.



## Enquesta

En el segon bloc de la web Tres-sis es presenten els resultats de l'enquesta elaborada durant el curs 96-97, on van participar 148 escoles públiques de Catalunya. Hi trobareu les respostes a les diferents preguntes representades gràficament, així com un resum de les conclusions a què arriba l'autora a partir de les dades recollides. Com que és una secció amb moltes pàgines us recomanem utilitzar el botó "Índex" que hi ha al final de cada pantalla, que us durà a un esquema on trobareu fàcilment allò que més us interessi. També podeu baixar-vos un document Word amb tota la informació, que podeu imprimir amb la utilitat WordView del CD-ROM *Sinera 97*.

**ENQUESTA SOBRE L'ÚS DE LES NOVES TECNOLOGIES A L'ETAPA 3-6**

En aquestes pàgines trobareu els resultats d'una enquesta adreçada als professionals de l'etapa 3-6 de les escoles públiques d'educació infantil i primària de Catalunya dotades amb aula d'informàtica, sobre l'ús de les noves tecnologies a l'etapa 3-6 de l'educació infantil.

- Dades de l'enquesta**  
 Informació sobre l'elaboració.
- Resultats**  
 Escoles participants i gràfiques de resultats.
- Conclusions**  
 Breu resum dels resultats.



## Llocs d'interès

Aquest apartat és una "linkoteca" que us portarà a diverses pàgines Internet relacionades amb l'ús educatiu dels ordinadors. Els enllaços es troben organitzats temàticament:

**Llocs d'interès**

**Una mica de cada...**  
 Enllaços amb diverses pàgines d'interès per als professionals de l'educació.

**Programes educatius shareware i freeware**  
 Enllaços amb servidors de programes shareware (prova primer i després compra) i freeware (lliure distribució).

**Centres de recursos pedagògics**  
 Enllaços amb centres de recursos pedagògics d'arreu.

**Pàgines infantils**  
 Enllaços amb pàgines adreçades a nens i nenes.

**Institucions del món de l'educació**  
 Enllaços amb pàgines institucionals del món de l'educació.



## Què vols trobar?

Aquesta secció dona accés a un motor de cerca que permet localitzar les pàgines del "Tres-sis" on aparegui una determinada paraula.

**Què vols trobar?**

Si ja teniu clar la mena de recurs que voleu trobar, podeu provar de fer una consulta per paraules.

Si esteu buscant referències de programes de matemàtiques, escriviu **matemàtiques** o **programari matemàtiques** a la casella i premeu el botó de cerca.

El motor de cerca us donarà totes les referències que trobi a **tres-sis** que continguin aquestes paraules.

tres-sis

Montse Vega Hors  
 mvega@pie.xtec.es

**Montse Vega <mvega@pie.xtec.es>**