

# **VIATGE PER LA C.E.E.**

**E. Arocas  
J.L.Baquero  
P.R. Marquès  
E. Serrano**

Títol: Viatge per la CEE

Data: Setembre 1987

Autors: E. Arocas, J.L. Baquero, P.R. Marquès i E. Serrano



Generalitat de Catalunya

Departament d'Ensenyament

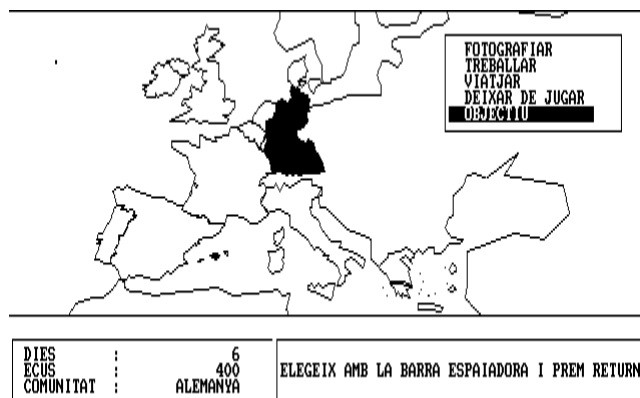
**Programa d'Informàtica Educativa**

## **ÍNDEX**

DESCRIPCIÓ DEL PROGRAMA	4
DESTINATARIS I OBJECTIUS	4
FUNCIONAMENT	5
ACTIVITATS COMPLEMENTÀRIES	6
INSTAL·LACIÓ DEL PROGRAMA AL DISC DUR	7

## DESCRIPCIÓ DEL PROGRAMA

Viatge per la C.E.E. és un programa d'exercitació, estructurat amb alguns elements típics dels jocs d'estratègia i aventura, dissenyat per reforçar i ampliar els coneixements sobre els països de la Comunitat Econòmica Europea que, a més, pot facilitar el desenvolupament de la percepció espacial i els mecanismes d'anàlisi i presa de decisions en ambients no deterministes on cal administrar uns recursos escassos.



En començar el joc l'alumne rep l'encàrrec de visitar un cert nombre de països de la C.E.E. i fer-ne una fotografia característica de cadascun. Per assolir aquest objectiu disposa d'un temps, uns diners, i una sèrie de possibles accions a realitzar: viatjar, fotografiar, treballar... que posaran a prova els seus coneixements d'aquests països i les seves estratègies d'actuació davant de situacions complexes.

El temps i els diners que rep estan en funció del nombre de fotografies que ha de fer (decisió que pren l'ordinador aleatòriament). Les accions que pot realitzar al llarg del joc exigeixen l'adequada selecció de característiques i la correcta contestació de preguntes referides als països europeus. Els errors suposen una pèrdua de temps, que sovint implica també una despesa de diners.

## DESTINATARIS I OBJECTIUS

Els destinataris d'aquests programes són els alumnes dels últims cursos de l'E.G.B. i els primers de B.U.P. i F.P. Per la seva temàtica i continguts té cabuda dins els l'àrea de Ciències Socials i Humanística. Els coneixements previs al treball amb aquest programa són els equivalents a la informació de que disposen els alumnes de 7è curs d'E.G.B.

PIE POTS FOTOGRAFIAR :

- 1- SEU DE LA COMISSIÓ DE LA C.E.E.
- 2- PARC D'ATRACCIONS TÍVOLI
- 3- MURALLES DE TIRINT I MICENES
- 4- L'ALHAMBRA DE GRANADA
- 5- NO M'INTERESSA CAP

DIES : 6 ECUS : 370 COMUNITAT : ALEMANYA	CONTESTA 1, 2, 3, 4, ó 5
--	--------------------------

Els objectius pedagògics que puguin assolir-se amb aquest joc depenen en gran mesura de l'ús que se'n faci i de la manera com s'utilitzi en cada entorn educatiu concret. Tot i així, a més a més de l'evident acció motivadora, bàsicament es pretén:

Facilitar l'adquisició i fixació d'alguns coneixements generals relatius als països de la C.E.E.

Practicar el disseny d'estratègies d'actuació i presa de decisions en un ambient no determinista.

Estimular el treball en equip, ja que el joc resulta més amè quan hi participen 2 o 3 alumnes cooperativament.

Apropar l'usuari a les noves tecnologies.

Proporcionar una distracció profitosa.

Els coneixements han estat seleccionats dels llibres de la segona etapa de l'E.G.B., i constitueixen un subconjunt representatiu del que podríem anomenar cultura general de la geografia europea.

Viatge per la C.E.E. està concebut per usar-lo com a activitat complementària i motivadora, no pas com un mitjà de proporcionar als alumnes uns coneixements complets i estructurats de geografia.

## **FUNCIONAMENT**

El programa resulta totalment autoexplicatiu i està organitzat en dos blocs seqüencials: la presentació, on l'alumne-usuari s'identifica, pot repassar les

normes del joc i, finalment, se li encarrega una missió, i el cos principal, que controla i visualitza els paràmetres del jugador, presenta missatges orientadors, i gestiona les decisions que l'alumne pren mitjançant el següent menú d'opcions:

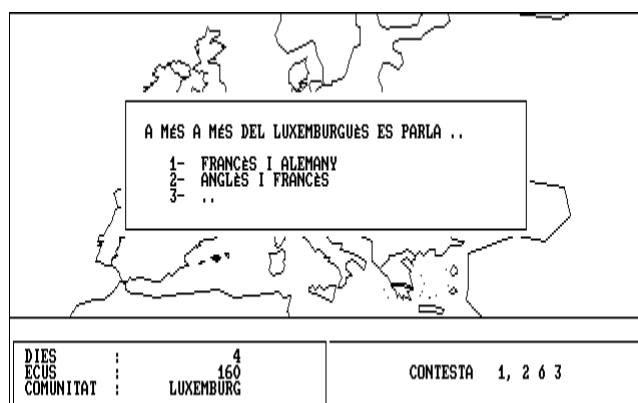
**VIATJAR.** Es mostren unes llistes amb característiques de diversos països i l'alumne elegeix la que correspon al lloc on vol anar.

**FOTOGRAFIAR.** Es visionen unes llistes amb monuments i paisatges d'entre els quals el jugador n'escollirà un que correspongui al país on està situat. Aquesta elecció equival a fer una fotografia.

**TREBALLAR.** És una activitat voluntària que consisteix en contestar preguntes referides al país on es situat el jugador i que, d'encertar-les, suposa el cobrament d'uns diners. Cal tenir en compte que viatjar i fotografiar costa diners, i que cada dia que passa s'ha de pagar la factura de l'hotel. Quan els diners s'acaben s'ha de treballar.

**OBJECTIUS.** Recorda els països que encara no han estat fotografiats pel jugador. Per guanyar els ha de fotografiar tots abans no se li acabi el temps o els diners.

**DEIXAR DE JUGAR.** Permet sortir del programa sense haver d'acabar l'activitat.



A MÉS A MÉS DEL LUXEMBURGÜES ES PARLA ..

- 1- FRANCÈS I ALEMANY
- 2- ANGLÈS I FRANCÈS
- 3- ..

DIES :	4	CONTESTA	1, 2 6 3
ECUS :	160		
COMUNITAT :	LUXEMBURG		

## ACTIVITATS COMPLEMENTÀRIES

Viatge per la C.E.E. és un programa pensat per facilitar la realització d'activitats complementàries que pot proporcionar reforç i motivació en estudiar els països de la C.E.E. Segons les característiques dels alumnes i la infraestructura informàtica del Centre es pot usar de manera col·lectiva a la pròpia classe o a l'aula informàtica.

Pot resultar interessant disposar d'una col·lecció de postals amb les fotografies que es citen, i que es podrien consultar al llarg del joc.

## **INSTAL·LACIÓ DEL PROGRAMA AL DISC DUR I EXECUCIÓ**

El programa pot ser executat des del mateix disquet o bé instal·lat al disc dur.

Per executar-lo des de disquet cal indicar com a unitat activa la unitat on es troba el disquet i teclejar

EUROPA ←

Per instal·lar-lo al disc dur cal indicar com a unitat activa la unitat on es troba el disquet, teclejar

INSTAL ←

i seguir les instruccions del programa instal·lador.