

DEALING WITH TEXTS

Geoff Jordan

Títol: Dealing with texts (Tractant amb textos)
Autors: Geoff Jordan, (basat en una idea original de John Higgins)
Data: 1988



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

OBJECTIUS GENERALS I CARACTERÍSTIQUES PEDAGÒGIQUES

Aquest programa ha estat dissenyat per ser utilitzat pel professor en una classe dividida en grups d'alumnes; el programa preten ajudar el professor, que treballa amb una orientació comunicativa, en la seva tasca de posar els alumnes en contacte amb el llenguatge objectiu en un context significatiu i, així ho esperem, també interessant.

És important diferenciar aquest enfocament de l'Aprenentatge de Llengües Assistit per Ordinador, (CALL), amb el de veure l'ordinador com una mena de substitut del professor. En aquest cas l'estudiant normalment treballa sol amb l'ordinador, i l'ordinador el va portant a fer una seguit d'exercicis, exàmens o pràctiques, amb preguntes, comprovació de les respostes, manteniment d'un registre de la puntuació, i comentaris. El substrat metodològic d'aquest tipus de programes és conductista i el treball, mecànic i controlat per l'ordinador. Fou precisament l'èmfasi que els programes "substituts del tutor" posaren en l'aspecte mecànic i en el control per part de l'ordinador allò que, particularment als Estats Units, va portar al desenvolupament d'un enfocament més comunicatiu de l'Aprenentatge de Llengües Assistit per Ordinador. Amb la utilització microordinadors més econòmics, la idea va ser la de donar un enfocament més obert a la programació. Sovint l'ordinador no feia preguntes, ni esperava cap resposta concreta. L'usuari sempre controlava el programa, mai no es donava a l'inrevés.

Aquest, però, no és el lloc per dur a terme una discussió a favor o en contra d'un o altre enfocament o mètode. No hi ha dubte que fins i tot els exercicis anomenats mecànics poden proporcionar una pràctica útil. És un fet que hi ha diferents mètodes i, el que és més important, diferents maneres d'aplicar els programes fets amb un enfocament comunicatiu. Els programes esmentats més amunt es podrien utilitzar individualment tant en grups petits com en grups grans. Aquestes tres possibilitats d'ús es converteixen en sis si tenim en compte la presència del professor. Es podrien utilitzar en una aula d'auto-aprenentatge, en un laboratori d'informàtica, o en una classe convencional. A la classe els podrien utilitzar o bé la totalitat del grup, o bé només alguns alumnes, amb o sense professor. En resum: hi ha moltes maneres possibles d'utilitzar els software educatiu.

Si el nombre d'alumnes és més gran de 12, i es vol utilitzar l'ordinador amb tota la classe, caldrà disposar d'un retroprojector i d'una pantalla de cristall líquid -aparell que agafa la imatge que apareix al monitor i, mitjançant el retroprojector, la projecta sobre una superfície més gran, com per exemple la paret de la classe-.

Un dels aspectes més important que cal tenir en compte a l'hora de treballar amb aquest programa és que el professor és qui ha de donar-li vida i que, per tant, la manera com el professor l'utilitzi és crucial.

Igual que quan es treballa amb el vídeo, cal que el professor estigui completament familiaritzat amb el programa i que pensi com farà encaixar el seu ús dins la programació de la lliçó i del curs en general. Cal entendre una sessió d'informàtica

com una part d'una sèrie més àmplia d'activitats, per a la qual s'han de preparar fulls de treball, activitats preparatòries i de seguiment, i en el desenvolupament de les quals el professor ha de prendre una part activa.

Cal, sobretot, que el professor utilitzi la seva imaginació i les seves habilitats pedagògiques per donar vida al software educatiu.

DEALING WITH TEXTS (Tractant amb textos)

INFORMACIÓ GENERAL

CONTINGUT

Exercicis d'elisió parcial o total.

NIVELL

Flexible.

GUIA PEDAGÒGICA

OBJECTIUS

El fet de convidar els alumnes a reconstruir un text que conté paraules elidides (així com, per exemple, How are you feeling today? esdevé "____ _?") té com a objectius tots aquells associats amb els exercicis i les proves d'elisió de paraules. És una manera excellent de practicar tant el lèxic com les funcions i la gramàtica, o de concentrar-se en una estructura, una funció, o una àrea concreta.

La versió informàtica d'exercicis d'elisió de paraules permet que l'alumne explori el text tot sol i que el professor el guiï en aquesta exploració.

Per tant, aquest programa pot servir no només per a l'aprenentatge formal del llenguatge sinó també per aprendre a aprendre.

CONEIXEMENTS PREVIS

El nivell depèn del text seleccionat. En qualsevol cas és el professor qui decideix els nivells i els coneixements necessaris per a cada nivell, ja que el programa permet afegir altres textos des de l'editor.

ESTRUCTURA

El programa consta de dues parts:

L'editor - permet que el professor insereixi altres textos.

Els exercicis - textos amb paraules elidides que els usuaris han de reconstruir.

METODOLOGIA

COM UTILITZAR EL PROGRAMA

Si és possible que tothom pugui veure bé la pantalla, el programa pot ser utilitzat amb un grup gran. En tal cas, el professor manipularà el teclat, o bé permetrà que ho fessin els alumnes per torns.

La manera òptima d'utilitzar el programa és dividint els alumnes en grups de tres, de manera que cada grup treballi amb un ordinador.

És de la màxima importància començar amb una activitat d'escalfament que situï el text i centri els alumnes en el "marc" mental adequat (per suggeriments vegeu més avall).

Si s'escull l'opció que presenta el text amb totes les paraules elidides, és millor començar a reconstruir el text amb l'opció anywhere in the text ("a qualsevol lloc del text"). Generalment és millor provar primer les paraules més freqüents, però, tot i que és satisfactori veure-les aparèixer, rarament ens diuen gran cosa del contingut del text.

S'hauria de demanar als alumnes que, tenint en comte el títol, prediguessin quines paraules es podrien trobar en el text en concret.

A mesura que es va reconstruint el text, els alumnes poden anar deduint a quina categoria gramatical pertanyen: adjectius, adverbis, verbs, etc., i aquí l'opció cursor choice ("escollir amb el cursor") serà la que funcionarà millor.

ACTIVITATS PRÈVIES

Pot ser descoratjador per als estudiants trobar-se de sobte confrontats amb un text on totes les paraules han estat completament substituïdes per guions, i haver-lo de reconstruir. Cal fer algun tipus d'activitat per preparar-los, per induir-los a pensar correctament i que no es limitin a endevinar paraules al buit. Si més no, parlar-los del contingut del text que veuran a l'exercici abans d'entrar-hi.

a) Combinat amb un exercici de comprensió oral. El professor busca un extracte de text adequat per escoltar i utilitzar l'editor del programa per escriure un text basat en aquest (un resum, una continuació, una resposta, etc.) Abans d'utilitzar el programa, els alumnes escolten. Es poden utilitzar cançons, lectures, notícies, conversacions, etc.

b) Amb redacció a partir de narracions il·lustrades. Un conte en dibuixos pot formar la base del text. El professor escriu el conte a l'ordinador i prepara una activitat per construir un conte a la classe a partir dels dibuixos. Llavors els alumnes fan l'exercici a l'ordinador i utilitzen els dibuixos com a ajuda. Aquesta idea és especialment bona per als nivells més baixos.

c) Amb un diagrama tècnic. Una variant de la redacció a partir de narracions il·lustrades per a English for Special Purposes (Anglès Aplicat a una Especialitat). Un diagrama amb etiquetes o un procés tècnic formen la base del text.

d) Per traducció. Es dóna als estudiants una traducció, en la seva llengua, del text a reconstruir.

e) Per escriure resums. Es reparteix un text llarg als alumnes i se'ls demana que n'escriuin un resum. El professor ha entrat un resum model del text que llavors els estudiants han de reconstruir.

f) Com a estímul per a la redacció. Això implica que els alumnes han d'utilitzar l'editor del programa per escriure els seus propis textos. En grups reduïts escriuen un text sobre un tema determinat i llavors l'entren a l'ordinador i l'enregistren al disquet. Després repton els altres a reconstruir el seu text.

Aquesta tècnica resulta molt efectiva: els alumnes prenen consciència que escriure té realment sentit (ja que altres persones utilitzaran allò que ells escriuen) i hi ha un incentiu molt gran en trobar i corregir errors, i en escriure alguna cosa que valgui la pena llegir.

Sens dubte hi ha moltes altres maneres d'utilitzar el programa (amb un vídeo, per exemple). El programa necessita de persones entusiastes i imaginatives que li donin vida.

EDITOR

EDIT MODE

1. Quan es carrega el programa apareix el Menú Principal:

T.....TEXT EDITOR
E.....EXERCICES
F.....FINISH

Per utilitzar l'editor premeu T

2. Tot seguit veiem aquest menú:

O.....OPEN FILE
D.....DELETE FILE
R.....RENAME FILE
L.....LOOK FILE
P.....PRINT FILE
E.....EXIT

a) O....OPEN FILE: per crear i corregir textos. Si premeu O, el programa va immediatament a una pantalla blava i groga on es pot introduir text. Al final de la pantalla diu:

FILE NAME:?

Escriviu-hi el nom d'un fitxer (MÀXIM 8 LLETRES, NO UTILITZEU ESPAIS), i premeu RETURN.

Si escriviu el nom d'un fitxer que ja existeix (utilitzant l'opció L....LOOK FILES per veure els noms de tots els textos existents) s'hi pot fer qualsevol canvi que es vulgui.

- Les tecles amb fletxes mouen el cursor.
- RETURN fa desaparèixer tota la línia on està col·locat el cursor.
- INS inserta un espai a la posició del cursor.
- DEL esborrarà el caràcter de la posició del cursor.

Si teclegeu un nom nou, es pot escriure el text utilitzant les tecles de control descrites anteriorment.

Després d'acabar les correccions en un text ja existent, o bé d'escriure un text, premeu la tecla HOME per acabar. Aleshores tenim tres opcions:

SAVE [S] ABANDON [A] RETURN [R]

S -Enregistra el text al disc.

A -Deixa el text tal com estava abans, o bé deixarà el text nou sense enregistrar-lo al disc.

R -Tornareu a la pantalla de treball, i podreu continuar escrivint o corregint.

b) D.....DELETE FILE: per esborrar un text del disc. Si premeu D, veureu la llista dels fitxers de text, i al final de la pantalla diu:

```
PRESS [N] TO ABANDON  
NAME OF FILE TO BE DELETED:?
```

Si decidiu no esborrar, cal prémer N i RETURN. Per esborrar, cal teclejar el nom del fitxer i prémer RETURN.

c) R....RENAME FILE: per veure la llista de textos. Aleshores el programa us demana el nom d'un fitxer i després d'haver-lo introduït, us demana el nom nou. Cal teclejar-lo i prémer RETURN.

d) L....LOOK FILES: per fer aparèixer a la pantalla els noms de tots els fitxers de text existents.

e) P....PRINT FILE: per imprimir un fitxer. Heu de tenir la impressora connectada i a punt. Premem P. Us demana si voleu el text complet o una versió normal amb paraules elidides (el programa elideix una paraula de cada set). Cal prémer o bé C (complet) o bé N (versió normal).