

Materials de formació

ELABORACIÓ D'ACTIVITATS AMB EL *HOTPOTATOES* 6

Joan Gelabert Vich
Jesús Arbués García del Moral
i
Ernest Prats García

Juliol 2005



Govern de les Illes Balears

Conselleria d'Educació i Cultura

Direcció General d'Ordenació, Innovació i Formació del Professorat

Elaboració d'activitats amb el HotPotatoes 6

Joan Gelabert Vich, Jesús Arbués García del Moral i Ernest Prats

Servei de Formació Permanent del Professorat
Direcció General d'Ordenació, Innovació i Formació del Professorat
Conselleria d'Educació i Cultura

Juliol 2005



obra de [Joan Gelabert Vich, Jesús Arbués García del Moral i Ernest Prats García](#) està subjecta a una [licència de Reconeixement-No comercial-Compartir amb la mateixa llicència 3.0 Espanya de Creative Commons](#).

Convencions

Els símbols utilitzats en aquest text són:

	<p>Activitats d'introducció Activitats completament guiades amb exposició gradual de continguts, que permeten assegurar els continguts mínims de la programació del mòdul de formació.</p>
 <p>Reforç</p>	<p>Activitats de consolidació i reforç: Aquestes activitats presenten una dificultat un poc superior, ja que no són tan guiades i permeten un millor domini dels temes estudiats.</p>
	<p>Activitats de lliurament obligat Les activitats que vénen marcades per aquesta icona s'hauran d'enviar obligatòriament a la tutoria per poder superar el curs de formació.</p>
	<p>Activitats opcionals Activitats d'ampliació de coneixements que permeten aprofundir en la temàtica tractada. No són obligatòries i no s'han de fer si es veu que hi haurà dificultat per seguir el ritme aconsellat per al curs.</p>
	<p>Recomanacions o comentaris Recomanacions o comentaris que permetran una millor realització de les activitats encomanades.</p>
 <p>AJUDA</p>	<p>Ajuda Per a algunes activitats, si la seva resolució presenta problemes, es podrà consultar l'ajuda que donarà pistes per facilitar-ne la realització.</p>
	<p>Recursos addicionals Per poder ampliar els coneixements, es posa a la disposició de l'alumnat una documentació complementària de consulta o d'ampliació.</p>

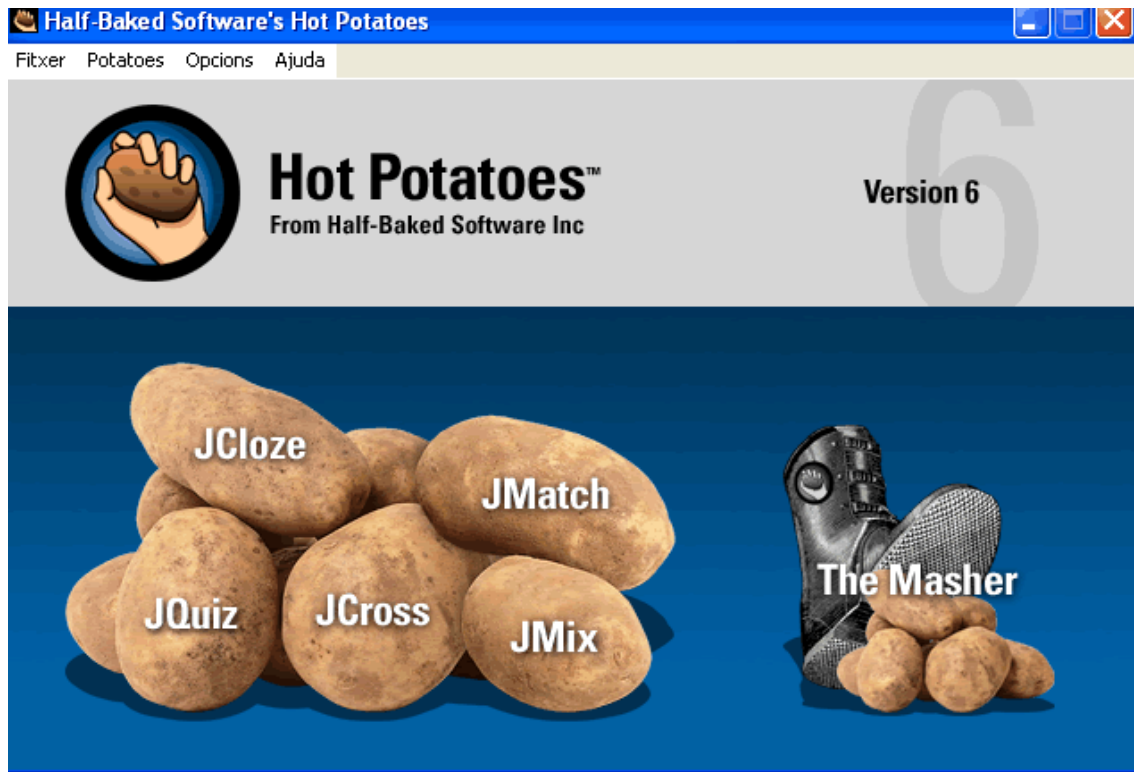
Taula de continguts

1	<i>Què és Hot Potatoes?</i>	5
	Milliores de la versió 6 (Informació per a usuaris de la versió 5)	5



<i>Els programes del</i>	7
3	<i>Mòdul per elaborar exercicis basats en preguntes a respondre (JQuiz)</i>	21
4	<i>Mòdul per elaborar trencaclosques de text (JMix)</i>	44
5	<i>Mòdul per elaborar exercicis de mots encreuats (JCross)</i>	50
6	<i>Mòdul per elaborar exercicis d'associació (JMatch)</i>	54
7	<i>Mòdul per elaborar exercicis de text amb forats per omplir (JCloze)</i>	75
8	<i>Fer un paquet d'activitats</i>	78

1 QUÈ ÉS HOT POTATOES?



és un conjunt d'eines d'autor que permet elaborar exercicis interactius en format web.

Per a elaborar un exercici el que has de fer és, introduir les dades, textos, preguntes, respostes, etc. i el programa s'encarrega de generar les pàgines Web que permetran a l'usuari accedir a l'exercici.

Molts dels paràmetres d'aquestes pàgines poden ser personalitzades des del mateix programa sense coneixements d'HTML o JavaScript.

Moltes de les capacitats del programa no són operatives si no es registra el programa. Aquest registre és gratuït.

A la pàgina http://platea.pntic.mec.es/~iali/CN/Hot_Potatoes/intro.htm hi trobaràs un recull de tutorials oficials del hotpotatoes.

Millores de la versió 6 (Informació per a usuaris de la versió 5)

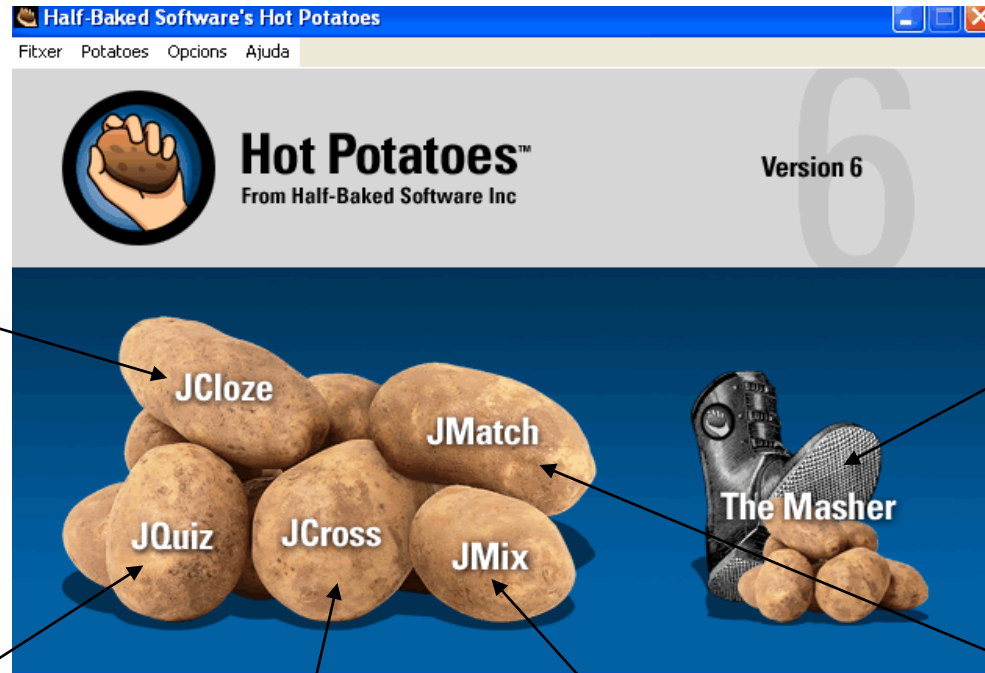
Les millores que aporta la versió 6 respecte de la 5 poden resumir-se en:

- Suport Unicode, Això et permet crear exercicis en qualsevol llengua o fins i tot emprar diverses llengües en un mateix exercici. Aquesta capacitat es fa efectiva per a sistemes operatius Windows 2000, XP o posteriors.
- Nou tipus de qüestió. Per combinació de l'antic JBC (qüestionari de resposta múltiple) amb el JQuiz(exercicis de preguntes de resposta breu) i una nova aplicació podem

crear una nova qüestió que serà un conjunt de qüestions d'elecció múltiple, resposta curta i selecció múltiple, un nou tipus d'exercici híbrid.

- Un sistema més sofisticat de puntuació en el mòdul JQuiz. Es poden ponderar les preguntes i assignar a cada resposta un percentatge d'encert.
- Un format de publicació a la web més senzill, el codi de les pàgines és més fàcilment editable.
- Es pot col·locar un cronòmetre en els exercicis, això en les versions anteriors només es podia fer en activitats que duguessin associada lectura de textos.
- Els exercicis i tots els fitxers associats es poden “pujar” automàticament a un compte al servidor de www.hotpotatoes.net, d'aquesta manera els usuaris (els nostres estudiants) hi poden entrar identificant-se i els resultats de la seva activitat quedaran registrats.

2 ELS PROGRAMES DEL



2 JCLOZE

S'empra per elaborar exercicis del tipus omplir forats.

6 THE MASHER

Permet fer activitats d'associació, imatge-text, imatge-imatge, text-text..

1 JQUIZ

Per elaborar tests de elecció múltiple, preguntes de resposta breu, híbrids i tests de selecció múltiple.

5 JMATCH

Permet fer activitats d'associació, imatge-text, imatge-imatge, text-text..

3 JCROSS

Permet elaborar exercicis de mots encreuats

4 JMIX

S'empra per fer trencaclosques de text.

Els programes que conformen el hotpotatoes són:

El **JQuiz** per elaborar qüestionaris de:



a) test d'elecció múltiple.

<< Index >>

La Unió Europea
Qüestionari de múltiples opcions o de respostes curtes.

Fes clic a la resposta correcta , agafa'm una de la llista, o escriu-la, segons correspongui.

Mostra totes les preguntes

1 / 2 >>

Inicialment la Unió Eurpea estava formada per sis països, senyala l'opció correcta per indicar quins eren.

A. ? Bèlgica, Alemanya, França, Itàlia, Luxemburg i els Països Baixos.

B. ? Bèlgica, Alemanya, França, Grècia, Luxemburg i els Països Baixos.

C. ? Bèlgica, Alemanya, Suècia, Dinamarca, Luxemburg i els Països Baixos.

D. ? Alemanya, França, Itàlia, Bèlgica, Espanya i Suïssa



b) resposta breu

La Unió Europea
Qüestionari de múltiples opcions o de respostes curtes.

Fes clic a la resposta correcta , agafa'm una de la llista, o escriu-la, segons correspongui.

Mostra totes les preguntes

<< 3 / 4 >>

Quin país s'incorporà l'any 1981?

Comprova resposta Pista Mostra resposta



c) híbrid entre resposta breu i test d'elecció múltiple

Comença com un test de resposta breu i després de dos intents fallits passa a test d'elecció múltiple per facilitar la resposta correcta.



d) test de selecció múltiple

La Unió Europea

Qüestionari de múltiples opcions o de respostes curtes.

Fes clic a la resposta correcta , agafa'm una de la llista, o escriu-la, segons correspongui.

Mostra totes les preguntes

<< 5 / 6 >>

Quins països s'incorporaren l'any 1995?

- a. Àustria
- b. Finlàndia
- c. Suècia
- d. Espanya
- e. Dinamarca

Comprova resposta



JCloze per elaborar exercicis d'omplir forats

La Unió Europea

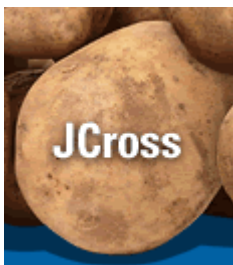
Exercici d'omplir forats

Omple tots els forats, després pitja "Comprovar" per comprovar les teves respostes. Empra el botó "Pista" per a visualitzar la següent lletra de la paraula. També pots pitjar al botó "?" per aconseguir ajuda. Si demanes ajuda o pistes perdràs punts. Vés alerta!

Inicialment, la Unió Europea estava integrada per sis països: Bèlgica, Alemanya, França, , [?], Luxemburg i els Països Baixos. A l'any 1973 s'incorporaren Dinamarca, Irlanda i el Regne Unit; durant l'any s'incorporà Grècia; en el 1986 ho feren Espanya i Portugal; i en el 1995 Àustria, Finlàndia i Suècia. En el 2004 es produí la major ampliació amb l'entrada de països.

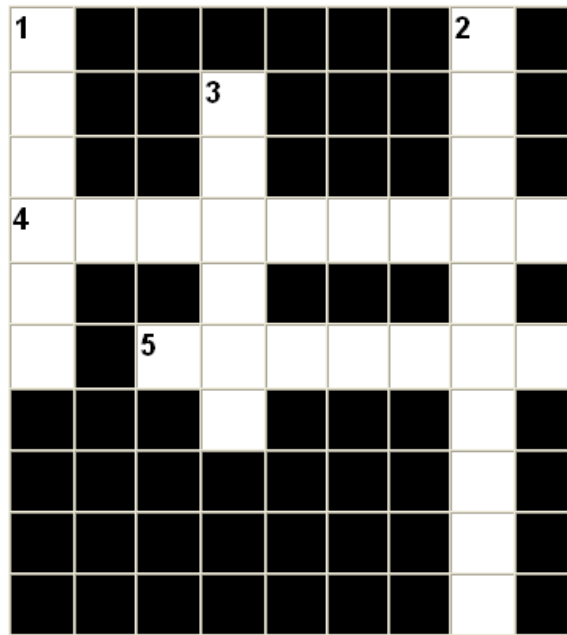
Comprova resposta Pista

<< Índex >>



El **JCross** que permet fer exercicis de mots encreuats

Mots encreuats



Definicions horitzontals:

Definicions verticals:

- | | |
|--|---|
| <p>4 País amb el mateix nom que la seva capital</p> <p>5 Al revés, Tallinn és la seva capital.</p> | <p>1 País membre de la UE i de capital Roma</p> <p>2 Ciutat seu del Parlament Europeu</p> <p>3 País que s'incorporà a la UE l'any 1981</p> |
|--|---|



El **JMix** permet fer trencaclosques de text per exemple.

La Unió Europea

Exercici de textos desordenats.

Empra les funcions per ordenar el text, bé sigui fent clic al damunt o bé arrossegant i deixant anar.

Comprova resposta	Reinicia	Pista
-------------------	----------	-------

La UE fomenta la cooperació	promovent la unitat i	entre els pobles d'Europa,
la diversitat	conservant al mateix temps	



El **JMatch** permet fer activitats d'associació.

Banderes de la UE

Exercici d'associació

Arrosega els elements la columna de la dreta cap a l'esquerra, o bé escull el correcte de la llista desplegable.

Comprova resposta

	França
	Grècia
	???
	Grècia Portugal Estònia França Itàlia ???



Activitat d'introducció 1
Instal·lació del HotPotatoes 6

La primera cosa que s'ha de fer és instal·lar la versió 6 (la darrera existent en el moment



de l'elaboració d'aquest tutorial) del programa , que es pot aconseguir a:

<http://web.uvic.ca/hrd/halfbaked/>

o bé directament al CD de materials

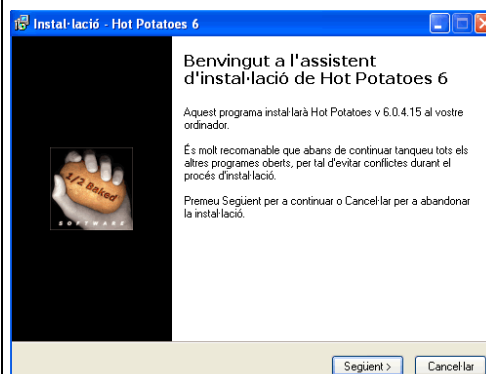
Avis només per a usuaris de Windows 95. Els usuaris de **Windows 95** poden tenir problemes amb les versions posteriors a la 5.4, per aquest motiu és convenient que instal·lin la versió 5.4 que no dona problemes amb **Windows 95**.

Si decideixes fer la instal·lació a partir del CD de materials, has d'executar el fitxer **setup_hotpot_60415.exe** de la carpeta **Programari**.

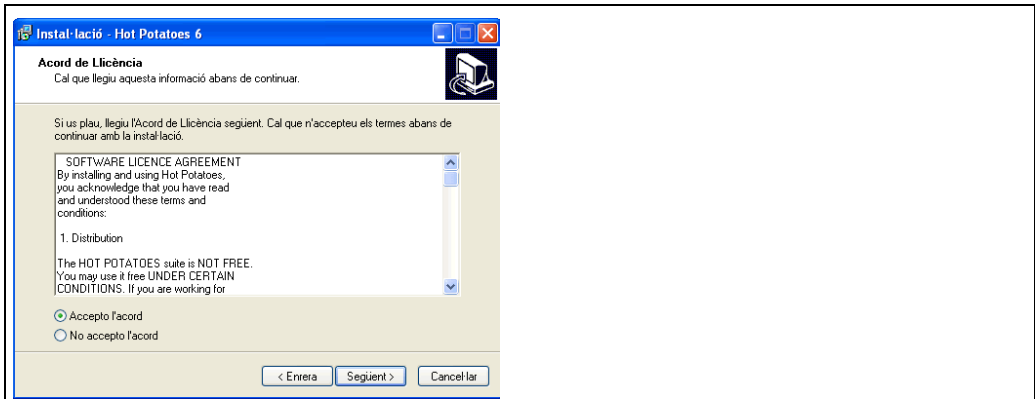
El primer que ens demana és la llengua a utilitzar durant la instal·lació. Una vegada seleccionada clica sobre **Aceptar**.



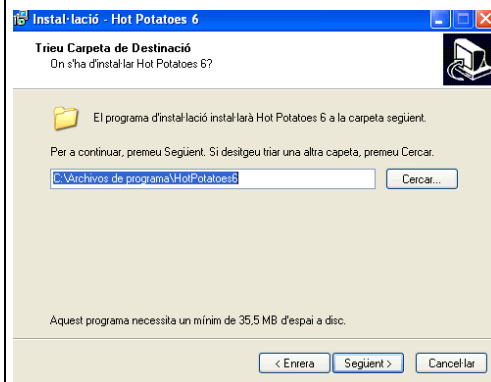
Et dona la benvinguda a la instal·lació i et recomana que tanquis totes les altres aplicacions, llegeix el missatge i pitja sobre **Següent**



És l'acord de llicència, marca **accepto l'acord** i pitja sobre **següent**

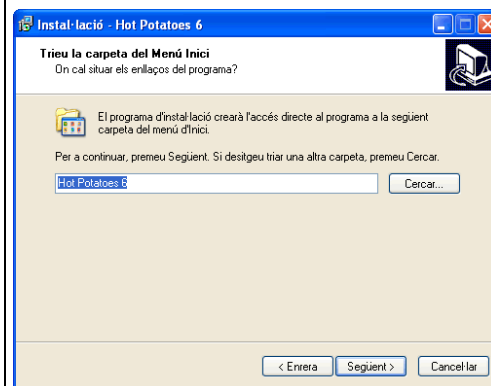


Aquí et demana on vols instal·lar el programa. És recomanable acceptar la localització que et recomana el programa. Pitja sobre **Següent**.



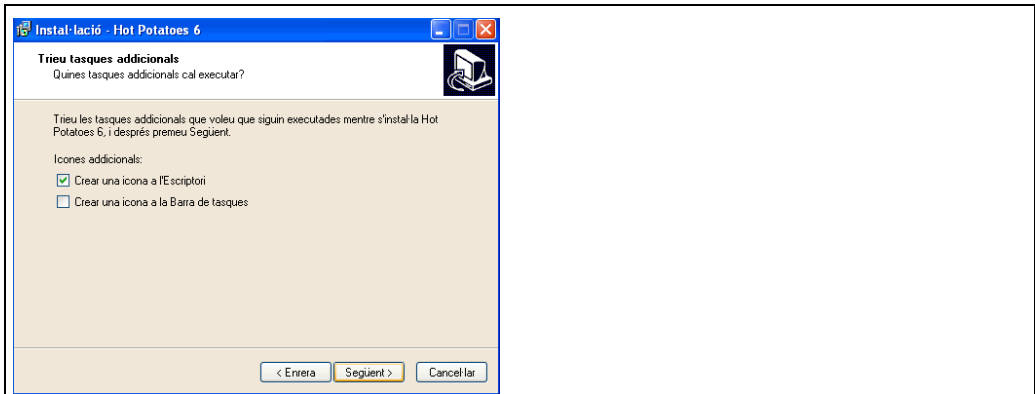
Aquí et proposa, crear un grup de programes al menú inici amb el nom de Hot Potatoes 6.

Clica sobre **Següent**



Et demana si vols crear un accés directe a l'escriptori i/o un botó de posada en marxa ràpida a la barra de tasques, és convenient deixar marcat com a mínim una de les dues opcions.

En haver seleccionat una de les opcions, clica sobre **Següent**



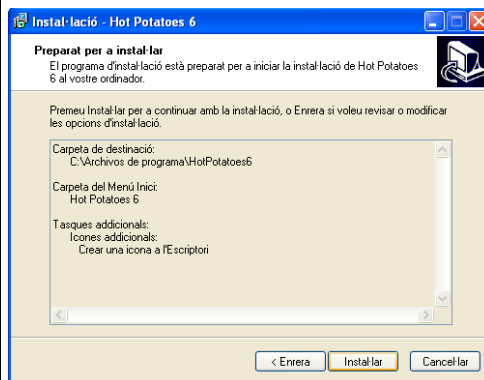
T'informa de les tasques que durà a terme.

On instal·larà el programa

El nom de la carpeta del menú inici

I que crearà una icona a l'escriptori.

Clica sobre **Instal·lar**



T'avisarà que ha finalitzat la instal·lació, si deixes marcada l'opció posarà en marxa el programa.

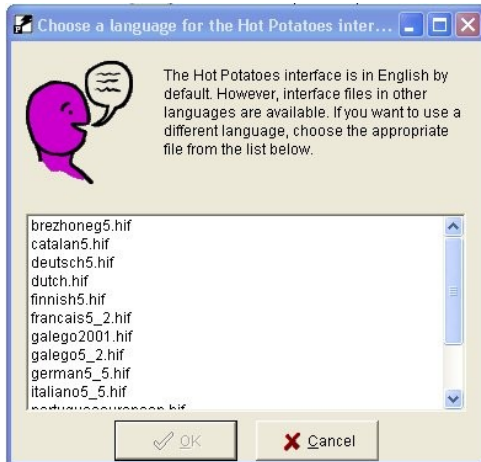
Clica sobre **Finalitzar**



Abans d'iniciar-se el programa per primera vegada et dóna l'opció de triar la llegua de

la interfície del programa (la llengua dels menús, dels quadres de diàleg, etc)

Selecciona **catalan6.hif** i clica sobre **OK**



Amb això s'ha acabat el procés d'instal·lació del programa i la traducció de la interfície al català.

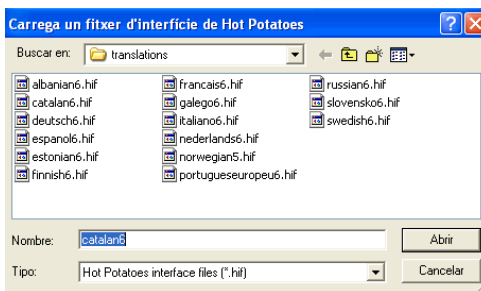
Aquesta interfície es pot tornar a traduir sempre que vulguis a una altra llengua fent, un cop posat en marxa el programa,

Opcions > Interfície > Carregar un fitxer d'interfície



I aquí selecciona el fitxer corresponent.

El fitxer (**catalan6.hif**) es troba físicament a C:/Archivos de programa/Hot Potatoes 6/traslations





Activitat d'introducció 2
Traducció de la interfície d'exportació a web



El **Hot Potatoes** és un software que permet elaborar exercicis que converteix en pàgines web a través d'un procés d'exportació.

Com hem vist a l'activitat anterior el programa ens permet canviar l'idioma dels menús i opcions del programa (interfície), aquest software també ens permet canviar l'idioma dels missatges i els missatges mateixos que apareixeran als exercicis generats i exportats amb el programa, les versions 5.4, 5.5 i 6 incorporen el català, amb traducció d'*Ernest Prats* assessor de TIC del **CEP d'Eivissa** i coautor d'aquest tutorial.

Posada en marxa del Programa



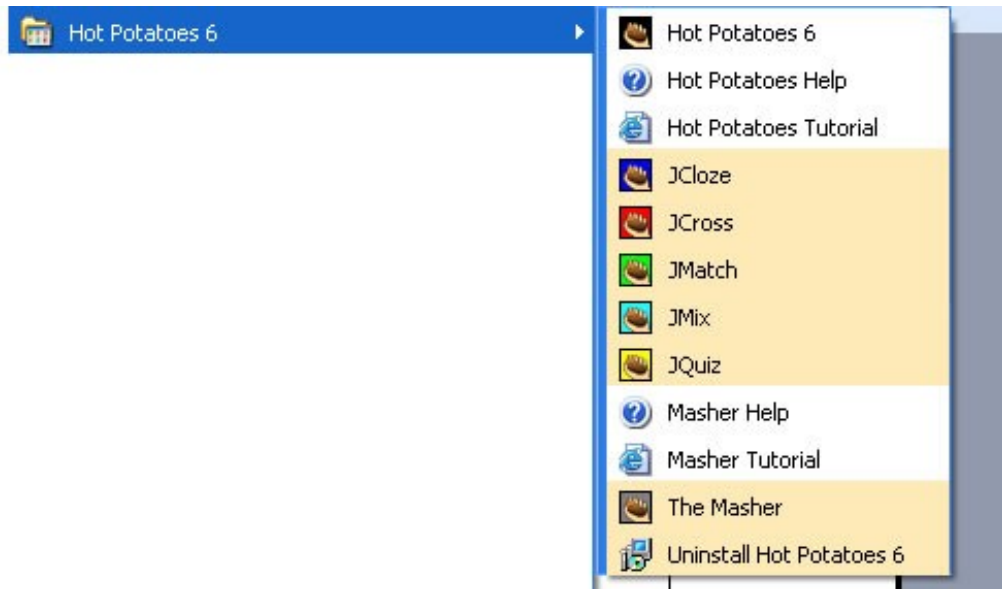
Pots posar en marxa el **Hot Potatoes**, segons les opcions que hagi marcat en la instal·lació, de tres maneres diferents



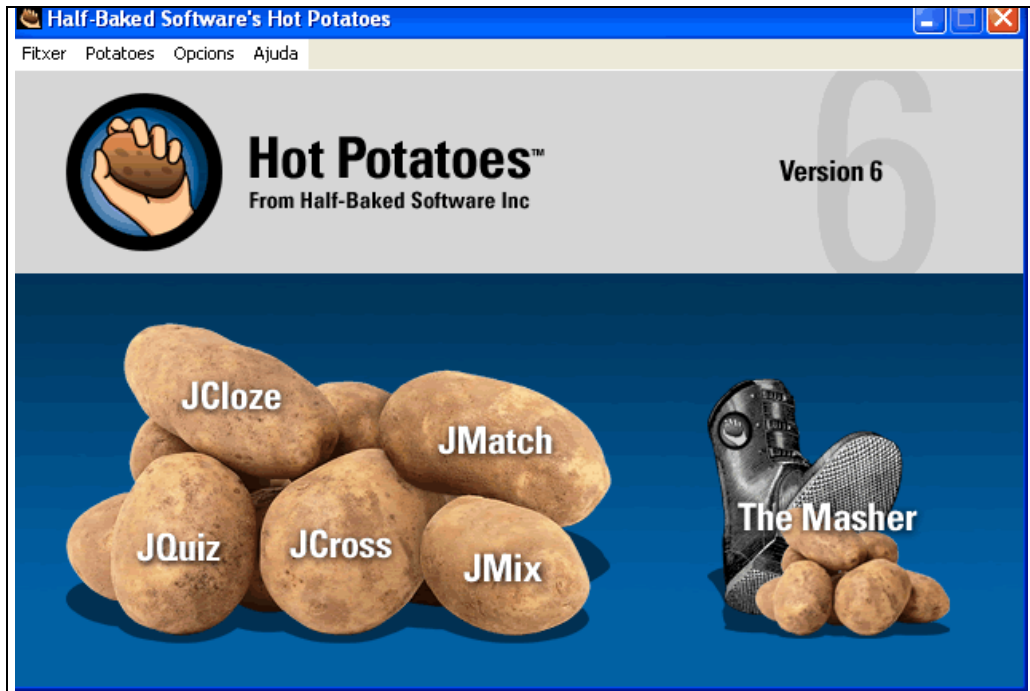
1.- Doble clic sobre la icona **Hot Potatoes 6** que es troba a l'escriptori, si durant el procés d'instal·lació ho has marcat.

O bé,

2.- **inici > todos los programas > Hot Potatoes 6 > Hot Potatoes 6**



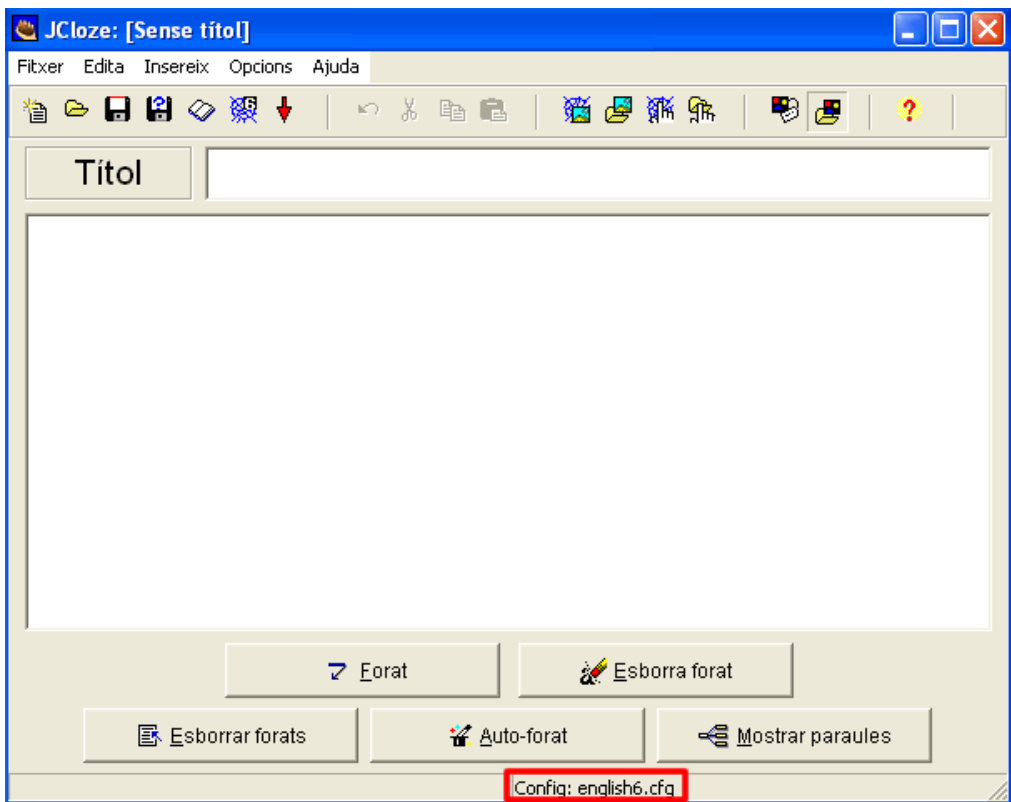
T'apareixerà una finestra des de la qual pots triar quin dels mòduls vols posar en marxa



En aquest moment has de clicar sobre la icona d'un dels programes per exemple



S'obrirà el programa en qüestió



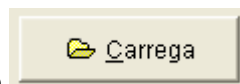
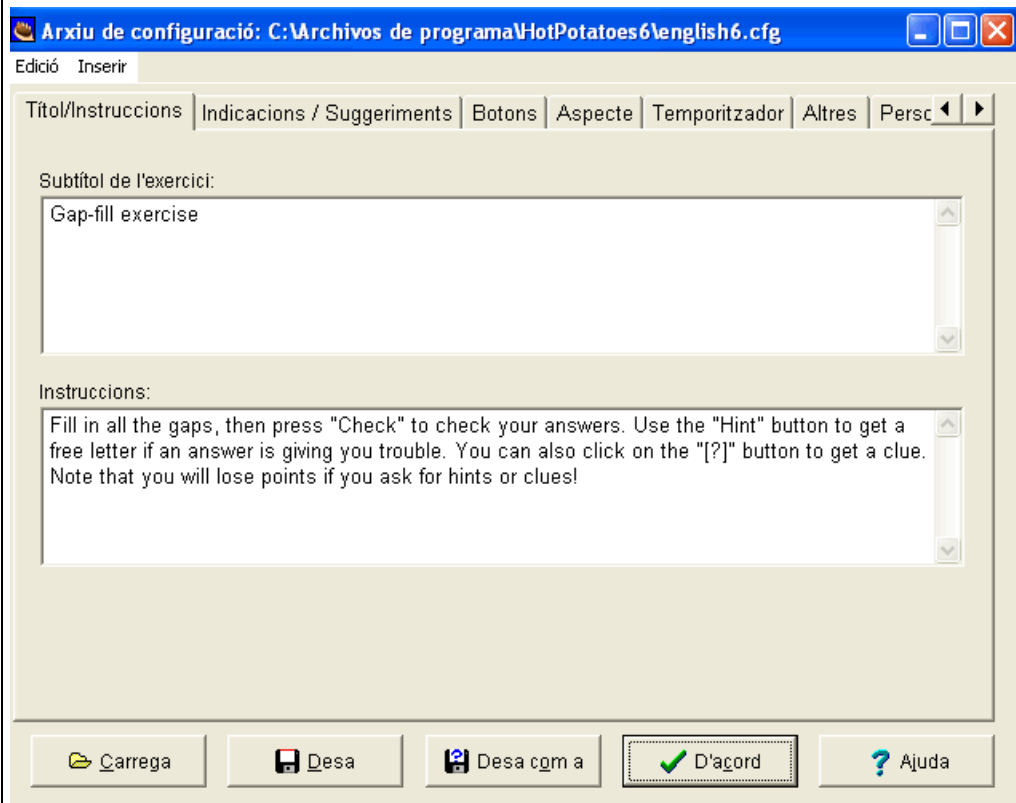
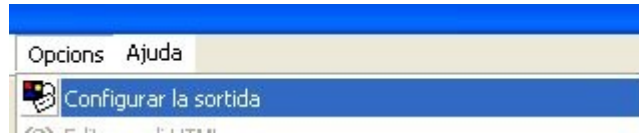
Si et fixes en el requadre inferior de la imatge anterior podràs veure que encara està configurada l'exportació en anglès. Això vol dir que encara que quan empres el programa

i els menús surten en català, quan exportis el fitxer, els missatges per a l'usuari que vulgui fer l'exercici sortiran en anglès.

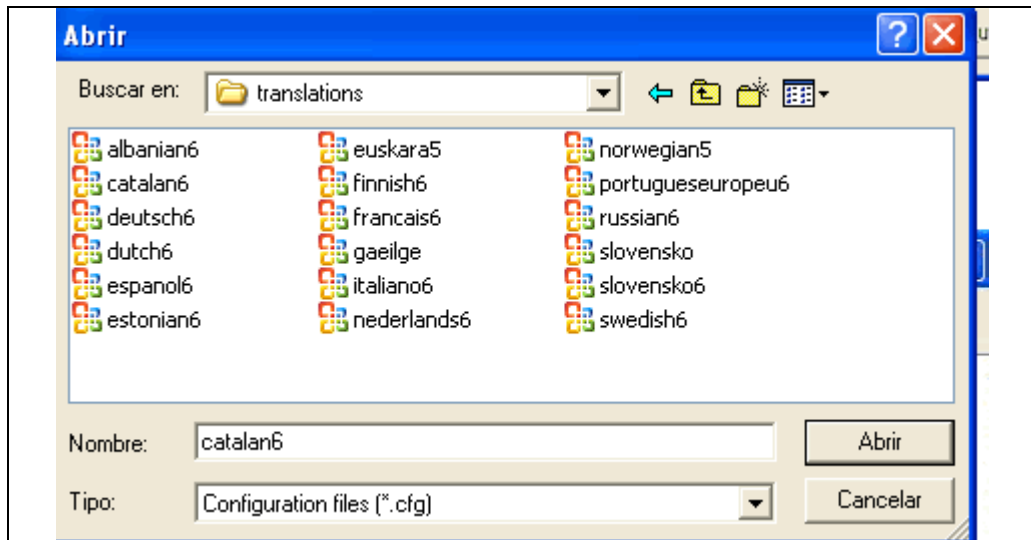
El fitxer de la traducció de l'exportació es troba a la carpeta
C:/Archivos de Programa/HotPotatoes 6/traslations/

I és el **Catalan6.cfg**, fitxer que s'encarrega de la traducció dels missatges que apareixeran als exercicis generats amb el programa

Selecciona **Opcions > Configurar la sortida**




Al quadre que surt clica sobre



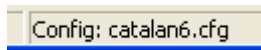
Selecciona, a la carpeta del programa abans esmentada (**c:/archivos de programa/hotpotatoes 6/translations**), el fitxer **“Catalan6.cfg”**.
 Clica sobre **Abrir** i després **Aceptar**

El procés de traducció del **JBC** ja ha acabat, ara has de repetir aquest procés amb els



altres mòduls del  per tal de configurar la sortida de tots els mòduls.

Si et fixes en el requadre que abans t'informava que l'exportació es faria en anglès, ara t'informa que ho exportarà en català



Abans de treballar amb la nova versió de cada programa, és convenient tancar aquest i tornar-lo a obrir.

No convé obrir tots els programes al mateix temps. Hi pot haver conflictes entre ells.



Aquesta activitat de canvi d'idioma al  és una adaptació d'un document d'*Ernest Prats García*, autor dels fitxers de traducció.



Activitat d'introducció 3
Registre del programa

Una vegada instal·lat és convenient registrar el programa, perquè aquest registre és gratuït i permet que el programa sigui totalment operatiu.

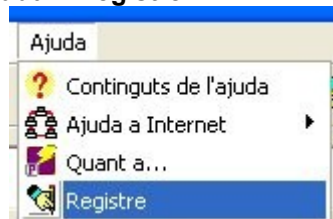


El **Hot Potatoes** és un programa **freeware** per al personal d'institucions educatives sense ànim de lucre. T'has de registrar com a usuari al seu lloc Web

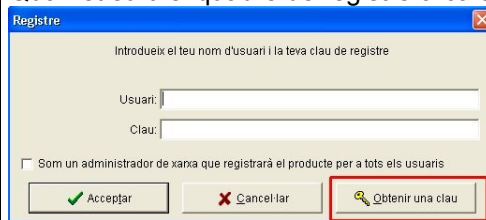
<http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/register.htm>



També pots accedir a aquesta adreça des d'un dels mòduls del **JQuiz > Ajuda > Registre**, per



Quan et surti el quadre de registre clica sobre **aconseguir una clau**.



Has d'obrir les condicions de la llicència, clicant sobre l'enllaç **read the license agreement** i marcar el quadre per indicar que estàs d'acord.

I have [read the license agreement](#), I understand that Hot Potatoes is N(

Una vegada emplenat el formulari rebràs immediatament a la teva adreça de correu electrònic un e-mail amb les dades per fer el registre.

Amb el nom d'usuari i la clau rebuda has de registrar-te en qualsevol dels sis mòduls (**JQuiz > Ajuda > Registre**), d'aquesta manera queden tots els mòduls habilitats. Si no apareix l'opció registre al menú ajuda és perquè ja està registrat.

Convé guardar aquestes dades per si vols registrar el programa en més d'un ordinador. De totes maneres si tornes a sol·licitar una clau de registre i poses la mateixa adreça de correu et tornen a enviar la mateixa clau.

3 MÒDUL PER ELABORAR EXERCICIS BASATS EN PREGUNTES A RESPONDRE (JQUIZ)

Abans de començar, descarrega al teu ordinador els fitxers (arxiu **fixters_curs.exe**) del curs que trobaràs a la carpeta **Materials / hotpot** del CD de materials. En fer doble clic sobre aquest arxiu es descomprimirà i crearà automàticament una carpeta anomenada **curshot** al teu disc, on aniràs guardant tots els materials que generis.

Dins aquesta carpeta has d'anar creant subcarpetes per a les activitats que vagis fent.

El més pràctic és crear una carpeta per a cada activitat i guardar en ella tots els fitxers que facin referència a ella.

MOLT IMPORTANT:

Per tal d'estalviar qualsevol tipus de problemes amb els noms de carpetes i fitxers, no empreu mai nom llargs (màxim 8 caràcters "normals").

És imprescindible treballar d'una manera molt ordenada i sabent el que es fa en cada moment. Les primeres vegades que es fan activitats amb imatges sol haver problemes a l'hora de provar aquesta activitat en un altre ordinador, per evitar això és pel que s'aconsella aficar tots els fitxers relacionats amb una activitat a la mateixa carpeta abans d'establir vincles.

Pel que fa a les imatges i sons han d'estar en la carpeta de l'activitat abans d'inserir-los en l'activitat.

De totes maneres abans d'enviar una activitat al tutor, convé que copieu tota la carpeta de l'activitat (amb tots els fitxers, imatges, etc) en un disquet i proveu si el document HTML del disquet funciona en un altre ordinador, en cas afirmatiu això vol dir que envieu on envieu aquesta carpeta l'activitat funcionarà perfectament. Si no funciona, no es veuen les imatges, no funcionen enllaços, etc, vol dir que hem canviat la posició relativa dels documents i el document HTML cerca la imatge en un lloc que no hi és.

Si abans de començar voleu veure activitats realitzades amb el HotPotatoes podeu anar al web de l'IES Son Pacs (www.iessonpacs.com) on podreu trobar exemples dels departaments de Llatí i Grec, Física i Química, Tecnologia, Electricitat i Biblioteca.



El JQuiz és l'eina del Hotpotatoes que permet elaborar exercicis basats en preguntes. Aquesta eina, en realitat és un conjunt de quatre i és la que ha sofert més modificacions amb el canvi de la versió 5 a la 6.

És una eina molt completa i permet elaborar tests amb un nombre il·limitat de qüestions. Aquestes qüestions es poden formular de quatre maneres diferents:

Test d'elecció múltiple

A la pregunta l'usuari ha de respondre triant una resposta d'una llista de possibilitats. En aquesta llista hi pot haver més d'una resposta correcta, la pregunta queda contestada seleccionant qualsevol de les correctes. L'alumne rebrà una resposta en funció de si ha encertat o s'ha equivocat amb la selecció. També pot rebre indicacions, si prèviament les hem introduïdes, de perquè s'ha equivocat, o missatges d'ànim si ho ha encertat. Si la resposta és incorrecta, l'alumne podrà seguir seleccionant opcions fins a trobar la correcta. En trobar la correcta, l'alumne rebrà una puntuació que dependrà del nombre d'intents que ha hagut de fer l'alumne

fins a trobar-la. Aquesta puntuació quedarà fixada en produir-se l'encert, d'aquesta manera, l'alumne pot seleccionar les altres opcions per veure les indicacions de les altres respostes, sense que això li provoqui penalització en la puntuació.

Preguntes de resposta breu

A les preguntes de resposta breu, els alumnes han d'escriure una resposta en un requadre de text i pitjar sobre el botó Comprovar per veure si s'ha respost correctament.

Si el que s'escriu és una de la llista de possibles respostes es mostraran les indicacions per a aquesta resposta. Si no és així, el programa provarà de trobar la resposta més semblant entre les possibles i indicarà a l'alumne la part de la seva resposta que coincideix amb la correcta. En encertar la resposta, l'alumne rebrà una puntuació en funció del nombre d'intents. També es pot incloure el botó pista de manera que quan l'alumne el pitja proporciona una lletra de la resposta correcta, evidentment l'ús de la pista suposa una penalització en la puntuació.

Test híbrid

Una pregunta tipus test híbrid és una combinació d'una pregunta de resposta breu i un test d'elecció múltiple. El test híbrid comença amb una pregunta de resposta breu. Si l'alumne no respon correctament després d'un nombre fixat d'intents la pregunta passa a tipus test d'elecció múltiple per a facilitar la resposta.

Selecció múltiple

En aquest tipus de pregunta, l'alumne ha de seleccionar totes les respostes correctes d'una llista de possibilitats i després pitjar sobre el botó **Comprovar**. Els missatges de retroacció no estan molt ben resolts i a vegades poden induir a error.



Activitat d'introducció 4 Elaboració d'un test d'elecció múltiple amb el Jquiz

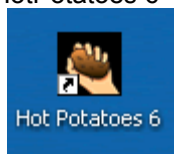
Ara aprendràs a fer els exemples que has pogut veure a la introducció del JQuiz.

Per fer això basta:

Abans de començar crea una carpeta anomenada **act1** dins la carpeta **curshot** on guardarem tot el que faci referència a aquesta activitat.



1.-Posar en marxa el HotPotatoes 6

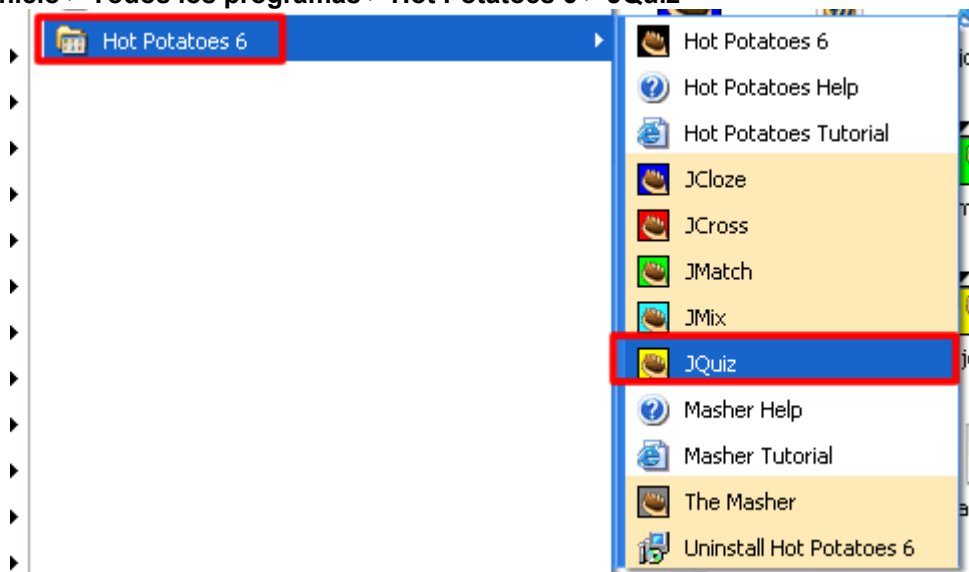


fent clic sobre la icona

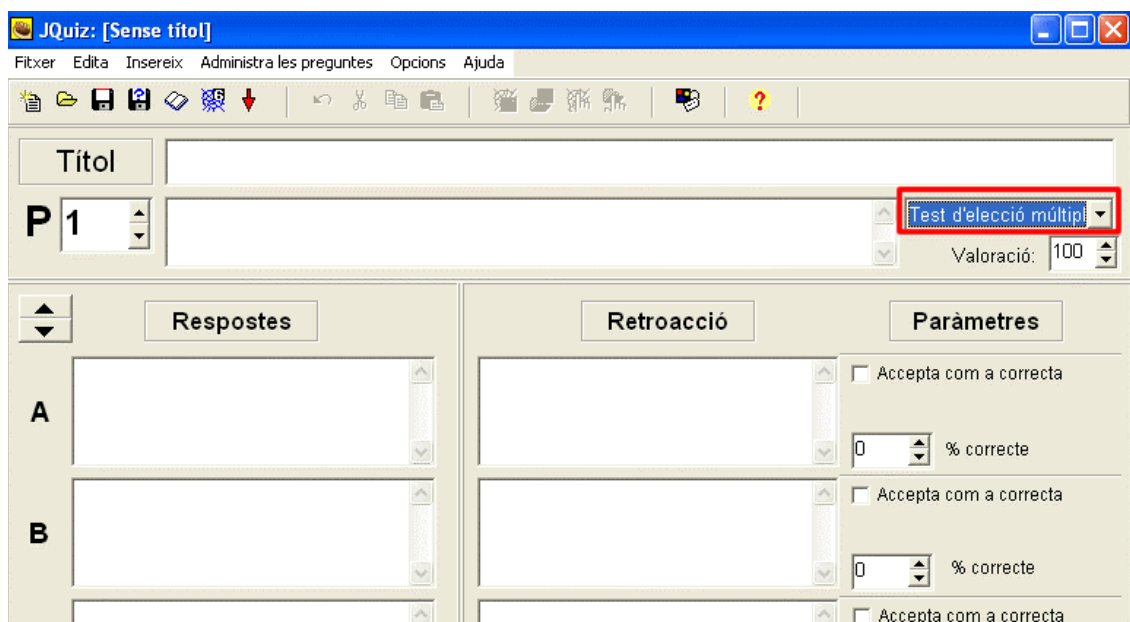


i després fer clic damunt

O bé inicio > Todos los programas > Hot Potatoes 6 > JQuiz



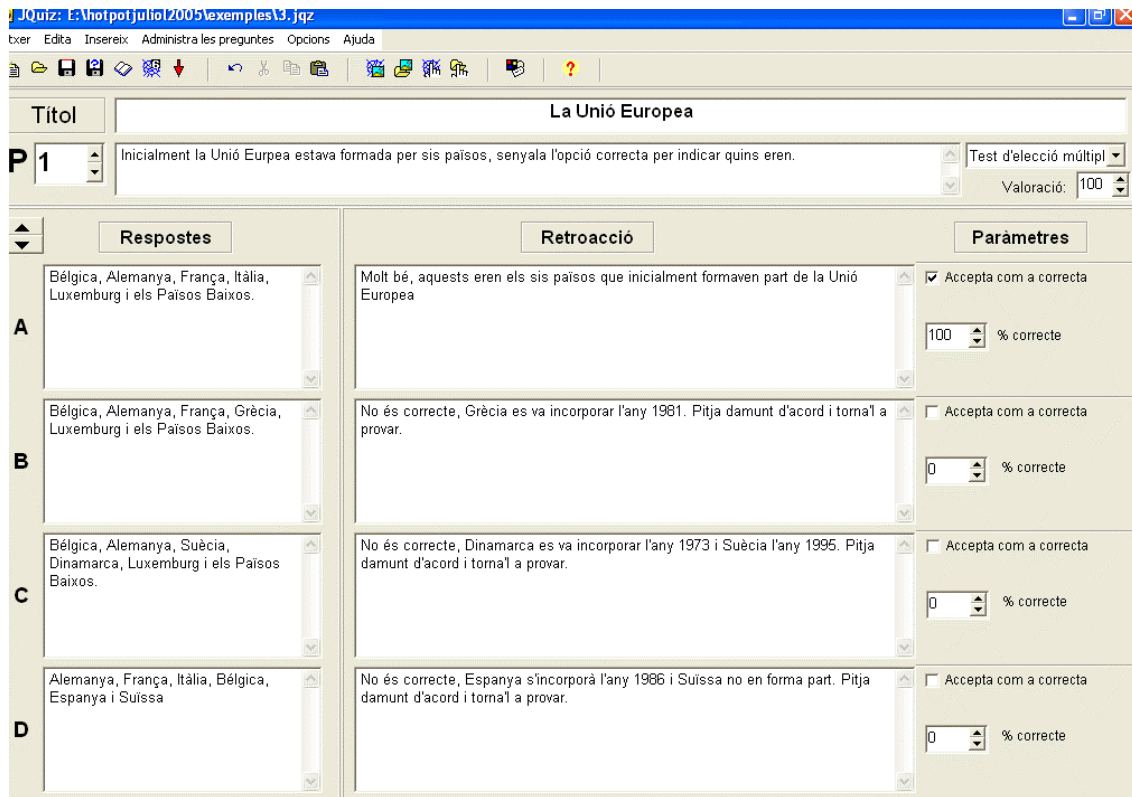
Ha d'estar seleccionat test d'elecció múltiple



2.-Ara ja només queda omplir els formularis de JQuiz d'aquesta manera

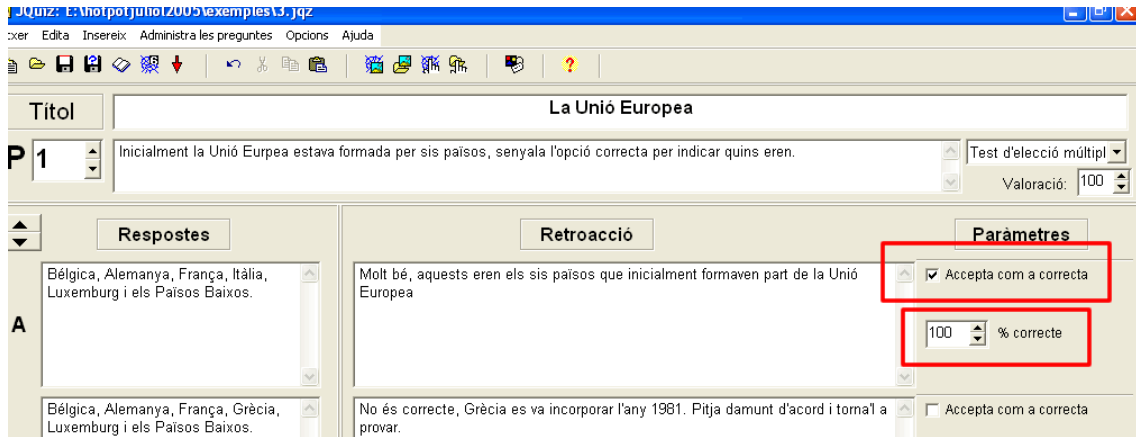
Volem preparar un test de selecció múltiple per saber si els alumnes coneixen quins varen ser els països que inicialment formaven part de la Unió Europea (Bèlgica, Alemanya, França, Itàlia, Luxemburg i els Països Baixos)

Els textos a introduir en aquest cas són:



TÍTOL	La Unió Europea
P1	Inicialment la Unió Europea estava formada per sis països, senyala l'opció correcta per indicar quins eren.
Resposta A	Bèlgica, Alemanya, França, Itàlia, Luxemburg i els Països Baixos.
Retroacció A	Molt bé, aquests eren els sis països que inicialment formaven part de la Unió Europea
Resposta B	Bèlgica, Alemanya, França, Grècia, Luxemburg i els Països Baixos.
Retroacció B	No és correcte, Grècia es va incorporar l'any 1981. Pitja damunt d'acord i torna a provar.
Resposta C	Bèlgica, Alemanya, Suècia, Dinamarca, Luxemburg i els Països Baixos.
Retroacció C	No és correcte, Dinamarca es va incorporar l'any 1973 i Suècia l'any 1995. Pitja damunt d'acord i torna a provar-ho.
Resposta D	Alemanya, França, Itàlia, Bèlgica, Espanya i Suïssa
Retroacció D	No és correcte, Espanya s'incorporà l'any 1986 i Suïssa no en forma part. Pitja damunt d'acord i torna a provar.

A la carpeta **curshot** trobaràs un fitxer anomenat **dades1jquiz.doc** en el qual figuren totes les dades anteriors per si vols fer **copiar** i **aferrar**, per no haver-lo d'escriure tot.

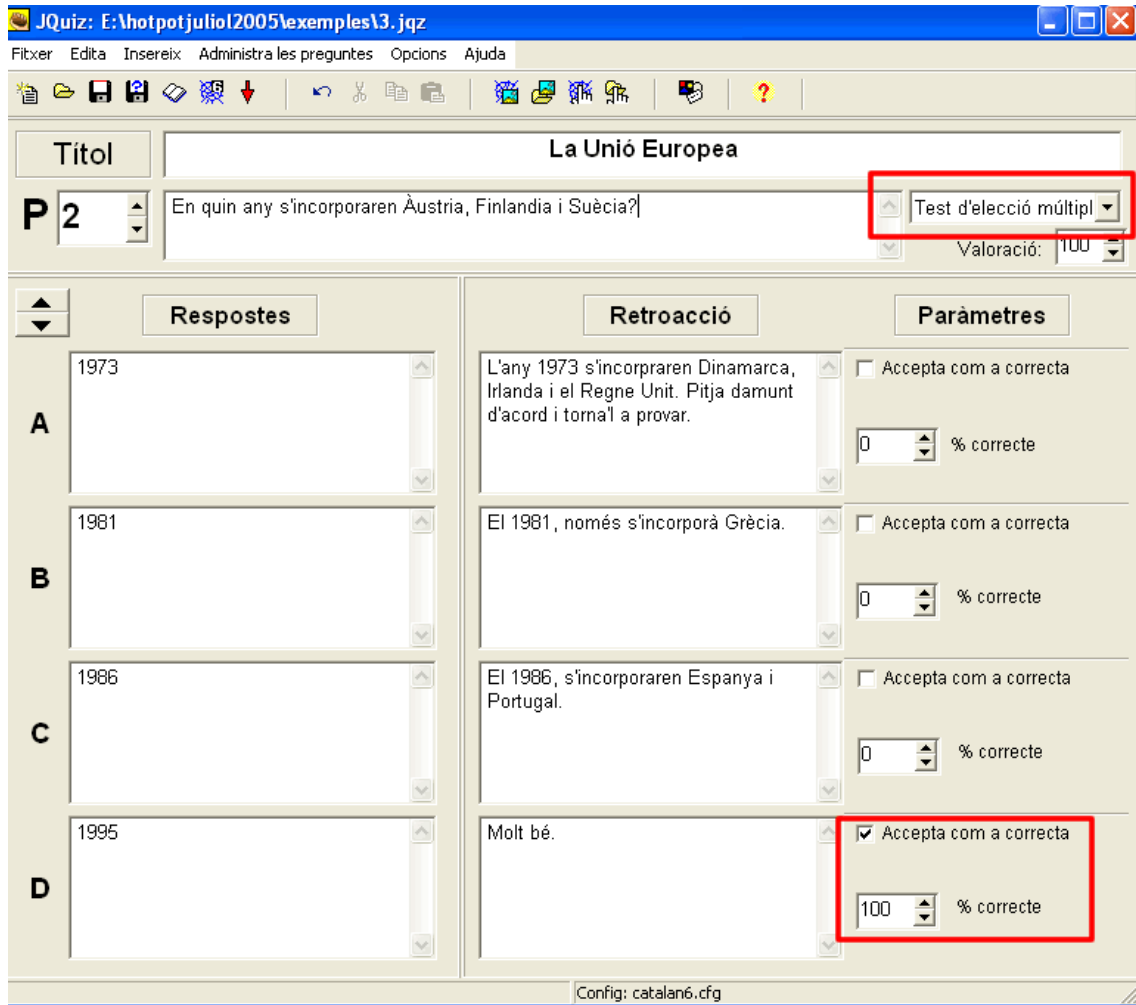


Has de marcar la resposta correcta, en aquest cas la A. Automàticament el percentatge és posa a 100%.

Una vegada complimentada la primera qüestió, has de passar a la segona pitjant damunt les fletxes



I continuar amb la segona qüestió de l'activitat.




En aquest cas la resposta correcta és la **D**. Una vegada complimentada una qüestió passa a la següent i així successivament.

Si en passar de la tercera et dona problemes possiblement és que no has registrat el programa!

Ara ja has acabat la primera fase, la introducció de dades, en aquest moment ja pots fer una primera exportació a format HTML del qüestionari.

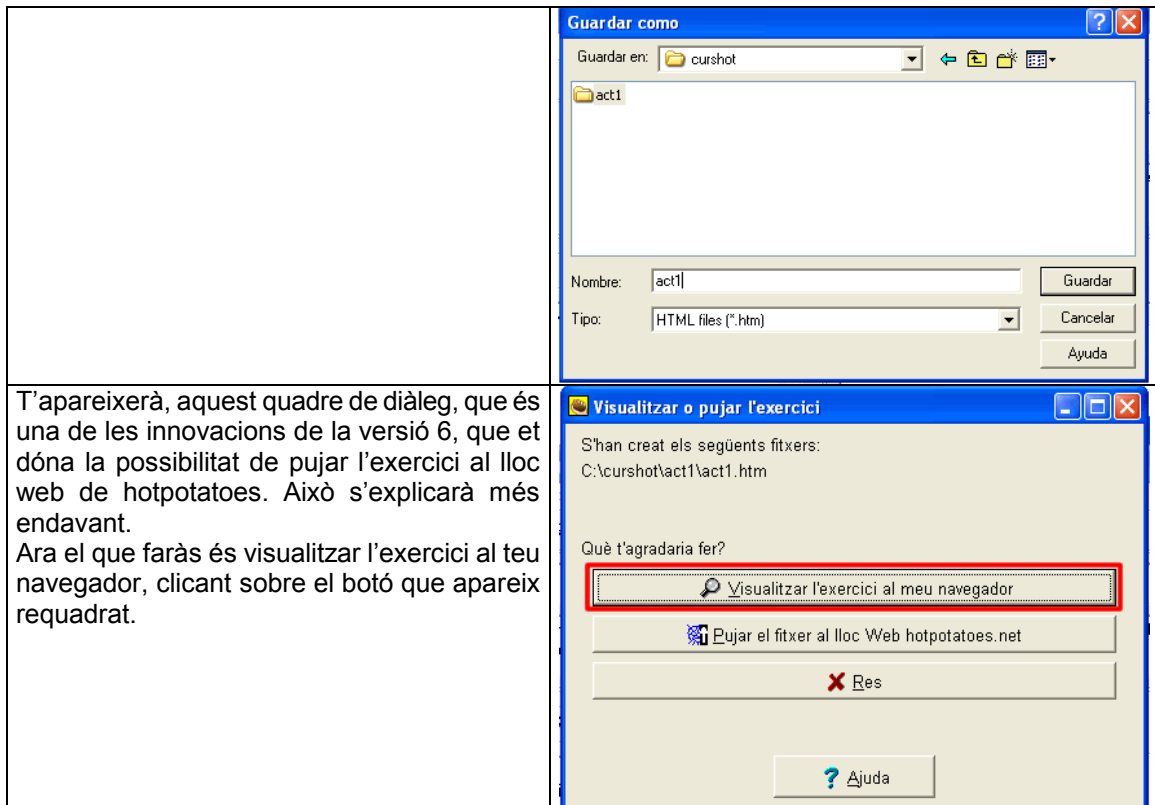


Per fer-ho clica sobre la icona  o bé pitja la tecla **F6**

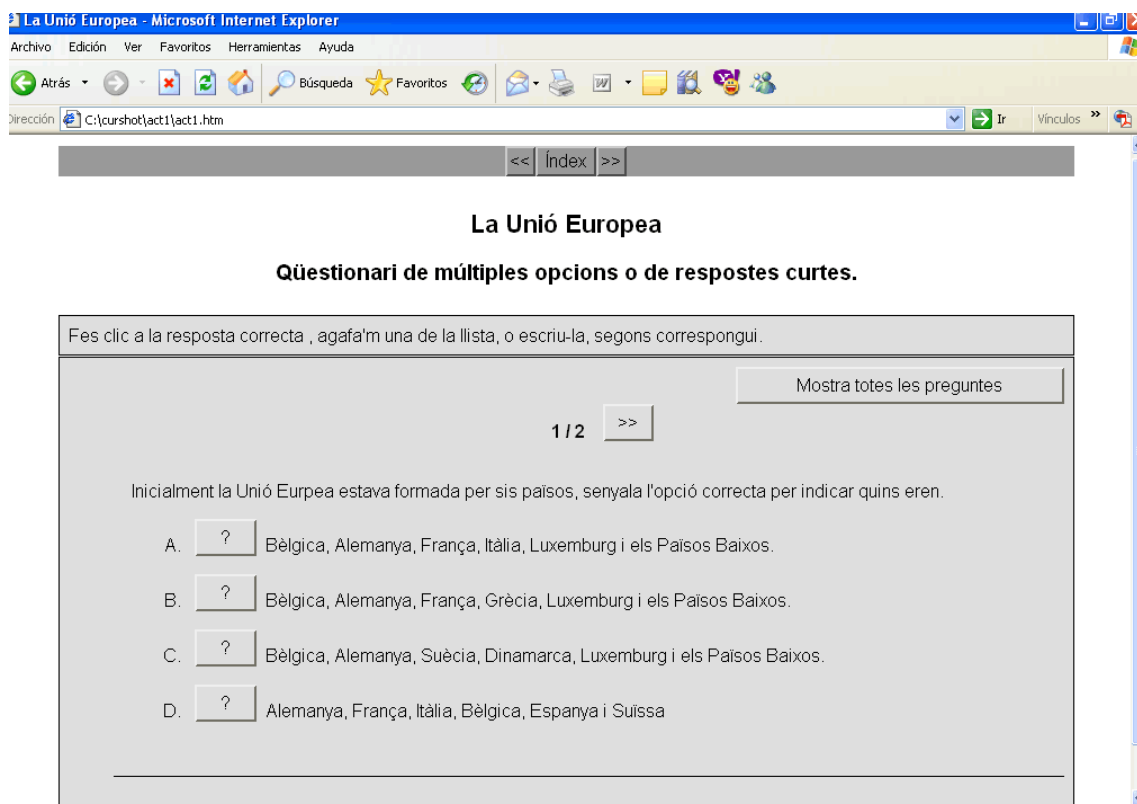
El primer quadre de diàleg que apareix et demana on vols guardar la pàgina web i amb quin nom, en aquest cas amb el nom **act1** dins la subcarpeta **act1**, que has creat al començament de l'activitat, dins la carpeta **curshot**

Clica sobre **Guardar**.

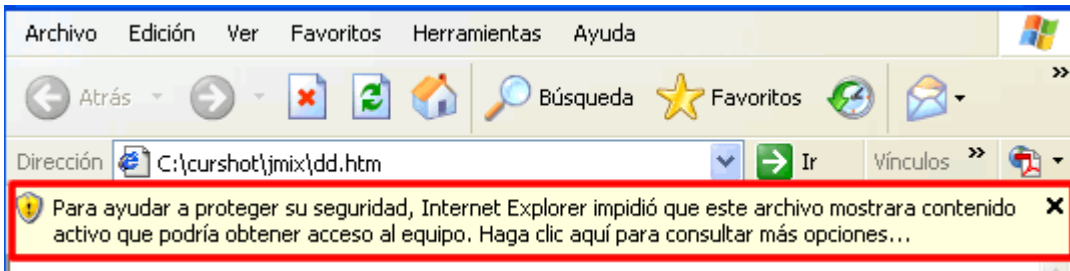




El resultat serà similar a,



Si tens activat un tallafoc et pot succeir que aparegui un missatge d'alerta.





Pots configurar el tallafoc de manera que permeti aquests continguts. En el cas del tallafoc de Windows, si cliques sobre el missatge, et surt un quadre amb una sèrie d'opcions.




Si cliques sobre **Permitir contenido bloqueado** veuràs tots els continguts de l'activitat i no provocarà problemes en el teu ordinador.

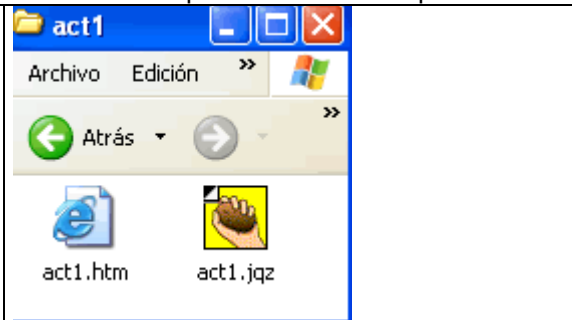
Abans de veure el resultat has guardat l'exportació a web, és a dir l'exercici acabat, aquest fitxer **HTML** no és fàcilment modificable, per aquest motiu és molt important també guardar el fitxer

original fet amb  per si posteriorment vols introduir canvis, tant de contingut com estètics.

Amb altres paraules, el que has guardat és l'exportació a web, no el fitxer , has guardat el resultat final, no el fitxer que té totes les claus de l'exercici.

<p>Per guardar el fitxer originari, ho farem des del Jquiz. Amb l'opció Desa o Anomena i desa del menú fitxer.</p>	 <p>A screenshot of a file manager window titled 'JQuiz: E:\hotpotjulio12005ve'. The 'Fitxer' menu is open, showing options: 'Nou' (Ctrl+N), 'Obre' (Ctrl+O), 'Desa' (Ctrl+S), and 'Anomena i desa' (highlighted).</p>
--	--

Que també has de guardar amb el nom **act1** a la mateixa subcarpeta **act1** dins la carpeta **curshot**.

<p>La carpeta <code>c:\curshot\act1</code> quedarà així. Per fer modificacions el més pràctic és tornar a obrir el act1.jqz, fer les modificacions i tornar-lo a exportar.</p>	 <p>A screenshot of a Windows Explorer window showing a folder named 'act1'. Inside the folder, there are two files: 'act1.htm' and 'act1.jqz'.</p>
---	---



És molt convenient emprar noms curts pels fitxers i carpetes, fent això vos estalviareu problemes amb els enllaços a imatges o sons.



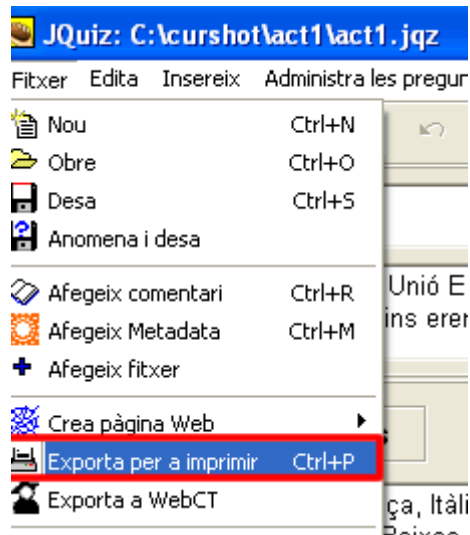
Activitat d'introducció 5

Exportació a format paper de l'activitat elaborada amb el JQuiz

Des del fitxer **act1.jqz** també pots fer una exportació a “**format paper**” seguint el següent procediment.

Amb **act1.jqz** obert, has de seleccionar

Fitxer > Exportar per a imprimir



El que fa el **JQuiz** és copiar al “**portapapers**” l'activitat, i tu el que has de fer és obrir un document nou a un programa tipus **Word** (processador de textos) i enganxar-hi el que s'ha copiat. D'aquesta manera tindràs una versió en paper de l'exercici que et pot ser útil per aplicar als teus alumnes sense necessitat de disposar d'ordinadors.



Reforç

Activitat de consolidació i reforç 1

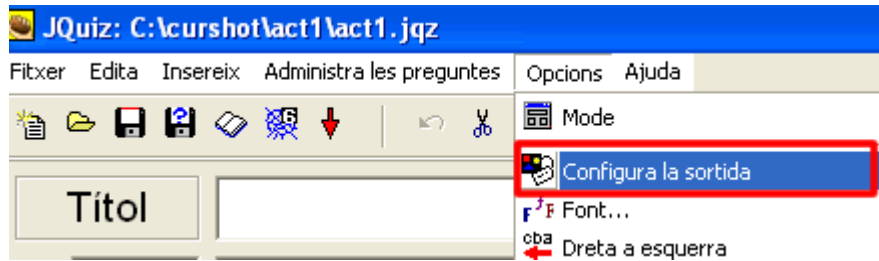
Selecció de qüestions a l'atzar

Si tens una bateria de qüestions sobre un tema i el que vols aconseguir és que cada vegada que l'alumne obri la pàgina en surtin només, per exemple, tres a l'atzar, ho pots fer molt fàcilment modificant el fitxer **JQuiz**.

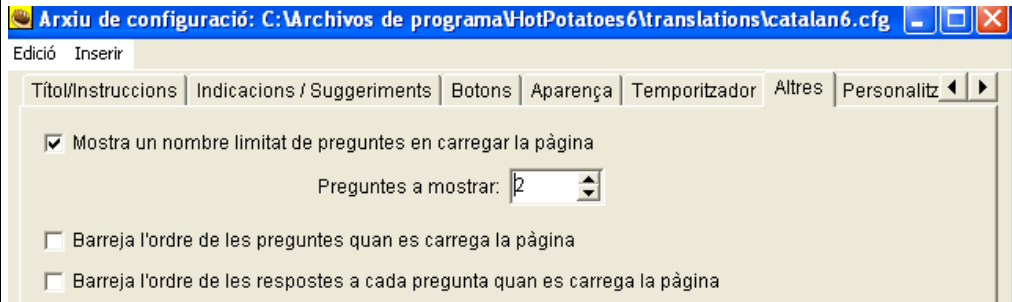
Per entendre-ho millor farem la següent activitat, modificant **act1.jqz** que has fet abans.

Obre el **JQuiz**. **Fitxer > Obrir** i cerca **act1** a la subcarpeta **act1** de la carpeta **curshot**. Una vegada oberta has d'afegir dues noves preguntes, si vols pots emprar els textos del fitxer **dades1quiz.doc**.

Una vegada oberta l'activitat, anirem a **Opcions > Configurar la sortida**



Farem clic sobre la pestanya **Altres** i la deixarem així:




També tens l'opció de barrejar l'ordre de les preguntes cada vegada que es carrega la pàgina i barrejar l'ordre de les respostes de cada pregunta.

El que has de modificar és

Marcador: Mostrar un nombre limitat de preguntes
I fixar el nombre de preguntes a **2**

Clica sobre **D'acord**

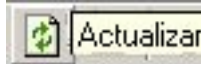
Guarda el document hotpotatoes amb el nom **mod1** en la subcarpeta **act1** de la carpeta **curshot**

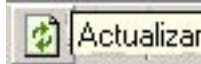
Exporta a web, clicant damunt 

Guarda el document exportat amb el nom **mod1** en la subcarpeta **act1** de la carpeta **curshot**

D'aquesta manera cada vegada que s'obri el document **HTML**, que exportis en aquestes condicions, només sortiran dues qüestions, triades a l'atzar i diferents cada vegada. Això et permet fer una bateria àmplia de preguntes semblants, de les quals només se'n visualitzaran un nombre limitat cada vegada.

Comprova el resultat, fixa't quines qüestions surten.



Si fas clic sobre el botó  del navegador, es torna a carregar la pàgina (activitat) i pots comprovar que surten dues qüestions diferents a les que apareixien abans.

També pots comprovar-ho tornant a obrir el document **mod1.htm** amb els navegadors

Per fer-ho, amb el navegador obert

Archivo > Abrir, Clica sobre **examinar** i cerca **mod1.htm** a la subcarpeta **act1** de la carpeta **curshot**.

Podràs comprovar que ara les dues qüestions no són les mateixes que abans.



Activitat de consolidació i reforç 2 Inserció d'imatges

Ara crearàs una activitat d'elecció múltiple incorporant una sèrie d'imatges (**1.jpg, 2.jpg, 3.jpg, 4.jpg i 5.jpg**) que trobaràs a la carpeta **curshot**, corresponen respectivament a les banderes de França, Grècia, Itàlia, Portugal i Estònia.

La pregunta serà: Assenyala la bandera que correspon a un dels països fundadors de la Unió Europea?. Les respostes correctes són França i Itàlia.

Observació

En un document HTML no es pot canviar la situació relativa de dos objectes (la pàgina i la imatge en aquest cas), sense fer altres canvis. Això vol dir que si canvies de lloc el fitxer **act1.jbc** amb les imatges incorporades, també hauràs de canviar al mateix lloc les imatges, si no ho fas així un objecte no trobarà l'altre i no apareixerà la imatge.

Obre el JQuiz

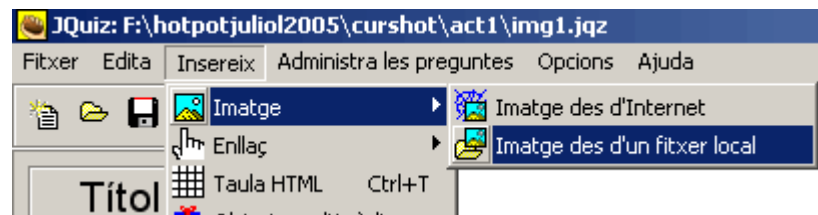
Guarda el fitxer, en el que encara no has fet res, dins la carpeta **act1**, amb el nom **img1**
Copia les cinc imatges (**1, 2, 3, 4 i 5.jpg**) i aferra-les dins la carpeta **act1**

Escriu el Títol: La Unió Europea

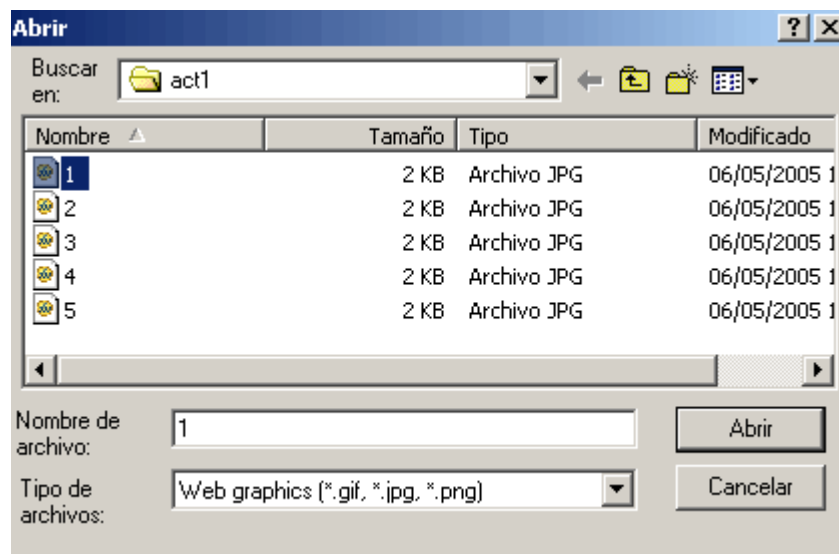
Escriu l'enunciat de la pregunta: Assenyala la bandera que correspon a un dels països fundadors de la Unió Europea?

Situa el cursor al començament de la resposta A, i fes

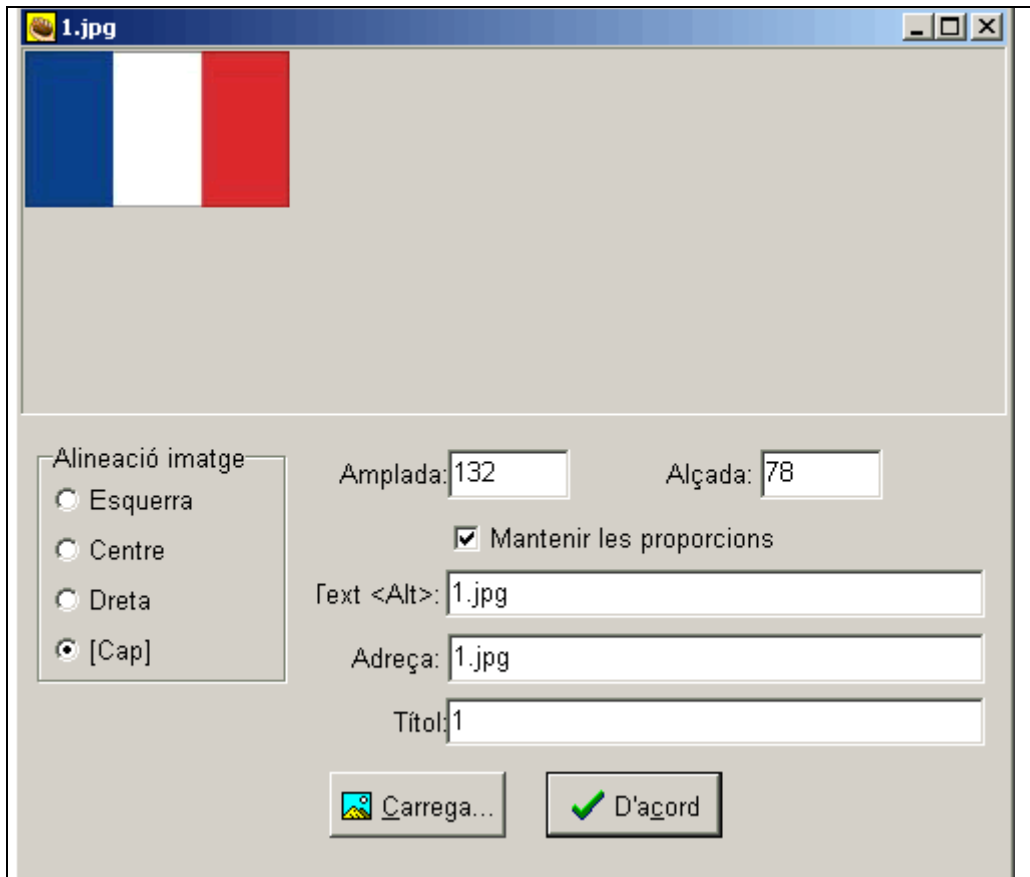
Inserir > Imatge > Des d'un fitxer local



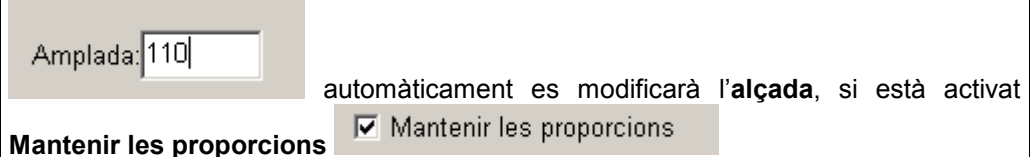
Selecciona **1.jpg** de la subcarpeta **act1** de la carpeta **curshot**



T'apareixerà la finestra següent:



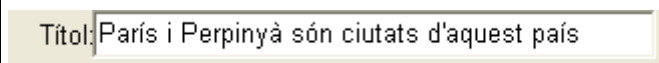
que et permet modificar les característiques i propietats de la imatge.
 En aquest cas modificaràs l'**Amplada** a 110 píxels.




automàticament es modificarà l'**alçada**, si està activat
Mantenir les proporcions **Mantenir les proporcions**
 Text <Alt>: 1.jpg això és el nom que apareix en el cas que el programa no trobi la imatge



Aquest apartat ens permet canviar el rètol que apareix quan passam amb el ratolí sobre una imatge, per defecte surt el nom del fitxer.
 Si vols, pots esborrar el contingut d'aquest quadre i d'aquesta manera no sortirà res en passar per sobre o bé pots escriure alguna pista que ajudi a resoldre l'exercici
 Per exemple, en aquest cas, si escrius a títol



Una vegada exportada l'activitat, en passar amb el ratolí sobre la imatge el resultat seria



París i Perpinyà són ciutats d'aquest país

Repeteix el procediment amb la imatge **2.jpg** per a la resposta **B**, modifica també la mida per fer-la de la mateixa amplada que l'anterior.

Modifica l'**Amplada** a 110 píxels, esborra o modifica el contingut **Títol** i clica sobre **OK**

Repeteix el procediment amb les imatges **3.jpg**, **4.jpg** i **5.jpg**
Senyala com a correctes les respostes 1 i 3.

Ara **exporta a web** per veure el resultat dels canvis. Guarda la pàgina web exportada amb el nom **img1**, com hem fet fins ara a la subcarpeta **act1** de la carpeta **curshot**.


El resultat final ha de ser semblant a això:


La Unió Europea


Qüestionari de múltiples opcions o de respostes curtes.


La teva puntuació és: 100%.


Assenyala la bandera que correspon a un dels països fundadors de la Unió Europea?

A. 

B. 

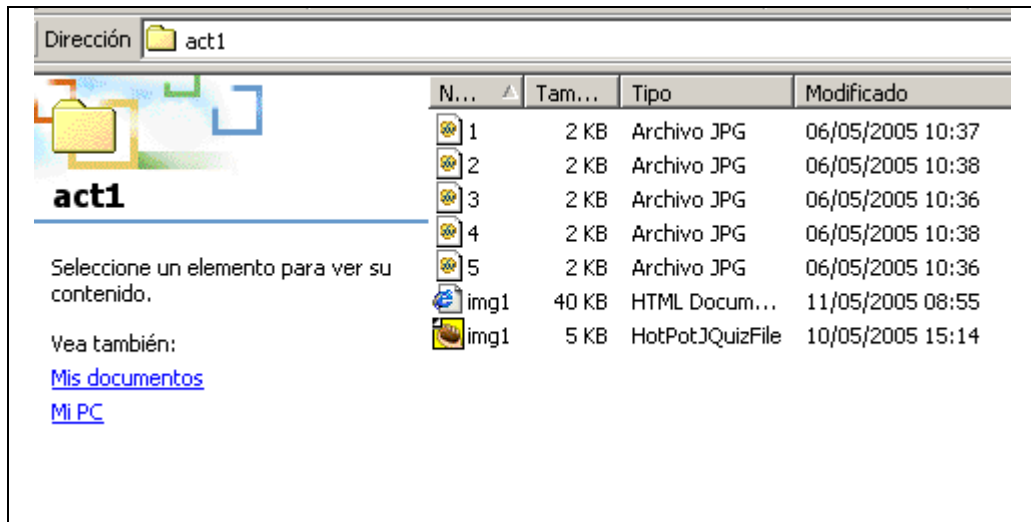
C. 

D. 



Has de guardar també el document **JQuiz**, per si posteriorment s'han de fer modificacions. En aquest cas es podria guardar amb el nom **img1.jqz** a la carpeta emprada fins ara.

A la subcarpeta **act1** hi ha d'haver, entre altres, els següents fitxers:



Activitat d'introducció 6 Elaboració d'un exercici de preguntes de resposta breu amb el JQuiz

Un possible exercici seria

La Unió Europea

Questionari de múltiples opcions o de respostes curtes.

Fes clic a la resposta correcta , agafa'm una de la llista, o escriu-la, segons correspongui .

Quin país s'incorporà a la Unió Europea l'any 1981? La bandera et pot donar una pista.



Comprova resposta Pista Mostra resposta

<< Index >>

Per fer això, pots aprofitar les imatges 1.jpg, 2.jpg i 3.jpg.
Abans de començar, crea una carpeta (**breu**) on aniràs col·locant tots els fitxers necessaris per a l'activitat.
Per no tenir problemes, el més fàcil és copiar les imatges **1.jpg, 2.jpg i 3.jpg**

1.-Posa en marxa el  , fent clic sobre la icona  o



i després fes clic sobre

O bé **Inicio > Programes > Hot Potatoes 6 > JQuiz**

Resposta breu

A tipus selecciona resposta breu.

Ara ja només queda omplir els formularis **JQuiz** d'aquesta manera

Abans de començar guarda a la carpeta **breu** amb el nom **breu1.jqz**. Dins aquesta carpeta hi ha d'haver les imatges 1, 2 i 3.jpg, que prèviament hi has copiat.

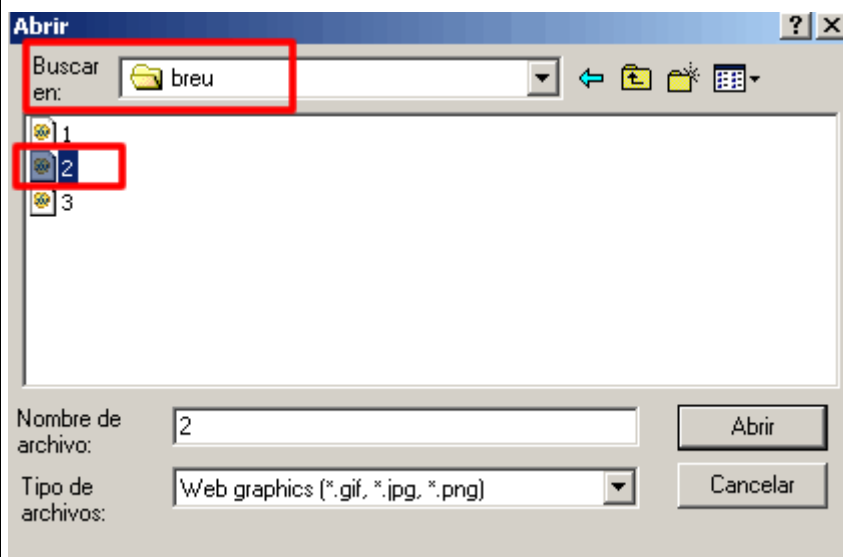
Abans d'inserir imatges és imprescindible guardar el fitxer, s'ha de guardar en la mateixa carpeta on es guardarà més tard l'exportació a web, per tal de mantenir els enllaços.

A la barra de **Títol** escriu: **La Unió Europea**

A la **pregunta 1** : Quin país s'incorporà a la Unió Europea l'any 1981? La bandera et pot donar una pista.

Situa't just darrera la paraula pista i fes **Insereix > Imatge > Des de fitxer local**.

En aquest cas has d'inserir la imatge 2.jpg que correspon a Grècia.




El quadre de text de la pregunta ha de quedar així

Títol	La Unió Europea
P 1	Quin país s'incorporà a la Unió Europea l'any 1981? La bandera et pot donar una pista.
Respostes	Retroacció
Grècia	<input checked="" type="checkbox"/> Acc

Escriu a resposta **Grècia** i marca-la com a correcte.

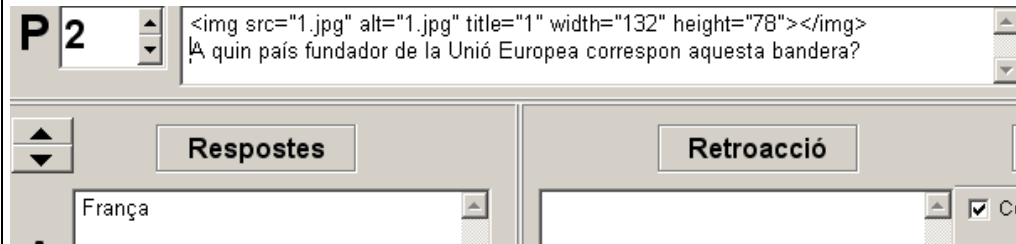
Fes dues preguntes més amb les altres dues imatges **1.jpg** i **3.jpg** que corresponen a les banderes de França i Itàlia.

Per veure el resultat del teu treball, has d'exportar a web, pitjant sobre 

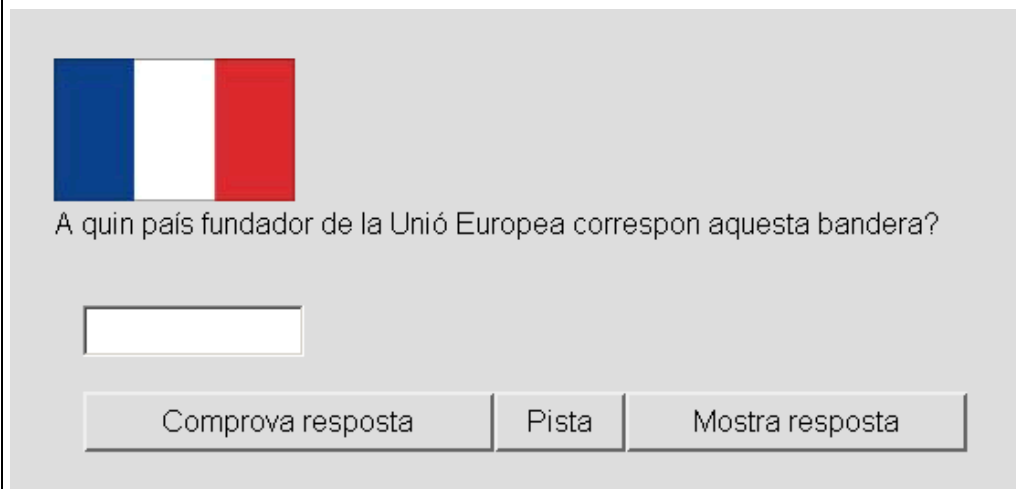
Et sortirà el quadre de diàleg per guardar el document HTM, ho has de fer a la carpeta **breu** amb el nom **breu1**

A la subcarpeta **breu** de la carpeta **curshot** tindràs un fitxer **breu1.jqz** (formulari JQuiz) i

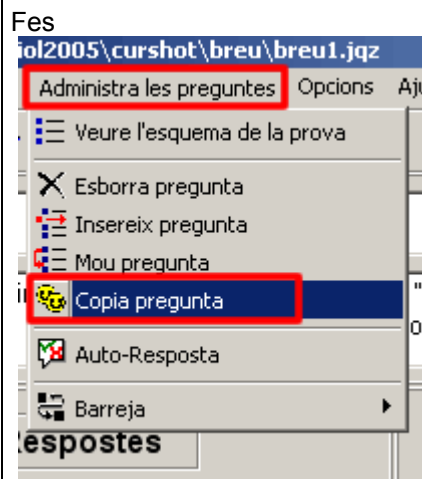
un fitxer **breu.htm** (exportació a format web del formulari) a més de les tres imatges que hi has copiat al començament **1.jpg, 2.jpg i 3.jpg**

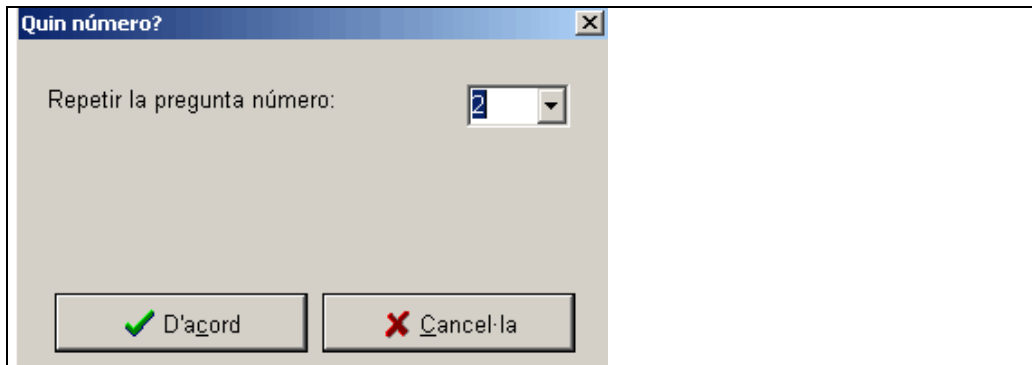


El resultat de l'exportació ha de ser semblant a aquest



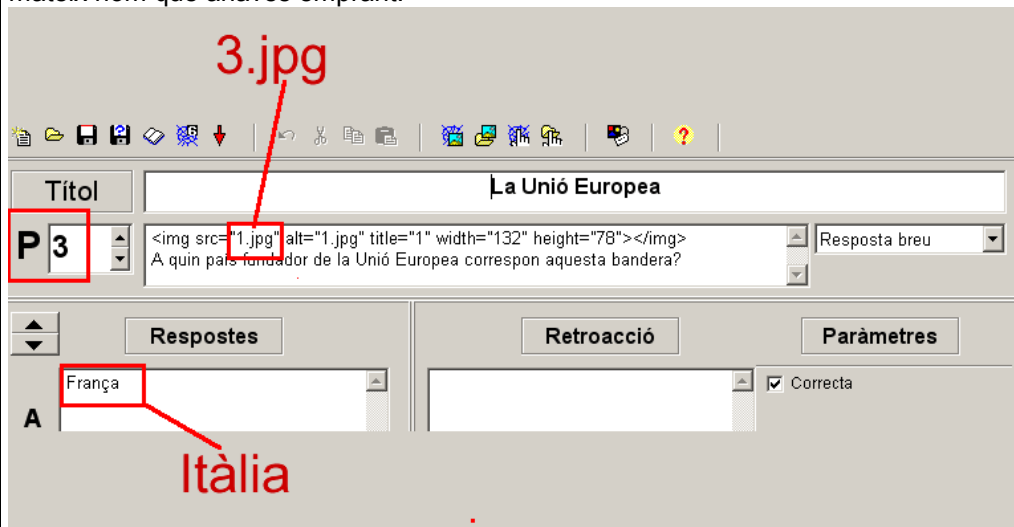
Per a fer la tercera pregunta, aprofitarem noves capacitats del programa. Una vegada feta la pregunta 2, la duplicarem i amb un parell de canvis tendrem feta la tercera.





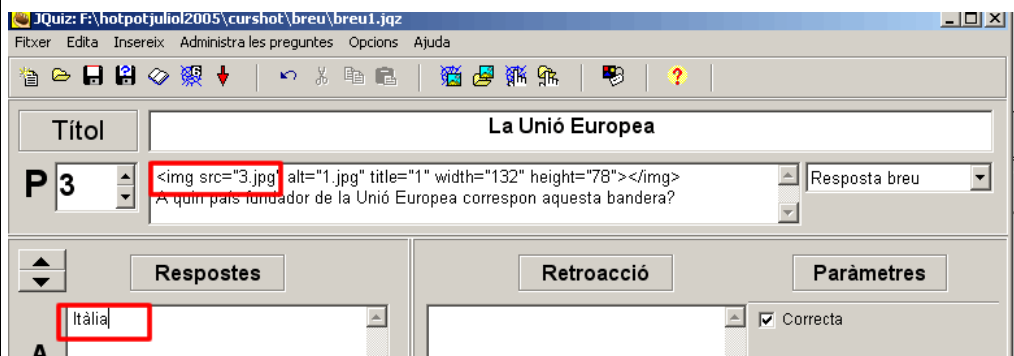
Pitja damunt d'acord i t'apareixerà una tercera pregunta idèntica a la segona.

Ara pots fer una sèrie de canvis tal com s'indica al gràfic. Guarda el fitxer Jquiz amb el mateix nom que anaves emprant.



S'ha de substituir `img src="1.jpg"` per `img src="3.jpg"` i a respostes França per Itàlia.

Ha de quedar així



Exporta i comprova el resultat.




Activitat d'introducció 7
Elaboració d'un exercici híbrid amb el JQuiz

Un possible exercici seria el mateix de l'activitat anterior fent uns quants canvis.

La Unió Europea
Qüestionari de múltiples opcions o de respostes curtes.

Fes clic a la resposta correcta , agafa'm una de la llista, o escriu-la, segons correspongui.



Quin país s'incorporà a la Unió Europea l'any 1981? La bandera et pot donar una pista

<< Index >>

L'aspecte és idèntic a l'anterior, però ja veuràs com el funcionament és diferent després de dues respostes incorrectes.

Per fer això, aprofitaràs el fitxer breu1.jqz que has elaborat en l'activitat anterior.

1.-Posa en marxa el  , fent clic sobre la icona  o 

i després fes clic sobre

O bé **Inicio > Programas > Hot Potatoes 6 > Jquiz**

Obre l'activitat **breu1.jqz** de la carpeta **breu**

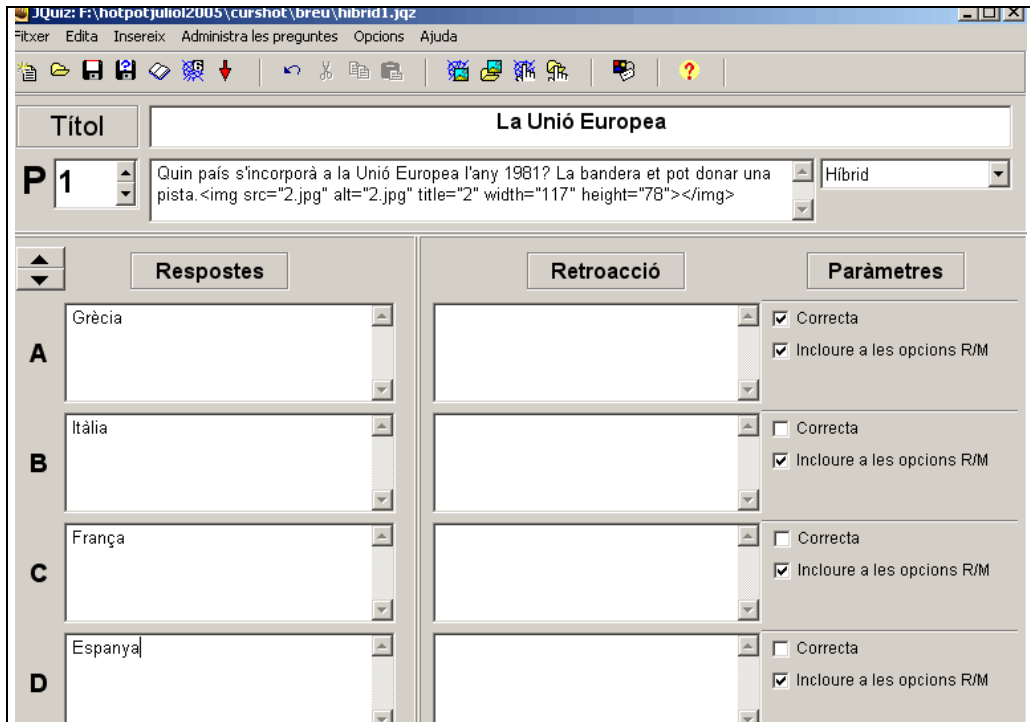
Anomena i desa a la mateixa carpeta amb el nom **hibrid1.jqz**



A la primera pregunta, canvia el tipus a híbrid

Afegeix un parell de respostes incorrectes.

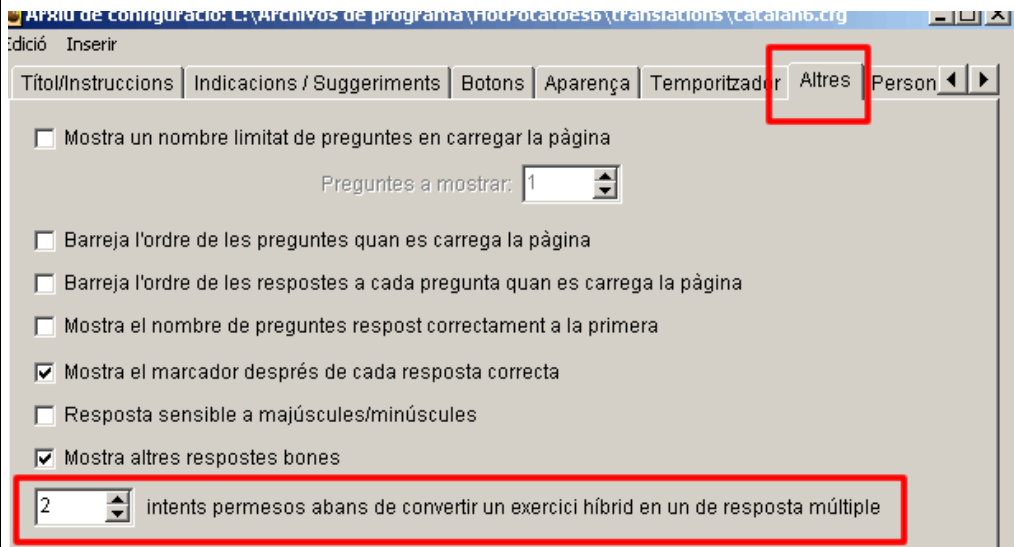
Quedarà més o menys així:



Repeteix el procediment amb les preguntes 2 i 3.

Exporta i comprova el resultat. En respondre la primera pregunta, contesta erròniament 2 vegades i veuràs com canvia de resposta breu a elecció múltiple per facilitar-ne la resposta.

Pots configurar el nombre d'intents
Opcions > Configurar sortida > altres



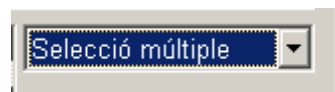
Si fas una activitat de tipus híbrid és convenient avisar al possible usuari del fet que si després d'un nombre d'intents sense encertar a escriure la resposta, la pregunta canviarà de format resposta breu a elecció múltiple.



Activitat d'introducció 8
Elaboració d'un exercici selecció múltiple el JQuiz

En aquest tipus d'exercici, l'alumne ha de seleccionar totes les respostes correctes d'una llista de possibilitats i després pitjar sobre el botó **Comprovar**. En aquests tipus d'exercicis els missatges de retroacció no estan molt ben resolts. Si la resposta no és totalment correcta, l'alumne rebrà indicacions del nombre d'opcions correctes, i un dels missatges de retroacció d'una de les seleccions incorrectes (tant al que s'ha seleccionat i no ho hauria hagut de ser, com a respostes que haurien d'haver estat seleccionades i no ho han estat). Si s'ha seleccionat tot correctament només apareixerà la puntuació. Per aquest motiu a l'hora d'escriure els missatges de retroacció s'ha de tenir en compte que només surten quan la multiselecció no és correcta.

Crea a curshot una carpeta anomenada **smulti**
 Per fer un exercici de selecció múltiple, fes
Inicio > Programas > Hot Potatoes 6 > Jquiz



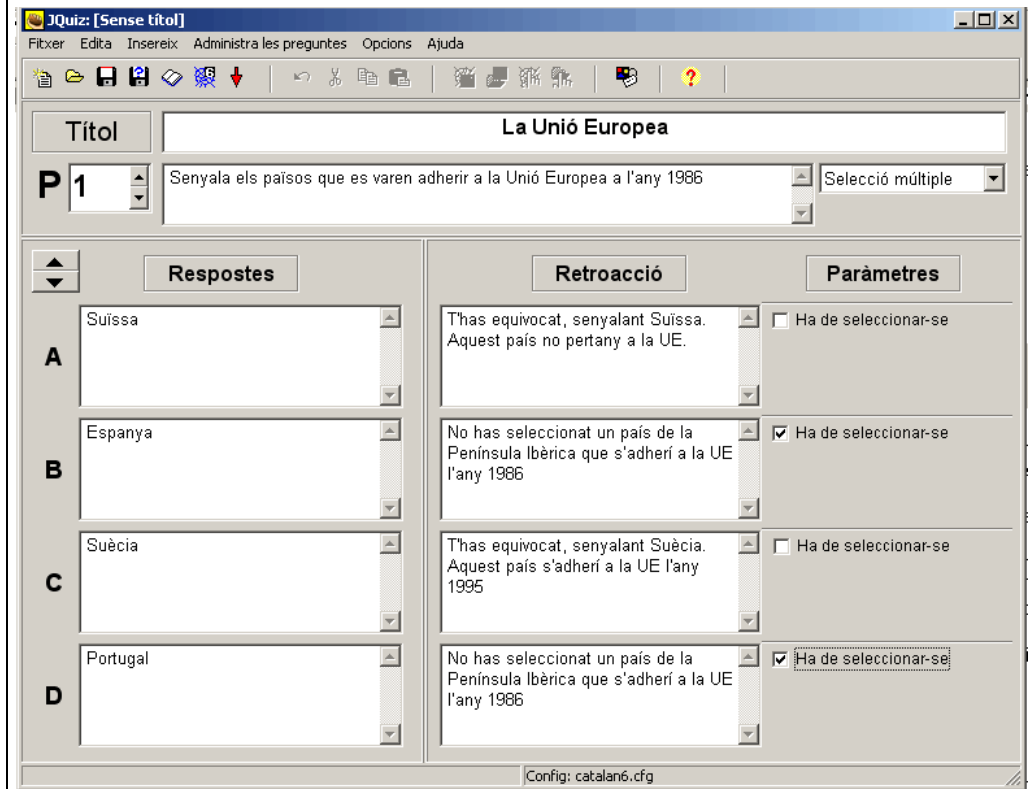
A la primera pregunta, canvia el tipus a selecció múltiple.

A l'any 1986 es varen adherir a la Unió Europea Espanya i Portugal. Aquesta data ens pot servir per fer un exercici de selecció múltiple. La pregunta podria ser: "Senyala els països que es varen adherir a la Unió Europea a l'any 1986"

A les respostes hauríem d'incloure entre d'altres Espanya i Portugal. En aquest cas afegirem als esmentats, Suïssa, Suècia i Grècia.

S'ha de tenir cura a l'hora d'escriure les retroaccions. En el cas de països que no s'adheriren l'any 1986, les retroaccions haurien de ser en la línia "XXXXX no s'adherí a la UE l'any 1995", mentre que les dels països que si que s'adheriren el 1986, haurien de ser pistes per indicar que l'usuari no l'ha seleccionat, per exemple "No has seleccionat un país de la Península Ibèrica que s'adherí a la UE l'any 1986". En aquest exercici casualment la retroacció pot servir per Espanya i Portugal.

En el format hotpotatoes t'hauria de quedar així,



Anomena i desa l'exercici com **sm1.jqz** a la carpeta **smulti**.
Exporta l'exercici i desa'l amb el nom **sm1**.
Prova el funcionament seleccionant erròniament alguna opció o deixant de seleccionar alguna correcta i comprova que t'agrada el missatge de retroacció. En cas de que no t'agradi com surt fes els canvis oportuns.



Activitat de lliurament obligat 1
Elaboració d'una activitat amb el JQuiz.

Crea la carpeta **obligat1**, on has de guardar tots els fitxers de l'activitat (imatges, htm, jqz).

Aquesta activitat ha de tenir quatre preguntes, una de cada un dels tipus possibles: Elecció múltiple, resposta breu, híbrid i selecció múltiple.

A la d'elecció múltiple hi ha d'haver com a mínim 5 opcions.

A l'exercici de tipus híbrid, ha d'haver canvi a elecció múltiple després de 3 intents.

A l'exercici de selecció múltiple has de tenir cura dels missatges de retroacció.

El tema de l'activitat l'has de triar tu.

Comprimeix la carpeta de l'activitat (**obligat1**) i envia-la a la tutoria.

Abans de fer la tramesa a la tutoria, pots comprovar si envies tots els fitxers necessaris per un correcte funcionament de l'activitat copiant la carpeta en un disquet i provant el seu funcionament en un altre ordinador, fent doble clic sobre el fitxer htm. Si tot funciona correctament és que a la carpeta hi ha tots els fitxers necessaris.

Per cercar les imatges a Internet, et pot servir d'ajuda el tutorial del mòdul **Recerca d'informació a Internet** del curs **Aprofundiment en les TIC** que pots trobar al **WEIB**

[Http://weib.caib.es/Formacio/distancia/Material/tic/guia.htm](http://weib.caib.es/Formacio/distancia/Material/tic/guia.htm)



Activitat de lliurament obligat 2
Elaboració d'una activitat amb el JQuiz

Crea una carpeta on has de guardar tots els fitxers de l'activitat (imatges, htm, jqz)

Elabora una activitat amb un mínim de dos tipus dels quatre possibles sobre un tema del teu interès amb un mínim de 6 preguntes. Inclou imatges en les preguntes/respostes i configura la sortida de manera que cada vegada que s'obri la pàgina en surtin només dues.

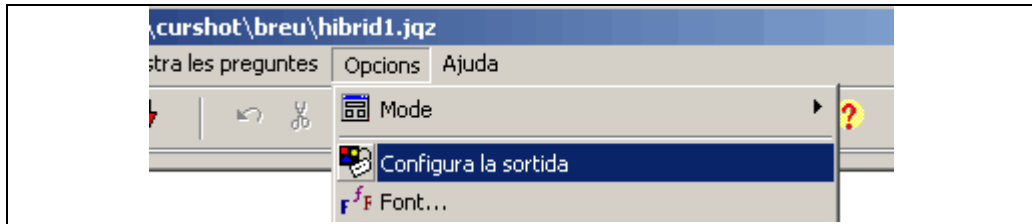
Comprimeix la carpeta de l'activitat i envia-la a la tutoria.



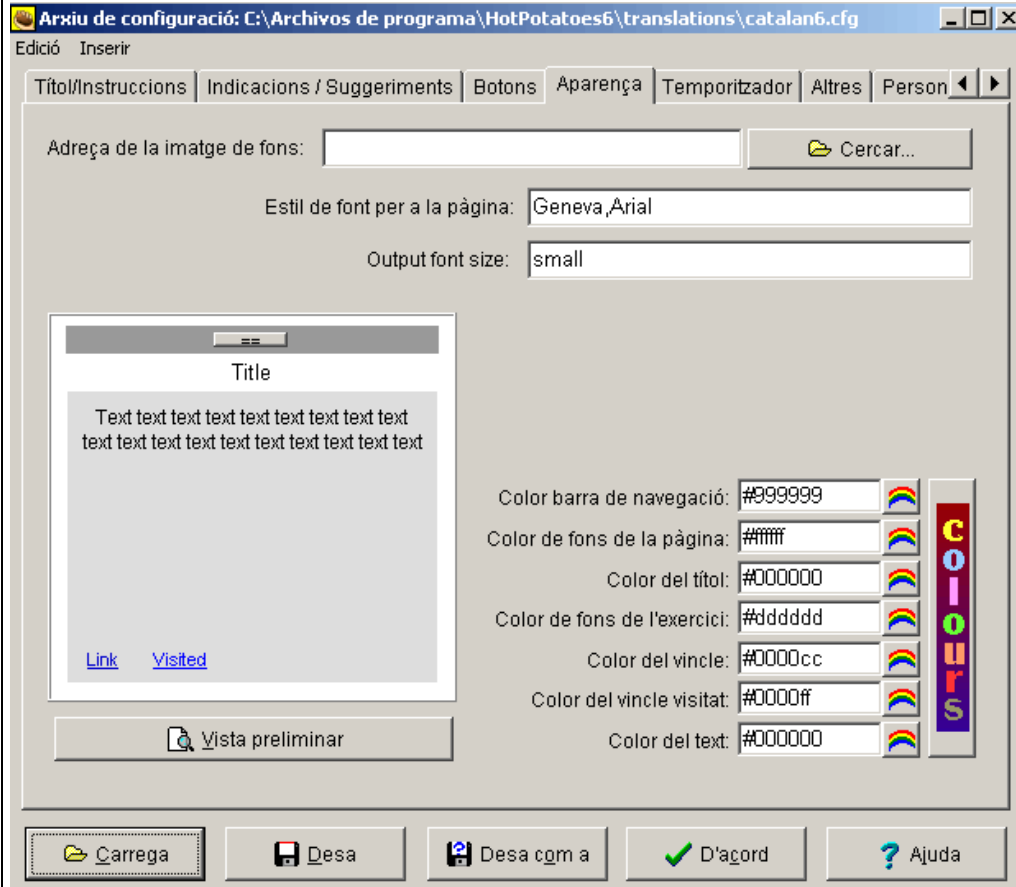
Activitat de consolidació i reforç 3
Modificacions en l'aspecte estètic de la pàgina

En aquesta activitat aprendràs a fer modificacions en l'aspecte estètic de la pàgina web, colors, tipus de lletra, etc.

Obre l'activitat **hibrid1.jpz**, ves a **Opcions > Configurar la sortida**



Ves a la pestanya **Aparença**



Fes els canvis que creguis oportuns i en acabar pitja sobre **Acceptar**. Per veure els efectes dels canvis efectuats has de tornar a exportar el **JQuiz**. Un possible resultat seria aquest:

La Unió Europea

Qüestionari de múltiples opcions o de respostes curtes.

Fes clic a la resposta correcta , agafa'm una de la llista, o escriu-la, segons correspongui.

Mostra totes les preguntes

1 / 3 >>

Quin país s'incorporà a la Unió Europea l'any 1981? La bandera et pot donar una pista.



Comprova resposta Pista Mostra resposta

Guarda el resultat dels teus canvis, tant l'exportació com el fitxer originari, amb els noms **h1mod.htm** i **h1mod.jqz** en la subcarpeta **breu**.




Activitat de lliurament obligat 3
Modificació de l'exportació d'una activitat

Copia en una carpeta l'activitat de lliurament obligat 2 que has enviat al tutor i fes canvis en l'aspecte estètic de l'activitat. Guarda-la amb el nom **actmod.jqz** .Exporta l'activitat.

Comprimeix la carpeta de l'activitat i envia-la a la tutoria.

4 MÒDUL PER ELABORAR TRENACLOSQUES DE TEXT (JMIX)



El **JMix** és el mòdul de  que permet elaborar trencaclosques de text.



Activitat d'introducció 9 Elaboració d'un trencaclosques de text

L'activitat consisteix a fer un trencaclosques de text amb una frase sobre el significat d'Europa en la mitologia grega: **En la mitologia grega, Europa era una formosa princesa de Fenícia.**

Per fer això:

Abans de començar, crea una subcarpeta (**jmix**) dins la carpeta **curshot** on aniràs col·locant tots els fitxers necessaris per a l'activitat.

1.-Posa en marxa el mòdul **JMix** d'una manera semblant a com ho has fet amb el **JQuiz** en activitats anteriors.

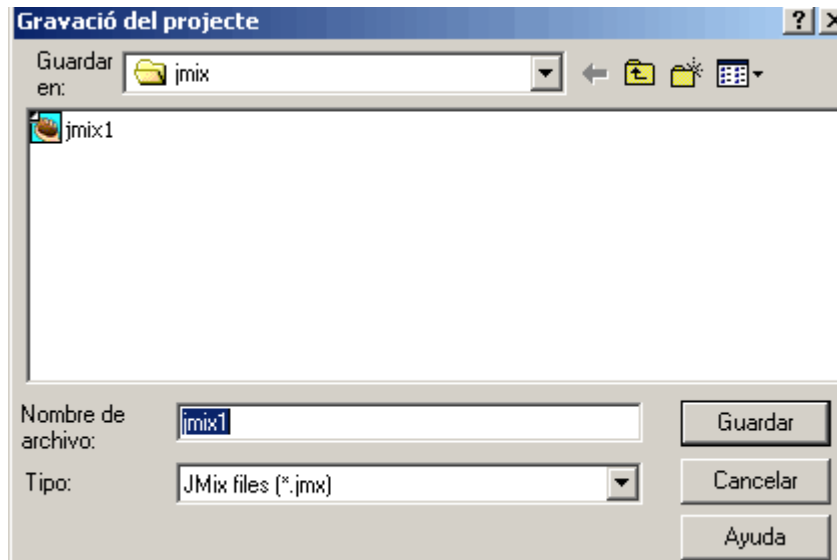
Al quadre **Títol** escriuràs **Europa**

Títol	EUROPA
Text principal	En la mitologia grega, Europa era una formosa princesa de Fenícia


Al quadre **Text principal** escriuràs la frase. Per fragmentant-la insereix un intro després de cada fragment.

Ara ja hem acabat la primera fase, la introducció de dades.

Abans de seguir convé guardar el fitxer que has anat fent. Guarda'l a la subcarpeta **jmix** amb el nom **jmix1** el programa afegirà l'extensió **jmx**





En aquest moment ja podem fer una primera exportació de la nostra activitat.

El **JMix** et permet fer dos tipus d'exportació d'una mateixa activitat. , a continuació tens el resultat dels dos tipus d'exportació.

En el primer tipus per ordenar el text s'ha de fer clicant sobre les paraules, en l'ordre que creus que tenen a la frase.

En el segon, el que s'ha de fer és arrossegar les paraules, a la zona superior, per a formar la frase.

Tipus d'exportació	Que has de fer per ordenar el text
	Clicar dues vegades cada fragment de text per ordre
	Arrossegar els fragments amb el cursor

El missatge que surt "Empra les funcions per ordenar text...." pot induir a error, ja que dóna les dues opcions quan només funciona una en cada cas. Per això, més endavant, aprendràs a modificar aquests missatges.

EUROPA

Exercici de textos desordenats.

Empra les funcions per ordenar el text, bé sigui fent clic al damunt o bé arrossegant i deixant anar.

16

Comprova resposta
Desfés
Reinicia
Pista

Europa era princesa de Fenícia una formosa En la mitologia grega,

<<
Índex
>>

EUROPA

Exercici de textos desordenats.

Empra les funcions per ordenar el text, bé sigui fent clic al damunt o bé arrossegant i deixant anar.

16

Comprova resposta
Reinicia
Pista

Europa era

princesa

una formosa

de Fenícia

En la mitologia grega,

Per aconseguir aquestes exportacions has de clicar sobre en el primer cas i sobre en el segon.

Si tens instal·lada al teu ordinador una versió antiga del navegador et pot passar que després d'ordenar unes quantes paraules et deixi de funcionar el trencaclosques. Per arreglar això basta instal·lar la versió del navegador que ve al CD de materials.

Abans de seguir convé anar al **JMix** i guardar el fitxer que has anat fent. Guarda'l a la subcarpeta **jmix** amb el nom **jmix1**. El programa afegirà l'extensió **jmx**.



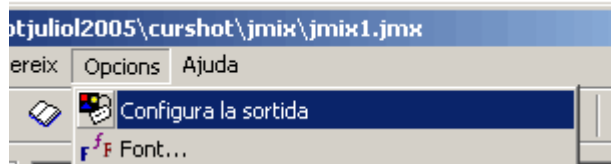
Reforç

Activitat de consolidació i reforç 4
Fer que aparegui un missatge amb instruccions

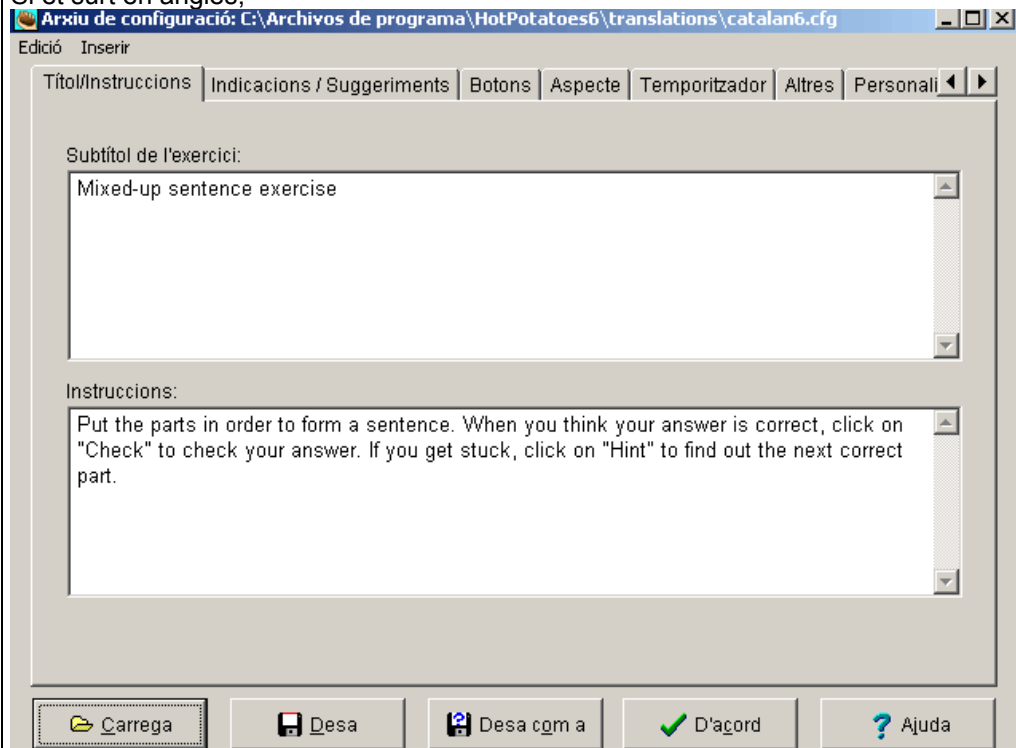
Per fer que aparegui un missatge amb instruccions del que s'ha de fer per resoldre el trencaclosques o altres modificacions (pot ser que els elements fixos de l'exercici: botons... no surten com tu vols) has de fer:

Amb el fitxer **jmix1.jmx** obert

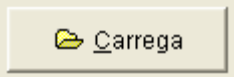
Opcions > Configurar la sortida



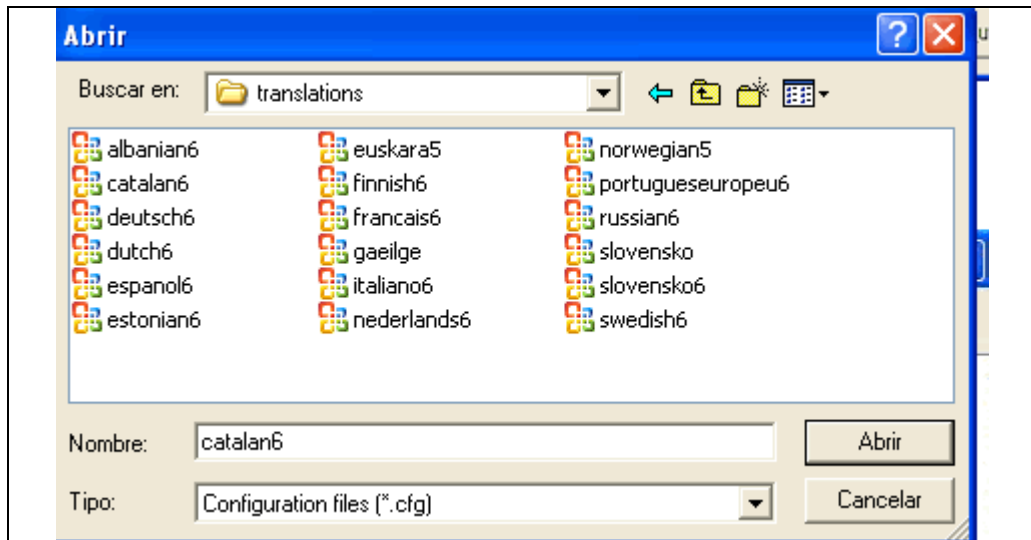
Aquí pots anar modificant tots els elements, a la pestanya **Títol/Instruccions**
 Si et surt en anglès,



has de carregar la versió en català, tal com s'ha explicat anteriorment,



Al quadre que surt clica sobre



Selecciona, a la carpeta del programa (**c:/archivos de programa/hotpotatoes 6/translations**), el fitxer **"Catalan6.cfg"**.
 Clica sobre **Abrir** i després **Aceptar**

Col·loca't al quadre d'instruccions i escriu-les de manera que quedi clar el que s'ha de fer per resoldre el trencaclosques.

Pitja sobre **Aceptar** i exporta a web, guardant l'exportació amb el nom **jmix2.htm**.
 Comprova que s'han fet les modificacions a les instruccions exportades.
 En el cas de triar la primera opció d'exportació, podria quedar així:

EUROPA

Exercici de textos desordenats.

Fes doble clic sobre els textos de manera que la frase quedi ordenada correctament

Comprova resposta	Desfés	Reinicia	Pista
-------------------	--------	----------	-------

Europa era princesa una formosa En la mitologia
grega, de Fenícia

<<
Índex
>>

Guarda el fitxer originari amb el nom **jmix2.jqz**



Activitat de lliurament obligat 4.
Trencaclosques

Crea una carpeta per a aquesta activitat anomenada **obl4**.
Fes un trencaclosques de text on s'hagin d'ordenar els noms de quatre països de la Unió Europea pel seu nombre d'habitants, col·locant tot els fitxers (**htm i jmx**) en la carpeta de l'activitat.

Comprimeix la carpeta i envia-la a la tutoria.

5 MÒDUL PER ELABORAR EXERCICIS DE MOTS ENCREUATS (JCROSS)



JCross és el mòdul del  que permet fer exercicis de mots encreuats.



Activitat d'introducció 10 Elaboració d'un exercici de mots encreuats

Faràs uns mots encreuats, el resultat final podria ser una cosa així:

La Unió Europea

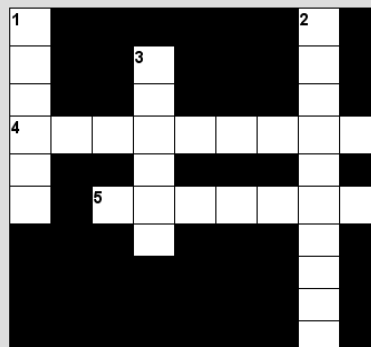
Mots encreuats

Has de completar la graella. En fer clic al número dins la graella podràs veure la definició corresponent. Fes clic al botó "Comprovar" en acabar l'exercici. Pots emprar el botó "Pista" per a obtenir una lletra de la paraula, però perdràs punts.

Definicions verticals: 1: País membre de la UE i de capital Roma

Afegir resposta

Pista



Les paraules per a l'exercici són:

Itàlia	País de la UE i de capital Roma.
Estrasburg	Ciutat seu del Parlament Europeu
Grècia	País que s'incorporà a la UE l'any 1981
Luxemburg	País amb el mateix nom que la seva capital
ainotse	Al revés, Tallinn és la seva capital

Com sempre, abans de començar crea una subcarpeta, en aquest cas, anomenada **jcross**, on aniràs guardant els fitxers que generis o necessitis per a l'activitat.



Obre el

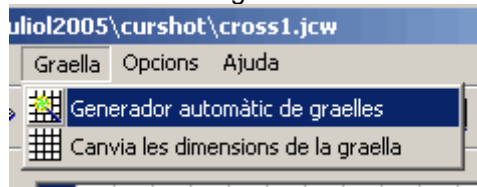
Títol
La Unió Europea

Al quadre del **títol** pots escriure, per exemple, **La Unió Europea**

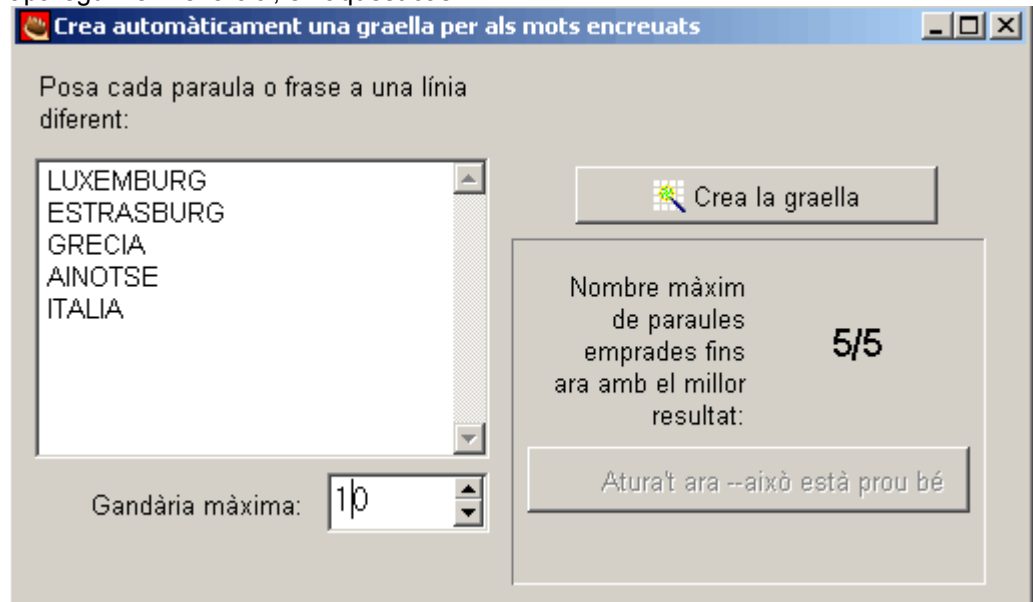
El **JCross** permet introduir les paraules a la graella de dues maneres:

1. La primera és introduir les paraules directament sobre la graella. T'has d'anar movent sobre la graella introduint lletra a lletra les paraules.
2. La segona és emprant el generador automàtic de graelles.

Graella > Generador automàtic de graelles

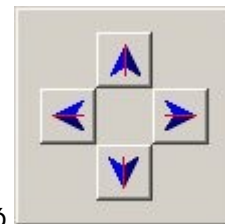
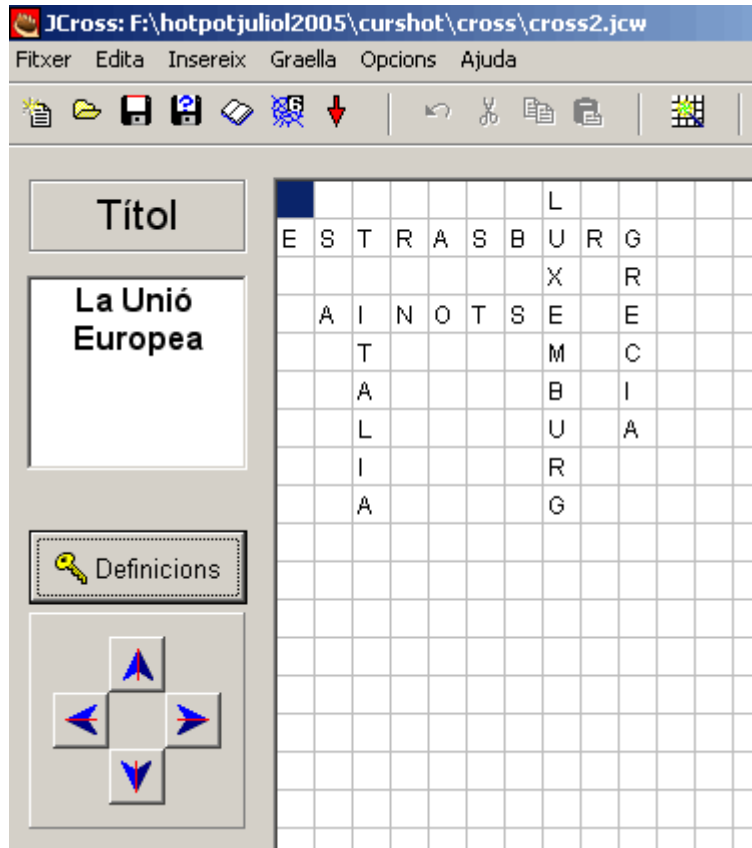


Apareix el quadre següent que has d'omplir amb les paraules, una a cada línia, que vols que apareguin en l'exercici, en aquest cas:



Pots fixar la grandària màxima de la graella, en aquest cas com a mínim ha de ser 10, ja que Estrasburg té 10 lletres.

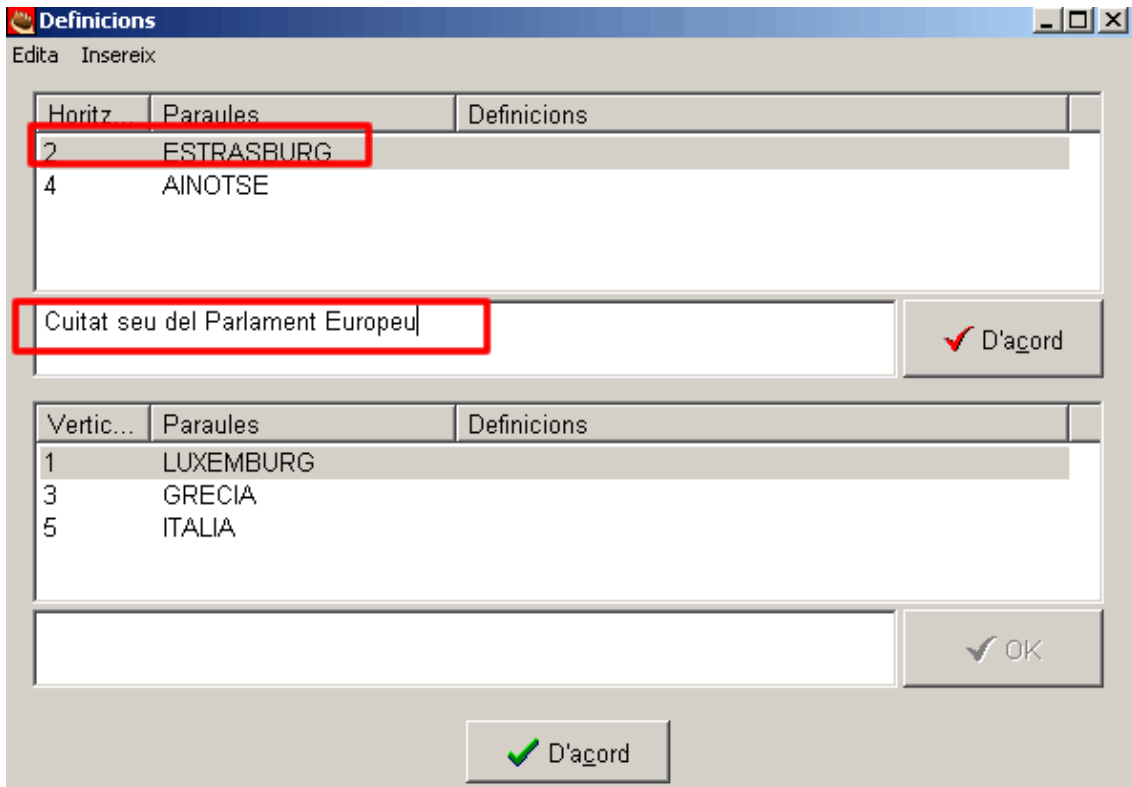
Pitja sobre el botó **Crea la graella** i el programa prova de col·locar aquestes paraules a la graella. En acabar, o si tu pitges sobre **Atura't ara --això està prou bé**, et mostra el resultat.



Si vols amb les fletxes pots desplaçar el conjunt en qualsevol direcció

Ara has d'introduir les definicions, per fer-ho has de clicar sobre **Definicions**.

Marcam la paraula de la qual volem escriure la definició i a l'espai inferior escrivim la definició, en el cas d'Estrasburg seria així:



Pitja sobre **OK**

Repetim el procediment amb totes les altres paraules.

Si has posat Estònia , a l'inrevés, recorda que ho has d'indicar a l'usuari.

Per poder exportar s'han d'haver introduït totes les "**pistes**".

Una vegada introduïdes totes les pistes podràs **exportar a web** o **exportar per a imprimir**.

Guarda l'**exportació a web** amb el nom **jcross1.htm** en la carpeta **jcross** que has creat a l'inici de l'activitat.

Guarda el fitxer originari (el fet amb **JCross**) amb el nom **jcross**, en la mateixa carpeta. El programa li afegirà l'extensió (**jcw**).



Activitat de lliurament obligat 5

Mots encreuats

Fes una activitat de mots encreuats, amb un mínim de 10 paraules, relacionades amb un tema de la teva àrea i/o del teu interès.

Comprimeix la carpeta de l'activitat i envia-la a la tutoria.

6 MÒDUL PER ELABORAR EXERCICIS D'ASSOCIACIÓ (JMATCH)



JMatch és el mòdul del  que permet fer exercicis d'associació.



Activitat d'introducció 11 Elaboració d'un exercici d'associació amb el Jmatch

Es proposa fer un exercici d'associació de les banderes de països de la UE amb els seus noms.

Podria quedar una cosa així.

Exercici d'associació

Arrosega els elements la columna de la dreta cap a l'esquerra, o bé escull el correcte de la llista desplegable.

Comprova resposta

	???
	???
	???
	???
	???

Estònia
Grècia
Itàlia
Portugal
França

o així, segons el tipus d'exportació que facis:

Arrosega els elements la columna de la dreta cap a l'esquerra, o bé escull el correcte de la llista desplegable.

Comprova resposta

	França	Estònia
		Grècia
	Itàlia	Portugal
		
		

A la carpeta curshot trobaràs les banderes de França, Grècia, Itàlia, Portugal, i Estònia. Pots emprar aquestes imatges o d'altres que creguis adients d'aquests o d'altres països (monuments, imatges de les seves capitals, personatges, etc)

Els noms amb què s'han guardat les imatges són **1.jpg, 2.jpg, 3.jpg, 4.jpg i 5.jpg** respectivament.

Com sempre, abans de començar, crea una carpeta on col·locaràs tots els fitxers relacionats amb l'activitat. Anomena la carpeta **jmatch**
Fes una cerca d'imatges per a l'activitat o empra les esmentades més amunt a la carpeta **jmatch**.

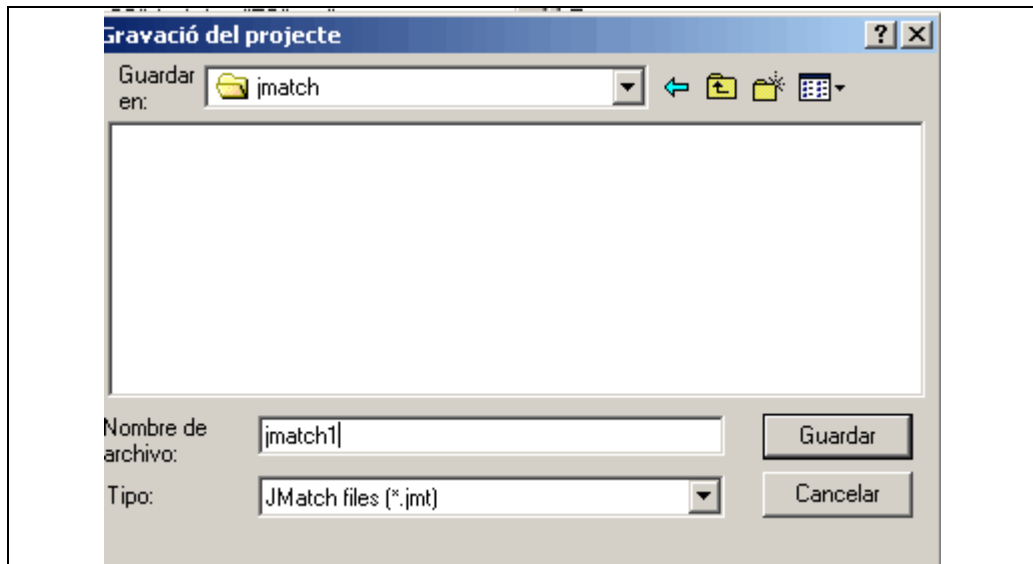
Obre el **Jmatch**.

Al quadre **títol** escriu: **Identifica a quins països corresponen aquestes banderes.**

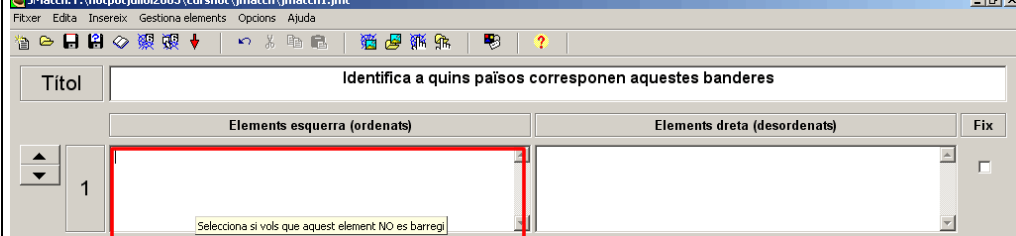
Títol	Identifica a quins països corresponen aquestes banderes
-------	---

A la columna de l'esquerra inserirem les imatges i a la de la dreta inserirem els noms.

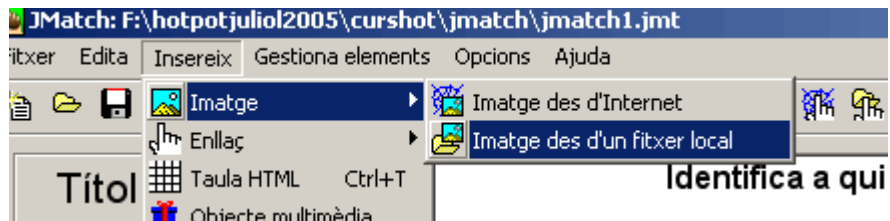
Abans d'inserir cap imatge el programa et farà guardar el fitxer **JMatch** (.jmt) per saber com escriure el camí a la imatge. Guarda el fitxer en la carpeta **jmatch** amb el nom **jmatch1**.




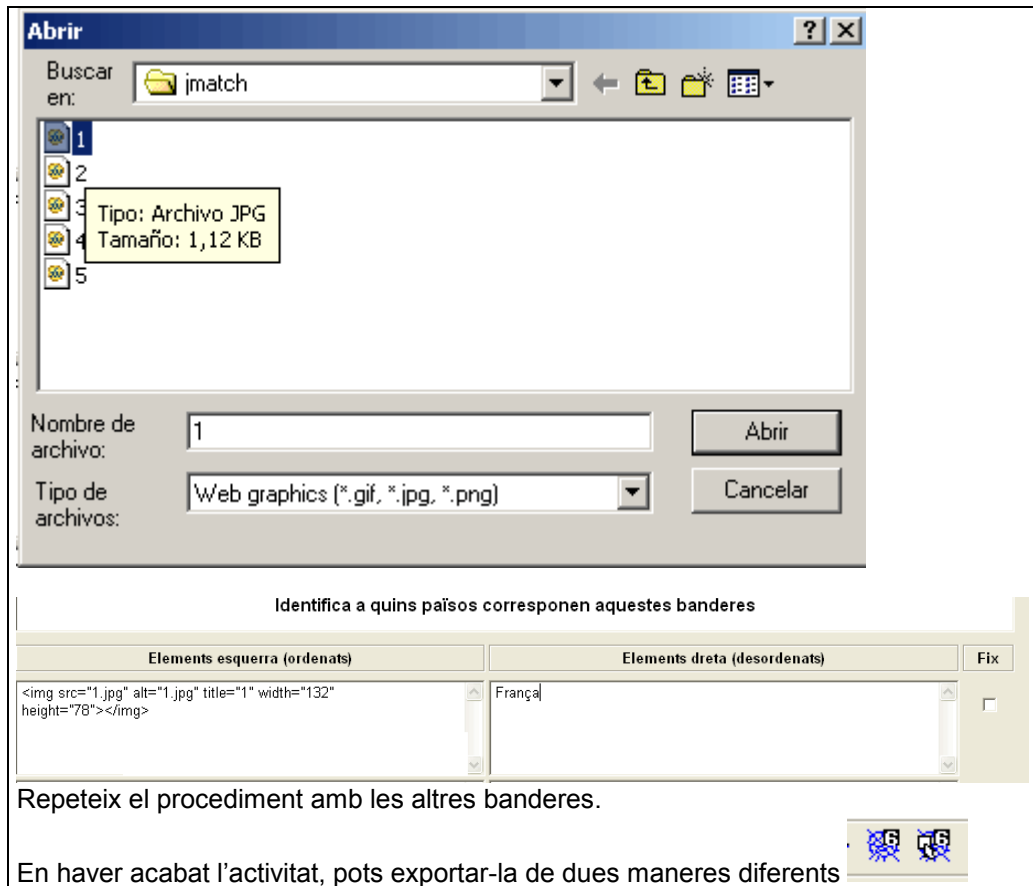
Et col·locaràs al quadre 1



i faràs **Inserir > Imatge > Des d'un fitxer local**



O bé fent clic sobre 



Abrir

Buscar en: jmatch

1
2
3 Tipo: Archivo JPG
4 Tamaño: 1,12 KB
5

Nombre de archivo: 1 **Abrir**

Tipo de archivos: Web graphics (*.gif, *.jpg, *.png) **Cancelar**

Identifica a quins països corresponen aquestes banderes

Elements esquerra (ordenats)	Elements dreta (desordenats)	Fix
	França	<input type="checkbox"/>

Repeteix el procediment amb les altres banderes.

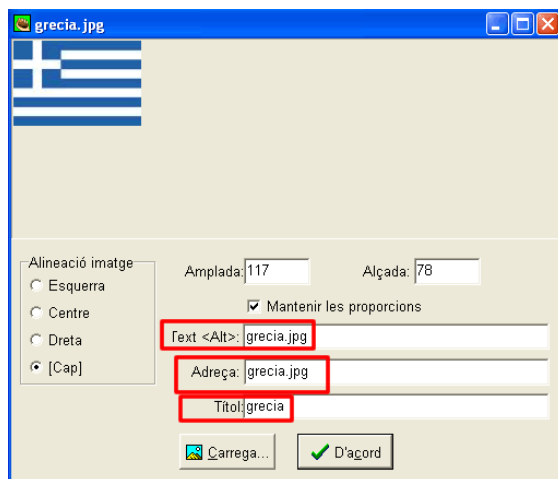
En haver acabat l'activitat, pots exportar-la de dues maneres diferents



Recomanacions o comentaris sobre els noms dels fitxers de les imatges

En activitats on insereixis imatges has de prendre una sèrie de precaucions per no donar massa pistes a l'hora de resoldre el qüestionari.

Per exemple si fas una bateria de preguntes d'associació de banderes de països amb els noms dels països, no és gens convenient posar noms a les imatges que donin pistes del que representen. Si per exemple a la imatge de la bandera de Grècia l'anomenes grecia.jpg, quan l'insereixes a l'activitat d'associació quedaria així:



grecia.jpg

Alineació imatge: Esquerra Centre Dreta [Cap]

Amplada: 117 Alçada: 78 Mantenir les proporcions

Text <Alt>: grecia.jpg

Adreça: grecia.jpg

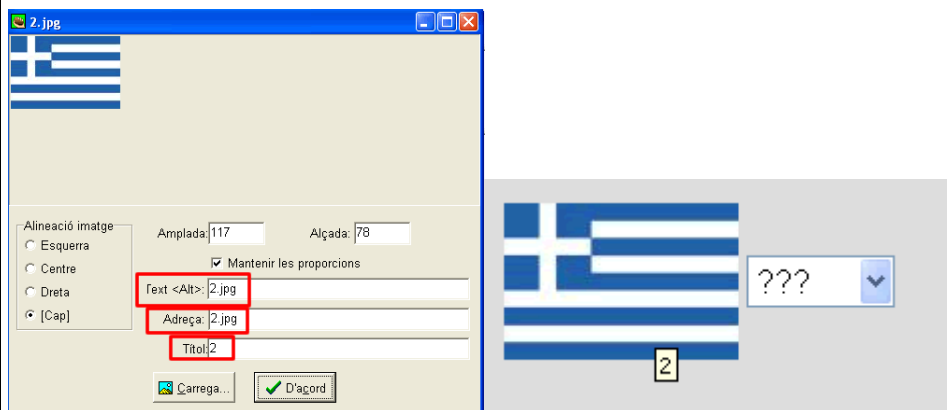
Títol: grecia

Carrega... **D'acord**

Si ho deixes tot tal com ens suggereix el programa donaríem massa pistes als usuaris de l'activitat. Simplement deixant el ratolí sobre la imatge sabrien de quin país es tracta



Pots solucionar això canviant el nom a la imatge, abans d'inserir-la. Tal com s'ha fet en les activitats del tutorial, per exemple, anomenant-la 2.jpg etc. D'aquesta manera en deixar el ratolí a sobre sortirà el nou nom

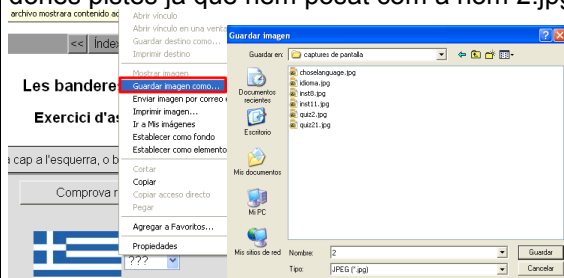


Això ho pots solucionar esborrant els camps Text <Alt> i Títol.

Pots emprar el camp **Títol**, si ho trobes convenient, per donar pistes als usuaris que l'ajudin a resoldre les qüestions, per exemple podríem escriure "la seva capital és Atenes" i en deixar el ratolí sobre la bandera ens apareixeria:



Però així i tot, s'ha de preveure que si l'usuari, en estar amb el ratolí sobre la imatge, clica sobre el botó dret del ratolí i selecciona **guardar imatge com**, el programa suggereix com a nom per defecte el que tu has donat a la imatge. En aquest cas no dones pistes ja que hem posat com a nom 2.jpg





Activitat de lliurament obligat 6

Activitat Obtenció d'imatges amb el Google i posterior edició amb el Gimp

En aquesta activitat aconseguiràs unes imatges a Internet, modificaràs les seves mides amb un programa d'edició d'imatges, el Gimp. Amb aquestes imatges faràs un exercici d'associació (JMatch) i, per acabar, comprovaràs el seu funcionament i el lliuraràs a la tutoria.

Una de les maneres d'obtenir imatges digitals és baixar-les d'internet.

Es poden obtenir moltes imatges amb l'ajuda dels "cercadors" habituals posant el tema que es vol cercar dins el quadre de recerca corresponent.

Els cercadors més emprats són:

Google <http://www.google.com> ,

Altavista <http://www.altavista.com>

Yahoo <http://www.ct.yahoo.com>

Etc.

Al Web Educatiu de les Illes Balears <http://weib.caib.es> hi ha una pàgina amb enllaços a una gran quantitat de cercadors.

En els cercadors més actualitzats, com per exemple Yahoo i Google pots fer recerca d'imatges directament, seleccionant la pestanya d'imatges.

L'adreça <http://images.google.com> és la del cercador específic d'imatges del Google.

Una vegada obtinguda la imatge, és convenient editar-la i guardar-la amb una mida molt semblant a la que volem que aparegui en pantalla, això farà que la pàgina "pesi" menys i es visualitzi més ràpidament.

L'objectiu és obtenir unes imatges, de 200 píxels d'amplada aproximadament, relacionades amb Europa.

Abans de començar amb l'activitat crea una carpeta anomenada europa dins la carpeta curshot.

Posa en marxa el Navegador d'Internet.

Entra al google: www.google.com o escriu a la barra d'adreces del navegador <http://images.google.com>

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Atrás Atrás Búsqueda Favoritos Multimedia

Dirección <http://images.google.com>

A la cerca amb **Google** escriu **Europa**

Web **Imatges** Grups Directori

Google Imatges

europa Cerca Cerca avançada Preferències

Imatges Resultat


I pitja sobre **Cerca amb Google**.

El resultat a 20 de juliol de 2005 va ser:

Imatges
Resultats 1 -



europa-popoli.png
2877 x 3467 píxels - 941kB
[www.giovanipadani.leganord.org/
approfondiment...](http://www.giovanipadani.leganord.org/approfondiment...)



europe_econ96.jpg
1448 x 1164 píxels - 266kB
[www.lib.utexas.edu/
maps/europe/europe_econ96.jpg](http://www.lib.utexas.edu/maps/europe/europe_econ96.jpg)



Europa_eind_1
1072 x 800 píxels - 105kB
[www.flwi.ugeb.nl/
Europa_eind_15](http://www.flwi.ugeb.nl/Europa_eind_15)



europa.jpg
505 x 650 píxels - 105kB
[www.camperonline.it/
maps/europa.jpg](http://www.camperonline.it/maps/europa.jpg)



europa.jpg
256 x 256 píxels - 22kB
[www.morgenster.org/
foto/europa.jpg](http://www.morgenster.org/foto/europa.jpg)



RUBENS El rapto de Europa
700 x 575 píxels - 74kB
[www.uco.es/~ca1lamag/
Galerias/RUBENS%20EI%20r...](http://www.uco.es/~ca1lamag/Galerias/RUBENS%20EI%20r...)

Resultats 1 - 20 d'aproximadament **798.000** per a **europa**. (0,07 segons)

Mostra: **Totes les mides** - [Llarg](#) - [Mitjà](#) - [Petit](#)

Una de les imatges trobades és:



RUBENS El rapto de Europa.JPG
700 x 575 píxels - 74kB
[www.uco.es/~ca1lamag/
Galerias/RUBENS%20EI%20r...](http://www.uco.es/~ca1lamag/Galerias/RUBENS%20EI%20r...)

El cercador ens informa que la mida de la foto és 700x575 píxels, més gran del que necessitam (200 píxels d'amplada). Caldrà doncs editar-la per reduir la seva mida.

Per obtenir la imatge amb les mides que diu aquí, has de fer clic sobre la imatge

Aniràs a una altra pàgina

  [Mostra la imatge a mida real.](#)
[www.uco.es/~ca1lamag/ Galerias/RUBENS%20EI%20700 x 575 píxels - 74kB](http://www.uco.es/~ca1lamag/Galerias/RUBENS%20EI%20700x575pxels-74kB)
Pot ser que la imatge hagi estat reduïda i que tingui co

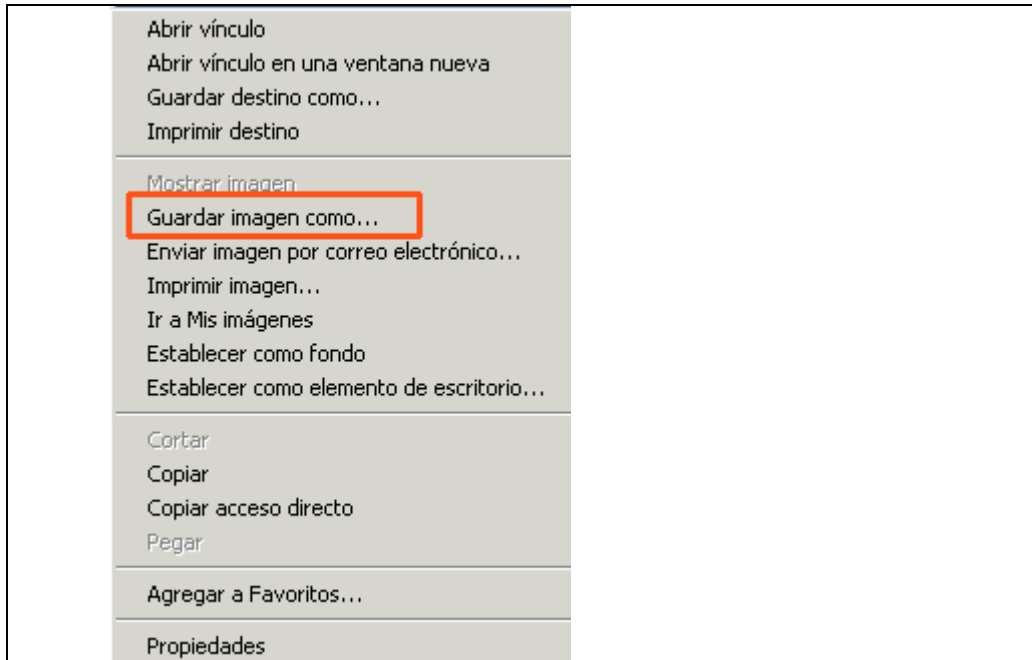
A sota teniu la imatge en el seu **context original** dins la pàgina: [www.uco.es/~ca1lamag/ Galerias/](http://www.uco.es/~ca1lamag/Galerias/)

Si cliques sobre **Mostra la imatge a mida real** (o en castellà: **Visualitza la imatge a mida completa**), et sortirà:



Per baixar-la al teu ordinador, has de col·locar el cursor sobre la imatge i pitjar el botó de la dreta.

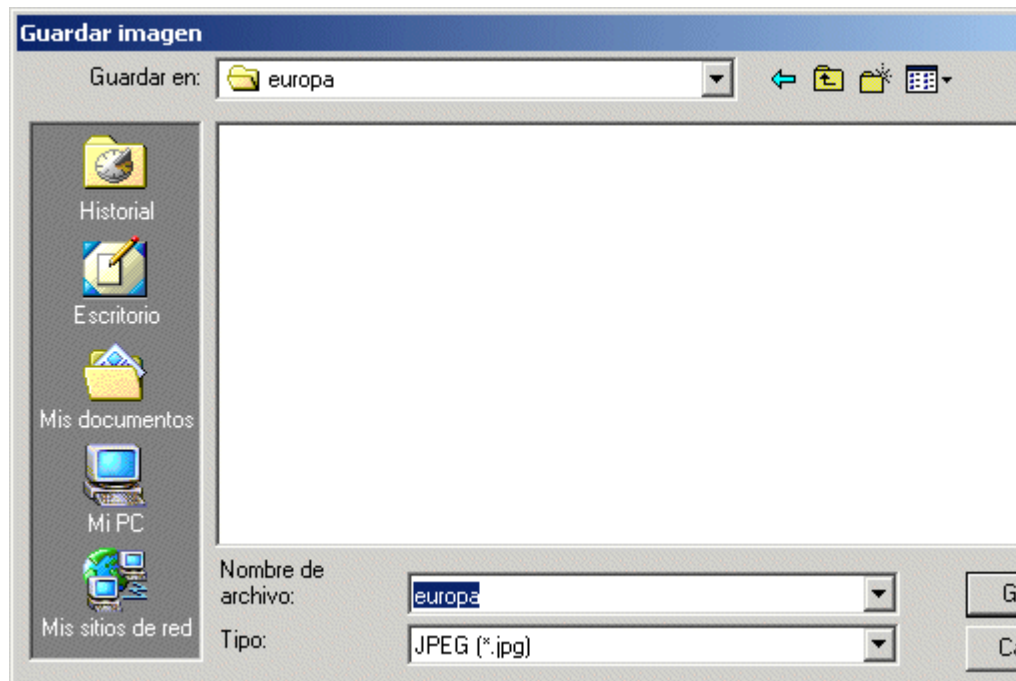
T'apareixerà el menú contextual següent:



Has de clicar sobre **Guardar imagen como...**

S'obrirà una finestra estàndard de **Guardar**

Fes-ho a la carpeta **europa** que has creat dins la carpeta **curshot** amb el nom **europa.jpg**



Un cop tenim imatges aconseguides d'internet el que cal fer és:

1. saber les mides en píxels (amplada i alçada)
2. seleccionar el fragment necessari.

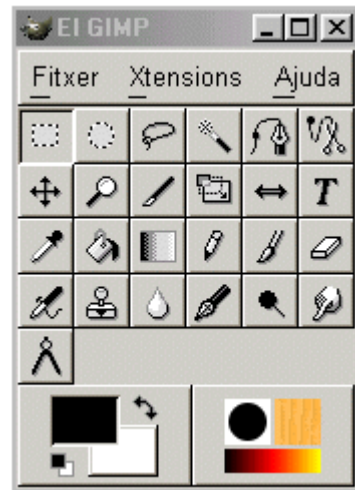
Amb tota seguretat el conjunt d'imatges que et baixis d'internet per aplicar a una activitat tindrà mides molt diferents. Si les imatges han d'aparèixer en una mateixa activitat és convenient, en moltes ocasions, que tinguin la mateixa mida o molt semblant. Per ventura per acabar d'ajustar les mides hauràs d'emprar alguna de les possibilitats dels programes gràfics: modificar les mides i/o retallar-les.

En aquest cas, en aquest exemple, en tractar-se d'una obra d'art el que farem serà

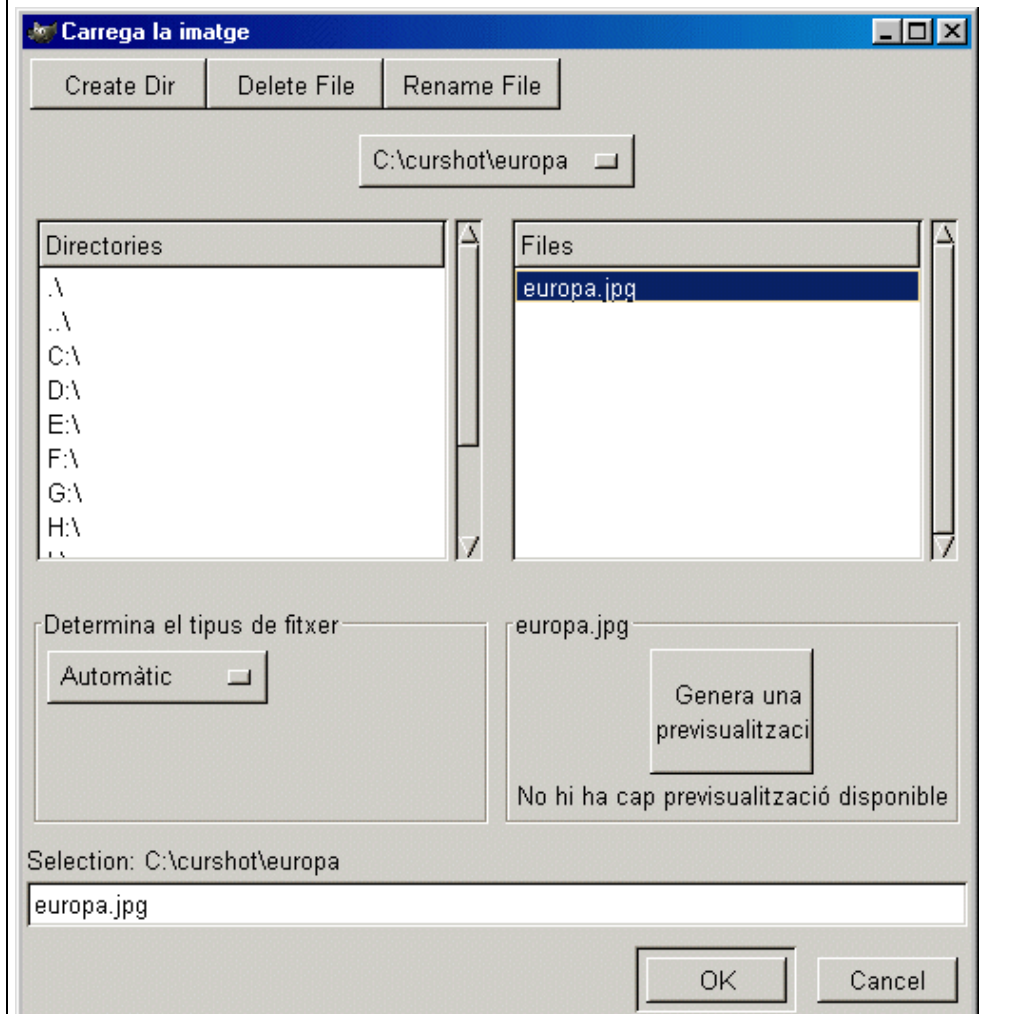
reduir la mida i no la retallarem (si es vol senyalar algun fragment o centrar l'atenció en alguna de les seves parts si que utilitzaríem l'eina de retallar).

Aquí deixem la relació d'amplada i alçada original i només canviarem la mida proporcionalment. Per fer aquest canvi farem servir el programa d'edició d'imatges **Gimp**, que heu de tenir instal·lat al vostre ordinador (trobareu aquest programari al CD de materials del curs).

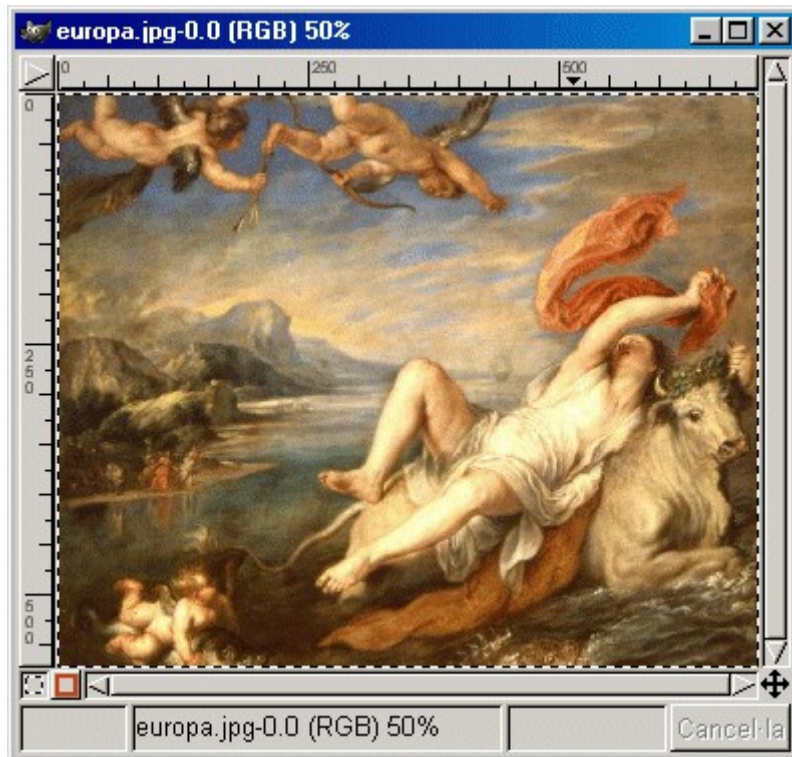
Obriu el programa **Gimp**:



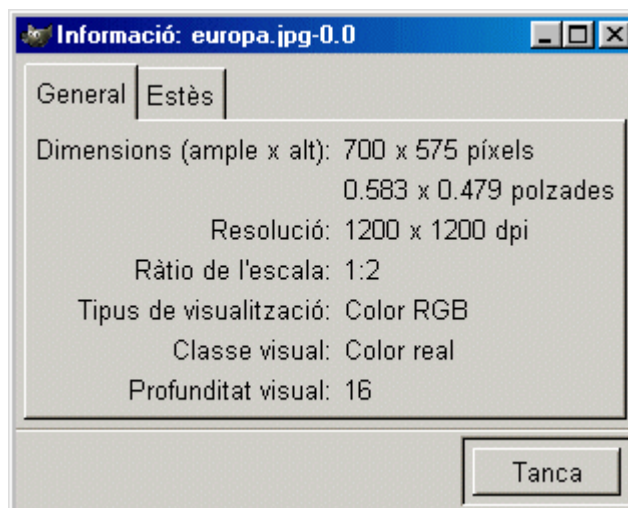
A continuació hem de fer clic sobre el menú **Fitxer** i seleccionam l'opció **Obre** per tal d'obrir l'arxiu **europa.jpg**:



Al camp de l'esquerra, **Directories**, navegam fins trobar la carpeta que conté l'arxiu (la subcarpeta **europa** de la vostra carpeta de treball **curshot**). Llavors, feim doble clic sobre el nom de la carpeta i els arxius que conté es mostraran a la finestra de la dreta: **Files**. Seleccionam el fitxer **europa.jpg** i polsam sobre el botó **OK** per obrir-lo. S'obrirà una nova finestra amb l'arxiu que hem seleccionat:

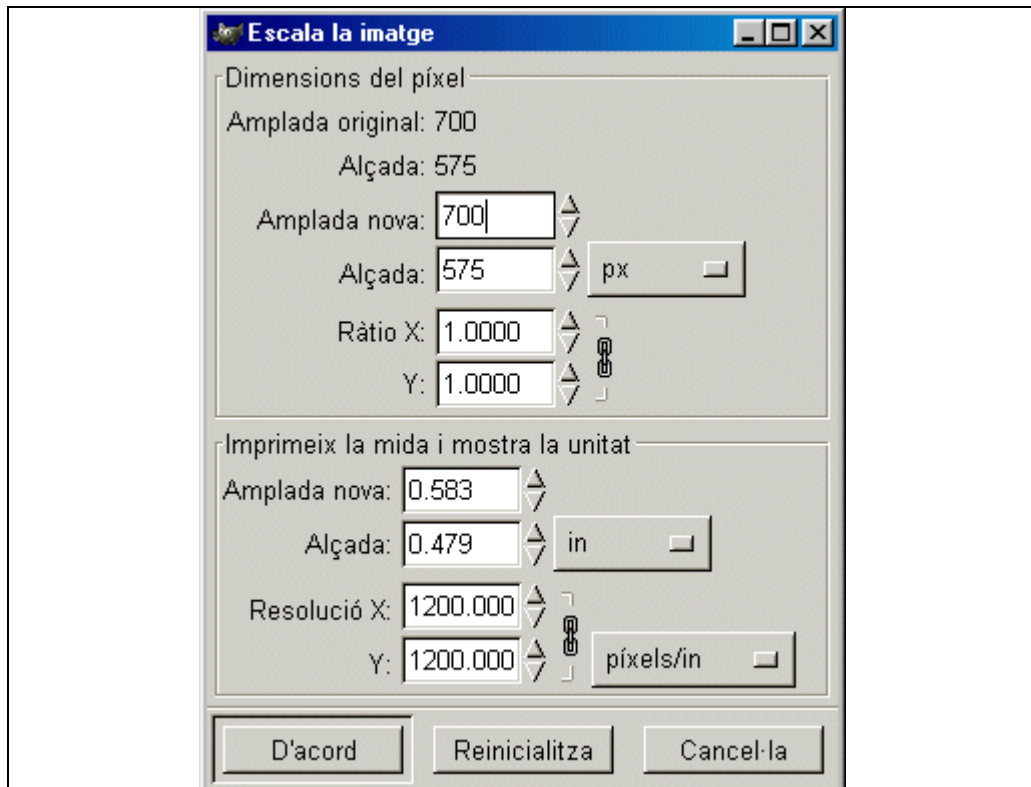


Per veure les dimensions de la imatge, la resolució i el número de colors podem obrir la finestra d'informació d'imatge. Per fer això, situam el cursor sobre qualsevol punt de la imatge i feim clic amb el botó dret del ratolí. Al menú de context que hi apareix seleccionam **Visualitza / Finestra d'informació**:



En aquesta finestra podem observar les dimensions de la imatge (700 x 575 píxels), la resolució i el seu nombre de colors, que en aquest cas és de 16 milions. A continuació modificarem la mida de la imatge perquè ens quedi amb 200 píxels d'amplada.

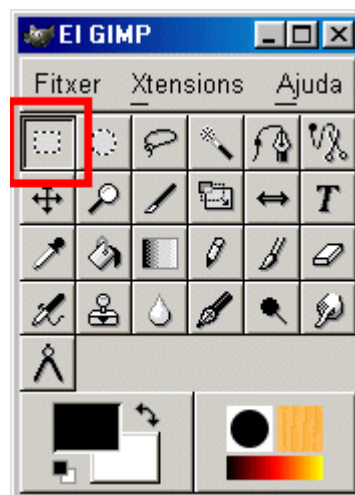
Per modificar les mides de la imatge necessitam obrir la finestra **Escala la imatge** (feim clic amb el botó dret del ratolí sobre qualsevol punt de la imatge i al menú de context seleccionam l'opció '**Imatge / Escala la imatge**')



A continuació, reduïrem les seves dimensions en píxels fent servir els camps de la secció superior. Al camp **Amplada nova** escriu **200**, llavors el camp **Alçada** s'ajustarà automàticament per mantenir les proporcions. Fes clic a **D'acord** i ja tendreu la imatge a la mida de 200 d'amplada que volíem.

La segona eina que ens pot ser útil, si es vol senyalar algun fragment o centrar l'atenció en alguna de les seves parts, és l'**eina de selecció**, per seleccionar el tros que ens interessa de la imatge i crear una nova imatge a partir d'aquest tros. Vegem com es faria:

A la finestra inicial del Gimp pitja sobre el botó de selecció rectangular:



Llavors, selecciona el tros que t'interessa a la finestra d'imatge, fes clic amb el botó dret del ratolí sobre qualsevol punt del tros seleccionat i al menú de context selecciona l'opció: **Edita / Copia**. A continuació torna a fer clic amb el botó dret i selecciona l'opció **Edita / Enganxa com a nou**. D'aquesta manera es crea una nova imatge amb el tros seleccionat que apareix en una nova finestra.

Finalment guarda el resultat de l'edició de la imatge amb el nom *europa1.jpg* a la

carpeta **europa**. Per guardar una imatge hem de fer clic amb el botó dret del ratolí sobre qualsevol punt de la imatge i seleccionar l'opció **Fitxer / Anomena i desa**. Seleccionem **JPEG** com a tipus de fitxer al camp **Determina el tipus de fitxer**, posam el nom del fitxer al camp corresponent i, per acabar, feim clic a **OK**, per guardar-lo a la mateixa carpeta.

A més de la mida de la imatge a vegades s'ha de modificar el format de la imatge. El **Hot Potatoes** només accepta formats d'imatges el **GIF, JPEG i PNG**.

Nombre de archivo:

Tipo de archivos: **Web graphics (*.gif, *.jpg, *.png)**

Encara que aquests formats són els més freqüents de les imatges a Internet, si la imatge que baixes d'internet no està en un d'aquests formats, la pots obrir en el **Gimp** i amb l'opció **Fitxer / Anomena i desa** la pots guardar en el format desitjat.

S'aconsella el format **GIF** per a imatges molt contrastades i de gràfics, el **JPEG** i **PNG** per a imatges amb molt de matisos de color tipus foto.

Realment per a pàgines web el que importa a més de la qualitat d'imatge, és el seu pes (mida del fitxer) que condiciona la velocitat de càrrega de la imatge. El format **GIF** i **PNG** permet aplicar transparències, això vol dir que en les zones transparents es pot veure el fons de pàgina i fa la impressió d'una millor integració de la imatge a la pàgina.

Seguint el procediment explicat a l'inici d'aquesta activitat aconseguim 5 imatges de ciutats d'Europa.

Una vegada feta la cerca, aconseguides i guardades les imatges a la carpeta **europa**, que has creat dins la carpeta **curshot**, has de canviar amb el Gimp les mides de les imatges fins a deixar-les aproximadament a 200 d'amplada. Guarda les imatges ja editades a la mateixa carpeta d'abans amb uns noms que identifiquin clarament les ciutats, això et facilitarà la feina a l'hora d'inserir-les a l'activitat **hotpotatoes**.

Fes una activitat amb el **JMatch** d'associació amb les imatges de les cinc ciutats amb els seus noms. Recordat d'emprar l'opció Títol quan insereixis una imatge.

Guarda l'activitat amb el nom **ciutats** en la carpeta **europa**.

Exporta l'activitat, guardant-la a la carpeta **europa** amb el nom **ciutats.html**.

Comprova el seu correcte funcionament.

Comprimeix amb el **winzip** la carpeta **europa** (fitxer JMT, fitxer HTM, imatges) i envia'l a la tutoria.



Activitat de lliurament obligat 7 Associació imatges-text

Fes una activitat d'associació de 5 imatges de personatges o objectes clau d'un dels temes principals de la teva matèria amb els seus noms o altres característiques.

Comprimeix la carpeta de l'activitat i envia-la a la tutoria.

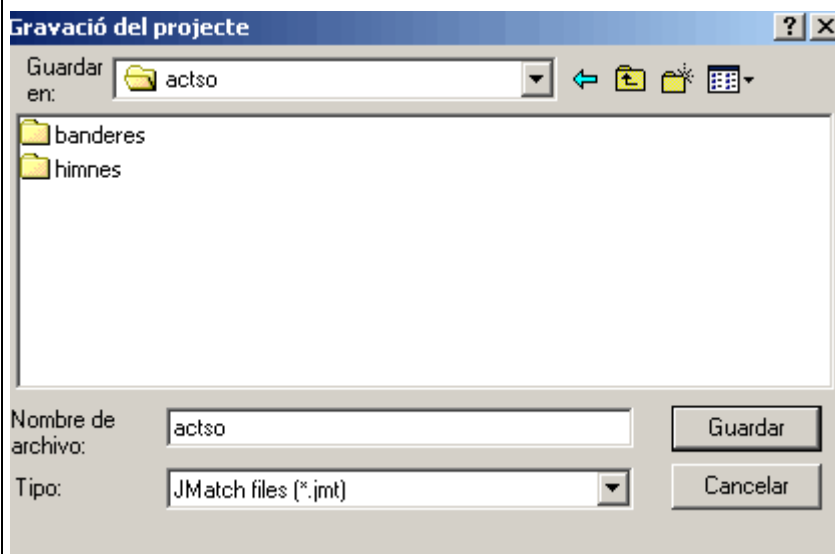


Activitat opcional 1 Sons al hotpotatoes

El primer que has de saber és que la utilització d'arxius de so, de vídeo i d'altres multimèdia no està ben aconseguit en aquesta versió. Al següent exercici, relacionar sons amb imatges, veuràs que en posar en marxa un so s'obrirà el reproductor de sons que tinguis activat en el teu ordinador, desapareix la interfície pròpia del hotpotatoes i apareix la corresponent al programa d'àudio. Partint d'aquesta premissa passem a explicar l'exercici.

A la subcarpeta **actso** de la carpeta **curshot** torbaràs dues carpetes, una amb imatges de banderes i l'altra amb himnes d'aquests països. Amb aquests recursos faràs una activitat d'associació (**JMatch**) d'arrossegar i deixar anar.

Obre el JMatch i abans de començar a inserir imatges o sons guarda amb el nom **actso.jmt** a la carpeta **actso** que es troba a `c:/curshot/actso`.



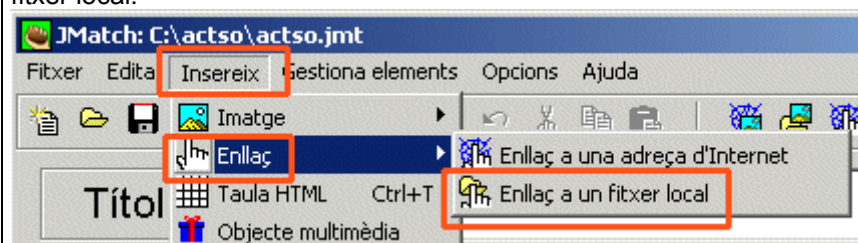
A títol escriuràs, per exemple, **Països d'Europa**

A l'esquerra inseriràs els sons respectius.

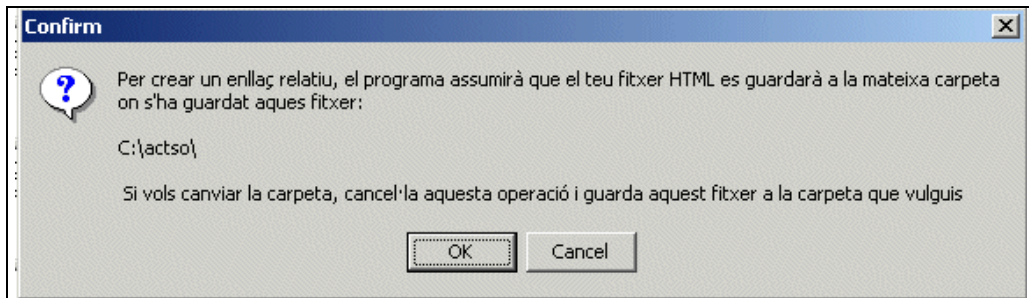
Per fer-ho:

Situa't al quadre 1 de l'esquerra fent clic en aquest.

Una vegada situat al requadre corresponent, has de fer Inserir > Enllaç > Enllaç a un fitxer local:



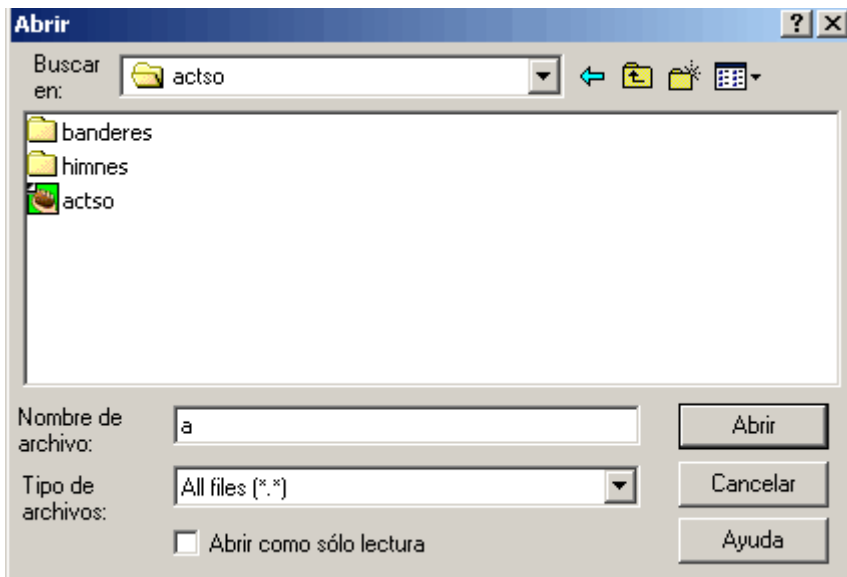
T'apareixerà aquest missatge:



Això vol dir que has d'exportar el fitxer html en la mateixa carpeta on has guardat el fitxer jmt. Després, doncs, l'arxiu html a la mateixa carpeta on havies guardat l'arxiu jmt, **actso**.

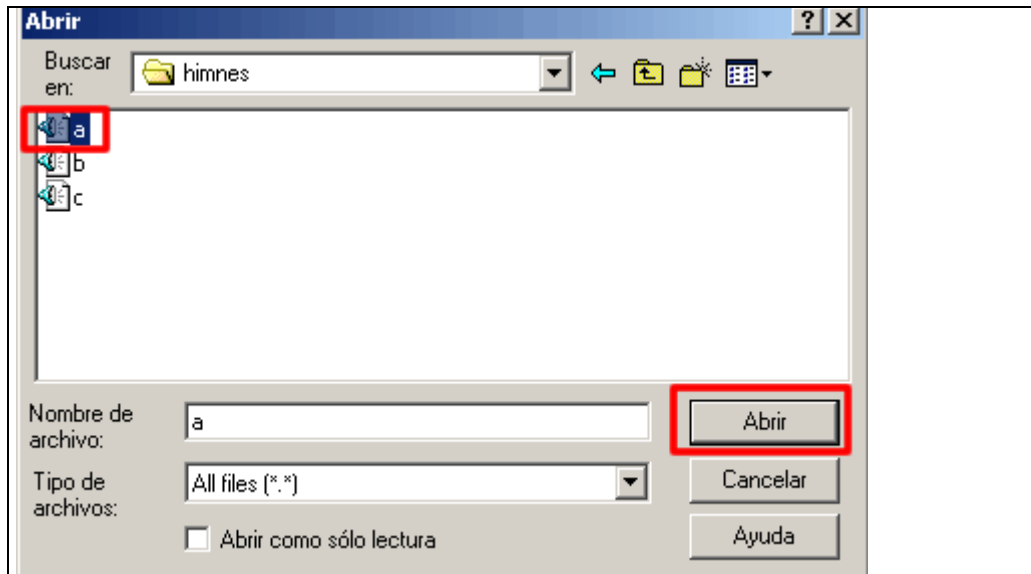
Un cop guardada la feina t'apareixerà el quadre de diàleg corresponent on has d'indicar quin so vols inserir, en aquest cas el so **a** (corresponent a Alemanya) que es troba a la carpeta **sons**.

T'apareixerà el contingut de la carpeta actso

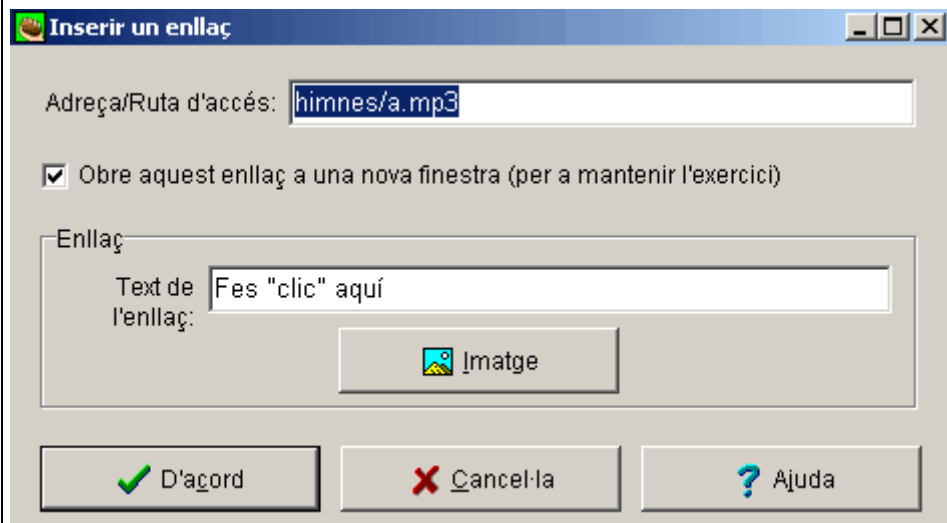


Clica sobre la carpeta **himnes**.

Marca **a** i clica sobre **abrir**. Tria el primer so.



Hi apareixerà:

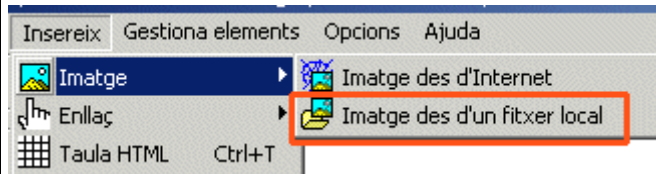


Clica sobre **D'acord** i repeteix els procediments amb els altres dos sons (el **b** correspon a França i el **c** a Alemanya).

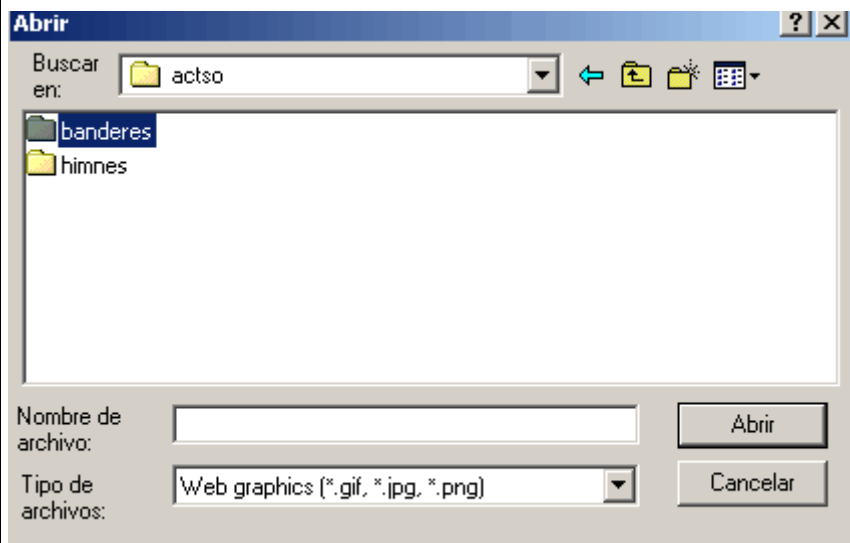
Has d'aconseguir que cada so estigui a l'espai corresponent.

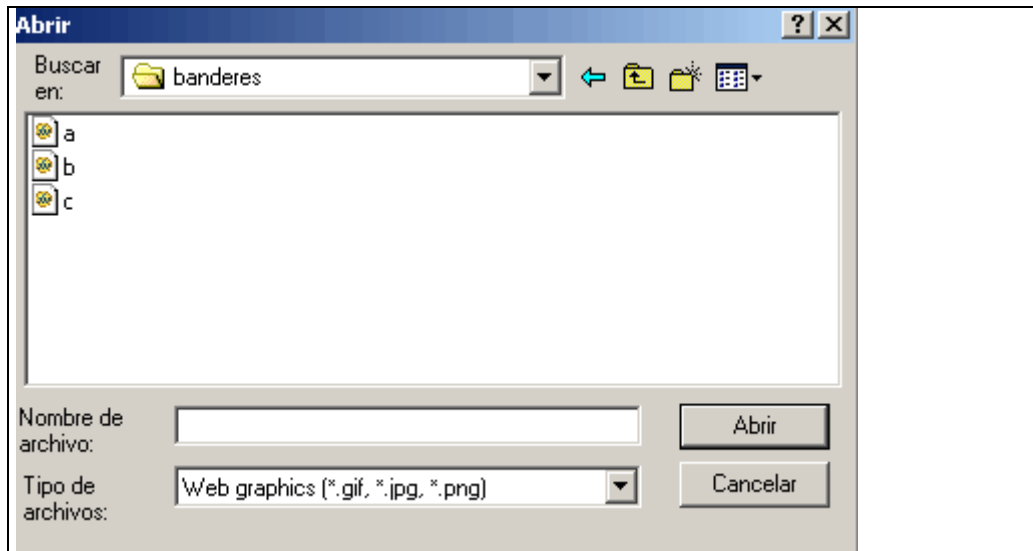
Títol		Països d'Europa	
		Elements esquerra (ordenats)	El
▲	▼	1	Fes "clíc" aquí
		2	Fes "clíc" aquí
		3	Fes "clíc" aquí

Un cop inserits els sons ara inserireu les imatges de les banderes, una per requadre i en el mateix ordre.



Torna a la carpeta **actso** i obre la carpeta **banderes** clicant sobre ella.





Títol		Països d'Europa	
		Elements esquerra (ordenats)	Elements dreta (desordenats)
▲	1	Fes "clic" aquí	
▼	2	Fes "clic" aquí	
	3	Fes "clic" aquí	

Guarda el fitxer hotpotatoes (**actso.jmt**) a la carpeta **actso** i fes l'exportació clicant sobre la icona



que ens crearà un exercici d'associació del tipus arrossegar i deixar. Ja que són sons i que cal saber quin és cadascun caldrà que cliqueu a sobre i que sentiu el so corresponent abans d'arrossegar les banderes.

Caldrà que arrosseguis les imatges de la dreta per posar-les al costat de les de l'esquerra.

Guarda el fitxer html en el mateix lloc, amb el nom **actso**.




El resultat final serà una pàgina web semblant a això:

<< Índex >>




Països Europeus

Exercici d'associació

Arrossega els elements la columna de la dreta cap a l'esquerra, o bé escull el correcte de la llista desplegable.

Fes "clic" aquí	
Fes "clic" aquí	
Fes "clic" aquí	

Un cop arrossegades les imatges us ha de quedar emparellats els elements.

Fes "clic" aquí	
Fes "clic" aquí	
Fes "clic" aquí	



Activitat opcional 2

Fixar un temps màxim per fer un exercici.

La possibilitat de col·locar un cronòmetre als exercicis en versions anteriors estava limitada a exercicis que contenien textos a llegir. En la versió 6 ja es pot incloure el cronòmetre en tots els tipus d'activitats.

Per fer aquesta activitat aprofitaràs una activitat ja feta.

Obre una activitat que hagis fet anteriorment.

Una vegada oberta, ves a **Opcions > Configurar la sortida** i clica sobre la pestanya **Temporitzador**.

Has de marcar **Posar un límit de temps a l'exercici**, fixar el temps que vols que disposi l'usuari per a resoldre'l i, si vols, pots canviar el missatge que sortirà en acabar-se el temps.

[<<](#)
[Índex](#)
[>>](#)

Exercici d'aparellar

0:53

En acabar-se el temps et sortirà el missatge:

[<<](#) | [Índex](#) | [>>](#)

Exercici d'aparellar

El temps s'ha acabat!

Ho sento! Prova altra vegada. S'han eliminat les respostes incorrectes
La teva puntuació és:0%.

7 MÒDUL PER ELABORAR EXERCICIS DE TEXT AMB FORATS PER OMLIR (JCLOZE)



El **JCloze** és el mòdul del **Hot Potatoes** que permet fer exercicis de text amb forats per emplenar.



Activitat d'introducció 12 Elaboració d'un exercici de text amb forats per emplenar

Amb aquest mòdul pots fer, entre d'altres, el típic exercici d'omplir forats de text. Per exemple una cosa així:

<< Índex >>

L'euro

Exercici d'omplir forats

Omple tots els forats, després pitja "Comprovar" per comprovar les teves respostes. Empra el botó "Pista" per a visualitzar la següent lletra de la paraula. També pots pitjar al botó "?" per aconseguir ajuda. Si demanes ajuda o pistes perdràs punts. Vés alerta!

L'1 de gener de 1999 [?] estats de la UE, als quals l'1 de gener de 2001 es va afegir , van adoptar una moneda única, l' [?]. Amb la seva adopció, els estats van renunciar a la seva sobre la política monetària, que es va centralitzar en una institució independent, el Banc Europeu.

Comprova resposta

Pista

<< Índex >>

Crea una carpeta anomenada **JCloze1**.

Obre el mòdul **JCloze** del **Hotpotatoes6**.

Al quadre **títol** escriu: **L'euro**

Títol

L'euro

Al quadre de text escriu tot el text de l'exercici:

Títol
L'euro

L'1 de gener de 1999 onze estats de la UE, als quals l'1 de gener de 2001 es va afegir Grècia, van adoptar una moneda única, l'euro. Amb la seva adopció, els estats van renunciar a la seva sobirania sobre la política monetària, que es va centralitzar en una institució independent, el Banc Central Europeu.

Un cop escrit el text, has de marcar la primera paraula que vols amagar a l'alumne i clicar sobre Forat

En aquest cas, crearàs un forat sobre la paraula ONZE.

Hi apareixerà la finestra per si vols posar alguna pista (en l'exemple s'ha polsat, "nombre de països") o per si vols acceptar més d'una resposta com a correcta (11 en xifres a l'exemple). D'aquesta manera si es fa clic sobre l'ajuda sortirà l'expressió "nombre de països":

Paroles alternatives ocultes
_ □ ×

Forat # 1

Paraula onze

Pista nombre de països

Respostes alternatives correctes

▲ 1 11

▼ 2

3

✓ Acceptar
? Ajuda

Clica sobre **Acceptar**.

La paraula quedarà així:

L'1 de gener de 1999 onze estats de l'adoptar una moneda única, l'euro. Arr

Has de repetir el procediment amb totes les altres paraules que vulguis amagar.

El text final acabarà així:

Títol	L'euro
--------------	---------------

L'1 de gener de 1999 *onze* estats de la UE, als quals l'1 de gener de 2001 es va afegir *Grècia*, van adoptar una moneda única, l'*euro*. Amb la seva adopció, els estats van renunciar a la seva *sobirania* sobre la política monetària, que es va centralitzar en una institució independent, el Banc *Central* Europeu.

Guarda l'exportació amb el nom **euro.htm** a la carpeta **jcloze1**.
 Guarda el fitxer originari amb el nom **euro.jcl** a la carpeta **jcloze1**.

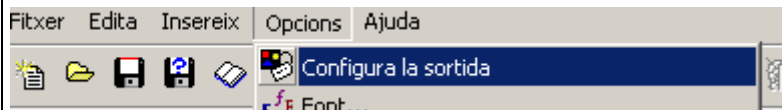


Activitat de consolidació i reforç 5
Canviar el subtítol que apareix per defecte.

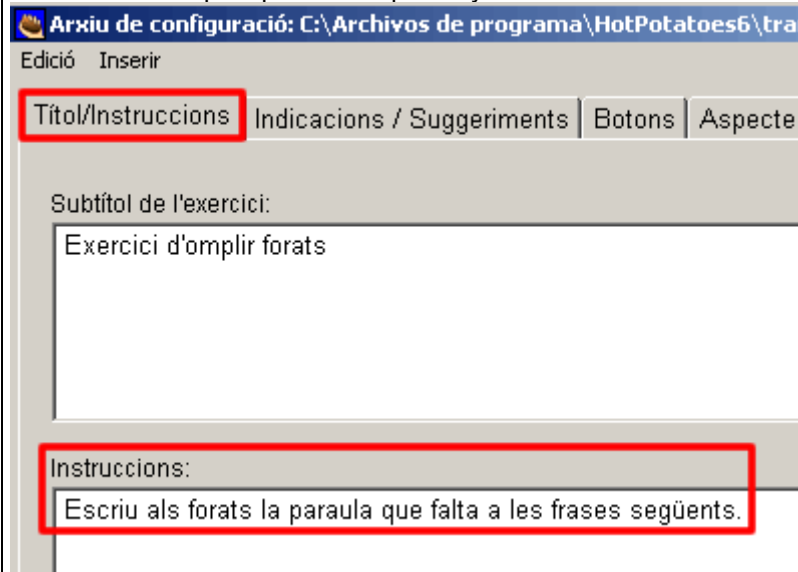
El subtítol que apareix per defecte, **exercici d'omplir forats** el podem canviar, per exemple, per **Escriu als forats la paraula que falta a les frases següents**.

Per fer això, tanca l'explorador i torna al **Jcloze**.
 Guarda el fitxer amb el nom **euro.jcl**.
 Per modificar el subtítol que apareixia a l'exportació has de fer:

Opcions > Configurar la sortida



Modifica el text que apareix a la pestanya Títol/Instruccions i clica damunt acceptar:



Torna a exportar el resultat i comprova els canvis.



Activitat de lliurament obligat 8
Omplir forats

Elabora una activitat d'omplir forats referida a algun contingut de la teva àrea.
 Comprimeix la carpeta de l'activitat i envia-la a la tutoria.

8 FER UN PAQUET D'ACTIVITATS



Activitat opcional 3

Fer una pàgina web índex d'un conjunt d'activitats.

Aquí aprendràs a fer una pàgina web que et permetrà anar a fer l'activitat que triïs d'un conjunt d'activitats.

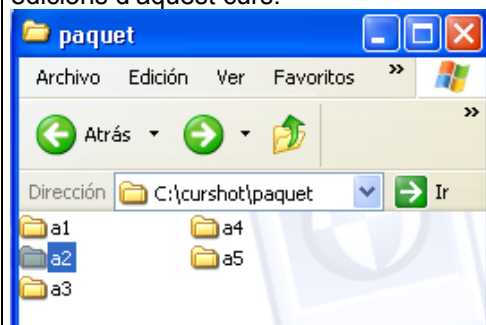
No és pretén ensenyar a fer pàgines web, simplement donar unes indicacions a la gent que no té coneixements d'HTML per poder lligar les activitats relacionades.

Cada activitat està en una carpeta, les cinc carpetes de les cinc activitats estan dins una carpeta de nivell superior anomenada **paquet**.

Aquesta carpeta **paquet** la trobaràs a **c:\curshot\paquet**

A la subcarpeta **paquet** de la carpeta **curshot** trobaràs cinc carpetes anomenades a1, a2, a3, a4 i a5 respectivament.

Dins cada una d'aquestes hi trobaràs una activitat realitzada per participants d'anteriors edicions d'aquest curs.

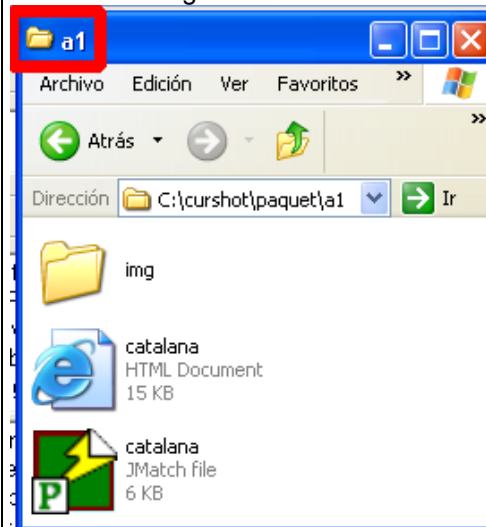


A la carpeta **a1**,

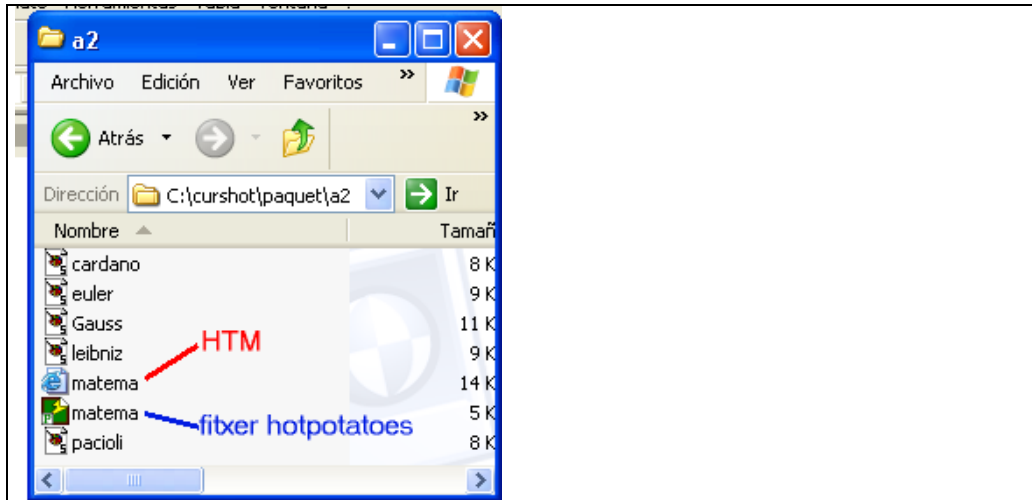
El fitxer hot és el **catalana.jmt**,

El fitxer html és **catalana.htm**,

I totes les imatges de l'activitat estan en una carpeta anomenada **img**.



La pàgina web de l'activitat de la carpeta **a2** és **matema.htm**. El document hot es diu **matema.jmt**.



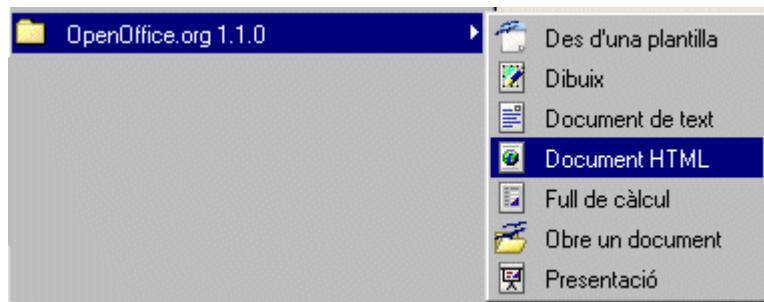
A la carpeta **a3** els documents htm i hotpotatoes es diuen **senyals.htm** i **senyals.jmt**.

A la carpeta **a4** els documents html i hotpotatoes es diuen **esports.htm** i **esports.jmt**.

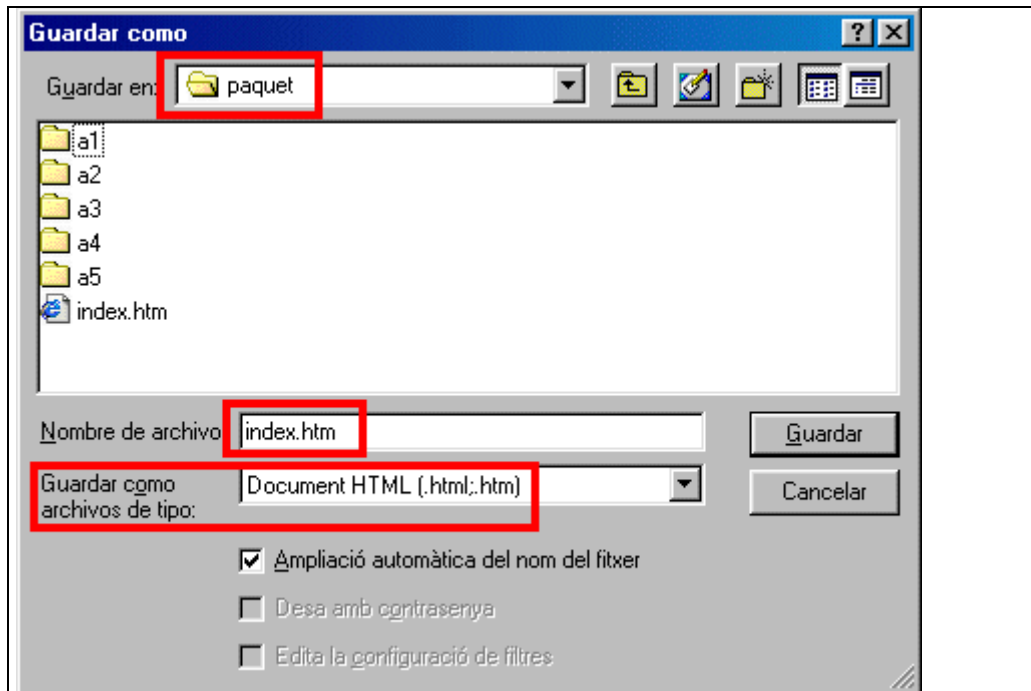
A la carpeta **a5** hi trobaràs els fitxers **equacio.htm** i **equacio.jcl**.

Ara crearem una pàgina web, **index.htm**, amb l'**OpenOffice.org**, que ens permetrà enllaçar amb les diferents activitats.

Obre el programa OpenOffice.org amb l'opció **Document HTML**, per crear un nou document del tipus pàgina web:



Guarda el document, que encara està en blanc, a la carpeta **paquet** amb el nom **index.htm** i com a document HTML (**guardar como archivos de tipo**)



Una vegada guardat el document, escriu en aquest, el que vulguis a títol de presentació, per exemple:

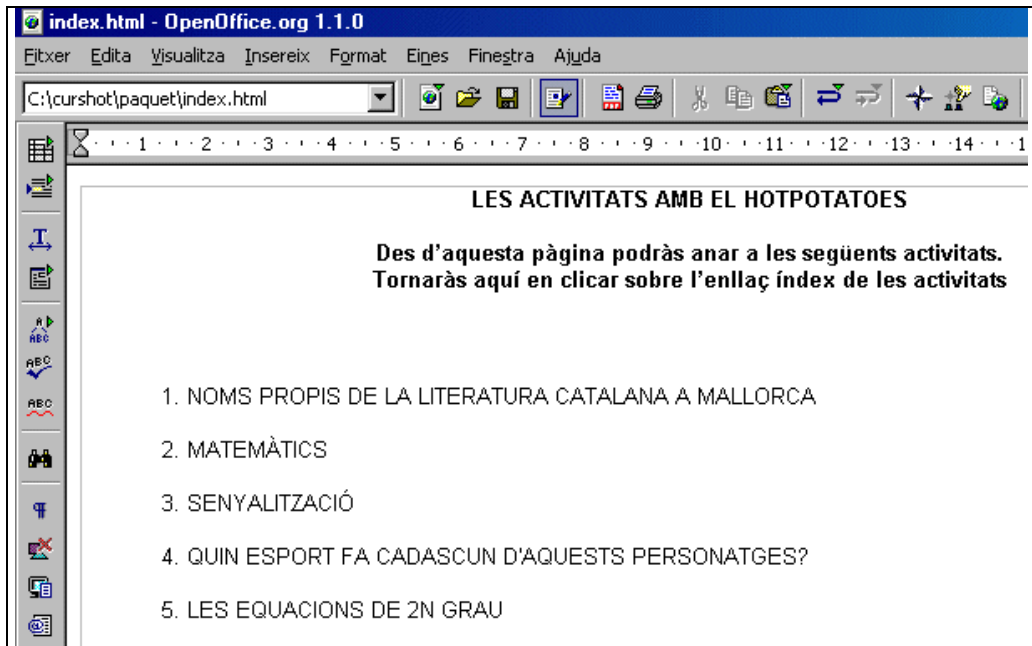
LES ACTIVITATS AMB EL HOTPOTATOES

**Des d'aquesta pàgina podràs anar a les següents activitats.
Tornaràs aquí en clicar sobre l'enllaç índex de les activitats**

I a continuació escriu els cinc títols de les activitats que són:

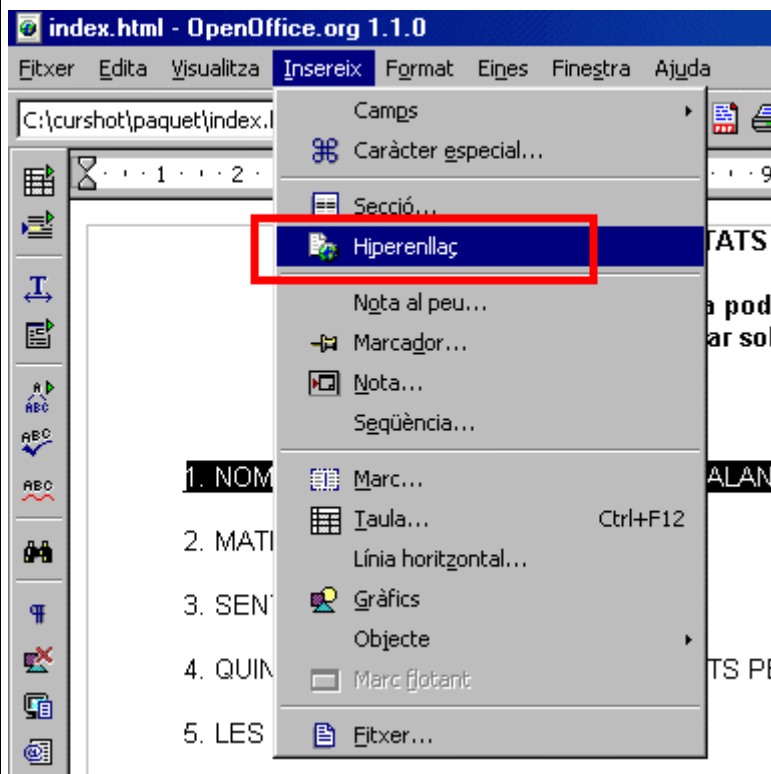
1. NOMS PROPIS DE LA LITERATURA CATALANA A MALLORCA
2. MATEMÀTICS
3. SENYALITZACIÓ
4. QUIN ESPORT FA CADASCUN D'AQUESTS PERSONATGES?
5. LES EQUACIONS DE 2N GRAU

El document et quedarà, més o manco, així

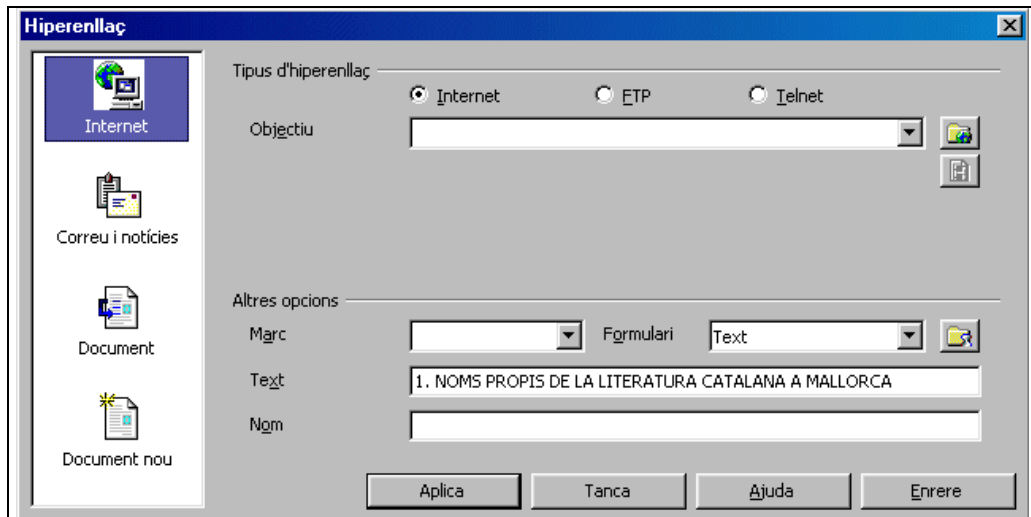


Ara crearàs l'enllaç que et permeti anar des d'aquesta pàgina **index** a la pàgina de l'activitat.

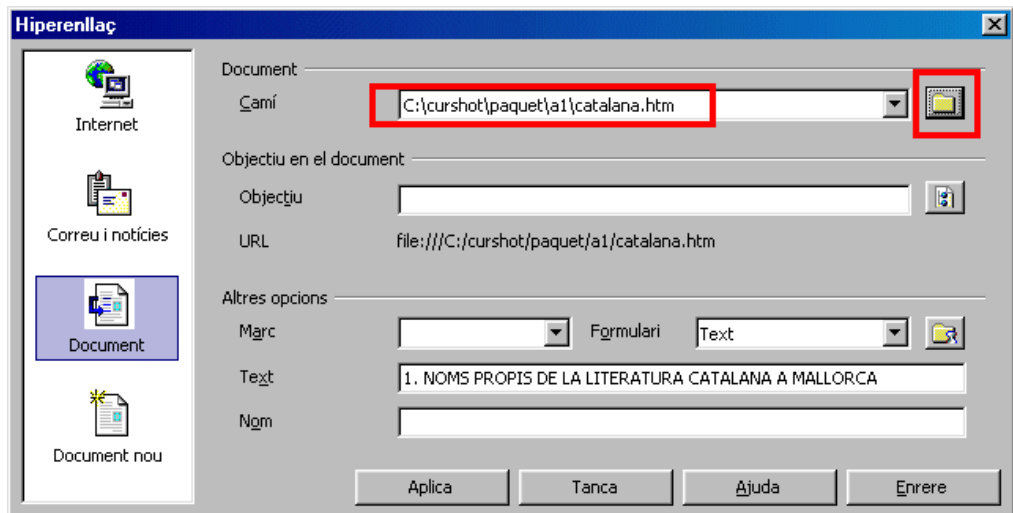
Selecciona a la pàgina **index** el títol de la primera activitat i una vegada seleccionat el títol, ves al menú **Insereix** i selecciona l'opció **Hiperenllaç**:



Llavors, hi apareix una finestra com la següent:



En aquesta finestra seleccionam a l'esquerra l'opció **Document**, ja que volem crear un enllaç cap a un document existent, i cercam el fitxer amb el que volem enllaçar, que en aquest cas és **catalana.htm** que es troba a la carpeta **a1** (per cercar l'arxiu hem de fer clic sobre el botó amb la icona d'una carpeta al costat dret del camp **camí**):



Finalment hem de fer clic sobre el botó **Aplica**. El paràgraf canviarà d'aspecte:

LES ACTIVITATS AMB EL HOTPOTATOES

**Des d'aquesta pàgina podràs anar a les següents activitats.
Tornaràs aquí en clicar sobre l'enllaç index de les activitats**

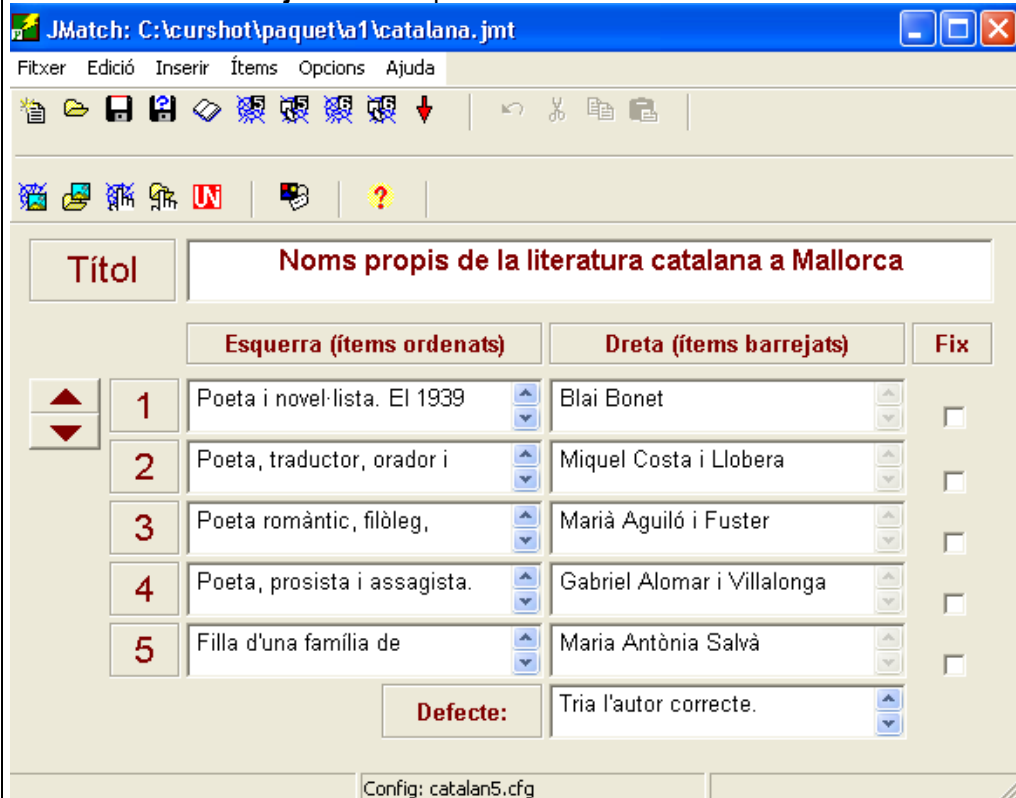
[1. NOMS PROPIS DE LA LITERATURA CATALANA A MALLORCA](#)
 2. MATEMÀTICS
 3. SENYALITZACIÓ
 4. QUIN ESPORT FA CADASCUN D'AQUESTS PERSONATGES?
 5. LES EQUACIONS DE 2N GRAU

Repeteix el procediment amb les altres quatre activitats.

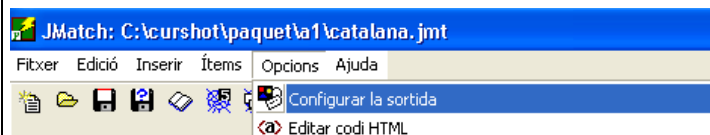
Guarda el document i prova si funcionen els enllaços.

Encara només has fet una part de la navegació, la que va de l'índex a les activitats. Per fer la navegació a la inversa hauràs de manipular els fitxers hotpotatoes.

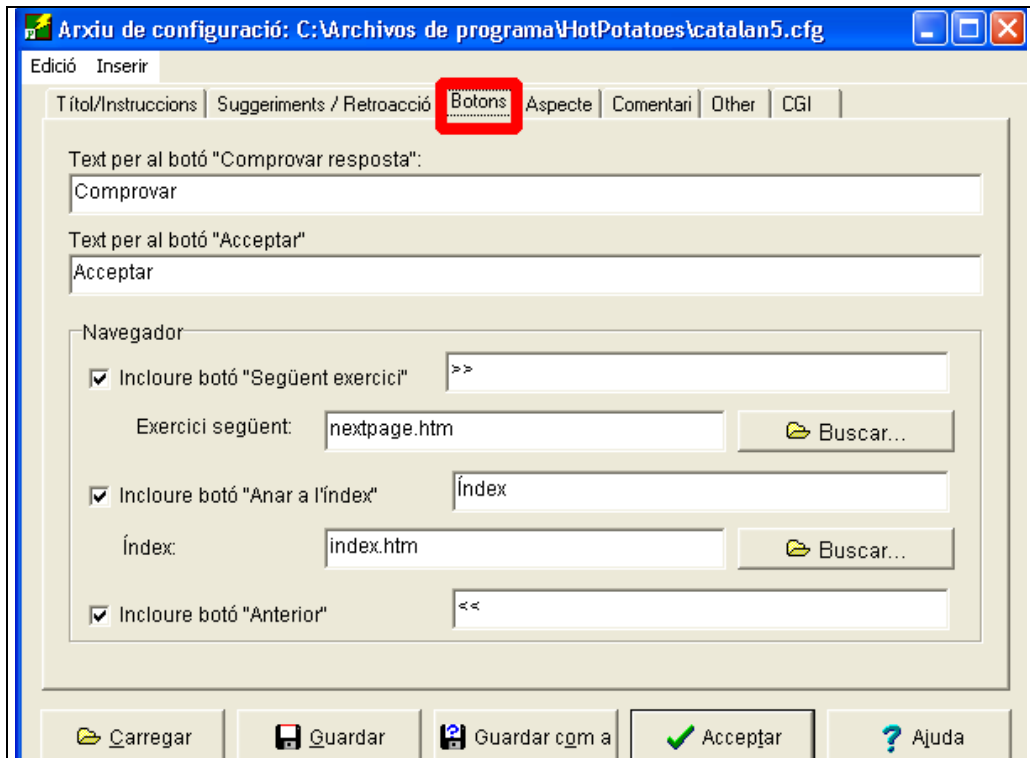
Obre el fitxer **catalana.jmt** de la carpeta **a1**



Ves a **Opcions > Configurar sortida**

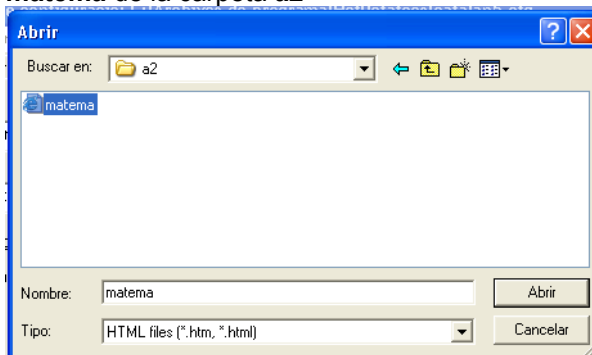


I selecciona la pestanya **BOTONS**:

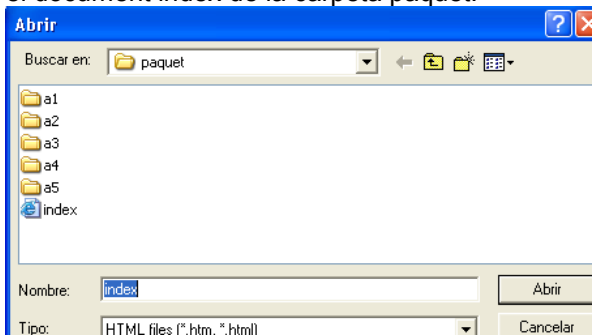


Estàs modificant la primera activitat (catalana), per tant a **exercici següent** hauràs de seleccionar la segona (matema). D'aquesta manera en pitjar sobre les fletxes >> aniràs de la primera a la segona sense passar per l'índex.

Per indicar quina és la segona, clica sobre el botó **buscar...** corresponent i selecciona **matema** de la carpeta **a2**



Per indicar quina és la pàgina índex, clica sobre el botó buscar corresponent i selecciona el document index de la carpeta paquet.



Ha de quedar així:

Navegador

Incloure botó "Següent exercici" >>

Exercici següent:

Incloure botó "Anar a l'índex" Índex

Índex:

Clica sobre **acceptar**.

Guarda el document hotpotatoes, al mateix lloc on estava i amb el mateix nom.

Exporta a web l'activitat per aplicar els canvis fets, amb el mateix nom i al mateix lloc. Pitja sobre index o sobre >> i comprova el funcionament.

Repeteix el procediment amb els altres quatre fitxers hotpotatoes i d'aquesta manera podràs navegar d'una activitat a la següent o a l'índex. El botó per anar a l'anterior no es pot configurar, funciona igual que el d'anar endarrera del navegador.



Activitat de lliurament obligat 9

Cerca a Internet d'activitats ja fetes amb el HotPotatoes

Obre l'explorador d'Internet i amb l'ajuda d'un cercador, per exemple, <http://www.google.com> cerca activitats fetes amb el hotpotatoes.

Comprova els diferents resultats que obtindràs cercant "activitats hotpotatoes", "activities hotpotatoes" o "actividades hotpotatoes"

Ves a una de les pàgines d'activitats i fes-les.

Redacta un breu informe sobre el que t'han semblat les activitats que has trobat a Internet.

Lliura l'informe a la tutoria.