

JClic Author multimedia aplikazio didaktikoak sortzeko programa.

Jon Legarrea Oteiza



Nafarroako Unibertsitate Publikoa / Universidad Pública de Navarra

BIDALI HONA

[Miaularioko "Gune partekatuan"](#) karpeta bat egin "JClic multimedia jarduera" izenarekin eta proiektuaren fitxategia bertan igo.

BIDALTZEKO EPEA

2010ko Apirilak 12

1 Multimedia jarduera gai bat lantzeko

Praktika honetan zuen etorkizuneko ikasleekin jorratu nahiko duzuen gai bat pentsatu behar duzue multimedia aplikazio bat egiteko.

1. Gaia pentsatu.
2. 4 edo 5 argazki eskuratu interneten.
3. Proiektu berria egin "JClic Author" programarekin, eta bere deskribapen atalak bete (izenburua, egilea, maila ...).
4. 6 jarduera EZBERDIN sortu proiektuan
 - (a) Puzzleak ez sartu
 - (b) Asoziazioak ez sartu
 - (c) Praktikako hurrengo horrian baduzue jarduera guztien deskribapena laguntzeko.
 - (d) Jardueren mezuak jarri.
 - (e) Jardueren laguntza jarri.

1.1 Lana bidali

BIDALI HONA

[Miaularioko "Gune partekatuan"](#) karpeta bat egin "JClic multimedia jarduera" izenarekin eta proiektuaren fitxategia bertan igo.

BIDALTZEKO EPEA

2010ko Apirilak 12

2 Laguntza: Jardueren deskribapena

Jclíc inguruko kurtso honetan begiratu dezakezue nola egin jarduerak:

[Creación de actividades educativas con JClíc](#)

- (Complex association) Elkarketa berezia

Honek ere bi informazio multzo ditu baina zati kopuru ezberdina izan dezake eta zatien harteko lotura ere ezberdina izan daiteke: lehenengoko bati bigarreneko bakarra, lehenengoko bati bigarreneko hainbat, loturarik gabeak, e.a.

- (Simple association) Elkarketa arrunta

Zati kopuru bera duten bi informazio multzo daude. Lehenengoaren zati bakoitzari bigarrenaren zati bakarra dagokio eta ez gehiago.

- (Finding pairs) Bikoteak egin

Zati bakoitza bi aldiz agertuko da buruz behera. Bakoitzean bi zati giratuko dira gora eta berriz ere buruz bera jarriko dira ez badute bikotea osatzen. Helburua bikote guztiak aurkitzea da. [Deskribapena](#) [Adibide bat](#)

- (Explore activity) Ikertu-jarduera

Informazioaren lehen zatia ematen da eta horretan sakatuta elementu bakoitzerako informazio zati zehatz bat erakusten da. [Deskribapena](#) [Adibide bat](#)

- (Identify cells) Identifikazu atalak

Informazio atal batzuk daude eta berauetan sakatuta adierazi behar duzu zeintzuk betetzen duten baldintza zehatz bat. [Deskribapena](#) [Adibide bat](#)

- (Information screen) Informazioa pantailan

Informazio atal batzuk daude eta aukera dago atal bakoitzerako multimedia edukia aktibatzeke bertan sakatuta. [Deskribapena](#) [Adibide bat](#)

- (Double puzzle) Puzzle bikoitza

Bi taula erakusten dira. Lehenengoak informazioa nahastuta du eta bigarrena hutsik dago. Helburua hutsik dagoen taula osatzea da lehenengoko piezak banan banan arrastaka eramanda.

- (Exchange puzzle) Zatiak ordenatu

Informazioa nahastuta dago panel berean. Saiakera bakoitzean bi zati mugituko dira guztiak ordenatuta geratu arte.

- (Hole puzzle) Puzzle mugikorra

Panel batean informazio-piezak nahastuta daude eta bat kanpoan dago gainera. Piezak hutsik dagoen tarte erabiltu mugitu egin behar dira bere posiziora eramateko eta kanpoan dagoen piezarentzat bere lekua libre uzteko.

- (Text: Complete text) Testua: Testua osatu

Testuaren hainbat zati (hizkiak, hitzak, puntuazio-markak edo esaldiak) testutik ateratzen dira eta erabiltzaileak osatu egin behar du. [Deskribapena](#) [Adibide bat](#)

- (Text: Fill-in blanks) Testua: hutsuneak bete

Erabiltzaileak testuan ezkutatu edo kamuflatu diren hitzak, letrak edo esaldiak osatu behar ditu. Elementu bakoitzaren soluzioa era ezberdinetan eman daiteke: hutsunea bete, akatsak dituen esaldia zuzendu edo erantzun multzo batetik aukeratu. [Deskribapena](#) [Adibide bat](#) [Beste adibide bat](#)

- (Text: Identify elements) Testua: Identifikatu elementuak

Erabiltzaileak hitzak, hizkiak, zenbakiak, sinboloak edo puntuazio-markak identifikatu behar ditu saguarekin markatuta. [Deskribapena](#) [Adibide bat](#)

- (Text: Order elements) Testua: Elementuak ordenatu

Jarduera hau diseinatzean, hainbat hitz edo paragrafo aukeratzen dira testutik eta nahastu egiten dira bertan. Erabiltzaileak berriz ere bere lekura eraman beharko ditu. [Deskribapena](#) [Adibide bat](#)

- (Written answer) Idatzi erantzuna

Informazio atalak erakusten dira eta horiei dagokien testua idatzi egin behar da. [Deskribapena](#) [Adibide bat](#)

- (Crosswords) Hitz gurutzatuak

Hitzen taula definizioen bitartez osatu behar da. Definizioa testua, grafikoa edo soinu bidezkoa izan daiteke. Programak automatikoki erakusten ditu kurtsorearen kokapenean gurutzatzen diren bi hitzen definizioak. [Deskribapena](#)

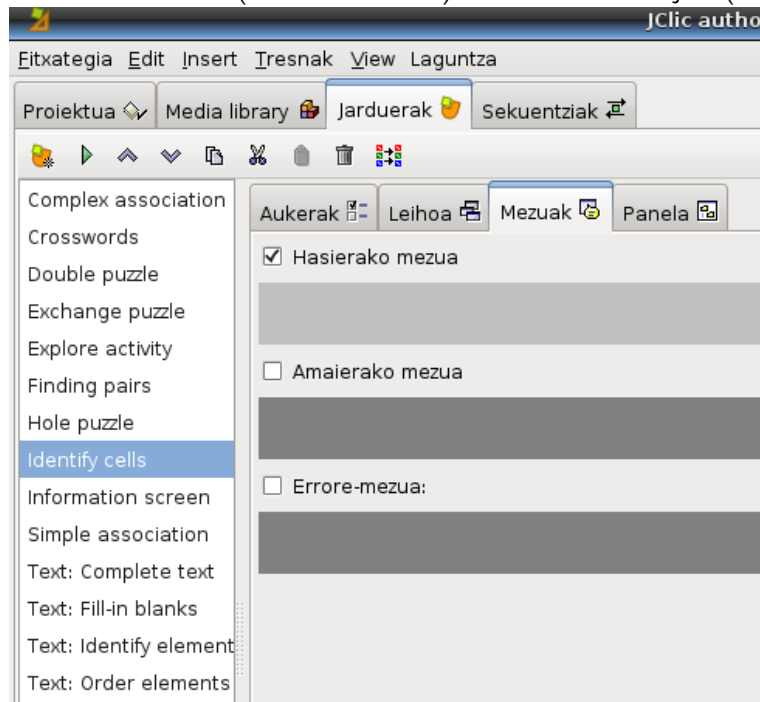
- (Word search) Bilatu hitza

Ezkutuko hitzak letra taula batean daude. Taulako laukitxoetan dauden hizki neutralak (hitzarenak ez direnak) ausaz aukeratuko dira. [Deskribapena](#) [Adibide bat](#)

3 Proiektuaren mezuak eta laguntza jarri

3.0.1 Mezuak

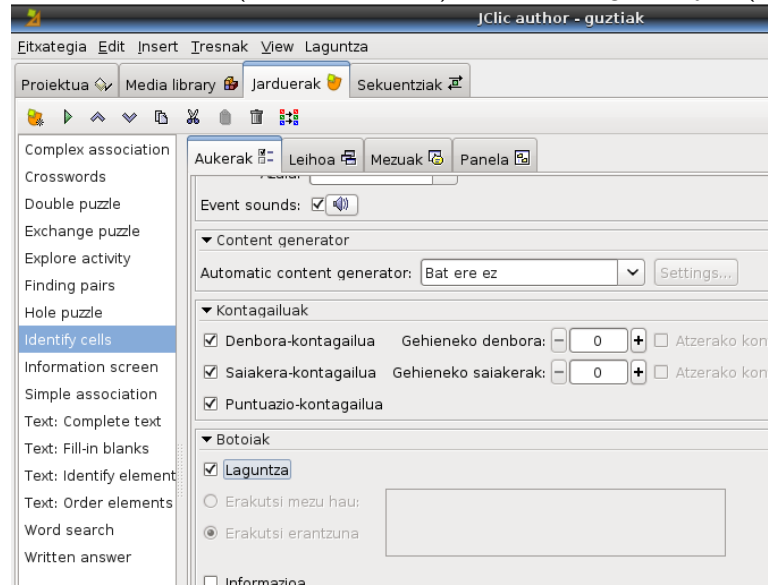
Jarduera bakoitzean (Jardueren atalean) behar den "Mezua" jarri (Mezuen atalean).



Mezua nola geratzen den ikusteko "gezi berdea" erabili (jarduera zerrendaren gainean).

3.0.2 Laguntza

Jarduera bakoitzean (Jardueren atalean) behar den "Laguntza" jarri (Aukerak atalean).



Mezua nola geratzen den ikusteko "gezi berdea" erabili (jarduera zerrendaren gainean).

4 Ebaluazioa

Ebaluatuko dira hurrengo atalak:

- Fitxategiak bidaltzea:
 - Fitxategia bidaltzea, praktikan esaten duen moduan.
- Zuen proiektuak 6 jarduera EZBERDIN izatea.
 1. Puzzleak ez sartu
 2. Asoziazioak ez sartu
 3. Jardueren mezuak jarri.
 4. Jardueren laguntza jarri.

5 Lana bidali

BIDALI HONA

[Miaularioko "Gune partekatuan"](#) karpeta bat egin "JClic multimedia jarduera" izenarekin eta proiektuaren fitxategia bertan igo.

BIDALTZEKO EPEA

2010ko Apirilak 12