

DESENVOLUPAMENT DE MATERIAL DIDÀCTIC MULTIMÈDIA
PER A L'ENSENYAMENT COMUNICATIU DE L'ANGLÈS:

'SAY IT'

ANA YAGÜE ENA

CURS ESCOLAR 2000/2001

ÍNDEX

1. Presentació del projecte	pàg. 3
2. Característiques generals	pàg. 3
3. Disseny pedagògic del material	pàg. 4
3.1. Necessitats formatives.....	pàg. 4
3.2. Marc referencial	pàg. 5
3.3. Orientació metodològica	pàg. 7
3.4. Objectius d'aprenentatge.....	pàg. 8
3.5. Descripció dels continguts.....	pàg. 9
3.6. Tipologia d'exercicis.....	pàg. 12
3.7. Recursos d'aprenentatge.....	pàg. 13
3.8. Esquema dels mòduls	pàg. 15
3.9. Proposta d'itineraris	pàg. 20
3.10. L'avaluació	pàg. 22
4. Aspectes de disseny tècnic.....	pàg. 23
4.1. Instruments	pàg. 23
4.2. Selecció de mèdies.....	pàg. 24
4.3. Funcionalitats	pàg. 25
4.4. Navegació	pàg. 27
4.5. Criteris de disseny gràfic	pàg. 28
5. Implementació	pàg. 28
6. Consells pràctics d'utilització	pàg. 29
7. Bibliografia	pàg. 31

1. Presentació del projecte

Aquest projecte ha estat desenvolupat durant un any de llicència d'estudis i la meua intenció ha estat materialitzar moltes reflexions i idees acumulades al llarg de 20 anys d'ensenyament de l'anglès a secundària. Per tant, l'objectiu fonamental ha estat proporcionar un material útil i de fàcil ús, dirigit al nivell de la secundària post-obligatòria i atendre d'alguna manera la demanda que l'alumnat està generant per a aquest tipus de material.

Aquest material es pot utilitzar *on-line*, des d'un lloc web, ja que està constituït per pàgines web que poden descarregar-se des d'un lloc remot. Però també s'utilitza en CD-ROM o instal·lat al disc local, la qual cosa accelera la seva descàrrega. També està pensat per poder integrar-se en un entorn virtual d'aprenentatge, amb la tramesa d'exercicis d'avaluació al professorat mitjançant el *voice-mail* i també es pot complementar establint fòrums de discussió i aprenentatge on els alumnes puguin compartir els progressos i dubtes així com interaccionar en l'idioma objecte d'aprenentatge, en temps real o diferit. El disseny és, doncs, prou flexible per a que cadascú pugui adaptar aquest material al context pedagògic del seu lloc de treball.

La característica fonamental del disseny és que l'alumne és el centre de l'acció pedagògica i cadascú pot trobar diversos itineraris d'aprenentatge i diferents possibilitats, d'acord amb el seu nivell d'anglès, les seves aptituds i necessitats específiques.

Una altra de les directrius fonamentals del projecte ha estat potenciar l'aprenentatge de la llengua oral, tot centrant-se en diferents aspectes dels processos comunicatius: diàlegs situacionals, estratègies comunicatives, tècniques de comprensió oral, etc.

Totes aquestes estratègies i continguts s'articulen com a fil conductor d'un viatge als Estats Units, que serveix de referència significativa dintre de l'imaginari de l'alumnat i aporta ensems continguts culturals rellevants per a aquest nivell. Dintre d'aquest marc, es desenvolupen unitats teòriques i activitats globalitzadores que s'entrecreuen i permeten triar diversos itineraris i formes d'aprendre.

Finalment, l'atenció a la diversitat es deriva de tot el que s'ha exposat fins ara, ja que la varietat d'exercicis i materials proposats fan que pugui adaptar-se a necessitats i situacions molt diferenciades i constitueixi un material en el qual tothom pugui trobar alguna cosa de seu interès.

2. Característiques generals

Aquest material està dissenyat per omplir aproximadament 35 hores de treball a nivell de la secundària postobligatòria, és a dir, primer i segon de batxillerat. Tanmateix, es pot utilitzar puntualment com a material de suport a l'assignatura comuna i fer un recorregut dels diversos blocs al llarg de tot el curs. Per la seva

estructuració no lineal, permet establir itineraris d'aprenentatge molt diferenciats, segons les necessitats del grup o de cada alumne individualment.

Les seccions de que consta són les següents:

- **4 mòduls teòrics** que ofereixen diversos continguts i activitats d'exercitació:

Mòdul 1: Estratègies comunicatives

Mòdul 2: Tècniques de comprensió oral

Mòdul 3: Consells per a viatgers als Estats Units

Mòdul 4: Informació sobre la ciutat de Nova York

- **3 activitats globalitzadores** que estimulen la creativitat de l'alumnat i els proposen de solucionar problemes en situacions reals amb els coneixements adquirits als mòduls o basant-se a la seva experiència prèvia:

Joc de rol: aventura gràfica a la ciutat de Nova York en la qual un detectiu de Barcelona intenta trobar a una noia desapareguda. És fonamental decidir correctament el que ha de dir a cada situació!

Estudi de cas: Simulació d'una estada als Estats Units d'un noi i una noia de 18 anys que van a treballar com a monitors a un campament d'estiu a les Catskill Mountains, properes a Nova York. L'alumnat compartirà amb ells totes les situacions comunes en aquests casos: el vol, l'arribada, el restaurant, les compres, etc. i podran comprovar si estan preparats per a aquest tipus d'experiència.

Quiz: És un concurs de preguntes i respostes sobre la ciutat de Nova York, en que l'alumnat pot comprovar els seus coneixements i obtindre premis...

S'ha procurat que hi hagi una transversalitat entre totes les seccions, de manera que a qualsevol lloc del material l'alumnat trobi informació per resoldre la resta i anar construint els seus coneixements sobre el tema però sense seguir una estructura rígidament lineal

3. Disseny pedagògic del material

3.1. *Reconeixement de les necessitats formatives*

L'alumnat de la secundària postobligatòria, és a dir, primer i segon de Batxillerat, presenta un nivell de coneixements desigual, degut a les diferents situacions que és donen a l'ensenyament de la llengua estrangera a l'ESO. En teoria correspon al nivell pre-Intermediate, però podem trobar casos d'alumnat que no ha aconseguit aquest nivell i, al mateix temps, d'altres que ho superen ampliament.

Per tant, de vegades, ens trobem una certa desmotivació envers l'estudi de la llengua anglesa, ja que hi ha molts diferents nivells entre l'alumnat i alguns poden tenir la impressió de que a cada curs repeteixen interminablement coses similars a les ja estudiades.

L'enfocament que presenta aquest material intenta trencar amb la rutina que moltes vegades els llibres de text existents imposen: es comença amb el present simple i s'acaba amb l'estil indirecte i hi ha poques oportunitats de practicar el que s'aprén de manera comunicativa. Afortunadament, s'ha avançat molt cap a una metodologia comunicativa de l'ensenyament dels idiomes i crec que a Catalunya hi ha una gran preocupació pel tema però els condicionaments de l'aula moltes vegades dificulten aquestes aproximacions. Aquest material ofereix l'oportunitat de practicar destreces orals de la llengua, d'una forma organitzada i proporciona resposta contínua a la interacció de l'alumnat, amb la qual cosa el professorat deixa de ser el centre del procés i pot actuar com a consultor i suport per solucionar dificultats concretes, tot centrant-se en l'alumnat que més ho necessiti.

D'altra banda, he mirat d'aprofitar l'atractiu que ofereixen els materials multimèdia per a la present generació i la facilitat que en el seu ús troben uns alumnes que han crescut en contacte amb mèdies similars. Crec que la introducció d'aquest tipus de material a l'aula pot contribuir a rebaixar tensions i a fer més agradable el procés d'ensenyament-aprenentatge. Podem veure que aquesta tendència es manifesta ja a moltes acadèmies privades d'ensenyament d'idiomes, que estan introduïnt sistemes multimèdia –sempre sota el control del professorat– com a sistema d'individualitzar i optimitzar l'aprenentatge.

Finalment, crec que si el professorat no fa més ús de les noves tecnologies és per manca de materials dissenyats específicament per al seu àmbit educatiu, ja que els paquets comercials existents no s'adapten al currícul i és difícil moltes vegades integrar-los de manera coherent al programa de l'assignatura. És per això que és interessant animar als docents a produir el seu propi software i compartir-ho amb els companys que comparteixen una mateixa situació i necessitats.

3.2. Marc referencial

El principal marc de referència d'aquest treball ha estat el currículum de Batxillerat del Departament d'Ensenyament de Catalunya per a l'ensenyament de les llengües estrangeres, els objectius, continguts i orientacions metodològiques que ofereix.

En la introducció es diu: "*Els objectius i continguts de la llengua estrangera en el Batxillerat continuen l'enfocament comunicatiu d'aquesta llengua en l'educació secundària obligatòria i reforcen el seu caràcter globalitzador*" (pág. 27). Penso que aquests són els dos aspectes clau del material que proposo: comunicatiu i globalitzador, aquest és l'objectiu que es busca. En aquesta

mateixa introducció es fa referència a l'importància de desenvolupar actituds comunicatives i d'acceptació de la diversitat cultural i penso que aquests aspectes també estan contemplats en el projecte.

En les orientacions didàctiques es diu: *“L'aprenentatge d'un idioma és paral·lel a la iniciació a una altra cultura. No es tracta només de donar informació, sinó de permetre l'experiència d'uns fets culturals diferents”* (pág. 31). Evidentment, el més positiu seria una experiència directa de la cultura corresponent a l'idioma, però això no sempre és possible. Aquest material, amb la seva qualitat de simulació pot oferir una espècie d'experiència substitutòria o bé preparar l'alumne per a viure en contacte directe amb noves cultures.

Cito altres fragments que podem relacionar plenament amb aquest projecte:

- *“En els moments d'exposició a la llengua estrangera s'han d'oferir mostres molt variades de comunicació i documents diversos...”* (pág. 31)
- *“S'haurà d'incrementar les activitats que impliquin dues o més competències simultànies i també englobar-les dins d'una activitat comunicativa general i global”* (pág. 31)

Amb respecte als objectius terminals del cicle 1^o-2^o de Batxillerat, aquest material pot contribuir especialment a la consecució dels següents:

1. *Utilitzar estratègies i recursos per a questionar-se, consultar i resoldre problemes de comprensió i expressió relatius als continguts lingüístics i comunicatius bàsics*
4. *Ser conscient del que representa aprendre llengües, de les habilitats i estratègies comunicatives a desenvolupar, tot i acceptant el joc i la simulació, la implicació personal i la interacció amb els altres*
6. *Identificar la temàtica i les informacions principals dels documents orals i escrits dels mitjans de comunicació no especialitzats i dels textos de divulgació*
9. *Comprendre converses en condicions determinades: situacions de la vida quotidiana, en llenguatge estàndard, amb unes condicions acústiques i de intel·ligibilitat favorables*
11. *Seguir el fil narratiu de textos orals o escrits, literaris o dels mitjans de comunicació*
13. *Reconèixer estratègies comunicatives emprades pels interlocutors i fer ús de les més adequades per a entendre's oralment o per escrit*
14. *Expressar-se en la llengua estrangera en situacions de la vida quotidiana (relacions personals, estades o visites d'estudis) acceptant les normes i convencions exigides per a comunicar-se d'una manera eficaç*

21. *Distingir les característiques discursives i formals de la llengua oral i la llengua escrita*

27. *Valorar positivament les coses desconegudes o poc habituals, les altres formes de viure i de pensar i les diferències entre els pobles*

3.3. Orientació metodològica

- Metodologia comunicativa

En primer lloc, el material està dissenyat per a la pràctica de la llengua oral, per tant l'orientació metodològica és comunicativa: no hi ha exercicis de gramàtica o vocabulari sino exercitació de destreses comunicatives i pràctica de les mateixes en un context significatiu.

El context és un viatge a Estats Units i la ciutat de Nova York, la qual cosa ens permet introduir elements culturals que enriqueixen el conjunt del material.

- Exposició màxima a la llengua

L'objectiu bàsic és que l'alumne rebi una exposició màxima a la llengua, interactuï constantment i s'impliqui en el seu propi procés d'aprenentatge. Tal com diu **Krashen** en la seva obra "**The Input Hypothesis**": "Els humans adquireixen la llengua d'una sola manera: comprenent els missatges o rebent input comprensible". Jo estic d'acord en que la comprensió oral s'ha de potenciar com a primer pas per a desenvolupar destreses més productives i aquesta és la filosofia del programa: entendre i estar exposat a la llengua abans de parlar.

- Integració de mitjans

Un altre dels objectius de disseny ha estat aprofitar totes les possibilitats que ofereix l'entorn multimèdia i superar el llibre com a model d'interacció pedagògica, és a dir, donar prioritat a mitjans com l'audio, les il·lustracions o els enllaços a la web sobre el text. Això no vol pas dir que el text no estigui present en el material, però la seva funció no és tan central com en les interaccions basades en un llibre encara que la seva funció de transcripció d'audio i anclatge de significats icònics és també essencial.

Amb això aconseguim també atendre a una major diversitat de perfils neurolingüístics entre l'alumnat, ja que és conegut que moltes persones aprenen millor relacionant imatges i sons que llegint.

Finalment, aquesta característica és coherent amb el nostre propòsit inicial de practicar fonamentalment la llengua oral.

- Interactivitat

Una altra característica metodològica del disseny del material és la interactivitat: l'alumne constantment reb resposta a les seves accions i aquesta espècie d'autoavaluació, facilitada per la retroalimentació que continuament proporciona el programa, l'ajuda a dirigir el seu propi aprenentatge i a potenciar el que es denomina "*autonomous thinking*" i que molts pedagogs pensen que ha de ser l'objectiu últim de l'educació.

- Autonomia del que aprèn

De l'apartat anterior es deriva una altra de les característiques fonamentals, potenciar l'aprenentatge autònom de les llengües, encara que també pugui utilitzar-se en entorns presencials o virtuals. El programa conté ajudes, com per exemple l'accés a un diccionari online o la possibilitat de veure el text associat a un audio, que doten a l'alumne de recursos per a superar per sí mateix algunes de les dificultats que se li presenten en el procés d'aprenentatge. No obstant, la interacció externa amb el grup en entorns presencials o no presencials d'aprenentatge, pot enriquir i aprofitar la base proporcionada pel programa, en contacte amb el tutor i altres alumnes. També resulta adient per el que es coneix com a "self-access" o centres d'autoaprenentatge dins de l'aula, ja sigui a nivell individual o de petits grups.

- Equilibri exercitació - pràctica

S'ha buscat un equilibri entre l'exercitació que proporcionen els quatre mòduls teòrics i les activitats més globalitzadores: el joc de rol, l'estudi de cas i el concurs i també un encreuament d'informació, de manera que, sigui quin sigui l'itinerari escollit, cada part ajudi a l'alumne a resoldre les restants.

- Diversitat d'activitats

Dins de cada part l'alumne pot escollir activitats diverses i variades, tant respecte a la tipologia com als objectius proposats. S'ha intentat cobrir al màxim tots els aspectes de la comprensió i l'expressió oral de manera que tots puguin trobar el que més s'ajusta a les seves necessitats i/o interessos.

- Motivació

Crec que aquest material conté elements que poden resultar motivadors per a l'alumnat de 16 a 18 anys:

- El tema del viatge
- Els elements multimèdia: imatges, sons
- La interacció individual o en petits grups
- La retroalimentació constant
- Els continguts de cultura americana i, en concret, sobre la ciutat de Nova York
- Les activitats globalitzadores i lúdiques com el joc de rol, l'estudi de cas i el concurs
- Els enllaços a Internet que permeten ampliar els continguts

3.4. Objectius d'aprenentatge

Les habilitats de comprensió i expressió oral, actituds i valors que es pretèn desenvolupar amb aquest material són les següents:

- Desenvolupar estratègies per a la comprensió oral de l'anglès en situacions diverses: converses quotidianes, converses telefòniques, instruccions, anuncis, etc.

- Adquirir recursos per als intercanvis orals. Demanar en anglès:
 - lletrejar, definicions, exemples, explicacions més completes
 - aclaracions, repetició o reformulació
 - que l'interlocutor parli en veu més alta o més lentament
- Adquirir i practicar les fórmules bàsiques per a la comunicació en situacions concretes de la vida diària
- Identificar l' accent de paraula, principal i secundari i la seva importància per a la correcta pronunciació
- Fer ús de capacitats intel.lectuals bàsiques com per exemple l'anàlisi, la predicció i la conceptualització aplicades a l'audició de textos
- Practicar la comprensió selectiva identificant la informació específica o rellevant
- Practicar la comprensió global: actitud, fil conductor, qui, on y quan està parlant
- Deduir el significat de paraules i expressions desconegudes fent ús del context lingüístic i paralingüístic
- Familiaritzar-se amb situacions quotidianes d'un viatge als Estats Units i apreciar les diferències culturals
- Apreciar el valor del coneixement de la llengua estrangera per als estudis i treballs futurs

3.5. *Descripció dels continguts*

Module 1 - Strategies for oral communication:

En el submenú corresponent es poden trobar les següents seccions:

1. Asking for repetition
2. Spelling
3. Identifying word stress
4. Asking the meaning of new words
5. Introductions
6. Telephone conversations
7. Asking for information
8. Addresses and telephone numbers
9. Asking for things
10. Talking about prices

Com es pot veure, cada secció desenvolupa una estratègia comunicativa, proporcionant informació i pràctica sobre la mateixa. Cadascuna consta de 3 parts:

- Presentació dels recursos comunicatius necessaris i d'informació sobre el tema
- 3 activitats pràctiques
- Exercicis d'avaluació per a gravar i enviar al professor

Les estratègies comunicatives introduïdes en aquesta secció es practiquen en context, tant al Case Study com al Rolegame.

Module 2 - Communicating in situations:

En el submenú corresponent es poden trobar les següents seccions:

1. At a party
2. Finding the way
3. At the shop
4. At the restaurant
5. At the hotel

Cadascuna és un diàleg que es pot escoltar les vegades necessàries per a contestar unes preguntes de comprensió. Es pot veure el text del diàleg i el vocabulari més rellevant explicat en anglès. A cada secció es practica una estratègia de comprensió oral que després es pot aplicar a les altres seccions. És aconsellable llegir la pestanya **Instructions** per a saber la tècnica de comprensió que s'està treballant en cada cas.

Module 3 – Tips for travellers:

En el submenú corresponent es poden trobar les següents seccions:

1. Money
2. Transport
3. Arrival
4. Food
5. Measurement
6. Signs
7. American English

Aquesta secció no és interactiva, és a dir, no proposa exercicis en els que s'hagi d'aplicar l'informació que es presenta, però serà útil per a resoldre situacions del Case Study i del Rolegame i a més informa sobre aspectes pràctics de la vida en els Estats Units.

Module 4 – Information about New York:

En el submenú corresponent es poden trobar les següents seccions:

1. Manhattan
2. The Melting Pot
3. The Statue of Liberty

4. From Chinatown to Harlem
5. The museums
6. Important buildings
7. Central Park
8. Shopping
9. Where to eat
10. Times Square

Cadascuna tracta un aspecte de la vida en Nova York i està dividida en dues parts:

- Presentació del tema amb una sèrie d'imatges i un text que es pot escoltar i, opcionalment llegir.
- 1 Quiz o exercici pràctic interactiu sobre l'informació presentada.

L'informació rebuda també serà útil per a la resolució del Case Study i del Rolegame però sobretot per al New York Quiz, basat en la seva totalitat en l'informació d'aquesta secció.

Els diferents apartats es complementen amb enllaços a pàgines web que poden ampliar els coneixements sobre el tema.

Case Study:

Aquí l'alumne pot viure l'experiència d'Òscar i Maria, dos estudiants de Batxillerat que decideixen treballar de monitors en un campament d'estiu en l'estat de Nova York per a aprendre anglès i guanyar alguns diners.

L'alumne pot provar el seu anglès en totes les situacions que se li presenten: les entrevistes de selecció, el viatge, la estada a Nova York, el campament, etc.

Cada secció consta de dues parts:

- Una presentació en la que s'introdueix el tema mitjançant un exercici interactiu
- Un Quiz en el que es comprova si s'ha assimilat la informació de la secció anterior

A més de practicar l'anglès oral, en aquesta activitat es pot adquirir molta informació interessant sobre la vida quotidiana en el país: horaris, menjars, compres, preus, esports, arribada a l'aeroport, etc. Si resulta molt difícil, és aconsellable començar pels mòduls teòrics, que introdueixen molts dels continguts que després es presenten en el Case Study.

És interessant recórrer els enllaços que la barra de menús presenta a pàgines web relacionades, ja que poden ampliar els coneixements sobre cada tema. També presenta enllaços als mòduls teòrics d'aquest material, que poden servir de revisió o d'ajuda en el cas que no s'haguéssin visitat abans.

Roleplay:

Aquesta és una aventura gràfica en la que l'alumne/a ha de prendre decisions fent el paper d'un detectiu de Barcelona, la missió del qual és trobar a una noia desapareguda a Nova York. A cada pantalla es planteja una interacció i, depenent de la decisió presa, s'avança en un sentit o altre. Per exemple, es pregunta quin mitjà de transport es va utilitzar per a desplaçar-se a una determinada direcció i en funció de la resposta poden passar diferents coses.

Si s'han treballat els mòduls teòrics es trobarà més fàcilment la solució a les situacions que es van plantejant.

És aconsellable no utilitzar les fletxes del navegador per a desplaçar-se, sino seguir el joc, és a dir, anar allà on van portant les respostes.

New York Quiz:

Aquesta secció és un concurs de preguntes i respostes sobre la ciutat de Nova York basat sobre tot en l'informació del mòdul 4: Information about New York.

Té 3 nivells i cadascun proposa 20 preguntes d'elecció múltiple per les que s'ha d'anar avançant amb les fletxes que hi ha sobre el text. Quan la puntuació sigui d'un 100% es pot passar al següent nivell amb la fletxa cap a davant que hi ha al costat de **Quit**.

3.6. Tipologia d'exercicis

Les tipologies de les interaccions pedagògiques que presenta aquest material són diverses, encara que limitades per les possibilitats tècniques que ofereix CourseBuilder, que ha estat el instrument principal en la generació d'aquestes activitats.

- **Drag and drop:** Aquesta tipologia s'ha fet servir molt al llarg del material, ja que considero que és *user-friendly*, és a dir, que normalment els usuaris la troben agradable i no els suposa esforç. Els objectes que s'han d'arrossegar al lloc corresponent per completar una tabla o realitzar qualsevol activitat poden ser:
 - imatges
 - icones d'àudio amb el so corresponent
 - fragments de text o paraules

- **Introduir text:** Aquesta tipologia, en que l'usuari ha de teclejar paraules per solucionar un exercici, no s'ha fet servir gaire, per les raons explicades a l'apartat anterior, és més intuïtiu l'ús del ratolí que haver d'escriure amb el teclat. A més, aquest material està centrat en l'ús oral de la llengua, per tant la destreça d'escriure no està entre els objectius principals.

- **Identificar:** En aquesta tipologia l'usuari ha de triar la resposta correcta entre diverses alternatives que se li ofereixen, el que es coneix com a 'multiple choice'.
Els elements que ha de triar per realitzar la activitat poden ser:
 - diversos àudios
 - diverses imatges
 - diversos textos o paraules
- **Localitzar:** Aquest tipus d'exercici va associat a una il·lustració, mapa, gràfic, etc, i l'usuari ha de triar un lloc relevant. Per exemple, sentir indicacions per anar a un determinat lloc i localitzar-lo al plànol de Nova York fent clic amb el ratolí. Aquest tipus d'exercici permet associar àudio i imatges de manera eficaç.

Els tipus de **resposta** o feedback que es proporciona a l'alumnat com a resultat de les seves accions a les activitats esmentades són bàsicament:

- **Àudio:** músiques, efectes sonors, comentaris, nous enregistraments
- **Imatges:** una imatge es va desvetllant com a resultat dels succesius encerts de l'alumne al resoldre l'activitat
- **Visualització de capes de text:** amb comentaris sobre la seva acció, consells: "Try again", "One more", "Well done", etc.
- **Referències a altres seccions del material:** consells per a la utilització de recursos o altres seccions del material que li poden oferir ajudes per resoldre adequadament una activitat
- **Progrès cap altres pantalles:** per exemple, al joc de rol, al donar resposta a una interacció, el feedback que rebem és el desplaçament a la següent pantalla

3.7. *Recursos d'aprenentatge*

Aquest material no només proposa una sèrie d'activitats en un context significatiu, sinó que intenta donar a l'alumne mitjans per a superar les dificultats que pugui trobar, superant així les seves carències inicials i fent que alumnes de molt divers nivell puguin utilitzar-lo.

Cada part presenta ajudes pedagògiques diverses, segons les característiques de les activitats proposades.

Module 1 - Strategies for oral communication:

- **Dictionary:** enllaç al diccionari Webster on-line
- **+ Information:** pestanya d'ajuda que ofereix consells i informacions complementàries

Module 2 - Communicating in situations:

- **Dictionary:** enllaç al diccionari Webster on-line
- **Text:** pestanya que mostra el text del diàleg que estem escoltant
- **Instructions:** explica la tècnica de comprensió oral que estem practicant en aquest apartat
- **Vocabulary:** mostra el vocabulari corresponent al diàleg amb definicions monolingües

Module 3 – Tips for travellers:

- **Dictionary:** enllaç al diccionari Webster on-line

Module 4 – Information about New York:

Presentation:

- **Dictionary:** enllaç al diccionari Webster on-line
- **Text:** pestanya que mostra el text de la presentació que estem escoltant
- **+ Information:** enllaç a una pàgina web relacionada amb els continguts de l'unitat

Quiz:

- **Dictionary:** enllaç al diccionari Webster on-line
- **Text:** pestanya que mostra el text dels exercicis d'àudio
- **+ Information:** enllaç a una pàgina web relacionada amb els continguts de l'unitat
- **See answers:** permet veure les respostes correctes de l'exercici plantejat

Case Study:

Presentation:

- **Dictionary:** enllaç al diccionari Webster on-line
- **Text:** pestanya que mostra el text de l'àudio
- **Webpage:** enllaç a una pàgina web relacionada amb els continguts de la secció
- **Module:** enllaç a una part dels mòduls teòrics directament relacionada amb els continguts de la secció

Quiz:

- **Dictionary:** enllaç al diccionari Webster on-line
- **Text:** pestanya que mostra el text de l'àudio
- **Webpage:** enllaç a una pàgina web relacionada amb els continguts de la secció
- **Module:** enllaç a una part dels mòduls teòrics directament relacionada amb els continguts de la secció
- **Presentation:** enllaça directament amb la presentació de la secció que conté la informació necessària per a realitzar l'exercici proposat

Role Game i Quiz sobre Nova York:

En aquestes seccions no s'ofereixen ajuts pedagògics, ja que estan pensades com un joc i intenten deslliurar-se formalment dels mòduls teòrics, encara que els continguts estiguin estretament relacionats. De tota manera, l'alumnat pot navegar en tot moment cap a les altres seccions per trobar la informació necessària.

3.8. *Esquema dels mòduls*

A continuació presento uns gràfics de cada mòdul teòric amb un esquema dels continguts de cada secció i de les principals interaccions que es presenten a l'alumne i les possibilitats d'avaluació a través d'un entorn virtual o presencial.

A partir d'un menú principal s'arriba al menú de cada secció que presenta una sèrie de continguts que l'alumne pot escollir lliurement ja que en cap cas tenen una estructura lineal. Normalment hi ha una presentació i després es proposa una interacció de diversos tipus a la que l'alumne reb una resposta i després té la possibilitat de tornar al menú de la secció i escollir un altre punt o de fer una posta en comú amb el grup, el que hem anomenat "forum".

Cada secció té un esquema i unes interaccions diverses i els continguts són també dispars, encara que complementaris, tot això amb el propòsit de fugir de la repetició i la rigidesa que de vegades tenen els programes multimèdia i proporcionar estímuls variats a l'acció de l'alumne. Així mateix, totes les interaccions tendeixen a ser breus, no hi ha exercicis llargs sino propostes lleugeres que condueixen a un feedback immediat, amb l'objectiu de mantenir desperta l'atenció de l'alumne.

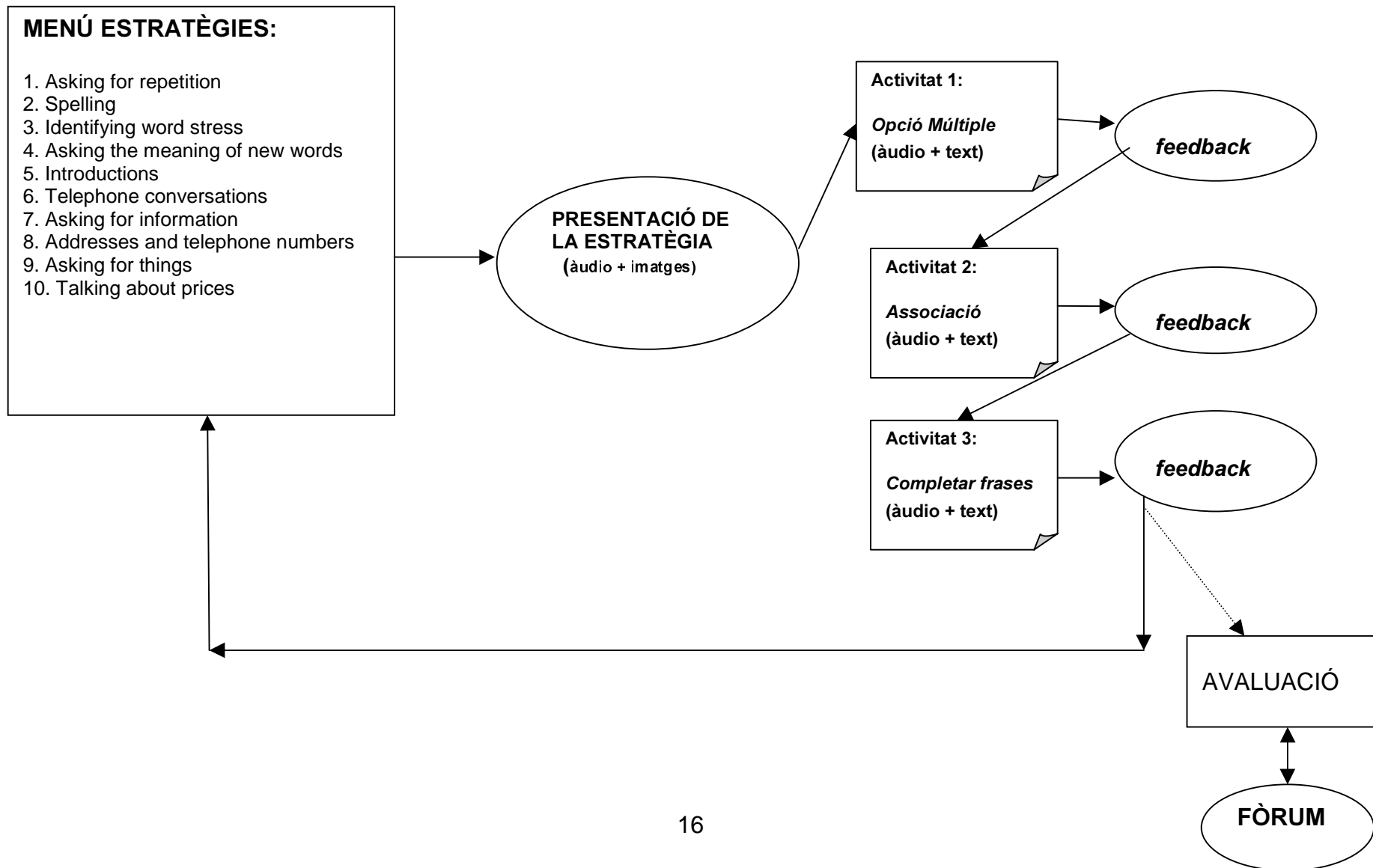
També s'indiquen els mitjans que s'utilitzen en les diverses interaccions: àudio, text, etc. Com ja hem dit, la funció del text no és central, predomina l'àudio, d'acord amb els objectius de programa i s'intenta minimitzar el temps que l'alumne ha de passar llegint la pantalla.

Les icones d'àudio són de dos tipus:

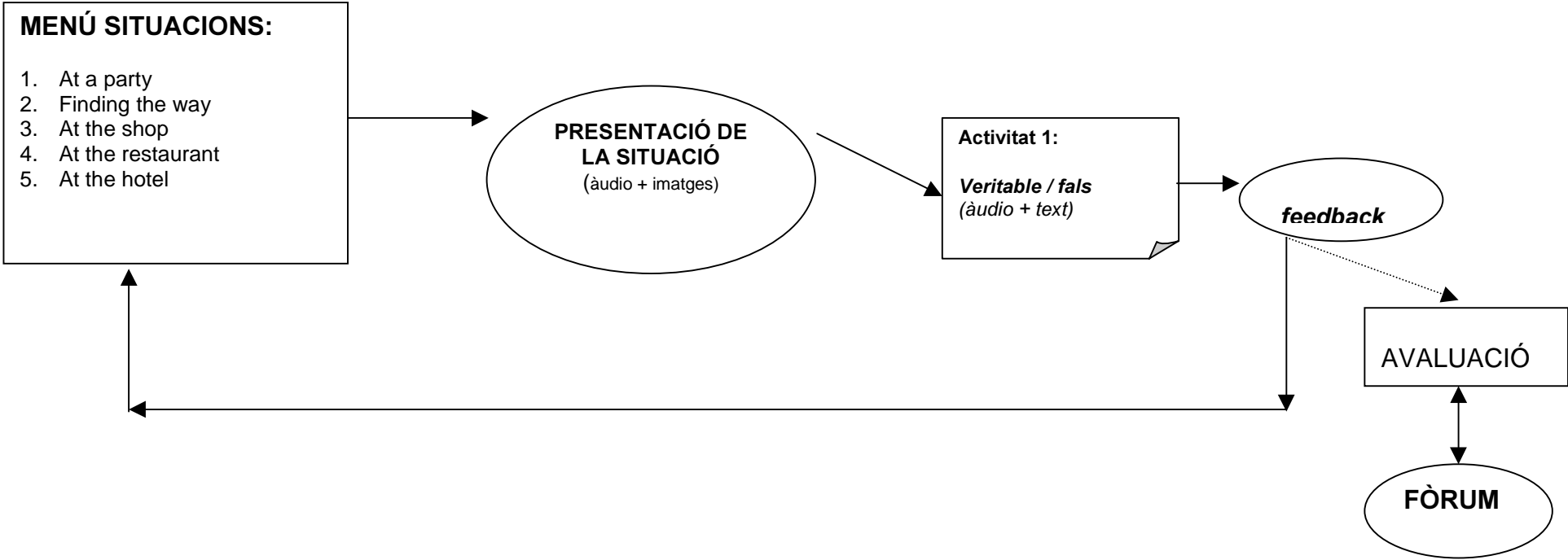
- **L'orella:** al passar el ratolí per sobre, s'escoltarà el text en qüestió i es podrà repetir l'audició tantes vegades com es necessiti.
- **El megàfon:** al passar el ratolí per sobre, s'escoltarà el text i l'alumne haurà de desplaçar-lo (drag and drop) al lloc indicat per a fer l'exercici.

Per tant les icones d'àudio poden ser estàtiques (la orella) o dinàmiques (el megàfon), però en qualsevol cas, l'àudio s'activa al passar el ratolí per sobre i es pot escoltar totes les vegades necessàries.

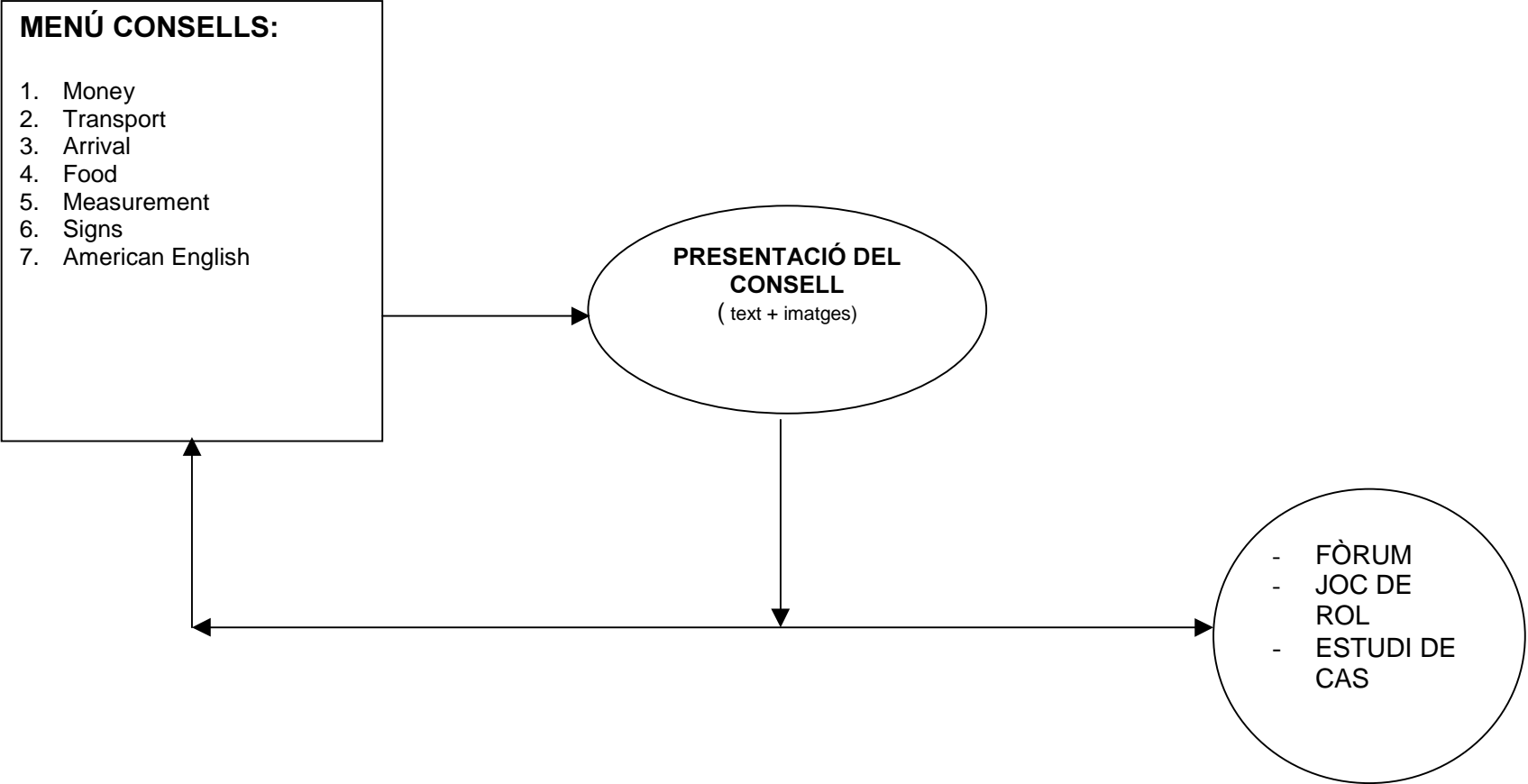
DESENVOLUPAMENT DEL MÒDUL 1: STRATEGIES FOR ORAL COMMUNICATION



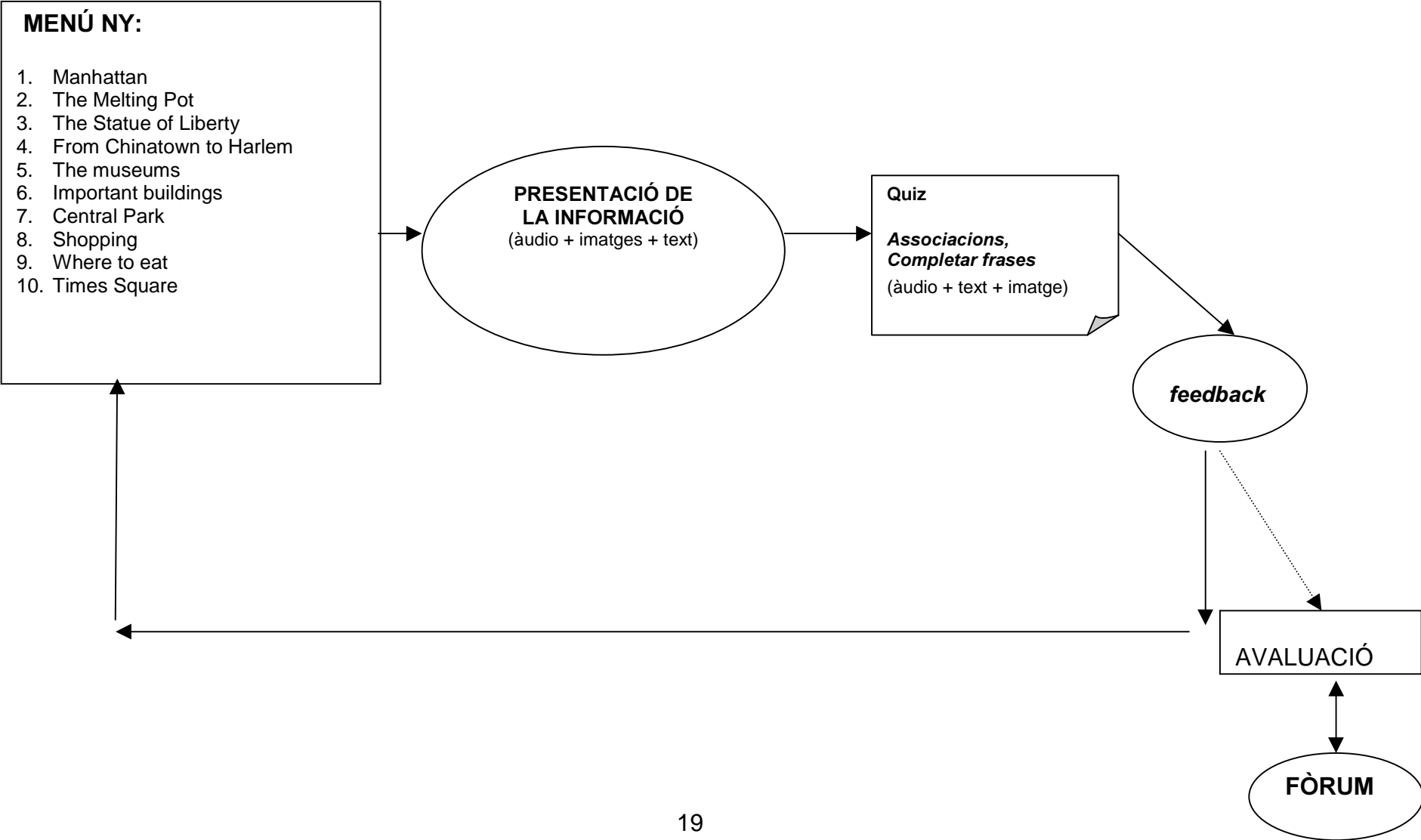
DESENVOLUPAMENT DEL MÒDUL 2: LISTENING IN SITUATIONS



DESENVOLUPAMENT DEL MÒDUL 3: TIPS FOR TRAVELLERS

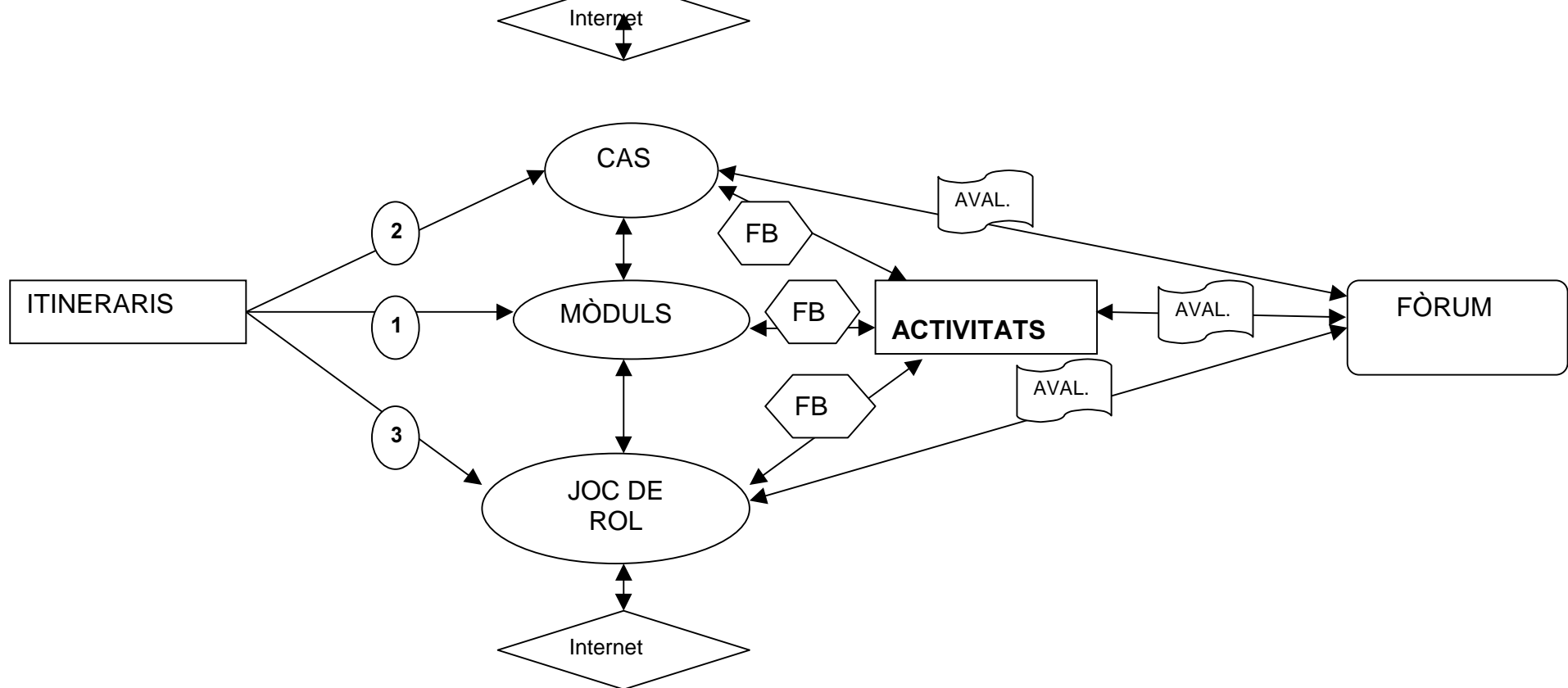


DESENVOLUPAMENT DEL MÒDUL 4: *INFORMATION ABOUT NY*

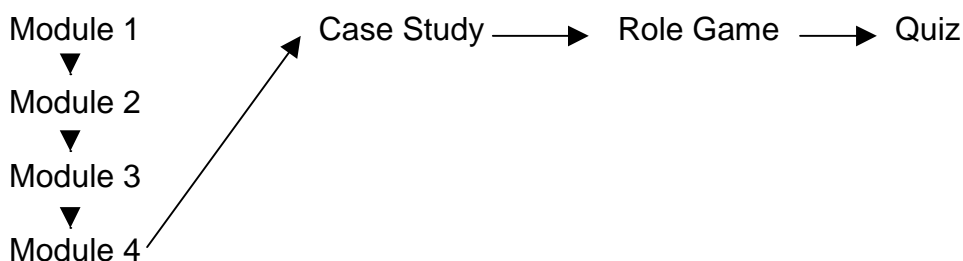


3.9. Proposta d'itineraris

El material està pensat per a que cada alumne estableixi els seus propis itineraris d'aprenentatge, guiat pel professor. L'idea és fer un disseny no lineal que permeti desplaçar-se pels continguts en qualsevol ordre.



Un primer itinerari bàsic podria ser el següent:



En aquest itinerari s'adquireixen uns principis teòrics a través dels mòduls que són després aplicats en la pràctica globalitzadora, és a dir, un esquema clàssic d'ensenyament-aprenentatge. Dins de cada mòdul l'ordre de les unitats és indiferent, encara que estiguin numerades això no implica cap tipus de prioritització en els coneixements, dins del model no lineal que estem seguint.

Hi ha mòduls teòrics que guarden una especial relació amb alguns dels exercicis globalitzadors, per exemple el mòdul 4, Informació sobre Nova York, està en relació directa amb el Quiz, que són preguntes i respostes sobre el tema, però això no exclou que també es relacioni amb el Case Study i el Role Game. També el mòdul 1 es relaciona molt directament amb el Role Game però també és útil per a resoldre el Case Study.

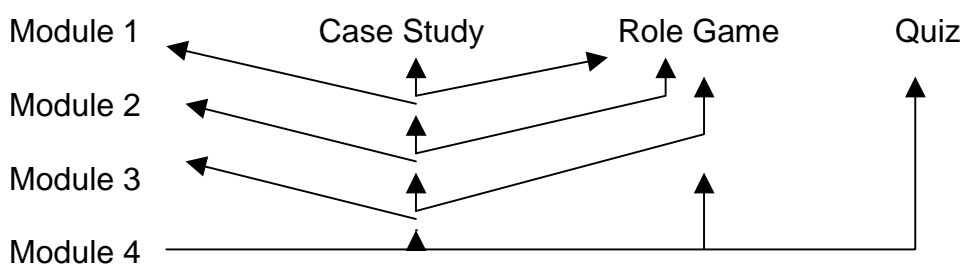
En general s'ha buscat que hi hagi una forta transversalitat entre tots els components del material, de manera que fins i tot els exemples dels mòduls teòrics estan basats en expressions que llavors apareixen en el Role Game o el Case Study.

Aquesta relació s'explicita sobretot en el Case Study, on entre les ajudes pedagògiques apareix en molts casos l'enllaç al mòdul teòric corresponent que pot així visitar-se ràpidament per a obtenir l'informació necessària per a solucionar l'exercici. En el Role Game podria haver fet el mateix, però he pensat que això podria aminorar l'aspecte lúdic d'aquesta part, que està concebuda com a *free-practice* i simulació d'un entorn real i per tant sembla que demana unes ajudes pedagògiques menys evidents.

La diferència entre el Role Game i el Case Study és aquesta: ambdues són simulacions d'una situació real que requereix tenir una sèrie de coneixements, però mentre que en el Case Study les connexions amb la teoria encara són evidents, en el Role Game es dona un pas més cap a la pràctica real fent menys importants aquestes connexions. Per tant, és recomanable començar la pràctica global pel Case Study en el cas dels alumnes menys avançats.

De totes maneres, el concepte es pot invertir, un alumne pot decidir començar pel Role Game, que és la part més difícil, per així identificar les seves mancances i suscitar interrogants que llavors podrà resoldre en els mòduls teòrics i tornar de nou al joc amb majors possibilitats d'èxit. És a dir, les trajectòries dins del material no només poden ser lineals sino també circulars.

L'esquema de les connexions transversals més directes dins del material podria ser el següent:



3.10. L'avaluació

Ja he dit que aquest material no és únicament per a l'auto-aprenentatge, sinó que pot desenvolupar al màxim totes les seves possibilitats en un entorn pedagògic presencial o no. Per tant l'avaluació es pot fer a nivell intern, amb els recursos que proporciona el material, o bé a nivell extern, amb noves activitats proposades pel professor que poden implicar el contacte amb altres alumnes.

També s'ha mencionat les limitacions tècniques que impedeixen que el material proporcioni un informe complet de les puntuacions obtingudes per l'alumne durant tota la sessió, sí que dona puntuacions aïllades a cada interacció però no acumula els resultats per a donar un percentatge d'encerts global, la qual cosa seria molt desitjable tant des del punt de vista de l'alumne com del professor. De totes maneres, això es pot suplir tot integrant el material en un entorn pedagògic i valorant la qualitat de la producció oral final.

- **L'avaluació inicial:** El programa no presenta una avaluació inicial perquè tampoc presenta uns nivells lineals i jeràrquics als que automàticament es pugui dirigir l'alumne com a resultat d'aquesta avaluació. La concepció és diferent: el grau de dificultat depèn de l'itinerari escollit, com ja s'ha explicat anteriorment i sempre ha de ser una elecció oberta, encara que el professor pugui aconsellar a cadascú segons el seu perfil d'aprenentatge. Per exemple, un alumne hiperactiu amb poca capacitat d'atenció segurament quedarà desmotivats per l'itinerari bàsic que comença recorrent els mòduls teòrics i, encara que el seu nivell d'anglès sigui baix, pot ser més aconsellable començar per les activitats globalitzadores que l'estimulin a buscar respostes en les presentacions dels mòduls. En principi aquest material està pensat per a ser utilitzat per una gran varietat d'alumnes amb molts diversos nivells ja que admet molts tipus d'interacció i lectures particulars, per tant l'omissió de l'avaluació inicial penso que està aquí justificada.
- **L'avaluació formativa:** Aquest tipus d'avaluació és constant durant el transcurs del programa. S'ha intentat evitar que l'alumne es converteixi en

receptor passiu d'informació i totes les presentacions són molt breus i van seguides d'una interacció en la que l'alumne reb una resposta que li permet valorar la seva actuació. En la mesura del possible, s'ha intentat oferir una retroalimentació intel·ligent, que doni a l'alumne la possibilitat de repetir un exercici les vegades necessàries i rebre ajudes complementàries per a solucionar-lo en cada cas. L'objectiu d'aquestes interaccions és potenciar l'aprenentatge i evitar en l'alumne la sensació de fracàs si no aconseguen resoldre-les, en aquest sentit l'absència de comptadors globals que he mencionat abans pot ser fins i tot positiva per a evitar la sensació d'estar acumulant errors en el cas dels alumnes menys avançats.

- **L'avaluació sumativa:** Al final de cada secció del mòdul d'estratègies comunicatives es proposen una sèrie d'exercicis pràctics que poden enviar-se al professor per *voice-mail* o simplement guardar-los com a arxius de so per a compartir-los amb el grup presencial o virtual. En quant a les activitats globalitzadores com el Case Study i el Role Game, l'avaluació sumativa consistiria en el comentari personal de cada participant sobre la trajectòria seguida i els dubtes o dificultats que se li han plantejat, que es podrien posar en comú amb altres participants i resoldre en un fòrum presencial o virtual. No crec que aquest material es pugui associar a una avaluació sumativa de tipus tradicional com per exemple un test escrit sobre els coneixements adquirits sinó més aviat a algun tipus d'interacció com la que acabo de mencionar o bé a produccions orals com ara diàlegs, representacions, etc. El disseny final de l'avaluació sumativa dependrà del context pedagògic en el que s'utilitzi el material i de les limitacions tècniques o físiques que presenti aquest entorn. Per exemple, en un entorn virtual serà més difícil organitzar una representació d'un diàleg, però en alguns casos es pot fer un xat en temps real i realitzar aquesta possibilitat. Les potencialitats que els entorns virtuals ofereixen per a aprendre i practicar la llengua oral estan encara per explotar.

4. Aspectes de disseny tècnic

4.1. Instruments

L'instrument bàsic de programació ha estat el *Dreamweaver 3.0* de Macromedia, que és un editor de pàgines web en HTML. Aquest editor ofereix moltes funcionalitats que potencien l'acció pedagògica, com els comportaments associats a objectes, que permeten desencadenar accions com ara reproduir so o mostrar capes al passar el ratolí per un lloc determinat de la pantalla o establir interaccions dinàmiques com que l'usuari arrossegui capes per a respondre a una determinada pregunta.

El complement per a dissenyar la interacció pedagògica ha estat *Course Builder*, també de Macromedia, que permet dissenyar exercicis d'elecció múltiple, d'arrossegat i col·locar (drag and drop), exploració amb el ratolí, etc. I ofereix una resposta en cada cas a l'acció de l'alumne. *Course Builder* també ofereix la possibilitat de crear un *knowledge track* que acumuli informació sobre els resultats que va obtenint l'alumne, però aquesta opció no s'ha pogut

desenvolupar per manca de temps, encara que no descarto fer-ho més endavant, ja que incrementaria les potencialitats del material de cara a l'avaluació.

El tractament de so s'ha fet bàsicament amb el programa *Cool Edit* i s'han produït fitxers .wav comprimits en *mpeg3* que ocupen un espai relativament reduït. Això ha estat un dels punts fonamentals en el disseny tècnic del programa, ja que degut a la gran quantitat de fitxers d'àudio era bàsic utilitzar un format que permetés una bona compressió.

El tractament de les imatges s'ha fet utilitzant *PaintShop Pro* i *Adobe Photoshop 5.0*. També en alguns casos s'ha fet servir *Flash* per a la creació de dibuixos. La majoria de les imatges provenen de llibreries comercials i s'ha escollit el format JPEG per la seva major qualitat, encara que també s'han utilitzat il·lustracions en format .GIF en alguns casos.

4.2. Selecció de mitjans

Aquesta selecció s'ha fet en funció de les necessitats que ha imposat el disseny pedagògic, atenent tant als objectius com als continguts d'aprenentatge prèviament fixats. També s'han atès criteris econòmics i limitacions tècniques en implementar el material. Així mateix indico els mitjans que de moment no s'han pogut incloure, però que podrien suposar una millora del material.

MITJÀ	FORMAT	ÚS	ESPECIFICACIONS
TEXT	Word HTML	<ul style="list-style-type: none"> - Menús - Presentacions - Activitats - Ajudes - Cas (complementat amb àudio) - Joc de rol - Feedback 	<ul style="list-style-type: none"> - S'ha buscat certa uniformitat al llarg del MDM però amb tocs específics en cada secció, procurant que sigui clar i atractiu. - S'ha variat el color per defugir la monotonia - El tipus de lletra utilitzat és Verdana en tamanys 1, 2, 3, i 4
IL·LUSTRACIONS	Dibuixos JEPG/GIF	<ul style="list-style-type: none"> - Activitats - Cas - Joc de rol 	<ul style="list-style-type: none"> - Sobretot en exercicis de vocabulari. - En molts casos substitueixen al text - Són dibuixos fets a mà o trets de paquets comercials.
	Fotografies JPEG	<ul style="list-style-type: none"> - Menús - Presentacions - Activitats - Cas - Joc de rol 	<ul style="list-style-type: none"> - Fotografies en color de Nova York o de situacions amb una funció semblant als dibuixos. S'ha buscat que siguin motivadores,

		- Concurs	que tinguin un contingut cultural ric i reforcin la simulació del viatge a Nova York.
ÀUDIO	WAV MIDI	- Presentacions - Activitats - Avaluació - Cas - Joc de rol	- Els clips d'àudio han estat gravats per nadius i presenten varietat d'accents. - També hi ha músiques de fons i cançons en format .midi.
HIPERENLLAÇOS	HTLM	- Cas - Joc de rol - Informació NY	- Paraules subratllades que portin a altres seccions o bé a Internet.
ANIMACIONS	FLASH		- De moment no se n'ha inclòs cap però en les presentacions podrien donar una millor vivesa i atractiu al material. També millorarien els exercicis interactius
VIDEO	AVI		- Tampoc no s'ha utilitzat aquest mitjà però seria interessant incorporar-lo, per exemple en la visualització dels diàlegs, el cas o la informació sobre NY.

4.3. Funcionalitats

Aquesta selecció s'ha fet també sense perdre de vista els objectius d'aprenentatge que s'han plantejat per al material ja que el sentit d'aquestes funcionalitats és facilitar el procés d'aprenentatge. Algunes no s'han pogut introduir degut a limitacions tècniques i així ho faig constar.

FUNCIONALITAT	NECESSITAT	ARGUMENTS PEDAGÒGICS
Imprimir	SÍ (al navegador)	Hi ha alumnes que treballen millor alguns temes sobre paper. De totes maneres, hi ha poques pantalles en què predomini el text.
Identificar l'usuari	SI (no disponible)	Aquesta funcionalitat és interessant de cara a millorar l'avaluació a través del material, un usuari té un registre de la seva actuació en diverses sessions.
Navegació	SÍ	En tractar-se d'un material no lineal és important

flexible		que hi hagi diverses possibilitats d'accés als continguts.
Traces de recorregut	SÍ (disponible en alguns casos)	Per ser un material no lineal, és important que l'usuari tingui un registre del recorregut que ha fet, per exemple, un canvi de color en els enunciats de les activitats realitzades.
Escoltar gravacions	SÍ	Aquesta funcionalitat és molt important en un material que té per objectiu el desenvolupament de la comprensió oral. La idea és que tots els textos es puguin escoltar i donar també l'opció de veure el text corresponent
Gravar la veu	SÍ (mitjançant la gravadora de Windows)	També és important perquè moltes activitats d'avaluació sumativa impliquen l'enviament o gravació de fitxers de veu.
Sortir	SÍ	Molt important que aquesta opció estigui sempre disponible per tal que l'usuari no es senti "atrapat"
Guardar	SÍ (no disponible)	També és important que aquest material es pugui descarregar al disc dur per no haver d'estar sempre connectat
Generar informes	SÍ (no disponible)	Aquesta funcionalitat pot contribuir a la auto-avaluació del propi procés d'aprenentatge i/o facilitar l'avaluació per part del professor
Controlar l'aprenentatge	SÍ	Els exercicis que proporcionen un feedback milloren el control de l'alumne sobre el seu procés d'aprenentatge.
Fer cerques	NO	Crec que no té molt de sentit en aquest material. Em sembla que els menus són suficientment clars per a la localització dels continguts i no té massa sentit un motor de búsqueda, per exemple, d'un element de vocabulari en el material.
Eines de consulta	SÍ	Les eines de consulta són ajudes de contingut: (accés directe), un diccionari on-line o capes opcionals amb explicacions de vocabulari. Seria desitjable disposar d'un glosari general amb el vocabulari bàsic que apareix, però de moment no és així.
Ajuda	SÍ	És una guia que explica a l'usuari el funcionament del material.
Tutoria a distància	SÍ (no disponible)	Com ja he dit, aquest material podria estar integrat en un entorn virtual d'aprenentatge amb un consultor per a cada grup d'alumnes.

Bloc de notes	NO	No veig que tingui sentit en un material que tingui uns objectius més aviat procedimentals que de memorització de continguts.
Enllaços transversals	SÍ	Aquesta és una característica fonamental d'aquest material, la navegació fàcil entre les diverses parts del material per a potenciar els diversos itineraris d'aprenentatge. S'ha de tenir en compte que les mateixes activitats s'utilitzen en tres contextes diferents: els mòduls, el cas i el joc de rol.
Enllaços externs	SÍ	És molt important que aquest material estigui obert a la red, ja que un altre dels objectius prioritaris és entrar en contacte amb la cultura dels EEUU i la navegació per llocs web reals pot enriquir molt aquest aspecte i estalviar material gràfic.

4.4. Navegació

S'ha procurat que la navegació sigui clara i immediata a través de tot el material per a potenciar la transversalitat dels continguts.

Les següents opcions estan sempre presents en la part superior de la pantalla:

- **Dictionary:** Accés al diccionari Webster on-line
- **Main Menu:** Quan ens trobem en una secció sempre hi ha un accés al menú principal
- **Menu:** Accés al menú secundari corresponent a la secció
- **Exit:** Sortida del material

Amb aquestes opcions bàsiques s'assegura el desplaçament àgil per les diverses seccions. També hi ha unes fletxes cap enrera i cap endavant que permeten a l'alumnat desplaçar-se ordenadament per les diverses seccions d'un menú.

En el cas del joc de rol, el desplaçament es produeix a mida que es van resolent, correcta o incorrectament, les diverses situacions plantejades, el programa porta a l'alumne a la pàgina corresponent. Per tant, si es vol seguir el joc no s'hauran d'utilitzar les fletxes del navegador cap endavant o cap enrera sinó que s'haurà de deixar portar pels resultats de les interaccions.

En quant als menús dels mòduls, també s'ha buscat la facilitat d'ús: l'alumne pot veure desplegar-se el contingut de les diverses seccions en desplaçar la rateta sobre l'índex, sense necessitat de fer clic, a menys que vulgui accedir a una determinada secció.

4.5. Criteris gràfics

El primer criteri ha estat considerar el públic al qual va dirigit, és a dir, l'alumnat de 16-18 anys. Per tant, s'ha buscat una estètica informal, amb color i amb certes connotacions cinematogràfiques en algunes seccions. És a dir, s'ha intentat fer un material atractiu però al mateix temps amb informació gràfica de qualitat que acosti a l'alumne a l'objecte de la simulació: la ciutat de Nova York.

Els enllaços de navegació no s'han representat per icones sinó per text per tal d'evitar ambigüitats i per no sobrecarregar d'elements gràfics un material en el qual bàsicament predominen l'àudio i les il·lustracions sobre el text.

En resum, s'ha buscat en tot moment potenciar la qualitat de simulació, la il·lustració del viatge i la motivació que de tot això pugui resultar per a l'alumnat.

.

5. Implementació

A l'hora d'implementar el projecte he hagut d'adaptar-me a algunes limitacions tècniques que, per manca de coneixement de certs aspectes especialitzats, com per exemple el llenguatge Java script, i per manca de recursos per a suplir-lo, ha modificat aspectes substancials del disseny inicial. Penso que val la pena fer-ho constar, ja que potser en algun moment es puguin superar aquestes dificultats i incorporar funcionalitats que millorarien el material.

En primer lloc, el meu projecte inclou aspectes de producció oral que requerien l'introducció d'un aplicatiu de reconeixement de la veu, tal com existeix en alguns paquets comercials, que digués a l'alumne si la seva pronunciació era correcta. Això no ha estat possible, la qual cosa no vol dir que la producció oral no es treballi en aquest programa. En primer lloc, en molts casos l'alumne ha de decidir el que diria en determinades circumstàncies i el programa li diu si és correcte o no, per tant s'han de prendre decisions sobre la producció oral, encara que el programa no corregeixi la pronunciació directament. Això crec que no és un inconvenient greu, ja que l'alumne està exposat a abundants models i a més segurament està inmers en un entorn d'aprenentatge d'un tipus o altre, amb la qual cosa la producció oral pot ser corregida pel professor, ja sigui directament en un entorn presencial o via voice-mail o tramesa d'arxius .wav en entorns virtuals. La grabació de la veu en arxius .wav també resulta motivadora per a alumnes d'aquesta edat fins i tot en entorns presencials, per tant, utilitzant programes senzills com la grabadora multimèdia de Windows, l'alumne pot enregistrar la seva producció oral i compartir-la amb el grup o rebre els corresponents comentaris del professor.

Un altre aspecte tècnic que no s'ha pogut solucionar és la introducció de línies de Java script que estableixin comptadors de manera que l'alumne no només rebi una retroalimentació particular de cada exercici sino també dels seus resultats en tota la secció o fins i tot un resum de tota la seva activitat i puntuacions en una determinada sessió de treball. Això milloraria la

interactivitat en el joc de rol i l'estudi de cas, ja que ara l'element competitiu i lúdic es veu aminorat pel fet que l'alumne pugui seguir endavant encara que se li hagi acabat el temps o no hagi aconseguit la puntuació desitjada. De totes maneres, la utilitat pedagògica no es veu afectada per aquest fet, simplement fa que el material s'allunyi una mica dels models competitius establerts pels jocs comercials, però això pot ser fins i tot positiu en l'opinió d'alguns.

La implementació bàsica del material la he portat a terme jo mateixa, amb els instruments mencionats a l'apartat 4.1: Dreamweaver, CourseBuilder, CoolEdit, PhotoShop, etc. La primera dificultat que vaig trobar va ser aprendre a fer servir tots aquests programes, ja que les nocions que poseia eren molt elementals. He seguit dos cursos telemàtics del PIE: 'Elaboració de pàgines Web' i 'Elaboració de material per a l'ensenyament de les llengües estrangeres', que m'han ajudat molt. També he fet servir els manuals dels diferents programes i, bàsicament, he après amb la pràctica, havent de resoldre els problemes que es presentaven. El que no he pogut resoldre és la introducció de rutines en JavaScript, encara que he buscat assessorament però no he trobat ningú que m'hagi pogut ajudar en aquest punt, perquè ja és un tema de programació molt avançada.

L'Edu Lab, laboratori de recerca i innovació en l'ús de les TIC, de la Universitat Oberta de Catalunya m'ha ofert la seva col·laboració pel que fa a la recerca de recursos gràfics i a l'enregistrament dels diàlegs i les locucions que conté el material.

Així mateix he tingut l'oportunitat de contrastar amb alguns col·laboradors de l'Edu Lab els criteris d'estructuració del material, el disseny gràfic i la navegació pel material.

6. Consells pràctics d'utilització

Aquest material es pot utilitzar *on line* o des d'un CD o el disc dur de l'ordinador. Evidentment l'utilització local permet una major velocitat de càrrega ja que els arxius d'àudio i imatge fan que alguna de les pàgines trigui bastant a descarregar-se des del servidor. De totes maneres, la segona vegada que s'utilitza el material on-line des del mateix ordinador, les pàgines ja es troben en la memòria caché i per tant el temps de descàrrega és mínim. Això s'ha de tenir en compte ja que l'utilització des del servidor també ofereix l'avantatge de treballar amb una versió actualitzada del material, ja que l'idea és anar-lo modificant i enriquint també amb les suggerències i comentaris dels usuaris i també actualitzant o millorant els accessos a pàgines d'Internet. De totes formes, encara que es treballi en local, és convenient tenir oberta la connexió a internet per a aquelles seccions que ofereixen enllaços a pàgines de la xarxa, ja que aquesta connexió és part fonamental del disseny pedagògic.

El navegador òptim per a visualitzar el material és l'Explorer 4.0 o superior ja que hi ha moltes interaccions basades en el desplaçament de capes i podria haver-hi problemes en els navegadors anteriors. En quant a Netscape, s'hauria

de produir una versió diferent, ja que el software que he utilitzat per a escriure el programa, *Dreamweaver* de Macromedia, produeix alguns comportaments que no són compatibles amb Netscape.

En quant a la configuració de la pantalla, la definició òptima seria de *800 x 600 píxels i 16 mil.lions de bits*. També és aconsellable marcar l'opció *Veure pantalla completa* en el navegador, ja que és la millor manera de tenir una visió de conjunt de les pàgines del material i evitar l'ús constant de les barres de desplaçament.

Els arxius d'àudio es reproduïen automàticament amb el *Reproductor multimèdia* de *Windows 98* i superior i s'ha de tenir en compte que si el reproductor predeterminat és el *Winamp* de Netscape es poden produir problemes. Normalment els arxius d'àudio s'activen simplement passant el ratolí per sobre d'un icono o un personatge, l'objectiu és potenciar al màxim la interactivitat, que la pantalla estigui 'viva' i l'alumne pràcticament només hagi de fer clic quan vulgui marcar una resposta. Això comporta un inconvenient, i és que si es passa el ratolí per diverses icones a la vegada es disparen simultàniament altres tants arxius d'àudio produïnt-se una barreja confusa. Per tant, s'ha d'explicar aquesta característica a l'alumnat per a que escoltin els arxius de so d'un en un i en alguns casos pot requerir un cert entrenament fins a controlar l'ús del ratolí.

7. Bibliografia

- BOSCH, M. (1996). **Autonomia i aprenentatge de les llengües**, Barcelona: Editorial GRAÓ.

- DEPARTAMENT D'ENSENYAMENT Servei d'Ordenació Curricular (1996). **Currículum de batxillerat. Matèries comunes**. Barcelona: Servei de Difusió i Publicacions.

- DUART, J.M.; SANGRÀ A. (eds.) (1999). **Aprenentatge i virtualitat. Disseny pedagògic de materials didàctics per al www**. Barcelona: Edicions de la Universitat Oberta de Catalunya.

- KRASHEN, S. (1989). **The Input Hypothesis: Issues and Implications**. New York: Longman.

- NUNAN, D. (1993). **Syllabus Design**. Oxford: Oxford University Press.