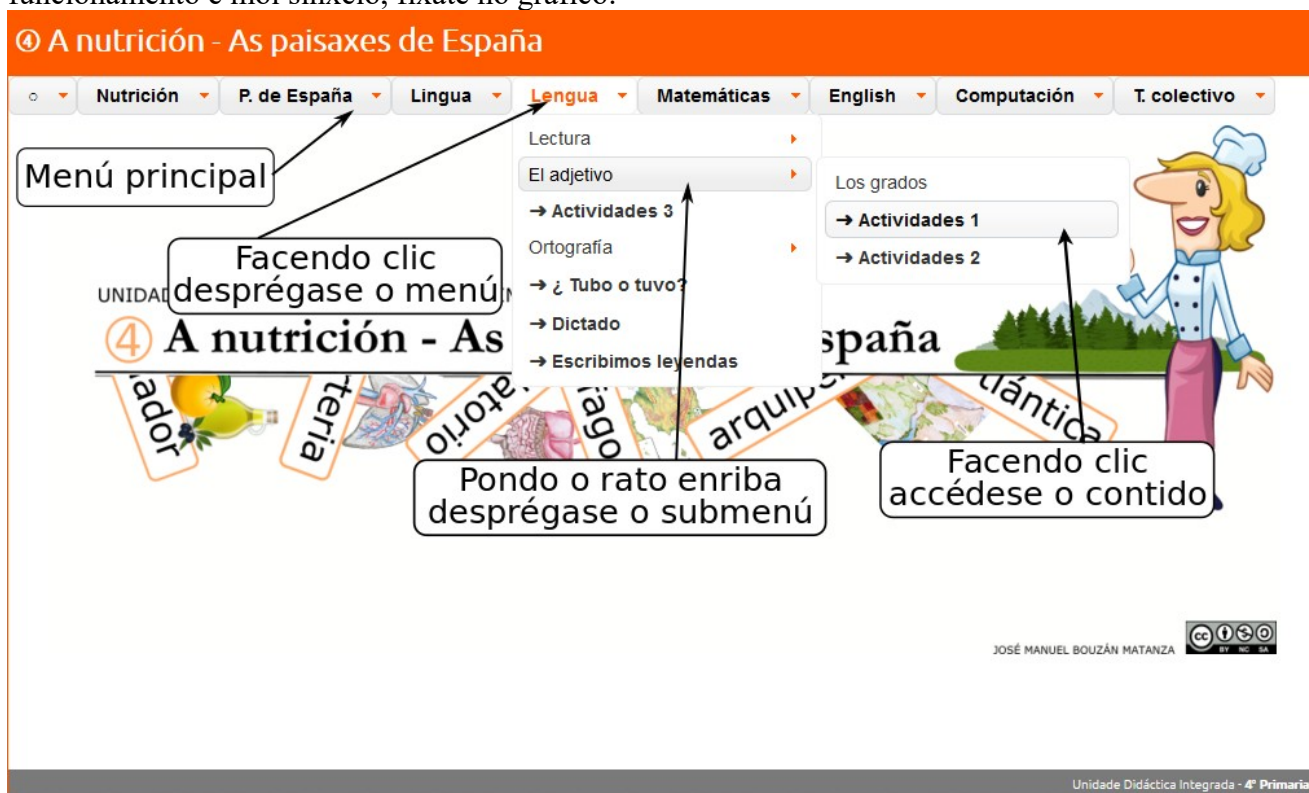


Manual do/a usuario/a



1.- O menú principal:

Na zona superior da pantalla atópase o menú principal dende o que acceder a todos os contidos. O seu funcionamento é moi sinxelo, fíxate no gráfico:



Tal e como se explica para moverte pola unidade unicamente deberás de facer clic naquel apartado que queiras, tras o cal aparecerá o contido escollido.

2.- Ver/ocultar grosa, ligazóns...:

Nalgúns lugares, no fondo da pantalla, poderás observar unha serie de botóns que che permiten realizar diversas funcionalidades:



Este desprega un menú dende o que acceder a calquera dos subapartados relativos ao que está aberto na pantalla.



Permite ocultar as palabras clave que están en grosa (grosa).



As frechas permiten moverse ó seguinte ou ó anterior apartado, si existise.



Este abrirá unha imaxe ou gráfico no centro da pantalla.



Abrirá algún contido de Internet na páxina central como pode ser un vídeo de Youtube.



Abre arquivos como pdfs ou esquemas do texto que estás a ver.

A unidade conta con lecturas que teñen un aspecto semellante ó da imaxe, para “pasar as follas” so debes de por o rato nun dos dous bordos laterais e facer clic., verás que fai un efecto como si se levantase a folla. Tamén podes pasar as follas empregando as frechas dereita e esquerda do teclado.

A nutrición - As paisaxes de España

NutriciónP. de EspañaLinguaLenguaMatemáticasEnglishComputaciónT. colectivo

Roald Dahl
Charlie e a fábrica de chocolate

Capítulos II e III

Roald Dahl

Capítulo II A fábrica do Sr. Willy Wonka

Polas noites, despois de rematar a súa augada sopa de repolo, Charlie ía sempre ao cuarto dos catro avós para escoitar os seus contos, e logo, máis tarde, para darlles as boas noites.

Cada un destes anciáns tiña máis de noventa anos. Estaban tan engurrados como ameixas pasas e tan osudos como esqueletos e durante o día, ata que Charlie facía a súa aparición, xacían anicados na única cama, dous en cada extremo, con gorros de durmir para conservar abrigadas as súas cabezas, durmindo para pasar o tempo con nada que facer. Pero en calquera momento podía aparecer George e dicir "Boas noites, George e a familia". E entón, rapidamente, cun sorriso de pracer, e a conversación empezaba.

Pondo o rato nun lateral e facendo clic podemos "pasar folia"

Unidade Didáctica Integrada - 4º Primaria

Na práctica totalidade das actividades atoparaste na parte superior con unha ou dúas ligazóns que se premes levarante algún lugar de Internet onde podes consultar algo relativo as actividades que estás a facer como por exemplo un dicionario.

Na dereita hai un índice cos números das distintas actividades, si pos o rato enriba de cada número verás o nome da actividade, facendo clic irás directamente a esa actividade.

Cando se realiza unha actividade correctamente, automaticamente, pasa a seguinte sen necesidade de que fagas clic en ningún lado, si pola contra cometiches erros e debes de repetir o exercicio, este se recargará automaticamente.

Lembra que de todo o teu traballo con cada un dos grupos de actividades elabórase un informe que che pode servir de auto-avaliación, si o desexas ver so tes que premer na esquina superior dereita, na pantalla aparecerá as actividades, o tempo empregado en cada unha, as veces que foron feitas, si foron correctas ou non, etc...

Actividades 3 Lingua **Informe de avaliación**

1

Aquí están representadas seis profesións que son palabras derivadas: *enfermeiro, mineiro, mariñeiro, ferreiro, carteiro e cociñeiro*. Escribe debaixo de cada un a **palabra primitiva** da que se formaron os nomes destas profesións.









ACERTOS: 0/6
 INTENTOS: 0/1
 PUNTOS: 0/1

Actividades


1 2 3 4 5 6 7

Ligazóns a todas as actividades

Anterior/seguínte actividade

Unidade Didáctica Integrada - 4º Primaria

5.- Traballos colectivos “on line”:

 Para entrar no proxecto debes de premer sobre este botón na esquina inferior dereita. Así aparecerá unha serie de botóns, premendo no que ten a icona dunha persoa poderás acceder ao espazo para engdir o teu traballo.

6.- Programamos:

Para empezar a construír o teu programa preme sobre a icona da persoa correndo, ou a frecha circular para que aparezan os distintos bloques, logo preme e arrastra cada bloque ao espazo de puntos para ir situando as distintas pezas.

Programamos Computación

1

Primeiro vamos a empezar cunha moi sinxela.

Preme para que aparezan os bloques

ata atopar facer

Arrastra o bloque a este espazo

ACERTOS: 0/0
 INTENTOS: 0/1
 PUNTOS: 0/1

Unidade Didáctica Integrada - 4º Primaria