

PITAGORINA TEOREMA

Program "PITAGORINA TEOREMA" jeste nastavna jedinica za učenje i provjeravanje razumijevanja Pitagorine teoreme.

ŽIVOTINJSKI SISTEM

Program Životinjski sistem povezuje razumijevanje i primjenu znanja u razporedjivanju životinja u sistem. Bitno je poznavanje životinja i odnosa među životinjskim vrstama. Program omogućuje učeniku da odredi kriterijume prema kojima razlikuje ili udružuje životinje u životinjski sistem.

U dialogu sa računarom, učićeš o životinjama! Zamisli neku životinju! Računar će postavljati pitanja o njoj. Odgovaraj sa "da" ili "ne". Ako računar ne otkrije tvoju životinju, on će da te pita: "Koja je to životinja?". Utipkaj njeno ime. Zatim treba da utipkaš pitanje na koje odgovaraš sa "da" ili "ne" i pomoću kojeg ćeš da razlikuješ nepoznatu životinju od poznate.

Pritiskom na tipku BREAK počinješ ispočetka. Ako utipkaš P i ENTER, umesto "da" ili "ne" možeš da popraviš pogrešno utipkano ili suštinski pogrešno pitanje ili ime zamišljene životinje.

L - IGRA

L - igra razvija strategiju zauzimanja površina na tabeli sa 16 polja (4 x 4). Učenik uči na svojim greškama kao i na optimalnoj strategiji koju koristi računar.

Opis: Na tabeli su postavljena dva slova L, računarovo i igračevo. Pri svakom potezu igrač mora da pomjeri svoje L, a ako to ne uradi, izgubio je. Pored slova L na tabeli se nalaze i dva kvadrata pomoću kojih igrač pokušava da onemogući postavljanje protivničkog L. Ako igrač želi da završi igru, onda je potrebno da za svoje L otkuca četiri nule (0,0,0,0).

KATALOG

Uvod

Ovaj program je namijenjen za vođenje evidencije imena programa i grupa podataka zapisanih na kasetama. On generira spisak imena programa i zapisuje predgovore na početku svake strane