

Pedagogiska program

Här är några pedagogiska program. De flesta är freeware. Dvs de är helt gratis att ladda ned och att använda.

Gå in på Stockholm DPC (Stockholm Data Pedagogiskt Center)

<http://www.dpc.edu.stockholm.se/freeware.html>

Där finns fler program att välja bland.

De flesta programmen har ett enkelt utseende och uppbyggnad. Men vad kan man begära när de är gratis att använda.



Multiplikation

Kalles ort

Virtual Light

Lego

Multiplikation

Klicka på den gröna knappen med ett frågetecken på för att få upp en hjälpmeny.

Vill du träna en speciell tabell, t ex 2:ans tabell, klickar du på siffran 2 i den vänsta lodräta raden.



Hjälpmeny

Tillbaka

Multiplikation

2:ans tabell

Efter valet av tabell starar programmet.

I övre högra hörnet syns det tal som lösas, i exemplet till höger 2×5 . Klicka på den siffra som motsvara svaret i rutmönstret (fig 1).

Svarar man fel visar programmet det rätta med en ring runt rätt svar (fig 2).

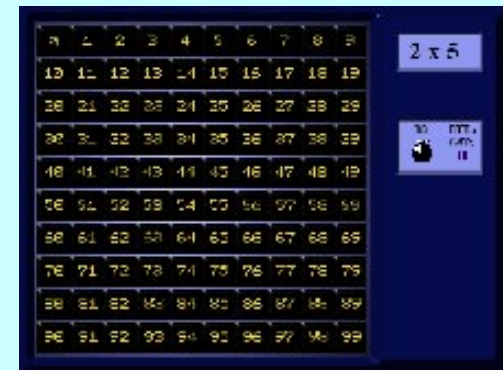


Fig. 1



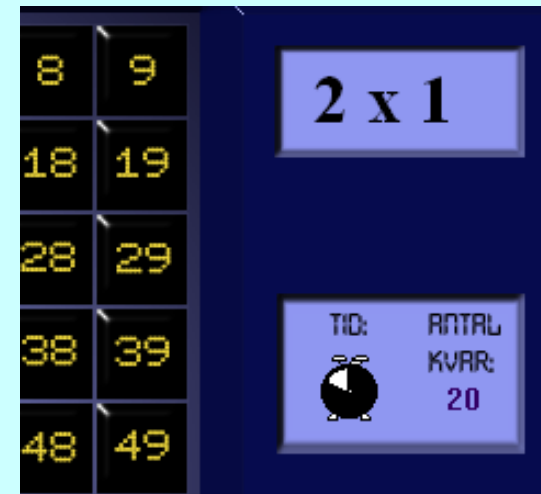
Fig. 2

Tillbaka

Multiplikation

Man har en minut på sig att lösa 20 uppgifter.

Tid och antal kvarvarande uppgifter visas i programfönstret.



Tillbaka

Multiplikation

Vid alla rätt låter en liter truddilutt och en bild på en guldpokal visas (fig 1).

Med ett fel vinner man silver (fig 2).

Med två fel vinner man en bronspokal (fig 3).

Sammanfattningsvis tycker jag att programmet är lite "tråkigt" men fyller sin funktion. Ett rent "drillprogram" där eleven, antingen ensam eller tillsammans med flera, kan sitta och nöta multiplikation på egen hand.

Med sin enkelhet kan nog även den mest ovana datoranvändaren klara sig på egen hand.

Skulle vilja ha en knapp där man kan stänga av tiden, kan uppleva en viss stress. De tal man inte har svarat på redovisas som fel och det känns inte rätt.

Programmet är ett freeware och är 1604 kb.



Fig. 1



Fig. 2



Fig. 3

Tillbaka

Kalles ort

På spelplanen får man upp "lappar" med bokstäver som skall placeras i de tomma rutorna under. Bokstäverna flyttas antingen med musen eller med SHIFT + piltangenterna. För att få tag i rätt bokstav trycker man ned SHIFT ett antal gånger tills rätt bokstav aktiveras.

Man har 30 sek på sig att placera bokstäverna i rätt ordning. Resterande tid lägg till på nästa omgång. Spelet är slut när tiden är slut.

Finns brister i upplägget av programmet. Tycker t ex att det borde finns en funktion som visar när enskilda bokstäver ligger rätt. Annars är risken att man inte kommer någonstans.

Programmet är ett freeware och är på 84 kb.



Tillbaka

Virtual Light Labs

Programmet visar vad som händer med vitt ljus när det träffar och passerar genom färgade filter, linser och speglar.

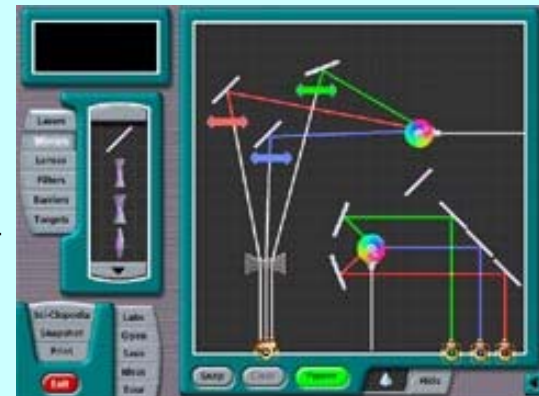
Välj ljus, speglar och filter från verktygs-paletten och drag ut de till moteringsbordet.

Snurra de olika delarna för att rikta ljuset dit du vill.

Fig 1 visar hur tre strålar vitt ljus passerar varsitt filter, rött, blått och grönt. Respektive filter släpper bra igenom sin färg. Dvs rött filter släpper bara igenom rött ljus.

Rött, blått och grönt ljus tillsammans bildar vitt. På så sätt fungerar en vanlig TV och en datorskärm.

Verktygs-
paletten

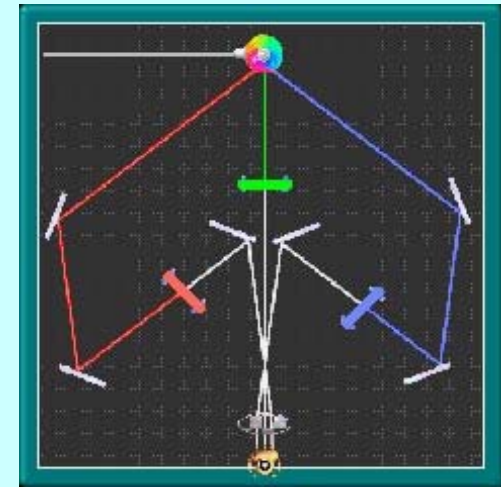


Tillbaka

Virtual Light Labs

Ett roligt program för att leka med ljus.

Programmet är på engelska och är 4337 kb.
Detta är ett demoverision, så det går inte att
spara arbetena.



Tillbaka

Lego

Bygga med Lego på datorn. Varför inte.

Hur många legobitar har inte kommit bort genom åren.

Detta är kanske inte ett "pedagogiskt" program som passar in i kursen. Men det tränar kreativiteten (byggandet), datorvana och förmågan att se tredimensionellt i datorn.

De vanligaste bitarna finns med. Man kan färglägga bitarna (Fig 2).

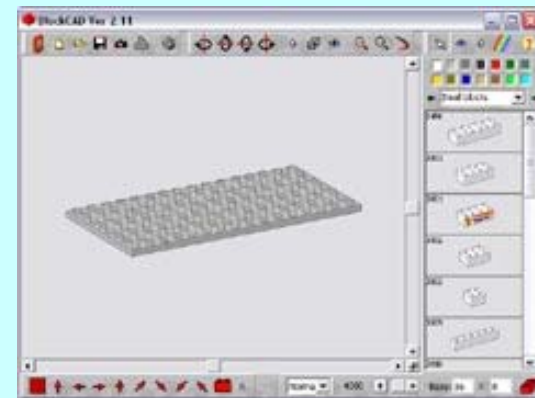


Fig. 1

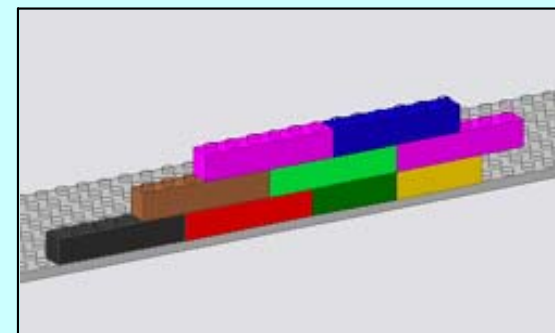


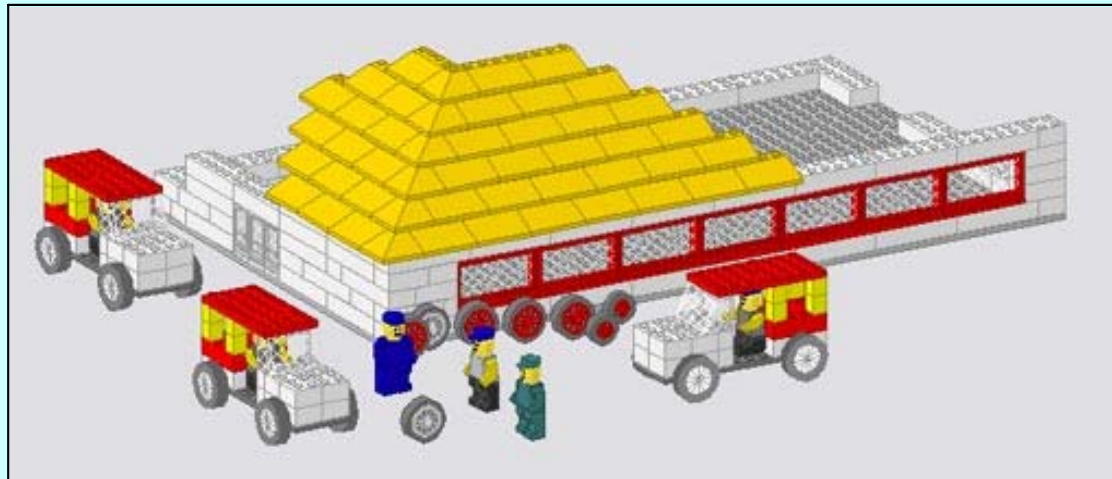
Fig. 2

Tillbaka

Lego

Programmet är på engelska men det finns nästan ingen text, dvs man får själv lista ut hur det fungerar.

Lego är ett freeware och är på 556 kb.



Tillbaka