

Zestaw gier do edukacji komputerowej

nr zasobu	tytuł	opis
G_1_KOM_1	Interaktywna gra planszowa - ZESTAW KOMPUTEROWY, OBSŁUGA PROGRAMU GRAFICZNEGO	Gra typu "interaktywna gra planszowa" sprawdzająca wiedzę i umiejętności z zakresu "ZESTAW KOMPUTEROWY, OBSŁUGA PROGRAMU GRAFICZNEGO". Gra jest przewidziana dla jednej osoby, która rywalizuje z komputerem. Zadaniem ucznia jest rozwiązywanie ćwiczeń różnego typu, np.: "połącz", "wpisz" lub "zaznacz". Każde zadanie jest poprzedzone losowaniem liczby punktów, tj. liczby pól, o które można się w danej rundzie przesunąć na planszy. W przypadku dobrej odpowiedzi pionek użytkownika przesuwa się do przodu o wylosowaną wcześniej liczbę punktów, w przypadku złej odpowiedzi przesuwa się do przodu pionek komputera. Wygrywa ten, kto pierwszy przejdzie przez całą planszę, składającą się z 21 pól i dotrze do mety. W grę można grać wielokrotnie, ponieważ przy następnym podejściu do gry użytkownik otrzymuje nowy zestaw pytań.
G_2_KOM_1	Interaktywna gra planszowa - EDYTOR TEKSTU, EDYTOR GRAFIKI	Gra typu "interaktywna gra planszowa" sprawdzająca wiedzę i umiejętności z zakresu "EDYTOR TEKSTU, EDYTOR GRAFIKI". Gra jest przewidziana dla jednej osoby, która rywalizuje z komputerem. Zadaniem ucznia jest rozwiązywanie ćwiczeń różnego typu, np.: "połącz", "wpisz" lub "zaznacz". Każde zadanie jest poprzedzone losowaniem liczby punktów, tj. liczby pól, o które można się w danej rundzie przesunąć na planszy. W przypadku dobrej odpowiedzi pionek użytkownika przesuwa się do przodu o wylosowaną wcześniej liczbę punktów, w przypadku złej odpowiedzi przesuwa się do przodu pionek komputera. Wygrywa ten, kto pierwszy przejdzie przez całą planszę, składającą się z 21 pól i dotrze do mety. W grę można grać wielokrotnie, ponieważ przy następnym podejściu do gry użytkownik otrzymuje nowy zestaw pytań.
G_3_KOM_1	Teleturniej - INTERNET, POCZTA ELEKTRONICZNA, STRONA INTERNETOWA	Gra typu "teleturniej" sprawdzająca wiedzę z zakresu "INTERNET, POCZTA ELEKTRONICZNA, STRONA INTERNETOWA". Gra jest przewidziana dla jednej osoby, która rywalizuje z komputerem. Zadaniem ucznia jest rozwiązywanie ćwiczeń różnego typu, np.: "połącz", "wpisz" lub "zaznacz". Celem gry jest udzielenie poprawnej odpowiedzi na minimum 8 z 12 pytań. Dostępne są 3 kategorie, w każdej z nich znajduje się po 10 pytań. Po opuszczeniu kategorii nie można już do niej wrócić i trzeba odpowiadać na pytania z pozostałych kategorii. W grę można grać wielokrotnie, ponieważ przy następnym podejściu do gry użytkownik otrzymuje nowy zestaw pytań.
Zestaw Z_G_KOM	Zestaw gier do edukacji komputerowej	Paczka archiwum wszystkich zasobów