

Wstęp

Didakta - Geografia, to multimedialny program edukacyjny przeznaczony do powtórki i poszerzania wiadomości z zakresu geografii i orientacji na mapie, dla klas 1-3 na poziomie gimnazjum.

Działy tematyczne:

OGÓLNA GEOGRAFIA FIZYCZNA	<ul style="list-style-type: none">• Planeta Ziemia• Globus i mapa• Sfery fizyczno-geograficzne
OCEANY	<ul style="list-style-type: none">• Ocean Spokojny i Oceania• Ocean Indyjski• Ocean Atlantycki i Północny Lodowaty
KONTYNENTY	<ul style="list-style-type: none">• Azja• Afryka• Ameryka• Europa• Australia i Antarktyda
GOSPODARKA ŚWIATOWA I EKOLOGIA	<ul style="list-style-type: none">• Ludność i osadnictwo• Gospodarka światowa• Ekologia• Podział polityczny w dzisiejszym świecie
POLSKA	<ul style="list-style-type: none">• Warunki naturalne• Gospodarka• Województwa i miasta

Sterowanie

Dzięki środowisku graficznemu sterowanie aplikacją jest bardzo proste i intuicyjne. Cursor myszki zmienia się kontekstowo nad aktywnymi strefami – zamiana strzałki na rączkę oznacza, że pod kursorem znajduje się przycisk, na który można kliknąć. Zamiana strzałki na pytajnik oznacza, że po kliknięciu wyświetli się odpowiedź w strefie aplikacji, w której właśnie znajduje się użytkownik.



Na pierwszym ekranie wyboru użytkownik określa, jakie zadanie chce wykonać. Po lewej stronie znajdują się strefy tematyczne, po prawej stronie wypisane są poszczególne zadania stref tematycznych. Wpierw należy wybrać strefę tematyczną, kliknąć na nią, a po prawej stronie wybrać zadanie i kliknąć na niego.



Po wskazaniu konkretnego zadania wyświetli się ekran, na którym wybiera się liczbę przykładów. Wyboru dokonuje się obrotowym pokrętkiem po lewej stronie. Zadania występują w czterech wariantach. Typ zadania ustawia się prawym pokrętkiem. Kliknięcie na zakładkę **Drukuj** (nie występuje w zadaniach z rysunkami) spowoduje wysłanie zadania z przykładami do wybranej drukarki. Najpierw zostanie wydrukowana wersja dla ucznia, potem nastąpi drukowanie wersji dla nauczyciela (z wpisanymi wynikami). Zawsze można wybrać liczbę kopii. Jeśli chcesz rozwiązać przykłady na ekranie, wpisz swoje imię w odpowiedniej kolumnie, a potem kliknij na zakładkę **Dalej**. Na tym ekranie można również ustawić **wyświetlenie pomocy** przed rozpoczęciem rozwiązania – wystarczy zaznaczyć właściwą rubrykę po prawej stronie.

planeta Ziemia

sprawdź
 lista
 tabela
 cofnij

Planety, które nie posiadają żadnego naturalnego satelity to:

☐ Jowisz i Saturn

☐ Ziemia i Neptun

☒ Merkury i Wenus

Księżyc jest ciałem niebieskim, które:

☐ obiega z Ziemią wokół Wenus

☒ obraca się wokół własnej osi

☐ obiega z Ziemią wokół Drogi Mlecznej

◀
1
2 3 4 5 6 7 8 9 10
▶

Pytania testowe

Do każdego pytania testowego są podane trzy odpowiedzi, z których tylko jedna jest poprawna. Poprawną odpowiedź zaznaczysz kliknięciem myszką wprost na odpowiedź lub na okrągły znaczek przed odpowiedzią. Wybrana odpowiedź zostanie oznaczona białym kolorem. Jeśli jest ustawionych więcej przykładów, skorzystaj ze strzałek do przechodzenia między stronami. Kiedy będziesz pewny poprawności wszystkich odpowiedzi, klikając w ikonę „Sprawdź”, zobaczysz prawidłowe rozwiązanie. Błędy są oznaczone czerwonym krzyżykiem.

planeta Ziemia

sprawdź
 lista
 tabela
 cofnij

ruchy	Ziemi
22. grudnia	przesilenie zimowe
orbita	Ziemi
układ	słoneczny
Słońce	środek układu słonecznego
Arktyka	biegun północny
23. września	równonoc jesienna
Antarktyda	biegun południowy
galaktyka	Droga Mleczna
pora	roku

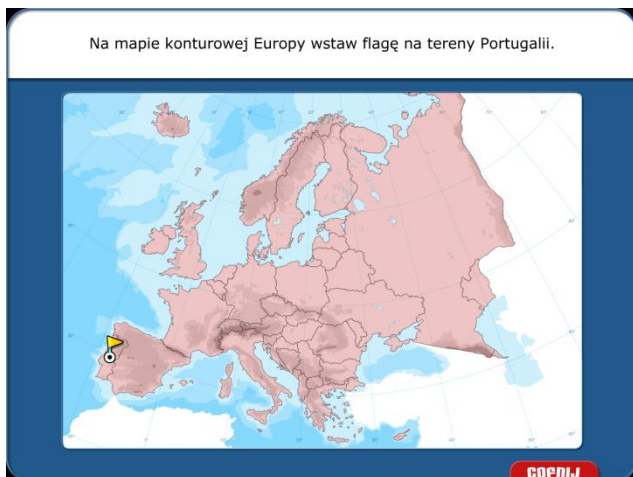
◀
1
2
▶

Łączenie w pary

Uporządkuj podane pojęcia w prawej (jasnej) kolumnie tak, by utworzyły pary z pojęciem w lewej (ciemnej) kolumnie tablicy. Pary mogą tworzyć istniejące geograficzne nazwy (np. Atlantycki – ocean, Smocze – góry), ogólne pojęcia geograficzne (np. przesilenie – zimowe, układ – słoneczny), albo i pojęcia, które razem tworzą logiczną całość (np. Montreal – Kanada, ropa – Kuwejt). Wyraz chwyta się, klikając i przytrzymując przyciśnięty przycisk myszki. Wyraz przenosi się do odpowiedniego wiersza i puszcza przycisk. Uwaga! - Wyrazy można przemieszczać tylko w zakresie jednej kolumny, a nie z jednej kolumny do drugiej.

Jeśli jest ustawionych więcej niż 10 przykładów, skorzystaj ze strzałek do przechodzenia między stronami.

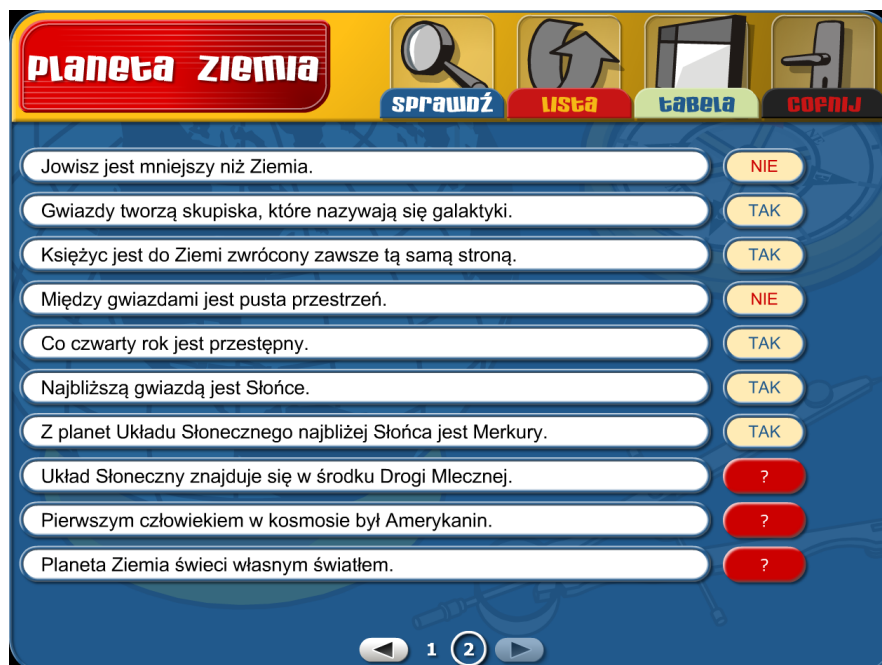
Gdy tylko zostaną zestawione wszystkie wyrazy, klikając w ikonę „Sprawdź”, zobaczysz prawidłowe rozwiązanie. Błędy są oznaczone czerwonym krzyżykiem – kliknięcie w krzyżyk pokazuje prawidłową odpowiedź.



Pytania z rysunkami

W tym zadaniu mogą pojawić się dwa rodzaje ilustracji. Pierwszym typem ilustracji jest mapa konturowa a twoim zadaniem jest zaznaczyć na danej mapie geograficzny obiekt, który wybierze komputer – może to być pogórze, rzeka, miasto, państwo itp. Poszczególne obiekty geograficzne oznaczysz w ten sposób, że naprowadzisz wskaźnik nad wybrany obiekt i klikniesz. Nad wszystkimi aktywnymi miejscami na mapie kursor zmienia swój wygląd, dlatego według tej zmiany poznasz, gdzie możesz kliknąć na mapie. Wybrany obiekt zostanie oznaczony żółtą chorągiewką.

Drugim typem ilustracji jest fotografia a twoim zadaniem jest wybrać jedną z trzech przedstawionych odpowiedzi na pytanie, które dotyczy podanej fotografii. Właściwą odpowiedź oznacz kliknięciem myszką wprost na odpowiedź lub na okrągły znaczek za odpowiedzią. Wybrana odpowiedź zostanie oznaczona czerwoną chorągiewką. Kiedy odpowiesz na wszystkie zadania z rysunkami na ekranie, klikając w ikonę „Sprawdź”, zobaczysz prawidłowe rozwiązanie. Błędy są oznaczone czerwonym krzyżykiem – kliknięcie w krzyżyk pokazuje prawidłową odpowiedź.



Zdecyduj o poprawności

Zdecyduj, czy podane twierdzenia są prawdziwe czy fałszywe. Przy każdym twierdzeniu jest przycisk do wyboru właściwej odpowiedzi. Kliknięciem myszką zmieniają się dwa warianty wyboru – TAK (twierdzenie prawdziwe) / NIE (twierdzenie fałszywe). Jeśli jest ustawionych więcej niż 10 przykładów, skorzystaj ze strzałek do przechodzenia między stronami.

Gdy tylko zostaną oznaczone wszystkie zdania, klikając na ikonę „Sprawdź”, zobaczysz prawidłowe rozwiązanie. Błędy są oznaczone czerwonym krzyżykiem – kliknięcie w krzyżyk pokazuje prawidłową odpowiedź.

Znaczenie ikon



SPRAWDŹ – sprawdza rozwiązanie zadań. Poprawne odpowiedzi oznaczone są zielonym znaczkiem, błędne czerwonym krzyżykiem. Poprzez kliknięcie na czerwony krzyżyk pokaże się poprawne rozwiązanie.



LISTA – wyświetli listę wszystkich przykładów.



TABELA – wyświetli tabelę z najlepszymi wynikami.



COFNIJ – powróci do ekranu poprzedniego bez oceny zadania oraz bez jakiegokolwiek zapisu w tabeli.



POMOC – jeżeli przemieścisz mysz nad napis zadania (lewy górny róg), kursor zamieni się w pytajnik. Po kliknięciu pojawi się pomoc dla właśnie wyświetlanego ekranu.



KONIEC - zakończenie programu