

0. UVOD

Učenici koji uče pomoću obrazovnih računarskih softvera mogu da napreduju prema svojim sposobnostima. Svaki učenik komunicira sa računarom. Na ekranu se ispisuje gradivo ili pitanja, a učenik saopštava svoje rezultate preko tastature, ili pokretima miša.

Poslije pređene oblasti, program nudi mogućnost testiranja. Ukoliko korisnik ne pokaže zadovoljavajući rezultat, program će ga obavijestiti na koja je pitanja pogrešno odgovorio, saopštiti tačne rezultate i ponuditi ponovo učenje testirane oblasti.

Pri radu sa ovakvim programskim paketom učenik ne može biti pasivan. Projektovan je tako da stalno održava učenika aktivnim. Slika i zvučni efekti zavise od djelovanja korisnika.

U dobrim obrazovnim softverima sve oblasti su ilustrovane slikama, uz svaki tekst je priložena odgovarajuća slika. Na računarima koji posjeduju zvučnu karticu mogu se čuti zvučni efekti, glasovne poruke i muzika.

Ključne riječi u programima označene su drugom bojom. Kada korisnik klikne na neku od tih riječi dobija opširnija objašnjenja.

Softver je tako napisan da se prilagođava nivou znanja učenika. Ukoliko učenik ne pokaže dovoljnu količinu znanja softver će ga obučavati jednostavnijim stvarima, ukoliko učenik na postavljena pitanja stalno odgovara tačno znači da nivo izlaganja može da se podigne.