

Fare i compiti col C-64

Alessandro de Simone

*Può il tuo computer aiutarti nei lavori scolastici da svolgere a casa?
I prodotti della Marpesoft sembrerebbero dire di sì....*

IL MIPSOFT
centro
software
didattico

software
scolastici
MATEMATICA
ITALIANO
INGLESE
FISICA
STORIA
GEOGRAFIA
per scuole
medie e superiori

© 1985 Marpesoft. Distribuito per l'Italia
MIPSOFT S.p.A. - VIA S. PIERO DEL CAPO 104 - 00187 ROMA - Tel. 06/442044 - Telex 722501 MIPSOFT-I

La Marpesoft Centro Software Didattico si presenta sul mercato con un gruppo di prodotti destinati ad applicazioni scolastiche.

I "volumi" da noi provati si riferiscono a cassette, da caricare col solito registratore, che trattano diverse discipline: Inglese, Italiano, Fisica, Matematica, Geografia, Storia.

La struttura di ogni programma è sempre la stessa: caricato il programma (che parte automaticamente al termine dell'operazione) compare un menu con un certo numero di scelte tra cui, ovviamente, le istruzioni per un corretto utilizzo del programma.

La metodologia utilizzata è quella del questionario a scelta multipla, vale a dire una domanda - esercizio seguita da tre risposte possibili contraddistinte ciascuna da un numero. Premendo uno dei tasti idonei per indicare la risposta ritenuta esatta, compare il messaggio esatto oppure errato seguito, o meno, dall'indicazione della risposta corretta.

E' infatti possibile, all'inizio, richiedere che la risposta esatta, in caso di errore, venga evidenziata oppure no, come pure è possibile "passare" alla successiva domanda rinviandola alla fine dell'esercizio.

E' inoltre facoltà dello studente fissare il tempo massimo di 15 secondi entro cui assegnare la risposta.

Le domande per ciascuno dei sette "capitoli" sono 15 e non sempre semplicissime.

Indichiamo di seguito ciò che compare in una videata del corso di Inglese in modo da rendere l'idea di come è strutturato il programma:

WHEN HE IS - HE GOES TO BED
1 RIGHT
2 THIRSTY
3 SLEEPY

Qual'è la tua risposta?

La risposta esatta, per chi conosce l'Inglese, è la terza ed è quindi necessario premere il tasto "3" per ottenere in risposta il messaggio "ESATTO" ed il passaggio alla domanda successiva.

Alla fine dell'esercitazione viene indicato il numero delle risposte esatte, quello delle errate ed il tempo trascorso.

Nonostante, come era intuibile, i programmi esaminati non si sostituiscono ai libri di testo né tantomeno svolgano i compiti assegnati a casa dai professori, purtuttavia possono rivelarsi utili come "ripasso" di argomenti precedentemente affrontati a scuola.

commodore
COMPUTER
CLUB

27

L. 3.500

La rivista degli utenti di sistemi Commodore

Mensile - 25 gennaio 1986 - Anno V - N. 27 - Sped. Abb. Post. Gr. III/70 - CR - Distr. MePe

Protezioni

Tre sistemi per farle
e per disfarle

Il joystick senza misteri

Merletti
e geometria



Due giochi di strategia

Come sfruttare
dei saldi di gennaio

Sempre più ricca
l'enciclopedia
delle routine

Systems

100
pagine
100