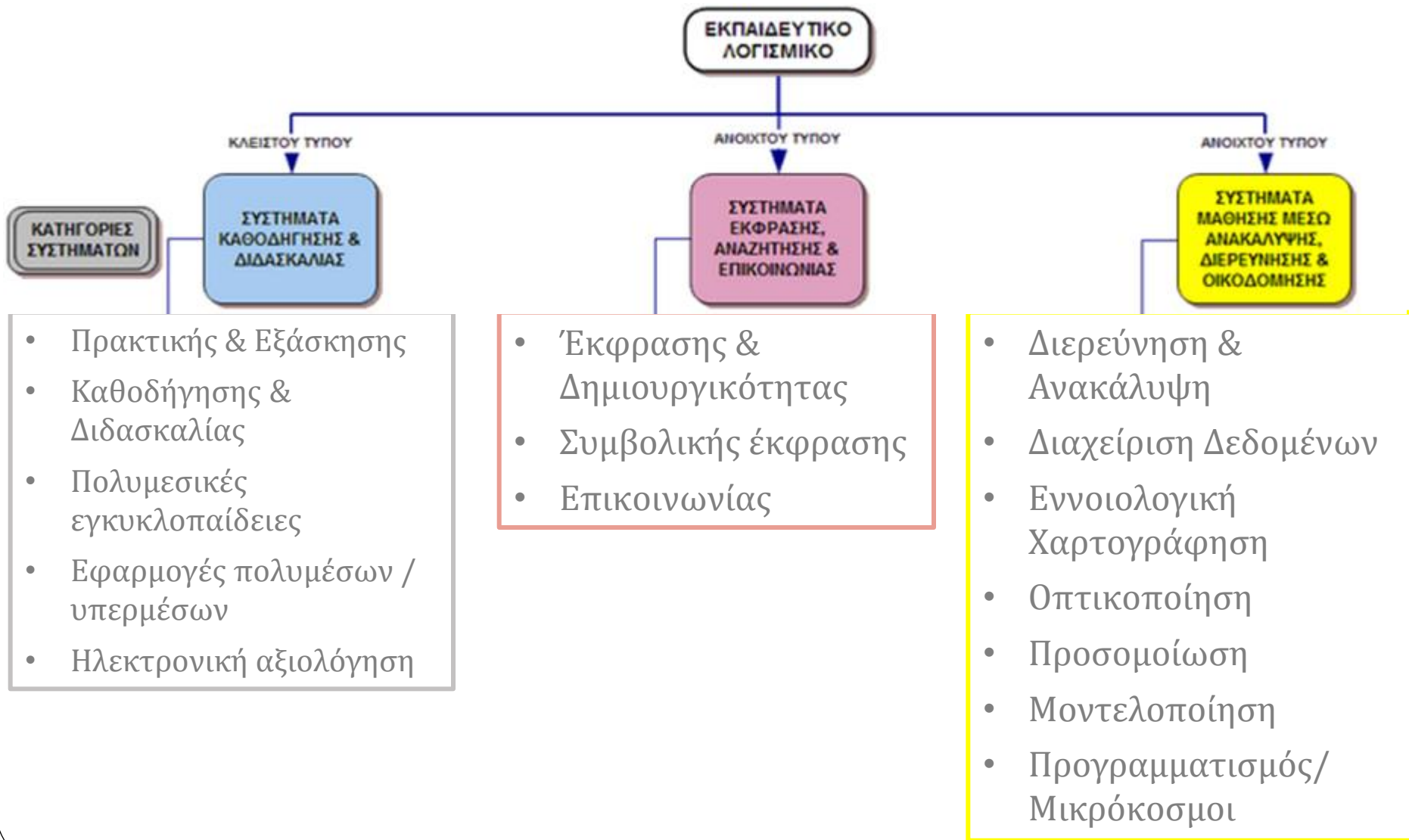


Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας (Τ.Π.Ε.)

Οι Ψηφιακές Τεχνολογίες και η αξιοποίησή
τους στην Εκπαίδευση

Εκπαιδευτικό Λογισμικό (Ε.Λ.): Κατηγορίες Συστημάτων



Καθοδήγησης & Διδασκαλίας

Καθοδήγησης & Διδασκαλίας

- [Αρχείο βοήθειας](#)
- [Το '21 εν πλω](#)

Πρακτικής & Εξάσκησης

- [Hot Potatoes](#)
- [Γλώσσα Α' Δημοτικού](#)

Εγκυκλοπαίδειες

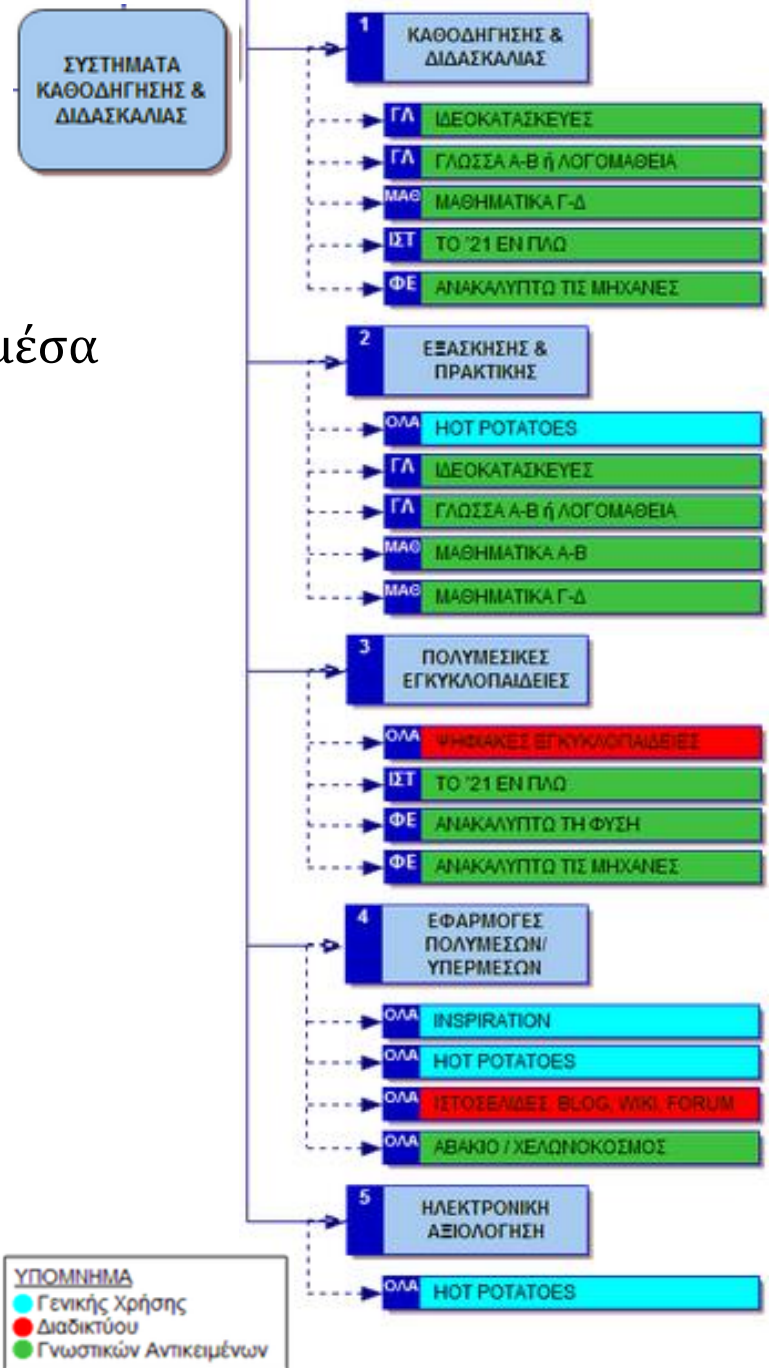
- [Wikipedia](#)
- [Το '21 εν πλω](#)

Πολυμέσα/ Υπερμέσα

- [Hot Potatoes](#)
- [Webpage](#), [Blog](#), [Forum](#), [Wiki](#)

Ηλεκτρονική αξιολόγηση

- [Hot Potatoes](#)



Έκφρασης, Αναζήτησης & Επικοινωνίας

Έκφρασης & Δημιουργικότητας

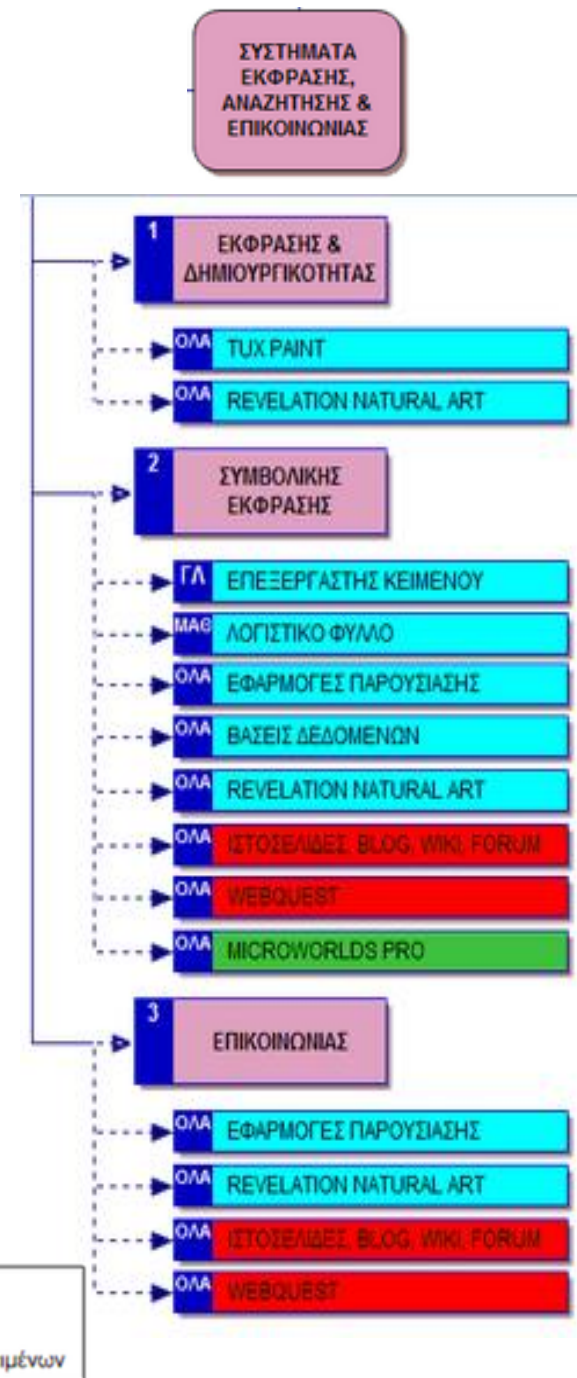
- [TuxPaint](#)

Συμβολικής έκφρασης

- [Webpage](#), [Blog](#), [Forum](#), [Wiki](#)
- [Webquest](#)

Επικοινωνίας

- [Webpage](#), [Blog](#), [Forum](#), [Wiki](#)
- [Webquest](#)



Ανακάλυψη, Διερεύνηση & Οικοδόμηση (1)

Διερεύνησης & Ανακάλυψης

- [Wikipedia](#) ή [Το '21 εν πλω](#)
- [Δημιουργός μοντέλων](#)

Διαχείριση δεδομένων

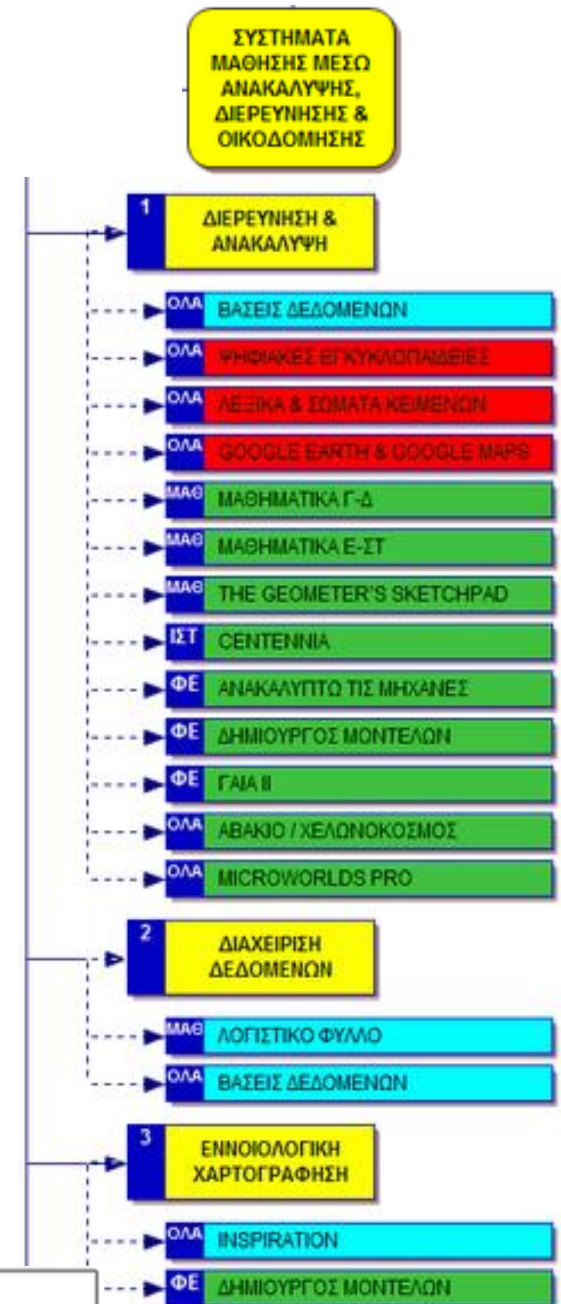
- Excel ή [Calc](#)

Εννοιολογική χαρτογράφηση

- [CmapTools](#) (π.χ. [Θεωρίες Μάθησης](#))
- [Δημιουργός μοντέλων](#)



ΥΠΟΜΗΝΗΜΑ
● Γενικής Χρήσης
● Διαδικτύου
● Γνωστικών Αντικειμένων



Ανακάλυψη, Διερεύνηση & Οικοδόμηση (2)

ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΜΑΘΗΣΗΣ ΜΕΣΩ ΑΝΑΚΑΛΥΨΗΣ, ΔΙΕΡΕΥΝΗΣΗΣ & ΟΙΚΟΔΟΜΗΣΗΣ

Οπτικοποίηση

- [Centennia](#)

Προσομοίωση (η αναπαράσταση μιας διεργασίας με τη βοήθεια ενός μοντέλου)

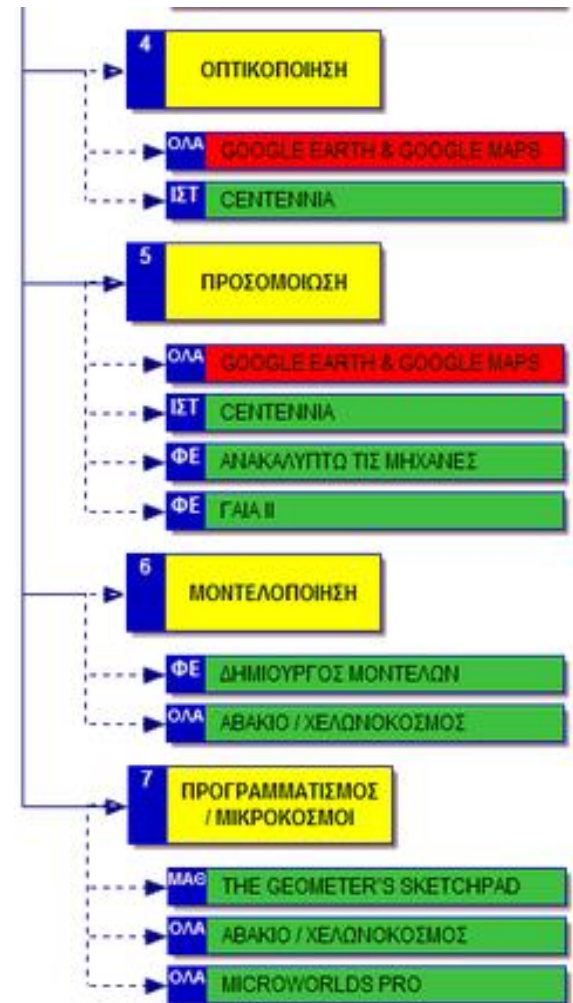
- [Centennia](#)
- [Webquest](#)

Μοντελοποίηση (Η δημιουργία εικονικών μηχανισμών /μοντέλων που παρέχουν και τη δυνατότητα χειρισμού τους)

- [Δημιουργός μοντέλων](#)

Προγραμματισμός / Μικρόκοσμοι

- [Geogebra](#)



ΥΠΟΜΝΗΜΑ
● Γενικής Χρήσης
● Διαδικτύου
● Γνωστικών Αντικειμένων

Εκπαιδευτικό Λογισμικό (Ε.Λ.): Κατηγορίες Συστημάτων



- Στην απόκτηση ειδικών δεξιοτήτων που απαιτούνται στο πλαίσιο κάποιας κατάρτισης
- Σε ειδικές περιπτώσεις (π.χ. άτομα με αναπηρία ή δυσκολίες),
- Στην προσχολική και την πρώτη σχολική ηλικία.

Θεωρούνται ως περισσότερο κατάλληλα, γιατί η ευνοούμενη διδακτική διαδικασία δεν είναι γραμμική ή προκαθορισμένη.
Γι' αυτό αποκαλούνται και **ανοικτού τύπου** συστήματα (open-ended), ενώ παράλληλα επιτρέπουν τη δημιουργική έκφραση και αλληλεπίδραση μαθητών.

Τα συστήματα της **πρώτης** και της **δεύτερης κατηγορίας** προϋποθέτουν κατά κανόνα **ατομικές χρήσεις** εκ μέρους των μαθητών, χωρίς όμως να αποκλείουν πάντα τις ομαδοσυνεργατικές δραστηριότητες, γεγονός που ισχύει κατά μείζονα λόγο στα επικοινωνιακά περιβάλλοντα