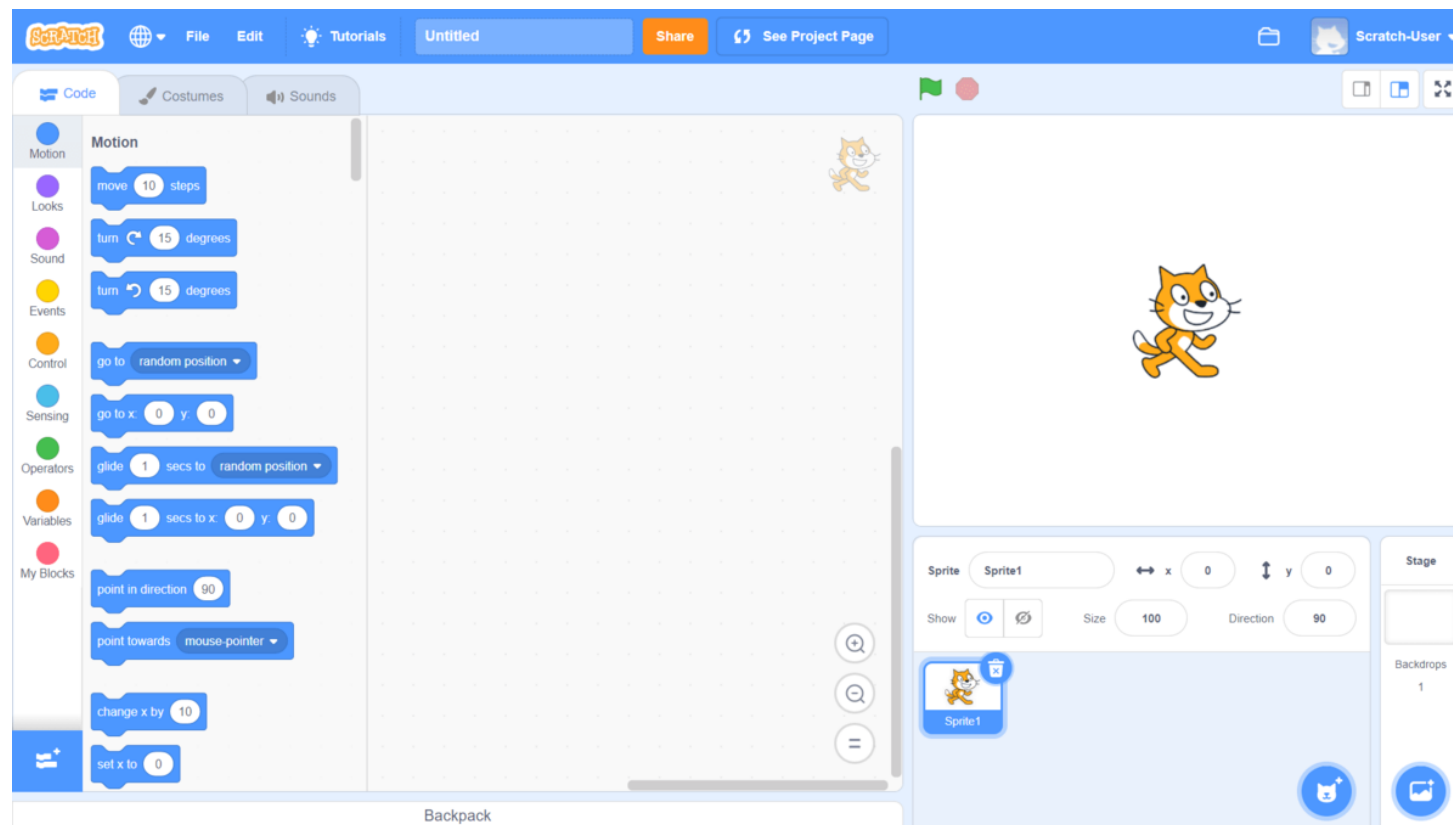


Είδη εκπαιδευτικών εφαρμογών

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3- ΒΙΒΛΙΟ

Νέα περιβάλλοντα προγραμματισμού

- Scratch
- Kodu
- Alice
- Cospaces
- Taleblazer
- AppInventor



Εκπαιδευτική Ρομποτική

- Lego MindStorms
- BeeBot
- Arduino Thymio

Επεξεργασία κειμένου

- Πληκτρολόγηση και επεξεργασία
- Ορθογραφικός έλεγχος
- Συνεργασία με καθηγητή (με σχόλια)

- Συγγραφή ομαδικών εργασιών (Google Docs)
- Google docs, EtherPad

Υπολογιστικά Φύλλα

- Στατιστική επεξεργασία
- Δημιουργία Γραφικών παραστάσεων

PowerPoint

- Παρουσιάσεις
- Διαδραστικές εφαρμογές

Εκπαιδευτικό λογισμικό-

- Λογισμικά καθοδηγούμενης διδασκαλίας
- Ευφυή συστήματα Διδασκαλίας Προσαρμόζουν το εκπαιδευτικό υλικό στις ιδιαίτερες ανάγκες και ικανότητες του κάθε μαθητή.
- Προσομοιώσεις (π.χ. φυσικών φαινομένων)
- Εφαρμογές εικονικής & επαυξημένης πραγματικότητας

Αποθετήρια

- Photodentro

LMS-Συστήματα διαχείρισης μάθησης

- Eclass (open eclass)
- Moodle
- E-me
- BlackBoard
- WebCT

Περιβάλλοντα διαμοίρασης περιεχομένου

- EverNote
- Padlet

MOOCS

- Coursera
- EdX
- Khan Academy

Κύρια χαρακτηριστικά των Ψηφιακών Τεχνολογιών Μάθησης

Προσβασιμότητα

Μη γραμμικότητα

Πολλαπλές αναπαραστάσεις

Διαδραστικότητα

Ανατροφοδότηση

Προσαρμοστικότητα

Ανοιχτή συμμετοχή και επικοινωνία

Χρηστικότητα

Συνεργατικότητα (collaborative software_)