



ΛΟΓΙΣΜΙΚΑ ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΓΝΩΣΤΙΚΩΝ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΩΝ & ΕΛ/ΛΑΚ



[Γενικά Λογισμικά](#)



[Λογισμικά Γλώσσας](#)



[Λογισμικά Μαθηματικών](#)



[Λογισμικά Ιστορίας](#)



[Λογισμικά Φυσικών Επιστημών](#)



Γενικά Λογισμικά (για όλα τα γνωστικά αντικείμενα)



ΒΑΣΙΚΟ ΚΕΙΜΕΝΟ & ΠΗΓΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ



ΑΒΑΚΙΟ/ΧΕΛΩΝΟΚΟΣΜΟΣ

Το Αβάκιο E-Slate προσφέρει εργαλεία υψηλού επιπέδου για τη σύνθεση εκπαιδευτικών «Μικρόκοσμων» (εστιασμένων εφαρμογών) για πειραματισμό και διερεύνηση φαινομένων, εννοιών, υποθέσεων και συσχετισμών. Ιδέες εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων μπορούν εύκολα να μετατραπούν σε λογισμικό, στη μορφή Μικρόκοσμων που απαρτίζονται από αλληλο-συνεργαζόμενες «Ψηφίδες».

[...περισσότερα](#)



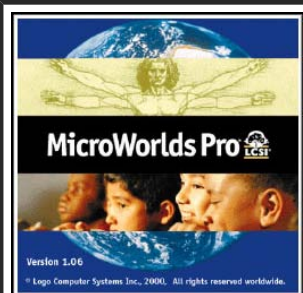
[Αβάκιο II: Εγχειρίδιο Χρήσης](#)



[Αβάκιο II: Εγχειρίδια Αξιοποίησης](#)



[Σενάριο Μάθησης: Ιδιότητες παραλληλογράμμων](#) (Μ. Αργύρης)



MICROWORLDS PRO

Το MicroWorlds Pro είναι ένα περιβάλλον ανάπτυξης εφαρμογών πολυμέσων και δημιουργίας προσομοιώσεων, με χρήση της γλώσσας προγραμματισμού Logo. Μπορεί να χειρισθεί πολυμεσικό υλικό, όπως εικόνα, video, μουσική, ήχο, κείμενο. Το συνοδεύει μια βιβλιοθήκη τέτοιου υλικού, ενώ ο χρήστης μπορεί να χρησιμοποιήσει και άλλο δικό του υλικό. Με το MicroWorlds Pro μπορούν να δημιουργηθούν εκπαιδευτικές δραστηριότητες για οποιοδήποτε μάθημα.

[...περισσότερα](#)



[Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα \(τύπου Logo\) \(το λογισμικό MicroWorlds Pro\)](#)



[Μαθαίνοντας το MicroWorlds Pro](#)



[MicroWorlds Pro: Βιβλίο Μαθητή](#)



[MicroWorlds Pro: Βιβλίο Δασκάλου](#)



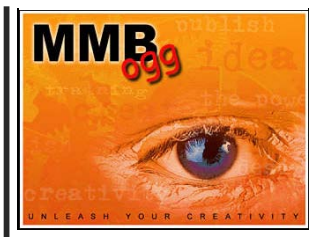
[MicroWorlds Pro: Μικρές χρήσιμες συμβουλές](#)



[Σενάριο Μάθησης: Ναυμαχία](#) (Β. Τσίτσος, Μ.-Ε. Κυριακίδη)

MULTIMEDIA BUILDER

Το Multimedia Builder είναι λογισμικό που επιτρέπει τη δημιουργία πολυμεσικών εφαρμογών.



[...περισσότερα](#)

ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ

Είναι εκπαιδευτικό λογισμικό στο οποίο υπάρχουν εκπαιδευτικά παιχνίδια και ασκήσεις, ώστε η ενασχόληση - πλοήγηση να είναι πάντα ευχάριστη και αποδοτική. Οι ενότητες επίσης συμπληρώνονται με ποιήματα, τραγούδια, μικρά video - clips και πολλά ηχητικά εφέ.

[...περισσότερα](#)



Λογισμικά Γλώσσας



ΒΑΣΙΚΟ ΚΕΙΜΕΝΟ & ΠΗΓΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ

 [Αξιολόγηση και προσαρμογή εκπαιδευτικών σεναρίων και δραστηριοτήτων στα γνωστικά αντικείμενα - ΓΛΩΣΣΑ](#)



ΑΛΦΑΒΗΤΑ ΜΕ ΤΟΝ ΖΑΧΑΡΙΑ

Λογισμικό προσαρμοσμένο στο ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα για την εξοικείωση των παιδιών με την ελληνική αλφάβητο. Παράλληλα εκπαιδεύονται στη χρήση του πληκτρολογίου και του ποντικιού με ασκήσεις και παιχνίδια.

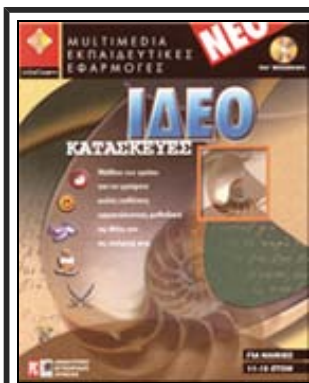
[...περισσότερα](#)



Ο ΞΕΦΤΕΡΗΣ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΓΡΑΜΜΑΤΩΝ

Εκπαιδευτικό λογισμικό που βοηθά στην εξοικείωση με την αναπαράσταση, προφορά και τον τρόπο γραφής των γραμμάτων της ελληνικής γλώσσας. Μέσα σε ένα φιλικό, εύχρηστο και όμορφο περιβάλλον, το παιδί καλείται να βοηθήσει τον ήρωα της περιπέτειας να συγκεντρώσει όλα τα γράμματα του ελληνικού αλφαβήτου.

[...περισσότερα](#)



ΙΔΕΟΚΑΤΑΣΚΕΥΕΣ

Εκπαιδευτικό πρόγραμμα που βοηθά το μαθητή να μάθει να γράφει αφηγηματικές και περιγραφικές εκθέσεις. Τον βοηθά να οργανώνει τις ιδέες του και να τις εκφράζει συγκροτημένα μέσα από κείμενα που έχουν ροή και ενδιαφέρον. Επίσης, ο μαθητής καθοδηγείται να προσέχει λεπτομέρειες που κάνουν το γραπτό του λόγο σαφή και όμορφο.

Εκπαιδευτικά σημεία

- Οργάνωση και ταξινόμηση ιδεών
- Δομημένη μέθοδος συγγραφής εκθέσεων
- Βελτίωση ενδιαφέροντος, ροής, δομής και εικόνας της έκθεσης

[...περισσότερα](#)

 [Σενάριο Μάθησης: «Θέλω να σας γνωρίσω το βιβλίο που διάβασα»!](#) (Μ. Φραγκάκη)

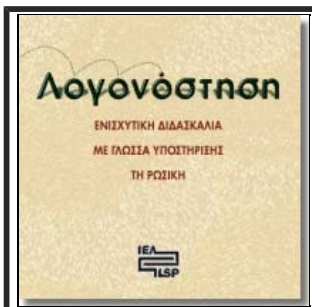


ΛΟΓΟΜΑΘΕΙΑ

Η "**Λογομάθεια**" αποτελεί το πρώτο εκπαιδευτικό προϊόν πολυμέσων (CD ROM) που στοχεύει στην διδασκαλία της ελληνικής γλώσσας και το οποίο σχεδιάστηκε από την αρχή έχοντας υπόψη τις εκπαιδευτικές ανάγκες της ελληνικής πραγματικότητας. Το πρόγραμμα κυκλοφορεί σε δύο εκδόσεις, για σχολική και για ιδιωτική χρήση, καλύπτοντας έτσι τις ανάγκες του παιδιού αλλά και του δασκάλου στην τάξη.

[...περισσότερα](#)

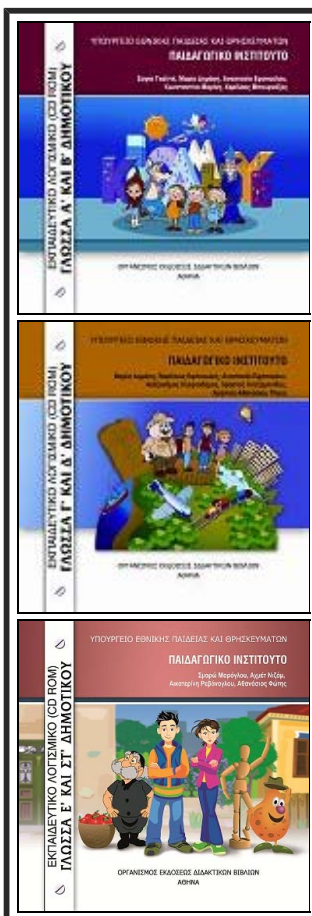
 [Λογισμικό Καθοδήγησης & Διδασκαλίας](#)



ΛΟΓΟΝΟΣΤΗΣΗ

Πρόκειται για λογισμικό που έχει σχεδιαστεί για τις πρώτες τάξεις του Γυμνασίου αλλά μπορεί να χρησιμοποιηθεί και για τις τελευταίες τάξεις του Δημοτικού και την ενισχυτική διδασκαλία παιδιών επαναπατρισθέντων ομογενών από την πρώην Σοβιετική Ένωση, τα οποία έχουν την ελληνική ως δεύτερη γλώσσα. Ο σχεδιασμός του για ένταξη στην τάξη (με δυνατότητες παρακολούθησης της επίδοσης των μαθητών από τον δάσκαλο) δεν αποκλείει και την ατομική χρήση.






[...περισσότερα](#)



ΓΛΩΣΣΑ Α-Β, Γ-Δ & Ε-ΣΤ (Π.Ι.)

Εκπαιδευτικό λογισμικό πολυμέσων με ασκήσεις εξάσκησης και πρακτικής που λειτουργεί ως υποστηρικτικό υλικό στο πρόγραμμα σπουδών της Γλώσσας.

[...περισσότερα](#)

-  [Λογισμικό Εξάσκησης & Πρακτικής](#)
-  [Γλώσσα Α-Β: Οδηγός Χρήσης Λογισμικού](#)
-  [Γλώσσα Γ-Δ: Οδηγός Χρήσης Λογισμικού](#)
-  [Δραστηριότητες με το λογισμικό της Γλώσσας Α' & Β' Δημοτικού](#)
-  [Δραστηριότητες με το λογισμικό της Γλώσσας Α' & Β' Δημοτικού - Συνοδευτικό αρχείο](#)

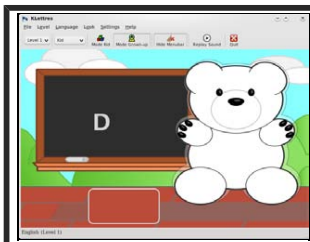
KANAGRAM

Είναι ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι αναγραμματισμού, όπου ο μαθητής πρέπει να βρει τις λέξεις, βάζοντας τα



γράμματα που δίνονται στη σωστή σειρά. Αποτελεί τμήμα του πακέτου εφαρμογών KDE Education Project και εγκαθίσταται μαζί μ' αυτό.

[...περισσότερα](#)



ΚΛΕΤΤΡΕΣ

Παιχνίδι με σκοπό την εκμάθηση γραμμάτων, συλλαβών και ήχων. Αποτελεί τμήμα του πακέτου εφαρμογών KDE Education Project και εγκαθίσταται μαζί μ' αυτό.

[...περισσότερα](#)



Λογισμικά Μαθηματικών



ΒΑΣΙΚΟ ΚΕΙΜΕΝΟ & ΠΗΓΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ

[Αξιολόγηση και προσαρμογή εκπαιδευτικών σεναρίων και δραστηριοτήτων στα γνωστικά αντικείμενα - ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ](#)



Η ΤΑΞΗ ΜΟΥ: ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΑΓΩΓΗ

Εκπαιδευτικό λογισμικό σχεδιασμένο και προσαρμοσμένο στο αναλυτικό πρόγραμμα του Υπουργείου Παιδείας. Έχει στόχο να εφοδιάσει τους μικρούς μας φίλους με τις γλωσσικές και μαθηματικές δεξιότητες που είναι απαραίτητες για την ηλικία τους.

[...περισσότερα](#)



ΧΑΡΟΥΜΕΝΗ ΑΡΙΘΜΟΧΩΡΑ

Πρόκειται για ένα εκπαιδευτικό λογισμικό με το οποίο τα παιδιά θα μάθουν:

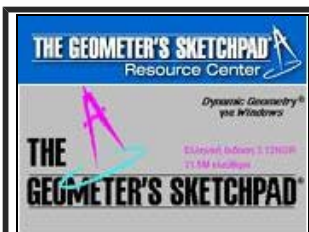
- Να συγκρίνουν μεγέθη
- Να μετρούν
- Τις έννοιες των αριθμών
- Να ξεχωρίζουν τα διάφορα χρώματα
- Να διακρίνουν διαφορετικά αντικείμενα
- Να διακρίνουν τα σχήματα και τα μεγέθη

[...περισσότερα](#)

ΤΟ ΣΠΙΤΙ ΤΟΥ ΜΗΓΚΙ

Εκπαιδευτικό λογισμικό με πολυμέσα για παιδιά προσχολικής ηλικίας. Ο Μήγκι παρουσιάζει τα ζώα του δάσους και βοηθά στην εύρεση ομοιοτήτων και διαφορών. Το πρόγραμμα περιλαμβάνει: παρουσίαση διάφορων ζώων, αναγνώριση των ζώων, παρουσίαση και εξάσκηση σε διάφορα χαρακτηριστικά των αντικειμένων, αντίθετα (μεγάλο-μικρό, πάνω- κάτω κλπ), εξάσκηση της μνήμης.

[...περισσότερα](#)



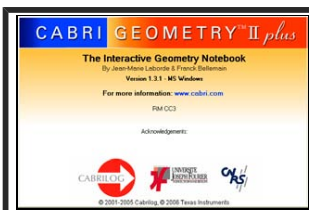
THE GEOMETER'S SKETCHPAD

Το «The Geometer's Sketchpad» είναι ένα «ανοικτό» περιβάλλον διερευνητικής μάθησης. Είναι ένα ισχυρό εργαλείο για τη διδασκαλία της Γεωμετρίας, της Άλγεβρας και της Τριγωνομετρίας. Είναι ιδανικό για την οργάνωση δραστηριοτήτων διερευνητικής μάθησης στο σχολικό εργαστήριο. Αξιοποιεί τις δυνατότητες των νέων τεχνολογιών λαμβάνοντας υπόψη τις νέες τάσεις για διερευνητική προσέγγιση στη σχεδίαση του λογισμικού (με πολλαπλές αναπαραστάσεις, άμεσο χειρισμό κ.τ.λ.). Με τις δυνατότητες που διαθέτει βοηθά στην κατανόηση με ολοκληρωμένο τρόπο εννοιών και διαδικασιών μέσα από την επίλυση προβλημάτων και τον πειραματισμό.

[...περισσότερα](#)

[...περισσότερα](#) (ΥΠΕΠΘ/Εργο ΚΙΡΚΗ)

- [Μικρόκοσμοι σε συγκεκριμένα γνωστικά αντικείμενα](#)
- [Συστήματα Δυναμικής Γεωμετρίας](#) (Κ. Μαραγκός, Μ. Γρηγοριάδου)
- [National Library of Virtual Manipulatives \(University of UtahState\)](#)
- [The Geometer's Sketchpad: Σύντομος Οδηγός Αναφοράς](#)
- [The Geometer's Sketchpad: Εγχειρίδιο Αναφοράς](#)
- [The Geometer's Sketchpad: Οδηγός Εκμάθησης](#)
- [The Geometer's Sketchpad: Βιβλίο για το Μαθητή](#)
- [The Geometer's Sketchpad: Βιβλίο για το Δάσκαλο](#)
- [Σενάριο Μάθησης: Ορθόκεντρο](#) (Μ. Αργύρης)
- [Σχέδιο Μαθήματος: Ο κύκλος](#) (Ν. Μπαλκίζας)
- [Ο κύκλος - Συνοδευτικό αρχείο](#) (Ν. Μπαλκίζας)



CABRI ΓΕΩΜΕΤΡΗΣ

Με το εκπαιδευτικό λογισμικό αυτό τα παιδιά μπορούν να δημιουργούν εύκολα ό,τι γεωμετρικό σχήμα θέλουν και να πειραματίζονται με τις ιδιότητές του.

[...περισσότερα](#)



ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ Α-ΣΤ (Π.Ι.)

Εκπαιδευτικό λογισμικό πολυμέσων με ασκήσεις εξάσκησης και πρακτικής που λειτουργεί ως υποστηρικτικό υλικό στο πρόγραμμα σπουδών των μαθηματικών.

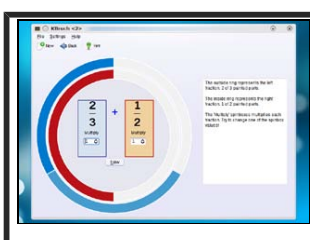
[...περισσότερα](#)

- [Μαθηματικά Α-Β: Οδηγός Χρήσης](#)
- [Μαθηματικά Γ-Δ: Οδηγός Χρήσης](#)
- [Μαθηματικά Γ-Δ: Συνοδευτικό Εγχειρίδιο \(Τόμος Α\)](#)
- [Μαθηματικά Γ-Δ: Συνοδευτικό Εγχειρίδιο \(Τόμος Β\)](#)
- [Μαθηματικά Ε-ΣΤ: Οδηγός Χρήσης](#)



[Μαθηματικά Ε-ΣΤ: Συνοδευτικό Εγχειρίδιο \(Τόμος Α\)](#)

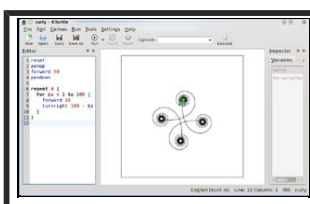
[Μαθηματικά Ε-ΣΤ: Συνοδευτικό Εγχειρίδιο \(Τόμος Β\)](#)



KBRUCH

Απλό πρόγραμμα που δημιουργεί μαθηματικά προβλήματα με κλάσματα. Ο χρήστης επιλύει κάθε πρόβλημα εισάγοντας τις σωστές τιμές αριθμητή και παρονομαστή. Αποτελεί τμήμα του πακέτου εφαρμογών KDE Education Project και εγκαθίσταται μαζί μ' αυτό. Ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να προσδιορίσει την πράξη που θα κάνει, να θέσει όρια σε διάφορα χαρακτηριστικά των κλασμάτων κλπ.

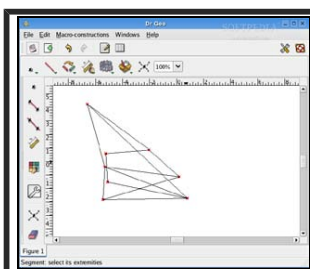
...περισσότερα



KTURTLE

Περιβάλλον τύπου Logo με το οποίο τα παιδιά μπορούν να μελετήσουν τη γεωμετρία με κατασκευαστικό τρόπο. Το συντακτικό αυτής της γλώσσας είναι ελαφρά διαφορετικό από τη Logo του M.I.T. Αποτελεί τμήμα του πακέτου εφαρμογών KDE Education Project και εγκαθίσταται μαζί μ' αυτό.

...περισσότερα



DrGEO

Αλληλεπιδραστικό πρόγραμμα για τη διδασκαλία της γεωμετρίας που επιτρέπει τη δημιουργία και το δυναμικό χειρισμό γεωμετρικών σχημάτων σύμφωνα με τους γεωμετρικούς κανόνες. Το πρόγραμμα δίνει τη δυνατότητα γεωμετρικών μετασχηματισμών καθώς και δημιουργίας και αποθήκευσης μακροεντολών και απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης.

...περισσότερα



Λογισμικά Ιστορίας



ΒΑΣΙΚΟ ΚΕΙΜΕΝΟ & ΠΗΓΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ

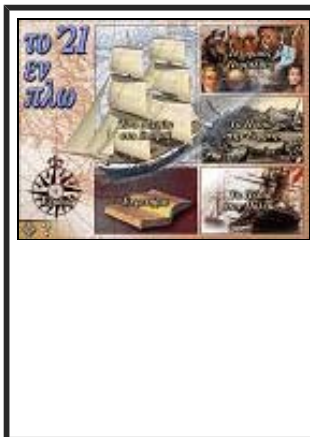
[Αξιολόγηση και προσαρμογή εκπαιδευτικών σεναρίων και δραστηριοτήτων στα γνωστικά αντικείμενα - ΙΣΤΟΡΙΑ](#)

[Παγκόσμια Ιστορία](#) (Οπτικοποίηση ιστορικών γεγονότων με ιστοριογραμμές)

ΙΣΤΟΡΙΑ Γ-Δ & Ε-ΣΤ

Εκπαιδευτικό λογισμικό πολυμέσων με ασκήσεις εξάσκησης και πρακτικής που λειτουργεί ως υποστηρικτικό υλικό στο πρόγραμμα σπουδών της Ιστορίας.

...περισσότερα



ΤΟ '21 ΕΝ ΠΛΩ

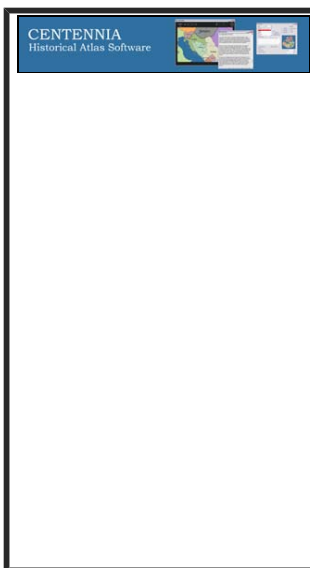
Λογισμικό παρουσίασης που καλύπτει την Ελληνική Ιστορία της περιόδου από την άλωση της Κωνσταντινούπολης μέχρι τα χρόνια του Όθωνα και τα πρώτα βήματα του νέου Ελληνικού κράτους. Επίσης αναφέρεται σε σημαντικά γεγονότα στον ευρύτερο Ευρωπαϊκό χώρο. Τέλος περιλαμβάνει πολλά στοιχεία περί ναυσιπλοΐας και της κοινωνικής ζωής στον Ελληνικό, και κύρια στο νησιωτικό χώρο.

[...περισσότερα](#) (Έργο "Σειρήνες")

[...περισσότερα](#) (Εκπαιδευτική Πύλη ΥΠΕΠΘ)

[Ιωάννης Καποδίστριας: «τύραννος» ή «σωτήρας» του έθνους: Μια εκπαιδευτική δραστηριότητα με τη χρήση ΤΠΕ](#) (Μ. Μιλάνου)

[Μια διαδρομή: Ο Ναυτικός Αγώνας των Ελλήνων στα χρόνια της Επανάστασης - Δραστηριότητα με το λογισμικό "Το '21 εν πλω"](#) (ΕΑΙΤΥ)



CENTENNIA

Ο ιστορικός άτλαντας «Centennia» είναι ένας οδηγός στην ιστορία της Ευρώπης, της Μέσης Ανατολής και της Βόρειας Αφρικής κατά την δεύτερη χιλιετία μ.Χ.

Βασισμένος σε μια πλούσια ακολουθία χαρτών παρουσιάζει μέσα από 9.500 αλλαγές συνόρων την ιστορική διαδρομή όλων των αυτοκρατοριών, βασιλείων και εθνικών κρατών των προαναφερθέντων περιοχών μέσα από σύντομα κατατοπιστικά κείμενα.

[...περισσότερα](#)

[Centennia: Εγχειρίδιο Χρήσης](#)

[Centennia: Βιβλίο για το Μαθητή](#)

[Centennia: Βιβλίο για το Δάσκαλο](#)

[Σενάριο Μάθησης: Οι εποχές των μεγάλων αλλαγών](#) (Ν. Γιαννούτσου)

[Δραστηριότητα Ιστορίας Φ.Ε. 1](#)

[Βοηθητικό αρχείο 1](#)

[Δραστηριότητα Ιστορίας Φ.Ε. 2](#)

[Βοηθητικό αρχείο 2](#)

[Δραστηριότητα Ιστορίας Φ.Ε. 3](#)

[Βοηθητικό αρχείο 3](#)



TIME LINER

Για δημιουργία γραμμών χρόνου στη μελέτη της Ιστορίας.

[...περισσότερα](#)



Λογισμικά Φυσικών Επιστημών



**ΒΑΣΙΚΟ ΚΕΙΜΕΝΟ & ΠΗΓΕΣ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ**

[Αξιολόγηση και προσαρμογή εκπαιδευτικών σεναρίων και δραστηριοτήτων στα γνωστικά αντικείμενα -](#)

ΦΥΣΙΚΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ

**ΦΥΣΙΚΑ Ε-ΣΤ**

Εκπαιδευτικό λογισμικό πολυμέσων με ασκήσεις εξάσκησης και πρακτικής που λειτουργεί ως υποστηρικτικό υλικό στο πρόγραμμα σπουδών της Φυσικής και της Χημείας.

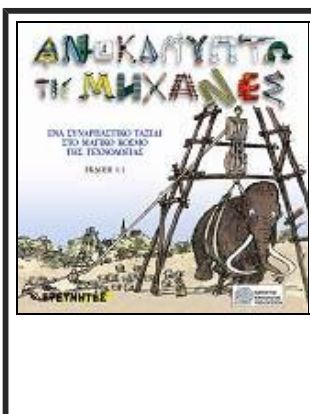
[...περισσότερα](#)

**ΑΝΑΚΑΛΥΠΤΩ ΤΗ ΦΥΣΗ**

Ανακαλύψτε τα μυστικά του θαυμαστού κόσμου της φύσης. Ταξιδέψτε στα προϊστορικά χρόνια και παρακολουθείστε την πορεία της εξέλιξης. Μάθετε για τα είδη που απειλούνται με εξαφάνιση και για τους κινδύνους που αντιμετωπίζει το περιβάλλον.

[...περισσότερα](#)

- [Ανακάλυψη τη Φύση: Οδηγίες Χρήσης](#)
- [Ανακάλυψη τη Φύση: Βιβλίο για το Μαθητή](#)
- [Ανακάλυψη τη Φύση: Βιβλίο για το Δάσκαλο](#)

**ΑΝΑΚΑΛΥΠΤΩ ΤΙΣ ΜΗΧΑΝΕΣ**

Ανακαλύψτε τα μυστικά των περισσότερων μηχανών, από τον τροχό ως το λέιζερ και το Ίντερνετ. Γνωρίστε τις επιστημονικές αρχές στις οποίες στηρίζεται η λειτουργία τους και τους μεγάλους εφευρέτες και τις εφευρέσεις τους από το 7000 π.Χ. μέχρι σήμερα.

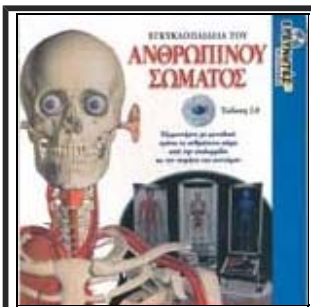
[...περισσότερα](#)

- [Θεματικές Εγκυκλοπαιδείες \(Λογισμικό Πολυμέσων ή Υπερμέσων\)](#)
- [Εφαρμογές Υπερμέσων](#)
- [Ανακάλυψη τις Μηχανές: Οδηγίες Χρήσης](#)
- [Ανακάλυψη τις Μηχανές: Βιβλίο για το Μαθητή](#)
- [Ανακάλυψη τις Μηχανές: Βιβλίο για το Δάσκαλο](#)

**ΑΝΑΚΑΛΥΠΤΩ ΤΗ ΓΗ**

Αποτελεί ένα πολυμεσικό εκπαιδευτικό υλικό για τον πλανήτη Γη. Ο μαθητής παρακολουθεί την πορεία της διαμόρφωσης του πλανήτη, τα φυσικά φαινόμενα που παρατηρούνται, ανακαλύπτει και μελετά το υλικό κατασκευής της γης και τους φυσικούς πόρους του πλανήτη κατά το πέρασμα του χρόνου. Επιπλέον, προσφέρει τη δυνατότητα προσομοίωσης φυσικών φαινομένων.

[...περισσότερα](#)

**ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΤΟΥ ΑΝΘΡΩΠΙΝΟΥ ΣΩΜΑΤΟΣ**

Εκπαιδευτικό λογισμικό καθοδηγούμενης ανακάλυψης - των φυσικών διαδικασιών, των έμβιων όντων και της λειτουργίας τους, που προτείνονται από το εθνικό αναλυτικό πρόγραμμα. Συμβάλλει στην ανάπτυξη δεξιοτήτων όπως η κατηγοριοποίηση, η παρατήρηση, η διαμόρφωση μοντέλων.

[...περισσότερα](#)



ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΣ ΜΟΝΤΕΛΩΝ & MODELLING SPACE

Ο Δημιουργός Μοντέλων συνιστά ένα ανοικτό υπολογιστικό περιβάλλον μάθησης που επιτρέπει στους μαθητές την επινόηση και το σχεδιασμό μοντέλων, τη διερεύνηση της συμπεριφοράς τους, τη βελτίωσή τους και ενδεχομένως τον έλεγχο των ορίων της εγκυρότητάς τους...

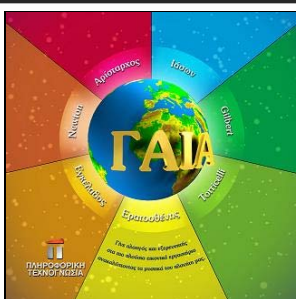
[...περισσότερα](#)

[Εφαρμογές Μοντελοποίησης](#)

[Δημιουργός Μοντέλων: Οδηγίες Χρήσης](#)

[Modelling Space: Users Manual](#)

[Σενάριο Μάθησης: Μελέτη της Έννοιας της Αναλογίας, Μαθηματικά Ε' και ΣΤ' Δημοτικού \(Ποσά ανάλογα\) \(Β. Κόμης\)](#)



ΓΑΙΑ II

Διερευνητικό εκπαιδευτικό λογισμικό με διαθεματικό χαρακτήρα που εξυπηρετεί το στόχο της σφαιρικής προσέγγισης των θεμάτων που αφορούν την Γη και υποστηρίζει την πειραματική μέθοδο έρευνας. Με τη ΓΑΙΑ είναι δυνατή η μελέτη: (α) των γεωγραφικών χαρακτηριστικών της Γης, (β) του μαγνητικού πεδίου της, (γ) της κίνησης των δορυφόρων και (δ) ο υπολογισμός της ακτίνας της Γης.

[...περισσότερα](#)

[Εφαρμογές Προσομοίωσης](#)

[Προσομοιώσεις: Physics Education Technology \(PHET\) - University of Colorado](#)

[Γαία II: Εγχειρίδιο Χρήσης](#)

[Γαία II: Βιβλίο για το Μαθητή](#)

[Γαία II: Βιβλίο για το Δάσκαλο](#)

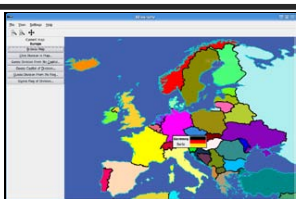
[Σενάριο Μάθησης: Πειραματική Μελέτη της Ατμοσφαιρας στο Μικρόκοσμο Torricelli του Λογισμικού ΓΑΙΑ II](#)

(Ν. Δαπόντες)

ΓΕΩΛΟΓΙΑ - ΓΕΩΓΡΑΦΙΑ Α-Β ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

Το εκπαιδευτικό αυτό λογισμικό αποτελείται από θεματικές ενότητες με μορφή μικρόκοσμων, προσομοιώσεων, εργαλείων και υπερμεσικών εφαρμογών, σε καθένα από τα οποία αντιστοιχούν διαφορετικά "εκπαιδευτικά σενάρια" τα οποία είναι συμβατά με το ΔΕΠΠΣ. Έτσι, με βάση ένα συγκεκριμένο σενάριο μπορούμε να οργανώσουμε ποικίλες διαθεματικές δραστηριότητες που παρουσιάζονται με τη μορφή φύλλων εργασίας, ερωτήσεων αξιολόγησης και παιχνιδιών.

[...περισσότερα](#)



KGEOGRAPHY

Λογισμικό για τη Γεωγραφία. Ο χρήστης καθορίζει π.χ. ένα κράτος και το βλέπει πάνω σε παγκόσμιο άτλαντα, αντιστοιχεί κράτος με πρωτεύουσα, σημαία κλπ. Αποτελεί τμήμα του πακέτου εφαρμογών KDE Education Project και εγκαθίσταται μαζί μ' αυτό.

[...περισσότερα](#)



CELESTIA

Είναι εφαρμογή που διατίθεται δωρεάν. Είναι ένα λογισμικό προσομοίωσης διαστήματος που επιτρέπει την εξερεύνησή του.

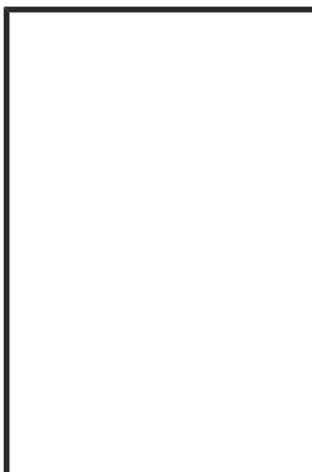
[...περισσότερα](#)



CELL CITY

Είναι ένα εκπαιδευτικό, πολυμεσικό λογισμικό. Παρουσιάζει τις λειτουργίες ενός κυττάρου σε αντιστοιχία με τις λειτουργίες μιας πόλης ανθρώπων. Οι μαθητές μπορούν να ενημερωθούν λεπτομερώς για την δομή των κυττάρων μέσω ενός συνόλου δραστηριοτήτων αλλά και να λάβουν μέρος σε άλλες αλληλεπιδραστικές δραστηριότητες, οι οποίες αυξάνουν τις γνώσεις τους στην Βιολογία. Το Cell City αναπτύχθηκε με κύριο στόχο την δημιουργία ενός αποτελεσματικού βοηθήματος μελέτης και ενισχυτικής διδασκαλίας για το μάθημα της Βιολογίας.

...περισσότερα



ΕΙΚΟΝΙΚΑ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ

Ο εκπαιδευτικός και ο μαθητής χρησιμοποιούν προσομοιώσεις σχεδιάζοντας αντικείμενα στην οθόνη, τα οποία έχουν συγκεκριμένες συμπεριφορές και αλληλεπιδρούν μεταξύ τους. Επίσης μπορούν να αλλάξουν τις τιμές και τις συνθήκες των μεγεθών και να παρακολουθήσουν τα αποτελέσματα των ενεργειών τους.

...περισσότερα

ΡΗΕΤ

Περιλαμβάνει διαδραστικές προσομοιώσεις φυσικών φαινομένων. Διατίθενται κυρίως Java applets που αφορούν φαινόμενα μηχανικής, κυματικής, ηλεκτρισμού αλλά και μαθηματικών. Οι προσομοιώσεις ενθαρρύνουν την αλληλεπίδραση με τον άμεσο χειρισμό. Επίσης για τις προσομοιώσεις είναι διαθέσιμα και όργανα μέτρησης όπως βολτόμετρα, θερμόμετρα αλλά και χάρακας ώστε να επιτρέπεται στο χρήστη η ποιοτική εξερεύνηση των φυσικών φαινομένων.

...περισσότερα



ΡΟΜΠΟΤΙΚΗ ROBOTLAB

...περισσότερα