

Η ενσωμάτωση των πολυμέσων στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές επιτρέπει τη χρησιμοποίηση πολλαπλής και ποικίλης μορφής υλικού στη μαθησιακή διδασκαλία, συνδυάζοντας κείμενο, ήχο αλλά και στατική ή κινούμενη εικόνα.

Επιτρέπει την ανάπτυξη εκπαιδευτικού λογισμικού με τρόπο αλληλεπιδραστικό, καθώς και τη δημιουργία περιβαλλόντων πειραματισμού και προσομοίωσης.

Η ανάπτυξη εκπαιδευτικού λογισμικού με χρήση πολυμέσων για τη διδασκαλία μαθημάτων, προσφέρει στους μαθητές τη δυνατότητα αλληλεπίδρασης με το γνωστικό αντικείμενο του μαθήματος, ενώ παράλληλα παρέχει στο μαθητή τη δυνατότητα ενεργητικής συμμετοχής, επιλογής και προβληματισμού.

Μαθαίνει έτσι να σκέπτεται και να προβληματίζεται, πριν κάνει κάθε επιλογή, να ερευνά και εξασκώντας την αναλυτική σκέψη να προσπαθεί μεθοδικά να αντλήσει τη γνώση. Ασκείται στον πειραματισμό, στην εξαγωγή συμπερασμάτων και στη λήψη αποφάσεων.

Σημαντικό παράγοντα, για την επίτευξη όλων αυτών, αποτελεί η πιστοποίηση του εκπαιδευτικού υλικού και λογισμικού από κατάλληλους και αρμόδιους φορείς αλλά και το κατάλληλο εκπαιδευτικό σενάριο και η παιδαγωγική προσέγγιση του θέματος.

<http://users.sch.gr/ktsiolakid/ekpaidevsi.htm>