

A/A	Όνομα λογισμικού	Γνωστικό αντικείμενο	Σύντομη Περιγραφή	Άδεια χρήσης	Διάθεση/ Διανομή
1	Scratch	Πληροφορική, Προγραμματισμός.	Περιβάλλον (οπτικού) προγραμματισμού σχεδιασμένο από το MIT Media Lab για εκπαίδευση και ψυχαγωγία, κατάλληλο για χρήση από την ηλικία των οκτώ ετών. Επιτρέπει στον χρήστη να δημιουργήσει εύκολα διαδραστικές ιστορίες, κινούμενα σχέδια, ηλεκτρονικά παιχνίδια, μουσική και ψηφιακή τέχνη για διαθεματικές προσεγγίσεις εννοιών από άλλα γνωστικά αντικείμενα: μαθηματικά, αισθητική αγωγή, φυσική κλπ.	Ελεύθερο Λογισμικό	Είναι διαθέσιμο στη διεύθυνση: http://scratch.mit.edu
2	Byob (Build Your Own Blocks)	Πληροφορική, Προγραμματισμός.	Περιβάλλον (οπτικού) προγραμματισμού στηριγμένο στο Scratch του MIT Media Lab σχεδιασμένο για εκπαίδευση και ψυχαγωγία, κατάλληλο για χρήση από την ηλικία των οκτώ ετών. Επιτρέπει στο χρήστη να δημιουργήσει εύκολα διαδραστικές ιστορίες, κινούμενα σχέδια, ηλεκτρονικά παιχνίδια, μουσική και ψηφιακή τέχνη για διαθεματικές προσεγγίσεις εννοιών από άλλα γνωστικά αντικείμενα: μαθηματικά, αισθητική αγωγή, φυσική κλπ.	Ελεύθερο Λογισμικό	Είναι διαθέσιμο στη διεύθυνση: http://byob.berkeley.edu/
3	KAREL ή Ρομποτικό σύστημα LEGO NXT	Πληροφορική, Τεχνολογία (Ρομποτικά συστήματα).	Karel : Εκπαιδευτικό προγραμματιστικό περιβάλλον που αναπτύχθηκε στα πλαίσια του έργου ΕΠΕΑΕΚ με τίτλο «ΠΥΘΑΓΟΡΑΣ II» και λειτουργεί με τις ίδιες αρχές όπως το objectKarel. Η πρωτοτυπία του μικρόκοσμου έγκειται στο γεγονός ότι ενσωματώνει την προτεινόμενη σειρά μαθημάτων και δραστηριοτήτων, ένα συντάκτη δομής για την ανάπτυξη των προγραμμάτων, τη δυνατότητα βηματικής εκτέλεσης και επεξηγηματικής οπτικοποίησης. Ρομποτικό σύστημα LEGO NXT : Η εκπαιδευτική πλατφόρμα LEGO Mindstorms NXT της ομώνυμης εταιρείας Lego δίνει την δυνατότητα σε μια ομάδα 2-6 μαθητών (από 8 ετών και άνω) να εξομοιώσει σχεδόν όλους τους σύγχρονους αυτοματισμούς και να προσεγγίσει - ικανοποιητικά - συστήματα αυτόματου ελέγχου μέσα από ένα δημιουργικό και ευχάριστο μαθησιακό περιβάλλον. Η διδακτική του χρήση περιλαμβάνει τόσο τον προγραμματισμό όσο και απλές εφαρμογές μηχανολογικού χαρακτήρα.	KAREL : Ελεύθερο Λογισμικό Ρομποτικό σύστημα LEGO NXT : βλέπε στήλη "Διάθεση - Διανομή".	KAREL : Είναι διαθέσιμο στη διεύθυνση: http://blogs.sch.gr/kse799/files/2013/05/Karel.zip Ρομποτικό σύστημα LEGO NXT : Είναι μέρος της πλατφόρμας Lego Mindstorms NXT με την αγορά του ρομποτικού συστήματος. ΔΙΑΘΕΣΗ ΣΤΗΝ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΑΓΟΡΑ Διερευνητική Μάθηση (http://www.why.gr/)
4	ObjectKAREL	Πληροφορική, Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός.	Εκπαιδευτικό προγραμματιστικό περιβάλλον για μια εισαγωγή στον αντικειμενοστραφή προγραμματισμό που αναπτύχθηκε στο Πανεπιστήμιο Μακεδονίας. Η πρωτοτυπία του μικρόκοσμου έγκειται στο γεγονός ότι ενσωματώνει την προτεινόμενη σειρά μαθημάτων και δραστηριοτήτων, ένα συντάκτη δομής για την ανάπτυξη των προγραμμάτων, τη δυνατότητα βηματικής εκτέλεσης και επεξηγηματικής οπτικοποίησης.	Ελεύθερο Λογισμικό	Είναι διαθέσιμο στη διεύθυνση: http://blogs.sch.gr/kse799/files/2013/05/objectKarel.zip
5	MSWLogo	Πληροφορική, Μαθηματικά Γλώσσα προγραμματισμού Logo.	Έκδοση της Logo που ενώνει την δύναμη των Windows με την Logo. Υποστηρίζει γεωμετρία τριών διαστάσεων. Φιλικό περιβάλλον της παλαιότερης γλώσσας για την εκπαίδευση, της Logo, με πολλές δυνατότητες επέκτασης.	Ελεύθερο Λογισμικό	Είναι διαθέσιμο στη διεύθυνση: http://www.softronix.com/
6	GameMaker	Πληροφορική, Τεχνολογία (Computer game development, Game based learning).	Εκπαιδευτικό εργαλείο που μπορεί να διδαχθεί ακόμη και σε παιδιά πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης, για μια εισαγωγή στις βασικές έννοιες του προγραμματισμού. Είναι ένα διασκεδαστικό περιβάλλον, και δίνει στα παιδιά ένα κίνητρο για την ενασχόλησή τους με τον προγραμματισμό. Επίσης, βοηθάει στην ανάπτυξη ικανοτήτων όπως η λογική, η δημιουργικότητα, η φαντασία, η πρωτοτυπία, η καλλιτεχνία	Ελεύθερο Λογισμικό	Είναι διαθέσιμο στη διεύθυνση: http://www.yoyogames.com/

			και σε άλλες δημιουργικές και νοητικές ικανότητες.		
7	Geogebra	Γεωμετρία, Άλγεβρα.	Το πρόγραμμα GeogGebra είναι ένα ελεύθερο λογισμικό ανοικτού κώδικα και συνδυάζει Άλγεβρα και Γεωμετρία. Απευθύνεται στους μαθητές και καθηγητές όλων των βαθμίδων της εκπαίδευσης. Διευκολύνει την δημιουργία μαθηματικών δομών και μοντέλων από μαθητές και επιτρέπει την αλληλεπιδραστική εξερεύνηση μέσω της εναπόθεσης αντικειμένων και της αλλαγής των παραμέτρων.	Ελεύθερο Λογισμικό	Είναι διαθέσιμο στη διεύθυνση: http://www.geogebra.org/cms/en
8	Γλώσσα/ ΑΛΓΟΡΙΘΜΙΚΗ – Διερμηνευτής της Γλώσσας/ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΣ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΡΟΗΣ	Πληροφορική (Αλγοριθμική και Προγραμματισμός).	<p>Γλώσσα/ ΑΛΓΟΡΙΘΜΙΚΗ: Το εκπαιδευτικό πακέτο «Αλγοριθμική» αναπτύχθηκε στα πλαίσια του έργου Πλειάδες του Ι.Τ.Υ.Ε. - "Διόφαντος" με κύριο στόχο την εργαστηριακή υποστήριξη των μαθημάτων που σχετίζονται με την καλλιέργεια της αλγοριθμικής σκέψης: Ανάπτυξη Εφαρμογών σε Προγραμματιστικό Περιβάλλον, της Γ΄ Γενικού Λυκείου - Εφαρμογές Υπολογιστών, της Α΄ και Β΄ Γενικού Λυκείου, και Πληροφορική, της Γ΄ Γυμνασίου. Αποσκοπεί – μέσω της εντρύφησης με την αλγοριθμική και τον προγραμματισμό - στην καλλιέργεια της αναλυτικής σκέψης και συνθετικής ικανότητας των μαθητών, στην ανάπτυξη ικανοτήτων μεθοδολογικού χαρακτήρα, στην καλλιέργεια της αυστηρότητας της διατύπωσης και της έκφρασης.</p> <p>Διερμηνευτής της Γλώσσας/ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΣ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΡΟΗΣ: Εργαστηριακή υποστήριξη των μαθημάτων που σχετίζονται με την καλλιέργεια της αλγοριθμικής σκέψης: Ανάπτυξη Εφαρμογών σε Προγραμματιστικό Περιβάλλον, της Γ΄ Γενικού Λυκείου - Εφαρμογές Υπολογιστών, της Α΄ και Β΄ Γενικού Λυκείου, και Πληροφορική, της Γ΄ Γυμνασίου. Αποσκοπεί – μέσω της εντρύφησης με την αλγοριθμική και τον προγραμματισμό - στην καλλιέργεια της αναλυτικής σκέψης και συνθετικής ικανότητας των μαθητών, στην ανάπτυξη ικανοτήτων μεθοδολογικού χαρακτήρα, στην καλλιέργεια της αυστηρότητας της διατύπωσης και της έκφρασης.</p>	Ελεύθερο Λογισμικό Ανοικτού Κώδικα.	<p>Είναι εγκεκριμένα από το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο ως κατάλληλος για εργαστηριακή χρήση στη Β/θμια εκπαίδευση και έχει διατεθεί σε όλα τα σχολεία μέσω του πακέτου Αλγοριθμική και Προγραμματισμός του ΥπΔΒΜΘ.</p> <p>Γλώσσα/ ΑΛΓΟΡΙΘΜΙΚΗ - Είναι διαθέσιμο στη διεύθυνση: http://www.ecedu.upatras.gr/algorithmics/</p> <p>Διερμηνευτής της Γλώσσας/ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΣ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΡΟΗΣ - Είναι διαθέσιμο στη διεύθυνση: http://www.ecedu.upatras.gr/flowchart/</p>
9	IHMC CmapTools	Εννοιολογική χαρτογράφηση.	Το IHMC CmapTools πρόγραμμα δίνει τη δυνατότητα στους χρήστες να δημιουργήσουν, περιηγηθούν, μοιραστούν και να κριτικάρουν λογικά μοντέλα που αναπαρίστανται σαν εννοιολογικοί χάρτες. Χρησιμοποιείται σε όλα τα επίπεδα και από χρήστες όλων των ηλικιών για να αναπαριστήσουν γραφικά την σχέση μεταξύ των εννοιών και οντοτήτων.	Ελεύθερο Λογισμικό	Είναι διαθέσιμο στη διεύθυνση: http://cmap.ihmc.us/download/