**Εκπαιδευτικό λογισμικό**

**Είναι δύσκολο να καταλήξει κανείς σ’ έναν ορισμό για το εκπαιδευτικό λογισμικό, δεδομένου ότι είναι μια σύνθετη έννοια, που σχετίζεται με τη μάθηση, τη διδασκαλία και τα υπολογιστικά περιβάλλοντα.**

**Για το λόγο αυτό παραθέτονται καταρχήν τρεις χαρακτηριστικοί ορισμοί, οι οποίοι περιγράφουν τι είναι εκπαιδευτικό λογισμικό: *«Το εκπαιδευτικό λογισμικό (ή λογισμικό μαθήματος) είναι λογισμικό εφαρμογών ειδικά σχεδιασμένο για να παρέχει ή να βοηθά τη διδασκαλία των μαθημάτων σε ένα θέμα»* (Roblyer, 2008).**

***«Το εκπαιδευτικό λογισμικό αποτελεί μια ειδική κατηγορία λογισμικού εφαρμογών. Κατασκευάζεται, προκειμένου με τη χρήση του να εκπληρωθούν συγκεκριμένοι μαθησιακοί στόχοι. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως συμπληρωματικό μέσο διδασκαλίας από τον εκπαιδευτή ή ως υποστηρικτικό μέσο αυτοδιδασκαλίας από τον εκπαιδευόμενο»* (Παναγιωτόπουλος, Πιερρακέας, Πιντέλας, 2003).**

***«Η υπολογιστική υποστήριξη και ενίσχυση της διδασκαλίας και της μάθησης υποστηρίζεται από κατάλληλες εφαρμογές λογισμικού και υλικού, που άλλοτε αποκαλούνται πληροφοριακά ή υπολογιστικά περιβάλλοντα για τη διδασκαλία και την ανθρώπινη μάθηση και άλλοτε, συνήθως για λόγους απλότητας και συντομίας εκπαιδευτικά λογισμικά»* (Κόμης, 2004).**

**Λαμβάνοντας υπόψη τους παραπάνω ορισμούς ορίζουμε ως εκπαιδευτικό λογισμικό εκείνα τα πληροφορικά και υπολογιστικά περιβάλλοντα της τεχνολογίας, με τα οποία υποβοηθά κανείς τη μαθησιακή διαδικασία σε οποιοδήποτε γνωστικό αντικείμενο, βασιζόμενος σε σαφή παιδαγωγική φιλοσοφία και ανάλογη εκπαιδευτική στρατηγική.**

**Τα είδη του εκπαιδευτικού λογισμικού είναι:**

**Λογισμικά εξάσκησης (Drill & Practice)**

**Λογισμικά παρουσίασης (Tutorial)**

**Εκπαιδευτικά παιγνίδια (Education game)**

**Λογισμικά προσομοιώσεων (Simulation)**

**Λογισμικά επίλυσης προβλημάτων (Problem Solving)**

**Λογισμικά εικονικής πραγματικότητας (Virtual Reality)**

**Πηγή: Α. Καπανιάρης, Ε. Παπαδημητρίου (2012).Ψηφιακά Πλαίσια Μάθησης, Θεσσαλονίκη: ΖΗΤΗ.**