



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ  
ΣΧΟΛΗ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ  
ΤΜΗΜΑ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΚΗΣ  
ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΚΑΙ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ

ΘΕΜΑ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

"Αξιολόγηση εκπαιδευτικού λογισμικού για την Εκπαιδευτική Ρομποτική και την Εκπαίδευση STEM"



ΟΝΟΜΑ ΦΟΙΤΗΤΗ:

ΚΑΡΑΦΛΗΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ

ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ:

ΑΒΡΑΑΜ ΧΑΤΖΟΠΟΥΛΟΣ

ΑΙΓΑΛΕΩ, ΙΟΥΝΙΟΣ 2023



UNIVERSITY OF WEST ATTICA  
SCHOOL OF ENGINEERING  
DEPARTMENT OF INDUSTRIAL DESIGN  
AND PRODUCTION ENGINEERING

DIPLOMA THESIS

"Evaluation of educational software for Educational Robotics and STEM Education"



STUDENT NAME:

KARAFLLIS ALEXANDROS

SUPERVISOR:

ΑΒΡΑΑΜ ΧΑΤΖΟΠΟΥΛΟΣ

EGALEO, JUNE 2023

Η παρούσα διπλωματική εργασία εγκρίθηκε ομόφωνα από την τριμελή εξεταστική επιτροπή, η οποία ορίστηκε από την Γ.Σ. του Τμήματος Μηχανικών Βιομηχανικής Σχεδίασης και Παραγωγής του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής, σύμφωνα με το νόμο και τον εγκεκριμένο Οδηγό Σπουδών του τμήματος.

**Επιβλέπων:** Χατζόπουλος Αβραάμ  
Λέκτορας

**Επιτροπή Αξιολόγησης:**

.....

Χατζόπουλος Αβραάμ  
Λέκτορας

.....

Σκλαβούνου Ελένη Ορσαλία  
Λέκτορας Εφαρμογών

.....

Δρόσος Χρήστος  
ΕΔΙΠ

## ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Ο κάτωθι υπογεγραμμένος Αλέξανδρος Καραφλής του Αχιλλεύς με αριθμό μητρώου 18389282 φοιτητής του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής της Σχολής Μηχανικών του Τμήματος Μηχανικών Βιομηχανικής Σχεδίασης και Παραγωγής, δηλώνω υπεύθυνα ότι:

«Είμαι συγγραφέας αυτής της πτυχιακής/διπλωματικής εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα για την προετοιμασία της είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία. Επίσης, οι όποιες πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε ακριβώς είτε παραφρασμένες, αναφέρονται στο σύνολό τους, με πλήρη αναφορά στους συγγραφείς, τον εκδοτικό οίκο ή το περιοδικό, συμπεριλαμβανομένων και των πηγών που ενδεχομένως χρησιμοποιήθηκαν από το διαδίκτυο. Επίσης, βεβαιώνω ότι αυτή η εργασία έχει συγγραφεί από μένα αποκλειστικά και αποτελεί προϊόν πνευματικής ιδιοκτησίας τόσο δικής μου, όσο και του Ιδρύματος.

Παράβαση της ανωτέρω ακαδημαϊκής μου ευθύνης αποτελεί ουσιώδη λόγο για την ανάκληση του πτυχίου μου».

Ο/ Δηλών



Θα ήθελα ιδιαίτερος να ευχαριστήσω τον επιβλέποντα Λέκτορα κ. Αβραάμ Χατζόπουλο του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής για την αποδοχή της επίβλεψης της διπλωματικής μου εργασίας, καθώς επίσης για την υποστήριξη και για τις πάντα σημαντικές και εύστοχες παρατηρήσεις του πάνω στο συγγραφικό μέρος της διπλωματικής εργασίας.

Επίσης, θερμές ευχαριστίες στην οικογένειά μου για την υποστήριξη και την αμέριστη βοήθεια που μου παρείχε κατά την διάρκεια εκπόνησης της παρούσας διπλωματικής εργασίας.

## **ΠΕΡΙΛΗΨΗ**

Στην αγορά υπάρχει πληθώρα εκπαιδευτικού λογισμικού (εφαρμογές, προγράμματα, site, κλπ.) μ' ενδιαφέρουσες εκπαιδευτικές δραστηριότητες που αξιοποιούνται στην εκπαίδευση όλων βαθμίδων (προσχολική, α'θμια, β'θμια, γ'θμια) και ιδιαίτερα στην εκπαιδευτική ρομποτική και εκπαίδευση STEM. Σκοπός της διπλωματικής είναι η βιβλιογραφική αναζήτηση (επιστημονικές βάσεις δεδομένων, πρακτικά συνεδρίων, Google Play, Apple App Store, Διαδίκτυο), η παρουσίαση, η ανάλυση βάση προτύπου, η αξιολόγηση και η βαθμολόγηση προϊόντων λογισμικού που αξιοποιούνται στην Εκπαιδευτική Ρομποτική και στην Εκπαίδευση STEM όπως: α) προγράμματα, β) εφαρμογές (apps) για tablets, smart phone, γ) προσομοιωτές (simulators), και δ) γλώσσες προγραμματισμού για την Εκπαιδευτική Ρομποτική. Στόχοι της διπλωματικής εργασίας: Η βιβλιογραφική ανασκόπηση εκπαιδευτικών εφαρμογών για χρήση στην προσχολική και πρωτοβάθμια εκπαίδευση, με περαιτέρω σκοπό την αξιολόγηση τους ως προς την επίτευξη συγκεκριμένων εκπαιδευτικών στόχων. Η βιβλιογραφική ανασκόπηση ρουμπρικών αξιολόγησης εκπαιδευτικού λογισμικού και η σύνταξη νέου. Η αξιολόγηση των εκπαιδευτικών εφαρμογών, κατηγοριοποίηση και ταξινόμηση τους βάση συγκεκριμένων κριτηρίων.

## **ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ**

Λογισμικά, STEM, εκπαιδευτική ρομποτική, ρουμπρίκα

## **ABSTRACT**

There is an abundance of educational software on the market (applications, programs, sites, etc.) with interesting educational activities that are used in the education of all levels (preschool, primary, secondary, tertiary) and especially in educational robotics and STEM education . The purpose of the diploma is the bibliographic search (scientific databases, conference proceedings, Google Play, Apple App Store, Internet), the presentation, the analysis based on a template, the evaluation and the grading of software products that are used in Educational Robotics and STEM Education such as : a) programs, b) apps for tablets, smart phones, c) simulators, and d) programming languages for Educational Robotics. Objectives of the thesis: The bibliographic review of educational applications for use in preschool and primary education, with the further aim of evaluating them in terms of achieving specific educational goals. The literature review of educational software evaluation rubrics and the drafting of a new one. The evaluation of educational applications, their categorization and classification based on specific criteria.

## **KEYWORDS**

Software, STEM, educational robotics, rubric

# ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ .....	4
ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....	6
ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ.....	6
ABSTRACT .....	7
KEYWORDS .....	7
ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ .....	8
ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΠΙΝΑΚΩΝ.....	11
ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΩΝ .....	13
1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	15
2. ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΥΠΟΒΑΘΡΟ .....	16
2.1 Η διδασκαλία στην 4η βιομηχανική επανάσταση .....	16
2.2 Ο αντίκτυπος των tablet και των smartphones στη σύγχρονη εκπαίδευση .....	17
2.3 Η σημασία της χρήσης εκπαιδευτικού λογισμικού στην εκπαίδευση .....	18
2.4 Μέθοδοι αξιολόγησης εκπαιδευτικών εφαρμογών.....	19
2.4.1 Αξιολόγηση με πειραματικές μεθόδους – εμπειρικές μέθοδοι αξιολόγησης .....	19
2.4.2 Αξιολόγηση με λίστες αξιολόγησης – checklists .....	19
2.4.3 Μέθοδοι επιθεώρησης – αξιολόγησης από ειδικούς .....	20
2.4.4 Μοντελοποιημένες τεχνικές και αναλυτικές μέθοδοι αξιολόγησης .....	20
3. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ .....	21
4. ΡΟΥΜΠΡΙΚΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ .....	22
5. ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ – ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ.....	26
Εφαρμογή Piano Kids - Music & Songs .....	27
Εφαρμογή Musical Game for Kids.....	29
Εφαρμογή Piano Game: Kids Music Game .....	31
Εφαρμογή 123 Kids Fun Music Games .....	33
Εφαρμογή Kids Instruments.....	35
Εφαρμογή Bini Drawing for kids games .....	37
Εφαρμογή Coloring Games: Color & Paint .....	39
Εφαρμογή Easy coloring pages for kids.....	41
Εφαρμογή Kids Doodle - Color & Draw.....	43
Εφαρμογή Coloring book - games for kids .....	45



Εφαρμογή Spelling & Phonics: Kids Games .....	47
Εφαρμογή English for kids.....	49
Εφαρμογή Learn English - 11,000 Words.....	51
Εφαρμογή Kids Games to Learn English .....	53
Εφαρμογή English for Kids: Learn & Play .....	55
Εφαρμογή Little Alchemy .....	57
Εφαρμογή Little Alchemy 2.....	59
Εφαρμογή Chemistry Quiz Science Game.....	61
Εφαρμογή School Science Experiment Lab.....	63
Εφαρμογή Alchemy Merge - Puzzle Game.....	65
Εφαρμογή Fun with Physics Experiments.....	67
Εφαρμογή Kids Learn Science Experiments.....	69
Εφαρμογή Lingokids - Play and Learn.....	71
Εφαρμογή Science Experiment Physics Lab.....	73
Εφαρμογή Kid Science Learning Worksheet .....	75
Εφαρμογή Tynker - Learn to Code.....	77
Εφαρμογή Algorithm City : Coding Game .....	79
Εφαρμογή Code Karts Pre-coding for kids .....	81
Εφαρμογή Kiddopia .....	83
Εφαρμογή Applaydu family games.....	85
Εφαρμογή Animals for Kids .....	87
Εφαρμογή Animal Games for Kids .....	89
Εφαρμογή Green Rank: Green Our Home .....	91
Εφαρμογή Green Rank: Save Our Oceans .....	93
Εφαρμογή Clean my Beach.....	95
Εφαρμογή Sustainable Shaun.....	97
Εφαρμογή My City Cleaning Waste Recycle.....	99
Εφαρμογή Math Games - Brain Training.....	101
Εφαρμογή Math Games: Math for Kids.....	103
Εφαρμογή The Fun Way to Learn Algebra .....	105
Εφαρμογή Learn Math & Math problems .....	107
Εφαρμογή Math Land: Addition Games .....	109
Εφαρμογή Math All Levels Quiz Game.....	111

Εφαρμογή Math Kids: Math Games For Kids.....	113
Εφαρμογή Math games, Mathematics .....	115
Εφαρμογή The History of Everything .....	117
Εφαρμογή Learn World History (Free) .....	119
Εφαρμογή Famous People - History Quiz.....	121
Εφαρμογή Historical Calendar .....	123
Εφαρμογή History of Art.....	125
6. ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ .....	127
7. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....	135
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	136

## ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΠΙΝΑΚΩΝ

Πίνακας 1 Αξιολόγηση εφαρμογής: Piano Kids - Music & Songs .....	28
Πίνακας 2 Αξιολόγηση εφαρμογής: Musical Game for Kids .....	30
Πίνακας 3 Αξιολόγηση εφαρμογής: Piano Game: Kids Music Game .....	32
Πίνακας 4 Αξιολόγηση εφαρμογής: Kids Fun Music Games .....	34
Πίνακας 5 Αξιολόγηση εφαρμογής: Kids instuments .....	36
Πίνακας 6 Αξιολόγηση εφαρμογής: Bini Drawing for kids games.....	38
Πίνακας 7 Αξιολόγηση εφαρμογής: Coloring Games: Color & Paint .....	40
Πίνακας 8 Αξιολόγηση εφαρμογής: Easy coloring pages for kids.....	42
Πίνακας 9 Αξιολόγηση εφαρμογής: Kids Doodle - Color & Draw .....	44
Πίνακας 10 Αξιολόγηση εφαρμογής: Coloring book - games for kids .....	46
Πίνακας 11 Αξιολόγηση εφαρμογής: Spelling & Phonics: Kids Games .....	48
Πίνακας 12 Αξιολόγηση εφαρμογής: English for kids.....	50
Πίνακας 13 Αξιολόγηση εφαρμογής: Learn English - 11,000 Words.....	52
Πίνακας 14 Αξιολόγηση εφαρμογής: Kids Games to Learn English.....	54
Πίνακας 15 Αξιολόγηση εφαρμογής: English for Kids: Learn & Play .....	56
Πίνακας 16 Αξιολόγηση εφαρμογής: Little Alchemy .....	58
Πίνακας 17 Αξιολόγηση εφαρμογής: Little Alchemy 2.....	60
Πίνακας 18 Αξιολόγηση εφαρμογής: Chemistry Quiz Science Game.....	62
Πίνακας 19 Αξιολόγηση εφαρμογής: School Science Experiment Lab.....	64
Πίνακας 20 Αξιολόγηση εφαρμογής: Alchemy Merge - Puzzle Game.....	66
Πίνακας 21 Αξιολόγηση εφαρμογής: Fun with Physics Experiments .....	68
Πίνακας 22 Αξιολόγηση εφαρμογής: Kids Learn Science Experiments.....	70
Πίνακας 23 Αξιολόγηση εφαρμογής: Lingokids - Play and Learn .....	72
Πίνακας 24 Αξιολόγηση εφαρμογής: Science Experiment Physics Lab.....	74
Πίνακας 25 Αξιολόγηση εφαρμογής: Kid Science Learning Worksheet.....	76
Πίνακας 26 Αξιολόγηση εφαρμογής: Tynker - Learn to Code .....	78
Πίνακας 27 Αξιολόγηση εφαρμογής: Algorithm City : Coding Game .....	80
Πίνακας 28 Αξιολόγηση εφαρμογής: Code Karts Pre-coding for kids .....	82
Πίνακας 29 Αξιολόγηση εφαρμογής: Kiddopia .....	84
Πίνακας 30 Αξιολόγηση εφαρμογής: Applaydu family games.....	86
Πίνακας 31 Αξιολόγηση εφαρμογής: Animals for Kids .....	88
Πίνακας 32 Αξιολόγηση εφαρμογής: Animal Games for Kids.....	90
Πίνακας 33 Αξιολόγηση εφαρμογής: Green Rank: Green Our Home .....	92
Πίνακας 34 Αξιολόγηση εφαρμογής: Green Rank: Save Our Oceans .....	94
Πίνακας 35 Αξιολόγηση εφαρμογής: Clean my Beach.....	96
Πίνακας 36 Αξιολόγηση εφαρμογής: Sustainable Shaun.....	98
Πίνακας 37 Αξιολόγηση εφαρμογής: My City Cleaning Waste Recycle .....	100
Πίνακας 38 Αξιολόγηση εφαρμογής: Math Games - Brain Training.....	102
Πίνακας 39 Αξιολόγηση εφαρμογής: Math Games: Math for Kids.....	104
Πίνακας 40 Αξιολόγηση εφαρμογής: The Fun Way to Learn Algebra.....	106
Πίνακας 41 Αξιολόγηση εφαρμογής: Learn Math & Math problems .....	108

Πίνακας 42 Αξιολόγηση εφαρμογής: Math Land: Addition Games .....	110
Πίνακας 43 Αξιολόγηση εφαρμογής: Math All Levels Quiz Game.....	112
Πίνακας 44 Αξιολόγηση εφαρμογής: Math Kids: Math Games For Kids .....	114
Πίνακας 45 Αξιολόγηση εφαρμογής: Math games, Mathematics.....	116
Πίνακας 46 Αξιολόγηση εφαρμογής: The History of Everything.....	118
Πίνακας 47 Αξιολόγηση εφαρμογής: Learn World History (Free).....	120
Πίνακας 48 Αξιολόγηση εφαρμογής: Famous People - History Quiz.....	122
Πίνακας 49 Αξιολόγηση εφαρμογής: Historical Calendar .....	124
Πίνακας 50 Αξιολόγηση εφαρμογής: History of Art .....	126
Πίνακας 51 Ταξινομημένη αξιολόγηση των εφαρμογών ανά εκπαιδευτικό αντικείμενο .....	127

## ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΩΝ

Εικόνα 1 Ρούμπρικα αξιολόγησης των Ζαράνη, Παπαδάκη, Καλογιαννάκη (1/2) (Ζαράνης , Παπαδάκης, & Καλογιαννάκης, 2014).....	23
Εικόνα 2 Ρούμπρικα αξιολόγησης των Ζαράνη, Παπαδάκη, Καλογιαννάκη (2/ 2) (Ζαράνης , Παπαδάκης, & Καλογιαννάκης, 2014).....	24
Εικόνα 3 Piano Kids - Music & Songs.....	27
Εικόνα 4 Musical Game for Kids.....	29
Εικόνα 5 Piano Game: Kids Music Game.....	31
Εικόνα 6 123 Kids Fun Music Games.....	33
Εικόνα 7 Kids Instruments.....	35
Εικόνα 8 Bini Drawing for kids games.....	37
Εικόνα 9 Coloring Games : Color & Paint.....	39
Εικόνα 10 Easy coloring pages for kids.....	41
Εικόνα 11 Kids Doodle - Color & Draw.....	43
Εικόνα 12 Coloring book - games for kids.....	45
Εικόνα 13 Spelling & Phonics: Kids Games.....	47
Εικόνα 14 English for kids.....	49
Εικόνα 15 Learn English - 11,000 Words.....	51
Εικόνα 16 Kids Games to Learn English.....	53
Εικόνα 17 English for kids: Learn & Play.....	55
Εικόνα 18 Little Alchemy.....	57
Εικόνα 19 Little Alchemy 2.....	59
Εικόνα 20 Chemistry Quiz Science Game.....	61
Εικόνα 21 School Science Experiment Lab.....	63
Εικόνα 22 Alchemy Merge - Puzzle Game.....	65
Εικόνα 23 Fun with Physics Experiments.....	67
Εικόνα 24 Kids Learn Science Experiments.....	69
Εικόνα 25 Lingokids - Play and Learn.....	71
Εικόνα 26 Science Experiment Physics Lab.....	73
Εικόνα 27 Kids Science Learning Worksheet.....	75
Εικόνα 28 Tynker - Learn to Code.....	77
Εικόνα 29 Algorithm City : Coding Game.....	79
Εικόνα 30 Code Karts Pre-coding for kids.....	81
Εικόνα 31 Kiddopia.....	83
Εικόνα 32 Applaydu family games.....	85
Εικόνα 33 Animals for Kids.....	87
Εικόνα 34 Animals Games for Kids.....	89
Εικόνα 35 Green Rank: Green Our Home.....	91
Εικόνα 36 Green Rank: Save Our Oceans.....	93
Εικόνα 37 Clean my Beach.....	95
Εικόνα 38 Sunstainable Shaun.....	97
Εικόνα 39 My City Cleaning Waste Recycle.....	99

Εικόνα 40 Math Games - Brain Training .....	101
Εικόνα 41 Math Games: Math for Kids .....	103
Εικόνα 42 The Fun Way to Learn Algebra .....	105
Εικόνα 43 Learn Math & Math problems.....	107
Εικόνα 44 Math Land: Addition Games.....	109
Εικόνα 45 Math All Levels Quiz Game .....	111
Εικόνα 46 Math Kids: Math Games For Kids .....	113
Εικόνα 47 Math games, Mathematics .....	115
Εικόνα 48 The History of Everything .....	117
Εικόνα 49 Learn World History (Free) .....	119
Εικόνα 50 Famous People - History Quiz .....	121
Εικόνα 51 Historical Calendar .....	123
Εικόνα 52 History of Art.....	125

# 1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Αρκετές διεθνείς μελέτες έχουν δείξει ότι η χρήση ταμπλετών και συνοδευτικών εφαρμογών αποτελεί σημαντικό μέσο για την ενίσχυση των μαθησιακών εμπειριών των παιδιών. Επί του παρόντος, πάνω από το 80% των εκπαιδευτικών εφαρμογών για κινητά τηλέφωνα για παιδιά προσχολικής ηλικίας και μικρά παιδιά είναι διαθέσιμες στα ηλεκτρονικά καταστήματα iTunes και Google Play, γεγονός που προκαλεί τους γονείς και τους εκπαιδευτικούς να επιλέξουν τις κατάλληλες εφαρμογές. Ο προσδιορισμός της εκπαιδευτικής αξίας και της καταλληλότητας του περιεχομένου των εφαρμογών κινητής τηλεφωνίας είναι δύσκολος και οι γονείς συχνά δεν είναι σε θέση να αξιολογήσουν τα πιθανά αναπτυξιακά οφέλη του περιεχομένου αυτών των εφαρμογών για τα παιδιά αυτής της ηλικίας. Οι ειδικοί σημειώνουν ότι, παρά την πανταχού παρούσα παρουσία των κινητών συσκευών, υπάρχουν σχετικά λίγες αναφορές στη διαθεσιμότητα και τη χρήση εκπαιδευτικών εφαρμογών για παιδιά μέσω κινητών τηλεφώνων. (Ζαράνης, Παπαδάκης, & Καλογιαννάκης, 2014)

Σκοπός αυτής τη διπλωματικής είναι η εύρεση τέτοιων εκπαιδευτικών εφαρμογών που αφορούν την προσχολική και πρωτοβάθμια εκπαίδευση, και η αξιολόγησή και η ταξινόμησή τους βάση συγκεκριμένων κριτηρίων με την χρήση ρουμπρικών αξιολόγησης εφαρμογών.

## Μεθοδολογία

Για την εκπόνηση της συγκεκριμένης διπλωματικής ακολουθήθηκε συγκεκριμένη μεθοδολογία. Στο πρώτο στάδιο έγινε έρευνα στο διαδίκτυο, όσο και στα ηλεκτρονικά καταστήματα Apple App Store και Google Play για την εύρεση εκπαιδευτικών εφαρμογών, σύμφωνα με κατάλληλα κριτήρια (κλειδιά) όπως η ηλικία ή το εκπαιδευτικό αντικείμενο, που θα μπορούσαν να βοηθήσουν τα μικρά παιδιά να μάθουν και να βελτιώσουν το εκπαιδευτικό τους υπόβαθρο. Στο δεύτερο στάδιο, ακολούθησε, ξανά στο διαδίκτυο, η αναζήτηση επιστημονικών άρθρων για ρουμπρικές αξιολόγησης εκπαιδευτικών εφαρμογών που αφορούν συγκεκριμένα την προσχολική και πρωτοβάθμια εκπαίδευση, έτσι ώστε να προκύψει μία και μοναδική ρουμπρίκα η οποία και θα χρησιμοποιηθεί. Στο τρίτο στάδιο, έγινε η δοκιμή και η αξιολόγηση των εφαρμογών αυτών σύμφωνα με την ρουμπρίκα, και στην συνέχεια έγινε σύντομη παρουσίαση κάθε εφαρμογής σύμφωνα μ' ένα κοινό πρότυπο παρουσίασης. Στο τέταρτο στάδιο έγινε ταξινομημένη αξιολόγηση όλων των εφαρμογών με βάση το εκπαιδευτικό αντικείμενο, και τέλος στο πέμπτο στάδιο έγινε ανάδειξη των καλύτερων εφαρμογών ανά κατηγορία, αλλά και της καλύτερης από όλες εφαρμογή με την υψηλότερη βαθμολογία.

## 2. ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΥΠΟΒΑΘΡΟ

### 2.1 Η διδασκαλία στην 4η βιομηχανική επανάσταση

Η Τέταρτη Βιομηχανική Επανάσταση, που συνήθως αναφέρεται ως Βιομηχανία 4.0 ή 4IR, έχει αναθέσει στους εκπαιδευτικούς μια τεράστια ευθύνη ύψιστης σημασίας. Στην ουσία, η ευθύνη αυτή συνεπάγεται την προσαρμογή των διδακτικών μεθοδολογιών κατά τρόπο που να απελευθερώνει το καλύτερο ατομικό δυναμικό των μαθητών, ενώ ταυτόχρονα τους μεταδίδει τις απαραίτητες δεξιότητες για να μπορέσουν να συμμετάσχουν ενεργά στη διαμόρφωση του μέλλοντος, μέσω της καινοτομίας, η οποία ενισχύεται από την ανάπτυξη προηγμένων τεχνολογικών εργαλείων.

Όταν εξετάζουμε τις βιομηχανικές επαναστάσεις που συνέβησαν στο παρελθόν, είναι σημαντικό να αναγνωρίσουμε τη σχέση μεταξύ των απαιτήσεων του χώρου εργασίας και του χώρου της εκπαίδευσης. Κατά την έναρξη της Πρώτης Βιομηχανικής Επανάστασης, η υδροηλεκτρική και η θερμική ενέργεια αξιοποιήθηκαν για την παραγωγή αγαθών, απαιτώντας χειρωνακτική εργασία. Κατά τη διάρκεια της Δεύτερης Βιομηχανικής Επανάστασης, η χρήση τεχνικών ηλεκτρικής ενέργειας και γραμμής συναρμολόγησης διευκόλυνε τη μαζική παραγωγή, η οποία διοικούνταν κυρίως από εξειδικευμένο εργατικό δυναμικό εξοπλισμένο με προηγμένες γνώσεις και τεχνικές που μεταδίδονταν μέσω της τριτοβάθμιας εκπαίδευσης. Η έλευση της Τρίτης Βιομηχανικής Επανάστασης χαρακτηρίστηκε από τη χρήση προηγμένων υπολογιστικών συστημάτων, εργαλείων επεξεργασίας δεδομένων και τεχνολογίας πληροφοριών (IT) για τη μηχανοποίηση της βιομηχανικής παραγωγής, κυρίως μέσω της διάδοσης ευφυών μηχανών που ήταν προγραμματιζόμενες από ειδικευμένους επαγγελματίες.

Η τρέχουσα υλοποίηση της τέταρτης βιομηχανικής επανάστασης περιλαμβάνει τη συγχώνευση της απτής και της ψηφιακής πραγματικότητας μέσω της χρήσης της τεχνητής νοημοσύνης (AI), του Διαδικτύου των Πραγμάτων (IoT) και των ευφυών εργοστασίων για κατασκευαστικούς σκοπούς. Επί του παρόντος, οι υπολογιστές και τα ρομπότ έχουν οριστεί για την εκτέλεση εργασιών που θεωρούνται ρουτίνα, μονότονες, επαναλαμβανόμενες ή επικίνδυνες.

Η εφαρμογή αυτής της πρακτικής επιτρέπει στους εργαζόμενους να επικεντρωθούν σε καίρια καθήκοντα όπως η λήψη στρατηγικών αποφάσεων, η επικοινωνία, η επίλυση προβλημάτων και οι διοικητικές δραστηριότητες. Κατά συνέπεια, οι άνθρωποι και οι μηχανές λειτουργούν παράλληλα. Στη σημερινή εποχή, οι καινοτόμες και τεχνολογικές εξελίξεις έχουν συμβάλει στην εμφάνιση νέων ευκαιριών απασχόλησης. Καθώς η εργασία που υποστηρίζεται από μηχανές κερδίζει έδαφος, θα καταστεί προοδευτικά ζωτικής σημασίας για τα άτομα να αποκτήσουν εξειδίκευση και επάρκεια στα τεχνολογικά συστήματα. Τέτοια προσόντα και δεξιότητες αναμένεται να αποτελέσουν σημαντικούς παράγοντες για την υποστήριξη του ανθρώπινου εργατικού δυναμικού.

Αυτές οι αλλαγές δεν επηρεάζουν μόνο τις επιχειρήσεις που κατασκευάζουν πράγματα, καλλιεργούν καλλιέργειες ή παράγουν αγαθά. Επηρεάζουν και άλλους τομείς. Πολλές διαφορετικές θέσεις εργασίας χρησιμοποιούν τη νέα τεχνολογία για να κάνουν τη δουλειά τους, όπως η ιατρική, τα οικονομικά, οι μελέτες, οι υπολογιστές, οι πωλήσεις, η περίθαλψη ανθρώπων, η διδασκαλία και άλλες.



Σύμφωνα με την εμφάνιση της Τέταρτης Βιομηχανικής Επανάστασης, οι παιδαγωγικές μέθοδοι πρέπει να υποστούν έναν εξελικτικό μετασχηματισμό για να διατηρήσουν αποτελεσματικές μεθοδολογίες διδασκαλίας. Είναι επιτακτική ανάγκη να μεταβληθούν οι παιδαγωγικές πρακτικές προκειμένου να διευκολυνθεί η εξέλιξη των μαθητών από γνωστικούς τομείς που περιλαμβάνουν απλώς τη μνήμη και την κατανόηση των βασικών στοιχείων ενός καθορισμένου προγράμματος σπουδών. Ο στόχος είναι να καλλιεργηθούν οι ικανότητες και η επάρκεια των μαθητών στην επίλυση προβλημάτων με τη χρήση σύγχρονων τεχνολογικών μέσων που τους επιτρέπουν να αντιμετωπίζουν προβλήματα με νέες προσεγγίσεις. Οι εκπαιδευτικοί πρέπει να υιοθετήσουν μεθόδους που διευκολύνουν τη μάθηση και ευθυγραμμίζονται με το υφιστάμενο επίπεδο γνώσης και τη συμμετοχή των μαθητών τους. (Intel Corporation)

## **2.2 Ο αντίκτυπος των tablet και των smartphones στη σύγχρονη εκπαίδευση**

Οι κάτοχοι smartphone έχουν αποκτήσει μια διάχυτη παρουσία σε όλο τον κόσμο, με την επιρροή τους στην εκπαίδευση να είναι ιδιαίτερα μεγάλη, προκαλώντας προσαρμογές στις παιδαγωγικές πρακτικές τόσο των εκπαιδευτικών όσο και των μαθητών.

Τις τελευταίες δεκαετίες, πολυάριθμα εκπαιδευτικά ιδρύματα παγκοσμίως έχουν εφαρμόσει πολιτικές που απαγορεύουν στους μαθητές να χρησιμοποιούν κινητά τηλέφωνα στο χώρο του σχολείου. Το σκεπτικό πίσω από μια τέτοια επιβολή έγκειται στην παρατήρηση ότι η χρήση κινητών συσκευών οδηγούσε σε αποδιοργανώσεις κατά τη διάρκεια των σχολικών ωρών. Εκείνη την εποχή, οι διδάσκοντες ανέλαβαν την ευθύνη να αποτρέψουν τους μαθητές να μεταφέρουν κινητές συσκευές στις εκπαιδευτικές δραστηριότητες μέσω της εφαρμογής πειθαρχικών πρωτοκόλλων ή τιμωρητικών μέτρων που απευθύνονταν σε όσους παραβίαζαν τον κανονισμό.

Στη σημερινή εποχή, η χρήση των κινητών συσκευών ως ουσιαστικό παιδαγωγικό βοήθημα έχει αποκτήσει τεράστια δημοτικότητα εντός της σχολικής τάξης. Εν μέσω της εποχής της ψηφιακής εκπαίδευσης, αναμένεται ότι τα παραδοσιακά ακαδημαϊκά υλικά, όπως τα βιβλία και τα έγγραφα μελέτης, θα αντικατασταθούν από smartphones, tablets και φορητούς υπολογιστές εντός των εκπαιδευτικών ιδρυμάτων. Εν μέσω της παγκόσμιας πανδημίας, τα εκπαιδευτικά ιδρύματα αναγκάστηκαν να αναστείλουν τους παραδοσιακούς τρόπους διδασκαλίας στην τάξη και αντ' αυτού να υιοθετήσουν νέες ψηφιακές εξ αποστάσεως εφαρμογές. Η αξιοποίηση της κινητής τεχνολογίας σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα γίνεται όλο και πιο εμφανής ως μέσο διευκόλυνσης και ενίσχυσης αυτού του τύπου εκπαίδευσης. (Adamo Software, 2021)

### **Πλεονεκτήματα της χρήσης των tablet και smartphones στην τάξη**

1. Πρώτα απ' όλα, το smartphone ή και το tablet είναι προσβάσιμο οπουδήποτε και οποτεδήποτε. Αυτό καθιστά εύκολη την πρόσβαση στο μαθησιακό υλικό, ανεξάρτητα από την τοποθεσία ή την ώρα της ημέρας. Έτσι, οι μαθητές μπορούν να έχουν πρόσβαση στα εργαλεία που διευρύνουν τη μάθησή τους χωρίς διακοπή.
2. Οι μαθητές μπορούν να λαμβάνουν απαντήσεις γρήγορα. Τα smartphones και τα tablets παρέχουν τη δυνατότητα να παίρνουν απαντήσεις πολύ γρήγορα. Σε ορισμένες περιπτώσεις, ένας μαθητής μπορεί να μη ζητήσει διευκρινίσεις για μια ερώτηση που έχει

σε μια τάξη, επειδή μπορεί να χρησιμοποιήσει αυτές τις συσκευές για να πάρει την απάντηση που ψάχνει.

3. Η χρήση των smartphones και των tablet συμβάλει στην κοινωνική μάθηση. Τα smartphones μπορούν να επιτρέψουν στους μαθητές να εργάζονται σε ομάδες, να μοιράζονται πληροφορίες και να εξερευνούν. Ως αποτέλεσμα, οι μαθητές μπορούν να εργαστούν για έναν κοινό στόχο, σε μια μορφή που χρησιμοποιούν με άνεση.
4. Τέλος, χάρις αυτές τις συσκευές η μάθηση μπορεί επίσης να γίνει πιο διαδραστική και διασκεδαστική. Επίσης μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως χαρτί και μολύβι. Οι μαθητές μπορούν να τις χρησιμοποιήσουν για να κρατούν σημειώσεις ή ακόμα και να καταγράφουν υπενθυμίσεις. Επιπλέον, η χρήση εικόνων, μουσικής και βίντεο μέσω αυτών συμβάλουν σε αυτό τον τομέα. (Resilient Educator)

### **2.3 Η σημασία της χρήσης εκπαιδευτικού λογισμικού στην εκπαίδευση**

Το εκπαιδευτικό λογισμικό αναφέρεται σε έναν τύπο λογισμικού υπολογιστή που έχει σχεδιαστεί ειδικά για να διευκολύνει τη διαδικασία της διδασκαλίας ή της ανεξάρτητης μάθησης. Βασικός στόχος του είναι να ενισχύσει την απόκτηση γνώσεων και δεξιοτήτων μέσω διαδραστικών και ελκυστικών ψηφιακών διεπαφών.

Η αξιοποίηση του λογισμικού και του υλικού υπολογιστών στο πλαίσιο της εκπαίδευσης και της κατάρτισης μπορεί να εντοπιστεί από τις αρχές της δεκαετίας του 1940, όταν Αμερικανοί ερευνητές επινόησαν προσομοιωτές πτήσης που χρησιμοποιούσαν αναλογικούς υπολογιστές για τη δημιουργία προσομοιωμένων δεδομένων οργάνων επί του σκάφους.

Ένα διαδικτυακό εκπαιδευτικό λογισμικό αποτελεί αναπόσπαστο διδακτικό εργαλείο για τους εκπαιδευτικούς ως μέρος των μαθημάτων τους. Η εφαρμογή αυτών των συστημάτων στις τάξεις έχει βελτιώσει τις επιδόσεις τόσο των μαθητών όσο και των εκπαιδευτικών. Υπάρχουν πολλά διαθέσιμα εκπαιδευτικά λογισμικά για διάφορα θέματα.

Στα είδη εκπαιδευτικού λογισμικού, περιλαμβάνονται οι προσομοιωτές, τα εκπαιδευτικά παιχνίδια, λογισμικά επίλυσης μαθηματικών προβλημάτων, και άλλα. (Nagata, 2017)

#### **Πλεονεκτήματα της χρήσης εκπαιδευτικών λογισμικών στην εκπαιδευτική διαδικασία**

1. Οι εκπαιδευτικές εφαρμογές βοηθούν τους μαθητές να κατανοήσουν και να αμφισβητήσουν αυτά που έμαθαν στην τάξη. Αυτό τους κάνει να θέλουν να μάθουν περισσότερα, αλλά με δομημένο τρόπο ώστε να γνωρίζουν πώς και πότε να εξερευνήσουν περαιτέρω. Αυτός ο τρόπος μάθησης βοηθά τους μαθητές να μαθαίνουν πράγματα με έναν πιο πρακτικό τρόπο αντί απλώς να διαβάζουν γι' αυτά.
2. Οι εφαρμογές κινητών τηλεφώνων που έχουν σχεδιαστεί για εκπαιδευτικούς σκοπούς έχουν ωφελήσει τους εκπαιδευτικούς διευκολύνοντας την παρακολούθηση των επιδόσεων των μαθητών και τη δημιουργία αναφορών μέσω αυτοματοποιημένων συστημάτων βαθμολόγησης. Εκτός από τους εκπαιδευτικούς, οι γονείς έχουν επίσης τη

δυνατότητα να επικοινωνούν απρόσκοπτα με τους εκπαιδευτικούς μέσω μιας ψηφιακής εφαρμογής, δίνοντάς τους έτσι τη δυνατότητα να ανταλλάσσουν ερωτήματα και ανησυχίες με την άνεσή τους, χωρίς να εμποδίζονται από γεωγραφικούς περιορισμούς.

3. Οι εκπαιδευτικές εφαρμογές είναι πολύ φθηνότερες και πιο προσιτές από τις παραδοσιακές μεθόδους μάθησης. Διαθέτουν ποικίλες επιλογές πληρωμής που επιτρέπουν στους μαθητές να πληρώνουν ανά συνεδρία ή σε δόσεις, ενώ ορισμένες είναι ακόμη και δωρεάν. (Vidyalankar Classes, 2021)
4. Εξαιτίας των σημερινών περιβαλλοντικών ζητημάτων, η μάθηση με την χρήση εκπαιδευτικών εφαρμογών είναι μια πολύ πιο βιώσιμη και πιο οικολογική μέθοδος στην εκπαίδευση, καθώς η παραδοσιακή μέθοδος μάθησης απαιτεί μια μεγάλη κοπή δέντρων κάθε χρόνων. (Prashant, 2020)

## **2.4 Μέθοδοι αξιολόγησης εκπαιδευτικών εφαρμογών**

Παρακάτω αναφέρονται και εξηγούνται συνοπτικά 4 βασικές μέθοδοι αξιολόγησης εκπαιδευτικών λογισμικών, και συγκεκριμένα οι : «Αξιολόγηση με πειραματικές μεθόδους – εμπειρικές μέθοδοι αξιολόγησης», «Αξιολόγηση με λίστες αξιολόγησης – checklists», «Μέθοδοι επιθεώρησης – αξιολόγησης από ειδικούς», «Μοντελοποιημένες τεχνικές και αναλυτικές μέθοδοι αξιολόγησης».

### **2.4.1 Αξιολόγηση με πειραματικές μεθόδους – εμπειρικές μέθοδοι αξιολόγησης**

Προκειμένου να αξιολογηθεί ένα εκπαιδευτικό λογισμικό σύμφωνα με την μέθοδο με την προσέγγιση με πειραματικές μεθόδους, χρησιμοποιούνται αρχικά και τελικά ερωτηματολόγια που απαντούν τα άτομα που μετέχουν, τόσο σε ομάδες ελέγχου που εργάζονται με παραδοσιακό τρόπο, όσο και άτομα σε πειραματικές ομάδες που δουλεύουν με το λογισμικό. Σε αυτές τις μεθόδους μπορεί να περιλαμβάνεται και η διερεύνηση σε ένα δεύτερο επίπεδο των αποτελεσμάτων, ενός τεράστιου αριθμού ερευνών με περιορισμένο τοπικό χαρακτήρα ή δείγμα, τις λεγόμενες μεταέρευνες. Αυτοί οι μέθοδοι, ήταν και αρχικές μέθοδοι που αξιοποιήθηκαν στις πρώτες έρευνες της δεκαετίας του '80, με σκοπό να διερευνηθεί το μαθησιακό αποτέλεσμα χρήσης ηλεκτρονικού υπολογιστή. (ΣΟΛΟΜΩΝΙΔΟΥ , 2006)

### **2.4.2 Αξιολόγηση με λίστες αξιολόγησης – checklists**

Μια από τις αρχικές μεθόδους αξιολόγησης εκπαιδευτικού λογισμικού αποτέλεσαν και οι προσεγγίσεις με καταλόγους ελέγχου κριτηρίων ή λίστες αξιολόγησης, ή αλλιώς οι ευρέως γνωστές checklists. Οι λίστες αξιολόγησης είναι τυποποιημένες φόρμες πάνω στις οποίες είναι καταγεγραμμένες μια ομάδα ερωτήσεων επικεντρωμένες στις ανάγκες της αξιολόγησης. Υπάρχει μεγάλο πλήθος ειδών από διαθέσιμες φόρμες για την υποβοήθεια της αξιολόγησης λογισμικού. Οι συντάκτες τους μπορεί να είναι φορείς, οργανισμοί, εκπαιδευτικοί, ειδικοί στην πληροφορική, και άλλοι. Αυτό είναι ένα σημάδι που τις διαφοροποιεί μεταξύ τους, παρόλο που πολύ συχνά το περιεχόμενό τους επικαλύπτεται. (Παναγιωτακόπουλος , Πιερρακάς , & Πιντέλας, 2003)

### **2.4.3 Μέθοδοι επιθεώρησης – αξιολόγησης από ειδικούς**

Το κοινό χαρακτηριστικό στις μεθόδους αξιολόγησης από ειδικούς είναι οι αξιολογητές. Οι αξιολογητές είναι πρόσωπα με γνώση κανόνων και μεθοδολογιών σχεδιασμού που αξιολογούν την διασύνδεση με την χρήση μεθόδων που συχνά προσομοιώνουν την αναμενόμενη τυπική χρήση τους συστήματος. Μπορεί να έχουν διαμορφωτικό χαρακτήρα αυτοί οι μέθοδοι, αφού μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε αρχικά στάδια του κύκλου σχεδιασμού, και είναι συγκριτικά φθηνότερες από την παρατήρηση χρηστών. Υπάρχουν κυρίως δύο μέθοδοι.

Η πρώτη είναι η ευρηματική αξιολόγηση, όπου γίνεται από ειδικούς στην αξιολόγηση, οι οποίοι διευθύνουν την διεπαφή χρήσης με άξονα ένα σύνολο ευρετικών κανόνων. Η δεύτερη είναι το γνωσιακό περιδιάβασμα που ακολουθεί μια λεπτομερής τεχνική προσομοίωσης της εκτέλεσης μιας ορισμένης εργασίας, καθορίζοντας αν οι προσομοιούμενοι στόχοι του χρήστη και η ανάδραση του συστήματος, μπορούν θεωρητικά να οδηγήσουν στην επόμενη σωστή κίνηση. (ΤΣΕΛΙΟΣ , 2007)

### **2.4.4 Μοντελοποιημένες τεχνικές και αναλυτικές μέθοδοι αξιολόγησης**

Οι μοντελοποιημένες τεχνικές και αναλυτικές μέθοδοι, σχετίζονται με την δημιουργία μοντέλων που καταγράφουν ή προβλέπουν την συμπεριφορά χρηστών ενός λογισμικού. Κατά την αλληλεπίδραση με το λογισμικό, τα μοντέλα αυτά περιγράφουν τους στόχους και τις ακολουθίες που εκτελεί ο χρήστης. Τα μοντέλα αυτά, μπορούν να διακριθούν στα προβλεπτικά μοντέλα που δημιουργούνται από τον σχεδιαστή (μοντέλα σχεδιαστή), και στα καταγραφικά μοντέλα που δημιουργούνται έπειτα από παρατήρηση χρήσης (μοντέλα χρήστη). Η κατασκευή ενός μοντέλου εργασιών ή ενός μοντέλου του χρήστη εκτεταμένη μέθοδος σχεδιασμού διαδραστικών συστημάτων. Η μέθοδος αυτή είναι ευρέως διαδεδομένη στην επιστημονική κοινότητα Επικοινωνίας Ανθρώπου – Υπολογιστή και έχει συμβάλει στην ανάπτυξη γνωστικού τύπου συμβολισμών και εργαλείων. (ΤΣΕΛΙΟΣ , 2007)

### **3. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ**

Στο παρών κεφάλαιο ερμηνεύεται ο τρόπος με τον οποίο επιλέχθηκαν οι εφαρμογές που πρόκειται να αξιολογηθούν. Αρχικά, το πρώτο στάδιο της έρευνας είναι να βρεθούν τα εκπαιδευτικά αντικείμενα των εφαρμογών. Αφού η έρευνα αφορά εφαρμογές προσχολικής και πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης, τότε οι εφαρμογές που πρέπει να επιλεγθούν πρέπει να σχετίζονται με την ηλικία και το μαθησιακό αντικείμενο των παιδιών. Σαν αποτέλεσμα, τα εκπαιδευτικά αντικείμενα των εφαρμογών που επιλέχθηκαν είναι τα μαθηματικά, τα φυσικά (όπου περιλαμβάνονται η φυσική και η χημεία), η μελέτη περιβάλλοντος, ο προγραμματισμός, η ιστορία, τα αγγλικά, τα εικαστικά και η μουσική. Στο δεύτερο στάδιο ακολούθησε η αναζήτηση των εφαρμογών που σχετίζονται με τα παραπάνω εκπαιδευτικά αντικείμενα.

Πρωτίστως η αναζήτηση έγινε στο Google καθ' αυτού χρησιμοποιώντας συγκεκριμένες λέξεις κλειδιά και φράσεις όπως «best free educational software apps», «educational software for toddlers», «learning websites for elementary school children» κ.α. Όμως η αναζήτηση αυτή δεν ήταν ιδιαίτερα χρήσιμη καθώς τα περισσότερα λογισμικά που βρέθηκαν είτε δεν ήταν εξ ολοκλήρου ή και καθόλου εκπαιδευτικά λογισμικά, είτε αφορούσαν το γενικότερο πληθυσμό, ακόμα και ενήλικες. Επίσης, δοκιμάστηκαν παρόμοιες λέξεις κλειδιά ξεχωριστά για κάθε εκπαιδευτικό αντικείμενο μεμονωμένα και τα αποτελέσματα ήταν σχετικά παρόμοια, αλλά βρέθηκαν και αξιόλογα λογισμικά που ήταν κατάλληλα στις προδιαγραφές της διπλωματικής. Παρόλα αυτά, μετά από μια μικρή συλλογή εφαρμογών παρατηρήθηκε ότι τα λογισμικά αυτά διέφεραν πολύ ως προς το είδος του λογισμικού. Δηλαδή κάποια λογισμικά ήταν είτε ιστοσελίδες, είτε σε μορφή ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Αυτό βέβαια δεν είναι απαραίτητα πρόβλημα, όμως έγινε αντιληπτό ότι θα ήταν καλύτερο για λόγους ευκολίας τα λογισμικά να είναι όσο πιο πολύ γίνεται παρόμοια στο είδος λογισμικού, ακόμα και αν είναι εφικτό να βρίσκονται στην ίδια πλατφόρμα και να λειτουργούν στο ίδιο τύπο ηλεκτρονικής συσκευής.

Σαν αποτέλεσμα, μετά από έρευνα έγινε εφικτό να βρεθούν συνολικά πενήντα (50) λογισμικά και συγκεκριμένα στην κατηγορία ηλεκτρονικά παιχνίδια (video games) από όλα τα εκπαιδευτικά αντικείμενα, στην ίδια πλατφόρμα, και συγκεκριμένα από τις πλατφόρμες του Google play και του Apple App Store. Εδώ αξίζει να σημειωθούν μερικές παρατηρήσεις. Πρώτον, κάποια από τα λογισμικά που συλλέχθηκαν από την μια μεριά δεν θεωρούνται εξ ολοκλήρου εκπαιδευτικά εκπαιδευτικά, καθώς παρά την μεγάλη και χρονοβόρα αναζήτηση που πραγματοποιήθηκε δεν έγινε εφικτό η πλήρης εύρεση "καθαρών" εκπαιδευτικών εφαρμογών, αφού ακόμα και από διάφορες λέξεις κλειδιά που χρησιμοποιήθηκαν, το Google Play δεν εμφάνισε τα σωστά παιχνίδια, ή τα λογισμικά παρόλο που στην περιγραφή ισχυρίζονταν ότι είναι εκπαιδευτικά αυτό δεν ήταν κατά 100% αληθές.

## 4. ΡΟΥΜΠΡΙΚΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Στο κεφάλαιο 4 διερευνάται ο τρόπος με τον οποίο έγινε η αξιολόγηση των λογισμικών, και παρουσιάζεται η ρουμπρίκα αξιολόγησης που χρησιμοποιήθηκε, καθώς και γιατί επιλέχθηκε η συγκεκριμένη. Αφού η εύρεση των λογισμικών είχε τελειώσει, το επόμενο στάδιο ήταν να βρεθεί μια μέθοδος με την οποία, αφού τα λογισμικά δοκιμαστούν και ελεγχθούν στο κινητό τηλέφωνο, να γίνει η τελική βαθμολόγηση τους, στην οποία θα πρέπει να φαίνονται στο χρήστη ξεκάθαρα τα κριτήρια τα οποία εκλέχθηκαν, καθώς και ο τρόπος με τον οποίο βαθμολογούνται τα κριτήρια αυτά, ώστε με βάση έναν συγκεκριμένο τύπο βαθμολόγησης να γίνει ο τελικός απολογισμός.

Αρχικά έγινε αναζήτηση στο Google και στο Google scholar για την εύρεση άρθρων και ειδικά ρουμπρικών με συγκεκριμένες λέξεις κλειδιά, όπως για παράδειγμα τις «rubrics for evaluating educational applications», «evaluation criteria for educational applications», αλλά και ελληνικές λέξεις κλειδιά στα ελληνικά όπως "ρουμπρικές αξιολογήσεις εκπαιδευτικών εφαρμογών".

Παρά το γεγονός ότι τα αποτελέσματα που προέκυψαν ήταν λίγα, έγινε εφικτό να βρεθούν αξιόπιστα ερευνητικά άρθρα αλλά και διάφορες ιστοσελίδες όπου θα μπορούσε να αντληθεί το κατάλληλο υλικό. Μετά από ώρες μελέτης και ανάγνωσης έγινε αντιληπτό ότι η καταλληλότερη ρουμπρίκα με βάση τον ερευνητή που θα μπορούσε να αξιοποιηθεί πλήρως για την συγκεκριμένη διπλωματική εργασία ήταν αυτή των κυρίων Ζαράνη, Παπαδάκη, Καλογιαννάκη, με τίτλο «Δημιουργία κλίμακας αξιολόγησης εκπαιδευτικών φορητών εφαρμογών για παιδιά προσχολικής και πρώτης σχολικής ηλικίας» (Ζαράνης, Παπαδάκης, & Καλογιαννάκης, 2014).

Η ρουμπρίκα αυτή επιλέχθηκε γιατί είναι πολύ εύκολη στην εκμάθηση και στην χρήση της, καθώς και ανταποκρίνεται απόλυτα στις ανάγκες της διπλωματικής αυτής. Η ρουμπρίκα των Ζαράνη, Παπαδάκη, Καλογιαννάκη φαίνεται στις παρακάτω φωτογραφίες:

## Παράρτημα 2

### Κλίμακα Διαβαθμισμένων Κριτηρίων με Βαθμολογία για την αξιολόγηση εκπαιδευτικών φορητών εφαρμογών για Προσχολική και Πρώτη Σχολική ηλικία.

Ζαράνης Νικόλαος, Παπαδάκης Σταμάτιος, Καλογιαννάκης Μιχαήλ (2014)

Σημειώστε σε κάθε πρόταση την αντίστοιχη παύλα που αντιστοιχεί σε μια από τις 4 ακόλουθες επιλογές

1. Πολύ, 2. Λίγο, 3. Καθόλου, 4. ΔΓ (δεν γνωρίζω)

π.χ. Η εφαρμογή:     δεν έχει λάθη (π.χ. στα μαθηματικά)

#### 1. Εκπαιδευτικό περιεχόμενο

(το παιδί μπορεί να μάθει μέσω αυτής της εφαρμογής;)

Η εφαρμογή:

- είναι κατάλληλη για την ηλικία και τις γνώσεις του παιδιού.
- δεν έχει λάθη (π.χ. στα μαθηματικά, στη γλώσσα κ.α.).
- βοηθά το παιδί να μάθει μέσα από πολλαπλές δραστηριότητες και όχι μόνο μνημονικά.
- δίνει έμφαση σε επίλυση προβλημάτων και όχι στη παθητική παρακολούθηση εικόνων, βίντεο κ.α.
- έχει διάφορα επίπεδα δυσκολίας.
- παρέχει στο παιδί την πληροφορία με διάφορους τρόπους (οπτικά, ακουστικά κ.α.).
- παρακινεί το νήπιο να ασχοληθεί μαζί της.
- παρέχει ενημέρωση της επίδοσης του νηπίου.
- επιβραβεύει συχνά το νήπιο, ενώ απουσιάζουν οι ποινές οποιαδήποτε μορφής.
- παρακολουθεί και αναλύει την πρόοδο του νηπίου.
- δεν περιέχει στερεότυπα για τα 2 φύλα ή άλλης μορφής προκαταλήψεις (π.χ. εθνοτικές).

\_\_\_\_\_ Σύνολο Επιλογών

#### 2. Σχεδίαση

(η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί με επίκεντρο το παιδί;)

Η εφαρμογή:

- έχει άριστη ποιότητα εικόνων.
- έχει ευχάριστα, ευανάγνωστα κείμενα, γραφικά και σκηνικό (background).
- έχει εξαιρετική ποιότητα ήχου.
- μέσω της ορθής χρήσης ήχων, εικόνων, video βοηθά το παιδί να μάθει.
- η διάταξη-διαρρύθμιση των στοιχείων είναι σαφής, λογική & έξυπνη.
- η σχεδίαση του μενού είναι ορθή και διευκολύνει το χειρισμό της εφαρμογής.

\_\_\_\_\_ Σύνολο Επιλογών

#### 3. Λειτουργικότητα εφαρμογής

(Μπορεί το παιδί να την χρησιμοποιήσει εύκολα και δίχως προβλήματα;)

Η εφαρμογή:

- έχει αυξημένη διαδραστικότητα π.χ. επιτρέπει τον χρωματισμό-σχεδίαση και μετακίνηση αντικειμένων, κ.α.

Εικόνα 1 Ρούμπρικα αξιολόγησης των Ζαράνη, Παπαδάκη, Καλογιαννάκη (1/2) (Ζαράνης, Παπαδάκης, & Καλογιαννάκης, 2014)



2.     δίνει στο νήπιο μια αίσθηση ελέγχου και ευκολία χρήσης μετά την πρώτη φορά.
3.     έχει απλές και πλήρεις οδηγίες.
4.     παρέχει δυνατότητα παραμετροποίησης (π.χ. σίγαση του ήχου).
5.     είναι εύκολη στην εκμάθηση και στην χρήση της.
6.     έχει απουσία διαφημίσεων.
7.     δεν παροτρύνει το παιδί να προβεί σε οποιαδήποτε μορφή ηλεκτρονικής συναλλαγής.

\_\_\_\_\_ **Σύνολο Επιλογών**

#### 4. Τεχνικά χαρακτηριστικά.

(Η εφαρμογή για την λειτουργία της δεν απαιτεί ειδικές γνώσεις κ.α.)

Η εφαρμογή:

1.     φορτώνεται και εκτελείται γρήγορα. Είναι αξιόπιστη.
2.     έχει συχνές & αυτόματες αναβαθμίσεις δίχως να απαιτεί την παρέμβαση του χρήστη.
3.     «τρέχει» σε παλιές και νέες συσκευές.

\_\_\_\_\_ **Σύνολο Επιλογών**

#### Υπολογισμός Βαθμολογίας Εφαρμογής

**Βήμα 1:** Αρχικά μετρήστε τις απαντήσεις σε κάθε στήλη

**Βήμα 2:** Υπολογίστε την βαθμολογία κάθε κατηγορίας ως εξής:

$$\left( \frac{X + (Y / 2)}{n - Z} \right) * 10 = S$$

**Όπου:**

X: σύνολο των απαντήσεων **ΠΟΛΥ**

Y: σύνολο των απαντήσεων **ΛΙΓΟ**

Z: σύνολο των απαντήσεων **ΚΑΘΟΛΟΥ**

N: σύνολο των ερωτήσεων σε μια κατηγορία

S: βαθμολογία σε κάθε κατηγορία

Βαθμολογία ανά κατηγορία:

**Σ1:** \_\_\_\_\_ Εκπαιδευτικό περιεχόμενο

**Σ2:** \_\_\_\_\_ Σχεδίαση

**Σ3:** \_\_\_\_\_ Λειτουργικότητα

**Σ4:** \_\_\_\_\_ Τεχνικά

**Βήμα 3:** Υπολογίστε την βαθμολογία κάθε κατηγορίας και χρησιμοποιείτε τον τύπο προκειμένου να λάβετε τη συνολική βαθμολογία μιας εφαρμογής:

$$(Σ1+Σ2+Σ3+Σ4)/4 = \text{Συνολική Βαθμολογία}$$

#### Κατάταξη Εφαρμογής - Συνολική Βαθμολογία

Φτωχή ... .. Εξαιρετική  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Εικόνα 2 Ρούμπρικα αξιολόγησης των Ζαράνη, Παπαδάκη, Καλογιαννάκη (2/2) (Ζαράνης, Παπαδάκης, & Καλογιαννάκης, 2014)

Όπως γίνεται αντιληπτό η συγκεκριμένη ρουμπρίκα έχει 4 κατηγορίες και συγκεκριμένα την κατηγορία «Εκπαιδευτικό περιεχόμενο» με έντεκα (11) ερωτήσεις, όπου αξιολογείται η εκπαιδευτική επάρκεια της εφαρμογής, την κατηγορία «Σχεδίαση» με έξι (6) ερωτήσεις, όπου αξιολογείται ο σχεδιασμός της εφαρμογής με επίκεντρο το παιδί, την κατηγορία «Λειτουργικότητα εφαρμογής» με επτά (7) ερωτήσεις, όπου αξιολογείται η ευχρηστία της εφαρμογής, και τέλος την κατηγορία «Τεχνικά χαρακτηριστικά» με τρεις (3) ερωτήσεις, όπου αξιολογείται η εφαρμογή με βάση την συμβατότητα της προς τις ηλεκτρονικές συσκευές που "τρέχει". Η ρουμπρίκα που χρησιμοποιήθηκε στην διπλωματική αυτή, έχει τις ίδιες ερωτήσεις και κατηγορίες, όμως με μια σημαντική τροποποίηση.



Αρχικά, η επιλογή «Δεν Γνωρίζω» (Δ/Γ) αφαιρέθηκε γιατί δεν είχε νόημα αφού η αξιολόγηση των εφαρμογών έγινε από τον ίδιο τον ερευνητή και όλα τα κριτήρια ελέγχθηκαν σε όλες τις εφαρμογές, με αποτέλεσμα να μείνουν μόνο οι υπόλοιπες τρεις. Δεύτερον ο τρόπος με τον οποίο έγινε η βαθμολόγηση έχει αλλάξει. Η απάντηση «Πολύ» σε ένα κριτήριο δίνει δύο πόντους, η απάντηση «Λίγο» δίνει έναν πόντο, ενώ η απάντηση «Καθόλου» δίνει μηδέν πόντους. Η τελική βαθμολογία προκύπτει αφότου υπολογιστεί το σύνολο των πόντων που συγκέντρωσε η εφαρμογή σε κάθε μία από τις τέσσερις κατηγορίες, και έπειτα προστεθεί το σύνολο των πόντων από όλες τις κατηγορίες αυτές, ώστε να βγει η συνολική βαθμολογία σε πενταβάθμια κλίμακα. Δηλαδή ο τύπος που χρησιμοποιήθηκε για κάθε κατηγορία είναι ο :

$$2 * X + 1 * Y + 0 * Z = S$$

Ενώ για την συνολική βαθμολογία χρησιμοποιήθηκε ο :

$$(S1 + S2 + S3 + S4) * \frac{5}{54} = \text{Συνολική βαθμολογία}$$

**Όπου:**

**X** : σύνολο των απαντήσεων «Πολύ».

**Y** : σύνολο των απαντήσεων «Λίγο».

**Z** : σύνολο των απαντήσεων «Καθόλου».

**S1** : συνολική βαθμολογία στην κατηγορία «Εκπαιδευτικό περιεχόμενο».

**S2** : συνολική βαθμολογία στην κατηγορία «Σχεδίαση».

**S3** : συνολική βαθμολογία στην κατηγορία «Λειτουργικότητα εφαρμογής».

**S4** : συνολική βαθμολογία στην κατηγορία «Τεχνικά χαρακτηριστικά».

**S** : συνολική βαθμολογία εφαρμογής ανά κατηγορία.

**Συνολική βαθμολογία** : τελική βαθμολογία εφαρμογής.

**Σημείωση:** Εδώ πρέπει να διευκρινιστεί ότι ο αριθμός « $\frac{5}{54}$ » χρησιμοποιήθηκε, ώστε η συνολική βαθμολογία που θα προκύψει να βγει με άριστα τον αριθμό 5 (ο αριθμός 54 εκφράζει τον μέγιστο αριθμό πόντων που μπορεί μια εφαρμογή να αποκτήσει). Αυτό έγινε γιατί η κλίμακα βαθμολόγησης του Google play γίνεται με τον ίδιο τρόπο.

## 5. ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ – ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Σ' αυτό το κεφάλαιο παρουσιάζονται εν συντομία οι εκπαιδευτικές εφαρμογές που αξιολογήθηκαν βάση των κριτηρίων της ρούμπρικας αξιολόγησης. Η βαθμολογία κάθε εκπαιδευτικής εφαρμογής αποτυπώνεται σε μία πενταβάθμια κλίμακα, από το 1 – 5 όπου το 1 είναι η ελάχιστη βαθμολογία και το 5 η μέγιστη. Η παρουσίαση εκάστης εφαρμογής συμπεριλαμβάνει τον τίτλο, τον κατασκευαστή, την ηλικιακή ομάδα, το εκπαιδευτικό αντικείμενο, το υποστηριζόμενο λειτουργικό σύστημα και το κόστος κάθε εφαρμογής. Η παρουσίαση συνοδεύεται επιπλέον από μία σύντομη περιγραφή, το βαθμό αξιολόγησης της εφαρμογής από τους ίδιους τους χρήστες (δεδομένα που αντλήθηκαν από το Google play) και ασφαλώς το βαθμό αξιολόγησης (συνολικό και επιμέρους για κάθε ερώτηση) που προέκυψε αντικειμενικά από τη ρουμπρίκα αξιολόγησης. Αξιολογήθηκαν συνολικά πενήντα (50) εκπαιδευτικά λογισμικά που ανήκαν στις 8 παρακάτω κατηγορίες βάση του εκπαιδευτικού αντικειμένου τους: Μουσική, Ζωγραφική, Αγγλικά, Φυσικά, Προγραμματισμός, Μελέτη Περιβάλλοντος, Μαθηματικά, Ιστορία.

## Εφαρμογή Piano Kids - Music & Songs

<b>Τίτλος Εφαρμογής</b>	<b>Piano Kids - Music &amp; Songs</b>
<b>Link μεταφόρτωσης</b>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.orange.kidspiano.music.songs&amp;hl=en&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.orange.kidspiano.music.songs&amp;hl=en&amp;gl=US</a>
<b>Κατασκευαστής:</b>	Orange Studios Games
<b>Ηλικιακή Ομάδα σύμφωνα με τον ερευνητή:</b>	4 έως 8
<b>Εκπαιδευτικό Αντικείμενο:</b>	Μουσική
<b>Λειτουργικό Σύστημα:</b>	Android
<b>Κόστος:</b>	Δωρεάν, Διαφημίσεις, Μικροσυναλλαγές
<b>Αξιολόγηση χρηστών:</b>	4,4 ★
<b>Αξιολόγηση ερευνητή:</b>	4,1 ★

### Περιγραφή:

Το Piano Kids – Music & Songs είναι ένα υπέροχο διασκεδαστικό μουσικό κουτί που δημιουργήθηκε ειδικά για παιδιά και γονείς για να μάθουν να παίζουν μουσικά όργανα, υπέροχα τραγούδια, να εξερευνούν διαφορετικούς ήχους και να αναπτύσσουν μουσικές δεξιότητες. (Orange Studios Games , 2016)



Εικόνα 3 Piano Kids - Music & Songs

## Αξιολόγηση Ερευνητή:

Πίνακας 1 Αξιολόγηση εφαρμογής: Piano Kids - Music & Songs

<b>P1 Εκπαιδευτικό περιεχόμενο (το παιδί μπορεί να μάθει μέσω αυτής της εφαρμογής;) (0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 1.1 Η εφαρμογή είναι κατάλληλη για την ηλικία και τις γνώσεις του παιδιού.	2
P 1.2 Η εφαρμογή δεν έχει λάθη (π.χ. στα μαθηματικά, στη γλώσσα κ.α.).	2
P 1.3 Βοηθά το παιδί να μάθει μέσα από πολλαπλές δραστηριότητες και όχι μόνο μνημονικά.	2
P 1.4 Δίνει έμφαση σε επίλυση προβλημάτων και όχι στη παθητική παρακολούθηση εικόνων, βίντεο κ.α.	2
P 1.5 Έχει διάφορα επίπεδα δυσκολίας.	0
P 1.6 Παρέχει στο παιδί την πληροφορία με διάφορους τρόπους (οπτικά, ακουστικά κ.α.).	2
P 1.7 Παρακινεί το νήπιο να ασχοληθεί μαζί της.	2
P 1.8 Παρέχει ενημέρωση της επίδοσης του νηπίου.	0
P 1.9 Επιβραβεύει συχνά το νήπιο, ενώ απουσιάζουν οι ποινές οποιαδήποτε μορφής.	2
P 1.10 Παρακολουθεί και αναλύει την πρόοδο του νηπίου.	0
P 1.11 Δεν περιέχει στερεότυπα για τα 2 φύλα ή άλλης μορφής προκαταλήψεις (π.χ. εθνοτικές).	2
<b>P2 Σχεδίαση (η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί με επίκεντρο το παιδί;) (0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 2.1 Έχει άριστη ποιότητα εικόνων.	2
P 2.2 Έχει ευχάριστα, ευανάγνωστα κείμενα, γραφικά και σκηνικό (background).	2
P 2.3 Έχει εξαιρετική ποιότητα ήχου.	2
P 2.4 Μέσω της ορθής χρήσης ήχων, εικόνων, video βοηθά το παιδί να μάθει.	2
P 2.5 Η διάταξη-διαρρύθμιση των στοιχείων είναι σαφής, λογική & έξυπνη.	2
P 2.6 Η σχεδίαση του μενού είναι ορθή και διευκολύνει το χειρισμό της εφαρμογής.	2
<b>P3 Λειτουργικότητα εφαρμογής (Μπορεί το παιδί να την χρησιμοποιήσει εύκολα και δίχως προβλήματα;) (0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 3.1 Έχει αυξημένη διαδραστικότητα π.χ. επιτρέπει τον χρωματισμό-σχεδίαση και μετακίνηση αντικειμένων, κ.α.	2
P 3.2 Δίνει στο νήπιο μια αίσθηση ελέγχου και ευκολία χρήσης μετά την πρώτη φορά.	2
P 3.3 Έχει απλές και πλήρεις οδηγίες.	0
P 3.4 Παρέχει δυνατότητα παραμετροποίησης (π.χ. σίγαση του ήχου).	2
P 3.5 Είναι εύκολη στην εκμάθηση και στην χρήση της.	2
P 3.6 Έχει απουσία διαφημίσεων.	1
P 3.7 Δεν παροτρύνει το παιδί να προβεί σε οποιαδήποτε μορφή ηλεκτρονικής συναλλαγής.	1
<b>P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά. (Η εφαρμογή για την λειτουργία της δεν απαιτεί ειδικές γνώσεις κ.α.) (0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 4.1 Φορτώνεται και εκτελείται γρήγορα. Είναι αξιόπιστη.	2
P 4.2 Έχει συχνές & αυτόματες αναβαθμίσεις δίχως να απαιτεί την παρέμβαση του χρήστη.	2
P 4.3 «τρέχει» σε παλιές και νέες συσκευές.	2
<b>Αξιολόγηση Εφαρμογής</b>	<b>4,1★</b>

## Εφαρμογή Musical Game for Kids

<b>Τίτλος Εφαρμογής</b>	<b>Musical Game for Kids</b>
<b>Link μεταφόρτωσης</b>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.orange.musical.game.kids&amp;hl=en&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.orange.musical.game.kids&amp;hl=en&amp;gl=US</a>
<b>Κατασκευαστής:</b>	Orange Studios Games
<b>Ηλικιακή Ομάδα σύμφωνα με τον ερευνητή:</b>	4 έως 8
<b>Εκπαιδευτικό Αντικείμενο:</b>	Μουσική
<b>Λειτουργικό Σύστημα:</b>	Android
<b>Κόστος:</b>	Δωρεάν, Διαφημίσεις, Μικροσυναλλαγές
<b>Αξιολόγηση χρηστών:</b>	3,7 ★
<b>Αξιολόγηση ερευνητή:</b>	3,7 ★

### Περιγραφή:

Είναι μια εφαρμογή ειδικά δημιουργημένη ώστε όλα τα αγόρια και τα κορίτσια να έρθουν πιο κοντά στη μουσική, να μοιραστούν υπέροχες στιγμές με τους γονείς τους και να διασκεδάσουν αναπτύσσοντας μουσικές δεξιότητες. Η διεπαφή της εφαρμογής είναι πολύχρωμη και φωτεινή. Θα ενδιαφέρει και θα ευχαριστήσει τα παιδιά σας καθώς μαθαίνουν μουσική παίζοντας. (Orange Studios Games, 2020)



Εικόνα 4 Musical Game for Kids

## Αξιολόγηση Ερευνητή:

Πίνακας 2 Αξιολόγηση εφαρμογής: *Musical Game for Kids*

<b>P1 Εκπαιδευτικό περιεχόμενο (το παιδί μπορεί να μάθει μέσω αυτής της εφαρμογής;) (0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 1.1 Η εφαρμογή είναι κατάλληλη για την ηλικία και τις γνώσεις του παιδιού.	2
P 1.2 Η εφαρμογή δεν έχει λάθη (π.χ. στα μαθηματικά, στη γλώσσα κ.α.).	2
P 1.3 Βοηθά το παιδί να μάθει μέσα από πολλαπλές δραστηριότητες και όχι μόνο μνημονικά.	2
P 1.4 Δίνει έμφαση σε επίλυση προβλημάτων και όχι στη παθητική παρακολούθηση εικόνων, βίντεο κ.α.	2
P 1.5 Έχει διάφορα επίπεδα δυσκολίας.	0
P 1.6 Παρέχει στο παιδί την πληροφορία με διάφορους τρόπους (οπτικά, ακουστικά κ.α.).	2
P 1.7 Παρακινεί το νήπιο να ασχοληθεί μαζί της.	2
P 1.8 Παρέχει ενημέρωση της επίδοσης του νηπίου.	0
P 1.9 Επιβραβεύει συχνά το νήπιο, ενώ απουσιάζουν οι ποινές οποιαδήποτε μορφής.	2
P 1.10 Παρακολουθεί και αναλύει την πρόοδο του νηπίου.	0
P 1.11 Δεν περιέχει στερεότυπα για τα 2 φύλα ή άλλης μορφής προκαταλήψεις (π.χ. εθνοτικές).	2
<b>P2 Σχεδίαση (η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί με επίκεντρο το παιδί;) (0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 2.1 Έχει άριστη ποιότητα εικόνων.	2
P 2.2 Έχει ευχάριστα, ευανάγνωστα κείμενα, γραφικά και σκηνικό (background).	2
P 2.3 Έχει εξαιρετική ποιότητα ήχου.	2
P 2.4 Μέσω της ορθής χρήσης ήχων, εικόνων, video βοηθά το παιδί να μάθει.	1
P 2.5 Η διάταξη-διαρρύθμιση των στοιχείων είναι σαφής, λογική & έξυπνη.	1
P 2.6 Η σχεδίαση του μενού είναι ορθή και διευκολύνει το χειρισμό της εφαρμογής.	2
<b>P3 Λειτουργικότητα εφαρμογής (Μπορεί το παιδί να την χρησιμοποιήσει εύκολα και δίχως προβλήματα;) (0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 3.1 Έχει αυξημένη διαδραστικότητα π.χ. επιτρέπει τον χρωματισμό-σχεδίαση και μετακίνηση αντικειμένων, κ.α.	2
P 3.2 Δίνει στο νήπιο μια αίσθηση ελέγχου και ευκολία χρήσης μετά την πρώτη φορά.	2
P 3.3 Έχει απλές και πλήρεις οδηγίες.	0
P 3.4 Παρέχει δυνατότητα παραμετροποίησης (π.χ. σίγαση του ήχου).	2
P 3.5 Είναι εύκολη στην εκμάθηση και στην χρήση της.	2
P 3.6 Έχει απουσία διαφημίσεων.	0
P 3.7 Δεν παροτρύνει το παιδί να προβεί σε οποιαδήποτε μορφή ηλεκτρονικής συναλλαγής.	1
<b>P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά. (Η εφαρμογή για την λειτουργία της δεν απαιτεί ειδικές γνώσεις κ.α.) (0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 4.1 Φορτώνεται και εκτελείται γρήγορα. Είναι αξιόπιστη.	1
P 4.2 Έχει συχνές & αυτόματες αναβαθμίσεις δίχως να απαιτεί την παρέμβαση του χρήστη.	2
P 4.3 «τρέχει» σε παλιές και νέες συσκευές.	2
<b>Αξιολόγηση Εφαρμογής</b>	<b>3,7★</b>

## Εφαρμογή Piano Game: Kids Music Game

<b>Τίτλος Εφαρμογής</b>	<b>Piano Game: Kids Music Game</b>
<b>Link μεταφόρτωσης</b>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hoj.kids.piano.music.songs.fun.games&amp;hl=en&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hoj.kids.piano.music.songs.fun.games&amp;hl=en&amp;gl=US</a>
<b>Κατασκευαστής:</b>	House of Juniors
<b>Ηλικιακή Ομάδα σύμφωνα με τον ερευνητή:</b>	4 έως 8
<b>Εκπαιδευτικό Αντικείμενο:</b>	Μουσική
<b>Λειτουργικό Σύστημα:</b>	Android
<b>Κόστος:</b>	Δωρεάν, Διαφημίσεις, Μικροσυναλλαγές
<b>Αξιολόγηση χρηστών:</b>	4.4 ★
<b>Αξιολόγηση ερευνητή:</b>	3,0 ★

### Περιγραφή:

Piano game for kids είναι μια πλήρης εφαρμογή στην εποχή των διασκεδαστικών παιχνιδιών που είναι ειδικά σχεδιασμένα για τους λάτρεις των μουσικών παιχνιδιών. Με τη βοήθεια παιχνιδιών πιάνου, τα παιδιά σας θα μάθουν να παίζουν μουσικά όργανα και ενδιαφέροντες ήχους που θα αναπτύξουν τις μουσικές τους δεξιότητες. Η φιλική προς τον χρήστη διεπαφή των παιχνιδιών πιάνου για παιδιά θα διευκολύνει τα νήπια σας να εξερευνήσουν και να παίξουν όργανα απλά χτυπώντας τα δάχτυλά τους στο τηλέφωνο ή το tablet σας. (House of Juniors, 2022)



Εικόνα 5 Piano Game: Kids Music Game

## Αξιολόγηση Ερευνητή:

Πίνακας 3 Αξιολόγηση εφαρμογής: Piano Game: Kids Music Game

<b>P1 Εκπαιδευτικό περιεχόμενο (το παιδί μπορεί να μάθει μέσω αυτής της εφαρμογής;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 1.1 Η εφαρμογή είναι κατάλληλη για την ηλικία και τις γνώσεις του παιδιού.	2
P 1.2 Η εφαρμογή δεν έχει λάθη (π.χ. στα μαθηματικά, στη γλώσσα κ.α.).	1
P 1.3 Βοηθά το παιδί να μάθει μέσα από πολλαπλές δραστηριότητες και όχι μόνο μνημονικά.	1
P 1.4 Δίνει έμφαση σε επίλυση προβλημάτων και όχι στη παθητική παρακολούθηση εικόνων, βίντεο κ.α.	1
P 1.5 Έχει διάφορα επίπεδα δυσκολίας.	0
P 1.6 Παρέχει στο παιδί την πληροφορία με διάφορους τρόπους (οπτικά, ακουστικά κ.α.).	2
P 1.7 Παρακινεί το νήπιο να ασχοληθεί μαζί της.	2
P 1.8 Παρέχει ενημέρωση της επίδοσης του νηπίου.	0
P 1.9 Επιβραβεύει συχνά το νήπιο, ενώ απουσιάζουν οι ποινές οποιαδήποτε μορφής.	2
P 1.10 Παρακολουθεί και αναλύει την πρόοδο του νηπίου.	0
P 1.11 Δεν περιέχει στερεότυπα για τα 2 φύλα ή άλλης μορφής προκαταλήψεις (π.χ. εθνοτικές).	2
<b>P2 Σχεδίαση (η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί με επίκεντρο το παιδί;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 2.1 Έχει άριστη ποιότητα εικόνων.	2
P 2.2 Έχει ευχάριστα, ευανάγνωστα κείμενα, γραφικά και σκηνικό (background).	1
P 2.3 Έχει εξαιρετική ποιότητα ήχου.	1
P 2.4 Μέσω της ορθής χρήσης ήχων, εικόνων, video βοηθά το παιδί να μάθει.	1
P 2.5 Η διάταξη-διαρρύθμιση των στοιχείων είναι σαφής, λογική & έξυπνη.	2
P 2.6 Η σχεδίαση του μενού είναι ορθή και διευκολύνει το χειρισμό της εφαρμογής.	0
<b>P3 Λειτουργικότητα εφαρμογής (Μπορεί το παιδί να την χρησιμοποιήσει εύκολα και δίχως προβλήματα;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 3.1 Έχει αυξημένη διαδραστικότητα π.χ. επιτρέπει τον χρωματισμό-σχεδίαση και μετακίνηση αντικειμένων, κ.α.	1
P 3.2 Δίνει στο νήπιο μια αίσθηση ελέγχου και ευκολία χρήσης μετά την πρώτη φορά.	2
P 3.3 Έχει απλές και πλήρεις οδηγίες.	0
P 3.4 Παρέχει δυνατότητα παραμετροποίησης (π.χ. σίγαση του ήχου).	0
P 3.5 Είναι εύκολη στην εκμάθηση και στην χρήση της.	2
P 3.6 Έχει απουσία διαφημίσεων.	1
P 3.7 Δεν παροτρύνει το παιδί να προβεί σε οποιαδήποτε μορφή ηλεκτρονικής συναλλαγής.	1
<b>P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά. (Η εφαρμογή για την λειτουργία της δεν απαιτεί ειδικές γνώσεις κ.α.) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 4.1 Φορτώνεται και εκτελείται γρήγορα. Είναι αξιόπιστη.	1
P 4.2 Έχει συχνές & αυτόματες αναβαθμίσεις δίχως να απαιτεί την παρέμβαση του χρήστη.	2
P 4.3 «τρέχει» σε παλιές και νέες συσκευές.	2
<b>Αξιολόγηση Εφαρμογής</b>	<b>3,0★</b>



## Εφαρμογή 123 Kids Fun Music Games

<b>Τίτλος Εφαρμογής</b>	<b>123 Kids Fun Music Games</b>
<b>Link μεταφόρτωσης</b>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=pl.rosmedia.music&amp;hl=en&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=pl.rosmedia.music&amp;hl=en&amp;gl=US</a>
<b>Κατασκευαστής:</b>	123 Kids Fun Apps - Educational apps for Kids
<b>Ηλικιακή Ομάδα σύμφωνα με τον ερευνητή:</b>	4 έως 8
<b>Εκπαιδευτικό Αντικείμενο:</b>	Μουσική
<b>Λειτουργικό Σύστημα:</b>	Android
<b>Κόστος:</b>	Δωρεάν, Διαφημίσεις, Μικροσυναλλαγές
<b>Αξιολόγηση χρηστών:</b>	4.0 ★
<b>Αξιολόγηση ερευνητή:</b>	2,2 ★

### Περιγραφή:

Όμορφη και εύκολη εφαρμογή μουσικής για νήπια και παιδιά προσχολικής ηλικίας - Αυτή η εφαρμογή εμπνέει και ενθαρρύνει τα παιδιά να δημιουργήσουν τις δικές τους μελωδίες. Εξαιρετική εισαγωγή για να εξερευνήσετε τον κόσμο των ήχων και των μελωδιών. Αυτό το βασικό παιχνίδι περιλαμβάνει δραστηριότητες που ενισχύουν τη δημιουργικότητα, τις κινητικές δεξιότητες και την εκτίμηση της μουσικής και των ήχων των παιδιών. (123 Kids Fun Apps - Educational apps for Kids, 2013)



Εικόνα 6 123 Kids Fun Music Games

## Αξιολόγηση Ερευνητή:

Πίνακας 4 Αξιολόγηση εφαρμογής: Kids Fun Music Games

<b>P1 Εκπαιδευτικό περιεχόμενο (το παιδί μπορεί να μάθει μέσω αυτής της εφαρμογής;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 1.1 Η εφαρμογή είναι κατάλληλη για την ηλικία και τις γνώσεις του παιδιού.	2
P 1.2 Η εφαρμογή δεν έχει λάθη (π.χ. στα μαθηματικά, στη γλώσσα κ.α.).	2
P 1.3 Βοηθά το παιδί να μάθει μέσα από πολλαπλές δραστηριότητες και όχι μόνο μνημονικά.	0
P 1.4 Δίνει έμφαση σε επίλυση προβλημάτων και όχι στη παθητική παρακολούθηση εικόνων, βίντεο κ.α.	0
P 1.5 Έχει διάφορα επίπεδα δυσκολίας.	0
P 1.6 Παρέχει στο παιδί την πληροφορία με διάφορους τρόπους (οπτικά, ακουστικά κ.α.).	2
P 1.7 Παρακινεί το νήπιο να ασχοληθεί μαζί της.	1
P 1.8 Παρέχει ενημέρωση της επίδοσης του νηπίου.	0
P 1.9 Επιβραβεύει συχνά το νήπιο, ενώ απουσιάζουν οι ποινές οποιαδήποτε μορφής.	0
P 1.10 Παρακολουθεί και αναλύει την πρόοδο του νηπίου.	0
P 1.11 Δεν περιέχει στερεότυπα για τα 2 φύλα ή άλλης μορφής προκαταλήψεις (π.χ. εθνοτικές).	2
<b>P2 Σχεδίαση (η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί με επίκεντρο το παιδί;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 2.1 Έχει άριστη ποιότητα εικόνων.	2
P 2.2 Έχει ευχάριστα, ευαγάγνωστα κείμενα, γραφικά και σκηνικό (background).	1
P 2.3 Έχει εξαιρετική ποιότητα ήχου.	2
P 2.4 Μέσω της ορθής χρήσης ήχων, εικόνων, video βοηθά το παιδί να μάθει.	0
P 2.5 Η διάταξη-διαρρύθμιση των στοιχείων είναι σαφής, λογική & έξυπνη.	0
P 2.6 Η σχεδίαση του μενού είναι ορθή και διευκολύνει το χειρισμό της εφαρμογής.	0
<b>P3 Λειτουργικότητα εφαρμογής (Μπορεί το παιδί να την χρησιμοποιήσει εύκολα και δίχως προβλήματα;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 3.1 Έχει αυξημένη διαδραστικότητα π.χ. επιτρέπει τον χρωματισμό-σχεδίαση και μετακίνηση αντικειμένων, κ.α.	0
P 3.2 Δίνει στο νήπιο μια αίσθηση ελέγχου και ευκολία χρήσης μετά την πρώτη φορά.	2
P 3.3 Έχει απλές και πλήρεις οδηγίες.	0
P 3.4 Παρέχει δυνατότητα παραμετροποίησης (π.χ. σίγαση του ήχου).	0
P 3.5 Είναι εύκολη στην εκμάθηση και στην χρήση της.	2
P 3.6 Έχει απουσία διαφημίσεων.	0
P 3.7 Δεν παροτρύνει το παιδί να προβεί σε οποιαδήποτε μορφή ηλεκτρονικής συναλλαγής.	1
<b>P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά. (Η εφαρμογή για την λειτουργία της δεν απαιτεί ειδικές γνώσεις κ.α.) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 4.1 Φορτώνεται και εκτελείται γρήγορα. Είναι αξιόπιστη.	1
P 4.2 Έχει συχνές & αυτόματες αναβαθμίσεις δίχως να απαιτεί την παρέμβαση του χρήστη.	2
P 4.3 «τρέχει» σε παλιές και νέες συσκευές.	2
<b>Αξιολόγηση Εφαρμογής</b>	<b>2,2★</b>

## Εφαρμογή Kids Instruments

<b>Τίτλος Εφαρμογής</b>	<b>Kids Instruments</b>
<b>Link μεταφόρτωσης</b>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.minibuu.babyinstruments&amp;hl=en&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.minibuu.babyinstruments&amp;hl=en&amp;gl=US</a>
<b>Κατασκευαστής:</b>	Minibuu
<b>Ηλικιακή Ομάδα σύμφωνα με τον ερευνητή:</b>	4 έως 8
<b>Εκπαιδευτικό Αντικείμενο:</b>	Μουσική
<b>Λειτουργικό Σύστημα:</b>	Android
<b>Κόστος:</b>	Δωρεάν, Διαφημίσεις
<b>Αξιολόγηση χρηστών:</b>	2,8 ★
<b>Αξιολόγηση ερευνητή:</b>	2,3 ★

### Περιγραφή:

Το Kids Instruments είναι μια εφαρμογή που δημιουργήθηκε ειδικά για παιδιά και γονείς για να μάθουν να παίζουν μουσικά όργανα, υπέροχα τραγούδια, να εξερευνούν διαφορετικούς ήχους και να αναπτύσσουν μουσικές δεξιότητες. Η διεπαφή της εφαρμογής είναι πολύχρωμη και φωτεινή. Θα σας ενδιαφέρει και θα ευχαριστήσει το παιδί σας καθώς θα μάθει μουσική παίζοντας συναρπαστικά παιχνίδια. (Minibuu, 2018)



Εικόνα 7 Kids Instruments

## Αξιολόγηση Ερευνητή:

Πίνακας 5 Αξιολόγηση εφαρμογής: Kids instruments

<b>P1 Εκπαιδευτικό περιεχόμενο (το παιδί μπορεί να μάθει μέσω αυτής της εφαρμογής;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 1.1 Η εφαρμογή είναι κατάλληλη για την ηλικία και τις γνώσεις του παιδιού.	2
P 1.2 Η εφαρμογή δεν έχει λάθη (π.χ. στα μαθηματικά, στη γλώσσα κ.α.).	2
P 1.3 Βοηθά το παιδί να μάθει μέσα από πολλαπλές δραστηριότητες και όχι μόνο μνημονικά.	0
P 1.4 Δίνει έμφαση σε επίλυση προβλημάτων και όχι στη παθητική παρακολούθηση εικόνων, βίντεο κ.α.	0
P 1.5 Έχει διάφορα επίπεδα δυσκολίας.	0
P 1.6 Παρέχει στο παιδί την πληροφορία με διάφορους τρόπους (οπτικά, ακουστικά κ.α.).	1
P 1.7 Παρακινεί το νήπιο να ασχοληθεί μαζί της.	0
P 1.8 Παρέχει ενημέρωση της επίδοσης του νηπίου.	0
P 1.9 Επιβραβεύει συχνά το νήπιο, ενώ απουσιάζουν οι ποινές οποιαδήποτε μορφής.	0
P 1.10 Παρακολουθεί και αναλύει την πρόοδο του νηπίου.	0
P 1.11 Δεν περιέχει στερεότυπα για τα 2 φύλα ή άλλης μορφής προκαταλήψεις (π.χ. εθνοτικές).	2
<b>P2 Σχεδίαση (η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί με επίκεντρο το παιδί;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 2.1 Έχει άριστη ποιότητα εικόνων.	2
P 2.2 Έχει ευχάριστα, ευανάγνωστα κείμενα, γραφικά και σκηνικό (background).	2
P 2.3 Έχει εξαιρετική ποιότητα ήχου.	2
P 2.4 Μέσω της ορθής χρήσης ήχων, εικόνων, video βοηθά το παιδί να μάθει.	0
P 2.5 Η διάταξη-διαρρύθμιση των στοιχείων είναι σαφής, λογική & έξυπνη.	0
P 2.6 Η σχεδίαση του μενού είναι ορθή και διευκολύνει το χειρισμό της εφαρμογής.	0
<b>P3 Λειτουργικότητα εφαρμογής (Μπορεί το παιδί να την χρησιμοποιήσει εύκολα και δίχως προβλήματα;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 3.1 Έχει αυξημένη διαδραστικότητα π.χ. επιτρέπει τον χρωματισμό-σχεδίαση και μετακίνηση αντικειμένων, κ.α.	0
P 3.2 Δίνει στο νήπιο μια αίσθηση ελέγχου και ευκολία χρήσης μετά την πρώτη φορά.	2
P 3.3 Έχει απλές και πλήρεις οδηγίες.	0
P 3.4 Παρέχει δυνατότητα παραμετροποίησης (π.χ. σίγαση του ήχου).	0
P 3.5 Είναι εύκολη στην εκμάθηση και στην χρήση της.	2
P 3.6 Έχει απουσία διαφημίσεων.	0
P 3.7 Δεν παροτρύνει το παιδί να προβεί σε οποιαδήποτε μορφή ηλεκτρονικής συναλλαγής.	2
<b>P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά. (Η εφαρμογή για την λειτουργία της δεν απαιτεί ειδικές γνώσεις κ.α.) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 4.1 Φορτώνεται και εκτελείται γρήγορα. Είναι αξιόπιστη.	2
P 4.2 Έχει συχνές & αυτόματες αναβαθμίσεις δίχως να απαιτεί την παρέμβαση του χρήστη.	2
P 4.3 «τρέχει» σε παλιές και νέες συσκευές.	2
<b>Αξιολόγηση Εφαρμογής</b>	<b>2,3★</b>

## Εφαρμογή Bini Drawing for kids games

<b>Τίτλος Εφαρμογής</b>	<b>Bini Drawing for kids games</b>
<b>Link μεταφόρτωσης</b>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.binibambini.MiniLite&amp;hl=en&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.binibambini.MiniLite&amp;hl=en&amp;gl=US</a>
<b>Κατασκευαστής:</b>	Bini Bambini
<b>Ηλικιακή Ομάδα σύμφωνα με τον ερευνητή:</b>	4 έως 8
<b>Εκπαιδευτικό Αντικείμενο:</b>	Εικαστικά
<b>Λειτουργικό Σύστημα:</b>	Android, iOS
<b>Κόστος:</b>	Δωρεάν, Μικροσυναλλαγές, Διαφημίσεις
<b>Αξιολόγηση χρηστών:</b>	4.0 ★
<b>Αξιολόγηση ερευνητή:</b>	3,4 ★

### Περιγραφή:

Τα παιχνίδια ζωγραφικής για παιδιά είναι εξαιρετικές εφαρμογές εκμάθησης, όπου τα παιδιά ζωγραφίζουν και χρωματίζουν πολύχρωμα σχέδια σε διασκεδαστικά παιχνίδια. Τα σχέδια μετατρέπονται σε μίνι κινούμενα σχέδια. Αυτή είναι μια πραγματική συλλογή με περισσότερες από 100 εργασίες στις οποίες το παιδί ζωγραφίζει, ακολουθώντας τις απλές φωνητικές προτροπές. (Bini Bambini, 2016)



Εικόνα 8 Bini Drawing for kids games

## Αξιολόγηση Ερευνητή:

Πίνακας 6 Αξιολόγηση εφαρμογής: *Bini Drawing for kids games*

<b>P1 Εκπαιδευτικό περιεχόμενο (το παιδί μπορεί να μάθει μέσω αυτής της εφαρμογής;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 1.1 Η εφαρμογή είναι κατάλληλη για την ηλικία και τις γνώσεις του παιδιού.	2
P 1.2 Η εφαρμογή δεν έχει λάθη (π.χ. στα μαθηματικά, στη γλώσσα κ.α.).	0
P 1.3 Βοηθά το παιδί να μάθει μέσα από πολλαπλές δραστηριότητες και όχι μόνο μνημονικά.	2
P 1.4 Δίνει έμφαση σε επίλυση προβλημάτων και όχι στη παθητική παρακολούθηση εικόνων, βίντεο κ.α.	2
P 1.5 Έχει διάφορα επίπεδα δυσκολίας.	0
P 1.6 Παρέχει στο παιδί την πληροφορία με διάφορους τρόπους (οπτικά, ακουστικά κ.α.).	2
P 1.7 Παρακινεί το νήπιο να ασχοληθεί μαζί της.	2
P 1.8 Παρέχει ενημέρωση της επίδοσης του νηπίου.	0
P 1.9 Επιβραβεύει συχνά το νήπιο, ενώ απουσιάζουν οι ποινές οποιαδήποτε μορφής.	1
P 1.10 Παρακολουθεί και αναλύει την πρόοδο του νηπίου.	0
P 1.11 Δεν περιέχει στερεότυπα για τα 2 φύλα ή άλλης μορφής προκαταλήψεις (π.χ. εθνοτικές).	2
<b>P2 Σχεδίαση (η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί με επίκεντρο το παιδί;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 2.1 Έχει άριστη ποιότητα εικόνων.	2
P 2.2 Έχει ευχάριστα, ευαγάγνωστα κείμενα, γραφικά και σκηνικό (background).	2
P 2.3 Έχει εξαιρετική ποιότητα ήχου.	2
P 2.4 Μέσω της ορθής χρήσης ήχων, εικόνων, video βοηθά το παιδί να μάθει.	2
P 2.5 Η διάταξη-διαρρύθμιση των στοιχείων είναι σαφής, λογική & έξυπνη.	1
P 2.6 Η σχεδίαση του μενού είναι ορθή και διευκολύνει το χειρισμό της εφαρμογής.	1
<b>P3 Λειτουργικότητα εφαρμογής (Μπορεί το παιδί να την χρησιμοποιήσει εύκολα και δίχως προβλήματα;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 3.1 Έχει αυξημένη διαδραστικότητα π.χ. επιτρέπει τον χρωματισμό-σχεδίαση και μετακίνηση αντικειμένων, κ.α.	2
P 3.2 Δίνει στο νήπιο μια αίσθηση ελέγχου και ευκολία χρήσης μετά την πρώτη φορά.	2
P 3.3 Έχει απλές και πλήρεις οδηγίες.	2
P 3.4 Παρέχει δυνατότητα παραμετροποίησης (π.χ. σίγαση του ήχου).	2
P 3.5 Είναι εύκολη στην εκμάθηση και στην χρήση της.	2
P 3.6 Έχει απουσία διαφημίσεων.	0
P 3.7 Δεν παροτρύνει το παιδί να προβεί σε οποιαδήποτε μορφή ηλεκτρονικής συναλλαγής.	0
<b>P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά. (Η εφαρμογή για την λειτουργία της δεν απαιτεί ειδικές γνώσεις κ.α.) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 4.1 Φορτώνεται και εκτελείται γρήγορα. Είναι αξιόπιστη.	1
P 4.2 Έχει συχνές & αυτόματες αναβαθμίσεις δίχως να απαιτεί την παρέμβαση του χρήστη.	2
P 4.3 «τρέχει» σε παλιές και νέες συσκευές.	1
<b>Αξιολόγηση Εφαρμογής</b>	<b>3,4★</b>

## Εφαρμογή Coloring Games: Color & Paint

<b>Τίτλος Εφαρμογής</b>	<b>Coloring Games: Color &amp; Paint</b>
<b>Link μεταφόρτωσης</b>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rvappstudios.kids.coloring.book.color.painting&amp;hl=en&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rvappstudios.kids.coloring.book.color.painting&amp;hl=en&amp;gl=US</a>
<b>Κατασκευαστής:</b>	RV AppStudios
<b>Ηλικιακή Ομάδα σύμφωνα με τον ερευνητή:</b>	4 έως 12
<b>Εκπαιδευτικό Αντικείμενο:</b>	Εικαστικά
<b>Λειτουργικό Σύστημα:</b>	Android, iOS
<b>Κόστος:</b>	Δωρεάν
<b>Αξιολόγηση χρηστών:</b>	4.0 ★
<b>Αξιολόγηση ερευνητή:</b>	4.0 ★

### Περιγραφή:

Τα παιδιά λατρεύουν τα διασκεδαστικά παιχνίδια χρωματισμού και αυτό το παιχνίδι είναι μια από τις καλύτερες δωρεάν εφαρμογές βιβλίων ζωγραφικής για παιδιά! Αυτή η εφαρμογή είναι γεμάτη με διασκεδαστικά, πολύχρωμα και δημιουργικά εργαλεία σχεδίασης και ζωγραφικής που βοηθούν τα παιδιά όλων των ηλικιών να απολαμβάνουν τη δημιουργία τέχνης στην κινητή συσκευή σας. Υπάρχουν πολλοί τρόποι λειτουργίας που μπορεί να απολαύσει όλη η οικογένεια, συμπεριλαμβανομένης της ζωγραφικής με αριθμούς, χρώματος με αριθμούς και δωρεάν βιβλία ζωγραφικής όλων των τύπων. (RV AppStudios, 2019)



Εικόνα 9 Coloring Games : Color & Paint



## Αξιολόγηση Ερευνητή:

Πίνακας 7 Αξιολόγηση εφαρμογής: *Coloring Games: Color & Paint*

<b>P1 Εκπαιδευτικό περιεχόμενο (το παιδί μπορεί να μάθει μέσω αυτής της εφαρμογής;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 1.1 Η εφαρμογή είναι κατάλληλη για την ηλικία και τις γνώσεις του παιδιού.	2
P 1.2 Η εφαρμογή δεν έχει λάθη (π.χ. στα μαθηματικά, στη γλώσσα κ.α.).	0
P 1.3 Βοηθά το παιδί να μάθει μέσα από πολλαπλές δραστηριότητες και όχι μόνο μνημονικά.	2
P 1.4 Δίνει έμφαση σε επίλυση προβλημάτων και όχι στη παθητική παρακολούθηση εικόνων, βίντεο κ.α.	2
P 1.5 Έχει διάφορα επίπεδα δυσκολίας.	0
P 1.6 Παρέχει στο παιδί την πληροφορία με διάφορους τρόπους (οπτικά, ακουστικά κ.α.).	2
P 1.7 Παρακινεί το νήπιο να ασχοληθεί μαζί της.	2
P 1.8 Παρέχει ενημέρωση της επίδοσης του νηπίου.	0
P 1.9 Επιβραβεύει συχνά το νήπιο, ενώ απουσιάζουν οι ποινές οποιαδήποτε μορφής.	2
P 1.10 Παρακολουθεί και αναλύει την πρόοδο του νηπίου.	0
P 1.11 Δεν περιέχει στερεότυπα για τα 2 φύλα ή άλλης μορφής προκαταλήψεις (π.χ. εθνοτικές).	2
<b>P2 Σχεδίαση (η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί με επίκεντρο το παιδί;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 2.1 Έχει άριστη ποιότητα εικόνων.	2
P 2.2 Έχει ευχάριστα, ευαγάγνωστα κείμενα, γραφικά και σκηνικό (background).	2
P 2.3 Έχει εξαιρετική ποιότητα ήχου.	2
P 2.4 Μέσω της ορθής χρήσης ήχων, εικόνων, video βοηθά το παιδί να μάθει.	2
P 2.5 Η διάταξη-διαρρύθμιση των στοιχείων είναι σαφής, λογική & έξυπνη.	2
P 2.6 Η σχεδίαση του μενού είναι ορθή και διευκολύνει το χειρισμό της εφαρμογής.	2
<b>P3 Λειτουργικότητα εφαρμογής (Μπορεί το παιδί να την χρησιμοποιήσει εύκολα και δίχως προβλήματα;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 3.1 Έχει αυξημένη διαδραστικότητα π.χ. επιτρέπει τον χρωματισμό-σχεδίαση και μετακίνηση αντικειμένων, κ.α.	2
P 3.2 Δίνει στο νήπιο μια αίσθηση ελέγχου και ευκολία χρήσης μετά την πρώτη φορά.	2
P 3.3 Έχει απλές και πλήρεις οδηγίες.	2
P 3.4 Παρέχει δυνατότητα παραμετροποίησης (π.χ. σίγαση του ήχου).	2
P 3.5 Είναι εύκολη στην εκμάθηση και στην χρήση της.	2
P 3.6 Έχει απουσία διαφημίσεων.	2
P 3.7 Δεν παροτρύνει το παιδί να προβεί σε οποιαδήποτε μορφή ηλεκτρονικής συναλλαγής.	2
<b>P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά. (Η εφαρμογή για την λειτουργία της δεν απαιτεί ειδικές γνώσεις κ.α.) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 4.1 Φορτώνεται και εκτελείται γρήγορα. Είναι αξιόπιστη.	1
P 4.2 Έχει συχνές & αυτόματες αναβαθμίσεις δίχως να απαιτεί την παρέμβαση του χρήστη.	2
P 4.3 «τρέχει» σε παλιές και νέες συσκευές.	0
<b>Αξιολόγηση Εφαρμογής</b>	<b>4,0★</b>



## Εφαρμογή Easy coloring pages for kids

<b>Τίτλος Εφαρμογής</b>	<b>Easy coloring pages for kids</b>
<b>Link μεταφόρτωσης</b>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.joongly.kids.coloring&amp;hl=en&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.joongly.kids.coloring&amp;hl=en&amp;gl=US</a>
<b>Κατασκευαστής:</b>	Joongly games
<b>Ηλικιακή Ομάδα σύμφωνα με τον ερευνητή:</b>	4 έως 8
<b>Εκπαιδευτικό Αντικείμενο:</b>	Εικαστικά
<b>Λειτουργικό Σύστημα:</b>	Android, iOS
<b>Κόστος:</b>	Δωρεάν, Μικροσυναλλαγές
<b>Αξιολόγηση χρηστών:</b>	3.9 ★
<b>Αξιολόγηση ερευνητή:</b>	2,4 ★

### Περιγραφή:

Βιβλίο ζωγραφικής για παιδιά και νήπια ηλικίας 2 ετών και άνω. Τα παιχνίδια μάθησης για παιδιά διασκεδάζουν το παιδί και το βοηθούν στην εκπαίδευση και τη μάθηση. Ειδικά αν πρόκειται για παιχνίδι χρωματισμού ή ζωγραφικής. Αυτό το παιχνίδι είναι κατάλληλο τόσο για κορίτσια όσο και για αγόρια. Ζωγραφίζοντας και χρωματίζοντας σελίδες το παιδί σας μαθαίνει και αναπτύσσει λεπτές κινητικές δεξιότητες, οι οποίες επηρεάζουν τη διάνοια, και μαθαίνει αυτόν τον κόσμο με τα σχήματα διαφόρων αντικειμένων. (Joongly games, 2020)



Εικόνα 10 Easy coloring pages for kids

## Αξιολόγηση Ερευνητή:

Πίνακας 8 Αξιολόγηση εφαρμογής: Easy coloring pages for kids

<b>P1 Εκπαιδευτικό περιεχόμενο (το παιδί μπορεί να μάθει μέσω αυτής της εφαρμογής;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 1.1 Η εφαρμογή είναι κατάλληλη για την ηλικία και τις γνώσεις του παιδιού.	2
P 1.2 Η εφαρμογή δεν έχει λάθη (π.χ. στα μαθηματικά, στη γλώσσα κ.α.).	1
P 1.3 Βοηθά το παιδί να μάθει μέσα από πολλαπλές δραστηριότητες και όχι μόνο μνημονικά.	0
P 1.4 Δίνει έμφαση σε επίλυση προβλημάτων και όχι στη παθητική παρακολούθηση εικόνων, βίντεο κ.α.	1
P 1.5 Έχει διάφορα επίπεδα δυσκολίας.	0
P 1.6 Παρέχει στο παιδί την πληροφορία με διάφορους τρόπους (οπτικά, ακουστικά κ.α.).	1
P 1.7 Παρακινεί το νήπιο να ασχοληθεί μαζί της.	1
P 1.8 Παρέχει ενημέρωση της επίδοσης του νηπίου.	0
P 1.9 Επιβραβεύει συχνά το νήπιο, ενώ απουσιάζουν οι ποινές οποιαδήποτε μορφής.	0
P 1.10 Παρακολουθεί και αναλύει την πρόοδο του νηπίου.	0
P 1.11 Δεν περιέχει στερεότυπα για τα 2 φύλα ή άλλης μορφής προκαταλήψεις (π.χ. εθνοτικές).	2
<b>P2 Σχεδίαση (η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί με επίκεντρο το παιδί;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 2.1 Έχει άριστη ποιότητα εικόνων.	2
P 2.2 Έχει ευχάριστα, ευανάγνωστα κείμενα, γραφικά και σκηνικό (background).	2
P 2.3 Έχει εξαιρετική ποιότητα ήχου.	0
P 2.4 Μέσω της ορθής χρήσης ήχων, εικόνων, video βοηθά το παιδί να μάθει.	0
P 2.5 Η διάταξη-διαρρύθμιση των στοιχείων είναι σαφής, λογική & έξυπνη.	1
P 2.6 Η σχεδίαση του μενού είναι ορθή και διευκολύνει το χειρισμό της εφαρμογής.	1
<b>P3 Λειτουργικότητα εφαρμογής (Μπορεί το παιδί να την χρησιμοποιήσει εύκολα και δίχως προβλήματα;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 3.1 Έχει αυξημένη διαδραστικότητα π.χ. επιτρέπει τον χρωματισμό-σχεδίαση και μετακίνηση αντικειμένων, κ.α.	0
P 3.2 Δίνει στο νήπιο μια αίσθηση ελέγχου και ευκολία χρήσης μετά την πρώτη φορά.	2
P 3.3 Έχει απλές και πλήρεις οδηγίες.	0
P 3.4 Παρέχει δυνατότητα παραμετροποίησης (π.χ. σίγαση του ήχου).	1
P 3.5 Είναι εύκολη στην εκμάθηση και στην χρήση της.	2
P 3.6 Έχει απουσία διαφημίσεων.	2
P 3.7 Δεν παροτρύνει το παιδί να προβεί σε οποιαδήποτε μορφή ηλεκτρονικής συναλλαγής.	0
<b>P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά. (Η εφαρμογή για την λειτουργία της δεν απαιτεί ειδικές γνώσεις κ.α.) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 4.1 Φορτώνεται και εκτελείται γρήγορα. Είναι αξιόπιστη.	2
P 4.2 Έχει συχνές & αυτόματες αναβαθμίσεις δίχως να απαιτεί την παρέμβαση του χρήστη.	1
P 4.3 «τρέχει» σε παλιές και νέες συσκευές.	2
<b>Αξιολόγηση Εφαρμογής</b>	<b>2,4★</b>

## Εφαρμογή Kids Doodle - Color & Draw

<b>Τίτλος Εφαρμογής</b>	<b>Kids Doodle - Color &amp; Draw</b>
<b>Link μεταφόρτωσης</b>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.doodlejoy.studio.kidsdoojoy&amp;hl=en&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.doodlejoy.studio.kidsdoojoy&amp;hl=en&amp;gl=US</a>
<b>Κατασκευαστής:</b>	Doodle Joy Studio
<b>Ηλικιακή Ομάδα σύμφωνα με τον ερευνητή:</b>	4 έως 12
<b>Εκπαιδευτικό Αντικείμενο:</b>	Εικαστικά
<b>Λειτουργικό Σύστημα:</b>	Android
<b>Κόστος:</b>	Δωρεάν, Διαφημίσεις
<b>Αξιολόγηση χρηστών:</b>	4,3 ★
<b>Αξιολόγηση ερευνητή:</b>	3,1 ★

### Περιγραφή:

Kids Doodle, η ΚΑΛΥΤΕΡΗ εφαρμογή σχεδίασης Android για παιδιά! Το Kids Doodle είναι ειδικά σχεδιασμένο για παιδιά με εξαιρετικά εύχρηστη ζωγραφική σε φωτογραφία ή καμβά. Διαθέτει ατελείωτα έντονα χρώματα και 24 όμορφα πινέλα, όπως λάμψη, νέον, ουράνιο τόξο, κραγιόν κ.α. Η εφαρμογή υποστηρίζει μοναδική λειτουργία "ταινίας", η οποία μπορεί να αναπαράγει τα έργα τέχνης του παιδιού σαν μια μικρή ταινία. (Doodle Joy Studio, 2012)



*Εικόνα 11 Kids Doodle - Color & Draw*

## Αξιολόγηση Ερευνητή:

Πίνακας 9 Αξιολόγηση εφαρμογής: Kids Doodle - Color & Draw

<b>P1 Εκπαιδευτικό περιεχόμενο (το παιδί μπορεί να μάθει μέσω αυτής της εφαρμογής;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 1.1 Η εφαρμογή είναι κατάλληλη για την ηλικία και τις γνώσεις του παιδιού.	2
P 1.2 Η εφαρμογή δεν έχει λάθη (π.χ. στα μαθηματικά, στη γλώσσα κ.α.).	2
P 1.3 Βοηθά το παιδί να μάθει μέσα από πολλαπλές δραστηριότητες και όχι μόνο μνημονικά.	2
P 1.4 Δίνει έμφαση σε επίλυση προβλημάτων και όχι στη παθητική παρακολούθηση εικόνων, βίντεο κ.α.	2
P 1.5 Έχει διάφορα επίπεδα δυσκολίας.	0
P 1.6 Παρέχει στο παιδί την πληροφορία με διάφορους τρόπους (οπτικά, ακουστικά κ.α.).	2
P 1.7 Παρακινεί το νήπιο να ασχοληθεί μαζί της.	2
P 1.8 Παρέχει ενημέρωση της επίδοσης του νηπίου.	0
P 1.9 Επιβραβεύει συχνά το νήπιο, ενώ απουσιάζουν οι ποινές οποιαδήποτε μορφής.	0
P 1.10 Παρακολουθεί και αναλύει την πρόοδο του νηπίου.	0
P 1.11 Δεν περιέχει στερεότυπα για τα 2 φύλα ή άλλης μορφής προκαταλήψεις (π.χ. εθνοτικές).	2
<b>P2 Σχεδίαση (η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί με επίκεντρο το παιδί;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 2.1 Έχει άριστη ποιότητα εικόνων.	2
P 2.2 Έχει ευχάριστα, ευαγάγνωστα κείμενα, γραφικά και σκηνικό (background).	1
P 2.3 Έχει εξαιρετική ποιότητα ήχου.	0
P 2.4 Μέσω της ορθής χρήσης ήχων, εικόνων, video βοηθά το παιδί να μάθει.	2
P 2.5 Η διάταξη-διαρρύθμιση των στοιχείων είναι σαφής, λογική & έξυπνη.	2
P 2.6 Η σχεδίαση του μενού είναι ορθή και διευκολύνει το χειρισμό της εφαρμογής.	0
<b>P3 Λειτουργικότητα εφαρμογής (Μπορεί το παιδί να την χρησιμοποιήσει εύκολα και δίχως προβλήματα;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 3.1 Έχει αυξημένη διαδραστικότητα π.χ. επιτρέπει τον χρωματισμό-σχεδίαση και μετακίνηση αντικειμένων, κ.α.	2
P 3.2 Δίνει στο νήπιο μια αίσθηση ελέγχου και ευκολία χρήσης μετά την πρώτη φορά.	2
P 3.3 Έχει απλές και πλήρεις οδηγίες.	0
P 3.4 Παρέχει δυνατότητα παραμετροποίησης (π.χ. σίγαση του ήχου).	0
P 3.5 Είναι εύκολη στην εκμάθηση και στην χρήση της.	2
P 3.6 Έχει απουσία διαφημίσεων.	0
P 3.7 Δεν παροτρύνει το παιδί να προβεί σε οποιαδήποτε μορφή ηλεκτρονικής συναλλαγής.	2
<b>P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά. (Η εφαρμογή για την λειτουργία της δεν απαιτεί ειδικές γνώσεις κ.α.) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 4.1 Φορτώνεται και εκτελείται γρήγορα. Είναι αξιόπιστη.	2
P 4.2 Έχει συχνές & αυτόματες αναβαθμίσεις δίχως να απαιτεί την παρέμβαση του χρήστη.	1
P 4.3 «τρέχει» σε παλιές και νέες συσκευές.	2
<b>Αξιολόγηση Εφαρμογής</b>	<b>3,1★</b>

## Εφαρμογή Coloring book - games for kids

<b>Τίτλος Εφαρμογής</b>	<b>Coloring book - games for kids</b>
<b>Link μεταφόρτωσης</b>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bimiboo.coloring&amp;hl=en&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bimiboo.coloring&amp;hl=en&amp;gl=US</a>
<b>Κατασκευαστής:</b>	Bimi Boo Kids Learning Games for Toddlers FZ-LLC
<b>Ηλικιακή Ομάδα σύμφωνα με τον ερευνητή:</b>	4 έως 8
<b>Εκπαιδευτικό Αντικείμενο:</b>	Εικαστικά
<b>Λειτουργικό Σύστημα:</b>	Android
<b>Κόστος:</b>	Δωρεάν, Μικροσυναλλαγές
<b>Αξιολόγηση χρηστών:</b>	4.2 ★
<b>Αξιολόγηση ερευνητή:</b>	3,1 ★

### Περιγραφή:

Βιβλίο ζωγραφικής για παιδιά και νήπια νηπιαγωγείου. Η εφαρμογή έχει 135 εικόνες για χρωματισμό που θα διασκεδάσουν το παιδί σας αναπτύσσοντας παράλληλα τη δημιουργικότητα, τις λεπτές κινητικές δεξιότητες και τον συντονισμό των ματιών των χεριών. Το παιχνίδι χρωματισμού μας είναι εξαιρετικό τόσο για κορίτσια όσο και για αγόρια όλων των ηλικιών και ενδιαφερόντων. Επιτρέπει στα παιδιά να χρωματίζουν ζώα, δεινόσαυρους, πριγκίπισσες, μεταφορές, εξωγήινους, θαλάσσια πλάσματα, ρομπότ, ακόμη και χριστουγεννιάτικες εικόνες. (Bimi Boo Kids Learning Games for Toddlers FZ-LLC, 2016)



Εικόνα 12 Coloring book - games for kids

## Αξιολόγηση Ερευνητή:

Πίνακας 10 Αξιολόγηση εφαρμογής: Coloring book - games for kids

<b>P1 Εκπαιδευτικό περιεχόμενο (το παιδί μπορεί να μάθει μέσω αυτής της εφαρμογής;) (0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 1.1 Η εφαρμογή είναι κατάλληλη για την ηλικία και τις γνώσεις του παιδιού.	2
P 1.2 Η εφαρμογή δεν έχει λάθη (π.χ. στα μαθηματικά, στη γλώσσα κ.α.).	2
P 1.3 Βοηθά το παιδί να μάθει μέσα από πολλαπλές δραστηριότητες και όχι μόνο μνημονικά.	0
P 1.4 Δίνει έμφαση σε επίλυση προβλημάτων και όχι στη παθητική παρακολούθηση εικόνων, βίντεο κ.α.	1
P 1.5 Έχει διάφορα επίπεδα δυσκολίας.	0
P 1.6 Παρέχει στο παιδί την πληροφορία με διάφορους τρόπους (οπτικά, ακουστικά κ.α.).	1
P 1.7 Παρακινεί το νήπιο να ασχοληθεί μαζί της.	1
P 1.8 Παρέχει ενημέρωση της επίδοσης του νηπίου.	0
P 1.9 Επιβραβεύει συχνά το νήπιο, ενώ απουσιάζουν οι ποινές οποιαδήποτε μορφής.	0
P 1.10 Παρακολουθεί και αναλύει την πρόοδο του νηπίου.	0
P 1.11 Δεν περιέχει στερεότυπα για τα 2 φύλα ή άλλης μορφής προκαταλήψεις (π.χ. εθνοτικές).	2
<b>P2 Σχεδίαση (η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί με επίκεντρο το παιδί;) (0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 2.1 Έχει άριστη ποιότητα εικόνων.	2
P 2.2 Έχει ευχάριστα, ευαγάγνωστα κείμενα, γραφικά και σκηνικό (background).	2
P 2.3 Έχει εξαιρετική ποιότητα ήχου.	1
P 2.4 Μέσω της ορθής χρήσης ήχων, εικόνων, video βοηθά το παιδί να μάθει.	0
P 2.5 Η διάταξη-διαρρύθμιση των στοιχείων είναι σαφής, λογική & έξυπνη.	2
P 2.6 Η σχεδίαση του μενού είναι ορθή και διευκολύνει το χειρισμό της εφαρμογής.	2
<b>P3 Λειτουργικότητα εφαρμογής (Μπορεί το παιδί να την χρησιμοποιήσει εύκολα και δίχως προβλήματα;) (0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 3.1 Έχει αυξημένη διαδραστικότητα π.χ. επιτρέπει τον χρωματισμό-σχεδίαση και μετακίνηση αντικειμένων, κ.α.	1
P 3.2 Δίνει στο νήπιο μια αίσθηση ελέγχου και ευκολία χρήσης μετά την πρώτη φορά.	2
P 3.3 Έχει απλές και πλήρεις οδηγίες.	0
P 3.4 Παρέχει δυνατότητα παραμετροποίησης (π.χ. σίγαση του ήχου).	2
P 3.5 Είναι εύκολη στην εκμάθηση και στην χρήση της.	2
P 3.6 Έχει απουσία διαφημίσεων.	2
P 3.7 Δεν παροτρύνει το παιδί να προβεί σε οποιαδήποτε μορφή ηλεκτρονικής συναλλαγής.	0
<b>P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά. (Η εφαρμογή για την λειτουργία της δεν απαιτεί ειδικές γνώσεις κ.α.) (0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 4.1 Φορτώνεται και εκτελείται γρήγορα. Είναι αξιόπιστη.	2
P 4.2 Έχει συχνές & αυτόματες αναβαθμίσεις δίχως να απαιτεί την παρέμβαση του χρήστη.	2
P 4.3 «τρέχει» σε παλιές και νέες συσκευές.	2
<b>Αξιολόγηση Εφαρμογής</b>	<b>3,1★</b>

## Εφαρμογή Spelling & Phonics: Kids Games

<b>Τίτλος Εφαρμογής</b>	<b>Spelling &amp; Phonics: Kids Games</b>
<b>Link μεταφόρτωσης</b>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rvappstudios.abc.spelling.toddler.spell.phonics&amp;hl=en&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rvappstudios.abc.spelling.toddler.spell.phonics&amp;hl=en&amp;gl=US</a>
<b>Κατασκευαστής:</b>	RV AppStudios
<b>Ηλικιακή Ομάδα σύμφωνα με τον ερευνητή:</b>	4 έως 12
<b>Εκπαιδευτικό Αντικείμενο:</b>	Αγγλικά
<b>Λειτουργικό Σύστημα:</b>	Android, iOS
<b>Κόστος:</b>	Δωρεάν
<b>Αξιολόγηση χρηστών:</b>	4,7 ★
<b>Αξιολόγηση ερευνητή:</b>	4,8 ★

### Περιγραφή:

Το τέλειο παιχνίδι για να μάθουν τα παιδιά να συλλαβίζουν, διασκεδάζοντας! Αυτό το παιχνίδι βοηθά τα μικρά παιδιά να μάθουν να συλλαβίζουν φωνάζοντας λέξεις, φωνητικά και διδάσκει πώς να συσχετίζουν τα γράμματα με τις εικόνες. Στόχος μας με τη συλλογή παιχνιδιών ορθογραφίας ήταν να κάνουμε τα παιδιά να παίζουν και να μην συνειδητοποιούν ότι έχουν μάθει να γράφουν! (RV AppStudios, 2017)



Εικόνα 13 Spelling & Phonics: Kids Games

## Αξιολόγηση Ερευνητή:

Πίνακας 11 Αξιολόγηση εφαρμογής: Spelling & Phonics: Kids Games

<b>P1 Εκπαιδευτικό περιεχόμενο (το παιδί μπορεί να μάθει μέσω αυτής της εφαρμογής;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 1.1 Η εφαρμογή είναι κατάλληλη για την ηλικία και τις γνώσεις του παιδιού.	2
P 1.2 Η εφαρμογή δεν έχει λάθη (π.χ. στα μαθηματικά, στη γλώσσα κ.α.).	2
P 1.3 Βοηθά το παιδί να μάθει μέσα από πολλαπλές δραστηριότητες και όχι μόνο μνημονικά.	2
P 1.4 Δίνει έμφαση σε επίλυση προβλημάτων και όχι στη παθητική παρακολούθηση εικόνων, βίντεο κ.α.	2
P 1.5 Έχει διάφορα επίπεδα δυσκολίας.	0
P 1.6 Παρέχει στο παιδί την πληροφορία με διάφορους τρόπους (οπτικά, ακουστικά κ.α.).	2
P 1.7 Παρακινεί το νήπιο να ασχοληθεί μαζί της.	2
P 1.8 Παρέχει ενημέρωση της επίδοσης του νηπίου.	2
P 1.9 Επιβραβεύει συχνά το νήπιο, ενώ απουσιάζουν οι ποινές οποιαδήποτε μορφής.	2
P 1.10 Παρακολουθεί και αναλύει την πρόοδο του νηπίου.	2
P 1.11 Δεν περιέχει στερεότυπα για τα 2 φύλα ή άλλης μορφής προκαταλήψεις (π.χ. εθνοτικές).	2
<b>P2 Σχεδίαση (η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί με επίκεντρο το παιδί;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 2.1 Έχει άριστη ποιότητα εικόνων.	2
P 2.2 Έχει ευχάριστα, ευανάγνωστα κείμενα, γραφικά και σκηνικό (background).	2
P 2.3 Έχει εξαιρετική ποιότητα ήχου.	2
P 2.4 Μέσω της ορθής χρήσης ήχων, εικόνων, video βοηθά το παιδί να μάθει.	2
P 2.5 Η διάταξη-διαρρύθμιση των στοιχείων είναι σαφής, λογική & έξυπνη.	2
P 2.6 Η σχεδίαση του μενού είναι ορθή και διευκολύνει το χειρισμό της εφαρμογής.	2
<b>P3 Λειτουργικότητα εφαρμογής (Μπορεί το παιδί να την χρησιμοποιήσει εύκολα και δίχως προβλήματα;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 3.1 Έχει αυξημένη διαδραστικότητα π.χ. επιτρέπει τον χρωματισμό-σχεδίαση και μετακίνηση αντικειμένων, κ.α.	2
P 3.2 Δίνει στο νήπιο μια αίσθηση ελέγχου και ευκολία χρήσης μετά την πρώτη φορά.	2
P 3.3 Έχει απλές και πλήρεις οδηγίες.	2
P 3.4 Παρέχει δυνατότητα παραμετροποίησης (π.χ. σίγαση του ήχου).	2
P 3.5 Είναι εύκολη στην εκμάθηση και στην χρήση της.	2
P 3.6 Έχει απουσία διαφημίσεων.	2
P 3.7 Δεν παροτρύνει το παιδί να προβεί σε οποιαδήποτε μορφή ηλεκτρονικής συναλλαγής.	2
<b>P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά. (Η εφαρμογή για την λειτουργία της δεν απαιτεί ειδικές γνώσεις κ.α.) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 4.1 Φορτώνεται και εκτελείται γρήγορα. Είναι αξιόπιστη.	2
P 4.2 Έχει συχνές & αυτόματες αναβαθμίσεις δίχως να απαιτεί την παρέμβαση του χρήστη.	2
P 4.3 «τρέχει» σε παλιές και νέες συσκευές.	2
<b>Αξιολόγηση Εφαρμογής</b>	<b>4,8★</b>

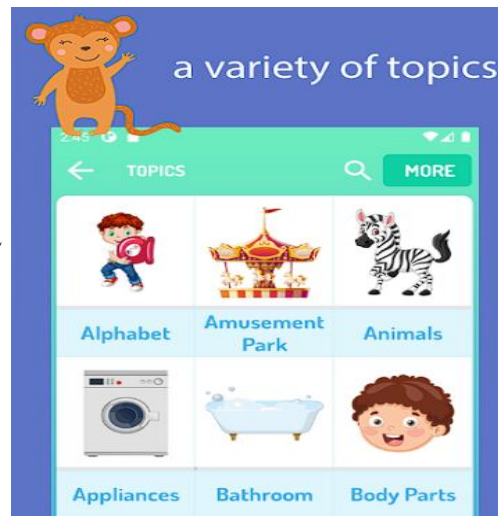


## Εφαρμογή English for kids

<b>Τίτλος Εφαρμογής</b>	<b>English for kids</b>
<b>Link μεταφόρτωσης</b>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.funbox.englishkid&amp;hl=en&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.funbox.englishkid&amp;hl=en&amp;gl=US</a>
<b>Κατασκευαστής:</b>	Miracle FunBox
<b>Ηλικιακή Ομάδα σύμφωνα με τον ερευνητή:</b>	8+
<b>Εκπαιδευτικό Αντικείμενο:</b>	Αγγλικά
<b>Λειτουργικό Σύστημα:</b>	Android, iOS
<b>Κόστος:</b>	Δωρεάν, Διαφημίσεις, Μικροσυναλλαγές
<b>Αξιολόγηση χρηστών:</b>	4.5 ★
<b>Αξιολόγηση ερευνητή:</b>	4,0 ★

### Περιγραφή:

Η εφαρμογή εκμάθησης αγγλικών είναι πολύ χρήσιμη για τα παιδιά σας που πρέπει να βελτιώσουν το αγγλικό λεξιλόγιο, τις δεξιότητες ακρόασης και ανάγνωσης. Μπορείτε να αφήσετε τα παιδιά σας να μάθουν αγγλικά με ένα ευρύ φάσμα λεξιλογίου και πολλά παιχνίδια μάθησης όπως: παιχνίδια ακρόασης, ορθογραφίας, παιχνίδια ανάγνωσης κ.λπ. (Miracle FunBox, 2015)



Εικόνα 14 English for kids

## Αξιολόγηση Ερευνητή:

Πίνακας 12 Αξιολόγηση εφαρμογής: English for kids

<b>P1 Εκπαιδευτικό περιεχόμενο (το παιδί μπορεί να μάθει μέσω αυτής της εφαρμογής;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 1.1 Η εφαρμογή είναι κατάλληλη για την ηλικία και τις γνώσεις του παιδιού.	2
P 1.2 Η εφαρμογή δεν έχει λάθη (π.χ. στα μαθηματικά, στη γλώσσα κ.α.).	2
P 1.3 Βοηθά το παιδί να μάθει μέσα από πολλαπλές δραστηριότητες και όχι μόνο μνημονικά.	2
P 1.4 Δίνει έμφαση σε επίλυση προβλημάτων και όχι στη παθητική παρακολούθηση εικόνων, βίντεο κ.α.	2
P 1.5 Έχει διάφορα επίπεδα δυσκολίας.	2
P 1.6 Παρέχει στο παιδί την πληροφορία με διάφορους τρόπους (οπτικά, ακουστικά κ.α.).	2
P 1.7 Παρακινεί το νήπιο να ασχοληθεί μαζί της.	2
P 1.8 Παρέχει ενημέρωση της επίδοσης του νηπίου.	2
P 1.9 Επιβραβεύει συχνά το νήπιο, ενώ απουσιάζουν οι ποινές οποιαδήποτε μορφής.	1
P 1.10 Παρακολουθεί και αναλύει την πρόοδο του νηπίου.	2
P 1.11 Δεν περιέχει στερεότυπα για τα 2 φύλα ή άλλης μορφής προκαταλήψεις (π.χ. εθνοτικές).	2
<b>P2 Σχεδίαση (η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί με επίκεντρο το παιδί;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 2.1 Έχει άριστη ποιότητα εικόνων.	2
P 2.2 Έχει ευχάριστα, ευαγάγνωστα κείμενα, γραφικά και σκηνικό (background).	2
P 2.3 Έχει εξαιρετική ποιότητα ήχου.	2
P 2.4 Μέσω της ορθής χρήσης ήχων, εικόνων, video βοηθά το παιδί να μάθει.	2
P 2.5 Η διάταξη-διαρρύθμιση των στοιχείων είναι σαφής, λογική & έξυπνη.	1
P 2.6 Η σχεδίαση του μενού είναι ορθή και διευκολύνει το χειρισμό της εφαρμογής.	1
<b>P3 Λειτουργικότητα εφαρμογής (Μπορεί το παιδί να την χρησιμοποιήσει εύκολα και δίχως προβλήματα;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 3.1 Έχει αυξημένη διαδραστικότητα π.χ. επιτρέπει τον χρωματισμό-σχεδίαση και μετακίνηση αντικειμένων, κ.α.	2
P 3.2 Δίνει στο νήπιο μια αίσθηση ελέγχου και ευκολία χρήσης μετά την πρώτη φορά.	1
P 3.3 Έχει απλές και πλήρεις οδηγίες.	0
P 3.4 Παρέχει δυνατότητα παραμετροποίησης (π.χ. σίγαση του ήχου).	0
P 3.5 Είναι εύκολη στην εκμάθηση και στην χρήση της.	1
P 3.6 Έχει απουσία διαφημίσεων.	1
P 3.7 Δεν παροτρύνει το παιδί να προβεί σε οποιαδήποτε μορφή ηλεκτρονικής συναλλαγής.	1
<b>P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά. (Η εφαρμογή για την λειτουργία της δεν απαιτεί ειδικές γνώσεις κ.α.) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 4.1 Φορτώνεται και εκτελείται γρήγορα. Είναι αξιόπιστη.	2
P 4.2 Έχει συχνές & αυτόματες αναβαθμίσεις δίχως να απαιτεί την παρέμβαση του χρήστη.	2
P 4.3 «τρέχει» σε παλιές και νέες συσκευές.	2
<b>Αξιολόγηση Εφαρμογής</b>	<b>4,0★</b>

## Εφαρμογή Learn English - 11,000 Words

<b>Τίτλος Εφαρμογής</b>	<b>Learn English - 11,000 Words</b>
<b>Link μεταφόρτωσης</b>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.fun easylearn.english&amp;hl=en&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.fun easylearn.english&amp;hl=en&amp;gl=US</a>
<b>Κατασκευαστής:</b>	FunEasyLearn
<b>Ηλικιακή Ομάδα σύμφωνα με τον ερευνητή:</b>	10+
<b>Εκπαιδευτικό Αντικείμενο:</b>	Αγγλικά
<b>Λειτουργικό Σύστημα:</b>	Android, iOS
<b>Κόστος:</b>	Δωρεάν, Μικροσυναλλαγές
<b>Αξιολόγηση χρηστών:</b>	4,6 ★
<b>Αξιολόγηση ερευνητή:</b>	4,3 ★

### Περιγραφή:

Μάθετε να διαβάζετε για να γράφετε και να μιλάτε αγγλικά. Ανακαλύψτε τον διασκεδαστικό και εύκολο τρόπο για να μάθετε όλους τους κανόνες ανάγνωσης, όλες τις λέξεις που θα χρειαστείτε ποτέ και όλες τις χρήσιμες φράσεις στην αγγλική γλώσσα. (FunEasyLearn, 2013)



Εικόνα 15 Learn English - 11,000 Words

## Αξιολόγηση Ερευνητή:

Πίνακας 13 Αξιολόγηση εφαρμογής: Learn English - 11,000 Words

<b>P1 Εκπαιδευτικό περιεχόμενο (το παιδί μπορεί να μάθει μέσω αυτής της εφαρμογής;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 1.1 Η εφαρμογή είναι κατάλληλη για την ηλικία και τις γνώσεις του παιδιού.	1
P 1.2 Η εφαρμογή δεν έχει λάθη (π.χ. στα μαθηματικά, στη γλώσσα κ.α.).	2
P 1.3 Βοηθά το παιδί να μάθει μέσα από πολλαπλές δραστηριότητες και όχι μόνο μνημονικά.	2
P 1.4 Δίνει έμφαση σε επίλυση προβλημάτων και όχι στη παθητική παρακολούθηση εικόνων, βίντεο κ.α.	2
P 1.5 Έχει διάφορα επίπεδα δυσκολίας.	0
P 1.6 Παρέχει στο παιδί την πληροφορία με διάφορους τρόπους (οπτικά, ακουστικά κ.α.).	2
P 1.7 Παρακινεί το νήπιο να ασχοληθεί μαζί της.	2
P 1.8 Παρέχει ενημέρωση της επίδοσης του νηπίου.	2
P 1.9 Επιβραβεύει συχνά το νήπιο, ενώ απουσιάζουν οι ποινές οποιαδήποτε μορφής.	1
P 1.10 Παρακολουθεί και αναλύει την πρόοδο του νηπίου.	2
P 1.11 Δεν περιέχει στερεότυπα για τα 2 φύλα ή άλλης μορφής προκαταλήψεις (π.χ. εθνοτικές).	2
<b>P2 Σχεδίαση (η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί με επίκεντρο το παιδί;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 2.1 Έχει άριστη ποιότητα εικόνων.	2
P 2.2 Έχει ευχάριστα, ευανάγνωστα κείμενα, γραφικά και σκηνικό (background).	1
P 2.3 Έχει εξαιρετική ποιότητα ήχου.	2
P 2.4 Μέσω της ορθής χρήσης ήχων, εικόνων, video βοηθά το παιδί να μάθει.	2
P 2.5 Η διάταξη-διαρρύθμιση των στοιχείων είναι σαφής, λογική & έξυπνη.	1
P 2.6 Η σχεδίαση του μενού είναι ορθή και διευκολύνει το χειρισμό της εφαρμογής.	2
<b>P3 Λειτουργικότητα εφαρμογής (Μπορεί το παιδί να την χρησιμοποιήσει εύκολα και δίχως προβλήματα;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 3.1 Έχει αυξημένη διαδραστικότητα π.χ. επιτρέπει τον χρωματισμό-σχεδίαση και μετακίνηση αντικειμένων, κ.α.	2
P 3.2 Δίνει στο νήπιο μια αίσθηση ελέγχου και ευκολία χρήσης μετά την πρώτη φορά.	2
P 3.3 Έχει απλές και πλήρεις οδηγίες.	2
P 3.4 Παρέχει δυνατότητα παραμετροποίησης (π.χ. σίγαση του ήχου).	2
P 3.5 Είναι εύκολη στην εκμάθηση και στην χρήση της.	2
P 3.6 Έχει απουσία διαφημίσεων.	2
P 3.7 Δεν παροτρύνει το παιδί να προβεί σε οποιαδήποτε μορφή ηλεκτρονικής συναλλαγής.	0
<b>P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά. (Η εφαρμογή για την λειτουργία της δεν απαιτεί ειδικές γνώσεις κ.α.) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 4.1 Φορτώνεται και εκτελείται γρήγορα. Είναι αξιόπιστη.	2
P 4.2 Έχει συχνές & αυτόματες αναβαθμίσεις δίχως να απαιτεί την παρέμβαση του χρήστη.	2
P 4.3 «τρέχει» σε παλιές και νέες συσκευές.	2
<b>Αξιολόγηση Εφαρμογής</b>	<b>4,3★</b>

## Εφαρμογή Kids Games to Learn English

<b>Τίτλος Εφαρμογής</b>	<b>Kids Games to Learn English</b>
<b>Link μεταφόρτωσης</b>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kidsland.englishkids&amp;hl=en&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kidsland.englishkids&amp;hl=en&amp;gl=US</a>
<b>Κατασκευαστής:</b>	Kids land
<b>Ηλικιακή Ομάδα σύμφωνα με τον ερευνητή:</b>	4 έως 12
<b>Εκπαιδευτικό Αντικείμενο:</b>	Αγγλικά
<b>Λειτουργικό Σύστημα:</b>	Android
<b>Κόστος:</b>	Δωρεάν, Διαφημίσεις, Μικροσυναλλαγές
<b>Αξιολόγηση χρηστών:</b>	4.6 ★
<b>Αξιολόγηση ερευνητή:</b>	3,3 ★

### Περιγραφή:

Η εκμάθηση αγγλικών μέσω παιχνιδιών είναι ένας από τους καλύτερους τρόπους για να μάθετε στο παιδί σας να μιλάει μόνο του αγγλικά. Σε αυτό το αγγλικό παιχνίδι για παιδιά, το παιδί σας μπορεί να μάθει το αγγλικό αλφάβητο, τους αριθμούς, τα αγγλικά ονόματα λαχανικών και φρούτων, πιάτα τροφίμων και ξηρών φρούτων, ονόματα οχημάτων, πτηνών και ζώων, χρώματα και σχήματα, ονόματα εξαρτημάτων υπολογιστή και πολλά περισσότερα. (Kids land, 2022)



Εικόνα 16 Kids Games to Learn English

## Αξιολόγηση Ερευνητή:

Πίνακας 14 Αξιολόγηση εφαρμογής: Kids Games to Learn English

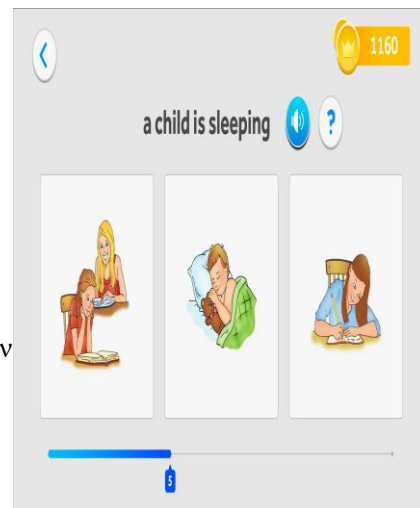
<b>P1 Εκπαιδευτικό περιεχόμενο (το παιδί μπορεί να μάθει μέσω αυτής της εφαρμογής;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 1.1 Η εφαρμογή είναι κατάλληλη για την ηλικία και τις γνώσεις του παιδιού.	2
P 1.2 Η εφαρμογή δεν έχει λάθη (π.χ. στα μαθηματικά, στη γλώσσα κ.α.).	2
P 1.3 Βοηθά το παιδί να μάθει μέσα από πολλαπλές δραστηριότητες και όχι μόνο μνημονικά.	1
P 1.4 Δίνει έμφαση σε επίλυση προβλημάτων και όχι στη παθητική παρακολούθηση εικόνων, βίντεο κ.α.	1
P 1.5 Έχει διάφορα επίπεδα δυσκολίας.	0
P 1.6 Παρέχει στο παιδί την πληροφορία με διάφορους τρόπους (οπτικά, ακουστικά κ.α.).	1
P 1.7 Παρακινεί το νήπιο να ασχοληθεί μαζί της.	1
P 1.8 Παρέχει ενημέρωση της επίδοσης του νηπίου.	0
P 1.9 Επιβραβεύει συχνά το νήπιο, ενώ απουσιάζουν οι ποινές οποιαδήποτε μορφής.	1
P 1.10 Παρακολουθεί και αναλύει την πρόοδο του νηπίου.	1
P 1.11 Δεν περιέχει στερεότυπα για τα 2 φύλα ή άλλης μορφής προκαταλήψεις (π.χ. εθνοτικές).	2
<b>P2 Σχεδίαση (η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί με επίκεντρο το παιδί;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 2.1 Έχει άριστη ποιότητα εικόνων.	2
P 2.2 Έχει ευχάριστα, ευανάγνωστα κείμενα, γραφικά και σκηνικό (background).	1
P 2.3 Έχει εξαιρετική ποιότητα ήχου.	1
P 2.4 Μέσω της ορθής χρήσης ήχων, εικόνων, video βοηθά το παιδί να μάθει.	1
P 2.5 Η διάταξη-διαρρύθμιση των στοιχείων είναι σαφής, λογική & έξυπνη.	2
P 2.6 Η σχεδίαση του μενού είναι ορθή και διευκολύνει το χειρισμό της εφαρμογής.	2
<b>P3 Λειτουργικότητα εφαρμογής (Μπορεί το παιδί να την χρησιμοποιήσει εύκολα και δίχως προβλήματα;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 3.1 Έχει αυξημένη διαδραστικότητα π.χ. επιτρέπει τον χρωματισμό-σχεδίαση και μετακίνηση αντικειμένων, κ.α.	1
P 3.2 Δίνει στο νήπιο μια αίσθηση ελέγχου και ευκολία χρήσης μετά την πρώτη φορά.	2
P 3.3 Έχει απλές και πλήρεις οδηγίες.	0
P 3.4 Παρέχει δυνατότητα παραμετροποίησης (π.χ. σίγαση του ήχου).	2
P 3.5 Είναι εύκολη στην εκμάθηση και στην χρήση της.	2
P 3.6 Έχει απουσία διαφημίσεων.	2
P 3.7 Δεν παροτρύνει το παιδί να προβεί σε οποιαδήποτε μορφή ηλεκτρονικής συναλλαγής.	0
<b>P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά. (Η εφαρμογή για την λειτουργία της δεν απαιτεί ειδικές γνώσεις κ.α.) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 4.1 Φορτώνεται και εκτελείται γρήγορα. Είναι αξιόπιστη.	2
P 4.2 Έχει συχνές & αυτόματες αναβαθμίσεις δίχως να απαιτεί την παρέμβαση του χρήστη.	2
P 4.3 «τρέχει» σε παλιές και νέες συσκευές.	2
<b>Αξιολόγηση Εφαρμογής</b>	<b>3,3★</b>

## Εφαρμογή English for Kids: Learn & Play

<b>Τίτλος Εφαρμογής</b>	<b>English for Kids: Learn &amp; Play</b>
<b>Link μεταφόρτωσης</b>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.genngoldman.englishru&amp;hl=en&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.genngoldman.englishru&amp;hl=en&amp;gl=US</a>
<b>Κατασκευαστής:</b>	OldCroc Studio
<b>Ηλικιακή Ομάδα σύμφωνα με τον ερευνητή:</b>	5 έως 10
<b>Εκπαιδευτικό Αντικείμενο:</b>	Αγγλικά
<b>Λειτουργικό Σύστημα:</b>	Android, iOS
<b>Κόστος:</b>	Δωρεάν, Μικροσυναλλαγές
<b>Αξιολόγηση χρηστών:</b>	4.6 ★
<b>Αξιολόγηση ερευνητή:</b>	3,1 ★

### Περιγραφή:

Αυτό το εκπαιδευτικό πρόγραμμα αποτελείται από 30 δομημένα μαθήματα που θα επιτρέψουν στο παιδί σας να μάθει πάνω από 250 νέες λέξεις και να κατακτήσει τον σχηματισμό συνδυασμών λέξεων και φράσεων. Η εφαρμογή είναι κατάλληλη τόσο για παιδιά προσχολικής ηλικίας 5-10 ετών όσο και για μαθητές δημοτικού. Η εφαρμογή έχει μια απλή, διαισθητική διεπαφή που μπορούν να καταλάβουν ακόμη και οι πιο μικροί μαθητές. Και οι ανταμοιβές και τα διασκεδαστικά παιχνίδια θα διασκεδάσουν το παιδί σας και θα το παρακινήσουν να επαναλάβει τα μαθήματα ξανά και ξανά. (OldCroc Studio, 2016)



Εικόνα 17 English for kids: Learn & Play

## Αξιολόγηση Ερευνητή:

Πίνακας 15 Αξιολόγηση εφαρμογής: English for Kids: Learn & Play

<b>P1 Εκπαιδευτικό περιεχόμενο (το παιδί μπορεί να μάθει μέσω αυτής της εφαρμογής;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 1.1 Η εφαρμογή είναι κατάλληλη για την ηλικία και τις γνώσεις του παιδιού.	2
P 1.2 Η εφαρμογή δεν έχει λάθη (π.χ. στα μαθηματικά, στη γλώσσα κ.α.).	2
P 1.3 Βοηθά το παιδί να μάθει μέσα από πολλαπλές δραστηριότητες και όχι μόνο μνημονικά.	0
P 1.4 Δίνει έμφαση σε επίλυση προβλημάτων και όχι στη παθητική παρακολούθηση εικόνων, βίντεο κ.α.	0
P 1.5 Έχει διάφορα επίπεδα δυσκολίας.	0
P 1.6 Παρέχει στο παιδί την πληροφορία με διάφορους τρόπους (οπτικά, ακουστικά κ.α.).	1
P 1.7 Παρακινεί το νήπιο να ασχοληθεί μαζί της.	2
P 1.8 Παρέχει ενημέρωση της επίδοσης του νηπίου.	0
P 1.9 Επιβραβεύει συχνά το νήπιο, ενώ απουσιάζουν οι ποινές οποιαδήποτε μορφής.	2
P 1.10 Παρακολουθεί και αναλύει την πρόοδο του νηπίου.	0
P 1.11 Δεν περιέχει στερεότυπα για τα 2 φύλα ή άλλης μορφής προκαταλήψεις (π.χ. εθνοτικές).	2
<b>P2 Σχεδίαση (η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί με επίκεντρο το παιδί;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 2.1 Έχει άριστη ποιότητα εικόνων.	2
P 2.2 Έχει ευχάριστα, ευαγάγνωστα κείμενα, γραφικά και σκηνικό (background).	1
P 2.3 Έχει εξαιρετική ποιότητα ήχου.	1
P 2.4 Μέσω της ορθής χρήσης ήχων, εικόνων, video βοηθά το παιδί να μάθει.	2
P 2.5 Η διάταξη-διαρρύθμιση των στοιχείων είναι σαφής, λογική & έξυπνη.	1
P 2.6 Η σχεδίαση του μενού είναι ορθή και διευκολύνει το χειρισμό της εφαρμογής.	2
<b>P3 Λειτουργικότητα εφαρμογής (Μπορεί το παιδί να την χρησιμοποιήσει εύκολα και δίχως προβλήματα;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 3.1 Έχει αυξημένη διαδραστικότητα π.χ. επιτρέπει τον χρωματισμό-σχεδίαση και μετακίνηση αντικειμένων, κ.α.	1
P 3.2 Δίνει στο νήπιο μια αίσθηση ελέγχου και ευκολία χρήσης μετά την πρώτη φορά.	2
P 3.3 Έχει απλές και πλήρεις οδηγίες.	0
P 3.4 Παρέχει δυνατότητα παραμετροποίησης (π.χ. σίγαση του ήχου).	2
P 3.5 Είναι εύκολη στην εκμάθηση και στην χρήση της.	2
P 3.6 Έχει απουσία διαφημίσεων.	0
P 3.7 Δεν παροτρύνει το παιδί να προβεί σε οποιαδήποτε μορφή ηλεκτρονικής συναλλαγής.	1
<b>P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά. (Η εφαρμογή για την λειτουργία της δεν απαιτεί ειδικές γνώσεις κ.α.) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 4.1 Φορτώνεται και εκτελείται γρήγορα. Είναι αξιόπιστη.	2
P 4.2 Έχει συχνές & αυτόματες αναβαθμίσεις δίχως να απαιτεί την παρέμβαση του χρήστη.	1
P 4.3 «τρέχει» σε παλιές και νέες συσκευές.	2
<b>Αξιολόγηση Εφαρμογής</b>	<b>3,1★</b>

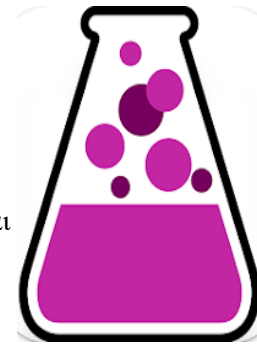


## Εφαρμογή Little Alchemy

<b>Τίτλος Εφαρμογής</b>	<b>Little Alchemy</b>
<b>Link μεταφόρτωσης</b>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sometimeswefly.littlealchemy">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sometimeswefly.littlealchemy</a>
<b>Κατασκευαστής:</b>	Recloak
<b>Ηλικιακή Ομάδα σύμφωνα με τον ερευνητή:</b>	6 έως 12
<b>Εκπαιδευτικό Αντικείμενο:</b>	Φυσικά
<b>Λειτουργικό Σύστημα:</b>	Android, iOS, Web browser
<b>Κόστος:</b>	Δωρεάν
<b>Αξιολόγηση χρηστών:</b>	4.1 ★
<b>Αξιολόγηση ερευνητή:</b>	2,9 ★

### Περιγραφή:

Το Little Alchemy είναι μια εφαρμογή και ένα διαδικτυακό παιχνίδι όπου ο χρήστης ξεκινά με 4 βασικά στοιχεία και πρέπει να τα ανακατεύσει ώστε να δημιουργήσει περισσότερα πράγματα. Έχει να κάνει με την ανάμειξη στοιχείων για την δημιουργία ενδιαφέροντων, διασκεδαστικών και εκπληκτικών αντικειμένων. Κάθε συνδυασμός είναι ένα μικρό παζλ προς επίλυση. Ο στόχος σας είναι ο χρήστης να φτάσει τα 510 στοιχεία στο τέλος. (Recloak, 2012)



Εικόνα 18 Little Alchemey

## Αξιολόγηση Ερευνητή:

Πίνακας 16 Αξιολόγηση εφαρμογής: *Little Alchemy*

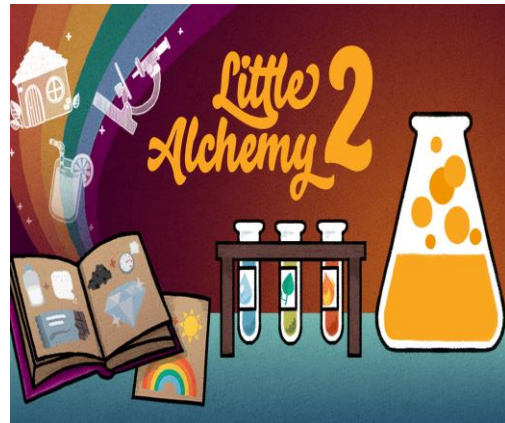
<b>P1 Εκπαιδευτικό περιεχόμενο (το παιδί μπορεί να μάθει μέσω αυτής της εφαρμογής;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 1.1 Η εφαρμογή είναι κατάλληλη για την ηλικία και τις γνώσεις του παιδιού.	1
P 1.2 Η εφαρμογή δεν έχει λάθη (π.χ. στα μαθηματικά, στη γλώσσα κ.α.).	2
P 1.3 Βοηθά το παιδί να μάθει μέσα από πολλαπλές δραστηριότητες και όχι μόνο μνημονικά.	1
P 1.4 Δίνει έμφαση σε επίλυση προβλημάτων και όχι στη παθητική παρακολούθηση εικόνων, βίντεο κ.α.	1
P 1.5 Έχει διάφορα επίπεδα δυσκολίας.	0
P 1.6 Παρέχει στο παιδί την πληροφορία με διάφορους τρόπους (οπτικά, ακουστικά κ.α.).	1
P 1.7 Παρακινεί το νήπιο να ασχοληθεί μαζί της.	0
P 1.8 Παρέχει ενημέρωση της επίδοσης του νηπίου.	1
P 1.9 Επιβραβεύει συχνά το νήπιο, ενώ απουσιάζουν οι ποινές οποιαδήποτε μορφής.	0
P 1.10 Παρακολουθεί και αναλύει την πρόοδο του νηπίου.	1
P 1.11 Δεν περιέχει στερεότυπα για τα 2 φύλα ή άλλης μορφής προκαταλήψεις (π.χ. εθνοτικές).	2
<b>P2 Σχεδίαση (η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί με επίκεντρο το παιδί;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 2.1 Έχει άριστη ποιότητα εικόνων.	1
P 2.2 Έχει ευχάριστα, ευαγάγνωστα κείμενα, γραφικά και σκηνικό (background).	1
P 2.3 Έχει εξαιρετική ποιότητα ήχου.	0
P 2.4 Μέσω της ορθής χρήσης ήχων, εικόνων, video βοηθά το παιδί να μάθει.	0
P 2.5 Η διάταξη-διαρρύθμιση των στοιχείων είναι σαφής, λογική & έξυπνη.	0
P 2.6 Η σχεδίαση του μενού είναι ορθή και διευκολύνει το χειρισμό της εφαρμογής.	2
<b>P3 Λειτουργικότητα εφαρμογής (Μπορεί το παιδί να την χρησιμοποιήσει εύκολα και δίχως προβλήματα;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 3.1 Έχει αυξημένη διαδραστικότητα π.χ. επιτρέπει τον χρωματισμό-σχεδίαση και μετακίνηση αντικειμένων, κ.α.	0
P 3.2 Δίνει στο νήπιο μια αίσθηση ελέγχου και ευκολία χρήσης μετά την πρώτη φορά.	2
P 3.3 Έχει απλές και πλήρεις οδηγίες.	2
P 3.4 Παρέχει δυνατότητα παραμετροποίησης (π.χ. σίγαση του ήχου).	2
P 3.5 Είναι εύκολη στην εκμάθηση και στην χρήση της.	2
P 3.6 Έχει απουσία διαφημίσεων.	2
P 3.7 Δεν παροτρύνει το παιδί να προβεί σε οποιαδήποτε μορφή ηλεκτρονικής συναλλαγής.	2
<b>P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά. (Η εφαρμογή για την λειτουργία της δεν απαιτεί ειδικές γνώσεις κ.α.) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 4.1 Φορτώνεται και εκτελείται γρήγορα. Είναι αξιόπιστη.	2
P 4.2 Έχει συχνές & αυτόματες αναβαθμίσεις δίχως να απαιτεί την παρέμβαση του χρήστη.	1
P 4.3 «τρέχει» σε παλιές και νέες συσκευές.	2
<b>Αξιολόγηση Εφαρμογής</b>	<b>2,9★</b>

## Εφαρμογή Little Alchemy 2

<b>Τίτλος Εφαρμογής</b>	<b>Little Alchemy 2</b>
<b>Link μεταφόρτωσης</b>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.recloak.littlealchemy2">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.recloak.littlealchemy2</a>
<b>Κατασκευαστής:</b>	Recloak
<b>Ηλικιακή Ομάδα σύμφωνα με τον ερευνητή:</b>	6 έως 12
<b>Εκπαιδευτικό Αντικείμενο:</b>	Φυσικά
<b>Λειτουργικό Σύστημα:</b>	Android, iOS, Web browser
<b>Κόστος:</b>	Δωρεάν, Διαφημίσεις, Μικροσυναλλαγές
<b>Αξιολόγηση χρηστών:</b>	4.1 ★
<b>Αξιολόγηση ερευνητή:</b>	3,7 ★

### Περιγραφή:

Το Little Alchemy 2 είναι ένα παιχνίδι όπου ο χρήστης αναμιγνύει στοιχεία για να δημιουργήσετε νέα. Ξεκινάει έχοντας τα βασικά στοιχεία φωτιά, νερό, αέρας και γη και δημιουργεί πιο σύνθετα αντικείμενα μέχρι τη ζωή, τον χρόνο και το διαδίκτυο. (Recloak, 2017)



Εικόνα 19 Little Alchemy 2

## Αξιολόγηση Ερευνητή:

Πίνακας 17 Αξιολόγηση εφαρμογής: Little Alchemy 2

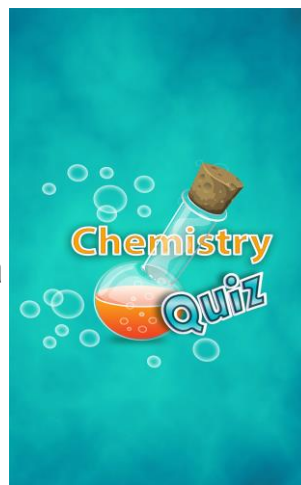
<b>P1 Εκπαιδευτικό περιεχόμενο (το παιδί μπορεί να μάθει μέσω αυτής της εφαρμογής;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 1.1 Η εφαρμογή είναι κατάλληλη για την ηλικία και τις γνώσεις του παιδιού.	1
P 1.2 Η εφαρμογή δεν έχει λάθη (π.χ. στα μαθηματικά, στη γλώσσα κ.α.).	2
P 1.3 Βοηθά το παιδί να μάθει μέσα από πολλαπλές δραστηριότητες και όχι μόνο μνημονικά.	1
P 1.4 Δίνει έμφαση σε επίλυση προβλημάτων και όχι στη παθητική παρακολούθηση εικόνων, βίντεο κ.α.	1
P 1.5 Έχει διάφορα επίπεδα δυσκολίας.	0
P 1.6 Παρέχει στο παιδί την πληροφορία με διάφορους τρόπους (οπτικά, ακουστικά κ.α.).	2
P 1.7 Παρακινεί το νήπιο να ασχοληθεί μαζί της.	1
P 1.8 Παρέχει ενημέρωση της επίδοσης του νηπίου.	1
P 1.9 Επιβραβεύει συχνά το νήπιο, ενώ απουσιάζουν οι ποινές οποιαδήποτε μορφής.	1
P 1.10 Παρακολουθεί και αναλύει την πρόοδο του νηπίου.	1
P 1.11 Δεν περιέχει στερεότυπα για τα 2 φύλα ή άλλης μορφής προκαταλήψεις (π.χ. εθνοτικές).	2
<b>P2 Σχεδίαση (η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί με επίκεντρο το παιδί;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 2.1 Έχει άριστη ποιότητα εικόνων.	2
P 2.2 Έχει ευχάριστα, ευανάγνωστα κείμενα, γραφικά και σκηνικό (background).	2
P 2.3 Έχει εξαιρετική ποιότητα ήχου.	2
P 2.4 Μέσω της ορθής χρήσης ήχων, εικόνων, video βοηθά το παιδί να μάθει.	1
P 2.5 Η διάταξη-διαρρύθμιση των στοιχείων είναι σαφής, λογική & έξυπνη.	2
P 2.6 Η σχεδίαση του μενού είναι ορθή και διευκολύνει το χειρισμό της εφαρμογής.	2
<b>P3 Λειτουργικότητα εφαρμογής (Μπορεί το παιδί να την χρησιμοποιήσει εύκολα και δίχως προβλήματα;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 3.1 Έχει αυξημένη διαδραστικότητα π.χ. επιτρέπει τον χρωματισμό-σχεδίαση και μετακίνηση αντικειμένων, κ.α.	1
P 3.2 Δίνει στο νήπιο μια αίσθηση ελέγχου και ευκολία χρήσης μετά την πρώτη φορά.	2
P 3.3 Έχει απλές και πλήρεις οδηγίες.	2
P 3.4 Παρέχει δυνατότητα παραμετροποίησης (π.χ. σίγαση του ήχου).	2
P 3.5 Είναι εύκολη στην εκμάθηση και στην χρήση της.	2
P 3.6 Έχει απουσία διαφημίσεων.	1
P 3.7 Δεν παροτρύνει το παιδί να προβεί σε οποιαδήποτε μορφή ηλεκτρονικής συναλλαγής.	1
<b>P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά. (Η εφαρμογή για την λειτουργία της δεν απαιτεί ειδικές γνώσεις κ.α.) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 4.1 Φορτώνεται και εκτελείται γρήγορα. Είναι αξιόπιστη.	2
P 4.2 Έχει συχνές & αυτόματες αναβαθμίσεις δίχως να απαιτεί την παρέμβαση του χρήστη.	1
P 4.3 «τρέχει» σε παλιές και νέες συσκευές.	2
<b>Αξιολόγηση Εφαρμογής</b>	<b>3,7★</b>

## Εφαρμογή Chemistry Quiz Science Game

<b>Τίτλος Εφαρμογής</b>	<b>Chemistry Quiz Science Game</b>
<b>Link μεταφόρτωσης</b>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.chemistry.game.fun.trivia.science.quiz">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.chemistry.game.fun.trivia.science.quiz</a>
<b>Κατασκευαστής:</b>	Smart Quiz Apps
<b>Ηλικιακή Ομάδα σύμφωνα με τον ερευνητή:</b>	10+
<b>Εκπαιδευτικό Αντικείμενο:</b>	Φυσικά
<b>Λειτουργικό Σύστημα:</b>	Android
<b>Κόστος:</b>	Δωρεάν, Διαφημίσεις
<b>Αξιολόγηση χρηστών:</b>	Δ.Υ (Δεν υπάρχει)
<b>Αξιολόγηση ερευνητή:</b>	2,6 ★

### Περιγραφή:

Δοκιμάστε τις γνώσεις σας σχετικά με την επιστήμη της χημείας με τις τελευταίες ερωτήσεις και απαντήσεις κουίζ χημείας! Δείξτε πόσα ξέρετε για τα άτομα και μόρια, οξέα και βάσεις, εξισώσεις εξισορρόπησης, τον περιοδικό πίνακα στοιχείων και πολλά άλλα. Η μάθηση δεν ήταν ποτέ τόσο διασκεδαστική! Ελέγξτε πόσα πραγματικά γνωρίζετε για την οργανική και την ανόργανη χημεία, τη χημική φόρμουλα, το λεξιλόγιο και όλες τις άλλες πτυχές αυτού του συναρπαστικού θέματος. (Smart Quiz Apps, 2017)



Εικόνα 20 Chemistry Quiz Science Game

## Αξιολόγηση Ερευνητή:

Πίνακας 18 Αξιολόγηση εφαρμογής: Chemistry Quiz Science Game

<b>P1 Εκπαιδευτικό περιεχόμενο (το παιδί μπορεί να μάθει μέσω αυτής της εφαρμογής;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 1.1 Η εφαρμογή είναι κατάλληλη για την ηλικία και τις γνώσεις του παιδιού.	0
P 1.2 Η εφαρμογή δεν έχει λάθη (π.χ. στα μαθηματικά, στη γλώσσα κ.α.).	2
P 1.3 Βοηθά το παιδί να μάθει μέσα από πολλαπλές δραστηριότητες και όχι μόνο μνημονικά.	0
P 1.4 Δίνει έμφαση σε επίλυση προβλημάτων και όχι στη παθητική παρακολούθηση εικόνων, βίντεο κ.α.	1
P 1.5 Έχει διάφορα επίπεδα δυσκολίας.	0
P 1.6 Παρέχει στο παιδί την πληροφορία με διάφορους τρόπους (οπτικά, ακουστικά κ.α.).	0
P 1.7 Παρακινεί το νήπιο να ασχοληθεί μαζί της.	0
P 1.8 Παρέχει ενημέρωση της επίδοσης του νηπίου.	1
P 1.9 Επιβραβεύει συχνά το νήπιο, ενώ απουσιάζουν οι ποινές οποιαδήποτε μορφής.	1
P 1.10 Παρακολουθεί και αναλύει την πρόοδο του νηπίου.	0
P 1.11 Δεν περιέχει στερεότυπα για τα 2 φύλα ή άλλης μορφής προκαταλήψεις (π.χ. εθνοτικές).	2
<b>P2 Σχεδίαση (η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί με επίκεντρο το παιδί;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 2.1 Έχει άριστη ποιότητα εικόνων.	2
P 2.2 Έχει ευχάριστα, ευανάγνωστα κείμενα, γραφικά και σκηνικό (background).	1
P 2.3 Έχει εξαιρετική ποιότητα ήχου.	1
P 2.4 Μέσω της ορθής χρήσης ήχων, εικόνων, video βοηθά το παιδί να μάθει.	0
P 2.5 Η διάταξη-διαρρύθμιση των στοιχείων είναι σαφής, λογική & έξυπνη.	2
P 2.6 Η σχεδίαση του μενού είναι ορθή και διευκολύνει το χειρισμό της εφαρμογής.	2
<b>P3 Λειτουργικότητα εφαρμογής (Μπορεί το παιδί να την χρησιμοποιήσει εύκολα και δίχως προβλήματα;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 3.1 Έχει αυξημένη διαδραστικότητα π.χ. επιτρέπει τον χρωματισμό-σχεδίαση και μετακίνηση αντικειμένων, κ.α.	0
P 3.2 Δίνει στο νήπιο μια αίσθηση ελέγχου και ευκολία χρήσης μετά την πρώτη φορά.	2
P 3.3 Έχει απλές και πλήρεις οδηγίες.	0
P 3.4 Παρέχει δυνατότητα παραμετροποίησης (π.χ. σίγαση του ήχου).	2
P 3.5 Είναι εύκολη στην εκμάθηση και στην χρήση της.	2
P 3.6 Έχει απουσία διαφημίσεων.	0
P 3.7 Δεν παροτρύνει το παιδί να προβεί σε οποιαδήποτε μορφή ηλεκτρονικής συναλλαγής.	2
<b>P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά. (Η εφαρμογή για την λειτουργία της δεν απαιτεί ειδικές γνώσεις κ.α.) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 4.1 Φορτώνεται και εκτελείται γρήγορα. Είναι αξιόπιστη.	2
P 4.2 Έχει συχνές & αυτόματες αναβαθμίσεις δίχως να απαιτεί την παρέμβαση του χρήστη.	1
P 4.3 «τρέχει» σε παλιές και νέες συσκευές.	2
<b>Αξιολόγηση Εφαρμογής</b>	<b>2,6★</b>

## Εφαρμογή School Science Experiment Lab

<b>Τίτλος Εφαρμογής</b>	<b>School Science Experiment Lab</b>
<b>Link μεταφόρτωσης</b>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kidsgamesfactory.science.experiments.lab">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kidsgamesfactory.science.experiments.lab</a>
<b>Κατασκευαστής:</b>	Kids Games Factory
<b>Ηλικιακή Ομάδα σύμφωνα με τον ερευνητή:</b>	10+
<b>Εκπαιδευτικό Αντικείμενο:</b>	Φυσικά
<b>Λειτουργικό Σύστημα:</b>	Android
<b>Κόστος:</b>	Δωρεάν, Διαφημίσεις
<b>Αξιολόγηση χρηστών:</b>	Δ.Υ (Δεν υπάρχει)
<b>Αξιολόγηση ερευνητή:</b>	2,9 ★

### Περιγραφή:

Καλώς ήλθατε στο παιχνίδι πειραμάτων εργαστηρίου επιστήμης όπου θα μάθετε να εκτελείτε διαφορετικά και δημιουργικά επιστημονικά κόλπα και hacks. Το εργαστήριο γυμνασίου είναι ανοιχτό για δημιουργικούς μαθητές στον τομέα της επιστήμης όπου μπορούν να δημιουργήσουν και να κατασκευάσουν διαφορετικούς τύπους μηχανών και μπορούν να κάνουν διάφορα τεστ φυσικής και χημείας ακόμη και πειραματισμούς. (Kids Games Factory, 2019)



Εικόνα 21 School Science Experiment Lab

## Αξιολόγηση Ερευνητή:

Πίνακας 19 Αξιολόγηση εφαρμογής: School Science Experiment Lab

<b>P1 Εκπαιδευτικό περιεχόμενο (το παιδί μπορεί να μάθει μέσω αυτής της εφαρμογής;) (0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 1.1 Η εφαρμογή είναι κατάλληλη για την ηλικία και τις γνώσεις του παιδιού.	1
P 1.2 Η εφαρμογή δεν έχει λάθη (π.χ. στα μαθηματικά, στη γλώσσα κ.α.).	2
P 1.3 Βοηθά το παιδί να μάθει μέσα από πολλαπλές δραστηριότητες και όχι μόνο μνημονικά.	1
P 1.4 Δίνει έμφαση σε επίλυση προβλημάτων και όχι στη παθητική παρακολούθηση εικόνων, βίντεο κ.α.	1
P 1.5 Έχει διάφορα επίπεδα δυσκολίας.	0
P 1.6 Παρέχει στο παιδί την πληροφορία με διάφορους τρόπους (οπτικά, ακουστικά κ.α.).	2
P 1.7 Παρακινεί το νήπιο να ασχοληθεί μαζί της.	0
P 1.8 Παρέχει ενημέρωση της επίδοσης του νηπίου.	0
P 1.9 Επιβραβεύει συχνά το νήπιο, ενώ απουσιάζουν οι ποινές οποιαδήποτε μορφής.	2
P 1.10 Παρακολουθεί και αναλύει την πρόοδο του νηπίου.	0
P 1.11 Δεν περιέχει στερεότυπα για τα 2 φύλα ή άλλης μορφής προκαταλήψεις (π.χ. εθνοτικές).	2
<b>P2 Σχεδίαση (η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί με επίκεντρο το παιδί;) (0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 2.1 Έχει άριστη ποιότητα εικόνων.	1
P 2.2 Έχει ευχάριστα, ευανάγνωστα κείμενα, γραφικά και σκηνικό (background).	1
P 2.3 Έχει εξαιρετική ποιότητα ήχου.	2
P 2.4 Μέσω της ορθής χρήσης ήχων, εικόνων, video βοηθά το παιδί να μάθει.	1
P 2.5 Η διάταξη-διαρρύθμιση των στοιχείων είναι σαφής, λογική & έξυπνη.	1
P 2.6 Η σχεδίαση του μενού είναι ορθή και διευκολύνει το χειρισμό της εφαρμογής.	0
<b>P3 Λειτουργικότητα εφαρμογής (Μπορεί το παιδί να την χρησιμοποιήσει εύκολα και δίχως προβλήματα;)</b>	<b>Βαθμός</b>
<b>(0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	
P 3.1 Έχει αυξημένη διαδραστικότητα π.χ. επιτρέπει τον χρωματισμό-σχεδίαση και μετακίνηση αντικειμένων, κ.α.	1
P 3.2 Δίνει στο νήπιο μια αίσθηση ελέγχου και ευκολία χρήσης μετά την πρώτη φορά.	2
P 3.3 Έχει απλές και πλήρεις οδηγίες.	2
P 3.4 Παρέχει δυνατότητα παραμετροποίησης (π.χ. σίγαση του ήχου).	0
P 3.5 Είναι εύκολη στην εκμάθηση και στην χρήση της.	2
P 3.6 Έχει απουσία διαφημίσεων.	0
P 3.7 Δεν παροτρύνει το παιδί να προβεί σε οποιαδήποτε μορφή ηλεκτρονικής συναλλαγής.	2
<b>P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά. (Η εφαρμογή για την λειτουργία της δεν απαιτεί ειδικές γνώσεις κ.α.) (0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 4.1 Φορτώνεται και εκτελείται γρήγορα. Είναι αξιόπιστη.	2
P 4.2 Έχει συχνές & αυτόματες αναβαθμίσεις δίχως να απαιτεί την παρέμβαση του χρήστη.	1
P 4.3 «τρέχει» σε παλιές και νέες συσκευές.	2
<b>Αξιολόγηση Εφαρμογής</b>	<b>2,9★</b>



## Εφαρμογή Alchemy Merge - Puzzle Game

<b>Τίτλος Εφαρμογής</b>	<b>Alchemy Merge - Puzzle Game</b>
<b>Link μεταφόρτωσης</b>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ilyin.alchemy">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ilyin.alchemy</a>
<b>Κατασκευαστής:</b>	Pavel Ilyin
<b>Ηλικιακή Ομάδα σύμφωνα με τον ερευνητή:</b>	10+
<b>Εκπαιδευτικό Αντικείμενο:</b>	Φυσικά
<b>Λειτουργικό Σύστημα:</b>	Android
<b>Κόστος:</b>	Δωρεάν, Διαφημίσεις, Μικροσυναλλαγές
<b>Αξιολόγηση χρηστών:</b>	4,6 ★
<b>Αξιολόγηση ερευνητή:</b>	3,8 ★

### Περιγραφή:

Αναλάβετε τον ρόλο ενός επίδοξου αλχημιστή. Ο δάσκαλός σας έχει καταφέρει να αξιοποιήσει τα τέσσερα βασικά στοιχεία: φωτιά, νερό, γη και αέρα. Αναμειγνύοντας αυτά τα στοιχεία, θα μπορείτε να ξεκλειδώσετε όλες τις συνταγές που χρειάζεστε για να αποκαλύψετε τα μυστικά της αλχημείας. Εφευρέσεις και φίλτρα, ζώα και φυτά και πολλά άλλα ενδιαφέροντα πράγματα! (Pavel Ilyin, 2020)



Εικόνα 22 Alchemy Merge - Puzzle Game

## Αξιολόγηση Ερευνητή:

Πίνακας 20 Αξιολόγηση εφαρμογής: *Alchemy Merge - Puzzle Game*

<b>P1 Εκπαιδευτικό περιεχόμενο (το παιδί μπορεί να μάθει μέσω αυτής της εφαρμογής;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 1.1 Η εφαρμογή είναι κατάλληλη για την ηλικία και τις γνώσεις του παιδιού.	1
P 1.2 Η εφαρμογή δεν έχει λάθη (π.χ. στα μαθηματικά, στη γλώσσα κ.α.).	2
P 1.3 Βοηθά το παιδί να μάθει μέσα από πολλαπλές δραστηριότητες και όχι μόνο μνημονικά.	1
P 1.4 Δίνει έμφαση σε επίλυση προβλημάτων και όχι στη παθητική παρακολούθηση εικόνων, βίντεο κ.α.	2
P 1.5 Έχει διάφορα επίπεδα δυσκολίας.	0
P 1.6 Παρέχει στο παιδί την πληροφορία με διάφορους τρόπους (οπτικά, ακουστικά κ.α.).	2
P 1.7 Παρακινεί το νήπιο να ασχοληθεί μαζί της.	2
P 1.8 Παρέχει ενημέρωση της επίδοσης του νηπίου.	0
P 1.9 Επιβραβεύει συχνά το νήπιο, ενώ απουσιάζουν οι ποινές οποιαδήποτε μορφής.	1
P 1.10 Παρακολουθεί και αναλύει την πρόοδο του νηπίου.	2
P 1.11 Δεν περιέχει στερεότυπα για τα 2 φύλα ή άλλης μορφής προκαταλήψεις (π.χ. εθνοτικές).	2
<b>P2 Σχεδίαση (η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί με επίκεντρο το παιδί;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 2.1 Έχει άριστη ποιότητα εικόνων.	2
P 2.2 Έχει ευχάριστα, ευανάγνωστα κείμενα, γραφικά και σκηνικό (background).	2
P 2.3 Έχει εξαιρετική ποιότητα ήχου.	2
P 2.4 Μέσω της ορθής χρήσης ήχων, εικόνων, video βοηθά το παιδί να μάθει.	0
P 2.5 Η διάταξη-διαρρύθμιση των στοιχείων είναι σαφής, λογική & έξυπνη.	2
P 2.6 Η σχεδίαση του μενού είναι ορθή και διευκολύνει το χειρισμό της εφαρμογής.	2
<b>P3 Λειτουργικότητα εφαρμογής (Μπορεί το παιδί να την χρησιμοποιήσει εύκολα και δίχως προβλήματα;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 3.1 Έχει αυξημένη διαδραστικότητα π.χ. επιτρέπει τον χρωματισμό-σχεδίαση και μετακίνηση αντικειμένων, κ.α.	1
P 3.2 Δίνει στο νήπιο μια αίσθηση ελέγχου και ευκολία χρήσης μετά την πρώτη φορά.	2
P 3.3 Έχει απλές και πλήρεις οδηγίες.	1
P 3.4 Παρέχει δυνατότητα παραμετροποίησης (π.χ. σίγαση του ήχου).	2
P 3.5 Είναι εύκολη στην εκμάθηση και στην χρήση της.	2
P 3.6 Έχει απουσία διαφημίσεων.	1
P 3.7 Δεν παροτρύνει το παιδί να προβεί σε οποιαδήποτε μορφή ηλεκτρονικής συναλλαγής.	1
<b>P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά. (Η εφαρμογή για την λειτουργία της δεν απαιτεί ειδικές γνώσεις κ.α.) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 4.1 Φορτώνεται και εκτελείται γρήγορα. Είναι αξιόπιστη.	2
P 4.2 Έχει συχνές & αυτόματες αναβαθμίσεις δίχως να απαιτεί την παρέμβαση του χρήστη.	2
P 4.3 «τρέχει» σε παλιές και νέες συσκευές.	2
<b>Αξιολόγηση Εφαρμογής</b>	<b>3,8★</b>

## Εφαρμογή Fun with Physics Experiments

<b>Τίτλος Εφαρμογής</b>	<b>Fun with Physics Experiments</b>
<b>Link μεταφόρτωσης</b>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.educ8s.physics&amp;hl=en&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.educ8s.physics&amp;hl=en&amp;gl=US</a>
<b>Κατασκευαστής:</b>	educ8s.com
<b>Ηλικιακή Ομάδα σύμφωνα με τον ερευνητή:</b>	10+
<b>Εκπαιδευτικό Αντικείμενο:</b>	Φυσικά
<b>Λειτουργικό Σύστημα:</b>	Android
<b>Κόστος:</b>	Δωρεάν, Διαφημίσεις
<b>Αξιολόγηση χρηστών:</b>	4.2 ★
<b>Αξιολόγηση ερευνητή:</b>	3,2 ★

### Περιγραφή:

Μάθετε τους νόμους της φυσικής παίζοντας με αυτό το διασκεδαστικό παιχνίδι παζλ!

Το The Incredible Physics Experiments είναι ένα νέο παιχνίδι 2d παζλ από τους δημιουργούς του παιχνιδιού Quiz of Knowledge. Περιέχει 64 παζλ για επίλυση που θα σας κάνουν να σκεφτείτε και να αναρωτηθείτε για τους νόμους της φυσικής που το καθιστούν δυνατό. Μάθετε παίζοντας! (educ8s.com, 2014)



Εικόνα 23 Fun with Physics Experiments

## Αξιολόγηση Ερευνητή:

Πίνακας 21 Αξιολόγηση εφαρμογής: *Fun with Physics Experiments*

<b>P1 Εκπαιδευτικό περιεχόμενο (το παιδί μπορεί να μάθει μέσω αυτής της εφαρμογής;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 1.1 Η εφαρμογή είναι κατάλληλη για την ηλικία και τις γνώσεις του παιδιού.	2
P 1.2 Η εφαρμογή δεν έχει λάθη (π.χ. στα μαθηματικά, στη γλώσσα κ.α.).	1
P 1.3 Βοηθά το παιδί να μάθει μέσα από πολλαπλές δραστηριότητες και όχι μόνο μνημονικά.	0
P 1.4 Δίνει έμφαση σε επίλυση προβλημάτων και όχι στη παθητική παρακολούθηση εικόνων, βίντεο κ.α.	2
P 1.5 Έχει διάφορα επίπεδα δυσκολίας.	1
P 1.6 Παρέχει στο παιδί την πληροφορία με διάφορους τρόπους (οπτικά, ακουστικά κ.α.).	2
P 1.7 Παρακινεί το νήπιο να ασχοληθεί μαζί της.	2
P 1.8 Παρέχει ενημέρωση της επίδοσης του νηπίου.	0
P 1.9 Επιβραβεύει συχνά το νήπιο, ενώ απουσιάζουν οι ποινές οποιαδήποτε μορφής.	2
P 1.10 Παρακολουθεί και αναλύει την πρόοδο του νηπίου.	1
P 1.11 Δεν περιέχει στερεότυπα για τα 2 φύλα ή άλλης μορφής προκαταλήψεις (π.χ. εθνοτικές).	2
<b>P2 Σχεδίαση (η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί με επίκεντρο το παιδί;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 2.1 Έχει άριστη ποιότητα εικόνων.	1
P 2.2 Έχει ευχάριστα, ευανάγνωστα κείμενα, γραφικά και σκηνικό (background).	1
P 2.3 Έχει εξαιρετική ποιότητα ήχου.	1
P 2.4 Μέσω της ορθής χρήσης ήχων, εικόνων, video βοηθά το παιδί να μάθει.	0
P 2.5 Η διάταξη-διαρρύθμιση των στοιχείων είναι σαφής, λογική & έξυπνη.	1
P 2.6 Η σχεδίαση του μενού είναι ορθή και διευκολύνει το χειρισμό της εφαρμογής.	2
<b>P3 Λειτουργικότητα εφαρμογής (Μπορεί το παιδί να την χρησιμοποιήσει εύκολα και δίχως προβλήματα;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 3.1 Έχει αυξημένη διαδραστικότητα π.χ. επιτρέπει τον χρωματισμό-σχεδίαση και μετακίνηση αντικειμένων, κ.α.	1
P 3.2 Δίνει στο νήπιο μια αίσθηση ελέγχου και ευκολία χρήσης μετά την πρώτη φορά.	2
P 3.3 Έχει απλές και πλήρεις οδηγίες.	2
P 3.4 Παρέχει δυνατότητα παραμετροποίησης (π.χ. σίγαση του ήχου).	0
P 3.5 Είναι εύκολη στην εκμάθηση και στην χρήση της.	2
P 3.6 Έχει απουσία διαφημίσεων.	0
P 3.7 Δεν παροτρύνει το παιδί να προβεί σε οποιαδήποτε μορφή ηλεκτρονικής συναλλαγής.	2
<b>P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά. (Η εφαρμογή για την λειτουργία της δεν απαιτεί ειδικές γνώσεις κ.α.) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 4.1 Φορτώνεται και εκτελείται γρήγορα. Είναι αξιόπιστη.	2
P 4.2 Έχει συχνές & αυτόματες αναβαθμίσεις δίχως να απαιτεί την παρέμβαση του χρήστη.	1
P 4.3 «τρέχει» σε παλιές και νέες συσκευές.	2
<b>Αξιολόγηση Εφαρμογής</b>	<b>3,2★</b>

## Εφαρμογή Kids Learn Science Experiments

<b>Τίτλος Εφαρμογής</b>	<b>Kids Learn Science Experiments</b>
<b>Link μεταφόρτωσης</b>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sciencegames.ScienceKidsLearning&amp;hl=en&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sciencegames.ScienceKidsLearning&amp;hl=en&amp;gl=US</a>
<b>Κατασκευαστής:</b>	NutBolt Games
<b>Ηλικιακή Ομάδα σύμφωνα με τον ερευνητή:</b>	10+
<b>Εκπαιδευτικό Αντικείμενο:</b>	Φυσικά
<b>Λειτουργικό Σύστημα:</b>	Android
<b>Κόστος:</b>	Δωρεάν, Διαφημίσεις
<b>Αξιολόγηση χρηστών:</b>	3.4 ★
<b>Αξιολόγηση ερευνητή:</b>	2,3 ★

### Περιγραφή:

Η επιστήμη έχει να κάνει με την έμπνευση της περιέργειας και την ανακάλυψη του κόσμου! Μάθετε επιστήμη μέσα από διασκεδαστικά εκπαιδευτικά παιχνίδια! Τα επιστημονικά μας παιχνίδια είναι βέβαιο ότι θα εκπληρώσουν την αίσθηση της περιέργειάς σας. Θα σας εισαγάγουν σε βασικές έννοιες της επιστήμης με προσιτό τρόπο, ενισχύοντας την κατανόηση μέσω ελκυστικών και διεγερτικών δραστηριοτήτων. (NutBolt Games, 2018)



Εικόνα 24 Kids Learn Science Experiments

## Αξιολόγηση Ερευνητή:

Πίνακας 22 Αξιολόγηση εφαρμογής: Kids Learn Science Experiments

<b>P1 Εκπαιδευτικό περιεχόμενο (το παιδί μπορεί να μάθει μέσω αυτής της εφαρμογής;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 1.1 Η εφαρμογή είναι κατάλληλη για την ηλικία και τις γνώσεις του παιδιού.	1
P 1.2 Η εφαρμογή δεν έχει λάθη (π.χ. στα μαθηματικά, στη γλώσσα κ.α.).	2
P 1.3 Βοηθά το παιδί να μάθει μέσα από πολλαπλές δραστηριότητες και όχι μόνο μνημονικά.	1
P 1.4 Δίνει έμφαση σε επίλυση προβλημάτων και όχι στη παθητική παρακολούθηση εικόνων, βίντεο κ.α.	1
P 1.5 Έχει διάφορα επίπεδα δυσκολίας.	0
P 1.6 Παρέχει στο παιδί την πληροφορία με διάφορους τρόπους (οπτικά, ακουστικά κ.α.).	2
P 1.7 Παρακινεί το νήπιο να ασχοληθεί μαζί της.	1
P 1.8 Παρέχει ενημέρωση της επίδοσης του νηπίου.	0
P 1.9 Επιβραβεύει συχνά το νήπιο, ενώ απουσιάζουν οι ποινές οποιαδήποτε μορφής.	1
P 1.10 Παρακολουθεί και αναλύει την πρόοδο του νηπίου.	0
P 1.11 Δεν περιέχει στερεότυπα για τα 2 φύλα ή άλλης μορφής προκαταλήψεις (π.χ. εθνοτικές).	2
<b>P2 Σχεδίαση (η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί με επίκεντρο το παιδί;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 2.1 Έχει άριστη ποιότητα εικόνων.	0
P 2.2 Έχει ευχάριστα, ευανάγνωστα κείμενα, γραφικά και σκηνικό (background).	0
P 2.3 Έχει εξαιρετική ποιότητα ήχου.	0
P 2.4 Μέσω της ορθής χρήσης ήχων, εικόνων, video βοηθά το παιδί να μάθει.	0
P 2.5 Η διάταξη-διαρρύθμιση των στοιχείων είναι σαφής, λογική & έξυπνη.	1
P 2.6 Η σχεδίαση του μενού είναι ορθή και διευκολύνει το χειρισμό της εφαρμογής.	1
<b>P3 Λειτουργικότητα εφαρμογής (Μπορεί το παιδί να την χρησιμοποιήσει εύκολα και δίχως προβλήματα;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 3.1 Έχει αυξημένη διαδραστικότητα π.χ. επιτρέπει τον χρωματισμό-σχεδίαση και μετακίνηση αντικειμένων, κ.α.	1
P 3.2 Δίνει στο νήπιο μια αίσθηση ελέγχου και ευκολία χρήσης μετά την πρώτη φορά.	2
P 3.3 Έχει απλές και πλήρεις οδηγίες.	0
P 3.4 Παρέχει δυνατότητα παραμετροποίησης (π.χ. σίγαση του ήχου).	0
P 3.5 Είναι εύκολη στην εκμάθηση και στην χρήση της.	2
P 3.6 Έχει απουσία διαφημίσεων.	0
P 3.7 Δεν παροτρύνει το παιδί να προβεί σε οποιαδήποτε μορφή ηλεκτρονικής συναλλαγής.	2
<b>P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά. (Η εφαρμογή για την λειτουργία της δεν απαιτεί ειδικές γνώσεις κ.α.) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 4.1 Φορτώνεται και εκτελείται γρήγορα. Είναι αξιόπιστη.	1
P 4.2 Έχει συχνές & αυτόματες αναβαθμίσεις δίχως να απαιτεί την παρέμβαση του χρήστη.	2
P 4.3 «τρέχει» σε παλιές και νέες συσκευές.	2
<b>Αξιολόγηση Εφαρμογής</b>	<b>2,3★</b>

## Εφαρμογή Lingokids - Play and Learn

<b>Τίτλος Εφαρμογής</b>	<b>Lingokids - Play and Learn</b>
<b>Link μεταφόρτωσης</b>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=es.monkimun.lingokids&amp;hl=en&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=es.monkimun.lingokids&amp;hl=en&amp;gl=US</a>
<b>Κατασκευαστής:</b>	Lingokids - English Learning For Kids
<b>Ηλικιακή Ομάδα σύμφωνα με τον ερευνητή:</b>	4 έως 8
<b>Εκπαιδευτικό Αντικείμενο:</b>	Φυσικά
<b>Λειτουργικό Σύστημα:</b>	Android, iOS
<b>Κόστος:</b>	Δωρεάν, Μικροσυναλλαγές
<b>Αξιολόγηση χρηστών:</b>	4.4 ★
<b>Αξιολόγηση ερευνητή:</b>	3,4 ★

### Περιγραφή:

Εξερενήστε 1200+ μαθησιακές δραστηριότητες με περισσότερους 650+ στόχους σε όλα τα μαθήματα, συμπεριλαμβανομένων των μαθηματικών, της ανάγνωσης και του γραμματισμού, της επιστήμης, της μηχανικής, της τεχνολογίας, της τέχνης, της μουσικής και πολλά άλλα. Με τον δικό τους ρυθμό, τα παιδιά μπορούν να προοδεύσουν μέσα από ένα επιμελημένο πρόγραμμα σπουδών STEM που περιλαμβάνει επιστήμες, τεχνολογία, μηχανική, τέχνες και μαθηματικά μέσα από συναρπαστικά παιχνίδια, κουίζ, ψηφιακά βιβλία, βίντεο και τραγούδια. (Lingokids - English Learning For Kids, 2015)



Εικόνα 25 Lingokids - Play and Learn



## Αξιολόγηση Ερευνητή:

Πίνακας 23 Αξιολόγηση εφαρμογής: Lingokids - Play and Learn

<b>P1 Εκπαιδευτικό περιεχόμενο (το παιδί μπορεί να μάθει μέσω αυτής της εφαρμογής;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 1.1 Η εφαρμογή είναι κατάλληλη για την ηλικία και τις γνώσεις του παιδιού.	1
P 1.2 Η εφαρμογή δεν έχει λάθη (π.χ. στα μαθηματικά, στη γλώσσα κ.α.).	2
P 1.3 Βοηθά το παιδί να μάθει μέσα από πολλαπλές δραστηριότητες και όχι μόνο μνημονικά.	2
P 1.4 Δίνει έμφαση σε επίλυση προβλημάτων και όχι στη παθητική παρακολούθηση εικόνων, βίντεο κ.α.	2
P 1.5 Έχει διάφορα επίπεδα δυσκολίας.	0
P 1.6 Παρέχει στο παιδί την πληροφορία με διάφορους τρόπους (οπτικά, ακουστικά κ.α.).	2
P 1.7 Παρακινεί το νήπιο να ασχοληθεί μαζί της.	1
P 1.8 Παρέχει ενημέρωση της επίδοσης του νηπίου.	1
P 1.9 Επιβραβεύει συχνά το νήπιο, ενώ απουσιάζουν οι ποινές οποιαδήποτε μορφής.	1
P 1.10 Παρακολουθεί και αναλύει την πρόοδο του νηπίου.	1
P 1.11 Δεν περιέχει στερεότυπα για τα 2 φύλα ή άλλης μορφής προκαταλήψεις (π.χ. εθνοτικές).	2
<b>P2 Σχεδίαση (η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί με επίκεντρο το παιδί;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 2.1 Έχει άριστη ποιότητα εικόνων.	2
P 2.2 Έχει ευχάριστα, ευανάγνωστα κείμενα, γραφικά και σκηνικό (background).	2
P 2.3 Έχει εξαιρετική ποιότητα ήχου.	2
P 2.4 Μέσω της ορθής χρήσης ήχων, εικόνων, video βοηθά το παιδί να μάθει.	2
P 2.5 Η διάταξη-διαρρύθμιση των στοιχείων είναι σαφής, λογική & έξυπνη.	1
P 2.6 Η σχεδίαση του μενού είναι ορθή και διευκολύνει το χειρισμό της εφαρμογής.	1
<b>P3 Λειτουργικότητα εφαρμογής (Μπορεί το παιδί να την χρησιμοποιήσει εύκολα και δίχως προβλήματα;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 3.1 Έχει αυξημένη διαδραστικότητα π.χ. επιτρέπει τον χρωματισμό-σχεδίαση και μετακίνηση αντικειμένων, κ.α.	2
P 3.2 Δίνει στο νήπιο μια αίσθηση ελέγχου και ευκολία χρήσης μετά την πρώτη φορά.	1
P 3.3 Έχει απλές και πλήρεις οδηγίες.	0
P 3.4 Παρέχει δυνατότητα παραμετροποίησης (π.χ. σίγαση του ήχου).	2
P 3.5 Είναι εύκολη στην εκμάθηση και στην χρήση της.	1
P 3.6 Έχει απουσία διαφημίσεων.	2
P 3.7 Δεν παροτρύνει το παιδί να προβεί σε οποιαδήποτε μορφή ηλεκτρονικής συναλλαγής.	0
<b>P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά. (Η εφαρμογή για την λειτουργία της δεν απαιτεί ειδικές γνώσεις κ.α.) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 4.1 Φορτώνεται και εκτελείται γρήγορα. Είναι αξιόπιστη.	1
P 4.2 Έχει συχνές & αυτόματες αναβαθμίσεις δίχως να απαιτεί την παρέμβαση του χρήστη.	2
P 4.3 «τρέχει» σε παλιές και νέες συσκευές.	1
<b>Αξιολόγηση Εφαρμογής</b>	<b>3,4★</b>

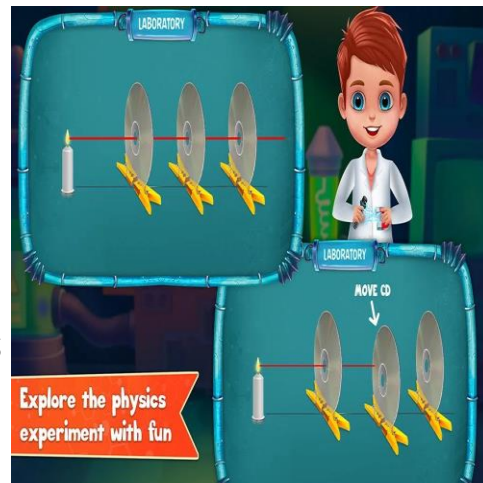


## Εφαρμογή Science Experiment Physics Lab

<b>Τίτλος Εφαρμογής</b>	<b>Science Experiment Physics Lab</b>
<b>Link μεταφόρτωσης</b>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rollingpanda.science.tricks.physics.experiment.lab.school&amp;hl=en&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rollingpanda.science.tricks.physics.experiment.lab.school&amp;hl=en&amp;gl=US</a>
<b>Κατασκευαστής:</b>	Rolling Panda Arts
<b>Ηλικιακή Ομάδα σύμφωνα με τον ερευνητή:</b>	10+
<b>Εκπαιδευτικό Αντικείμενο:</b>	Φυσικά
<b>Λειτουργικό Σύστημα:</b>	Android, iOS
<b>Κόστος:</b>	Δωρεάν, Διαφημίσεις, Μικροσυναλλαγές
<b>Αξιολόγηση χρηστών:</b>	3.4 ★
<b>Αξιολόγηση ερευνητή:</b>	2,4 ★

### Περιγραφή:

Το Science Experiments in Physics Lab – Fun & Tricks περιλαμβάνει πολλά πειράματα εκπαιδευτικής φυσικής που μπορείτε να εκτελέσετε στο σχολείο ή στο σπίτι. Θα βρείτε πολλά πειράματα που θα μπορούσαν να γίνουν με απλά συστατικά που είναι εύκολα διαθέσιμα στο σπίτι σας (φυσικά με την επίβλεψη ενήλικου). Μάθετε όλη τη νέα έννοια της φυσικής με πειράματα που καθοδηγούνται βήμα προς βήμα με κινούμενα σχέδια και οδηγίες για να σας εξηγήσουν την επιστήμη πίσω από τα πειράματα. (Rolling Panda Arts, 2018)



Εικόνα 26 Science Experiment Physics Lab

## Αξιολόγηση Ερευνητή:

Πίνακας 24 Αξιολόγηση εφαρμογής: Science Experiment Physics Lab

<b>P1 Εκπαιδευτικό περιεχόμενο (το παιδί μπορεί να μάθει μέσω αυτής της εφαρμογής;) (0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 1.1 Η εφαρμογή είναι κατάλληλη για την ηλικία και τις γνώσεις του παιδιού.	1
P 1.2 Η εφαρμογή δεν έχει λάθη (π.χ. στα μαθηματικά, στη γλώσσα κ.α.).	1
P 1.3 Βοηθά το παιδί να μάθει μέσα από πολλαπλές δραστηριότητες και όχι μόνο μνημονικά.	1
P 1.4 Δίνει έμφαση σε επίλυση προβλημάτων και όχι στη παθητική παρακολούθηση εικόνων, βίντεο κ.α.	1
P 1.5 Έχει διάφορα επίπεδα δυσκολίας.	0
P 1.6 Παρέχει στο παιδί την πληροφορία με διάφορους τρόπους (οπτικά, ακουστικά κ.α.).	2
P 1.7 Παρακινεί το νήπιο να ασχοληθεί μαζί της.	1
P 1.8 Παρέχει ενημέρωση της επίδοσης του νηπίου.	0
P 1.9 Επιβραβεύει συχνά το νήπιο, ενώ απουσιάζουν οι ποινές οποιαδήποτε μορφής.	0
P 1.10 Παρακολουθεί και αναλύει την πρόοδο του νηπίου.	0
P 1.11 Δεν περιέχει στερεότυπα για τα 2 φύλα ή άλλης μορφής προκαταλήψεις (π.χ. εθνοτικές).	2
<b>P2 Σχεδίαση (η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί με επίκεντρο το παιδί;) (0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 2.1 Έχει άριστη ποιότητα εικόνων.	0
P 2.2 Έχει ευχάριστα, ευανάγνωστα κείμενα, γραφικά και σκηνικό (background).	0
P 2.3 Έχει εξαιρετική ποιότητα ήχου.	1
P 2.4 Μέσω της ορθής χρήσης ήχων, εικόνων, video βοηθά το παιδί να μάθει.	0
P 2.5 Η διάταξη-διαρρύθμιση των στοιχείων είναι σαφής, λογική & έξυπνη.	2
P 2.6 Η σχεδίαση του μενού είναι ορθή και διευκολύνει το χειρισμό της εφαρμογής.	2
<b>P3 Λειτουργικότητα εφαρμογής (Μπορεί το παιδί να την χρησιμοποιήσει εύκολα και δίχως προβλήματα;) (0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 3.1 Έχει αυξημένη διαδραστικότητα π.χ. επιτρέπει τον χρωματισμό-σχεδίαση και μετακίνηση αντικειμένων, κ.α.	0
P 3.2 Δίνει στο νήπιο μια αίσθηση ελέγχου και ευκολία χρήσης μετά την πρώτη φορά.	2
P 3.3 Έχει απλές και πλήρεις οδηγίες.	0
P 3.4 Παρέχει δυνατότητα παραμετροποίησης (π.χ. σίγαση του ήχου).	2
P 3.5 Είναι εύκολη στην εκμάθηση και στην χρήση της.	2
P 3.6 Έχει απουσία διαφημίσεων.	0
P 3.7 Δεν παροτρύνει το παιδί να προβεί σε οποιαδήποτε μορφή ηλεκτρονικής συναλλαγής.	1
<b>P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά. (Η εφαρμογή για την λειτουργία της δεν απαιτεί ειδικές γνώσεις κ.α.) (0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 4.1 Φορτώνεται και εκτελείται γρήγορα. Είναι αξιόπιστη.	1
P 4.2 Έχει συχνές & αυτόματες αναβαθμίσεις δίχως να απαιτεί την παρέμβαση του χρήστη.	2
P 4.3 «τρέχει» σε παλιές και νέες συσκευές.	2
<b>Αξιολόγηση Εφαρμογής</b>	<b>2,4★</b>

## Εφαρμογή Kid Science Learning Worksheet

<b>Τίτλος Εφαρμογής</b>	<b>Kid Science Learning Worksheet</b>
<b>Link μεταφόρτωσης</b>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sciencelearninggames.ScienceLearningWorksheets&amp;hl=en&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sciencelearninggames.ScienceLearningWorksheets&amp;hl=en&amp;gl=US</a>
<b>Κατασκευαστής:</b>	Rolling Panda Arts
<b>Ηλικιακή Ομάδα σύμφωνα με τον ερευνητή:</b>	10+
<b>Εκπαιδευτικό Αντικείμενο:</b>	Φυσικά
<b>Λειτουργικό Σύστημα:</b>	Android
<b>Κόστος:</b>	Δωρεάν, Διαφημίσεις
<b>Αξιολόγηση χρηστών:</b>	3.2 ★
<b>Αξιολόγηση ερευνητή:</b>	2,5 ★

### Περιγραφή:

Καλώς ήρθατε στον κόμβο επιστήμης μας, όπου μπορείτε να βρείτε περισσότερα από 30 επίπεδα εκμάθησης επιστημών. Τα παιδιά μπορούν να μάθουν για τον κύκλο του νερού, τα ζωντανά-μη ζωντανά πράγματα, τις εποχές, τους πλανήτες, το ηλιακό σύστημα, τα μέρη του σώματος, τη ζωολογία, το ανθρώπινο σώμα, τις αισθήσεις, τα ζώα, τα σώματα ζώων, την περιβαλλοντική επιστήμη, τους ήχους των ζώων, τα φυτά, τα τρόφιμα και τη διατροφή, τις κοινωνικές επιστήμες, πληροφορική και πολλά άλλα θέματα. Λάβετε νέες ιδέες για το επόμενο επιστημονικό σας έργο. (NutGenix Games, 2019)



Εικόνα 27 Kids Science Learning Worksheet

## Αξιολόγηση Ερευνητή:

Πίνακας 25 Αξιολόγηση εφαρμογής: Kid Science Learning Worksheet

<b>P1 Εκπαιδευτικό περιεχόμενο (το παιδί μπορεί να μάθει μέσω αυτής της εφαρμογής;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 1.1 Η εφαρμογή είναι κατάλληλη για την ηλικία και τις γνώσεις του παιδιού.	1
P 1.2 Η εφαρμογή δεν έχει λάθη (π.χ. στα μαθηματικά, στη γλώσσα κ.α.).	2
P 1.3 Βοηθά το παιδί να μάθει μέσα από πολλαπλές δραστηριότητες και όχι μόνο μνημονικά.	1
P 1.4 Δίνει έμφαση σε επίλυση προβλημάτων και όχι στη παθητική παρακολούθηση εικόνων, βίντεο κ.α.	1
P 1.5 Έχει διάφορα επίπεδα δυσκολίας.	0
P 1.6 Παρέχει στο παιδί την πληροφορία με διάφορους τρόπους (οπτικά, ακουστικά κ.α.).	1
P 1.7 Παρακινεί το νήπιο να ασχοληθεί μαζί της.	0
P 1.8 Παρέχει ενημέρωση της επίδοσης του νηπίου.	0
P 1.9 Επιβραβεύει συχνά το νήπιο, ενώ απουσιάζουν οι ποινές οποιαδήποτε μορφής.	2
P 1.10 Παρακολουθεί και αναλύει την πρόοδο του νηπίου.	0
P 1.11 Δεν περιέχει στερεότυπα για τα 2 φύλα ή άλλης μορφής προκαταλήψεις (π.χ. εθνοτικές).	2
<b>P2 Σχεδίαση (η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί με επίκεντρο το παιδί;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 2.1 Έχει άριστη ποιότητα εικόνων.	0
P 2.2 Έχει ευχάριστα, ευανάγνωστα κείμενα, γραφικά και σκηνικό (background).	0
P 2.3 Έχει εξαιρετική ποιότητα ήχου.	1
P 2.4 Μέσω της ορθής χρήσης ήχων, εικόνων, video βοηθά το παιδί να μάθει.	1
P 2.5 Η διάταξη-διαρρύθμιση των στοιχείων είναι σαφής, λογική & έξυπνη.	2
P 2.6 Η σχεδίαση του μενού είναι ορθή και διευκολύνει το χειρισμό της εφαρμογής.	2
<b>P3 Λειτουργικότητα εφαρμογής (Μπορεί το παιδί να την χρησιμοποιήσει εύκολα και δίχως προβλήματα;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 3.1 Έχει αυξημένη διαδραστικότητα π.χ. επιτρέπει τον χρωματισμό-σχεδίαση και μετακίνηση αντικειμένων, κ.α.	0
P 3.2 Δίνει στο νήπιο μια αίσθηση ελέγχου και ευκολία χρήσης μετά την πρώτη φορά.	2
P 3.3 Έχει απλές και πλήρεις οδηγίες.	0
P 3.4 Παρέχει δυνατότητα παραμετροποίησης (π.χ. σίγαση του ήχου).	0
P 3.5 Είναι εύκολη στην εκμάθηση και στην χρήση της.	2
P 3.6 Έχει απουσία διαφημίσεων.	0
P 3.7 Δεν παροτρύνει το παιδί να προβεί σε οποιαδήποτε μορφή ηλεκτρονικής συναλλαγής.	2
<b>P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά. (Η εφαρμογή για την λειτουργία της δεν απαιτεί ειδικές γνώσεις κ.α.) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 4.1 Φορτώνεται και εκτελείται γρήγορα. Είναι αξιόπιστη.	2
P 4.2 Έχει συχνές & αυτόματες αναβαθμίσεις δίχως να απαιτεί την παρέμβαση του χρήστη.	1
P 4.3 «τρέχει» σε παλιές και νέες συσκευές.	2
<b>Αξιολόγηση Εφαρμογής</b>	<b>2,5★</b>

## Εφαρμογή Tynker - Learn to Code

<b>Τίτλος Εφαρμογής</b>	<b>Tynker - Learn to Code</b>
<b>Link μεταφόρτωσης</b>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tynker.TynkerBlockCoding">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tynker.TynkerBlockCoding</a>
<b>Κατασκευαστής:</b>	Tynker
<b>Ηλικιακή Ομάδα σύμφωνα με τον ερευνητή:</b>	8+
<b>Εκπαιδευτικό Αντικείμενο:</b>	Προγραμματισμός
<b>Λειτουργικό Σύστημα:</b>	iOS , Android
<b>Κόστος:</b>	Δωρεάν, Μικροσυναλλαγές
<b>Αξιολόγηση χρηστών:</b>	3.5 ★
<b>Αξιολόγηση ερευνητή:</b>	2,7 ★

### Περιγραφή:

Το Tynker είναι η #1 πλατφόρμα προγραμματισμού για παιδιά! Πάνω από 60 εκατομμύρια παιδιά και χιλιάδες σχολεία χρησιμοποιούν το βραβευμένο πρόγραμμα σπουδών του Tynker για να μάθουν να κωδικοποιούν! Βελτιώστε το εκπαιδευτικό υπόβαθρο του παιδιού σας με σεμινάρια που μαθαίνουν στα παιδιά να κωδικοποιούν τον τρόπο που αγαπούν. Το παιδί σας θα μάθει καθώς δημιουργεί παιχνίδια και εφαρμογές. (Tynker, 2021)



Εικόνα 28 Tynker - Learn to Code

## Αξιολόγηση Ερευνητή:

Πίνακας 26 Αξιολόγηση εφαρμογής: *Tynker - Learn to Code*

<b>P1 Εκπαιδευτικό περιεχόμενο (το παιδί μπορεί να μάθει μέσω αυτής της εφαρμογής;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 1.1 Η εφαρμογή είναι κατάλληλη για την ηλικία και τις γνώσεις του παιδιού.	1
P 1.2 Η εφαρμογή δεν έχει λάθη (π.χ. στα μαθηματικά, στη γλώσσα κ.α.).	2
P 1.3 Βοηθά το παιδί να μάθει μέσα από πολλαπλές δραστηριότητες και όχι μόνο μνημονικά.	2
P 1.4 Δίνει έμφαση σε επίλυση προβλημάτων και όχι στη παθητική παρακολούθηση εικόνων, βίντεο κ.α.	2
P 1.5 Έχει διάφορα επίπεδα δυσκολίας.	1
P 1.6 Παρέχει στο παιδί την πληροφορία με διάφορους τρόπους (οπτικά, ακουστικά κ.α.).	2
P 1.7 Παρακινεί το νήπιο να ασχοληθεί μαζί της.	0
P 1.8 Παρέχει ενημέρωση της επίδοσης του νηπίου.	0
P 1.9 Επιβραβεύει συχνά το νήπιο, ενώ απουσιάζουν οι ποινές οποιαδήποτε μορφής.	0
P 1.10 Παρακολουθεί και αναλύει την πρόοδο του νηπίου.	0
P 1.11 Δεν περιέχει στερεότυπα για τα 2 φύλα ή άλλης μορφής προκαταλήψεις (π.χ. εθνοτικές).	2
<b>P2 Σχεδίαση (η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί με επίκεντρο το παιδί;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 2.1 Έχει άριστη ποιότητα εικόνων.	2
P 2.2 Έχει ευχάριστα, ευανάγνωστα κείμενα, γραφικά και σκηνικό (background).	1
P 2.3 Έχει εξαιρετική ποιότητα ήχου.	1
P 2.4 Μέσω της ορθής χρήσης ήχων, εικόνων, video βοηθά το παιδί να μάθει.	1
P 2.5 Η διάταξη-διαρρύθμιση των στοιχείων είναι σαφής, λογική & έξυπνη.	0
P 2.6 Η σχεδίαση του μενού είναι ορθή και διευκολύνει το χειρισμό της εφαρμογής.	1
<b>P3 Λειτουργικότητα εφαρμογής (Μπορεί το παιδί να την χρησιμοποιήσει εύκολα και δίχως προβλήματα;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 3.1 Έχει αυξημένη διαδραστικότητα π.χ. επιτρέπει τον χρωματισμό-σχεδίαση και μετακίνηση αντικειμένων, κ.α.	2
P 3.2 Δίνει στο νήπιο μια αίσθηση ελέγχου και ευκολία χρήσης μετά την πρώτη φορά.	0
P 3.3 Έχει απλές και πλήρεις οδηγίες.	0
P 3.4 Παρέχει δυνατότητα παραμετροποίησης (π.χ. σίγαση του ήχου).	0
P 3.5 Είναι εύκολη στην εκμάθηση και στην χρήση της.	0
P 3.6 Έχει απουσία διαφημίσεων.	2
P 3.7 Δεν παροτρύνει το παιδί να προβεί σε οποιαδήποτε μορφή ηλεκτρονικής συναλλαγής.	1
<b>P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά. (Η εφαρμογή για την λειτουργία της δεν απαιτεί ειδικές γνώσεις κ.α.) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 4.1 Φορτώνεται και εκτελείται γρήγορα. Είναι αξιόπιστη.	2
P 4.2 Έχει συχνές & αυτόματες αναβαθμίσεις δίχως να απαιτεί την παρέμβαση του χρήστη.	2
P 4.3 «τρέχει» σε παλιές και νέες συσκευές.	2
<b>Αξιολόγηση Εφαρμογής</b>	<b>2,7★</b>

## Εφαρμογή Algorithm City : Coding Game

<b>Τίτλος Εφαρμογής</b>	<b>Algorithm City : Coding Game</b>
<b>Link μεταφόρτωσης</b>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=air.MusterenGames.ElHarezmiCoding">https://play.google.com/store/apps/details?id=air.MusterenGames.ElHarezmiCoding</a>
<b>Κατασκευαστής:</b>	Musteren
<b>Ηλικιακή Ομάδα σύμφωνα με τον ερευνητή:</b>	6 έως 12
<b>Εκπαιδευτικό Αντικείμενο:</b>	Προγραμματισμός
<b>Λειτουργικό Σύστημα:</b>	Android
<b>Κόστος:</b>	Δωρεάν, Διαφημίσεις
<b>Αξιολόγηση χρηστών:</b>	5.0 ★
<b>Αξιολόγηση ερευνητή:</b>	4,4 ★

### Περιγραφή:

Το Algorithm City : Coding Game είναι ένα διασκεδαστικό και καινοτόμο παιχνίδι κωδικοποίησης για να διδάξει στα παιδιά τα βασικά του προγραμματισμού και του αλγορίθμου. Διδάσκει τον προγραμματισμό με διασκεδαστικά παιχνίδια χρησιμοποιώντας ζώα. Τα παιδιά αποκτούν τις βασικές έννοιες της κωδικοποίησης, όπως η αλληλουχία εντολών, οι συναρτήσεις και οι βρόχοι, καθοδηγώντας τον χαρακτήρα συλλέγοντας χρυσά και λύνοντας επίπεδα. (Musteren, 2018)



Εικόνα 29 Algorithm City : Coding Game

## Αξιολόγηση Ερευνητή:

Πίνακας 27 Αξιολόγηση εφαρμογής: Algorithm City : Coding Game

<b>P1 Εκπαιδευτικό περιεχόμενο (το παιδί μπορεί να μάθει μέσω αυτής της εφαρμογής;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 1.1 Η εφαρμογή είναι κατάλληλη για την ηλικία και τις γνώσεις του παιδιού.	2
P 1.2 Η εφαρμογή δεν έχει λάθη (π.χ. στα μαθηματικά, στη γλώσσα κ.α.).	2
P 1.3 Βοηθά το παιδί να μάθει μέσα από πολλαπλές δραστηριότητες και όχι μόνο μνημονικά.	2
P 1.4 Δίνει έμφαση σε επίλυση προβλημάτων και όχι στη παθητική παρακολούθηση εικόνων, βίντεο κ.α.	2
P 1.5 Έχει διάφορα επίπεδα δυσκολίας.	2
P 1.6 Παρέχει στο παιδί την πληροφορία με διάφορους τρόπους (οπτικά, ακουστικά κ.α.).	2
P 1.7 Παρακινεί το νήπιο να ασχοληθεί μαζί της.	2
P 1.8 Παρέχει ενημέρωση της επίδοσης του νηπίου.	1
P 1.9 Επιβραβεύει συχνά το νήπιο, ενώ απουσιάζουν οι ποινές οποιαδήποτε μορφής.	2
P 1.10 Παρακολουθεί και αναλύει την πρόοδο του νηπίου.	1
P 1.11 Δεν περιέχει στερεότυπα για τα 2 φύλα ή άλλης μορφής προκαταλήψεις (π.χ. εθνοτικές).	2
<b>P2 Σχεδίαση (η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί με επίκεντρο το παιδί;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 2.1 Έχει άριστη ποιότητα εικόνων.	2
P 2.2 Έχει ευχάριστα, ευανάγνωστα κείμενα, γραφικά και σκηνικό (background).	1
P 2.3 Έχει εξαιρετική ποιότητα ήχου.	2
P 2.4 Μέσω της ορθής χρήσης ήχων, εικόνων, video βοηθά το παιδί να μάθει.	1
P 2.5 Η διάταξη-διαρρύθμιση των στοιχείων είναι σαφής, λογική & έξυπνη.	2
P 2.6 Η σχεδίαση του μενού είναι ορθή και διευκολύνει το χειρισμό της εφαρμογής.	2
<b>P3 Λειτουργικότητα εφαρμογής (Μπορεί το παιδί να την χρησιμοποιήσει εύκολα και δίχως προβλήματα;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 3.1 Έχει αυξημένη διαδραστικότητα π.χ. επιτρέπει τον χρωματισμό-σχεδίαση και μετακίνηση αντικειμένων, κ.α.	2
P 3.2 Δίνει στο νήπιο μια αίσθηση ελέγχου και ευκολία χρήσης μετά την πρώτη φορά.	2
P 3.3 Έχει απλές και πλήρεις οδηγίες.	2
P 3.4 Παρέχει δυνατότητα παραμετροποίησης (π.χ. σίγαση του ήχου).	2
P 3.5 Είναι εύκολη στην εκμάθηση και στην χρήση της.	2
P 3.6 Έχει απουσία διαφημίσεων.	1
P 3.7 Δεν παροτρύνει το παιδί να προβεί σε οποιαδήποτε μορφή ηλεκτρονικής συναλλαγής.	1
<b>P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά. (Η εφαρμογή για την λειτουργία της δεν απαιτεί ειδικές γνώσεις κ.α.) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 4.1 Φορτώνεται και εκτελείται γρήγορα. Είναι αξιόπιστη.	2
P 4.2 Έχει συχνές & αυτόματες αναβαθμίσεις δίχως να απαιτεί την παρέμβαση του χρήστη.	1
P 4.3 «τρέχει» σε παλιές και νέες συσκευές.	2
<b>Αξιολόγηση Εφαρμογής</b>	<b>4,4★</b>



## Εφαρμογή Code Karts Pre-coding for kids

<b>Τίτλος Εφαρμογής</b>	<b>Code Karts Pre-coding for kids</b>
<b>Link μεταφόρτωσης</b>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.edokiacademy.babycoding&amp;hl=en&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.edokiacademy.babycoding&amp;hl=en&amp;gl=US</a>
<b>Κατασκευαστής:</b>	EDOKI ACADEMY
<b>Ηλικιακή Ομάδα σύμφωνα με τον ερευνητή:</b>	4 έως 8
<b>Εκπαιδευτικό Αντικείμενο:</b>	Προγραμματισμός
<b>Λειτουργικό Σύστημα:</b>	Android, iOS
<b>Κόστος:</b>	Δωρεάν, Μικροσυναλλαγές
<b>Αξιολόγηση χρηστών:</b>	3.6 ★
<b>Αξιολόγηση ερευνητή:</b>	4,3 ★

### Περιγραφή:

Το Code Karts εισάγει την προκωδικοποίηση σε παιδιά από την ηλικία των 4 ετών μέσω μιας σειράς λογικών παζλ που παρουσιάζονται σε μορφή αγώνων ταχύτητας. Επιπλέον, διδάσκει τις βασικές αρχές του κώδικα ενώ αγωνίζονται! Με περισσότερα από 70 επίπεδα, μια ποικιλία από αινιγματικά εμπόδια και δύο διαφορετικούς τρόπους παιχνιδιού, δεν υπάρχει έλλειψη εκπαιδευτικού περιεχομένου για να απολαύσουν τα παιδιά. (EDOKI ACADEMY, 2017)



Εικόνα 30 Code Karts Pre-coding for kids

## Αξιολόγηση Ερευνητή:

Πίνακας 28 Αξιολόγηση εφαρμογής: Code Karts Pre-coding for kids

<b>P1 Εκπαιδευτικό περιεχόμενο (το παιδί μπορεί να μάθει μέσω αυτής της εφαρμογής;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 1.1 Η εφαρμογή είναι κατάλληλη για την ηλικία και τις γνώσεις του παιδιού.	2
P 1.2 Η εφαρμογή δεν έχει λάθη (π.χ. στα μαθηματικά, στη γλώσσα κ.α.).	2
P 1.3 Βοηθά το παιδί να μάθει μέσα από πολλαπλές δραστηριότητες και όχι μόνο μνημονικά.	2
P 1.4 Δίνει έμφαση σε επίλυση προβλημάτων και όχι στη παθητική παρακολούθηση εικόνων, βίντεο κ.α.	2
P 1.5 Έχει διάφορα επίπεδα δυσκολίας.	2
P 1.6 Παρέχει στο παιδί την πληροφορία με διάφορους τρόπους (οπτικά, ακουστικά κ.α.).	2
P 1.7 Παρακινεί το νήπιο να ασχοληθεί μαζί της.	2
P 1.8 Παρέχει ενημέρωση της επίδοσης του νηπίου.	1
P 1.9 Επιβραβεύει συχνά το νήπιο, ενώ απουσιάζουν οι ποινές οποιαδήποτε μορφής.	1
P 1.10 Παρακολουθεί και αναλύει την πρόοδο του νηπίου.	1
P 1.11 Δεν περιέχει στερεότυπα για τα 2 φύλα ή άλλης μορφής προκαταλήψεις (π.χ. εθνοτικές).	2
<b>P2 Σχεδίαση (η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί με επίκεντρο το παιδί;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 2.1 Έχει άριστη ποιότητα εικόνων.	2
P 2.2 Έχει ευχάριστα, ευανάγνωστα κείμενα, γραφικά και σκηνικό (background).	2
P 2.3 Έχει εξαιρετική ποιότητα ήχου.	2
P 2.4 Μέσω της ορθής χρήσης ήχων, εικόνων, video βοηθά το παιδί να μάθει.	2
P 2.5 Η διάταξη-διαρρύθμιση των στοιχείων είναι σαφής, λογική & έξυπνη.	1
P 2.6 Η σχεδίαση του μενού είναι ορθή και διευκολύνει το χειρισμό της εφαρμογής.	2
<b>P3 Λειτουργικότητα εφαρμογής (Μπορεί το παιδί να την χρησιμοποιήσει εύκολα και δίχως προβλήματα;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 3.1 Έχει αυξημένη διαδραστικότητα π.χ. επιτρέπει τον χρωματισμό-σχεδίαση και μετακίνηση αντικειμένων, κ.α.	1
P 3.2 Δίνει στο νήπιο μια αίσθηση ελέγχου και ευκολία χρήσης μετά την πρώτη φορά.	2
P 3.3 Έχει απλές και πλήρεις οδηγίες.	2
P 3.4 Παρέχει δυνατότητα παραμετροποίησης (π.χ. σίγαση του ήχου).	1
P 3.5 Είναι εύκολη στην εκμάθηση και στην χρήση της.	2
P 3.6 Έχει απουσία διαφημίσεων.	2
P 3.7 Δεν παροτρύνει το παιδί να προβεί σε οποιαδήποτε μορφή ηλεκτρονικής συναλλαγής.	1
<b>P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά. (Η εφαρμογή για την λειτουργία της δεν απαιτεί ειδικές γνώσεις κ.α.) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 4.1 Φορτώνεται και εκτελείται γρήγορα. Είναι αξιόπιστη.	2
P 4.2 Έχει συχνές & αυτόματες αναβαθμίσεις δίχως να απαιτεί την παρέμβαση του χρήστη.	1
P 4.3 «τρέχει» σε παλιές και νέες συσκευές.	2
<b>Αξιολόγηση Εφαρμογής</b>	<b>4,3★</b>

## Εφαρμογή Kiddopia

<b>Τίτλος Εφαρμογής</b>	<b>Kiddopia</b>
<b>Link μεταφόρτωσης</b>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.paperboattapps.google.kiddopia&amp;hl=en&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.paperboattapps.google.kiddopia&amp;hl=en&amp;gl=US</a>
<b>Κατασκευαστής:</b>	Kiddopia Inc.
<b>Ηλικιακή Ομάδα σύμφωνα με τον ερευνητή:</b>	4 έως 7
<b>Εκπαιδευτικό Αντικείμενο:</b>	Μελέτη Περιβάλλοντος
<b>Λειτουργικό Σύστημα:</b>	Android, iOS
<b>Κόστος:</b>	Δωρεάν, Μικροσυναλλαγές
<b>Αξιολόγηση χρηστών:</b>	4.1 ★
<b>Αξιολόγηση ερευνητή:</b>	3,9 ★

### Περιγραφή:

Καλώς ήρθατε στην Kiddopia! Είμαστε ένα διαρκώς αναπτυσσόμενο σπίτι παιχνιδιών πρώιμης εκπαίδευσης που υποστηρίζονται από την έρευνα και συνδυάζουν τέλεια το παιχνίδι, τις δραστηριότητες ανάπτυξης δεξιοτήτων και το βασικό πρόγραμμα προσχολικής ηλικίας. Μαθηματικά, Γλώσσα, Δημιουργικότητα, Αυτοέκφραση, Παιχνίδι ρόλων — τα καλύπτουμε όλα και τα κάνουμε διασκεδαστικά και ελκυστικά. (Kiddopia Inc., 2018)



Εικόνα 31 Kiddopia

## Αξιολόγηση Ερευνητή:

Πίνακας 29 Αξιολόγηση εφαρμογής: Kiddoria

<b>P1 Εκπαιδευτικό περιεχόμενο (το παιδί μπορεί να μάθει μέσω αυτής της εφαρμογής;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 1.1 Η εφαρμογή είναι κατάλληλη για την ηλικία και τις γνώσεις του παιδιού.	2
P 1.2 Η εφαρμογή δεν έχει λάθη (π.χ. στα μαθηματικά, στη γλώσσα κ.α.).	2
P 1.3 Βοηθά το παιδί να μάθει μέσα από πολλαπλές δραστηριότητες και όχι μόνο μνημονικά.	2
P 1.4 Δίνει έμφαση σε επίλυση προβλημάτων και όχι στη παθητική παρακολούθηση εικόνων, βίντεο κ.α.	2
P 1.5 Έχει διάφορα επίπεδα δυσκολίας.	0
P 1.6 Παρέχει στο παιδί την πληροφορία με διάφορους τρόπους (οπτικά, ακουστικά κ.α.).	2
P 1.7 Παρακινεί το νήπιο να ασχοληθεί μαζί της.	1
P 1.8 Παρέχει ενημέρωση της επίδοσης του νηπίου.	0
P 1.9 Επιβραβεύει συχνά το νήπιο, ενώ απουσιάζουν οι ποινές οποιαδήποτε μορφής.	2
P 1.10 Παρακολουθεί και αναλύει την πρόοδο του νηπίου.	0
P 1.11 Δεν περιέχει στερεότυπα για τα 2 φύλα ή άλλης μορφής προκαταλήψεις (π.χ. εθνοτικές).	2
<b>P2 Σχεδίαση (η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί με επίκεντρο το παιδί;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 2.1 Έχει άριστη ποιότητα εικόνων.	2
P 2.2 Έχει ευχάριστα, ευαγάγνωστα κείμενα, γραφικά και σκηνικό (background).	2
P 2.3 Έχει εξαιρετική ποιότητα ήχου.	2
P 2.4 Μέσω της ορθής χρήσης ήχων, εικόνων, video βοηθά το παιδί να μάθει.	2
P 2.5 Η διάταξη-διαρρύθμιση των στοιχείων είναι σαφής, λογική & έξυπνη.	2
P 2.6 Η σχεδίαση του μενού είναι ορθή και διευκολύνει το χειρισμό της εφαρμογής.	2
<b>P3 Λειτουργικότητα εφαρμογής (Μπορεί το παιδί να την χρησιμοποιήσει εύκολα και δίχως προβλήματα;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 3.1 Έχει αυξημένη διαδραστικότητα π.χ. επιτρέπει τον χρωματισμό-σχεδίαση και μετακίνηση αντικειμένων, κ.α.	2
P 3.2 Δίνει στο νήπιο μια αίσθηση ελέγχου και ευκολία χρήσης μετά την πρώτη φορά.	2
P 3.3 Έχει απλές και πλήρεις οδηγίες.	0
P 3.4 Παρέχει δυνατότητα παραμετροποίησης (π.χ. σίγαση του ήχου).	2
P 3.5 Είναι εύκολη στην εκμάθηση και στην χρήση της.	2
P 3.6 Έχει απουσία διαφημίσεων.	2
P 3.7 Δεν παροτρύνει το παιδί να προβεί σε οποιαδήποτε μορφή ηλεκτρονικής συναλλαγής.	0
<b>P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά. (Η εφαρμογή για την λειτουργία της δεν απαιτεί ειδικές γνώσεις κ.α.) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 4.1 Φορτώνεται και εκτελείται γρήγορα. Είναι αξιόπιστη.	2
P 4.2 Έχει συχνές & αυτόματες αναβαθμίσεις δίχως να απαιτεί την παρέμβαση του χρήστη.	2
P 4.3 «τρέχει» σε παλιές και νέες συσκευές.	1
<b>Αξιολόγηση Εφαρμογής</b>	<b>3,9★</b>

## Εφαρμογή Arplaydu family games

<b>Τίτλος Εφαρμογής</b>	<b>Arplaydu family games</b>
<b>Link μεταφόρτωσης</b>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ferrero.arplayduGP&amp;hl=en&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ferrero.arplayduGP&amp;hl=en&amp;gl=US</a>
<b>Κατασκευαστής:</b>	Ferrero Trading Lux S.A.
<b>Ηλικιακή Ομάδα σύμφωνα με τον ερευνητή:</b>	4 έως 9
<b>Εκπαιδευτικό Αντικείμενο:</b>	Μελέτη Περιβάλλοντος
<b>Λειτουργικό Σύστημα:</b>	Android, iOS
<b>Κόστος:</b>	Δωρεάν
<b>Αξιολόγηση χρηστών:</b>	4.2 ★
<b>Αξιολόγηση ερευνητή:</b>	2,7 ★

### Περιγραφή:

Μπείτε στον κόσμο του Arplaydu, μιας διεγερτικής εμπειρίας σχεδιασμένης για παιδιά ηλικίας 4 έως 9 ετών που συνοδεύει την ανάπτυξη των παιδιών μέσω οικογενειακών δραστηριοτήτων. Μπορούν να απολαύσουν τα πάντα, από εικονικές τέχνες και χειροτεχνίες μέχρι παιχνίδια για αριθμούς, ζώα και λεξιλόγιο. (Ferrero Trading Lux S.A., 2020)



Εικόνα 32 Arplaydu family games

## Αξιολόγηση Ερευνητή:

Πίνακας 30 Αξιολόγηση εφαρμογής: *Arplaydu family games*

<b>P1 Εκπαιδευτικό περιεχόμενο (το παιδί μπορεί να μάθει μέσω αυτής της εφαρμογής;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 1.1 Η εφαρμογή είναι κατάλληλη για την ηλικία και τις γνώσεις του παιδιού.	2
P 1.2 Η εφαρμογή δεν έχει λάθη (π.χ. στα μαθηματικά, στη γλώσσα κ.α.).	2
P 1.3 Βοηθά το παιδί να μάθει μέσα από πολλαπλές δραστηριότητες και όχι μόνο μνημονικά.	1
P 1.4 Δίνει έμφαση σε επίλυση προβλημάτων και όχι στη παθητική παρακολούθηση εικόνων, βίντεο κ.α.	1
P 1.5 Έχει διάφορα επίπεδα δυσκολίας.	0
P 1.6 Παρέχει στο παιδί την πληροφορία με διάφορους τρόπους (οπτικά, ακουστικά κ.α.).	2
P 1.7 Παρακινεί το νήπιο να ασχοληθεί μαζί της.	1
P 1.8 Παρέχει ενημέρωση της επίδοσης του νηπίου.	0
P 1.9 Επιβραβεύει συχνά το νήπιο, ενώ απουσιάζουν οι ποινές οποιαδήποτε μορφής.	2
P 1.10 Παρακολουθεί και αναλύει την πρόοδο του νηπίου.	0
P 1.11 Δεν περιέχει στερεότυπα για τα 2 φύλα ή άλλης μορφής προκαταλήψεις (π.χ. εθνοτικές).	2
<b>P2 Σχεδίαση (η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί με επίκεντρο το παιδί;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 2.1 Έχει άριστη ποιότητα εικόνων.	2
P 2.2 Έχει ευχάριστα, ευανάγνωστα κείμενα, γραφικά και σκηνικό (background).	1
P 2.3 Έχει εξαιρετική ποιότητα ήχου.	2
P 2.4 Μέσω της ορθής χρήσης ήχων, εικόνων, video βοηθά το παιδί να μάθει.	0
P 2.5 Η διάταξη-διαρρύθμιση των στοιχείων είναι σαφής, λογική & έξυπνη.	0
P 2.6 Η σχεδίαση του μενού είναι ορθή και διευκολύνει το χειρισμό της εφαρμογής.	0
<b>P3 Λειτουργικότητα εφαρμογής (Μπορεί το παιδί να την χρησιμοποιήσει εύκολα και δίχως προβλήματα;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 3.1 Έχει αυξημένη διαδραστικότητα π.χ. επιτρέπει τον χρωματισμό-σχεδίαση και μετακίνηση αντικειμένων, κ.α.	2
P 3.2 Δίνει στο νήπιο μια αίσθηση ελέγχου και ευκολία χρήσης μετά την πρώτη φορά.	0
P 3.3 Έχει απλές και πλήρεις οδηγίες.	0
P 3.4 Παρέχει δυνατότητα παραμετροποίησης (π.χ. σίγαση του ήχου).	2
P 3.5 Είναι εύκολη στην εκμάθηση και στην χρήση της.	0
P 3.6 Έχει απουσία διαφημίσεων.	2
P 3.7 Δεν παροτρύνει το παιδί να προβεί σε οποιαδήποτε μορφή ηλεκτρονικής συναλλαγής.	2
<b>P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά. (Η εφαρμογή για την λειτουργία της δεν απαιτεί ειδικές γνώσεις κ.α.) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 4.1 Φορτώνεται και εκτελείται γρήγορα. Είναι αξιόπιστη.	1
P 4.2 Έχει συχνές & αυτόματες αναβαθμίσεις δίχως να απαιτεί την παρέμβαση του χρήστη.	2
P 4.3 «τρέχει» σε παλιές και νέες συσκευές.	0
<b>Αξιολόγηση Εφαρμογής</b>	<b>2,7★</b>

## Εφαρμογή Animals for Kids

<b>Τίτλος Εφαρμογής</b>	<b>Animals for Kids</b>
<b>Link μεταφόρτωσης</b>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=net.cleverbit.LearnAnimals&amp;hl=en&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=net.cleverbit.LearnAnimals&amp;hl=en&amp;gl=US</a>
<b>Κατασκευαστής:</b>	CLEVERBIT
<b>Ηλικιακή Ομάδα σύμφωνα με τον ερευνητή:</b>	4 έως 12
<b>Εκπαιδευτικό Αντικείμενο:</b>	Μελέτη Περιβάλλοντος
<b>Λειτουργικό Σύστημα:</b>	Android, iOS
<b>Κόστος:</b>	Δωρεάν, Διαφημίσεις
<b>Αξιολόγηση χρηστών:</b>	4.5 ★
<b>Αξιολόγηση ερευνητή:</b>	3,1 ★

### Περιγραφή:

Μαζί με το παιδί σας, μπορείτε να παρακολουθήσετε υπέροχες εικόνες διαφορετικών ζώων, μαθαίνοντας τα ονόματά τους και να ακούσετε τους μοναδικούς ήχους των ζώων! Αυτές οι προσεκτικά επιλεγμένες φωτογραφίες επιτρέπουν στο παιδί σας όχι μόνο να μάθει τα ονόματα των διαφόρων ζώων, αλλά και να δει τον όμορφο κόσμο των ζώων και όλα όσα αυτός προσφέρει! (CLEVERBIT, 2013)



Εικόνα 33 Animals for Kids



## Αξιολόγηση Ερευνητή:

Πίνακας 31 Αξιολόγηση εφαρμογής: *Animals for Kids*

<b>P1 Εκπαιδευτικό περιεχόμενο (το παιδί μπορεί να μάθει μέσω αυτής της εφαρμογής;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 1.1 Η εφαρμογή είναι κατάλληλη για την ηλικία και τις γνώσεις του παιδιού.	2
P 1.2 Η εφαρμογή δεν έχει λάθη (π.χ. στα μαθηματικά, στη γλώσσα κ.α.).	2
P 1.3 Βοηθά το παιδί να μάθει μέσα από πολλαπλές δραστηριότητες και όχι μόνο μνημονικά.	1
P 1.4 Δίνει έμφαση σε επίλυση προβλημάτων και όχι στη παθητική παρακολούθηση εικόνων, βίντεο κ.α.	0
P 1.5 Έχει διάφορα επίπεδα δυσκολίας.	0
P 1.6 Παρέχει στο παιδί την πληροφορία με διάφορους τρόπους (οπτικά, ακουστικά κ.α.).	2
P 1.7 Παρακινεί το νήπιο να ασχοληθεί μαζί της.	1
P 1.8 Παρέχει ενημέρωση της επίδοσης του νηπίου.	1
P 1.9 Επιβραβεύει συχνά το νήπιο, ενώ απουσιάζουν οι ποινές οποιαδήποτε μορφής.	1
P 1.10 Παρακολουθεί και αναλύει την πρόοδο του νηπίου.	0
P 1.11 Δεν περιέχει στερεότυπα για τα 2 φύλα ή άλλης μορφής προκαταλήψεις (π.χ. εθνοτικές).	2
<b>P2 Σχεδίαση (η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί με επίκεντρο το παιδί;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 2.1 Έχει άριστη ποιότητα εικόνων.	1
P 2.2 Έχει ευχάριστα, ευανάγνωστα κείμενα, γραφικά και σκηνικό (background).	1
P 2.3 Έχει εξαιρετική ποιότητα ήχου.	1
P 2.4 Μέσω της ορθής χρήσης ήχων, εικόνων, video βοηθά το παιδί να μάθει.	1
P 2.5 Η διάταξη-διαρρύθμιση των στοιχείων είναι σαφής, λογική & έξυπνη.	2
P 2.6 Η σχεδίαση του μενού είναι ορθή και διευκολύνει το χειρισμό της εφαρμογής.	2
<b>P3 Λειτουργικότητα εφαρμογής (Μπορεί το παιδί να την χρησιμοποιήσει εύκολα και δίχως προβλήματα;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 3.1 Έχει αυξημένη διαδραστικότητα π.χ. επιτρέπει τον χρωματισμό-σχεδίαση και μετακίνηση αντικειμένων, κ.α.	0
P 3.2 Δίνει στο νήπιο μια αίσθηση ελέγχου και ευκολία χρήσης μετά την πρώτη φορά.	2
P 3.3 Έχει απλές και πλήρεις οδηγίες.	0
P 3.4 Παρέχει δυνατότητα παραμετροποίησης (π.χ. σίγαση του ήχου).	1
P 3.5 Είναι εύκολη στην εκμάθηση και στην χρήση της.	2
P 3.6 Έχει απουσία διαφημίσεων.	1
P 3.7 Δεν παροτρύνει το παιδί να προβεί σε οποιαδήποτε μορφή ηλεκτρονικής συναλλαγής.	1
<b>P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά. (Η εφαρμογή για την λειτουργία της δεν απαιτεί ειδικές γνώσεις κ.α.) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 4.1 Φορτώνεται και εκτελείται γρήγορα. Είναι αξιόπιστη.	2
P 4.2 Έχει συχνές & αυτόματες αναβαθμίσεις δίχως να απαιτεί την παρέμβαση του χρήστη.	2
P 4.3 «τρέχει» σε παλιές και νέες συσκευές.	2
<b>Αξιολόγηση Εφαρμογής</b>	<b>3,1★</b>



## Εφαρμογή Animal Games for Kids

<b>Τίτλος Εφαρμογής</b>	<b>Animal Games for Kids</b>
<b>Link μεταφόρτωσης</b>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.animalgames.animalsforkids.toddlergames.mypetcare&amp;hl=en&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.animalgames.animalsforkids.toddlergames.mypetcare&amp;hl=en&amp;gl=US</a>
<b>Κατασκευαστής:</b>	Toddler Academy
<b>Ηλικιακή Ομάδα σύμφωνα με τον ερευνητή:</b>	4 έως 8
<b>Εκπαιδευτικό Αντικείμενο:</b>	Μελέτη Περιβάλλοντος
<b>Λειτουργικό Σύστημα:</b>	Android
<b>Κόστος:</b>	Δωρεάν, Διαφημίσεις, Μικροσυναλλαγές
<b>Αξιολόγηση χρηστών:</b>	Δ.Υ ( Δεν υπάρχει )
<b>Αξιολόγηση ερευνητή:</b>	2,3 ★

### Περιγραφή:

Τα παιχνίδια με ζώα διδάσκουν πολύτιμα μαθήματα ζωής όπως υπευθυνότητα, συμπόνια, σεβασμός, εμπιστοσύνη και πολλά άλλα. Τα κατοικίδια χρειάζονται φαγητό, νερό και αγάπη. Τα νήπια άνω των πέντε ετών μπορούν να έχουν αναπτυξιακά κατάλληλες ευθύνες σχετικά με τη φροντίδα του κατοικίδιου ζώου. Αυτό το δωρεάν παιχνίδι με ζώα βοηθά τα παιδιά σας να αναπτύξουν δεξιότητες αντιστοίχισης, αφής και τις κινητικότητας ενώ παίζουν. (Toddler Academy, 2022)



Εικόνα 34 Animals Games for Kids

## Αξιολόγηση Ερευνητή:

Πίνακας 32 Αξιολόγηση εφαρμογής: *Animal Games for Kids*

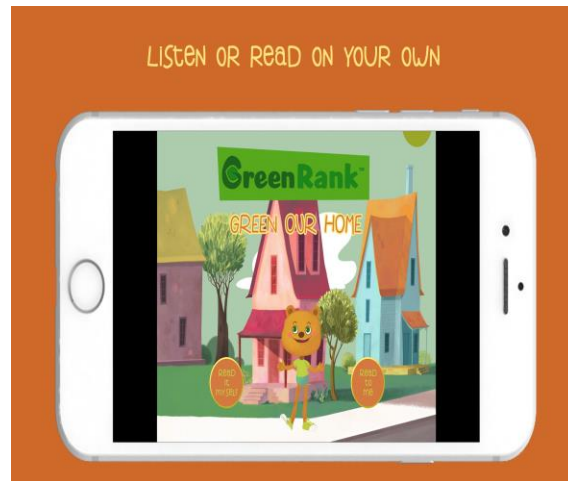
<b>P1 Εκπαιδευτικό περιεχόμενο (το παιδί μπορεί να μάθει μέσω αυτής της εφαρμογής;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 1.1 Η εφαρμογή είναι κατάλληλη για την ηλικία και τις γνώσεις του παιδιού.	2
P 1.2 Η εφαρμογή δεν έχει λάθη (π.χ. στα μαθηματικά, στη γλώσσα κ.α.).	2
P 1.3 Βοηθά το παιδί να μάθει μέσα από πολλαπλές δραστηριότητες και όχι μόνο μνημονικά.	0
P 1.4 Δίνει έμφαση σε επίλυση προβλημάτων και όχι στη παθητική παρακολούθηση εικόνων, βίντεο κ.α.	0
P 1.5 Έχει διάφορα επίπεδα δυσκολίας.	0
P 1.6 Παρέχει στο παιδί την πληροφορία με διάφορους τρόπους (οπτικά, ακουστικά κ.α.).	1
P 1.7 Παρακινεί το νήπιο να ασχοληθεί μαζί της.	1
P 1.8 Παρέχει ενημέρωση της επίδοσης του νηπίου.	1
P 1.9 Επιβραβεύει συχνά το νήπιο, ενώ απουσιάζουν οι ποινές οποιαδήποτε μορφής.	1
P 1.10 Παρακολουθεί και αναλύει την πρόοδο του νηπίου.	0
P 1.11 Δεν περιέχει στερεότυπα για τα 2 φύλα ή άλλης μορφής προκαταλήψεις (π.χ. εθνοτικές).	2
<b>P2 Σχεδίαση (η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί με επίκεντρο το παιδί;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 2.1 Έχει άριστη ποιότητα εικόνων.	1
P 2.2 Έχει ευχάριστα, ευανάγνωστα κείμενα, γραφικά και σκηνικό (background).	1
P 2.3 Έχει εξαιρετική ποιότητα ήχου.	0
P 2.4 Μέσω της ορθής χρήσης ήχων, εικόνων, video βοηθά το παιδί να μάθει.	0
P 2.5 Η διάταξη-διαρρύθμιση των στοιχείων είναι σαφής, λογική & έξυπνη.	0
P 2.6 Η σχεδίαση του μενού είναι ορθή και διευκολύνει το χειρισμό της εφαρμογής.	1
<b>P3 Λειτουργικότητα εφαρμογής (Μπορεί το παιδί να την χρησιμοποιήσει εύκολα και δίχως προβλήματα;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 3.1 Έχει αυξημένη διαδραστικότητα π.χ. επιτρέπει τον χρωματισμό-σχεδίαση και μετακίνηση αντικειμένων, κ.α.	1
P 3.2 Δίνει στο νήπιο μια αίσθηση ελέγχου και ευκολία χρήσης μετά την πρώτη φορά.	2
P 3.3 Έχει απλές και πλήρεις οδηγίες.	0
P 3.4 Παρέχει δυνατότητα παραμετροποίησης (π.χ. σίγαση του ήχου).	1
P 3.5 Είναι εύκολη στην εκμάθηση και στην χρήση της.	2
P 3.6 Έχει απουσία διαφημίσεων.	0
P 3.7 Δεν παροτρύνει το παιδί να προβεί σε οποιαδήποτε μορφή ηλεκτρονικής συναλλαγής.	0
<b>P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά. (Η εφαρμογή για την λειτουργία της δεν απαιτεί ειδικές γνώσεις κ.α.) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 4.1 Φορτώνεται και εκτελείται γρήγορα. Είναι αξιόπιστη.	2
P 4.2 Έχει συχνές & αυτόματες αναβαθμίσεις δίχως να απαιτεί την παρέμβαση του χρήστη.	2
P 4.3 «τρέχει» σε παλιές και νέες συσκευές.	2
<b>Αξιολόγηση Εφαρμογής</b>	<b>2,3★</b>

## Εφαρμογή Green Rank: Green Our Home

<b>Τίτλος Εφαρμογής</b>	<b>Green Rank: Green Our Home</b>
<b>Link μεταφόρτωσης</b>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=me.greenrank.greenourhome&amp;hl=en&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=me.greenrank.greenourhome&amp;hl=en&amp;gl=US</a>
<b>Κατασκευαστής:</b>	Gagos Green, LLC
<b>Ηλικιακή Ομάδα σύμφωνα με τον ερευνητή:</b>	4 έως 8
<b>Εκπαιδευτικό Αντικείμενο:</b>	Μελέτη Περιβάλλοντος
<b>Λειτουργικό Σύστημα:</b>	Android, iOS
<b>Κόστος:</b>	Δωρεάν
<b>Αξιολόγηση χρηστών:</b>	Δ.Υ ( Δεν υπάρχει )
<b>Αξιολόγηση ερευνητή:</b>	2,3 ★

### Περιγραφή:

Καλώς ήρθατε στο Green Rank! Η αποστολή μας είναι να σας βοηθήσουμε να κατανοήσετε καλύτερα, με διασκεδαστικό τρόπο, πώς οι καθημερινές ενέργειες επηρεάζουν το περιβάλλον μας. Γνωρίζατε ότι, αν κάθε Αμερικανός ανακύκλωνε μόνο το ένα δέκατο των εφημερίδων του, θα εξοικονομούσαμε περίπου 25.000.000 δέντρα το χρόνο; Μάθετε τι άλλο μπορείτε να ανακυκλώσετε και διδάξτε στα παιδιά γι' αυτό, μέσα από το διαδραστικό μας βιβλίο που δημιουργήθηκε ειδικά για παιδιά. (Gagos Green, LLC, 2019)



Εικόνα 35 Green Rank: Green Our Home

## Αξιολόγηση Ερευνητή:

Πίνακας 33 Αξιολόγηση εφαρμογής: Green Rank: Green Our Home

<b>P1 Εκπαιδευτικό περιεχόμενο (το παιδί μπορεί να μάθει μέσω αυτής της εφαρμογής;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 1.1 Η εφαρμογή είναι κατάλληλη για την ηλικία και τις γνώσεις του παιδιού.	2
P 1.2 Η εφαρμογή δεν έχει λάθη (π.χ. στα μαθηματικά, στη γλώσσα κ.α.).	2
P 1.3 Βοηθά το παιδί να μάθει μέσα από πολλαπλές δραστηριότητες και όχι μόνο μνημονικά.	0
P 1.4 Δίνει έμφαση σε επίλυση προβλημάτων και όχι στη παθητική παρακολούθηση εικόνων, βίντεο κ.α.	0
P 1.5 Έχει διάφορα επίπεδα δυσκολίας.	0
P 1.6 Παρέχει στο παιδί την πληροφορία με διάφορους τρόπους (οπτικά, ακουστικά κ.α.).	1
P 1.7 Παρακινεί το νήπιο να ασχοληθεί μαζί της.	0
P 1.8 Παρέχει ενημέρωση της επίδοσης του νηπίου.	0
P 1.9 Επιβραβεύει συχνά το νήπιο, ενώ απουσιάζουν οι ποινές οποιαδήποτε μορφής.	1
P 1.10 Παρακολουθεί και αναλύει την πρόοδο του νηπίου.	0
P 1.11 Δεν περιέχει στερεότυπα για τα 2 φύλα ή άλλης μορφής προκαταλήψεις (π.χ. εθνοτικές).	2
<b>P2 Σχεδίαση (η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί με επίκεντρο το παιδί;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 2.1 Έχει άριστη ποιότητα εικόνων.	2
P 2.2 Έχει ευχάριστα, ευαγάγνωστα κείμενα, γραφικά και σκηνικό (background).	1
P 2.3 Έχει εξαιρετική ποιότητα ήχου.	1
P 2.4 Μέσω της ορθής χρήσης ήχων, εικόνων, video βοηθά το παιδί να μάθει.	0
P 2.5 Η διάταξη-διαρρύθμιση των στοιχείων είναι σαφής, λογική & έξυπνη.	0
P 2.6 Η σχεδίαση του μενού είναι ορθή και διευκολύνει το χειρισμό της εφαρμογής.	0
<b>P3 Λειτουργικότητα εφαρμογής (Μπορεί το παιδί να την χρησιμοποιήσει εύκολα και δίχως προβλήματα;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 3.1 Έχει αυξημένη διαδραστικότητα π.χ. επιτρέπει τον χρωματισμό-σχεδίαση και μετακίνηση αντικειμένων, κ.α.	0
P 3.2 Δίνει στο νήπιο μια αίσθηση ελέγχου και ευκολία χρήσης μετά την πρώτη φορά.	2
P 3.3 Έχει απλές και πλήρεις οδηγίες.	0
P 3.4 Παρέχει δυνατότητα παραμετροποίησης (π.χ. σίγαση του ήχου).	0
P 3.5 Είναι εύκολη στην εκμάθηση και στην χρήση της.	2
P 3.6 Έχει απουσία διαφημίσεων.	2
P 3.7 Δεν παροτρύνει το παιδί να προβεί σε οποιαδήποτε μορφή ηλεκτρονικής συναλλαγής.	2
<b>P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά. (Η εφαρμογή για την λειτουργία της δεν απαιτεί ειδικές γνώσεις κ.α.) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 4.1 Φορτώνεται και εκτελείται γρήγορα. Είναι αξιόπιστη.	2
P 4.2 Έχει συχνές & αυτόματες αναβαθμίσεις δίχως να απαιτεί την παρέμβαση του χρήστη.	1
P 4.3 «τρέχει» σε παλιές και νέες συσκευές.	2
<b>Αξιολόγηση Εφαρμογής</b>	<b>2,3★</b>

## Εφαρμογή Green Rank: Save Our Oceans

<b>Τίτλος Εφαρμογής</b>	<b>Green Rank: Save Our Oceans</b>
<b>Link μεταφόρτωσης</b>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=me.greenrank.saveouroceans&amp;hl=en&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=me.greenrank.saveouroceans&amp;hl=en&amp;gl=US</a>
<b>Κατασκευαστής:</b>	Gagos Green, LLC
<b>Ηλικιακή Ομάδα σύμφωνα με τον ερευνητή:</b>	4 έως 8
<b>Εκπαιδευτικό Αντικείμενο:</b>	Μελέτη Περιβάλλοντος
<b>Λειτουργικό Σύστημα:</b>	Android, iOS
<b>Κόστος:</b>	Δωρεάν
<b>Αξιολόγηση χρηστών:</b>	Δ.Υ ( Δεν υπάρχει )
<b>Αξιολόγηση ερευνητή:</b>	2,3 ★

### Περιγραφή:

Καλώς ήρθατε στο Green Rank! Η αποστολή μας είναι να σας βοηθήσουμε να κατανοήσετε καλύτερα, με διασκεδαστικό τρόπο, πώς οι καθημερινές ενέργειες επηρεάζουν το περιβάλλον μας. Γνωρίζατε ότι 14 δισεκατομμύρια λίβρες από σκουπίδια πετιούνται στον ωκεανό κάθε χρόνο; Μάθετε πώς να διατηρούμε τους ωκεανούς μας καθαρούς και διδάξτε τα παιδιά γι' αυτό, μέσα από το διαδραστικό μας βιβλίο. (Gagos Green, LLC, 2019)



Εικόνα 36 Green Rank: Save Our Oceans

## Αξιολόγηση Ερευνητή:

Πίνακας 34 Αξιολόγηση εφαρμογής: Green Rank: Save Our Oceans

<b>P1 Εκπαιδευτικό περιεχόμενο (το παιδί μπορεί να μάθει μέσω αυτής της εφαρμογής;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 1.1 Η εφαρμογή είναι κατάλληλη για την ηλικία και τις γνώσεις του παιδιού.	2
P 1.2 Η εφαρμογή δεν έχει λάθη (π.χ. στα μαθηματικά, στη γλώσσα κ.α.).	2
P 1.3 Βοηθά το παιδί να μάθει μέσα από πολλαπλές δραστηριότητες και όχι μόνο μνημονικά.	0
P 1.4 Δίνει έμφαση σε επίλυση προβλημάτων και όχι στη παθητική παρακολούθηση εικόνων, βίντεο κ.α.	0
P 1.5 Έχει διάφορα επίπεδα δυσκολίας.	0
P 1.6 Παρέχει στο παιδί την πληροφορία με διάφορους τρόπους (οπτικά, ακουστικά κ.α.).	1
P 1.7 Παρακινεί το νήπιο να ασχοληθεί μαζί της.	0
P 1.8 Παρέχει ενημέρωση της επίδοσης του νηπίου.	0
P 1.9 Επιβραβεύει συχνά το νήπιο, ενώ απουσιάζουν οι ποινές οποιαδήποτε μορφής.	1
P 1.10 Παρακολουθεί και αναλύει την πρόοδο του νηπίου.	0
P 1.11 Δεν περιέχει στερεότυπα για τα 2 φύλα ή άλλης μορφής προκαταλήψεις (π.χ. εθνοτικές).	2
<b>P2 Σχεδίαση (η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί με επίκεντρο το παιδί;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 2.1 Έχει άριστη ποιότητα εικόνων.	2
P 2.2 Έχει ευχάριστα, ευανάγνωστα κείμενα, γραφικά και σκηνικό (background).	1
P 2.3 Έχει εξαιρετική ποιότητα ήχου.	1
P 2.4 Μέσω της ορθής χρήσης ήχων, εικόνων, video βοηθά το παιδί να μάθει.	0
P 2.5 Η διάταξη-διαρρύθμιση των στοιχείων είναι σαφής, λογική & έξυπνη.	0
P 2.6 Η σχεδίαση του μενού είναι ορθή και διευκολύνει το χειρισμό της εφαρμογής.	0
<b>P3 Λειτουργικότητα εφαρμογής (Μπορεί το παιδί να την χρησιμοποιήσει εύκολα και δίχως προβλήματα;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 3.1 Έχει αυξημένη διαδραστικότητα π.χ. επιτρέπει τον χρωματισμό-σχεδίαση και μετακίνηση αντικειμένων, κ.α.	0
P 3.2 Δίνει στο νήπιο μια αίσθηση ελέγχου και ευκολία χρήσης μετά την πρώτη φορά.	2
P 3.3 Έχει απλές και πλήρεις οδηγίες.	0
P 3.4 Παρέχει δυνατότητα παραμετροποίησης (π.χ. σίγαση του ήχου).	0
P 3.5 Είναι εύκολη στην εκμάθηση και στην χρήση της.	2
P 3.6 Έχει απουσία διαφημίσεων.	2
P 3.7 Δεν παροτρύνει το παιδί να προβεί σε οποιαδήποτε μορφή ηλεκτρονικής συναλλαγής.	2
<b>P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά. (Η εφαρμογή για την λειτουργία της δεν απαιτεί ειδικές γνώσεις κ.α.) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 4.1 Φορτώνεται και εκτελείται γρήγορα. Είναι αξιόπιστη.	2
P 4.2 Έχει συχνές & αυτόματες αναβαθμίσεις δίχως να απαιτεί την παρέμβαση του χρήστη.	1
P 4.3 «τρέχει» σε παλιές και νέες συσκευές.	2
<b>Αξιολόγηση Εφαρμογής</b>	<b>2,3★</b>

## Εφαρμογή Clean my Beach

<b>Τίτλος Εφαρμογής</b>	<b>Clean my Beach</b>
<b>Link μεταφόρτωσης</b>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=games.kayfo.cleanmybeach&amp;hl=en&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=games.kayfo.cleanmybeach&amp;hl=en&amp;gl=US</a>
<b>Κατασκευαστής:</b>	Kayfo Games
<b>Ηλικιακή Ομάδα σύμφωνα με τον ερευνητή:</b>	4+
<b>Εκπαιδευτικό Αντικείμενο:</b>	Μελέτη Περιβάλλοντος
<b>Λειτουργικό Σύστημα:</b>	Android, iOS
<b>Κόστος:</b>	Δωρεάν, Διαφημίσεις
<b>Αξιολόγηση χρηστών:</b>	Δ.Υ ( Δεν υπάρχει )
<b>Αξιολόγηση ερευνητή:</b>	2,8 ★

### Περιγραφή:

Βοηθήστε τη φύση να διεκδικήσει ξανά τα δικαιώματά της μαζεύοντας όσο το δυνατόν περισσότερα σκουπίδια σε αυτό το εξαιρετικά διασκεδαστικό παιχνίδι δεξιοτήτων! Καθώς καθαρίζετε την παραλία, τα χαριτωμένα ζώα θα επιστρέψουν για να κάνουν αυτό το μέρος ξανά μαγικό. Ανακυκλώστε τα σκουπίδια, κερδίστε κοχύλια και προστατέψτε τον πλανήτη σας! (Kayfo Games, 2020)



Εικόνα 37 Clean my Beach



## Αξιολόγηση Ερευνητή:

Πίνακας 35 Αξιολόγηση εφαρμογής: *Clean my Beach*

<b>P1 Εκπαιδευτικό περιεχόμενο (το παιδί μπορεί να μάθει μέσω αυτής της εφαρμογής;) (0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 1.1 Η εφαρμογή είναι κατάλληλη για την ηλικία και τις γνώσεις του παιδιού.	2
P 1.2 Η εφαρμογή δεν έχει λάθη (π.χ. στα μαθηματικά, στη γλώσσα κ.α.).	2
P 1.3 Βοηθά το παιδί να μάθει μέσα από πολλαπλές δραστηριότητες και όχι μόνο μνημονικά.	0
P 1.4 Δίνει έμφαση σε επίλυση προβλημάτων και όχι στη παθητική παρακολούθηση εικόνων, βίντεο κ.α.	0
P 1.5 Έχει διάφορα επίπεδα δυσκολίας.	0
P 1.6 Παρέχει στο παιδί την πληροφορία με διάφορους τρόπους (οπτικά, ακουστικά κ.α.).	0
P 1.7 Παρακινεί το νήπιο να ασχοληθεί μαζί της.	1
P 1.8 Παρέχει ενημέρωση της επίδοσης του νηπίου.	1
P 1.9 Επιβραβεύει συχνά το νήπιο, ενώ απουσιάζουν οι ποινές οποιαδήποτε μορφής.	1
P 1.10 Παρακολουθεί και αναλύει την πρόοδο του νηπίου.	1
P 1.11 Δεν περιέχει στερεότυπα για τα 2 φύλα ή άλλης μορφής προκαταλήψεις (π.χ. εθνοτικές).	2
<b>P2 Σχεδίαση (η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί με επίκεντρο το παιδί;) (0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 2.1 Έχει άριστη ποιότητα εικόνων.	1
P 2.2 Έχει ευχάριστα, ευαγάγνωστα κείμενα, γραφικά και σκηνικό (background).	1
P 2.3 Έχει εξαιρετική ποιότητα ήχου.	1
P 2.4 Μέσω της ορθής χρήσης ήχων, εικόνων, video βοηθά το παιδί να μάθει.	0
P 2.5 Η διάταξη-διαρρύθμιση των στοιχείων είναι σαφής, λογική & έξυπνη.	0
P 2.6 Η σχεδίαση του μενού είναι ορθή και διευκολύνει το χειρισμό της εφαρμογής.	2
<b>P3 Λειτουργικότητα εφαρμογής (Μπορεί το παιδί να την χρησιμοποιήσει εύκολα και δίχως προβλήματα;) (0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 3.1 Έχει αυξημένη διαδραστικότητα π.χ. επιτρέπει τον χρωματισμό-σχεδίαση και μετακίνηση αντικειμένων, κ.α.	0
P 3.2 Δίνει στο νήπιο μια αίσθηση ελέγχου και ευκολία χρήσης μετά την πρώτη φορά.	2
P 3.3 Έχει απλές και πλήρεις οδηγίες.	1
P 3.4 Παρέχει δυνατότητα παραμετροποίησης (π.χ. σίγαση του ήχου).	2
P 3.5 Είναι εύκολη στην εκμάθηση και στην χρήση της.	2
P 3.6 Έχει απουσία διαφημίσεων.	1
P 3.7 Δεν παροτρύνει το παιδί να προβεί σε οποιαδήποτε μορφή ηλεκτρονικής συναλλαγής.	2
<b>P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά. (Η εφαρμογή για την λειτουργία της δεν απαιτεί ειδικές γνώσεις κ.α.) (0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 4.1 Φορτώνεται και εκτελείται γρήγορα. Είναι αξιόπιστη.	2
P 4.2 Έχει συχνές & αυτόματες αναβαθμίσεις δίχως να απαιτεί την παρέμβαση του χρήστη.	1
P 4.3 «τρέχει» σε παλιές και νέες συσκευές.	2
<b>Αξιολόγηση Εφαρμογής</b>	<b>2,8★</b>



## Εφαρμογή Sustainable Shaun

<b>Τίτλος Εφαρμογής</b>	<b>Sustainable Shaun</b>
<b>Link μεταφόρτωσης</b>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.aardman.susshaun&amp;hl=en&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.aardman.susshaun&amp;hl=en&amp;gl=US</a>
<b>Κατασκευαστής:</b>	Aardman Interactive
<b>Ηλικιακή Ομάδα σύμφωνα με τον ερευνητή:</b>	8+
<b>Εκπαιδευτικό Αντικείμενο:</b>	Μελέτη Περιβάλλοντος
<b>Λειτουργικό Σύστημα:</b>	Android, iOS
<b>Κόστος:</b>	Δωρεάν
<b>Αξιολόγηση χρηστών:</b>	4.6 ★
<b>Αξιολόγηση ερευνητή:</b>	3,1 ★

### Περιγραφή:

Βοηθήστε τον Shaun the Sheep να δημιουργήσει βιώσιμες κοινότητες για αδέσποτα ζώα σε όλη την Ευρώπη! Παίξτε έναν συνδυασμό συνδεδεμένων τύπων παιχνιδιών σε πολύχρωμες πόλεις όπως η Αθήνα, η Κοπεγχάγη και το Παρίσι. Βουτήξτε στο σωρό των σκουπιδιών και παίξτε το match-3 για να ανακτήσετε υλικά. Χρησιμοποιήστε ό,τι βρίσκετε για να δημιουργήσετε κτίρια από σχέδια στο εργαστήριο του Bitzer. Στη συνέχεια, τοποθετήστε τα όπου θέλετε για να χτίσετε τον ιδανικό βιώσιμο οικισμό σας. (Aardman Interactive, 2017)



Εικόνα 38 Sustainable Shaun

## Αξιολόγηση Ερευνητή:

Πίνακας 36 Αξιολόγηση εφαρμογής: Sustainable Shaun

<b>P1 Εκπαιδευτικό περιεχόμενο (το παιδί μπορεί να μάθει μέσω αυτής της εφαρμογής;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 1.1 Η εφαρμογή είναι κατάλληλη για την ηλικία και τις γνώσεις του παιδιού.	1
P 1.2 Η εφαρμογή δεν έχει λάθη (π.χ. στα μαθηματικά, στη γλώσσα κ.α.).	2
P 1.3 Βοηθά το παιδί να μάθει μέσα από πολλαπλές δραστηριότητες και όχι μόνο μνημονικά.	0
P 1.4 Δίνει έμφαση σε επίλυση προβλημάτων και όχι στη παθητική παρακολούθηση εικόνων, βίντεο κ.α.	2
P 1.5 Έχει διάφορα επίπεδα δυσκολίας.	1
P 1.6 Παρέχει στο παιδί την πληροφορία με διάφορους τρόπους (οπτικά, ακουστικά κ.α.).	2
P 1.7 Παρακινεί το νήπιο να ασχοληθεί μαζί της.	1
P 1.8 Παρέχει ενημέρωση της επίδοσης του νηπίου.	1
P 1.9 Επιβραβεύει συχνά το νήπιο, ενώ απουσιάζουν οι ποινές οποιαδήποτε μορφής.	0
P 1.10 Παρακολουθεί και αναλύει την πρόοδο του νηπίου.	0
P 1.11 Δεν περιέχει στερεότυπα για τα 2 φύλα ή άλλης μορφής προκαταλήψεις (π.χ. εθνοτικές).	2
<b>P2 Σχεδίαση (η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί με επίκεντρο το παιδί;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 2.1 Έχει άριστη ποιότητα εικόνων.	2
P 2.2 Έχει ευχάριστα, ευανάγνωστα κείμενα, γραφικά και σκηνικό (background).	1
P 2.3 Έχει εξαιρετική ποιότητα ήχου.	2
P 2.4 Μέσω της ορθής χρήσης ήχων, εικόνων, video βοηθά το παιδί να μάθει.	0
P 2.5 Η διάταξη-διαρρύθμιση των στοιχείων είναι σαφής, λογική & έξυπνη.	1
P 2.6 Η σχεδίαση του μενού είναι ορθή και διευκολύνει το χειρισμό της εφαρμογής.	1
<b>P3 Λειτουργικότητα εφαρμογής (Μπορεί το παιδί να την χρησιμοποιήσει εύκολα και δίχως προβλήματα;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 3.1 Έχει αυξημένη διαδραστικότητα π.χ. επιτρέπει τον χρωματισμό-σχεδίαση και μετακίνηση αντικειμένων, κ.α.	1
P 3.2 Δίνει στο νήπιο μια αίσθηση ελέγχου και ευκολία χρήσης μετά την πρώτη φορά.	1
P 3.3 Έχει απλές και πλήρεις οδηγίες.	1
P 3.4 Παρέχει δυνατότητα παραμετροποίησης (π.χ. σίγαση του ήχου).	2
P 3.5 Είναι εύκολη στην εκμάθηση και στην χρήση της.	1
P 3.6 Έχει απουσία διαφημίσεων.	2
P 3.7 Δεν παροτρύνει το παιδί να προβεί σε οποιαδήποτε μορφή ηλεκτρονικής συναλλαγής.	2
<b>P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά. (Η εφαρμογή για την λειτουργία της δεν απαιτεί ειδικές γνώσεις κ.α.) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 4.1 Φορτώνεται και εκτελείται γρήγορα. Είναι αξιόπιστη.	2
P 4.2 Έχει συχνές & αυτόματες αναβαθμίσεις δίχως να απαιτεί την παρέμβαση του χρήστη.	1
P 4.3 «τρέχει» σε παλιές και νέες συσκευές.	2
<b>Αξιολόγηση Εφαρμογής</b>	<b>3,1★</b>

## Εφαρμογή My City Cleaning Waste Recycle

<b>Τίτλος Εφαρμογής</b>	<b>My City Cleaning Waste Recycle</b>
<b>Link μεταφόρτωσης</b>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.crazyplex.mycitycleaning&amp;hl=en&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.crazyplex.mycitycleaning&amp;hl=en&amp;gl=US</a>
<b>Κατασκευαστής:</b>	Aardman Interactive
<b>Ηλικιακή Ομάδα σύμφωνα με τον ερευνητή:</b>	8+
<b>Εκπαιδευτικό Αντικείμενο:</b>	Μελέτη Περιβάλλοντος
<b>Λειτουργικό Σύστημα:</b>	Android
<b>Κόστος:</b>	Δωρεάν, Διαφημίσεις
<b>Αξιολόγηση χρηστών:</b>	3.8 ★
<b>Αξιολόγηση ερευνητή:</b>	3,3 ★

### Περιγραφή:

Το παιχνίδι My City Cleaning - Waste Management σας εμπνέει να διατηρήσετε την πόλη και το περιβάλλον σας καθαρό από μικρόβια και βρόμικα σκουπίδια. Αυτό το παιχνίδι έχει διαφορετικές δραστηριότητες καθαρισμού όπως καθαρισμός σπιτιού, καθαρισμός ποταμών, καθαρισμός και επισκευή δρόμων, ανακύκλωση, δραστηριότητες κήπου και πολλές άλλες δραστηριότητες καθαρισμού για παιδιά και κορίτσια για να κάνουν την πόλη τους καθαρή. (Crazyplex LLC, 2017)



Εικόνα 39 My City Cleaning Waste Recycle

## Αξιολόγηση Ερευνητή:

Πίνακας 37 Αξιολόγηση εφαρμογής: My City Cleaning Waste Recycle

<b>P1 Εκπαιδευτικό περιεχόμενο (το παιδί μπορεί να μάθει μέσω αυτής της εφαρμογής;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 1.1 Η εφαρμογή είναι κατάλληλη για την ηλικία και τις γνώσεις του παιδιού.	2
P 1.2 Η εφαρμογή δεν έχει λάθη (π.χ. στα μαθηματικά, στη γλώσσα κ.α.).	2
P 1.3 Βοηθά το παιδί να μάθει μέσα από πολλαπλές δραστηριότητες και όχι μόνο μνημονικά.	1
P 1.4 Δίνει έμφαση σε επίλυση προβλημάτων και όχι στη παθητική παρακολούθηση εικόνων, βίντεο κ.α.	1
P 1.5 Έχει διάφορα επίπεδα δυσκολίας.	0
P 1.6 Παρέχει στο παιδί την πληροφορία με διάφορους τρόπους (οπτικά, ακουστικά κ.α.).	2
P 1.7 Παρακινεί το νήπιο να ασχοληθεί μαζί της.	1
P 1.8 Παρέχει ενημέρωση της επίδοσης του νηπίου.	0
P 1.9 Επιβραβεύει συχνά το νήπιο, ενώ απουσιάζουν οι ποινές οποιαδήποτε μορφής.	2
P 1.10 Παρακολουθεί και αναλύει την πρόοδο του νηπίου.	0
P 1.11 Δεν περιέχει στερεότυπα για τα 2 φύλα ή άλλης μορφής προκαταλήψεις (π.χ. εθνοτικές).	2
<b>P2 Σχεδίαση (η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί με επίκεντρο το παιδί;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 2.1 Έχει άριστη ποιότητα εικόνων.	0
P 2.2 Έχει ευχάριστα, ευανάγνωστα κείμενα, γραφικά και σκηνικό (background).	1
P 2.3 Έχει εξαιρετική ποιότητα ήχου.	1
P 2.4 Μέσω της ορθής χρήσης ήχων, εικόνων, video βοηθά το παιδί να μάθει.	1
P 2.5 Η διάταξη-διαρρύθμιση των στοιχείων είναι σαφής, λογική & έξυπνη.	2
P 2.6 Η σχεδίαση του μενού είναι ορθή και διευκολύνει το χειρισμό της εφαρμογής.	2
<b>P3 Λειτουργικότητα εφαρμογής (Μπορεί το παιδί να την χρησιμοποιήσει εύκολα και δίχως προβλήματα;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 3.1 Έχει αυξημένη διαδραστικότητα π.χ. επιτρέπει τον χρωματισμό-σχεδίαση και μετακίνηση αντικειμένων, κ.α.	2
P 3.2 Δίνει στο νήπιο μια αίσθηση ελέγχου και ευκολία χρήσης μετά την πρώτη φορά.	2
P 3.3 Έχει απλές και πλήρεις οδηγίες.	1
P 3.4 Παρέχει δυνατότητα παραμετροποίησης (π.χ. σίγαση του ήχου).	2
P 3.5 Είναι εύκολη στην εκμάθηση και στην χρήση της.	2
P 3.6 Έχει απουσία διαφημίσεων.	0
P 3.7 Δεν παροτρύνει το παιδί να προβεί σε οποιαδήποτε μορφή ηλεκτρονικής συναλλαγής.	2
<b>P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά. (Η εφαρμογή για την λειτουργία της δεν απαιτεί ειδικές γνώσεις κ.α.) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 4.1 Φορτώνεται και εκτελείται γρήγορα. Είναι αξιόπιστη.	1
P 4.2 Έχει συχνές & αυτόματες αναβαθμίσεις δίχως να απαιτεί την παρέμβαση του χρήστη.	2
P 4.3 «τρέχει» σε παλιές και νέες συσκευές.	2
<b>Αξιολόγηση Εφαρμογής</b>	<b>3,3★</b>

## Εφαρμογή Math Games - Brain Training

<b>Τίτλος Εφαρμογής</b>	<b>Math Games - Brain Training</b>
<b>Link μεταφόρτωσης</b>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.agandeev.mathgames.free">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.agandeev.mathgames.free</a>
<b>Κατασκευαστής:</b>	Pavel Olegovich
<b>Ηλικιακή Ομάδα σύμφωνα με τον ερευνητή:</b>	7+
<b>Εκπαιδευτικό Αντικείμενο:</b>	Μαθηματικά
<b>Λειτουργικό Σύστημα:</b>	Android, iOS
<b>Κόστος:</b>	Δωρεάν, Διαφημίσεις
<b>Αξιολόγηση χρηστών:</b>	4.3 ★
<b>Αξιολόγηση ερευνητή:</b>	3,3 ★

### Περιγραφή:

Τα μαθηματικά παιχνίδια εγκεφάλου μας για ενήλικες σας βοηθούν να αναπτύξετε τις νοητικές σας δεξιότητες και να βελτιώσετε τη μνήμη, την εστίαση και την πνευματική σας ταχύτητα. Φτάστε και ολοκληρώστε τα υψηλότερα επίπεδα κάθε παιχνιδιού. Δοκιμάστε παιχνίδια με χρονικά όρια για να προκαλέσετε τον εαυτό σας. Διατηρήστε τον εγκέφαλό σας σε φόρμα με τακτικές ασκήσεις μαθηματικών! (Pavel Olegovich, 2017)

$2 \times 8$	11
$48 \div 8$	2
$1 + 10$	27
$5 - 3$	14
$6 + 11$	16
$7 \times 6$	17
$3 \times 9$	42
$2 \times 7$	6

Μαθηματικά - είναι εύκολο

Εικόνα 40 Math Games - Brain Training

## Αξιολόγηση Ερευνητή:

Πίνακας 38 Αξιολόγηση εφαρμογής: Math Games - Brain Training

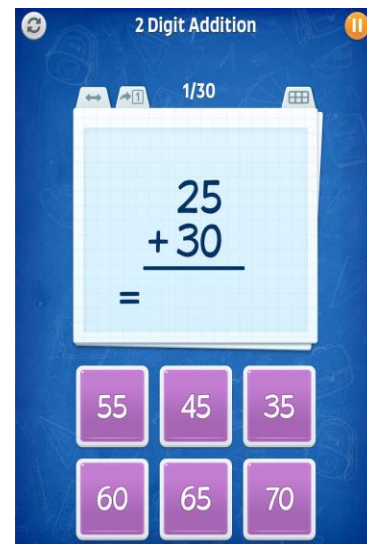
<b>P1 Εκπαιδευτικό περιεχόμενο (το παιδί μπορεί να μάθει μέσω αυτής της εφαρμογής;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 1.1 Η εφαρμογή είναι κατάλληλη για την ηλικία και τις γνώσεις του παιδιού.	1
P 1.2 Η εφαρμογή δεν έχει λάθη (π.χ. στα μαθηματικά, στη γλώσσα κ.α.).	2
P 1.3 Βοηθά το παιδί να μάθει μέσα από πολλαπλές δραστηριότητες και όχι μόνο μνημονικά.	2
P 1.4 Δίνει έμφαση σε επίλυση προβλημάτων και όχι στη παθητική παρακολούθηση εικόνων, βίντεο κ.α.	2
P 1.5 Έχει διάφορα επίπεδα δυσκολίας.	2
P 1.6 Παρέχει στο παιδί την πληροφορία με διάφορους τρόπους (οπτικά, ακουστικά κ.α.).	2
P 1.7 Παρακινεί το νήπιο να ασχοληθεί μαζί της.	2
P 1.8 Παρέχει ενημέρωση της επίδοσης του νηπίου.	0
P 1.9 Επιβραβεύει συχνά το νήπιο, ενώ απουσιάζουν οι ποινές οποιαδήποτε μορφής.	0
P 1.10 Παρακολουθεί και αναλύει την πρόοδο του νηπίου.	0
P 1.11 Δεν περιέχει στερεότυπα για τα 2 φύλα ή άλλης μορφής προκαταλήψεις (π.χ. εθνοτικές).	2
<b>P2 Σχεδίαση (η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί με επίκεντρο το παιδί;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 2.1 Έχει άριστη ποιότητα εικόνων.	2
P 2.2 Έχει ευχάριστα, ευανάγνωστα κείμενα, γραφικά και σκηνικό (background).	2
P 2.3 Έχει εξαιρετική ποιότητα ήχου.	2
P 2.4 Μέσω της ορθής χρήσης ήχων, εικόνων, video βοηθά το παιδί να μάθει.	1
P 2.5 Η διάταξη-διαρρύθμιση των στοιχείων είναι σαφής, λογική & έξυπνη.	1
P 2.6 Η σχεδίαση του μενού είναι ορθή και διευκολύνει το χειρισμό της εφαρμογής.	1
<b>P3 Λειτουργικότητα εφαρμογής (Μπορεί το παιδί να την χρησιμοποιήσει εύκολα και δίχως προβλήματα;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 3.1 Έχει αυξημένη διαδραστικότητα π.χ. επιτρέπει τον χρωματισμό-σχεδίαση και μετακίνηση αντικειμένων, κ.α.	1
P 3.2 Δίνει στο νήπιο μια αίσθηση ελέγχου και ευκολία χρήσης μετά την πρώτη φορά.	1
P 3.3 Έχει απλές και πλήρεις οδηγίες.	0
P 3.4 Παρέχει δυνατότητα παραμετροποίησης (π.χ. σίγαση του ήχου).	2
P 3.5 Είναι εύκολη στην εκμάθηση και στην χρήση της.	1
P 3.6 Έχει απουσία διαφημίσεων.	0
P 3.7 Δεν παροτρύνει το παιδί να προβεί σε οποιαδήποτε μορφή ηλεκτρονικής συναλλαγής.	1
<b>P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά. (Η εφαρμογή για την λειτουργία της δεν απαιτεί ειδικές γνώσεις κ.α.) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 4.1 Φορτώνεται και εκτελείται γρήγορα. Είναι αξιόπιστη.	2
P 4.2 Έχει συχνές & αυτόματες αναβαθμίσεις δίχως να απαιτεί την παρέμβαση του χρήστη.	2
P 4.3 «τρέχει» σε παλιές και νέες συσκευές.	2
<b>Αξιολόγηση Εφαρμογής</b>	<b>3,3★</b>

## Εφαρμογή Math Games: Math for Kids

<b>Τίτλος Εφαρμογής</b>	<b>Math Games: Math for Kids</b>
<b>Link μεταφόρτωσης</b>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rvappstudios.math.games.kids.addition.subtraction.multiplication.division">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rvappstudios.math.games.kids.addition.subtraction.multiplication.division</a>
<b>Κατασκευαστής:</b>	RV AppStudios
<b>Ηλικιακή Ομάδα σύμφωνα με τον ερευνητή:</b>	6 έως 12
<b>Εκπαιδευτικό Αντικείμενο:</b>	Μαθηματικά
<b>Λειτουργικό Σύστημα:</b>	Android, iOS
<b>Κόστος:</b>	Δωρεάν
<b>Αξιολόγηση χρηστών:</b>	4,4 ★
<b>Αξιολόγηση ερευνητή:</b>	4,7 ★

### Περιγραφή:

Θέλετε να βελτιώσετε τις μαθηματικές δεξιότητες του παιδιού σας; Τι θα λέγατε να βοηθήσετε τα παιδιά σας να κατακτήσουν τα μαθηματικά με διασκεδαστικά, δωρεάν μαθηματικά παιχνίδια; Τα Μαθηματικά παιχνίδια είναι ο τέλειος τρόπος για να βοηθήσετε τα παιδιά να μάθουν τις μαθηματικές δεξιότητες με τον εύκολο τρόπο! Λύστε μια μεγάλη ποικιλία από μαθηματικά παζλ, εγκεφαλικά πειράγματα και παζλ μαθηματικών εγκεφάλου χρησιμοποιώντας τίποτα περισσότερο από τη βασική αριθμητική. Αποκτήστε νέες δεξιότητες σε πρόσθεση, αφαίρεση, πολλαπλασιασμό και διαίρεση ή προχωρήστε περισσότερο με κλάσματα, δεκαδικούς και μικτές πράξεις. (RV AppStudios, 2020)



Εικόνα 41 Math Games: Math for Kids



## Αξιολόγηση Ερευνητή:

Πίνακας 39 Αξιολόγηση εφαρμογής: *Math Games: Math for Kids*

<b>P1 Εκπαιδευτικό περιεχόμενο (το παιδί μπορεί να μάθει μέσω αυτής της εφαρμογής;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 1.1 Η εφαρμογή είναι κατάλληλη για την ηλικία και τις γνώσεις του παιδιού.	1
P 1.2 Η εφαρμογή δεν έχει λάθη (π.χ. στα μαθηματικά, στη γλώσσα κ.α.).	2
P 1.3 Βοηθά το παιδί να μάθει μέσα από πολλαπλές δραστηριότητες και όχι μόνο μνημονικά.	2
P 1.4 Δίνει έμφαση σε επίλυση προβλημάτων και όχι στη παθητική παρακολούθηση εικόνων, βίντεο κ.α.	2
P 1.5 Έχει διάφορα επίπεδα δυσκολίας.	2
P 1.6 Παρέχει στο παιδί την πληροφορία με διάφορους τρόπους (οπτικά, ακουστικά κ.α.).	2
P 1.7 Παρακινεί το νήπιο να ασχοληθεί μαζί της.	2
P 1.8 Παρέχει ενημέρωση της επίδοσης του νηπίου.	2
P 1.9 Επιβραβεύει συχνά το νήπιο, ενώ απουσιάζουν οι ποινές οποιαδήποτε μορφής.	1
P 1.10 Παρακολουθεί και αναλύει την πρόοδο του νηπίου.	2
P 1.11 Δεν περιέχει στερεότυπα για τα 2 φύλα ή άλλης μορφής προκαταλήψεις (π.χ. εθνοτικές).	2
<b>P2 Σχεδίαση (η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί με επίκεντρο το παιδί;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 2.1 Έχει άριστη ποιότητα εικόνων.	2
P 2.2 Έχει ευχάριστα, ευανάγνωστα κείμενα, γραφικά και σκηνικό (background).	2
P 2.3 Έχει εξαιρετική ποιότητα ήχου.	2
P 2.4 Μέσω της ορθής χρήσης ήχων, εικόνων, video βοηθά το παιδί να μάθει.	2
P 2.5 Η διάταξη-διαρρύθμιση των στοιχείων είναι σαφής, λογική & έξυπνη.	2
P 2.6 Η σχεδίαση του μενού είναι ορθή και διευκολύνει το χειρισμό της εφαρμογής.	2
<b>P3 Λειτουργικότητα εφαρμογής (Μπορεί το παιδί να την χρησιμοποιήσει εύκολα και δίχως προβλήματα;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 3.1 Έχει αυξημένη διαδραστικότητα π.χ. επιτρέπει τον χρωματισμό-σχεδίαση και μετακίνηση αντικειμένων, κ.α.	2
P 3.2 Δίνει στο νήπιο μια αίσθηση ελέγχου και ευκολία χρήσης μετά την πρώτη φορά.	2
P 3.3 Έχει απλές και πλήρεις οδηγίες.	2
P 3.4 Παρέχει δυνατότητα παραμετροποίησης (π.χ. σίγαση του ήχου).	2
P 3.5 Είναι εύκολη στην εκμάθηση και στην χρήση της.	2
P 3.6 Έχει απουσία διαφημίσεων.	2
P 3.7 Δεν παροτρύνει το παιδί να προβεί σε οποιαδήποτε μορφή ηλεκτρονικής συναλλαγής.	1
<b>P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά. (Η εφαρμογή για την λειτουργία της δεν απαιτεί ειδικές γνώσεις κ.α.) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 4.1 Φορτώνεται και εκτελείται γρήγορα. Είναι αξιόπιστη.	2
P 4.2 Έχει συχνές & αυτόματες αναβαθμίσεις δίχως να απαιτεί την παρέμβαση του χρήστη.	2
P 4.3 «τρέχει» σε παλιές και νέες συσκευές.	2
<b>Αξιολόγηση Εφαρμογής</b>	<b>4,7★</b>



## Εφαρμογή The Fun Way to Learn Algebra

Τίτλος Εφαρμογής	The Fun Way to Learn Algebra
Link μεταφόρτωσης	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.handson.equationslite1">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.handson.equationslite1</a>
Κατασκευαστής:	Henry Borenson
Ηλικιακή Ομάδα σύμφωνα με τον ερευνητή:	9 έως 12
Εκπαιδευτικό Αντικείμενο:	Μαθηματικά
Λειτουργικό Σύστημα:	Android, iOS
Κόστος:	Δωρεάν
Αξιολόγηση χρηστών:	Δ.Υ ( Δεν υπάρχει )
Αξιολόγηση ερευνητή:	3,2 ★

### Περιγραφή:

Ο δωρεάν, διασκεδαστικός τρόπος για να δώσετε στο παιδί σας, ηλικίας 8 ετών και άνω, μια γεύση από άλγεβρα. Τρία μαθήματα, το καθένα περιλαμβάνει συνολικά δύο προβλήματα εξάσκησης και τέσσερις ασκήσεις. Η εφαρμογή θα τονώσει την αυτοεκτίμησή τους και θα τους δώσει αυτοπεποίθηση να αντιμετωπίσουν ακόμη πιο περίπλοκες εξισώσεις! Κατεβάστε αυτήν την εφαρμογή σήμερα και δείτε πόσο διασκεδαστική και πόσο εύκολη μπορεί να είναι η άλγεβρα! (Henry Borenson, 2013)



Εικόνα 42 The Fun Way to Learn Algebra

## Αξιολόγηση Ερευνητή:

Πίνακας 40 Αξιολόγηση εφαρμογής: *The Fun Way to Learn Algebra*

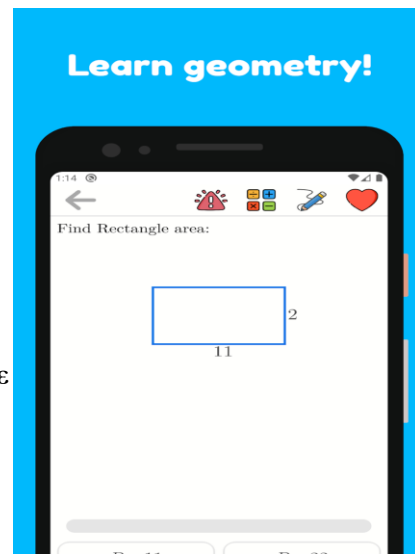
<b>P1 Εκπαιδευτικό περιεχόμενο (το παιδί μπορεί να μάθει μέσω αυτής της εφαρμογής;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 1.1 Η εφαρμογή είναι κατάλληλη για την ηλικία και τις γνώσεις του παιδιού.	1
P 1.2 Η εφαρμογή δεν έχει λάθη (π.χ. στα μαθηματικά, στη γλώσσα κ.α.).	1
P 1.3 Βοηθά το παιδί να μάθει μέσα από πολλαπλές δραστηριότητες και όχι μόνο μνημονικά.	1
P 1.4 Δίνει έμφαση σε επίλυση προβλημάτων και όχι στη παθητική παρακολούθηση εικόνων, βίντεο κ.α.	1
P 1.5 Έχει διάφορα επίπεδα δυσκολίας.	1
P 1.6 Παρέχει στο παιδί την πληροφορία με διάφορους τρόπους (οπτικά, ακουστικά κ.α.).	2
P 1.7 Παρακινεί το νήπιο να ασχοληθεί μαζί της.	1
P 1.8 Παρέχει ενημέρωση της επίδοσης του νηπίου.	0
P 1.9 Επιβραβεύει συχνά το νήπιο, ενώ απουσιάζουν οι ποινές οποιαδήποτε μορφής.	2
P 1.10 Παρακολουθεί και αναλύει την πρόοδο του νηπίου.	1
P 1.11 Δεν περιέχει στερεότυπα για τα 2 φύλα ή άλλης μορφής προκαταλήψεις (π.χ. εθνοτικές).	2
<b>P2 Σχεδίαση (η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί με επίκεντρο το παιδί;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 2.1 Έχει άριστη ποιότητα εικόνων.	1
P 2.2 Έχει ευχάριστα, ευανάγνωστα κείμενα, γραφικά και σκηνικό (background).	1
P 2.3 Έχει εξαιρετική ποιότητα ήχου.	1
P 2.4 Μέσω της ορθής χρήσης ήχων, εικόνων, video βοηθά το παιδί να μάθει.	2
P 2.5 Η διάταξη-διαρρύθμιση των στοιχείων είναι σαφής, λογική & έξυπνη.	1
P 2.6 Η σχεδίαση του μενού είναι ορθή και διευκολύνει το χειρισμό της εφαρμογής.	2
<b>P3 Λειτουργικότητα εφαρμογής (Μπορεί το παιδί να την χρησιμοποιήσει εύκολα και δίχως προβλήματα;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 3.1 Έχει αυξημένη διαδραστικότητα π.χ. επιτρέπει τον χρωματισμό-σχεδίαση και μετακίνηση αντικειμένων, κ.α.	1
P 3.2 Δίνει στο νήπιο μια αίσθηση ελέγχου και ευκολία χρήσης μετά την πρώτη φορά.	1
P 3.3 Έχει απλές και πλήρεις οδηγίες.	1
P 3.4 Παρέχει δυνατότητα παραμετροποίησης (π.χ. σίγαση του ήχου).	0
P 3.5 Είναι εύκολη στην εκμάθηση και στην χρήση της.	1
P 3.6 Έχει απουσία διαφημίσεων.	2
P 3.7 Δεν παροτρύνει το παιδί να προβεί σε οποιαδήποτε μορφή ηλεκτρονικής συναλλαγής.	2
<b>P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά. (Η εφαρμογή για την λειτουργία της δεν απαιτεί ειδικές γνώσεις κ.α.) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 4.1 Φορτώνεται και εκτελείται γρήγορα. Είναι αξιόπιστη.	2
P 4.2 Έχει συχνές & αυτόματες αναβαθμίσεις δίχως να απαιτεί την παρέμβαση του χρήστη.	2
P 4.3 «τρέχει» σε παλιές και νέες συσκευές.	2
<b>Αξιολόγηση Εφαρμογής</b>	<b>3,2★</b>

## Εφαρμογή Learn Math & Math problems

Τίτλος Εφαρμογής	Learn Math & Math problems
Link μεταφόρτωσης	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.company.name.MaturaMatematyka">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.company.name.MaturaMatematyka</a>
Κατασκευαστής:	AdamSoftware
Ηλικιακή Ομάδα σύμφωνα με τον ερευνητή:	6 έως 12
Εκπαιδευτικό Αντικείμενο:	Μαθηματικά
Λειτουργικό Σύστημα:	Android, iOS
Κόστος:	Δωρεάν, Διαφημίσεις, Μικροσυναλλαγές
Αξιολόγηση χρηστών:	4.6 ★
Αξιολόγηση ερευνητή:	4,4 ★

### Περιγραφή:

Βοηθήστε τα παιδιά να μάθουν βασικά μαθηματικά όπως πρόσθεση, αφαίρεση, πολλαπλασιασμός και διαίρεση με δωρεάν τεστ και διασκεδαστικά παιχνίδια. Οι δεκαδικοί, η γεωμετρία, τα κλάσματα, οι εξισώσεις, η αριθμητική και η άλγεβρα είναι επίσης διαθέσιμα σε κατάλληλο επίπεδο για όλες τις ηλικιακές ομάδες. Μπορείτε να επιλέξετε μαθηματικά προβλήματα από τη λίστα και να δημιουργήσετε μαθηματικά τεστ, γεγονός που κάνει τα παιδιά να είναι πιο πιθανό να μάθουν μαθηματικά. (AdamSoftware, 2020)



Εικόνα 43 Learn Math & Math problems

## Αξιολόγηση Ερευνητή:

Πίνακας 41 Αξιολόγηση εφαρμογής: *Learn Math & Math problems*

<b>P1 Εκπαιδευτικό περιεχόμενο (το παιδί μπορεί να μάθει μέσω αυτής της εφαρμογής;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 1.1 Η εφαρμογή είναι κατάλληλη για την ηλικία και τις γνώσεις του παιδιού.	1
P 1.2 Η εφαρμογή δεν έχει λάθη (π.χ. στα μαθηματικά, στη γλώσσα κ.α.).	2
P 1.3 Βοηθά το παιδί να μάθει μέσα από πολλαπλές δραστηριότητες και όχι μόνο μνημονικά.	2
P 1.4 Δίνει έμφαση σε επίλυση προβλημάτων και όχι στη παθητική παρακολούθηση εικόνων, βίντεο κ.α.	2
P 1.5 Έχει διάφορα επίπεδα δυσκολίας.	2
P 1.6 Παρέχει στο παιδί την πληροφορία με διάφορους τρόπους (οπτικά, ακουστικά κ.α.).	2
P 1.7 Παρακινεί το νήπιο να ασχοληθεί μαζί της.	2
P 1.8 Παρέχει ενημέρωση της επίδοσης του νηπίου.	1
P 1.9 Επιβραβεύει συχνά το νήπιο, ενώ απουσιάζουν οι ποινές οποιαδήποτε μορφής.	1
P 1.10 Παρακολουθεί και αναλύει την πρόοδο του νηπίου.	1
P 1.11 Δεν περιέχει στερεότυπα για τα 2 φύλα ή άλλης μορφής προκαταλήψεις (π.χ. εθνοτικές).	2
<b>P2 Σχεδίαση (η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί με επίκεντρο το παιδί;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 2.1 Έχει άριστη ποιότητα εικόνων.	2
P 2.2 Έχει ευχάριστα, ευανάγνωστα κείμενα, γραφικά και σκηνικό (background).	1
P 2.3 Έχει εξαιρετική ποιότητα ήχου.	2
P 2.4 Μέσω της ορθής χρήσης ήχων, εικόνων, video βοηθά το παιδί να μάθει.	2
P 2.5 Η διάταξη-διαρρύθμιση των στοιχείων είναι σαφής, λογική & έξυπνη.	2
P 2.6 Η σχεδίαση του μενού είναι ορθή και διευκολύνει το χειρισμό της εφαρμογής.	2
<b>P3 Λειτουργικότητα εφαρμογής (Μπορεί το παιδί να την χρησιμοποιήσει εύκολα και δίχως προβλήματα;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 3.1 Έχει αυξημένη διαδραστικότητα π.χ. επιτρέπει τον χρωματισμό-σχεδίαση και μετακίνηση αντικειμένων, κ.α.	2
P 3.2 Δίνει στο νήπιο μια αίσθηση ελέγχου και ευκολία χρήσης μετά την πρώτη φορά.	2
P 3.3 Έχει απλές και πλήρεις οδηγίες.	2
P 3.4 Παρέχει δυνατότητα παραμετροποίησης (π.χ. σίγαση του ήχου).	2
P 3.5 Είναι εύκολη στην εκμάθηση και στην χρήση της.	2
P 3.6 Έχει απουσία διαφημίσεων.	1
P 3.7 Δεν παροτρύνει το παιδί να προβεί σε οποιαδήποτε μορφή ηλεκτρονικής συναλλαγής.	1
<b>P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά. (Η εφαρμογή για την λειτουργία της δεν απαιτεί ειδικές γνώσεις κ.α.) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 4.1 Φορτώνεται και εκτελείται γρήγορα. Είναι αξιόπιστη.	2
P 4.2 Έχει συχνές & αυτόματες αναβαθμίσεις δίχως να απαιτεί την παρέμβαση του χρήστη.	2
P 4.3 «τρέχει» σε παλιές και νέες συσκευές.	2
<b>Αξιολόγηση Εφαρμογής</b>	<b>4,4★</b>

## Εφαρμογή Math Land: Addition Games

<b>Τίτλος Εφαρμογής</b>	<b>Math Land: Addition Games</b>
<b>Link μεταφόρτωσης</b>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.EducaGames.MathLand">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.EducaGames.MathLand</a>
<b>Κατασκευαστής:</b>	Didactoons
<b>Ηλικιακή Ομάδα σύμφωνα με τον ερευνητή:</b>	6 έως 12
<b>Εκπαιδευτικό Αντικείμενο:</b>	Μαθηματικά
<b>Λειτουργικό Σύστημα:</b>	Android, iOS
<b>Κόστος:</b>	Δωρεάν, Διαφημίσεις, Μικροσυναλλαγές
<b>Αξιολόγηση χρηστών:</b>	4.5 ★
<b>Αξιολόγηση ερευνητή:</b>	4,2 ★

### Περιγραφή:

Το Math Land είναι ένα εκπαιδευτικό βιντεοπαιχνίδι για παιδιά και ενήλικες. Με αυτό θα μάθουν και θα αποκτήσουν ενίσχυση για τις κύριες μαθηματικές πράξεις - πρόσθεση, αφαίρεση, πολλαπλασιασμό, ταξινόμηση από το υψηλότερο στο χαμηλότερο, διαίρεση και αρνητικούς αριθμούς. Δεν είναι απλώς μια εφαρμογή μαθηματικών - είναι μια πραγματική εκπαιδευτική περιπέτεια! (Didactoons, 2017)



Εικόνα 44 Math Land: Addition Games

## Αξιολόγηση Ερευνητή:

Πίνακας 42 Αξιολόγηση εφαρμογής: *Math Land: Addition Games*

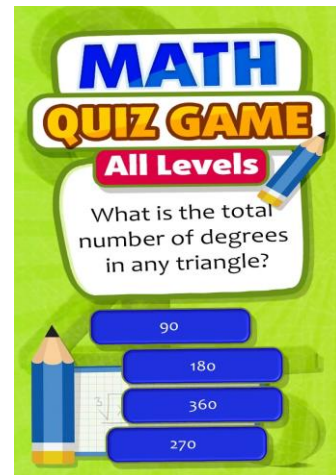
<b>P1 Εκπαιδευτικό περιεχόμενο (το παιδί μπορεί να μάθει μέσω αυτής της εφαρμογής;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 1.1 Η εφαρμογή είναι κατάλληλη για την ηλικία και τις γνώσεις του παιδιού.	2
P 1.2 Η εφαρμογή δεν έχει λάθη (π.χ. στα μαθηματικά, στη γλώσσα κ.α.).	2
P 1.3 Βοηθά το παιδί να μάθει μέσα από πολλαπλές δραστηριότητες και όχι μόνο μνημονικά.	2
P 1.4 Δίνει έμφαση σε επίλυση προβλημάτων και όχι στη παθητική παρακολούθηση εικόνων, βίντεο κ.α.	2
P 1.5 Έχει διάφορα επίπεδα δυσκολίας.	2
P 1.6 Παρέχει στο παιδί την πληροφορία με διάφορους τρόπους (οπτικά, ακουστικά κ.α.).	2
P 1.7 Παρακινεί το νήπιο να ασχοληθεί μαζί της.	2
P 1.8 Παρέχει ενημέρωση της επίδοσης του νηπίου.	0
P 1.9 Επιβραβεύει συχνά το νήπιο, ενώ απουσιάζουν οι ποινές οποιαδήποτε μορφής.	1
P 1.10 Παρακολουθεί και αναλύει την πρόοδο του νηπίου.	1
P 1.11 Δεν περιέχει στερεότυπα για τα 2 φύλα ή άλλης μορφής προκαταλήψεις (π.χ. εθνοτικές).	2
<b>P2 Σχεδίαση (η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί με επίκεντρο το παιδί;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 2.1 Έχει άριστη ποιότητα εικόνων.	2
P 2.2 Έχει ευχάριστα, ευανάγνωστα κείμενα, γραφικά και σκηνικό (background).	2
P 2.3 Έχει εξαιρετική ποιότητα ήχου.	2
P 2.4 Μέσω της ορθής χρήσης ήχων, εικόνων, video βοηθά το παιδί να μάθει.	1
P 2.5 Η διάταξη-διαρρύθμιση των στοιχείων είναι σαφής, λογική & έξυπνη.	1
P 2.6 Η σχεδίαση του μενού είναι ορθή και διευκολύνει το χειρισμό της εφαρμογής.	2
<b>P3 Λειτουργικότητα εφαρμογής (Μπορεί το παιδί να την χρησιμοποιήσει εύκολα και δίχως προβλήματα;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 3.1 Έχει αυξημένη διαδραστικότητα π.χ. επιτρέπει τον χρωματισμό-σχεδίαση και μετακίνηση αντικειμένων, κ.α.	2
P 3.2 Δίνει στο νήπιο μια αίσθηση ελέγχου και ευκολία χρήσης μετά την πρώτη φορά.	2
P 3.3 Έχει απλές και πλήρεις οδηγίες.	1
P 3.4 Παρέχει δυνατότητα παραμετροποίησης (π.χ. σίγαση του ήχου).	2
P 3.5 Είναι εύκολη στην εκμάθηση και στην χρήση της.	2
P 3.6 Έχει απουσία διαφημίσεων.	1
P 3.7 Δεν παροτρύνει το παιδί να προβεί σε οποιαδήποτε μορφή ηλεκτρονικής συναλλαγής.	1
<b>P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά. (Η εφαρμογή για την λειτουργία της δεν απαιτεί ειδικές γνώσεις κ.α.) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 4.1 Φορτώνεται και εκτελείται γρήγορα. Είναι αξιόπιστη.	2
P 4.2 Έχει συχνές & αυτόματες αναβαθμίσεις δίχως να απαιτεί την παρέμβαση του χρήστη.	2
P 4.3 «τρέχει» σε παλιές και νέες συσκευές.	2
<b>Αξιολόγηση Εφαρμογής</b>	<b>4,2★</b>

## Εφαρμογή Math All Levels Quiz Game

Τίτλος Εφαρμογής	Math All Levels Quiz Game
Link μεταφόρτωσης	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.math.alllevels.quiz.game1&amp;hl=en&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.math.alllevels.quiz.game1&amp;hl=en&amp;gl=US</a>
Κατασκευαστής:	Quiz Corner
Ηλικιακή Ομάδα σύμφωνα με τον ερευνητή:	6 έως 12
Εκπαιδευτικό Αντικείμενο:	Μαθηματικά
Λειτουργικό Σύστημα:	Android
Κόστος:	Δωρεάν, Διαφημίσεις
Αξιολόγηση χρηστών:	3,5 ★
Αξιολόγηση ερευνητή:	3,0 ★

### Περιγραφή:

Το Math All Levels Quiz Game είναι ένα καταπληκτικό κουίζ μαθηματικών trivία που μπορεί να σας βοηθήσει να γίνετε πραγματικός λύτης μαθηματικών και να μάθετε τους πιο σημαντικούς μαθηματικούς τύπους. Τα εγκεφαλικά πειράματα είναι διασκεδαστικά και μπορούν να είναι ένα πολύ χρήσιμο εργαλείο κατά την προετοιμασία για τα σχολικά μαθήματα. (Quiz Corner, 2016)



Εικόνα 45 Math All Levels Quiz Game

## Αξιολόγηση Ερευνητή:

Πίνακας 43 Αξιολόγηση εφαρμογής: Math All Levels Quiz Game

<b>P1 Εκπαιδευτικό περιεχόμενο (το παιδί μπορεί να μάθει μέσω αυτής της εφαρμογής;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 1.1 Η εφαρμογή είναι κατάλληλη για την ηλικία και τις γνώσεις του παιδιού.	1
P 1.2 Η εφαρμογή δεν έχει λάθη (π.χ. στα μαθηματικά, στη γλώσσα κ.α.).	2
P 1.3 Βοηθά το παιδί να μάθει μέσα από πολλαπλές δραστηριότητες και όχι μόνο μνημονικά.	1
P 1.4 Δίνει έμφαση σε επίλυση προβλημάτων και όχι στη παθητική παρακολούθηση εικόνων, βίντεο κ.α.	2
P 1.5 Έχει διάφορα επίπεδα δυσκολίας.	0
P 1.6 Παρέχει στο παιδί την πληροφορία με διάφορους τρόπους (οπτικά, ακουστικά κ.α.).	1
P 1.7 Παρακινεί το νήπιο να ασχοληθεί μαζί της.	2
P 1.8 Παρέχει ενημέρωση της επίδοσης του νηπίου.	1
P 1.9 Επιβραβεύει συχνά το νήπιο, ενώ απουσιάζουν οι ποινές οποιαδήποτε μορφής.	1
P 1.10 Παρακολουθεί και αναλύει την πρόοδο του νηπίου.	1
P 1.11 Δεν περιέχει στερεότυπα για τα 2 φύλα ή άλλης μορφής προκαταλήψεις (π.χ. εθνοτικές).	2
<b>P2 Σχεδίαση (η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί με επίκεντρο το παιδί;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 2.1 Έχει άριστη ποιότητα εικόνων.	2
P 2.2 Έχει ευχάριστα, ευανάγνωστα κείμενα, γραφικά και σκηνικό (background).	2
P 2.3 Έχει εξαιρετική ποιότητα ήχου.	1
P 2.4 Μέσω της ορθής χρήσης ήχων, εικόνων, video βοηθά το παιδί να μάθει.	0
P 2.5 Η διάταξη-διαρρύθμιση των στοιχείων είναι σαφής, λογική & έξυπνη.	1
P 2.6 Η σχεδίαση του μενού είναι ορθή και διευκολύνει το χειρισμό της εφαρμογής.	2
<b>P3 Λειτουργικότητα εφαρμογής (Μπορεί το παιδί να την χρησιμοποιήσει εύκολα και δίχως προβλήματα;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 3.1 Έχει αυξημένη διαδραστικότητα π.χ. επιτρέπει τον χρωματισμό-σχεδίαση και μετακίνηση αντικειμένων, κ.α.	0
P 3.2 Δίνει στο νήπιο μια αίσθηση ελέγχου και ευκολία χρήσης μετά την πρώτη φορά.	2
P 3.3 Έχει απλές και πλήρεις οδηγίες.	0
P 3.4 Παρέχει δυνατότητα παραμετροποίησης (π.χ. σίγαση του ήχου).	1
P 3.5 Είναι εύκολη στην εκμάθηση και στην χρήση της.	2
P 3.6 Έχει απουσία διαφημίσεων.	0
P 3.7 Δεν παροτρύνει το παιδί να προβεί σε οποιαδήποτε μορφή ηλεκτρονικής συναλλαγής.	0
<b>P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά. (Η εφαρμογή για την λειτουργία της δεν απαιτεί ειδικές γνώσεις κ.α.) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 4.1 Φορτώνεται και εκτελείται γρήγορα. Είναι αξιόπιστη.	2
P 4.2 Έχει συχνές & αυτόματες αναβαθμίσεις δίχως να απαιτεί την παρέμβαση του χρήστη.	1
P 4.3 «τρέχει» σε παλιές και νέες συσκευές.	2
<b>Αξιολόγηση Εφαρμογής</b>	<b>3,0★</b>



## Εφαρμογή Math Kids: Math Games For Kids

Τίτλος Εφαρμογής	Math Kids: Math Games For Kids
Link μεταφόρτωσης	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rvappstudios.math.kids.counting">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rvappstudios.math.kids.counting</a>
Κατασκευαστής:	RV AppStudios
Ηλικιακή Ομάδα σύμφωνα με τον ερευνητή:	4 έως 12
Εκπαιδευτικό Αντικείμενο:	Μαθηματικά
Λειτουργικό Σύστημα:	Android, iOS
Κόστος:	Δωρεάν
Αξιολόγηση χρηστών:	4,2 ★
Αξιολόγηση ερευνητή:	4,3 ★

### Περιγραφή:

Το Math Kids είναι ένα δωρεάν παιχνίδι εκμάθησης που έχει σχεδιαστεί για να διδάξει στα μικρά παιδιά αριθμούς και μαθηματικά. Διαθέτει πολλά μίνι-παιχνίδια που τα νήπια θα λατρέψουν να παίζουν, και όσο περισσότερο το κάνουν αυτό τόσο καλύτερες θα γίνονται οι μαθηματικές τους δεξιότητες! (RV AppStudios, 2017)



Εικόνα 46 Math Kids: Math Games For Kids

## Αξιολόγηση Ερευνητή:

Πίνακας 44 Αξιολόγηση εφαρμογής: *Math Kids: Math Games For Kids*

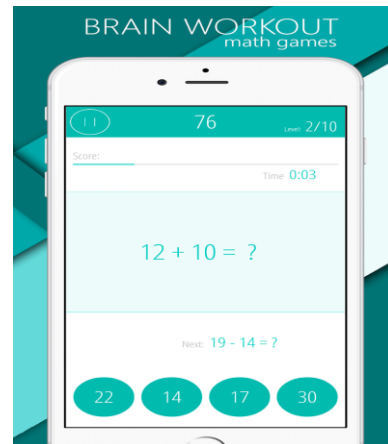
<b>P1 Εκπαιδευτικό περιεχόμενο (το παιδί μπορεί να μάθει μέσω αυτής της εφαρμογής;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 1.1 Η εφαρμογή είναι κατάλληλη για την ηλικία και τις γνώσεις του παιδιού.	2
P 1.2 Η εφαρμογή δεν έχει λάθη (π.χ. στα μαθηματικά, στη γλώσσα κ.α.).	2
P 1.3 Βοηθά το παιδί να μάθει μέσα από πολλαπλές δραστηριότητες και όχι μόνο μνημονικά.	2
P 1.4 Δίνει έμφαση σε επίλυση προβλημάτων και όχι στη παθητική παρακολούθηση εικόνων, βίντεο κ.α.	1
P 1.5 Έχει διάφορα επίπεδα δυσκολίας.	1
P 1.6 Παρέχει στο παιδί την πληροφορία με διάφορους τρόπους (οπτικά, ακουστικά κ.α.).	2
P 1.7 Παρακινεί το νήπιο να ασχοληθεί μαζί της.	2
P 1.8 Παρέχει ενημέρωση της επίδοσης του νηπίου.	0
P 1.9 Επιβραβεύει συχνά το νήπιο, ενώ απουσιάζουν οι ποινές οποιαδήποτε μορφής.	2
P 1.10 Παρακολουθεί και αναλύει την πρόοδο του νηπίου.	0
P 1.11 Δεν περιέχει στερεότυπα για τα 2 φύλα ή άλλης μορφής προκαταλήψεις (π.χ. εθνοτικές).	2
<b>P2 Σχεδίαση (η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί με επίκεντρο το παιδί;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 2.1 Έχει άριστη ποιότητα εικόνων.	2
P 2.2 Έχει ευχάριστα, ευανάγνωστα κείμενα, γραφικά και σκηνικό (background).	2
P 2.3 Έχει εξαιρετική ποιότητα ήχου.	2
P 2.4 Μέσω της ορθής χρήσης ήχων, εικόνων, video βοηθά το παιδί να μάθει.	1
P 2.5 Η διάταξη-διαρρύθμιση των στοιχείων είναι σαφής, λογική & έξυπνη.	2
P 2.6 Η σχεδίαση του μενού είναι ορθή και διευκολύνει το χειρισμό της εφαρμογής.	2
<b>P3 Λειτουργικότητα εφαρμογής (Μπορεί το παιδί να την χρησιμοποιήσει εύκολα και δίχως προβλήματα;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 3.1 Έχει αυξημένη διαδραστικότητα π.χ. επιτρέπει τον χρωματισμό-σχεδίαση και μετακίνηση αντικειμένων, κ.α.	1
P 3.2 Δίνει στο νήπιο μια αίσθηση ελέγχου και ευκολία χρήσης μετά την πρώτη φορά.	2
P 3.3 Έχει απλές και πλήρεις οδηγίες.	2
P 3.4 Παρέχει δυνατότητα παραμετροποίησης (π.χ. σίγαση του ήχου).	2
P 3.5 Είναι εύκολη στην εκμάθηση και στην χρήση της.	2
P 3.6 Έχει απουσία διαφημίσεων.	2
P 3.7 Δεν παροτρύνει το παιδί να προβεί σε οποιαδήποτε μορφή ηλεκτρονικής συναλλαγής.	2
<b>P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά. (Η εφαρμογή για την λειτουργία της δεν απαιτεί ειδικές γνώσεις κ.α.) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 4.1 Φορτώνεται και εκτελείται γρήγορα. Είναι αξιόπιστη.	2
P 4.2 Έχει συχνές & αυτόματες αναβαθμίσεις δίχως να απαιτεί την παρέμβαση του χρήστη.	2
P 4.3 «τρέχει» σε παλιές και νέες συσκευές.	2
<b>Αξιολόγηση Εφαρμογής</b>	<b>4,3★</b>

## Εφαρμογή Math games, Mathematics

Τίτλος Εφαρμογής	Math games, Mathematics
Link μεταφόρτωσης	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=org.nixgame.mathematics">https://play.google.com/store/apps/details?id=org.nixgame.mathematics</a>
Κατασκευαστής:	NixGame
Ηλικιακή Ομάδα σύμφωνα με τον ερευνητή:	10+
Εκπαιδευτικό Αντικείμενο:	Μαθηματικά
Λειτουργικό Σύστημα:	Android
Κόστος:	Δωρεάν, Διαφημίσεις, Μικροσυναλλαγές
Αξιολόγηση χρηστών:	4.5 ★
Αξιολόγηση ερευνητή:	4,4 ★

### Περιγραφή:

Αυτή η εφαρμογή είναι ένα παιχνίδι και ένας οδηγός που περιλαμβάνει τις πιο αποτελεσματικές μαθηματικές μεθόδους νοητικής αριθμητικής. (NixGame, 2015)



Εικόνα 47 Math games, Mathematics

## Αξιολόγηση Ερευνητή:

Πίνακας 45 Αξιολόγηση εφαρμογής: *Math games, Mathematics*

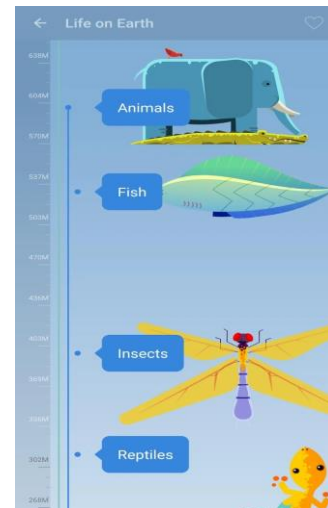
<b>P1 Εκπαιδευτικό περιεχόμενο (το παιδί μπορεί να μάθει μέσω αυτής της εφαρμογής;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 1.1 Η εφαρμογή είναι κατάλληλη για την ηλικία και τις γνώσεις του παιδιού.	1
P 1.2 Η εφαρμογή δεν έχει λάθη (π.χ. στα μαθηματικά, στη γλώσσα κ.α.).	2
P 1.3 Βοηθά το παιδί να μάθει μέσα από πολλαπλές δραστηριότητες και όχι μόνο μνημονικά.	2
P 1.4 Δίνει έμφαση σε επίλυση προβλημάτων και όχι στη παθητική παρακολούθηση εικόνων, βίντεο κ.α.	2
P 1.5 Έχει διάφορα επίπεδα δυσκολίας.	2
P 1.6 Παρέχει στο παιδί την πληροφορία με διάφορους τρόπους (οπτικά, ακουστικά κ.α.).	2
P 1.7 Παρακινεί το νήπιο να ασχοληθεί μαζί της.	2
P 1.8 Παρέχει ενημέρωση της επίδοσης του νηπίου.	2
P 1.9 Επιβραβεύει συχνά το νήπιο, ενώ απουσιάζουν οι ποινές οποιαδήποτε μορφής.	1
P 1.10 Παρακολουθεί και αναλύει την πρόοδο του νηπίου.	2
P 1.11 Δεν περιέχει στερεότυπα για τα 2 φύλα ή άλλης μορφής προκαταλήψεις (π.χ. εθνοτικές).	2
<b>P2 Σχεδίαση (η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί με επίκεντρο το παιδί;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 2.1 Έχει άριστη ποιότητα εικόνων.	2
P 2.2 Έχει ευχάριστα, ευανάγνωστα κείμενα, γραφικά και σκηνικό (background).	2
P 2.3 Έχει εξαιρετική ποιότητα ήχου.	2
P 2.4 Μέσω της ορθής χρήσης ήχων, εικόνων, video βοηθά το παιδί να μάθει.	2
P 2.5 Η διάταξη-διαρρύθμιση των στοιχείων είναι σαφής, λογική & έξυπνη.	2
P 2.6 Η σχεδίαση του μενού είναι ορθή και διευκολύνει το χειρισμό της εφαρμογής.	2
<b>P3 Λειτουργικότητα εφαρμογής (Μπορεί το παιδί να την χρησιμοποιήσει εύκολα και δίχως προβλήματα;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 3.1 Έχει αυξημένη διαδραστικότητα π.χ. επιτρέπει τον χρωματισμό-σχεδίαση και μετακίνηση αντικειμένων, κ.α.	1
P 3.2 Δίνει στο νήπιο μια αίσθηση ελέγχου και ευκολία χρήσης μετά την πρώτη φορά.	2
P 3.3 Έχει απλές και πλήρεις οδηγίες.	1
P 3.4 Παρέχει δυνατότητα παραμετροποίησης (π.χ. σίγαση του ήχου).	2
P 3.5 Είναι εύκολη στην εκμάθηση και στην χρήση της.	2
P 3.6 Έχει απουσία διαφημίσεων.	1
P 3.7 Δεν παροτρύνει το παιδί να προβεί σε οποιαδήποτε μορφή ηλεκτρονικής συναλλαγής.	1
<b>P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά. (Η εφαρμογή για την λειτουργία της δεν απαιτεί ειδικές γνώσεις κ.α.) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 4.1 Φορτώνεται και εκτελείται γρήγορα. Είναι αξιόπιστη.	2
P 4.2 Έχει συχνές & αυτόματες αναβαθμίσεις δίχως να απαιτεί την παρέμβαση του χρήστη.	2
P 4.3 «τρέχει» σε παλιές και νέες συσκευές.	2
<b>Αξιολόγηση Εφαρμογής</b>	<b>4,4★</b>

## Εφαρμογή The History of Everything

Τίτλος Εφαρμογής	<b>The History of Everything</b>
Link μεταφόρτωσης	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.twodimensions.timeline&amp;hl=en&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.twodimensions.timeline&amp;hl=en&amp;gl=US</a>
Κατασκευαστής:	2D, Inc
Ηλικιακή Ομάδα σύμφωνα με τον ερευνητή:	8+
Εκπαιδευτικό Αντικείμενο:	Ιστορία
Λειτουργικό Σύστημα:	Android, iOS
Κόστος:	Δωρεάν
Αξιολόγηση χρηστών:	4.1 ★
Αξιολόγηση ερευνητή:	2,7 ★

### Περιγραφή:

Το History of Everything είναι ένα κατακόρυφο χρονοδιάγραμμα που σας επιτρέπει να πλοηγηθείτε, να εξερευνήσετε και να συγκρίνετε γεγονότα από τη Μεγάλη Έκρηξη έως τη γέννηση του Διαδικτύου. Τα γεγονότα είναι όμορφα εικονογραφημένα και κινούμενα. Η ιδέα για αυτήν την εφαρμογή εμπνεύστηκε από το βίντεο Kurzgesagt, Time: The History & Future of Everything.. (2D, Inc, 2018)



Εικόνα 48 The History of Everything

## Αξιολόγηση Ερευνητή:

Πίνακας 46 Αξιολόγηση εφαρμογής: *The History of Everything*

<b>P1 Εκπαιδευτικό περιεχόμενο (το παιδί μπορεί να μάθει μέσω αυτής της εφαρμογής;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 1.1 Η εφαρμογή είναι κατάλληλη για την ηλικία και τις γνώσεις του παιδιού.	1
P 1.2 Η εφαρμογή δεν έχει λάθη (π.χ. στα μαθηματικά, στη γλώσσα κ.α.).	2
P 1.3 Βοηθά το παιδί να μάθει μέσα από πολλαπλές δραστηριότητες και όχι μόνο μνημονικά.	0
P 1.4 Δίνει έμφαση σε επίλυση προβλημάτων και όχι στη παθητική παρακολούθηση εικόνων, βίντεο κ.α.	0
P 1.5 Έχει διάφορα επίπεδα δυσκολίας.	0
P 1.6 Παρέχει στο παιδί την πληροφορία με διάφορους τρόπους (οπτικά, ακουστικά κ.α.).	1
P 1.7 Παρακινεί το νήπιο να ασχοληθεί μαζί της.	1
P 1.8 Παρέχει ενημέρωση της επίδοσης του νηπίου.	0
P 1.9 Επιβραβεύει συχνά το νήπιο, ενώ απουσιάζουν οι ποινές οποιαδήποτε μορφής.	0
P 1.10 Παρακολουθεί και αναλύει την πρόοδο του νηπίου.	0
P 1.11 Δεν περιέχει στερεότυπα για τα 2 φύλα ή άλλης μορφής προκαταλήψεις (π.χ. εθνοτικές).	2
<b>P2 Σχεδίαση (η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί με επίκεντρο το παιδί;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 2.1 Έχει άριστη ποιότητα εικόνων.	2
P 2.2 Έχει ευχάριστα, ευανάγνωστα κείμενα, γραφικά και σκηνικό (background).	2
P 2.3 Έχει εξαιρετική ποιότητα ήχου.	0
P 2.4 Μέσω της ορθής χρήσης ήχων, εικόνων, video βοηθά το παιδί να μάθει.	2
P 2.5 Η διάταξη-διαρρύθμιση των στοιχείων είναι σαφής, λογική & έξυπνη.	1
P 2.6 Η σχεδίαση του μενού είναι ορθή και διευκολύνει το χειρισμό της εφαρμογής.	2
<b>P3 Λειτουργικότητα εφαρμογής (Μπορεί το παιδί να την χρησιμοποιήσει εύκολα και δίχως προβλήματα;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 3.1 Έχει αυξημένη διαδραστικότητα π.χ. επιτρέπει τον χρωματισμό-σχεδίαση και μετακίνηση αντικειμένων, κ.α.	0
P 3.2 Δίνει στο νήπιο μια αίσθηση ελέγχου και ευκολία χρήσης μετά την πρώτη φορά.	2
P 3.3 Έχει απλές και πλήρεις οδηγίες.	0
P 3.4 Παρέχει δυνατότητα παραμετροποίησης (π.χ. σίγαση του ήχου).	0
P 3.5 Είναι εύκολη στην εκμάθηση και στην χρήση της.	2
P 3.6 Έχει απουσία διαφημίσεων.	2
P 3.7 Δεν παροτρύνει το παιδί να προβεί σε οποιαδήποτε μορφή ηλεκτρονικής συναλλαγής.	2
<b>P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά. (Η εφαρμογή για την λειτουργία της δεν απαιτεί ειδικές γνώσεις κ.α.) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 4.1 Φορτώνεται και εκτελείται γρήγορα. Είναι αξιόπιστη.	2
P 4.2 Έχει συχνές & αυτόματες αναβαθμίσεις δίχως να απαιτεί την παρέμβαση του χρήστη.	1
P 4.3 «τρέχει» σε παλιές και νέες συσκευές.	2
<b>Αξιολόγηση Εφαρμογής</b>	<b>2,7★</b>

## Εφαρμογή Learn World History (Free)

<b>Τίτλος Εφαρμογής</b>	<b>Learn World History (Free)</b>
<b>Link μεταφόρτωσης</b>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=net.xenotropic.quiznworldhistfree&amp;hl=en&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=net.xenotropic.quiznworldhistfree&amp;hl=en&amp;gl=US</a>
<b>Κατασκευαστής:</b>	JoeMorris
<b>Ηλικιακή Ομάδα σύμφωνα με τον ερευνητή:</b>	12+
<b>Εκπαιδευτικό Αντικείμενο:</b>	Ιστορία
<b>Λειτουργικό Σύστημα:</b>	Android
<b>Κόστος:</b>	Δωρεάν, Διαφημίσεις
<b>Αξιολόγηση χρηστών:</b>	3.9 ★
<b>Αξιολόγηση ερευνητή:</b>	2,2 ★

### Περιγραφή:

Μάθετε την παγκόσμια ιστορία από τις απαρχές του πολιτισμού μέχρι το 1900! Αυτή η εφαρμογή σας βοηθά να μάθετε εκατοντάδες βασικά γεγονότα σε όλη την παγκόσμια ιστορία. Το Learn World History περιέχει δύο κουίζ σε μία εφαρμογή. Αρχικά, μπορείτε να αποκτήσετε μια αίσθηση της σειράς των ιστορικών γεγονότων χρησιμοποιώντας το κουίζ «Ποιο ήρθε πρώτο», στο οποίο επιλέγετε το πρώτο από τα δύο γεγονότα που θα συμβούν. Στη συνέχεια, μάθετε ακριβείς ημερομηνίες με το κουίζ «When Did It Happen», όπου πρέπει να προσδιορίσετε ένα συγκεκριμένο έτος κατά το οποίο συνέβη ένα συμβάν. (JoeMorris, 2011)



Εικόνα 49 Learn World History (Free)

## Αξιολόγηση Ερευνητή:

Πίνακας 47 Αξιολόγηση εφαρμογής: Learn World History (Free)

<b>P1 Εκπαιδευτικό περιεχόμενο (το παιδί μπορεί να μάθει μέσω αυτής της εφαρμογής;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 1.1 Η εφαρμογή είναι κατάλληλη για την ηλικία και τις γνώσεις του παιδιού.	0
P 1.2 Η εφαρμογή δεν έχει λάθη (π.χ. στα μαθηματικά, στη γλώσσα κ.α.).	1
P 1.3 Βοηθά το παιδί να μάθει μέσα από πολλαπλές δραστηριότητες και όχι μόνο μνημονικά.	0
P 1.4 Δίνει έμφαση σε επίλυση προβλημάτων και όχι στη παθητική παρακολούθηση εικόνων, βίντεο κ.α.	0
P 1.5 Έχει διάφορα επίπεδα δυσκολίας.	0
P 1.6 Παρέχει στο παιδί την πληροφορία με διάφορους τρόπους (οπτικά, ακουστικά κ.α.).	0
P 1.7 Παρακινεί το νήπιο να ασχοληθεί μαζί της.	0
P 1.8 Παρέχει ενημέρωση της επίδοσης του νηπίου.	0
P 1.9 Επιβραβεύει συχνά το νήπιο, ενώ απουσιάζουν οι ποινές οποιαδήποτε μορφής.	1
P 1.10 Παρακολουθεί και αναλύει την πρόοδο του νηπίου.	1
P 1.11 Δεν περιέχει στερεότυπα για τα 2 φύλα ή άλλης μορφής προκαταλήψεις (π.χ. εθνοτικές).	2
<b>P2 Σχεδίαση (η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί με επίκεντρο το παιδί;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 2.1 Έχει άριστη ποιότητα εικόνων.	1
P 2.2 Έχει ευχάριστα, ευαγάγνωστα κείμενα, γραφικά και σκηνικό (background).	1
P 2.3 Έχει εξαιρετική ποιότητα ήχου.	0
P 2.4 Μέσω της ορθής χρήσης ήχων, εικόνων, video βοηθά το παιδί να μάθει.	0
P 2.5 Η διάταξη-διαρρύθμιση των στοιχείων είναι σαφής, λογική & έξυπνη.	1
P 2.6 Η σχεδίαση του μενού είναι ορθή και διευκολύνει το χειρισμό της εφαρμογής.	2
<b>P3 Λειτουργικότητα εφαρμογής (Μπορεί το παιδί να την χρησιμοποιήσει εύκολα και δίχως προβλήματα;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 3.1 Έχει αυξημένη διαδραστικότητα π.χ. επιτρέπει τον χρωματισμό-σχεδίαση και μετακίνηση αντικειμένων, κ.α.	0
P 3.2 Δίνει στο νήπιο μια αίσθηση ελέγχου και ευκολία χρήσης μετά την πρώτη φορά.	2
P 3.3 Έχει απλές και πλήρεις οδηγίες.	2
P 3.4 Παρέχει δυνατότητα παραμετροποίησης (π.χ. σίγαση του ήχου).	2
P 3.5 Είναι εύκολη στην εκμάθηση και στην χρήση της.	2
P 3.6 Έχει απουσία διαφημίσεων.	1
P 3.7 Δεν παροτρύνει το παιδί να προβεί σε οποιαδήποτε μορφή ηλεκτρονικής συναλλαγής.	1
<b>P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά. (Η εφαρμογή για την λειτουργία της δεν απαιτεί ειδικές γνώσεις κ.α.) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 4.1 Φορτώνεται και εκτελείται γρήγορα. Είναι αξιόπιστη.	2
P 4.2 Έχει συχνές & αυτόματες αναβαθμίσεις δίχως να απαιτεί την παρέμβαση του χρήστη.	0
P 4.3 «τρέχει» σε παλιές και νέες συσκευές.	2
<b>Αξιολόγηση Εφαρμογής</b>	<b>2,2★</b>

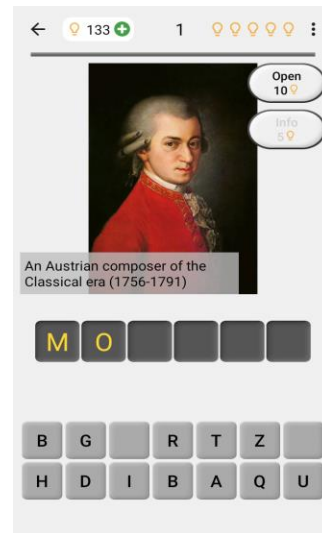


## Εφαρμογή Famous People - History Quiz

<b>Τίτλος Εφαρμογής</b>	<b>Famous People - History Quiz</b>
<b>Link μεταφόρτωσης</b>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.asmolgam.famouspeople&amp;hl=en&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.asmolgam.famouspeople&amp;hl=en&amp;gl=US</a>
<b>Κατασκευαστής:</b>	Andrey Solovyev
<b>Ηλικιακή Ομάδα σύμφωνα με τον ερευνητή:</b>	10+
<b>Εκπαιδευτικό Αντικείμενο:</b>	Ιστορία
<b>Λειτουργικό Σύστημα:</b>	Android, iOS
<b>Κόστος:</b>	Δωρεάν, Διαφημίσεις, Μικροσυναλλαγές
<b>Αξιολόγηση χρηστών:</b>	3.9 ★
<b>Αξιολόγηση ερευνητή:</b>	3,0 ★

### Περιγραφή:

Υπάρχουν τα 476 πιο αναγνωρίσιμα πρόσωπα από την παγκόσμια ιστορία σε αυτήν την εφαρμογή: βασιλιάδες και βασίλισσες, πολιτικοί και μουσικοί, ηθοποιοί και σκηνοθέτες ταινιών. Μπορείτε να μαντέψετε ποιανού τα πορτρέτα εμφανίζονται και να συγκεντρώσετε όλα τα αστέρια σε όλα τα επίπεδα; Από τον Μέγα Αλέξανδρο στον Βενιαμίν Φραγκλίνο. από την Joan of Arc στον Fred Astaire. από τον Λούις Άρμστρονγκ μέχρι τον Ουίνστον Τσόρτσιλ. (Andrey Solovyev, 2016)



Εικόνα 50 Famous People - History Quiz

## Αξιολόγηση Ερευνητή:

Πίνακας 48 Αξιολόγηση εφαρμογής: Famous People - History Quiz

<b>P1 Εκπαιδευτικό περιεχόμενο (το παιδί μπορεί να μάθει μέσω αυτής της εφαρμογής;) (0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 1.1 Η εφαρμογή είναι κατάλληλη για την ηλικία και τις γνώσεις του παιδιού.	0
P 1.2 Η εφαρμογή δεν έχει λάθη (π.χ. στα μαθηματικά, στη γλώσσα κ.α.).	2
P 1.3 Βοηθά το παιδί να μάθει μέσα από πολλαπλές δραστηριότητες και όχι μόνο μνημονικά.	0
P 1.4 Δίνει έμφαση σε επίλυση προβλημάτων και όχι στη παθητική παρακολούθηση εικόνων, βίντεο κ.α.	0
P 1.5 Έχει διάφορα επίπεδα δυσκολίας.	2
P 1.6 Παρέχει στο παιδί την πληροφορία με διάφορους τρόπους (οπτικά, ακουστικά κ.α.).	0
P 1.7 Παρακινεί το νήπιο να ασχοληθεί μαζί της.	0
P 1.8 Παρέχει ενημέρωση της επίδοσης του νηπίου.	1
P 1.9 Επιβραβεύει συχνά το νήπιο, ενώ απουσιάζουν οι ποινές οποιαδήποτε μορφής.	1
P 1.10 Παρακολουθεί και αναλύει την πρόοδο του νηπίου.	1
P 1.11 Δεν περιέχει στερεότυπα για τα 2 φύλα ή άλλης μορφής προκαταλήψεις (π.χ. εθνοτικές).	2
<b>P2 Σχεδίαση (η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί με επίκεντρο το παιδί;) (0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 2.1 Έχει άριστη ποιότητα εικόνων.	2
P 2.2 Έχει ευχάριστα, ευανάγνωστα κείμενα, γραφικά και σκηνικό (background).	2
P 2.3 Έχει εξαιρετική ποιότητα ήχου.	1
P 2.4 Μέσω της ορθής χρήσης ήχων, εικόνων, video βοηθά το παιδί να μάθει.	0
P 2.5 Η διάταξη-διαρρύθμιση των στοιχείων είναι σαφής, λογική & έξυπνη.	2
P 2.6 Η σχεδίαση του μενού είναι ορθή και διευκολύνει το χειρισμό της εφαρμογής.	2
<b>P3 Λειτουργικότητα εφαρμογής (Μπορεί το παιδί να την χρησιμοποιήσει εύκολα και δίχως προβλήματα;) (0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 3.1 Έχει αυξημένη διαδραστικότητα π.χ. επιτρέπει τον χρωματισμό-σχεδίαση και μετακίνηση αντικειμένων, κ.α.	0
P 3.2 Δίνει στο νήπιο μια αίσθηση ελέγχου και ευκολία χρήσης μετά την πρώτη φορά.	2
P 3.3 Έχει απλές και πλήρεις οδηγίες.	0
P 3.4 Παρέχει δυνατότητα παραμετροποίησης (π.χ. σίγαση του ήχου).	2
P 3.5 Είναι εύκολη στην εκμάθηση και στην χρήση της.	2
P 3.6 Έχει απουσία διαφημίσεων.	1
P 3.7 Δεν παροτρύνει το παιδί να προβεί σε οποιαδήποτε μορφή ηλεκτρονικής συναλλαγής.	1
<b>P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά. (Η εφαρμογή για την λειτουργία της δεν απαιτεί ειδικές γνώσεις κ.α.) (0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 4.1 Φορτώνεται και εκτελείται γρήγορα. Είναι αξιόπιστη.	2
P 4.2 Έχει συχνές & αυτόματες αναβαθμίσεις δίχως να απαιτεί την παρέμβαση του χρήστη.	2
P 4.3 «τρέχει» σε παλιές και νέες συσκευές.	2
<b>Αξιολόγηση Εφαρμογής</b>	<b>3,0★</b>

## Εφαρμογή Historical Calendar

Τίτλος Εφαρμογής	Historical Calendar
Link μεταφόρτωσης	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.alexandruucene.dayhistory&amp;hl=en&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.alexandruucene.dayhistory&amp;hl=en&amp;gl=US</a>
Κατασκευαστής:	Alexandru C. Ene
Ηλικιακή Ομάδα σύμφωνα με τον ερευνητή:	10+
Εκπαιδευτικό Αντικείμενο:	Ιστορία
Λειτουργικό Σύστημα:	Android
Κόστος:	Δωρεάν, Διαφημίσεις, Μικροσυναλλαγές
Αξιολόγηση χρηστών:	4.4 ★
Αξιολόγηση ερευνητή:	2,3 ★

### Περιγραφή:

Αυτή η εφαρμογή σας επιτρέπει να εξερευνήσετε ιστορικά γεγονότα, όπως γεγονότα, γεννήσεις, θανάτους και πολλά άλλα. (Alexandru C. Ene, 2014)



Εικόνα 51 Historical Calendar

## Αξιολόγηση Ερευνητή:

Πίνακας 49 Αξιολόγηση εφαρμογής: *Historical Calendar*

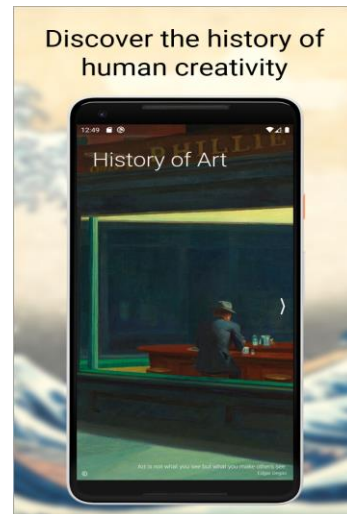
<b>P1 Εκπαιδευτικό περιεχόμενο (το παιδί μπορεί να μάθει μέσω αυτής της εφαρμογής;) (0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 1.1 Η εφαρμογή είναι κατάλληλη για την ηλικία και τις γνώσεις του παιδιού.	1
P 1.2 Η εφαρμογή δεν έχει λάθη (π.χ. στα μαθηματικά, στη γλώσσα κ.α.).	2
P 1.3 Βοηθά το παιδί να μάθει μέσα από πολλαπλές δραστηριότητες και όχι μόνο μνημονικά.	0
P 1.4 Δίνει έμφαση σε επίλυση προβλημάτων και όχι στη παθητική παρακολούθηση εικόνων, βίντεο κ.α.	0
P 1.5 Έχει διάφορα επίπεδα δυσκολίας.	0
P 1.6 Παρέχει στο παιδί την πληροφορία με διάφορους τρόπους (οπτικά, ακουστικά κ.α.).	1
P 1.7 Παρακινεί το νήπιο να ασχοληθεί μαζί της.	0
P 1.8 Παρέχει ενημέρωση της επίδοσης του νηπίου.	1
P 1.9 Επιβραβεύει συχνά το νήπιο, ενώ απουσιάζουν οι ποινές οποιαδήποτε μορφής.	0
P 1.10 Παρακολουθεί και αναλύει την πρόοδο του νηπίου.	0
P 1.11 Δεν περιέχει στερεότυπα για τα 2 φύλα ή άλλης μορφής προκαταλήψεις (π.χ. εθνοτικές).	2
<b>P2 Σχεδίαση (η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί με επίκεντρο το παιδί;) (0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 2.1 Έχει άριστη ποιότητα εικόνων.	2
P 2.2 Έχει ευχάριστα, ευανάγνωστα κείμενα, γραφικά και σκηνικό (background).	1
P 2.3 Έχει εξαιρετική ποιότητα ήχου.	0
P 2.4 Μέσω της ορθής χρήσης ήχων, εικόνων, video βοηθά το παιδί να μάθει.	1
P 2.5 Η διάταξη-διαρρύθμιση των στοιχείων είναι σαφής, λογική & έξυπνη.	1
P 2.6 Η σχεδίαση του μενού είναι ορθή και διευκολύνει το χειρισμό της εφαρμογής.	1
<b>P3 Λειτουργικότητα εφαρμογής (Μπορεί το παιδί να την χρησιμοποιήσει εύκολα και δίχως προβλήματα;) (0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 3.1 Έχει αυξημένη διαδραστικότητα π.χ. επιτρέπει τον χρωματισμό-σχεδίαση και μετακίνηση αντικειμένων, κ.α.	0
P 3.2 Δίνει στο νήπιο μια αίσθηση ελέγχου και ευκολία χρήσης μετά την πρώτη φορά.	1
P 3.3 Έχει απλές και πλήρεις οδηγίες.	0
P 3.4 Παρέχει δυνατότητα παραμετροποίησης (π.χ. σίγαση του ήχου).	2
P 3.5 Είναι εύκολη στην εκμάθηση και στην χρήση της.	1
P 3.6 Έχει απουσία διαφημίσεων.	1
P 3.7 Δεν παροτρύνει το παιδί να προβεί σε οποιαδήποτε μορφή ηλεκτρονικής συναλλαγής.	1
<b>P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά. (Η εφαρμογή για την λειτουργία της δεν απαιτεί ειδικές γνώσεις κ.α.) (0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 4.1 Φορτώνεται και εκτελείται γρήγορα. Είναι αξιόπιστη.	2
P 4.2 Έχει συχνές & αυτόματες αναβαθμίσεις δίχως να απαιτεί την παρέμβαση του χρήστη.	2
P 4.3 «τρέχει» σε παλιές και νέες συσκευές.	2
<b>Αξιολόγηση Εφαρμογής</b>	<b>2,3★</b>

## Εφαρμογή History of Art

<b>Τίτλος Εφαρμογής</b>	<b>History of Art</b>
<b>Link μεταφόρτωσης</b>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.historyofart&amp;hl=en&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.historyofart&amp;hl=en&amp;gl=US</a>
<b>Κατασκευαστής:</b>	Historyofart.app
<b>Ηλικιακή Ομάδα σύμφωνα με τον ερευνητή:</b>	10+
<b>Εκπαιδευτικό Αντικείμενο:</b>	Ιστορία
<b>Λειτουργικό Σύστημα:</b>	Android, iOS
<b>Κόστος:</b>	Δωρεάν, Μικροσυναλλαγές
<b>Αξιολόγηση χρηστών:</b>	4.2 ★
<b>Αξιολόγηση ερευνητή:</b>	2,4 ★

### Περιγραφή:

Θέλετε να ταξιδέψετε στην ιστορία της τέχνης από την Προϊστορία μέχρι σήμερα, την αρχιτεκτονική στους πίνακες, τα σχέδια επίπλων έως τα γλυπτά, την Αναγέννηση στον μεταμινιμαλισμό, την Αρχαία Αίγυπτο στους Αζτέκους, την Ισλαμική Τέχνη στην Κινεζική Τέχνη και τη Νεολιθική Αρχιτεκτονική στη Σύγχρονη Αρχιτεκτονική; Η εφαρμογή History of Art μπορεί να σας καθοδηγήσει σε αυτό το ταξίδι με εξαιρετικές δυνατότητες. (Historyofart.app, 2020)



Εικόνα 52 History of Art

## Αξιολόγηση Ερευνητή:

Πίνακας 50 Αξιολόγηση εφαρμογής: *History of Art*

<b>P1 Εκπαιδευτικό περιεχόμενο (το παιδί μπορεί να μάθει μέσω αυτής της εφαρμογής;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 1.1 Η εφαρμογή είναι κατάλληλη για την ηλικία και τις γνώσεις του παιδιού.	0
P 1.2 Η εφαρμογή δεν έχει λάθη (π.χ. στα μαθηματικά, στη γλώσσα κ.α.).	2
P 1.3 Βοηθά το παιδί να μάθει μέσα από πολλαπλές δραστηριότητες και όχι μόνο μνημονικά.	0
P 1.4 Δίνει έμφαση σε επίλυση προβλημάτων και όχι στη παθητική παρακολούθηση εικόνων, βίντεο κ.α.	0
P 1.5 Έχει διάφορα επίπεδα δυσκολίας.	0
P 1.6 Παρέχει στο παιδί την πληροφορία με διάφορους τρόπους (οπτικά, ακουστικά κ.α.).	1
P 1.7 Παρακινεί το νήπιο να ασχοληθεί μαζί της.	0
P 1.8 Παρέχει ενημέρωση της επίδοσης του νηπίου.	0
P 1.9 Επιβραβεύει συχνά το νήπιο, ενώ απουσιάζουν οι ποινές οποιαδήποτε μορφής.	0
P 1.10 Παρακολουθεί και αναλύει την πρόοδο του νηπίου.	0
P 1.11 Δεν περιέχει στερεότυπα για τα 2 φύλα ή άλλης μορφής προκαταλήψεις (π.χ. εθνοτικές).	2
<b>P2 Σχεδίαση (η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί με επίκεντρο το παιδί;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 2.1 Έχει άριστη ποιότητα εικόνων.	2
P 2.2 Έχει ευχάριστα, ευανάγνωστα κείμενα, γραφικά και σκηνικό (background).	1
P 2.3 Έχει εξαιρετική ποιότητα ήχου.	0
P 2.4 Μέσω της ορθής χρήσης ήχων, εικόνων, video βοηθά το παιδί να μάθει.	1
P 2.5 Η διάταξη-διαρρύθμιση των στοιχείων είναι σαφής, λογική & έξυπνη.	2
P 2.6 Η σχεδίαση του μενού είναι ορθή και διευκολύνει το χειρισμό της εφαρμογής.	2
<b>P3 Λειτουργικότητα εφαρμογής (Μπορεί το παιδί να την χρησιμοποιήσει εύκολα και δίχως προβλήματα;) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 3.1 Έχει αυξημένη διαδραστικότητα π.χ. επιτρέπει τον χρωματισμό-σχεδίαση και μετακίνηση αντικειμένων, κ.α.	0
P 3.2 Δίνει στο νήπιο μια αίσθηση ελέγχου και ευκολία χρήσης μετά την πρώτη φορά.	1
P 3.3 Έχει απλές και πλήρεις οδηγίες.	2
P 3.4 Παρέχει δυνατότητα παραμετροποίησης (π.χ. σίγαση του ήχου).	1
P 3.5 Είναι εύκολη στην εκμάθηση και στην χρήση της.	2
P 3.6 Έχει απουσία διαφημίσεων.	1
P 3.7 Δεν παροτρύνει το παιδί να προβεί σε οποιαδήποτε μορφή ηλεκτρονικής συναλλαγής.	1
<b>P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά. (Η εφαρμογή για την λειτουργία της δεν απαιτεί ειδικές γνώσεις κ.α.) ( 0 - Καθόλου, 1 – Λίγο, 2 – Πολύ)</b>	<b>Βαθμός</b>
P 4.1 Φορτώνεται και εκτελείται γρήγορα. Είναι αξιόπιστη.	2
P 4.2 Έχει συχνές & αυτόματες αναβαθμίσεις δίχως να απαιτεί την παρέμβαση του χρήστη.	1
P 4.3 «τρέχει» σε παλιές και νέες συσκευές.	2
<b>Αξιολόγηση Εφαρμογής</b>	<b>2,4★</b>

## 6. ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Στο κεφάλαιο 6 παρουσιάζονται όλα τα λογισμικά που χρησιμοποιήθηκαν στην διπλωματική εργασία, ταξινομημένα ανά εκπαιδευτικό αντικείμενο, από την συνολικά μεγαλύτερη βαθμολογία (σε μορφή πόντων, και όχι σε πενταβάθμια κλίμακα) προς την μικρότερη. Στον παρακάτω πίνακα υπάρχουν 7 στήλες και συγκεκριμένα η πρώτη στήλη με το όνομα της εφαρμογής, η δεύτερη στήλη με το εκπαιδευτικό αντικείμενο, η τρίτη στήλη με την συνολική βαθμολογία που έλαβε η εφαρμογή στην κατηγορία «Εκπαιδευτικό περιεχόμενο», η τέταρτη στήλη με την συνολική βαθμολογία στην κατηγορία «Σχεδίαση», η πέμπτη στήλη με την συνολική βαθμολογία στην κατηγορία «Λειτουργικότητα», η έκτη στήλη με την συνολική βαθμολογία στην κατηγορία «Τεχνικά χαρακτηριστικά», και τέλος η έβδομη στήλη με την συνολική βαθμολογία που έλαβε η εφαρμογή και από τις 4 κατηγορίες. Αυτό γίνεται για να βοηθήσει τον αναγνώστη ώστε να μπορεί να βρει γρήγορα και εύκολα την εφαρμογή που θέλει και την συγκρίνει με τις υπόλοιπες στην κατηγορία την οποία ανήκει, και επιπλέον να την συγκρίνει συγκεκριμένα σε μια μόνο κατηγορία ξεχωριστά και όχι μόνο με την συνολική βαθμολογία που έχει η εφαρμογή συνολικά και από τις 4 κατηγορίες μαζί.

Πίνακας 51 Ταξινομημένη αξιολόγηση των εφαρμογών ανά εκπαιδευτικό αντικείμενο

Όνομα	Εκπαιδευτικό Αντικείμενο	P1 Εκπαιδευτικό περιεχόμενο	P2 Σχεδίαση	P3 Λειτουργικότητα εφαρμογής	P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά	Βαθμός
Math Games: Math for Kids	Μαθηματικά	20	12	13	6	51
Math games, Mathematics	Μαθηματικά	20	12	10	6	48
Learn Math & Math problems	Μαθηματικά	18	11	12	6	47
Math Kids: Math Games For Kids	Μαθηματικά	16	11	13	6	46
Math Land: Addition Games	Μαθηματικά	18	10	11	6	45
Όνομα	Εκπαιδευτικό	P1 Εκπαιδευτικό	P2 Σχεδίαση	P3 Λειτουργικότητα	P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά	Βαθμός

	Αντικείμενο	περιεχόμενο	η	τα εφαρμογής	ικά	
Math Games - Brain Training	Μαθηματικά	15	9	6	6	36
The Fun Way to Learn Algebra	Μαθηματικά	13	8	8	6	35
Math All Levels Quiz Game	Μαθηματικά	14	8	5	5	32
Algorithm City : Coding Game	Προγραμματισμός	20	12	10	5	47
Code Karts Pre-coding for kids	Προγραμματισμός	19	11	11	5	46
Tynker - Learn to Code	Προγραμματισμός	12	6	5	5	29
Alchemy Merge - Puzzle Game	Φυσικά	15	10	10	6	41
Little Alchemy 2	Φυσικά	13	11	11	5	40
Lingokids - Play and Learn	Φυσικά	15	10	8	4	37
Fun with Physics Experiments	Φυσικά	15	6	9	5	35
Little Alchemy	Φυσικά	10	4	12	5	31
School Science Experiment Lab	Φυσικά	11	6	9	5	31
Όνομα	Εκπαιδευτικό Αντικείμενο	P1 Εκπαιδευτικό	P2 Σχεδίασ	P3 Λειτουργικότη	P4 Τεχνικά χαρακτηριστ	Βαθμός



		περιεχόμενο	η	τα εφαρμογής	ικά	
Chemistry Quiz Science Game	Φυσικά	7	8	8	5	28
Kid Science Learning Worksheet	Φυσικά	10	6	6	5	27
Science Experiment Physics Lab	Φυσικά	9	5	7	5	26
Kids Learn Science Experiments	Φυσικά	11	2	7	5	25
Kiddopia	Μελέτη Περιβάλλοντος	15	12	10	5	42
My City Cleaning Waste Recycle	Μελέτη Περιβάλλοντος	13	7	11	5	36
Sustainable Shaun	Μελέτη Περιβάλλοντος	12	7	10	5	34
Animals for Kids	Μελέτη Περιβάλλοντος	12	8	7	6	33
Clean my Beach	Μελέτη Περιβάλλοντος	10	5	10	5	30
Arplaydu family games	Μελέτη Περιβάλλοντος	13	5	8	3	29
Όνομα	Εκπαιδευτικό Αντικείμενο	P1 Εκπαιδευτικό	P2 Σχεδίασ	P3 Λειτουργικότη	P4 Τεχνικά χαρακτηριστ	Βαθμός

		περιεχόμενο	η	τα εφαρμογής	ικά	
Animal Games for Kids	Μελέτη Περιβάλλοντος	10	3	6	6	25
Green Rank: Green Our Home	Μελέτη Περιβάλλοντος	8	4	8	5	25
Green Rank: Save Our Oceans	Μελέτη Περιβάλλοντος	8	4	8	5	25
Spelling & Phonics: Kids Games	Αγγλικά	20	12	14	6	52
Learn English - 11,000 Words	Αγγλικά	18	10	12	6	46
English for kids	Αγγλικά	21	10	6	6	43
Kids Games to Learn English	Αγγλικά	12	9	9	6	36
English for Kids: Learn & Play	Αγγλικά	11	9	8	5	33
Coloring Games: Color & Paint	Εικαστικά	14	12	14	3	43
Bini Drawing for kids games	Εικαστικά	13	10	10	4	37
Kids Doodle - Color & Draw	Εικαστικά	14	7	8	5	34
Coloring book - games for kids	Εικαστικά	9	9	9	6	33
Όνομα	Εκπαιδευτικό	P1 Εκπαιδευτικό	P2 Σχεδίασ	P3 Λειτουργικότη	P4 Τεχνικά χαρακτηριστ	Βαθμός

	Αντικείμενο	περιεχόμενο	η	τα εφαρμογής	ικά	
Easy coloring pages for kids	Εικαστικά	8	6	7	5	<b>26</b>
Piano Kids - Music & Songs	Μουσική	16	12	10	6	<b>44</b>
Musical Game for Kids	Μουσική	16	10	9	5	<b>40</b>
Piano Game: Kids Music Game	Μουσική	13	7	7	5	<b>32</b>
Kids Instruments	Μουσική	7	6	6	6	<b>25</b>
123 Kids Fun Music Games	Μουσική	9	5	5	5	<b>24</b>
Famous People - History Quiz	Ιστορία	9	9	8	6	<b>32</b>
The History of Everything	Ιστορία	7	9	8	5	<b>29</b>
History of Art	Ιστορία	5	8	8	5	<b>26</b>
Historical Calendar	Ιστορία	7	6	6	6	<b>25</b>
Learn World History (Free)	Ιστορία	5	5	10	4	<b>24</b>

Με βάση τον παραπάνω πίνακα μπορεί να γίνει η τελική αποτίμηση έτσι ώστε να παρουσιαστούν οι καλύτερες εφαρμογές ανά εκπαιδευτικό αντικείμενο, και ακόμα να αναδειχθούν οι καλύτερες με την μεγαλύτερη βαθμολογία ανά κατηγορία, αλλά και η καλύτερη όλων εφαρμογή με την υψηλότερη βαθμολογία συνολικά και από τις τέσσερις κατηγορίες μαζί. Συγκεκριμένα ανά εκπαιδευτικό αντικείμενο επιλέχθηκαν οι δύο καλύτερες, ενώ ανά κατηγορία οι πέντε. Αξίζει να σημειωθεί ότι, αν σε μια κατηγορία δύο ή περισσότερες εφαρμογές έχουν μαζέψει τους ίδιους πόντους, τότε θα συγκρίνονται μεταξύ τους με βάση την συνολική τους βαθμολογία, η οποία αν είναι η ίδια, τότε θα αναφέρονται όλες. Παρακάτω παρουσιάζονται οι καλύτερες εφαρμογές ανά πεδίο:

### **Μαθηματικά**

- 1) Math Games: Math for Kids
- 2) Math games, Mathematics

### **Προγραμματισμός**

- 1) Algorithm City : Coding Game
- 2) Code Karts Pre-coding for kids

### **Φυσική**

- 1) Alchemy Merge - Puzzle Game
- 2) Little Alchemy 2

### **Μελέτη Περιβάλλοντος**

- 1) Kiddopia
- 2) My City Cleaning Waste Recycle

### **Αγγλική Γλώσσα**

- 1) Spelling & Phonics: Kids Games
- 2) Learn English - 11,000 Words

### **Εικαστικά**

- 1) Coloring Games: Color & Paint
- 2) Bini Drawing for kids games

### **Μουσική**

- 1) Piano Kids - Music & Songs
- 2) Musical Game for Kids

## **Ιστορία**

- 1) The History of Everything
- 2) History of Art

## **P1 Εκπαιδευτικό περιεχόμενο**

- 1) English for kids
- 2) Spelling & Phonics: Kids Games
- 3) Math Games: Math for Kids
- 4) Math games, Mathematics
- 5) Algorithm City : Coding Game

## **P2 Σχεδίαση**

- 1) Spelling & Phonics: Kids Games
- 2) Math Games: Math for Kids
- 3) Math games, Mathematics
- 4) Piano Kids - Music & Songs
- 5) Coloring Games: Color & Paint

## **P3 Λειτουργικότητα εφαρμογής**

- 1) Spelling & Phonics: Kids Games
- 2) Coloring Games: Color & Paint
- 3) Math Games: Math for Kids
- 4) Math Kids: Math Games For Kids
- 5) Learn Math & Math problems
- 5) Algorithm City : Coding Game ( Ισοβαθμία )

## **P4 Τεχνικά χαρακτηριστικά**

- 1) Spelling & Phonics: Kids Games
- 2) Math Games: Math for Kids
- 3) Math games, Mathematics

4) Learn Math & Math problems

5) Math Kids: Math Games For Kids

5) Learn English - 11,000 Words ( Ισοβαθμία )

### **Προτεινόμενη καλύτερη εφαρμογή: Spelling & Phonics: Kids Games**

Επίσης από τον παραπάνω πίνακα μπορούν να αντληθούν κάποια σημαντικά στατιστικά στοιχεία ως προς την βαθμολογία όλων των εφαρμογών ανά κατηγορία. Δηλαδή με βάση αυτόν γίνεται φανερό ότι το 18% των εφαρμογών (συνολικά 9 εφαρμογές από τις 50) έχουν στην κατηγορία «Εκπαιδευτικό περιεχόμενο» βαθμολογία μεγαλύτερη από 4 στα 5 (δηλαδή οι εφαρμογές αυτές έχουν μαζέψει περισσότερους από 17 πόντους), ενώ στην κατηγορία «Σχεδίαση» το 36% των εφαρμογών (συνολικά 18 εφαρμογές από τις 50) έχουν συγκεντρώσει βαθμολογία μεγαλύτερη από 4 στα 5 (δηλαδή οι εφαρμογές αυτές έχουν μαζέψει περισσότερους από 9 πόντους). Επιπλέον στην κατηγορία «Λειτουργικότητα εφαρμογής» το 16% των εφαρμογών (συνολικά 8 εφαρμογές από τις 50) έχουν συγκεντρώσει βαθμολογία μεγαλύτερη από 4 στα 5 (δηλαδή οι εφαρμογές αυτές έχουν μαζέψει περισσότερους από 11 πόντους), και τέλος στην κατηγορία «Τεχνικά χαρακτηριστικά», το 90% των εφαρμογών (συνολικά 45 εφαρμογές από τις 50) έχουν συγκεντρώσει βαθμολογία μεγαλύτερη από 4 στα 5 (δηλαδή οι εφαρμογές αυτές έχουν μαζέψει περισσότερους από 4 πόντους).

Άλλα στατιστικά που μπορούν να παρθούν είναι ότι στην κατηγορία «Εκπαιδευτικό περιεχόμενο» το 34% των εφαρμογών (συνολικά 17 εφαρμογές από τις 50) έχουν συγκεντρώσει βαθμολογία μικρότερη από 2,5 στα 5 (δηλαδή οι εφαρμογές αυτές έχουν μαζέψει λιγότερους από 11 πόντους), ενώ στην κατηγορία «Σχεδίαση» το 20% των εφαρμογών (συνολικά 10 εφαρμογές από τις 50) έχουν συγκεντρώσει βαθμολογία μικρότερη από 2,5 στα 5 (δηλαδή οι εφαρμογές αυτές έχουν μαζέψει λιγότερους από 6 πόντους). Επιπλέον στην κατηγορία «Λειτουργικότητα εφαρμογής» το 18% των εφαρμογών (συνολικά 9 εφαρμογές από τις 50) έχουν συγκεντρώσει βαθμολογία μικρότερη από 2,5 στα 5 (δηλαδή οι εφαρμογές αυτές έχουν μαζέψει λιγότερους από 7 πόντους), και τέλος στην κατηγορία «Τεχνικά χαρακτηριστικά», ούτε μια εφαρμογή, δηλαδή 0% των εφαρμογών, δεν είχε βαθμολογία στην κατηγορία αυτή λιγότερο από 2,5 στα 5 (δηλαδή εφαρμογών που έχουν μαζέψει λιγότερο από 3 πόντους).

Παράλληλα, από τα παραπάνω δεδομένα γίνεται κατανοητό ότι το 48% των εφαρμογών (24 εφαρμογές από τις 50) έχουν πάει καλά έως αρκετά καλά ως προς την εκπαιδευτική επάρκεια, ενώ το 44% των εφαρμογών (22 εφαρμογές από τις 50) έχουν πάει καλά έως αρκετά καλά ως προς τον τομέα της σχεδίασης με επίκεντρο το παιδί. Ακόμα το 66% των εφαρμογών (33 εφαρμογές από τις 50) έχουν πάει καλά έως αρκετά καλά ως προς το πόσο εύχρηστη είναι η εφαρμογή για το παιδί, και τέλος μόνο το 10% των εφαρμογών (5 εφαρμογές από τις 50) έχει κάποια “μικροθέματα” ως προς την συμβατότητα των κινητών τηλεφώνων.

## 7. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Εν κατακλείδι, από την παραπάνω έρευνα που πραγματοποιήθηκε μπορεί να γίνει εμφανές ότι η πλειοψηφία των εφαρμογών που αξιολογήθηκαν με μια προσεγμένη και επιμελημένη μέθοδο είναι σε πάρα πολύ καλό επίπεδο, ώστε το παιδί να μπορεί να τις χρησιμοποιήσει και τις αξιοποιήσει ώστε να βελτιώσει το μαθησιακό του υπόβαθρο και να αναπτύξει περαιτέρω κριτική σκέψη σε θέματα που το αφορούν. Βέβαια στην συγκεκριμένη έρευνα που πραγματοποιήθηκε θα μπορούσαν να υπάρξουν βελτιώσεις και αλλαγές. Αρχικά, το πιο σημαντικό που θα μπορούσε να γίνει πρόοδος είναι το εύρος των εφαρμογών, καθώς και το εκπαιδευτικό αντικείμενο που διαδραματίζουν. Για παράδειγμα θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν λογισμικά που δεν υπάρχουν στο Google play και το Apple App Store, με αποτέλεσμα να υπάρξει μια πιο μεγάλη και πιο βαθιά ποικιλία ως προς το εύρος των λογισμικών. Επίσης, η ρουμπρίκα που χρησιμοποιήθηκε θα μπορούσε να τροποποιηθεί ως προς τις κατηγορίες, ακόμα και ως προς τις ερωτήσεις της κάθε κατηγορίας, ώστε να είναι πιο κοντά στις απαιτήσεις των συγκεκριμένων λογισμικών που μελετήθηκαν, όπως και ο τύπος βαθμολόγησης που χρησιμοποιήθηκε για αυτές.

Ένα παράδειγμα είναι ότι κάθε μία κατηγορία θα μπορούσε να είχε τον δικό της βαθμό βαρύτητας ώστε η τελική βαθμολογία να δίνει περισσότερο βάση σε μια κατηγορία αντί μιας άλλης. Η συγκεκριμένη διπλωματική θα μπορούσε να αποτελέσει κίνητρο ώστε ο γονιός ή ο εκπαιδευτικός να την αξιοποιήσει και να την δοκιμάσει σε λογισμικά που θέλει να χρησιμοποιήσει, και να επιλέξει τα κατάλληλα ως προς αυτόν. Τέλος η διπλωματική αυτή θα μπορούσε να αποτελέσει κίνητρο μελέτης για την δημιουργία μιας καλύτερης ρουμπρίκας ώστε να είναι πιο αποτελεσματική και πιο αξιοκρατική, και δεύτερον διάφοροι φορείς όπως προγραμματιστές και δημιουργοί ανάπτυξης εκπαιδευτικών λογισμικών να μπορέσουν να δοκιμάσουν τις δικές τους εφαρμογές και να τις συγκρίνουν με τις ήδη υπάρχουσες.

## ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- 123 Kids Fun Apps - Educational apps for Kids. (2013, 8 12). *123 Kids Fun Music Games*.  
Ανάκτηση 1 14, 2023, από Google Play:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=pl.rosmedia.music&hl=en&gl=US>
- 2D, Inc. (2018, 12 3). *The History of Everything*. Ανάκτηση 1 14, 2023, από Google Play:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.twodimensions.timeline&hl=en&gl=US>
- Aardman Interactive. (2017, 12 12). *Sustainable Shaun*. Ανάκτηση 1 14, 2023, από Google Play:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.aardman.susshaun&hl=en&gl=US>
- Adamo Software. (2021, 6 21). *Adamo Software*. Ανάκτηση 4 5, 2023, από Impact of smartphones on education: the dawn of digital learning:  
<https://adamosoft.com/blog/impact-of-smartphones-on-education/>
- AdamSoftware. (2020, 8 20). *Learn Math & Math problems*. Ανάκτηση 1 14, 2023, από Google Play:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.companyname.MaturaMatematyka>
- Alexandru C. Ene. (2014, 3 11). *Historical Calendar*. Ανάκτηση 1 14, 2023, από Google Play:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.alexandrucene.dayhistory&hl=en&gl=US>
- Andrey Solovyev. (2016, 8 31). *Famous People - History Quiz*. Ανάκτηση 1 14, 2023, από Google Play:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.asmolgam.famouspeople&hl=en&gl=US>
- Bimi Boo Kids Learning Games for Toddlers FZ-LLC. (2016, 8 30). *Coloring book - games for kids*. Ανάκτηση 1 14, 2023, από Google Play:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bimiboo.coloring&hl=en&gl=US>
- Bini Bambini. (2016, 5 30). *Bini Drawing for kids games*. Ανάκτηση 1 14, 2023, από Google Play:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.binibambini.MiniLite&hl=en&gl=US>
- CLEVERBIT. (2013, 4 15). *Animals for Kids*. Ανάκτηση 1 14, 2023, από Google Play:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=net.cleverbit.LearnAnimals&hl=en&gl=US>
- Crazyplex LLC. (2017, 10 13). *My City Cleaning Waste Recycle*. Ανάκτηση 1 14, 2023, από Google Play:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.crazyplex.mycitycleaning&hl=en&gl=US>



- Didactoons. (2017, 12 22). *Math Land: Addition Games*. Ανάκτηση 1 14, 2023, από Google Play:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.EducaGames.MathLand>
- Doodle Joy Studio. (2012, 10 12). *Kids Doodle - Color & Draw*. Ανάκτηση 1 14, 2023, από Google Play:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.doodlejoy.studio.kidsdoojoy&hl=en&gl=US>
- EDOKI ACADEMY. (2017, 5 25). *Code Karts Pre-coding for kids*. Ανάκτηση 1 14, 2023, από Google Play:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.edokiacademy.babycoding&hl=en&gl=US>
- educ8s.com. (2014, 3 14). *Fun with Physics Experiments*. Ανάκτηση 1 14, 2023, από Google Play: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.educ8s.physics&hl=en&gl=US>
- Ferrero Trading Lux S.A. (2020, 12 14). *Applaydu family games*. Ανάκτηση 1 14, 2023, από Google Play:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ferrero.applayduGP&hl=en&gl=US>
- FunEasyLearn. (2013, 9 29). *Learn English - 11,000 Words*. Ανάκτηση 1 14, 2023, από Google Play:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.funeasylearn.english&hl=en&gl=US>
- Gagos Green, LLC. (2019, 4 7). *Green Rank: Green Our Home*. Ανάκτηση 1 14, 2023, από Google Play:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=me.greenrank.greenourhome&hl=en&gl=US>
- Gagos Green, LLC. (2019, 4 7). *Green Rank: Save Our Oceans*. Ανάκτηση 1 14, 2023, από Google Play:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=me.greenrank.saveouroceans&hl=en&gl=US>
- Henry Borenson. (2013, 1 14). *The Fun Way to Learn Algebra*. Ανάκτηση 1 14, 2023, από Google Play: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.handsonequationslite1>
- Historyofart.app. (2020, 7 30). *History of Art*. Ανάκτηση 1 14, 2023, από Google Play:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.historyofart&hl=en&gl=US>
- House of Juniors. (2022, 1 12). *Piano Game: Kids Music Game*. Ανάκτηση 1 14, 2023, από Google Play:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hoj.kids.piano.music.songs.fun.games&hl=en&gl=US>
- Intel Corporation. (n.d.). *Teaching in the 4th Industrial Revolution*. Ανάκτηση 4 4, 2023, από Intel: <https://www.intel.com/content/www/us/en/education/teaching-strategy/teaching-4th-industrial-revolution.html>

- JoeMorris. (2011, 10 2). *Learn World History (Free)*. Ανάκτηση 1 14, 2023, από Google Play:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=net.xenotropic.quizznworldhistfree&hl=en&gl=US>
- Joongly games. (2020, 5 5). *Easy coloring pages for kids*. Ανάκτηση 1 14, 2023, από Google Play:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.joongly.kids.coloring&hl=en&gl=US>
- Kayfo Games. (2020, 7 13). *Clean my Beach*. Ανάκτηση 1 14, 2023, από Google Play:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=games.kayfo.cleanmybeach&hl=en&gl=US>
- Kiddopia Inc. (2018, 6 26). *Kiddopia*. Ανάκτηση 1 14, 2023, από Google Play:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.paperboatapps.google.kiddopia&hl=en&gl=US>
- Kids Games Factory. (2019, 5 10). *School Science Experiment Lab*. Ανάκτηση 1 14, 2023, από Google Play:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kidsgamesfactory.science.experiments.lab>
- Kids land. (2022, 8 4). *Kids Games to Learn English*. Ανάκτηση 1 14, 2023, από Google Play:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kidsland.englishkids&hl=en&gl=US>
- Lingokids - English Learning For Kids. (2015, 8 10). *Lingokids - Play and Learn*. Ανάκτηση 1 14, 2023, από Google Play:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=es.monkimun.lingokids&hl=en&gl=US>
- Minibuu. (2018, 12 26). *Kids Instruments*. Ανάκτηση 1 14, 2023, από Google Play:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.minibuu.babyinstruments&hl=en&gl=US>
- Miracle FunBox. (2015, 1 31). *English for kids*. Ανάκτηση 1 14, 2023, από Google Play:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.funbox.englishkid&hl=en&gl=US>
- Musteren. (2018, 7 3). *Algorithm City : Coding Game*. Ανάκτηση 1 14, 2023, από Google Play:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=air.MusterenGames.EIHarezmiCoding>
- Nagata, S. (2017, 3 10). *What You Need To Know About Educational Software*. Ανάκτηση 4 5, 2023, από eLearning Industry: <https://elearningindustry.com/need-know-educational-software>
- NixGame. (2015, 12 12). *Math games, Mathematics*. Ανάκτηση 1 14, 2023, από Google Play:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=org.nixgame.mathematics>
- NutBolt Games. (2018, 4 5). *Kids Learn Science Experiments*. Ανάκτηση 1 14, 2023, από Google Play:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sciencegames.ScienceKidsLearning&hl=en&gl=US>

- NutGenix Games. (2019, 2 4). *Kid Science Learning Worksheet*. Ανάκτηση 1 14, 2023, από Google Play:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sciencelearninggames.ScienceLearningWorksheets&hl=en&gl=US>
- OldCroc Studio. (2016, 10 4). *English for Kids: Learn & Play*. Ανάκτηση 1 14, 2023, από Google Play:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.genngoldman.englishru&hl=en&gl=US>
- Orange Studios Games . (2016, 2 2). *Piano Kids - Music & Songs*. Ανάκτηση 1 14, 2023, από Google Play:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.orange.kidspiano.music.songs&hl=en&gl=US>
- Orange Studios Games. (2020, 4 17). *Musical Game for Kids*. Ανάκτηση 1 14, 2023, από Google Play:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.orange.musical.game.kids&hl=en&gl=US>
- Pavel Ilyin. (2020, 11 1). *Alchemy Merge — Puzzle Game*. Ανάκτηση 1 14, 2023, από Google Play: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ilyin.alchemy>
- Pavel Olegovich. (2017, 2 19). *Math Games - Brain Training*. Ανάκτηση 1 14, 2023, από Google Play: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.agandeev.mathgames.free>
- Prashant, P. (2020, 9 10). *Benefits of Using Mobile Apps in Education*. Ανάκτηση 4 5, 2023, από Moonpreneur: <https://moonpreneur.com/blog/benefits-of-using-mobile-apps-in-education/>
- Quiz Corner. (2016, 3 22). *Math All Levels Quiz Game*. Ανάκτηση 1 14, 2023, από Google Play:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.math.alllevels.quiz.game1&hl=en&gl=US>
- Recloak. (2012, 6 22). *Little Alchemy*. Ανάκτηση 1 14, 2023, από Google Play:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sometimeswefly.littlealchemy>
- Recloak. (2017, 8 23). *Little Alchemy 2*. Ανάκτηση 1 14, 2023, από Google Play:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.recloak.littlealchemy2>
- Resilient Educator. (n.d.). *5 Benefits of Using Cellphones in School: Smartphones as Learning Tools*. Ανάκτηση 4 5, 2023, από Resilient Educator:  
<https://resilienteducator.com/classroom-resources/should-students-use-their-smartphones-as-learning-tools/>
- Rolling Panda Arts. (2018, 6 25). *Science Experiment Physics Lab*. Ανάκτηση 1 14, 2023, από Google Play:

- <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rollingpanda.science.tricks.physics.experiment.lab.school&hl=en&gl=US>
- RV AppStudios. (2017, 8 22). *Math Kids: Math Games For Kids*. Ανάκτηση 1 14, 2023, από Google Play:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rvappstudios.math.kids.counting>
- RV AppStudios. (2017, 1 25). *Spelling & Phonics: Kids Games*. Ανάκτηση 1 14, 2023, από Google Play:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rvappstudios.abc.spelling.toddler.spell.phonics&hl=en&gl=US>
- RV AppStudios. (2019, 11 6). *Coloring Games: Color & Paint*. Ανάκτηση 1 14, 2023, από Google Play:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rvappstudios.kids.coloring.book.color.painting&hl=en&gl=US>
- RV AppStudios. (2020, 8 25). *Math Games: Math for Kids*. Ανάκτηση 1 14, 2023, από Google Play:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rvappstudios.math.games.kids.addition.subtraction.multiplication.division>
- Smart Quiz Apps. (2017, 8 18). *Chemistry Quiz Science Game*. Ανάκτηση 1 14, 2023, από Google Play:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.chemistry.game.fun.trivia.science.quiz>
- Toddler Academy. (2022, 5 5). *Animal Games for Kids*. Ανάκτηση 1 14, 2023, από Google Play:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.animalgames.animalsforkids.toddlergames.mypetcare&hl=en&gl=US>
- Tynker. (2021, 7 20). *Tynker - Learn to Code*. Ανάκτηση 1 14, 2023, από Google Play:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tynker.TynkerBlockCoding>
- Vidyalankar Classes. (2021, 2 8). *Benefits of Mobile Apps in Education*. Ανάκτηση 4 5, 2023, από Vidyalankar Classes: <https://www.vidyalankar.org/blog/benefits-of-mobile-apps-in-education>
- Ζαράνης, Ν., Παπαδάκης, Σ., & Καλογιαννάκης, Μ. (2014). Δημιουργία κλίμακας αξιολόγησης εκπαιδευτικών φορητών εφαρμογών για παιδιά προσχολικής και πρώτης σχολικής ηλικίας. Στο Ν. Ζ. Π. Αναστασιάδης (Επιμ.), *9ο Πανελλήνιο Συνέδριο με Διεθνή Συμμετοχή «Τεχνολογίες Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση»* (σσ. 1070-1084). Ρέθυμνο: Ελληνική Επιστημονική Ένωση Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών Στην Εκπαίδευση.
- Παναγιωτακόπουλος, Χ., Πιερρακέας, Χ., & Πιντέλας, Π. (2003). *Το εκπαιδευτικό λογισμικό και η αξιολόγησή του*. ΜΕΤΑΙΧΜΙΟ.

ΣΟΛΟΜΩΝΙΔΟΥ , Χ. (2006). *ΝΕΕΣ ΤΑΣΕΙΣ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ*.  
ΜΕΤΑΙΧΜΙΟ.

ΤΣΕΛΙΟΣ , Ν. (2007). *ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΕΠΙΣΤΗΜΗ ΤΟΥ ΙΣΤΟΥ*. ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ.