3- برمجيات التعليم الخصوصي Tutorial Instruction:

يقدم الجهاز الدروس في شكل إطارات بشكل فردي ، ويعتمد المتعلم على نفسه في خلال التعلم وإجراء تجارب معينة وتسجيل نتائجها تحت إشراف وتوجيه المعلم من خلال صوته وصورته التي تظهر على الشاشة مما يخلق الود والألفة بينهما .

وتمتاز هذه البرمجيات لأنها تسمح للمتعلم بالانتقال والتقدم في البرنامج وفق قدراته الذاتية ، كما تعرض الدرس بالاستعانة بالوسائط المتعددة ، النصوص ، المؤثرات الصوتية ، الرسوم ، الصور ، كما تهتم بتعليم الحقائق والنظريات وتطبيقاتها .

4- برمجيات الحوار Dialogue:

تتم المحاورة بين المتعلم والجهاز حيث يعرض الجهاز بعض الأسئلة ويجيب عنها المتعلم ، وقد تكون إجابات المتعلم عبارة عن أسئلة يجيب عليها الحاسوب وهكذا .

5- برمجيات حل المشكلات Problems Solving:

تدرب هذه البرمجيات المتعلم على خطوات حل المشكلة لتنمية مهارات وطرق التفكير حيث تمر عملية حل المشكلات بعمليات عقلية عليا ، وتتطلب هذه العملية تحليل وتحديد المشكلة ، وجمع المعلومات والبيانات الخاصة بالمشكلة ، وتحديد البدائل الممكنة لحل المشكلة ، واختيار البديل أو البدائل المناسبة لحل المشكلة . وتتنوع المشكلات التي تقدمها للمتعلمين من مشكلات حسابية أو اجتماعية أو لغوية أو علمية . وتمتاز هذه البرمجيات بأن التعامل مع الحاسوب يكون هو التعامل مع العقل والتفكير ، ويتم التعامل مع المستويات العليا من الأهداف المعرفية.

6- برمجيات الاستقصاء Inquiry:

تساعد هذه البرمجيات المتعلم في الحصول على المعلومات التي يريدها حول موضوع أو فكرة معينة مثل إعطاء الحاسوب كلمة للبحث عن معناها أ, تعريفها ، حيث تكون البيانات (الخاصة بالقاموس مثلا) مخزنة في شكل قاعدة بيانات .

7- برمجيات الألعاب التعليمية Gaming:

تتم عملية التعلم في شكل ألعاب بهدف إثارة وتشويق المتعلمين لتنمية مهاراتهم واتجاهاتهم نحو موضوعات معينة ، كما تنمي قدراتهم على حل المشكلات واتخاذ القرار . وتتخلص فكرة البرمجية في إجراء لعبة أو مناقشة بين لاعبين أو أكثر حيث يكون الحاسوب مشتركا معهما مثل ألعال المغامرات ، ألعاب الألغاز ، ألعاب الكلمات.

8- برمجيات الوسائط المتعددة Multimedia:

تحقق برمجية الوسائط المتعددة التكامل بين الصوت، والصورة ، والنصوص ، والرسوم المتحركة ، والصور الثابتة ، ولقطات الفيديو ، والموسيقى بحيث يتعامل معها المتعلم بشكل تفاعلي عن طريق الحاسوب ، وتعطي الفرصة للتحكم في الخطو الذاتي . وتشمل عناصر الوسائط المتعددة على : النصوص ، اللغة المنطوقة ، الرسوم الخطية ، الرسوم المتحركة ، الصور الثابتة ، الصور المتحركة ، لقطات الفيديو ، الموسيقى ، الواقع الوهمي .

9- برمجيات الوسائط الفائقة Hypermedia:

تتشابه برمجيات الوسائط الفائقة مع برمجيات الوسائط المتعددة التفاعلية من حيث هي مزيج أو تعامل بين الصوت والصورة والنص المكتوب والصورة الثابتة والمتحركة والرسوم الخطية ، وتزيد الوسائط الفائقة في إمكانية انتقال المستخدم بين محتويات البرمجية بطريقة غير خطية حيث تربط هذه المحتويات بشكل شبكي كأنها قاعدة بيانات .

10- برمجيات الحقيقة الافتراضية Virtual Reality:

هي إحدى برمجيات المحاكاة والتي تعد بديلاً للواقع الحقيقي حيث يقوم المتعلم بتوصيل بعض الملحقات بالحاسوب ووصلها بجسمه مثل (منظار خاص للرؤية المجسمة ذات الأبعاد الثلاثة لما يعرضه البرنامج ، غطاء كامل للرأس وقفازات) وذلك لإشراك حواس المتعلم حتى يمر بخبرة تشابه الخبرة التي يمر بها في الواقع إلى حد ما .