

Collected Resources

No.	Τίτλος του υλικού	Συγγραφέας(-ες)	Χώρα	Γλώσσα	Σύνδεσμος (κατά περίπτωση)	Άλλα δεδομένα βιβλιογραφίας	Όροι χρήσης*	Σύνοψη περιγραφή του περιεχομένου
1.	Χρήση βιντεοπαιχνιδιών στη διαπολιτισμική, την πολυμορφία και την εκπαίδευση χωρίς αποκλεισμούς.	Shliakhovich, E.	Ισπανία	ΑΓΓΛΙΚΑ	https://www.researchgate.net/publication/329223382_USING_VIDEO_GAMES_IN_INTERCULTURAL_DIVERSITY_AND_INCLUSIVE_EDUCATION	2018, Πρακτικά Συνεδρίου του 11ου ετήσιου Διεθνούς Συνεδρίου Εκπαίδευσης, Έρευνας και Καινοτομίας (σελ. 12-14).	υλικό που προστατεύονται από πνευματικά δικαιώματα	Αυτό το άρθρο εξετάζει πώς τα βιντεοπαιχνίδια θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν στις τάξεις για την προώθηση πολιτιστικών αξιών, τη μείωση της στερεότυπης σκέψης και των προκαταλήψεων. Η κύρια εστίαση της εργασίας είναι τα παιχνίδια που έχουν σχεδιαστεί με ένα επίδοσκομο αποτέλεσμα για να βοηθήσουν τους ανθρώπους να μάθουν για τις τρέχουσες παγκόσμιες προκλήσεις, συμπεριλαμβανομένων ζητημάτων μεταναστών, προβλημάτων προσφύγων, διαπολιτισμικής επικοινωνίας κ.λπ. παρουσιάζεται η διαφορετικότητα και η συμπεριληπτική εκπαίδευση.
2.	Διαπολιτισμικές προσομοιώσεις: Μια ανασκόπηση (των Ηνωμένων Πολιτειών και πέρα).	Fowler, S. M., & Pusch, M. D.	Η.Π.Α	ΑΓΓΛΙΚΑ	https://www.researchgate.net/publication/240280899_4_Intercultural_Simulation_Games_A_Review_of_The_United_States_and_Beyond	2010, Προσομοίωση και Τυχερά παιχνίδια, 41(1), 94-116.	υλικό που προστατεύονται από πνευματικά δικαιώματα	Αυτό το άρθρο εξετάζει τις εννοιολογικές βάσεις για τα διαπολιτισμικά παιχνίδια προσομοίωσης, την ιστορία τους, τα πλαίσια στα οποία χρησιμοποιούνται ή έχουν χρησιμοποιηθεί, την αποτελεσματικότητά τους και την τρέχουσα κατάσταση για τα διαπολιτισμικά παιχνίδια προσομοίωσης.
3.	Διαπολιτισμική προοπτική για τον αντίκτυπο των βιντεοπαιχνιδιών στους παίκτες: Πληροφορίες από μια συστηματική ανασκόπηση της πρόσφατης βιβλιογραφίας.	Shliakhovich, E. & Muñoz Garcia, A.	Ισπανία	ΑΓΓΛΙΚΑ	https://www.google.com/search?hl=el&oeq=3_%09shliakhovich%2C+E.%2C+%26+Munoz+Garcia%2C+A.+%20(2020)+Intercultural+Perspective+on+Impact+of+Video+Games+on+Players%3A+Insights+from+a+Systematic+Review+of+Recent+Literature.+Educational+Sciences%3A+Theory+and+Practice%2C+2021%2C+40-58	2020, Εκπαιδευτικές Επιστημες: Θεωρία και Πρακτική, 20(1), 40-58.	υλικό που προστατεύονται από πνευματικά δικαιώματα	Αυτό το έγγραφο εξετάζει την πρόσφατη βιβλιογραφία σχετικά με τον αντίκτυπο των βιντεοπαιχνιδιών στους παίκτες από διαπολιτισμική άποψη. Τα ευρήματα του αναλυμένου υλικού δείχνουν ότι τα βιντεοπαιχνίδια έχουν τη δυνατότητα να συμβάλουν στην απόκτηση πολιτιστικών γνώσεων και στην ανάπτυξη του διαπολιτισμικού αλληλεπίστανσης, του κοινωνικοπολιτισμικού αλληλεπίστανσης, της πολιτιστικής ευαισθητοποίησης, της αυτογνωσίας και της πολιτιστικής κατανόησης των διαφόρων γεωπολιτικών χωρών, στην ενίσχυση ή την αποδυνάμωση των στερεοτύπων και, σε κάποιο βαθμό, στη διευκόλυνση της ανάπτυξης διαπολιτισμικών δεξιοτήτων.
4.	Σχεδιασμός προγραμμάτων διαπολιτισμικής εκπαίδευσης και κατάρτισης: Μια τεκμηριωμένη προσέγγιση.	Stephan, W. G., & Stephan, C. W.	Η.Π.Α.	ΑΓΓΛΙΚΑ	https://www.researchgate.net/publication/256976746_Designing_intercultural_education_and_training_programs_An_evidence-based_approach	2013, Διεθνές Περιοδικό Διαπολιτισμικών Σχέσεων, 37(3), 277-286.	υλικό που προστατεύονται από πνευματικά δικαιώματα	Σε αυτό το άρθρο οι συγγραφείς περιγράφουν ένα μοντέλο έξι σταδίων για το σχεδιασμό τεκμηριωμένων προγραμμάτων διαπολιτισμικής εκπαίδευσης και κατάρτισης. Οι επιπτώσεις του προγράμματος στη δοκιμαστική κατανόηση, τις δοκιμαστικές σχέσεις και τις δράσεις προσανατολισμένες στην κοινωνική δικαιοσύνη παρουσιάζονται μαζί με ένα απλοποιημένο αυτόν των αποτελεσμάτων. Το άρθρο ολοκληρώνεται με μια συζήτηση για τη χρησιμότητα του μοντέλου έξι σταδίων.

5.	Διαπολιτισμική εκπαίδευση σε δύο μαθήματα κατάρτισης εκπαιδευτικών στο βόρειο τμήμα των Κάτω Χωρών.	Hermans, P.	Ολλανδία	ΑΓΓΛΙΚΑ	https://www.researchgate.net/publication/249003794_Intercultural_Education_in_Two_Teachertraining_Courses_in_the_North_of_the_Netherlands	2002, Διαπολιτισμική Εκπαίδευση, 13(2), 183-199.	υλικό που προστατεύονται από πνευματικά δικαιώματα	This paper examines the implementation of intercultural education in two teacher-training courses in the north of the Netherlands. The place of intercultural education in the formal curriculum was examined as well as the assessment by the students and teachers of its implementation.
6.	Διαπολιτισμική εκπαίδευση στο σύστημα κατάρτισης μελλοντικών εκπαιδευτικών.	Achaeva, M., Dautova, A., Rozpelova, N., & Borysov, V.	ΡΩΣΙΑ	ΑΓΓΛΙΚΑ	https://www.google.com/url?sa=t&rctj=8&esrc=s&source=web&cd=8&ved=2ahUKEwif8u7XUc9w4hYDvaOKHSEJBoUOFIAAesQIAh43&url=http%3A%2F%2Ffiles.eric.ed.gov%2Ffulltext%2FEJ1190166.pdf&usq=AOvVaw0-8T1N1Ok6h8POcU43os	2018, Περιοδικό Κοινωνικών Σπουδών Εκπαιδευτική Έρευνα, 9(3), 261-281.	υλικό που προστατεύονται από πνευματικά δικαιώματα	Στόχος του έργου είναι ο εντοπισμός και θεωρητικά η τεκμηρίωση των παιδαγωγικών συνθηκών για την αποτελεσματικότητα της διαμόρφωσης του πολιτισμικού πλαισίου των νέων επαγγελματιών που εργάζονται στα σχολεία. Οι συντάκτες του άρθρου προσφέρουν μια σειρά συστάσεων για μια πιο αποτελεσματική διαπολιτισμική εκπαίδευση. Η πολυπολιτισμική εκπαίδευση προωθεί την εναρμογή των σχέσεων μεταξύ εκπροσώπων διαφορετικών πολιτισμών και πολιτισμών.
7.	Ακούγοντας τις φωνές των παιδιών σχετικά με τη διαπολιτισμική εκπαιδευτική πολιτική και πρακτική.	Hajisoteriou, C., & Angelides, P.	ΚΥΠΡΟΣ	ΑΓΓΛΙΚΑ	https://ute.unic.ac.cy/en/publications/listening-to-childrens-voices-on-intercultural-education-policy	2015, Διεθνές Περιοδικό Παιδικών Σπουδών στην Εκπαίδευση, 28(1), 112-130.	υλικό που προστατεύονται από πνευματικά δικαιώματα	Πρωταρχικός σκοπός αυτής της έρευνας είναι η διερεύνηση των εμπειριών των θαγενών και μεταναστών παιδιών από διαπολιτισμικές παιδαγωγικές πρακτικές στα κυπριακά σχολεία. Διερευνά επίσης τις προτάσεις τους για τη βελτίωση των πολιτικών και των πρακτικών για τη διαπολιτισμική εκπαίδευση.
8.	Ο ρόλος των διαπολιτισμικών παιχνιδιών προσομοίωσης στη διαδικασία μελέτης: ο αντίκτυπος στην ανάπτυξη της διαπολιτισμικής ικανότητας.	Gerulalienne, E.	ΛΙΘΟΥΑΝΙΑ	ΑΓΓΛΙΚΑ	http://journals.ru.lv/index.php/SIE/article/view/531	2013, Πρακτικά Διεθνούς Επιστημονικού Συνεδρίου (Τόμος 1, σελ. 222-231).	υλικό που προστατεύονται από πνευματικά δικαιώματα	Αυτό το άρθρο εξετάζει τις εννοιολογικές βάσεις για τα παιχνίδια διαπολιτισμικής προσομοίωσης στη διαδικασία μελέτης και τον αντίκτυπο ή την αποτελεσματικότητά του στην ανάπτυξη της διαπολιτισμικής ικανότητας. Τα διαπολιτισμικά παιχνίδια προσομοίωσης σχεδιάζονται και διεξάγονται για την ανάπτυξη δεξιοτήτων και τον υπολογισμό των συμμετεχόντων για μελλοντική εμπειρία σε ένα διαφορετικό ή άγνωστο πολιτιστικό περιβάλλον.
9.	Ιστορίες από τη διαπολιτισμική εκπαίδευση στη Σερβία: Ηγεσία εκπαιδευτικών και συμμετοχή γονέων.	Vranješević, J., & Frost, D.	Σερβία	ΑΓΓΛΙΚΑ	https://www.researchgate.net/publication/298728113_Stories_From_Intercultural_Education_in_Serbia_Teacher_Leadership_and_Parent_Participation	2018, Ευρωπαϊκή Εκπαίδευση, 48(1), 63-78.	υλικό που προστατεύονται από πνευματικά δικαιώματα	Αυτό το άρθρο διερευνά τις δυνατότητες της ηγεσίας των εκπαιδευτικών ως στρατηγική για την προώθηση της διαπολιτισμικής εκπαίδευσης, ενδυναμώνοντας τους γονείς και τα μέλη των εθνοτικών μειονοτικών ομάδων να συμμετάσχουν στη ζωή του σχολείου. Εξάγονται συμπεράσματα σχετικά με τη σχέση μεταξύ της ηγεσίας των εκπαιδευτικών και μιας μετασχηματιστικής προσέγγισης της διαπολιτισμικής εκπαίδευσης.

10.	Εκπαιδευτικό πακέτο: Ιδέες, πύρα, μεθοδοι και δραστηριότητες για άτυπη διαπολιτισμική εκπαίδευση με νέους και ενήλικες	Brander, P., & Gomes, R.	ΟΥΓΓΑΡΙΑ	ΑΓΓΛΙΚΑ	https://book.coe.int/en/human-rights-democratic-citizenship-and-interculturalism/7234-education-pack-all-different-all-equal-ideas-resources-methods-and-activities-for-non-formal-intercultural-education-with-young-people-and-adults-3rd-edition.html	2004, Συμβούλιο της Ευρώπης	υλικό που προστεούνται από πνευματικά δικαιώματα	Το Education Pack αποτελεί έργο αναφοράς για όσους ασχολούνται με τη διαπολιτισμική εκπαίδευση και κατάρτιση με νέους σε ολόκληρη την Ευρώπη και πέραν αυτού. Η χρησιμότητα της συσκευασίας πηγάζει από την ποικιλία και τη δημιουργικότητα των προτεινόμενων μεθοδολογιών. Περισσότερο από είκοσι χρόνια μετά την εκστρατεία "όλοι διαφορετικοί - όλοι ίσοι", ο ρόλος παίζει, τα στελέχη προσαρμοάζουν, οι περπτισιολογικές μελέτες και η συνεργατική ομαδική εργασία.
11.	Παιχνδοποίηση στην Εκπαίδευση: Ανακαλύψεις στην Έρευνα και την Πρακτική	Information Resources Management Association	Η.Π.Α.	ΑΓΓΛΙΚΑ		Ημερομηνία κυκλοφορίας: 2018	Πνευματικά δικαιώματα: © 2018	Είναι μια καινοτόμος πηγή αναφοράς για το τελευταίο ακαδημαϊκό υλικό σχετικά με τις διαφορετικές προσεγγίσεις και τα ζητήματα που αντιμετωπίζουν στην ενσωμάτωση των παιχνιδιών στα προγράμματα σπουδών. Αναδεικνύοντας μια σειρά θεμάτων, όπως η μάθηση μέσω του παιχνιδιού, οι εικονικοί κόσμοι και τα εκπαιδευτικά ηλεκτρονικά παιχνίδια, αυτή η έκδοση είναι ιδανική για εκπαιδευτικούς, διαχειριστές, σχεδιαστές λογισμικού και ενδιαφερόμενους σε όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης.
12.	Εισαγωγή στη διδακτική φροντίδα gamification	Vaidahazan, R.	ΡΟΥΜΑΝΙΑ	Ρουμανικά		Ημερομηνία κυκλοφορίας: 2020	Πνευματικά δικαιώματα: © 2020	Είναι οργανωμένη σε 4 κεφάλαια: Εννοιολογικές οριοθετήσεις, Έρευνα και τάσεις στη βιβλιογραφία, Δικό του διδακτικό σύστημα παιχνιδιοποίησης, Συλλογή διδακτικών πύρων.
13.	Αγχοστρωμένο: Πώς να δημιουργήσετε προϊόντα που σχηματίζουν συνήθειες	Eyal, N.	Η.Π.Α.	Αγγλικά		Ημερομηνία κυκλοφορίας: 2014	Πνευματικά δικαιώματα: © 2014	Περιγράφει πώς οι επιτυχημένες εταιρείες δημιουργούν προϊόντα που οι άνθρωποι δεν μπορούν να βάλουν κάτω - και πώς μπορείτε επίσης.
14.	Gamify: Πώς η παιχνδοποίηση παρακινεί τους ανθρώπους να κάνουν εξαιρετικά πράγματα	Burke, B.	ΗΝΩΜΕΝΟ ΒΑΣΙΛΕΙΟ	Αγγλικά		Ημερομηνία κυκλοφορίας: 2014	Πνευματικά δικαιώματα: © 2014	Παρέχει πολλά παραδείγματα και μελέτες μίνι περιπτώσεων, πολύτιμες πληροφορίες σχετικά με το τι πρέπει να λάβει υπόψη στα έργα, ώστε να παρέχονται αποτελεσματικές λύσεις για τους τσαίκτες.
15.	Η πραγματικότητα είναι απασμένη: Γιατί τα παιχνίδια μας κάνουν καλύτερους και πώς μπορούν να αλλάξουν τον κόσμο	McGonigal, J.	ΗΝΩΜΕΝΟ ΒΑΣΙΛΕΙΟ	Αγγλικά		Ημερομηνία κυκλοφορίας: 2012	Πνευματικά δικαιώματα: © 2012	Περιγράφει πώς μπορούμε να αξιοποιήσουμε τη δύναμη των παιχνιδιών για να ενισχύσουμε την παγκόσμια ευτυχία.
16.	Για τη νίκη: Πώς η σκέψη του παιχιδιού μπορεί να φέρει επανάσταση στην επιχείρησή σας	Werbach, K.; Hunter, D.	Η.Π.Α.	Αγγλικά		Ημερομηνία κυκλοφορίας: 2012	Πνευματικά δικαιώματα: © 2012	Περιγράφει τον τρόπο με τον οποίο η σκέψη του παιχιδιού — αντιμετωπίζοντας προβλήματα όπως ένας σχεδιαστής παιχιδιών — μπορεί να παρακινήσει τους υπαλλήλους και τους πελάτες και να δημιουργηθεί εικαστικές εμπειρίες που μπορούν να μεταμορφώσουν την επιχείρησή σας.
17.	Gamify Η τάξη σας: Ένας οδηγός πύδου για μάθηση βάσει παιχιδιού, Paperback -	Farber, M.	Η.Π.Α.	Αγγλικά		Ημερομηνία κυκλοφορίας: 2012	Πνευματικά δικαιώματα: © 2012	Περιγράφει τον τρόπο εφαρμογής τεχνικών μάθησης και παιχνιδιοποίησης βάσει παιχιδιού στην καθημερινή διδασκαλία.

18.	Ενεργοποιήστε την τάξη σας. Επανεπρωριοθετήστε τη μάθηση μέσω του παιχνιδιού	Blass, L.	Η.Π.Α	Αγγλικά		Ημερομηνία κυκλοφορίας: 2019	Πνευματικά δικαιώματα: © 2019	Βοηθά τους εκπαιδευτικούς να κατανοήσουν τα οφέλη της παιχνιδιοποίησης και της μάθησης που βασίζεται σε παιχνίδια και τους δίνει τη δυνατότητα να σχεδιάσουν μαθησιακές εμπειρίες που αφορούν το gameplay για να αυξήσουν τα κίνητρα και την αφοσίωση και να οικοδομήσουν την κοινότητα της τάξης.
19.	Ανεβαμίστε την τάξη σας. Η αναζήτηση για να παγιώσετε τα μαθήματά σας και να προσδώσετε τους μαθητές σας	Cassie, J.	Η.Π.Α	Αγγλικά		Ημερομηνία κυκλοφορίας: 2016	Πνευματικά δικαιώματα: © 2016	Αυτό το βιβλίο καλύπτει τη συμβολή στη μάθηση των μαθητών όταν είναι gamified, γιατί μπορεί να θέλετε να παίξετε οδηγίες για τους μαθητές σας, τη διαδικασία για το παιχνίδι τόσο στην τάξη σας όσο και στα μαθήματά σας.
20.	Κάντε τη μάθηση μαγική: Μεταμορφώστε τη δασκαλία σας και δημιουργήστε αξιόλογες εμπειρίες στην τάξη σας	Richmond, T.	Η.Π.Α	Αγγλικά		Ημερομηνία κυκλοφορίας: 2018	Πνευματικά δικαιώματα: © 2018	Οι εφαρμοσμένες τεχνικές που μοιράζεται η Tisha θα σας εξοπλίσει για να βάλετε τους μαθητές σας στο επίκεντρο των μαθησιακών τους εμπειριών.
21.	Εξ αποστάσεως παιχνιδιοποίηση: Πώς να εφαρμόσετε την παιχνιδιοποίηση στη στρατηγική μάθησης σας	ELM Learning	Η.Π.Α	Αγγλικά	https://elmllearning.com/gamification/		Ελεύθερος	Εάν η ιδέα του παιχνιδιού στην εργασία δημιουργεί εικόνες μεμονωμένων υπαλλήλων που αιωρούνται πάνω από τους φορητούς υπολογιστές τους και παίζουν κρυφά Minescraft στους θαλάμους τους - ξανασκεφτείτε το. Η εκπαίδευση gamification, ή η χρήση στοιχείων παιχνιδιού σε μια μαθησιακή εμπειρία, είναι μία από τις πιο καυτές τάσεις στην επαγγελματική εκπαίδευση.
22.	Gamification – «Παχνιδιοποίηση» Βασίλης	Οικονόμου Βασίλης	Ελλάδα	Ελληνικά	https://bit.ly/3v2Y2Ps	http://www.elearning.com/eLearningOnline36_fullpaper..._Intavane%20Monsaku... Revised.pdf http://oilt.merlot.org/vol3no1/desharnais.pdf http://www.instructionaldesigncentral.com/html/IDC_instructionaldesignmodels.htm http://michelemartin.typepad.com/ADDIE.pdf http://www.gameit.gr	Ελεύθερος	Με τις νέες αυτές προσεγγίσεις προσπαθούμε να προκαλέσουμε το ενδιαφέρον και την επιθυμία για μάθηση, καλλιεργώντας ικανότητες του 21ου αιώνα
23.	Η Παιχνιδιοποίηση στην Εκπαίδευση μέσα από το πρίσμα της Κριτικής Παιδαγωγικής	Πανισαβής & Αυγουστή (2019)	Ελλάδα	Ελληνικά	https://bit.ly/3oTVN26	Μήλο, Μ. Γ. (2004). Ιδολογία και πρόγραμμα σπουδών. Νιού Γερκ & Λονδίνο: Ρούτλετζ Μπוקσορ. I. (2014). Γιατί η παιχνιδιοποίηση είναι μαλακός. Στο S. Walz και S. Deterding (Ed.), Ο παιχνιδιάρικος κόσμος: Προσεγγίσεις, θέματα, εφαρμογές (σελ 61-80). Κέρκυρα: ΜΤΣ. Χου, Υ.Κ. (2015). Εφαρμοσμένη παιχνιδιοποίηση: Πέρα από τα σημεία, τα σήματα και τους πηκτες κορμφοβών. S.I.: Διμεκλιστε χωρα. Κώστας Κ. Τζ., Ατάρσιο, Μ., Ατάρσιο, Σ., & Ατάρσιο, Τζ. Οικολογία χρήσης παιχνιδιοποίησης. Στα Πρακτικά του 35ου Διεθνούς Συνεδρίου ACM για το Σχεδιασμό της Επικοινωνίας (σ. 2). Η ACM.	Ελεύθερος	Η παρούσα εργασία αποτελεί μια θεωρητική σύνθεση που αποσκοπεί στη σύνδεση δυο εννοιών της εκπαίδευσης, την Παιχνιδιοποίηση και τη Κριτική Παιδαγωγική.

28.	Πρόταση Πλαίσιου Ανάπτυξης Παιχνδοποιημένων Εκπαιδευτικών Εφαρμογών	Ε. Κατσιγιαννάκης, Χ. Καραγιαννίδης	Ελλάδα, Θεσσαλονίκη	Ελληνικά	https://bit.ly/2SszWxE	Bartle, R. (1996). <i>Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who quit MUDs</i> . <i>Journal of MUD research</i> . Cheong, C., Cheong, F., and Filippou, J. (2013). <i>Quick Quiz: A Gamified Approach for Enhancing Learning FACTS</i> . Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., and Nacke, L. (2011). <i>From Game Design Elements to Gamification: Defining "Gamification"</i> . <i>Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments</i>	Ελεύθερος	Σκοπός της προτεινόμενης προσέγγισης είναι η συστηματική επιλογή των κατάλληλων στοιχείων των παιχνιδιών για τον αντίστοιχο τύπο χρηστών, έτσι ώστε να μεγιστοποιήσουμε την απόδοση των στοιχείων αυτών στην παρακίνηση και την εμπλοκή των μαθητών.
29.	Η παιχνιδιοποίηση ως εργαλείο για την αύξηση της κοινωνικοπολιτιστικής ευαισθητοποίησης	Ευάγγελος Σίπας PhD Candidate University of the Basque Country Ελληνικό Ανακτό Πανεπιστήμιο vagsit@gmail.com	Ελλάδα, Πάτρα	Ελληνικά	http://dx.doi.org/10.12681/icaod.1123	Ρίβκιν, J. (2001). Η εποχή της πρόσβασης: Η νέα κουλτούρα του υπερκινηματογράφου. Πηκουσός, Ράϊαν, Ρ.Μ., & Νηΐτσι, Ε. Α. (2009β). Θεωρία αυτοδιάθεσης και δυσκολία των εγγενών κινήτρων, της κοινωνικής ανάπτυξης και της ευμετρίας. <i>Αμερικανός Ψυχολόγος</i> , 55, 68-78.	Ελεύθερος	Σήμερα, τα ψηφιακά παιχνίδια έχουν αναδυθεί από το υπόβαθρο μέχρι το προσκήνιο των πολιτισμών μας, παίζοντας βασικό ρόλο σε έναν αυξανόμενο τομέα σκοπών. Για να δοθεί απάντηση σε αυτό το ερώτημα, θα παρουσιαστούν μερικά παραδείγματα εδώ, δηλαδή παιχνίδια από την ιστοσελίδα των "νωμένων Εθνών", τα οποία προσφέρουν διαπολιτισμικές εμπειρίες και αποσκοπούν στην ανάπτυξη κοινωνικοπολιτισμικής ευαισθητοποίησης.
30.	ΨΗΦΙΔΑ: Παιχνδοποίηση (gamification) και διαπολιτισμική εκπαίδευση: μια εκπαιδευτική παρέμβαση σε μαθητές Β' Δημοτικού.	Γούλα Βασιλική	Ελλάδα, Θεσσαλονίκη	Ελληνικά	https://dspace.lib.uom.gr/handle/2159/23260	Caronetto, I., Eap, J., & Ott, M. (2014). <i>Gamification and Education: A Literature Review</i> . Genova, Italy: ITD-CNR. Retrieved 18-05-19 from https://www.itd.cnr.it/download/gamificationECGBL2014.pdf	Ελεύθερος	Η συγκεκριμένη Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία αφορά στην παιχνιδιοποίηση και τη διαπολιτισμική εκπαίδευση. Πιο συγκεκριμένα, ασχολείται με τη μελέτη εφαρμογών με στοιχεία παιχνιδιοποίησης όπως πόντοι, πίνακες κατάταξης, κτλ, σε μια διαπολιτισμική τάξη μαθητών Β' Δημοτικού, που προέρχονται από διαφορετικές χώρες και ως εκ τούτου, η ελληνική δεν αποτελεί την μητρική τους γλώσσα.
31.	Ψηφιακή σφήνηση και παιχνιδιοποίηση (Gamification) στη Διαπολιτισμική Εκπαίδευση	Αλεξήτη Βασιλική Γιαννοπούλου	Ελλάδα, Αθήνα	Ελληνικά	https://bergamos.lib.uoa.gr/uoa/di/frontend/file/lib/di/fault/data/2014946/theFile	Α. Αρχάκης, Μ. Κονδολή, εισαγωγή σε ζητήματα κοινωνιολογίας, νήσος, Αθήνα, 2011 Β. Κόρης, εισαγωγή στις εκπαιδευτικές εφαρμογές των τεχνολογιών της πληροφορικής και των επικοινωνιών, εκδόσεις νέων τεχνολογιών, Αθήνα 2004	Ελεύθερος	Το κίνημα του gamification έχει λάβει παγκόσμιες διαστάσεις. Πολλές εταιρίες όπως η google και amazon και άλλες έχουν υιοθετήσει μια διαφορετική παρτιπηγική όσο αφορά το κίνημα του gamification στην μάθηση. Είναι μια τεχνική, ένα κίνημα το οποίο χρησιμοποιείται ευρέως σε γνωστικά αντικείμενα όπως η γλώσσα και τα μαθηματικά αλλά και σε φορείς εκπαίδευσης τόσο ανηλικών όσο και ενηλίκων.
32.	Χρήση τεχνικών εξόρυξης γνώσης στον σχεδιασμό παιχνδοποιημένων εφαρμογών	Τατσιοπούλου, Α. (2020)	Ελλάδα, Πάτρα	Ελληνικά	https://www.didaktika.gr/eadd/handle/10442/48275		Ελεύθερος	Το θέμα που πραγματεύεται η παρούσα Διδακτορική Διατριβή είναι η μελέτη των επιλογών στην συμπεριφορά ενός ανθρώπου, χρήστη μιας πληροφοριακής πλατφόρμας η οποία βασίζεται στην μεθοδολογία gamification (παιχνδοποίηση).

33.	Διαπολιτισμική και παιχνοδότηση στην κατάρτιση των εκπαιδευτικών	Fernando Gonzalez Alonso	Ισπανία	Αγγλικά	https://www.researchgate.net/publication/336172933_3_INTERCULTURALITY_AND_GAMIFICATION_IN_TEACHER_TRAINING	Δωρεάν πρόσβαση	Αυτό το άρθρο αναφέρεται στην παιχνοδότηση στο πλαίσιο της Διαπολιτισμικής Εκπαίδευσης, ως μια παιχνοδότηση που παρακινεί και διεγείρει την προσπάθεια και την οξύτητα των μαθητών και, εκτός από την ομαδική εργασία, επιτρέπει στους μαθητές να μάθουν να συνεργάζονται με άλλους, να επιτύχουν τον στόχο με ένα συγκεκριμένο, νευροεκπαιδευτικό στυλ, μεθοδολογία και πόρους, μια επιστήμη που αναπτύσσει εγκεφαλικές λειτουργίες με ορισμένες εκπαιδευτικές στρατηγικές και τεχνολογίες.
34.	Το παιχνίδι ως πύλος προχολικής μάθησης για τη διαπολιτισμική εκπαίδευση	Francisco Manuel Moreno Lucas	Ισπανία	Αγγλικά	https://www.researchgate.net/publication/314783039_The_Game_as_an_Early_Childhood_Learning_Resource_for_Intercultural_Education	Δωρεάν πρόσβαση	Αυτό το άρθρο αναφέρεται στην πρώιμη παιδική ηλικία όπου μέσα από παιχνίδια και παιχνίδια, τα παιδιά θα είναι σε θέση να περαματιστούν, να ανακαλύψουν, να γνάρκουν ολόκληρο τον κόσμο γύρω του με φυσικό τρόπο, ενώ είναι ένα κοκακευτικό μέρος για την προώθηση διαπολιτισμικών θεμάτων. Εκτός από τη συζήτηση των παιχνιδιών ως κύρια μεθοδολογία μάθησης για τη διαπολιτισμικότητα.
35.	Έκκλιση για κλίμα αλλαγής Προσαρμογή στις παραγόμενες παιχνιδιές συνθήκες (Το έργο TeCola :Ρ εγκογκική διαφορική μέσο τηλεχρωματικής και παιχνοδότησης για διαπολιτισμική διδασκαλία και διδασκαλία γλώσσας με περιεχόμενο)	Kristi Juregi and Sabela Melchor-Couto	Αγγλία	Αγγλικά	https://research-publishing.net/book/10.14705/rpnet.2017.eurocall.2017.9782490057047	Δωρεάν πρόσβαση	Οι στόχοι αυτού του κλάου είναι η ανάπτυξη και η δοκιμή καινοτόμων gamified προσεγγίσεων τηλεχρωματικής τηλεόρασης για σχολικά δευτεροβάθμια εκπαίδευση που επικαλούνται ζητήματα μαθησιακής ποικιλομορφίας στη διαπολιτισμική και ολοκληρωμένη γλώσσα και διδασκαλία.
36.	Η χρήση της παιχνοδότησης στην εκπαίδευση: μια βιβλιομετρική ανάλυση και ανάλυση εξάρυθις κειμένου	J. Martí-Pareño, E. Méndez-Ibáñez & A. Alonso-Arroyo	Ισπανία	Αγγλικά	https://online.lbrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/jol.12161 https://www.researchgate.net/publication/306912133_The_use_of_gamification_in_education_A_bibliometric_and_text_mining_analysis	Άπτημα για δωρεάν access ή πρόσβαση στην αγορά	Οι περισσότερες έρευνες σχετικά με το θέμα έχουν επικεντρωθεί στην ανάπτυξη θεωρητικών πλαισίων ή στη διεξαγωγή πειραμάτων ως μέσο ανάλυσης μαθησιακών αποτελεσμάτων όπως η διατήρηση γνώσεων, η απόκτηση δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων ή η στόση απάντη στη μάθηση που βασίζεται στο παιχνίδι. Σε αυτή τη μελέτη χρησιμοποιείται μια βιβλιομετρική ανάλυση, κοινωνικό δίκτυο και εξάρυθις κειμένου, προκειμένου να παρασχεθούν χρήσιμες ενημερωμένες πληροφορίες για την εκάνα της εξέλιξης της τεχνολογίας σχετικά με την τρέχουσα έρευνα και εξέλιξη του θέματος.
37.	Επισκόπηση και μελέτη σχετικά με τη χρήση παιχνιδιών, προσομοιώσεων και παιχνοδότησης στην τριτοβάθμια εκπαίδευση	Bradley E. Wiggins	Αυστρία	Αγγλικά	https://www.researchgate.net/publication/291139339_An_Overview_and_Study_on_the_Use_of_Games_Simulations_and_Gamification_in_Higher_Education/link/6054b218a8f4c0cbfeaf0a340/download	Δωρεάν πρόσβαση	Αυτή η χρήση του άρθρου τόσο της μάθησης που βασίζεται σε παιχνίδια (GBL) όσο και της παιχνοδότησης στην τριτοβάθμια εκπαίδευση. Η μελέτη αυτή επικεντρώνεται ειδικά στη χρήση παιχνιδιών ή/και προσομοιώσεων, καθώς και στην εξάρυθις με τις στρατηγικές παιχνοδότησης.

38.	Ο δρόμος μου προς εσάς: Πώς να κάνετε χώρο για μετασχηματιστική επικοινωνία στη διαπολιτισμική εκπαίδευση	Elisabet Langmann	Σουηδία	Αγγλικά	https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/1467-9752.12203		Πρόσβαση αγοράς	Αυτή η εργασία διερευνά ορισμένες επιπτώσεις της μετα-αποικιακής κριτικής της διαπολιτισμικής εκπαίδευσης ακολουθώντας τα γραπτά του Lucie Légaray σχετικά με τη γλώσσα και την επικοινωνία. Λαμβάνοντας ως αφετηρία τη δυτική αντίληψη της γλώσσας ως μέσου επικοινωνίας και μεταφοράς πληροφοριών, η εργασία αναλύει πρώτα τη σημασία της διερεύνησης νέων τρόπων συσχέτισης με τη γλώσσα, αν θέλαμε να μιλάμε και να ακούμε τον άλλο ως άλλο.
39.	Διαπολιτισμική εκπαίδευση στην Ευρώπη: πολιτικές, πρακτικές και τάσεις	Daniel Faasa, Christina Hagioteleiou and Panagiotis Angelides	Κύπρος	Αγγλικά	https://www.researchgate.net/publication/261676132_Intercultural_education_in_Europe_Policies_practices_and_trends/link/5c504a67458615a4c7480e88/download		Δωρεάν πρόσβαση	Το άρθρο αυτό βασίζεται σε 30 έγγραφα πολιτικής ευρωπαϊκού επιπέδου που δημοσιεύθηκαν κατά την τελευταία δεκαετία για την ανάλυση της δυναμικής που επηρεάζει τη διαπολιτισμική εκπαίδευση στην Ευρώπη. Αυτά περιλαμβάνουν θεσμικά όργανα της Ευρωπαϊκής Ένωσης (όπως η Ευρωπαϊκή Επιτροπή, το Ευρωπαϊκό Συμβούλιο και το Συμβούλιο Υπουργών) και έγγραφα του Συμβουλίου της Ευρώπης. Σε αυτό το άρθρο βρίσκονται οι συζητήσεις που εντάσσονται στις ιστορικές και σύγχρονες εξελίξεις της ευρωπαϊκής μεταναστευτικής πολιτικής.
40.	Προβλήματα Διαπολιτισμικής Εκπαίδευσης	Harry H. Giles, Victor E. Pitkin, and Thelma Ingram	Η.Π.Α	Αγγλικά	https://journals.sagepub.com/doi/10.3102/00346543016001039		Πρόσβαση αγοράς	Διαπολιτισμική εκπαίδευση είναι η εκπαίδευση για τη βελτίωση της κατανόησης και των πρακτικών των καλών ανθρώπινων σχέσεων μεταξύ των ατόμων των πολλών πολιτιστικών ομάδων. Τα βασικά προβλήματα μπορούν ίσως να τεθούν σε τρεις κύριες κατηγορίες. Ποιοι είναι οι στόχοι της διαπολιτισμικής εκπαίδευσης; Ποιες είναι οι υποθέσεις στις οποίες μπορεί να βασιστεί η εργασία για την επίτευξη αυτών των στόχων; και τελευταίο Ποιες είναι οι πρακτικές που απαιτούν δεξιότητες σε δράση; Η εξέταση αυτών των τριών σημαντικών τομέων και των θεμάτων που αφορούν τους συνοδούς θα αποκαλύψει τον τρόπο με τον οποίο η βαθιά διαπολιτισμική εκπαίδευση περνάει το πρότυπο της γενικής εκπαίδευσης, τόσο ως προς το περιεχόμενο όσο και ως προς τις πρακτικές.
41.	L1 έναντι L2 διδασκόμενες διαπολιτισμικές ανταλλαγές για την ανάπτυξη ικανοτήτων του 21ου αιώνα: Η προοπτική των μαθητών	Ana Sevilla-Pavon	Ισπανία	Αγγλικά	https://bera-journals.onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/bera.12802		Πρόσβαση αγοράς	Μια από τις πιο επιδορούρες εκπαιδευτικές προσεγγίσεις που προκύπτουν από αυτή την επανάσταση είναι η διαδικτυακή διαπολιτισμική ανταλλαγή ή τηλεμερική, η οποία έχει αναφερθεί ότι συμβάλλει στην ανάπτυξη ικανοτήτων του 21ου αιώνα. Πολλά από τα οφέλη της διαδικτυακής διαπολιτισμικής ανταλλαγής έχουν διερευνηθεί εκτενώς στη βιβλιογραφία και έχουν διεξαχθεί πολυάριθμες μελέτες.

42.	Η δύναμη της μάθησης και της παιχνιδιοποίησης με βάση το παιχνίδι στην εκπαίδευση		Ιταλία	Αγγλικά	https://www.erasmustrainingcourses.com/gamification.html		Δωρεάν πρόσβαση	Ο γενικός στόχος του μαθήματος είναι η προώθηση της αριστείας στην εκπαίδευση, ενδυναμώνοντας τους εκπαιδευτικούς, το σχολικό προσωπικό και τους διευθυντές με τις απαραίτητες γνώσεις και δεξιότητες για να χρησιμοποιήσουν τη σκέψη, τις προσεγγίσεις και τα στοιχεία του παιχνιδιού στην εκπαίδευση και να εφαρμόσουν αποτελεσματικά τις αρχές και τους μηχανισμούς παιχνιδιοποίησης στο σχολικό περιβάλλον.
43.	Οδηγός επαγγελματία για την παιχνιδιοποίηση της εκπαίδευσης	Wendy Hsin-Yuan Huang and Dilip Somani	Καναδάς	Αγγλικά	https://inside.rotman.utoronto.ca/behaviouraleconomicsinaction/files/2013/09/GuideGamificationEducationDec2013.pdf	10 December 2013, Toronto		Αυτή η έκθεση είναι να καθορίσει την παιχνιδιοποίηση, να αποδομήσει τη διαδικασία gamifying ενός προγράμματος μάθησης, να διερευνήσει τους περιορισμούς και να επανεξετάσει επιτυχημένες υλοποιήσεις της παιχνιδιοποίησης.
44.	ΜΙΑ ΠΙΟΤΑΣΗ ΕΝΟΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΜΟΝΤΕΛΟΥ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΓΙΑ GAMIFIED ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ: GELD ΜΟΝΤΕΛΟ	TUĞÇE ALDEMİR	Τουρκία	Αγγλικά	http://eld.lib.metu.edu.tr/upload/12618924/index.pdf	2015 Ankara		Αυτή η μελέτη είναι μια προσπάθεια να αναπτύξει ένα εκπαιδευτικό μοντέλο σχεδιασμού για περιβάλλοντα μάθησης gamified. Ελπίζουμε ότι το μοντέλο που αναπτύχθηκε σε αυτή τη μελέτη θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί ως οδηγός για το σχεδιασμό ενός gamified εκπαιδευτικού περιβάλλοντος. Ο κύριος ισχυρισμός της μελέτης είναι ότι ο συνδυασμός των μεθόδων της παραδοσιακής διδασκαλίας με τις μεθόδους που κατέστησαν δυνατές από την εποχή του υπολογιστή θα άνοιγε νέες δυνατότητες για την ενίσχυση των κινήτρων των μαθητών.
45.	Μια πλατφόρμα gamification μαθημάτων που υποστηρίζει τα κίνητρα και τη δέσμευση των μαθητών	Darina Dicheva, Keith Irwin, Christo Dichev, and Swarna Talasila	Η.Π.Α	Αγγλικά	https://www.researchgate.net/publication/282981572_A_course_gamification_platform_supporting_student_motivation_and_engagement	2015		Η παιχνιδιοποίηση – η χρήση στοιχείων σχεδιασμού παιχνιδιών σε πλαίσια εκτός παιχνιδιού – έχει δει ταχεία υιοθέτηση σε διάφορους τομείς τα τελευταία χρόνια. Η εφαρμογή του στην εκπαίδευση είναι ιδιαίτερα ελπιόφωρα, λόγω της δυνατότητας του να διαφοροώσει τη συμπεριφορά των χρηστών σε επιθυμητές κατευθύνσεις μέσω της αύξησης των κινήτρων και της σφαιρότητας των χρηστών. Αυτό το έγγραφο σε εξέλιξη παρουσιάζει μια πλατφόρμα παιχνιδιοποίησης μαθημάτων που αποσκοπεί στην υποστήριξη των εκπαιδευτών για την παιχνιδιοποίηση μαθημάτων που στοχεύουν στην ανάπτυξη δεξιοτήτων, όπως μαθήματα που σχετίζονται με την πληροφορική.

46.	Διαδραστική Τεχνολογία και Έξυπνη Εκπαίδευση Ένας σχεδιασμός παιχνιδιοποίησης για την τάξη	Michael Hitchens, Rowan Tulloch	Αυστραλία	Αγγλικά	https://eric.ed.gov/?id=EJ1172597	Hitchens, M. και Tulloch, R. (2018). "Ένας σχεδιασμός παιχνιδιοποίησης για την τάξη". Διαδραστική Τεχνολογία και Έξυπνη Εκπαίδευση, Τόμος 15 No. 1, σελ. 28-45. https://doi.org/10.1108/ITSE-05-2017-0028 Publisher: Emerald Publishing Limited Copyright © 2018, Emerald Publishing Limited Σχετικά άρθρα Η επίδραση της παιχνιδιοποίησης στα κίνητρα και την εμπλοκή Raed S. Alsawaier, Διεθνές Περιοδικό Τεχνολογίας Πληροφοριών και Μάθησης, 2018 Οι επιπτώσεις της gamified αναποδογυρισμένης διδασκαλίας στην απόδοση των μαθητών και χρειάζονται ικανοποίηση: Μια μελέτη σε ένα περιβάλλον χαμηλής τεχνολογίας Zamzami Zainuddin et al., Επιστήμη της Πληροφορίας και της Μάθησης, 2019 Ο εκπαιδευτικός σχεδιασμός μάκτα για το σχεδιασμό παιχνιδιών Cheryl Pandry	permissions@emeraldinsight.com Access to this document was granted through an Emerald subscription provided by emerald-srm-320271	Η έρευνα που περιγράφεται εδώ παρουσιάζει μια προσέγγιση στην παιχνιδιοποίηση για την τάξη. Σκοπός αυτής της εργασίας είναι να καθορίσει εάν οι μαθητές θα ανιληφθούν τις δραστηριότητες παιχνιδιοποίησης με θετικό τρόπο. Προηγούμενες έρευνες έχουν υποστηρίξει ότι οι μαθητές χρειάζονται μια θετική ψυχική στάση για αποτελεσματική μάθηση. Το βασικό κρώτημα ήταν να εξετάσουμε τη στάση των μαθητών απέναντι στην παιχνιδιοποίηση, όχι την επιτυχία της ίδιας της παιχνιδιοποίησης.
47.	ΔΙΑΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΟ ΤΗΤΑ ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΗ ΣΤΗΝ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗ ΤΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ	Fernando González Alonso	Ισπανία	Αγγλικά	https://www.scilit.net/article/486c710f70ab1cc517c8e67c3269397	Αδελφοίματρες Τσιβάνιους Humanas Frederico Westphalen, RS, Pg. 38-62 Μάιο/Αύγουστο 2019 Ρεζυμπίνο em: 10/06/2019 Ααίτη em: 16/08/2019		Το παρόν έργο αναφέρεται στην παιχνιδιοποίηση στο πλαίσιο της Διαπολιτισμικής Εκπαίδευσης, ως μια παιχνιδιάρικη τεχνολογία που παρακινεί και διεγείρει την προσπάθεια και την οξύτητα των μαθητών και, εκτός από την ομαδική εργασία, δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να μάθουν να συνεργάζονται με άλλους, να επιτύχουν τον στόχο με ένα συγκεκριμένο, νευροεκπαιδευτικό στυλ, μεθοδολογία και πόρους, μια επιστήμη που αναπτύσσει λειτουργίες του εγκεφάλου με ορισμένες εκπαιδευτικές στρατηγικές και τεχνολογίες
48.	Διαπολιτισμική προοπτική για τον αντίκτυπο των βιντεοπαιχνιδιών στους παίκτες: Πληροφορίες από μια συστηματική ανασκόπηση της πρόσφατης βιβλιογραφίας	Elena Shliakhovich, Adolfo Muñoz Garcia	Ισπανία	Αγγλικά	https://www.researchgate.net/publication/338892013_Intercultural_Perspective_on_Impact_of_Video_Games_on_Players_Insights_from_a_Systematic_Review_of_Recent_Literature	DOI 10.12738/jestp.2020.1.004 Ιανουάριος 2020 (1) 40-58		Αυτό το έγγραφο εξετάζει την πρόσφατη βιβλιογραφία σχετικά με τον αντίκτυπο των βιντεοπαιχνιδιών στους παίκτες από διαπολιτισμική άποψη.
49.	Χώροι Διαπολιτισμικής Μάθησης	Sarah Stack, Anja Stofberg and Mascha Letiche	Φλινκονι	Αγγλικά	https://static1.squarespace.com/static/58170ad5f8a79bcbach30b544/6badc6e1c2c483d01059344d1538115304959/GUIDEBOOK+%281%29.pdf	2016	© 2018 Φοναζόνε Istituto dei Sordi di Torino	Αυτός ο οδηγός προσφέρει μια περαιτέρω άποψη για τη διαπολιτισμική μάθηση. Πρόκειται για μια διαδικασία ανάπτυξης νέων γνώσεων από κοινό με ανθρώπους από διαφορετικά πολιτιστικά υπόβαθρα, προκειμένου να αντιμετωπιστούν τα ζητήματα της κοινωνίας. Αυτή η ερμηνεία επικεντρώνεται όχι μόνο στη μεταμόρφωση του ατόμου αλλά και στον μετασχηματισμό της συλλογικής ομάδας που μπορεί να καλλιεργήσει την κοινωνική και πολιτιστική αλλαγή στις κοινωνίες, που αποδεικνύεται από τη διαμόρφωση πολιτισμών ή την εξέλιξη της ανθρωπότητας.
50.	ΚΑΘΟΡΙΣΤΙΚΟΙ ΠΑΡΑΓΟΝΤΕΣ ΤΗΣ ΔΙΑΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ	Yelena Bystray1*, Elena Baronenko2, Larissa Belova3, Julia Raisvich4, Tatiana Shukova5	Ρωσία	Αγγλικά	https://giapjournals.com/hssr/article/view/2285	https://doi.org/10.18510/hssr.2019.76141	© Bystray et al.	Το άρθρο έχει ως στόχο να προσδιορίσει τους καθοριστικούς παράγοντες της διαπολιτισμικής εκπαίδευσης και να περιγράψει την ουσία τους

51.	Minecraft: Ένα παιχνίδι ως εργαλείο εκπαίδευσης και επιστημονικής μάθησης	Glenn Ekaputra, Charles Lim, Kho I. Eng	Ινδονησία	Αγγλικά	https://www.researchgate.net/publication/261671901_Minecraft_A_Game_as_an_Education_and_Scientific_Learning_Tool	2013 Indonesia	Πνευματικά δικαιώματα © Διεθνές Συνέδριο Πληροφοριακών Συστημάτων 2013. Όλα τα δικαιώματα διατηρούνται.	Το άρθρο περιέχει κριτικές σχετικά με πτυχές που πρέπει να χρησιμοποιηθούν για μάθηση στο Minecraft που μπορούν να ενσωματωθούν ως θαυμαστά διδακτικά μέσα σχετικά με επιστημονικές και κοινωνικές πτυχές σε πραγματικές περιπτώσεις μελέτες. Με την υιοθέτηση του Minecraft στην εκπαίδευση θα ωφεληθεί την εκπαίδευση με τη χρήση της ψυχολογικής πτυχής του παιχνιδιού που θα δημιουργήσει απόλαυση στην ίδια τη μάθηση.
52.	Διδασκαλία της διαπολιτισμικής διαπολιτισμικής με το Resort to Gamification και την ηλεκτρονική μάθηση	Alexandra MARGINEAN	Ρουμανία	Αγγλικά	https://www.proquest.com/openview/34ab81585845f697b79348694a77a9d4/1?pq-origsite=scholar&ch=1876338	DOI:10.12753/2066-026X-18-041		Το έγγραφο αυτό διερευνά τον βαθμό στον οποίο η διδασκαλία της διαπολιτισμικής σε ένα περιβάλλον τριτοβάθμιας εκπαίδευσης μπορεί να γίνει πιο αποτελεσματική καταφεύγοντας στην παιχνιδιοποίηση και την ηλεκτρονική μάθηση.
53.	ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ ΤΩΝ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΗΣ ΣΕ ΜΙΚΤΑ ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ	Dr. Can MESE, Dr. Ozcan Ozgur DURSUN	Τουρκία	Αγγλικά	https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/779459	Τουρκικό διαδικτυακό περιοδικό εξ αποστάσεως εκπαίδευσης-TUDE Ιούλιος 2019 ISSN 1302-6488 Τόμος 20 Αριθμός 3 Άρθρο 9		Σκοπός αυτής της μελέτης ήταν να προσδιοριστεί η αποτελεσματικότητα των συνδυασμένων μαθησιακών περιβαλλόντων εμπλουτισμένων με τη χρήση στοιχείων παιχνιδιοποίησης.
54.	Οι φωτεινές και σκοτεινές πλευρές της παιχνιδιοποίησης	Fernando R. H. Andrade, Riechiro Mizoguchi, Seiji Isotani	Ιαπωνία	Αγγλικά	https://www.researchgate.net/publication/301749533_The_Bright_and_Dark_Sides_of_Gamification	DOI:10.1007/978-3-319-39583-8_17		Σε αυτό το έγγραφο, συζητάμε ορισμένα από τα προβλήματα της παιχνιδιοποίησης, δηλαδή τον εθισμό, τον ανυπεράσπαστο ανταγωνισμό και τη συμπεριφορά εκτός εργασίας. Επιπλέον, για να αντιμετωπίσουμε ταυτόχρονα τόσο τις φωτεινές όσο και τις σκοτεινές πλευρές της παιχνιδιοποίησης, προτείνουμε ένα πλαίσιο ευφυούς παιχνιδιοποίησης (FIC) που μπορεί να προσφέρει την απαραίτητη υποδομή για την εξασφάλιση της χρήσης της παιχνιδιοποίησης παρακολουθώντας τη συμπεριφορά κινδύνου, διερευνώντας τον καλύτερο τρόπο χρήσης των στοιχείων σχεδιασμού παιχνιδιών για να αποφευχθεί η υπερβολική χρήση τους και τελικά υποστηρίζοντας μηχανισμούς "εξασθένισης" που μειώνουν σταδιακά τη χρήση της παιχνιδιοποίησης και βοηθούν τους μαθητές να επικεντρωθούν στη μάθηση και όχι μόνο σε εξωγενείς παρακινήτες.
55.	Ο Διάστασις της Διαπολιτισμικής Εκπαίδευσης	Cristian STAN, Adriana Denisa MANEA	Ρουμανία	Αγγλικά	https://www.researchgate.net/publication/328513971_The_Dimensions_of_Intercultural_Education	Έργο Οκτωβρίου 2018: Στοιχεία Συνέλευσης		Η επικείμενη κοινωνία θα είναι μια μικτή κοινωνία από πολιτιστική, εθνοτική, φυλετική και θρησκευτική άποψη. Ένας από τους σημαντικότερους δείκτες ωριμότητας και βιωσιμότητας μιας κοινωνίας αντιπροσωπεύεται από την κοινότητά της να αρθρώνει και να μεταφέρει στην πράξη ένα εκπαιδευτικό σύστημα ικανό να αξιοποιήσει το εκπαιδευτικό δυναμικό που προσφέρει η ανομοιογένεια της δομής της. Σε αντίθεση με τη γενική άποψη, οι μαθητές δεν είναι οι μόνοι φορείς προκαταλήψεων που δημιουργούνται από αυτή την παλαιόμορφη και, ως εκ τούτου, η διαπολιτισμική εκπαίδευση θα πρέπει να υπερβεί τον τομέα της τυπικής εκπαίδευσης και να συμμετάσχει σε μη τυπική και άτυπη εκπαίδευση.

56.	Η χρήση εικονικών κόσμων για την ανάπτυξη διαπολιτισμικών ικανοτήτων	Λισάν Ματσάντο Αμαρόλιντα Ζανέλα Κλάιν Ανγκολέτσια Φρέιτας, Ελβίν Σλέμερ,Κριστιάν Νηρέμπες Πέδρον	Βραζιλία	Αγγλικά	https://www.researchgate.net/publication/304630597 7. The Use of Virtual Worlds for Developing Intercultural Competences	DOI:10.4018/IJICTE.2016070105		Στην έρευνα αυτή, οι συγγραφείς παρουσιάζουν ένα πλαίσιο για την ανάπτυξη της Διαπολιτισμικής Ικανότητας (IC) και χρησιμοποιούν τους Τριδιάστατους Ψηφιακούς Εικονικούς Κόσμους (3D/VW) ως περιβάλλοντα για την ανάπτυξη της Διαπολιτισμικής Ικανότητας.
57.	Εξερευνώμενες την εφαρμογή της στάσης και την ενσωμάτωση των βιντεοπαιχνιδιών: MinecraftEdu στο γυμνάσιο	Χοσέ-Μανουέλ Σαζ-Λόπεζ ^{1*} , Τζόν Μάκρεζ, Εστέμπαν Βάσκεζ-Κανό1 και Μαρία-Κονσεπσιόν Ντομίνγκες-Γκαρβίδο1	Ισπανία	Αγγλικά	https://www.researchgate.net/publication/282289417 7. Exploring Application Attitudes and Incorporation of Video Games MinecraftEdu in Middle Schools	Ιούλιος 2015Επιστημονική Τεχνολογία και Κοινωνία 18(3):114-128		Στόχος αυτής της μελέτης είναι η αξιολόγηση της χρήσης του MinecraftEdu στην πρακτική της τάξης αναλύοντας τα αποτελέσματα και τη στάση όλων των μελών της εκπαιδευτικής κοινότητας μέσω μιας ονεί περαματικής προσέγγισης.
58.	Παιχνιδιοποίηση των δραστηριοτήτων της τάξης σε αναποδογυριστές διαλέξεις στην τάξη	Μαϊκλ Σάλερ και Ματζμίλαν Σάλερ	Βρετανία	Αγγλικά	https://www.researchgate.net/publication/341119842 2. Gamification of in-class activities in flipped classroom lectures	DOI:10.1111/ijet.12948	© 2020 Οι Συγγραφείς. Βρετανικό Περιοδικό Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας που Δημοσιεύθηκε από την John Wiley & Sons Ltd για λογαριασμό της Βρετανικής Ένωσης Εκπαιδευτικής Έρευνας	Αυτό το έγγραφο προτείνει μια gamified αναποδογυρισμένη προσέγγιση στην τάξη για την αντιμετώπιση αυτής της πρόκλησης.
59.	Gamifying διαπολιτισμικές εργασίες τηλεχρηματιστήριας για φοιτητές πριν από την κινητικότητα	Μάρτα Τζόρλαντ1 και Λιαν Μάρετ2	Ιρλανδία	Αγγλικά	https://www.semanticscholar.org/paper/Gamifying-Intercultural-Telecollaboration-Tasks-for-Giralt-Murray/8b859d24282983bac38534941e6cb37391ac095b	Giralt, M., & Μάρετ, Λ. (2019). Gamifying διαπολιτισμικές εργασίες τηλεχρηματιστήριας για φοιτητές με προ-κινητικότητα. Στην Α. Turula, Μ. Karak & Lewis (Eds), Τηλεχρηματιστική και οικονομική ανταλλαγή μεταξύ των κλάδων: στην υπηρεσία της κοινωνικής ένταξης και της παραγωγικής ανάπτυξης (σελ. 65-71). Research-publishing.net. https://doi.org/10.14705/rpn.at.2019.35.941	© 2019 Marta Giralt and Liam Murray (CC BY)	Το έγγραφο αυτό υποστηρίζει ότι η παιχνιδιοποίηση μπορεί να χρησιμοποιηθεί αποτελεσματικά για τη συμμετοχή των φοιτητών σε τηλεχρηματιστικά προγράμματα προετοιμασίας πριν από την κινητικότητα, δίνοντας ιδιαίτερη προσοχή στα περιβάλλοντα και το σχεδιασμό εργασιών
60.	Προσδιορισμός και Μέτρηση των Διαπολιτισμικών Ικανοτήτων των Εκπαιδευτικών σε Διεθνείς Σχολικές Ρυθμίσεις	Ross, Martha	Βρετανία	Αγγλικά	https://ethos.bl.uk/OrderDetails.do?uin=uk.bl.ethos.809759	Προσδιορισμός και μέτρηση των διαπολιτισμικών ικανοτήτων των εκπαιδευτικών σε διεθνείς σχολικές ρυθμίσεις Ross, M. (Συγγραφέας). 24 Ιουνίου 2020	Τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας και τα ήθικα δικαιώματα για τις δημοσιεύσεις που γίνονται προσβάσιμες στη δημόσια πύλη διατηρούνται από τους δημιουργούς ή/και άλλους κατόχους πνευματικών δικαιωμάτων και αποτελεί προϋπόθεση πρόσβασης σε δημοσιεύσεις που οι χρήστες αναγνωρίζουν και συμμορφώνονται με τις νομικές απαιτήσεις που σχετίζονται με αυτά τα δικαιώματα. • Οι χρήστες μπορούν να κατεβάσουν και να εκτυπώσουν ένα αντίγραφο οποιασδήποτε δημοσίευσης από τη δημόσια πύλη με σκοπό την ιδιωτική μελέτη ή έρευνα. • Δεν μπορείτε να διανείμετε περαιτέρω το υλικό ή να το χρησιμοποιήσετε για οποιαδήποτε κερδοσκοπική δραστηριότητα ή εμπορικό κέρδος • Μπορείτε να διανείμετε ελεύθερα τη διεύθυνση URL που προσδιορίζει τη δημοσίευση στη δημόσια θύρα	Η μελέτη αυτή προσδιορίζει και μετρά τη χρήση εικονικών διαπολιτισμικών ικανοτήτων (ICs), που προσδιορίζονται στη βιβλιογραφία, και αξιολογεί τη χρήση τους σε τέσσερις διεθνείς σχολικές ρυθμίσεις. Η μελέτη αξιολόγησε τις ικανότητες ως θετική επίδραση στους μαθητές όταν εκπαιδεύονται δίπλα και με θετική αναγνώριση. Σε περιπτώσεις όπου υπάρχει έλλειψη διαπολιτισμικών ικανοτήτων, μπορεί να υπάρχει πρακτική που είναι εις βάρος της μάθησης. Αυτή η μελέτη υποστηρίζει τους διεθνείς εκπαιδευτικούς να αντισταθούν στα πολιτισμικά στερεότυπα και την προσδοκία της πολυπολιτισμότητας και να επιδιώκουν να μεσολαβήσουν θετικά στις πολιτισμικές επιρροές στη διεθνή σχολική τάξη.

61.	Νέοι μετανάστες Κίνητρο για Διαπολιτισμική εκπαίδευση;	Υβόν Λίμαν - Έρνα βαν Κόβεν	Ολλανδία	Αγγλικά	https://www.researchgate.net/publication/329326158_New_immigrants_An_incentive_for_intercultural_education	https://doi.org/10.1080/20004508.2018.1541675	© 2018 Ο(α) Συγγραφέας(-οί). Δημοσιεύθηκε από informa UK Limited, διαπραγμάτευση ως Όμιλος Τέλορ και Φρόνσις.	Η μελέτη αυτή εμπνεύστηκε από μια διαπολιτισμική προοπτική χωρίς αποκλεισμούς για την εκπαίδευση και ανέπτυξε εμπειρική γνώση σχετικά με τη διαπολιτισμική επαγγελματική ανάπτυξη των εν υπηρεσία εκπαιδευτικών.
62.	Η χρήση του Minecraft στην εκπαίδευση και την πειραματική έρευνα	Ντομνίκ Χέμελι, Σιβ Νέμπελ*, Σόσα Σύντερ, Γκούντερ Ντίανιελ Ρέι	Γερμανία	Αγγλικά	https://www.researchgate.net/publication/290444298_The_use_of_Minecraft_in_education_and_experimantal_research	DOI:10.13140/RG.2.1.12662802	Το περιεχόμενο ενδέχεται να υπόκειται σε πνευματικά δικαιώματα.	Άφισα που παρουσιάστηκε στο 9ο Συνέδριο του Τμήματος Ψυχολογίας των Μέσων Ενημέρωσης στο Tübingen 2015

* in relation to copyright/licence

Αυτό το έργο έχει χρηματοδοτηθεί με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Αυτή η δημοσίευση αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις του συγγραφέα και η Ευρωπαϊκή Επιτροπή ή το Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji – Εθνική Υπηρεσία του Erasmus+ στην Πολωνία δεν φέρουν ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται στο παρόν.