

Collected Resources

No.	Tytuł materiału	Autorzy	Kraj	Język	Link	Dodatkowe informacje	Warunki użycia	Krótki opis zawartości
1.	Using Video Games in Intercultural, Diversity and Inclusive Education.	Shliakhovchuk, E.	Hiszpania	ANG	https://www.researchgate.net/publication/329223382_USING_VIDEO_GAMES_IN_INTERCULTURAL_DIVERSITY_AND_INCLUSIVE_EDUCATION	2018, Conference Proceedings of 11th annual International Conference of Education, Research and Innovation (pp. 12-14).	Materiały pod ochroną praw autorskich	Artykuł opisuje proces tworzenia gier na rzecz edukacji interkulturowej, których celem jest uświadomienie graczy w współczesnej sytuacji imigrantów i uchodźców. Zawarte w grze elementy mają na celu zachęcać do przyjmowania postawy inkluzywnej, ceniącej różnorodność.
2.	Intercultural simulation games: A review (of the United States and beyond).	Fowler, S. M., & Pusch, M. D.	USA	ANG	https://www.researchgate.net/publication/240280894_Intercultural_Simulation_Games_A_Review_of_the_United_States_and_Beyond	2010, Simulation & Gaming, 41(1), 94-115.	Materiały pod ochroną praw autorskich	Niniejszy artykuł analizuje podstawy koncepcyjne gier symulacyjnych wspomagających edukację interkulturową. Ich fabuły, zasady, środowisko zastosowania, ich skuteczność oraz obecny status.
3.	Intercultural Perspective on Impact of Video Games on Players: Insights from a Systematic Review of Recent Literature.	Shliakhovchuk, E., & Muñoz García, A.	Hiszpania	ANG	https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&q=3.%09Shliakhovchuk%2C+E.%2C+%26+Muñoz+García%2C+A.+%20%26+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+20%20%2C+40-58.	2020, Educational Sciences: Theory and Practice, 20(1), 40-58.	Materiały pod ochroną praw autorskich	Niniejszy artykuł analizuje najnowszą literaturę dotyczącą wpływu gier wideo z perspektywy interkulturowej. Wyniki analizowanych materiałów sugerują, że mogą pomóc w zdobywaniu wiedzy kulturowej i rozwijaniu umiejętności interkulturowych, umiejętności społeczno-kulturowych, świadomości kulturowej, samoświadomości i kulturowego rozumienia różnych przestrzeni geopolitycznych, wzmacniając lub osłabiając stereotypy, i w pewnym stopniu ułatwiają także rozwój umiejętności międzykulturowych.
4.	Designing intercultural education and training programs: An evidence-based approach.	Stephan, W. G., & Stephan, C. W.	USA	ANG	https://www.researchgate.net/publication/256976746_Designing_intercultural_education_and_training_programs_An_evidence-based_approach	2013, International Journal of Intercultural Relations, 37(3), 277-286.	Materiały pod ochroną praw autorskich	W tym artykule autorzy opisują sześciopiętowy model projektowania programów edukacji i szkoleń międzykulturowych. Przedstawiono wpływ programów na relacje międzygrupowe i chęć podejmowania działań ukierunkowanych na sprawiedliwość społeczną wraz z przyczynowym modelem tych wyników. Artykuł kończy się omówieniem użyteczności opisywanego modelu.
5.	Intercultural education in two teacher-training courses in the north of the Netherlands.	Hermans, P.	Holandia	ANG	https://www.researchgate.net/publication/249003794_Intercultural_Education_in_Two_Teachertraining_Courses_in_the_North_of_the_Netherlands	2002, Intercultural Education, 13(2), 183-199.	Materiały pod ochroną praw autorskich	Niniejszy artykuł analizuje wdrażanie edukacji międzykulturowej w ramach kursów doskonalenia zawodowego nauczycieli. Przeanalizowano program edukacyjny w celu zlokalizowania w nim miejsca na edukację międzykulturową.
6.	Intercultural education in the system of training future teachers.	Achaeva, M., Daurova, A., Pospelova, N., & Borysov, V.	Rosja	ANG	https://www.google.com/url?sa=t&rc=j&q=&esc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKFwF8e7XvOwAhVOvQKH5FJBqUQfAAegQIAhAD&url=http%3A%2Ffiles.eric.ed.gov%2Ffulltext%2FFJH90156.pdf&usq=AOvVawO-8TIIJNIOk6h8POoU43os	2018, Journal of Social Studies Education Research, 9(3), 261-281.	Materiały pod ochroną praw autorskich	Celem niniejszej pracy jest zdefiniowanie warunków potrzebnych do kształtowania postawy pluralistycznej wśród młodych nauczycieli pracujących w szkołach. Autorzy artykułu proponują szereg rozwiązań dotyczących bardziej efektywnej metod pracy i komunikacji interkulturowej. Zgodnie z założeniami edukacji interkulturowej nauczyciel powinien przyjąć postawę promującą harmonizację relacji między przedstawicielami różnych cywilizacji i kultur.
7.	Listening to children's voices on intercultural education policy and practice.	Hajisoteriu, C., & Angelides, P.	Cyprus	ANG	https://pure.unic.ac.cy/en/publications/listening-to-childrens-voices-on-intercultural-education-policy-a	2015, International Journal of Qualitative Studies in Education, 28(1), 112-130.	Materiały pod ochroną praw autorskich	Nadrzędnym celem wskazanych w artykule badań jest analiza doświadczeń dzieci imigrantów i nie-imigrantów związanych z interkulturowymi praktykami pedagogicznymi w szkołach na Cyprze. Analiza zawiera również sugestie na temat poprawy polityki i praktyk z zakresu edukacji interkulturowej.
8.	The role of intercultural simulation games in the study process: the impact on the development of intercultural competence.	Gerulaitienė, E.	Litwania	ANG	http://journals.ru.lv/index.php/SIE/article/view/531	2013, Proceedings of the International Scientific Conference (Vol. 1, pp. 222-231).	Materiały pod ochroną praw autorskich	Niniejszy artykuł opisuje koncepcje gier symulacyjnych z elementem interkulturowości w tle, bada skuteczność stosowanych gier oraz możliwość rozwoju kompetencji interkulturowej.
9.	Stories from intercultural education in Serbia: Teacher leadership and parent participation.	Vranješević, J., & Frost, D.	Serbia	ANG	https://www.researchgate.net/publication/298728113_Stories_From_Intercultural_Education_in_Serbia_Teacher_Leadership_and_Parent_Participation	2018, European Education, 48(1), 63-78.	Materiały pod ochroną praw autorskich	Ten artykuł bada potencjał przywództwa nauczycieli jako strategii promowania edukacji interkulturowej poprzez umożliwienie rodzicom i członkom mniejszości etnicznych uczestnictwa w życiu szkoły. Wyciąga się wnioski na temat relacji między przywództwem nauczyciela a transformacyjnym podejściem do edukacji.
10.	Education pack: Ideas, resources, methods and activities for informal intercultural education with young people and adults.	Brander, P., & Gomes, R.	Węgry	ANG	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, Council of Europe.	Materiały pod ochroną praw autorskich	Pakiet edukacyjny jest stworzony z myślą o osobach zaangażowanych w edukację kulturową z młodzieżą w całej Europie i poza nią. Pakiet zawiera propozycje czynności takich jak: odgrywanie ról, symulacje, studia przypadków i wspólna praca grupowa.
11.	Gamification in Education: Breakthroughs in Research and Practice	Information Resources Management Association	USA	ANG		Release Date: 2018	Copyright: © 2018	Jest to innowacyjne źródło odniesienia dla najnowszych materiałów akademickich na temat różnych podejść i problemów związanych z integracją gier z programami nauczania. Podkreśla szereg tematów, takich jak uczenie się przez zabawę, świat wirtualny i edukacyjne gry komputerowe, ta publikacja jest idealna dla nauczycieli, twórców gier i wszystkich zainteresowanych.
12.	Introducere in gamificare didactica	Vaidahazan, R.	Romania	ANG		Release Date: 2020	Copyright: © 2020	Podręcznik jest podzielony na 4 rozdziały: Wyjaśnienie pojęć; Badania i trendy w literaturze; Autorski system grywalizacji; Zbiór materiałów dydaktycznych.

13.	Hooked: How to Build Habit-Forming Products	Eyal, N.	USA	ANG		Release Date: 2014	Copyright: © 2014	W tym artykule opisano, w jaki sposób firmy odnoszące sukcesy tworzą produkty, od których klienci nie mogą się oderwać.
14.	Gamify: How Gamification Motivates People to Do Extraordinary Things	Burke, B.	UK	ANG		Release Date: 2014	Copyright: © 2014	Dostarcza ogromną liczbę przykładów i mini-case studies, cennych informacji na temat tego, co należy uwzględnić w projektach, aby dostarczać graczom ciekawe rozwiązania.
15.	Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World	McGonigal, J.	UK	ANG		Release Date: 2012	Copyright: © 2012	W tym artykule opisano, jak wykorzystywać siłę gier komputerowych, by podwyższyć poziom globalnego szczęścia.
16.	For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business	Werbach, K.; Hunter, D.	USA	ANG		Release Date: 2012	Copyright: © 2012	W tym artykule opisano, jak rozwiązywanie problemu metodą projektanta gry komputerowej może zmotywować klientów lub pracowników do angażowania się w inicjatywy ulepszające funkcjonowanie biznesu.
17.	Gamify Your Classroom: A Field Guide to Game-Based Learning, Paperback - Matthew Farber	Farber, M.	USA	ANG		Release Date: 2012	Copyright: © 2012	Opisuje, jak wdrożyć techniki uczenia się opartego na grach i grywalizacji do codziennego nauczania.
18.	Power Up Your Classroom: Reimagine Learning Through Gameplay	Blass, L.	USA	ANG		Release Date: 2019	Copyright: © 2019	Pomaga nauczycielom zrozumieć korzyści płynące z grywalizacji i nauki opartej na grach, a także umożliwia im projektowanie doświadczeń edukacyjnych, które wykorzystują rozrywkę w celu zwiększenia motywacji i zaangażowania ucznia oraz budowania społeczności klasowej.
19.	Lever Up Your Classroom: The Quest to Gamify Your Lessons and Engage Your Students	Cassie, J.	USA	ANG		Release Date: 2016	Copyright: © 2016	Ta książka opisuje, efekty prowadzenia zajęć przy pomocy grywalizacji, dlaczego warto zgrzywalizować instrukcje, jak może przebiegać proces grywalizacji podczas lekcji.
20.	Teaching and Create Unforgettable Experiences in Your Classroom	Richmond, T.	USA	ANG		Release Date: 2018	Copyright: © 2018	Tisha dzieli się praktycznymi technikami skoncentrowanymi na uczniu w celu budowania dobrych doświadczeń edukacyjnych.
21.	eLearning Gamification: How to Implement Gamification in Your Learning Strategy	ELM Learning	USA	ANG	https://elmlearning.com/gamification/		Darmowy dostęp	Jeśli pomysł wykorzystania gier w pracy przywodzi na myśl obrazy samotnych pracowników pochylających się nad swoimi laptopami i potajemnie grających w Minecrafta w swoich boksach – należy to mocno przemyśleć. Trening grywalizacyjny, czyli wykorzystanie elementów gry w trakcie nauki, to jeden z najgorętszych trendów w szkoleniu korporacyjnym w niniejszym materiale można dowiedzieć się, jaką strategię grywalizacyjną należy przyjąć.
22.	Gamification – «Παιχνδοποίηση»	Οικονόμου Βασίλης	Grecja	GR	https://bit.ly/3yl2YPs	http://www.elearning.com/ELN/2005/Online/30_fullpaper_jintavee%20Monsakul_Revised.pdf http://jolt.merlot.org/vol3no1/desharnais.pdf http://www.instructionaldesigncentral.com/html/ID_C_instructionaldesignmodel.htm	Darmowy dostęp	Dzięki przedstawieniu nowych metod grywalizacji autorzy starają się wzbudzić zainteresowanie i chęć do nauki w celu kultywowania umiejętności niezbędnych w XXI wieku
23.	Η Παιχνδοποίηση στην Εκπαίδευση μέσα από το πρίσμα της Κριτικής Παιδαγωγικής	Πανταζίδης & Αυγουστάκη (2019)	Grecja	GR	https://bit.ly/3oTVN26	Apple, M. W. (2004). Ideology and curriculum. NewYork &London: Routledge. Bogost, I. (2014). Why gamification is bullshit. In S. Walz and S. Deterding (Ed.), The gameful world: Approaches, issues, applications (pp 61-80). Cambridge: MITPress. Chou, Y. K. (2015). Actionable gamification: Beyond	Darmowy dostęp	Niniejsza praca jest syntezą teoretyczną, której celem jest połączenie dwóch koncepcji edukacji, zabawy i pedagogiki krytycznej.
24.	Corporate Gamification [In Greek :: Επιχειρησιακή Παιχνδοποίηση]	Μαρκόπουλος Πάνος	Grecja	GR	https://bit.ly/3hXkoBs		Darmowy dostęp	„Gry” nie muszą być tylko zabawą. Mogą też uczyć, ale nowa koncepcja, która w różny sposób i do różnych celów przenosi wrażenia z gier do środowiska biznesowego.
25.	What Is Interculturality?	Andreas Jacobsson	USA	ANG	https://link.springer.com/chapter/10.1007%2F978-3-030-66337-7_2	Baumann, G. (1996). Contesting culture: Discourses of identity in multi-ethnic London. Cambridge University Press. Google Scholar Bergson, H. (1946). The creative mind. Kessinger Pub.	Πłatny dostęp	W tym rozdziale autorzy opisują współczesną koncepcję interkulturowości. Rekomendują odejście od tradycyjnej interkulturowej komunikacji opartej na zdobywaniu wiedzy teoretycznej o przedstawicielach innych kultur i zachęcają do interakcji interkulturowej w celu tworzenia autentycznych doświadczeń.
26.	DEVELOPING INTERCULTURAL COMPETENCES AND CREATIVITY: THE FOUNDATION FOR SUCCESSFUL INTERCULTURAL COMMUNICATION	Justinas Braslauskas	Litwa	ANG	10.3846/cs.2021.14583	Berardo, K., & Deardorff, D. K. (2012). Building cultural competence: innovative activities and models. Stylus Publishing, LLC.Beresnevicius, G. (2010). Kūrybiškumo ir kūrybinio mąstymo	Darmowy dostęp	Chociaż różne aspekty komunikacji międzykulturowej były badane w pracach różnych autorów, wciąż brakuje pogłębionych badań analizujących efektywne interakcje międzykulturowe w kontekście łączenia kompetencji międzykulturowych i myślenia kreatywnego. Autorzy starają się to zmienić.
27.	Μελέτη της Επίδρασης της Παιχνδοποίησης στην Εμπλοκή στη Μαθησιακή Διαδικασία	Ε. Καταγιαννάκης, Χ. Καραγιαννίδης	Greece,Thessa Ioniki	GR	https://bit.ly/3usP28E	Botturi, L. & Loh, C. S. (2009). Once Upon a Game: Rediscovering the Roots of Games in Education. In C. T. Miller (ed.), Games: purpose and potential in education. (pp. 1-22). New York: Springer. Caponetto, I., Earp, J. & Ott, M. (2014). Gamification and Education: A Literature Review. Genova, Italy: ITD-CNR. Deci, E., Koestner, R., & Ryan, R. (2001). Extrinsic	Darmowy dostęp	W artykule przedstawiono studium praktycznego zastosowania grywalizacji i e-learningu w oparciu o mechanizmy gier.

28.	Πρόταση Πλαισίου Ανάπτυξης Παχυδοποιημένων Εκπαιδευτικών Εφαρμογών	Ε. Κατσιγιαννάκης, Χ. Καραγιαννίδης	Grecja	GR	https://bit.ly/2SsZWxE	Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. Journal of MUD research. Cheong, C., Cheong, F., and Filippou, J. (2013). Quick Quiz: A Gamified Approach for Enhancing Learning.PACIS. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., and Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". Proceedings of the 15th	Darmowy dostęp	Celem proponowanego podejścia jest systematyczny dobór odpowiednich elementów gry dla danego typu użytkowników, tak aby zmaksymalizować skuteczność tych elementów w motywowaniu i angażowaniu uczniów.
29.	Gamification as tool to raise sociocultural awareness	Ευάγγελος Σίτας Phd Candidate University of the Basque Country Ελληνικό Διευκτό	Grecja	ANG	http://dx.doi.org/10.12681/icoedl.1123	Rifkin, J. (2001). The age of access: The new culture of hypercapitalism. Penguin. Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000b). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. American	Darmowy dostęp	W dzisiejszych czasach gry video są w centrum uwagi obszaru edukacji, nauczyciele coraz częściej bazują na grach. W artykule zaprezentowanych zostanie kilka przykładów, tj. gry ONZ, które oferują międzykulturowe doświadczenia i mają na celu rozwijanie świadomości społeczno-kulturowej.
30.	ΨΗΦΙΔΑ: Παχυδοποίηση (gamification) και διαπολιτισμική εκπαίδευση: μια εκπαιδευτική παρέμβαση σε μαθητές Β' Δημοτικού.	Γούλα Βασιλική	Grecja, Saloniki	GR	https://dspace.lib.uom.gr/handle/2159/23260	Caponetto, I., Earp, J. & Ott, M. (2014). Gamification and Education: A Literature Review. Genova, Italy: ITD- CNR. Retrieved 18-05-19 from https://www.itd.cnr.it/download/gamificationECGB	Darmowy dostęp	Praca podyplomowa dotyczy gier i edukacji międzykulturowej. Mówiąc dokładniej, zajmuje się badaniem zastosowań elementów gier, takimi jak punkty, tabele rankingowe itp., w międzykulturowej klasie uczniów szkół podstawowych, dla których język grecki nie jest ich językiem ojczystym.
31.	Ψηφιακή αφήρηση και παχυδοποίηση (Gamification) στη Διαπολιτισμική Εκπαίδευση	Άλκηστη Βασιλική Γιαννοπούλου	Grecja, Ateny	GR	https://pergamona.lib.uoa.gr/uoq/dl/frontend/file/lib/default/data/2914946/theFile	Α. Αρχάκης, Μ. Κονδύλη, εισαγωγή σε ζητήματα κοινωνιολογίας, νησος, Αθήνα, 2011 Β. Κόμης, εισαγωγή στις εκπαιδευτικές εφαρμογές των	Darmowy dostęp	Ruch grywalizacji przybrał rozmiary globalne. Wiele firm, takich jak Google, Amazon, korzysta z technik grywalizacyjnych. Mają one szerokie zastosowanie w przedmiotach kognitywnych, takich jak język obcy i matematyka.
32.	Χρήση τεχνικών εξόρυξης γνώσης στον σχεδιασμό παχυδοποιημένων εφαρμογών	Τατσοπούλου, Α. (2020)	Greece, Patra	GR	https://www.didaktorika.gr/eadd/handle/10442/48275		Darmowy dostęp	Tematem niniejszej pracy doktorskiej jest badanie zachowania użytkownika platformy opartej na metodzie grywalizacyjnej.
33.	Interculturality and gamification in teacher training	Fernando Gonzalez Alonso	Hiszpania	ANG	https://www.researchgate.net/publication/336172933_INTERCULTURALITY_AND_GAMIFICATION_IN_TEACHER_TRAINING		Darmowy dostęp	Artykuł odnosi się do grywalizacji w kontekście Edukacji Interkulturowej jako narzędzia do stymulacji, motywacji, zachęcania do wysiłku, kulturowania ciekawości, uczenia pracy zespołowej, uczenia analitycznego myślenia, umiejętności dążenia do wspólnego celu.
34.	The game as an early childhood learning resource for intercultural education	Francisco Manuel Moreno Lucas	Hiszpania	ANG	https://www.researchgate.net/publication/314783039_The_Game_as_an_Early_Childhood_Learning_Resource_for_Intercultural_Education		Darmowy dostęp	Artykuł jest przeznaczony dla osób pracujących z dziećmi w okresie wczesnego dzieciństwa. Gry i zabawa są pokazane jako naturalny sposób na prowadzenie eksperymentów, poznanie świata i promocji interkulturowości. Gry są przedyskutowane pod kątem możliwości kształtowania kompetencji interkulturowej.
35.	Call in climate of change: Adapting to turbulent global conditions; (The TeCola project :Pedagogical differentiation through telecollaboration and gaming for intercultural and content integrated language teaching)	Kristi Jauregi and Sabela Melchor-Couto	Anglia	ANG	https://research-publishing.net/book/10.14705/rpnet.2017.eurocall2017.9782490057047		Darmowy dostęp	Celem tego artykułu jest opracowanie i przetestowanie innowacyjnych podejść do tele-współpracy z wykorzystaniem grywalizacji w szkołach średnich, w kontekście edukacji międzykulturowej.
36.	The use of gamification in education: a bibliometric and text mining analysis	J. Martí-Parreño, E. Méndez-Ibáñez & A. Alonso-Arroyo	Hiszpania	ANG	https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/jcal.12161	https://www.researchgate.net/publication/306012133_The_use_of_gamification_in_education_A_bibliometric_and_text_mining_analysis	Płatny dostęp	Większość badań na temat edukacji interkulturowej koncentruje się na opracowaniu ram teoretycznych lub przeprowadzaniu eksperymentów jako środka do analizy wyników nauczania. Między innymi chodzi o analizę poziomu wiedzy, zdobytych umiejętności, rozwiązanych problemów, nastawienia do zajęć.
37.	An Overview and Study on the Use of Games, Simulations, and Gamification in Higher Education	Bradley E. Wiggins	Austria	ANG	https://www.researchgate.net/publication/291139939_An_Overview_and_Study_on_the_Use_of_Games_Simulations_and_Gamification_in_Higher_Education/link/6054b216a6fdcbfeaf0a340/download		Darmowy dostęp	W tym artykule wykorzystano zarówno uczenie oparte na grach (GBL), jak i grywalizację w szkolnictwie wyższym. Niniejsze badanie koncentruje się w szczególności na grze typu symulacja, a także znajomości strategii grywalizacyjnych.
38.	My Way to You: How to Make Room for Transformative Communication in Intercultural Education	Elisabet Langmann	Szwecja	ANG	https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/1467-9752.12203		Płatny dostęp	Niniejszy artykuł bada niektóre implikacje postkolonialnej krytyki edukacji międzykulturowej, analizując teorie Luce Irigaray na temat języka i komunikacji. Biorąc za punkt wyjścia zachodnią, „zdroworozsądkową” koncepcję języka jako narzędzia komunikacji i przekazywania informacji, autor artykułu najpierw omawia znaczenie nowych sposobów odnoszenia się do używanego języka, jeśli chcemy mówić tak, aby nas słuchano i słuchac innych.
39.	Intercultural education in Europe: policies, practices and trends	Daniel Faasa, Christina Hajisoteriou and Panayiotis	Cypr	ANG	https://www.researchgate.net/publication/261675132_Intercultural_education_in_Europe_Policies_practices_and_trends/link/5c504a57458515a4c7480e88/download		Darmowy dostęp	Niniejszy artykuł opiera się na 30 dokumentach polityki europejskiej opublikowanych w ciągu ostatniej dekady, aby przeanalizować stan edukacji interkulturowej w Europie. Dokumenty opracowały takie instytucje jak Komisja Europejska, Rada Europejska i Rada Ministrów) oraz dokumenty Rady Europy.
40.	Problems of Intercultural Education	Harry H. Giles, Victor E. Pitkin, and Thelma Ingram	USA	ANG	https://journals.sagepub.com/doi/10.3102/00346543016001039		Płatny dostęp	Edukacja interkulturowa to edukacja mająca na celu poprawę zrozumienia dobrych relacji międzyludzkich między jednostkami wielu grup kulturowych. Być może podstawowe problemy można podzielić na trzy główne kategorie: Jakie są cele edukacji międzykulturowej? Na jakich hipotezach można oprzeć pracę, aby osiągnąć te cele? Jakie są praktyki, które wymagają testowania w działaniu? Analiza tych trzech głównych obszarów i związanych z nimi kwestii pokaże, jak głęboko edukacja interkulturowa wcinie się we wzorce kształcenia ogólnego, zarówno pod względem treści, jak i praktyk.

41.	L1 versus L2 online intercultural exchanges for the development of 21st century competences: The students' perspective	Ana Sevilla-Pavon	Hiszpania	ANG	https://bera-journals.onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/bjct.12602		Platny dostęp	Jednym z najbardziej obiecujących podejść edukacyjnych wynikających z tej rewolucji jest internetowa wymiana międzykulturowa lub tele-współpraca, która według doniesień przyczynia się do rozwoju kompetencji XXI wieku. Wiele korzyści płynących z wymiany międzykulturowej online zostało szeroko zbadanych w literaturze i przeprowadzono liczne badania na ten temat.
42.	The power of Game Based Learning and Gamification in education		Włochy	ANG	https://www.erasmustrainingcourses.com/gamification.html		Darmowy dostęp	Ogólnym celem tego kursu jest wspieranie doskonałości w edukacji poprzez wyposażenie nauczycieli, personelu szkolnego i menedżerów w niezbędną wiedzę i umiejętności do korzystania z myślenia opartego na grach, podejść i elementów w edukacji oraz skutecznego stosowania zasad i mechanizmów grywalizacji w środowisku szkolnym.
43.	A Practitioner's Guide To Gamification Of Education	Wendy Hsin-Yuan Huang and Dilip Soman	Kanada	ANG	https://inside.rotman.utoronto.ca/behaviouraleconomicsinaction/files/2013/09/GuideGamificationEducationDec2013.pdf	10 December 2013, Toronto		Ten raport ma na celu zdefiniowanie grywalizacji, procesu grywalizacji w kontekście procesu nauczania, zbadanie ograniczeń i przegląd udanych wdrożeń grywalizacyjnych.
44.	A PROPOSAL OF AN INSTRUCTIONAL DESIGN MODEL FOR GAMIFIED LEARNING ENVIRONMENTS: GELD MODEL	TUĞÇE ALDEMİR	Turcja	ANG	http://etd.lib.metu.edu.tr/upload/12618924/index.pdf	2015 Ankara		Niniejsze badanie jest próbą opracowania instruktażowego modelu grywalizacji. Model opracowany w tym badaniu może posłużyć jako przewodnik w projektowaniu środowiska instruktażowego. Głównym celem badania jest przedstawienie, jak połączenie metod tradycyjnego nauczania z metodami, które umożliwiła era komputerowa, otworzyłoby nowe możliwości wzmacniania motywacji uczących się
45.	A Course Gamification Platform Supporting Student Motivation and Engagement	Darina Dicheva, Keith Irwin, Christo Dichev, and Swarna	USA	ANG	https://www.researchgate.net/publication/282981572_A_course_gamification_platform_supporting_student_motivation_and_engagement	2015		Artykuł opisuje prace nad budową platformy, która ma na celu poruszać temat grywalizacji i pokazywać jak włączyć grywalizację w zajęcia np. kursy komputerowe.
46.	Interactive Technology and Smart Education A gamification design for the classroom	Michael Hitchens, Rowan Tulloch	Australia	ANG	https://eric.ed.gov/?id=EJ1172597	Hitchens, M. and Tulloch, R. (2018), "A gamification design for the classroom", Interactive Technology and Smart Education, Vol. 15 No. 1, pp. 28-45. https://doi.org/10.1108/ITSE-05-2017-0028 Publisher: Emerald Publishing Limited Copyright © 2018, Emerald Publishing Limited Related articles The effect of gamification on motivation and engagement Raed S. Alsawaier, International Journal of Information and Learning Technology, 2018 The effects of gamified flipped instruction on learner performance and need satisfaction: A study in a low-tech setting Zamzami Zainuddin et al., Information and Learning Science, 2019	permissions@emeraldinsight.com Access to this document was granted through an Emerald subscription provided by emerald-srm320271	Artykuł opisuje podejście do grywalizacji w klasie. Celem jest określenie, czy uczniowie postrzegają działania grywalizacyjne w pozytywnym świetle. Wcześniejsze badania wskazywały, że uczniowie potrzebują pozytywnego nastawienia psychicznego do efektywnego uczenia się. Podstawowym pytaniem było zatem zbadanie nastawienia uczniów do grywalizacji.
47.	INTERCULTURALITY AND GAMIFICATION IN TEACHER TRAINING	Fernando González Alonso	Hiszpania	ANG	https://www.scilit.net/article/d86c710f70ab1cc5217c8e67c9269397	Rev. Ciências Humanas Frederico Westphalen, RS Pg. 38-62 Maio/Agosto 2019 Recebido em: 10/06/2019 Aceito em: 16/08/2019		Niniejsza praca odnosi się do grywalizacji w kontekście edukacji międzykulturowej jako technologii, która motywuje, stymuluje wysiłek, dostarcza rozrywki i umożliwia uczniom dobrą współpracę.
48.	Intercultural Perspective on Impact of Video Games on Players: Insights from a Systematic	Elena Shliakhovchuk, Adolfo Muñoz	Hiszpania	ANG	https://www.researchgate.net/publication/338892013_Intercultural_Perspective_on_Impact_of_Video_Games_on_Players_Insights_from_a_Systematic_Review	DOI 10.12738/jestp.2020.1.004 January 2020 20(1) 40-58		Niniejszy artykuł analizuje najnowszą literaturę dotyczącą wpływu gier wideo na graczy z perspektywy międzykulturowej.
49.	Spaces for Intercultural Learning	Sarah Stack, Anja Stofberg and Mascha	Finlandia	ANG	https://static.squarespace.com/static/58170ad5b8a79bcb30b5471/5bad6ete2c483d01059344d/1538115304959/GUIDEBOOK+%281%29.pdf	2016	© 2018 Fondazione Istituto dei Sordi	Przewodnik przedstawia kolejny podejście do edukacji interkulturowej. Autorzy skupiają się na opisanu nie tylko transformacji indywidualnej jednostki, ale transformacji grupy, która może kultywować zmiany społeczne i kulturowe w społecznościach.
50.	DETERMINANTS OF INTERCULTURAL EDUCATION	Elena Baronenko2, Larissa Belova3, Julia Balesheva4	Rosja	ANG	https://giapjournals.com/hssr/article/view/2285	https://doi.org/10.18510/hssr.2019.76141	© Bystray et al.	Celem artykułu jest opisanie wymiarów edukacji międzykulturowej oraz opisanie ich istoty.
51.	Minecraft: A Game as an Education and Scientific Learning Tool	Glenn Ekaputra, Charles Lim, Kho I. Eng	Indonezja	ANG	https://www.researchgate.net/publication/261671901_Minecraft_A_Game_as_an_Education_and_Scientific_Learning_Tool	2013 Indonesia	Copyright © 2013 Information Systems International Conference.	Artykuł zawiera opis elementów, które można wykorzystać w Minecraftcie. Minecraft można wykorzystać jako narzędzie edukacyjne. Ta gra, która odpowiednio wykorzystana może zarówno bawić jak i uczyć.

52.	Teaching Interculturalism by Resort to Gamification and E-Learning	Alexandra MĂRGINEAN	Rumunia	ANG	https://www.proquest.com/openview/34ab81585845f6/97b79348694a77a9d4/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1876338	DOI:10.12753/2066-026X-18-041		Niniejszy artykuł bada, w jakim stopniu nauczanie międzykulturowości w szkolnictwie wyższym może stać się bardziej efektywne dzięki zastosowaniu grywalizacji i e-learningu.
53.	EFFECTIVENESS OF GAMIFICATION ELEMENTS IN BLENDED LEARNING ENVIRONMENTS	Dr. Ozcan Ozgur DURSUN	Turcja	ANG	https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/779459	Turkish Online Journal of Distance Education-TOJDE July 2019 ISSN 1302-6488 Volume: 20 Number: 3 Article 9		Celem tego badania jest określenie efektywności mieszania różnych środowisk nauczania w celu wzbogacenia praktyk grywalizacyjnych.
54.	The Bright and Dark Sides of Gamification	Fernando R. H. Andrade ¹ , Riichiro Mizoguchi ² , Seiji Isotani ¹	Japonia	ANG	https://www.researchgate.net/publication/301749533_The_Bright_and_Dark_Sides_of_Gamification	DOI:10.1007/978-3-319-39583-8_17		W tym artykule omawiane są niektóre problemy związane z grywalizacją, a mianowicie uzależnienie od gier, niepożądaną konkurencję i jednocześnie proponujemy ramy dla inteligentnej grywalizacji (FIG), które mogą pomóc personalizować grywalizację poprzez monitorowanie zachowań ryzykownych. Autorzy opisują, jak najlepiej wykorzystywać elementy projektowania gier, aby uniknąć ich nadużywania i wreszcie wspierać mechanizmy „zanikania”, które stopniowo ograniczają użycie grywalizacji i pomagają uczniom skoncentrować się na nauce, a nie tylko na zewnętrznych motywach.
55.	The Dimensions of Intercultural Education	Cristian STAN, Adriana Denisa MANEA	Rumunia	ANG	https://www.researchgate.net/publication/328513971_The_Dimensions_of_Intercultural_Education	October 2018 Project: Studia Universitatis		Nadchodzące społeczeństwo będzie społeczeństwem mieszanym pod względem kulturowym, etnicznym, rasowym i religijnym. Jednym z najważniejszych wskaźników dojrzałości i trwałości społeczeństwa jest jego zdolność do wyartykułowania i przełożenia na praktykę systemu edukacyjnego zdolnego do waloryzacji potencjału edukacyjnego oferowanego przez heterogeniczność struktury społeczności. Nosićcami uprzedzeń generowanych przez tę różnorodność może być nie tylko uczniowie, ale też osoby dorosłe w jego otoczeniu i dlatego edukacja interkulturowa będzie musiała wyjść poza sferę edukacji formalnej i zaangażować się w edukację poza formalną i nieformalną.
56.	The Use of Virtual Worlds for Developing Intercultural Competences	Lisiane Machado Amarolinda Zanela Klein Angilberto Freitas, Eliane Jose-Manuel-Saiz	Brazylia	ANG	https://www.researchgate.net/publication/304630597_The_Use_of_Virtual_Worlds_for_Developing_Intercultural_Compentences	DOI:10.4018/IJICTE.2016070105		W tym badaniu autorzy przedstawiają ramy rozwoju kompetencji interkulturowych (IC) oraz wykorzystują Trójwymiarowe Cyfrowe Światy Wirtualne (3DWW) jako środowiska do rozwoju tychże umiejętności.
57.	Exploring Application, Attitudes and Integration of Video Games: MinecraftEdu in Middle School	López1*, John Miller2, Esteban Vázquez-Canol and María-Concepción	Hiszpania	ANG	https://www.researchgate.net/publication/282289417_Exploring_Application_Attitudes_and_Integration_of_Video_Games_MinecraftEdu_in_Middle_School	July 2015 Educational Technology & Society 18(3):114-128		Celem tego badania była ocena wykorzystania gry MinecraftEdu w praktyce szkolnej, analizując wyniki i postawy wszystkich członków społeczności edukacyjnej poprzez podejście quasi-eksperymentalne.
58.	Gamification of in-class activities in flipped classroom lectures	Michael Sailer and Maximilian Sailer	Wielka Brytania	ANG	https://www.researchgate.net/publication/34119842_Gamification_of_in-class_activities_in_flipped_classroom_lectures	DOI:10.1111/bjet.12948	© 2020 The Authors. British Journal of Educational Technology published by John Wiley & Sons Ltd on	Materiały wskazują na to, że klasa odwrócona to podejście, które może sprostać wyzwaniom współczesnych programów nauczania.
59.	Gamifying intercultural telecollaboration tasks for pre-mobility students	Marta Giralt and Liam Murray2	Irlandia	ANG	https://www.semanticscholar.org/paper/Gamifying-Intercultural-Telecollaboration-Tasks-for-Giralt-Murray/8b859d242829839ac38534941ecbd37381ac095b	Giralt, M., & Murray, L. (2019). Gamifying intercultural telecollaboration tasks for pre-mobility students. In A. Turula, M. Kurek & T. Lewis (Eds), Telecollaboration and virtual exchange across disciplines in practice	© 2019 Marta Giralt and Liam Murray (CC BY)	Niniejszy artykuł argumentuje, że grywalizację można skutecznie wykorzystać do angażowania uczniów w udział w programach tele-współpracy przygotowujących, lub projekty wyjazdowe.
60.	Identifying and Measuring the Intercultural Competencies of Educators in International School Settings	Ross, Martha	Britain	ANG	https://ethos.bl.uk/OrderDetails.do?uin=uk.bl.ethos.809759	Identifying and Measuring the Intercultural Competencies of Educators in International School Settings Ross, M. (Author). 24 Jun 2020	Materiały pod ochroną praw autorskich	Niniejsze badanie identyfikuje i mierzy wykorzystanie dwudziestu wymiarów kompetencji interkulturowej (IC) zidentyfikowanych w literaturze oraz ocenia ich wykorzystanie w czterech międzynarodowych środowiskach szkolnych. W badaniu oceniono, że rozwijanie kompetencji interkulturowej ma pozytywny wpływ na uczniów. A jej brak może prowadzić do złych praktyk. Niniejsze badanie zaleca nauczycielom, aby opierali się stereotypom kulturowym oraz starali się pozytywnie pośredniczyć we wpływach kulturowych w międzynarodowej klasie szkolnej.
61.	New immigrants. An incentive for intercultural education?	Yvonne Leeman & Erna van Koeven	Holandnia	ANG	https://www.researchgate.net/publication/329326158_New_Immigrants_An_Incentive_for_Intercultural_Education	https://doi.org/10.1080/20004508.2018.1541675	Materiały pod ochroną praw autorskich	Niniejsze badanie zostało zainspirowane inkluzywnym podejściem interkulturowym nastawionym na edukowanie poprzez rozwój doświadczeń empirycznych u nauczycieli, którzy chcą rozwijać swoje kompetencje interkulturowe.

62.	The use of Minecraft in education and experimental research	Dominik Hemeli, Steve Nebel*, Sascha Schneider, Günter Daniel Rey	Niemcy	ANG	https://www.researchgate.net/publication/290444298 The use of Minecraft in education and experime ntal research	DOI:10.13140/RG.2.1.1266.2802	Materiały pod ochroną praw autorskich	Plakat zaprezentowany na 9. Konferencji Wydziału Psychologii Mediów w Tybindze 2015
-----	---	--	--------	-----	--	-------------------------------	---	---

copyright/licence

This project has been funded with the support from the European Union. This publication reflects the views only of the author, and the European Commission or Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji – National Agency of Erasmus+ in Poland cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained herein.