

Resurse colectate

Nr. Crt.	Titlul materialului	Autor(i)	Țara	Limba	Link (dacă este aplicabil)	Alte date bibliografice	Termeni de utilizare*	Scurtă descriere a conținutului
1.	Utilizarea jocurilor video în educație interculturală, pentru diversitate și incluzivă.	Shliakhovchuk, E.	Spania	Engleză	https://www.researchgate.net/publication/329223382_USING_VIDEO_GAMES_IN_INTERCULTURAL_DIVERSITY_AND_INCLUSIVE_EDUCATION	2018, Lucrările celei de-a 11-a Conferințe internaționale anuale de educație, cercetare și inovare (pp. 12-14).	materiale protejate prin drepturi de autor	Acest articol examinează modul în care jocurile video ar putea fi folosite în sălile de clasă pentru a promova valorile culturale, pentru a reduce gândirea stereotipă și prejudecățile. Accentul principal al lucrării este pus pe jocurile concepute cu un rezultat dorit pentru a ajuta oamenii să învețe despre provocările globale actuale, inclusiv problemele migrantilor, problemele refugiaților, comunicarea interculturală etc. Mai multe elemente de învățare comune jocurilor video care ar putea fi utilizate în interculturalitate, sunt prezentate diversitatea și educația incluzivă.
2.	Jocuri de simulare interculturală: O revizuire (a Statelor Unite și nu numai).	Fowler, S. M., & Pusch, M. D.	SUA	Engleză	https://www.researchgate.net/publication/240280894_Intercultural_Simulation_Games_A_Review_of_the_United_States_and_Beyond	2010, Simulare & Jocuri, 41(1), 94-115.	materiale protejate prin drepturi de autor	Acest articol examinează bazele conceptuale ale jocurilor de simulare interculturale, istoria acestora, contextele în care sunt sau au fost utilizate, eficacitatea lor și situația actuală a jocurilor de simulare interculturală.
3.	Perspectiva interculturală despre impactul jocurilor video asupra jucătorilor: perspective dintr-o revizuire sistematică a literaturii recente.	Shliakhovchuk, E., & Muñoz García, A.	Spania	Engleză	https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&q=3.%09Shliakhovchuk%2C+E.%2C+%26+Muñoz+García%2C+A.++(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+20(1)%2C+40-58.	2020, Științe ale educației: teorie și practică, 20(1), 40-58.	materiale protejate prin drepturi de autor	Această lucrare examinează literatura recentă cu privire la impactul jocurilor video asupra jucătorilor dintr-o perspectivă interculturală. Concluziile materialelor analizate sugerează că jocurile video au potențialul de a ajuta la dobândirea cunoștințelor culturale și la dezvoltarea alfabetizării interculturale, alfabetizării socio-culturale, conștientizării culturale, conștientizării de sine și înțelegerii culturale a diferitelor spații geopolitice, pentru a consolida sau slăbi stereotipurile, și, într-o oarecare măsură, facilitează și dezvoltarea abilităților interculturale.

4.	Proiectarea programelor de educație și formare interculturală: o abordare bazată pe dovezi.	Stephan, W. G., & Stephan, C. W.	SUA	Engleză	https://www.researchgate.net/publication/256976746/Designing_intercultural_education_and_training_programs_An_evidence-based_approach	2013, Jurnalul Internațional de Relații Interculturale, 37(3), 277-286.	materiale protejate prin drepturi de autor	În acest articol, autorii descriu un model în șase etape pentru proiectarea programelor de educație și formare interculturală bazate pe dovezi. Efectele programului asupra înțelegerii intergrupurilor, relațiilor intergrupale și acțiunilor orientate spre justiția socială sunt prezentate împreună cu un model causal al acestor rezultate. Articolul se încheie cu o discuție despre utilitatea modelului în șase etape.
5.	Educație interculturală în două cursuri de formare a profesorilor în nordul Olandei.	Hermans, P.	Olanda	Engleză	https://www.researchgate.net/publication/249003794/Intercultural_Education_in_Two_Teachertraining_Courses_in_the_North_of_the_Netherlands	2002, Educație interculturală, 13(2), 183-199.	materiale protejate prin drepturi de autor	Această lucrare examinează implementarea educației interculturale în două cursuri de formare a profesorilor din nordul Olandei. A fost examinat locul educației interculturale în curriculumul formal, precum și evaluarea de către elevi și profesori a implementării acesteia.
6.	Educația interculturală în sistemul de formare a viitorilor profesori.	Achaeva, M., Daurova, A., Pospelova, N., & Borysov, V.	Rusia	Engleză	https://www.google.com/uri?sa=&rl=1&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwjF8e7XvOnwAhVQyqQKH5FJBqUQFJAegQIAhAD&url=http%3A%2F%2Ffiles.eric.ed.gov%2Ffulltext%2FEJ1190156.pdf&usq=AOvVaw0-8T11N1Ok6h8P0oU43os_	2018, Jurnalul studiilor sociale de cercetare în educație, 9(3), 261-281.	materiale protejate prin drepturi de autor	Obiectivul acestei lucrări este de a identifica și fundamenta teoretic condițiile pedagogice pentru eficacitatea formării pluralismului cultural a tinerilor profesioniști care lucrează în școli. Autorii articolului oferă o serie de recomandări pentru o educație interculturală mai eficientă. Educația politică promovează armonizarea relațiilor dintre reprezentanții diferitelor civilizații și culturi.
7.	Ascultarea vocilor copiilor cu privire la politica și practica educației interculturale.	Hajisoteriou, C., & Angelides, P.	Cipru	Engleză	https://pure.unic.ac.cy/en/publications/listening-to-childrens-voices-on-intercultural-education-policy-a	2015, Jurnalul Internațional de Studii Calitative în Educație, 28(1), 112-130.	materiale protejate prin drepturi de autor	Scopul general al acestei cercetări este de a investiga experiențele copiilor nativi și imigranți cu privire la practicile pedagogice interculturale din școlile din Cipru. De asemenea, explorează sugestiile lor pentru îmbunătățirea politicilor și practicilor pentru educația interculturală.
8.	Rolul jocurilor de simulare interculturală în procesul de studiu: impactul asupra dezvoltării competenței interculturale.	Gerulaitienė, E.	Lituania	Engleză	http://journals.ru.lv/index.php/SIE/article/view/531	2013, Lucrările Conferinței Științifice Internaționale (Vol. 1, pp. 222-231).	materiale protejate prin drepturi de autor	Acest articol examinează bazele conceptuale ale jocurilor de simulare interculturală în procesul de studiu și impactul sau eficacitatea acestora asupra dezvoltării competenței interculturale. Jocurile de simulare interculturală sunt concepute și desfășurate pentru a dezvolta abilități și a inocula participanților pentru o experiență viitoare într-un mediu cultural diferit sau necunoscut.

9.	Povești din educația interculturală din Serbia: conducerea profesorilor și participarea părinților.	Vranješević, J., & Frost, D.	Serbia	Engleză	https://www.researchgate.net/publication/298728113_Stories_From_Intercultural_Education_in_Serbia_Teacher_Leadership_and_Parent_Participation	2018, Educația europeană, 48(1), 63-78.	materiale protejate prin drepturi de autor	Acest articol explorează potențialul leadership-ului profesorilor ca strategie de promovare a educației interculturale prin împuternicirea părinților și a membrilor grupurilor minoritare etnice să participe la viața școlii. Se trag concluzii despre relația dintre conducerea profesorilor și o abordare transformatoare a educației interculturale.
10.	Pachet educațional: Idei, resurse, metode și activități pentru educația interculturală informală cu tineri și adulți.	Brander, P., & Gomes, R.	Ungaria	Engleză	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, Consiliul European.	materiale protejate prin drepturi de autor	<i>Pachetul de educație</i> este o lucrare de referință pentru cei implicați în educația și formarea interculturală cu tinerii din Europa și nu numai. Utilitatea pachetului provine din varietatea și creativitatea metodelor propuse. La mai bine de douăzeci de ani de la campania „toți diferiți – toți egali”, jocurile de rol, exercițiile de simulare, studiile de caz și lucrul în grup cooperant.
11.	Gamificare în educație: descoperiri în cercetare și practică	Information Resources Management Association	SUA	Engleză		Data lansării: 2018	Copyright: © 2018	Este o sursă de referință inovatoare pentru cele mai recente materiale academice despre diferite abordări și probleme cu care se confruntă integrarea jocurilor în programele de învățământ. Evidențind o serie de subiecte, cum ar fi învățarea prin joc, lumi virtuale și jocuri educaționale pe computer, această publicație este concepută în mod ideal pentru educatori, administratori, designeri de software și părți interesate de la toate nivelurile de educație.
12.	Introducere în gamificare didactica	Vaidahazan, R.	România	Română		Data lansării: 2020	Copyright: © 2020	Este organizat în 4 capitole: Delimitări conceptuale; Cercetări și tendințe în literatură; Sistem propriu de gamificare didactică; Culegere de resurse didactice.
13.	Hooked: Cum să construiești produse care formează obiceiuri	Eyal, N.	SUA	Engleză		Data lansării: 2014	Copyright: © 2014	Descrie modul în care companiile de succes creează produse pe care oamenii nu le pot refuza - și cum poți și tu.
14.	Gamificarea: Cum gamificarea îi motivează pe oameni să facă lucruri extraordinare	Burke, B.	UK	Engleză		Data lansării: 2014	Copyright: © 2014	Oferă un număr mare de exemple și mini-studii de caz, informații valoroase despre ceea ce trebuie luat în considerare în proiecte pentru a oferi soluții eficiente pentru jucători.
15.	Realitatea este	McGonigal, J.	UK	Engleză		Data lansării: 2012	Copyright: © 2012	Descrie modul în care putem valorifica puterea jocurilor pentru a spori
16.	Pentru victorie:	Werbach, K.;	SUA	Engleză		Data lansării: 2012	Copyright: © 2012	Descrie modul în care gândirea jocurilor – abordând probleme precum un
17.	Gamificăți-vă sala	Farber, M.	SUA	Engleză		Data lansării: 2012	Copyright: © 2012	Descrie modul de implementare a învățării bazate pe joc și tehnicilor de
18.	Îmbunătățiți-vă	Blass, L.	SUA	Engleză		Data lansării: 2019	Copyright: © 2019	Îi ajută pe educatori să înțeleagă beneficiile gamificării și ale învățării
19.	Creșteți-vă nivelul	Cassie, J.	SUA	Engleză		Data lansării: 2016	Copyright: © 2016	Această carte acoperă: ce se întâmplă cu învățarea elevilor atunci când

20.	Fă învățarea	Richmond, T.	SUA	Engleză		Data lansării: 2018	Copyright: © 2018	Tehnici acționabile pe care Tisha le împărtășește și vor echipa pentru a
21.	eLearning	ELM Learning	SUA	Engleză	https://elmlearning.com/gamification/		Acces liber	Dacă ideea de a juca jocuri la locul de muncă evocă imagini cu angajați
22.	Gamificarea	Οικονόμου	Grecia	Grecă	https://bit.ly/3yl2YpS	http://www.elearningap.com/eLAP2008/Online/	Acces liber	Prin aceste noi abordări încercăm să stărim interesul și dorința de a
23.	Jocul în educație	Πανατζίδης &	Grecia	Grecă	https://bit.ly/3oTVN26	Apple, M. W. (2004). Ideologie și curriculum.	Acces liber	Lucrarea de față este o sinteză teoretică care își propune să conecteze
24.	Gamificare	Μαρκόπουλος	Grecia	Grecă	https://bit.ly/3hXkoBs		Acces liber	„Gaming” nu este doar o știință de dezvoltare a jocurilor distractive sau de
25.	Ce este	Andreas	SUA	Engleză	https://link.springer.com/chapter/10.1007%2F978-3-	Baumann, G. (1996). Contestarea culturii.	Acces prin achiziție	În acest capitol, autorii problematizează, dezgândesc și regândesc
26.	DEZVOLTAREA	Justinas	Lituania	Engleză	10.3846/cs.2021.14583	Berardo, K. și Deardorff, D. K. (2012).	Acces prin achiziție	Deși diferite aspecte ale comunicării interculturale au fost examinate în
27.	Studiul efectelor	E.	Grecia	Grecă	https://bit.ly/3usP28E	Botturi, L. & Loh, C. S. (2009). A fost odată un	Acces liber	Lucrarea prezintă un studiu al aplicării practice a gamificării și e-learning-
28.	Cadrul propus	E.	Grecia	Grecă	https://bit.ly/2SsZWxE	Bartle, R. (1996). Inimi, croșe, diamante, pică:	Acces liber	Scopul abordării propuse este selectarea sistematică a elementelor de joc
29.	Gamificarea ca	Ευάγγελος Σίτας	Grecia	Engleză	http://dx.doi.org/10.12681/icodl.1123	Cheong, C., Cheong, F. și Filippou, J. (2013).	Acces liber	În zilele noastre, jocurile digitale au apărut din fundalul în prim-planul
30.	MOSAIC:	Γούλα Βασιλική	Grecia	Grecă	https://dspace.lib.uom.gr/handle/2159/23260	Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. și Nacke,	Acces liber	Această teză postuniversitară se referă la jocurile de noroc și educația
31.	Narațiunea	Άλκηστη Βασιλική	Grecia	Grecă	https://pergamos.lib.uoa.gr/uoai/dl/frontend/file/lib/def	A.Archakis, M. Kondyli, Introducere în	Acces liber	Mișcarea de gamificare a căpatat proporții globale. Multe companii precum
32.	Utilizarea	Τασιτσιπούλου, Ά.	Grecia	Grecă	https://www.didaktorika.gr/eadd/handle/10442/48275		Acces liber	Tema acestei teze de doctorat este studiul opțiunilor în comportamentul
33.	Interculturalitatea	Fernando	Spania	Engleză	https://www.researchgate.net/publication/336172933		Acces liber	Acest articol se referă la gamificare în contextul Educației Interculturale, ca
34.	Jocul ca resursă	Francisco Manuel	Spania	Engleză	https://www.researchgate.net/publication/314783039		Acces liber	Acest articol se referă la prima copilărie în care prin jocuri și jucării, copiii
35.	Apel în climatul	Kristi Jauregi and	UK	Engleză	https://research-		Acces liber	Scopul acestui articol este de a dezvolta și testa abordări inovatoare de
36.	Utilizarea	J. Marti-Parreño,	Spania	Engleză	https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/jcal.12	https://www.researchgate.net/publication/30601	Solicitați acces gratuit sau	Majoritatea cercetărilor pe această temă s-au concentrat pe dezvoltarea
37.	O privire de	Bradley E.	Austria	Engleză	https://www.researchgate.net/publication/291139939		Acces liber	Acest articol utilizează atât învățarea bazată pe joc (GBL), cât și
38.	Drumul meu către	Elisabet	Suedia	Engleză	https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/1467-		Acces prin achiziție	Această lucrare explorează câteva implicații ale criticii post-coloniale a
39.	Educația	Daniel Faasa,	Cipru	Engleză	https://www.researchgate.net/publication/261675132		Acces liber	Acest articol se bazează pe 30 de documente politice la nivel european
40.	Probleme ale	Harry H. Giles,	SUA	Engleză	https://journals.sagepub.com/doi/10.3102/003465430		Acces prin achiziție	Educația interculturală este educația pentru a îmbunătăți înțelegerea și
41.	Schimburii	Ana Sevilla-Pavon	Spania	Engleză	https://bera-		Acces prin achiziție	Una dintre cele mai promițătoare abordări educaționale rezultate în urma
42.	Puterea învățării		Italia	Engleză	https://www.erasustrainingcourses.com/gamification		Acces liber	Scopul general al acestui curs este de a promova excelența în educație
43.	Ghidul unui	Wendy Hsin-Yuan	Canada	Engleză	https://inside.rotman.utoronto.ca/behaviouraleconomy	10 Decembrie 2013, Toronto		Acest raport urmărește să definească gamificarea, să deconstruiască
44.	O PROPUNERE	TUĞÇE ALDEMİR	Turcia	Engleză	http://etd.lib.metu.edu.tr/upload/12618924/index.pdf	2015 Ankara		Acest studiu este o încercare de a dezvolta un model de design
45.	O platformă de	Darina Dicheva,	SUA	Engleză	https://www.researchgate.net/publication/282981572			Gamificarea – utilizarea elementelor de design de joc în contexte non-jocuri
46.	Tehnologie	Michael Hitchens,	Australia	Engleză	https://eric.ed.gov/?id=EJ1172597	Hitchens, M. și Tulloch, R. (2018). „Un design	permissions@emeraldinsight.e	Cercetarea descrisă aici prezintă o abordare a gamificării pentru sala de
47.	INTERCULTURAL	Fernando	Spania	Engleză	https://www.scilit.net/article/d86c710f70ab1cc5217c8	Rev. Ciências Humanas Frederico		Lucrarea de față se referă la gamificare în contextul Educației
48.	Perspectiva	Elena	Spania	Engleză	https://www.researchgate.net/publication/338892013	DOI 10.12738/jestp.2020.1.004 Ianuarie 2020		Această lucrare examinează literatura recentă referitoare la impactul
49.	Spații pentru	Sarah Stack, Anja	Finlanda	Engleză	https://static1.squarespace.com/static/58170ad5b8a7	2016	© 2018 Fundația Institutul	Acest ghid oferă un alt punct de vedere asupra învățării interculturale. Este
50.	DETERMINANȚII	Yelena Bystray1*	Rusia	Engleză	https://giapournals.com/hssr/article/view/2285	https://doi.org/10.18510/hssr.2019.76141	© Bystray et al.	Articolul își propune să identifice factorii determinanți ai educației
51.	Minecraft: un joc	Glenn Ekaputra,	Indonezia	Engleză	https://www.researchgate.net/publication/261671901	2013 Indonezia	Copyright © 2013 Conferința	Articolul conține recenzii asupra aspectelor care trebuie utilizate pentru
52.	Predarea	Alexandra	România	Engleză	https://www.proquest.com/openview/34ab81585845f6	DOI:10.12753/2066-026X-18-041		Această lucrare explorează măsura în care predarea interculturalismului
53.	EFICACITATEA	Dr. Can MESE,	Turcia	Engleză	https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/779459	Jurnalul turc online de educație la distanță-		Scopul acestui studiu a fost de a determina eficacitatea mediilor de
54.	Părțile luminoase	Fernando R. H.	Japonia	Engleză	https://www.researchgate.net/publication/301749533	DOI:10.1007/978-3-319-39583-8_17		În această lucrare, vom discuta unele dintre problemele gamificării, și
55.	Dimensiunile	Cristian STAN,	România	Engleză	https://www.researchgate.net/publication/328513971	octombrie 2018		Societatea viitoare va fi o societate mixtă din punct de vedere cultural,
56.	Utilizarea lumilor	Lisiane Machado	Brazilia	Engleză	https://www.researchgate.net/publication/304630597	DOI:10.4018/JICTE.2016070105		În această cercetare, autorii prezintă un cadru pentru dezvoltarea
57.	Explorarea	José-Manuel Sáez	Spania	Engleză	https://www.researchgate.net/publication/282289417	Iulie 2015 Educational Technology & Society		Scopul acestui studiu este de a evalua utilizarea MinecraftEdu în practica la
58.	Gamificarea	Michael Sailer and	UK	Engleză	https://www.researchgate.net/publication/341119842	DOI:10.1111/bjet.12948	© 2020 Autorii. British Journal	Această lucrare sugerează o abordare gamificată a clasei inversate
59.	Gamificarea	Marta Giralt1	Irlanda	Engleză	https://www.semanticscholar.org/paper/Gamifying-	Giralt, M. și Murray, L. (2019). Gamificarea	© 2019 Marta Giralt and Liam	Această lucrare susține că gamificarea poate fi folosită în mod eficient
60.	Identificarea și	Ross, Martha	UK	Engleză	https://ethos.bl.uk/OrderDetails.do?uin=uk.bl.ethos.8	Identificarea și Măsurarea Competențelor	Drepturile de autor și drepturile	Acest studiu identifică și măsoară utilizarea a douăzeci de competențe
61.	Noi imigranți. Un	Yvonne Leeman &	Olanda	Engleză	https://www.researchgate.net/publication/329326158		© 2018 Autorul(ii). Publicat de	Acest studiu a fost inspirat de o perspectivă interculturală incluzivă asupra
62.	Utilizarea	Dominik Hemeli,	Germania	Engleză	https://www.researchgate.net/publication/290444298	DOI:10.13140/RG.2.1.1266.2802	Conținutul poate fi supus	Poster prezentat la cea de-a 9-a Conferință a Diviziei de Psihologie Media

* în legătură cu dreptul de autor/licența

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Uniunii Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia Europeană sau Agenția Națională Erasmus + Fundația Rozwoju Systemu Edukacji din Polonia nu pot fi făcute responsabile pentru nici unul dintre posibilele moduri de utilizare a informațiilor conținute în acest document.