

Burimet e mbledhura

No.	Titulli i materialit	Autor(i/rët)	Shteti	Gjuha	Linku (nëse është e aplikueshme)	Të dhëna të tjera bibliografike	Kushtet e përdorimit*	Përshkrimi i shkurtër i përmbajtjes
1.	Përdorimi i video lojërave në edukimin ndërkulturor, të diversitetit dhe gjithëpërfshirës.	Shliakhovchuk, E.	Spanja	Anglisht	https://www.researchgate.net/publication/329223382_USING_VIDEO_GAMES_IN_INTERCULTURAL_DIVERSITY_AND_INCLUSIVE_EDUCATION	2018, Punimet e Konferencës së "Konferencës Ndërkombëtare të 11-të vjetore të Arsimit", Kërkimit dhe Inovacionit (fq. 12-14).	Materiale me të drejtë autori	Ky artikull shqyrton sesi video lojërat mund të përdoren në klasa për të promovuar vlerat kulturore, për të reduktuar të menduarit stereotip dhe paragjykimet. Fokusi kryesor i punimit është vendosur në lojërat e krijuara me një rezultat të synuar për të ndihmuar njerëzit të mësojnë rreth sfidave aktuale globale, duke përfshirë gëshjtet e migrantëve, problemet e refugjatëve, komunikimin ndërkulturor, etj. Janë paraqitur disa elemente mësimore të përbashkëta për video lojërat që mund të përdoren në edukimin ndërkulturor, të diversitetit dhe gjithëpërfshirjes.
2.	Lojëra simuluese ndërkulturore: Një përmbledhje (të Shteteve të Bashkuara dhe më gjerë).	Fowler, S. M., & Pusch, M. D.	SHBA	Anglisht	https://www.researchgate.net/publication/240280894_Intercultural_Simulation_Games_A_Review_of_the_United_States_and_Beyond	2010, Simulimi dhe lojërat, 41 (1), 94-115.	Materiale me të drejtë autori	Ky artikull shqyrton bazat konceptuale për lojërat simuluese ndërkulturore, historinë e tyre, kontekstet në të cilat ato po përdoren ose janë përdorur, efikasitetin e tyre dhe situatën aktuale për lojërat simuluese ndërkulturore.
3.	Perspektiva ndërkulturore mbi ndikimin e lojërave video te lojtarët: Vështrime nga një rishikim sistematik i literaturës së fundit.	Shliakhovchuk, E., & Muñoz García, A.	Spanjë	Anglisht	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, Shkenca Edukative: Teori dhe Praktikë, 20(1), 40-58.	Materiale me të drejtë autori	Ky punim shqyrton literaturën e fundit në lidhje me ndikimin e lojërave video te lojtarët nga një perspektivë ndërkulturore. Gjetjet e materialeve të analizuar sugjerojnë se video lojërat kanë potencialin për të ndihmuar në marrjen e njohurive kulturore dhe zhvillimin e shkrimit-leximit ndërkulturor, shkrimit-leximit socio-kulturor, ndërgjegjësimin kulturor, vetëdijes dhe të kuptuarit kulturor të hapësirave të ndryshme gjeopolitike, për të përforcuar ose dobësuar stereotipet, dhe në një farë mase lehtësojnë edhe zhvillimin e aftësive ndërkulturore.

4.	Hartimi i programeve të edukimit dhe trajnimit ndërkulturor: Një qasje e bazuar në dëshmi.	Stephan, W. G., & Stephan, C. W.	SHBA	EN	https://www.researchgate.net/publication/256976746_Designing_intercultural_education_and_training_programs_An_evidence-based_approach	2013, Gazeta Ndërkombëtare e Mardhënëve Ndërkulturore, 37(3), 277-286.	copyrighted materials	Në këtë artikull autorët përshkruajnë një model me gjashtë faza për hartimin e programeve të edukimit dhe trajnimit ndërkulturor të bazuara në dëshmi. Efektet e programit në mirëkuptimin ndërgrupor, marrëdhëniet ndërgrupore dhe veprimet e orientuara drejt drejtësisë sociale janë paraqitur së bashku me një model kauzal të këtyre rezultateve. Artikulli përfundon me një diskutim mbi dobësi e modelit me gjashtë faza.
5.	Edukimi ndërkulturor në dy kurse të trajnimit të mësuesve në veri të Holandës.	Hermans, P.	Holanda	Anglisht	https://www.researchgate.net/publication/249003794_Intercultural_Education_in_Two_Teaching_Training_Courses_in_the_North_of_the_Netherlands	2002, Edukimi Ndërkulturor, 13(2), 183-199.	Materiale me të drejtë autori	Ky punim shqyrton zbatimin e edukimit ndërkulturor në dy kurse të trajnimit të mësuesve në veri të Holandës. U shqyrta vendi i edukimit ndërkulturor në kurrikulën formale si dhe vlerësimi nga nxënësit dhe mësuesit për zbatimin e tij.
6.	Edukimi ndërkulturor në sistemin e formimit të mësuesve të ardhshëm.	Achaeva, M., Daurova, A., Pospelova, N., & Borysov, V.	Rusi	Anglisht	https://www.google.com/url?sa=t&rc=es&source=web&cd=&ved=2ahUKEwjFRe7XvOnwAhVQyqQKH5FJBgUQFIAAegQIAhAD&url=http%3A%2Ffiles.eric.ed.gov%2Ffulltext%2FJ1190156.pdf&usq=AOvVaw0-8Tt1N1Ok6h8POoU43os	2018, Gazeta e Studimeve Sociale për Hulumtim dhe Edukim, 9(3), 261-281.	Materiale me të drejtë autori	Objekti i kësaj pune është të identifikojë dhe të vërtetojë teorikisht kushtet pedagogjike për efektivitetin e formimit të pluralizmit kulturor të profesionistëve të rinj që punojnë në shkollë. Autorët e artikullit ofrojnë një sërë rekomandimesh për një edukim ndërkulturor më efektiv. Edukimi politikulturor promovon harmonizimin e marrëdhënëve ndërmjet përfaqësuesve të qytetërimeve dhe kulturave të ndryshme.
7.	Dëgjimi i zërave të fëmijëve për politikën dhe praktikën e edukimit ndërkulturor.	Hajisoteriou, C., & Angelides, P.	Qipro	Anglisht	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.	Materiale me të drejtë autori	Qëllimi kryesor i këtij hulumtimi është të hetojë përvojat e fëmijëve vendas dhe emigrantë të praktikave pedagogjike ndërkulturore në shkollat e Qipros. Ai gjithashtu shqyrton sugjerimet e tyre për përmirësimin e politikave dhe praktikave për edukimin ndërkulturor.
8.	Roli i lojërave simuluese ndërkulturore në procesin e studimit: ndikimi në zhvillimin e kompetencës ndërkulturore.	Gerulaitienė, E.	Lituani	Anglisht	http://journals.ru.lv/index.php/SIE/article/view/531	2013, Punime të Konferencës Shkencore Ndërkombëtare (Vëll. 1, fq. 222-231).	Materiale me të drejtë autori	Ky artikull shqyrton bazat konceptuale për lojërat simuluese ndërkulturore në procesin e studimit dhe ndikimin ose efikasitetin e tyre në zhvillimin e kompetencës ndërkulturore. Lojërat simuluese ndërkulturore janë krijuar dhe kryer për të zhvilluar aftësi dhe për të vaksinuar pjesëmarrësit për përvojën e ardhshme në një mjedis kulturor të ndryshëm ose të panjohur.

9.	Tregime nga arsimit ndërkulturor në Serbi: Udhëheqja e mësuesve dhe pjesëmarrja e prindërve.	Vranješević, J., & Frost, D.	Serbi	Anglisht	https://www.researchgate.net/publication/298728113_Stories_From_Intercultural_Education_in_Serbia_Teacher_Leadership_and_Parent_Participation	2018, Arsimit Evropian, 48(1), 63-78.	Materiale me të drejtë autori	Ky artikull eksploron potencialin e udhëheqjes së mësuesve si një strategji për të promovuar arsimin ndërkulturor duke fuqizuar prindërit dhe anëtarët e grupeve të pakicave etnike për të marrë pjesë në jetën e shkollës. Janë nxjerrë përfundime në lidhje me marrëdhënien ndërmjet udhëheqjes së mësuesve dhe një qasjeje transformuese ndaj edukimit ndërkulturor.
10.	Paketa arsimore: Ide, burime, metoda dhe aktivitetet për edukimin ndërkulturor informal me të rinjtë dhe të rriturit.	Brander, P., & Gomes, R.	Hungari	Anglisht	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.	Materiale me të drejtë autori	Paketa e Arsimit është një vepër referimi për ata që janë të përfshirë në edukimin dhe trajnimin ndërkulturor me të rinjtë në të gjithë Evropën dhe më gjerë. Dobia e paketës buron nga shumëllojshmëria dhe kreativiteti i metodologjive të propozuara. Më shumë se njëzet vjet pas fushatës "Te gjithë të ndryshëm - të gjithë të barabartë", luajtja e roleve, ushtrimet simuluese, studimet e rasteve dhe puna bashkëpunuese në grup.
11.	Gamifikimi në Arsim: Përparime në Kërkim dhe Praktikë	Information Resources Management Association	SHBA	Anglisht		Data e publikimit: 2018	E drejta e autorit: © 2018	Është një burim inovativ referimi për materialin më të fundit akademik mbi qasjet dhe çështjet e ndryshme me të cilat përballen integrimi i lojërave brenda kurrikulave. Duke theksuar një sërë temash, të tilla si të mësuarit përmes lojës, botët virtuale dhe lojërat kompjuterike edukative, ky botim është krijuar në mënyrë ideale për edukatorët, administratorët, projektuesit e programeve kompjuterike dhe palët e interesuara në të gjitha nivelet e arsimit.
12.	Hyrje në gamifikimin didaktik	Vaidahazan, R.	Rumania	Rumune		Data e publikimit: 2020	E drejta e autorit: © 2020	Ai është i organizuar në 4 kapituj: Kufizimet konceptuale; Kërkimet dhe tendencat në literaturë; Sistemi i vet didaktik i gamifikimit; Mbledhja e burimeve mësimore.
13.	Hooked: Si të ndërtoni produkte që formojnë zakone	Eyal, N.	SHBA	Anglisht		Data e publikimit: 2014	E drejta e autorit: © 2014	Ai përshkruan se si kompanitë e suksesshme krijojnë produkte që njerëzit nuk mund t'i hedhin poshtë dhe si mundëni edhe ju.
14.	Gamify: Si Gamifikimi i motivon njerëzit të bëjnë gjëra të jashtëzakonshme	Burke, B.	BM	Anglisht		Data e publikimit: 2014	E drejta e autorit: © 2014	Ai ofron një numër të madh shembujsh dhe mini-studime të rasteve, informacion të vlefshëm se çfarë duhet marrë parasysh në projekte në mënyrë që të ofrohen zgjidhje efektive për lojtarët.
15.	Realiteti është i prishur: Pse lojërat na bëjnë më të mirë dhe si mund ta ndryshojnë botën	McGonigal, J.	BM	Anglisht		Data e publikimit: 2012	E drejta e autorit: © 2012	Ai përshkruan se si ne mund të shfrytëzojmë fuqinë e lojërave për të rritur lumturinë globale.

16.	Për të fituar: Si të menduarit e lojës mund të revolucionarizojë biznesin tuaj	Werbach, K.; Hunter, D.	SHBA	Anglisht		Data e publikimit: 2012	E drejta e autorit: © 2012	Ai përshkruan se si të menduarit e lojës—adresimi i problemeve si një projektues lojërash—mund të motivojë punonjësit dhe klientët dhe të krijojë përvoja tërheqëse që mund të transformojnë biznesin tuaj.
17.	Gamify Your Classroom: Një udhëzues në terren për mësimin e bazuar në lojë, letër - Matthew Farber	Farber, M.	SHBA	Anglisht		Data e publikimit: 2012	E drejta e autorit: © 2012	Ai përshkruan se si të zbatohen teknikat e mësimin të bazuar në lojë dhe gamifikimit në mësimdhënien e përditshme.
18.	Fuqizoni klasën tuaj: Riimagjinoni të mësuarit përmes lojës	Blass, L.	SHBA	Anglisht		Data e publikimit: 2019	E drejta e autorit: © 2019	Ai i ndihmon edukatorët të kuptojnë përfitimet e gamifikimit dhe të të mësuarit të bazuar në lojë, dhe i fuqizon ata të krijojnë përvoja mësimore që përdorin lojën për të rritur motivimin dhe angazhimin dhe për të ndërtuar komunitetin në klasë.
19.	Ngritni nivelin e klasës suaj: Kërkimi për të gamifikuar mësimet tuaja dhe për të angazhuar studentët tuaj	Cassie, J.	SHBA	Anglisht		Data e publikimit: 2016	E drejta e autorit: © 2016	Ky libër mbulon: çfarë ndodh me të mësuarit e studentëve kur ai është i gamifikuar, pse mund të dëshironi të gamizoni mësimet për studentët tuaj, procesin për të luajtur si klasën tuaj ashtu edhe mësimet tuaja.
20.	Bëjeni mësimin magjik: Transformoni mësimin tuaj dhe krijoni përvoja të paharrueshme në klasën tuaj	Richmond, T.	SHBA	Anglisht		Data e publikimit: 2018	E drejta e autorit: © 2018	Teknikat vepruese që ndan Tisha do t'ju pajisin që t'i vendosni studentët tuaj në qendër të përvojave të tyre të të mësuarit.
21.	Gamifikimi e-mësimit: Si ta zbatoni gamifikimin në strategjinë tuaj të të mësuarit	ELM Learning	SHBA	Anglisht	https://elmllearning.com/gamification/		Falaz	Nëse ideja e lojërave në punë ngjall imazhe të punonjësve të izoluar që vrapojnë mbi laptopët e tyre dhe luajnë fshehurazi Minecraft në kabinat e tyre - mendoni përsëri. Trajnimi i gamifikimit, ose përdorimi i elementeve të lojës në një përvojë mësimore, është një nga tendencat më të nxehta në trajnimin e korporatës.
22.	Gamifikimi – «Παιχνιδοποίηση»	Οικονόμου Βασίλης	Greqi	Greqisht	https://bit.ly/3yl2YPs	http://www.elearninggap.com/eLAP2008/Online/36_fullpaper_Jintavee%20Monsakul_Revised.pdf http://jolt.merlot.org/vol3no1/deshamais.pdf http://www.instructionaldesigncentral.com/html/IDC_instructionaldesignmodels.htm http://michelemartin.typepad.com/ADDIE.pdf http://www.gameit.gr	Falaz	Me këto qasje të reja përpikimi të ngjallim interes dhe dëshirë për të mësuar, duke kultivuar aftësitë e shekullit të 21-të

23.	Lojtaria në edukim përmes prizmit të Pedagogjisë Kritike	Παναζίδης & Αυγουστάκη (2019)	Greqi	Greqisht	https://bit.ly/3oTVN26	"Apple, M. W. (2004). Ideologjia dhe kurrikula. NewYork & London: Routledge. Bogost, I. (2014). Pse gamifikimi është marrëzi. Në S. Waiz dhe S. Deterding (Ed.), The bota e lojërave: Qasje, çështje, aplikime (fq 61-80). Kembrixh: MITPress. Chou, Y. K. (2015). Gamifikimi veprues: Përtej pikëve, distinktivëve dhe tabelat e drejtuesve. S.I.: Createspace. Costa, C. J., Aparicio, M., Aparicio, S., & Aparicio, J. T. (2017, gusht). Gamifikimi ekologjia e përdorimit. Në punimet e Konferencës së 35-të Ndërkombëtare të ACM mbi Dizajni i komunikimit (fq. 2). ACM."	Falas	Punimi aktual është një sintezë teorike që synon të lidhë dy koncepte të edukimit, lojën dhe Pedagogjinë Kritike.
24.	Corporate Gamification	Μαρκόπουλος Πάνος	Greqi	Greqisht	https://bit.ly/3hXkoBs		Falas	Lojërat' nuk janë thjesht një shkencë e zhvillimit të lojërave argëtuese ose strategjike, por një koncept i ri që sjell përvojën e lojërave në biznes në mënyra të ndryshme dhe për qëllime të ndryshme.
25.	Çfarë është ndërkultura?	Andreas Jacobsson	SHBA	Anglisht	https://link.springer.com/chapter/10.1007%2F978-3-030-66337-7_2	"Bauman, G. (196). Kontestimi i kulturës: Diskurset e identitetit në Londrën multi-etnike. Cambridge University Press. Google Scholar Bergson, H. (1946). Mendja krijuese. Pub Kessinger. Google Scholar"	Blej	Në këtë kapitull, autorët problematizojnë, ç'rregullojnë dhe rimendojnë nocionin e ndërkulturës. Ata rekomandojnë largimin nga edukimi tradicional i komunikimit ndërkulturor i bazuar në kulturat kombëtare, të cilat thjeshtojnë dhe fiksojnë individët.
26.	ZHVILLIMI I KOMPETENCAVE DHE KREATIVITETIT NDERKULTUROR : FONDACIONI PER SUKSESIN E KOMUNIKIMIT NDERKULTUROR	Justinas Braslauskas	Lituani	Anglisht	10.3846/cs.2021.14583	Berardo, K., & Deardorff, D. K. (2012). Ndërtimi i kompetencës kulturore: aktivitete dhe modele inovatore. Stylus Publishing, LLC. Beresnevicius, G. (2010). Kūrybiškumo ir kūrybinio mąstymo edukacinės dimensijos [disertacija]. Lu-cilijus	Falas	Megjithëse aspekte të ndryshme të komunikimit ndërkulturor janë shqyrtuar në veprat e autorëve të ndryshëm, ka ende mungesë të një kërkimi më të thelluar për të analizuar ndërveprimin efektiv ndërkulturor në kontekstin e kombinimit të kompetencave ndërkulturore dhe kompetencave të krijimtarisë.

27.	Studimi i efektit të lojërave të fatit në përfshirjen në procesin e të mësuant	E. Κατσιγιαννάκης, X. Καραγιαννίδης	Greqi, Selanik	Greqisht	https://bit.ly/3usP28E	<p>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.</p> <p>Caponetto, I., Earp, J. & Ott, M. (2014). Gamification and Education: A Literature Review. Genova, Italy: ITD-CNR.</p> <p>Deci, E., Koestner, R., & Ryan, R. (2001). Extrinsic rewards and intrinsic motivations in education: Reconsidered once again. Review of Educational Research, 71(1), 1-27.</p>	Falas	Punimi paraqet një studim të zbatimit praktik të gamifikimit dhe mekanizmave të mësimin elektronik të bazuar në lojë
28.	Kudri i propozuar për zhvillimin e aplikacioneve arsimore të luajtura	E. Κατσιγιαννάκης, X. Καραγιαννίδης	Greqi, Selanik	Greqisht	https://bit.ly/2SsZWxE	<p>Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. Journal of MUD research.</p> <p>Cheong, C., Cheong, F., and Filippou, J. (2013). Quick Quiz: A Gamified Approach for Enhancing Learning.PACIS.</p> <p>Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., and Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference Envisioning Future Media Environments</p>	Falas	Qëllimi i qasjes së propozuar është të zgjedhë sistematikisht elementët e duhura të lojës për llojin përkatës të përdoruesve, në mënyrë që të maksimizohet performanca e këtyre elementeve në motivimin dhe angazhimin e studentëve.

29.	Gamification as tool to raise sociocultural awareness	Ευάγγελος Σίπας Phd Candidate University of the Basque Country Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο vagsit@gmail.com	Greece, Patra	Anglisht	http://dx.doi.org/10.12681/icodl.1123	Rifkin, J. (2001). Epoka e aksesit: Kultura e re e hiperkapitalizmit. Penguin. Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000b). Teoria e vetëvendosjes dhe lehtësimi i motivimit të brendshëm, zhvillimit social dhe mirëqenies. Psikologu Amerikan, 55, 68–78.	Falas	Nowadays, digital games have emerged from the background to the foreground of our cultures, playing a key role to an increasing area of purposes. To give an answer to this question, a few examples will be presented here, i.e. games from the United Nations website, which offer intercultural experiences and aim to develop socio-cultural awareness.
30.	MOZAIKU: Gamifikimi dhe edukimi ndërkulturor: një ndërhyrje edukative për nxënësit e klasës së dytë.	Γούλα Βασιλική	Greece, Thessaloniki	Greek	https://dspace.lib.uom.gr/handle/2159/23260	Caponetto, I., Earp, J. & Ott, M. (2014). Gamifikimi dhe Edukimi: Literatura e shfrytëzuar Review. Genova, Itali: ITD- CNR. Marrë 18-05-19 nga https://www.itd.cnr.it/download/gamificationECGBL2014.pdf	Falas	Ky punim pasuniversitar ka të bëjë me lojërat dhe edukimin ndërkulturor. Më konkretisht, merret me studimin e aplikacioneve me elemente loje si pikë, tabela renditjeje etj., në një klasë ndërkulturore të nxënësve të shkollës fillore BD, të cilët vijnë nga vende të ndryshme dhe për rrjedhojë, greqishtja nuk është gjuha e tyre amtare.
31.	Narracioni dixhital dhe gamifikimi në edukimin ndërkulturor	Αλκηστη Βασιλική Γιαννοπούλου	Greqi, Athinë	Greqisht	https://pergamos.lib.uoa.gr/uoa/d/frontend/file/lib/default/data/2914946/theFile	*A. Archakis, M. Kondyli, hyrje në çështjet sociolinguistike, ishull, Athinë, 2011.V. Komis, hyrje në aplikimet arsimore të teknologjive të informacionit dhe komunikimit, botime të teknologjive të reja, Athinë 2004 "	Falas	Lëvizja e gamifikimit ka marrë përmasa globale. Shumë kompani si google dhe amazon dhe të tjera kanë miratuar një strategji të ndryshme në lidhje me lëvizjen e gamifikimit në mësim. Është një teknikë, një lëvizje që përdoret gjerësisht në lëndët njohëse si gjuha dhe matematika por edhe në institucionet arsimore si për të mitur ashtu edhe për të rritur.
32.	Përdorimi i teknikave të nxjerrjes së njohurive në hartimin e aplikacioneve të lojës	Τατσιπούλου, Α. (2020)	Greqi, Patra	Greqisht	https://www.didaktorika.gr/eadd/handle/10442/48275		Falas	Tema e kësaj teze doktore është studimi i opsioneve në sjelljen e një personi, përdoruesi të një platforme informacioni bazuar në metodologjinë e gamifikimit.
33.	Interkulturaliteti dhe gamifikimi në trajnimin e mësuesve	Fernando Gonzalez Alonso	Spanjë	Anglisht	https://www.researchgate.net/publication/336172933_INTERCULTURALITY_AND_GAMIFICATION_IN_TEACHER_TRAINING		Qasje falas	Ky artikull i referohet gamifikimit në kontekstin e Edukimit Ndërkulturor, si një teknologji lozonjare që motivon dhe stimulon përpjekjet dhe mprehtësinë e nxënësve dhe, përveç punës në grup, u mundëson studentëve të mësojnë të punojnë në bashkëpunim me të tjerët, për të arritur qëllimin me një qëllim specifik, stili, metodologjia dhe burimet neuroedukative, një shkencë që zhvillon funksionet e trurit me strategji dhe teknologji të caktuara arsimore.

34.	Loja si një burim mësuesor i fëmijërisë së hershme për edukimin ndërkulturor	Francisco Manuel Moreno Lucas	Spanjë	Anglisht	https://www.researchgate.net/publication/314783039_The_Game_as_an_Early_Childhood_Learning_Resource_for_Intercultural_Education		Qasje falas	Ky artikull i referohet fëmijërisë së hershme ku përmes lojërave dhe lodrave, fëmijët do të mund të eksperimentojnë, zbulojnë, njohin të gjithë botën rreth tij në mënyrë të natyrshme, duke qenë një vend lajkatar për të promovuar çështjet ndërkulturore. Si dhe diskutimi i lojërave si metodologjia kryesore e të mësuarit për ndërkulturalizmin.
35.	Thirrja në klimën e ndryshimit: Përshtatja ndaj kushteve të trazuara globale; (Projekti TeCola: Diferencimi pedagogjik përmes telebashkëpunimit dhe lojërave për mësimdhënien e gjuhës së integruar ndërkulturore dhe përmbaltesore)	Kristi Jauregi and Sabela Melchor-Couto	Angli	Anglisht	https://research-publishing.net/book?10.14705/rpnet.2017.eurocall2017.9782490057047		Qasje falas	Qëllimet e këtij artikulli janë të zhvillojë dhe testojë qasje novatore të telebashkëpunimit të gamifikuar për shkollat e mesme që trajtojnë çështje të diversitetit të të nxëniet në gjuhën dhe mësimdhënien ndërkulturore dhe të integruar.
36.	Përdorimi i gamifikimit në arsim: një analizë bibliometrike dhe e nxjerrjes së tekstit	J. Martí-Parreño, E. Méndez-Ibáñez & A. Alonso-Arroyo	Spanjë	Anglisht	https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/ical.12161	https://www.researchgate.net/publication/306012133_The_use_of_gamification_in_education_A_bibliometric_and_text_mining_analysis	Kërkoni akses falas ose blerje aksesi	Shumica e kërkimeve mbi këtë temë janë përqendruar në zhvillimin e kornizave teorike ose në kryerjen e eksperimenteve si një mjet për të analizuar rezultatet e të nxëniet si mbajtja e njohurive, përfitimet e aftësive për zgjidhjen e problemeve ose qëndrimet ndaj të mësuarit të bazuar në lojë. Në këtë studim është përdorur një analizë bibliometrike, rrjeti social dhe analiza e nxjerrjes së tekstit për të ofruar informacione të përditësuara të dobishme për të pasqyruar gjendjen e artit rreth kërkimit aktual dhe evolucionit të temës.
37.	Një përmbledhje dhe studim mbi përdorimin e lojërave, simulimeve dhe gamifikimit në arsimin e lartë	Bradley E. Wiggins	Austri	Anglisht	https://www.researchgate.net/publication/291139939_An_Overview_and_Study_on_the_Use_of_Games_Simulations_and_Gamification_in_Higher_Education/link/6054b216a67dccbfeaf0a340/download		Qasje falas	Ky artikull përdor të dyja, mësimin e bazuar në lojë (GBL) dhe gamifikimin në arsimin terciar. Ky studim fokusohet veçanërisht në përdorimin e lojërave dhe/ose simulimeve, si dhe njohjen me strategjitë e gamifikimit.

38.	Rruga ime drejt jush: Si të krijoni hapësirë për komunikim transformues në edukimin ndërkulturor	Elisabet Langmann	Suedi	Anglisht	https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/1467-9752.12203		Bleni akses	Ky punim eksploron disa implikime të kritikës post-koloniale të edukimit ndërkulturor duke ndjekur shkrimet e Luce Irigaray mbi gjuhën dhe komunikimin. Duke marrë si pikënisje konceptin e 'mendimit të përbashkët' përdorim të gjuhës si një instrument për komunikimin dhe transferimin e informacionit, punimi së pari shtjellon rëndësinë e eksplorimit të mënyrave të reja të lidhjes me gjuhën nëse duam të flasim dhe të dëgjojmë tjetrin, si të tjerët.
39.	Edukimi ndërkulturor në Evropë: politika, praktika dhe tendenca	Daniel Faasa, Christina Hajisoteriou and Panayiotis Angelides	Qipro	Anglisht	https://www.researchgate.net/publication/261675132_Intercultural_education_in_Europe_Policies_practices_and_trends/link/5c504a57458515a4c7480e88/download		Qasje falas	Ky artikull bazohet në 30 dokumente politikash të nivelit Evropian të publikuara gjatë dekadës së fundit për të analizuar dinamikën që ndikon në arsimin ndërkulturor në Evropë. Këto përfshijnë institucionet e Bashkimit Evropian (si Komisioni Evropian, Këshilli Evropian dhe Këshilli i Ministrave) dhe dokumentet e Këshillit të Evropës. Në këtë artikull janë diskutimet që ndodhen brenda zhvillimeve historike dhe bashkëkohore Evropiane të politikës së imigracionit.
40.	Problemet e Edukimit Ndërkulturor	Harry H. Giles, Victor E. Pitkin, and Thelma Ingram	SHBA	Anglisht	https://journals.sagepub.com/doi/10.3102/00346543016001039		Bleni akses	Edukimi ndërkulturor është edukim për të përmirësuar të kuptuarit dhe praktikën e marrëdhënieve të mira njerëzore midis individëve të shumë grupeve kulturore. Problemet bazë ndoshta mund të vendosen në tre kategori kryesore: Cilat janë qëllimet e edukimit ndërkulturor? Cilat janë hipotezat mbi të cilat mund të bazohet puna për të arritur këto qëllime? Cilat janë praktikën që kërkojnë testim në veprim? Një ekzaminim i këtyre tre fushave kryesore dhe çështjeve që shoqërojnë do të zbulojë se sa thellësisht prehet arsimi ndërkulturor në modelin e arsimit të përgjithshëm, si në përmbajtje ashtu edhe në praktika.
41.	L1 kundrejt L2 shkëmbimeve ndërkulturore në internet për zhvillimin e kompetencave të shekullit të 21-të: Perspektiva e studentëve	Ana Sevilla-Pavon	Spanjë	Anglisht	https://bera-journals.onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/bjet.12602		Bleni akses	Një nga qasjet arsimore më premtuese që rezultojn nga ky revolucion është shkëmbimi ndërkulturor në internet ose telebashkëpunimi, i cili është raportuar se kontribuon në zhvillimin e kompetencave të shekullit të 21-të. Shumë nga përfutimet e shkëmbimit ndërkulturor në internet janë eksploruar gjerësisht në literaturë dhe janë kryer studime të shumta.

42.	Fuqja e të mësuarit të bazuar në lojë dhe gamifikimit në arsim		Itali	Anglisht	https://www.erasmustrainingcourses.com/gamification.html		Qasje falas	Qëllimi i përgjithshëm i këtij kursi është të nxisë përsosmërinë në arsim duke fuqizuar mësuesit, stafin e shkollës dhe menaxherët me njohuritë dhe aftësitë e nevojshme për të përdorur të menduarit e lojës, qasjet dhe elementët në arsim dhe të zbatojnë në mënyrë efektive parimet dhe mekanizmat e lojës në mjediset e shkollës.
43.	Një Udhëzues Praktikuesi për Gamifikimin e Edukimit	Wendy Hsin-Yuan Huang and Dilip Soman	Kanadë	Anglisht	https://inside.rotman.utoronto.ca/behaviouraleconomicsinaction/files/2013/09/GuideGamificationEducationDec2013.pdf	10 dhjetor 2013, Toronto		Ky raport synon të përcaktojë gamifikimin, të zërthejë procesin e gamifikimit në një program mësues, të eksplorojë kufizimet dhe të rishikojë zbatimet e suksesshme të gamifikimit.
44.	NJË PROPOZIM I NJË MODEL DIZAJNI MËSIMOR PËR MJEDIS TË TË MËSUARIT TË GAMIFIKUAR: MODEL GELD	TUĞÇE ALDEMİR	Turqi	Anglisht	http://etd.lib.metu.edu.tr/upload/12618924/index.pdf	2015 Ankara		Ky studim është një përpjekje për të zhvilluar një model të projektimit udhëzues për mjediset e të nxëniet të gamifikuar. Shpresohet që modeli i zhvilluar në këtë studim të mund të përdoret si një udhëzues në hartimin e një mjedisi mësues të gamifikuar. Pohimi kryesor i studimit është se kombinimi i metodave të mësimdhënies tradicionale me metodat e bëra të mundshme nga epoka e kompjuterit do të hapte mundësi të reja për të rritur motivimin e nxënësve.
45.	Një platformë e gamifikimit të kursit që mbështet motivimin dhe angazhimin e studentëve	Darina Dicheva, Keith Irwin, Christo Dichev, and Swapna Talasila	SHBA	Anglisht	https://www.researchgate.net/publication/282981572_A_course_gamification_platform_supporting_student_motivation_and_engagement	2015		Gamifikimi - përdorimi i elementeve të dizajnit të lojës në kontekstet jo-lojë - ka parë adoptim të shpejtë në fusha të ndryshme në vitet e fundit. Aplikimi i tij në arsim është veçanërisht premtues, për shkak të potencialit të saj për të formësuar sjelljen e përdoruesit në mënyrë të dëshirueshme udhëzime përmes rritjes së motivimit dhe angazhimit të përdoruesit. Ky dokument i punës në vazhdim paraqet një lojëzim të kursit platformë që synon mbështetjen e instruktorëve për të gamifikuar kurset që synoni zhvillimin e aftësive, siç janë kurset e lidhura me kompjuterin.

46.	"Teknologjia interaktive dhe edukimi inteligjent Një dizajn gamifikimi për klasën	Michael Hitchens, Rowan Tulloch	Australi	Anglisht	https://eric.ed.gov/?id=EJ1172597	"Hitchens, M. dhe Tulloch, R. (2018). "Një dizajn i gamifikimit për klasën" ". Teknologjia ndërvepruese dhe edukimi inteligjent, vëll. 15 nr. 1, f. 28-45. https://doi.org/10.1108/ITSE-05-2017-0028 Botuesi: Emerald Publishing Limited E drejta e autorit © 2018, Emerald Publishing Limited Artikuj të lidhur Efekti i gamifikimit në motivim dhe angazhim Raed S. Alsawaier, Revista Ndërkombëtare e Teknologjisë së Informacionit dhe Mësim, 2018 Efektet e instruksionit të kthyer të gamifikuar në performancën e nxënësit dhe kënaqësinë e nevojës: Një studim në një mjedis të teknologjisë së ulët Zamzami Zainuddin et al., Informacioni dhe Shkenca e të Mësuarit, 2019 Dizajni udhëzues flet me dizajnin e lojës Cheryl Pendry Keener, Në horizont, 2017 Protokolli për një provë të rastësishme që vlerëson efektin e aplikimit të gamifikimit në trajnimin e endoskopisë së bazuar në simulim Michael A Scaffidi et al., BMJ Open, 2019 Shtimi në peshë gjatë shtatzënisë i lidhur me gjendjet alergjike të fëmijërisë Këshilltar i Endokrinologjisë, 2020 "Oqeani është në zjarr" Një pedagogji e bazuar në rastësi dhe shpërgendim Huik et al., Pedagogji, 2015 Mundësuar nga "	permissions@emeraldinsight.com Access to this document was granted through an Emerald subscription provided by emerald-srm:320271	Hulumtimi i përshkruar këtu paraqet një qasje ndaj gamifikimit për klasën. Qëllimi i këtij punimi është të përcaktojë nëse studentët do t'i perceptojnë aktivitetet e gamifikimit në një dritë pozitive. Hulumtimet e mëparshme kanë pohuar se studentët kanë nevojë për një qëndrim mendor pozitiv për të mësuar efektiv. Pyetja thelbësore ishte të shqyrtoheshin qëndrimet e studentëve ndaj gamifikimit, jo suksesi i vetë gamifikimit.
47.	INTERKULTURALITETI DHE GAMIFIKIMI NË TRAJNIMIN E MËSUESVE	Fernando González Alonso	Spanjë	Anglisht	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	"Puna aktuale i referohet gamifikimit në kontekstin e Edukimit Ndërkulturor, si një teknologji lozjore që motivon dhe stimulon përpjekjet dhe mprehtësinë e nxënësve dhe, përveç punës në grup, u mundëson nxënësve të mësojnë punojnë në bashkëpunim me të tjerët, për të arritur qëllimin me një stil, metodologji specifike, neuroedukative dhe burimet, një shkencë që zhvillon funksionet e trurit me strategji dhe teknologji të caktuara arsimore.	
48.	Perspektiva ndërkulturore mbi ndikimin e lojërave video te lojtarët: Vështrime nga një sistematik Rishikimi i literaturës së fundit	Elena Shliakhovchuk, Adolfo Muñoz García	Spanjë	Anglisht	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 Januar 2020 20(1) 40-58	Ky punim shqyrton literaturën e fundit në lidhje me ndikimi i videojërave te lojtarët nga një këndvështrim ndërkulturor.	

49.	Hapësirat për të mësuarit ndërkulturor	Sarah Stack, Anja Stofberg and Mascha Letiche	Finlandë	Anglisht	https://static1.squarespace.com/static/58170ad5b8a79bcabc30b54/t/5badc6e1e2c483d01059344d/1538115304959/GUIDEBOOK+%281%29.pdf	2016	© 2018 Fondacioni i Institutit të të Shurdhërve të Torinos	"Ky udhërrëfyes ofron një këndvështrim të mëtejshëm për të mësuarit ndërkulturor, është një proces të zhvillimit të njohurive të reja së bashku me njerëz me prejardhje të ndryshme kulturore në për të trajtuar çështjet e shoqërisë. Ky interpretim përqendrohet jo vetëm tek individi transformim por mbi transformimin e grupit kolektiv i cili mund të kultivojë social dhe ndryshimi kulturor në komunitete, i dëshmuar nga formimi i qytetërimeve ose evolucionit i njerëzimit. "
50.	PËRCAKTORËT E EDUKIMIT NDERKULTUROR	Yelena Bystray1*, Elena Baronenko2, Larissa Belova3, Julia Raisvich4, Tatiana Shtykova5	Russia	Anglisht	https://qiapjournals.com/hssr/article/view/2285	https://doi.org/10.18510/hssr.2019.76141	© Bystray et al.	Artikulli synon të identifikojë përcaktuesit e edukimit ndërkulturor dhe të përshkruajë thelbin e tyre
51.	Minecraft: Një lojë si një edukim dhe mjet mësimi shkencor mjet	Glenn Ekaputra, Charles Lim, Kho I. Eng	Indonezi	Anglisht	https://www.researchgate.net/publication/261671901_Minecraft_A_Game_as_an_Education_and_Scientific_Learning_Tool	2013 Indonezi	E drejta e autorit © 2013 Konferenca Ndërkombëtare e Sistemeve të Informacionit. Të gjitha të drejtat e rezervuara.	Artikulli përmban rishikime mbi aspektet që do të përdoren për të mësuar në Minecraft, të cilat mund të integrohen si një media e mrekullueshme mësimore mbi aspektet shkencore dhe sociale në studimet e rasteve reale. Duke adoptuar Minecraft në arsim, ai do të përfitojë nga edukimi duke përdorur aspektin argëtues të lojës, i cili do të krijojë kënaqësi në të mësuarit vetë.
52.	Mësimdhënia e ndërkulturalizmit duke përdorur Gamifikimin dhe E-Mësimin	Alexandra MĂRGINEAN	Rumani	Anglisht	https://www.proquest.com/openview/34ab81585845f697b79348694a77a9d4/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1876338	DOI:10.12753/2066-026X-18-041		"Ky punim eksploron shkallën në të cilën mësimi i ndërkulturalizmit në një arsim të lartë mjedisi mund të bëhet më efektiv duke përdorur gamifikimin dhe e-mësimin."
53.	"EFEKTIVITETI I ELEMENTEVE TË GAMIFIKIMIT NË PËRZIERJEN E MJEDISIT MËSIMORE"	Dr. Can MESE, Dr. Ozcan Ozgur DURSUN	Turqi	Anglisht	https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/779459	Gazeta Online Turke e Edukimit në Distançë-TOJDE korrik 2019 ISSN 1302-6488 Vëllimi: 20 Numri: 3 Neni 9		"Qëllimi i këtij studimi ishte të përcaktojë efektivitetin e mjediseve mësimore të përziera të pasuruara me përdorimin e elementeve të gamifikimit. "

54.	Anët e ndritshme dhe të errëta të Gamifikimit	Fernando R. H. Andrade ¹ , Riichiro Mizoguchi ² , Seiji Isotani ¹	Japoni	Anglisht	https://www.researchgate.net/publication/301749533_The_Bright_and_Dark_Sides_of_Gamification	DOI:10.1007/978-3-319-39583-8_17		"Në këtë punim, ne diskutojmë disa nga problemet e gamifikimit, përkatësisht varësinë, konkurrencën e padëshiruar dhe sjelljen jashtë detyrës. Për më tepër, për t'u marrë me të dyja dhe anët e errëta të gamifikimit në të njëjtën kohë, ne propozojmë një komizë për të gamification inteligjente (FIG) që mund të ofrojë infrastrukturën e nevojshme për ITS për të personalizuar përdorimin e gamifikimit duke monitoruar sjelljen e rezikut, duke eksploruar se si të përdoren më së miri elementët e dizajnit të lojës për të shmangur përdorimin e tepërt të tyre dhe më në fund duke mbështetur mekanizmat e "modelimit" që gradualisht redukton përdorimin e gamifikimit dhe ndihmon studentët të përqëndroheni në të mësuarit dhe jo vetëm në motivues të jashtëm."
55.	Dimensionet e Edukimit Ndërkulturor	Cristian STAN, Adriana Denisa MANEA	Rumani	Anglisht	https://www.researchgate.net/publication/328513971_The_Dimensions_of_Intercultural_Education	"Tetor 2018 Projekti: Studia Universtitis"		Shoqëria e ardhshme do të jetë një shoqëri e përzier nga pikëpamja kulturore, etnike, racore dhe fetare. Një nga treguesit më të rëndësishëm të pjekurisë dhe qëndrueshmërisë së një shoqërie përfaqësohet nga aftësia e saj për të artikuluar dhe për të përkthyer në praktikë një sistem arsimor të aftë të vlerësojë potencialin arsimor të ofruar nga heterogjeniteti i strukturës së saj. Ndryshe nga mendimi i përgjithshëm, studentët nuk janë të vetmit bartës të paragjykimëve të krijuara nga kjo diversitet dhe, si i tillë, arsimit ndërkulturor do të duhet të shkojë përtej sferës së arsimit formal dhe të përfshihet në arsimin joformal dhe informal.
56.	Përdorimi i botëve virtuale për zhvillim Kompetenca ndërkulturore	Lisiane Machado Amarolinda Zanela Klein Angilberto Freitas, Eliane Schlemmer, Cristiane Drebes Pedron	Brazil	Anglisht	https://www.researchgate.net/publication/304630597_The_Use_of_Virtual_Worlds_for_Developing_Intercultural_Competerences	DOI:10.4018/IJICTE.2016070105		"Në këtë hulumtim, autorët paraqesin një kornizë për zhvillimin e Kompetencës Ndërkulturore (IC) dhe përdorimi Botës Virtuale Dixhitale Tridimensionale (3DWW) si mjedise për zhvillimin e kompetencave ndërkulturore.

57.	Eksplorimi i aplikimit, qëndrimeve dhe integritit të lojërave video: MinecraftEdu në shkollën e mesme	José-Manuel Sáez López1* , John Miller2 , Esteban Vázquez-Cano1 and María-Concepción Domínguez-Garrido1	Spanjë	Anglisht	https://www.researchgate.net/publication/282289417_Exploring_Application_Attitudes_and_Integration_of_Video_Games_MinecraftEdu_in_Middle_School	Korrik 2015 Teknologjia dhe Shoqëria Arsimore 18(3):114-128		Qëllimi i këtij studimi është të vlerësojë përdorimin e MinecraftEdu në praktikën në klasë duke analizuar rezultatet dhe qëndrimet e të gjithë anëtarëve të komunitetit arsimor përmes një qasjeje pothuajse eksperimentale
58.	Gamifikimi i aktiviteteve në klasë në leksione të kthyera në klasë	Michael Sailer and Maximilian Sailer	Britani	Anglisht	https://www.researchgate.net/publication/34119842_Gamification_of_in-class_activities_in_flipped_classrooms	DOI:10.1111/bjet.12948	© 2020 Autorët. Gazeta Britanike e Teknologjisë Arsimore botuar nga John Wiley & Sons Ltd në pjesë të shoqatës së Kërkimit Arsimit Britanik	Ky punim sugjeron një qasje të gamifikuar të klasës së kthyer për të adresuar këtë sfidë.
59.	"Gamifikimi i telebashkëpunimit ndërkulturor detyra për nxënësit e paragatishmërisë"	Marta Giralt1 and Liam Murray2	Irlanda	Anglisht	https://www.semanticscholar.org/paper/Gamifying-Intercultural-Telecollaboration-Tasks-for-Giralt-Murray/8b859d242829839ac38534941ecbd37381ac095b	*Giralt, M., & Murray, L. (2019). Gamifikimi i detyrave të telebashkëpunimit ndërkulturor për para-lëvizshmëri nxënësit. Në A. Turula, M. Kurek & T. Lewis (Eds), Telebashkëpunimi dhe shkëmbimi virtual nëpër disiplina: në shërbim të përfshirjes sociale dhe qytetarisë globale (fq. 65-71). Hulumim-publikim.net. https://doi.org/10.14705/rpnet.2019.35.941 *	© 2019 Marta Giralt dhe Liam Murray (CC BY)	Ky dokument argumenton se gamifikimi mund të përdoret në mënyrë efektive në angazhimin e pjesëmarrjes së studentëve në programet telebashkëpunuese të përgatitjes para lëvizjes, duke i kushtuar vëmendje të veçantë mjedisit dhe hartimit të detyrave

60.	"Identifikimi dhe Matja e Kompetencave Ndërkulturore të Edukatorëve Ndërkombëtarisht dhe cilësimet e shkollës.	Ross, Martha	Britani	Anglisht	https://ethos.bl.uk/OrderDetails.do?uin=uk.bl.ethos.809759	Identifikimi dhe Matja e Kompetencave Ndërkulturore të Edukatorëve në mjediset e shkollave ndërkombëtare Ross, M. (Autor). 24 qershor 2020	"E drejta e autorit dhe e drejta morale për botimet e bëra të aksesueshme në portalin publik ruhen nga autorët dhe/ose pronarët e tyre të së drejtës së autorit. Është kusht për aksesin në publikime që përdoruesit të njohin dhe të respektojnë kërkesat ligjore që lidhen me këto të drejta. • Përdoruesit mund të shkarkojnë dhe printojnë një kopje të çdo publikimi nga portali publik për qëllime studimi ose kërkimi privat. • Ju nuk mund ta shpërndani më tej materialin ose ta përdorni atë për ndonjë aktivitet fitimprurës ose përfitim tregtar • Ju mund të shpërndani lirisht URL-në që identifikon"	Ky studim identifikon dhe mat përdorimin e njëzet kompetencave ndërkulturore (IC), të identikuara në literaturë dhe vlerëson përdorimin e tyre në katër mjedise të shkollave ndërkombëtare. Studimi ka vlerësuar se kompetencat kanë efekt pozitiv tek studentët kur ata arsimohen në mënyrë të barabartë dhe me identifikim pozitiv. Në rastet kur mungojnë kompetencat ndërkulturore, mund të ketë praktika që është në dëm të të mësuarit. Ky studim mbrojnë që edukatorët ndërkombëtarë t'u rezistojnë stereotipeve kulturore dhe parashikimit të kompleksitetit dhe të kërkojnë të ndërmjetësojnë pozitivisht ndikimet kulturore në klasën e shkollës ndërkombëtare.
61.	Cilësimet e shkollës"	Yvonne Leeman & Erna van Koeven	Holanda	Anglisht	https://www.researchgate.net/publication/329326158_New_immigrants_An_incentive_for_intercultural_education	https://doi.org/10.1080/20004508.2018.1541675	© 2018 Autori(ët). Publikuar nga Informa UK Limited, tregtare si Taylor & Francis Grupi.	"Ky studim u frymëzua nga një perspektivë gjithëpërfshirëse ndërkulturore në edukimin dhe njohuritë e zhvilluara empirike në lidhje me zhvillimi profesional ndërkulturore të mësuesve në shërbim".
62.	Përdorimi i Minecraft në arsim dhe kërkime eksperimentale	Dominik Hemeli, Steve Nebel*, Sascha Schneider, Günter Daniel Rey	Gjermani	Anglisht	https://www.researchgate.net/publication/290444298_The_use_of_Minecraft_in_education_and_experimental_research	DOI:10.13140/RG.2.1.1266.2802	Përbajta mund t'i nënshtrohet të drejtës së autorit.	Posteri i prezantuar në Konferencën e 9-të të Divizionit të Psikologjisë së Medias në Tübingen 2015

* në lidhje me të drejtën e autorit/licencën

Ky projekt është financuar me mbështetjen e Bashkimit Evropian. Ky publikim pasqyron vetëm pikëpamjet e autorit, dhe Komisioni Evropian ose Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji – Agjencia Kombëtare e Erasmus+ në Poloni nuk mund të mbajë përgjegjësi për çdo përdorim të cilin është bërë nga informacioni i përfshirë këtu.