# Έρευνα με συμπαγές γέμισμαΟΔΗΓΟΣ ΠΕΡΑΙΤΕΡΩ ΜΕΛΕΤΗΣ

Στο παρακάτω βίντεο παρουσιάζονται μέσω γραπτών σημειώσεων και συζήτησης οι διαφορές ανάμεσα στην παιχνιδοποίηση και στην παιχνιδοκεντρική μάθηση:

# Andre, T. (2019, Απρίλιος 2). Gamification versus Game-based Learning.

<https://youtu.be/hD2_IpWCbPw?si=rKrOUWkCcmVE3kFr>

Οι συγγραφείς του συγκεκριμένου άρθρου μέσα από μια σειρά τεκμηριωμένων επιχειρημάτων πείθουν τους αναγνώστες τους για την άρρηκτα συνδεδεμένη ψηφιακή μάθηση με τη δημιουργική γραφή. Διαβάστε εδώ το πλήρες άρθρο:

Μουτσανίδου, Α. Μπράτιτσης, Θ. (2013). Ψηφιακή αφήγηση και δημιουργική γραφή: δύο παράλληλοι κόσμοι με κοινό τόπο, Πρακτικά 1ου Διεθνούς Συνεδρίου «Δημιουργική Γραφή».

<https://cwconference.web.uowm.gr/archives/1st_conference/moutafidou_bratitsis_article.pdf>

Βασικός στόχος του παρακάτω άρθρου αποτελεί η ανάδειξη της εκπαιδευτικής εφαρμογής «VRLerna». Κατά την εφαρμογή παρουσιάζεται η σύνδεση αλληλεπιδραστικών τρισδιάστατων εικονικών κόσμων με τα στοιχεία του ηλεκτρονικού παιχνιδιού, έχοντας ως απώτερο στόχο την κατάκτηση ιστορικών γνώσεων. Διαβάστε εδώ το πλήρες άρθρο:

Μπαρμπάτσης, Κ., Οικονόμου, Δ., Παπαμαγκανά, Ι., & Ζώζας, Ι. (2010). Αξιολόγηση ενός εκπαιδευτικού τρισδιάστατου εικονικού περιβάλλοντος με χαρακτηριστικά ηλεκτρονικού παιχνιδιού.

<https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/4981>

Τα παρακάτω άρθρα προέρχονται από το ίδιο ιστολόγιο. Πρόκειται για εμπεριστατωμένα άρθρα που τα έχουν επιμεληθεί φοιτητές του μαθήματος Ηλεκτρονική Μάθηση του Μεταπτυχιακού Προγράμματος Σπουδών «Εκπαιδευτική Πολιτική: Σχεδιασμός, Ανάπτυξη και Διοίκηση» του Τμήματος Κοινωνικής και Εκπαιδευτικής Πολιτικής:

Πανταζή, Κ. (2018, Μάϊου 4). Πες μου μία «ψηφιακή» ιστορία……..ΜΠΣ2018.

[http://eprl.korinthos.uop.gr/BlogsPortal/mps2018/2018/05/04/%cf%80%ce%b5%cf%82-%ce%bc%ce%bf%cf%85-%ce%bc%ce%af%ce%b1-%cf%88%ce%b7%cf%86%ce%b9%ce%b1%ce%ba%ce%ae-%ce%b9%cf%83%cf%84%ce%bf%cf%81%ce%af%ce%b1/#more-1095](http://eprl.korinthos.uop.gr/BlogsPortal/mps2018/2018/05/04/%CF%80%CE%B5%CF%82-%CE%BC%CE%BF%CF%85-%CE%BC%CE%AF%CE%B1-%CF%88%CE%B7%CF%86%CE%B9%CE%B1%CE%BA%CE%AE-%CE%B9%CF%83%CF%84%CE%BF%CF%81%CE%AF%CE%B1/#more-1095)

Κοσμερίδου, Μ. (2018, Απρίλιος 14). Αξιοποίηση Ψηφιακών παιχνιδιών στην εκπαίδευση. ΜΠΣ2018.

[http://eprl.korinthos.uop.gr/BlogsPortal/mps2018/2018/04/14/%ce%b1%ce%be%ce%b9%ce%bf%cf%80%ce%bf%ce%af%ce%b7%cf%83%ce%b7-%cf%88%ce%b7%cf%86%ce%b9%ce%b1%ce%ba%cf%8e%ce%bd-%cf%80%ce%b1%ce%b9%cf%87%ce%bd%ce%b9%ce%b4%ce%b9%cf%8e%ce%bd-%cf%83%cf%84%ce%b7%ce%bd/](http://eprl.korinthos.uop.gr/BlogsPortal/mps2018/2018/04/14/%CE%B1%CE%BE%CE%B9%CE%BF%CF%80%CE%BF%CE%AF%CE%B7%CF%83%CE%B7-%CF%88%CE%B7%CF%86%CE%B9%CE%B1%CE%BA%CF%8E%CE%BD-%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%B9%CE%B4%CE%B9%CF%8E%CE%BD-%CF%83%CF%84%CE%B7%CE%BD/)