**Οδηγός Περαιτέρω Μελέτης**

Ανδρινοπούλου, Ε. (2018*). Η εικονική πραγματικότητα στην προσχολική αγωγή: μελέτη περίπτωσης.* (Διπλωματική εργασία, Πανεπιστήμιο Αιγαίου). Ανάκτηση από <http://hdl.handle.net/11610/18484>

Ζαράνη, Γ. (2022). Τα περιβάλλοντα εικονικών κόσμων ως εκπαιδευτικά εργαλεία για την προώθηση της ομαδοσυνεργατικής μάθησης: η αξιοποίηση του OpenSimulator στο μάθημα της Ιστορίας. (Διπλωματική εργασία, Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής). DOI: <http://dx.doi.org/10.26265/polynoe-1652>

Κομιζόγλου, Ά. (2018). *Εικονική πραγματικότητα και περιβαλλοντική εκπαίδευση: η μελέτη περίπτωσης σε παιδιά δημοτικού.* (Πτυχιακή εργασία, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Ρόδος). Ανάκτηση από <http://hdl.handle.net/11610/18548>

Μαυροματίδου, Ε., & Κουτρομάνος, Γ. (2017). “MediAR”: Μία ενότητα επαυξημένης πραγματικότητας για την καλλιέργεια του εγγραμματισμού στα ΜΜΕ στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση. *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, 770-782. Ανάκτηση από: <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/4129/4055>

Παπαλουκά, Κ. (2013). *Second life και Avatar: πώς οι χρήστες ενσωματώνουν τον εαυτό τους σε ένα εικονικό κόσμο.* (Διπλωματική εργασία, Τεχνολογικό Πανεπιστήμιο Κύπρου). Ανάκτηση από [https://ktisis.cut.ac.cy/bitstream/20.500.14279/449/2/%ce%9a%cf%89%ce%bd%cf%83%cf%84%ce%b1%ce%bd%cf%84%ce%af%ce%bd%ce%b1%20%ce%a0%ce%b1%cf%80%ce%b1%ce%bb%ce%bf%cf%85%ce%ba%ce%ac.pdf](https://ktisis.cut.ac.cy/bitstream/20.500.14279/449/2/%CE%9A%CF%89%CE%BD%CF%83%CF%84%CE%B1%CE%BD%CF%84%CE%AF%CE%BD%CE%B1%20%CE%A0%CE%B1%CF%80%CE%B1%CE%BB%CE%BF%CF%85%CE%BA%CE%AC.pdf)

Ταψής, Ν. (2012). *Εναλλακτικές μορφές εκπαίδευσης: Η χρήση εικονικών κόσμων στην ηλεκτρονική μάθηση*. (Διδακτορική Διατριβή, Πανεπιστήμιο Αιγαίου). DOI: [10.12681/eadd/29103](http://dx.doi.org/10.12681/eadd/29103)

Τσαλαπάτα, Σ. (2016). Εικονικοί κόσμοι: Εργαλείο ανθρώπινου πλησιάσματος στην εικονική τάξη (Virtual worlds as a tool for human touch in a virtual classroom). (Μεταπτυχιακή Διατριβή, Ανοικτό Πανεπιστήμιο Κύπρου). Ανάκτηση από [https://kypseli.ouc.ac.cy/bitstream/handle/11128/2789/%ce%a0%ce%95%ce%a3-2016-00247.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://kypseli.ouc.ac.cy/bitstream/handle/11128/2789/%CE%A0%CE%95%CE%A3-2016-00247.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Coffman, T., & Klinger, M. B. (2007). Utilizing virtual worlds in education: The implications for practice. *International Journal of Educational and Pedagogical Sciences*, *1*(11), 612-616. Retrieved from: [https://itecideas.pbworks.com/f/Coffman+Klinger+Util+Virt+worlds+in+Education.pdf](https://itecideas.pbworks.com/f/Coffman%2BKlinger%2BUtil%2BVirt%2Bworlds%2Bin%2BEducation.pdf)

SecNewsTV. (2021, February 26). Virtual Reality (VR): Τί είναι και πώς αλλάζει τη ζωή μας; [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=BZ9B3OO_x9I>