

De Aguilera, M., Méndiz, A. (2003): Video Games and Education [Videójátékok és oktatás]. ACM Computers in Entertainment, 1. 1. sz. <https://learn.it.uts.edu.au/32003/Autumn04/support/videogame-sandeducation.pdf> (Letöltve: 2010. 09. 08.)

Debreczeni Dániel Géza (2010): A videójátékok képességfejlesztő hatásai a 9–13 éves korú gyermekeknél

Dondlinger, M. J. (2007): Educational Video Game Design: A Review of the Literature [A videójáték oktató szerepe: Irodalmi áttekintés]. Journal of Applied Educational Technology, 4. 1. sz. http://www.learninggames.net/research_documents/EducationalVideoGameDesignAReviewoftheLiterature.pdf (Letöltve: 2010. 09. 26.)

Dye, M. W. G., Bavelier, D. (2010): Differential development of visual attention skills in school-age children [A vizuális figyelemi képességek differenciált fejlesztése az iskoláskorú gyerekeknél]. Vision Research 50. sz. 452–459. http://illinois.academia.edu/documents/0096/6879/Vision_Research_2010_Dye.pdf (Letöltve: 2010. 09. 24.)

Gee, J. P.: Learning by Design: Good Video Games as Learning Machines [Tanulási modell: a jó videójátékok, mint tanulási gépek]. <http://www.academiccolab.org/resources/documents/Game%20Paper.pdf> (Letöltve: 2010. 09. 20.)

Goldstein, J. (2006): Applied research in video games [Alkalmazott kutatás a videójátékoknál]. <http://www.org.id.tue.nl/DECC/WS06-presentations/DECC2006-goldstein%28report%29.pdf> (Letöltve: 2010. 06. 07.)

Green, C. S., Bavelier, D. (2003): Action video game modifies visual selective attention [Az akciójáték módosítja a vizuális figyelemmegosztást]. NATURE 423. 534–537. (www.nature.com/nature) <http://www.bcs.rochester.edu/people/daphne/greenandbavelier.pdf> (Letöltve: 2010. 09. 09.)

Griffiths, M. (2002): „The educational benefits of videogames” - „Videogames and the development of skills among special need groups” [A videójátékok oktatási előnyei – Videójátékok és a speciális szükségletű csoportok készségfejlesztése]. Education and Health, 20. 3. sz. <http://www.sheu.org.uk/pubs/eh203mg.pdf> (Letöltve: 2010. 05. 16.)

Gros, B. (2007): Digital Games in Education: The Design of Games-Based Learning Environments [Digitális játékok az oktatásban: A játékalapú tanulási környezetek tervezése]. Journal of Research on Technology in Education, 40. 1. sz. 23–38. <http://istelearning.org/wp-content/uploads/2010/05/digital-games.pdf> (Letöltve: 2010. 08. 14.)

Hogle, J. G. (1996): Considering Games as Cognitive Tools: In Search of Effective „Edutainment” [A videójátékok, mint kognitív eszközök: A hatékony „Edutainment” keresése]. <http://www.eric.ed.gov/PDFS/ED425737.pdf> (Letöltve: 2010. 09. 19.)

Jong, M. S. Y., Shang, J., Lee, F., Lee, J. H. M. (2009): Constructivist Learning through Computer Gaming [Konstruktivista tanulás a számítógépes játékok által]. <http://www.cse.cuhk.edu.hk/~jlee/publ/10/constructivistIGI10.pdf> (Letöltve: 2010. 09. 23.)

Kirriemuir, J., McFarlane, A. (2004): Literature Review in Games and Learning [A videójátékok és a tanulás összefüggésének irodalmi áttekintése]. FUTURELAB SERIES /REPORT 8. <http://hal.archives-ouvertes.fr/docs/00/19/04/53/PDF/kirriemuir-j-2004-r8.pdf> (Letöltve: 2010. 09. 12.)

Kretschmann, R. (2010): Developing competencies by playing digital sports-games [Kompetenciák fejlesztése a digitális sportjátékok segítségével]. US-China Education Review, 7. 2. sz. <http://www.teacher.org.cn/doc/ucedu201002/ucedu20100208.pdf> (Letöltve: 2010. 08. 24.)

Okagaki, L., Frensch, P. A. (1994): Effects of Video Game Playing on Measures of Spatial Performance: Gender Effects in Late Adolescence [A videójátékok hatásai a térbeli teljesítményre: Nemekre vonatkozó hatások a késői serdülőkorban]. Journal of Applied Developmental Psychology, 15. sz. 33–58.

<http://www.iwitts.org/component/zoo/item/effects-of-video-game-playing-on-measures-of-spatial-performance> (Letöltve: 2010. 10. 01.)

Prensky, M. (2002): What Kids Learn That's POSITIVE From Playing Video Games [Milyen pozitív dolgokat tanulnak a gyermekek a videójátékokkal való játszás közben].

<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20What%20Kids%20Learn%20That%20POSITIVE%20From%20Playing%20Video%20Games.pdf> (Letöltve: 2010. 08. 28.)

Rebetez, C., Betrancourt, M. (2007): Video game research in cognitive and Educational Sciences [Videójáték-kutatás a kognitív és oktatási tudományokban].

Cognition, Brain, Behavior, 11. 1. sz. 131–142.

http://tecfa.unige.ch/perso/mireille/papers/Rebetez_Betrancourt_CognBra.pdf (Letöltve: 2010. 06. 26.)

Shaffer, D. W., Squire, K. R., Halverson, R., Gee J. P. (2004): Video games and the future of learning [Videójátékok és a tanulás jövője]. <http://www.academiccolab.org/resources/gappspaper1.pdf> (Letöltve: 2010. 09. 22.)

Subrahmanyam, K., Greenfield, P., Kraut, R., Gross, E. (2001): The impact of computer use on children's and adolescents' development [A számítógép-használat hatása a gyermekek és serdülők fejlődésében]. Applied Developmental Psychology, 22. sz. 7–30.

<http://www.cs.cmu.edu/afs/cs.cmu.edu/Web/People/kraut/RKraut.site/files/articles/subrahmanyam01-ImpoactOfComputerUse.pdf> (Letöltve: 2010. 09. 29.)



ALAP

PEDAGÓGIAI KÖZPONT

dr Balázsne Szűcs Judit
Akkreditált 60 órás tanfolyamai

- 1. TEVÉKENYSÉG ÉS SZEMÉLYISÉGFEJLŐDÉS
FEJLESZTŐ JÁTÉKOK ELEMZÉSE ÉS KÉSZÍTÉSE**
- 2. KORSZERŰ MÓDSZEREK,
TECHNIKÁK A VIZUÁLIS NEVELÉSBEN**
- 3. A ZENE SZERETETÉRE NEVELÉS,
ZENEI TEHETSÉGGONDOZÁS**

Helyszínek 2012. áprilistól:

Budapest, Békéscsaba, Debrecen, Eger,
Gyöngyös, Győr, Kaposvár, Kecskemét,
Miskolc, Nagykanizsa, Nyíregyháza, Pécs,
Szeged, Szekszárd, Székesfehérvár, Szolnok,
Szombathely, Tatabánya, Veszprém, Zalaegerszeg

GYAKORLAT-ez az ALAP!

www.alapkozpont.hu

Tel.: +3630-624-72-73