

ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

1. Αβούρης, Ν., (επιμ.) Καραγιαννίδης, Χ. & Κόμης, Β. (2009). Συστήματα και μοντέλα συνεργασίας για εργασία, μάθηση, κοινότητες πρακτικής και δημιουργία γνώσης. Αθήνα: Κλειδάριθμος.
2. Αλεβίζος, Σ. & Kron, F.W. (2010). Αποδοτική Διδασκαλία με την Χρήση Μέσων: από τα πρωτογενή και προσωπικά στα τεταρτογενή και ψηφιακά μέσα, Εκδόσεις Γρηγόρης.
3. Αναστασιάδης, Π. (2006). Περιβάλλοντα Μάθησης στο Διαδίκτυο και Εκπαίδευση από Απόσταση, στο Ανοικτή και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση – Στοιχεία Θεωρίας και Πράξης. Αθήνα: Εκδόσεις Προπομπός.
4. Γρηγοριάδου, Μ., Γόγουλου, Α. & Γουλή, Ε. (2009). Διδακτικές Προσεγγίσεις και Εργαλεία για τη Διδασκαλία της Πληροφορικής. Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών.
5. Δημητριάδης Σ. Ν., Πομπόρτσης Α. Σ. και Τριανταφύλλου Ε. Γ. (2004). Τεχνολογία Πολυμέσων- Θεωρία & Πράξη, Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Τζιόλα,
6. Κορδάκη, Μ. (2000). Διδακτική της Πληροφορικής. Πανεπιστημιακές παραδόσεις, Πανεπιστήμιο Πατρών.
7. Φεσάκης, Γ. (2019). Εισαγωγή στις εφαρμογές των ψηφιακών τεχνολογιών στην εκπαίδευση, Gutenberg - Γιώργος & Κώστας Δαρδανός
8. Ζωγόπουλος Ε.(2001), "Νέες τεχνολογίες και μέσα επικοινωνίας στην εκπαιδευτική διαδικασία". Κλειδάριθμος.
9. Κυριαζής, Α. & Μπακογιάννης, Σ. (2003). Χρήση των νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση. Αθήνα: Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών
10. Κόμης, Β. (2004). Εισαγωγή στις εκπαιδευτικές εφαρμογές των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών. Αθήνα: Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών.
11. Κουλαϊδής, Β. (2007). Σύγχρονες Διδακτικές Προσεγγίσεις για την Ανάπτυξη Κριτικής – Δημιουργικής Σκέψης για τη δευτεροβάθμια Εκπαίδευση. ΟΕΠΕΚ.
12. Πέλλας, Ν. (2011). Εξ αποστάσεως μάθησης ενήλικων χρηστών στον εικονικό κόσμο του Second Life. Athens: Bookstars Publishers. ISBN: 978-960-6815-62-1 (323 σελίδες).
13. Ρετάλης Σ. (2005), Οι προηγμένες τεχνολογίες διαδικτύου στην υπηρεσία της μάθησης, Εκδόσεις Καστανιώτη. Τζιμογιάννης Αθανάσιος (2017). Ηλεκτρονική Μάθησης, Εκδόσεις Κριτική.
14. Τζιμογιάννης Αθανάσιος (2017). Ηλεκτρονική Μάθησης, Εκδόσεις Κριτική.
15. Τσέλιος, Ν. (2007). Εισαγωγή στην Επιστήμη του Ιστού: Βασικές υπηρεσίες και παιδαγωγικές χρήσεις. Αθήνα: Κλειδάριθμος.
16. Τριλιανός Α. (2008). Μεθοδολογία της Σύγχρονης Διδασκαλίας. Καινοτόμες Επιστημονικές Προσεγγίσεις στη Διδακτική Πράξη. 3η έκδοση, τόμος Α' και Β', Αθήνα.
17. Depover, C., Karsenti, T., & Κόμης, Β. (2010). Διδασκαλία με χρήση της τεχνολογίας: Προώθηση της μάθησης, ανάπτυξη ικανοτήτων. Αθήνα: Κλειδάριθμος.
18. Jonassen, D., Howland, J., Marra, R., & Crismond, D. (μετ. Μητροπούλου, Β.) (2011). Ουσιαστική μάθηση με την τεχνολογία. Αθήνα: Μέθεξις.
19. Huttner, A. (2008). Διδακτική Τεχνολογικών Μαθημάτων, Μέθοδοι και Διαδικασίες. Αθήνα: ίων.
20. Prensky, M. (2009): Μάθηση βασισμένη στο ψηφιακό παιχνίδι. Μεταίχμιο.
21. Roblyer, M. (2008). Εκπαιδευτική Τεχνολογία και Διδασκαλία. Εκδόσεις ΙΩΝ.
22. Σοφός Αλεβίζος, Κώστας Απόστολος, Παράσχου Βασίλειος. (2017). Online εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Ελληνικά Ακαδημαϊκά Ηλεκτρονικά Συγγράμματα και Βοηθήματα – Αποθετήριο «Κάλλιπος» [Κωδικός Βιβλίου στον Εύδοξο: 320011].
23. Δημητριάδης Στ., Καραγιαννίδης Χ., Πομπόρτσης Α., Τσιάτσος Θ. (2007) Ευέλικτη μάθηση με χρήση τεχνολογιών πληροφορίας και επικοινωνιών, Εκδόσεις ΤΖΙΟΛΑ.

- Επιλογή δημοσιευμένων άρθρων σε διεθνή περιοδικά

1. Anderson, N., & Lin, C. (2009). Exploring technologies for building collaborative learning communities among diverse student populations. In Proceedings of the 14th annual ACM SIGCSE conference on Innovation and technology in computer science education (p. 243). Paris, France.
2. Austerberry D., *The Technology of Video and Audio Streaming*, Focal Press (2nd Ed.), 2005.
3. Bonk, C. J. (July 2009). *The World is Open: How Web Technology is Revolutionizing Education*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
4. Burdea, G., Coiffet, P. (2003): *Virtual Reality Technology*. Wiley.
5. Boyle, E. A., Hainey, T., Connolly, T. M., Gray, G., Earp, J., Ott, M., ... Pereira, J. (2016). An update to the systematic literature review of empirical evidence of the impacts and outcomes of computer games and serious games. *Computers & Education*, 94(5), 178–192.
6. Coffman, T., & Klinger, M. B. (2008). Utilizing virtual worlds in education: The implications for practice. *International Journal of Social Sciences*, 2(1), 29-33.
7. Dimoulas C., Veglis A., Kalliris G., “Audiovisual hypermedia in the semantic Web”, in Dr. Mehdi Khosrow-Pour (Ed.), *Encyclopedia of Information Science and Technology* (3rd Ed.), IGI global, 7594-7604, doi:10.4018/978-1-4666-5888-2.ch748, 2015.
8. Hui, Kin-chuen.Chung, Ronald Chi-kit.Göbel, Stefan.Jin, Xiaogang.Li, Eric C.-L.Pan, Zhigeng.Wang, Charlie C. L. (2007), *Technologies for E-Learning and Digital Entertainment*, Second International Conference, Edutainment 2007, Hong Kong, China, June 11-13, 2007. Proceedings, Lecture Notes in Computer Science, Vol. 4469
9. Lappas, G. & Klefodimos, A. (2010). A Multimedia Application for Teaching A Multimedia Course in Communication Studies. *International Journal of Electronics, Computing and Engineering Education*, 1(1), 29-33.
10. Garris, R., Ahlers, R. & Driskell, J. (2002). Games, motivation and learning: a research and practice model. *Simulation & Gaming*, 33(4), 441-467.
11. Kazanidis, I., Pellas, N., Fotaris, P. & Tsinakos, A. (2017). Facebook and Moodle integration into instructional media design courses: A comparative analysis of students’ learning experiences using the Community of Inquiry (CoI) model. *International Journal of Human-Computer Interaction. Special issue: “Following user pathways: Cross platform & mixed methods analysis in social media studies”*, 34(10), 932-942.
12. Kazanidis, I., Pellas, N., Fotaris, P. & Tsinakos, A. (2018). Can the flipped classroom model improve academic performance and training satisfaction in Higher Education instructional media design courses? *British Journal of Educational Technology*. DOI: 10.1111/bjet.12694.
13. Klefodimos A., Evangelidis (2013) An Overview of Web Mining in Education. In Proceedings of the Panhellenic Conference of Information Technology (PCI 2013), Thessaloniki, Greece.
14. Matsiola M., Dimoulas C., Kalliris G., Veglis A., “Augmenting user interaction experience through embedded multimodal media agents in social networks”, in Dr. John Sahlin (Ed.), *Social Media and the Transformation of Interaction in Society*, IGI Global, chapter 10, pp. 188-209, doi:10.4018/978-1-4666-8556-7, 2015.
15. Pellas, N. (2018). Is the flipped classroom model for all? Correspondence analysis from trainee instructional media designers. *Education & Information Technologies*, 23(2), 757–775
16. Pellas, N., Fotaris, P. Kazanidis, I., & Tsinakos A. (2018). Augmenting the learning experience in primary and secondary school education: A systematic review of recent trends in augmented reality game-based learning. Submitted in *Virtual and augmented reality for enhanced experience in education and learning*, *Virtual Reality Journal*, S.I. VR in Education, 1-18.

17. Pellas, N. & Kazanidis, I. (2013). On the value of Second Life for students' engagement in blended and online courses: A comparative study from the Higher Education in Greece. *Education and Information Technologies*, 20(3), 445-466.
18. Pellas, N. & Kazanidis, I. (2014). Online and hybrid university-level courses with the utilization of Second Life: Investigating the factors that predict student choice in Second Life supported online and hybrid university-level courses. *Computers in Human Behavior*, 40(2), 31-43.
19. Pellas, N., Konstantinou, N., Kazanidis, I. & Georgiou, G. (2016). Exploring the educational potential of three-dimensional multi-user virtual worlds for STEM education: A mixed-method systematic literature review. *Education & Information Technologies*, 22(5), 2235-2279
20. Pellas, N. & Boumpa, A. (2016). Blending the CoI model with Jigsaw technique for pre-service foreign language teachers' continuing professional development using Open Sim and Sloodle. *Education and Information Technologies*, 22(3), 939-964.
21. Peluso, D. (2012). The fast-paced iPad revolution: Can educators stay up to date and relevant about these ubiquitous devices? *British Journal of Educational Technology*, 43(4), 125-127.
22. Steinkuehler, C. & Squire, K. (2014). Videogames and Learning. *The Cambridge Handbook of the Learning Sciences*, 377-394.
23. Sandvik, M., Smørdal, O., & Østerud, S. (2012). Exploring iPads in Practitioners' Repertoires for Language Learning and Literacy Practices in Kindergarten. *Nordic Journal of Digital Literacy*. 7(3), 204-220.

-Περιοδικά υψηλού κύρους σχετικά με τις Εκπαιδευτική Τεχνολογία – Πολυμέσα (Θ):

1. Computers & Education
2. Education & Information Technologies
3. Journal of Computer Assisted Learning
4. The Internet and Higher Education
5. The International Review of Research in Open and Distributed Learning
6. IEEE Transactions on Learning Technologies
7. Interactive Learning Environments
8. British Journal of Educational Technology (BJET)
9. Learning, Media and Technology
10. Educational Technology Research and Development