**Ενδεικτική Βιβλιογραφία**

* Deterding,S., Dixon, D. Khaled, R., and Nacke. L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (MindTrek '11). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>.
* Duerden, M. D., Witt, P. A., Fernandez, M., Bryant, M. J., & Theriault, D. (2012). Measuring Life Skills: Standardizing the Assessment of Youth Development Indicators. *Journal of Youth Development*, *7*(1), 99–117. <https://doi.org/10.5195/jyd.2012.155>.
* *Ευρωπαϊκή Επιτροπή - Περιφερειακή Διεύθυνση Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης Κρήτης. (2020). CRISS - Απόκτηση, αξιολόγηση και πιστοποίηση της Ψηφιακής Ικανότητας - Διδακτικά Σενάρια Πιστοποίησης* (Γ. Γώγουλος, Γ. Πανσεληνάς, & Ι. Τζωρτζάκης, Eds.). Π.Δ.Ε. Κρήτης.
* Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής (2020) Επιμορφωτικό Υλικό: Εργαστήριο Δεξιοτήτων Πιλοτική Εφαρμογή.
* Johnson, R. T., & Johnson, D. W. (2008). Active Learning: Cooperation in the Classroom. *The Annual Report of Educational Psychology in Japan*, *47*(0), 29–30. <https://doi.org/10.5926/arepj1962.47.0_29>.
* Werbach, K. (2014). (Re)defining gamification: A process approach. *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, *8462 LNCS*, 266–272. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-07127-5_23>.