

# Grywalizacja

Zestawienie bibliograficzne w wyborze w oparciu o zbiory Warmińsko -Mazurskiej Biblioteki Pedagogicznej w Elblągu

W nawiasach podano numery inwentarzowe zbiorów w WMBP w Elblągu.

## Książki

1. Edukacja dziecka szansą na budowę kapitału społecznego / redakcja naukowa Marzena Adamowicz, Lidia Kataryńczuk-Mania, Mirosława Nyczaj-Draż, Toruń : Wydawnictwo Adam Marszałek, 2021, 233 strony (**112165**);
2. Grywalizacja : jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych / Paweł Tkaczyk, Gliwice : "Helion", copyright 2012, 153 strony (**102389**);
3. Jak wykorzystać techniki gamifikacyjne w edukacji matematycznej?. Z. 4 / Jacek Stańdo, Warszawa : Ośrodek Rozwoju Edukacji, 2017, 23 strony (**3995Br**);
4. Uzależnienia 2.0 : dlaczego tak trudno się oprzeć nowym technologiom / Adam Alter ; tłumaczenie Aleksander Gomola, wydanie I, Kraków : Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2018, 366 stron (**111312**).

## Artykuły z czasopism

1. Aby gry i zabawy służyły uczeniu się... / Regina Strzemeska // UczMy, 2019, nr 4, s. 13-14;
2. Biblioteczne wyzwanie walentynkowe : Fun Friendship Month - projekt eTwinning / Aneta Szadziewska // Biblioteka w Szkole, 2018, nr 12, s. 23-26;
3. Do kogo należy rok 2021? / Agnieszka Kunikowska // Biblioteka w Szkole, 2021, nr 3, s. 28-30;
4. Elementy gamifikacji w polskiej szkole / Sylwia Polcyn-Matuszewska // Remedium, 2016, nr 5, s. 18-19;
5. Escape room w klasie / Ewa Ostarek // Życie Szkoły, 2022, nr 9, s. 11-14;
6. E-sportowa rozgrywka / Maciej Frasunkiewicz // Dyrektor Szkoły, 2020, nr 4, s. 50-43;
7. Gamifikacja : zagrajmy z uczniami / Ewelina Krzymowska // Życie Szkoły. -2015, nr 6, s. 22-25;
8. Gamifikacja i GBL - wyzwania i możliwości szkoły w XXI wieku / Marcin Siekański // Meritum, 2018, nr 3, s. 41-47;
9. Gamifikacja w edukacji. Szanse na przyszłość, możliwości na dziś / Małgorzata Rostkowska // Meritum, 2015, nr 3, s. 105-109;
10. Gamifikacja w szkole / Ewa Ostarek // Życie Szkoły, 2022, nr 7, s. 19-21;
11. Gamifikacja w teorii i praktyce / Aleksandra Raźniak // Języki Obce w Szkole, 2020, nr 1, s. 47-55;
12. Gamifikacja. Dołącz do gry! / Patryk Kleczkowski // Sygnał, 2017, nr 8, s. 38-40;

13. Gra jako wsparcie w edukacji / Joanna Jakubowicz // *Języki Obce w Szkole*, 2023, nr 1, s. 81-85;
14. Gry dydaktyczne, teleturnieje i rozgrywki w bibliotece / Aleksandra Kaczmarek // *Biblioteka w Szkole*, 2023, nr 7/8, s. 38-41;
15. Gry edukacyjne: nowa fala / Piotr Milewski // *Meritum*, 2017, nr 3, s. 50-55;
16. Gry w pracy bibliotekarza : zestawienie bibliograficzne w wyborze / Elżbieta Trojan // *Poradnik Bibliotekarza*, 2022, nr 7/8, s. 47-51;
17. Grywalizacja : gry w pracy, marketingu i edukacji / Łukasz Rogalski // *Sygnal*, 2020, nr 3, s. 44-47;
18. Grywalizacja : zestawienie bibliograficzne w wyborze za lata 2009-2017 / opracował Antoni Woźnica // *Poradnik Bibliotekarza*, 2018, nr 4, s. 39-40;
19. Grywalizacja jako metoda aktywnego uczenia się osób dorosłych : rozważania w perspektywie teorii autodeterminacji Edwarda L. Deciego i Richarda M. Ryana / Ewa Arleta Kos // *Edukacja Ustawiczna Dorosłych*, 2023, nr 1, s. 73-83;
20. Grywalizacja jako trend w edukacji / Adam Becker // *Edukacja Pomorska*, 2022, nr 114, s. 26-28;
21. Grywalizacja metodą na efektywną lekcję / Joanna Wysmulek // *Remedium*, 2023, nr 2, s. 23-24;
22. Grywalizacja w edukacji : czym jest? / Ewa Ostarek // *Życie Szkoły*, 2020, nr 2, s. 49-55;
23. Grywalizacja w sieci / Anna Marcol // *Biblioteka w Szkole*, 2021, nr 2, dod. "Biblioteka - centrum informacji", s. 24-25;
24. Jak stworzyć grę edukacyjną / Kinga Szczęśliwa // *Dyrektor Szkoły*, 2021, nr 12, s. 40-42;
25. Młody Lean Lider / Joanna Czerska, Krzysztof Dobrowolski // *Sygnal*, Edutainment - rozrywkowa edukacja / Anna Puścińska // *Dyrektor Szkoły*, 2018, nr 5, s. 58-61
26. Nauczanie zdalne w kontekście zagadnień literaturoznawczych - zgamifikowany cykl lekcji / Monika Żelazna // *Język Polski w Szkole Ponadpodstawowej*, 2021/2022, nr 2, s. 61-70
27. Niepoprawni planszówkowicze w krainie Pionkolandii - o wartości gier w edukacji / Sławomir Wiechowski // *Meritum*, 2017, nr 3, s. 56-61;
28. O motywowaniu nastolatka w szkole słów kilka / Lucyna Myszk-Strychalska // *UczMy*, 2017, nr 5, s. 5-9;
29. Obszary wykorzystania gier w bibliotekach : próba typologii / Magdalena Wójcik // *Poradnik Bibliotekarza*, 2022, nr 7/8, s. 5-9;
30. Pasowanie na czytelnika / Barbara Polińska // *Biblioteka w Szkole*, 2022, nr 9, s. 20-22;
31. Poznaj bibliotekę, włącz się w literaturę! / Izabela Stefańska // *Biblioteka w Szkole*, 2022, nr 9, s. 16-18 ;
32. Rywalizacja w dobrym tonie / Karolina Strugińska // *WychowujMY!*, 2022, nr 4, s. 35-37;
33. Samoodnowa czytelnictwa, czyli nowa szansa bibliotek / Magdalena Brewczyńska // *Biblioteka w Szkole*, 2021, nr 7/8, dod. "Biblioteka - centrum informacji", s. 3-7;

34. Spotkanie z Panem Kleksem, czyli grywalizacja w bibliotece / Marta Małek // Biblioteka w Szkole, 2017, nr 6, s. 12-14;
35. TIKowanie na ekranie : wykorzystanie smartfonów oraz tablicy interaktywnej na lekcjach języka angielskiego do utrwalenia słownictwa techniką grywalizacji / Marcin Ryszka // Języki Obce w Szkole, 2023, nr 2, s. 95-104;
36. Ukryty program grywalizacji / Maciej Słomczyński // Ruch Pedagogiczny, R. 87[88], nr 2 (2017), s. 5-16;
37. Wprowadzenie do programowania dla najmłodszych z wykorzystaniem gier planszowych, klocków Scottie Go i aplikacji / Aleksandra Zasiłowicz // Meritum 2017, nr 3, s. 87-90;
38. Wyzwania dla szkoły w ponowoczesnej rzeczywistości / Witold Kołodziejczyk // Meritum, 2018, nr 3, s. 53-64;
39. Wyższy level / Tomasz Tokarz, Joanna Krzemińska // Sygnał, 2018, nr 4, s. 56;
40. Zmieniamy? Odwracamy? / Marta Młyńska // Edukacja Pomorska, 2018, nr 91, s. 24-26;
41. Zrób to sam! Planszówki w bibliotece : wyróżnienie w konkursie "Gry w bibliotece" / Monika Simonjetz // Poradnik Bibliotekarza, 2022, nr 7/8, s. 40-43.

**Opracował: Borys Juhas**

**Warmińsko-Mazurska Biblioteka Pedagogiczna w Elblągu**



**Zapraszamy do naszej kolekcji w katalogu**

**Grywalizacja**

