

Grywalizacja w edukacji

wybór publikacji dostępnych w Bibliotece Pedagogicznej
im. gen. bryg. prof. Elżbiety Zawackiej w Toruniu

za lata 2012-2023

Fragmenty z prac zbiorowych

1. BIELENIA-GRAJEWSKA, Magdalena

Jak „rozegrać” zajęcia, czyli o roli gamifikacji w dydaktyce akademickiej / Magdalena Bielenia-Grajewska // W: Wyzwania współczesnej pedagogiki / redakcja naukowa Daria Becker-Pestka, Elżbieta Kowalik. - Gdańsk : Wyższa Szkoła Bankowa, Warszawa : „CeDeWu”, 2015. - S. 245-256.

2. KOWNACKA, Patrycja

Sztuka na językach : o doskonaleniu sprawności mówienia z wykorzystaniem sztuki lokalnej na lekcjach zdalnych JPJO / Patrycja Kownacka // W: Aktywizacja - innowacja - inspiracja w (glotto)dydaktyce. - Łódź : Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2022. - S. 153-164.

3. WOJNO-FIDZIŃSKA, Dorota

Nauka w grze, czyli gamifikacja w mojej klasie / Dorota Wojno-Fidzińska // W: Edukacja dziecka szansą na budowę kapitału społecznego / redakcja naukowa Marzena Adamowicz, Lidia Kataryńczuk-Mania, Mirosława Nyczaj-Drąg. - Toruń : Wydawnictwo Adam Marszałek, 2021. - S. 103-110.

Artykuły z czasopism

1. Aby gry i zabawy służyły uczeniu się ... / Regina Strzemeska // UczMy. - 2019, nr 4, s. 13-14
2. Actionbound na lekcjach matematyki / Mariola Kosztołowicz // Matematyka. - 2020, nr 3/4, s. 64-66
3. Biblio room : w edukacyjnym pokoju cyfrowym / Aneta Szadziwska // Biblioteka w Szkole. - 2020, nr 4-6, wkładka: Biblioteka Centrum Informacji, nr 2, s. 24-26
4. Bitwy z potworami i sztabki złota, czyli gamifikacja na lekcji języka angielskiego (i nie tylko) / Sylwia Kuchta-Lutkiewicz // UczMy. - 2023, nr 3, s. 34-38
5. Chłopska Szkoła Biznesu : wykorzystanie projektu w edukacji / Wojciech Sieroń // Meritum. - 2017, nr 3, s. 43-49
6. Chemia nieco inaczej / Magdalena Ankiewicz-Kopicka // Chemia w Szkole. - 2017, nr 3, s. 13-16
7. Co i jak gamifikować / Wojciech Glac, Joanna Mytnik // TIK w Edukacji. - 2017, nr 2, s. 10-11
8. Do kogo należy rok 2021? / Agnieszka Kunikowska // Biblioteka w Szkole. - 2021, nr 3, s. 28-30
9. Edukacja na wyższym poziomie, czyli jak połączyć rozwój intelektualny z nauką w szkole // Nauczyciel Uczeń. - 2015, nr 1, s. 58-59

10. Edutainment : rozrywkowa edukacja / Anna Puścińska / Dyrektor Szkoły. - 2018, nr 5, s. 58-61
11. Elektronika w szkole : dobry pomysł? / Bogna Białecka // Wychowawca. - 2019, nr 12, s. 24
12. Elementy gamifikacji w polskiej szkole / Sylwia Polcyn-Matuszewska // Remedium. - 2016, nr 5, s. 18-19
13. Escape room / Ewa Wojciechowska // Sygnał. - 2017, nr 1, s. 45-47
14. G jak grywalizacja : o korzyściach z gier i wykorzystaniu ich w szkole / Magdalena Goetz // Głos Nauczycielski. - 2017, nr 50, s. 12
15. Game for purpose : idea gier z przeznaczeniem / Jagoda Siekańska // Meritum. - 2017, nr 3, s. 37-42
16. Gamification : part 1 / Małgorzata Kowalska // The Teacher. - 2021, nr 3/4, s. 44-48
17. Gamifikacja. Dołącz do gry! / Patryk Kleczkowski // Sygnał. - 2017, nr 8, s. 38-40
18. Gamifikacja i GBL : wyzwania i możliwości szkoły w XXI wieku / Marcin Siekański // Meritum. - 2016, nr 3, s. 26-32
19. Gamifikacja i GBL : wyzwania i możliwości szkoły w XXI wieku / Marcin Siekański // Meritum. - 2018, nr 3, s. 41-47
20. Gamifikacja jako metoda nauczania / Danuta Elsner, rozm. Iwona Muller // Dyrektor Szkoły. - 2019, nr 5, s. 55-57
21. Gamifikacja jedną z metod współczesnej edukacji / Elżbieta Cibor // Hejnał Oświatowy. - 2021, nr 1, s. 25-28
22. Gamifikacja lekcji wychowania fizycznego : mój sposób na zwiększenie motywacji uczniów! / Daria Puszka // Wychowanie Fizyczne i Opieka Trenerska. - 2020, nr 5, s. 5-8
23. Gamifikacja na lekcjach matematyki / Mariola Kosztołowicz // Matematyka. - 2020, nr 6, s. 40-43
24. Gamifikacja na lekcjach wiedzy o społeczeństwie jako innowacja pedagogiczna / Ewa Stachura // Inspiracje. - 2019, nr 1-2, s. 16
25. Gamifikacja w bibliotece / Jakub Sobieralski // Poradnik Bibliotekarza. - 2019, [nr] 6, s. 24-26
26. Gamifikacja w edukacji : szanse na przyszłość, możliwości na dziś / Tomasz Skołyżyński // Meritum. - 2015, nr 3, s. 105-109
27. Gamifikacja w służbie TIK / Marcin Skrabka // TIK w Edukacji, nr 1, s. 62-63
28. Gamifikacja w teorii i praktyce / Aleksandra Raźnia // Języki Obce w Szkole. - 2020, nr 1, s. 47-55
29. Gamifikacja - zagrajmy z uczniami / Ewelina Krzymowska // Życie Szkoły. - 2015, nr 6, s. 22-25
30. Gra jako wsparcie w edukacji / Joanna Jakubowicz // Języki Obce w Szkole. - 2023, nr 1, s. 81-85

31. Gra w szkołę, czyli jak wykorzystać gamifikację na lekcji / Aleksandra Kubala-Kulpińska // Polonistyka. - 2017, nr 1, s. 36-39
32. Gra w szkołę, czyli jak wykorzystać na lekcji gamifikację / Aleksandra Kubala-Kulpińska // Głos Pedagogiczny. - 2016, nr 82, s. 59-61
33. Gramy w lektury : o gamifikacji w praktyce / Karolina Szostak-Lubomska // UczMy. - 2022, nr 3, s. 40-41
34. Gramy z Emilem : scenariusz zajęć edukacyjnych na podstawie książki „Emil i detektywi” Ericha Kastnera / Anna Krusiewicz // Meritum. - 2017, nr 3, s. 73-74
35. Granie rozbudza czytanie : technologiczna „zajawka” na książkę / Justyna Gołąbek // Poradnik Bibliotekarza. - 2020, nr 3, s. 29-31
36. Gry edukacyjne / Justyna Sala-Suszyńska // Wczesna Edukacja. - 2022, nr 1, s. 24-26
37. Gry edukacyjne, logiczne i matematyczne w Pedagogicznej Bibliotece Wojewódzkiej im. Mariana Rejewskiego w Bydgoszczy // Poradnik Bibliotekarza. - 2022, nr 7-8, s. 29-31
38. Gry edukacyjne w praktyce szkolnej / Maria Łukaszewicz // Meritum. - 2017, nr 3, s. 70-73
39. Gry w edukacji / Michał Mijał // Meritum. - 2017, nr 3, s. 2-6
40. Grywalizacja drogą do dobrostanu ucznia / Agnieszka Przybyszewska, Agnieszka Szymczak // UczMy. - 2021, nr 5, s. 20-22
41. Grywalizacja : gry w pracy, marketingu i edukacji / Łukasz Rogalski // Sygnał. - 2020, nr 3, s. 44-47
42. Grywalizacja : jak to działa : o korzyściach z gier i wykorzystaniu ich w szkole. Cz. 2 / Magdalena Goetz // Głos Nauczycielski. - 2018, nr 1-2, s. 21
43. 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. 73-73
44. Grywalizacja jako po(d)stęp? / Bogusław Śliwerski // Bliżej Przedszkola. - 2015, nr 6, s. 4
45. Grywalizacja jako sposób radzenia sobie z brakiem motywacji wśród studentów / Magdalena Kędziora, Marta Stańczyk, Wojciech Wychowaniec // Kultura i Edukacja. - 2017, nr 1, s. 119-130
46. Grywalizacja metodą na efektywną lekcję / Joanna Wysmułek // Remedium. - 2023, nr 2, s. 23-24
47. Grywalizacja na lekcjach wychowania fizycznego / Tomasz Marchel // Wychowanie Fizyczne i Zdrowotne. - 2023, nr 4, s. 5-8
48. Grywalizacja na lekcjach wychowania fizycznego / Paweł Marchel // Wychowanie Fizyczne i Zdrowotne. - 2018, nr 4, s. 17-21
49. Grywalizacja na zajęciach wf / Paweł Marchel // Wychowanie Fizyczne i Zdrowotne. - 2018, nr 5, s. 40-45
50. Grywalizacja : sposób na motywowanie do nauki / Beata Solińska // Język Polski w Szkole IV-VI. - 2013/2014, nr 3, s. 71-82

51. Grywalizacja w bibliotekach? : dlaczego nie! / Tomasz Pawlik // Bibliotekarz. - 2015, nr 5, s. 14
52. Grywalizacja w edukacji / Małgorzata Kendziorek // Doradca Zawodowy. - 2015, nr 1, s. 41-44
53. Grywalizacja w edukacji : czym jest? / Ewa Ostarek // Biologia w Szkole. - 2020, nr 3/4, s. 45-50
54. Grywalizacja w edukacji : czym jest? / Ewa Ostarek // Życie Szkoły. - 2020, nr 2, s. 49-55
55. Grywalizacja w edukacji polonistycznej : od kontrowersji do fascynacji / Anna Podemska-Kałuża // Polonistyka. - 2016, nr 5, s. 28-31
56. Grywalizacja w edukacji : próby definicji i praktyczne przykłady zastosowań / Monika Wachowicz, Piotr Szeligowski // Przegląd Edukacyjny. - 2018, nr 1, s. 23-24
57. Grywalizacja w edukacji wczesnoszkolnej : możliwości wykorzystania metody w kształceniu uczniów klas 1-3 / Alina Nowak // Nauczyciel i Szkoła. - 2017, nr 3, s. 125-135
58. Grywalizacja w promocji zdrowia / Agnieszka Pustuła // Edukacja Zdrowotna. - 2016, nr 1, s. 14-16
59. Grywalizacja w sieci / Anna Marcol // Biblioteka w Szkole. - 2021, nr 2, wkładka: Biblioteka Centrum Informacji, nr 1, s. 24-25
60. Grywalizacja ze słowami : o magii rzeczy niemożliwych / Małgorzata Kowalska-Tuszyńska, Joanna Lewandowska // UczMy. - 2020, nr 2, s. 64-65
61. Grywalizacja : zestawienie bibliograficzne w wyborze za lata 2009-2017 / Antoni Woźnica // Poradnik Bibliotekarza. - 2018, nr 4, s. 39-40
62. Imperatyw zabawy? : realizacja strategii ludycznej na lekcjach języka polskiego w szkole podstawowej na przykładzie aplikacji Kahoot! / Monika Gryboś // Kwartalnik Edukacyjny. - 2021, nr 1-2, s. 25-35
63. Jak stworzyć atmosferę, w której rozwiną się zgrane zespoły klasowe? / Mariusz Rzeszotek // Wychowanie Fizyczne i Opieka Trenerska. - 2020, nr 1, s. 2-4
64. Jak stworzyć grę edukacyjną / Kinga Szczęśliwa // Dyrektor Szkoły. - 2021, nr 12, s. 40-42
65. Jeden krok do egzaminu ósmoklasisty : „literatura” i „gramatyka” w interaktywnej grze / Magdalena Ignaciuk // Polonistyka. - 2022, nr 2, s. 37-39
66. Kwestie prawa autorskiego a tworzenie i wykorzystywanie gier w edukacji / Kamil Śliwowski // Meritum. - 2017, nr 3, s. 99-102
67. Mechanizmy gamifikacji na lekcji a ocenianie / Joanna Świercz // Matematyka. - 2021, nr 2, s. 38-45
68. Minirecenzje blogów i gier edukacyjnych / Marcin Siekański // Meritum. - 2017, nr 3, s. 81-86
69. Młody Lean Lider / Joanna Czerska, Krzysztof Dobrowolski // Sygnał. - 2017, nr 11, s. 47-49
70. Mobilna gra biblioteczna na szkolnych korytarzach / Edyta Kosik // Biblioteka w Szkole. - 2022, nr 11, s. 20-24
71. Nauczanie poprzez granie? / Krzysztof Wojewodzic // Głos Nauczycielski. - 2015, nr 36, s. 9

72. Nauczanie zdalne w kontekście zagadnień literaturoznawczych : zgamifikowany cykl lekcji / Monika Żelazna // Język Polski w Szkole Ponadpodstawowej. - 2021/2022, nr 2, s. 61-70
73. Nie taka innowacja straszna : gamifikacja podczas lekcji języka polskiego / Magdalena Warszawska-Starosta // Głos Nauczycielski. - 2022, nr 37, s. 18
74. Nowe trendy, metody i zjawiska w edukacji społeczeństwa zmediatyzowanego / Monika Frania // Edukacja i Dialog. - 2017, nr 3/4, s. 27-33
75. O kształcącej roli gier w domu i w przedszkolu / Ewa Zielińska // Bliżej Przedszkola. - 2020, nr 7-8, s. 64-66
76. O pełnym emocji „Wieczorze z nauką” / Paulina Robak // Biblioteka w Szkole. - 2020, nr 4-6, wkładka: Biblioteka Centrum Informacji, nr 2, s. 15-16
77. Obszary i warianty wykorzystania gier w działalności bibliotecznej / Magdalena Wójcik // Przegląd Biblioteczny. - 2019, nr 2, s. 153-165
78. Obszary wykorzystania gier w bibliotekach : próba typologii / Magdalena Wójcik // Poradnik Bibliotekarza. - 2022, nr 7/8, s. 5-9
79. Odpowiedź na wyzwania XXI wieku : gamifikacja najmłodszych / Anna Grzegory // Meritum. - 2013, nr 2, s. 31-34
80. Ortogranie na kolanie, czyli jak grać, żeby wygrać wiedzę / Beata Smolińska // Meritum. - 2017, nr 3, s. 68-69
81. Pomysły na trzy gry dydaktyczne w klasie maturalnej / Anna Pawlak // Matematyka. - 2022, nr 2, s. 13-16
82. Poznaj bibliotekę, włącz się w literaturę! : scenariusz zajęć zapoznających nowych uczniów szkoły ponadpodstawowej z biblioteką : z wykorzystaniem metod grywalizacji / Izabela Stefańska // Biblioteka w Szkole. - 2022, nr 9, s. 16-18
83. Poznaj swój region grając / dr Violetta Panfil-Smolińska // UczMy. - 2023, nr 4, s. 27-30
84. Przejdziesz mi poziom? / Agnieszka Bilka // Meritum. - 2017, nr 3, s. 11-12
85. Sposób na powtórzenie, czyli superagenci w akcji / Agnieszka Pabisiak // Matematyka. - 2021, nr 5, s. 42-45
86. Spotkanie z Panem Kleksem, czyli grywalizacja w bibliotece / Marta Małek // Biblioteka w Szkole. - 2017, nr 6, s. 12-14
87. Teleturniejowe inspiracje / Anna Olechowska // Sygnał. - 2021, nr 11, s. 44-48
88. 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
89. TIK-owe lekcje / Agnieszka Kubś // Wiadomości Historyczne. - 2021, nr 3, s. 28-31
90. Ukryty program grywalizacji / Maciej Słomczyński // Ruch Pedagogiczny. - 2017, nr 2, s. 5-13
91. W co gramy w szkole? : gamifikacja na każdej lekcji / Tomasz Sokołowski, Izabela Juszkiewicz // Inspiracje. - 2019, nr 1-2, s. 15

92. W co oni grają? / Anna Puścińska // UczMy. - 2018, nr 1, s. 51-53
93. W grobowcu faraona : scenariusz gry edukacyjnej / Maria Słobodzian // Geografia w Szkole. - 2019, nr 1, s. 19-21
94. Wdrażanie grywalizacji w edukacji / Adam Szymczyk, Michał Jeska // TIK w Edukacji. - 2017, nr 2, s. 12-14
95. Zagrajmy w matematykę... / Dorota Długosz // Hejnał Oświatowy. - 2021, nr 3, s. 31
96. Zagrajmy w szkołę / Agnieszka Bilka // Meritum. - 2017, nr 3, s. 7-10
97. Zaproś grę na lekcję! / Anna Pawlak // Matematyka. - 2021, nr 1, s. 27-29
98. Zestawienie bibliograficzne w wyborze za lata 2012-2017 na temat : gry edukacyjne, ich skuteczność i możliwości wykorzystywania w edukacji na wszystkich przedmiotach / Justyna Latarska // Meritum. - 2017, nr 3, s. 78-80
99. [Z]grane lekcje / Marta Ciesielska, Katarzyna Kaczmarek, Ewa Wojciechowska // Sygnał. - 2018, nr 4, s. 8-10, 12

Opracowanie
Izabella Milewska-Warta
(20.11.2023)



Województwo
Kujawsko-Pomorskie