

# Grywalizacja w edukacji

wybór publikacji dostępnych online za lata 2017-2023

## Książki

1. **GŁADKOWSKA-SKROBAS, Iwona**  
Grywalizacja w szkole : jak Szkoła Podstawowa nr 40 w Lubinie walczy ze smokiem Hałasem? / Iwona Gładkowska-Skrobas. - Warszawa : Ośrodek Rozwoju Edukacji, 2021. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: [https://aleph.dbp.dolnyslask.pl/exlibris/aleph/a22\\_1/apache\\_media/7BUFIE9767TPC2K8R33YCD69SJ56YK.pdf](https://aleph.dbp.dolnyslask.pl/exlibris/aleph/a22_1/apache_media/7BUFIE9767TPC2K8R33YCD69SJ56YK.pdf)
2. **STAŃDO, Jacek**  
Niestandardowe rozwiązania w edukacji matematycznej. Z. 4, Jak wykorzystać techniki gamifikacyjne w edukacji matematycznej? / Jacek Stańdo. - Warszawa : Ośrodek Rozwoju Edukacji, 2017. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: [https://aleph.dbp.dolnyslask.pl/exlibris/aleph/a22\\_1/apache\\_media/QPYNQRQLGD1Y928HAVT4TQK3PFEMF5.pdf](https://aleph.dbp.dolnyslask.pl/exlibris/aleph/a22_1/apache_media/QPYNQRQLGD1Y928HAVT4TQK3PFEMF5.pdf)
3. **WOŹNIAK-ZAPÓR, Marta**  
Mechanizmy gamifikacji w kształceniu na odległość w praktyce szkolnictwa wyższego : implementacja i próba oceny na przykładzie KAAFM / Marta Woźniak-Zapór. - Kraków : Oficyna Wydawnicza AFM, 2018. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: <https://core.ac.uk/download/pdf/214929585.pdf>
4. **ZŁOTEK, Monika**  
Grywalizacja : wykorzystanie mechanizmów z gier jako motywatora do zmiany zachowania ludzi : autorski projekt zgrywalizowanych zajęć z „psychologii reklamy i zachowań konsumenckich” / Monika Złotek. - Kraków : Oficyna Wydawnicza AFM : na zlecenie Krakowskiej Akademii im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego, 2017. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: <https://repozytorium.ka.edu.pl/server/api/core/bitstreams/8b5c90d7-a943-4f95-80dd-5668d98fa72a/content>

## Fragmety z prac zbiorowych

1. **BIAŁOMYZY, Jerzy**  
Gry jako nowa forma edukacji / Jerzy Białomyzy // W: Logos : filozofia słowa : szkice o pograniczach języka, filozofii i literatury / pod redakcją naukową Krzysztofa Andruczyka, Ewy Gorlewskiej, Krzysztofa Korotkicha. - Białystok : Uniwersytet w Białymstoku. Wydział Teologiczny. Instytut Filologii Polskiej, 2017. - S. 241-248. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: [https://repozytorium.uwb.edu.pl/jspui/bitstream/11320/8060/1/Logos\\_filozofia\\_slowa.pdf#page=241](https://repozytorium.uwb.edu.pl/jspui/bitstream/11320/8060/1/Logos_filozofia_slowa.pdf#page=241)
2. **KIJAK-FURCZYŃSKA, Dominika**  
Gry komputerowe jako skuteczna pomoc dydaktyczna w trakcie prowadzenia lekcji języka polskiego skupiających się na omówieniu lektur / Dominika Kijak-Furczyńska // W: Interdyscyplinarne prace naukowe studentów i doktorantów Akademii WSB. T. 3 / redakcja naukowa Zdzisława Dacko-Pikiewicz, Katarzyna Szczepańska-Woszczyzna. - Dąbrowa Górnicza : Wydawnictwo Naukowe Akademii WSB, 2023. - S. 170-181. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: [https://wsb.edu.pl/files/news/10627/ksiega\\_z\\_okl\\_interdyscyplinarne\\_prace\\_naukowe.pdf#page=171](https://wsb.edu.pl/files/news/10627/ksiega_z_okl_interdyscyplinarne_prace_naukowe.pdf#page=171)

### 3. KRUSZYŃSKA, Agnieszka

Wpływ grywalizacji na motywację na przykładzie lekcji języka hiszpańskiego / Agnieszka Kruszyńska // W: Postrzeganie i rola motywacji w procesie glottodydaktycznym : perspektywa nauczyciela i ucznia / pod redakcją Danuty Gabryś-Barker i Ryszarda Kalamarza. - Katowice : Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, 2020. - S. 196-205. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu:

[https://wydawnictwo.us.edu.pl/sites/wydawnictwo.us.edu.pl/files/00\\_wus\\_2020\\_postrzeganie\\_i\\_rola\\_motywacji\\_ebook.pdf#page=197](https://wydawnictwo.us.edu.pl/sites/wydawnictwo.us.edu.pl/files/00_wus_2020_postrzeganie_i_rola_motywacji_ebook.pdf#page=197)

### Artykuły z czasopism

1. Escape room na lekcji języka obcego / Kinga Łagowska // Neofilolog. - 2022, nr 59/2, s. 58-75. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: <https://pressto.amu.edu.pl/index.php/n/article/download/36617/31330>
2. Gamifikacja edukacji : badanie motywacji studentów / Katarzyna Skok, Wojciech Harasimczuk // Homo Ludens. - 2018, nr 1, s. 189-209. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: [https://cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.desklight-8aa465bc-9bb7-413d-96ac-41ff54cb3436/c/HL\\_11\\_art\\_11\\_Skok\\_Harasimczuk.pdf](https://cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.desklight-8aa465bc-9bb7-413d-96ac-41ff54cb3436/c/HL_11_art_11_Skok_Harasimczuk.pdf)
3. Gamifikacja jako metoda wspierająca rozwój ucznia i proces dydaktyczny / Anna Burek // Polski w Niemczech. - 2020, nr 8, s. 52-61. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: [https://polnischunterricht.de/wp-content/uploads/2022/03/www\\_gazeta\\_2020.pdf#page=53](https://polnischunterricht.de/wp-content/uploads/2022/03/www_gazeta_2020.pdf#page=53)
4. Gamifikacja w edukacji akademickiej : co na to studenci? / Przemysław Rodwald // Edukacja - Technika - Informatyka. - 2019, nr 3/29, s. 173-180. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: <https://repozytorium.ur.edu.pl/server/api/core/bitstreams/d66da20c-cf4f-4b27-adca-b702dc11d96e/content>
5. Gamifikacja w nauce języka obcego online / Justyna Potempska // Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia de Cultura. - 2022, nr 4, s. 82-88. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: <https://studiadecultura.up.krakow.pl/article/download/10278/9356>
6. Gamifikacja w teorii i praktyce / Aleksandra Raźnia // Języki Obce w Szkole. - 2020, nr 1, s. 47-55. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: [https://jows.pl/brepo/panel\\_repo\\_files/2021/07/21/hiep5l/jows-1-2020-online-0.pdf#page=47](https://jows.pl/brepo/panel_repo_files/2021/07/21/hiep5l/jows-1-2020-online-0.pdf#page=47)
7. Gamifikacja wkracza do edukacji / Glazer Łukasz // Humanistic Corpus. - 2017, t. 3, s. 16-23. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: [https://enpuir.npu.edu.ua/bitstream/handle/123456789/18584/cult\\_alm\\_3.pdf?sequence=1#page=16](https://enpuir.npu.edu.ua/bitstream/handle/123456789/18584/cult_alm_3.pdf?sequence=1#page=16)
8. Gra jako wsparcie w edukacji / Joanna Jakubowicz // Języki Obce w Szkole. - 2023, nr 1, s. 81-85. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: [https://jows.pl/brepo/panel\\_repo\\_files/2023/03/21/f0eoty/jows-1-2023-jakubowicz.pdf](https://jows.pl/brepo/panel_repo_files/2023/03/21/f0eoty/jows-1-2023-jakubowicz.pdf)
9. Gra miejska, czyli innowacja pedagogiczna na lekcjach języka polskiego jako obcego / Urszula Majcher-Legawiec // Polski w Niemczech. - 2017, nr 5, s. 80-89. Dostęp 23.11.2023]. Tryb dostępu: [https://polnischunterricht.de/wp-content/uploads/2018/02/www\\_gazeta\\_2017.pdf#page=81](https://polnischunterricht.de/wp-content/uploads/2018/02/www_gazeta_2017.pdf#page=81)

10. Gry jako narzędzia wspierające proces edukacji / Grażyna Leśniewska // Studia i Prace WNEiZ US. - 2017, nr 49/1, s. 65-75. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: <https://wnus.usz.edu.pl/sip/file/article/view/11455.pdf>
11. Gry komputerowe w pracy nauczycieli języków obcych / Anna Rzeźnik // Języki Obce w Szkole. - 2017, nr 3, s. 102-106. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: [https://jows.pl/brepo/panel\\_repo\\_files/2021/07/21/h9vd3m/jows-3-2017-ksiega-final-2.pdf#page=104](https://jows.pl/brepo/panel_repo_files/2021/07/21/h9vd3m/jows-3-2017-ksiega-final-2.pdf#page=104)
12. Grywalizacja drogą do dobrostanu ucznia / Agnieszka Przybyszewska, Agnieszka Szymczak // UczMy. - 2021, nr 5, s. 20-22. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: [https://www.kpcen-torun.edu.pl/files/resources/65302fc257c4005%20listopad-grudzie%C5%84%202021\(1\).pdf#page=20](https://www.kpcen-torun.edu.pl/files/resources/65302fc257c4005%20listopad-grudzie%C5%84%202021(1).pdf#page=20)
13. 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. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: [https://edukacjaustawicznadoroslych.eu/images/2023/1/04\\_1\\_2023.pdf](https://edukacjaustawicznadoroslych.eu/images/2023/1/04_1_2023.pdf)
14. Grywalizacja jako nowy sposób omawiania lektur szkolnych na przykładzie autorskiego konspektu lekcji: Podróżujemy śladami Pinokia / Monika Kubiak-Antoszevska // Humanistic Corpus. - 2022, t. 45, s. 107-114. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: [https://enpuir.npu.edu.ua/bitstream/handle/123456789/37504/gum\\_45.pdf?sequence=1&is#page=107](https://enpuir.npu.edu.ua/bitstream/handle/123456789/37504/gum_45.pdf?sequence=1&is#page=107)
15. Grywalizacja w edukacji wczesnoszkolnej : możliwości wykorzystania metody w kształceniu uczniów klas 1-3 / Alina Nowak // Nauczyciel i Szkoła. - 2017, nr 63, s. 125-135. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: <https://czasopisma.ignatianum.edu.pl/nis/article/download/941/1017>
16. Innowacje w edukacji : grywalizacja w procesie dydaktycznym / Magdalena Trzcionka // Państwo i Społeczeństwo. - 2018, nr 1, s. 49-70. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: [https://ruj.uj.edu.pl/xmlui/bitstream/handle/item/61465/trzcionka\\_innowacje\\_w\\_edukacji\\_2018.pdf?sequence=4&isAllowed=y](https://ruj.uj.edu.pl/xmlui/bitstream/handle/item/61465/trzcionka_innowacje_w_edukacji_2018.pdf?sequence=4&isAllowed=y)
17. Katechetyczne wykorzystanie religijnych gier planszowych w przekazie treści wiary / Łukasz Simiński // Studia Katechetyczne. - 2019, t. 15, s. 83-94. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: <https://czasopisma.uksw.edu.pl/index.php/sk/article/view/9222/8134>
18. Mechanizm grywalizacji w nauczaniu podstaw programowania / Magdalena Andrzejewska // Edukacja - Technika - Informatyka. - 2017, nr 8/3, s. 151-156. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: <https://repozytorium.ur.edu.pl/server/api/core/bitstreams/8396cdd5-eb12-4280-8828-6de6c241bb5f/content>
19. Mechanizmy gamifikacji w kształtowaniu postaw studentów / Marta Woźniak-Zapór, Mariusz Grzyb, Sebastian Rymarczyk // Państwo i Społeczeństwo. - 2017, nr 2, s. 125-136. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: <https://repozytorium.ka.edu.pl/server/api/core/bitstreams/8aa5bc39-49a1-4fa1-af7b-8d172adaa3f4/content>
20. Możliwości wykorzystania grywalizacji w zdalnej edukacji / Anna Para // E-mentor. - 2021, nr 1 (88), s. 21-29. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: [https://cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.desklight-01e74fa5-788a-4df5-bbb9-09c990f06f2d/c/art\\_21-29\\_Para\\_Ementor\\_1\\_88\\_2021.pdf](https://cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.desklight-01e74fa5-788a-4df5-bbb9-09c990f06f2d/c/art_21-29_Para_Ementor_1_88_2021.pdf)

21. Od gier i zabaw po grywalizację w budowaniu motywacji do uczenia się u dzieci w wieku wczesnoszkolnym i studentów pedagogiki / Magdalena Christ, Alina Nowak // Państwo i Społeczeństwo. - 2018, nr 1, s. 37-48. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: [https://rebus.us.edu.pl/bitstream/20.500.12128/13206/1/Christ Od gier i zabaw po grywalizacje.pdf](https://rebus.us.edu.pl/bitstream/20.500.12128/13206/1/Christ%20Od%20gier%20i%20zabaw%20po%20grywalizacje.pdf)
22. Przykład modelu gry fabularnej wspierający proces zaangażowania i motywacji studentów wyższych uczelni technicznych / Tacja Niksa-Rynkiewicz // Zeszyty Naukowe Wydziału Elektrotechniki i Automatyki Politechniki Gdańskiej. - 2018, nr 28, s. 69-72. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: [https://yadda.icm.edu.pl/baztech/element/bwmeta1.element.baztech-8c856005-e6f4-40b8-ad54-18e94e5ff922/c/ZN WEiAPG 58-13.pdf](https://yadda.icm.edu.pl/baztech/element/bwmeta1.element/baztech-8c856005-e6f4-40b8-ad54-18e94e5ff922/c/ZN_WEiAPG_58-13.pdf)
23. 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. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: [https://jows.pl/brepo/panel\\_repo\\_files/2023/06/15/6riwsx/jows-02-2023-ryszka.pdf](https://jows.pl/brepo/panel_repo_files/2023/06/15/6riwsx/jows-02-2023-ryszka.pdf)
24. Tworzenie interaktywnych gier planszowych w edukacji językowej : przegląd narzędzi / Agnieszka Kruszyńska // Homo Ludens. - 2022, nr 1, s. 97-114. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: <https://pressto.amu.edu.pl/index.php/hl/article/download/38225/32662>

## Publikacje ze stron WWW

1. Czym jest grywalizacja i jakie niesie zalety w edukacji? // szkolna24.pl. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: <https://szkolna24.pl/artykul/blog/czym-jest-grywalizacja-i-jakie-niesie-zalety-w-edukacji>
2. Gamifikacja : na czym polega ta metoda nauczania? // M jak mama. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: <https://www.mjakmama24.pl/edukacja/pomoc-w-nauce/gamifikacja-na-czym-polega-ta-metoda-nauczania-aa-BxJ7-GN5i-cSte.html>
3. Gamifikacja czy grywalizacja? I o co w tym wszystkim chodzi? / Joanna Pasek // e-polish.eu. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: <https://blog.e-polish.eu/gamifikacja-czy-grywalizacja-i-o-co-w-tym-wszystkim-chodzi/>
4. Gamifikacja czyli inna odsłona edukacji / Monika Wiśniowska, Katarzyna Zdeb // Szkoła „Paderewski” w Lublinie. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: <https://paderewski.lublin.pl/edukacja-i-inspiracje/pl/gamifikacja-czyli-inna-odslona-edukacji>
5. Gamifikacja dla każdego : okiem polonisty i biologa / Olivia Dyciewicz, Alicja Podstolic // EDUNews.PL. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: <https://www.edunews.pl/nowoczesna-edukacja/innowacje-w-edukacji/5670-gamifikacja-dla-kazdego-okiem-polonisty-i-biologa>
6. Gamifikacja i lekcja odwrócona jako sposoby na lekcje języka obcego online / Olga Szerszeń // Edux.pl. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: <https://www.edukacja.edux.pl/p-45746-gamifikacja-i-lekcja-odwrocona-jako-sposoby.php>
7. Gamifikacja w edukacji / Anna Podemska-Kaluża // Pracowania Polonisty. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: <https://pracowniapolonisty.pl/metodyka/inne/gamifikacja-w-edukacji/>

8. Gamifikacja w edukacji : czy pomaga nauce polskiego? / Agnieszka Małyska // START Polish. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: <https://startpolish.pl/gamifikacja-w-edukacji-czy-pomaga-nauce-polskiego/>
9. Gamifikacja w edukacji : najlepsze sposoby wykorzystania grywalizacji // e-pasje.pl. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: <https://e-pasje.pl/gamifikacja-w-edukacji-najlepsze-sposoby-wykorzystania-grywalizacji/>
10. Gamifikacja w edukacji : nauka jako zabawa / Magdalena Burzyńska // Digital Festiwal. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: <https://digitalfestival.pl/gamifikacja-w-edukacji-nauka-jako-zabawa-2/>
11. Gamifikacja, co to jest i skąd nagle jej taka wielka siła? / Anna Jędrzejewska // Lubelskie Samorządowe Centrum Doskonalenia Nauczycieli. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: <https://www.lscdn.pl/pl/publikacje/publikacje-konsultantow/12404,Gamifikacja-co-to-jest-i-skad-nagle-jej-taka-wielka-sila.html>
12. Grywalizacja w edukacji / Marta Kawczyńska // Nowa Era. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: <https://www.nowaera.pl/dla-dyrektora/szkola-podstawowa/eduone-zarzadzanie-i-edukacja/grywalizacja-w-edukacji>
13. Grywalizacja w edukacji ekologicznej / Maria Kozłowska // SegreGO. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: <https://segrego.pl/grywalizacja-w-edukacji-ekologicznej/>
14. Grywalizacja w edukacji wczesnoszkolnej i przedszkolnej / Anna Albrecht // Szkolne Inspiracje. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: <https://www.szkolneinspiracje.pl/grywalizacja-w-edukacji-wczesnoszkolnej-i-przedszkolnej/>
15. Grywalizacja, czyli jak wkręcić ucznia / Ewa Andryszczak-Pawłowska // Filozofuj! [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: <https://filozofuj.eu/ewa-andryszczak-pawlowska-grywalizacja-czyli-jak-wkrecic-ucznia/>
16. Jak wykorzystać gamifikację w edukacji? // Edumaster. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: <https://edumaster.pl/wiedza/jak-wykorzystac-gamifikacje-w-edukacji>
17. Nauka w grze, czyli gamifikacja w mojej klasie / Dorota Wojno-Fidzińska // MAC. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: <https://www.mac.pl/aktualnosci/nauka-w-grze-czyli-gamifikacja-w-mojej-klasie>
18. Po co nam grywalizacja w edukacji online? // SQD Alliance Sp. z o.o. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: <https://sqda.pl/po-co-nam-grywalizacja-w-edukacji-online/>

## Filmy

1. Etwinnerzy z pasją : grywalizacja w szkole / Marcin Kołacz // eTwinning Polska. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: <https://www.youtube.com/watch?v=bBfQZuj59Nw>
2. Gamifikacja w edukacji / Wojciech Glac // TEDx Talks. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: [https://www.youtube.com/watch?v=O\\_DvbOtxBTQ](https://www.youtube.com/watch?v=O_DvbOtxBTQ)
3. Gamifikacja w szkole / Joanna Mytnik, Wojciech Glac // Superbelrzy RP. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: <https://www.youtube.com/watch?v=A0s5DIhuwRk>
4. Gamifikacja w szkole / Marek Grzywna // Markowa Edukacja. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: <https://www.youtube.com/live/OFusSaD1Ps4?si=HOeATsX-nu-fWaAM&t=108>
5. Gamifikacja w szkole // Centralny Dom Technologii. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: <https://www.youtube.com/watch?v=NiqsE9QKKh4>



6. Gry multimedialne w edukacji : jakie korzyści mogą odnieść uczniowie, nie tylko ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi? / Piotr Milewski, Katarzyna Sirak // Nowa Era. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: <https://www.youtube.com/live/jd0TGPQ0CQA?si=ZXniqF-WipvSMNjB&t=310>
7. Grywalizacja w edukacji : jak używać Quizizz, aby motywować uczniów // Waldemar Grabowski. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: <https://www.youtube.com/live/9ZxZ9M7f9Ek?si=bmBsp3Eo5SPKDs9e&t=1072>
8. Grywalizacja w edukacji : jak zrobić, by nauka była zabawą? / Krzysztof Khaki Baranowski // Targi Edukacyjne w Poznaniu. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: <https://www.facebook.com/EdukacjaMTP/videos/932641366907109/>
9. Grywalizacja w edukacji regionalnej / Beata Kapela-Bagińska // Dziedzictwo Kociewia. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: [https://www.youtube.com/watch?v=nlbPKcwOP\\_o](https://www.youtube.com/watch?v=nlbPKcwOP_o)
10. Grywalizacja w nauczaniu matematyki // Dobromił Błachowiak. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: <https://www.youtube.com/watch?v=23GU0oauUUU>
11. Jak wykorzystać narzędzia grywalizacji do motywowania uczniów w zdalnej edukacji? / Jacek Siadkowski // Fundacja Orange. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: <https://www.youtube.com/watch?v=651KINF3HyE>
12. Konferencja metodyczna „Gry i grywalizacja w edukacji” / Bartosz Gliwicki // An Nucha. [Dostęp 27.11.2023]. Tryb dostępu: <https://www.youtube.com/watch?v=twD-azDET8k>

Opracowanie  
Marcin Żynda  
(27.11.2023)

