

# Grywalizacja

Tematyczne zestawienie bibliograficzne w wyborze,  
sporządzone w oparciu o zbiory  
Biblioteki Pedagogicznej w Sieradzu i filii

**Opracowała**  
**mgr Anna Dąbek**  
Wydział Wspomagania  
Placówek Oświatowych

### Wydawnictwa zwarte

1. Nowoczesne nauczanie : praktyczne wskazówki i techniki dla nauczycieli wykładowców i szkoleniowców / Geoff Petty ; przeł. [z ang.] Jolanta Bartosik. - Sopot : Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, 2015.  
ISBN 978-83-7489-343-5  
Wypożyczalnia Poddębice: sygn. 34763; Wypożyczalnia Łask: sygn. 31504;  
Wypożyczalnia Sieradz: sygn. 120657; Wypożyczalnia Zduńska Wola: sygn. 44916;
2. Nowoczesne nauczanie : praktyczne wskazówki i techniki dla nauczycieli wykładowców i szkoleniowców / Geoff Petty ; przeł. [z ang.] Jolanta Bartosik. - Sopot : Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, 2013.  
ISBN 978-83-7489-208-7  
Czytelnia Poddębice: sygn. 34252-Czyt.; Wypożyczalnia Łask: sygn. 31337;  
Czytelnia Zduńska Wola: sygn. 43591-Czyt.;
3. Nowoczesne nauczanie : praktyczne wskazówki i techniki dla nauczycieli wykładowców i szkoleniowców / Geoff Petty ; przeł. [z ang.] Jolanta Bartosik. - Sopot : Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, 2010.  
ISBN 978-83-7489-208-7  
Wypożyczalnia Wieluń: sygn. 34851; Wypożyczalnia Sieradz: sygn. 117385; 117038;

### Artykuły z czasopism

1. CHCIAŁBYM i się boję... : polska edukacja w obliczu nowych technologii (na przykładzie UKW) / Mikołaj Sobociński // **Edukacja i Dialog**. - 2012, nr 5/6, s. 20-26.
2. CHCIAŁBYM i się boję... : polska edukacja w obliczu nowych technologii (na przykładzie UKW) Cz. 2 / Mikołaj Sobociński // **Edukacja i Dialog**. - 2012, nr 7/8, s. 14-20.
3. ELEMENTY gamifikacji w polskiej szkole / Sylwia Polcyn-Matuszewska // **Remedium**. - 2016, nr 5, s. 18-19.
4. GAMIFIKACJA i GBL : wyzwania i możliwości szkoły XXI wieku / Marcin Siekański // **Meritum**. - 2016, nr 3, s. 26-32.
5. GAMIFIKACJA w edukacji : szanse na przyszłość, możliwości na dziś / Tomasz Skołyżyński // **Meritum**. - 2015, nr 3, s. 105-109.
6. GAMIFIKACJA – zagrajmy z uczniami / Ewelina Krzymowska // **Życie Szkoły**. - 2015, nr 6, s. 22-25.
7. GRA miejska w warunkach szkolnych / Aleksandra Kubala-Kulpińska // **Polonistyka**. - 2017, nr 4, s. 34-37
8. GRA w szkołę czyli jak wykorzystać gamifikację na lekcji / Aleksandra Kubala-Kulpińska // **Polonistyka**. - 2017, nr 1, s. 36-39.
9. GRY edukacyjne : nowa fala / Piotr Milewski // **Meritum**. - 2017, nr 3, s. 50-55.
10. GRY i rzeczywistość rozszerzona : lekcje geografii z wykorzystaniem technologii mobilnych / Piotr Milewski // **Geografia w Szkole**. - 2014, nr 2, s. 32-34.

11. GRY w edukacji / Michał Mijał // **Meritum**. - 2017, nr 3, s. 2-6.
12. 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.
13. GRYWALIZACJA - sposób na motywowanie do nauki / Beata Solińska // **Język Polski w Szkole IV-VI**. - 2013/2014, nr 3, s. 71-82.
14. GRYWALIZACJA : zestawienie bibliograficzne w wyborze za lata 2009-2017 / oprac. Antoni Woźnica // **Poradnik Bibliotekarza**. - 2018, nr 4, s. 39-40.
15. GRYWALIZACJA w bibliotekach? Dlaczego nie! / Tomasz Pawlik // **Bibliotekarz**. - 2015, nr 5, s. 14.
16. GRYWALIZACJA w edukacji polonistycznej : od kontrowersji do fascynacji / Anna Podemska-Kałuża // **Polonistyka**. - 2016, nr 5, s. 28-31.
17. JAKI nauczyciel w e-szkole? / Emilia Musiał // **Nowa Szkoła**. - 2015, nr 5, s. 15-24.
18. LITERATURA przedmiotu o rodzajach gier i ich wartościach / Elżbieta Szeffler // **Język Polski w Szkole IV-VI**. - 2016/2017, nr 2, s. 9-25.
19. MECHANIZMY psychologiczne gier komputerowych / Agnieszka Mulak // **Dyrektor Szkoły**. - 2014, nr 1, s. 59-62.
20. NOWE technologie sprzymierzeńcem nauczyciela języka polskiego. Szkoła otwarta na innowacje cyfrowe / Anna Podemska-Kałuża // **Życie Szkoły**. - 2017, nr 7, s. 15-20.
21. NOWE trendy w edukacji / Jan Fazlagić // **Meritum**. - 2016, nr 1, s. 2-10.
22. OBY nie wykład... (marzenie ucznia) : gry terenowe / Joanna Wodowska // **Meritum**. - 2017, nr 3, s. 62-67.
23. ODPOWIEDŹ na wyzwania XXI wieku – gamifikacja dla najmłodszych / Anna Grzegory // **Meritum**. - 2013, nr 2, s. 31-34.
24. TWORZENIE gier jako innowacyjna metoda nauczania / Agnieszka Bliska // **Meritum**. - 2013, nr 2, s. 35-36.
25. UCZENIE się poprzez gry i gamifikację / Dorota Janczak // **Dyrektor Szkoły**. - 2015, nr 10, s. 44-47.
26. UCZENIE się w cyfrowym świecie / Dorota Janczak // **Dyrektor Szkoły**. - 2016, nr 7, s. 38-40.
27. WPROWADZENIE do programowania dla najmłodszych z wykorzystaniem gier planszowych, klocków Scottie Go i aplikacji / Aleksandra Zasiłowicz // **Meritum**. - 2017, nr 3, s. 87-90.
28. ZAGRAJMY w szkołę / Agnieszka Biliska // **Meritum**. - 2017, nr 3, s. 7-12.

## Dokumenty elektroniczne

1. GRYWALIZACJA jako element rozwijania zainteresowań czytelnich. [on-line] Dostępny w Internecie: <http://bnb.oeiizk.waw.pl/5-2016/7grywalizacja.pdf>
2. EDUKACYJNY system gamifikacyjny. [on-line] Dostępny w Internecie: <http://eduakcja.eu/index.php/pl/archiwum/nr-1-9-2015/55-archiwum/nr-1-9-2015/272-edukacyjny-system-gamifikacyjny.html>
3. GAMIFIKACJA – czy to działa? [on-line] Dostępny w Internecie: <http://eduakcja.eu/index.php/pl/archiwum/nr-1-11-2016/65-archiwum/nr-1-11-2016/321-gamifikacja-%E2%80%93-czy-to-dzia%C5%82a.html>
4. GAMIFIKACJA. [on-line] Dostępny w Internecie: [http://www ldc.edu.pl/phocadownload/Nowe\\_produkty/manuale/model\\_gamifikacji.pdf](http://www ldc.edu.pl/phocadownload/Nowe_produkty/manuale/model_gamifikacji.pdf)