



## **Gamifikacja (grywalizacja, gryfikacja) w edukacji** **(zestawienie bibliograficzne w wyborze ze zbiorów** **Biblioteki Pedagogicznej CEN w Suwałkach za lata 2010-2020)**

Poszukując materiałów na temat gier edukacyjnych, ich skuteczności i możliwości wykorzystania w edukacji zapraszamy do przejrzania katalogu OPAC WWW <http://bp.cen.suwalki.pl/>

### **Wydawnictwa zwarte:**

1. Bingo matematyczne : gry matematyczne dla uczniów klas VII-VIII szkoły podstawowej / Joanna Świercz. - Opole : Wydaw. Nowik, 2019.  
**Sygn.: 59616-wyp.**
2. Efektywne i atrakcyjne metody pracy z dziećmi / Mariola Jąder-Taboń. - Wyd. 4. - Kraków : Oficyna Wydawnicza „Impuls”, 2015.  
**Sygn.: 56676-wyp.**
3. Gra edukacyjna oknem do poznawania dziecięcego świata / Mária Podhájecká, Vladimír Gerka ; [tł. Agara Mickiewicz-Janiszewska]. - Warszawa : Instytut Wydawniczy Erica, 2013.  
**Sygn.: 373.2-czyt.**
4. Gry matematyczne dla małych geniuszy / Gareth Moore ; tł. Karolina Tudruj-Wrożyna. - Kielce : Jedność, 2019.  
**Sygn.: 59892-wyp.**
5. Gry planszowe : kompendium wiedzy nie tylko dla bibliotekarza : poradnik / Andrzej Januszewski. - Warszawa : Wydaw. Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich, 2017.  
**Sygn.: 60158-wyp.**
6. Gry uliczne w wykluczenie społeczne w przestrzeni miejskiej : perspektywa resocjalizacyjna / Małgorzata Michel. - Kraków : Wydaw. Uniwersytetu Jagiellońskiego, cop. 2016.  
**Sygn.: 58448-wyp.**
7. Internet i gry internetowe : osobisty rozwój czy ryzyko patologii zachowania? / Paweł Izdebski. - Warszawa : Wydaw. Naukowe PWN, cop. 2019.  
**Sygn.: 60375-wyp.**
8. Między nami graczami : gry dydaktyczne na motywach lektur szkolnych : John Ronald Reuel Tolkien "Hobbit" / Marcin Kowalski ; [il. Grażyna Rigall]. - Wyd. 6. - Gdańsk : Gdańskie Wydawnictwo Oświatowe, 2012.  
**Sygn.: 58162-wyp.**
9. Między nami graczami : gry dydaktyczne na motywach lektur szkolnych : Na bezdrożach Afryki / Marcin Kowalski. - Wyd. 6. - Gdańsk : Gdańskie Wydawnictwo Oświatowe, 2014.  
**Sygn.: 58165-wyp.**

10. Między nami graczami : gry dydaktyczne na motywach lektur szkolnych : Obudźmy nasz ogród : etap I „Szukamy klucza”, etap II „Budzimy ogród” / [aut. Agnieszka Frejlich et al. ; rys. Grażyna Rigall]. - Wyd. 3. - Gdańsk : Gdańskie Wydawnictwo Oświatowe, 2015.  
**Sygn.: 58164-wyp.**
11. Między nami graczami : gry dydaktyczne na motywach lektur szkolnych : Rycerskie śluby / Jacek Foromański ; [il. Grażyna Rigall]. - Gdańsk : Gdańskie Wydawnictwo Oświatowe, 2016.  
**Sygn.: 58163-wyp.**
12. Między nami graczami : gry dydaktyczne na motywach lektur szkolnych : Złoty klucz / [aut. Agnieszka Frejlich et al. ; il. Grażyna Rigall]. - Gdańsk : Gdańskie Wydawnictwo Oświatowe, 2016.  
**Sygn.: 58161-wyp.**
13. Scenariusze zajęć i zabaw : dla wychowawców, pedagogów, animatorów kultury i rodziców / Agnieszka Kozdroń. - Warszawa : Difin, 2014.  
**Sygn.: 56208, 56274-wyp.**
14. Spotkania na szachownicy : podstawy gry szachowej w edukacji wczesnoszkolnej : przewodnik metodyczny / Anna Solecka. - Gdańsk : Wydaw. Harmonia - Grupa Wydawnicza Harmonia, 2018.  
**Sygn.: 59266-59267-wyp. +CD**
15. Szachy : nauka gry dla dzieci / Adrianna Staniszevska, Urszula Staniszevska ; [il. Zbigniew Dobosz]. - Poznań : Publicat, cop. 2018.  
**Sygn.: 59299-wyp.**

#### **Artykuły z czasopism:**

##### **Gry komputerowe (interaktywne)**

16. Biblioteczny escape room „Narodowe Czytanie – poznaj jego historię” w Książnicy Pedagogicznej w Kaliszu / Róża Pomiecińska // Poradnik Bibliotekarza. - 2021, nr 1, s. 25-26
17. Chemia nieco inaczej / Magdalena Ankiewicz-Kopicka // Chemia w Szkole. - 2017, nr 3, s. 13-16
18. Chemiczny escape room / Magdalena Ankiewicz-Kopicka // Chemia w Szkole. - 2019, nr 1, s. 18-21
19. Elementy gamifikacji w polskiej szkole / Sylwia Polcyn-Matuszewska // Remedium. - 2016, nr 5, s. 18-19
20. Escape room – bądź bliżej uczniów: scenariusz angielskiego „My room” / Paulina Robak // Biblioteka w Szkole. – 2020, nr 2, dod. Biblioteka Centrum Edukacji, s. 25-27
21. Escape room - sposób na nudę w bibliotece / Alicja Piecha, Izabela Wypich // Dyrektor Szkoły. - 2017, nr 1, s. 60-63
22. Game for purpose – idea gier z przeznaczeniem / Jagoda Siekańska // Meritum. - 2017, nr 3, s. 37-42
23. Gamifikacja: zagrajmy z uczniami / Ewelina Krzymowska // Życie Szkoły. - 2015, nr 6, dod. Akademia Nauczyciela, s. 22-25

24. Gamifikacja i GBL - wyzwania i możliwości szkoły w XXI wieku / Marcin Siekański // Meritum. - 2016, nr 3, s. 26-32
25. Gamifikacja i GBL - wyzwania i możliwości szkoły w XXI wieku / Marcin Siekański // Meritum. - 2018, nr 3, s. 41-47
26. Gamifikacja jako metoda nauczania / Iwona Müller ; rozm. przepr. Danuta Elsner // Dyrektor Szkoły. - 2019, nr 5, s. 55-57
27. Gamifikacja na lekcjach matematyki / Mariola Kosztołowicz // Matematyka. - 2020, nr 6, s. 40-43
28. Gamifikacja w bibliotece / Jakub Sobieralski // Poradnik Bibliotekarza. - 2019, nr 6, s. 24-26
29. Gamifikacja w edukacji. Szanse na przyszłość, możliwości na dziś / Tomasz Skotzyński // Meritum. - 2015, nr 3, s. 105-109
30. Gamifikowanie zajęć z narzędziami TIK / Agnieszka Bliska // TIK w Edukacji. - 2017, nr 2, s. 15-17
31. Gra w szkołę czyli jak wykorzystać gamifikację na lekcji / Aleksandra Kubala-Kulpińska // Polonistyka. - 2017, nr 1, s. 36-39
32. Gry edukacyjne : nowa fala / Piotr Milewski // Meritum. - 2017, nr 3, s. 50-55
33. Gry i rzeczywistość rozszerzona: lekcje geografii z wykorzystaniem technologii mobilnych / Ewelina Krzymowska // Geografia w Szkole. - 2014, nr 2, s. 32-34
34. Grywalizacja : zestawienie bibliograficzne w wyborze za lata 2009-2017 // Antoni Woźnica // Poradnik Bibliotekarza. - 2018, nr 4, s. 39-40
35. Grywalizacja na lekcjach wychowania fizycznego / Paweł Marchel // Wychowanie Fizyczne i Zdrowotne. - 2018, nr 4, s. 17-21
36. Grywalizacja na zajęciach WF / Paweł Marchel // Wychowanie Fizyczne i Zdrowotne. - 2018, nr 5, s. 40-45
37. Grywalizacja - sposób na motywowanie do nauki / Beata Solińska // Język Polski w Szkole IV-VI. - 2013/2014, nr 3, s. 71-82
38. Grywalizacja w edukacji: czym jest? / Ewa Ostarek // Biologia w Szkole. - 2020, nr 3-4, s. 45-50
39. Grywalizacja w edukacji: czym jest? / Ewa Ostarek // Życie Szkoły. - 2020, nr 2, s. 49-55
40. Grywalizacja w edukacji polonistycznej - od kontrowersji do fascynacji / Anna Podemska-Kałuża // Polonistyka. - 2016, nr 5, s. 28-31
41. Jak dobrze wykorzystać ostatnie tygodnie roku szkolnego, kiedy uczniowie mają już wystawione oceny i motywacja do nauki jest mniejsza? / Dorota Zajac // Życie Szkoły. - 2017, nr 6, s. 6-9
42. Literatura przedmiotu o rodzajach gier i ich wartościach / Elżbieta Szeffler // Język Polski w Szkole IV-VI. - 2016/2017, nr 2, s. 9-25
43. Mechanizmy psychologiczne gier komputerowych / Agnieszka Mulak // Dyrektor Szkoły. - 2014, nr 1, s. 59-62
44. Minirecenzje blogów i gier edukacyjnych / Marcin Siekański // Meritum. - 2017, nr 3, s. 81-86

45. Nauka mapy politycznej. Wykorzystaj multimedialne gry dydaktyczne / Katarzyna Mijakowska // Geografia w Szkole. - 2012, nr 1, s. 24
46. Nowe technologie sprzymierzeńcem nauczyciela języka polskiego. Szkołą otwartą na innowacje cyfrowe / Anna Podemska-Kałuża // Życie Szkoły. - 2017, nr 7, s. 15-20
47. Nowe trendy w edukacji / Jan Fazlagić // Meritum. - 2016, nr 1, s. 2-10
48. Relaks on-line / Karolina Ziolo-Pużuk // Dyrektor Szkoły. - 2017, nr 10, s. 59-61
49. Spotkanie z Panem Kleksem czyli grywalizacja w bibliotece: (scenariusz zajęć z edukacji czytelniczej i medialnej dla uczniów szkoły podstawowej) / Marta Małek // Biblioteka w Szkole. - 2017, nr 6, s. 12-14
50. Tajne hasła ukryte w kodach QR : scenariusz gry bibliotecznej / Beata Michalak // Biblioteka w Szkole. - 2019, nr 7/8, dod. Biblioteka Centrum Informacji, s. 26-[28]
51. Uczenie się poprzez gry i gamifikację / Dorota Janczak // Dyrektor Szkoły. - 2015, nr 10, s. 44, 46-47
52. W grobowcu faraona : scenariusz gry edukacyjnej / Maria Słobodzian // Geografia w Szkole. - 2019, nr 1, s. 19-21
53. Wdrażanie grywalizacji w edukacji / Adam Szymczyk, Michał Jeska // TIK w Edukacji. -2017, nr 2, s. 12-14
54. Wszystko gra! / Wojciech Glac, Joanna Mytnik // TIK w Edukacji. - 2017, nr 2, s. 10-11
55. Wprowadzenie do larpów edukacyjnych / Michał Mochocki // Meritum. - 2017, nr 3, s. 29-36
56. Wprowadzenie do programowania dla najmłodszych z wykorzystaniem gier planszowych, klocków Scottie Go i aplikacji / Aleksandra Zasimowicz // Meritum. - 2017, nr 3, s. 87-90
57. Wykorzystanie świata gry Minecraft w nauczaniu / Justyna Płatek // IT w Edukacji. - 2016, nr 1, s. 22-25
58. Zagrajmy w szkołę / Agnieszka Bilaska // Meritum. - 2017, nr 3, s. 7-12
59. Zestawienie bibliograficzne w wyborze za lata 2012-2017 na temat: Gry edukacyjne, ich skuteczność i możliwości wykorzystania w edukacji na wszystkich przedmiotach / Justyna Latarska // Meritum. - 2017, nr 3, s. 78-80

### **Gry planszowe**

60. Biblioteka gier planszowych od podstaw / Sławek Wiechowski // Biblioteka w Szkole. - 2019, nr 3, dod. Planszówki w szkole, s. 8-11
61. Chłopska Szkoła Biznesu : wykorzystanie projektu w edukacji / Wojciech Sieroń // Meritum. - 2017, nr 3, s. 43-49
62. Generatory w edukacji / Ewa Ostarek // Życie Szkoły. - 2020, nr 6, s. 22-27
63. Gra biblioteczna „Co biblioteka skrywa” / Anna Kruk-Gruca // Biblioteka w Szkole. - 2019, nr 11, dod. Biblioteka Centrum Informacji, s. 24-28
64. Gra planszowa / Agnieszka Zielińska // Matematyka. - 2015, nr 4, s. 26-27

65. Gra przypomina, jak to jest w prawdziwym świecie, a nie tylko w wirtualnym... / ze Sławomirem Wiechowskim rozmawia Patrycja Guevara-Woźniak // *Remedium*. - 2020, nr 7-8, s. 32-33
66. Gramy i tworzymy opowieści: „Dawno, dawno, temu...” na podstawie gry „Story Cubes” : scenariusz lekcji bibliotecznej dla klas IV-VI / Justyna Szkiłądź, Joanna Jagiełło // *Poradnik Bibliotekarza*. - 2016, nr 12, s. 38
67. Gramy z Emilem – scenariusz zajęć edukacyjnych na podstawie książki „Emil i detektywi” Ericha Kastnera / Anna Krusiewicz // *Meritum*. - 2017, nr 3, s. 73-74
68. Gry edukacyjne w praktyce szkolnej / Maria Łukaszewicz // *Meritum*. - 2017, nr 3, s. 70-72
69. Gry planszowe - edukacja i rozwój kompetencji / Witold Szwajkowski // *Życie Szkoły*. - 2013, nr 6, s. 8-9
70. Gry planszowe - to jest to! / Agnieszka Weidemann // *Poradnik Bibliotekarza*. - 2013, nr 5, s. 36-37
71. Gry planszowe do plecaka / Andrzej Januszewski // *Poradnik Bibliotekarza*. - 2017, nr 7/8, s. 47-49
72. Gry planszowe jako narzędzie wspomagania rozwoju wczesnych kompetencji matematycznych / Krzysztof Cipora, Monika Szczygieł // *Edukacja*. - 2013, nr 3, s. 60-75
73. Gry planszowe w bibliotece / Andrzej Januszewski // *Poradnik Bibliotekarza*. - 2016, nr 12, s. 13-16
74. Gry planszowe w edukacji / Karolina Składanowska, Natalia Tułacz // *Wychowanie w Przedszkolu*. - 2014, nr 8, s. 12-15
75. Gry planszowe w edukacji historycznej uczniów szkoły podstawowej / Małgorzata Górecka // *Wiadomości Historyczne z Wiedzą o Społeczeństwie*. - 2017, nr 1, s. 35-38
76. Gry planszowe w pracy nowoczesnego bibliotekarza / Grzegorz Woźniak // *Poradnik Bibliotekarza*. - 2016, nr 2, s. 32-34
77. Gry planszowe z całego świata / Renata Zielińska // *Świetlica w Szkole*. - 2014, nr 6, s. 23-26
78. Gry w edukacji / Michał Mijał // *Meritum*. - 2017, nr 3, s. 2-6
79. Jak dbać o gry planszowe? / Agnieszka Weidemann // *Poradnik Bibliotekarza*. - 2013, nr 10, s. 40
80. Klub gier planszowych w bibliotece krok po kroku / Sławek Wiechowski // *Biblioteka w Szkole*. - 2019, nr 3, dod. Planszówki w szkole, s. 12-13
81. Kwestie prawa autorskiego a tworzenie i wykorzystywanie gier w edukacji / Kamil Śliwowski // *Meritum*. - 2017, nr 3, s. 99-102
82. Magia Polski : gry karciane w świetlicy / Joanna Hoffmann // *Świetlica w Szkole*. - 2015, nr 3, s. 17
83. Mamo, tato! Zagrajmy w „życie” : renesans gier planszowych / Aleksandra Salwa // *Wychowanie w Przedszkolu*. - 2014, nr 1, s. 41-45
84. Na planszówki do nowoczesnej biblioteki szkolnej / Anna Podemska-Kałuża // *Biblioteka w Szkole*. - 2019, nr 3, dod. Planszówki w szkole, s. 2-4

85. Nauka historii a gry planszowe / Andrzej Januszewski // Poradnik Bibliotekarza. - 2017, nr 9, s. 34-36
86. Niepoprawni planszówkowicze w krainie Pionkolandii – o wartości gier w edukacji / Sławomir Wiechowski // Meritum. - 2017, nr 3, s. 56-61
87. O co tu chodzi, czyli mini słownik gier planszowych / Andrzej Januszewski // Poradnik Bibliotekarza. - 2017, nr 1, s. 15-17
88. ORTOGRAnie na kolanie, czyli jak grać, żeby wygrać wiedzę / Beata Smolińska // Meritum. - 2017, nr 3, s. 68-69
89. Oświęcimski Festiwal Gier czyli kilka słów o tym jak wykorzystać planszówki / Katarzyna Heród // Poradnik Bibliotekarza. - 2015, nr 6, s. 33-34
90. Projektowanie gier planszowych - ciekawe spotkanie z lekturą / Aneta Choroszy, Joanna Jędra // Biblioteka w Szkole. - 2019, nr 3, dod. Planszówki w szkole, s. 19-20
91. Szkolny klub gier planszowych / Magdalena Góra // Dyrektor Szkoły. - 2017, nr 11, s. 54-56
92. Transfer uczenia się gry w szachy na osiągnięcia szkolne / Dawid Marszałek, Natalia Józefacka // Edukacja. - 2018, nr 1, s. 69-77
93. Tydzień gier planszowych / Izabela Łyszkiewicz // Biblioteka w Szkole. - 2013, nr 2, s. 13
94. Wieczór gier : nie tylko planszowych - w świetlicy / Natalia Krasucka-Dadun, Urszula Kukuć // Świetlica w Szkole. - 2017, nr 3, s. 13
95. Wpływ gier planszowych na rozwój ucznia / Aleksandra Kubala-Kulpińska // Biologia w Szkole. - 2019, nr 4, s. 25-28
96. Wpływ gier planszowych na rozwój ucznia / Aleksandra Kubala-Kulpińska // Życie Szkoły. - 2019, nr 4, s. 25-28
97. Z zabawą wśród ssaków : gry i zabawy z wykorzystaniem kostki do gry / Paweł Łukasik // Świetlica w Szkole. - 2016, nr 1, s. 24-25
98. Zwierzaki ABECADŁA / Maria Czubek // Życie Szkoły. - 2020, nr 8, s. 40

### **Gry miejskie (terenowe)**

99. Co się zdarzyło na Próżnej? : (scenariusz gry miejskiej - śladami I. B. Singera) / Katarzyna Grubek // Polonistyka. - 2010, nr 6, s. 31-36
100. Gra miejska „Śladami bł. Edmunda Bojanowskiego” / Joanna Staniś-Rzepka, Hanna Zielińska // Katecheta. - 2014, nr 9, s. 26-35
101. Gra miejska w warunkach szkolnych / Aleksandra Kubala-Kulpińska // Polonistyka. - 2017, nr 4, s. 34-37
102. Gra terenowa - nauka przez zabawę / Dobrosława Egner, Iwona Müller // Dyrektor Szkoły. - 2017, nr 6, s. 60-62
103. Gry miejskie, jako narzędzie edukacji regionalnej na przykładzie gry ŁódźBój / Michał Grelewski, Voislav Radojčić // Geografia w Szkole. - 2010, nr 4, s. 58-63
104. Gry terenowe : nowa jakość w życiu szkoły i biblioteki / Karol Baranowski // Biblioteka w Szkole. - 2015, nr 10, s. 6-8

105. Harry Potter i szkolna biblioteka : scenariusz literackiej gry terenowej / Beata Janik // Biblioteka w Szkole. - 2019, nr 7/8, s. 37-40
106. Leśna gra terenowa : relaks i zabawa / Adam Jurczak, Mariusz Ozimek, Paulina Janowiec // Wychowanie Fizyczne i Zdrowotne. - 2012, nr 6, s. 39-42
107. Na planszy miasta : (edukacyjny potencjał gier terenowych) / Katarzyna Grubek // Polonistyka. - 2010, nr 6, s. 28-30
108. Na tropach bohaterów powieści Katarzyny Enerlich : scenariusz gry terenowej / Monika Labusch-Kaliszewska, Anna Ziólkowska // Biblioteka w Szkole. - 2020, nr 3, s. 30-32
109. Niepodległa w grze : zorganizuj grę miejską (terenową) z okazji 100-lecia niepodległości / Karol Baranowski // Biblioteka w Szkole. - 2018, nr 4, s. 4-9
110. Oby nie wykład... (marzenie ucznia) – gry terenowe / Joanna Wodowska // Meritum. - 2017, nr 3, s. 62-67
111. QR Quest, czyli podchody w wersji elektronicznej / Joanna Apanasewicz // IT w Edukacji. - 2015, nr 3, s. 30-31
112. Szkolna gra terenowa : uniwersalny przepis krok po kroku / Elżbieta Rafińska // Biblioteka w Szkole. - 2020, nr 7/8, s. 43-49
113. Śladami ojców niepodległości : pomysł na grę miejską (szkolną) / Karol Baranowski // Biblioteka w Szkole. - 2018, nr 4, s. 12
114. TeleBlazer: pomysł na zastosowanie gry terenowej podczas lekcji matematyki / Robert Baca // Matematyka. - 2019, nr 5, s. 7-9
115. Uczniowska opowieść o Bronku Czechu : gra miejska inspirowana życiem i działalnością Bronisława Czecha (1908-1944) / Urszula Majewska // Biblioteka w Szkole. - 2015, nr 5, s. 12-14
116. W krainie bajek : gra terenowa / Agnieszka Pośłowska, Joanna Pytel // Biblioteka w Szkole. - 2020, nr 4/5/6, s. 48-49
117. Witajcie w Strefie : gra terenowa / Gabriela Bonk // Biblioteka w Szkole. - 2016, nr 1, s. 30-33
118. Zaginiony rozkaz Piłsudskiego : plan gry miejskiej dotyczącej odzyskania niepodległości : szkoła ponadpodstawowa / Karol Baranowski // Biblioteka w Szkole. - 2018, nr 4, s. 10-11
119. Zahakuj hakera! : gra miejska / Katarzyna Drogoś [i in.] // Biblioteka w Szkole. - 2014, nr 3, s. 14-17

Suwałki, 20.04.2021 r.

Opracowanie:  
Zyta Boćwińska  
Biblioteka Pedagogiczna  
Centrum Edukacji Nauczycieli w Suwałkach