

## GAMIFIKACJA / GRYWALIZACJA

Zestawienie bibliograficzne w wyborze opracowane na podstawie zbiorów Pedagogicznej Biblioteki Wojewódzkiej w Bielsku- Białej Filia w Żywcu. Sygnatury książek posiadają oznaczenia: „cz” – czytelnia, „w” – wypożyczalnia.

### Artykuły w czasopismach:

1. Biblioteczne wyzwanie walentynkowe : Fun Friendship Month - projekt eTwinning / Aneta Szadziewska // **Biblioteka w Szkole. - 2018, nr 12, s. 23-26.**
2. Biblioteczny Escape Room : na podstawie powieści Rafała Kosika "Felix, Net i Nika oraz (nie)Bezpieczne Dorastanie" / Katarzyna Drogoś, Ewa Piątek, Urszula Jankowska, Małgorzata Ochlust // **Biblioteka w Szkole. - 2018, nr 3, s. 22-24.**
3. Chemiczny escape room / Magdalena Ankiewicz-Kopicka // **Chemia w Szkole. - 2019, nr 1, s. 18-21.**
4. „Co to było?” / Katarzyna Kulus // **Biologia w Szkole. - 2020, nr 3/4, s. 74-80.**
5. Edutainment - rozrywkowa edukacja / Anna Puścińska // **Dyrektor Szkoły. - 2018, nr 5, s. 58-61.**
6. Elementy gamifikacji w polskiej szkole / Sylwia Polcyn-Matuszewska // **Remedium. - 2016, nr 5, s. 18-19.**
7. Escape the Library : pomysł na grę biblioteczną / Marzena Tyl // **Biblioteka w Szkole. - 2017, nr 7/8, s. 20-21, 23.**
8. Gamifikacja jako metoda nauczania / Iwona Müller, rozmawiała Danuta Elsner // **Dyrektor Szkoły. - 2019, nr 5, s. 55-57.**
9. Gamifikacja : zagrajmy z uczniami / Ewelina Krzymowska // **Życie Szkoły. - 2015, nr 6, s. 22-25.**
10. Gra Nim i jej krewni / Piotr Zarzycki // **Matematyka. - 2021, nr 2, s. 11-14.**
11. Grywalizacja - sposób na motywowanie do nauki / Beata Solińska // **Język Polski w Szkole IV-VI. - 2013/2014, nr 3, s. 71-82.**
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 w edukacji : czym jest? / Ewa Ostarek // **Biologia w Szkole. - 2020, nr 3/4, s. 45-50.**

14. Grywalizacja w edukacji : czym jest? / Ewa Ostarek // **Życie Szkoły. - 2020, nr 2, s. 49-55.**
15. Grywalizacja w edukacji wczesnoszkolnej : możliwości wykorzystania metody w kształceniu uczniów klas 1-3 / Alina Nowak // **Nauczyciel i Szkoła. - 2017, nr 3, s. 125-135.**
16. Mechanizmy gamifikacji na lekcji a ocenianie / Joanna Świercz // **Matematyka. - 2021, nr 2, s. 38-43.**
17. Relaks on-line / Karolina Zioło-Pużuk // **Dyrektor Szkoły. - 2017, nr 10, s. 59-61.**
18. Spotkanie z Panem Kleksem, czyli grywalizacja w bibliotece / Marta Małek // **Biblioteka w Szkole. - 2017, nr 6, s. 12-14.**
19. Szyfr Szekspira - biblioteczny escape room / Joanna Klechowska, Emilia Siedlarek-Kotlicka, Marcin Laskowski // **Biblioteka w Szkole. - 2017, nr 12, s. 24-25.**
20. Tajemnicza roślina / Katarzyna Kulus // **Biologia w Szkole. - 2019, nr 5, s. 47-53.**
21. Ukryty program grywalizacji / Maciej Słomczyński // **Ruch Pedagogiczny. - 2017, nr 2, s. 5-14.**
22. W grobowcu faraona : scenariusz gry edukacyjnej / Maria Słobodzian // **Geografia w Szkole. - 2019, nr 1, s. 19-21.**
23. Witajcie w naszej bajce : szkolna gra literacka dla klas II-III / Bożena Szczepaniak // **Biblioteka w Szkole. - 2017, nr 7/8, s. 39-41.**
24. Zaprosz grę na lekcję! / Anna Pawlak // **Matematyka. - 2021, nr 1, s. 27-29.**

opracowanie: Magdalena Łubkowska  
nauczyciel bibliotekarz  
PBW Filia w Żywcu