

Grywalizacja w szkole : zestawienie bibliograficzne w wyborze

Wybór i oprac. Anna Knajder-Sowa

Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka w Kielcach, 2016 r.

Wydawnictwa zwarte

1. Gamifikacja - innowacyjne metody nauczania : na lekcjach można grać! = Gamification - innovative Lehrmethoden : im Unterricht darf gespielt werden! / aut. Grażyna Uhman, Aleksander Ławiński, Waldemar Woźniak, Cynthia Kempe-Schönfeld, Annette Zöpfigen ; [tł. Jerzy Bielerzewski]. – Zielona Góra : Uniwersytet Zielonogórski [Instytut Informatyki i Zarządzania Produkcją], 2015. – 112 s. : il. (w tym kolor.) ; 24 cm. – Bibliogr. s. 52-53, 104-105
Wojewódzka Biblioteka Publiczna w Kielcach
2. Wyzwania współczesnej pedagogiki / redakcja naukowa Daria Becker-Pestka, Elżbieta Kowalik. – Gdańsk : Wyższa Szkoła Bankowa ; Warszawa : CeDeWu, 2015. – 319 s. : il. ; 24 cm. – (Monografie Wyższej Szkoły Bankowej w Gdańsku). – Bibliogr. przy rozdz.
Zawiera m.in.: Jak „rozegrać” zajęcia, czyli o roli gamifikacji w dydaktyce akademickiej / Magdalena Bielenia-Grajewska.
Biblioteka Uniwersytetu Jana Kochanowskiego w Kielcach - Czytelnia Pedagogiczna

Wydawnictwa ciągłe

3. Edukacja na wyższym poziomie, czyli jak połączyć rozwój intelektualny z nauką w szkole. W: Nauczyciel - Uczeń. – 2015, nr 3, s. 58-59
Pilotażowy projekt realizowany na lekcjach przedsiębiorczości w kilku wybranych szkołach Gdańska, oparty na metodzie gamifikacji.
Gdańsk - Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka
4. Grzegory, Anna : Odpowiedź na wyzwania XXI wieku - gamifikacja dla najmłodszych. W: Meritum. – 2013, nr 2, s. 31-34
O tym, jak możemy dobrać gry dla dziecka, aby stymulować jego rozwój, a nawet gotowość szkolną?
Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka w Kielcach - Czytelnia
5. Janczak, Dorota : Uczenie się poprzez gry i gamifikację. W: Dyrektor Szkoły. – 2015, nr 10, s. 44-47
Game base learning (wykorzystanie gier do uczenia się) i gamifikacja (wykorzystanie elementów i mechanizmów z gier w kontekście edukacyjnym).
Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka w Kielcach - Czytelnia
6. Krzymowska, Ewelina : Gamifikacja - zagrajmy z uczniami. W: Życie Szkoły. – 2015, nr 6, s. 22-25
Termin gamifikacja. Zastosowanie metody gamifikacji w edukacji wczesnoszkolnej.
Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka w Kielcach - Czytelnia
7. Milewski, Piotr : Gry i rzeczywistość rozszerzona : lekcje geografii z wykorzystaniem technologii mobilnych. W: Geografia w Szkole. – 2014, nr 2, s. 32-34

Nowe trendy edukacyjne, gry i technologie wykorzystywane na lekcjach geografii. Grywalizacja. Edurozrywka. Gamebased learning. Questing. Terenówki i larp. Augmented Reality (AR).

Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka w Kielcach - Czytelnia

8. Mulak, Agnieszka : Mechanizmy psychologiczne gier komputerowych. W: Dyrektor Szkoły. – 2014, nr 1, s. 59-62
O możliwościach wykorzystania mechanizmów psychologicznych stosowanych w grach komputerowych do budowania zaangażowania ucznia w proces nauczania/uczenia się.
Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka w Kielcach - Czytelnia
9. Musiał, Emilia : Jaki nauczyciel w e-szkole? W: Nowa Szkoła. – 2015, nr 5, s. 15-24
Przygotowanie uczniów do funkcjonowania w społeczeństwie informacyjnym jako zadanie współczesnej szkoły sformułowane w nowej podstawie programowej. Korzyści edukacyjne wynikające z wykorzystania nowoczesnych technologii informacyjnych do kształcenia kompetencji z tak zwanej szkolnej rzeczywistości. Przestrzeń edukacyjna e-szkoły a proces nauczania w przyszłości.
Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka w Kielcach - Czytelnia
10. Skoźyński, Tomasz : Gamifikacja w edukacji. Szanse na przyszłość, możliwości na dziś. W: Meritum. – 2015, nr 3, s. 105-109
Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka w Kielcach - Czytelnia
11. Solińska, Beata : Grywalizacja - sposób na motywowanie do nauki. W: Język Polski w Szkole IV-VI. – R. 51, nr 3 (2013/2014), s. 71-82
Motywowanie i aktywizacja uczniów do nauki za pomocą grywalizacji, czyli przeniesienia mechanizmów gier do obszaru edukacji.
Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka w Kielcach - Czytelnia