

Gamifikacja (grywalizacja) w edukacji - zestawienie bibliograficzne w wyborze

Wybór i opracowanie Ewa Tarapata.

Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka w Kielcach. Filia w Busku-Zdroju, 2020.

Poniższe zestawienie bibliograficzne zawiera opisy bibliograficzne dotyczące zjawiska gamifikacji w edukacji. Zostało ono sporządzone w oparciu o wybrane zbiory, znajdujące się w buskiej filii Pedagogicznej Biblioteki Wojewódzkiej w Kielcach i zawiera 95 pozycji.

Przed złożeniem zamówienia bądź też zarezerwowaniem podanych publikacji należy sprawdzić ich dostępność w katalogach i bazach biblioteki:

PBW Kielce – katalog centralny - <http://kielce-pbw.sowa.pl/sowacgi.php?KatID=0>

PBW Kielce – katalog czasopism – <http://kielce-pbw.sowa.pl/sowacgi.php?KatID=1>

Wydawnictwa ciągłe:

1. Adamczyk, Anna : Podchody patriotyczne / Anna Adamczyk // „Wychowawca”. - 2018, nr 11, s. 25-26

Gra terenowa dotycząca wiedzy o ojczyźnie. Dla klas I-III szkoły podstawowej.

2. Banach, Jacek : Gra planszowa - starożytne Igrzyska w Olimpii / Jacek Banach // „Wychowanie Fizyczne i Zdrowotne”. - 2011, nr 5, s.19-29

Gra opracowana na potrzeby lekcji wychowania fizycznego w liceum ogólnokształcącym.

3. Baranowski, Karol : Niepodległa w chmurze / Karol Baranowski // „Biblioteka w Szkole”. - 2018, nr 4, s. [4]-9

Gra miejska (terenowa) zorganizowana z okazji 100-lecia niepodległości.

4. Baranowski, Karol : Śladami ojców niepodległości : pomysł na grę miejską (szkolną) / Karol Baranowski // „Biblioteka w Szkole”. - 2018, nr 4, s. 12

Gra dydaktyczna z okazji 100-lecia niepodległości.

5. Baranowski, Karol : Zaginiony rozkaz Piłsudskiego : plan gry miejskiej dotyczącej odzyskania niepodległości / Karol Baranowski // „Biblioteka w Szkole”. - 2018, nr 4, s. 10-11

Gra dydaktyczna z okazji 100-lecia niepodległości do przeprowadzenia w bibliotece szkolnej, publicznej, pedagogicznej.

6. Bartnicka, Agnieszka : Mikołajek super kumpel : scenariusz gry czytelniczej / Agnieszka Bartnicka // „Biblioteka w Szkole”. - 2019, nr 1, s. 51-[53]

Gra dla uczniów kl. IV-V szkoły podstawowej.

7. Bartsch, Edyta : Tydzień bibliotek - pomysł na grę biblioteczną / Edyta Bartsch // „Biblioteka w Szkole”. - 2020, nr 4/5/6, s. 34-35

Gra dla uczniów szkoły podstawowej.

8. Beszterda, Marlena : Wyrwanie słowny / Marlena Beszterda // „Głos Nauczycielski”. - 2014, nr 26, s. 17
Gra "Potyczki karciane" dla uczniów w młodszy wieku szkolnym.
9. Bilka, Agnieszka : Tworzenie gier jako innowacyjna metoda nauczania / Agnieszka Bilka // „Meritum”. - 2013, nr 2, s. 35-36
Nauka projektowania gier.
10. Bonk, Gabriela : Patroni znad Wisły : gra planszowa / Gabriela Bonk // „Biblioteka w Szkole”. - 2017, [nr 1], s. 23-25
Propozycja zajęć poświęconych patronom roku 2017, adresowana do młodzieży licealnej.
11. Bonk, Gabriela : Witajcie w Strefie : gra terenowa / Gabriela Bonk // „Biblioteka w Szkole”. - 2016, [nr] 1, s. 30-33
Gra zorganizowana na podstawie książki Jamesa Dashnera "Więzień labiryntu".
12. Borowiecka, Agnieszka : Nie tylko z komputerem : gry i zagadki logiczne / Agnieszka Borowiecka // „W cyfrowej szkole”. - 2020, nr 1 s. 70-73
Omówienie gier logicznych, mających zastosowanie w edukacji: Sudoku i Sudoku obrazkowe, zagadki zapalczane, obrazki logiczne (nonogramy).
13. Brewczyńska, Magdalena : Zajęcia z myślenia ze Scottie Go! : jak wykorzystać programowanie w rozwijaniu kompetencji przyszłości / Magdalena Brewczyńska // „Biblioteka - Centrum Informacji”. - 2019, [nr] 4, s. 5-7
Scottie Go to gra dydaktyczna służąca do nauki programowania.
14. Brzozowska-Wicherek, Ewa : Miasto to plansza, czyli o grach miejskich / Ewa Brzozowska-Wicherek // „Wychowanie Fizyczne i Zdrowotne”. - 2018, nr 4, s. [55]-59
Jak zorganizować grę miejską.
15. Bździuch, Justyna : Tworzymy grę planszową : "Poznajemy..." - czyli jak zainteresować młodsze dzieci regionalizmem / Justyna Bździuch // „Poradnik Bibliotekarza”. - 2018, nr 4, s. 36-38
16. Chojnacka-Musiał, Katarzyna : Ucieczka z biblioteki - gra typu escape room / Katarzyna Chojnacka-Musiał // „Biblioteka w Szkole”. - 2018, nr 7/8, s. 22-24
Zabawa- gra promująca czytelnictwo, przeznaczona dla uczniów klas VII-VIII szkoły podstawowej.
17. Dębska, Danuta : Chopin znany i nieznan - gra dydaktyczna / Danuta Dębska // „Wychowanie Muzyczne w Szkole”. - 2010, nr 2, s. 40-41
Gra dydaktyczna nagrodzona w konkursie "Kompozytor sercu najbliższy". Dla dzieci od lat 10.
18. Dębska, Danuta : Frycek Chopin - gra dydaktyczna / Danuta Dębska // „Wychowanie Muzyczne w Szkole”. - 2010, nr 2, s. 25-39
Gra dydaktyczna nagrodzona w konkursie "Kompozytor sercu najbliższy". Dla dzieci od lat 10.
19. Drogoś, Katarzyna : Biblioteczny Escape Room na podstawie powieści Rafała Kosika Felix, Net i Nika oraz (nie)Bezpieczne Dorastanie / Katarzyna Drogoś // „Biblioteka w Szkole”. - 2018, nr 3, s. 22-24
Zabawa- gra promująca czytelnictwo przeznaczona dla uczniów liceum oraz starszych klas szkół podstawowych.

20. Dudek, Marek : Gra dydaktyczna "Poznaj Chopina" / Marek Dudek // „Wychowanie Muzyczne w Szkole”. - 2010, nr 3, s. 32-44
Opis gry dydaktycznej "Poznaj Chopina" przeznaczonej dla osób powyżej 13 roku życia.
21. Egner, Dobrosława : Gra terenowa : nauka przez zabawę / Dobrosława Egner, Iwona Muller // „Dyrektor Szkoły”. - 2017, nr 6, s. 60-62
22. Gawlik, Małgorzata : Wykreślanki : zabawa słowami / Małgorzata Gawlik // „Świetlica w Szkole”. - 2014, nr 3, s. 16-18
Gra edukacyjna w wykreślanie.
23. Gąsior, Klaudia : Czy możliwe jest jednoczesne ćwiczenie słownictwa, gramatyki i sprawności mówienia? : o potencjale dydaktycznym zmodyfikowanych „Kostek opowieści” / Klaudia Gąsior // „Języki Obce w Szkole (czasopismo elektroniczne)”. - 2018, nr 4, s. 73-78
Wykorzystanie gier językowych do celów glottodydaktycznych. Propozycja modyfikacji gry „Kostki opowieści” do wykorzystania na lekcji języka obcego w celu ćwiczenia słownictwa, gramatyki i sprawności mówienia. Zasady gry.
24. Goetz, Magdalena : G jak rywalizacja / Magdalena Goetz // „Głos Nauczycielski”. - 2017, nr 50, s. 12
Znaczenie i wykorzystanie gier w szkole.
25. Goetz, Magdalena : Grywalizacja - jak to działa. Cz. 2 / Magdalena Goetz // „Głos Nauczycielski”. - 2018, nr 1/2, s. 21
Sposoby wykorzystania gier w szkole. Grywalizacja zadań domowych.
26. Gołąbek, Justyna : Granie rozbudza czytanie – technologiczna "zajawka" na książkę / Justyna Gołąbek // „Poradnik Bibliotekarza”. - 2020, [nr] 3, s. 29-31
Gry miejskie tworzone przez bibliotekarzy.
27. Góra, Magdalena : Szkolny klub gier planszowych / Magdalena Góra // „Dyrektor Szkoły”. - 2017, nr 11, s. 54-56
Zalety gier planszowych. Działalność szkolnego klubu gier planszowych.
28. Górecka, Małgorzata : Gry planszowe w edukacji historycznej uczniów szkoły podstawowej / Małgorzata Górecka // „Wiadomości Historyczne”. - 2017, nr 1, s. 35-38
Wskazówki jak wykorzystać gry planszowe i karciane na lekcji historii i społeczeństwa w szkole podstawowej. Charakterystyka gier: Timeline - Wynalazki, Był sobie człowiek, Skryptorium, Ora et labora, Proch i Stal, Mali powstańcy, ZnajZnak, Kolejka, Ogonek i Wehikuł czasu.
29. Grelewski, Michał : Gry miejskie, jako narzędzie edukacji regionalnej na przykładzie gry ŁódźBój / Michał Grelewski, Vojislav Radojicic // „Geografia w Szkole”. - 2010, nr 4, s. 58-63
30. Grzegory, Anna : Odpowiedź na wyzwania XXI wieku - gamifikacja dla najmłodszych / Anna Grzegory // „Meritum”. - 2013, nr 2, s. 31-34
O tym, jak możemy dobrać gry dla dziecka, aby stymulować jego rozwój i gotowość szkolną?
31. Heftowicz, Joanna : Polonistyczny eduroom / Joanna Heftowicz // „Polonistyka”. - 2019, nr 5, s. 20-23

Escape room to gra polegająca na wydostaniu się uczestników z zamkniętego pokoju w określonym czasie. Elementem, który przybliży drużynę do finału jest rozwiązanie zagadek typu sudoku, puzzle, łamigłówki czy rebusy.

32. Hoffmann, Joanna : Zabawy z laleczkami kokeshi / Joanna Hoffmann // „Świetlica w Szkole”. - 2014, nr 2, s. 15-16

Przykłady gier z wykorzystaniem kart z laleczkami kokeshi do pracy w trakcie zajęć świetlicowych.

33. Janczak, Dorota : Granie na ekranie – czyli gry komputerowe w szkole / Dorota Janczak // „W cyfrowej szkole”. - 2020, nr 1 s. 30-33

Przegląd gier komputerowych do wykorzystania w celach edukacyjnych w czasie lekcji z dziećmi w różnym wieku.

34. Januszewski, Andrzej : Gry planszowe do plecaka / Andrzej Januszewski // „Poradnik Bibliotekarza”. - 2017, nr 7/8, s. 47-49

Przykłady gier, które można wykorzystać w podróży.

35. Januszewski, Andrzej : Nauka historii a gry planszowe / Andrzej Januszewski // „Poradnik Bibliotekarza”. - 2017, nr 9, s. 34-36

36. Jarocka, Marzena : Interaktywne quizy z Kahoot! / Marzena Jarocka // „Biblioteka w Szkole”. - 2017, nr 7/8, s. 10-11

Wykorzystanie platformy do tworzenia gier, ankiet i dyskusji.

37. Jaros, Izabela : Gry i zabawy z wykorzystaniem tablicy multimedialnej / Izabela Jaros // „Języki Obce w Szkole (czasopismo elektroniczne)”. - 2012, nr 4, s. 143-146

38. Justa, Jolanta : Jak uczyć o Grunwaldzie? : gra historyczna "Henryka von Plauena obrona Malborka" na zamku w Malborku / Jolanta Justa // „Wiadomości Historyczne”. - 2010, nr 3, s. 49-57

39. Karcz, Anna : Potrójne memo erozyjne / Anna Karcz // „Geografia w Szkole”. - 2017, nr 1, s. 38-40

Gra dydaktyczna z geografii.

40. Kic-Drgas, Joanna : Gry memo w nauczaniu języków obcych / Joanna Kic-Drgas // „Języki Obce w Szkole”. - 2010, nr 5, s. 89-93

Znaczenie i zastosowanie gier w nauczaniu języków obcych. Przykłady gier memo.

41. Kic-Drgas, Joanna : Gry symulacyjne na zajęciach z języka specjalistycznego / Joanna Kic-Drgas // „Języki Obce w Szkole (czasopismo elektroniczne)”. - 2016, nr 3, s. 39-42

42. Kiwała, Honorata : Gra dydaktyczna "Podchody" / Honorata Kiwała, Agnieszka Podbielska // „Wychowanie Muzyczne w Szkole”. - 2010, nr 3, s. 45-50

43. Kopacz, Agnieszka : Jeden obraz wart więcej niż tysiąc słów... : karty Dixit w czytaniu tekstów kultury / Agnieszka Kopacz // „Język Polski w Gimnazjum”. - R. 20, nr 1(2018/2019), s. 49-58

44. Kotuła, Krzysztof : Gra komputerowa na lekcji języka obcego / Krzysztof Kotuła // „Języki Obce w Szkole (czasopismo elektroniczne)”. - 2012, nr 3, s. 118-120

45. Kowalska, Marlena : Baśniowe światy, czyli escape room w bibliotece / Marlena Kowalska // „Biblioteka w Szkole”. - 2019, nr 9, s. 15-[17]
Zabawa dla uczniów klas IV-V, szkoły podstawowej w bibliotece szkolnej.
46. Krzymowska, Ewelina : Gamifikacja - zagrajmy z uczniami / Ewelina Krzymowska // „Życie Szkoły”. - 2015, nr 6, s. 22-25
Termin gamifikacja. Zastosowanie metody gamifikacji w edukacji.
47. Kubala-Kulpińska, Aleksandra : Escape room, czyli zamknięci w świecie zagadek / Aleksandra Kubala-Kulpińska // „Biologia w Szkole z Przyrodą”. - 2018, nr 2, s. 34-36
Zasady gry Escape room i jej cechy.
48. Kubala-Kulpińska, Aleksandra : Gra miejska w warunkach szkolnych / Aleksandra Kubala-Kulpińska // „Głos Pedagogiczny”. - 2016, nr 10, s. 52-55
49. Kubala-Kulpińska, Aleksandra : Gra w szkołę, czyli jak wykorzystać na lekcji gamifikację / Aleksandra Kubala-Kulpińska // „Głos Pedagogiczny”. - 2016, nr 8, s. 59-61
Idea gamifikacji. Wykorzystanie elementów i mechanizmów z gier w edukacji. Narzędzia ułatwiające zastosowanie grywalizacji na lekcji. Zasady działania grywalizatora..
50. Kulus, Katarzyna : Człowiek i środowisko : gra dydaktyczna / Katarzyna Kulus // „Biologia w Szkole z Przyrodą”. - 2016, nr 2, s. 52-59
51. Milewski, Piotr : Gry i rzeczywistość rozszerzona : lekcje geografii z wykorzystaniem technologii mobilnych / Piotr Milewski // „Geografia w Szkole”. - 2014, nr 2, s. 32-34
Gry i technologie wykorzystywane na lekcjach geografii. Grywalizacja. Edurozrywka. Gamebased learning. Questing. Terenówki i larp. Augmented Reality (AR).
52. Nowosad, Katarzyna : Quiz i krzyżówka w pracy świetlicy / Katarzyna Nowosad // „Wychowawca”. - 2012, nr 10, s. 28-29
53. Ostarek, Ewa : Gry bez przygotowania / Ewa Ostarek // „Biologia w Szkole”. - 2019, nr 6, s. 28-33
Proste gry i zabawy dydaktyczne do wykorzystania na lekcji.
54. Ostarek, Ewa : Grywalizacja w edukacji. Czym jest? / Ewa Ostarek // „Biologia w Szkole”. - 2020, nr 3, s. 45-50
Znaczenie gier dydaktycznych w nauce i ich przykłady.
55. Paks, Marcin : Jak trzeci język / Marcin Paks // „Głos Nauczycielski”. - 2019, nr 15, s. 12
Edukacyjna gra Scottie Go! Edu.
56. Pappas, Stephenie : Gry na poważnie / Stephenie Papuas // „Charaktery”. - 2020, nr 3, s. 44-[47]
Nowoczesne gry wideo służące rozrywce i edukacji.
57. Parzy, Aneta : Zabawy dydaktyczne w świetlicy szkolnej w gimnazjum / Aneta Parzy // „Świetlica w Szkole”. - 2012, nr 3, s. 12
58. Piecha, Alicja : Escape room - sposób na nudę w bibliotece / Alicja Piecha, Izabela Wypich // „Dyrektor Szkoły”. - 2017, nr 1, s. 60-63

59. Piotrowska, Aleksandra : Sowa Mądra Głowa w pracy z przedszkolakami / Aleksandra Piotrowska // „Wychowanie w Przedszkolu”. - 2017, nr 7, s. 8-9
Wybrane gry edukacyjne i możliwości ich wykorzystania w pracy przedszkola.
60. Podemska-Kałuża, Anna : Grywalizacja w edukacji polonistycznej - od kontrowersji do fascynacji. "Polonistyka" 2016, nr 5, s. 28-31.
61. Polcyn-Matuszewska, Sylwia : Elementy gamifikacji w polskiej szkole / Sylwia Polcyn-Matuszewska // „Remedium”. - 2016, nr 5, s. 18-19
Dobre praktyki gamifikacyjne. Wskazówki jak konstruować lekcję z zastosowaniem gamifikacji.
62. Polcyn, Sylwia : Nowoczesne metody kształcenia dzieci / Sylwia Polcyn // „Remedium”. - 2016, nr 7/8, s. 38-39
Metoda WebQuest i gry miejskie. Elementy obu metod.
63. Pośłowska, Agnieszka : W krainie bajek - gra terenowa / Agnieszka Pośłowska, Joanna Pytel // „Biblioteka w Szkole”. - 2020, nr 4/5/6, s. 48-49
Zabawa, dzięki której dzieci poznają historię i przygody bajkowych bohaterów.
64. Pryłowska-Nowak, Elżbieta : Gamifikacja zajęć wsparta TIK / Elżbieta Pryłowska-Nowak // „W cyfrowej szkole” : (czasopismo elektroniczne). - 2020, nr 1 s. 24-29
Dydaktyczny escape room " Nosimy kulturę!" – tematyczny pokój zagadek przygotowanych w zgamifikowanej formie.
65. Puścińska, Anna : Edutainment - rozrywkowa edukacja / Anna Puścińska // „Dyrektor Szkoły”. - 2018, nr 5, s. 58-61
Nauka przez zabawę (ang. edutainment) jako forma pracy z uczniem.
66. Puścińska, Anna : Szkolny escape room / Anna Puścińska // „Dyrektor Szkoły”. - 2018, nr 2, s. 48-50
Wykorzystanie escape room w procesie nauczania i uczenia się.
67. Rafińska, Elżbieta : Szkolna gra terenowa : uniwersalny przepis krok po kroku / Elżbieta Rafińska // „Biblioteka w Szkole”. - 2020, nr 7/8, s. 43-49
Fazy realizacji gry wraz z kartami pracy: "Henryk Sienkiewicz pod lupą", "Kody da Vinci".
68. Rapiński, Piotr : Wykorzystanie gier komputerowych w dydaktyce historii / Piotr Rapiński // „Wiadomości Historyczne”. - 2017, nr 3, s. 36-41
69. Ruta-Korytowska, Karolina : Myszka Miki gra w guziki, czyli wykorzystanie gier językowych w praktycznej nauce języka polskiego studenta niesłyszącego. / Karolina Ruta-Korytowska // „Języki Obce w Szkole (czasopismo elektroniczne)”. - 2018, nr 4, s. 23-30
Przykłady gier i ćwiczeń językowych do wykorzystania w pracy z niesłyszącymi.
70. Rzeźnik, Anna : Gry komputerowe w pracy nauczycieli języków obcych / Anna Rzeźnik // „Języki Obce w Szkole (czasopismo elektroniczne)”. - 2017, nr 3, s. 102-106
Grywalizacja w klasie. Wykorzystanie w nauczaniu gier zaprojektowanych do nauki języka.
71. Salański, Witold : Godzina gier? Czemu nie! / Witold Salański // „Głos Nauczycielski”. - 2018, nr 16, s. 14
Przykłady wykorzystania różnego rodzaju gier w klasach I-III szkoły podstawowej.

72. Skołożyński, Tomasz : Gamifikacja w edukacji : szanse na przyszłość, możliwości na dziś / Tomasz Skołożyński // „Meritum”. - 2015, nr 3, s. 105-109
73. Słobodzian, Maria : DIY - gry dydaktyczne / Maria Słobodzian // „Geografia w Szkole”. - 2018, nr 4, s. 21-25
- Przykłady samodzielnie wykonanych gier dydaktycznych (ang. Do It Yourself, czyli "zrób to sam") wykorzystywanych na lekcjach geografii.
74. Siekański, Marcin : Gamifikacja i GBL - wyzwania i możliwości szkoły w XXI wieku / Marcin Siekański // „Meritum”. - 2018, nr 3, s. 41-47
75. Simonjetz, Monika : Z niepodległą gra o zwycięstwo! : historyczna potyczka dla czterech drużyn / Monika Simonjetz // „Biblioteka w Szkole”. - 2018, nr 4, s. 30-[33]
- Gra edukacyjna dla uczniów kl. III-V szkoły podstawowej z wykorzystaniem planszy popularnej gry znanej jako "Chińczyk" lub "Nie irtuj się".
76. Słobodzian, Maria : W grobowcu faraona : scenariusz gry edukacyjnej / Maria Słobodzian // „Geografia w Szkole”. - 2019, nr 1, s. 19-21
77. Słomczyński, Maciej : Gra kooperacyjna jako metoda kształtowania kompetencji społecznych / Maciej Słomczyński, Aleksandra Chocha // „Kwartalnik Pedagogiczny”. - R. 57, nr 2 (2012), s. [127]-143
78. Słomińska, Renata : Gra planszowa / Renata Słomińska // „Wychowanie w Przedszkolu”. - 2010, nr 7, s. 22-25
- Gra planszowa towarzyska wyciszająca dzieci z nadpobudliwością w wieku przedszkolnym.
79. Sobieralski, Jakub : Gamifikacja w bibliotece. "Poradnik Bibliotekarza" 2019, [nr] 6, s. 24-26.
- Pojęcia, cele gamifikacji, zasady współpracy, przykłady gier mobilnych, ich zalety i wady.
80. Sołtysik, Agnieszka : Gry i zabawy dydaktyczne (1) / Agnieszka Sołtysik // „Wychowanie Muzyczne”. - 2012, nr 2, s. 18-26
- Wykorzystanie zabaw i gier w edukacji muzycznej.
81. Sośnierz, Magdalena : Historyczne gry komputerowe - przewodnik dla nauczycieli / Magdalena Sośnierz // „Wiadomości Historyczne”. - 2011, nr 3, s. 30-38
- Przegląd gier komputerowych przydatnych w nauczaniu historii.
82. Sowa, Roman : Gry i zabawy edukacyjne dla uczniów klas IV-VI (z elementami audiodeskrypcji) / Roman Sowa // „Język Polski w Szkole Podstawowej”. - R. 3, nr 2(2019/2020), s. 148-159
- Literackie Dobble.
83. Szeffler, Elżbieta : Gry edukacyjne w klasach starszych i prawidłowości ich stosowania / Elżbieta Szeffler // „Język Polski w Szkole IV-VI”. - R. 18, nr 2(2016/2017), s. 26-34
- Miejsce gier w życiu dziecka. Prawidłowość wykorzystania gier w procesie edukacyjnym. Przykłady gier do wykorzystania w edukacji polonistycznej, kulturowej i społecznej.
84. Szymczak, Adam : Wdrażanie grywalizacji w edukacji / Adam Szymczak, Michał Jeska // „TIK w Edukacji”. - 2017, nr 2, s. 12-14

85. Świć, Anna : Koduj z mamą, koduj z tatą... czyli wakacyjne zabawy z kodowaniem / Anna Świć // „Wychowanie w Przedszkolu”. - 2017, nr 6, s. 52-55]
86. Tryjanowski, Piotr : Na skrzydłach : uczy i bawi / Piotr Trojanowski // „Biologia w Szkole”. - 2020, nr 1, s. 58
Planszowa gra edukacyjna "Na skrzydłach", omówienie jej zasad.
87. Węgrzyn, Paweł : Edukacja poprzez gry poważne / Paweł Węgrzyn // „Dyrektor Szkoły”. - 2014, nr 6.dod.Niezbędnik Dyrektora s. 78-82
Gry poważne (serious games), czyli gry komputerowe przeznaczone do celów edukacyjnych.
88. Wiatr-Kmieciak, Małgorzata : Kalambury jako trening komunikacyjny / Małgorzata Wiatr-Kmieciak // „Języki Obce w Szkole (czasopismo elektroniczne)”. - 2016, nr 3, s. 81-84
Przykłady zastosowania kalamburów na zajęciach z języka rosyjskiego.
89. Wodowska, Joanna : Oby nie wykład... (marzenie ucznia) - gry terenowe / Joanna Wodowska // „Meritum”. - 2017, nr 3, s. 62-67
Projektowanie gry terenowej.
90. Załęska, Anna : Odwrócony biblioteczny escape room / Anna Załęska // „Biblioteka w Szkole”. - 2019, [nr] 6, s. 20-21
Zabawa- gra promująca czytelnictwo przeznaczona dla uczniów szkoły podstawowej i ponadpodstawowej.
91. Zambrowska, Małgorzata : Gram z klasą. [Cz. 1] / Małgorzata Zambrowska // „Matematyka w Szkole : czasopismo dla nauczycieli”. - 2011, nr 61, s. 39-42
Przybliżenie zasad gry w "Hej! To moja ryba!" oraz "Pędzące żółwie".
92. Zambrowska, Małgorzata : Gram z klasą. Cz. 2 / Małgorzata Zambrowska // „Matematyka w Szkole : czasopismo dla nauczycieli”. - 2012, nr 66, s. 19-21
Prezentacja gier, które można wykorzystać podczas lekcji matematyki oraz zajęć pozalekcyjnych w szkole (Digit - od 8 roku życia, Blokus - od 5 roku życia).
93. Zambrowska, Małgorzata : Gram z klasą. Cz. 3 / Małgorzata Zambrowska // „Matematyka w Szkole : czasopismo dla nauczycieli”. - 2013, nr 69, s. 38-41
Prezentacja gry "Superfarmer".
94. Zambrowska, Małgorzata : Gram z klasą. Cz. 4 / Małgorzata Zambrowska // „Matematyka w Szkole : czasopismo dla nauczycieli”. - 2013, nr 71, s. 18-20
Prezentacja gry karcianej "Set".
95. Zasimowicz, Aleksandra : Wprowadzenie do programowania dla najmłodszych z wykorzystaniem gier planszowych, klocków Scottie Go i aplikacji / Aleksandra Zasimowicz // „Meritum”. - 2017, nr 3, s. 87-90