**Gry w edukacji**

wybór materiałów z zasobów Pomorskiej Biblioteki Pedagogicznej w Słupsku

**Czasopisma**

Actionbound - interaktywna gra terenowa w kształceniu receptywnych i produktywnych sprawności językowych / Gierzyńska Marta Anna // Języki Obce w Szkole. - 2021, nr 1, s.17-24

Anno Domino 2021 - scenariusz zajęć w formie gry poświęconych patronom roku / Bonk Gabriela // Biblioteka w Szkole. - 2021, nr 4, s.35-41

Aukcja zdań - gra dydaktyczna / Słobodzian Maria // Geografia w Szkole. - 2022, nr 2, s.33-35

Beez - świat oczami pszczoły. [opis gry planszowej] / Kaźmierczak Sandra, Tryjanowski Piotr // Biblioteka w Szkole. - 2022, nr 1, s.57

Dlaczego i kiedy grywalizacja może być skuteczna na lekcjach matematyki? / Spirewska Beata // Informator Oświatowy. - 2020, nr 2, s.22-23

Dlaczego tak ważne jest, żeby grać z dzieckiem w gry planszowe? / Jastrzębska-Krajewska Zuzanna // Remedium. - 2022, nr 7-8, s.2-3

Do celu - gra planszowa / Lewicka Katarzyna // Świetlica w Szkole. - 2020, nr 3, s.11

Escape room w pudełku / Siłka Piotr // Geografia w Szkole. - 2022, nr 2, s.27-29

Europa: Nowe rozdanie 1989-2019 - gra, w której uczestniczy cała klasa! / Wrona Jerzy // Wiadomości Historyczne. - 2022, nr 6, s.44-46

Gamifikacja w szkole / Ostarek Ewa // Życie Szkoły. - 2022, nr 7, s.19-21

Gamifikacja w teorii i praktyce / Raźniak Aleksandra // Języki Obce w Szkole. - 2020, nr 1, s.47-55

Gra dydaktyczna "Pociąg do pociągu". Pomysł na lekcję zrealizowany w trzeciej klasie technikum, dział programowy: ciągi / Pawlak Anna // Matematyka. - 2020, nr 6, s.32-34

Gra dydaktyczna "sztafeta z trójkątem" / Pawlak Anna // Matematyka. - 2020, nr 3-4, s.31-32

Gra miejska jako forma promocji biblioteki w przestrzeni miasta / Wawrzyniak Jolanta // Poradnik Bibliotekarza. - 2020, nr 9, s.31-32

Gra na cztery łapy / Góra Dominika, Łasocha Natalia // Bliżej Przedszkola. - 2022, nr 7-8, s.32-35

Gra NIM i jej krewni / Zarzycki Piotr // Matematyka. - 2021, nr 2, s.11-14

Gra planszowa "Wodna Kraina" / Lipska Ilona // Świetlica w Szkole. - 2022, nr 3, s.33-35

Gra Poczucie własnej wartości. Etap III: Doświadczenie / Prędka-Pawlun Ewelina // Remedium. - 2022, nr 7-8, s.8

Gra Poczucie własnej wartości. Etap 1. Edukacja / Prędka-Pawlun Ewelina // Remedium. - 2022, nr 7-8, s.5-6

Gra Poczucie własnej wartości. Etap 2: Samoświadomość / Prędka-Pawlun Ewelina // Remedium. - 2022, nr 7-8, s.7

Gra Poczucie własnej wartości. Etap IV: Mądrości / Prędka-Pawlun Ewelina // Remedium. - 2022, nr 7-8, s.9

Granie rozbudza czytanie - technologiczna "zajawka" na książkę. [ActionTrack] / Gołąbek Justyna // Poradnik Bibliotekarza. - 2020, nr 3, s.29-31

Gry coachingowe w szkole / Kapuścińska-Kozakiewicz Justyna // Życie Szkoły. - 2023, nr 1, s.21-25

Gry dydaktyczne w edukacji szkolnej / Kapuścińska-Kozakiewicz Justyna // Głos Pedagogiczny. - 2021, nr 122, s.79-82

Gry edukacyjne, logiczne i matematyczne w Pedagogicznej Bibliotece Wojewódzkiej im. Mariana Rejewskiego w Bydgoszczy / // Poradnik Bibliotekarza. - 2022, nr 7-8, s.29-31

Gry i zabawy angażujące mózg na lekcji matematyki / Szadowiak Agata // Matematyka. - 2020, nr 6, s.28-31

Gry i zabawy karciane / Szewczyk Małgorzata // Remedium. - 2022, nr 1, s.14-17

Gry i zabawy na boisku szkolnym / Niedek Ewa // Świetlica w Szkole. - 2021, nr 5, s.24-25

Gry i zabawy na komunikację niewerbalną / Szewczyk Małgorzata // Remedium. - 2022, nr 11, s.19-21

Gry i zabawy na komunikację werbalną / Szewczyk Małgorzata // Remedium. - 2022, nr 7-8, s.10-12

Gry i zabawy świetlicowe / Młodzikowska-Wołosz Agnieszka // Świetlica w Szkole. - 2021, nr 6, s.30

Gry matematyczne w świetlicy / Derecka-Korba Agnieszka // Świetlica w Szkole. - 2021, nr 2, s.16-18

Gry na lekcjach matematyki / Świercz Joanna // Matematyka. - 2020, nr 1, s.31-34

Gry na poważnie / Pappas Stephanie // Charaktery. - 2020, nr 3, s.44-47

Gry planszowe - rozrywka i edukacja / Jasiński Wojciech // Remedium. - 2021, nr 3, s.5-7

Gry planszowe - zabawa i edukacja nie tylko w czasie wakacji / Kaźmierczak Sandra, Tryjanowski Piotr // Biologia w Szkole. - 2021, nr 4, s.40-43

Gry planszowe i towarzyskie. Z doświadczenia nauczyciela wiedzy o społeczeństwie / Usowicz Jarosław // Wiadomości Historyczne. - 2021, nr 6, s.38-40

Gry planszowe wspomagają naukę logicznego myślenia / Grzybowska Anna, Krans Witold // Meritum. - 2020, nr 4, s.75-79

Gry strategiczne w bibliotece / Jelinek Jan Amos // Biblioteka w Szkole. - 2023, nr 2, s.12-17

Gry terapetyczne - słowo wprowadzenia / Prędka-Pawlun Ewelina // Remedium. - 2022, nr 7-8, s.4-5

Gry typu smart - uczę się samodzielnie myśleć / Gotowalska Anna // Wychowanie w Przedszkolu. - 2022, nr 3, s.13-15

Gry w pracy bibliotekarza. Zestawienie bibliograficzne w wyborze / Trojan Elżbieta // Poradnik Bibliotekarza. - 2022, nr 7-8, s.47-51

Gry wideo - wykorzystanie w edukacji. [Biblioteka Centrum Informacji nr 1] / Boryczka Małgorzata // Biblioteka w Szkole. - 2021, nr 2, s.8-11

Gry wideo - zagrożenie czy szansa na rozwój?. [Biblioteka Centrum Informacji nr 1] / Kierc Klaudia // Biblioteka w Szkole. - 2021, nr 2, s.12-15

Gry zespołowe jako narzędzie rozwoju dyspozycji intelektualnych młodych ludzi / Mazur Leszek // Wychowanie Fizyczne i Zdrowotne. - 2022, nr 1, s.56-58

Gry świetlicowe rozwijające koncentrację i pamięć / Hryniewiecka-Pająk Anna // Świetlica w Szkole. - 2021, nr 6, s.20-21

Grywalizacja w edukacji. Czym jest? / Ostarek Ewa // Biologia w Szkole. - 2020, nr 3-4, s.45-50

Homonimy i inne zagadki szaradziarskie / Wrona Jerzy // Geografia w Szkole. - 2022, nr 3, s.39-41

Inicjatywy promocyjne Książnicy Pomorskiej. Cz. 1. Planszówkowa RozGRYFka w bibliotece / Kossak-Błachowicz Anna // Bibliotekarz. - 2020, nr 12, s.21-27

Inicjatywy promocyjne Książnicy Pomorskiej. Cz. 2. Fantastyczna biblioteka czyli gry biblioteczne i inne atrakcje / Kossak-Błachowicz Anna // Bibliotekarz. - 2021, nr 1, s.28-32

Jak stworzyć grę edukacyjną / Szczęśliwa Kinga // Dyrektor Szkoły. - 2021, nr 12, s.40-42

Karty literackie jako propozycja dydaktyczna w zdalnym nauczaniu języka polskiego w szkole ponadpodstawowej / Gryboś Monika // Język Polski w Szkole Ponadpodstawowej. - 2021, nr 2, s.37-50

Kolorowy zawrót głowy. Gra dydaktyczna lub quiz o tematyce krajoznawczej / Bonk Gabriela // Geografia w Szkole. - 2021, nr 5, s.31-33

Logogryf świąteczny / Wrona Jerzy // Geografia w Szkole. - 2022, nr 6, s.46

„Łukasiewicz” gra historyczno-literacka w Rzeszowie / Patronik\_Wajcowicz Monika // Poradnik Bibliotekarza. - 2023, nr 2, s.31-32

Mapa skarbów / Siciarz Urszula, Sułkowska Kinga // Świetlica w Szkole. - 2021, nr 6, s.35

Nauka poprzez zabawę. Metody nauczania języka polskiego jako języka obcego w szkole podstawowej / Skóra Anita // Język Polski w Szkole Podstawowej. - 2021, nr 1, s.93-106

Nie tylko krzyżówki i logogryfy / Wrona Jerzy // Geografia w Szkole. - 2021, nr 1, s.36-38

O kształtującej roli gier w domu i w przedszkolu / Zielińska Ewa // Bliżej Przedszkola. - 2020, nr 7-8, s.64-66

O roli i potencjale gier w edukacji. [Biblioteka Centrum Informacji nr 1] / Kwapiński Adam // Biblioteka w Szkole. - 2021, nr 2, s.4-7

Obszary wykorzystania gier w bibliotekach - próba typologii / Wójcik Magdalena // Poradnik Bibliotekarza. - 2022, nr 7-8, s.59

Okołogeograficzny logogryf aprilisowy / Wrona Jerzy // Geografia w Szkole. - 2022, nr 2, s.45

Planszówki na matematyce - propozycje gier, które zaciekawią uczniów / Szadowiak Agata // Matematyka. - 2022, nr 2, s.27-31

Pomysły na trzy gry dydaktyczne w klasie maturalnej / Pawlak Anna // Matematyka. - 2022, nr 2, s.13-16

Poznaj bibliotekę, włącz się w literaturę! Scenariusz zajęć zapoznających nowych uczniów szkoły ponadpodstawowej z biblioteką - z wykorzystaniem metod grywalizacji / Stefańska Izabela // Biblioteka w Szkole. - 2022, nr 9, s.16-18

Rzuć kostką i twórz bałwanka / Raduj Katarzyna // Świetlica w Szkole. - 2020, nr 6, s.18

Sobota z planszówkami, czyli jak mediateka łączy pokolenia / Dyjas-Szatkowska Natalia // Poradnik Bibliotekarza. - 2022, nr 7-8, s.34-36

Szkolna gra terenowa. Uniwersalny przepis krok po kroku / Rafińska Elżbieta // Biblioteka w Szkole. - 2020, nr 7-8, s.43-49

Tajemniczy Las - gra planszowa / Lipska Ilona // Świetlica w Szkole. - 2022, nr 1, s.34-35

Trimino i Tarsia - stwórz własne gry / Ogiegło Agnieszka // Matematyka. - 2022, nr 4, s.31-32

Tydzień bibliotek - pomysł na grę biblioteczną / Bartch Edyta // Biblioteka w Szkole. - 2020, nr 4-5-6, s.34-35

W poszukiwaniu wiosny - zabawa z kodami QR / Grynczel Agnieszka // Świetlica w Szkole. - 2022, nr 2, s.14-15

Wielka biologiczna gra o NEURONY / Gadomska Joanna // Głos Nauczycielski. - 2020, nr 13, s.10-11

Wpływ gier planszowych na rozwój ucznia / Kubala-Kulpińska Aleksandra // Biologia w Szkole. - 2020, nr 5, s.31-33

Współczesne gry planszowe przydatne w edukacji geograficznej / Siłka Piotr // Geografia w Szkole. - 2021, nr 1, s.30-32

Wędrówka po Polsce z książką pod pachą - gra planszowa / Bonk Gabriela // Biblioteka w Szkole. - 2022, nr 1, s.32-33

Wędrówka przez kontynenty - Europa / Słobodzian Maria // Geografia w Szkole. - 2022, nr 1, s.36-39

Zabawy z kostką do gry / Barszczowska Marta // Świetlica w Szkole. - 2021, nr 6, s.14-15

Zaproś grę na lekcję! / Pawlak Anna // Matematyka. - 2021, nr 1, s.27-29

Zdalne gry i zabawy morsko-żeglarskie / Poźniak Iwona // Informator Oświatowy. - 2020, nr 2, s.29-31

Zrób to sam! Planszówki w bibliotece / Somonjetz Monika // Poradnik Bibliotekarza. - 2022, nr 7-8, s.40-43