

Bibliografia

Adamek I., *Podstawy edukacji wczesnoszkolnej*, Oficyna Wydawnicza IMPULS, Kraków 1997.

Czapliński P. (i in.), *Między pandemią COVID-19 a edukacją przyszłości*, Fundacja GAP, Kraków 2020.

Dziennik Urzędowy Rady Europejskiej, *Zalecenia Rady z dnia 22 maja 2018 r. w sprawie kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie* (Tekst mający znaczenie dla EOG) (2018/C 189/01), dostęp online: [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PL/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)&from=en](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PL/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)&from=en).

Hausner J. (red.), *Poza horyzont. Kurs na edukację. Przyszłość systemu rozwoju kompetencji w Polsce*, Fundacja Gospodarki i Administracji Publicznej, Małopolska Szkoła Administracji Publicznej Uniwersytetu Ekonomicznego w Krakowie, Kraków 2020.

Mytnik J., Glac W., *Zostań mistrzem gry! Grywalizacja w edukacji. Moduł 1. Podstawowe założenia grywalizacji w edukacji*, Kurs OPERON [online]

Ostarek E., *TIK w szkole*, „Życie Szkoły” nr 43 (styczeń 2019), dostęp online: <https://www.zycieszkoły.com.pl/arttykul/tik-w-szkole>.

Rozporządzenia MEN z dnia 14 lutego 2017 r., w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej.

Sysło M.M., Jochemczyk W., *Edukacja informatyczna w nowej podstawie programowej*, dostęp online: <https://tiny.pl/rz7c4>.

Sysło M.M., Jochemczyk W., *Edukacja informatyczna w nowej podstawie programowej*, dostęp online: <https://tiny.pl/rz7c4>