

GRY KOMPUTEROWE – pozytywne i negatywne aspekty

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.

Książki:

1. Cyberświat - możliwości i zagrożenia / red. nauk. Józef Bednarek, Anna Andrzejewska. - Warszawa : Wydawnictwo Akademickie "Żak", 2009.
w 55955
2. Dzieci konsoli : uzależnienie od gier / Hilarie Cash, Kim McDaniel. - Poznań : Media Rodzina, cop. 2014.
w 58994
3. Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności / Radosław Bomba. - Toruń : Wydawnictwo Adam Marszałek, 2014.
w 60025
4. Homo players : strategie odbioru gier komputerowych / Dominika Urbańska-Galanciak. - Warszawa : Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, cop. 2009.
w 55533
5. Internet i gry internetowe : osobisty rozwój czy ryzyko patologii zachowania? / Paweł Izdebski. - Warszawa : Wydawnictwo Naukowe PWN, cop. 2019.
w 62346
6. Komputerowy épun / Krzysztof Piersa. - Warszawa : Muza SA, 2018.
w 62138
7. Minecraft : kreatywna nauka i zabawa : odkryj świat ukochanej gry twoich uczniów i wykorzystaj jego potencjał na zajęciach! : gotowe scenariusze zajęć, kompletny poradnik gracza, nauka przez zabawę / Katarzyna Czekaj-Kotynia, Bartosz Danowski. - Gliwice : Wydawnictwo Helion, copyright 2016.
w 61937
8. Wirtualny plac zabaw : gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej / Mirosław Filiciak. - Warszawa : Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, cop. 2006.
w 53226
9. Zabawa w zabijanie : oddziaływanie przemocy prezentowanej w mediach na psychikę dzieci / Maria Braun-Gałkowska, Iwona Ulfik-Jaworska. - Lublin : Wydawnictwo Archidiecezji Lubelskiej "Gaudium", 2002.
w 51994
10. Zabójca w dzieciennym pokoju : przemoc i gry komputerowe / Thomas Feibel. - Warszawa : "Pax", 2006.
w 55152

Rozdziały w książkach:

1. "Game design" - nowa strategia w edukacji / Karol Kowalczyk //
W: Dydaktyczna refleksja o edukacyjnych priorytetach. - Warszawa : Wydawnictwo Akademickie Żak, cop. 2014. - S. 346-355.
w 58990
2. Gry komputerowe rozrywką nastolatków / Anna Andrzejewska //
W: Dzieci i młodzież w sieci zagrożeń realnych i wirtualnych : aspekty teoretyczne i empiryczne. - Warszawa : "Difin", 2014. - S. 61-80.
w 58720
3. Media a kształtowanie umiejętności społecznych dzieci / Aneta Jegier //
W: Edukacja małego dziecka. T. 7, Przemiany rodziny i jej funkcji : praca zbiorowa. - Cieszyn : Wydział Etnologii i Nauk o Edukacji Uniwersytetu Śląskiego ; Kraków : Oficyna Wydawnicza "Impuls", 2015. - S. 55-64.
w 59676
4. Przemoc i psychomanipulacja mentalna w cyberprzestrzeni a łamanie kodu etycznego dzieci i młodzieży / Andrzej Bałandynowicz //
W: Etyka a zło. - Kraków : Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego, 2013. - S. 294-302.
w 58694
5. Przesztażały jak e-book? Nowoczesny jak t-book? / Grzegorz Leszczyński, Michał Zając //
W: Książka i młody czytelnik : zbliżenia, oddalenia, dialogi : studia i szkice. - Warszawa : Wydawnictwo Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich, 2013. - S. 279-285.
w 58680
6. Wciągnięci w sieć : fenomen i zagrożenia w kontekście gier komputerowych / Mariusz Jędrzejko, Marek Walancik //
W: Młode pokolenie w zderzeniu cywilizacyjnym : studia, badania, praktyka. - Kraków : Wydawnictwo Edukacyjne Akapit, cop. 2014. - S. 215-230.
w 59605
7. Zagrożenia ze strony mediów i technologii informacyjnej - wybrane zagadnienia / Janusz Morbitzer //
W: Edukacja wspierana komputerowo a humanistyczne wartości pedagogiki. - Kraków : Wydawnictwo Naukowe Akademii Pedagogicznej, 2007. - S. 305-343.
w 54325

Artykuły w czasopismach:

1. Agresja w grach komputerowych / Sebastian Glaziński // **Edukacja i Dialog**. - 2007, nr 2, s. 63-67.
2. Wpływ telewizji i gier komputerowych na rozwój dzieci i młodzieży : (bibliografia w wyborze) / Anna Stefaniak // **Nowa Szkoła**. - 2014, nr 2, s. 56-60.
3. Brutalność i destrukcja w grach komputerowych / Dominika Przybyszewska // **Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze**. - 2015, nr 2, s. 25-31.
4. Co wiemy o profilaktyce e-uzależnień? / Magdalena Rowicka // **Serwis Informacyjny Uzależnienia**. - 2019, nr 1, s. 14-18.
5. Cyfrowe antybaśnie / Rafał Kochanowicz // **Polonistyka**. - 2012, nr 9, s. 26-30.
6. Dwa oblicza gier wideo / Maciej Frasunkiewicz // **Dyrektor Szkoły**. - 2018, nr 12, s. 42-45.
7. Edukacja poprzez gry poważne / Paweł Węgrzyn // **Dyrektor Szkoły**. - 2014, nr 6, s. 78-82.
8. Edukacyjny wpływ gier komputerowych dla dzieci / Sylwia Polcyn // **Remedium**. - 2015, nr 11, s. 14-15.
9. Ekran monitora czarodziejskim lustrem? : pytanie o tożsamość mordującego myszką... / Marta Anna Sałapata // **Edukacja**. - 2005, nr 2, s. 103-116.
10. Fascynacja młodzieży grami komputerowymi / Stanisław Juszczyk // **Edukacja i Dialog**. - 2010, nr 9/10, s. 47-51.
11. Games as a Tool in Education : Experiment in Teaching/Learning Competences by Student in the School / Małgorzata Banasiak, Małgorzata Karczmarzyk // **Kultura i Edukacja**. - 2016, nr 4, s. 102-112.
12. Gaming w bibliotekach : klasyczne "Role-Playing Games" a czytelnictwo / Magdalena Wójcik // **Przegląd Biblioteczny**. - 2014, nr 1, s. 41-55.
13. Granie w gry komputerowe / online - nie taki diabeł straszny. Cz. 1 / Magdalena Rowicka // **Remedium**. - 2018, nr 7/8, s. 34-35.
14. Granie w gry komputerowe / online - nie taki diabeł straszny. Cz. 2 / Magdalena Rowicka // **Remedium**. - 2018, nr 10, s. 20-21.
15. Gry komputerowe - czy należy się ich obawiać? / Krystyna Żuchelkowska // **Wychowanie na co Dzień**. - 2010, nr 6, s. 24-29.

16. Gry komputerowe - szanse i zagrożenia / Kaja Chojnacka // **Remedium. - 2020, nr 6, s. 11-13.**
17. Gry komputerowe - złe czy dobre? / Iwona Ulfik-Jaworska // **Wychowawca. - 2011, nr 7/8, s. 28-31.**
18. Gry komputerowe a zdrowie dziecka w młodszym wieku szkolnym / Ryszard Błaszkiwicz // **Nauczanie Początkowe. - 2010/2011, nr 1, s. 34-43.**
19. Gry komputerowe czy to tylko zabawa? / Radosław Mysior // **Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze. - 2012, nr 10, s. 28-32.**
20. Gry komputerowe, czyli między ekstatycznym entuzjazmem a moralną paniką : krótki zestaw dopowiedzeń, uzupełnień i uściśleń / Bogusław Skowronek // **Nowa Polszczyzna. - 2005, nr 3, s. 35-42.**
21. Gry komputerowe i agresja u dzieci / Małgorzata Michaliszyn // **Życie Szkoły. - 2005, nr 10, s. 48-49.**
22. Gry komputerowe i sieciorholizm / Karolina Karbownik // **Wychowawca. - 2013, nr 7/8, s. 16-17.**
23. Gry komputerowe na poważnie / Ryszard Błaszkiwicz // **Nauczanie Początkowe. - 2011/2012, nr 1, s. 14-21.**
24. Gry komputerowe : niewinna rozrywka czy droga do uzależnienia? Cz. 2 / Anna Borkowska // **Serwis Informacyjny Uzależnienia. - 2017, nr 1 s. 30-33.**
25. Gry komputerowe typu "Multiplayer game online" w percepcji młodych graczy / Dominika Przybyszewska // **Wychowanie na co Dzień. - 2014, nr 5, s. 8-14.**
26. Gry komputerowe w nauczaniu historii : scenariusze dwóch lekcji powtórzeniowych / Michał Luberdą // **Biblioteka w Szkole. - 2021, nr 2, dod. "Biblioteka Centrum Informacji", s. 26-[31].**
27. "Gry mogą wiele człowieka nauczyć", czyli młodzież o grach komputerowych i wideo : w odpowiedzi na ankietę // **Nowa Polszczyzna. - 2005, nr 3, s. 3-7.**
28. Gry online : korzyści i zagrożenia / Aleksandra Małyska, Marta Wadyńska, Ewelina Wiśniewska // **Remedium. - 2012, nr 7/8, dod. s. 3.**
29. Gry wideo : wykorzystanie w edukacji / Małgorzata Boryczka // **Biblioteka w Szkole. - 2021, nr 2, dod. "Biblioteka Centrum Informacji", s. 8-11.**
30. Gry wideo : zagrożenie czy szansa rozwoju? / Klaudia Kierc // **Biblioteka w Szkole. - 2021, nr 2, dod. "Biblioteka Centrum Informacji", s. 12-15.**

31. Jak ocenić, czy gra nadaje się dla dziecka? / Bogna Białecka // **Wychowawca. - 2019, nr 10, s. 18.**
32. Jakie są przyczyny popularności gier komputerowych? / Jerzy Szeja // **Nowa Poliszczyna. - 2005, nr 4, s. 3-6.**
33. Jeszcze rozrywka czy już nałóg? / Sylwia Pawłowska // **Remedium. - 2020, nr 6, s. 8-10.**
34. Językowy obraz świata współczesnej młodzieży / Beata Prościak // **Polonistyka. - 2012, nr 6, s. 58-62.**
35. Komputerowe gry dydaktyczne - sposób na atrakcyjne lekcje / Monika Górczyńska // **Edukacja i Dialog. - 2007, nr 10, s. 22-24.**
36. Komputerowe RPG w szkole / Paweł Sporek // **Polonistyka. - 2010, nr 5, s. 24-30.**
37. Kontrowersje wokół zaproponowanego w DSM V zaburzenia grania w gry / Magdalena Rowicka // **Serwis Informacyjny Uzależnienia. - 2017, nr 2, s. 21-24.**
38. "Loot boxy" - wirtualne skrzynki z niespodzianką czy problemami? / Sylwia Pawłowska // **Remedium. - 2020, nr 9, s. 22-24.**
39. Mechanizmy psychologiczne gier komputerowych / Agnieszka Mulak // **Dyrektor Szkoły. - 2014, nr 1, s. 59-62.**
40. Media elektroniczne a przemoc wśród młodzieży / Elżbieta Marczevska // **Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze. - 2010 nr 5, s. 51-55.**
41. Metafory opisu interakcji: gracz - postać - elementy świata gry w języku graczy komputerowych / Kamila Gądek // **Poradnik Językowy. - 2009, nr 4, s. 52-64.**
42. Minecraft na usługach biblioteki / Magdalena Brewczyńska // **Biblioteka w Szkole. - 2016, nr 5, dod. "Biblioteka - Centrum Informacji", s. 9-10.**
43. Mity, baśnie, legendy, "wirtualne opowieści" ... / Rafał Kochanowicz // **Polonistyka. - 2009, nr 10, s. 6-10.**
44. Niebezpieczne gry komputerowe / Sebastian Taboń // **Kultura i Edukacja. - 2006, nr 1, s. 117-126.**
45. Patologiczne korzystanie z Internetu i gier a problem wagarowania wśród gimnazjalistów / Marta Rukat // **Remedium. - 2016, nr 6, s. 8-11.**
46. Poważne gry / Jakub Wasilewski // **Biblioteka w Szkole. - 2021, nr 2, dod. "Biblioteka Centrum Informacji", s. 16-18.**

47. Pozytywne i negatywne aspekty gier komputerowych / Katarzyna Pyszczyk-Michalak // **Wychowawca. - 2013, nr 7/8, s. 14-15.**
48. Programowanie przez zabawę / Dorota Janczak // **Dyrektor Szkoły. - 2018, nr 8, s. 55-57.**
49. Przedszkolak w sieci / Aleksandra Małyska [i in.] // **Wychowanie w Przedszkolu. - 2011, nr 10, s. 24-30.**
50. Przemoc i agresja wśród dzieci / Ewa Dunin-Wilczyńska // **Wszystko dla Szkoły. - 2011, nr 6, s. 12-14.**
51. Przemoc w grach komputerowych a zjawiska desensytyzacji i katharsis wśród młodzieży gimnazjalnej / Anna Brosch // **Edukacja. - 2006, nr 2, s. 94-102.**
52. Przykłady, przykłady, przykłady ... "Drugie życie" / Klara Małowiecka // **Języki Obce w Szkole. - 2007, nr 4, s. 84-86.**
53. Relacja dziecko-rodzic w perspektywie gry komputerowej : wyniki badania nad obecnością gier wideo w rodzinie / Damian Gałuszka // **Kultura i Edukacja. - 2016, nr 1, s. 197-216.**
54. Rola gier komputerowych w czasie wolnym młodzieży w wieku adolescencji / Mirosława Wawrzak-Chodaczek // **Chowanna. - 2012, nr 2, s. 237-252.**
55. Rozwój mediów elektronicznych i ich wpływ na wyzwalanie się postaw agresywnych i przemocy wśród młodzieży / Elżbieta Marczevska // **Wychowanie na co Dzień. - 2009, nr 10-11, s. 38-42.**
56. Sześciolatek w wirtualnym świecie gier komputerowych / Agata Jacewicz // **Edukacja. - 2007, nr 4, s. 68-75.**
57. Ta moja wojna / Wojciech Jasiński // **Remedium. - 2020, nr 11, s. 19-21.**
58. Uzależnienie od gier komputerowych / Mira Praisner // **Remedium. - 2012, nr 10, dod. s. 1-3.**
59. Uzależnienie od komputera i jego następstwa / Bogumiła Kosek-Nita // **Wychowanie na co Dzień. - 2006, nr 3, s. 6-9.**
60. W świecie domowych ekranów - gry komputerowe / Kaja Chojnacka // **Remedium. - 2020, nr 7/8, s. 37-39.**
61. W świecie wirtualnych bohaterów : scenariusze lekcji wychowawczych dla uczniów klas I-III, V, VI / Sylwia Polcyn-Matuszewska // **Wychowawca. - 2015, nr 11, s. 25-27.**
62. Wobec gier komputerowych / Rafał Kochanowicz // **Polonistyka. - 2007, nr 2, s. 53-56.**

63. Wordwall : nauka i zabawa w jednym / Anna Marcol // **Biblioteka w Szkole. - 2021, nr 2, s. 20-23.**
64. World of Tanks - między zabawą a nauką / Karol Kowalczyk // **Nauczyciel i Szkoła. - 2014, nr 2, s. 253-261.**
65. Wpływ gier komputerowych na dziecko / Barbara Kubiak // **Życie Szkoły. - 2006, nr 2, s. 53-55.**
66. Wpływ gier komputerowych na rozwój psychiczny uczniów / Małgorzata Łoskot // **Biologia w Szkole. - 2016, nr 1, s. 36-40.**
67. Wpływ gier komputerowych na zachowania seksualne młodzieży / Sylwia Polcyn-Matuszewska // **Remedium. - 2015, nr 2, s. 10-11.**
68. Zabawa naszych czasów / Mirosław Filiciak // **Nowa Polszczyzna. - 2005, nr 4, s. 7-11.**
69. Zabawa w zabijanie : gry komputerowe a dzieci / Dorota Zając // **Życie Szkoły. - 2012, nr 6, s. 16-18.**
70. Zapomniany dotyk / Paweł Uherek // **Polonistyka. - 2010, nr 5, s. 20-23.**
71. Znakowy charakter graficznych interfejsów użytkownika w grach wideo / Piotr Kubiński // **Przegląd Humanistyczny. - 2013, nr 4, s. 73-81.**
72. Zombie, wściekłe ptaki i inne atrakcje pod ręką / Magda Szcześniak, Łukasz Zaremba // **Dialog. - 2013, nr 1, s. 36-44.**

opracowanie: Magdalena Łubkowska
nauczyciel bibliotekarz
PBW Filia w Żywcu