

Gry komputerowe – co zyskuję, co tracę

Zestawienie bibliograficzne w wyborze

1. **A gdyby jednak RPG?** / Rozanna Bogacz // Biblioteka w Szkole. - 2014, nr 7/8, dod. "Biblioteka - Centrum Informacji", nr 3, s. 2 -27
2. **A może dzień z PlayStation w bibliotece szkolnej?** / Adrian Kwiecień // Biblioteka w Szkole. - 2015, nr 7/8, dod. "Biblioteka - Centrum Informacji", nr 3, s. 10
3. **Agresja w grach komputerowych** / Sebastian Glaziński. – Bibliogr. // Edukacja i Dialog. - 2007, nr 2, s. 63-67
4. **Błaski i cienie Netu** / Maria Halińska // Psychologia w Szkole. - 2013, nr 3, s. 12-17
5. **Brutalność i destrukcja w grach komputerowych** / Dominika Przybyszewska. - Bibliogr. // Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze. - 2015, nr 2, s. 25-31
6. **Cyfrowe gry – złe wyniki** // W : Cyfrowa demencja : w jaki sposób pozbawiamy rozumu siebie i swoje dzieci / Manfred Spitzer ; przeł. Andrzej Lipiński. - Słupsk : "Dobra Literatura", 2015. – **S. 161-177**
7. **Dzieci konsoli : uzależnienie od gier** / Hilarie Cash, Kim McDaniel . - Poznań : "Media Rodzina", cop. 2014
8. **Dzieci w świecie gier komputerowych : poradnik nie tylko dla rodziców** / Anna Borkowska. - Warszawa : Ośrodek Rozwoju Edukacji, cop. 2016
9. **Edukacja w pikselach : gry komputerowe w procesie kształcenia** / Karol Kowalczyk. - Gdańsk : Wydawnictwo Naukowe Katedra, 2016. - (Inspiracja, Badania, Rozwój)
10. **Ekran monitora czarodziejskim lustrem? : pytanie o tożsamość mordującego myszką...** / Marta Anna Sałapata. – Bibliogr. // Edukacja. - 2005, nr 2, s. 103-116
11. **Fascynacja młodzieży grami komputerowymi** / Stanisław Juszczak – Bibliogr. // Edukacja i Dialog. - 2010, nr 9/10, s. 47-51
12. **Gamifikacja : zagrajmy z uczniami** / Ewelina Krzymowska. - Bibliogr. // Życie Szkoły. - 2015, nr 6, s. 22-25
13. **Gry komputerowe – narkotyk antyintelektualny. Alarm!** / Stanisław Fudala // Matematyka. – 2004, nr 6, s. 32-34
14. **Gry komputerowe : czy należy się ich obawiać?** / Krystyna Żuchelkowska. – Bibliogr. // Wychowanie na co Dzień. - 2010, nr 6, s. 24-29

15. **Gry komputerowe - złe czy dobre?** / Iwona Ulfik-Jaworska // Wychowawca. - 2011, nr 7/8, s. 28-31
16. **Gry komputerowe a zdrowie dziecka w młodszym wieku szkolnym** / Ryszard Błaszkiwicz // Nauczanie Początkowe. - 2010/2011, nr 1, s. 34-43
17. **Gry komputerowe, czy to tylko zabawa?** / Radosław Mysior // Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze. - 2012, nr 10, s. 28-32
18. **Gry komputerowe, Internet i telewizja : co robić, gdy nasze dzieci są nimi zafascynowane?** / Nessia Laniado, Gianfilippo Pietra ; przekł. Jacek Partyka. - Kraków : Wydawnictwo eSPe, 2006
19. **Gry komputerowe i agresja u dzieci** / Małgorzata Michaliszyn // Życie Szkoły. - 2005, nr 10, s. 48-49
20. **Gry komputerowe i sieciologizm** / Karolina Karbownik // Wychowawca. - 2013, nr 7/8, s. 16-17
21. **Gry komputerowe na poważnie** / Ryszard Błaszkiwicz. - Bibliogr. // Nauczanie Początkowe. - 2011/2012, nr 1, s. 14-21
22. **Gry komputerowe typu "Multiplayer game online" w percepcji młodych graczy** / Dominika Przybyszewska. - Bibliogr. // Wychowanie na co Dzień. - 2014, nr 5, s. 8-14
23. **Gry komputerowe rozrywką nastolatków** // W: Dzieci i młodzież w sieci zagrożeń realnych i wirtualnych : aspekty teoretyczne i empiryczne / Anna Andrzejewska. - Warszawa : "Difin", 2014. – S. 61-80
24. **Gry komputerowe w kontekście uzależnień behawioralnych** / Agnieszka Taper, Dariusz Sarzała, Mariusz Z. Jędrzejko // W: Uzależnienia behawioralne : wybrane aspekty / red. nauk. Mariusz Z. Jędrzejko, Mirosław Kowalski, Bronisław P. Rosik. - Wyd. 2. - Pułtusk : Akademia Humanistyczna im. Aleksandra Gieysztora : Warszawa : Oficyna Wydawnicza Aspra-JR, 2015. – S. 109-130
25. **Gry komputerowe w opinii nastolatków** / Sylwia Polcyn-Matuszewska. - Bibliogr. // Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze. - 2015, nr 5, s. 49-53
26. **Gry online: korzyści i zagrożenia** / Aleksandra Małyska, Marta Wadyńska, Ewelina Wiśniewska // Remedium. - 2012, nr 7/8, dod. „W kregu uzależnień behawioralnych : Internet”, s. [3]
27. **Jasne strony gier** / Katarzyna Moskal // Psychologia w Szkole. - 2015, nr 1, s. 72-77
28. **Komputer i internet - nóż do chleba i zabijania** / Sebastian Taboń // Edukacja i Dialog. - 2006, nr 10, s. 58-60
29. **Komputerowe gry dydaktyczne : sposób na atrakcyjne lekcje** / Monika Górczyńska. – Bibliogr. // Edukacja i Dialog. - 2007, nr 10, s. 22-24
30. **Komputerowe RPG w szkole** / Paweł Sporek // Polonistyka. - 2010, nr 5, s. 24-30
31. **Nie taki diabeł straszny czyli czego Jaś może się nauczyć zarywając weekendowe noce grając na komputerze** / Dariusz Jasieniecki // Wiadomości Historyczne. - 2007, nr 1, s. 42-45
32. **Oddziaływanie technologii komunikacyjno-informacyjnych na osobowość dzieci** / Sławomir Koziej. – Bibliogr. // Nauczanie Początkowe. - 2013/2014, nr 3, s. 7-14

33. **PlayStation w bibliotece szkolnej?** / Bożena Boryczka // Biblioteka w Szkole. - 2015, nr 7/8, dod. "Biblioteka - Centrum Informacji", nr 3, s. 11
34. **Postawy rodzicielskie a reakcja chłopców na „agresywną” grę komputerową** / Katarzyna Krzysztanek // W: Agresja dzieci i młodzieży : uwarunkowania indywidualne, rodzinne i szkolne / pod red. Ireny Pufal-Struzik .- Kielce : Wydawnictwo Pedagogiczne ZNP, 2007. – **S.59-68**
35. **Pozytywne i negatywne aspekty gier komputerowych** / Katarzyna Pyszczek-Michalak // Wychowawca. - 2013, nr 7/8, s. 14-15
36. **Przedszkolak w sieci** / Aleksandra Małyska [i in.] // Wychowanie w Przedszkolu. - 2011, nr 10, s. 24-30
37. **Przemoc i agresja dzieci** / Ewa Dunin-Wilczyńska // Życie Szkoły. - 2011, nr 4, s. 5-11
38. **Przemoc i agresja wśród dzieci** / Ewa Dunin-Wilczyńska // Wychowanie w Przedszkolu. - 2011, nr 5, s. 44-48
39. **Przemoc w grach komputerowych a zjawiska desensytyzacji i katharsis wśród młodzieży gimnazjalnej** / Anna Brosch. - Bibliogr. // Edukacja. - 2006, nr 2, s. 94-102
40. **Relacje rodzinne graczy komputerowych : (wzajemne relacje rodzinne osób-graczy online na tle gry "WoW")** / Henryk Noga. – Bibliogr. // Wychowawca. - 2011, nr 2, s. 16-18
41. **RPG [Role Playing Game] jako narzędzie pomocnicze w procesie edukacyjnym** / Maciej Skrzypczak // Remedium. - 2006, nr 7-8, s. 16-17
42. **Scenariusze zajęć psychoedukacyjnych (dla klas I-III gimnazjum)** / Kaczmarek Kinga, Van Laere Karolina // Remedium. - 2012, nr 10, dod. „W kręgu uzależnień behawioralnych : Gry komputerowe”, s.[4-8]
43. **Sześciolatek w wirtualnym świecie gier komputerowych** / Agata Jacewicz // Edukacja. - 2007, nr 4, s. 68-75
44. **Uzależnienie od gier komputerowych** / Mira Prajsner // Remedium. - 2012, nr 10, dod. „W kręgu uzależnień behawioralnych : Gry komputerowe”, s. [1-3]
45. **Uzależnienia od komputera i Internetu : czy gry komputerowe to dobra forma spędzania wolnego czasu?** / Anna Kujawa // Wychowanie na co Dzień. - 2010, nr 10/11, dod. "Wkładka metodyczna", s. I-IV
46. **Wobec gier komputerowych** / Rafał Kochanowicz // Polonistyka. - 2007, nr 2, s. 53-56
47. **W świecie wirtualnych bohaterów : scenariusze lekcji wychowawczych dla uczniów klas I-III, V, VI** / Sylwia Polcyn-Matuszewska // Wychowawca. - 2015, nr 11, s. 25-27
48. **Wpływ bajek, filmów i gier komputerowych na psychikę dzieci** / Bożena Łucka, Gabriela Nierońska // Doskonalenie Otwarte. - 2004/2005, nr 1, s. 30-38
49. **Wpływ gier komputerowych na dziecko** / Barbara Kubiak. – Bibliogr. // Życie Szkoły. - 2006, nr 2, s. 53-55

- 50. Wpływ telewizji i "agresywnych" gier komputerowych na psychikę dziecka / Maria Sikorska. - Bibliogr. // Wychowanie na co Dzień. - 2004, nr 6, s. 14-15**
- 51. Zabawa w zabijanie : gry komputerowe dla dzieci / Dorota Zając. - Bibliogr. // Życie Szkoły. - 2012, nr 6, s. 16-18**
- 52. Zabójca w dzieciennym pokoju : przemoc i gry komputerowe / Thomas Feibel ; tł. [z niem.] Anna Malinow. - Warszawa : "Pax", 2006. - (Wychowanie Bez Porażek)**
- 53. Zabójcze klikanie : o wpływie gier komputerowych na dzieci / Iwona Ulfik-Jaworska ; rozm. Tomasz Wosk // Życie Szkoły. - 2013, nr 7, s. 8-11**
- 54. Zagrożenia cyberprzestrzeni i świata wirtualnego / red. nauk. Józef Bednarek, Anna Andrzejewska. - Warszawa : "Difin", 2014**