

Wpływ gier komputerowych na dzieci i młodzież

Zestawienie bibliograficzne w wyborze

Artykuły z czasopism:

ABC zachowań ryzykownych / oprac. Janina Węgrzecka-Giluń // Remedium. – 2009, nr 11, s. 16-17

Dotyczy gier hazardowych i komputerowych.

ABC zachowań ryzykownych / oprac. Janina Węgrzecka-Giluń // Remedium. – 2010, nr 3, s. 16-17

Dotyczy gier komputerowych.

ABC zachowań ryzykownych : hazard – gry wideo / oprac. Janina Węgrzecka-Giluń // Remedium. – 2009, nr 12, s. 16-17

Dotyczy wpływu gier komputerowych na młodzież.

ABC zachowań ryzykownych : hazard – gry wideo / oprac. Janina Węgrzecka-Giluń // Remedium. – 2010, nr 1, s. 16-17

Dotyczy negatywnych funkcji gier komputerowych.

ABC zachowań ryzykownych : hazard – gry wideo / oprac. Janina Węgrzecka-Giluń // Remedium. – 2010, nr 2, s. 16-17

Dotyczy negatywnych funkcji gier komputerowych.

ABC zachowań ryzykownych : hazard – gry wideo / oprac. Janina Węgrzecka-Giluń // Remedium. – 2010, nr 4, s. 16-17

Dotyczy uzależnienia od gier komputerowych wśród młodzieży.

AUTENTYCZNA imitacja // Charaktery. – 2008, nr 5, s. 17-21

Rozmowa z dr Andrzejem Wodeckim na temat kreacji siebie w wirtualnym świecie, w fabularnej grze online-Second Life.

BENDYK Edwin : *Gra w dwa światy // Polityka. – 2002, nr 49, s. 3-6, 8*

Dotyczy gier komputerowych.

BENDYK Edwin : *Zabij, enter : gry wojenne // Polityka. – 2003, nr 29, s. 68-70*

BŁASZKIEWICZ Ryszard : *Gry komputerowe a zdrowie dziecka w młodszym wieku szkolnym // Nauczanie Początkowe : kształcenie zintegrowane. - 2010/2011, nr 1, s. 34-43*

BŁASZKIEWICZ Ryszard : *Gry komputerowe na poważnie // Nauczanie Początkowe : kształcenie zintegrowane. - 2011/2012, nr 1, s. 14-21*

Zastosowanie gier komputerowych w praktyce edukacyjnej.

BROSCH Anna : *Przemoc w grach komputerowych a zjawiska desensytyzacji i katharsis wśród młodzieży gimnazjalnej // Edukacja. – 2006, nr 2, s. 94-102*

BRZEZIŃSKA Magda : *Twoja kopia w innym świecie* // **Charaktery . - 2008 nr 5 s. 8-16**

Second Life (Drugie życie) to stworzony przez firmę Linden Lab trójwymiarowy internetowy stymulator rzeczywistości, rodzaj gry online, w której uczestnicy - internauci, działają w czasie rzeczywistym i kontaktują się ze sobą w wyznaczonej programem przestrzeni.

BURZYŃSKA Justyna, GAWRYŚ Anna : *Gry komputerowe dla przedszkolaka?* // **Blżej Przedszkola. - 2009, nr 6, s. 54-55**

DUDA Iwona : *A może po prostu wyłączyć... czyli dziecko i świat mediów : kilka refleksji na temat obecności telewizji i komputera w życiu dziecka* // **Wszystko dla Szkoły. - 2006, nr 7/8, s. 7-8**

Dotyczy m.in. wpływu gier komputerowych na dziecko.

DUNIN-WILCZYŃSKA Ewa : *Mass media w świecie dorosłych i dzieci* // **Wszystko dla Szkoły . - 2010, nr 10, s. 4-6**

Dotyczy m.in. wpływu gier komputerowych na dzieci.

DUNIN-WILCZYŃSKA Ewa : *Przemoc i agresja wśród dzieci* // **Wszystko dla Szkoły . - 2011, nr 6, s. 12-14**

Dotyczy m.in. wpływu gier komputerowych na dzieci.

FILICIAK Mirosław : *Zabawa naszych czasów* // **Nowa Polszczyzna. - 2005, nr 4, s. 7-11**

Dotyczy gier komputerowych.

FROST Sabina : *Internet i gry komputerowe - szanse i zagrożenia : (zestawienie bibliograficzne)* // **Wszystko dla Szkoły . - 2009, nr 11, s. 21-22**

FUDALI Stanisław : *Alarm! : gry komputerowe - narkotyk antyintelektualny* // **Matematyka. - 2004, nr 6, s. 32-34**

GAŁA Aleksandra : *Komputerowi chłopcy* // **Edukacja i Dialog. - 2003, nr 6, s. 39-44**

Dotyczy wpływu gier komputerowych na młodzież.

GLAZIŃSKI Sebastian : *Agresja w grach komputerowych* // **Edukacja i Dialog . - 2007, nr 2, s. 63-67**

GRZESZAK Adam : *Dojenie na fejsie* // **Polityka. - 2010, nr 25, s. 43-45**

Dotyczy gier komputerowych.

JACEWICZ Agata : *Sześciolatek w wirtualnym świecie gier komputerowych* // **Edukacja. - 2007, nr 4, s. 68-75**

JASIENIECKI Dariusz : *Nie taki diabeł straszny, czyli czego Jaś się może nauczyć zarywając weekendowe noce grając na komputerze* // **Wiadomości Historyczne. - 2007, nr 1, s. 42-45**

JUSZCZYK Stanisław : *Fascynacja młodzieży grami komputerowymi* // **Edukacja i Dialog . - 2010, nr 9/10, s. 46-51**

KIELAR-TURSKA Maria: *Dziecko w świecie wirtualnym : szanse i zagrożenia* // **Wychowanie w Przedszkolu. - 2002, nr 3, s. 131-137**

KOCHANOWICZ Rafał : *Mity, baśnie, legendy, „wirtualne opowieści”...* // **Polonistyka . - 2009, nr 10, s. 6-10**

Dotyczy gier komputerowych.

KOCHANOWICZ Rafał : *Wobec gier komputerowych* // **Polonistyka . – 2007, nr 2, s. 53-56**

KONDRACKA Marta : *Realne zagrożenia wirtualnych relacji dziecko – media elektroniczne* // **Nowa Szkoła. – 2008, nr 2, s. 40-46**

Dotyczy m.in. negatywnego wpływu gier komputerowych na dzieci.

KOSEK-NITA Bogumiła, ROZMUS Ewa : *Uzależnienie od gier komputerowych* // **Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze . – 2003, nr 1, s. 11-17**

KUBIAK Barbara : *Gry komputerowe : przyjaciel czy wróg?* // **Nowa Szkoła. – 2005, nr 3, s. 58-60**

KUBIAK Barbara : *Wpływ gier komputerowych na dziecko* // **Życie Szkoły. – 2006, nr 2, s. 53-55**

KUJAWA Anna : *Uzależnienia od komputera i Internetu : czy gry komputerowe to dobra forma spędzania wolnego czasu?* // **Wychowanie na Co Dzień . – 2010, nr 10/11, dod. s. I-IV**

LASZKOWSKA Joanna : *Niebezpieczne gry z myszką* // **Edukacja i Dialog . – 2001, nr 4, s. 37-40**

LASZKOWSKA Joanna : *Oddziaływanie gier komputerowych na młodzież* // **Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze. – 2000, nr 7, s. 26-34**

ŁYSEK Jan : *Zagrożenie niekontrolowanego korzystania z Internetu przez dzieci* // **Nauczyciel i Szkoła. – 2009, nr 1/2, s. 189-209**

Dotyczy m.in. negatywnego wpływu gier komputerowych na dzieci.

MAŁYSKA Aleksandra, WADYŃSKA Marta, WIŚNIEWSKA Ewelina : *Gry online : korzyści i zagrożenia* // **Remedium. – 2012, nr 7/8, dod. s. 3**

MARCZEWSKA Elżbieta : *Media elektroniczne a przemoc wśród młodzieży* // **Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze. – 2010, nr 5, s. 51-55**

Dotyczy m.in. negatywnego wpływu gier komputerowych na młodzież.

MARCZEWSKA Elżbieta : *Rozwój mediów elektronicznych i ich wpływ na wyzwalanie się postaw agresywnych i przemocy wśród młodzieży* // **Wychowanie na Co Dzień. – 2009, nr 10/11, s. 38-42**

Dotyczy m.in. wpływu gier komputerowych na młodzież.

MICHALISZYN Małgorzata : *Gry komputerowe i agresja u dzieci* // **Życie Szkoły. – 2005, nr 10, s. 48-49**

MYSIOR Radosław : *Gry komputerowe czy to tylko zabawa?* // **Problemy Opiekuńczo – Wychowawcze. – 2012, nr 10, s. 28-32**

NOGA Henryk : *Relacje rodzinne graczy komputerowych : (wzajemne relacje rodzinne osób-graczy online na tle gry "WoW")* // **Wychowawca. – 2011, nr 2, s. 16-19**

Badania dotyczące relacji rodzinnych graczy komputerowych przeprowadzono wśród uczniów kl. V i VI szkół podstawowych.

NOGA Henryk : *Wyzwanie wychowawcze : gry komputerowe i programy multimedialne* // **Wychowawca. – 2002, nr 1, s. 5-7**

Numer zawiera kilka artykułów dotyczących wpływu gier komputerowych i środków masowego przekazu na dzieci.

PALECZNY Irena : *Gry komputerowe a psychika dziecka* // **Wychowawca.** – 2001, nr 6, s. 12-13

PRAJSNER Mira : *W kręgu uzależnień behawioralnych : gry komputerowe* // **Remedium.** – 2012, nr 10, dod.

(dodatek dotyczący gier komputerowych nie posiada oznaczenia stron, ale znajduje się w dodatku – **Pomarańczowe Forum**, między stronami 16-17).

PRZEDSZKOLAK w sieci // **Wychowanie w Przedszkolu .** – 2011, nr 10, s. 24-30

SAŁAPATA Marta Anna : *Ekran monitora czarodziejskim lustrem? : pytanie o tożsamość mordującego myszką* // **Edukacja.** – 2005, nr 2, s. 103-116

Dotyczy przemocy w grach komputerowych dla dzieci.

SIKORSKA Maria : *Wpływ telewizji i "agresywnych" gier komputerowych na psychikę dziecka* // **Wychowanie na Co Dzień .** – 2004, nr 6, s. 14-15

SOKOŁOWSKI Marek : *Pedagogiczny aspekt programów i gier komputerowych* // **Edukacja.** – 2001, nr 1, s. 68-74

SPOREK Paweł : *Komputerowe RPG w szkole* // **Polonistyka.** – 2010, nr 5, s. 24-30

Oddziaływanie wychowawcze gier komputerowych RPG.

SPOREK Paweł : *Koniec ekranowego czytelnika?* // **Polonistyka.** – 2010, nr 11, s. 38-42

Oddziaływanie Internetu i gier komputerowych na młodzież.

SURDYK Augustyn : *Gry, które uczą* // **Meritum.** – 2010, nr 2, s. 22-25

Zastosowanie gier komputerowych w edukacji.

SZEJA Jerzy Zygmunt : *Gry i młodzi gracze : czy granie w gry komputerowe jest niebezpieczne?* // **Meritum.** – 2010, nr 2, s. 8-11

SZEJA Jerzy Zygmunt : *Jakie są przyczyny popularności gier komputerowych?* // **Nowa Poliszczyna.** – 2005, nr 4, s. 3-6

ULFIK-JAWORSKA Iwona : *Gry komputerowe - złe czy dobre?* // **Wychowawca.** – 2011, nr 7-8, s. 28-31

Zawiera m.in.: wpływ gier na użytkownika, zagrożenia: przemoc, erotyka, treści ezoteryczne i okultystyczne, uzależnienie od gier komputerowych, skutki pozytywne, racjonalne zasady korzystania z gier.

WACH-KĄKOLEWICZ Anna : *Gry komputerowe - niewinna zabawa czy zagrożenie?* // **Edukacja Medialna.** – 2001, nr 1, s. 30-34

Zawiera: Gry - medium interaktywne. Mechanizmy oddziaływania gier elektronicznych. Czaszka Baphometa, a może rozbierany poker? Przypadki "łokcia Pac-Mana" i "zemsty Space Invaders".

WALAT Tomasz : *Zetnij głowę Azjacie* // **Polityka.** – 2007, nr 12, s. 60-61

Dotyczy uzależnienia od komputera i gier komputerowych.

ZAJĄC Dorota : *Zabawa w zabijanie: gry komputerowe a dzieci* // **Życie Szkoły.** – 2012, nr 6, s. 16-18

ZEMEŁKO Marek : *W co się bawić?* // **Polityka.** – 1996, nr 1, s. 82

Dotyczy gier komputerowych.

ŻUCHELKOWSKA Krystyna : *Gry komputerowe - czy należy się ich obawiać?* // **Wychowanie na Co Dzień.** – 2010, nr 6, s. 24-29

