

Gry komputerowe

Tematyczne zestawienie bibliograficzne
sporządzone w oparciu o zbiory
Biblioteki Pedagogicznej w Sieradzu

Oprac. Beata Kuc-Mazurek
Wydział Wspomagania
Placówek Oświatowych

WYDAWNICTWA ZWARTE

1. Andrzejewska Anna

Dzieci i młodzież w sieci zagrożeń realnych i wirtualnych : aspekty teoretyczne i empiryczne / Anna Andrzejewska. - Warszawa : Difin, 2014.

ISBN 978-83-7930-227-7

Wypożyczalnia Pajęczno: sygn. 22359; **Wypożyczalnia Wieluń:** sygn. 35769

Wypożyczalnia Zduńska Wola: sygn. 44035

2. Barney Darin David

Spółeczeństwo sieci / Darin Barney ; przeł. [z ang.] Marcin Fronia ; oprac. Katarzyna Nadana. - Warszawa : Wydaw. Sic!, 2008.

ISBN 978-83-60457-41-2

Wypożyczalnia Sieradz: sygn. 120232

3. Braun-Gałkowska Maria

Zabawa w zabijanie : oddziaływanie przemocy prezentowanej w mediach na psychikę dzieci / Maria Braun-Gałkowska, Iwona Ulfik-Jaworska. - Lublin : "Gaudium", 2002.

ISBN 83-88615-53-X

Wypożyczalnia Sieradz: sygn. 117936

4. Braun-Gałkowska Maria

Zabawa w zabijanie : oddziaływanie przemocy prezentowanej w mediach na psychikę dzieci / Maria Braun-Gałkowska, Iwona Ulfik-Jaworska. - Warszawa : Wydaw. Krupski i S-ka, [2002].

ISBN 83-86117-47-8

Wypożyczalnia Pajęczno: sygn. 19958; **Czytelnia Sieradz:** sygn. 111980-Czyt.

5. Cash Hilarie

Dzieci konsoli : uzależnienie od gier / Hilarie Cash, Kim McDaniel ; tł. [z ang.] Bolesław Ludwiczak. - Poznań : Media Rodzina, cop. 2014.

ISBN 978-83-7278-981-5

Wypożyczalnia Sieradz: sygn. 120202

6. Castells Manuel

Spółeczeństwo sieci / Manuel Castells ; przekł. Mirosława Marody [et al.] ; red. nauk. Mirosława Marody. - Warszawa : PWN, 2007.

ISBN 978-83-01-1548-5

Wypożyczalnia Poddębice: sygn. 32591; **Wypożyczalnia Pajęczno:** sygn. 20844

Wypożyczalnia Wieruszów: sygn. 22083; **Wypożyczalnia Wieluń:** sygn. 33863

Wypożyczalnia Łask: sygn. 28725;

Wypożyczalnia Zduńska Wola: sygn. 41088

Wypożyczalnia Sieradz: sygn. 114226

7. Feibel Thomas

Zabójca w dzieciennym pokoju : przemoc i gry komputerowe / Thomas Feibel ; tł. Anna Malinow. - Warszawa : Instytut Wydaw. Pax, 2006.

ISBN 978-83-211-1717-1

Wypożyczalnia Wieluń: sygn. 33508

Wypożyczalnia Sieradz: sygn. 120204

8. Haskin David

Gry komputerowe nie tylko dla orłów / David Haskin ; tł. [z ang.] Lesław Wawrzonek. - Warszawa : "Intersoftland", 1995.

ISBN 83-86389-61-3; ISBN 1-56761-547-3 (oryg.)

Wypożyczalnia Wieruszów: sygn. 20210

9. Holtkamp Jürgen

Co ogłupia nasze dzieci? : nowe media jako wyzwanie dla rodziców / Jürgen Holtkamp ; tł. [z niem.] Laura Mohort-Kopaczyńska. - Kraków : Wydaw. Salwator, cop. 2011.

ISBN 978-83-7580-212-2

Wypożyczalnia Wieruszów: sygn. 23246; **Wypożyczalnia Łask:** sygn. 31135

Wypożyczalnia Sieradz: sygn. 117696

10. Internet

Internet w bibliotece dla dzieci i młodzieży : od teorii do praktyki : poradnik : praca zbiorowa / pod red. Grażyny Lewandowicz-Nosal. - Warszawa : Wydaw. SBP, 2009.

ISBN 978-83-61464-14-3

Sieradz. Dział informacyjno-bibliograf.: sygn. 117885-Inf.

Wypożyczalnia Zduńska Wola: sygn. 41757

11. Kurek-Kokocińska Stanisława

System informacyjny dla dzieci i młodzieży o książkach, filmach i grach : studium teoretyczne / Stanisława Kurek-Kokocińska. - Łódź : Wydaw. Uniwersytetu Łódzkiego, 1999.

ISBN 83-7171-258-8

Wypożyczalnia Sieradz: sygn. 105828 - 105829

12. Oblicza

Oblicza patologii społecznych / red. nauk. Sylwester Bębas. - Radom : Wyższa Szkoła Handlowa, 2011.

ISBN 978-83-62491-07-0

Wypożyczalnia Sieradz: sygn. 117961

13. Ogonowska Agnieszka

Uzależnienia medialne czyli O patologicznym wykorzystaniu mediów i ich wpływie na nasze zdrowie oraz życie naszych dzieci / Agnieszka Ogonowska. - Kraków : Wydaw. Edukacyjne, 2014.

ISBN 978-83-63590-33-8

Wypożyczalnia Sieradz: sygn. 120572

14. Onichimowski Grzegorz

100 [Sto] gier na trzy komputery / Grzegorz Onichimowski, Roman Poznański, Marcin Przasnyski. - Warszawa : Wydaw. Komunikacji i Łączności, 1992.

ISBN 83-206-1009-5

Wypożyczalnia Sieradz: sygn. 91244 - 91245

15. Patologie

Patologie w cyberświecie / red. nauk. Sylwester Bębas, Jerzy Plis, Józef Bednarek. - Radom : Wyższa Szkoła Handlowa, 2012.

ISBN 978-83-62491-22-3

Wypożyczalnia Sieradz: sygn. 118627

16. Spitzer Manfred

Cyfrowa demencja : w jaki sposób pozbawiamy rozumu siebie i swoje dzieci / Manfred Spitzer ; przeł. Andrzej Lipiński. - Słupsk : Wydaw. Dobra Literatura, 2013.

ISBN 978-83-64184-04-8

Wypożyczalnia Wieluń: sygn. 36710; 35811

17. Tiley W. Edward

PeCet po godzinach : [zestaw najlepszych gier typu Shareware dla komputerów PC] / W. Edward Tiley ; [tł. z ang.] Artur Urbański. - Warszawa : "Intersoftland", 1993.

ISBN 83-85515-56-9; ISBN 793.7:004.4

Wypożyczalnia Wieruszów: sygn. 20268

18. Zagrożenia

Zagrożenia cyberprzestrzeni i świata wirtualnego / red. nauk. Józef Bednarek, Anna Andrzejewska. - Warszawa : Difin, 2014.

ISBN 978-83-7930-228-4

Wypożyczalnia Sieradz: sygn. 120254; **Wypożyczalnia Zduńska Wola:** sygn. 44021

ARTYKUŁY Z CZASOPISM

1. A GDYBY jednak RPG ? : gra fabularna rozwija wyobraźnię i zapewnia znakomitą rozrywkę / Rozanna Bogacz // **Biblioteka Centrum Informacji.** - 2014, nr 3, s. 26-27.
(role-playing games czyli gry fabularne)
2. A MOŻE po prostu wyłączyć... czyli dziecko i świat mediów : kilka refleksji na temat obecności telewizji i komputera w życiu dziecka / Iwona Duda // **Wszystko dla Szkoły.** - 2006, nr 7/8, s. 7-8.
Dotyczy m.in. wpływu gier komputerowych na dziecko
3. ABC zachowań ryzykownych / oprac. Janina Węgrzecka-Giluń // **Remedium.** - 2009, nr 12, Wkładka: *Pomarańczowe Forum* s. 16-17.
Wpływ gier na młodzież
4. ABC zachowań ryzykownych / oprac. Janina Węgrzecka-Giluń // **Remedium.** - 2009, nr 11, Wkładka: *Pomarańczowe Forum* s. 16-17.
Gry hazardowe i komputerowe
5. ABC zachowań ryzykownych / oprac. Janina Węgrzecka-Giluń // **Remedium.** - 2010, nr 3, Wkładka: *Pomarańczowe Forum* s. 16-17.
Gry komputerowe
6. ABC zachowań ryzykownych / oprac. Janina Węgrzecka-Giluń // **Remedium.** - 2010, nr 1, Wkładka: *Pomarańczowe Forum* s. 16-17.
Negatywne funkcje gier komputerowych
7. AGRESJA w grach komputerowych / Sebastian Głaziński // **Edukacja i Dialog.** - 2007, nr 2, s. 63-67.
8. AUTONOMIZACJA funkcji techniki gier fabularnych / Augustyn Surdyk // **Języki Obce w Szkole.** - 2008, nr 6, s. 167-174.

9. BRUTALNOŚĆ i destrukcja w grach komputerowych / Dominika Przybyszewska // **Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze**. - 2015, nr 2, s. 25-31.
10. CUDZYŚLÓW jako wyraz niepewności i dystansu w tekstach dotyczących gier komputerowych / Kamila Gądek // **Poradnik Językowy**. - 2009, nr 2, s. 58-68.
11. CYFROWE antybaśnie / Rafał Kochanowicz // **Polonistyka**. - 2012, nr 9, s. 26-30.
12. DZIECI sieci - specyfika pokolenia / Grażyna Rózewicz // **Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze**. - 2011, nr 1, s. 12-24.
13. DZIECIŃSTWO medialne współczesnych dzieci // Jadwiga Izdebska // **Wychowanie w Przedszkolu**. - 2009, nr 2, s. 5-9.
14. DZIECKO i świat mediów elektronicznych / Jadwiga Izdebska // **Wychowanie w Przedszkolu**. - 2009, nr 3, s. 5-8.
15. EDUKACJA poprzez gry poważne / Paweł Węgrzyn // **Dyrektor Szkoły**. - 2014, nr 6, s. 78-82.
16. EDUKACYJNY wpływ gier komputerowych dla dzieci / Sylwia Polcyn // **Remedium**. - 2015, nr 11, s. 14-15.
17. EKTRAN monitora czarodziejskim lustrem ? : pytanie o tożsamość mordującego myszką... / Marta Anna Sałapata // **Edukacja**. - 2005, nr 2, s.103-116.
18. FASCYNACJA młodzieży grami komputerowymi / Stanisław Juszczyk // **Edukacja i Dialog**. - 2010, nr 9/10, s. 47-51.
19. FAZY rozwoju uzależnienia od gier i proces terapii / Małgorzata Barszcz // **Świat Problemów**. - 2000, nr 3, s. 36-37.
20. GAMIFIKACJA : zagrajmy z uczniami / Ewelina Krzymowska // **Życie Szkoły**. - 2015, nr 6, s. 22 - 25.
21. GRA w szkołę czyli jak wykorzystać gamifikację na lekcji / Aleksandra Kubala-Kulpińska // **Polonistyka**. - 2017, nr 1, s. 36-39.
22. GRY i młodzi gracze. Czy granie w gry komputerowe jest niebezpieczne? / Jerzy Zygmunt Szeja // **Meritum**. - 2010, nr 2, s.8-11.
23. GRY i rzeczywistość rozszerzona : lekcje geografii z wykorzystaniem technologii mobilnych / Piotr Milewski // **Geografia W Szkole**. - 2014, nr 2, s. 32-34.
24. GRY fabularne - mit a rzeczywistość : potencjalne wykorzystanie technik narracyjnych gier fabularnych w dydaktyce, pedagogice i terapii / Przemysław Panak, Olga Drzewiecka // **Szkoła Specjalna**. - 2005, nr 1, s. 19-30.
25. GRY, które uczą / Augustyn Surdyk // **Meritum**. - 2010, nr 2, s. 22-25.
Zastosowanie gier komputerowych w edukacji

26. GRY, które uczą historii / Joanna Wojdon // **Edukacja Medialna**. - 2002, nr 1, s. 45-48.
Rola gier komputerowych w nauczaniu historii
27. GRY komputerowe / konsultacja Krzysztof Ostaszewski // **Remedium**. - 2012, nr 10,
Wkładka: *W kręgu uzależnień behawioralnych* [s.1-8].
28. GRY komputerowe : czy należy się ich obawiać ? / Krystyna Żuchelkowska // **Wychowanie na co Dzień**. - 2010, nr 6, s. 24-29.
29. GRY komputerowe : narkotyk antyintelektualny / Stanisław Fudali // **Matematyka**. - 2004,
nr 6, s. 32-34
30. GRY komputerowe : niewinna rozrywka czy droga do uzależnienia ? Cz. 1 / Anna Borkowska
// **Serwis Informacyjny Narkomania**. - 2016, nr 4, s. 32-35.
31. GRY komputerowe : niewinna zabawa czy zagrożenie ? / Anna Wach-Kąkolewska // **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"
32. GRY komputerowe : przyjaciel czy wróg ? / Barbara Kubiak // **Nowa Szkoła**. - 2005, nr 3,
s. 58-60.
33. GRY komputerowe : scenariusze zajęć psychoedukacyjnych (dla klas I-III gimnazjum) /
Kinga Kaczmarek // **Remedium**. - 2012, nr 10, s. 4-7.
34. GRY komputerowe : złe czy dobre ? / Iwona Ulfik-Jaworska // **Wychowawca**. - 2011, nr 7/8,
s. 28-31.
35. GRY komputerowe a psychika dziecka / Maria Braun-Gałkowska // **Edukacja i Dialog**. -
1997, nr 9, s. 58-62.
36. GRY komputerowe a zdrowie dziecka w młodszym wieku szkolnym / Ryszard Błaszkiwicz //
Nauczanie Początkowe : kształcenie zintegrowane. - 2010/2011, nr 1, s. 34-43.
37. GRY komputerowe czy to tylko zabawa ? / Radosław Mysior // **Problemy Opiekuńczo-
Wychowawcze**. - 2012, nr 10, s. 28-32.
38. GRY komputerowe i agresja u dzieci / Małgorzata Michaliszyn // **Życie Szkoły**. - 2005, nr 10,
s. 48-49.
39. GRY komputerowe i sycioholizm / Karolina Karbownik // **Wychowawca**. - 2013, nr 7/8,
s. 16-17.
40. GRY komputerowe na poważnie / Ryszard Błaszkiwicz // **Nauczanie Początkowe :
kształcenie zintegrowane**. - 2011/2012, nr 1, s. 14-21.
41. GRY komputerowe szansą edukacji jutra ? / Anna Wach // **Edukacja Medialna**. - 2000, nr 1,
s. 30-32.

42. GRY komputerowe typu Multiplayer game online w percepcji młodych graczy / Dominika Przybyszewska // **Wychowanie na co Dzień**. - 2014, nr 5, s. 8-14.
43. GRY komputerowe w opinii nastolatków / Sylwia Polcyn-Matuszewska // **Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze**. - 2015, nr 5, s. 49-53.
44. GRY online : korzyści i zagrożenia / Aleksandra Małyska // **Remedium**. - 2012, nr 7-8, s. 3.
45. GRY twórczo wykorzystane / Przemysław Staroń // **Psychologia W Szkole**. - 2014, nr 2, s. 97-103.
Gry "Dixit", "Mafia", "To the Moon"
46. GRYWALIZACJA : sposób na motywowanie do nauki / Beata Solińska // **Język Polski w Szkole IV-VI**. - 2013/2014, nr 3, s. 71-82.
Jak przenieść mechanizmy gier do obszaru edukacji
47. HISTORYCZNE gry komputerowe : przewodnik dla nauczycieli / Magdalena Sośnierz // **Wiadomości Historyczne**. - 2011, nr 3, s. 30-38.
48. JASNE strony gier / Katarzyna Moskal // **Psychologia w Szkole**. - 2015, nr 1, s. 72-77.
49. KOMPUTEROWE gry dydaktyczne : sposób na atrakcyjne lekcje / Monika Górczyńska // **Edukacja i Dialog**. - 2007, nr 10, s. 22-24.
50. KOMPUTEROWE RPG w szkole / Paweł Sporek // **Polonistyka**. - 2010, nr 5, s. 24-30.
Oddziaływanie wychowawcze gier komputerowych RPG
51. **KOMPUTEROWE wspomaganie wczesnoszkolnej edukacji muzycznej** / Ewa Parkita // **Nauczanie Początkowe**. - 2008/2009, nr 4, s. 35-42.
52. KOMPUTEROWI chłopcy / Aleksandra Gała // **Edukacja i Dialog**. - 2003, nr 6, s. 39-44.
53. KOMUNIKACYJNE konteksty gier komputerowych / Grzegorz Stanecki // **Nauczyciel i Szkoła**. - 2003, nr 1/2, s. 168-179.
54. KONIEC ekranowego czytelnika ? / Paweł Sporek // **Polonistyka**. - 2010, nr 11, s. 38-42.
Oddziaływanie Internetu i gier komputerowych na młodzież
55. MANIPULACJA historią Polski / Piotr Tomasz Nowakowski // **Wychowawca**. - 2007, nr 2, s. 16-17.
56. **MATEMATYCZNE gry w internecie** / Marcin Braun // **Matematyka w Szkole**. - 2007, nr 39, s. 5-7.
57. MASS media w świecie dorosłych i dzieci / Ewa Dunin-Wilczyńska // **Wszystko dla Szkoły**. - 2010, nr 10, s. 4-6.
Dotyczy m.in. wpływu gier komputerowych na dzieci
58. MECHANIZMY psychologiczne gier komputerowych / Agnieszka Mulak // **Dyrektor Szkoły**. - 2014, nr 1, s. 59-62.

59. MEDIA elektroniczne a przemoc wśród młodzieży / Elżbieta Marczevska // *Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze*. - 2010, nr 5, s. 51-55.
60. MITY, baśnie, legendy, "wirtualne opowieści"... / Rafał Kochanowicz // *Polonistyka*. - 2009, nr 10, s. 6-10.
61. MŁODZIEŻ i gry wideo / Marcin Przydróżny ; rozm. przepr. Marcin Teodorczyk // *Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze*. - 2014, nr 10, s. 56-58.
62. MOŻLIWOŚCI efektywnego wykorzystania gier / Karina Mińkowska // *Edukacja i Dialog*. - 2002, nr 3, s. 65-66.
63. MULTIMEDIALNE programy dla dzieci / Ewa Jare // *Edukacja i Dialog*. - 2002, nr 7, s. 40-45.
64. NEGATYWNA funkcja gier a korzyści / Janina Węgrzecka-Giluń // *Remedium*. - 2010, nr 1, s. 16-17.
65. NAUKA mapy politycznej : wykorzystaj multimedialne gry dydaktyczne / Katarzyna Mijakowska // *Geografia w Szkole*. - 2012, nr 1, s. 24.
66. 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.
67. NIEBEZPIECZNE gry komputerowe / Sebastian Taboń // *Kultura i Edukacja*. - 2006, nr 1, s. 117-126.
68. NIEBEZPIECZNE gry z myszką / Joanna Laszkowska // *Edukacja i Dialog*. - 2001, nr 4, s. 37-40.
69. NOWE formy kształcenia : narracyjne gry fabularne / Jerzy Szeja // *Polonistyka*. - 2000, nr 7, s. 401-406.
70. O POŻYTKACH z gier komputerowych / Anna Mikołajko // *Edukacja i Dialog*. - 2002, nr 3, s. 67-70.
71. ODDZIAŁYWANIE gier komputerowych na młodzież / Joanna Laszkowska // *Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze*. - 2000, nr 7, s. 26-34.
72. ODDZIAŁYWANIE technologii komunikacyjno-informacyjnych na osobowość dziecka/ Sławomir Koziej // *Nauczanie Początkowe : kształcenie zintegrowane*. - 2013/14, nr 3, s. 7-14.
73. ODPOWIEDŹ na wyzwania XXI wieku - gamifikacja najmłodszych / Anna Grzegory // *Meritum* - 2013, nr 2, s. 31-34.
74. PEDAGOGICZNY aspekt programów i gier komputerowych / Marek Sokołowski // *Edukacja*. - 2001, nr 1, s. 68-74.
75. POZYTYWNE i negatywne aspekty gier komputerowych / Katarzyna Pyszczyk-Michalak // *Wychowawca*. - 2013, nr 7/8, s. 14-15.

76. PRZEDSZKOLAK w sieci / Aleksandra Małyńska, Michał Mycka, Marta Wadyńska, Ewelina Wiśniewska // *Wychowanie w Przedszkolu*. - 2011, nr 10, s. 24-30.
77. PRZEMOC i agresja wśród dzieci / Ewa Dunin-Wilczyńska // *Wszystko dla Szkoły*. - 2011, nr 6, s. 12-14.
78. PRZEMOC w grach komputerowych a zjawiska desensytyzacji i katharsis wśród młodzieży gimnazjalnej / Anna Brosch // *Edukacja*. - 2006, nr 2, s. 94-102.
79. PRZYKŁADY, przykłady, przykłady... Drugie życie / Klara Małowiecka // *Języki Obce w Szkole*. - 2007, nr 4, s. 84-86.
Przykład wykorzystania gry "Second Life" w nauczaniu języka angielskiego
80. REALNE zagrożenia wirtualnych relacji dziecko –media elektroniczne / Marta Kondracka // *Nowa Szkoła*. - 2008, nr 2, s. 40-46.
Dotyczy m.in. negatywnego wpływu gier komputerowych na dzieci.
81. 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.
82. RELACJE rodzinne graczy komputerowych : (wzajemne relacje rodzinne osób-graczy online na tle gry "WoW") / Henryk Noga // *Wychowawca*. - 2011, nr 2, s. 16-19.
83. ROZWÓJ mediów elektronicznych i ich wpływ na wyzwianie się postaw agresywnych i przemocy wśród młodzieży/ Elżbieta Marczevska // *Wychowanie na Co Dzień*. - 2009, nr 10/11, s. 38-42.
Dotyczy m.in. wpływu gier komputerowych na młodzież.
84. RPG jako narzędzie pomocnicze w procesie edukacyjnym / Maciej Skrzypczak // *Remedium*. - 2006, nr 7/8, s. 16-17.
Właściwości socjalizacyjne oraz zagrożenia związane z upowszechnianiem gier fabularnych.
85. SZEŚCIOLATEK w wirtualnym świecie gier komputerowych / Agata Jacewicz // *Edukacja*. - 2007, nr 4, s. 68-75.
86. TEATRALNA gra fabularna (LARP) / Jerzy Zygmunt Szeja // *Polonistyka*. - 2011, nr 2, s. 54-60.
Propozycja gry fabularnej "Bal u Senatora Wasylewa" do realizacji haseł programowych dot. Dziadów cz. II.
87. TWORZENIE gier jako innowacyjna metoda nauczania / Agnieszka Bilka // *Meritum*. - 2013, nr 2, s. 35-36.
88. UCZENIE się poprzez gry i gamifikację / Dorota Janczak // *Dyrektor Szkoły*. - 2015, nr 10, s. 44, 46-47.
89. UZALEŻNIENIE od gier komputerowych / Bogumiła Kosek-Nita // *Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze*. - 2003, nr 1, s. 11-17.
90. UZALEŻNIENIE od gier komputerowych / Mira Prajsner // *Remedium*. - 2012, nr 10, s. 1-3.

91. UZALEŻNIENIA od komputera i Internetu : czy gry komputerowe to dobra forma spędzania wolnego czasu ? / Anna Kujawa // **Wychowanie na co Dzień.** - 2010, nr 10-11, s. I-IV.
92. W ŚWIECIE wirtualnych bohaterów : scenariusze lekcji wychowawczych dla uczniów klas I-III, V, VI / Sylwia Polcyn-Matuszewska // **Wychowawca.** - 2015, nr 11, s. 25-27.
Tematy: Szanse związane z grami komputerowymi; Jestem jak mój wirtualny przyjaciel, czyli uczeń i gry komputerowe; Zagrożenia związane z użytkowaniem gier komputerowych.
93. WOBEK gier komputerowych / Rafał Kochanowicz // **Polonistyka.** - 2007, nr 2, s. 53-56.
94. WPŁYW gier komputerowych na dziecko / Barbara Kubiak // **Życie Szkoły.** - 2006, nr 2, s. 53-55.
95. WPŁYW gier komputerowych na psychikę dzieci / Maria Braun-Gałkowska // **Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze.** - 1997, nr 8, Wkładka: *Przygotowanie do życia w rodzinie* s. 2-9.
96. WPŁYW gier komputerowych na zachowania seksualne młodzieży / Sylwia Polcyn-Matuszewska // **Remedium.** - 2015, nr 2, s. 10-11.
97. WPŁYW sieci na zwyczaje i styl życia / Jadwiga Raczkowska // **Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze.** - 2013, nr 1, s. 3-17.
98. WPŁYW telewizji i "agresywnych" gier komputerowych na psychikę dziecka / Maria Sikorska // **Wychowanie na co Dzień.** - 2004, nr 6, s. 14-15.
99. WŚRÓD zasad i reguł : o dziecięcych grach i zabawach. Cz. II / Aleksandra Kram, Marta Molińska // **Remedium.** - 2015, nr 5, s. 8-10.
100. Z CZYM do ludu komputerowego ? : o legendzie w czasach nielegendarnych / Ewa Nowel // **Język Polski w Szkole dla klas IV-VI.** - 2007/2008, nr 2, s. 93-99.
101. ZABAWA - geoinformacją / Witold Warcholik // **Edukacja I Dialog.** - 2008, nr 9, s. 71-77.
Gry z wykorzystaniem GPS i internetu, do wykorzystania na lekcjach geografii.
102. ZABAWA w zabijanie : gry komputerowe a dzieci / Dorota Zajęc // **Życie Szkoły.** - 2012, nr 6, s. 16-18.
103. ZABÓJCZE klikanie : o wpływie gier komputerowych na dzieci / Barbara Ulfik-Jaworska; rozm. przepr. Tomasz Wosk // **Życie Szkoły.** - 2013, nr 7, s. 8-11.
104. 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.
105. ZAPROŚ mnie do swojego grona, zagraj ze mną w sieci / Bożena Boryczka // **Biblioteka Centrum Informacji.** - 2009, nr 3, s. 5-6.
106. ZOSTAŃ mistrzem Pokémon : edukacyjne wykorzystanie wirtualnej rozrywki i gier mobilnych / Magdalena Brewczyńska // **Biblioteka Centrum Informacji.** - 2017, nr 1, s. 6-9.