

## GRY KOMPUTEROWE W PROCESIE DYDAKTYCZNYM

zestawienie bibliograficzne ze zbiorów Biblioteki Pedagogicznej w Siedlcach

w wyborze za lata 2012-2020

Na stronie biblioteki umieszczone jest również zestawienie na temat **Grywalizacji**, która wykorzystuje elementy gier poza ich kontekstem w celu zaangażowania i motywowania uczniów do działania, a przy tym promowania zdobywania wiedzy oraz nabywania umiejętności rozwiązywania problemów.

### KSIĄŻKI

1. **Bawimy się, programując w Scratchu** : nauka programowania przez tworzenie niezwykłych gier / Al Sweigart ; [przekł. Witkom Witold Sikorski: Maciej Baranowski i Witold Sikorski]. - Warszawa : Wydawnictwo Naukowe PWN, 2017
2. **{Code with me}** : zostań game developerem / Krzysztof Pianta. - Gliwice : Helion, 2020
3. **Dzieci w świecie gier komputerowych** : poradnik nie tylko dla rodziców / Anna Borkowska. - Warszawa : Ośrodek Rozwoju Edukacji, 2016
4. **Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej** : analizy, interpretacje i wnioski z pogranicza poetyki, aksjologii, dydaktyki literatury / Rafał Kochanowicz. - Wyd. 2 przejrz. i popr. - Poznań : Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza, 2014
5. **Gry wideo w środowisku rodzinnym** : diagnoza i rekomendacje / Damian Gałuszko. - Kraków : Wydawnictwo LIBRON - Filip Lohner, 2017
6. **Ha!art** : postdyscyplinarny magazyn o kulturze współczesnej. Nr 51, Gry: przypadki książkowe / red. Piotr Marecki. - Kraków : Korporacja Ha!art, 2015
7. **Młody mistrz programowania** : języki Baitie i Scratch dla dzieci / Agnieszka Borkowska, Paweł Borkowski. - Gliwice : Wydawnictwo Helion, 2016
8. **Młodzi giganci programowania** : Scratch / Radosław Kulesza, Sebastian Langa, Dawid Leśniakiewicz, Piotr Pełka. - Gliwice : Helion, cop. 2019
9. **Nauka programowania z Minecraftem** : buduj niesamowite światy z wykorzystaniem mocy Pythona! / Craig Richardson ; [przekł. WITKOM Witold Sikorski: Maciej Baranowski i Małgorzata Dąbkowska-Kowalik]. - Warszawa : Wydawnictwo Naukowe PWN, 2016
10. **Perspectives on computer gaming in higher education** / Anna Wach-Kąkolewicz, Roberto Muffoletto. - Poznań : Bogucki Wydawnictwo Naukowe, 2016

11. **Programowanie gier** : wzorce / Robert Nystrom ; przekł. Wojciech Fenrich, Małgorzata Dąbkowska-Kowalik i Witold Sikorski na zlecenie WITKOM Witold Sikorski. - Wyd. I. - Warszawa : Wydawnictwo Naukowe PWN, 2020
12. **Programowanie z Minecraftem dla dzieci** : poziom podstawowy / Urszula Wiejak, Karolina Niemira, Adrian Wojciechowski. - Gliwice : Wydawnictwo Helion, cop. 2019
13. **Programowanie z Minecraftem dla dzieci** : poziom średnio zaawansowany / Urszula Wiejak, Adrian Wojciechowski. - Gliwice : Wydawnictwo Helion, cop. 2019

## ROZDZIAŁY Z KSIĄŻEK

1. **Bezpieczne granie** / Jeffrey Goldstein // W: Edukacja - relacja - zabawa : wieloaspektowość internetu w wymiarze bezpieczeństwa dzieci i młodzieży / red. nauk. Agnieszka Wrońska, Rafał Lew Starowicz, Anna Rywczyńska. - Dodr. Wyd. 2019. - Warszawa : Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji, 2020. - S. 254-283
2. Dzieci i młodzież w sieci zagrożeń realnych i wirtualnych : aspekty teoretyczne i empiryczne / Anna Andrzejewska. - Warszawa : Difin, 2014. - S. 61-80: **Gry komputerowe rozrywką dla nastolatków**

## ARTYKUŁY Z CZASOPISM

1. **A gdyby jednak RPG?** : gra fabularna rozwija wyobraźnię i zapewnia znakomitą rozrywkę / Rozanna Bogacz // Biblioteka w Szkole. - 2014, nr 7/8, dod. „Biblioteka - Centrum Informacji”, nr 3, s. 26-27
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. **Cyfrowe antybaśnie** / Rafał Kochanowicz // Polonistyka. - 2012, nr 9, s. 26-30
4. **Dwa oblicza gier wideo** / Maciej Frasunkiewicz // Dyrektor Szkoły. - 2018, nr 12, s. 42-45
5. **Edukacja poprzez gry poważne** / Paweł Węgrzyn // Dyrektor Szkoły. - 2014, nr 6, s. 78-82
6. **Edukacyjny wpływ gier komputerowych dla dzieci** / Sylwia Polcyn // Remedium. - 2015, nr 11, s. 14-15
7. **E-sportowa rozrywka** / Maciej Frasunkiewicz // Dyrektor Szkoły. - 2020, nr 4, s. 50-53
8. **Gra warta... kariery** / Jan Wasak // Meritum. - 2019, nr 3, s. 56-62
9. **Granie na ekranie - czyli Gry komputerowe w szkole** / Dorota Janczak // W Cyfrowej Szkole. - 2020, nr 1, s. 30-33

10. **Gry komputerowe typu "Multiplayer game online" w percepcji młodych graczy /** Dominika Przybyszewska // Wychowanie na co Dzień. - 2014, nr 5, s. 8-14
11. **Gry komputerowe. Co zyskuję co tracę /** Małgorzata Łoskot // Głos Pedagogiczny. - 2012, nr 44, s. 19-22
12. **Gry od dobrej strony /** Mirosław Konkel // Charaktery. - 2017, nr 5, dod. "Style Życia" nr 2, s. 32-33
13. **Gry online: korzyści i zagrożenia /** Aleksandra Małyska, Marta Wadyńska, Ewelina Wiśniewska // Remedium. - 2012, nr 7/8, dod. "W kręgu uzależnień behawioralnych: Internet", s. 3
14. **Gry wideo sterowane ruchem jako forma aktywności fizycznej /** Ewa Brzozowska-Wicherek // Wychowanie Fizyczne i Zdrowotne. - 2018, nr 2, s. 58-61
15. **Kotka Psotka : bajka psychoedukacyjna dla dzieci, które zbyt często grają w gry komputerowe /** Agnieszka Borowiecka // Bliżej Przedszkola. - 2014, nr 11, s. 20-21
16. **Książka kontra Minecraft? //** Edukacja i Dialog. - 2016, nr 3/4, s. 35-36
17. **Nauka mapy politycznej. Wykorzystaj multimedialne gry dydaktyczne /** Katarzyna Mijakowska // Geografia w Szkole. - 2012, nr 1, s. 24
18. **Odpowiedź na wyzwania XXI wieku - gamifikacja najmłodszych /** Anna Grzegory // Meritum. - 2013, nr 2, s. 31-34
19. **PlayStation w bibliotece szkolnej? /** Bożena Boryczka // Biblioteka w Szkole. - 2015, nr 7/8, dod. "Biblioteka - Centrum Informacji", nr 3, s. 11-13
20. **Pozytywne i negatywne aspekty gier komputerowych /** Katarzyna Pyszczyk-Michalak // Wychowawca. - 2013, nr 7/8, s. 14-15
21. **Programowanie przez zabawę /** Dorota Janczak // Dyrektor Szkoły. - 2018, nr 8, s. 55-57
22. **Tworzenie gier jako innowacyjna metoda nauczania /** Agnieszka Bilka // Meritum. - 2013, nr 2, s. 35-36
23. **Uczenie się poprzez gry i gamifikację /** Dorota Janczak // Dyrektor Szkoły. - 2015, nr 10, s. 44, 46-47
24. **W świecie wirtualnych bohaterów : scenariusze lekcji wychowawczych dla uczniów klas I - III, V, VI /** Sylwia Polcyn-Matuszewska // Wychowawca. - 2015, nr 11, s. 25-27
25. **World of Tanks - między zabawą a nauką /** Karol Kowalczyk // Nauczyciel i Szkoła. - 2014, nr 2, s. 253-261
26. **Wykorzystanie gier w edukacji /** Maciej Frasunkiewicz // Dyrektor Szkoły. - 2019, nr 1, s. 40-43

Oprac. Agata Chodowiec

30.04.2021 r.