

Задание 1.3

№	Источник	Фокус исследования	Теоретический вклад	Цифровые инструменты	Игровые механики	Образовательные эффекты	Корпоративное обучение / e-learning	Академическая ценность
1	Мадаев, Алихаджиев, 2023	Влияние геймификации на мотивацию и знания	Обоснование мотивационного и когнитивного потенциала игровых механик	Не конкретизированы	Описаны обобщенно	Повышение мотивации, рост знаний	Нет	Высокая (DOI, научный журнал)
2	Баева, Курисёва, Ситникова, 2021	Геймификация контента в смешанном обучении	Адаптация геймификации к blended-learning в цифровой среде	Не указаны	Да	Вовлеченность, адаптация к ЦОС	Нет	Высокая (DOI, но другая предметная область)
3	Царев, 2017	Практика геймификации через викторины	Применение игровых инструментов в обучении	Kahoot!	Соревновательные викторины	Мотивация, быстрая обратная связь	Нет	Высокая (DOI, статья в научном журнале)
4	Караваев, Соболева, 2019 (монография)	Методология геймификации в цифровой среде	Классификация механик, модели внедрения в ЦОС	Могут упоминаться платформы, но не как основной объект	Бейджи, баллы, рейтинги, игровые сценарии	Системное повышение мотивации и вовлеченности	Применима к корпоративному обучению теоретически	Очень высокая (монография, системная методология)
5	Глазунова, 2024	Геймификация в начальной школе	Педагогические приемы мотивации младших школьников	Не указаны	Да	Интерес, включенность, мотивация	Нет	Средне-высокая (научная статья, без DOI в описании)

6	Татаринов, Филатенко, 2020	Корпоративное электронное обучение для повышения квалификации	Теория и практика корпоративного e-learning	Корпоративные LMS (подразумеваются, но не названы)	Нет	Повышение квалификации через цифровое обучение	Да	Высокая (научный журнал, но без геймификации)
7	Инфоурок (публикация)	Геймификация в начальной школе (практический обзор)	Иллюстративное описание игровых приемов	Могут упоминаться платформы, не системно	Да	Повышение интереса, мотивации	Нет	Низкая (популярный, не академический источник)