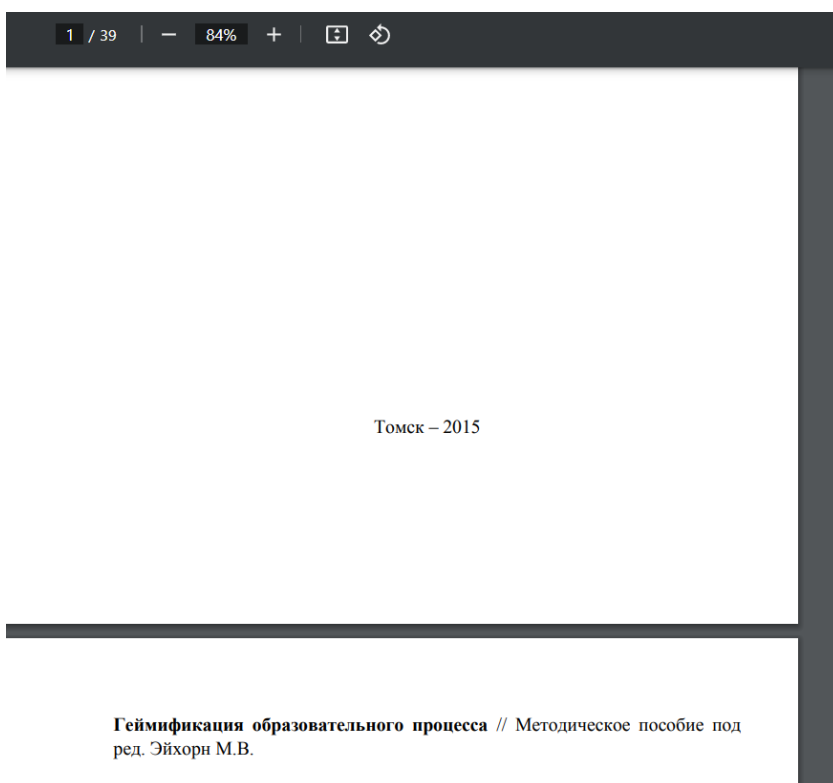


Караваев Никита Леонидович, Соболева Елена Витальевна Анализ программных сервисов и платформ, обладающих потенциалом для геймификации обучения // Концепт. 2017. №8. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/analiz-programmnyh-servisov-i-platform-obladayuschih-potentsialom-dlya-geymifikatsii-obucheniya> (дата обращения: 27.12.2022).

Караваев, Н. Л. К21 Совершенствование методологии геймификации учебного процесса в цифровой образовательной среде : [монография] / Н. Л. Караваев, Е. В. Соболева. – Киров : Вятский государственный университет, 2019. – 105 с.

Рябус, И.М. От игры до геймификации в условиях цифровизации образования [Текст]: методические рекомендации /И.М.Рябус. – Азовский район,2021. – 36 с.

Максимова, А. И. Геймификация в современном образовании на примере платформы Moodle / А. И. Максимова. — Текст : непосредственный // Молодой ученый. — 2021. — № 23 (365). — С. 322-324. — URL: <https://moluch.ru/archive/365/82090/> (дата обращения: 27.12.2022).



ГЕЙМИФИКАЦИЯ И ВЕБ-КВЕСТЫ: РАЗРАБОТКА И ПРИМЕНЕНИЕ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

Корнилов Ю.В., Левин И.П.

ФГАОУ ВО "Северо-Восточный федеральный университет им. М.К. Аммосова", Якутск, e-mail: kornilov@lenta.ru