

Инвариантная самостоятельная работа

Задание 1. Сформировать библиографию в соответствии с ГОСТ для выпускной квалификационной работы

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. 7 игровых движков, на которых можно создать свою первую игру // Тинькофф Журнал URL: <https://journal.tinkoff.ru/list/game-engines/> (дата обращения: 10.05.2024).
2. DragonBox: Algebra Beats Angry Birds // wired URL: <https://www.wired.com/2012/06/dragonbox/> (дата обращения: 10.05.2024).
3. Katrin Becker Choosing and Using Digital Games in the Classroom. - Cham: Springer Cham, 2016. - 411 с.
4. Math Adventure Game for Kids // RoomRecess.com URL: <https://www.roomrecess.com/mobile/MathQuest/play.html> (дата обращения: 10.05.2024).
5. Mizuko Ito Engineering Play: A Cultural History of Children's Software. - Cambridge: The MIT Press, 2009. - 248 с.
6. Prodigy Math - A research-based, standards-aligned math practice tool // prodigy URL: <https://www.prodigygame.com/main-en/research/> (дата обращения: 10.05.2024).
7. Pygame и разработка игр // Лаборатория линуксоида URL: <https://younglinux.info/pygame/pygame> (дата обращения: 10.05.2024).
8. Python Pygame Introduction // pygame URL: <http://www.pygame.org/docs/tut/PygameIntro.html> (дата обращения: 10.05.2024).
9. Roxana Moreno Role of Guidance, Reflection, and Interactivity in an Agent-Based Multimedia Game // Journal of Educational Psychology. - 2005. - №97(1). - С. 117-128.
10. Save the Geomo Tree // RoomRecess.com URL: <https://www.roomrecess.com/pages/MQ/Quests/GeoTree.html> (дата обращения: 10.05.2024).

11. Ахапкин, В. Н. Психолого-педагогические особенности использования обучающих компьютерных игр в школе // Новые информационные технологии в образовании. - 2008. - С. 24-26.
12. Гершунский, Б. С. Компьютеризация в сфере образования: проблемы и перспективы. - Москва: Педагогика, 1987. - 264 с.
13. Гиниятова А.Р. Использование ТСО в учебно-воспитательном процессе // Итоговая Научно-образовательная конференция студентов Казанского федерального университета 2015 года. - 2015. - №4. - С. 243-246.
14. Жанры компьютерных игр // coddyschool URL:
<https://coddyschool.com/blog/genres-of-computer-games/> (дата обращения: 10.05.2024).
15. Опыт применения компьютерных игр в развитии дошкольников // paidagogos URL:
<https://paidagogos.com/opyit-primeneniya-kompyuternh-igr-v-raz.html> (дата обращения: 10.05.2024).
16. Поварницын Е.Н. Использование паттернов при решении задач профессиональной деятельности // Форум молодых ученых. - 2020. - №8. - С. 136-154.
17. Самые популярные бесплатные движки для разработки игр // Хабр URL:
<https://habr.com/ru/companies/timeweb/articles/659891/> (дата обращения: 10.05.2024).
18. Тимофеева А. Д. К вопросу использования компьютерных игр в образовательной системе // Вестник МГУП имени Ивана Федорова. - 2015. - №5. - С. 81-84.