

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Аблаева Лола Фрунзевна ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ // 2022. №9. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovye-tehnologii-na-urokah-v-nachalnoy-shkole> (дата обращения: 22.04.2023).
2. Сидоров А.В., Сидорова Н.Н. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ ПРИ ОБУЧЕНИИ МАТЕМАТИКЕ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. 2023. №2-1 (77). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-igrovyyh-metodov-pri-obuchenii-matematike-v-nachalnoy-shkole> (дата обращения: 22.04.2023).
3. Бегиева Белла Муратовна, Кабжихов Астемир Артурович Роль игровой технологии в обучении и воспитании младших школьников // Вопросы науки и образования. 2020. №24 (108). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/rol-igrovoy-tehnologii-v-obuchenii-i-vospitanii-mladshih-shkolnikov> (дата обращения: 22.04.2023).
4. Кукушкина Зинаида Владимировна Цитаты педагогов об игре //ИНФОУРОК 2023. [Электронные ресурсы] URL: <https://infourok.ru/user/kukushkina-zinaida-vladimirovna/blog/citaty-pedagogov-ob-igre-162685.html> (дата обращения 27.04.2023)
5. Umit Tokac, Elena Novak, Christopher G. Thompson Effects of game-based learning on students' mathematics achievement: A meta-analysis // Journal of computer assisted learning. – 2019. – Vol. 35 (3). – P. 407-420.
6. Weijie Mao, Yunhuo Cui, Ming M. Chiu, and Hao Lei Effects of Game-Based Learning on Students' Critical Thinking: A Meta-Analysis // Journal of Educational Computing Research. – 2021. – Vol. 59 (8). – P. 1682-1708.
7. Шипилова, С.С. Использование игровых технологий в процессе обучения предмету «Математика» // Воспитание и обучение детей младшего возраста. – 2018. – № 7. – С. 208- 209.

8. «Загарских А. С., Хорошавин А. А., Александров Э. Э. Введение в разработку компьютерных игр» (Загарских, А. С. Введение в разработку компьютерных игр : учебно-методическое пособие / А. С. Загарских, А. А. Хорошавин, Э. Э. Александров. — Санкт-Петербург : НИУ ИТМО, 2020. — 79 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/190910> (дата обращения: 21.05.2023). — Режим доступа: для авториз. пользователей. — С. 7.).

9. «КАКОЙ ИГРОВОЙ ДВИЖОК ВЫБРАТЬ?» (Виноградов, С.В. КАКОЙ ИГРОВОЙ ДВИЖОК ВЫБРАТЬ? / С.В. Виноградов, К.В. Черкасов // Вестник научного общества студентов, аспирантов и молодых ученых. — 2016. — № 4. — С. 9-14. — ISSN 9999-7444. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/journal/issue/300037> (дата обращения: 21.05.2023). — Режим доступа: для авториз. пользователей. — С. 6.).

10. «Кононова О.В. Проектирование информационно-обучающей веб-среды с элементами геймификации. Вопросы организации текстового и игрового контента» (Кононова, О. В. Проектирование информационно-обучающей веб-среды с элементами геймификации. Вопросы организации текстового и игрового контента : учебное пособие / О. В. Кононова. — Санкт-Петербург : НИУ ИТМО, 2017. — 70 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/110430> (дата обращения: 21.05.2023). — Режим доступа: для авториз. пользователей. — С. 1.).

11. «Формирование функциональной грамотности школьников: Новые дидактические решения» (Формирование функциональной грамотности школьников: Новые дидактические решения : монография / научный редактор И. Ю. Тарханова. — Ярославль : , 2021. — ISBN 978-5-00089-466-8. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/283373> (дата обращения: 21.05.2023). — Режим доступа: для авториз. пользователей. — С. 232.).

12. «Есин Р. В., Вайнштейн Ю. В. Формирование математической компетентности на основе построения индивидуальной образовательной траектории в электронной среде» (Есин, Р. В. Формирование математической компетентности на основе построения индивидуальной образовательной траектории в электронной среде : монография / Р. В. Есин, Ю. В. Вайнштейн. — Красноярск : СФУ, 2021. — ISBN 978-5-7638-4376-7. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL:

<https://e.lanbook.com/book/181647> (дата обращения: 21.05.2023). — Режим доступа: для авториз. пользователей. — С. 32.).

13. Документация Unreal Engine 5 : сайт. — URL: <https://docs.unrealengine.com/5.0/en-US/> (дата обращения: 27.04.2023)

14. «Актуальные вопросы совершенствования среднего профессионального и высшего образования в современных условиях» (Актуальные вопросы совершенствования среднего профессионального и высшего образования в современных условиях : материалы конференции / RU. — Новосибирск : СибГУТИ, 2022. — ISBN 978-5-91434-073-2. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/257324> (дата обращения: 21.05.2023). — Режим доступа: для авториз. пользователей. — С. 53.).