

Economic Games
під одним дахом

<https://economicgames2021.wixsite.com/aefc>

Economic Games
під одним дахом

«Гра – це величезне світле вікно, крізь яке в духовний світ дитини вливається життєдайний потік уявлень, понять про навколишній світ. Гра – це іскра, що засвічує вогник допитливості...»

Василь Сухомлинський

Автори Дисципліни Довідка

Вікторини Ігри Квести Про гейми Головна

КОНКУРС «Педагогічний ОСКАР-2022»

НОМІНАЦІЯ «Інновації у створенні й упровадженні сучасних методик, форм, прийомів викладання, навчально-методичного забезпечення, національного й професійного виховання студентської молоді в умовах викликів сьогодення»

ВИД РОБОТИ «Ігрові технології (гейміфікація) навчання (кейс-метод, веб-квести, подієва освіта, метод проєктів, бриколаж тощо)»

ГАЛУЗЬ ЗНАНЬ 07 «Управління та адміністрування»

СПЕЦІАЛЬНІСТЬ 071 «Облік і оподаткування», 072 «Фінанси, банківська справа і страхування», 073 «Менеджмент»

2021

Укладачі: Ящевська Оксана Миколаївна – голова циклової комісії обліково-економічних дисциплін, викладач, кваліфікаційна категорія «спеціаліст вищої категорії», викладач-методист

Гаркава Лариса Олександрівна – викладач, кваліфікаційна категорія «спеціаліст вищої категорії»

Рецензент: Безкровний Олександр Валентинович – заступник декана факультету обліку та фінансів ПДАУ, кандидат економічних наук, доцент

Сайт гейміфікованих методів навчання «Economic Games під одним дахом» призначено для використання під час вивчення дисциплін обліково-економічного характеру.

Сайт має просту і зручну структуру наповнення. Усі матеріали головної сторінки розподілені за навчальними дисциплінами, є наочна інформація про сервіси та платформи для створення різнопланових геймів, коротка довідка про гейміфікацію як особливий метод навчання. Детальніше користувачі сайта можуть ознайомитися з методиками створення гейміфікованих засобів навчання в блозі «Про гейми». Наявний чат для індивідуального спілкування модераторів сайту із респондентом. Всі матеріали створених геймів розподілено на групи (окремі сторінки сайту): вікторини, ігри та квести.

Сайт розроблено у відповідності до вимог стандартів Міністерства освіти і науки України, Положення про освіту та Положення про конкурс «Педагогічний ОСКАР». Його актуальність продиктовано вимогами сучасних методів навчання, необхідністю підготовки спеціалістів, які здатні до ефективного використання сучасної комп'ютерної техніки при дистанційному та самостійному способі навчання.

Матеріал естетично оформлений, поданий у доступній інтерактивній формі.

Рекомендовано цикловою комісією обліково-економічних дисциплін

Протокол № 3 від 02.11.2021 р.

АНОТАЦІЯ

Давня мудрість говорить: «Хто стоїть на місці, той відстає». А хто не хоче відставати, мусить рухатися вперед, і не зупинятися, досягнувши вершини, а підійматися вище. У цьому й полягає основна місія сучасного викладача. Вже не достатньо бути на занятті та поза ним актором, режисером, діловодом, диригентом, дипломатом, психологом, новатором і компетентним фахівцем. Модель сучасного викладача передбачає готовність до застосування нових освітянських ідей, здатність постійно навчатися, бути у постійному творчому пошуку.

Професійна компетентність педагога є не лише сумою теоретичних знань та вміння їх репродукувати у певному обсязі згідно з правилами, а також мотивом і засобом розвитку навичок практичних дій в інформаційному суспільстві. Можливість різнобічного розвитку студента пропонують саме сучасні методики навчання і новітні технічні здобутки.

Останнім часом все більше в освітній практиці знаходять застосування різні елементи і методи гейміфікації. Викладачами обліково-економічних дисциплін ВСП «Аграрно-економічного фахового коледжу ПДАУ» була розроблена та застосована в освітній діяльності значна кількість різноманітних дидактичних ігор, різного типу квестів та вікторин. Виникла нагальна потреба об'єднати всі ці матеріали для зручності в єдине ціле. Оскільки на даний момент найдоступнішою формою такого комплексного об'єднання, що дає можливість постійного доступу з різноманітних гаджетів, є веб-простір, було створено – сайт «Economic Games під одним дахом».

Гейміфікація (від англ. слова gamification, game - гра) - це процес використання ігрового мислення і динаміки ігор для залучення аудиторії і вирішення завдань, перетворення чого-небудь у гру. Гейміфіковане навчання означає додавання елементів ігрового процесу до існуючих навчальних курсів, щоб залучити студентів, мотивувати їх дії, сприяти навчанню. Гейміфікація допомагає реалізовувати соціальні зв'язки в процесі навчання, удосконалювати майстерність, не забувати про конкуренцію, дбати про досягнення і статус.

Гейміфікація пов'язана не зі створенням повноцінної гри, а з використанням елементів гри. Працюючи на рівні елементів, гейміфікація в порівнянні з грою дає більше гнучкості. Тому завдання гейміфікації полягає в тому, щоб взяти елементи, які зазвичай працюють у світі ігор, і ефективно застосувати їх у реальному світі. Можна назвати три переконливі причини розглянути можливість гейміфікації. Це – залученість, експериментування та результативність.

Гейміфікація досягає залученості за допомогою прискорених циклів зворотного зв'язку, чітких цілей і правил гри, переконливої розповіді, завдань, які складні, але досяжні. Крім залученості студентів гейміфікація в навчанні забезпечує гнучкість, змагання і співпрацю.

Мотивація студента - це важлива частина успіху студента в навчанні і в його подальшому житті. Гейміфікація в навчанні залучає людей значущими і цікавими способами, з прицілом на узгодження особистих мотивів людини з його цілями. Складовими мотивації є компетентність, контроль/автономія, інтерес.

Отже, гейміфікація – це використання ігрових елементів як системи мотивування до навчального процесу.

Сайт гейміфікованих методів навчання «Economic Games під одним дахом» має просту і зручну структуру наповнення: всі матеріали головної сторінки розподілені за навчальними дисциплінами, є наочна інформація про сервіси та платформи для створення різнопланових геймів, коротка довідка про гейміфікацію як особливий метод навчання. Детальніше викладачі циклової комісії можуть ознайомитися з методиками створення гейміфікованих засобів навчання в блозі «Про гейми». Наявний чат для індивідуального спілкування модераторів сайту із респондентом. Всі матеріали створених геймів розподілено на групи (окремі сторінки сайту): вікторини, ігри та квести.

Більшість вікторин являють собою інтерактивні вправи для перевірки знань студентів. І можуть використовуватися як домашнє завдання, актуалізація знань на занятті, контрольна робота тощо. Деякі вікторини створені спеціально для використання тільки під час аудиторного заняття, оскільки передбачають усну відповідь студента (наприклад, вікторини «Екологічний податок», «Відкрий вікно»).

Особливої уваги заслуговують онлайн-ігри, що мають навчальні завдання, оскільки мотивують студентів тривалий час виконувати певні операції, що мають стимули, наприклад, збирати зірки, інші трофеї і закріплюватися в рейтингових таблицях, а також ряд механічних дій, результатами яких захоплені студенти (тобто, формується високий рівень зацікавленості). Ігрові персонажі зачіпають емоційно, а соціальні функції, такі як спільна гра, підтримують соціокультурну взаємодію.

Крім того такі ігри формують навички 21 століття, що відносяться до широкого спектру навичок – таких як уміння навчатися та мислити як інноватор (зокрема, критичне мислення, креативність, співпраця та комунікація), а також навички у сфері інформації, медіа та технологій. Популярність ігор не є ворогом освіти, а швидше є новою моделлю навчання. Ігри кидають виклики гравцям, у процесі гри їх зусилля винагороджуються, вони поступово йдуть до мети, долаючи перешкоди, а досягнувши – отримують задоволення.

Однією з методик, яка вчить знаходити необхідну інформацію, аналізувати її, систематизувати і розв'язувати поставлені завдання, є методика квестів. Термін «квест» був запозичений розробниками комп'ютерних ігор для позначення ігор, метою яких є рух по ігровому світу до якоїсь мети. Її досягнення стає можливим тільки в результаті подолання різних перешкод шляхом вирішення завдань, пошуку й застосування предметів, взаємодії з іншими персонажами. Розробники сайту «Economic Games під одним дахом» визначили три види квестів: 1) веб-квести (створені у вигляді сайту, мають основну мету, маршрут руху по завданням, ролі та оцінювання; результати виконаних завдань студенти представляють у різноманітних формах –

презентації, відео, інтерактивів і т.д.); 2) квест-кімнати (створені за допомогою спеціальних онлайн-платформ за своєю суттю близькі до ігрових квестів «виберися з кімнати»); 3) офлайн-квести (найдавніша форма квестів, застосовуваних у навчальних закладах, передбачає проведення без застосування віртуального середовища).

Отже, автори сайта «Economic Games під одним дахом» використали ті засоби навчання, які дозволяють студентам побачити власний прогрес, відчувати ситуацію успіху, подібно до того, як бачать його під час відтворення відеоігор.

Для створення геймів укладачами сайта було опрацьовано величезна кількість різних онлайн-сервісів та навчальних платформ, серед них лєвова частка належить іншомовним, які, однак, мають інтуїтивно зрозумілий інтерфейс, дають можливість додавати завдання кирилицею. Тож попереду вивчення і застосування нових шаблонів, конструкторів, сервісів.

Адреса сайта: <https://economicgames2021.wixsite.com/aefc>

СТРУКТУРА САЙТА

Основне меню:

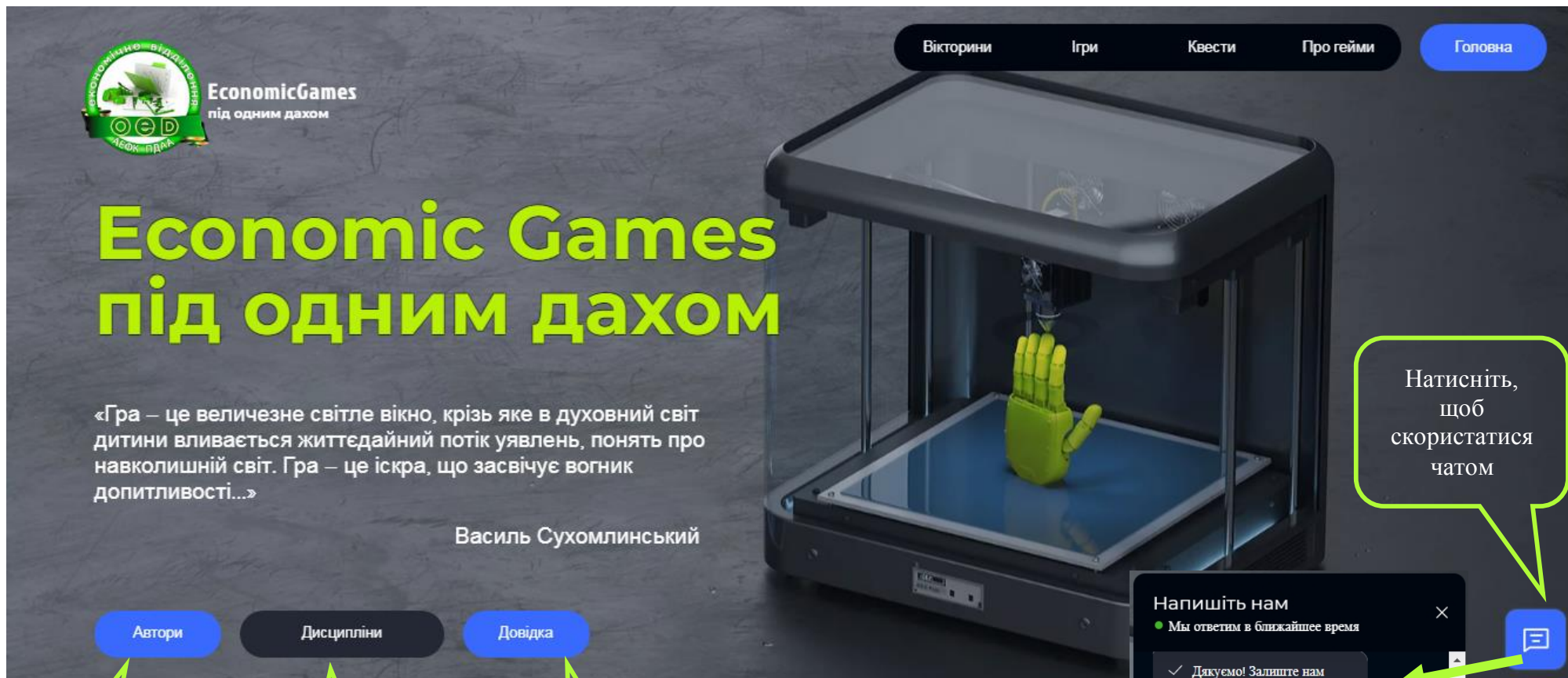


Нижній Sidebar:

Контакти вул. Г.Сковороди, 18 Полтава, 36001 Україна economicgames2021@gmail.com	Будьте на зв'язку За потреби напишіть нам: Email * <input type="text"/> <input type="button" value="Надіслати"/>	Меню сайта Головна Вікторини Ігри Квести Про гейми Довідка
--	---	---

© 2021 ВСП "Аграрно-економічний фаховий коледж ПДАУ"

ГОЛОВНА СТОРІНКА



EconomicGames
під одним дахом

Economic Games під одним дахом

«Гра – це величезне світле вікно, крізь яке в духовний світ дитини вливається життєдайний потік уявлень, понять про навколишній світ. Гра – це іскра, що засвічує вогник допитливості...»

Василь Сухомлинський

Автори

Дисципліни

Довідка

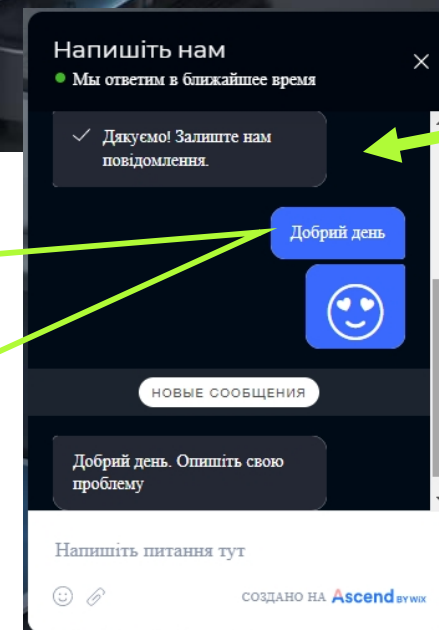
Натисніть,
щоб
скористатися
чатом

Натисніть,
щоб перейти
до інформації
про укладачів
сайта

Натисніть,
щоб перейти
до списку
дисциплін

Натисніть,
щоб перейти
до довідкової
інформації
про
гейміфікацію
в освіті

Обов'язково зазначте
свої дані (ім'я та
email). Ваше питання
надійде на електронну
пошту модератора
сайту. Зачекайте, доки
вам дадуть відповідь у
чаті. Вашу переписку
буде видно тільки вам



ГОЛОВНА СТОРІНКА

Дисципліни



Банківські операції

- [WEB-КВЕСТ "У пошуках скарбів"](#)
- [Квест-кімната "Розрахунок оптимальної ставки"](#)
- [Гра "Операції банків з вексями"](#)
- [Гра "Операції банків з цінними паперами"](#)
- [Вікторина "Економічний диктант"](#)
- [Вікторина "Види банків"](#)
- [Вікторина "Організаційна структура банку"](#)
- [Вікторина "Етапи кредитної угоди"](#)
- [Вікторина "Етапи кредитного процесу"](#)
- [Вікторина "Кредитні операції"](#)
- [Вікторина "Розрахунок оптимальної процентної ставки"](#)
- [Мінімізація кредитного ризику](#)



Бюджетна система

- [Веб-квест "Економіка родини"](#)
- [Квест-кімната](#)
- [Гра "Відкрийте вікно "Бюджетний процес"](#)
- [Вікторина "Державний борг"](#)
- [Вікторина "Форми відносин між бюджетами"](#)

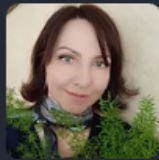


Гіперпосилання для переходу до гейм-технології

ГОЛОВНА СТОРІНКА

Автори

Гейміфікація допомагає достукатися до сучасних дітей, які звикли грати в комп'ютерні ігри і спілкуватися в соціальних мережах. Вона давно і вдало використовується в маркетингу і керуванні персоналом, та найбільш цінною є в освіті



Оксана ЯЩЕВСЬКА

Голова циклової комісії обліково-економічних дисциплін,
викладач вищої кваліфікаційної категорії,
викладач-методист

Гейміфіковане навчання означає додавання елементів ігрового процесу до існуючих навчальних курсів, щоб залучити студентів, мотивувати їх дії, сприяти навчанню. Гейміфікація допомагає реалізовувати соціальні зв'язки в процесі навчання, удосконалювати майстерність, не забувати про конкуренцію, дбати про досягнення і статус



Лариса ГАРКАВА

Викладач вищої кваліфікаційної категорії

Сервіси для створення Games



Сервіс LearningApps призначений для створення інтерактивних навчально-методичних посібників з різних предметів. Сервіс передбачає роботу зі шаблонами, тематика різноманітна (робота з картами, розгадування кросвордів, створення карт знань та ін.).



Освітня платформа призначена для створення навчальних веб-квестів, вікторин і інтелектуальних онлайн-ігор



Платформа-конструктор LiveWorksheets дозволяє вдосконалювати робочі матеріали, створені в форматах docx, pdf, jpg і png. Перетворює звичайні сторінки в інтерактивний матеріал для самоперевірки. Можна створювати робочі листи, які містять кілька типів завдань, та об'єднувати їх у зошити



Онлайн сервіс JigsawPlanet призначений для генерації пазлів, різних за формою та складністю гри. Пазли створюються із вихідних графічних зображень. Створені роботи можна зберігати на сторінках сайтів у вигляді альбомів і як окремі роботи. Роботи можна створювати з відкритим доступом і приватні




Стрілка для руху по стрічці зі списком сервісів для створення геймів

Коротка інформація про платформи та сервіси для створення різного типу гейміфікованих елементів навчання. Натисніть на зображення або текст, щоб перейти на сам сервіс

ГОЛОВНА СТОРІНКА

Натисніть для переходу

Лінки



ГЕЙМІФІКАЦІЯ: ОСНОВИ

Що таке "гейміфікація" у навчанні? ▾

Чим відрізняється гейміфікація від гри? ▾

Які ігрові елементи застосовуються в гейміфікації? ▾

6 кроків для додавання гейміфікації до існуючого навчального курсу ▾

Довідка містить інформацію про гейміфікацію в освіті

Що таке "гейміфікація" у навчанні? ▾

Чим відрізняється гейміфікація від гри? ▾

Гейміфікація пов'язана не зі створенням повноцінної гри, а з використанням елементів гри. Працюючи на рівні елементів, гейміфікація в порівнянні з грою дає більше пнучкості. Тому завдання гейміфікації полягає в тому, щоб взяти елементи, які зазвичай працюють у світі ігор, і ефективно застосувати їх у реальному світі. Три переконливі причини розглянути можливість застосування гейміфікації:

- залученість: наш мозок потребує вирішення завдань, зворотного зв'язку і багато чого іншого з того, що дають нам ігри;
- експериментування: освоєння простору можливостей;
- результативність: гейміфікація працює

Які ігрові елементи застосовуються в гейміфікації? ▾

6 кроків для додавання гейміфікації до існуючого навчального курсу ▾

Сторінка «ВІКТОРИНИ»

Вікторини

Ігри

Квести

Про гейми

Головна

Вікторини

Банківські операції

- [Види банків і порядок їх створення в Україні](#)
- [Організаційна структура комерційного банку](#)
- [Етапи кредитної угоди](#)
- [Етапи кредитного процесу](#)
- [Економічний диктант "Кредитні операції"](#)
- [Кредитні операції](#)
- [Розрахунок оптимальної кредитної ставки](#)
- [Мінімізація кредитного ризику](#)

Бюджетна система

- [Державний борг](#)
- [Форми відносин між бюджетами](#)
- [Відкрийте вікно "Бюджетна система"](#)

Економічний диктант "Кредитні операції банку"

Економічний диктант

Завдання:
Вам подано 8 визначень із теми про кредитні операції банків. Заповніть пропущені слова (впишіть або виберіть із запропонованих). Успіхів у проходженні завдання!

Завдання 1

Завдання 2

Завдання 3

Завдання 4

Завдання 5

Завдання 6

Завдання 7

Завдання 8

OK

Виконайте інтерактивні завдання вікторини в середовищі сайту

Сторінка «ІГРИ»

Ігри

Вікторини

Ігри

Квести

Про гейми

Головна

[Коштовності мудрості](#)

[Погоня в лабіринті "Статистика"](#)

[Податок на додану вартість"](#)

[Досягни вершини "Операції банків з векселями"](#)

[Погоня в лабіринті "ПДФО"](#)

[Відповідники "Єдиний податок"](#)

[Операції банків з цінними паперами](#)

Натисніть, щоб перейти за посиланням на гру



Перейдіть за [прямим посиланням на гру](#). Введіть своє ім'я і насолоджуйтеся грою "Операції банків з векселями". Успіхів!




Сторінка «КВЕСТИ»

Квести

Вікторини Ігри Квести Про гейми [Головна](#)

У квесті основу ігрового процесу складає вирішення поставлених завдань шляхом їх обдумування, уважного пошуку підказок і схованих деталей

Веб-квести




[У пошуках скарбів](#)

[Економіка родини](#)

[Безпечний інтернет](#)

[Навчайся! Накопичуй! Заробляй!](#)

Квест-кімнати




[Розрахунок оптимальної ставки](#)

[Бюджетна система](#)

[Податки](#)

[ПДФО](#)

Квест off-line



[Прогулянки Полтавою](#)

[Галопом по Європі](#)

[Економічний квест](#)

[Чат](#)

Перейдіть за посиланням, щоб пройти квест

Сторінка «КВЕСТИ»

Веб-квести



У пошуках скарбів

Економіка родини

Безпечний інтернет

Навчайся! Накопичуй! Заробляй!

Перейдіть на сайт, щоб виконати завдання веб-квесту

WEB-КВЕСТ

Пirate's Island

У пошуках скарбів

Контакти

ОНЛАЙН-КВЕСТ

“Навчайся! Накопичуй! Заробляй!”



Запрошуємо Вас пройти онлайн-квест, присвячений нашій національній валюті - гривні, 25-річчя якої вся Україна відзначає у вересні.

Пройдіть шість блоків завдань, скориставшись мапою маршруту. При результативному проходженні кожного із блоків Ви отримаєте по два слова. Ваша задача - скласти вислів із книги “У мене є все, і мені нічого за це не буде” Світлани Повалієвої.

Результат надішліть на адресу oblik445@gmail.com

Успіхів у проходженні квесту!

Цікаві матеріали про гривню знаходяться тут [ПРО ГРИВНЮ](#)

Сторінка «КВЕСТИ»

Квест-кімнати

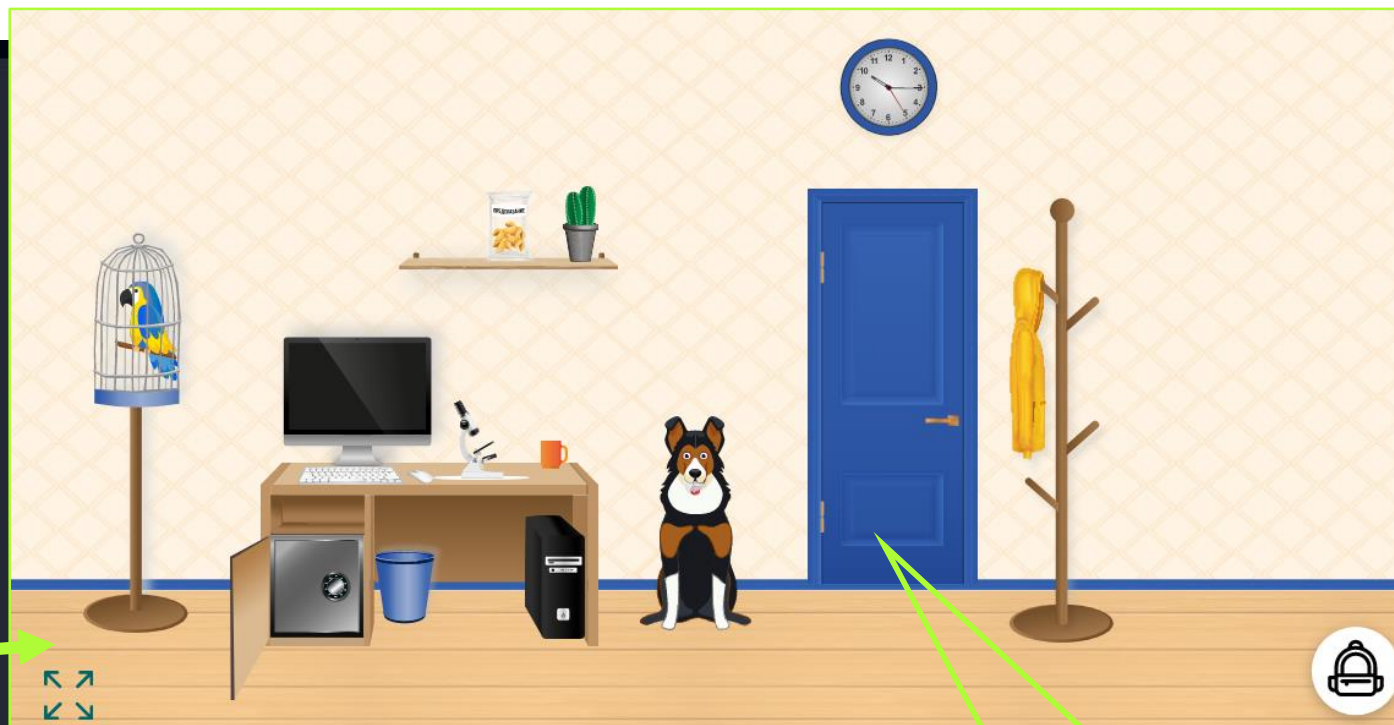
Виберися із кімнати

Розрахунок оптимальної ставки

Бюджетна система

Податки

ПДФО



Перейдіть до квест-кімнати, щоб виконати завдання прямо середовищі даного сайту

1

Завдання:

Визначити показник відносної податкоспроможності міського бюджету, якщо сума закріплених законодавством податкових доходів становить 80 млн. грн., власні доходи міського бюджету – 120 млн грн, а середній показник податкоспроможності по Україні 1000 грн/ос. Чисельність населення міста 190 тис. осіб.

Визначення коду:

- Коefіцієнт округлити до трьох знаків після коми
- Для коду взяти дві останні цифри обчисленого числа-відповіді

Підказка:


Індекс відносної податкоспроможності (Іпс) є коefіцієнтом, що визначає рівень податкоспроможності адміністративно-територіальної одиниці у порівнянні з аналогічним середнім показником по Україні у розрахунку на одного мешканця

$$I_{nc} = \frac{PC_{мер}}{PC_{укр}}$$

Шукайте підказки, будьте уважні до деталей, щоб відкрити питання завдань. Виконайте завдання, згідно підказки збережіть відповідь для формування коду шифру, який відкриє двері квест-кімнати

Сторінка «КВЕСТИ»

Квест off-line



Прогулянки Полтавою

Галопом по Європі

Економічний квест

Перейдіть до умов проходження квесту оф-лайн

Пішохідний квест "Прогулянки Полтавою"



Відвідайте класні місця, виконуючи завдання

Дізнайтеся масу цікавих легенд і фактів про місто

розгадайте цікаві загадки, зробіть смішні фото

1,5 год
орієнтовна тривалість квесту

2-4 осіб
без компанії

середній
рівень складності

фото на замітку

11:20-12:50
час проходження

приз-сюрприз
переможцям квесту

Пропонуємо прогулятись історичною частиною нашого міста. Тут на Вас очікують цікаві історії про події, які пережила багатівікова фортеця на Ворсклі. Під час квесту Ви зануритеся у глиб віків, побуваєте біля архітектурних та історичних родинок нашого міста, помилуєтесь полтавськими краєвидами, зробіте цікаві світлини. Все, що Вам потрібно — телефон (смартфон або планшет), підключений до інтернету, любов до прогулянок рідним містом і гарний настрій!

Умови проходження квесту:

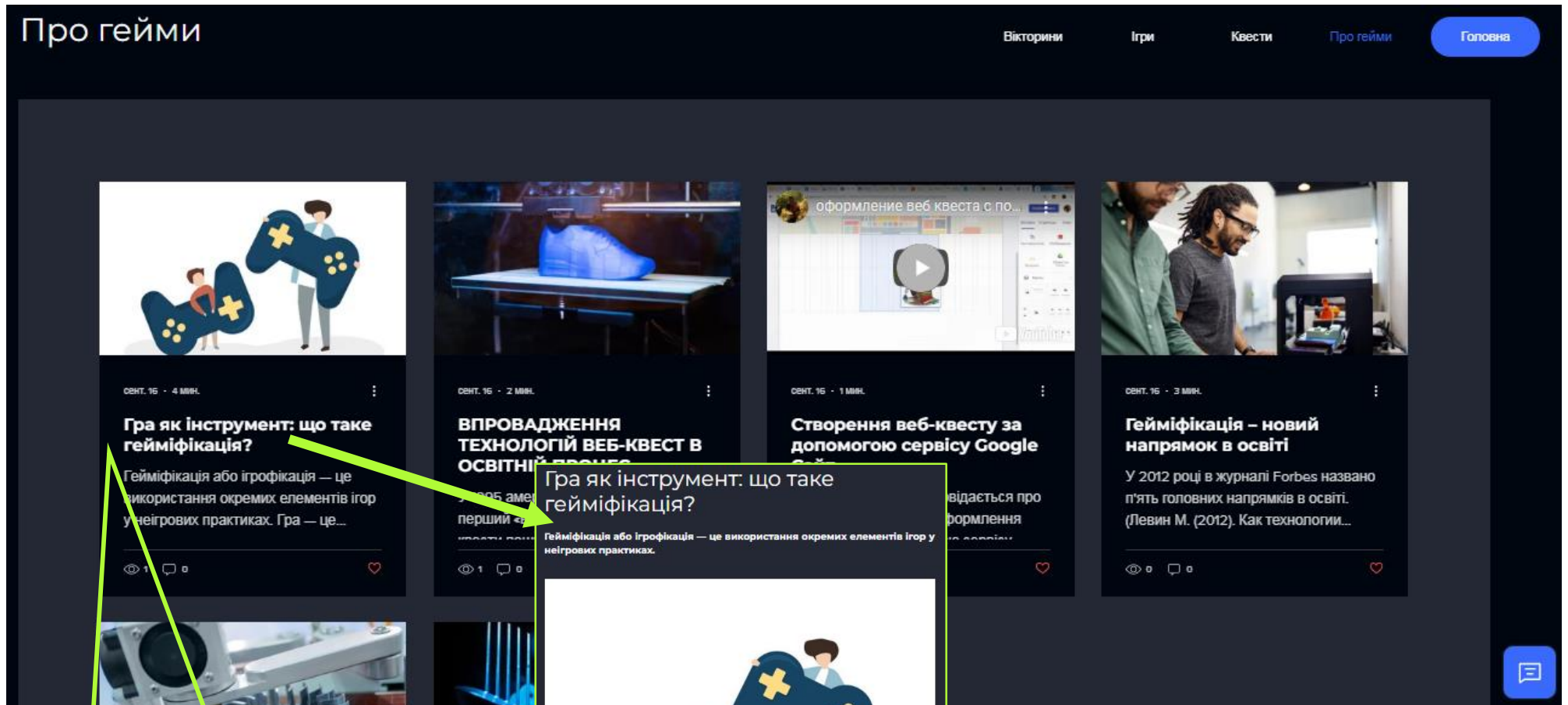
1. Модератор приєднає команду у відповідну групу у Viber
2. Отримайте завдання згідно вашого маршрутного листа
3. Відгадайте загадане
4. Зробіть цікаве фото на місці локації
5. Відішліть фото модератору у Viber
6. Якщо відповідь правильна, отримайте завдання на наступну локацію

Команда переможців отримає нагороду-сюрприз!

Сторінка «ПРО ГЕЙМИ»

Про гейми

Вікторини Гри Квести Про гейми **Головна**




Гра як інструмент: що таке гейміфікація?
Гейміфікація або ігрофікація — це використання окремих елементів ігор у неігрових практиках. Гра — це...

ВПРОВАДЖЕННЯ ТЕХНОЛОГІЙ ВЕБ-КВЕСТ В ОСВІТНІ ПРАКТИКИ
У 2025 році перший веб-квест...

Створення веб-квесту за допомогою сервісу Google
Відео про оформлення веб-квесту...

Гейміфікація – новий напрямок в освіті
У 2012 році в журналі Forbes названо п'ять головних напрямків в освіті. (Левин М. (2012). Как технологии...

Блог «Про гейми» вбудований в середовище сайту і містить пости, присвячені проблемі гейміфікації в освіті. Натисніть на зображення, назву чи текст посту, щоб перейти до нього



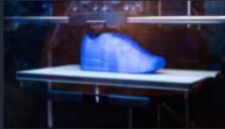
Гра як інструмент: що таке гейміфікація?
Гейміфікація або ігрофікація — це використання окремих елементів ігор у неігрових практиках.

Гра — це система, в якій гравці задіяні у вирішення штучного конфлікту, що визначається правилами та має вираження у кількісному результаті. Від інших ігрових форматів гейміфікація відрізняється тим, що її учасники орієнтовані на ціль своєї реальної діяльності, а не на гру як таку. Ігрові елементи інтегруються до реальних ситуацій для мотивації конкретних форм поведінки у заданих умовах.


Які функції гейміфікації

Гейміфікація є методом підвищення ефективності навчання або роботи


Недавні пости [Смотреть все](#)



ВПРОВАДЖЕННЯ ТЕХНОЛОГІЙ ВЕБ-КВЕС...



Створення веб-квесту за допомогою сервісу...



Гейміфікація – новий напрямок в освіті

Список використаних джерел:

1. Гейміфікація. URL : <https://dl.khadi.kharkov.ua/mod/book/tool/print/index.php?id=37552>.
2. Гейміфікація в освіті. URL : <https://osvitanova.com.ua/posts/2596-heimifikatsiia-v-osviti>.
3. Гейміфікація як засіб підвищення мотивації учнів до навчання. URL : <https://www.classime.com/blog/heimifikatsiya-zasib-pidvyshchennya-motyvatsiyi/>.
4. Грабчак Д. В. Освітній веб-квест як нова Інтернет-технологія навчання елективних курсів з фізики // Інформаційні технології навчання в освіті. URL : http://ite.kspu.edu/webfm_send/299 .
5. Гриневич М. С. Медіаосвітні квести //Вища освіта України. 2009. № 3. Дод. 1. Тем. Вип. Педагогіка вищої школи: методологія, теорія, технології. Київ : Гнозис, 2009.С. 153 – 155.
6. Желізняк Л. Д. Технологія «Веб-квест» на уроках інформатики. URL : http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30734/.
7. Квест. Вікіпедія – вільна Інтернет-енциклопедія. URL : <http://ru.wikipedia.org/wiki/%C4%E2%E5%F1%F2> .
8. Кононець Н. Технологія веб-квест у контексті ресурсно-орієнтованого навчання особистості / Кононець Н. // Витоки педагогічної майстерності. – 2012. – Вип.10. – С.138.
9. Упровадження квест-технологій в освітній процес. URL : <https://naurok.com.ua/uprovadzhennya-kvest-tehnologiy-v-osvitniy-proces-140396.html>.
- 10.Щербань П. М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах: Навч.посіб. – Київ : Вища школа, 2004. –207с.