

DOI: <https://doi.org/10.23670/IRJ.2023.128.33>

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИИ В РЕАЛИЗАЦИИ КУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКИХ ДИСЦИПЛИН В ВУЗЕ (НА ПРИМЕРЕ ТГПУ ИМ. Л.Н. ТОЛСТОГО)**

Научная статья

**Мартьянова Е.Г.<sup>1\*</sup>, Слобожанин А.В.<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>ORCID : 0000-0002-0419-8670;

<sup>2</sup>ORCID : 0000-0003-2422-0174;

<sup>1,2</sup>Тульский государственный педагогический университет им. Л.Н. Толстого, Тула, Российская Федерация

\* Корреспондирующий автор (helena183[at]yandex.ru)

**Аннотация**

Статья посвящена методическим аспектам преподавания культурологических дисциплин в ТГПУ им. Л.Н. Толстого. Рассматриваются цифровые технологии в рамках обучения данным предметам. Устанавливается двойственное положение культурологии в аспектах цифровизации, связанное, с одной стороны, с изучением самой цифровизации как феномена культуры, с другой стороны, с применением цифровых технологий в преподавании культурологических дисциплин. Раскрываются особенности мобильного обучения, содержания онлайн курса по дисциплине «Культурология», игрофикации как ведущих цифровых технологий в изучении культурологических дисциплин в ТГПУ им. Л.Н. Толстого. Приводится классификация дисциплин культурологической направленности, изучаемых студентами с различных направлений подготовки. Часть этих курсов неразрывно связано с информационными (цифровыми) технологиями.

**Ключевые слова:** цифровизация, цифровые технологии, культурология, культурологические дисциплины, онлайн курс.

**USING DIGITAL TECHNOLOGIES IN THE IMPLEMENTATION OF CULTURAL DISCIPLINES IN UNIVERSITIES (ON THE EXAMPLE OF LEO TOLSTOY TSPU)**

Research article

**Martyanova Y.G.<sup>1\*</sup>, Slobozhanin A.V.<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>ORCID : 0000-0002-0419-8670;

<sup>2</sup>ORCID : 0000-0003-2422-0174;

<sup>1,2</sup>Tula State Pedagogical University, Tula, Russian Federation

\* Corresponding author (helena183[at]yandex.ru)

**Abstract**

The article is dedicated to methodological aspects of teaching cultural studies at L.N. Tolstoy State Pedagogical University. Digital technologies within the framework of teaching these subjects are examined. The author emphasizes the dual situation of cultural studies in terms of digitalization, connected, on the one hand, with the study of digitalization itself as a cultural phenomenon, and, on the other hand, with the application of digital technologies in teaching cultural studies. The article contents of mobile learning and online course on "Cultural studies", gamification as a leading digital technology in teaching cultural studies at L.N. Tolstoy State Pedagogical university are discussed. The classification of cultural science disciplines studied by students from different areas of study is presented. Some of these courses are inseparably connected with information (digital) technologies.

**Keywords:** digitalization, digital technology, cultural studies, cultural studies, online course.

**Введение**

В настоящее время мы являемся свидетелями перехода общества в информационное общество, в котором процессы цифровизации все более ускоряются и становятся явственно ощутимыми. Эти процессы цифровизации затрагивают все системы и сферы общества, включая систему высшего образования. Так, Буряк М.В., Лысенко Н.А. предлагают выделить «три уровня процессов цифровизации современного общества:

- цифровой инфраструктуры;
- цифровой компетентности;
- цифровой коммуникации» [1].

Уровень цифровой инфраструктуры – это, в первую очередь, уровень распространения интернета и всех сопутствующих технологий. На данном уровне российское образование в целом является цифровизированным.

Уровень цифровой коммуникации – это сфера цифровой реализации повседневных рутинных практик жителями планеты. В образовательной практике рутинные практики во много цифровизированы (электронный дневник в школе, обучающие курсы по разным предметам и т.д.).

Уровень цифровых компетенций – это уровень ретрансляции накопленного опыта при учете последних инфраструктурных инноваций. Этот уровень соответствует современной ситуации в высшем образовании.

Если мы посмотрим на современную ситуацию в высшем образовании, то обнаружим, что использование цифровых технологий в образовательном процессе является актуальным направлением в этой сфере, позволяющим не только улучшить качество обучения, но и повысить уровень востребованности и конкурентоспособности будущих

специалистов на рынке. Кроме того, цифровизация высшего образования «повышает устойчивость университета в современных динамично развивающихся условиях; расширяет возможности образовательной деятельности; содействует реализации концепции непрерывного образования» [2]. Большая роль в информатизации и цифровизации образования на современном этапе развития общества и инновационных технологий отводится:

1) приоритетному проекту «Современная цифровая образовательная среда», который ставил своей целью «модернизировать систему образования и профессиональной подготовки, привести образовательные программы в соответствие с нуждами цифровой экономики, широко внедрить цифровые инструменты учебной деятельности и целостно включить их в информационную среду, обеспечить возможность обучения граждан по индивидуальному учебному плану в течение всей жизни – в любое время и в любом месте» [3] (сроки реализации проекта 25.10.2016 г. – 1.02.2021 г.);

2) федеральному проекту «Цифровая образовательная среда» в рамках национального проекта «Образование», который направлен на «создание и внедрение в образовательных организациях цифровой образовательной среды, а также обеспечение реализации цифровой трансформации системы образования» [4] (сроки реализации проекта 1.01.2019 г. - 30.12.2024 г.).

Особое место в формировании цифровой образовательной среды в системе высшего образования занимает профессорско-преподавательский состав высших учебных заведений, который активно внедряет цифровые технологии в рамках реализации тех или иных дисциплин на различных факультетах и в институтах. В рамках данной статьи мы рассмотрим специфику использования цифровых технологий в реализации культурологических дисциплин в Тульском государственном педагогическом университете им. Л.Н. Толстого (далее – ТГПУ им. Л.Н. Толстого).

### **Методы и принципы исследования**

В рамках данной статьи были использованы диалектический и описательный методы для воссоздания особенностей цифровизации в высшем образовании.

Для комплексного изучения такого феномена, как цифровизация образования, был также использован системный подход, который помог раскрыть внутренние механизмы цифровизации культурологического образования.

### **Основные результаты**

Культурологические дисциплины в настоящее время реализуются в ТГПУ им. Л.Н. Толстого на различных направлениях подготовки с использованием информационных и цифровых технологий как в рамках самой дисциплины «Культурология», которую изучают треть студентов университета преимущественно как дисциплину по выбору учащихся, так и в других реализуемых в вузе культурологических дисциплин, связанных с профессиональной подготовкой бакалавров и магистров. Однако, прежде чем рассматривать использование цифровых технологий в рамках реализации культурологических дисциплин, следует остановиться на терминологии.

Так, под цифровыми технологиями в образовании обычно понимается «способ организации современной образовательной среды, основанный на цифровых и информационно-коммуникационных технологиях» [5]. Так, Померанцева Н.Г., Сырина Т.А., Ваганова О.И., Гладков А.В., Коновалова Е.Ю., Воронина И.Р. выделяют следующие основные цифровые образовательные технологии: «мобильное обучение, технология облака, онлайн-курсы, игрофикация и веб-квест» [6], [7]. И в этой связи следует отметить, что наиболее востребованными в ТГПУ им. Л.Н. Толстого в рамках реализации культурологических дисциплин стали технологии мобильного обучения, онлайн курсов и игрофикация.

Важно подчеркнуть, что в настоящее время существует много работ, посвященных использованию цифровых технологий в рамках преподавания гуманитарных дисциплин [7], [8]. Однако в рамках данной статьи мы сделали акцент на рассмотрении цифровых технологий в реализации культурологических дисциплин. Выбор именно культурологических дисциплин в данной статье не случаен. Он обусловлен спецификой культурологического знания как такового. С одной стороны, культурологические дисциплины стоят в одном ряду с иными гуманитарными дисциплинами, а с другой стороны, сами цифровые технологии оказываются предметом культурологической рефлексии, например, в разделах, связанных с символической и языковой организацией культуры, использовании цифровых технологий в профессиональной деятельности.

Еще одна специфика культурологических дисциплин – это желаемое совмещение видео, аудио и прочих цифровых технологий при изучении конкретных культурологических разделов и тем.

Базовой технологией в рамках изучения культурологических дисциплин является именно мобильное обучение, которое в более широком смысле предстает как «любая активность, которая позволяет людям быть более продуктивными в таких процессах, как потребление и создание информации, и также любое взаимодействие с ней, с помощью компактного цифрового устройства, которым человек пользуется регулярно. Такое устройство должно обеспечивать надежную связь и помещаться в кармане (eLearning Guild)» [9]. В более узком смысле применительно к сфере образования мобильное обучение – это «любая учебная активность, в которой преимущественно или исключительно используются портативные устройства – телефоны, смартфоны, планшеты, иногда ноутбуки и тому подобное, но не обычные настольные компьютеры (IADIS International Conference Mobile Learning)» [9]. В рамках такого понимания мобильного обучения можно наблюдать активное использование портативных устройств (смартфонов, планшетов, ноутбуков и т.д.) на лекционных и семинарских занятиях, в рамках самостоятельной работы, КСРС (для подготовки докладов, рефератов, учебных проектов, презентаций; общении с преподавателем по электронной почте и т.д.), дистанционного обучения; проведения занятий в формате ВКС. В рамках мобильного обучения мы можем наблюдать еще одну специфику культурологических дисциплин – это возрастание использования портативных устройств при изучении конкретных культурологических тем и разделов. Так, например, в дисциплине «Культурология» при изучении таких тем, как, например, «Культура конкретных исторических периодов», «Мировая

художественная культура» в рамках семинарских занятий выступления студентов часто сопровождаются показом презентаций.

Важной цифровой технологией для изучения культурологических дисциплин, главным образом, дисциплины «Культурология» в ТГПУ им. Л.Н. Толстого является одноименный он-лайн курс, размещенный на платформе «Moodle» [10]. Хотя он имеет особое значение для студентов заочной формы обучения, он активно используется для организации самостоятельной работы и ее контроля у студентов дневного отделения.

Структура онлайн курса следующая: он включает в себя 10 содержательных тем (Тема 1. Введение в культурологию. Культурология как наука. Тема 2. Понятие культуры. Виды культуры. Тема 3. Структура культуры. Морфологическая модель культуры, Тема 4. Символическая организация культуры. Тема 5. Культурная динамика. Понятие культурогенеза. Тема 6. Античная культура. Тема 7. Средневековая культура. Тема 8. Культура Возрождения. Тема 9. Культура Нового времени. Тема 10. Культура современного глобального мира (рубеж XX – XXI вв.). В каждой теме присутствуют конспекты лекций, планы семинаров с указанием конкретных страниц учебных и научных источников. Также дается тест для автоматизированного прохождения. Как мы видим, курс разделен на два модуля, один из которых можно обозначить как «Теоретическая культурология», а второй как «Мировая художественная культура». В этом при создании курса руководствовались изменением положения культурологии в системе научных специальностей, а именно, совмещении Теории и истории культуры с искусством.

Направление геймификации вариативно. Так, Никитиным А.С. выделены следующие аспекты данного процесса:

1) динамика использование сценариев, требующих концентрации, внимания пользователя и реакции в реальном времени.

2) механика это – использование сценарных элементов, характерных для геймплея, таких, как виртуальные награды, статусы, очки, виртуальные товары.

3) эстетика это – создание общего игрового впечатления, способствующего эмоциональной вовлечённости.

4) эоциальное взаимодействие это – широкий спектр техник, обеспечивающих межпользовательское взаимодействие, характерное для игр» [11].

В ТГПУ им. Л.Н. Толстого основное внимание уделяется именно механике и эстетике. Например, на семинарских занятиях по дисциплине «Культурология» студенты получают виртуальные награды, которые выдаются во многом за задания онлайн курса. Так же проводятся игры-диспуты, в частности, игра-диспут в средневековом университете или парламентские дебаты при изучении политической культуры.

Перечень видов оценочных средств по дисциплине «Культурология» во многом допускает цифровизацию: автоматически проверяемый тест, реферат и индивидуальный проект с презентацией.

Кроме того, цифровые технологии используются при организации ряда дисциплин культурологической направленности, реализуемых на разных факультетах ТГПУ им. Л.Н. Толстого. Данные дисциплины могут быть разделены на несколько блоков. Мы предлагаем следующую классификацию дисциплин культурологической направленности (см. табл. 1)

Таблица 1 - Классификация дисциплин культурологической направленности

DOI: <https://doi.org/10.23670/IRJ.2023.128.33.1>

Название блока дисциплин	Наименование дисциплины	Факультет (институт)
Дисциплины, имеющие в содержании культурологический материал	Религиоведение	Искусств, социальных и гуманитарных наук
	История религий	Истории и права
	Музееведение	Русской филологии и документоведения
	Культура речи и деловое общение	Русской филологии и документоведения
	Медиакультура	Русской филологии и документоведения
	Мировая художественная культура	Русской филологии и документоведения
	Речевая культура	Русской филологии и документоведения
	Русская литература и язык в контексте культуры и искусства	Русской филологии и документоведения
	Молодежные субкультуры: самовыражение через музыку	Искусств, социальных и гуманитарных наук
	Культура и образование, их место в современном глобальном мире	Искусств, социальных и гуманитарных наук
Культурологические дисциплины	Религиозная культура и межконфессиональный диалог	Искусств, социальных и гуманитарных наук

профессиональной направленности	в образовании	
	Историко-культурная регионалистика в профессиональной деятельности	Все факультеты университета
	Культурно-историческое наследие и туристические ресурсы	Институт туризма и креативных индустрий
	Охрана памятников историко-культурного наследия	Институт туризма и креативных индустрий
	Культурная антропология	Институт туризма и креативных индустрий
	Культурные процессы в современном мире	Институт туризма и креативных индустрий
	Менеджмент культурной деятельности.	Институт туризма и креативных индустрий
	Основы художественной культуры	Институт туризма и креативных индустрий
Искусствоведческие дисциплины, основанные на культурологическом базисе	Академическое пение	Все дисциплины реализуются на факультете искусств, социальных и гуманитарных наук
	Дирижерско-хоровые дисциплины	
	Информационные технологии в музыке	
	История отечественной музыки	
	Мультимедийные технологии в искусстве	

### Заключение

В реализации каждой из представленных культурологических дисциплин задействованы те или иные цифровые технологии. Они не ограничиваются только мобильным обучением, онлайн курсами или игрофикацией, которые во многом как раз и формируют цифровую образовательную среду современного вуза. Рассмотренные в статье цифровые технологии, на наш взгляд, являются наиболее характерными для реализации дисциплин именно культурологической направленности в вузе. Использование цифровых технологий в сфере образования в настоящее время очень важно, потому что они, по верному замечанию Г.В. Романовой, «трансформируют традиционный академический процесс в более динамичную, творческую и индивидуально-ориентированную среду, позволяющую не быть привязанным к аудиторным занятиям, единому темпу и объему изучаемого материала, открывает неограниченные возможности для творчества, индивидуальных исследований и разработок, а также виртуального сотрудничества и доступа к наиболее качественным источникам информации» [12]. Использование данных технологий не умаляет значение контактных занятий, в особенности со студентами очной формы обучения.

### Конфликт интересов

Не указан.

### Рецензия

Все статьи проходят рецензирование. Но рецензент или автор статьи предпочли не публиковать рецензию к этой статье в открытом доступе. Рецензия может быть предоставлена компетентным органам по запросу.

### Conflict of Interest

None declared.

### Review

All articles are peer-reviewed. But the reviewer or the author of the article chose not to publish a review of this article in the public domain. The review can be provided to the competent authorities upon request.

### Список литературы / References

- Буряк В.А. Особенности преподавания гуманитарных дисциплин в условиях цифровизации современного общества / В.А. Буряк, Н.А. Лысенко // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. — 2021. — 1. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-prepodavaniya-gumanitarnyh-distiplin-v-usloviyah-tsifrovizatsii-sovremennogo-obschestva> (дата обращения: 03.12.2022).
- Валеева Г.В. Этические проблемы цифровизации высшего образования (аналитический обзор современных исследований) / Г.В. Валеева // Гуманитарные ведомости ТГПУ им. Л.Н. Толстого. — 2021. — 2(38). — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/eticheskie-problemy-tsifrovizatsii-vysshego-obrazovaniya-analiticheskiy-obzor-sovremennyh-issledovaniy> (дата обращения: 04.12.2022).

3. Приоритетный проект в области образования «Современная цифровая образовательная среда в Российской Федерации» // Современная цифровая образовательная среда в РФ. — URL: <http://neorusedu.ru/about> (дата обращения: 19.11.2022 г.)
4. Федеральный проект «Цифровая образовательная среда» // Минпросвещения России. — URL: <https://edu.gov.ru/national-project/projects/cos/> (дата обращения: 20.11.2022 г.)
5. Ваганова О.И. Цифровые технологии в образовательном пространстве / О.И. Ваганова, А.В. Гладков, Е.Ю. Коновалова и др. // БГЖ. — 2020. — 2(31). — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovye-tehnologii-v-obrazovatelnom-prostranstve> (дата обращения: 03.12.2022).
6. Померанцева Н.Г. Особенности формирования иноязычной социокультурной компетенции средствами массовых открытых онлайн курсов / Н.Г. Померанцева, Т.А. Сырина // АНИ: педагогика и психология. — 2017. — 4(21). — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-formirovaniya-inoazychnoy-sotsiokulturnoy-kompetentsii-sredstvami-massovyh-otkrytyh-onlayn-kursov> (дата обращения: 20.11.2022)
7. Шерматов Ш.М. Использование компьютерных технологий и методов обучения в преподавании гуманитарных дисциплин / Ш.М. Шерматов, М.С. Гафорова // Вестник ТГУПБП. — 2012. — 3. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-kompyuternyh-tehnologiy-i-metodov-obucheniya-v-prepodavanii-gumanitarnyh-distiplin-1> (дата обращения: 04.12.2022).
8. Евдокимова О.В. Применение цифровых технологий обучения дисциплинам гуманитарного цикла в профессиональном образовании / О.В. Евдокимова // Международный научно-исследовательский журнал. — 2021. — 7(109). — URL: <https://research-journal.org/archive/7-109-2021-july/primenenie-cifrovых-tehnologiy-obucheniya-disciplinam-gumanitarnogo-tsikla-v-professionalnom-obrazovanii> (дата обращения: 04.12.2022)
9. Бондаренко Н.Г. Понятие «мобильное обучение» / Н.Г. Бондаренко // Перспективы развития информационных технологий. — 2014. — 20. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ponyatie-mobilnoe-obuchenie> (дата обращения: 20.11.2022)
10. Культурология. Онлайн курс. — URL: <http://online.tsput.ru/course/view.php?id=32> (дата обращения: 20.11.2022 г.)
11. Никитин С.И. Геймификация, игрофикация, играизация в образовательном процессе / С.И. Никитин // Молодой ученый. — 2016. — 9(113). — с. 1159-1162. — URL: <https://moluch.ru/archive/113/28806/> (дата обращения: 03.12.2022).
12. Романова Г.В. Цифровизация высшего образования: новые тренды и опыт внедрения / Г.В. Романова // Гуманитарные науки. — 2020. — 4(52). — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovizatsiya-vysshego-obrazovaniya-novye-trendy-i-opyt-vnedreniya> (дата обращения: 04.12.2022).

### Список литературы на английском языке / References in English

1. Burjak V.A. Osobennosti prepodavaniya gumanitarnyh disciplin v usloviyah cifrovizatsii sovremennogo obshchestva [Features of Teaching Humanities Subjects in the Digitalisation of Modern Society] / V.A. Burjak, N.A. Lysenko // Gumanitarnye, social'no-jekonomicheskie i obshhestvennye nauki [Humanities, Socio-economic and Social Sciences]. — 2021. — 1. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-prepodavaniya-gumanitarnyh-distiplin-v-usloviyah-tsifrovizatsii-sovremennogo-obschestva> (accessed: 03.12.2022). [in Russian]
2. Valeeva G.V. Jeticheskie problemy cifrovizatsii vysshego obrazovaniya (analiticheskij obzor sovremennyh issledovaniy) [Ethical Issues in the Digitalisation of Higher Education (An Analytical Review of Current Research)] / G.V. Valeeva // Gumanitarnye vedomosti TGPU im. L.N. Tolstogo [Humanities Bulletin of the L.N. Tolstoy TSPU]. — 2021. — 2(38). — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/eticheskie-problemy-tsifrovizatsii-vysshego-obrazovaniya-analiticheskij-obzor-sovremennyh-issledovaniy> (accessed: 04.12.2022). [in Russian]
3. Prioritetnyj proekt v oblasti obrazovaniya «Sovremennaja cifrovaja obrazovatel'naja sreda v Rossijskoj Federacii» [Priority Education Project "Modern Digital Learning Environment in the Russian Federation"] // Sovremennaja cifrovaja obrazovatel'naja sreda v RF [The Modern Digital Learning Environment in the Russian Federation]. — URL: <http://neorusedu.ru/about> (accessed: 19.11.2022) [in Russian]
4. Federal'nyj proekt «Cifrovaja obrazovatel'naja sreda» [Federal Digital Learning Environment Project] // Minprosveshhenija Rossii [Ministry of Education of Russia]. — URL: <https://edu.gov.ru/national-project/projects/cos/> (accessed: 20.11.2022) [in Russian]
5. Vaganova O.I. Cifrovye tehnologii v obrazovatel'nom prostranstve [Digital Technology in the Education Space] / O.I. Vaganova, A.V. Gladkov, E.Ju. Konovalova et al. // BGZh. — 2020. — 2(31). — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovye-tehnologii-v-obrazovatelnom-prostranstve> (accessed: 03.12.2022). [in Russian]
6. Pomeranceva N.G. Osobennosti formirovaniya inozazychnoj sociokul'turnoj kompetencii sredstvami massovyh otkrytyh onlajn kursov [The Specifics of Forming Foreign Socio-Cultural Competence through Massive Open Online Courses] / N.G. Pomeranceva, T.A. Syrina // ANI: pedagogika i psihologija [ANI: Pedagogy and Psychology]. — 2017. — 4(21). — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-formirovaniya-inoazychnoy-sotsiokulturnoy-kompetentsii-sredstvami-massovyh-otkrytyh-onlayn-kursov> (accessed: 20.11.2022) [in Russian]
7. Shermatov Sh.M. Ispol'zovanie komp'yuternyh tehnologij i metodov obucheniya v prepodavanii gumanitarnyh disciplin [Using Computer Technology and Learning Methods in the Teaching of the Humanities] / Sh.M. Shermatov, M.S. Gaforova // Vestnik TGUPBP [TSUPBP Bulletin]. — 2012. — 3. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-kompyuternyh-tehnologiy-i-metodov-obucheniya-v-prepodavanii-gumanitarnyh-distiplin-1> (accessed: 04.12.2022). [in Russian]
8. Evdokimova O.V. Primenenie cifrovых tehnologij obucheniya disciplinam gumanitarnogo cikla v professional'nom obrazovanii [Using Digital Technologies for Teaching Humanities in Professional Education] / O.V. Evdokimova // Mezhdunarodnyj nauchno-issledovatel'skij zhurnal [International Scientific Research Journal]. — 2021. — 7(109). — URL:

<https://research-journal.org/archive/7-109-2021-july/primenenie-cifrovyx-texnologij-obucheniya-disciplinam-gumanitarnogo-cikla-v-professionalnom-obrazovanii> (accessed: 04.12.2022) [in Russian]

9. Bondarenko N.G. Ponjatie «mobil'noe obuchenie» [The Concept of Mobile Learning] / N.G. Bondarenko // Perspektivy razvitija informacionnyh tehnologij [Prospects for the Development of Information Technology]. — 2014. — 20. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ponyatie-mobilnoe-obuchenie> (accessed: 20.11.2022) [in Russian]

10. Kul'turologija. Onlajn kurs [Cultural Studies. Online course]. — URL: <http://online.tsput.ru/course/view.php?id=32> (accessed: 20.11.2022) [in Russian]

11. Nikitin S.I. Gejmifikacija, igrofikacija, igraizacija v obrazovatel'nom processe [Gamification in Education] / S.I. Nikitin // Molodoj uchenyj [Young Scientist]. — 2016. — 9(113). — p. 1159-1162. — URL: <https://moluch.ru/archive/113/28806/> (accessed: 03.12.2022). [in Russian]

12. Romanova G.V. Cifrovizacija vysshego obrazovaniya: novye trendy i opyt vnedrenija [Digitalisation of Higher Education: New Trends and Experiences] / G.V. Romanova // Gumanitarnye nauki [Humanities]. — 2020. — 4(52). — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovizatsiya-vysshego-obrazovaniya-novye-trendy-i-opyt-vnedreniya> (accessed: 04.12.2022). [in Russian]