**Масакова Надежда Сергеевна,**

учитель истории и обществознания,

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа № 22 с углубленным изучением отдельных предметов»;

624090, Россия, г. Верхняя Пышма, Успенский проспект, 49,

e-mail: [79505406834@ya.ru](mailto:79505406834@ya.ru)

Опубликована была в

XXVII межрегиональных с

международным участием

историко-педагогических чтений:

«НАУЧНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ

ИЗУЧЕНИЯ И ПРЕПОДАВАНИЯ

ИСТОРИЧЕСКИХ И

ОБЩЕСТВОВЕДЧЕСКИХ ДИСЦИПЛИН:

ИСТОРИЯ И СОВРЕМЕННОСТЬ»

**НЕКОТОРЫЕ ВОПРОСЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА УРОКАХ ИСТОРИИ**

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА.** компьютеризация, компьютерная игра, обучение истории, симуляторы, контрфактическая история, альтернативная история, информационное общество.

**АННОТАЦИЯ.**В статье рассматривается потенциал использования компьютерных игр в обучении истории. Автор приводит классификацию компьютерных игр с историческим контентом по жанрам, раскрывает их достоинства и недостатки как средстваобучения, формулирует некоторые общие принципы и приемы их применения в рамках преподавания истории.

**MasakovaNadezhdaSergeevna,**

history and social studies teacher,

Municipal autonomous educational Institution «Secondary school No. 22 with in-depth study of individual subjects»;

Russia, VerkhnyayaPyshma,

e-mail: 79505406834@ya.ru

**SOME QUESTIONS ABOUT THE USE OF COMPUTER GAMES IN HISTORY LESSONS**

**KEYWORDS.** computerization, computer game, history teaching, simulators, counterfactual history, alternative history, information society.

**ANNOTATION.**The study discusses the opportunities for computer games in history education. The author classifies history-themed games into genres, reveals their advantages and disadvantages as a learning tool, and determines several general principles and techniques forusing computer games when teaching history/

Рынок компьютерных игр с историческим содержанием достаточно велик. Сейчас по сюжетам этих игр снимают полнометражные фильмы. Действительно, хочется отметить, что компьютерная игра, основанная на историческим сюжете – детище информационного общества. Информационное общество – неограниченный поток информации, который легкодоступен, а также любая информация может подвергаться критике. История не воспринимается как наука, и поэтому ее можно конструировать [1, p. 93, 2, c. 105]. Поэтому сюжеты многих игр историческими назвать сложно, потому что создатели игр могут использовать «околоисторическую» информацию, и даже квазиисторию.

Что касается вопроса изучения использования компьютерных игр на уроках истории, то в западной науке накоплен достаточный опыт. Публикации можно разделить по нескольким блокам.

*1. Работы, посвященные осмыслению самого феномена компьютерных игр с историческим контентом и специфики их существования в мире истории.*

В числе первых разработчиков этих сюжетов можно назвать П. Корбейла. В 1988 г. в журнале HistoryMicrocomputerReview он опубликовал статью, в которой заметил, что компьютерные игры меняют бытие истории, поскольку, во-первых, обеспечивают невиданную прежде степень погружения человека впрошлое; во-вторых, позволяют «делать» историю в настоящем; в-третьих, в некотором смыслеосвобождают ее от интерпретаций [3, p. 33].

Дж. Шик подчеркивал, что компьютерные игры имеют важное значение для обучения истории, так как они дают игрокам выбор в принятии тех или иных решений и возможность переиграть исторические события в игровой ситуации. Таким образом, игроки могут увидеть, к чему приводит их выбор и как мог измениться ход событий в истории. Компьютерная игра, по своей сути приобретает образ лабораторной работы, в конце которых обязательно игрок должен прийти к выводу. По словам автора, история – не только даты, события и персоналии, которые необходимо заполнить, на самом деле цель истории - развитие исторического мышления счетким представлением о причинно-следственных связях и многовариантности истории, то моделирование исторических событий и процессов является насущной задачей обучения. ПоэтомуДж. Шик выступал за внедрение игр в образовательную деятельность [4, p. 5].

*2. Исследования, содержащие эмпирические данные о потенциале использования компьютерных игр в изучении истории.*

Работы К. Сквайра [5] и С. Эгенфельдт-Нильсена [6]доказывают, что компьютерные игры с историческим контентом вне зависимости от правдивости или фантазийности представления исторической действительности, должны стимулировать интерес обучающихся к познанию истории. Авторы утверждали, в процессе игры дети задавали преподавателю большое количество разнообразных вопросов, связанных с историей и исторической географией, для того чтобы лучше понимать происходящее в игре, а педагог в этойатмосфере поощрял познавательную активность обучаемых, вооружая их новыми знаниями.

М. Чиккино в рамках эксперимента наблюдал за группой обучающихся, которые ежедневно играли в аналоговую игру, имитировавшую франко-индейскую войну 1754–1763 гг. В ходе анализа записей видеокамер автор отметил, что объем знаний, умений и навыков игроков соответствовал уровню обучающихся, которые проводили исследование по теме франко-индейской войны. На основе полученных данных М. Чиккино выдвинул тезис о жизнеспособности приема использования компьютерных игр в процессе обучения истории [7, p. 17].

*3. Работы, в которых представлены конкретные методические приемы применения компьютерных игр в обучении истории.*

В книге 2011 г. «Играя прошлым: использование видеоигр в преподавании истории» и в других своих многочисленных работах И. Макколпредложил принципы отбора компьютерных игр с историческим контентом для внедрения в образовательную деятельность, а также методы и формы их применения, возможные способы мониторинга, и коррекции процесса обучения [8].

А. МакМайкл рассказал об опыте использования игр Civilization III, AgeofEmpires II, Patrician II и EuropaUniversalis II в курсе «История западной цивилизации до 1648 г.» и указал,что наиболее эффективен способом усвоения материала выступает прочтение компьютерной игры, как исторического текста для анализа фактов, явления, событий прошлого, использованных в игре [9, p. 216].

В процессе преподавания курса «Всемирная история до 1450 г.» Дж. Александр поставил перед обучающимися задачу отследить репрезентацию развития цивилизации от рождения через расцвет к упадку в том виде, в каком она есть в игре Civilization IV, и написать эссе с оценкамикачества моделирования исторического процесса в ней и конкретными рекомендациями разработчикам, как можно сделать игру более исторически точной [10].

Отдельного внимания заслуживает работа профессора А.М. Уэйнрайта из Университета Акрона (Огайо, США), который разработал спецкурс для студентов вуза «История в видеоиграх»,включающий такие разделы, как «Механика игр», «Детерминизм и исторические случайности»,

«Репрезентация экономики и окружающей среды» и др., и предполагающий изучение компьютерных игр с позиций историографии, теории и методологии истории [11].

*4. Исследования, содержащие критический анализ исторических фактов, явлений и процессов, нашедших отражение в компьютерных играх.*

Достаточно сказать, что критика серии игр Civilization С. Мэйера уже сейчас насчитывает большое количество публикаций[12].

Компьютерные игры, которые могут быть полезны в рамках преподавания истории, можно условно разделить по жанрам на стратегии и ролевые игры.

*Серия игр Civilization.*

Разработчик: MicroProse (США).

Тип: пошаговая стратегия.

Краткое описание: Каждый игрок выбирает 1 из 18 цивилизаций и определяет ее развитие на протяжении 6 тысячелетий от каменного века до космической эры. Он управляет экономикой(финансовыми, сырьевыми, людскими ресурсами, технологиями), социальными, политическими,культурными процессами (устанавливает общественный строй, форму правления, религию), обороной и внешней политикой выбранной им державы. Задача игрока – привести цивилизацию кмировому господству.

Civilization дает представление о факторах развития цивилизаций, сильных и слабых сторонах тех или иных политических режимов и социально-экономических систем; содержит обширные справочные сведения о различных эпохах развития человечества, которые подаются в легкой и максимально доступной форме.

*Серия игр TotalWar.*

Разработчик: CreativeAssembly (Великобритания).

Тип: пошаговая стратегия с элементами стратегии в реальном времени.

Краткое описание: Игрок, распоряжаясь имеющимися ресурсами, управляет империей или государством в зависимости от исторической эпохи, в которой разворачивается игра, – от Древнего Рима и средневековой Японии до колониальных войн XVIII в. и кампаний Наполеона. Строительство цивилизации происходит в режиме стратегии, а войны и баталии – в режиме реальноговремени. В этот момент игрок превращается в лидера, который отдает войскам приказы маневрировать, атаковать и защищаться.

Разработчики TotalWar по понятным причинам уделили наибольшее внимание военной истории. Детальное описание обмундирования и вооружения воинов, битв, обеспечивающее высокую степень погружения игроков в исторический контекст, дополняется информацией об истории оружия и военного искусства. Участник игры получает представления о принципах комплектования армий, назначении тех или иных родов войск, тактике ведения военных действий, развитии военных технологий и пр.

Наряду с этим, в TotalWar находят отражение история дипломатии и международных систем, особенности того или иного общественно-политического строя, в частности специфика отношений государства и граждан, причины и характер массовых выступлений и революций. Все это делает игру достаточно привлекательной для интеграции в образовательную деятельность.

*Серия игр Assassin’sCreed.*

Разработчик: UbisoftMontreal (Канада).

Тип: ролевая игра в жанре приключения, сочетающая элементы квеста и экшена.

Краткое описание: Игроку предлагается выступать в роли вымышленного персонажа – ассасина – и вести борьбу с тамплиерами, проходя испытание за испытанием. Действием охвачены Древний Египет периода правления Клеопатры, Италия эпохи Ренессанса, Америка периода Семилетней войны и Войны за независимость, а также Франция времен Великой революции конца XVIII в.

Создатель игры канадский геймдизайнер П. Дезиле, будучи фанатом истории, вместе с командой приложил большие усилия, чтобы до известной степени точно воспроизвести историческую обстановку. Хотя в основе игры лежит вымышленный сюжет о многовековой войне междутамплиерами и ассасинами и действует выдуманный персонаж, историческая среда реконструируется с опорой на факты. Так, при анализе игры Assassin’sCreed: Odyssey (2018) доктор исторических наук Дж. Брауэрс из Амстердамского свободного университета подтвердил то, что дизайн планировки поселений, архитектурных сооружений, храмов Древней Греции в игре соответствуют данным, дошедшим до нас, а также предположил, что разработчики игры полагались насвидетельства Плутарха.

В целом, несмотря на присутствие в игровом мире Assassin’sCreed вымысла и неточностей, игрок встречает большое количество аутентичных, выполненных в трехмерном и реалистичном изображении памятников культуры и искусства, предметов быта и одежды, знакомится со значительным кругом исторических деятелей от Клеопатры до Дж. Вашингтона. В этом смыслеигры этой серии ценны как интерактивное наглядное пособие, позволяющее визуализировать историческую эпоху.

*Серияигр Call of Duty.*

Разработчик: InfinityWard (США).

Тип: шутер от первого лица.

Краткое описание: Игрок в роли бойца армии одной из стран-участниц выполняет миссии, сражаясь на полях Второй мировой войны, в военных конфликтах холодной войны, участвуя вантитеррористической операции начала XXI в. и даже в гипотетической третьей мировой войне.

С точки зрения обучения истории наибольшую ценность представляют выпуски игры, посвященные Второй мировой войне. Шутер имеет как одиночный режим игры, так и многопользовательский. В одиночной можно воевать за одного из трех солдат Второй мировой: американского десантника, рядового Джоя Мартина; британца, сержанта Джека Эванса; красноармейца, позже лейтенанта Красной армии Алексея Ивановича Воронина. Для достижения реализма иаутентичности команда геймдизайнеров консультировалась с военным историком М. Морганом,который даже организовал поездку разработчиков в Европу на места сражений. Наверное, поэтому игра с известной степенью точности воспроизводит локации и декорации битв под Прохоровкой, Сталинградом, высадки союзников в Нормандии и многих других операций; тактику ведения военных действий, вооружение и обмундирование армий СССР, США, Великобритании иТретьего рейха; имена солдат и тип речи.

Перечислив серии игр с историческим содержанием мы должны отметить несколько моментов, а именно положительные и отрицательные стороны использования компьютерной игры на уроках истории.

К числу положительных сторон мы должны отметить следующее:

- для молодежи привычной и привлекательной является игровая среда, в которой они много проводят времени;

- достижение максимального эффекта погружения в историческую эпоху за счет эмоционального переживания событий;

- умение осознанно делать выбор, формируемое по словам И. Маккола, позволит сформировать умение оценивать последствия сделанного выбора [13, p. 525].

Западные методисты выдвигаю тезис о том, игра-стратегия по своей сути есть симулятор, лаборатория, в которой можно моделировать события и процессы истории, а также достаточно комплементарны практике контрфактической истории с ее фокусом на вопросах «Что, если бы?», «Как это могло быть?».

По мнению авторов, игра-стратегия выступая как поле экспериментов позволяет сформировать у обучающихся причинно-следственные связи, понимание многофакторности и альтернативности всего исторического процесса. Сделав выбор игрок может видеть последствия своих действий, может вернуться назад и изменить выбор, и автоматически изменяться события в конце игры.

- любой игрок выступает создателем, а не наблюдателем исторических событий, что невозможно сделать на традиционном уроке;

- большинство игр детализированы, точны, реалистичны, красочны, что позволяет узнать о материальной культуре племени, народа, целой эпохи.

Однако отрицательных сторон, по нашему мнению, больше.

- компьютерная игра – история нереальная, выдуманная, и как нам кажется, еще больше «уводит» обучающегося в виртуальный мир;

- любая игра транслирует систему взглядов своего создателя;

- весь спектр образовательных задач не решается в ходе подобного урока, внимание обучающегося сконцентрировано на самом игровом процессе;

- требования игры к ПО компьютера могут быть высокими;

- большинство педагогов не воспринимают компьютерные игры как средство обучения.

Некоторые общие принципы использования компьютерных игр в обучении истории:

- педагог должен обладать достаточным объемом информации о содержании игры, а также высоким уровнем компьютерной грамотности.

- игры могут использоваться как элемент учебных материалов, а не формой урока.

- педагог может использовать игры при условии увлеченности своих обучающихся играми.

- педагог – фасилитатор, он акцентирует внимание обучающихся на ключевых моментах, задает вопросы, формулирует задания, предоставляет информацию.

- основной прием работы – критика исторического содержания игры, это хорошо мотивирует на изучение истории [14, p. 602].

- игровая сессия должна заканчиваться совместным обсуждением исторического контента, и времени на обсуждение должно быть больше, чем сама игровая сессия.

- большие временные затраты на изучение игры, анализ ее исторического содержания, установка ПО и настройка оборудования.

- сложность включения такого занятия в обычный школьный урок, и расписание.

- возрастное ограничение, использование этого приема в самом начале изучения истории, т.е. 5-6 классы, нам кажется, нецелесообразным, потому что в этот период у обучающихся должно сформироваться правильное восприятие к предмету, что касается 7-9 классов, тоже не подходит, потому особенности этого периода таковы, что подростки стремятся углубиться в виртуальный мир и учатся искать информацию. Самым оптимальным является 10-11 классы, т.к. более ответственны делая выбор, а также для получения информации используют различные источники.

- необходимость ведения журнала с заметками о проведенных играх, их содержании для дальнейшего анализа.

Подводя итог выше сказанному, мы может отметить, что компьютерные игры с историческим содержанием ценны для образовательного процесса. Компьютерная игра содержит две замечательные особенности, с одной стороны интересна учителям истории с точки зрения игровой механики, то есть как это было сделано, с другой стороны – реконструкция исторического процесса, красочного трехмерного изображения множества предметов материальной культуры народов разных эпох.Однако, стоит отметить и существенные недостатки этого приема. Современные обучающиеся зависимы от компьютера, а также склонны верить тому, что демонстрируют им через экран телевизора или монитора, поэтому верить историческому содержанию компьютерной игры они склонны. Непринятие педагогами этого приема, как самостоятельного элемента учебного материала такой же весомый недостаток, что и выше указано.

Мы считаем, что интерес к использованию компьютерных игр на уроках истории будет возрастать.

**Список литературы**

1. Electronic Learning Resources Used in Teacher Education Programs for Bachelor’s and Master’s Degrees / N.N. Makarova, N.V. Chernova, M.N. Potemkina, A.E. Lubetskiy, I. Koldomasov // Man in India. 2017. Vol. 97, no. 5. P. 93–104.

2. Чернова Н.В., Макарова Н.Н. Наглядные методы обучения и проектные методики на уроке истории // Перспективы науки и образования. 2018. № 6 (36). С. 105–113.

3. Corbeil P. Rethinking History with Simulations // History Microcomputer Review. 1988. Vol. 4, no. 1. P. 21–35.

4. Schick J.B. Microcomputer Simulations in the Classroom // Ibid. 1985. Vol. 1, no. 1. P. 3–6.

5. Squire K. Replaying History: Learning World History through Playing Civilization III. Thesis Submitted to the Faculty of the School of Education in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree Doctor of Philosophy. Madison, 2004. 415 p.

6. Egenfeldt-Nielsen S. Third Generation Educational Use of Computer Games // Journal of Educational Multimedia and Hypermedia. 2007. No. 16. P. 263–281.

7. Cicchino M.I. Using Game-based Learning to Foster Critical Thinking in Student Discourse // Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning. 2015. Vol. 9, no. 2. P. 1–18.

8. McCall J.: 1) Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History. N. Y., 2011. 216 p.; 2) Historical Simulations as Problem Spaces: Criticism and Classroom Use // Journal of Digital Humanities. 2012. Vol. 1, no. 2. P. 1–2 ; 3) Navigating the Problem Space: The Medium of Simulation Games and the Study of History // The History Teacher. 2012. No. 46. P. 9–28.

9. McMichael A. PC Games and the Teaching of History // The History Teacher. 2007. No. 40. P. 203–218.

10. Alexander J.W. Civilization and Enlightenment: A Study in Computer Gaming and History Education // The Middle Ground Journal. 2013. No. 6. P. 21–30.

11. Wainwright A.M. Teaching Historical Theory through Video Games // The History Teacher. 2014. No. 47. P. 579–612.

12. Owens T. Modding the History of Science: Values at Play in Modern Discussions of Sid Meier’s Сivilization // Simulation & Gaming. 2011. No. 42. P. 481–495 ;Poblocki K. Becoming State: The Bio-cultural Imperialism of Sid Meier’s Civilization // Focaal: European Journal of Anthropology. 2002. No. 39. P. 163–177.

13. McCall J. Teaching History with Digital Historical Games: An Introduction to the Field and Best Practices // Simulation & Gaming. 2016. Vol. 47, no. 4. P. 517–542.

14. Wainwright A.M. Ор. cit. P. 602.