

**Петров Максим Андреевич**

студент

*Научный руководитель*

**Карапкова Олеся Григорьевна**

канд. ист. наук, доцент

ФГБОУ ВО «Армавирский государственный

педагогический университет»

г. Армавир, Краснодарский край

## **ИНФОРМАЦИОННЫЕ СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ И ГЕЙМИФИКАЦИЯ ОБРАЗОВАНИЯ В СОВРЕМЕННОЙ РОССИИ**

***Аннотация:** в статье рассматривается применение информационных средств обучения на уроках истории, а также геймификация, то есть использование компьютерных игр с целью обучения и передачи информации. Приводятся конкретные примеры наглядных источников информации и игр, которые могут быть применены в процессе обучения истории.*

***Ключевые слова:** ИСО, компьютерные игры, наглядность, история, педагогика, аудиовизуальные технологии, цифровизация.*

Современная образовательная парадигма переживает период глубокой цифровизации, особенно заметной в преподавании гуманитарных дисциплин. Информационные системы обучения (ИСО) стали неотъемлемой частью учебного процесса, кардинально изменив традиционные подходы к подаче исторического и обществоведческого материала. Сегодня трудно представить кабинет истории без мультимедийного оборудования – персональных компьютеров, интерактивных досок, систем звукового сопровождения, которые превращают обычный урок в увлекательное путешествие во времени [3, с. 1–2].

Особую ценность цифровые технологии представляют именно для исторического образования, где визуализация играет ключевую роль. Современные ИСО позволяют не просто рассказывать о прошлом, а буквально оживлять его перед глазами учащихся. Мультимедийные презентации с интерактивными

картами, анимированными схемами исторических процессов, встроенными видеофрагментами создают эффект погружения в эпоху. Учитель получает возможность демонстрировать редкие архивные документы, фотографии, кадры кинохроники, которые раньше были доступны лишь узкому кругу специалистов.

Аудиовизуальные технологии открывают новые перспективы в изучении исторических источников. Теперь ученики могут не просто читать тексты выступлений политических деятелей, но и слышать их подлинные голоса, видеть мимику и жесты, что значительно усиливает эмоциональное восприятие материала. Особенно ценны записи речей ключевых исторических фигур – от Николая II до современных политиков, позволяющие понять дух эпохи через интонации и особенности речи. Музыкальные произведения изучаемого периода – от «Марсельезы» до песен Гражданской войны – становятся живыми свидетелями времени, передающими настроения и идеи своей эпохи.

Документальное кино и учебные фильмы заняли особое место в арсенале современного учителя истории. Такие проекты, как «Рюриковичи» или «Империя», сочетая научную достоверность с художественной выразительностью, помогают учащимся визуализировать исторические события. Однако здесь важно соблюдать баланс – художественные фильмы на исторические темы требуют особого методического сопровождения и критического анализа, так как часто содержат упрощения и авторские интерпретации.

Особый интерес представляет применение геймификации в историческом образовании. Стратегические игры серии Total War или Civilization, при всей их условности, позволяют учащимся в интерактивной форме понять сложность исторических процессов, взаимосвязь экономических, политических и культурных факторов. Важно, что такие игры пробуждают исследовательский интерес – многие ученики, начав с виртуальной реконструкции битвы, обращаются к серьезным историческим источникам, чтобы глубже понять эпоху.

Однако цифровизация образования требует взвешенного подхода. Чрезмерное увлечение технологическими новинками может привести к поверхностному восприятию истории, когда яркая картинка заменяет глубокий анализ. Кроме

того, сохраняются проблемы технического характера – не все школы обладают современным оборудованием, а где-то сказывается недостаточная цифровая грамотность преподавателей. Важно помнить, что технологии – это лишь инструмент, эффективность которого зависит от педагогического мастерства учителя и продуманной методики применения [1, с. 2].

Перспективы развития ИСО в историческом образовании связаны с внедрением виртуальной и дополненной реальности, которые позволят создавать эффект полного погружения в историческую среду. Уже сегодня появляются проекты виртуальных экскурсий по древним городам, 3D-реконструкции знаменитых битв, интерактивные музеи. Эти технологии открывают новые возможности для исследовательской работы учащихся, развития их критического мышления и исторического воображения.

Подводя итог, хотелось бы привести конкретные примеры использования ИСО.

На уроках истории и обществознания можно использовать следующие игры.

1. Отдельно следует рассматривать игры в жанре стратегии и шутеры, позволяющие наглядно рассмотреть оружие, технику и многое другое, что использовалось в различные периоды времени, а также с точностью увидеть места сражений различных эпох (Ultimate General: Civil War, Revolution Under Siege, Theatre of War, Company of Heroes 1).

2. Игры, которые отражают образ эпох, поведенческие стереотипы, психологию и культурные особенности (L.A. Noire).

3. Серия игр Total War (Shogun: Total War, Medieval: Total War, Rome: Total War, Spartan: Total Warrior, Medieval II: Total War, Empire: Total War, Napoleon: Total War, Total War: Shogun 2) каждая игра отдельно рассматривает свой исторический период, хорошо описывая личности того периода, но как и в прошлой игре, события изменяются по воле игрока.

4. Серия игр «Казачьи» дает возможность игроку взять под контроль одну из 16 стран, развивать их общественный строй, бороться против других стран и решать проблемы, которые возникают по ходу военного конфликта [3, с. 4].

5. Серия игр Civilization, позволяет рассмотреть исторический путь человечества от первобытного времени до наших дней, изучая путь освоения основных технологий, но это самая не историческая игры из всех представленных, она хорошо подходит для рассмотрения влияния экономики и культуры на развитие цивилизаций.

Следом мы рассмотрим видеоматериалы при изучении истории и обществознания, они могут оказывать влияния на человека, гораздо в более полном смысле, чем любые другие материалы, так как они оказывают влияние на эмоции человека визуально, при этом они могут делиться на два типа.

1. Обучающий материал, прежде чем его рассмотреть, стоит упомянуть, что данный тип фильмов может иметь процент художественного вымысла, с такими фильмами нужно быть аккуратными, так как их авторы могут включать в них свои личные интересы, что лишает их исторического смысла, но они могут использоваться для демонстрации отдельных исторических элементов или событий, такие как битвы, костюмы, вооружение. Вернемся к рассмотрению, данные материалы – это различные познавательные фильмы по истории, такие как цикл фильмов «Империя», «Рюриковичи», «Великие династии», «Обыкновенный фашизм», «Дело декабристов», «Подлинная история Русской революции», кроме них может быть также и просто фильмы, как основанные на реальных событиях: «Движение вверх», «Легенда 17», «Союз спасения», «Батальон»;

Для обществознания данный перечень фильмов гораздо более подходящий, так как здесь малая степень вовлеченности именно личных интересов, здесь можно представить такие циклы как: «ДНК России», «фильмы общества Знания», «Кто мы – Россия», «Религия».

2. Документальные фильмы. Это фильмы, снятые строго по архивным документам или записям тех лет к какой, относится тема фильма, к обществознанию имеет лишь косвенное отношение, но если рассматривать записи заседаний, сессий, конференций, то может быть использовано в полной мере.

3. Исторические хроники, это видеоматериалы, непосредственно снятые в годы каких-либо исторических событий, к ним можно отнести записи советских

и немецких войск в годы Великой Отечественной войны, записи различных конференций и собраний, даже новогодние выступления президентов, данные материалы в полной мере показывают историческую ситуацию эпохи.

Таким образом, цифровая трансформация исторического образования – это не просто техническое обновление, а качественно новый этап в развитии методики преподавания. Грамотное сочетание традиционных педагогических подходов с современными технологиями позволяет сделать изучение истории более наглядным, увлекательным и, что особенно важно, более соответствующим реалиям цифровой эпохи, в которой живут современные школьники.

### ***Список литературы***

1. Ермаков А.В. Модель оценки сценариев игрофикации в учебном процессе / А.В. Ермаков, А.М. Бессмертный, П.П. Иванов // Вестник Северо-Восточного федерального университета им. М.К. Аммосова. – 2014. – Т. 11. №6. – С. 42–46. EDN TGIDHB
2. Фазлыева Р.А. Использование компьютерных игр на уроке истории как способ повышения мотивации учащихся / Р.А. Фазлыева // Дневник науки. – 2021. – №5 (53). – EDN QKMНМХ.
3. Шкильменская Н.А. Основные функции современных информационно-коммуникационных технологий в условиях гуманитаризации образования // Известия РГПУ им. А.И. Герцена. – 2009. – №83 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/osnovnye-funktsii-sovremennyh-informatsionno-kommunikatsionnyh-tehnologiy-v-usloviyah-gumanitarizatsii-obrazovaniya> (дата обращения: 10.10.2024). – EDN KFQRBF