

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ им. В.П. Астафьева
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Исторический факультет
Кафедра всеобщей истории

Царецкая Янина Вадимовна


ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО ИЗУЧЕНИЯ
ПОВСЕДНЕВНОСТИ НА УРОКАХ ИСТОРИИ СРЕДНИХ ВЕКОВ (НА
ПРИМЕРЕ ИГРЫ «THE SIMS MEDIEVAL»)

Направление подготовки 44.03.05 Педагогическое образование
Направленность (профиль) образовательной программы: История
и иностранный язык (английский язык)


ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ
Зав. кафедрой всеобщей истории
кандидат исторических наук
Зберовская Е.Л.

14.06.2023 

НАУЧНЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ
кандидат исторических наук, доцент
Канаев А.Г.

13.06.2023 

ОБУЧАЮЩИЙСЯ
Студент группы ГО-Б18Б-01
Царецкая Я.В.

13.06.2023 

Дата защиты _____

Оценка _____

Красноярск 2023

Оглавление

ВВЕДЕНИЕ	3
Глава 1. Компьютерные игры как средство обучения истории	11
1.1. Понятие компьютерной игры и ее роль в обучении истории школьников	11
1.2. Изучение повседневности на уроках истории	20
Глава 2. Применение компьютерной игры-симулятора «The Sims Medieval» для изучения повседневности на уроках истории средних веков	27
2.1. Описание и соответствие компьютерной игры «The Sims Medieval» с требованиями ФГОС основного общего образования	27
2.2. Преимущества и недостатки использования компьютерной игры «The Sims Medieval» на уроках истории средних веков	35
2.3. Разработка и описание уроков истории с использованием компьютерной игры «The Sims Medieval»	38
Заключение	45
Список использованной литературы	47
Приложение 1	53
Приложение 2	54
Приложение 3	55
Приложение 4	56
Приложение 5	57

ВВЕДЕНИЕ

Научно-технический прогресс, набравший к концу XX в. огромную скорость, послужил причиной появления таких вещей как компьютер и компьютерные технологии. Изобретение компьютеров послужило переломным моментом в развитии многих отраслей промышленности, на порядок повысило мощь и эффективность военной техники, внесло множество прогрессивных изменений в работу средств массовой информации, систем связи, качественно поменяло принцип работы банков и административных учреждений.

Современный человек начинает взаимодействовать с компьютером постоянно — на работе, дома, в машине и даже в самолете. Компьютеры стремительно внедряются жизнедеятельность общества, занимая свое место в нашем сознании.

К сожалению, этим не ограничивается зависимость человека от компьютера. Компьютерные игры относятся к числу актуальных проблем современной науки, так как представляют собой уникальный продукт развития техники и современной личности. Игры помогают нам смоделировать различные жизненные ситуации, проблемы и выдают некоторые возможные пути их решения. Игра содержит в себе все необходимые предпосылки для естественного развития личности и культуры общества. С совершенствованием компьютеров совершенствовались и игры, привлекая все больше и больше людей. На сегодняшний день компьютерная техника достигла такого уровня развития, что позволяет программистам разрабатывать очень реалистичные игры с хорошим графическим и звуковым оформлением.

Обучение в школе воспринимается как нечто обыденное и не вызывает у детей азарта, в то время как компьютерные, ролевые и настольные игры поглощают их целиком. При этом интегрированные в урок принципы

геймификации заметно повышают у детей, растущих в эпоху компьютерных игр, мотивацию к обучению и уровень включенности в изучение нового.

Изучение истории, а тем более истории повседневности через принцип геймификации новая тема для исследований. История повседневности – это область исследований, которая фокусируется на опыте и деятельности обычных людей в прошлом. Ее цель - раскрыть социальные, культурные и экономические практики повседневной жизни и то, как они формировали жизненный опыт отдельных людей и сообществ.

Учащиеся должны изучать повседневную историю, поскольку она обеспечивает осязаемую связь с прошлым и помогает сформировать более полное понимание исторических событий и процессов. Кроме того, изучение повседневной истории помогает очеловечить исторические фигуры и события, делая их более близкими и доступными для учащихся. Это поможет преодолеть распространенное заблуждение, что история – это исключительно действия влиятельных людей и крупные события.

Средневековье, также известное как период Средневековья, было временем огромной исторической важности. В этот период многие аспекты повседневной жизни, такие как одежда, еда, жилье и работа, значительно отличались от того, что мы имеем сегодня. Изучение Средневековья может дать нам большее понимание нашего культурного наследия и эволюции общества с течением времени.

Одним из интересных способов узнать о повседневной жизни людей в Средние века является компьютерная игра «The Sims Medieval». Эта игра представляет собой симулятор, позволяющий игрокам создать королевство в эпоху Средневековья и управлять им. Игроки могут почувствовать, каково это - быть крестьянином, рыцарем или даже монархом, и узнать о различных проблемах и возможностях, которые представляла каждая роль. Эта игра поможет оживить историю Средневековья в увлекательной и интерактивной

форме, что позволит учащимся глубже понять и оценить этот захватывающий период истории.

Создавая собственное королевство и управляя своими персонажами, учащиеся могут развивать критическое мышление, умение решать проблемы и принимать решения. Они также смогут узнать о важности управления ресурсами, дипломатии и стратегии в контексте Средневековья.

Использование компьютерных игр в образовании становится все более популярной темой в последние годы, и многие педагоги признают потенциальные преимущества использования игр в качестве средства обучения. В случае истории повседневной жизни в Средние века, компьютерная игра, такая как "The Sims Medieval", может предложить уникальный и увлекательный способ для учащихся узнать об этом периоде и получить более глубокое понимание социальных и культурных норм того времени. В этом и заключается **актуальность данной работы**.

Компьютерная игра как особый интеллектуальный проект сформировался в 1990-х гг. и получил особенное распространения в 2000-е гг. К настоящему времени сформировалась определенная база компьютерных игр на исторические темы. Однако до настоящего времени феномен исторических компьютерных игр не был предметом специального научно-исторического исследования.

Несмотря на столь успешное и агрессивное распространение компьютерных игр в современном информационном и культурном пространстве их специальное изучение до сих пор остается предметом исследования немногих специалистов.

Для написания исследования по рассматриваемой теме были использованы труды авторов:

— Исследованием компьютерных игр занимались: М.И. Садыков и Р.А. Хаустов¹, Г.П. Кузьмина и И.А. Сидоров², А.Г. Шмелев³.

— Положительные и отрицательные моменты использования компьютерных игр на уроках истории исследуются в работах Милутка А.А.⁴, Пинягин С. В.⁵

— Проблему использования компьютерных игр в образовании рассматривали В.П. Беспалько⁶, В.А. Извозчиков⁷, С.А. Илюшин⁸, Е.И. Машбиц⁹, Е.С. Полат¹⁰, И.В. Роберт¹¹, А.Г. Шмелев¹², М. Эпштейн¹³, Фазлыева Р.А.¹⁴.

— Среди зарубежных авторов свой вклад внесли работы, посвященные исследованиям компьютерных игр с историческим контентом:

¹ Садыков М. И., Хаустов Р. А. Компьютерные игры – психология, классификация, будущее [Текст] / М. И. Садыков, Р. А. Хаустов // ИННОВАТИКА – 2016: сб. науч. тр. / Национальный исследовательский Томский гос. ун-т. Томск, 2016. С.403–406.

² Кузьмина Г. П., Сидоров И. А. Компьютерные игры и их влияние на внутренний мир человека // Вестник Чувашского государственного педагогического университета имени И. Я. Яковлева. Чебоксары, 2012. № 2 (74).

³ Шмелев А.Г. Мир поправимых ошибок / А.Г. Шмелев // Вычислительная техника и ее применение, 1988. № 3. Компьютерные игры.

⁴ Милутка А.А. Компьютерные игры, как способ развития и обучения подрастающего поколения // Научное сообщество студентов XXI столетия. ТЕХНИЧЕСКИЕ НАУКИ: сб. ст. по мат. VIII междунар. студ. науч.-практ. конф. № 8.

⁵ Пинягин С. В. Применение информационных технологий в обучении историков: опыт университетов Запады // Известия вузов. Северо-Кавказский регион. Серия: Общественные науки. 2010. №2.

⁶ Беспалько В. П. Слагаемые педагогической технологии // М.: Педагогика. 1989. С. 192.

⁷ Извозчиков В.А. Информационные технологии в системе непрерывного педагогического образования (проблемы методологии и теории): монография / В.А. Извозчиков. СПб.: Образование, 1996. 342 с.

⁸ Илюшин С.А. Персональные ЭВМ в учебном процессе / С.А. Илюшин, Б.Л. Собкин. М., 1992. 32 с.

⁹ Машбиц Е.И. Психолого-педагогические проблемы компьютеризации обучения / Е.И. Машбиц. М.: Педагогика, 1988. 192 с.

¹⁰ Полат Е.С. Компьютерные телекоммуникации — школе / Е.С. Полат. М., 1995. 198 с.

¹¹ Роберт И.В. Современные информационные и коммуникационные технологии в образовании / И.В. Роберт // Информатика и образование. 1997. №8. С. 23-27.

¹² Шмелев А.Г. Мир поправимых ошибок / А.Г. Шмелев // Вычислительная техника и ее применение, 1988. № 3. Компьютерные игры.

¹³ Эпштейн М. Игра в жизни и искусстве / М. Эпштейн // Соврем, драматургия. 1982. № 2. С. 34-39.

¹⁴ Фазлыева Р.А. Использование компьютерных игр на уроке истории как способ повышения мотивации учащихся // БГПУ им. М. Акмуллы, Уфа. 2021. № 5 (53).

П. Корбейл¹⁵, Дж. Шик¹⁶, К. Сквайр¹⁷, С. Эгенфельдт-Нильсен¹⁸, М. Чиккино¹⁹, И. Маккол²⁰.

— Изучение повседневности на уроках истории есть в работах Масловой И.В.²¹, Ашим У. М.²², Банниковой Е. В.²³, Лукавченко К.М.²⁴, Коротковой М.В.²⁵, Зубковой Е.Ю.²⁶

В рамках данной работы было рассмотрено изучение повседневности средневековья через компьютерные игры, что говорит о **новизне** работы.

Практическая значимость заключается в создании методической разработки серии уроков с использованием компьютерных игр для эффективного формирования представления у учащихся среднего звена быта средневековых людей.

Объектом исследования является процесс изучения повседневности средневековья на уроках истории средних веков через компьютерные игры.

Предметом исследования является возможности использования компьютерной игры «The Sims Medieval» для изучения истории средних веков в школе.

¹⁵ Corbeil P. Rethinking History with Simulations // *History Microcomputer Review*. 1988. Vol. 4, no. 1. P. 21–35.

¹⁶ Schick J.B. Microcomputer Simulations in the Classroom // *Ibid*. 1985. Vol. 1, no. 1. P. 3–6.

¹⁷ 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.

¹⁸ Egenfeldt-Nielsen S. Third Generation Educational Use of Computer Games // *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*. 2007. No. 16. P. 263–281.

¹⁹ 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.

²⁰ McCall J. *Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History*. N. Y., 2011. 216 p.

²¹ Маслова И. В. Методические аспекты изучения повседневности русского купечества XIX века на уроках истории // *Концепт*. 2013. No 02 (февраль). С. 1-6.

²² Ашим У. М. Синквейн как средство развития творческих способностей учащихся / У. М. Ашим // *Вестник РУДН, серия Вопросы образования: языки и специальность*, 2015, No5. С. 237-241.

²³ Банникова Е. В. Повседневность как объект исторического исследования / Е.В. Банникова // *Современные исследования социальных проблем*, 2011. С. 1-11.

²⁴ Лукавченко К. М. Применение визуализации на уроках истории / К. М. Лукавченко // *Наука и молодежь: Материалы Всероссийской научно -практической студенческой конференции*. Елабуга: Изд-во Елабужский институт К(П)ФУ, 2016. С. 280-283.

²⁵ Короткова М. В. *Культура повседневности. История костюма* / М. В. Короткова. Москва: ВЛАДОС, 2002. 300 с.

²⁶ Зубкова Е.Ю. *История через повседневность: новый ракурс преподавания истории XX в.* [Электронный ресурс]. URL: <https://urokiistorii.ru/article/652> (дата обращения: 06.06.2023).

Цель исследования заключается в изучении потенциальных преимуществ и проблем использования игры «The Sims Medieval» на уроках истории и оценка ее эффективности как средства преподавания истории повседневности в Средние века.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие **задачи**:

1. Изучить общее представление о компьютерных играх как педагогическом средстве обучения истории;
2. Выяснить особенности применения компьютерных игр при обучении истории;
3. Проанализировать достоинства и недостатки использования игры-симулятора в обучении;
4. Провести апробацию данной техники на уроках истории средних веков.
5. Представить результаты использования игры в классе.

Исходя из целей и задач исследования, можно сформулировать **гипотезу**: сочетание интерактивных методов обучения истории, таких как компьютерные игры, с традиционными формами и методами обучения способствует повышению уровня знаний, умений и навыков у учащихся средней школы.

Постановка цели и приоритетных задач данной работы предопределила выбор основных **источников**:

Нормативно-правовые источники:

Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования²⁷; ФЗ «Об образовании» от 29.12.2012²⁸; Историко-культурный стандарт²⁹;

Учебно-методическая литература:

«Всеобщая история. История средних веков. 6 класс», Е.В. Агибалова, Г.М. Донской; М. «Просвещение», 2020 год³⁰;

Также были использованы фрагменты исследуемой компьютерной игры «The Sims Medieval»³¹;

Для решения поставленных задач в дипломной работе применялись различные **методы исследования**: анализ, синтез при изучении литературы о компьютерных играх и методики их использования, а также изучение содержания самой исследуемой компьютерной игры.

Данная работа состоит из введения, 2-х глав, разделённых на параграфы, заключения, списка использованной литературы и приложений. Во введении обозначена актуальность дипломной работы, определены цель и задачи, выдвинута гипотеза. Первая глава работы посвящена рассмотрению теоретических основ возможностей применения на уроках истории компьютерных игр. Вторая глава рассказывает о составляющей игры и носит практический характер и представляет собой небольшое исследование, направленное на подтверждение выдвинутой гипотезы. Заключение содержит краткие выводы по итогам дипломного исследования.

²⁷ Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (утв. приказом Министерства образования и науки РФ от 17 декабря 2010 г. N 1897) [Электронный ресурс] URL:<http://base.garant.ru/55170507/> (Дата обращения: 06.06.2023).

²⁸ Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. N 273 – (с изменениями и дополнениями) Система ГАРАНТ. [Электронный ресурс]. URL: <http://base.garant.ru/70291362/#ixzz3nJ92dNfr>. (дата обращения: 06.06.2023).

²⁹ Историко-культурный стандарт. [Электронный ресурс] URL: <https://historyrussia.org/proekty/kontseptsiya-novogo-uchebno-metodicheskogo-kompleksa-po-otechestvennoj-istorii/istoriko-kulturnyj-standart.html> (Дата обращения: 06.06.2023).

³⁰ Агибалова Е. В. Всеобщая история. История средних веков. 6 класс: учеб. для общеобразоват. Учреждений / Е. В. Агибалова, Г. М. Донской; под ред. А. А. Сванидзе –М.: Просвещение, 2020. –288 с.

³¹ The Sims Medieval [Электронный ресурс]. URL: <https://www.ea.com/ru-ru/games/the-sims/the-sims-medieval> (дата обращения: 06.06.2023).

Работа была **апробирована** на педагогической практике в МАОУ СШ № 76 в 2022 г. на IX семестре.

Глава 1. Компьютерные игры как средство обучения истории

1.1. Понятие компьютерной игры и ее роль в обучении истории школьников

Прежде чем приступить к рассмотрению понятия «компьютерные игры», хотелось бы обратить внимание на главное в нем, а именно «игре». Что такое игра до сих пор вызывает споры в научном сообществе. Обозначим лишь некоторые определения, которые помогут нам в исследовании. Обратимся в своих поисках к словарям. В.И. Даль определяют игру как потеху, веселье, забаву.³² С.И. Ожегов пишет, что игра – вид деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе.³³

Определение игры в образовании имеет схожее описание, но при этом имеет более узкую направленность. По мнению А.Л. Катковой, «игра - это один из видов образовательной деятельности, учащихся мотивом которой является сам процесс или действия с воображаемыми объектами в виртуальной или реальной ситуации, направленный на познание, освоение и преобразование действительности и используемый в педагогическом процессе в качестве средства воспитания и обучения». Оставим это понятие основополагающим для нашего исследования.³⁴

Компьютерная игра, также известная как видеоигра – это цифровая игра, в которую играют на компьютере или игровой приставке. Обычно она включает в себя использование программного обеспечения, которое генерирует интерактивную графику и звук для создания виртуального мира, в который могут играть игроки. Компьютерные игры могут варьироваться от простых игр, таких как головоломки или аркадные игры, до сложных ролевых игр или игр-симуляторов, которые предлагают захватывающий опыт.

³² Даль В.И. Толковый словарь живого великорусского языка / В.И. Даль. СПб. М.: Товарищество М.О. Вольф, 1905.

³³ Ожегов С.И. Словарь русского языка / С.И. Ожегов. М., 1978. 218 с.

³⁴ Каткова А.Л. Категория цели в педагогической теории компьютерных игр / А.Л. Каткова // Вестник Вятского государственного гуманитарного университета. 2009. № 3. С. 163-167.

Использование компьютерных игр в образовательном пространстве позволяет:

- повысить положительную мотивацию учения;
- расширить объем, используемой информации;
- использовать новые формы представления информации (визуально-наглядные);
- расширить набор применяемых учебных задач;
- активно включать учащихся в учебный процесс;
- обеспечить условия для развития интеллектуальной активности, творческого мышления учащихся.³⁵

Компьютерная игра в настоящее время является одним из самых эффективных способов погружения человека в виртуальную реальность³⁶, так как она задействует одни из основных наших органов чувств – зрение и слух, и вместе с этим воздействует на эмоциональную сферу, что позволяет играющему человеку буквально переноситься по ту сторону экрана.

А.А. Трофимова, исследуя онтологическую специфику виртуальной реальности, дала такое определение виртуальной реальности: «Сконструированная виртуальная реальность есть искусственная реальность, создаваемая техническими средствами, продуцирующими новое пространство для самоопределения человека внутри системы». То есть это такой особый процесс, который объединяет психику человека и информационно-компьютерные технологии. Но вместе с тем, «виртуальная реальность не является внутренним состоянием человека, не отождествляется с физической

³⁵ Ельмикеев О.Р. Педагогические основы применения компьютерных игр в образовательном пространстве: автореф. дис. на соиск. учен. степ. к. п. н.: 13.00.01 / Ельмикеев Олег Рудольфович. Йошкар-Ола, 2004. 18 с.

³⁶ Лопатинская, Т.Д. Компьютерные игры как средство вхождения в виртуальную реальность / Т.Д. Лопатинская // Теория и практика общественного развития. 2013. № 8. С. 31-34.

реальностью и в то же время не сливается в своём понимании с сугубо технической системой».³⁷

Компьютерные игры – это не просто деятельность, а деятельность конструирования миров. В качестве сконструированного мира, любая компьютерная игра имеет свою собственную физику и свойства пространства, историю и течение времени, собственную философию, этику и мораль. Игры позволяют человеку активно действовать в таком сконструированном мире.³⁸

Л.Г. Казакова отмечает, что правила в компьютерной игре часто не задаются изначально, их приходится выяснять по ходу игры. С одной стороны, это дезорганизирует игрока, а с другой – заставляет его активно мыслить.³⁹

Компьютерные игры можно разделить на несколько категорий в зависимости от их игровой механики, целей и тематики. Исторические компьютерные игры эволюционировали от обычных компьютерных игр. Игры создавались в первую очередь для развлечения и часто были посвящены научной фантастике или фэнтези. По мере развития компьютерных технологий и увеличения разнообразия игровой аудитории разработчики начали изучать исторические сюжеты и темы, чтобы придать своим играм глубину и сложность.

Компьютерные игры могут стать эффективным инструментом для изучения истории. Они могут вовлечь учащихся в интерактивный и захватывающий опыт, способствующий исследованию, критическому мышлению и навыкам решения проблем. Используя компьютерные игры в качестве инструмента для изучения истории, учащиеся могут глубже понять исторические события, людей и культуры.

³⁷Трофимова, А.А. Онтологическая специфика виртуальной реальности / А. А. Трофимова // Вестник Томского государственного университета. 2012. С. 47-49.

³⁸ Бурлаков, И.В. Психология компьютерных игр / И.В. Бурлаков // Журнал «Наука и жизни». 1999. № 5,6

³⁹ Казакова, Л.Г. Применение игровых программных средств на уроках технологии / Л.Г. Казакова // Вестник Пермского государственного гуманитарно-педагогического университета. 2005. №1. С. 102-107.

Одним из преимуществ использования компьютерных игр для преподавания истории является то, что они позволяют оживить прошлое. Учащиеся могут исследовать виртуальные исторические миры и взаимодействовать с историческими персонажами и артефактами, что обеспечивает более увлекательный и запоминающийся опыт обучения, чем чтение учебника или просмотр документального фильма.

Еще одно преимущество заключается в том, что компьютерные игры могут помочь учащимся развить сочувствие к историческим личностям и их обстоятельствам. Через выбор, который они делают, и последствия, которые за этим следуют, учащиеся могут лучше понять проблемы, с которыми сталкивались люди в прошлом, и причины их поступков.

Педагоги, имеющие опыт непосредственного наблюдения за детьми, увлекающимися компьютерными играми, говорят о положительных аспектах компьютерных игр. По их мнению, игры позволяют достичь определенного уровня познавательной активности, любознательности, удовлетворенности результатом своей деятельности, а также волевых качеств, позволяющих сохранить и удержать процесс игры.⁴⁰

Компьютерные игры также можно использовать для обучения конкретным историческим навыкам, таким как анализ первоисточников или интерпретация исторических событий с разных точек зрения. Например, игра может потребовать от учащихся принятия решений на основе неполной или противоречивой информации, что поможет им развить навыки критического мышления.

Однако важно отметить, что компьютерные игры следует использовать как дополнение к традиционным методам обучения, а не как их замену. Они являются лишь одним из инструментов в арсенале учителя и должны

⁴⁰ Каткова А.Л. Категория цели в педагогической теории компьютерных игр / А.Л. Каткова // Вестник Вятского государственного гуманитарного университета. 2009. № 3. С. 163-167.

использоваться в сочетании с другими стратегиями обучения, такими как дискуссии в классе, анализ первоисточников и лекции.

Для того чтобы компьютерные игры стали эффективным инструментом изучения истории, они должны быть тщательно разработаны и проверены на историческую точность. Разработчики должны проводить обширные исследования и консультироваться с историками и педагогами, чтобы убедиться, что игра точно отражает исторический период и события.

В данной работе нами приведена одна компьютерная игра-симулятор «The Sims Medieval».

Игры-симуляторы – это разновидность компьютерных игр, которые позволяют игрокам испытать симулированную или виртуальную версию реальности. Эти игры часто предполагают управление и контроль над ресурсами, а также принятие решений, которые влияют на исход игры.

Игры-симуляторы могут принимать различные формы, от градостроительных игр, таких как «SimCity», до авиасимуляторов, таких как «Microsoft Flight Simulator», и симуляторов жизни, таких как «The Sims». В этих играх перед игроками часто ставится задача управлять и контролировать различные аспекты симуляции, такие как финансы, ресурсы и люди.

Существует несколько **преимуществ** использования симуляторных игр на уроках истории в школе:

1. Они активно вовлекают учащихся в процесс обучения. Вместо того чтобы пассивно поглощать информацию, ученики становятся активными участниками исторических событий, принимают решения и переживают их последствия.

2. Игры-симуляторы позволяют учащимся получить опыт исторических событий из первых рук, что позволяет им глубже понять контекст, проблемы и сложности прошлого. Становясь на место исторических деятелей, учащиеся развивают эмпатию и чувство связи с прошлым.

3. Учащиеся анализируют историческую информацию, принимают стратегические решения и оценивают их результаты. Они учатся рассматривать различные точки зрения, взвешивать доказательства и выносить обоснованные суждения, что способствует развитию критического мышления.

4. Симуляторы часто объединяют различные предметы, позволяя учащимся увидеть взаимосвязь различных дисциплин. История, география, политика, экономика и культура переплетаются, способствуя целостному пониманию прошлого.

5. Такой вид игр способствует долгосрочному запоминанию исторических знаний и концепций. Учащиеся с большей вероятностью запомнят и вспомнят информацию, если они активно работали с ней в значимом контексте.

Но, к сожалению, со множествами преимуществ игр-симуляторов, присутствуют и **недостатки**:

1. Игры-симуляторы часто упрощают сложные исторические события, чтобы сделать их более управляемыми в рамках игровой механики.

2. В зависимости от дизайна и разработки игры существует риск исторических неточностей или искажений. Разработчики могут отдать предпочтение развлекательной ценности, а не исторической точности, что приведет к неправильному восприятию или укреплению стереотипов об определенных исторических периодах или культурах.

3. Такие игры обычно представляют ограниченный набор источников и точек зрения, которые могут не отражать весь спектр исторических точек зрения.

4. Включение игр-симуляторов в уроки истории требует времени на подготовку, игровой процесс и подведение итогов. Это может быть затруднительно в условиях ограниченного времени обычного школьного

расписания, что может повлиять на освещение других важных исторических тем.

5. Упор на игровой процесс и соревновательный характер игр-симуляторов может отодвинуть на второй план образовательные цели. Также не все школьники могут понять формат игры и в тоге им будет трудно погрузиться в виртуальную среду.

В своей книге "Сила игры: учиться тому, что приходит само собой" Дэвид Элкин и Бетти М. Колдуэлл утверждают, что игра является важным компонентом обучения и может быть эффективным инструментом для преподавания сложных предметов, таких как история. Они пишут: «Игра – это естественный для детей способ познания мира, и ее можно использовать для преподавания практически любого предмета, включая историю».⁴¹

П. Корбейл в 1988 г. в журнале *History Microcomputer Review* опубликовал статью, в которой заметил, что компьютерные игры меняют бытие истории, поскольку, во-первых, обеспечивают невиданную прежде степень погружения человека в прошлое; во-вторых, позволяют «делать» историю в настоящем; в-третьих, в некотором смысле освобождают ее от интерпретаций.⁴²

Дж. Шик подчеркивал, что компьютерные игры имеют важное значение для обучения истории, поскольку они предоставляют игрокам выбор в принятии тех или иных решений и возможность переиграть игру. Таким образом, игроки могут увидеть, к каким последствиям привел выбор. В этом смысле игры становятся похожи на лабораторные работы, в которых проводятся исторические эксперименты. По словам автора, если смысл истории состоит не в том, чтобы просто запоминать даты, факты и события, а в развитии настоящего исторического мышления с четким представлением о причинно-следственных связях и многовариантности истории, то

⁴¹ Elkind, David. *The Power of Play: Learning What Comes Naturally*. Berkeley, CA: Da Capo Press, 2007.

⁴² Corbeil P. *Rethinking History with Simulations* // *History Microcomputer Review*. 1988. Vol. 4, no. 1. P. 21–35.

моделирование исторических событий и процессов является насущной задачей обучения. Поэтому Дж. Шик выступал за внедрение игр в образовательную деятельность.⁴³

Работы К. Сквайра⁴⁴ и С. Эгенфельдт-Нильсена⁴⁵ доказывают, что компьютерные игры с историческим контентом вне зависимости от того, насколько точно/неточно в них была представлена историческая действительность, стимулировали интерес обучаемых к познанию истории. Как убедились авторы, в процессе игры они задавали преподавателю большое количество разнообразных вопросов, связанных с историей и исторической географией, для того чтобы лучше понимать происходящее в игре, а педагог в этой атмосфере 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. Анализ записей видеокамер показал, что испытуемые при этом получили такой же объем знаний, умений и навыков, что и участники исследования, изучавшие тему на основе более традиционных подходов. Из этого автор сделал вывод о жизнеспособности приемов обучения истории посредством использования компьютерных игр.⁴⁶

В книге 2011 г. «Играя прошлым: использование видеоигр в преподавании истории» и многочисленных статьях И. Маккол изложил принципы отбора компьютерных игр с историческим контентом для

⁴³ Schick J.B. Microcomputer Simulations in the Classroom // Ibid. 1985. Vol. 1, no. 1. P. 3–6

⁴⁴ 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.

⁴⁵ Egenfeldt-Nielsen S. Third Generation Educational Use of Computer Games // Journal of Educational Multimedia and Hypermedia. 2007. No. 16. P. 263–281

⁴⁶ 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.

внедрения в образовательную деятельность, формы и методы их применения, возможные варианты мониторинга и коррекции результатов обучения.⁴⁷

Среди отечественных авторов также есть исследователи компьютерных игр и их влияния на образовательный процесс. Замечательный советский педагог-новатор В.Ф. Шаталов отмечал, что «для успешного обучения в классе нужно создать такую атмосферу, в которой невозможно не выучиться»⁴⁸. Вот такую атмосферу привносит в учебный процесс обучающая компьютерная игра, даже если длиться она будет 2-3 минуты.

Исследования О. К. Тихомирова показали, что компьютерные игры способствуют развитию логического мышления, познавательной активности, концентрации и переключения внимания, волевых качеств, эмоциональной сферы, памяти, навыков ориентации в пространстве.⁴⁹

Эти российские и зарубежные авторы подчеркивают потенциал технологий, включая компьютерные игры, для обеспечения увлекательного и интерактивного обучения учащихся. Они утверждают, что технология может повысить вовлеченность, мотивацию и навыки критического мышления учащихся, а также предоставить платформу для творческого самовыражения и исследования. Они утверждают, что игры могут предоставить учащимся возможности для изучения и развития важнейших навыков и компетенций в увлекательной и интерактивной форме. Погружая учеников в смоделированный мир, игры могут создать увлекательный и запоминающийся учебный опыт, позволяя ученикам исследовать и взаимодействовать с историческими событиями и контекстами таким образом, который традиционные методы обучения могут не позволить.

⁴⁷ 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.

⁴⁸ Шаталов В.Ф. Эксперимент продолжается. «Издательство Педагогика» 1989 г. 386с.

⁴⁹ Клопотова Е. Компьютерные игры в жизни современных дошкольников / Е.Клопотова, Ю.Романова //Дошкольное воспитание – 2014. - №7. – с.97-104.

Сегодня исторические компьютерные игры остаются популярным инструментом для изучения истории, и многие учебные заведения включают их в свои учебные программы. Кроме того, исторические компьютерные игры нравятся геймерам всех возрастов, которые ценят возможность познакомиться с историей в веселой и увлекательной форме.

1.2. Изучение повседневности на уроках истории

Повседневность – это наша жизнь. Каждый день мы что-то делаем, учимся, работаем, посвящаем время своим интересам, увлечениям, принимаем пищу, занимаемся спортом и т.д. Любая наша деятельность войдет в истории и оставит свой след.

В толковом словаре С. И. Ожегова дается определение повседневности, в первом случае это «постоянный, происходящий изо дня в день, всегда», во втором случае «быт».⁵⁰ Есть и другие определения так, например, в культурологическом словаре К. М. Хоруженко под повседневностью понимают, ежедневный налаженный уклад жизни.⁵¹

История повседневности - новая отрасль исторического знания, предметом изучения которой является сфера человеческой обыденности во множественных историко-культурных, политико-событийных, этнических и конфессиональных контекстах.⁵²

Изучение повседневности – это область социальной истории, которая фокусируется на жизни обычных людей, их деятельности и материальной культуре своего времени. Эта область исследования стремится понять опыт, практику и поведение отдельных людей и групп в прошлом, включая то, как

⁵⁰ Ожегов С. И. Словарь русского языка / С. И. Ожегов: под ред. чл.-корр. АН СССР Н. Ю. Шведовой. М.: Рус. яз., 1987. С. 456.

⁵¹ Хоруженко К. М. Культурология. Энциклопедический словарь / К. М. Хоруженко. Ростов н/Д: Феникс, 1997. С. 70.

⁵² Словарь русского языка в 4 тт. Т. 3. М., 1983. С. 162

они ориентировались в социальных структурах, выражали культурные ценности и взаимодействовали с физическим миром.

Интерес к повседневности в исторической науке, стал проявляться во второй половине XIX века. Писали в основном про быт. Описывали повседневность определенных социальных групп. Мировая философия стала задумываться о значимости того, что окружает индивида изо дня в день. Рассматривали «общий здравый смысл», как развивалось человечество, влияние разных факторов на его повседневную жизнь. Но сам термин «повседневность» появился, в труде «Психопатология повседневной жизни» (1904) З. Фрейда. Этот труд называли, чуть ли не первой научной книгой, в заголовке, которой оказалось, вынесено понятие «повседневная жизнь».⁵³

Историки, которые посвящали свои труды культуре повседневности, старались дать ответы на вопросы, связанные с бытовыми, трудовыми практиками, восприятие событий разными лицами, как великими государями, так и обычным народом. Старались прожить историю, через историю «глаза» очевидцев, через их действия, поступки, жизнь. История влияет на историю повседневности каждого человека, и именно какие-то обстоятельства, которые происходят во всем государстве, отражаются на разных людях на их быте по-разному, что как раз и интересно рассмотреть историку. Человек в этом мире приспособливается, в ходе этого он выстраивает свой повседневный уклад.

Исследования в области культуры повседневности позволяют, не только раскрыть суть событий, но и в дальнейшем входе глубокого исследования, можно проводить сравнительный анализ между разными эпохами времени.

История повседневной жизни возникла как отдельная область исследований в середине XX века, когда ученые стремились выйти за рамки традиционных политических и экономических историй и изучить социальные и культурные аспекты истории. Одним из пионеров этого подхода был

⁵³ Фрейд З. Психопатология обыденной жизни. СПб., 1997. С. 271.

французский историк Фернан Бродель, который утверждал, что историки должны обращать внимание на долгосрочные структуры и процессы, формирующие поведение человека и общества.⁵⁴

В России тоже занимались вопросом повседневности. Это развитие началось с середины 1950 - начала 1960-х гг. Но понятие «повседневность» и его значимость в истории достигла своего пика в 1980-е гг. Этот вопрос начали изучать многие ученые. Так, Б. В. Марков говорил, что повседневность –это ежедневные действия человека, включающая в себя привычки, стереотипы, правила, поведение, нормы, которые формируются у него в течении всей его жизни.⁵⁵

С тех пор изучение повседневной жизни приняло различные формы, от анализа материальной культуры до изучения популярной культуры и искусственной среды. Ученые исследовали такие темы, как еда и напитки, мода, досуг, домашняя жизнь, опыт работы и другие.

В ФГОС призывает сформировать у учеников российскую гражданскую идентичность, именно через историю, культуру, историю повседневной культуры мы можем это реализовать на деле.⁵⁶

Сегодня роль учителя в обучении не ограничивается только информационно - контролирующей функцией. Обучение будет эффективным, если учитель выступает в роли организатора и руководителя познавательной деятельностью учащихся на всех этапах усвоения материала. Важно, чтобы учитель смог перенести акцент с собственной обучающей деятельности на активную познавательную деятельность учащихся.

⁵⁴ Капкан, М.В. Культура повседневности: [учеб. пособие] / М. В. Капкан; М-во образования и науки Рос. Федерации, Урал. федер. ун-т. Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2016. С. 19.

⁵⁵ Марков Б.В. Храм и рынок. Человек в пространстве культуры. СПб.: «Алетейя», 1999. С. 291.

⁵⁶ Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (утв. приказом Министерства образования и науки РФ от 17 декабря 2010 г. N 1897) [Электронный ресурс] URL:<http://base.garant.ru/55170507/> (Дата обращения: 06.06.2023).

В системе школьного исторического образования имеются условия для внедрения инновационных подходов к конструированию учебного процесса. Привлечение учащихся к разработке содержания уроков истории путем включения в них материала повседневности, самостоятельно исследованного и проанализированного школьниками, может придать обучению личностно-ценностный смысл. Использование в преподавании учебного предмета истории приемов, активизирующих самостоятельную познавательную деятельность учащихся, будет способствовать развитию их познавательной мотивации, создавать условия для саморазвития школьников.

До недавнего времени в отечественной исторической науке господствовало одностороннее представление о структуре общественного сознания. Многообразие духовного мира человека сводилось лишь к идеологии, к различным формам теоретически-систематизированного знания. У учащихся складывалось формально-поверхностное представление о жизни людей - современников определенной исторической эпохи.

Появление темы повседневности в исторических исследованиях связано с утверждением нового понимания истории, согласно которому ее ход определяется не только политическими событиями, экономическими законами, выдающимися личностями, но и неприметным ходом обыденных дел, повседневной жизнью людей.

Объективное изучение истории невозможно без учета всего богатства содержания исторического процесса, в том числе изучения истории повседневности. Изучение повседневности конкретной эпохи ориентируют школьников на глубокое постижение культуры этого времени, человека в его историческом развитии, позволяет им подходить к изучению прошлого с адекватными этому прошлому критериями, постигать его «изнутри», с учетом его логики, идеалов, способов оценивания действительности, т.е. более объективно. Знакомство с повседневным поведением человека другого исторического времени, его представлениями о морально-этических

ценностях, с ситуациями нравственного выбора, позволяет обратить внимание учащихся на преемственность общечеловеческой культуры и значимость общечеловеческих ценностей. Эти знания оберегают школьников от осовременивания далекого прошлого, а в реальной действительности учат их понимать недопустимость навязывания собственной модели поведения представителям других культур. Сравнение своего внутреннего «Я» с другими способствует становлению самосознания школьников.

Внедрение нового содержания исторического образования, усиливающего личностно-ориентированный аспект процесса обучения, формирование у школьников приемов самостоятельного приобретения знаний создает условия для развития познавательной мотивации учащихся.

В педагогических и методических трудах вопрос изучения повседневности как компонента исторического знания, способствующего созданию условий для развития познавательной мотивации, практически не исследован. В современной практике преподавания истории отсутствуют пособия, раскрывающие особенности отбора учебного материала по обозначенной проблеме и методики формирования знаний по истории повседневности. Возникает определенное противоречие между значимостью истории повседневности как компонента исторического знания, имеющего для учащихся личностно ценностный смысл и отсутствием научно-обоснованной системы реализации этого процесса. Эта ситуация определила проблему исследования: поиск путей и средств, позволяющих включить в содержание школьного курса истории материал повседневности как фактор, способствующий развитию мотивации учащихся к изучению предмета.

Компьютерные игры могут стать мощным инструментом для изучения и понимания истории повседневной жизни. Благодаря захватывающему игровому процессу игроки могут ощутить различные временные периоды и культуры, а также получить представление о повседневной жизни и борьбе людей разных эпох.

Использование компьютерных игр для изучения истории повседневной жизни – относительно новая область исследований, которая набирает популярность. Ученые в этой области изучают, как игры могут быть использованы для создания иммерсивного опыта повседневной жизни в различные исторические периоды.

Книга Фергюсона «Виртуальная история: Альтернативы и предположения» исследует контрфактические сценарии в истории, или вопросы "что-если", которые предполагают, как история могла бы развиваться по-другому, если бы определенные события не произошли.⁵⁷

В книге «История мира в 100 предметах» Нила Макгрегора рассматривается история человеческой цивилизации через 100 предметов из разных временных периодов и культур. Он утверждает, что предметы обеспечивают осязаемую связь с прошлым, позволяя нам соприкоснуться с опытом и повседневной жизнью людей, живших давным-давно.⁵⁸

Мэри Фланаган в своей книге «Критическая игра: радикальный игровой дизайн»: «Игры, исследующие социальные, культурные и исторические темы, могут помочь игрокам понять влияние истории на нашу повседневную жизнь».⁵⁹ Она утверждает, что компьютерные игры могут стать мощным инструментом для изучения социальных и культурных вопросов, включая историю повседневной жизни. Погружая игроков в историческую среду, игры могут помочь им глубже понять, каким образом исторические события сформировали мир, в котором мы живем сегодня.

Исследователь Джеспер Юул предполагает, что одним из ключевых достоинств компьютерных игр как инструмента для изучения истории является их способность позволить игрокам взять на себя роли исторических личностей и увидеть мир их глазами. Погружая игроков в историческую среду

⁵⁷ Ferguson, Niall. *Virtual History: Alternatives and Counterfactuals*. Penguin Books, 2011. 560 p.

⁵⁸ MacGregor, Neil. *A History of the World in 100 Objects*. Penguin Books, 2013. 736 p.

⁵⁹ Flanagan, M. *Critical Play: Radical Game Design*. The MIT Press, 2013, 362 p.

и позволяя им взаимодействовать с ее обитателями, игры могут дать уникальный взгляд на повседневную жизнь людей из разных времен и мест.⁶⁰

Среди российских авторов можно выделить таких авторов Короткову М.Н., Прохорову Г.А., Зубкову Е.Ю.⁶¹ и многих других, которые дают рекомендации по изучению истории повседневности, предлагают различные методические приемы использования материалов повседневной культуры на уроке и во внеурочное время. Разработаны программы элективных курсов по данной тематике, изданы учебные пособия.

Изучение истории повседневности позволяет дать детям «своеобразную прививку от соблазна модернизации», от того, чтобы модернизировать историю⁶². Ведь в каждую историческую эпоху жили люди со своими радостями и печалью, имевшие свои представления о добре и зле, счастье и горе. Включение материала из истории повседневности позволит определить, что это были совершенно другие люди, они жили в другой системе координат – пространственных и временных.

По словам российского методиста А.А. Федчиняка, историю повседневности изучают в основном с помощью общих приемов изучения фактического материала, то есть образного рассказа и картинного описания, реже используется сюжетный рассказ.⁶³

⁶⁰ Jesper, J. Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds. The MIT Press, 2011, 244 p.

⁶¹ Зубкова Е.Ю. История через повседневность: новый ракурс преподавания истории XX в. [Электронный ресурс]. URL: <https://urokiistorii.ru/article/652> (дата обращения: 06.06.2023).

⁶² Зубкова Е.Ю. История через повседневность: новый ракурс преподавания истории XX в. [Электронный ресурс]. URL: <https://urokiistorii.ru/article/652> (дата обращения: 06.06.2023).

⁶³ Федчиняк А.А. Методические рекомендации по преподаванию истории повседневности в школьном курсе Новой истории. // История. Все для учителя. 2015. №10 (34). С. 5-15

Глава 2. Применение компьютерной игры-симулятора «The Sims Medieval» для изучения повседневности на уроках истории средних веков

2.1. Описание и соответствие компьютерной игры «The Sims Medieval» с требованиями ФГОС основного общего образования

«The Sims Medieval»⁶⁴ – это игра-симулятор, которая позволяет игрокам создать и управлять королевством в эпоху Средневековья. Это спин-офф популярной игры-симулятора жизни «The Sims»⁶⁵, разработанный компанией Maxis и изданный Electronic Arts. Она была выпущена в марте 2011 года для Microsoft Windows и Mac OS X.

Действие «The Sims Medieval» происходит в средневековом королевстве, и игрок берет на себя роль монарха, управляющего королевством и его подданными. Игра включает элементы традиционного геймплея оригинальной игры, такие как создание и настройка персонажей, строительство домов, но также добавляет новые возможности, такие как квесты, сражения и управление ресурсами. Играя в «The Sims Medieval», учащиеся могут изучить различные аспекты повседневной жизни в Средние века, такие как сельское хозяйство, религия, торговля и военные действия.

Разработка «The Sims Medieval» началась в 2008 году, команда Maxis стремилась создать новый вид игры «The Sims», который бы понравился любителям исторической фантастики и фэнтези.

Мир игры вдохновлен средневековой Европой, с замками, рыцарями и крестьянами. Однако в ней также присутствуют элементы фэнтези, такие как драконы и магия. Команда черпала вдохновение из различных источников, включая произведения Дж. Р. Р. Толкиена и исторические рассказы о средневековой жизни. Поэтому игра не претендует на историческую достоверность, она лишь вдохновлена средневековым колоритом.

⁶⁴ The Sims Medieval [Электронный ресурс]. URL: <https://www.ea.com/ru-ru/games/the-sims/the-sims-medieval> (дата обращения: 06.06.2023).

⁶⁵ The Sims [Электронный ресурс]. URL: <https://www.ea.com/ru-ru/games/the-sims> (дата обращения: 06.06.2023).

Геймплей похож на другие игры «The Sims», в которых игроки должны управлять потребностями и желаниями своих персонажей, такими как голод, гигиена и социальное взаимодействие. Однако есть и дополнительные задачи, характерные для средневекового окружения, такие как борьба с чумой и выполнение заданий для короля.

Одной из уникальных особенностей «The Sims Medieval» является то, что она сочетает в себе традиционный игровой процесс «The Sims» с системой квестов, основанной на повествовании. «The Sims Medieval» отличается от основной части франшизы «The Sims» стилем игры, в ней больше внимания уделяется повествовательным заданиям и средневековой тематике.

Игроки берут на себя роль монарха и должны управлять своим королевством, контролируя его ресурсы, выполняя задания и принимая решения, которые влияют на жизнь их подданных. В игре представлен широкий спектр занятий на средневековую тематику, включая ремесло, охоту и варку зелий.

Помимо управления своим королевством, игроки могут создавать и настраивать своих персонажей, выбирая из множества классов, таких как рыцари, волшебники и кузнецы. Эти герои могут выполнять задания и развивать свои навыки, что в конечном итоге приводит к повышению статуса и власти в королевстве.

За время своего существования «The Sims Medieval» разработчики выпустили расширения про знать и пиратов. «The Sims Medieval: Pirates and Nobles»⁶⁶ было выпущено в августе 2011 года и добавило новое королевство на пиратскую тематику, которое игроки могли исследовать. Были добавлены новые герои и задания.

⁶⁶ The Sims Medieval [Электронный ресурс]. URL: <https://www.ea.com/ru-ru/games/the-sims/the-sims-medieval> (дата обращения: 06.06.2023).

«The Sims Medieval» была в целом хорошо принята как критиками, так и фанатами, многие хвалили ее уникальный сеттинг и увлекательный геймплей. У «The Sims Medieval» осталась преданная фанатская база, и ее наследие можно увидеть в последующих играх серии, таких как «The Sims 4», которая включает в себя несколько пакетов расширения на средневековую тематику. Тем не менее, некоторые критиковали игру за то, что она слишком ограничена в масштабах, и в ней нет той бессрочности, которая сделала оригинальную «The Sims» такой популярной.

Есть несколько причин, по которым именно эта игра может быть предпочтительнее других игр-симуляторов для изучения повседневной жизни на уроках истории:

- В этой игре большое внимание уделяется исторической точности, что обеспечивает максимально достоверное изображение повседневной жизни в средневековый период.
- Игра имеет интуитивно понятный и удобный интерфейс, что делает ее доступной и простой в навигации для учащихся с различными технологическими способностями. Это помогает снизить барьеры в обучении и позволяет учащимся сосредоточиться на учебном материале, а не бороться со сложными элементами управления.
- Компьютерный симулятор предлагает увлекательные игровые механики, способствующие критическому мышлению. Она предлагает баланс между симуляцией и интерактивным повествованием, позволяя учащимся принимать решения, решать проблемы и ощущать последствия своих действий в динамичной и захватывающей среде.

Данная игра представляет собой уникальное средство, которое соответствует некоторым требованиям Федерального государственного образовательного стандарта (ФГОС) для основного общего образования по истории.

Начнем с **личностных** результатов освоения программы основного общего образования. Игра может соответствовать им в некоторой степени. В игре есть элементы, которые могут способствовать готовности обучающихся к саморазвитию, самостоятельности и личностному самоопределению. Например, игрокам предоставляется свобода выбора действий и принятия решений для своих персонажей, что позволяет им развивать навыки планирования, анализа и принятия ответственности за свои действия.

Наличие мотивации к целенаправленной социально значимой деятельности зависит от индивидуальной мотивации игрока. В игре предоставляются различные задачи и цели, которые игрок может преследовать, такие как достижение определенных профессиональных успехов, создание благополучия в средневековом обществе или выполнение миссий. Однако, каждый игрок может подходить к этим задачам по-разному, и наличие мотивации зависит от личных интересов и ценностей.

Сформированность внутренней позиции личности как особого ценностного отношения к себе, окружающим людям и жизни в целом может быть сложнее проследить в контексте игры. В игре игроки взаимодействуют с виртуальными персонажами и миром, и, хотя они могут развивать эмпатию и социальное понимание, это не всегда переносится на реальные отношения и ценностные установки в жизни.

Игра может в определенной степени соответствовать **межпредметным** результатам ФГОС основного общего образования. Обратимся к каждому требованию более подробно:

1. Освоение обучающимися межпредметных понятий и УУД: в игре игрокам приходится взаимодействовать с различными аспектами средневековой жизни, такими как политика, экономика, культура, социальная организация и т.д. Это позволяет связывать знания из разных предметных областей и формировать целостную научную картину мира. Игрокам

необходимо проявлять познавательные, коммуникативные и регулятивные учебные действия. Они должны анализировать ситуации, принимать решения, планировать свои действия, взаимодействовать с другими персонажами, а также эффективно использовать доступные ресурсы и информацию.

2. Самостоятельное планирование и организация учебной деятельности: в игре игрокам предоставляется свобода выбора и контроля над действиями своих персонажей. Они могут планировать свои действия, устанавливать цели и строить свою образовательную траекторию внутри игрового мира.

3. Работа с информацией: играющие в игру получают информацию о персонажах и событиях через текстовые описания, диалоги или иллюстрации. Также игрокам предоставляется возможность использовать цифровые инструменты, такие как меню игры, интерфейс и инструкции.

Что касается **предметных** результатов освоение программы учебного предмета «История», то данная игра не является прямым историческим симулятором, однако она имеет некоторое соответствие некоторым пунктам, представленным в таблице 1.

Таблица 1

Сравнение соответствия игры с предметными результатами во ФГОС по учебному предмету «История»

1	Соотнесение событий истории разных стран и народов с историческими периодами.	Игра разворачивается в средневековом периоде, между XII и XIII веками. Игрок может безошибочно узнать по сеттингу игры, что это средневековая Европа, но, к сожалению, игра не предоставляет национальные
---	---	---

		признаки, какая именно это страна.
2	Овладение историческими понятиями и их использование для решения учебных и практических задач;	В игре ученик может столкнуться с историческими терминами и понятиями, связанными с средневековым периодом, такими как феодализм, королевство, рыцари и т.д.
3	Умение выявлять существенные черты и характерные признаки исторических событий, явлений, процессов;	В игре можно проследить ряд реальных исторических признаков, которые отражают средневековую эпоху и некоторые исторические события: Игроки могут наблюдать за развитием культуры в своем королевстве, включая архитектуру, искусство и музыку, а также управлять религиозными институтами и их влиянием на общество. Игроки могут столкнуться с эпидемиями, войнами и коронациями.
4	Умение различать основные типы исторических источников: письменные, вещественные, аудиовизуальные;	Такие вещественные источники как: замки, дворцы, церкви, таверны отражают типичную архитектуру и

		<p>стилизацию, характерные для средневекового периода.</p> <p>Школьники могут обнаружить и использовать различные виды оружия и доспехов, такие как мечи, копья, доспехи и щиты.</p> <p>Игра предлагает разнообразие костюмов и одежды, соответствующих стилю средневековой эпохи. Персонажи в игре носят рыцарские доспехи, платья и наряды, отражающие социальный статус и модные тенденции того времени.</p> <p>В игре присутствуют украшения и предметы интерьера, такие как ковры, свечи, мебель, посуда и украшения.</p> <p>В игре воспроизводятся звуковые эффекты, музыка и анимации, которые помогают создать атмосферу средневекового мира. Эти аудиовизуальные элементы могут быть использованы школьниками для лучшего</p>
--	--	--

		понимания и воссоздания исторического контекста и атмосферы.
5	Приобретение опыта взаимодействия с людьми другой культуры, национальной и религиозной принадлежности	В игре можно взаимодействовать с персонажами, исповедующими разные религии. Каждая религия может иметь свои специфические обряды, ритуалы и практики. Например, игрок может столкнуться с персонажем-монахом, который проводит молитвы в монастыре, или персонажем-шаманом, который осуществляет ритуалы исцеления. Такие ситуации позволяют учащимся узнать о различных религиозных традициях и практиках.

Хотя игра «The Sims Medieval» не претендует на полную историческую точность, она включает множество элементов, которые отражают историческую среду и предоставляют игрокам возможность погрузиться в атмосферу средневековой эпохи. Она может способствовать развитию указанных компетенций у обучающихся.

Игра представляет отличный инструмент для изучения повседневной жизни в средние века на уроках истории.

Учащиеся могут погрузиться в атмосферу средневекового общества, исследуя различные аспекты его повседневности. Они могут управлять

персонажами, взаимодействовать с другими жителями королевства, управлять экономикой, развивать города и вести политические деятельности. Это позволяет учащимся практически ощутить и понять, как люди того времени жили, работали, общались и принимали решения.

2.2. Преимущества и недостатки использования компьютерной игры «The Sims Medieval» на уроках истории средних веков

Использование игры «The Sims Medieval» может стать творческим и увлекательным способом познакомить учащихся со средневековой эпохой. Игра также может стать ценным инструментом для педагогов, который они могут включить в свою учебную программу в качестве образовательного ресурса. Включая игру в планы уроков, педагоги могут создать интерактивный и захватывающий учебный опыт, который поможет углубить понимание учащимися исторических концепций и развить навыки критического мышления.

Есть несколько **преимуществ** использования этой игры для изучения средневековья в классе:

1. «The Sims Medieval» предлагает уникальный и интерактивный способ изучения средневековой эпохи. Ученики могут погрузиться в материал, что позволяет глубже понять и оценить предмет. Игра может помочь разбавить монотонность традиционных уроков.

2. Хотя игра не предлагает высокий уровень исторической точности, она вдохновлена средневековой тематикой и колоритом. В ней отлично отражена повседневная жизнь средневековых людей.

3. Игра предлагает гибкость обучения. Она может быть использована различными способами в соответствии с различными стилями преподавания и целями обучения. Ее можно включать в лекции, использовать в качестве групповой работы или задавать в качестве домашнего задания.

4. Из предыдущего пункта вытекает ее преимущество в совместном обучении. Игру можно использовать как групповое занятие. Это может способствовать развитию социальных навыков, общения и сотрудничества.

5. «The Sims Medieval» предоставляет возможности для междисциплинарного обучения, включая элементы истории, обществознания, экономики и даже иностранных языков. Это может помочь учащимся установить связи между различными предметными областями и получить более целостное представление об эпохе.

6. Именно эта тематическая игра позволяет проводить экспериментальное обучение, давая учащимся возможность на собственном опыте узнать, какой была жизнь в средневековую эпоху. Это поможет им глубже понять и запомнить материал.

7. Компьютерная игра требует активного участия учащихся, поскольку они должны принимать решения и совершать действия, влияющие на исход игры. Это может способствовать развитию критического мышления, умения решать проблемы и принимать решения.

8. «The Sims Medieval» – относительно недорогой образовательный ресурс по сравнению с традиционными учебниками и другими учебными пособиями.

Хотя «The Sims Medieval» имеет много преимуществ в качестве образовательного ресурса, есть и некоторые потенциальные **недостатки**, которые следует учитывать:

1. Игра может отнимать много времени, что может оказаться невозможным в классе с ограниченным временем на обучение. Может оказаться сложным вписать игру в и без того насыщенную учебную программу.

2. Не все учащиеся могут иметь доступ к игре или технологии, необходимой для ее проведения, что может создать неравенство и ограничить эффективность ресурса.

3. Игра не предлагает высокий уровень исторической точности, некоторые аспекты периода могут быть упрощены или опущены ради игрового процесса. Это может создать менее точное представление об эпохе и потенциально укрепить неверные представления.

4. Иммерсивный и увлекательный характер игры также может отвлекать учащихся, особенно тех, кто больше интересуется игрой, чем предметом.

5. Игра может не охватывать все цели обучения или темы, предусмотренные учебным планом, что может снизить ее эффективность в качестве учебного пособия.

6. Хотя игра детально отображает жизнь в средневековую эпоху, она не может дать полного понимания истории этого периода. Для более полного понимания темы учащимся может понадобиться обратиться к другим источникам.

7. Игра может укрепить стереотипы о средневековой эпохе, например, убеждение, что это было время рыцарства и романтики. Это может создать искаженное представление об эпохе и увековечить исторические мифы.

8. Если для одних учащихся игра является увлекательной, то для других она может показаться не такой интересной или захватывающей. Эта игра больше понравится игрокам уже остальных линеек «The Sims». Из-за гендерных стереотипов эта игра считается исключительно женской игрой. У мужской половины класса предложение изучить этот период через «The Sims» может вызвать скептицизм. Это может снизить ее эффективность в качестве учебного пособия для тех, кому не нравятся игры или кто с трудом воспринимает материал.

9. И, к сожалению, неизбежный фактор многих компьютерных игр – это техническая составляющая. В игре могут возникать технические проблемы или сбои. Это может нарушить процесс обучения и снизить эффективность ресурса.

В целом, хотя «The Sims Medieval» имеет много преимуществ в качестве образовательного ресурса, включая интерактивность и увлекательность, внимание к историческим деталям, гибкость, возможность настройки и практического обучения, важно учитывать эти потенциальные недостатки и ограничения. Преподаватели должны оценить, соответствует ли игра их целям обучения и подходит ли она для стилей и способностей их учеников.

При тщательном рассмотрении и планировании «The Sims Medieval» может стать ценным и эффективным способом изучения повседневности для педагогов, желающих вовлечь своих учеников в изучение средневековой эпохи.

2.3. Разработка и описание уроков истории с использованием компьютерной игры «The Sims Medieval»

Практическая часть нашего исследования осуществлялась на базе Муниципального автономного образовательного учреждения средней школы № 76 города Красноярска.

Школа работает на базе школьного учебника по истории «Всеобщая история. История средних веков. 6 класс», авторов Е.В. Агибаловой и Г.М. Донского за 2020 год. Отбор учебного материала для содержания программы осуществлён с учётом целей и задач изучения истории в основной школе, её места в системе школьного образования, возрастных потребностей и познавательных возможностей учащихся 6 класса, особенностей их социализации, а также ресурса учебного времени, отводимого на изучение предмета.

«The Sims Medieval» предназначена для игроков в возрасте от 12 лет и старше. Это возрастное ограничение предполагает, что содержание, темы и сложность игры лучше подходят для детей, достигших определенного уровня

зрелости и понимания. Ученики 6-го класса, которым обычно около 11-12 лет, приближаются к рекомендуемому возрастному диапазону для игры.

Игра предлагает контролируруемую среду, которая сосредоточена на моделировании средневековой жизни, а не на пропаганде насилия или неприемлемого содержания. Игра не претендует на историческую достоверность, скорее вдохновлена средневековым колоритом. Тем не менее, педагогам и родителям необходимо контролировать игровой процесс и обсуждать содержание игры с учениками, чтобы убедиться, что они понимают исторический контекст и изображаемые ценности.

Нами были проведена серия уроков по изучению средневекового времени в Европе. Фрагменты данной игры были применены на таких уроках как «Средневековая деревня и ее обитатели», «В рыцарском замке», «Формирование средневековых городов. Городское ремесло», «Торговля в Средние века», «Горожане и их образ жизни», «Могущество папской церкви. Католическая церковь и еретики». Изучив данную игру, отобрав соответствующие возрастным особенностям и содержанию учебника фрагменты, мы разработали ряд заданий, которые ученик может выполнить как дома, так и в школе на уроке.

Изучая параграф 12 «В рыцарском замке», на самом уроке был показан фрагмент поединка на мечах между рыцарями. Это обеспечило визуальное представление и погружение в технику боя на мечах. Важно отметить, что нами был обеспечен необходимый надлежащий контроль, руководство и обсуждение, чтобы ученики понимали различия между виртуальными симуляциями и насилием в реальной жизни, а также историческое и культурное значение боев на мечах. Ученики были ошарашены включением в ход урока отрывка из компьютерной игры. После урока часть детей подошли к учителю и сообщили, что играли в данную игру или видели, как в неё играют их близкие.

Ученикам было задано в оставшееся время подписать снаряжение рыцаря, используя материалы учебника и информацию из игры. (Приложение 1). Они с удовольствием выполнили данное задание, однако половине класса времени не хватило и оставшуюся часть работы они забрали на дом. Шестиклассникам было интересно наблюдать воочию за действиями игрока, визуально воспринимать живших в то время рыцарей, поэтому применение фрагмента игры было целесообразным. Так же подтверждением продуктивности нашей апробации послужили результаты проверочной работы по данной теме, где дети показали хороший уровень знаний, что показывает таблица 2.

Таблица 2

Результаты проверочной работы по теме «Феодалы и крестьяне».

	«2»	«3»	«4»	«5»	Отсутствующие
Количество учеников	2	5	9	6	3

На этом же уроке мы провели опрос о наличии и возможности входа в игру «The Sims Medieval» под присмотром взрослых. Шестиклассникам было предложено в качестве задания по желанию обустроить интерьер своего замка. Данное задание выполнил только один человек, и перед уроком изъявил желание продемонстрировать с помощью сделанных скриншотов игры свое убранство средневекового замка. Всего в замке шесть комнат и игра предлагает настроить интерьер каждой из них. Шестиклассник выступил перед одноклассниками с подробным рассказом о своем замке и показал интерьер каждой комнаты и объяснил их предназначение.

Перед началом изучения новой темы «Формирование средневековых городов. Городское ремесло», нами было предложено задание «Корзина идей» на развитие критического мышления. Нужно было назвать какие здания шестиклассники знают или думают, что есть в средневековом городе. Были предложены такие варианты ответов как: замок, рынок, церковь, больница, центральная площадь, мастерская. Этим заданием мы актуализировали знания, другими словами "вызвали" из памяти учащихся все, что имеет отношение к заявленной теме.

В конце урока, изучив тему, мы смогли в деталях показать схему города в игре и обозначить наименование и назначение каждого здания. В игру входят такие локации как замок, шпионский корпус, яковитский собор (прототип католического собора), петерианский монастырь (прототип протестантского монастыря), рынок, казарма (дом для защитников королевства - рыцарей), тренировочная площадка для тех, кто хочет отточить свое боевое мастерство, лечебница, маяк, пристань, кладбище, кузня, таверна, тропа в деревню через огромную каменную стену с воротами, башня мага, мельница, городская площадь и на ней судное место с колодками.

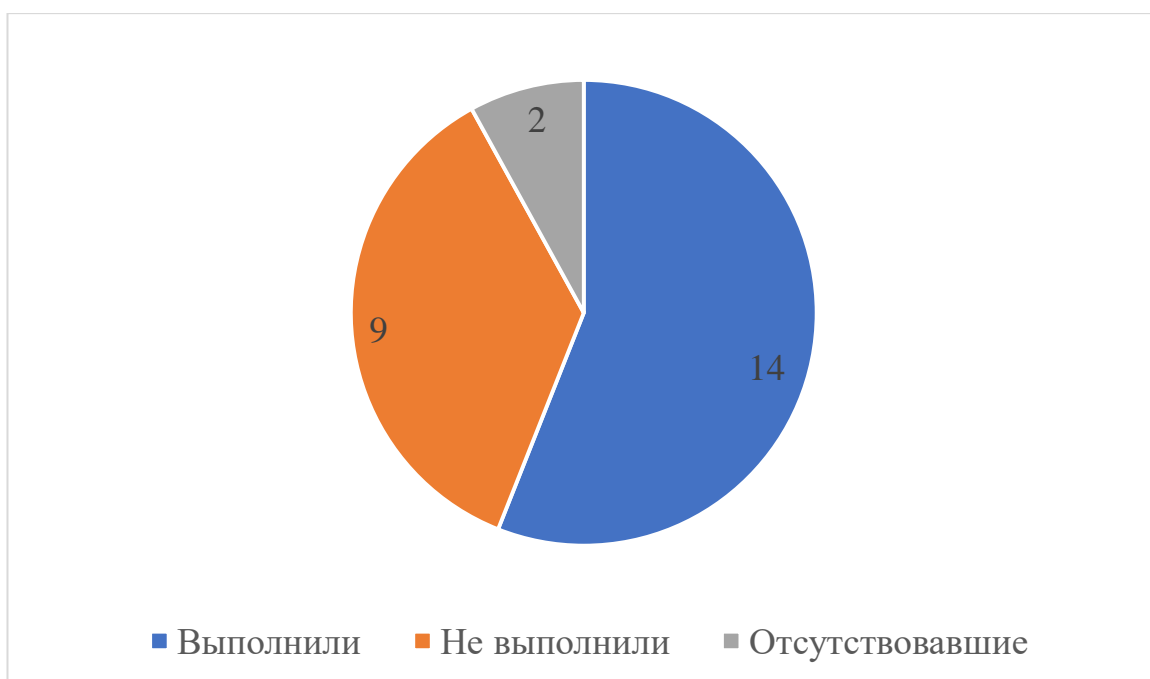
После мы попросили назвать, что имело место быть в реальном средневековом городе, а что сделано в угоду игровому процессу. Ответы нас порадовали, все согласились с тем, что башня мага и шпионский корпус в действительности не могли существовать. После этого нами были дописаны на доске в «Корзину идей» недостающие здания.

В качестве творческого домашнего задания нами было предложено создать макет или план-схему своего средневекового города. (Приложение 2). В итоге ни одного макета не было создано, поскольку это требовало слишком большого количества времени. Поэтому в будущем данное задание можно будет вынести во внеурочную деятельность или на дополнительную оценку.

На следующем уроке была показана по теме «Торговля в Средние века» цепочка квестов от лица игравельного персонажа торговца. Он сталкивается с конкуренцией со стороны соперничающих торговцев или торговых гильдий. Он выполняет квесты, в которых нужно превзойти своих конкурентов, снизить цены и получить эксклюзивные права на торговлю в определенных областях. Ученикам было задано в качестве домашнего задания составить кроссворд, используя материалы учебника и информацию из игры (Приложение 3). На следующее занятие мы собрали тетради для проверки. Схема 1 показывает результат выполнения домашнего задания. Результаты более чем положительные, так как из 25 человек шестого класса 14 выполнила задание, что составляет более половины класса, 9 человек пришло без домашнего задания, 2 человека отсутствовало на уроке.

Схема 1

Соотношение выполненного домашнего задания



При изучении темы «Горожане и их образ жизни» на уроке нами был продемонстрирован фрагмент из игры, где персонаж, совершающий социально неприемлемое поведение, был подвергнут публичному унижению в качестве наказания, а именно помещен в колодки, где он публично

демонстрировался и подвергался насмешкам и презрению со стороны других персонажей. На него можно было кричать или бросить тухлый помидор. На базе этой информации и текста учебника было дано задание перечислить еще виды наказаний в средние века. (Приложение 4). Этот вид домашней работы был проверен устно на следующем уроке перед началом новой темы, более половины класса выполнили задание, повторялись такие ответы как штраф, привязка к позорному столбу, смертная казнь, заключение в тюрьму и другое.

В конце урока был проведен проверочный тест, результаты которого закрепили полученные знания по разделу «Средневековый город в Западной и Центральной Европе».

Таблица 3

Результаты проверочной работы по теме «Средневековый город в Западной и Центральной Европе».

	«2»	«3»	«4»	«5»	Отсутствующие
Количество учеников	1	7	8	6	3

Данные таблицы 3 показывают, что количество положительных оценок 4 и 5 превалирует над оценкой «удовлетворительно». И только 1 человек не сдал тест.

Во время изучения темы «Могущество папской церкви. Католическая церковь и еретики» мы проиллюстрировали фрагменты из игры, которые включают в себя разделение церквей на католическую и православную. Но было оговорено, что в игре эти две церкви названы по-другому: яковитская церковь основана на католической церкви, а петерианская - на протестанской. Одно из ключевых различий в геймплее между этими двумя церквями заключается в их подходе к исповеди. В яковитской церкви священник может

выслушать исповедь только от членов своей церкви, и для этого он должен использовать специальную кабину для исповеди. Однако в петеринской церкви священник может выслушать исповедь любого человека, независимо от его религиозной принадлежности, и сделать это можно в любой отдельной комнате.

Еще одно различие заключается в типе проводимых церемоний и ритуалов. Яковитская церковь уделяет большое внимание литургическому богослужению, и священник должен участвовать в различных церемониях, таких как месса и вечерня, чтобы поддерживать благосклонность церкви. С другой стороны, петерианская церковь уделяет больше внимания личному благочестию и индивидуальной исповеди, и священник должен наставлять свою паству на нравственный и добродетельный образ жизни.

И хоть на уроке изучалось разделение христианской веры на католическую и православную, игра отлично показала на примере прототипов католицизма и протестантизма роль религии в средневековом обществе.

На основе приобретённых знаний необходимо было заполнить сравнительную таблицу (Приложение 5), с которой шестиклассники с лёгкостью справились. Проверка осуществлялась на следующий урок совместным заполнением таблицы на доске.

Таким образом, разработанные нами и представленные выше задания по фрагментам компьютерной игры "The Sims Medieval" были с разной степенью продуктивности использованы в учебном процессе. Задание на подпись снаряжения рыцаря, составление кроссворда, заполнение таблицы по различиям религий и поиск вида наказаний были выполнены на высоком уровне. Макет по фрагменту игры и обустройство интерьера своего замка имели небольшой образовательно-воспитательный эффект. Исходя из этого мы можем утверждать, что фрагменты игр можно и нужно использовать на уроках всеобщей истории в 6 классе.

Заключение

Возможности использования цифровых образовательных ресурсов на уроках истории высоки. Они позволяют учителю более продуктивно вести урок, способствует углублению восприятия материала, делают изучаемую информацию более наглядной.

Игра "The Sims Medieval" мы привлекали на уроках в качестве видеофрагментов, так как рекомендуемый возраст для игроков 12 лет и старше. Ученики 6-го класса, обычно в возрасте около 11-12 лет, подходят к рекомендуемому возрастному диапазону для игры. Игра-симулятор предлагает контролируруемую игровую среду, сосредоточенную на моделировании жизни в средневековье, а не на насилии или неприемлемом содержании. Игра не стремится к полной исторической достоверности, а скорее вдохновлена атмосферой средневековья. Однако, родители и педагоги должны следить за процессом игры и обсуждать его содержание с учениками, чтобы убедиться, что они понимают исторический контекст и представленные ценности.

Разработанные нами задания, основанные на фрагментах компьютерной игры "The Sims Medieval", были успешно использованы в учебном процессе. Задания, такие как подписание снаряжения рыцаря, составление кроссворда, заполнение таблицы по различиям религий и изучение видов наказаний, были выполнены на высоком уровне. Прием "Корзина идей" привлек к работе всех учащихся. Использование макетов и создание интерьера замка на основе игрового фрагмента показали небольшой образовательный эффект. Исходя из этих результатов, мы можем с уверенностью утверждать, что использование фрагментов игры «The Sims Medieval» является ценным инструментом для уроков всеобщей истории в 6 классе.

В ходе теоретического и практического исследования, мы пришли к выводу, что учащиеся смогли получить более глубокое и всестороннее понимание Средневековья благодаря игровому процессу.

Игра обладает множеством преимуществ в качестве образовательного ресурса, включая интерактивность, внимание к историческим деталям, гибкость, настройку и практическое обучение. Тем не менее, при использовании этой игры в обучении следует учитывать ее потенциальные недостатки и ограничения. Преподаватели должны оценить соответствие целей обучения и стилей и способностей своих учеников с использованием данной игры. При тщательном рассмотрении и планировании «The Sims Medieval» может стать ценным и эффективным учебным пособием для педагогов, которые хотят вовлечь своих учеников в изучение средневековой эпохи. Она может помочь сделать изучение этого периода более интересным, увлекательным и эффективным для учащихся, а также стать ценным инструментом для педагогов, которые хотят включить технологии и игры в свои учебные программы.

Использование игры «The Sims Medieval» на уроке истории оказалось эффективным инструментом для вовлечения учащихся и углубления их понимания повседневной истории. Это позволило им учиться в веселой и интерактивной форме, делая материал более запоминающимся и доступным для восприятия.

В целом, использование игровых технологий и компьютерных игр в классе может быть эффективным методом преподавания истории, особенно в сочетании с традиционными методами обучения.

Список использованной литературы

1. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (утв. приказом Министерства образования и науки РФ от 17 декабря 2010 г. N 1897) [Электронный ресурс] URL:<http://base.garant.ru/55170507/> (Дата обращения: 06.06.2023).
2. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. № 273 – (с изменениями и дополнениями) Система ГАРАНТ. [Электронный ресурс]. URL: <http://base.garant.ru/70291362/#ixzz3nJ92dNfr>. (дата обращения: 06.06.2023).
3. Историко-культурный стандарт. [Электронный ресурс] URL: <https://historyrussia.org/proekty/kontseptsiya-novogo-uchebno-metodicheskogo-kompleksa-po-otechestvennoj-istorii/istoriko-kulturnyj-standart.html> (Дата обращения: 06.06.2023).
4. Агибалова Е. В. Всеобщая история. История средних веков. 6 класс: учеб. для общеобразоват. Учреждений / Е. В. Агибалова, Г. М. Донской; под ред. А. А. Сванидзе. М.: Просвещение, 2020. 288 с.
5. Ашим У. М. Синквейн как средство развития творческих способностей учащихся / У. М. Ашим // Вестник РУДН, серия Вопросы образования: языки и специальность, 2015, № 5. С. 237-241.
6. Банникова Е. В. Повседневность как объект исторического исследования / Е.В. Банникова // Современные исследования социальных проблем, 2011. С. 1-11.
7. Беспалько В. П. Слагаемые педагогической технологии // М.: Педагогика. 1989. С. 192.
8. Бурлаков, И.В. Психология компьютерных игр / И.В. Бурлаков // Журнал «Наука и жизни». 1999. № 5, 6.
9. Даль В.И. Толковый словарь живого великорусского языка / В.И. Даль. СПб. М.: Товарищество М.О. Вольф, 1905.

10. Ельмикеев О.Р. Педагогические основы применения компьютерных игр в образовательном пространстве: автореф. дис. на соиск. учен. степ. к. п. н.: 13.00.01 / Ельмикеев Олег Рудольфович. Йошкар-Ола, 2004.
11. Ерогова И.Н. Компьютерные игры в обучении // Вестник науки и творчества. СФУ. Красноярск, 2016.
12. Зубкова Е.Ю. История через повседневность: новый ракурс преподавания истории XX в. [Электронный ресурс]. URL: <https://urokiistorii.ru/article/652> (дата обращения: 06.06.2023).
13. Иванов А.Г. Компьютерные игры в обучении истории // Общество: социология, психология, педагогика, 2019.
14. Извозчиков В.А. Информационные технологии в системе непрерывного педагогического образования (проблемы методологии и теории): монография / В.А. Извозчиков. СПб.: Образование, 1996. 342 с.
15. Илюшин С.А. Персональные ЭВМ в учебном процессе / С.А.Илюшин, Б.Л.Собкин. М., 1992. 32 с.
16. Казакова, Л.Г. Применение игровых программных средств на уроках технологии / Л.Г. Казакова // Вестник Пермского государственного гуманитарно-педагогического университета. 2005. №1. С. 102-107.
17. Капкан, М.В. Культура повседневности: [учеб. пособие] / М. В. Капкан; М-во образования и науки Рос. Федерации, Урал. федер. ун-т. Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2016.
18. Каткова А.Л. Категория цели в педагогической теории компьютерных игр / А.Л. Каткова // Вестник Вятского государственного гуманитарного университета. 2009. № 3. С. 163-167.
19. Клопотова Е. Компьютерные игры в жизни современных дошкольников / Е.Клопотова, Ю.Романова //Дошкольное воспитание. 2014. №7. с. 97-104.
20. Короткова М. В. Культура повседневности. История костюма / М. В. Короткова. Москва: ВЛАДОС, 2002. 300 с.

21. Кузьмина Г. П., Сидоров И. А. Компьютерные игры и их влияние на внутренний мир человека // Вестник Чувашского государственного педагогического университета имени И. Я. Яковлева. Чебоксары, 2012. № 2 (74).
22. Лопатинская, Т.Д. Компьютерные игры как средство вхождения в виртуальную реальность / Т.Д. Лопатинская // Теория и практика общественного развития. 2013. № 8. С. 31-34.
23. Лукавченко К. М. Применение визуализации на уроках истории / К. М. Лукавченко // Наука и молодежь: Материалы Всероссийской научно-практической студенческой конференции. Елабуга: Изд-во Елабужский институт К(П)ФУ, 2016. С. 280-283.
24. Марков Б.В. Храм и рынок. Человек в пространстве культуры. СПб.: «Алетейя», 1999. С. 291.
25. Маслова И. В. Методические аспекты изучения повседневности российского купечества XIX века на уроках истории // Концепт. 2013. № 02 (февраль). С. 1- 6.
26. Машбиц Е.И. Психолого-педагогические проблемы компьютеризации обучения / Е.И. Машбиц. М.: Педагогика, 1988. 192 с.
27. Милутка А.А. Компьютерные игры, как способ развития и обучения подрастающего поколения // Научное сообщество студентов XXI столетия. ТЕХНИЧЕСКИЕ НАУКИ: сб. ст. по мат. VIII междунар. студ. науч. практ. конф. № 8.
28. Ожегов С. И. Словарь русского языка / С. И. Ожегов: под ред. чл.-корр. АН СССР Н. Ю. Шведовой. М.: Рус. яз., 1987. С. 456.
29. Ожегов С.И. Словарь русского языка / С.И. Ожегов. М., 1978. 218 с.
30. Пинягин С. В. Применение информационных технологий в обучении историков: опыт университетов Запада // Известия вузов. Северо-Кавказский регион. Серия: Общественные науки. 2010. №2.

31. Полат Е.С. Компьютерные телекоммуникации — школе / Е.С. Полат. М., 1995. 198 с.
32. Роберт И.В. Современные информационные и коммуникационные технологии в образовании / И.В. Роберт // Информатика и образование. 1997. №8. С. 23-27.
33. Садыков М. И., Хаустов Р. А. Компьютерные игры – психология, классификация, будущее [Текст] / М. И. Садыков, Р. А. Хаустов // ИННОВАТИКА – 2016: сб.науч.тр. / Национальный исследовательский Томский гос. ун-т. Томск, 2016. С.403–406.
34. Словарь русского языка в 4 тт. Т. 3. М., 1983.
35. Трофимова, А.А. Онтологическая специфика виртуальной реальности / А. А. Трофимова // Вестник Томского государственного университета. 2012. С. 47-49.
36. Фазлыева Р.А. Использование компьютерных игр на уроке истории как способ повышения мотивации учащихся // БГПУ им. М. Акмуллы, Уфа. 2021. № 5 (53).
37. Федчиняк А.А. Методические рекомендации по преподаванию истории повседневности в школьном курсе Новой истории. // История. Все для учителя. 2015. №10 (34). С. 5-15.
38. Фрейд З. Психопатология обыденной жизни. СПб., 1997.
39. Хоруженко К. М. Культурология. Энциклопедический словарь / К. М. Хоруженко. Ростов н/Д: Феникс, 1997.
40. Шаталов В.Ф. Эксперимент продолжается. «Издательство Педагогика» 1989. 386 с.
41. Шмелев А.Г. Мир поправимых ошибок / А.Г. Шмелев // Вычислительная техника и ее применение, 1988. № 3. Компьютерные игры. С. 16-84.
42. Эпштейн М. Игра в жизни и искусстве / М. Эпштейн // Современная драматургия. 1982. № 2. С. 34-39.

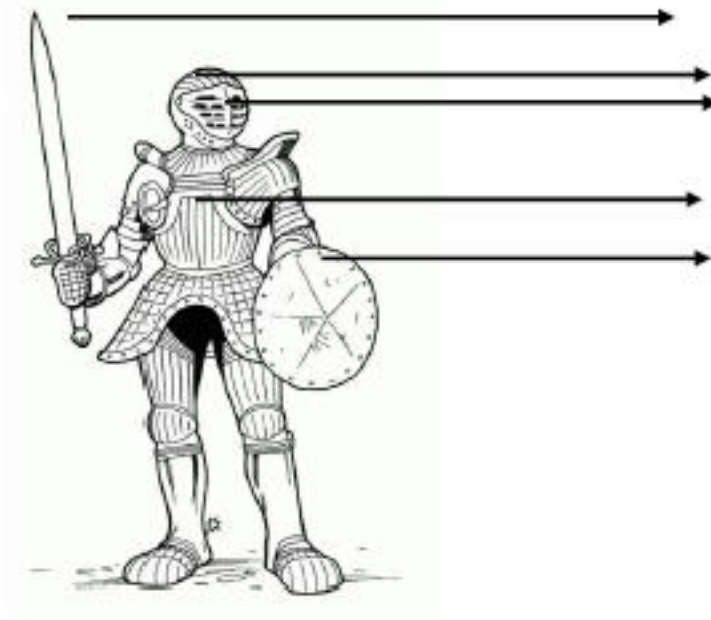
43. The Sims [Электронный ресурс]. URL: <https://www.ea.com/ru-ru/games/the-sims> (дата обращения: 06.06.2023).
44. The Sims Medieval [Электронный ресурс]. URL: <https://www.ea.com/ru-ru/games/the-sims/the-sims-medieval> (дата обращения: 06.06.2023).
45. Cicchino M.I. Using Game-based Learning to Foster Critical Thinking in Student Discourse // *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*. 2015. Vol. 9, no. 2. P. 1–18.
46. Corbeil P. Rethinking History with Simulations // *History Microcomputer Review*. 1988. Vol. 4, no. 1. P. 21–35.
47. Egenfeldt-Nielsen S. Third Generation Educational Use of Computer Games // *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*. 2007. No. 16. P. 263–281.
48. Elkind, David. *The Power of Play: Learning What Comes Naturally*. Berkeley, CA: Da Capo Press, 2007.
49. Ferguson, Niall. *Virtual History: Alternatives and Counterfactuals*. Penguin Books, 2011. 560 p.
50. Flanagan, M. *Critical Play: Radical Game Design*. The MIT Press, 2013, 362 p.
51. Jesper, J. *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. The MIT Press, 2011, 244 p.
52. MacGregor, Neil. *A History of the World in 100 Objects*. Penguin Books, 2013. 736 p.
53. McCall J. *Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History*. N. Y., 2011. 216 p.
54. McCall J. Historical Simulations as Problem Spaces: Criticism and Classroom Use // *Journal of Digital Humanities*. 2012. Vol. 1, no. 2. P. 1–2.
55. McCall J. Navigating the Problem Space: The Medium of Simulation Games and the Study of History // *The History Teacher*. 2012. No. 46. P. 9–28.

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

57. 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.

Приложение 1

На основе § 12 (стр. 96) и фрагмента из игры "The Sims Medieval" подпиши снаряжение рыцаря.



Приложение 2

Согласно § 13 и знаний, полученных из игры "The Sims Medieval", создайте макет или план - схему средневекового поселения.

Приложение 3

Составьте кроссворд по теме «Торговля в средние века», используя термины из §14 и опираясь на знания, полученные из просмотренного фрагмента игры на уроке.

Приложение 4

Перечислите виды наказаний за проступки в средние века, используя § 15, показанный фрагмент из игры на уроке и дополнительно материалы из Интернета.

Приложение 5

На основе § 16 и просмотренным фрагментам на уроке из компьютерной игры "The Sims Medieval" заполните сравнительную таблицу

	Католическая церковь	Православная церковь
Глава церкви		
Различия в обрядах		
Язык богослужений		
Вступление брака священников		