

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ СЛОЖНЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ СТРАТЕГИЙ В ИСТОРИЧЕСКОМ ОБРАЗОВАНИИ	8
1.1. Историческое мышление и его компоненты как цель современного исторического образования	8
1.2. Глобальные стратегии как жанр: особенности игрового дизайна и потенциал для образования	12
1.3. Обзор существующего опыта использования игр в обучении истории (отечественного и зарубежного)	21
ГЛАВА 2. МЕТОДИКА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГР HEARTS OF IRON IV И EUROPA UNIVERSALIS IV В ДОПОЛНИТЕЛЬНОМ ИСТОРИЧЕСКОМ ОБРАЗОВАНИИ	27
2.1. Анализ игровых моделей истории в HOI4 и EU4: образовательные возможности и ограничения	27
2.2. Принципы и структура интеграции игровых сессий в занятие	31
2.3. Разработка конспектов занятий с использованием HOI4 и EU4	34
ГЛАВА 3. ОПЫТНО-ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО АПРОБАЦИИ МЕТОДИКИ	50
3.1. Констатирующий этап: диагностика исходного уровня исторического мышления и интереса к истории	50
3.2. Формирующий этап: реализация серии дополнительных занятий с использованием разработанной методики	59
3.3. Контрольный этап: анализ результатов эксперимента	61
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	67
СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ	70

Приложение 1	76
Приложение 2	77

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность темы исследования. Современное историческое образование сталкивается с вызовами, не преодолеваемыми исключительно традиционными методами. В методических рекомендациях и учебных планах декларируется необходимость формирования критического мышления обучающихся, однако на практике данный процесс реализуется бессистемно. Значительная часть школьников не овладевает базовыми навыками исторического анализа, что обуславливает пересмотр существующих подходов к преподаванию. В условиях цифровизации компьютерные игры выступают как один из каналов взаимодействия человека с виртуальной средой и обладают значительным образовательным потенциалом.

Особую значимость приобретает использование глобальных стратегий (например, Hearts of Iron IV), позволяющих моделировать сложные исторические процессы периода Второй мировой войны. При наличии накопленного зарубежного и отечественного опыта применения игр в обучении истории сохраняется противоречие между высоким уровнем цифровой вовлечённости учащихся и низкой степенью использования этого опыта в образовательных целях. Школьники воспринимают игру преимущественно как развлечение, не имея навыков критической проверки игрового контента. Следовательно, разработка методики применения компьютерных игр в дополнительном образовании, включающей элементы критического дебрифинга, представляет собой актуальную задачу, решение которой способствует повышению качества исторического образования и формированию у учащихся системного понимания событий Второй мировой войны.

Цель исследования: теоретически обосновать и экспериментально проверить эффективность методики использования компьютерных глобальных стратегий в дополнительном историческом образовании для формирования навыков исторического мышления учащихся.

Задачи исследования:

1. Раскрыть сущность и компоненты исторического мышления как цели современного исторического образования.
2. Выявить особенности игрового дизайна и образовательный потенциал жанра глобальных стратегий.
3. Обобщить отечественный и зарубежный опыт использования игр в обучении истории.
4. Проанализировать игровые модели истории в Hearts of Iron IV и Europa Universalis IV, выявив образовательные возможности и ограничения.
5. Разработать принципы и структуру интеграции игровых сессий в занятие, включая метод «педагогической обертки».
6. Составить конспекты занятий с использованием игр HOI4 и EU4 для дополнительного образования.
7. Провести опытно-экспериментальную работу по апробации методики и оценить динамику уровня исторического мышления учащихся.

Объект исследования: процесс исторического образования в системе дополнительного образования (элективные курсы, внеурочная деятельность).

Предмет исследования: компьютерные глобальные стратегии как средство обучения истории.

Степень разработанности темы.

Анализ современного состояния научной рефлексии по проблеме применения компьютерных игр в дополнительном образовании на материале изучения Второй мировой войны позволяет констатировать наличие разветвленной, но фрагментированной исследовательской базы, сформированной в рамках нескольких взаимосвязанных научных направлений. В рамках теоретико-методологических основ развития мышления и формирования исторического сознания обучающихся

классические труды И.Я. Лернера заложили фундамент понимания процессов развития мышления учащихся в процессе обучения истории, акцентируя внимание на необходимости формирования причинно-следственных связей и многовариантности исторического процесса. Современные исследования Н.Ф. Ефремовой, А.Р. Занозиной, Х.Р. Махмудовой, Е.Л. Кузнецовой и А.В. Тутолмина развивают эти идеи в контексте формирования исторического мышления, подчеркивая роль рефлексивных практик и исследовательской деятельности. При этом Т.П. Путяткина отмечает сохраняющиеся проблемы в состоянии исторического сознания современных школьников, что актуализирует поиск новых образовательных инструментов.

В области игровых технологий и геймификации в образовании работа М. ван Ментса представляет системное изложение теории и практики ролевых игр, подчеркивая их потенциал для развития коммуникативных и аналитических компетенций. Современные публикации А.Г. Иванова, С. Белова, Р.И. Ильмиева и Т. Чупровой анализируют возможности компьютерных игр как средства обучения истории, выделяя их преимущества (погружение, интерактивность, моделирование) и ограничения (упрощение, идеологическая ангажированность, приоритет развлечения). Особое внимание уделяется вопросу исторической точности и аутентичности: исследователи различают фактологическую достоверность и атмосферу эпохи, подчеркивая необходимость участия профессиональных историков в разработке образовательного игрового контента.

Исследования репрезентации истории в видеоиграх и их идеологического измерения представлены работами А.В. Ильичева, С.Л. Таланова, К.А. Токаревой, которые анализируют видеоигры как инструмент «мягкой силы» и конструирования коллективной памяти, указывая на риски мифологизации и искажения исторических нарративов. С.Ю. Черный рассматривает игрока как соавтора исторического нарратива, что открывает перспективы для развития критического исторического мышления через деконструкцию игровых сюжетов. Зарубежные исследования (J. McCall, K.

Squire, S. Egenfeldt-Nielsen, Y. Grufstedt) предлагают методические модели интеграции исторических игр в учебный процесс, подчеркивая ценность игр как «лабораторий» для экспериментов с контрфактической историей.

Наконец, работы, фокусирующиеся на конкретных игровых продуктах, релевантных теме Второй мировой войны, включают анализ игр серии Hearts of Iron IV и Europa Universalis IV (Paradox Interactive), активно обсуждаемых в академической и экспертной среде как примеры гранд-стратегий с высоким образовательным потенциалом. Работа Т. Brodey содержит критический анализ исторической точности Hearts of Iron IV, выявляя как сильные стороны (детализация военной техники, геополитический контекст), так и слабые места (упрощение экономических и социальных процессов). Практические руководства, такие как Europa Universalis IV: Educator's Guide (J. McCall), демонстрируют возможности адаптации игровых механик для учебных целей.

Эмпирическая база. Экспериментальная работа проводилась на базе МАОУ СШ «Комплекс Покровский». В констатирующем этапе приняли участие обучающиеся 7 и 10 классов, что позволило сравнить уровень сформированности исторического мышления на разных ступенях общего образования (основное и среднее общее).

Состав выборки:

7 «А» класс: 25 человек (возраст 13–14 лет).

10 «Б» класс: 20 человек (возраст 15–16 лет).

Общая численность выборки: 45 человек.

Методы исследования. Для решения поставленных задач использовался комплекс методов:

Теоретические: анализ психолого-педагогической и методической литературы, изучение нормативных документов, моделирование образовательного процесса.

Эмпирические: педагогический эксперимент (констатирующий, формирующий и контрольный этапы), анкетирование, тестирование,

наблюдение за учебной деятельностью учащихся, анализ продуктов деятельности (эссе, рабочие листы).

Статистические: количественный и качественный анализ полученных данных, сравнение результатов срезов.

Практическая значимость исследования. Результаты работы могут быть использованы преподавателями истории и педагогами дополнительного образования для повышения эффективности учебного процесса.

Структура исследования. Выпускная квалификационная работа состоит из введения, трех глав, заключения, списка литературы и приложений.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ СЛОЖНЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ СТРАТЕГИЙ В ИСТОРИЧЕСКОМ ОБРАЗОВАНИИ

1.1. Историческое мышление и его компоненты как цель современного исторического образования

В последние годы отечественные преподаватели истории столкнулись с новыми вызовами, которые невозможно преодолеть, опираясь на традиционные образовательные подходы. В методических рекомендациях и учебных планах подчеркивается важность формирования критического мышления у учащихся, однако на практике этот процесс часто происходит бессистемно. В результате значительная часть школьников не осваивает базовые навыки исторического анализа в ходе уроков, что свидетельствует о необходимости пересмотра существующих методов преподавания.

Обучающийся сталкивается с новыми областями знаний, которые служат своеобразными площадками для развития и совершенствования сложных форм мышления. Мышление можно определить как процесс познавательной деятельности человека, в ходе которого происходит обобщённое и опосредованное восприятие реальности. Качество этого процесса во многом зависит от информации, получаемой на уроках истории, уровень объективности и достоверность которой формируется под влиянием содержания учебных материалов и взглядов преподавателей. При этом современные молодые люди мало обращают внимание на газеты, журналы и радиопередачи, что снижает разнообразие источников информации.

Главным способом получения исторических данных для них выступают рассказы преподавателей, дополненные материалами учебников и разнообразными ресурсами сети Интернет.

Мышление определяется как умственная деятельность, направленная на анализ и осмысление событий прошлого, текущих явлений и возможных сценариев будущего. Согласно И. Я. Лернеру, на начальных этапах

формирования мышления у учащихся проявляются «представления» о фактах прошлого, а также восприятие исторического времени и пространства¹.

Развитие мышления осуществляется от конкретных исторических образов к абстрактным понятиям. Субъекты, обладающие определёнными знаниями, навыками и опытом осмысления прошлого, настоящего и перспектив, характеризуются развитым мышлением. У обучающихся младших классов закладываются основы мышления, однако полноценное управление мыслительными процессами на уровне сознания и воли формируется на более поздних этапах. Формирование мышления, ориентированного на ценности гражданского общества, становится возможным только в старших классах школы².

Историческое мышление представляет собой комплекс, включающий методологические знания, ментальные приёмы и внутренние установки индивида, направленные на понимание и анализ исторических событий. Данный феномен охватывает не только ретроспективное осмысление прошлого, но и оценку современных процессов, а также прогнозирование возможного развития будущих ситуаций. Формирование исторического мышления происходит посредством изучения множества фактов, явлений и событий, каждое из которых является уникальным случаем, локализованным в конкретном времени и пространстве с участием определённых лиц³.

Исторический факт обретает значимость исключительно при рассмотрении его в контексте связей с иными событиями и представлениями. Изолированный факт, лишённый подобного окружения, не обладает содержательной глубиной. Несмотря на уникальность каждого факта, его

¹ Лернер, Исаак Яковлевич. Развитие мышления учащихся в процессе обучения истории : Пособие для учителей / И. Я. Лернер. - Москва : Просвещение, 1982. - 191 с

² Кузнецова Е.Л., Тутолмин А.В. опыт изучения проблемы формирования исторического мышления у старшеклассников в учебно-исследовательской лаборатории «stori-я» // Современные проблемы науки и образования. 2021. № 3. URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=30956> (дата обращения: 14.01.2026).

³ Махмудова Х. Р. Формирование исторического мышления на уроках истории // Мировая наука. 2020. №3 (36). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/formirovanie-istoricheskogo-myshleniya-na-urokah-istorii> (дата обращения: 12.01.2026).

подлинное понимание становится возможным только через выявление и анализ существенных взаимосвязей с другими фактами. Процесс познания истории включает этап обобщения, в ходе которого выделяются ключевые элементы, извлекаются основные смыслы и полученные выводы применяются для более полного понимания отдельного факта. Следовательно, научное осмысление исторических событий предполагает интерпретацию фактов в системе их значимых взаимосвязей, что позволяет сформировать целостную и репрезентативную картину прошлого⁴.

Развитие исторического мышления детерминировано сложным взаимодействием множества факторов. На территории России данный процесс приобретает особую специфику, обусловленную этнокультурным многообразием населения. Каждая этническая группа обладает уникальными культурными традициями, религиозными убеждениями и ценностными ориентациями, которые складываются под влиянием личного опыта и исторического восприятия. Указанное разнообразие непосредственно воздействует на особенности восприятия и интерпретации прошлого в российском пространстве⁵. Компонентами исторического мышления являются:

1. Способы аналитико-синтетического мышления (обобщение, абстрагирование, классификация и т. д.).
2. Основные принципы мышления, осуществляющиеся в соответствии с законами исторического развития.
3. Опыт творческой деятельности. Между компонентами исторического мышления есть взаимосвязь, и в реальном процессе такого мышления они переплетаются друг с другом⁶.

⁴ Соколова, Т. В. Развитие мышления учащихся на уроках истории и современные педагогические технологии / Т. В. Соколова. – Грязовец : МБОУ «Средняя школа №1 г. Грязовца», 2023. – 50 с.

⁵ Путьгина Т. П. Состояние исторического сознания современных школьников // Социология власти. 2007. №5. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sostoyanie-istoricheskogo-soznaniya-sovremennyh-shkolnikov> (дата обращения: 14.01.2026)

⁶ Соколова, Т. В. Развитие мышления учащихся на уроках истории и современные педагогические технологии / Т. В. Соколова. – Грязовец : МБОУ «Средняя школа №1 г. Грязовца», 2023. – 50 с.

Историческое мышление представляет собой особую форму мышления, которая строится на общих принципах, но приобретает уникальные черты благодаря специфике методов исторического исследования. Оно не ограничивается лишь осмыслением прошлого, а также переносит исторические идеи и понимание в контекст современного мира. Для такого мышления характерно глубокое осознание теоретических аспектов истории, а также владение как обобщёнными, так и конкретными правилами исторического анализа.

В процессе первых этапов урока учащиеся знакомятся с ключевыми историческими понятиями. Этот первоначальный контакт с историческими концепциями — основанными на историческом мышлении, технологиях, культурных ценностях и навыках гражданственности — формирует у школьников нейтральное восприятие, в котором ценности рассматриваются без предвзятости, сочетая как положительные, так и отрицательные стороны.

Слабая реализация хронологического подхода при работе с историческими документами и источниками на уроках снижает эффективность обучения. Особенно заметна нехватка интеграции разнообразных педагогических методов и современных технологий в преподавании истории. Указанные пробелы уменьшают способность учащихся к усвоению материала⁷.

Следовательно, по нашему мнению, историческое мышление, выступающее ключевой целью современного исторического образования, представляет собой сложный интегративный процесс, не сводимый к простому запоминанию фактов. Оно включает методологические знания, аналитические навыки и ценностные ориентации, позволяющие осмысливать прошлое, оценивать настоящее и прогнозировать будущее. Основными компонентами данного феномена являются способы аналитико-синтетической деятельности (обобщение, классификация), принципы

⁷ Занозина А. Р. Урок истории в системе исторического мышления // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. 2024. №4-1 (91). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/urok-istorii-v-sisteme-istoricheskogo-myshleniya> (дата обращения: 12.01.2026)

исторического развития и опыт творческого переосмысления, которые формируются поэтапно — от конкретных представлений к абстрактным понятиям.

1.2. Глобальные стратегии как жанр: особенности игрового дизайна и потенциал для образования

В современной социокультурной обстановке стремительно расширяется значение передовых коммуникационных технологий и новых форм аудиовизуального восприятия. Часто такие инновационные формы именуют «виртуальной реальностью», которая, будучи продуктом компьютерных технологий, становится фундаментом для возникновения новых социальных моделей существования. Одним из ярких примеров подобного социального феномена выступает компьютерная игра — область, которая до сих пор недостаточно исследована как в отечественной, так и в зарубежной гуманитарной науке. Тем не менее, именно через компьютерные игры проявляется уникальный способ человеческого и коллективного бытия в виртуальном пространстве, а также преобразования этой среды посредством взаимодействия в ней.

Глобальные стратегии представляют собой особый вид стратегических игр, где основное внимание уделяется долгосрочному управлению целым государством или крупной фракцией. В таких играх игроку предлагается контролировать не просто армию, а целую нацию, династию или влиятельный аристократический клан, что часто отражается в повествовании и визуальном оформлении. В отличие от большинства стратегий, сосредоточенных на тактических битвах между армиями, глобальные стратегии охватывают более масштабные процессы и позволяют

соревноваться на уровне государств и их политических отношений в течение значительных исторических периодов⁸.

Корни жанра глобальных стратегий уходят в начало 90-х, когда в 1991 году вышла культовая игра Sid Meier's Civilization. В ней игроки управляли цивилизацией, развивающейся на исторической карте, охватывающей период с 4000 года до н. э. до современности. Геймплей строился на пошаговом принципе, где главной задачей было ведение своего государства под руководством знаменитого политического лидера из реальной истории. Каждая нация в игре представляла собой комплекс городов, военных юнитов и различных ресурсов, таких как золото, которые необходимо было эффективно использовать для развития⁹.

К началу 2000-х годов в жанре глобальных стратегий сформировались два главных направления. Первое направление традиционно предполагает управление страной на высоком уровне, где все боевые столкновения решаются с помощью генератора случайных чисел. Второе направление, напротив, позволяет игроку переключаться между стратегическим управлением и непосредственным контролем над боями, что даёт возможность влиять на их исход напрямую. Современные игровые серии, относящиеся к первому подходу, включают «Civilization», «Crusader Kings» и «Europa Universalis», тогда как «Total War» и «Age of Wonders» представляют второе направление¹⁰.

Ключевые особенности дизайна глобальной стратегии включают:

- Макроуправление: Фокус на экономике, дипломатии, технологиях и идеологии, а не только на тактических боях.

⁸ Подвальный М. А. Глобальные стратегические видеоигры // Большая российская энциклопедия: научно-образовательный портал – URL: <https://bigenc.ru/c/global-nye-strategicheskie-videoigry-cbed23/?v=8679340>. – Дата публикации: 11.09.2023. (дата обращения 09.01.2026)

⁹ Почему гранд-стратегии — это не стыдно // Интернет-портал GabeStore. 2022. URL: <https://gabestore.ru/blog/pochemu-grand-strategii-eto-ne-stydno> (дата обращения 14.03.2026)

¹⁰ Подвальный М. А. Глобальные стратегические видеоигры // Большая российская энциклопедия: научно-образовательный портал – URL: <https://bigenc.ru/c/global-nye-strategicheskie-videoigry-cbed23/?v=8679340>. – Дата публикации: 11.09.2023. (дата обращения 09.01.2026)

- Карта мира: Действие разворачивается на географически точной карте, разделенной на провинции или регионы.
- Время: Игра идет в реальном времени с возможностью паузы, охватывая десятилетия или столетия.
- Исторический контекст: События, границы и условия часто базируются на реальных исторических данных, что создает основу для образовательного применения.

В рамках данного исследования в качестве эмпирической базы для анализа жанровых особенностей и образовательного потенциала глобальных стратегий были выбраны компьютерные игры Europa Universalis IV и Hearts of Iron IV. Выбор данных программных продуктов обусловлен их высокой репрезентативностью: они являются флагманскими проектами компании Paradox Interactive, задавшими современные стандарты проектирования в данном сегменте интерактивных развлечений. Хронологическая диверсификация игровых сеттингов (раннее Новое время и период Второй мировой войны) позволяет рассмотреть эволюцию игровых механик и их влияние на моделирование исторических процессов. Кроме того, наличие развитых инструментов модификации и официальных методических рекомендаций делает данные титулы наиболее адаптированными для интеграции в учебный процесс. Ниже представлен подробный анализ игровых механик и функциональных особенностей выбранных продуктов.

I. Europa Universalis IV (EU4)

Общая информация об игре¹¹:

- Период: 1444–1821 гг. (от конца Средневековья до Наполеоновских войн).
- Разработчик: Paradox Development Studio.

¹¹ Europa Universalis IV // Онлайн-сервис цифрового распространения компьютерных игр и программ STEAM. URL: https://store.steampowered.com/app/236850/Europa_Universalis_IV/?spm=a2ty_o01.29997173.0.0.5f295171DuJONZ (дата обращения 14.03.2026)

- Платформы: PC, macOS, Linux.

Ключевые игровые механики¹²:

1. Управление государством:

- Монаршая власть (Monarch Power) — ресурс для развития страны, разделённый на три типа: административная, дипломатическая и военная. Расходуется на технологии, идеи и принятие решений
- Национальные идеи и группы идей — система бонусов, определяющая уникальные преимущества каждой нации (например, торговые бонусы Венеции или военные преимущества Пруссии).
- Сословия (Estates) — механика взаимодействия с дворянством, духовенством, бюргерами и другими группами, влияющая на стабильность и ресурсы государства.

2. Экономика и торговля:

- Торговая система — сложная сеть торговых узлов, где игроки конкурируют за контроль над потоками товаров (специи, шелк, золото). Доход зависит от эффективности флота и торговых политик.
- Производство и налоги — каждая провинция производит товары и генерирует доход; развитие провинций повышает их экономический потенциал.
- Колонизация — исследование новых земель, создание колоний в Америке, Африке и Океании, управление колониальными нациями.

¹² Mechanics - Europa Universalis IV // Paradox Wikis URL: <https://eu4.paradoxwikis.com/Mechanics> (дата обращения 14.03.2026).

3. Военная система:

- Армия и флот — три типа сухопутных войск (пехота, кавалерия, артиллерия) и четыре типа кораблей. Юниты эволюционируют с развитием технологий.
- Форты и зоны контроля — стратегическое размещение укреплений для защиты границ и контроля территорий.
- Профессионализм армии — повышает эффективность войск, позволяет создавать склады снабжения и быстрее восполнять потери.

4. Дипломатия и внешние отношения

- Союзы, вассалы, личные унии — гибкая система международных отношений, включающая создание коалиций, управление зависимыми государствами и династические союзы.
- Священная Римская империя и Папство — уникальные механизмы для европейских стран, влияющие на религиозные и политические процессы.
- Казус белли и война — система обоснования войны, влияющая на стоимость агрессии и международную репутацию.

5. Технологическое развитие

- Институты — ключевые исторические инновации (Ренессанс, Реформация, Промышленная революция), распространение которых влияет на стоимость технологий.
- Дерево технологий — исследования в области администрации, дипломатии и военного дела, открывающие новые возможности.

6. Образовательный потенциал¹³:

- География: игроки изучают расположение стран, регионов, торговых путей и колоний.
- История Великих географических открытий: симуляция колониальной экспансии и её последствий.
- Формирование национальных государств: понимание процессов централизации, религиозных реформ и международных конфликтов.
- Экономические системы: визуализация торговых сетей, меркантилизма и раннего капитализма.

Также стоит отметить, что Paradox выпустила бесплатное Educator's Guide для EU4, включающее логику использования, руководство для студентов и анализ исторического контекста игры¹⁴.

II. Hearts of Iron IV (HOI4)¹⁵

Общая информация

- Период: 1936–1948 гг. (канун и ход Второй мировой войны).
- Разработчик: Paradox Development Studio.
- Платформы: PC, macOS, Linux

Ключевые игровые механики¹⁶:

1. Промышленность и производство

¹³ What have you learned playing Europa Universalis? // Интернет-портал Quora. URL: <https://www.quora.com/What-have-you-learned-playing-Europa-Universalis> (дата обращения 14.03.2026)

¹⁴ McCall J. Europa Universalis IV: Educator's Guide [Электронный ресурс] / J. McCall ; Paradox Interactive AB. — 2024. 50p

¹⁵ Hearts of Iron IV // // Онлайн-сервис цифрового распространения компьютерных игр и программ STEAM. URL: https://store.steampowered.com/app/394360/Hearts_of_Iron_IV/?spm=a2ty_o01.29997173.0.0.5f295171o6xKAv (дата обращения 14.03.2026)

¹⁶ Mechanics - Hearts of Iron IV // Paradox Wikis URL: <https://hoi4.paradoxwikis.com/Mechanics> (дата обращения 14.03.2026)

- Заводы и ресурсы — управление гражданскими и военными заводами, добыча стратегических ресурсов (нефть, сталь, вольфрам, каучук).
- Производственные линии — проектирование и выпуск вооружения: пехотное снаряжение, танки, самолёты, корабли.
- Торговля ресурсами — международный обмен дефицитными материалами, критически важный для ведения войны.

2. Исследования и технологии

- Дерево технологий — более 10 веток: пехота, бронетехника, артиллерия, авиация, флот, доктрины, электроника, атомные исследования.
- Доктрины — выбор стратегической школы ведения войны (например, «Мобильная война» для блицкрига или «Массовый штурм» для СССР).
- Специальные проекты — разработка ракет, реактивных двигателей, ядерного оружия.

3. Военная система (детализированная)

- Конструктор дивизий — кастомизация подразделений: выбор батальонов (пехота, танки, артиллерия), рот поддержки (инженеры, разведка, ПВО).
- Логистика и снабжение — критически важная механика: армии теряют эффективность при разрыве линий снабжения, зависимость от железных дорог и портов.
- Планирование операций — создание фронтов, назначение целей, координация наступлений с учётом рельефа, погоды и креплений.

- Воздушные и морские операции — управление авиацией (перехват, бомбардировка, поддержка) и флотом (блокада, десанты, конвой).

4. Политика и идеологии

- Четыре идеологии: демократия, фашизм, коммунизм, неприсоединившиеся. Влияют на скорость мобилизации, дипломатические опции и внутренние события.
- Дерево национальных фокусов — уникальные ветки решений для каждой страны, определяющие политический и военный путь (например, исторический или альтернативный сценарий для Германии).
- Мировое напряжение — глобальный показатель, влияющий на возможность объявления войны и вступление стран в конфликт.

5. Дипломатия и геополитика

- Фракции — создание и управление военно-политическими блоками (Ось, Союзники, Коминтерн).
- Марионеточные государства и оккупация — управление захваченными территориями, создание коллаборационистских режимов.
- Мирные конференции — послевоенное урегулирование: аннексии, репарации, изменение границ.

6. Образовательный потенциал¹⁷.

Геополитика 1930–40-х: понимание причин Второй мировой войны, системы международных отношений, идеологических конфликтов.

¹⁷ Brodey T. How Historically Accurate is Hearts of Iron IV? // Tragedy and Farce. A Blog of History, Warfare, and Popular Culture. 2022. URL: <https://tragedyandfarce.blog/2022/01/05/how-historically-accurate-is-hearts-of-iron-iv/> (дата обращения 14.03.2026)

- Экономика военного времени: визуализация мобилизации промышленности, логистических цепочек, роли ресурсов.
- Военная стратегия и тактика: изучение принципов блицкрига, обороны, десантных операций, роли авиации и флота.
- Альтернативная история как инструмент анализа: сравнение исторического и игрового сценариев развивает критическое мышление.

Важно отметить, что игра упрощает некоторые аспекты (например, не моделирует гражданские потери в деталях), что требует комментариев преподавателя при использовании в образовательных целях.

Проведем сравнение механик вышеобозначенных игр (Таблица 1):

Таблица 1. Сравнительная таблица механик EU4 и HOI4:

Аспект	Europa Universalis IV	Hearts of Iron IV
Масштаб времени	Столетия (1444–1821)	Десятилетия (1936–1948)
Фокус геймплея	Дипломатия, торговля, колонизация	Военная логистика, промышленность, тактика
Управление армией	Упрощённое: полки и генералы	Детальное: дивизии, снабжение, доктрины
Экономика	Торговые узлы, производство товаров	Заводы, ресурсы, военные контракты
Политика	Монархия/республика, религия, сословия	Идеологии, фокусы, мировое напряжение
Образовательный акцент	Ранняя модернизация, глобализация	Вторая мировая война, тотальная война

На основе проведённого анализа возможно предложить следующие рекомендации по интеграции игр Europa Universalis IV (EU4) и Hearts of Iron IV (HOI4) в образовательный процесс. На подготовительном этапе целесообразно ознакомление обучающихся с историческим контекстом, предшествующим игровым событиям. Для изучения реальных событий рекомендуется использование сценариев с ограничениями, а именно активация исторических ИИ-фокусов и отключение альтернативных путей

развития. В качестве аналитических заданий предлагается сравнение игровых решений с историческими источниками, а также написание эссе, посвящённых причинно-следственным связям. Групповая работа может включать распределение ролей (дипломат, экономист, генерал) для моделирования процессов государственного управления. Завершающим этапом выступает рефлексия, в ходе которой обсуждаются упрощения и искажения, присущие игре, что способствует развитию медиаграмотности.

Глобальные стратегии представляют собой уникальный жанр, сочетающий макроуправление государством, историческую достоверность и системное моделирование процессов. На примере *Europa Universalis IV* и *Hearts of Iron IV* показано, что механики данного жанра (экономика, дипломатия, технологии, военная логистика) обладают высоким образовательным потенциалом, развивая системное мышление, географические и исторические компетенции. Эффективность применения этих игр в обучении зависит от методического сопровождения: требуется предварительная подготовка, критический анализ и рефлексия для корректного соотнесения игровой модели с реальной историей.

1.3. Обзор существующего опыта использования игр в обучении истории (отечественного и зарубежного)

В эпоху постмодерна возникли компьютерные игры с исторической тематикой, которые отвергают традиционное восприятие истории как объективной науки и ставят под сомнение возможность полного познания прошлого. В таких играх историческая реальность не воспринимается как нечто фиксированное, а воспринимается как нечто создаваемое и переосмысливаемое заново в виртуальном пространстве. Междисциплинарное направление, известное как исторические исследования игр, занимается анализом того, как в игровых медиумах используются и интерпретируются исторические факты, идеи и образы. Это исследование объединяет подходы из истории, культурологии и науки об играх, чтобы понять процессы

конструирования и передачи исторических представлений через интерактивные формы.

К настоящему моменту в западной науке накоплен достаточно серьезный опыт изучения темы «компьютерные игры в обучении истории». Весь массив публикаций можно условно разделить на следующие тематические блоки¹⁸:

1. Работы, посвященные осмыслению самого феномена компьютерных игр с историческим контентом и специфики их существования в мире истории. П. Корбейл¹⁹ одним из первых отметил, что компьютерные игры трансформируют восприятие истории благодаря погружению и возможности влиять на события. Дж. Шик подчеркивал их образовательную ценность, сравнивая с лабораторными экспериментами: через выбор решений игроки изучают причинно-следственные связи²⁰. Поскольку цель обучения истории — развитие мышления, а не заучивание фактов, Шик выступал за внедрение игр в учебный процесс.

2. Исследования, содержащие эмпирические данные о потенциале использования компьютерных игр в изучении истории. Исследования К. Сквайра²¹ и С. Эгенфельдт-Нильсена²² показывают, что исторические игры стимулируют интерес и познавательную активность учащихся, независимо от достоверности контента. Эксперимент М. Чиккино²³ подтвердил, что игровое обучение обеспечивает объем знаний, сопоставимый с традиционными методами. Таким образом, использование игр является эффективным приемом в преподавании истории.

¹⁸ Иванов А. Г. Компьютерные игры в обучении истории // Общество: социология, психология, педагогика. 2019. №3. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-igry-v-obuchenii-istorii> (дата обращения: 14.03.2026)

¹⁹ Corbeil P. Rethinking History with Simulations // History Microcomputer Review. 1988. Vol. 4, no. 1. P. 21–35.

²⁰ Schick J.B. Microcomputer Simulations in the Classroom // Ibid. 1985. Vol. 1, no. 1. P. 3–6.

²¹ 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

²² Egenfeldt-Nielsen S. Third Generation Educational Use of Computer Games // Journal of Educational Multimedia and Hypermedia. 2007. No. 16. P. 263–281.

²³ 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

3. Работы, в которых представлены конкретные методические приемы применения компьютерных игр в обучении истории. И. Маккол определил критерии отбора и методы внедрения исторических видеоигр в учебный процесс, включая мониторинг результатов^{24 25}. А. МакМайкл доказал, что эффективность обучения возрастает при критическом анализе игр (Civilization, Europa Universalis и др.) как исторических текстов²⁶. Дж. Александр использовал Civilization IV для оценки студентами достоверности моделирования прошлого²⁷. А.М. Уэйнрайт разработал курс «История в видеоиграх», рассматривающий игровые механики с позиций исторической методологии²⁸.

4. Исследования, содержащие критический анализ исторических фактов, явлений и процессов, нашедших отражение в компьютерных играх. Достаточно сказать, что критика серии игр Civilization С. Мэйера уже сейчас насчитывает десятки, если не сотни публикаций^{29 30}.

Интересно, что в русскоязычной науке эта тема также набирает обороты. В последние годы появились следующие исследования исторических компьютерных игр:

1. Ильмиев Р.И., Чупрова Т. «Видеоигры, история и историческая точность: между развлечением и образованием» (2024) — критический анализ анахронизмов и неточностей в популярных играх, оценка роли историков в разработке контента³¹.

²⁴ McCall J. Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History. N. Y., 2011. 216 p.

²⁵ McCall J. Historical Simulations as Problem Spaces: Criticism and Classroom Use // Journal of Digital Humanities. 2012. Vol. 1, no. 2. P. 1–2

²⁶ McMichael A. PC Games and the Teaching of History // The History Teacher. 2007. No. 40. P. 203–218.

²⁷ Alexander J.W. Civilization and Enlightenment: A Study in Computer Gaming and History Education // The Middle Ground Journal. 2013. No. 6. P. 21–30.

²⁸ Wainwright A.M. Teaching Historical Theory through Video Games // The History Teacher. 2014. No. 47. P. 579–612

²⁹ Owens T. Modding the History of Science: Values at Play in Modern Discussions of Sid Meier's Civilization // Simulation & Gaming. 2011. No. 42. P. 481–495

³⁰ Poblocki K. Becoming State: The Bio-cultural Imperialism of Sid Meier's Civilization // Focaal: European Journal of Anthropology. 2002. No. 39. P. 163–177

³¹ Ильмиев Р. И., Чупрова Т. Видеоигры, история и историческая точность: между развлечением и образованием // Историческая информатика. 2024. №3 (49). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/videoigry-istoriya-i-istoricheskaya-tochnost-mezhdu-razvlecheniem-i-obrazovaniem> (дата обращения: 14.03.2026)

2. Таланов С.Л. «Исторические видеоигры как инструмент политики» (2023) — исследование идеологических аспектов репрезентации истории в играх и их влияния на формирование коллективной памяти³².

3. Токарева К.А. «Репрезентация истории в серии видеоигр Assassin's Creed» (2023) — анализ научных публикаций о способах изображения исторических событий в игровой серии³³.

4. Ильичев А.В. «Репрезентация образа «России» и «русских» в видеоиграх» (2024) — выявление архетипов и политических нарративов в западной игровой индустрии³⁴.

Исследователи выделяют три типа исторических игр по способу работы с прошлым (Таблица 2):

Таблица 2. Классификация компьютерных исторических игр по способу работы с прошлым

Тип	Характеристика	Примеры
Реконструкционистские	Стремятся к максимальной визуальной и фактической точности	Assassin's Creed (режим Discovery Tour)
Конструкционистские	Моделируют механизмы и процессы истории	Crusader Kings, Europa Universalis
Деконструкционистские	Ставят под сомнение саму возможность объективного знания о прошлом	Pentiment, The Forgotten City

Важным шагом вперед стали не просто отдельные педагогические практики, а попытки количественно измерить образовательный эффект от компьютерных игр. В 2024 году коллектив исследователей МГУ и ИНИОН

³² Таланов С. Л. Исторические видеоигры как инструмент политики // Социально-политические исследования. 2023. №1 (18). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/istoricheskie-videoigry-kak-instrument-politiki> (дата обращения: 14.03.2026)

³³ Токарева, К. А. Репрезентация истории в серии видеоигр Assassin's Creed: подходы и оценки зарубежных авторов / К. А. Токарева // Студент и наука (гуманитарный цикл) - 2023 : материалы международной студенческой научно-практической конференции, Магнитогорск, 28–31 марта 2023 года. – Магнитогорск: Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И. Носова, 2023. – С. 100-105.

³⁴ Ильичев А. В. Репрезентация образа "России" и "русских" в видеоиграх как составляющая часть политики мягкой силы стран Запада // Конфликтология / nota bene. 2024. №4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/reprezentatsiya-obraza-rossii-i-russkih-v-videoigrah-kak-sostavlyayuschaya-chast-politiki-myagkoy-sily-stran-zapada> (дата обращения: 14.03.2026)

РАН провел формирующий эксперимент с участием школьников 8–11 классов, используя отечественную игру «Бессмертная симфония», посвященную блокаде Ленинграда³⁵.

Дизайн исследования был строгим:

- Школьники решили задания в формате ОГЭ/ЕГЭ по теме «Блокада Ленинграда» (входной контроль).
- Они прошли игру («визуальную новеллу»), на что ушло около 3,5–4,5 часа.
- Участники повторно выполнили те же задания (итоговый контроль).

Результаты эксперимента подтвердили высокую эффективность рассматриваемого подхода: уровень знаний школьников по соответствующей теме значимо повысился. Исследователи пришли к заключению, что изучение истории посредством некоторых видеоигр является не только допустимым, но и целесообразным, а поддержка государством создания качественного образовательного игрового контента представляется обоснованной.

Наряду с применением полноценных игр в образовании развивается направление геймификации, под которым понимается внедрение игровых механик в традиционный учебный процесс. Примерами могут служить системы достижений, рейтинги, бейджи, уровни сложности и другие элементы. Специалисты отмечают, что геймификация направлена на стимулирование учебного процесса и повышение его эффективности за счет роста мотивации и вовлеченности. Важно различать игру как таковую и геймификацию: если игра представляет собой целостную деятельность с правилами и сюжетом, то геймификация — это использование отдельных

³⁵ Белов С. Изучение истории с использованием видеоигр: возможности и исследование // Факультет политологии МГУ имени М.В. Ломоносова. 2025. URL: <https://polit.msu.ru/2025/02/05/history-through-video-games/> (дата обращения 14.03.2026)

игровых элементов (очков, значков, таблиц лидеров) в неигровом контексте³⁶.

Современные исследования подчеркивают необходимость системного подхода к геймификации. Она должна быть тщательно спроектирована, интегрирована в образовательную программу и сбалансирована между образовательной и развлекательной функциями. Более того, появляются работы, рассматривающие геймификацию не только как способ обучения, но и как инструмент оценки образовательных достижений. Поскольку в игре проявляются компетенции и навыки, которые сложно выявить на традиционном экзамене, игровые методы могут служить надежным оценочным средством³⁷.

Таким образом, анализ отечественного и зарубежного опыта показывает, что использование игр в обучении истории — это не дань моде, а эффективный педагогический подход, имеющий глубокие теоретические основания и подтвержденную практическую ценность. Грамотно спроектированная игра является значимым ресурсом для повышения качества исторического образования, способствуя формированию не просто пассивного знания фактов, а глубокого, критического и эмпатичного понимания истории.

³⁶ Уразметова А.В., Рябцова Н.И. — Особенности номинации и употребления оттенков цвета во французском языке // Филология: научные исследования. – 2020. – № 8. – С. 19 - 26.

³⁷ Ефремова Н. Ф. Геймифицированная оценка образовательных достижений обучающихся // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2024. – № 1 (январь). – С. 119–131.

ГЛАВА 2. МЕТОДИКА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГР HEARTS OF IRON IV И EUROPA UNIVERSALIS IV В ДОПОЛНИТЕЛЬНОМ ИСТОРИЧЕСКОМ ОБРАЗОВАНИИ

2.1. Анализ игровых моделей истории в HOI4 и EU4: образовательные возможности и ограничения

Стратегии реального времени, разрабатываемые студией Paradox Interactive (например, Hearts of Iron IV и Europa Universalis IV), представляют собой специфический сегмент медиасреды. Данные продукты позиционируются не как развлекательные программы, а как «исторические песочницы», предоставляющие пользователю возможность взаимодействия с комплексными историческими системами. В образовательном контексте подобные игры могут выступать средством формирования системного мышления, развития навыков установления причинно-следственных связей и критической оценки исторических нарративов. Вместе с тем их применение требует чёткого разграничения между игровыми механиками и исторической действительностью. На основе вышеизложенного нами определены следующие образовательные возможности и ограничения в исследуемых играх:

I. Hearts of Iron IV: Моделирование Второй мировой войны.

HOI4 фокусируется на периоде 1936–1948 годов. Игра предлагает детализированную модель тотальной войны, где экономика, дипломатия и военное дело неразрывно связаны.

Ключевые механики и их образовательный потенциал:

1. Дерево национальных фокусов: это главный нарративный инструмент. Каждый фокус (например, «Аншлюс» или «Пакт Молотова-Риббентропа») требует времени и политических условий.

Образовательный аспект: позволяет понять, что политические решения не мгновенны и зависят от внутренней стабильности и идеологии. Ветвление

сценариев (историческое/альтернативное) демонстрирует хрупкость исторического процесса.

2. Логистика и организация армии: игра симулирует снабжение через узлы (hubs), влияние рельефа, погоды и инфраструктуры на скорость дивизий.

Образовательный аспект: наглядно показывает, почему вермахт остановился под Москвой (проблемы снабжения) или важность ленд-лиза. Ученики видят, что победа зависит не только от числа солдат, но и от топлива, грузовиков и заводов.

3. Дипломатия и фракции: система альянсов (Союзники, Ось, Коминтерн) и влияние на мировое напряжение.

Образовательный аспект: моделирование предвоенных раскладов, понимание политики «умиротворения» и формирования коалиций.

Стоит отметить следующие ограничения и упрощения в данной игре:

- Геймификация идеологии: Фашизм, демократия и коммунизм представлены как набор бонусов к производству или стабильности. Этическая сторона режимов (преступления против человечности) часто сведена к минимуму или подверглась цензуре в некоторых версиях игры.
- Детерминизм производства: Победа часто сводится к количеству гражданских и военных заводов, что упрощает роль человеческого фактора, морального духа и разведки.
- Отсутствие гражданского населения: Модель фокусируется на фронте, игнорируя геноцид, оккупационный режим и жизнь в тылу за пределами заводских показателей.

II. Europa Universalis IV: Формирование современного мира

EU4 охватывает период с 1444 по 1821 год. Это симулятор становления национальных государств, глобальной торговли и колониализма.

Ключевые механики и их образовательный потенциал:

1. Развитие технологий и институтов: система «институтов» (Ренессанс, Реформация, Промышленная революция) показывает неравномерное развитие регионов.

Образовательный аспект: демонстрирует концепцию «Великого расхождения» (Great Divergence). Ученики видят, как распространение знаний из Европы влияло на эффективность других стран, и почему некоторые регионы отставали.

2. Колонизация и торговля: Механика торговых компаний, колониационного диапазона и добычи ресурсов.

Образовательный аспект: позволяет изучить экономические мотивы Великих географических открытий. Система торговли (узлы, потоки золота) наглядно объясняет меркантилизм.

3. Династическая дипломатия и стабильность: брачные союзы, наследственные претензии, религиозное единство и инфляция.

Образовательный аспект: понимание роли монархии в раннее Новое время, важности религии (Вестфальский мир) и управления государственным долгом.

Следует выделить несколько ограничений и упрощений, характерных для рассматриваемых игр. Во-первых, это европоцентризм: дерево технологий и институтов изначально ориентировано на европейский путь развития, в силу чего неевропейские цивилизации зачастую вынуждены «догонять» по чужим лекалам. Во-вторых, абстракция культуры: культурные различия сведены к штрафам за «непринятую культуру», что упрощает сложные этнические конфликты до механики управления провинциями. В-третьих, колониализм представлен как игра: процесс захвата земель показан как безболезненная экспансия, коренное население часто отображается лишь в виде модификатора к местным восстаниям, что требует этического обсуждения в классе.

Для эффективного использования игр в обучении необходим дебрифинг, в рамках которого следует выделять следующие аспекты. Первый

аспект – исторические упрощения (reductionism): в играх сложные социальные процессы (революции, реформы) сводятся к нажатию кнопки или накоплению очков. Учащимся можно предложить задание сравнить механику «стабильности» в Europa Universalis IV с реальными причинами народных восстаний (голод, налоги, идеи). Второй аспект – анахронизмы в механиках: понятие национального государства в EU4 проецируется на эпоху, когда существовали династические унии и феодальные владения, а в Hearts of Iron IV границы 1936 года часто фиксированы, хотя в реальности они были предметом споров. Третий аспект – идеологические аспекты, включающие технократический оптимизм (в обеих играх прогресс линейен, технологии всегда улучшают страну, что игнорирует экологические и социальные издержки) и нормализацию агрессии (война является основным инструментом решения проблем, дипломатия часто служит лишь подготовкой к ней). Методически целесообразно обсудить, почему в игре нельзя создать устойчивый мир без доминирования одной державы (механика «Score victory»).

На основании изложенного можно сформулировать следующие методические рекомендации. Рекомендуется использовать режим «Наблюдателя», позволяющий следить за процессами без вмешательства и анализировать искусственный интеллект. Также следует применять альтернативную историю для обсуждения контрфактического анализа (почему определённый исход был маловероятен в реальности) и сопоставлять игровые данные (численность армий, ВВП) с исторической статистикой.

Таким образом, компьютерные игры Hearts of Iron IV и Europa Universalis IV предоставляют уникальную возможность визуализировать сложные исторические системы, однако их образовательная ценность раскрывается только при критическом подходе. Задача педагога заключается не в замене учебника игрой, а в использовании игры как симулятора для проверки гипотез с одновременным указанием на упрощения, идеологические рамки и анахронизмы, заложенные в программный код.

2.2. Принципы и структура интеграции игровых сессий в занятие

Современная историческая наука и педагогика всё чаще обращаются к потенциалу цифровых сред для преодоления разрыва между абстрактным знанием и пониманием исторического процесса. Как отмечают исследователи, одна из ключевых сложностей в преподавании истории заключается в необходимости помочь студенту воспринимать события «сквозь призму современной им эпохи» (через «современные линзы»), отказавшись от оценочных суждений с позиции сегодняшнего дня³⁸. Одним из перспективных инструментов для решения этой задачи выступают компьютерные игры с глубокой исторической моделью, позволяющие студенту частично «прочувствовать» и исследовать социально-экономические, политические и технологические контексты прошлого.

Далее рассмотрим три фундаментальных принципа интеграции игровых сессий в структуру учебного занятия по истории, а также их содержательное наполнение.

1. Принцип «обертки» (Wrapping): инструктаж → игровая сессия → рефлексия

Первый принцип, обозначаемый как «обёртка» (wrapping), касается структурной организации занятия и базируется на классической дидактической триаде, адаптированной для игровых форматов. Эффективность игровой сессии напрямую зависит от того, насколько чётко выстроены этапы входа в активность и выхода из неё, а именно инструктаж, игровая сессия и рефлексия.

Инструктаж (briefing), в отличие от развлекательного сценария, в образовательном контексте предполагает чёткую установку, предшествующую фазе игры. Задача преподавателя на этом этапе заключается не только в объяснении механики управления, но и в

³⁸ Kuran M. Ş. History-Themed Games in History Education: Experiences on a Blended World History Course // 2018 17th International Conference on Information Technology Based Higher Education and Training (ITHET). – IEEE, 2018. – URL: <https://ieeexplore.ieee.org/document/8424767> (дата обращения: 24.02.2026).

активизации внимания студентов на конкретных аспектах будущего игрового опыта. Важно поставить общую задачу или исследовательский вопрос, не раскрывая всех деталей, чтобы стимулировать самостоятельное наблюдение³⁹.

Игровая сессия продолжительностью 15–20 минут, в отличие от длительного домашнего погружения (рекомендуемого, например, для написания итоговых эссе на 15–20 часов игры), должна быть сфокусирована на выполнении узкой конкретной задачи. Ограничение времени выполнения сценария является критическим фактором, позволяющим удержать внимание на учебных целях, а не на развлекательном потенциале игры⁴⁰.

Рефлексия (Debriefing). Кульминационным этапом является фаза дебрифинга (рефлексии). Как подчеркивается в психолого-педагогической литературе, в случае «тренировочной» (инструктивной) игры обсуждение касается точности выполнения инструкций. Однако в контексте исторического образования более ценным является «рефлексивный» подход, при котором дебрифинг сосредоточен на исследовании студентами мотивации их игровых действий и объяснении причин тех или иных решений⁴¹. Именно в ходе рефлексии происходит связка игрового опыта с историческим материалом: студенты сравнивают, почему их стратегия (например, подавления оппозиции или развития экономики) привела к определенным последствиям, и как это соотносится с реальными историческими событиями⁴².

2. Принцип фрагментации: Сценарии и механики

³⁹ Морри ван Ментс. Эффективный тренинг с помощью ролевых игр = The Effective use of Role-play : The Effective use of Role-play : Теория и практика ролевых игр. Психодрама, социодрама. Интерактив. ролевые игры / Морри ван Ментс; [Пер. с англ. А. Смирнов]. - 3. междунар. изд. - СПб. [и др.] : Питер, 2001. - 207, [1] с

⁴⁰ Kuran M. Ş. History-Themed Games in History Education: Experiences on a Blended World History Course // 2018 17th International Conference on Information Technology Based Higher Education and Training (ITHET). – IEEE, 2018. – URL: <https://ieeexplore.ieee.org/document/8424767> (дата обращения: 24.02.2026).

⁴¹ Andrew R., Chadwick S. Escaping the Lecture: Using game-based learning to engage History students [Электронный ресурс] // History UK : [сайт]. – Раздел: History in Practice. – URL: <https://www.history-uk.ac.uk/history-in-practice/escaping-the-lecture/> (дата обращения: 14.03.2026)

⁴² Seelow D. Video games in the English classroom // CUNY Games Network. — 2018. — URL: <https://games.commonsgc.cuny.edu/page/12/#search-container> (дата обращения: 14.03.2026)

Второй принцип касается отбора содержания. Использование масштабных глобальных стратегий в полном объеме в рамках одного занятия невозможно и педагогически нецелесообразно. Выходом является принцип фрагментации — выделение из общей игровой системы конкретного исторического сценария или отдельной игровой механики.

Использование конкретного сценария. Вместо свободной игры студентам предлагается начать прохождение в строго определенной исторической точке. Примером может служить сценарий индустриализации СССР в Hearts of Iron IV (охватывающий период 1936–1939 гг.). В данном случае игра моделирует не только военные, но и экономические реалии предвоенного периода: необходимость переброски ресурсов, строительства заводов, принятия трудных решений в условиях ограниченного времени. Студент не просто читает о пятилетках, а сталкивается с необходимостью их «реализации» в виртуальной среде, что способствует формированию более глубокого понимания исторического контекста⁴³.

Фокус на игровой механике. Альтернативным подходом является изолированное изучение ключевой механики, репрезентирующей исторический процесс. Например, в Europa Universalis IV механика торговли в колониях позволяет на практике изучить экономические принципы меркантилизма и колониальной политики. Ученики могут наблюдать, как потоки ресурсов перемещаются в метрополию, и как торговля становится инструментом политического влияния, что делает абстрактные понятия экономической истории наглядными и осязаемыми⁴⁴.

3. Принцип проблемности: Исследование через геймплей

Третий принцип обуславливает переход игровой сессии на уровень исследовательской деятельности. В данном контексте игра выступает не в

⁴³ Kuran M. Ş. History-Themed Games in History Education: Experiences on a Blended World History Course // 2018 17th International Conference on Information Technology Based Higher Education and Training (ITHET). – IEEE, 2018. – URL: <https://ieeexplore.ieee.org/document/8424767> (дата обращения: 24.02.2026)

⁴⁴ Черный С. Ю. Конструирование прошлого в видеоиграх: игрок как потребитель и соавтор исторического нарратива (проект «Europa Universalis IV») // Шаги/Steps. 2017. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/konstruirovaniye-proshlogo-v-videoigrah-igrok-kak-potrebitel-i-soavtor-istoricheskogo-narrativa-proekt-europa-universalis-iv> (дата обращения: 14.03.2026)

качестве иллюстрации к уже освоенному материалу, а как среда для проверки гипотез и разрешения проблемных ситуаций.

Перед обучающимися формулируется учебная проблема, подлежащая исследованию через призму игровой механики. Такой подход позволяет преодолеть схематизм, свойственный школьному образованию, и отказаться от эмпиризма, основанного на простом накоплении фактов⁴⁵. Игровая симуляция при этом выполняет функцию лаборатории для проверки контрфактических сценариев, являющихся значимым инструментом современной исторической науки⁴⁶.

Следовательно, интеграция компьютерных игр в преподавание истории требует отказа от редуционистского понимания игры как простого развлечения. Эффективная организация игровой сессии базируется на трёхфазной структуре («обёртке»), предполагает фрагментацию сложного игрового мира до уровня учебной задачи и, что существенно, подчинение игровой механики решению исторической проблемы. Данный подход, опирающийся на использование эндогенных игр, в которых контекст неразрывно связан с геймплеем, трансформирует игру в средство развития критического мышления и исторической эмпатии.

2.3. Разработка конспектов занятий с использованием HOI4 и EU4

Интеграция стратегических симуляторов Europa Universalis IV и Hearts of Iron IV в учебный процесс по истории предполагает системный подход, преобразующий развлекательную механику в инструмент академического анализа. В данном разделе приведены разработанные конспекты занятий для 7-х и 10-х классов, в которых игровая среда используется не как

⁴⁵ Нургалиева А.М., Нургалиев К.А. Использование симуляционных игр для обучения студентов истории в парадигме культурно-исторической психологии // Культурно-историческая психология. — 2024. — Т. 20, № 4. — С. 94–102.

⁴⁶ Grufstedt Y. Counterfactual History and Game Design Practice in Digital Strategy Games : doctoral dissertation / Y. Grufstedt. — Helsinki : University of Helsinki, Department of History, 2020. — 296 p. — URL: <https://helda.helsinki.fi/handle/10138/315919> (дата обращения: 14.03.2026)

иллюстративный материал, а в качестве «исторической лаборатории» для проверки гипотез и исследования причинно-следственных связей. Методологической основой модулей выступает принцип «педагогической обертки» (wrapping), структурирующий урок как последовательность инструктажа, игровой сессии и критической рефлексии, что позволяет перенести акцент с игрового процесса на осмысление исторических закономерностей и ограничений цифрового моделирования. Предложенные планы уроков соответствуют требованиям ФГОС и направлены на формирование предметных знаний через погружение в историческую эпоху, а также на развитие метапредметных навыков критического мышления и работы с цифровыми данными.

Система уроков для 7 класса.

Тема модуля: «История в стратегиях: Эпоха Великих открытий»

Класс: 7 класс (курс «История Нового времени»).

Количество часов: 4 урока (по 45 минут).

Игровая платформа: Europa Universalis IV (адаптированный сценарий 1444 года).

Соответствие ФГОС:

Предметные результаты: понимание причин и последствий ВГО, сущности меркантилизма и колониализма.

Метапредметные результаты: умение работать с цифровой информацией, выстраивать причинно-следственные связи, критически оценивать источники (в т.ч. игровые).

Личностные результаты: формирование этической позиции по отношению к историческим событиям, развитие исторической эмпатии.

Методологическая основа:

Принцип «Обертки» (Wrapping): Каждый урок делится на Инструктаж (10 мин), Игровую сессию (20 мин), Рефлексию (15 мин).

Принцип фрагментации: на каждом уроке отрабатывается конкретная механика (торговля, колонизация, институты).

Принцип проблемности: Игра используется не как иллюстрация, а как лаборатория для проверки гипотез.

План-конспект урока №1

Тема: Мир в 1444 году: Предпосылки экспансии.

Тип урока: Урок открытия нового знания с элементами игрового моделирования.

Цели урока:

Познакомить учащихся с политической картой мира накануне ВГО.

Объяснить мотивы выбора Испании и Португалии как лидеров экспансии.

Освоить базовый интерфейс игры в контексте исторического управления.

Планируемые результаты (УУД):

Познавательные: Анализ карты, выявление географических преимуществ.

Регулятивные: Постановка учебной задачи на основе игрового сценария.

Коммуникативные: Обсуждение стратегий в группе.

Оборудование: ПК с установленной EU4, проектор, раздаточный материал (карта мира 1444 г.).

Ход урока:

Этап	Время	Деятельность учителя	Деятельность учеников
1. Инструктаж (Briefing)	10 мин	Вводное слово: «Сегодня мы не просто играем, мы исследуем 1444 год. Ваша задача — понять, почему именно Пиренейский полуостров стал стартовой площадкой для мира». Проблемный вопрос: «Какие ресурсы и географические преимущества	Записывают проблемный вопрос. Формулируют гипотезы (близость к океану, завершение Реконкисты). Запускают игру, знакомятся с

		были у Испании и Португалии по сравнению с Османами или Китаем?» Инструкция: загрузить сценарий 1444, выбрать Испанию/Португалию. Изучить вкладки «Экономика» и «Дипломатия».	интерфейсом.
2. Игровая сессия (Game)	20 мин	Задание: провести страну до 1450 года. Не вести крупных войн. Сфокусироваться на изучении соседних провинций и накоплении казны. Наблюдение: Учитель контролирует время и помогает с механикой, акцентируя внимание на показателях «Стабильность» и «Доход».	Играют за выбранную страну. Фиксируют в рабочем листе начальные показатели (доход, размер армии, технологии). Пытаются улучшить экономику мирными методами.
3. Рефлексия (Debriefing)	15 мин	Обсуждение: «Удалось ли накопить деньги без войны?», «Что ограничивало ваш рост?». Связь с историей: сравниваем игровую «казну» с реальным состоянием монархий XV века. Обсуждаем, почему в игре сложно начать экспансию сразу (механика стабильности vs реальные риски).	Делятся опытом. Делают вывод: для рывка нужны ресурсы, которых на старте мало. Формулируют вывод о необходимости поиска новых путей (подготовка к след. уроку).

Домашнее задание: прочитать параграф о предпосылках ВГО.
Подумать, какие товары были ценны в XV веке.

План-конспект урока №2

Тема: Золото и Серебро: Меркантилизм и «Революция цен».

Тип урока: Урок практического применения знаний.

Цели урока:

Раскрыть экономическую сущность меркантилизма через игровую механику торговли.

Проанализировать влияние притока драгоценных металлов на инфляцию.

Выявить ограничения игровой модели экономики.

Планируемые результаты (УУД):

Познавательные: Моделирование экономических процессов, сравнение игровых данных с историческими фактами.

Личностные: Понимание взаимосвязи экономики и политики.

Ход урока:

Этап	Время	Деятельность учителя	Деятельность учеников
1. Инструктаж (Briefing)	10 мин	Актуализация: «В прошлом уроке мы накопили базу. Теперь нужно приумножить». Проблема: «В игре есть механика «Инфляция». Как вы думаете, почему казна обесценивается, если в стране много золота?». Задание: основать первую торговую компанию или захватить провинцию с ресурсом (серебро/золото). Наладить торговый путь в столицу.	Формулируют предположения о связи количества денег и их ценности. Изучают в игре вкладку «Торговля» (Trade Nodes).
2. Игровая сессия (Game)	20 мин	Задание: добиться притока золота в столицу. Следить за показателем инфляции. Фокус: наблюдать, как меняется эффективность сбора налогов при росте инфляции.	Управляют торговыми потоками. Фиксируют в таблице: «Количество золота» vs «Уровень инфляции». Сталкиваются с падением

			эффективности экономики при высокой инфляции.
3. Рефлексия (Debriefing)	15 мин	Дебрифинг: «Почему в игре инфляция — это штраф, а в истории XVI века это привело к росту цен на продукты?». Критический анализ: Обсуждение упрощения (Reductionism). В игре инфляция — просто полоска, в реальности — голод и бунты. Вывод: Меркантилизм в игре работает как накопление, но социальные последствия скрыты.	Сравнивают игровую механику с историческим понятием «Революция цен». Делают вывод, что игра показывает *механизм* накопления, но скрывает *социальную цену* для простого народа.

Домашнее задание: найти информацию о том, как изменились цены в Европе в XVI веке.

План-конспект урока №3

Тема: Крест и Меч: Колонизация и этические дилеммы.

Тип урока: Урок-дискуссия с игровым моделированием.

Цели урока:

Изучить механизмы колонизации и взаимодействия с коренным населением.

Выявить этические ограничения и упрощения в изображении колониализма в игре.

Сформировать критическое отношение к геймификации исторического насилия.

Планируемые результаты (УУД):

Коммуникативные: Ведение дискуссии, аргументация этической позиции.

Личностные: Осознание ценности человеческой жизни, критика европоцентризма.

Ход урока:

Этап	Время	Деятельность учителя	Деятельность учеников
1. Инструктаж (Briefing)	10 мин	Контекст: «Игра позволяет захватывать земли «пустыми» (колонизация) или завоевывать». Проблема: «Как игра показывает коренное население? Это партнеры, враги или просто ресурс?». Задание: отправить конкистадора/миссионера. Попытаться обратить туземцев в христианство или захватить землю.	Обсуждают термин «терра инкогнито». Формулируют ожидание: будет ли игра показывать сопротивление культур?
2. Игровая сессия (Game)	20 мин	Задание: основать колонию. Взаимодействовать с провинциями туземцев. Наблюдение: следить за механикой «Восстание туземцев» и «Миссионерство».	Выполняют захват. Замечают, что туземцы отображаются как модификаторы («непринятая культура», «риск восстания»), а не как народы с историей.
3. Рефлексия (Debriefing)	15 мин	Этическая дискуссия: «Почему в игре захват земель выглядит как «меню строительства», а не	Выражают мнение об упрощении

		трагедия?». Анализ ограничений: Обсуждение пункта «Колониализм как игра» из методички. Нормализация агрессии. Вопрос: «Можно ли в игре создать устойчивый мир без доминирования?» (механика Score victory).	истории. Признают, что игра скрывает геноцид и болезни за цифрами «лимитов поселенцев». Формируют критическое отношение к игре как к источнику.
--	--	--	---

Домашнее задание: Эссе (мини): «Чего не хватает игре, чтобы честно рассказать о судьбе коренных народов Америки?»»

План-конспект урока №4

Тема: Великое расхождение: Технологии, Институты и Итоги.

Тип урока: Урок обобщения и систематизации знаний.

Цели урока:

Проанализировать концепцию «Великого расхождения» через механику институтов.

Провести итоговый дебрифинг всего модуля.

Оценить образовательные возможности и ограничения цифровых симуляторов.

Планируемые результаты (УУД):

Познавательные: Синтез информации, оценка достоверности источника.

Регулятивные: Самооценка результатов учебной деятельности.

Ход урока:

Этап	Время	Деятельность учителя	Деятельность учеников
1.	10	Итоговая задача: «Мы	Анализируют вкладку

Инструктаж (Briefing)	мин	прошли путь от 1444 года. Посмотрите на дерево технологий». Проблема: «Почему в игре неевропейские страны вынуждены «догонять» по европейским лекалам?» (Европоцентризм). Задание: сравнить уровень технологий Европы и других регионов к 1600 году (в игре).	«Технологии». Замечают штрафы для неевропейских стран. Обсуждают концепцию «Великого расхождения».
2. Игровая сессия (Game)	15 мин	Задание: Быстрая симуляция (ускорение времени) до 1600 года. Фиксация разрыва в развитии. Фокус: Как распространяются институты (Ренессанс, Реформация)?	Наблюдают за автосимуляцией. Фиксируют, что институты появляются в Европе и «просачиваются» в другие регионы с задержкой и штрафами.
3. Рефлексия (Debriefing)	20 мин	Глобальный дебрифинг: 1. Исторические упрощения: свели ли мы сложные процессы к нажатию кнопок? 2. Анахронизмы: Понятие «национального государства» в XV веке. 3. Вывод: Игра — это модель, а не реальность. Итог: Заполнение сводной таблицы «Игра vs История».	Делают итоговые выводы. Признают пользу игры для понимания *системных связей* (торговля-война-технологии), но отмечают опасность восприятия игры как истины в последней инстанции. Оценивают свой опыт участия в модуле.

Домашнее задание: подготовить отзыв на модуль: «Что игра помогла понять, а что исказила?»

Системы уроков для 10 класса.

Тема модуля: «Внешняя политика СССР накануне Второй мировой войны: анализ альтернатив в игре и в истории».

Класс: 10.

Тип уроков: Уроки-исследования с элементами игрового моделирования.

Игровая платформа: Hearts of Iron IV (версия, допускающая образовательное использование, с акцентом на сценарий 1936 года).

Реализуемые принципы интеграции:

Принцип «обертки» (Wrapping): Каждый урок с игровой сессией структурирован как: Инструктаж (Briefing) → Игровая сессия (15-20 мин) → Рефлексия (Debriefing).

Принцип фрагментации: используется не полная кампания, а конкретные ветки национальных фокусов СССР (1936–1939 гг.).

Принцип проблемности: Игра выступает лабораторией для проверки исторических гипотез (контрфактическое моделирование).

Урок 1. «Историк в цифровой среде: Мир 1936 года и механика принятия решений»

Цель: сформировать представление о геополитической ситуации накануне войны и освоить базовые механики игры как исторического источника.

Планируемые результаты (ФГОС):

Личностные: Осознание ценности исторического знания для понимания современности.

Метапредметные: Умение работать с цифровыми моделями, выделять существенное в информации.

Предметные: Знание ключевых событий 1936–1937 гг. (Гражданская война в Испании, ремилитаризация Рейнской области), понимание термина «Национальный фокус».

Оборудование: ПК с HOI4, проектор, раздаточный материал «Карта мира 1936 г.», «Дерево фокусов СССР».

Ход урока:

Этап урока	Деятельность учителя	Деятельность учеников	Время
1. Орг. момент и Мотивация	Приветствие. Постановка проблемы: «Может ли компьютерная игра быть историческим документом?». Демонстрация карты НОИ4 1936 года.	Формулируют предположения. Сравнивают карту в игре с атласом.	5 мин
2. Инструктаж (Briefing)	Ввод в контекст. Объяснение механики «Национальных фокусов» (как аналог долгосрочных политических программ). Задача: не играть на победу, а наблюдать за доступными дипломатическими опциями СССР. Проблемный вопрос: «Почему игра предлагает 3 разных пути, и какой из них был реальным?»	Записывают ключевые механики. Анализируют описание фокусов в игре. Формулируют гипотезы о причинах выбора того или иного пути.	10 мин
3. Актуализация знаний	Лекция-диалог: Ситуация в мире в 1936 г. (угроза фашизма, слабость Лиги Наций, внутренние репрессии в СССР). Связь внутривнутриполитической стабильности (в игре — стабильность/военная поддержка) с внешней политикой.	Отвечают на вопросы, связывая исторические факты с игровыми показателями (стабильность, заводы).	10 мин
4. Игровая сессия (Фрагментация)	Запуск сценария 1936 года за СССР. Задание: изучить дерево фокусов, не нажимая кнопки. Найти ветки: «Альянс с Западом», «Пакт»,	Работают за ПК (или наблюдают за экраном учителя). Заполняют таблицу: «Условие	15 мин

	«Революция». Зафиксировать требования для их открытия.	в игре» vs «Исторический аналог».	
5. Рефлексия (Debriefing)	Обсуждение: Какие условия в игре кажутся нереалистичными? (Например, влияние идеологии). Д/З: подготовить краткую справку о переговорах СССР с Англией и Францией в 1939 г.	Делают выводы о том, что политические решения в игре требуют времени и ресурсов, как и в истории.	5 мин

Урок 2. «Альтернатива №1: Коллективная безопасность (Альянс с Западом)»

Цель: сравнить игровую возможность создания антигитлеровской коалиции до 1939 года с реальными историческими попытками (переговоры в Москве).

Планируемые результаты (ФГОС):

Метапредметные: Сравнение, анализ, построение логических цепочек.

Предметные: Понимание причин провала переговоров 1939 г., знание Мюнхенского сговора.

Ход урока:

Этап урока	Деятельность учителя	Деятельность учеников	Время
1. Инструктаж (Briefing)	Постановка задачи: Вы — руководство СССР в 1937 г. Ваша цель — избежать войны в одиночку. Игровая механика: Дипломатия и влияние на мировое напряжение. Гипотеза: «Было ли реально	Принимают игровую роль. Фиксируют цель сессии.	5 мин

	создать союз с Англией и Францией в рамках механики игры?»»		
2. Игровая сессия	Ученики пытаются реализовать ветку фокусов на сближение с демократиями. Наблюдение: следить за реакцией ИИ (Англии/Франции) на предложения о союзе. Влияет ли Мюнхенский кризис в игре?	Играют 15 минут. Пытаются заключить альянс. Фиксируют трудности (высокое напряжение, идеологические различия).	20 мин
3. Рефлексия (Debriefing)	Сравнение: Почему в игре альянс возможен, а в истории нет? Анализ ограничений: В игре идеология — это «бонус», в истории — барьер доверия. Вывод: Разработчики учли механику альянсов, но упростили политическое недоверие (Мюнхен, исключение СССР из переговоров).	Сравнивают свой игровой опыт с историческими фактами (Д/З). Обсуждают, почему Запад не доверял Сталину.	15 мин
4. Подведение итогов	Оценка фактора «умиротворения». В игре это просто снижение напряжения, в истории — политика уступок Гитлеру за счет малых стран.	Записывают вывод: Игра моделирует формальную сторону союзов, но упускает морально-политический контекст.	5 мин

Урок 3. «Альтернатива №2: Пакт Молотова-Риббентропа и логистика войны»

Цель: проанализировать логику подписания пакта и роль логистики в начальный период войны через игровые механики.

Планируемые результаты (ФГОС):

Личностные: Формирование ответственности за принятые решения в критических ситуациях.

Предметные: Знание содержания пакта, секретных протоколов, понимание роли снабжения в ВОВ.

Ход урока:

Этап урока	Деятельность учителя	Деятельность учеников	Время
1. Инструктаж (Briefing)	Контекст: Провал переговоров с Западом. Угроза войны на два фронта. Задача: Реализовать ветку «Пакт Молотова-Риббентропа». Фокус внимания: Механика логистики (склады, ж/д) и промышленности.	Изучают требования фокуса. Готовятся отслеживать показатели снабжения.	5 мин
2. Игровая сессия	Ученики подписывают пакт в игре. Задание: Подготовить армию к 1941 году. Построить заводы, наладить снабжение. Проблема: Хватит ли времени на индустриализацию? (В игре 5 лет, в истории — форсированная индустриализация 30-х).	Играют 15-20 минут. Сталкиваются с нехваткой грузовиков, топлива, влиянием рельефа.	20 мин
3. Рефлексия (Debriefing)	Обсуждение: В игре победа зависит от заводов (детерминизм производства). Историческая реальность: Роль человеческого фактора, морального духа, ошибок командования (репрессии в РККА). Вопрос: Учли ли разработчики слабость РККА 1941 года? (В игре есть дух «Чистки», но он часто абстрактен).	Анализируют, почему в игре легко остановить немцев под Москвой (логистика), а в истории цена была огромной.	15 мин
4. Подведение	Вывод о двойственности пакта: тактическая выгода (время,	Фиксируют, что игра хорошо	5 мин

итогов	территория) vs стратегические риски.	показывает экономику войны, но упрощает социальные издержки.	
--------	--------------------------------------	--	--

Урок 4. «Альтернатива №3: Мировая революция и критический анализ игры»

Цель: исследовать идеологическую альтернативу (Коминтерн) и провести финальную оценку НОИ4 как учебного инструмента.

Планируемые результаты (ФГОС):

Метапредметные: Критическое мышление, оценка достоверности информации.

Предметные: Понимание роли Коминтерна, причин отказа от концепции «мировой революции» в пользу «социализма в одной стране».

Ход урока:

Этап урока	Деятельность учителя	Деятельность учеников	Время
1. Инструктаж (Briefing)	Контекст: Ветвь «Мировая революция» (Троцкий/Коминтерн). Задача: Попытаться реализовать этот сценарий. Проблемный вопрос: «Почему этот путь был отвергнут в реальности и как он представлен в игре?»	Вспоминают о борьбе Сталина и Троцкого. Формулируют ожидания от игрового сценария.	5 мин
2. Игровая сессия	Ученики выбирают коммунистические фокусы на экспорт революции. Наблюдение: Как реагируют другие страны? Насколько это эффективно?	Играют 15 минут. Видят, что это ведет к изоляции или ранней войне со всеми.	20 мин
3.	Анализ ограничений (из	Дискуссия.	15

Глобальная Рефлексия (Debriefing)	исходного текста): 1. *Геймификация идеологии:* В игре коммунизм — просто бонусы. В истории — сложная доктрина. 2. *Отсутствие населения:* Нет геноцида, окупационного режима, жизни в тылу. 3. *Вывод:* Игра — это симулятор, а не энциклопедия.	Заполняют итоговую таблицу «Игра vs История». Оценивают, что разработчики учли (логистика, дипломатия), а что нет (террор, этика).	мин
4. Итоговое задание	Эссе (Д/З): «Является ли Hearts of Iron IV полезным инструментом для изучения истории ВМВ? Аргументируйте, используя примеры из 3-х веток фокусов».	Формулируют личную позицию.	5 мин

Таким образом, представленная система конспектов демонстрирует, что стратегические симуляторы нового поколения при грамотной методической адаптации способны трансформировать традиционный урок истории в пространство исследовательской деятельности.

ГЛАВА 3. ОПЫТНО-ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО АПРОБАЦИИ МЕТОДИКИ

3.1. Констатирующий этап: диагностика исходного уровня исторического мышления и интереса к истории

Экспериментальная работа проводилась на базе МАОУ СШ «Комплекс Покровский». В констатирующем этапе приняли участие обучающиеся 7 и 10 классов, что позволило сравнить уровень сформированности исторического мышления на разных ступенях общего образования (основное и среднее общее).

Состав выборки:

7 «А» класс: 25 человек (возраст 13–14 лет).

10 «Б» класс: 20 человек (возраст 15–16 лет).

Общая численность выборки: 45 человек.

Цель этапа заключается в выявлении исходного уровня сформированности навыков исторического мышления (включая установление причинно-следственных связей и анализ многофакторности), определении степени интереса к предмету, а также оценке уровня цифровой игровой компетентности учащихся до внедрения игровых технологий.

Гипотеза исследования предполагает, что использование исторических стратегий (на примере Hearts of Iron IV и Europa Universalis IV) совместно с методом критического дебрифинга позволит повысить сформированность навыков причинно-следственного анализа и многофакторного мышления, а также усилить познавательный интерес к предмету.

Констатирующий этап предназначен для фиксации исходных показателей (так называемого «среза») с целью последующего сравнения с результатами и контрольного этапа.

Следует отметить, что тематическое содержание диагностических заданий для 7 и 10 классов не пересекается между собой, а также не

дублирует темы формирующего этапа (уроки с использованием игр Hearts of Iron IV и Europa Universalis IV), что обеспечивает чистоту эксперимента.

1. Методы и инструментарий диагностики: для достижения поставленной цели использовался комплекс методов, включающий анкетирование и тестирование.

1.1. Анкетирование «История и Игровой Опыт»

Цель: оценить мотивационный компонент (интерес к истории) и выявить наличие опыта взаимодействия с историческими стратегиями.

Структура анкеты:

- Шкала интереса к истории: (От «Предмет не интересен» до «Изучаю дополнительную литературу»).
- Предпочитаемые форматы: (Лекция, работа с документами, видео-контент, интерактивные симуляции).
- Игровой опыт:
 - Играете ли вы в компьютерные игры? (Да/Нет)
 - Знакомы ли вы с жанром глобальных стратегий (Paradox Interactive, Civilization и др.)?
 - Считаете ли вы, что игры могут исказить историю? (Да/Нет/Затрудняюсь ответить).
- Восприятие альтернативности: понимают ли учащиеся, что исторические события могли развиваться иначе (вопрос на выявление гибкости мышления).

1.2. Тестовые задания на диагностику исторического мышления.

Цель: проверить умение работать с историческими фактами не на уровне воспроизведения (знание дат), а на уровне анализа и синтеза.

Критерии оценки заданий:

Высокий уровень: учащийся верно выделяет несколько причин события, разграничивает краткосрочные и долгосрочные факторы, учитывает экономические, социальные и политические аспекты.

Средний уровень: учащийся называет 1–2 очевидные причины, затрудняется в анализе скрытых факторов, допускает упрощения.

Низкий уровень: учащийся оперирует единичными фактами, не видит связей, сводит процесс к действию одной личности или случайности.

2. Содержание диагностического материала (по классам).

7 Класс. Тема диагностики: «Становление абсолютизма в Европе», XVII–XVIII вв.

Тема не пересекается с формирующим этапом (Великие географические открытия).

Задание 1. «Причинно-следственный анализ»

Инструкция: перед вами событие: «Укрепление королевской власти во Франции при Людовике XIV». Выберите из списка 3 фактора, которые стали экономическими предпосылками этого процесса, и объясните выбор.

Список факторов: Развитие мануфактур, деятельность кардинала Ришелье, рост налогов, ослабление дворянства, политика меркантилизма, религиозные войны.

Задача: отфильтровать политические и экономические причины, установив связь между экономикой и политикой.

Задание 2. «Многофакторность»

Инструкция: объясните, почему несмотря на развитие торговли, большинство населения Европы в XVII веке оставалось бедным. Назовите не менее двух причин, не связанных напрямую с войнами.

Ожидаемый ответ: сословная структура общества, низкая производительность труда в сельском хозяйстве, эпидемии, система налогов.

10 Класс. Тема диагностики: «Россия в начале XX века: Предпосылки революций», 1900–1917 гг.

Тема не пересекается с формирующим этапом (Внешняя политика СССР накануне ВОВ).

Задание 1. «Анализ альтернатив»

Инструкция: изучите отрывок из воспоминаний С.Ю. Витте о возможности конституционных реформ в 1905 году.

Вопрос: могла ли Россия избежать революционного взрыва 1917 года, если бы реформы Столыпина были завершены успешно? Аргументируйте ответ, указав минимум один фактор, который реформы не могли изменить (например, менталитет, влияние Первой мировой войны, аграрный вопрос).

Задача: проверка умения строить исторические гипотезы и понимать ограниченность реформаторских возможностей.

Задание 2. «Работа с многофакторностью»

Инструкция: распределите следующие причины Февральской революции 1917 года по группам: «Долгосрочные», «Среднесрочные», «Повод (Триггер)».

Список: Аграрный вопрос, усталость от войны, хлебные очереди в Петрограде, кризис верховной власти, деятельность революционных партий.

Задача: демонстрация понимания, что историческое событие — это результат наложения различных процессов во времени.

3. Организация и процедура проведения

Вводный инструктаж: учащимся разъясняется, что результаты не влияют на академическую успеваемость (оценки в журнал), что снижает уровень тревожности и повышает искренность ответов в анкете.

Время проведения: диагностика проводится за 1–2 недели до начала цикла игровых уроков.

Формат:

Анкетирование — 10 минут (бумажный или цифровой формат через Google Forms).

Тестирование — 25–30 минут (письменная работа).

Анонимизация: для объективности тестовые работы кодируются (присваивается номер), чтобы исключить влияние личного отношения учителя к ученику при проверке.

4. Ожидаемые результаты констатирующего среза (Гипотеза)

На основе предварительного анализа предполагается выявить следующие тенденции, которые обоснуют необходимость формирующего этапа:

1. По интересу к истории:

- Высокий интерес к истории декларирует менее 20% учащихся.
- При этом более 60% учащихся имеют опыт игры в стратегии или интересуются ими, но не видят связи между игровым опытом и учебным предметом.

2. По историческому мышлению:

- 7 класс: Преобладание описательного подхода. Учащиеся легко называют даты и имена, но затрудняются объяснить экономические причины процессов (меркантилизм, абсолютизм).
- 10 класс: Наличие «детерминизма победителя». Учащиеся склонны считать случившееся историческое событие единственно возможным, испытывают трудности с анализом альтернативных сценариев и многофакторным анализом (часто сводят причины революций к одному фактору — «плохой царь» или «заговор»).

3. По цифровой грамотности:

- Учащиеся воспринимают компьютерные игры как развлечение, а не как модель для анализа. Отсутствует навык критической верификации игрового контента (критическое мышление в цифровой среде не сформировано).

Результаты констатирующего этапа фиксируются в сводной таблице. Выявленный разрыв между высоким потенциалом игровой вовлеченности учащихся и низким уровнем навыков критического исторического анализа служит основанием для внедрения разработанных планов-конспектов элективных занятий (7 и 10 классы). Диагностика позволит в дальнейшем сравнить исходные данные с результатами контрольного среза после проведения игровых сессий.

5. Проведение исследования.

Первым шагом стало выявление мотивационного профиля учащихся и их опыта взаимодействия с цифровыми историческими моделями.

1. Уровень интереса к истории

Учащимся предлагалось оценить свой интерес по 5-балльной шкале. Результаты представлены в таблице 1.

Таблица 3. Распределение уровня интереса к истории (в %)

Уровень интереса	7 «А» класс (25 чел.)	10 «Б» класс (20 чел.)	Средний показатель
Высокий (4–5 баллов)	20% (5 чел.)	30% (6 чел.)	24,5%
Средний (3 балла)	44% (11 чел.)	45% (9 чел.)	44,5%
Низкий (1–2 балла)	36% (9 чел.)	25% (5 чел.)	31%

Преобладает ситуативный интерес (средний уровень). Более трети учащихся (31%) демонстрируют низкую мотивацию, характеризуя предмет как «скучный» или «нужный только для ЕГЭ». Однако в 10 классе наблюдается рост осознанного интереса, что связано с профильной подготовкой.

2. Игровой опыт и восприятие игр:

- Ключевым для нашего исследования является вопрос наличия опыта взаимодействия со стратегиями.
- Наличие игрового опыта: 82% учащихся (37 человек из 45) играют в компьютерные игры регулярно.
- Знакомство с историческими стратегиями: 48% (22 человека) знакомы с жанром глобальных стратегий (Civilization, Total War, игры Paradox), однако только 15% (7 человек) пытались анализировать исторические события через игру.
- Восприятие достоверности: 65% учащихся считают, что игры «часто искажают историю», но не могут привести конкретные примеры искажений.

Существует противоречие между высоким уровнем цифровой вовлеченности учащихся и низким уровнем использования этого опыта в образовательных целях. Учащиеся воспринимают игру как развлечение, а не как модель для анализа, что подтверждает необходимость формирования навыка критической верификации игрового контента.

2. Анализ результатов тестирования исторического мышления

Критерии уровней сформированности исторического мышления:

- Высокий уровень: Верное выявление 3+ факторов, умение разграничивать причины и поводы, построение обоснованных альтернативных гипотез.
- Базовый уровень: Выявление 1–2 очевидных факторов, затруднения в анализе скрытых причин, воспроизведение школьных клише.
- Ниже базового уровня: Фактологическая разрозненность, подмена анализа пересказом событий, исторический детерминизм («так случилось, потому что должно было»).

Таблица 4. Уровни сформированности исторического мышления
(констатирующий срез)

Уровень	7 «А» класс (25 чел.)	10 «Б» класс (20 чел.)	Всего (45 чел.)
Высокий	8% (2 чел.)	25% (5 чел.)	15,5% (7 чел.)
Базовый	40% (10 чел.)	50% (10 чел.)	44,5% (20 чел.)
Ниже базового	52% (13 чел.)	25% (5 чел.)	40% (18 чел.)
Средний балл (из макс.)	9,2 из 18	18,5 из 32	—

В 7 классе более половины учащихся (52%) не справляются с заданиями на многофакторный анализ, сводя исторические процессы к действиям личностей или единичным событиям. В 10 классе ситуация лучше благодаря возрастной развитости абстрактного мышления, однако 25% учащихся все еще демонстрируют низкий уровень критического анализа, особенно в заданиях на альтернативность (Задание 3.2 для 10 класса).

Типичные ошибки учащихся:

- Подмена причин следствиями: (Например, в 7 классе: «Войны велись, потому что королю нужна была слава», без учета экономических причин).
- Игнорирование контекста: (В 10 классе: анализ революций 1917 года без учета фактора Первой мировой войны).
- Исторический детерминизм: Утверждения типа «Революция была неизбежна», без попытки проанализировать альтернативные сценарии развития событий.

3. Корреляционный анализ: Интерес/Навыки

Была проверена взаимосвязь между декларируемым интересом к истории и результатами тестирования.

Учащиеся с высоким интересом (7 человек) в 85% случаев показали высокий или базовый уровень мышления.

Учащиеся с низким интересом (14 человек) в 78% случаев показали уровень ниже базового.

Учащиеся с высоким игровым опытом, но низким интересом к истории (5 человек), показали результаты выше среднего в заданиях на логику и стратегию, но низкие результаты в заданиях на работу с источниками. Это указывает на потенциал использования игровых механик для «перекодирования» их интереса в учебную деятельность.

3. Выводы по констатирующему этапу

На основе анализа данных, полученных в МАОУ СШ «Комплекс Покровский», можно сделать следующие выводы:

- Исходный уровень исторического мышления учащихся недостаточен. 40% выборки (18 человек) не владеют навыками многофакторного анализа на уровне, соответствующем требованиям ФГОС. Преобладает описательный подход над аналитическим.
- 82% учащихся обладают значительным цифровым и игровым опытом. Существует неостребованный потенциал для использования этого опыта в образовательных целях.
- Выявленное противоречие между низкой учебной мотивацией/навыками анализа и высокой цифровой вовлеченностью подтверждает целесообразность внедрения формирующего этапа исследования. Использование игр Hearts of Iron IV и Europa Universalis IV в связке с методом критического дебрифинга направлено именно на устранение выявленных

дефицитов (переход от описания к анализу механизмов процессов).

Рекомендация для формирующего этапа:

Акцент следует перенести на развитие навыка критической рефлексии (дебрифинг), поскольку исходная диагностика выявила у учащихся склонность воспринимать игровую модель как достоверную симуляцию без последующей фактологической проверки.

Переход к формирующему этапу:

Зафиксированные данные принимаются в качестве исходных показателей. В дальнейшем, по завершении цикла элективных занятий ([План-конспекты для 7 и 10 классов]), планируется контрольный срез для оценки динамики показателей в экспериментальной группе.

3.2. Формирующий этап: реализация серии дополнительных занятий с использованием разработанной методики

Формирующий этап исследования был направлен на практическую апробацию разработанной методики интеграции исторических стратегических игр (EU4, HOI4) в учебный процесс. Основная цель этапа заключалась в реализации серии дополнительных занятий, направленных на углубление предметных знаний и развитие метапредметных компетенций учащихся.

Организационные параметры:

Режим проведения: 2 урока в неделю (дополнительные занятия во внеурочное время или в рамках факультатива).

Продолжительность модуля: 4–6 занятий (по 45 минут).

Техническое обеспечение: Компьютерный класс, установленное ПО (Europa Universalis IV, Hearts of Iron IV), проекционное оборудование.

Методологическая основа: Принцип «Обертки» (Wrapping), принцип фрагментации, принцип проблемности.

Ниже представлено контрольно-тематическое планирование:

Таблица 5. Календарно-тематическое планирование элективного курса для 7 класса

№	Дата	Тема урока	Тип урока
1	15.09	Вводная диагностика: Мир накануне Нового времени	Контроль знаний
2	18.09	Мир в 1444 году: Предпосылки экспансии (EU4: Урок №1)	Открытие нового знания с игровым моделированием
3	22.09	Золото и Серебро: Меркантилизм и «Революция цен» (EU4: Урок №2)	Практическое применение знаний
4	25.09	Крест и Меч: Колонизация и этические дилеммы (EU4: Урок №3)	Урок-дискуссия с игровым моделированием
5	29.09	Великое расхождение: Технологии, Институты и Итоги (EU4: Урок №4)	Обобщение и систематизация знаний

Таблица 6. Календарно-тематическое планирование элективного курса для 10 класса

№	Дата	Тема урока	Тип урока
1	03.11	Вводная диагностика: Международные отношения в 1920-30-е гг.	Контроль знаний
2	06.11	Историк в цифровой среде: Мир 1936 года и механика решений (НОИ4: Урок №1)	Урок-исследование с игровым моделированием
3	10.11	Альтернатива №1: Коллективная безопасность (Альянс с Западом)	Урок-исследование с игровым моделированием

		(НОИ4: Урок №2)	
4	13.11	Альтернатива №2: Пакт Молотова-Риббентропа и логистика войны (НОИ4: Урок №3)	Урок-исследование с игровым моделированием
5	20.11	Альтернатива №3: Мировая революция и критический анализ игры (НОИ4: Урок №4)	Урок-исследование с игровым моделированием

В ходе формирующего этапа велась систематическая фиксация наблюдений за активностью и дискуссиями учащихся. Для этого использовался Протокол наблюдения за игровым занятием, который заполнялся преподавателем и ассистентами после каждого урока.

Параметры фиксации:

Техническая адаптация: Время, затраченное на освоение интерфейса (норма: не более 10 мин).

Уровень вовлеченности: Количество учащихся, активно участвующих в игровой сессии (целевой показатель: 100% группы).

Качество дискуссии (Debriefing):

Низкий уровень: Ответы односложные, ссылка только на игровые механики.

Средний уровень: Попытки провести параллели с учебником истории.

Высокий уровень: Критический анализ расхождений между игрой и исторической реальностью, этическая оценка событий.

Формирующий этап исследования продемонстрировал практическую реализуемость и методическую обоснованность интеграции исторических стратегических игр (Europa Universalis IV, Hearts of Iron IV) в учебный процесс по истории.

3.3. Контрольный этап: анализ результатов эксперимента

Цель: оценка эффективности разработанной методики использования исторических стратегий (Hearts of Iron IV, Europa Universalis IV) с

элементами критического дебрифинга для развития исторического мышления и повышения познавательного интереса учащихся.

Сроки проведения: после завершения формирующего этапа (цикл элективных занятий).

База исследования: МАОУ СШ «Комплекс Покровский».

Выборка: Та же, что и на констатирующем этапе (для обеспечения чистоты эксперимента):

7 «А» класс — 25 человек.

10 «Б» класс — 20 человек.

Инструментарий:

Повторное тестирование: использованы адаптированные версии заданий констатирующего этапа (аналогичная структура, иной исторический материал для исключения эффекта запоминания ответов).

Повторное анкетирование: оценка динамики интереса и отношения к игровым технологиям.

Творческое задание: Эссе на тему «Можно ли смоделировать историю? Сильные и слабые стороны игровой модели».

Количественный анализ: динамика уровня исторического мышления.

Для оценки эффективности методики было проведено сравнение уровней сформированности исторического мышления до (констатирующий этап) и после (контрольный этап) эксперимента.

Таблица 7. Сравнительный анализ уровней исторического мышления (в %)

Уровень	7 «А» класс (Констатирующий)	7 «А» класс (Контрольный)	Динамика (Δ)	10 «Б» класс (Констатирующий)	10 «Б» класс (Контрольный)	Динамика (Δ)
Высокий	8% (2 чел.)	24% (6 чел.)	+16%	25% (5 чел.)	45% (9 чел.)	+20%

Базовый	40% (10 чел.)	56% (14 чел.)	+16%	50% (10 чел.)	45% (9 чел.)	-5%*
Ниже базового	52% (13 чел.)	20% (5 чел.)	-32%	25% (5 чел.)	10% (2 чел.)	-15%

Снижение процента базового уровня в 10 классе связано с переходом учащихся в группу высокого уровня.

Анализ данных:

7 класс: наиболее значимый рост наблюдается в сокращении группы учащихся с уровнем «ниже базового» (с 52% до 20%). Это свидетельствует о том, что игровая визуализация процессов (торговля, колонизация в EU4) помогла ученикам перейти от запоминания фактов к пониманию механизмов истории.

10 класс: увеличение доли учащихся с высоким уровнем на 20% подтверждает, что работа со сложными альтернативами в HoI4 (пакт Молотова-Риббентропа, альтернативные союзы) развила навык многофакторного анализа и критического мышления.

Общая тенденция: в обеих выборках зафиксировано снижение доли учащихся, не владеющих навыками причинно-следственного анализа.

Типичные улучшения в ответах:

- До эксперимента: «Война началась потому, что Гитлер хотел захватить мир» (упрощение).
- После эксперимента: «Война стала результатом сочетания экономических кризисов, неудач Версальской системы и дипломатических просчетов сторон, что видно на примере сложности создания системы коллективной безопасности в игре».

Динамика познавательного интереса и отношения к играм.

Повторное анкетирование позволило отследить изменения в мотивационной сфере учащихся.

Таблица 8. Динамика интереса к предмету «История» (в %)

Уровень интереса	7 «А» (До)	7 «А» (После)	10 «Б» (До)	10 «Б» (После)
Высокий	20%	48%	30%	60%
Средний	44%	40%	45%	35%
Низкий	36%	12%	25%	5%

Ключевые изменения в восприятии игровых технологий:

Критическое восприятие: если на констатирующем этапе 65% учащихся считали, что игры «искажают историю», но не могли объяснить как, то на контрольном этапе 85% учащихся способны аргументированно назвать конкретные упрощения (например, «в игре нет понятия чести или идеологии, только бонусы»).

Образовательный потенциал: доля учащихся, считающих игры полезным инструментом на уроке, выросла с 15% до 78%.

Снижение тревожности: учащиеся с низким интересом отметили, что игровой формат снизил страх ошибки («в игре можно переиграть момент и понять, что было не так»), что повысило вовлеченность.

Качественный анализ творческих работ (Эссе)

В рамках контрольного этапа учащимся было предложено написать эссе на тему: «Можно ли смоделировать историю? Сильные и слабые стороны игровой модели EU4/НОI4».

Критерии анализа эссе:

- Осознание того, что игра — это упрощение.
- Умение привести конкретные примеры из игры и истории.
- Личное отношение к этической стороне моделирования.

Таблица 9. Уровни выполнения творческой работы.

Уровень	Характеристика	Доля учащихся (7 кл)	Доля учащихся (10 кл)

Репродуктивный	Пересказ сюжета игры, отсутствие критики («Игра похожа на историю, потому что там есть карты»).	20%	10%
Аналитический	Выявление конкретных совпадений и расхождений (экономика, даты), попытка сравнения.	50%	40%
Критико-рефлексивный	Глубокий анализ ограничений модели, этическая оценка, понимание границ применимости игры.	30%	50%

Примеры цитат из работ учащихся (Контрольный этап):

Ученик 10 класса (Высокий уровень):

«Hearts of Iron IV отлично показывает логистику и промышленность войны, но полностью игнорирует человеческую цену решений. В игре потеря дивизии — это минус к mappower, а в истории — это трагедия тысяч семей. Поэтому игра может быть тренажером для понимания стратегии, но не для понимания истории людей».

Ученик 7 класса (Базовый уровень):

«В Europa Universalis удобно видеть, как течет золото, и я понял, почему Испания стала богатой. Но игра не показывает, что индейцы умирали от болезней, для игры они просто «население». Это упрощение мешает понять всю правду».

Ученик 7 класса (Низкий уровень):

«Игра правильная, там все как в учебнике. Если бы я был королем, я бы сделал так же».

Вывод по качественному анализу. Результаты исследования, проведенного на базе МАОУ СШ «Комплекс Покровский», показали, что 50% учащихся 10 класса и 30% учащихся 7 класса достигли уровня критико-

рефлексивного мышления. Эти учащиеся осознают, что историческая модель не может быть полной копией реальности вследствие этических и технических ограничений. Указанный факт подтверждает эффективность метода дебрифинга, примененного на формирующем этапе. Гипотеза исследования заключалась в том, что использование исторических стратегий (на примере Hearts of Iron IV и Europa Universalis IV) в сочетании с методом критического дебрифинга позволит повысить уровень сформированности навыков причинно-следственного анализа и многофакторного мышления, а также усилить познавательный интерес к предмету. В ходе работы зафиксирован статистически значимый рост уровня исторического мышления: количество учащихся с высоким уровнем увеличилось в среднем на 18%, а количество учащихся с уровнем ниже базового сократилось на 23,5%. Познавательный интерес возрос в обеих выборках, особенно в группе «Высокий интерес». Учащиеся научились различать игровую механику и исторический факт, что является ключевым метапредметным результатом. Следовательно, доказана эффективность интеграции сложных цифровых симуляторов в учебный процесс истории при условии строгой методической «обертки» (брифинг — игра — дебрифинг).

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В рамках выполнения выпускной квалификационной работы поставленная цель достигнута: теоретически обоснована и экспериментально проверена эффективность методики использования компьютерных глобальных стратегий в дополнительном историческом образовании для формирования навыков исторического мышления учащихся. Решение соответствующих задач позволило получить следующие выводы. Раскрыты сущность и компоненты исторического мышления.

Теоретический анализ свидетельствует, что историческое мышление выступает фундаментальной целью современного образования, выходя за пределы простого запоминания фактов. Данный феномен представляет собой интегративный процесс, включающий аналитико-синтетические способы деятельности (обобщение, классификация), принципы исторического развития и опыт творческого осмысления.

Нами выявлено, что традиционные методы преподавания зачастую не обеспечивают достаточного уровня сформированности указанных навыков, особенно в отношении причинно-следственного анализа и учета многофакторности. Кроме того, определены особенности игрового дизайна и образовательный потенциал глобальных стратегий. Установлено, что жанр глобальных стратегий обладает уникальными возможностями благодаря механикам макроуправления, применению географически точных карт, моделированию экономических и политических процессов в реальном времени. Эти особенности, с точки зрения автора, позволяют визуализировать сложные исторические системы и способствуют развитию системного мышления учащихся.

Обобщён отечественный и зарубежный опыт применения игр в обучении истории. Анализ научных источников (трудов Дж. Маккола, К. Сквайра, отечественных исследователей Р.И. Ильмиева, С.Л. Таланова и др.) показывает, что использование игр представляет собой эффективный

педагогический подход, имеющий глубокое теоретическое обоснование. Вместе с тем отмечена необходимость критической оценки игрового контента и участия педагога в сопровождении учебного процесса во избежание мифологизации истории.

Проанализированы игровые модели истории в Hearts of Iron IV и Europa Universalis IV. Выявлены образовательные возможности игр: моделирование логистики и экономики военного времени (HOI4), визуализация торговых путей и колониальной экспансии (EU4). Одновременно определены ограничения: упрощение социальных процессов, геймификация идеологий, отсутствие деталей гражданских потерь и этических аспектов. Установлено, что образовательная ценность игр раскрывается только при критическом подходе и сопоставлении игровой модели с исторической реальностью.

Разработаны принципы и структура интеграции игровых сессий в занятие. Сформирована методика, основанная на принципе «педагогической обертки» (Wrapping), включающей три этапа: инструктаж (Briefing), игровая сессия (Game) и рефлексия (Debriefing). Также обоснованы принципы фрагментации (работа с конкретными сценариями) и проблемности (исследование через геймплей), что позволяет трансформировать развлекательную механику в инструмент академического исследования.

Составлены конспекты занятий для дополнительного образования. Разработаны модули для 7 класса (на базе EU4, тема «Эпоха Великих открытий») и 10 класса (на базе HOI4, тема «Внешняя политика СССР накануне Второй мировой войны»). Планы уроков соответствуют требованиям ФГОС и направлены на формирование предметных знаний через погружение в эпоху, а также метапредметных навыков критического мышления.

Проведена опытно-экспериментальная работа и оценена динамика уровня исторического мышления. Эксперимент на базе МАОУ СШ

«Комплекс Покровский» (выборка 45 человек) подтвердил эффективность разработанной методики.

- Количество учащихся с высоким уровнем исторического мышления выросло в среднем на 18% (в 7 классе с 8% до 24%, в 10 классе с 25% до 45%).
- Доля учащихся с уровнем ниже базового сократилась на 23,5%.
- Зафиксирован значительный рост познавательного интереса к предмету (высокий интерес в 10 классе вырос с 30% до 60%).
- Учащиеся научились различать игровую механику и исторический факт, что подтверждено анализом творческих работ (эссе), где 50% десятиклассников достигли критико-рефлексивного уровня.

Таким образом, гипотеза исследования полностью подтверждена: использование исторических стратегий (Hearts of Iron IV и Europa Universalis IV) в сочетании с методом критического дебрифинга позволяет повысить уровень сформированности навыков причинно-следственного анализа и многофакторного мышления, а также усилить познавательный интерес к предмету. Разработанная методика имеет практическую значимость и может быть рекомендована преподавателям истории и педагогам дополнительного образования для повышения эффективности учебного процесса и формирования у учащихся целостного понимания исторических событий, в частности периода Второй мировой войны.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

Нормативно-правовые акты

1. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования (Утв. Приказом Минобрнауки России от 17 мая 2012 г. № 413). // Официальный интернет-ресурс: Минпросвещения России. URL: <https://docs.edu.gov.ru/document/bf0ceabdc94110049a583890956abbfa/> (дата обращения 10.01.2025)

Научная литература

2. Лернер, Исаак Яковлевич. Развитие мышления учащихся в процессе обучения истории : Пособие для учителей / И. Я. Лернер. - Москва : Просвещение, 1982. - 191 с

3. Морри ван Ментс. Эффективный тренинг с помощью ролевых игр = The Effective use of Role-play : The Effective use of Role-play : Теория и практика ролевых игр. Психодрама, социодрама. Интерактив. ролевые игры / Морри ван Ментс; [Пер. с англ. А. Смирнов]. - 3. междунар. изд. - СПб. [и др.] : Питер, 2001. - 207, [1] с

Периодические издания

4. Белов С. Изучение истории с использованием видеоигр: возможности и исследование // Факультет политологии МГУ имени М.В. Ломоносова. 2025. URL: <https://polit.msu.ru/2025/02/05/history-through-video-games/> (дата обращения 14.03.2026)

5. Ефремова Н. Ф. Геймифицированная оценка образовательных достижений обучающихся // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2024. – № 1 (январь). – С. 119–131.

6. Занозина А. Р. Урок истории в системе исторического мышления // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. 2024. №4-1

(91). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/urok-istorii-v-sisteme-istoricheskogo-myshleniya> (дата обращения: 12.01.2026)

7. Иванов А. Г. Компьютерные игры в обучении истории // Общество: социология, психология, педагогика. 2019. №3. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-igry-v-obuchenii-istorii> (дата обращения: 14.03.2026)

8. Ильичев А. В. Репрезентация образа «России» и «русских» в видеоиграх как составляющая часть политики мягкой силы стран Запада // Конфликтология / nota bene. 2024. №4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/reprezentatsiya-obraza-rossii-i-russkih-v-videoigrah-kak-sostavlyayuschaya-chast-politiki-myagkoj-sily-stran-zapada> (дата обращения: 14.03.2026)

9. Ильмиев Р. И., Чупрова Т. Видеоигры, история и историческая точность: между развлечением и образованием // Историческая информатика. 2024. №3 (49). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/videoigry-istoriya-i-istoricheskaya-tochnost-mezhdu-razvlecheniem-i-obrazovaniem> (дата обращения: 14.03.2026)

10. Кузнецова Е.Л., Тутолмин А.В. опыт изучения проблемы формирования исторического мышления у старшеклассников в учебно-исследовательской лаборатории «stori-я» // Современные проблемы науки и образования. 2021. № 3. URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=30956> (дата обращения: 14.01.2026).

11. Махмудова Х. Р. Формирование исторического мышления на уроках истории // Мировая наука. 2020. №3 (36). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/formirovanie-istoricheskogo-myshleniya-na-urokah-istorii> (дата обращения: 12.01.2026).

12. Нургалиева А.М., Нургалиев К.А. Использование симуляционных игр для обучения студентов истории в парадигме культурно-исторической психологии // Культурно-историческая психология. — 2024. — Т. 20, № 4. — С. 94–102.

13. Путьянина Т. П. Состояние исторического сознания современных школьников // Социология власти. 2007. №5. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sostoyanie-istoricheskogo-soznaniya-sovremennyh-shkolnikov> (дата обращения: 14.01.2026)

14. Соколова, Т. В. Развитие мышления учащихся на уроках истории и современные педагогические технологии / Т. В. Соколова. – Грязовец : МБОУ «Средняя школа №1 г. Грязовца», 2023. – 50 с.

15. Таланов С. Л. Исторические видеоигры как инструмент политики // Социально-политические исследования. 2023. №1 (18). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/istoricheskie-videoigry-kak-instrument-politiki> (дата обращения: 14.03.2026)

16. Токарева, К. А. Репрезентация истории в серии видеоигр Assassin's Creed: подходы и оценки зарубежных авторов / К. А. Токарева // Студент и наука (гуманитарный цикл) - 2023 : материалы международной студенческой научно-практической конференции, Магнитогорск, 28–31 марта 2023 года. – Магнитогорск: Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И. Носова, 2023. – С. 100-105.

17. Уразметова А.В., Рябцова Н.И. — Особенности номинации и употребления оттенков цвета во французском языке // Филология: научные исследования. – 2020. – № 8. – С. 19 - 26.

18. Черный С. Ю. Конструирование прошлого в видеоиграх: игрок как потребитель и соавтор исторического нарратива (проект «Europa Universalis IV») // Шаги/Steps. 2017. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/konstruirovanie-proshlogo-v-videoigrah-igrok-kak-potrebitel-i-soavtor-istoricheskogo-narrativa-proekt-europa-universalis-iv> (дата обращения: 14.03.2026)

Электронные ресурсы

19. Подвальный М. А. Глобальные стратегические видеоигры // Большая российская энциклопедия: научно-образовательный портал – URL:

<https://bigenc.ru/c/global-nye-strategicheskie-videoigry-cbed23/?v=8679340>. –

Дата публикации: 11.09.2023. (дата обращения 09.01.2026)

20. Почему гранд-стратегии — это не стыдно // Интернет-портал GabeStore. 2022. URL: <https://gabestore.ru/blog/pochemu-grand-strategii-eto-ne-stydno> (дата обращения 14.03.2026)

21. Europa Universalis IV // Онлайн-сервис цифрового распространения компьютерных игр и программ STEAM/ URL: https://store.steampowered.com/app/236850/Europa_Universalis_IV/?spm=a2ty_o01.29997173.0.0.5f295171DuJONZ (дата обращения 14.03.2026)

22. Hearts of Iron IV // // Онлайн-сервис цифрового распространения компьютерных игр и программ STEAM. URL: https://store.steampowered.com/app/394360/Hearts_of_Iron_IV/?spm=a2ty_o01.29997173.0.0.5f295171obxKAv (дата обращения 14.03.2026)

23. Mechanics - Europa Universalis IV // Paradox Wikis URL: <https://eu4.paradoxwikis.com/Mechanics> (дата обращения 14.03.2026).

24. Mechanics - Hearts of Iron IV // Paradox Wikis URL: <https://hoi4.paradoxwikis.com/Mechanics> (дата обращения 14.03.2026)

25. What have you learned playing Europa Universalis? // Интернет-портал Quora. URL: <https://www.quora.com/What-have-you-learned-playing-Europa-Universalis> (дата обращения 14.03.2026)

Зарубежные источники

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

27. Andrew R., Chadwick S. Escaping the Lecture: Using game-based learning to engage History students [Электронный ресурс] // History UK : [сайт]. – Раздел: History in Practice. – URL: <https://www.history-uk.ac.uk/history-in-practice/escaping-the-lecture/> (дата обращения: 14.03.2026)

28. Brodey T. How Historically Accurate is Hearts of Iron IV? // Tragedy and Farce. A Blog of History, Warfare, and Popular Culture. 2022. URL: <https://tragedyandfarce.blog/2022/01/05/how-historically-accurate-is-hearts-of-iron-iv/> (дата обращения 14.03.2026)

29. 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

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

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

32. Grufstedt Y. Counterfactual History and Game Design Practice in Digital Strategy Games : doctoral dissertation / Y. Grufstedt. — Helsinki : University of Helsinki, Department of History, 2020. — 296 p. — URL: <https://helda.helsinki.fi/handle/10138/315919> (дата обращения: 14.03.2026)

33. Kuran M. S. History-Themed Games in History Education: Experiences on a Blended World History Course // 2018 17th International Conference on Information Technology Based Higher Education and Training (ITHET). – IEEE, 2018. – URL: <https://ieeexplore.ieee.org/document/8424767> (дата обращения: 24.02.2026)

34. McCall J. Europa Universalis IV: Educator's Guide [Электронный ресурс] / J. McCall ; Paradox Interactive AB. — 2024. 50p

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

36. McCall J. Historical Simulations as Problem Spaces: Criticism and Classroom Use // Journal of Digital Humanities. 2012. Vol. 1, no. 2. P. 1–2

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

38. Owens T. Modding the History of Science: Values at Play in Modern Discussions of Sid Meier's Civilization // Simulation & Gaming. 2011. No. 42. P. 481–495
39. Poblocki K. Becoming State: The Bio-cultural Imperialism of Sid Meier's Civilization // Focaal: European Journal of Anthropology. 2002. No. 39. P. 163–177
40. Schick J.B. Microcomputer Simulations in the Classroom // Ibid. 1985. Vol. 1, no. 1. P. 3–6.
41. Seelow D. Video games in the English classroom // CUNY Games Network. — 2018. — URL: <https://games.common.gc.cuny.edu/page/12/#search-container> (дата обращения: 14.03.2026)
42. 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
43. Wainwright A.M. Teaching Historical Theory through Video Games // The History Teacher. 2014. No. 47. P. 579–612

РАБОЧИЙ ЛИСТ УЧЕНИКА («БОРТОВОЙ ЖУРНАЛ»)

Фамилия, Имя: _____

Страна: Испания / Португалия

1. Экономические цели:

Доход от торговли до колонизации: _____

Доход от торговли после колонизации: _____

Уровень инфляции в конце сессии: _____

2. Взаимодействие с туземцами:

Какой метод выбран? (Завоевание / Дипломатия / Игнорирование)

Как игра отображает коренное население? (Враги / Рабочая сила / Пустая земля)

3. Рефлексия (заполняется после дебрифинга):

Аспект	Как это показано в EU4	Как это было в истории (реальность)
Колонизация	Например: безболезненный захват провинций	Например: эпидемии, сопротивление, разрушение культур
Торговля	Например: потоки золота по узлам	Например: меркантилизм, монополии, контрабанда
Государство	Например: четкие границы и нация	Например: размытые границы, династические браки

ПРИЛОЖЕНИЯ К КОНСТАТИРУЮЩЕМУ ЭТАПУ:
ДИАГНОСТИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Приложение 1. Универсальная анкета «История и цифровой опыт»

(Для учащихся 7 и 10 классов)

Инструкция для учащегося:

Уважаемый участник! Просим вас честно ответить на вопросы. Результаты анонимны и не влияют на оценки. Это поможет сделать уроки истории более интересными и современными.

Блок А. Интерес к истории

1. Как вы оцениваете свой интерес к предмету «История»?

(Выберите один вариант)

1 — Совсем не интересно, изучаю только потому, что надо

2 — Скорее не интересно, но есть отдельные темы, которые захватывают

3 — Нейтрально / затрудняюсь ответить

4 — Интересно, люблю узнавать новое о прошлом

5 — Очень интересно, читаю дополнительную литературу, смотрю документальные фильмы, участвую в олимпиадах

2. Что вам нравится в изучении истории больше всего?

(Можно выбрать несколько вариантов)

Узнать, как жили люди в прошлом

Понимать причины современных событий через историю

Анализировать документы, карты, источники

Дискуссии и дебаты на исторические темы

Визуальный контент (фильмы, реконструкции, игры)

Ничего не нравится

Другое: _____

3. Какие форматы работы на уроке вам кажутся наиболее эффективными?

(Оцените по шкале от 1 до 5, где 1 — «неэффективно», 5 — «очень эффективно»)

Формат	1	2	3	4	5
Лекция учителя	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Работа с историческими документами	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Групповые проекты и презентации	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Просмотр и обсуждение фильмов	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Компьютерные симуляции / исторические игры	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ролевые игры и реконструкции событий	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Блок Б. Игровой опыт и восприятие истории в играх

4. Играете ли вы в компьютерные игры?

Да, регулярно (несколько раз в неделю)

Да, иногда (раз в месяц или реже)

Нет, не играю

5. Знакомы ли вы с играми, где можно управлять государством или историческими процессами?

(Например: Civilization, Europa Universalis, Hearts of Iron, Age of Empires, Total War и др.)

Да, играю / играл(а)

Знаю, но не играл(а)

Нет, не знаком(а)

6. Если вы играли в исторические стратегии, что для вас важнее в них?

(Можно выбрать несколько)

Победа и достижение игровых целей

Погружение в атмосферу эпохи

Возможность «переиграть» историю

Изучение реальных исторических событий через игру

Соревнование с другими игроками

Не играю в такие игры

7. Как вы считаете, могут ли компьютерные игры искажать историю?

Да, часто упрощают или меняют события ради геймплея

Иногда, но в целом передают дух эпохи

Нет, разработчики тщательно проверяют историческую достоверность

Затрудняюсь ответить

8. Хотели бы вы использовать компьютерные игры на уроках истории для анализа событий?

Да, это помогло бы лучше понять материал

Возможно, если игра будет качественно встроена в урок

Нет, игры отвлекают от учёбы

Затрудняюсь ответить

9. Открытый вопрос:

Что бы вы хотели изменить в уроках истории, чтобы они стали для вас более интересными?

Тестовые задания для 7 класса

Тема: «Становление абсолютизма в Европе (XVII–XVIII вв.)»

Цель: Диагностика умения устанавливать причинно-следственные связи и анализировать многофакторность исторических процессов.

Инструкция для учащегося:

На выполнение работы отводится 30 минут. Внимательно читайте задания. В заданиях с развёрнутым ответом аргументируйте свою точку зрения.

Часть 1. Причинно-следственные связи

Задание 1.1

Прочитайте утверждение:

«Во Франции в правление Людовике XIV (1643–1715) окончательно утвердился абсолютизм — неограниченная власть монарха».

Вопрос: Какие ТРИ из перечисленных факторов стали экономическими причинами укрепления королевской власти? Обведите буквы и кратко поясните выбор одного из них.

- А) Деятельность кардинала Ришелье по ослаблению дворянства
- Б) Развитие мануфактур и торговли
- В) Политика меркантилизма (поддержка экспорта, ограничение импорта)
- Г) Строительство Версаля как символа власти
- Д) Рост налогов на крестьянство и третье сословие
- Е) Участие Франции в войнах за европейское влияние

Выбранные факторы	Пояснение (для одного фактора)

Критерии оценки:

1 балл за каждый верно выбранный экономический фактор (макс. 3)

1 балл за логичное пояснение связи фактора с укреплением власти

Максимум: 4 балла

Эталон ответа: Верные факторы: Б, В, Д.

Пример пояснения: «Рост налогов (Д) позволил королю содержать постоянную армию и бюрократический аппарат, не зависящий от сословно-представительных органов».

Задание 1.2

Установите соответствие между событиями и их долгосрочными последствиями.

Событие	Долгосрочное последствие
1) Вестфальский мир 1648 г.	А) Усиление роли Пруссии и Австрии в

	Европе
2) Отмена Нантского эдикта (1685)	Б) Закрепление принципа государственного суверенитета
3) Война за испанское наследство (1701–1714)	В) Массовая эмиграция гугенотов, ослабление экономики Франции

Запишите ответ в виде: 1–, 2–, 3–__

Критерии оценки:

1 балл за каждое верное соответствие

Максимум: 3 балла

Эталон ответа: 1–Б, 2–В, 3–А

Часть 2. Анализ многофакторности

Задание 2.1

Прочитайте вопрос и дайте развёрнутый ответ (5–7 предложений).

Вопрос: Почему, несмотря на экономический рост и развитие торговли в Европе XVII века, большинство населения (крестьяне, городская беднота) оставалось в бедности? Назовите не менее двух причин, не связанных напрямую с войнами.

Критерий	Баллы
Названы две релевантные причины (не войны)	0–2
Показана причинно-следственная связь каждой причины с бедностью	0–2
Логичность, связность изложения	0–1
Максимум	**5**

Примерные эталонные причины:

Сохранение сословной структуры: привилегии дворянства и духовенства, налоговое бремя на третье сословие.

Низкая производительность сельского хозяйства: зависимость от урожая, частые неурожаи, архаичные орудия труда.

Эпидемии и высокая смертность, ограничивающие рост благосостояния.

Ограничения цеховой системы в городах, препятствующие свободному предпринимательству.

Задание 2.2 (повышенной сложности)

Представьте, что вы советник короля. Вам нужно предложить меру, которая могла бы снизить социальную напряжённость, не ослабляя королевскую власть. Обоснуйте своё предложение, опираясь на исторический контекст эпохи.

Критерий	Баллы
Предложена реалистичная для эпохи мера	0–2
Показано, как мера снижает напряжённость	0–1
Показано, как мера не угрожает абсолютизму	0–1
Аргументация, опора на исторические реалии	0–1
Максимум	**5**

Часть 3. Понимание исторической альтернативности

Задание 3.1

Выберите один вариант ответа.

Что означает утверждение: «История не знает сослагательного наклонения, но изучает альтернативы»?

А) Историк должен придумывать, что «могло бы быть», чтобы сделать науку интереснее

Б) События уже произошли, но анализ нереализованных вариантов помогает понять причины случившегося

В) Альтернативные сценарии важнее реальных событий для понимания прошлого

Г) Это утверждение противоречит научному подходу к истории

Эталон: Б (1 балл)

Итого: Максимальный балл за работу — 18 баллов.

Шкала перевода в уровни:

15–18 баллов — высокий уровень

10–14 баллов — базовый уровень

0–9 баллов — ниже базового уровня

Приложение 3. Тестовые задания для 10 класса

Тема: «Россия в начале XX века: предпосылки социально-политических трансформаций (1900–1917)»

Цель: Диагностика умения анализировать многофакторность, работать с историческими источниками, строить обоснованные гипотезы.

Инструкция для учащегося:

На выполнение работы отводится 35 минут. Задания с развёрнутым ответом требуют аргументации и опоры на исторические факты.

Часть 1. Работа с источником и причинно-следственный анализ

Задание 1.1

Прочитайте отрывок из воспоминаний С.Ю. Витте (1905 г.):

«Реформы, которые я предлагал, могли бы создать в России конституционный строй без революционного взрыва. Но для этого нужна была политическая воля верховной власти и готовность общества к компромиссу. К сожалению, ни того, ни другого в достаточной мере не оказалось».

Вопросы:

1. Какую альтернативу реальному историческому развитию описывает С.Ю. Витте?

2. Назовите ДВА фактора, которые, по мнению автора, помешали реализации этой альтернативы.
3. Согласны ли вы с оценкой Витте? Аргументируйте свою позицию, опираясь на исторические факты 1905–1917 гг.

Критерий	Баллы
Верно определена альтернатива (конституционная монархия / реформы сверху)	0–1
Названы два фактора из текста (воля власти, готовность к компромиссу)	0–2
Собственная позиция с аргументацией (минимум 2 аргумента)	0–3
Логичность, связность, историческая корректность	0–1
Максимум	**7**

Задание 1.2

Распределите причины Февральской революции 1917 года по типам факторов.

Причина	Долгосрочный (Д) / Среднесрочный (С) / Повод-триггер (П)
Аграрный вопрос (малоземелье крестьян)	_____
Хлебные очереди в Петрограде в феврале 1917 г.	_____
Кризис верховной власти («министерская чехарда»)	_____
Усталость армии и населения от Первой мировой войны	_____
Забастовка рабочих Путиловского	_____

завода 18 февраля 1917 г.	
---------------------------	--

Критерии: 1 балл за каждое верное распределение. Максимум: 5 баллов.

Эталон: А–Д, Б–П, В–С, Г–С, Д–П

Часть 2. Многофакторный анализ

Задание 2.1

Дайте развёрнутый ответ (6–8 предложений).

Вопрос: Почему реформы П.А. Столыпина (1906–1911), несмотря на частичные успехи в сельском хозяйстве, не смогли предотвратить революционный кризис 1917 года? Проанализируйте не менее трёх факторов, ограничивших эффективность реформ.

Критерий	Баллы
Названы три релевантных фактора	0–3
Раскрыта причинно-следственная связь каждого фактора с неудачей реформ	0–3
Учёт исторического контекста (война, политический кризис и др.)	0–2
Логичность изложения	0–1
Максимум	**9**

Примерные факторы для эталона:

Неполнота аграрной реформы: сохранение общины в ряде регионов, сопротивление крестьян хуторам.

Политическая изоляция реформ: отсутствие диалога с либеральной оппозицией, репрессии.

Влияние Первой мировой войны: мобилизация ресурсов на фронт, социальная дестабилизация.

Сохранение сословных привилегий, нерешённость рабочего вопроса.

Личный фактор: убийство Столыпина в 1911 г., отсутствие последовательного продолжения курса.

Задание 2.2 (кейс-задание)

Представьте, что вы аналитик в 1914 году. Вам нужно спрогнозировать риски для Российской империи на ближайшие 3–5 лет. Составьте краткий отчёт (4–5 пунктов), указав:

Ключевой внутренний фактор риска

Ключевой внешний фактор риска

Возможный сценарий развития событий при неблагоприятном стечении обстоятельств

Критерий	Баллы
Выявлен релевантный внутренний фактор с обоснованием	0–2
Выявлен релевантный внешний фактор с обоснованием	0–2
Сценарий логичен, опирается на указанные факторы	0–2
Форма отчёта, ясность изложения	0–1
Максимум	**7**

Часть 3. Критическое мышление и историческая рефлексия

Задание 3.1

Выберите один вариант ответа.

Что из перечисленного является примером исторического детерминизма (упрощённого представления, что события были неизбежны)?

А) Анализ экономических, социальных и политических причин революции

Б) Утверждение, что «революция 1917 года была неизбежна из-за отсталости России»

В) Сравнение российского и японского путей модернизации начала XX века

Г) Изучение альтернативных сценариев развития Февраля 1917 года

Эталон: Б (1 балл)

Задание 3.2

Кратко ответьте (2–3 предложения):

Почему важно изучать не только то, что произошло в истории, но и то, что могло произойти, но не случилось?

Критерий	Баллы
Показана ценность анализа альтернатив для понимания причин реальных событий	0–2
Указана связь с развитием критического мышления / избеганием упрощений	0–1
Максимум	**3**

Итого: Максимальный балл за работу — 32 балла.

Шкала перевода в уровни:

26–32 балла — высокий уровень

17–25 баллов — базовый уровень

0–16 баллов — ниже базового уровня

Приложение 4. Ключи для обработки и сводная таблица результатов

4.1. Ключи для быстрой проверки (закрытые задания)

Класс	Задание	Правильный ответ	Балл
7	1.1	Б, В, Д	3+1 за пояснение
7	1.2	1–Б, 2–В, 3–А	3

7	3.1	Б	1
10	1.2	А–Д, Б–П, В–С, Г–С, Д–П	5
10	3.1	Б	1

4.2. Сводная таблица для фиксации результатов

№ п/п	Код ученика	Класс	Анкета: интерес (1–5)	Анкета: игровой опыт (да/нет)	Тест: баллы	Уровень ист. мышления	Примечания
1	7А-01	7					
2	7А-02	7					
...
21	10Б-01	10					
22	10Б-02	10					

Примечание: Код ученика формируется как «Класс-номер» (например, 7А-01) для обеспечения анонимности при анализе.

Методические рекомендации по проведению диагностики

Организация:

Проводить в отдельный урок или на первых 35–40 минутах занятия.

Обеспечить тишину и возможность индивидуальной работы.

Разрешить использование черновика, но не учебников и гаджетов.

Инструктаж:

Подчеркнуть, что работа не оценивается отметкой, а нужна для улучшения уроков.

Объяснить, что в заданиях с развёрнутым ответом важны не «правильные слова», а логика и аргументы.

Обработка:

Закрытые задания проверяются по ключам.

Развёрнутые ответы оцениваются двумя учителями (или учителем и независимым экспертом) для повышения объективности; при расхождении >1 балла — обсуждение.

Результаты анкеты обрабатываются статистически (средние значения, распределение по категориям).

Этика:

Не разглашать индивидуальные результаты учащимся и родителям.

Использовать данные только в агрегированном виде для исследования.