

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ им. В.П. АСТАФЬЕВА»
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Факультет исторический

Выпускающая кафедра: кафедра всеобщей истории

Банников Александр Николаевич

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

**Тема: ВОСПИТАТЕЛЬНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ
КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР ДЛЯ ИЗУЧЕНИЯ ИСТОРИИ ДРЕВНЕГО МИРА В
ШКОЛЕ В 5 КЛАССЕ**

Направление подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями
подготовки)

Направленность (профиль) образовательной программы история и право

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Зав.кафедрой всеобщей истории
кандидат исторических наук, доцент Зберовская Е.Л.

17.06.2019

(дата, подпись)

Руководитель

кандидат исторических наук, доцент Григорьев Д.В.

17.06.2019

(дата, подпись)

Дата защиты 21.06.2019

Обучающийся Банников А.Н.

17.06.2019.2

(дата, подпись)

Оценка отлично

(прописью)

Красноярск 2019

Содержание

Введение.....	3
1. Современные информационные технологии на уроке истории.....	7
1.1 Цифровые образовательные ресурсы в образовании.....	7
1.2 Цифровые образовательные ресурсы на уроке истории.....	11
1.3 Компьютерные игры на уроках истории.....	15
2. Использование компьютерных игр на уроках истории Древнего мира....	18
2.1. Игры по истории Древнего мира.....	18
2.2 Образовательные и воспитательные возможности игр по истории Древнего мира.....	31
2.3 Опыт использования компьютерных игр на уроках.....	36
Заключение.....	40
Список используемых источников и литературы.....	42
Приложения.....	47

Введение

Актуальность нашего исследования заключается в возможности использования результатов данной работы на практике при этом, реализуя такие требования ФГОС, как «формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий» и «развитие умений искать, анализировать, сопоставлять и оценивать содержащуюся в различных источниках информацию о событиях и явлениях прошлого и настоящего».¹

Объект - воспитательно-образовательный процесс в школе.

Предмет– возможности использования компьютерных игр для изучения истории Древнего мира в школе.

Цель - выявить воспитательно-образовательные возможности компьютерных игр для изучения истории древнего мира в школе.

Задачи:

1. Выяснить возможности использования цифровых образовательных ресурсов на уроках истории

2. Выяснить круг компьютерных игр, которые посвящены темам истории Древнего мира.

3. Выявить образовательные и воспитательные возможности некоторых элементов компьютерных игр, посвященных истории Древнего мира на уроках истории.

4. Разработать задания, которые бы способствовали эффективности использования компьютерных игр в углублении изучения истории Древнего мира.

Методы исследования: в нашей работе использовались следующие методы – анализ, синтез при изучении литературы о компьютерных играх и методики их использования, а также в ходе изучения содержания самих

¹Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования [Электронный ресурс] // Федеральные государственные образовательные стандарты. М.: Институт стратегических исследований в образовании РАО. URL: <http://standart.edu.ru/catalog.aspx?CatalogId=959> (дата обращения: 01.04.2019).

компьютерных игр. Сравнительно-исторический в ходе определения соответствия игр исторической составляющей. Кроме того, метод сравнительно-генетический для понимания возможностей конкретных игр для использования в учебном процессе.

Практическая значимость работы заключается в том, что с помощью различных компьютерных игр и их элементов учитель истории способен обучать школьников.

Также работа имеет практическую значимость в связи с тем, что вторая и третья главы непосредственно описывают методы, способы и приёмы использования различных компьютерных игр с тематикой Древнего мира на уроках Всеобщей истории в 5 классе и на внеурочных мероприятиях. Автором представлен ряд самостоятельно разработанных заданий, которые будут способствовать формированию у учеников различных компетенций и универсальных учебных действий. Помимо всего вышеперечисленного даётся краткая характеристика апробации некоторых методов в школе, которая направлена в большей степени на помощь педагогом при реализации в школе на уроках разрабатываемого нами вопроса.

Источники: учебник «Всеобщая история. История Древнего мира. 5 класс» Вигасин А. А., Годер Г. И., Свенцицкая И. С.,² Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования,³ ФЗ «Об образовании» от 29.12.2012,⁴ фрагменты компьютерных игр: FarCryPrimal,⁵ Assassin’s Creed Origins,⁶ Assassin’s Creed Odyssey,⁷ Civilization,⁸ Age of Empires⁹ и Age of Mythology,¹⁰ Total War: Rome II,¹¹ Total War: Attila.¹²

²Вигасин А. А. Всеобщая история. История Древнего мира. 5 класс : учеб. для общеобразоват. организаций М. : Просвещение, 2014. 303 с.

³ Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования [Электронный ресурс] URL: <http://standart.edu.ru/catalog.aspx?CatalogId=959> (дата обращения: 01.04.2019).

⁴ Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. N 273 – (с изменениями и дополнениями) Система ГАРАНТ. [Электронный ресурс]. URL: <http://base.garant.ru/70291362/#ixzz3nJ92dNfr>. (дата обращения: 18.04.2019).

⁵FarCryPrimal [Электронный ресурс]. URL: <https://www.ubisoft.com/ru-ru/game/far-cry-primal/>

⁶Assassin’s Creed Origins [Электронныйресурс]. URL: <https://www.ubisoft.com/ru-ru/game/assassins-creed-or..>(дата обращения: 29.04.2019).

⁷Assassin’s Creed Odyssey [Электронныйресурс]. URL: <https://assassinscreed.ubisoft.com/game/ru-ru/home> (дата обращения: 30.04.2019).

Степень изученности будет составлять два блока. В первом мы затронем работы, посвящённые цифровым образовательным ресурсам на уроках истории, а во втором опишем работы, где изучаются компьютерные игры в образовании и в обучении истории в частности.

- Общая характеристика цифровых образовательных ресурсов, их определение, возможности и классификация, даются в научных трудах О. И. Пащенко «Информационные технологии в образовании»¹³ и Г. К. Селевко «Современные образовательные технологии: Учебное пособие».¹⁴

Использование визуальных, аудиальных и иных цифровых образовательных ресурсов на уроках истории рассматривают такие авторы, как Шарманова Т. В.,¹⁵ Зиновьева Е. А.,¹⁶ Фокина С. А.,¹⁷ Никифоров С. Ю.,¹⁸ Сложнева В. Г.¹⁹

- Дидактический потенциал, воспитательно-образовательные возможности рассматриваются в работах Бершадский А. М.,²⁰ Думиньш А. А. и Зайцева Л. В.,²¹ Морозов Д. В.²²

⁸Civilization [Электронный ресурс]. URL: <https://civilization.com> (дата обращения: 10.04.2019).

⁹AgeofEmpires [Электронный ресурс]. URL: <https://www.ageofempires.com> (дата обращения: 16.04.2019).

¹⁰AgeofMythology [Электронный ресурс]. URL: <http://ageofmythology.ru> (дата обращения: 18.04.2019).

¹¹TotalWar: Romell [Электронный ресурс]. URL:

https://www.totalwar.com/total_war_rome_ii_emperor_ed.. (дата обращения: 11.04.2019).

¹²TotalWar: Attila [Электронный ресурс]. URL: https://www.totalwar.com/total_war_attila (дата обращения: 28.04.2019).

¹³Пащенко О.И. П Информационные технологии в образовании: Учебно-методическое пособие. — Нижневартовск: Изд-во Нижневарт. гос. ун-та, 2013. 227 с.

¹⁴Селевко Г.К. Современные образовательные технологии ДОС. Учебное пособие. М.: Народное образование, 1998. 256 с

¹⁵Шарманова Т.В. Формирование устойчивого интереса и внимания на уроках истории посредством восприятия звуковой информации // Преподавание истории и обществознания в школе. 2017. №3. С. 59-63.

¹⁶Зиновьева Е.А. Роль условно-графической наглядности в систематизации знаний учащихся и формировании метапредметных компетенций // Преподавание истории и обществознания в школе. 2019. №4. С. 64-70.

¹⁷Фокина С. А. Использование песенного материала на уроках истории и обществознания // Преподавание истории и обществознания в школе. 2019. №3. С. 61-64.

¹⁸Ю.С. Никифоров. Кинокартина «Из жизни Федора Кузькина» С.И.Ростоцкого как источник для изучения исторической памяти о советской провинции: дидактический потенциал для средней школы. // Преподавание истории и обществознания в школе. 2018. №6. С. 21-27.

¹⁹Сложнева В. Г. Аспекты применения современных информационных технологий в образовании [Текст] // Педагогика: традиции и инновации: материалы IV Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, декабрь 2013 г.). — Челябинск: Два комсомольца, 2013. — С. 222-224. — URL <https://moluch.ru/conf/ped/archive/98/4644/> (дата обращения: 11.06.2019).

²⁰Бершадский А.М., Янко Е.Е. Игровые компьютерные технологии в системе образования // Современная техника и технологии. 2016. № 9 [Электронный ресурс]. URL: <http://technology.snauka.ru/2016/09/10429> (дата обращения: 07.02.2019).

Положительные и отрицательные моменты использования компьютерных игр на уроках истории исследуются в работах Милутка А. А.,²³ Пинягин С. В.²⁴

Новизна работы состоит в том, что на данный момент написано крайне мало работ по данной проблеме и все они либо общего характера, либо посвящены использованию компьютерных игр на уроках информатики, в дошкольном образовании и т. д. Как таковых разработок по использованию компьютерных игр на уроках истории Древнего мира нет.

В общеобразовательных учреждениях значительная часть учителей, которые в большинстве своём остаются приверженцами традиционных форм обучения и практически не используют новаторские методы такие как, цифровые образовательные ресурсы. В то же время в образовательных учреждениях малый процент молодых специалистов, которые видели бы перспективы использования компьютерных игр и могли бы использовать их в образовательных целях на уроках. Исходя из всего написанного выше, данная работа может быть использована как помощник и путеводитель для учителей истории, которые хотели бы идти в ногу со временем и поддерживать актуальные тенденции современного образования. Так же она облегчит учителям истории, которые знакомы с компьютерными играми, использование данных образовательных ресурсов на уроках.

Работа была **апробирована** на педагогических практиках в МБОУ Гимназия № 16 и МАОУ «Средняя школа «Комплекс Покровский» в 2018 г. на VIII и IX семестрах.

²¹Думиньш А. А., Зайцева Л. В. Компьютерные игры в обучении и технологии их разработки // ОТО. 2012. №3. [Электронный ресурс]. URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-igry-v-obuchenii-i-tehnologii-ih-razrabotki> (дата обращения: 10.06.2019).

²² Морозов Д. В. Потенциал использования цифровых игр в историческом и обществоведческом образовании // Молодой ученый. — 2016. — №12. — С. 899-902. — URL <https://moluch.ru/archive/116/31380/> (дата обращения: 12.05.2019).

²³Милутка А.А. Компьютерные игры, как способ развития и обучения подрастающего поколения // Научное сообщество студентов XXI столетия. ТЕХНИЧЕСКИЕ НАУКИ: сб. ст. по мат. VIII междунар. студ. науч.-практ. конф. № 8. [Электронный ресурс]. URL: <http://sibac.info/archive/technic/8.pdf> (дата обращения: 12.05.2019)

²⁴Пинягин С. В. Применение информационных технологий в обучении историков: опыт университетов Запаदा // Известия вузов. Северо-Кавказский регион. Серия: Общественные науки. 2010. №2. [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-informatsionnyh-tehnologiy-v-obuchenii-istorikov-opyt-universitetov-zapada> (дата обращения: 13.05.2019).

Глава 1. Современные информационные технологии на уроке истории

1.1 Цифровые образовательные ресурсы в образовании

В конце 20 века информационные технологии ворвались во все сферы жизни общества и, закрепившись везде, не теряют своих позиций до сих пор. Сфера образования так же не была исключением и, весьма быстро сориентировавшись, начала активно использовать все преимущества новейших информационных технологий. Однако, придя в образовательную сферу информационные технологии, получили иное название и стали именоваться цифровыми образовательными ресурсами.

Что же в образовательной среде подразумевается под цифровыми образовательными ресурсами? «Это представленные в цифровой форме фотографии, видеофрагменты, статические и динамические модели, объекты виртуальной реальности и интерактивного моделирования, картографические материалы, звукозаписи, символные объекты и деловая графика, текстовые документы и иные учебные материалы, необходимые для организации учебного процесса».²⁵

В марте 2005 г. в Российской Федерации стартовал проект федерального уровня «Информатизация системы образования (ИСО)», который реализовывался Национальным фондом подготовки кадров. Стоит заметить, что Красноярский край был «первопроходцем» в данной программе наряду с республикой Карелией, Ставропольским, Хабаровским краем, Калужской, Челябинской и Пермской областью. Проект направлен на последовательное преобразование общеобразовательной школы, которая должна готовить своих выпускников к жизни в информационном обществе. Основная идея проекта состоит в создании условий для поддержки системного внедрения и активного использования ИТ в работе учреждений общего и начального профессионального образования, что должно

²⁵ Пашенко, О.И. П Информационные технологии в образовании: Учебно-методическое пособие. — Нижневартовск: Изд-во Нижневарт. гос. ун-та, 2013. — с.61

обеспечить достижение большинством учащихся (независимо от места их проживания или социального статуса их семей) образовательных результатов, соответствующих новым требованиям рынка труда и современной социальной жизни.²⁶

В 2008 г. Национальный фонд подготовки кадров (НФПК) завершил реализацию проекта «Информатизация системы образования» (ИСО), одним из результатов которого стало создание Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (ЦОР). В настоящее время Единая коллекция содержит более 75 000 образовательных ресурсов практически по всем предметам базисного учебного плана. Федеральными хранилищами ЦОР являются:

— <http://school-collection.edu.ru/> — Единая коллекция Цифровых образовательных ресурсов;

— <http://edu.ru/> — Федеральный образовательный портал «Российское образование»;

— <http://window.edu.ru/> — Единое окно доступа к образовательным ресурсам;

— <http://katalog.iot.ru/> — Каталог образовательных ресурсов сети Интернет.

Наиболее важным документом в сфере российского образования, безусловно, является Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012.²⁷ В 18 статье прописан ряд требований, предъявляемых к оснащению образовательных учреждений печатными и электронными ресурсами.²⁸ Одним из важнейших документов, где находятся требования по оснащению и применению цифровых образовательных

²⁶Пашенко, О.И. П Информационные технологии в образовании: Учебно-методическое пособие. — Нижневартовск: Изд-во Нижневарт. гос. ун-та, 2013. — С.58

²⁷ Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. N 273 – (с изменениями и дополнениями) Система ГАРАНТ. [Электронный ресурс]. URL: <http://base.garant.ru/70291362/#ixzz3nJ92dNfr>. (дата обращения 15.01.19)

²⁸ Там же

ресурсов, является федеральный государственный образовательный стандарт 2010 г.²⁹

К основным преимуществам внедрения ЦОР в образовательно-воспитательный процесс можно отнести:

— повышение доступности образования, с расширением форм получения образования;

— развитие личностно ориентированного обучения;

— создание единой информационно-образовательной среды обучения;

— независимость образовательного процесса от места и времени обучения;

— обеспечение возможности выбора индивидуальной траектории обучения;

— развитие самостоятельной поисковой, в том числе творческой, деятельности обучающегося;

— повышение мотивационной стороны обучения;

— развитие личности обучаемого, подготовка его к жизни в условиях информационного общества;

— повышение наглядности обучения;

— автоматизация процессов контроля;

— автоматизация психодиагностики и другие.³⁰

Главной задачей внедрения ЦОР является моделирование среды обучения для самостоятельной работы обучающегося в индивидуальном темпе и, если нужно, неограниченной возможности многократного доступа к любым информационным ресурсам, в том числе и к учебному материалу для самоподготовки и самоконтроля.³¹

²⁹Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования [Электронный ресурс] // Федеральные государственные образовательные стандарты. М.: Институт стратегических исследований в образовании РАО. URL: <http://standart.edu.ru/catalog.aspx?CatalogId=959>

³⁰ Пашенко, О.И. П Информационные технологии в образовании: Учебно-методическое пособие. — Нижневартовск: Изд-во Нижневарт. гос. ун-та, 2013. — с.62

³¹ Там же. с.69

Цифровые образовательные ресурсы разнообразны и представлены различными видами. Чтобы упорядочить их массив существует множество классификаций, основанных на различных принципах: по языковым средам, по целевому признаку, по типу обучения, по методическому назначению, по функциональному назначению, по механизму программирования и по типу предметной области, по дидактическим целям и по форме организации занятия, и по другим основаниям.

Мы рассмотрим лишь одну из них, чтобы представить общую картину и в дальнейшем охарактеризовать каждый вид, как часть методов, способов и приёмов преподавания истории в школе.

Классификация ЦОР по типу информации:

1. ЦОР с текстовой информацией: учебники и учебные пособия; первоисточники и хрестоматии; книги для чтения; задачки и тесты; словари и т. д.

2. ЦОР с визуальной информацией:

—Коллекции: иллюстрации; фотографии; портреты;

—Модели: 2—3-мерные статические и динамические; объекты виртуальной реальности; интерактивные модели;

—Символьные объекты: схемы; диаграммы; формулы;

—Карты для предметных областей.

3. ЦОР с комбинированной информацией: учебники; учебные пособия; первоисточники и хрестоматии; книги для чтения; задачки; энциклопедии; словари; периодические издания.

4. ЦОР с аудиоинформацией: звукозаписи выступлений; звукозаписи музыкальных произведений; звукозаписи живой природы; звукозаписи неживой природы; синхронизированные аудиообъекты.

5. ЦОР с видеоинформацией: Аудио-видео объекты живой и неживой природы; предметные экскурсии; видеофрагменты процессов и явлений; демонстрации опытов; видеоэкскурс.

6. Интерактивные модели: предметные лабораторные практикумы; предметные виртуальные лаборатории.³²

Таким образом, мы можем утверждать, что использование ЦОР в образовательных учреждениях сегодня убедительно рекомендуется, к тому же закреплено законодательно, как следствие созданы федеральные хранилища ЦОР. Применение разнообразных ЦОР оправданно, продуктивно и имеет большие перспективы в будущем.

1.2. ЦОР в обучении истории

Сегодня почти ни один урок не обходится без использования цифровых образовательных ресурсов. В современных школах на уроках химии есть возможность увидеть структуру молекул, на уроках биологии самостоятельно «собрать» клетку, на музыке послушать симфонический оркестр Вупперталя и т. д.

Какие цифровые образовательные ресурсы можно использовать на уроках истории? В предыдущем параграфе мы привели классификацию, где ЦОР разделяются на: с текстовой информацией, с визуальной информацией, с комбинированной информацией, с аудиоинформацией, с видеоинформацией, интерактивные модели. В соответствии с данной классификацией мы приведём пример использования цифровых образовательных ресурсов на уроках истории.

ЦОР с текстовой информацией. В первую очередь это электронные учебники, наличие которых при отсутствии печатных предполагает Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации": «Библиотечный фонд должен быть укомплектован печатными и (или) электронными учебными изданиями (включая учебники и учебные пособия), методическими и периодическими изданиями по всем входящим в

³² Там же С.72

реализуемые основные образовательные программы учебным предметам, курсам, дисциплинам (модулям)».³³

Помимо учебников на уроках истории необходимо использовать исторический источник, что обусловлено ФГОС.³⁴ У учителя истории есть возможность не только предоставить текст исторического источника ученикам, но, с помощью компьютера, интерактивной доски или иных средств вывода, показать вид первоисточника.

ЦОР с визуальной информацией. К данному виду цифровых образовательных ресурсов мы можем отнести различного вида иллюстрации, о которых идёт речь в тексте учебника, но отсутствует возможность разместить их в печатном варианте. Например, репродукции картин, фрески, плакаты и т. д.

Стоит заметить, что одной из важнейших типов визуальной информации в цифровом виде являются исторические карты. Проектор либо интерактивная доска позволяют в крупном масштабе и с большей детализацией демонстрировать карту обучающимся. При работе с цифровым форматом карты на персональном компьютере у ученика появляется возможность дополнять и конкретизировать карты, корректировать легенду и многое другое.

Помимо вышесказанного стоит упомянуть и схемы, которые способны привлечь внимание учеников, организовать изучение огромного объёма информации, формировать навыки поиска, отбора информации и многое другое.³⁵

ЦОР с комбинированной информацией. В этой группе находятся учебники по истории, рабочие тетради – все те цифровые образовательные ресурсы, где совмещается несколько их видов: текстовые – текст параграфов,

³³ Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. N 273 – (с изменениями и дополнениями) Система ГАРАНТ. [Электронный ресурс]. URL: <http://base.garant.ru/70291362/#ixzz3nJ92dNfr>. (дата обращения: 18.04.2019).

³⁴ Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования [Электронный ресурс]. URL: <http://standart.edu.ru/catalog.aspx?CatalogId=959>(дата обращения: 18.04.2019).

³⁵ Зиновьева, Е.А. Роль условно-графической наглядности в систематизации знаний учащихся и формировании метапредметных компетенций / Е.А. Зиновьева// Преподавание истории в школе. - С.64

документов, методическая часть учебника; визуальная – различные иллюстрации, исторические карты. Электронные учебники так же включают в себя аудиоинформацию и видеоинформацию. Например, издательство «Просвещение» разместило информацию о том, что их электронная форма учебника соответствует приказу № 1559 от 8.12.2014 г.³⁶ т. е. электронное издание, соответствующее по структуре, содержанию и художественному оформлению печатной форме учебника, содержащее мультимедийные элементы и интерактивные ссылки, расширяющие и дополняющие содержание учебника.³⁷

ЦОР с аудиоинформацией может включать в себя на уроках истории во время изучения культурной и духовной жизни запись декламирования стихотворений зарубежных и отечественных авторов ими же или другими людьми, запись прочтения прозаических произведений мастерами слова запись музыкальных композиций различных композиторов либо народной музыки, запись песен различных лет.³⁸ По мнению С. А. Фокиной «именно песня может стать вступительным словом, настраивающим на минорный или мажорный лад», также автор приводит примеры использования песен на уроках истории.³⁹

Столь высокое значение имеют и аудиозаписи радиопередач, радиовещаний. У многих поколений Великая Отечественная Война ассоциируется и будет ассоциироваться с голосом диктора Юрия Борисовича Левитана, 22 июня 1941 года, объявившего по радио о начале войны.

³⁶Приказ Министерства образования и науки РФ от 8 декабря 2014 г. № 1559 "О внесении изменений в Порядок формирования федерального перечня учебников, рекомендуемых к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 5 сентября 2013 г. № 1047. Доступ из справочно-правовой системы "КонсультантПлюс"

³⁷ Электронный учебник. Издательство Просвещение. [Электронный ресурс] URL: http://www.school-russia.prosv.ru/print.aspx?ob_no=44668 (дата обращения: 09.05.2019)

³⁸Шарманова Т.В. Формирование устойчивого интереса и внимания на уроках истории посредством восприятия звуковой информации./ Т.В. Шарманова // Преподавание истории в школе. -2017.- №3. С.61

³⁹ Фокина, С.А. Использование песенного материала на уроках истории и обществознания / С. А. Фокина // Преподавание истории в школе. -2019.- №3. С.62

ЦОР с видеоинформацией. В данную категорию мы можем отнести видеофрагменты исторических событий XX-XXI вв., которые являются историческим источником. Например, выступление Б. Н. Ельцина 31 декабря 1999 с речью о снятии с себя полномочий президента. Документальные и художественные фильмы, способствующие расширению, уточнению, детализации информации, получаемой из учебника, служащие иллюстрациями. Например, «Броненосец «Потёмкин» 1925 г. режиссёр С. М. Эйзенштейна.⁴⁰

Интерактивные модели. В первую очередь к этому блоку мы отнесли интерактивные карты. Работа с такими картами может быть разнообразна: составлять легенду карты, конструировать военные действия, подписывать города и страны, обозначать местоположение уже известных городов и многое другое.⁴¹

В эту же группу мы можем отнести различные компьютерные игры, которые подразделяются на образовательные («серьёзные» или seriousgames), а также развлекательные игры, которые имеют дидактический потенциал.⁴²

Таким образом, изучив цифровые образовательные ресурсы, используемые учителем на уроках истории, и проанализировав их, мы можем заключить, что их применение в учебном процессе продуктивно. Оно ведёт к повышению мотивации и интереса к предмету у обучающихся. Способствует углублению восприятия материала, делает изучаемую информацию более приспособленной к современной ситуацией, повышает усваиваемость знаний учениками.

1.3. Компьютерные игры в обучении истории

⁴⁰ Ю.С. Никифоров. Кинокартина «Из жизни Федора Кузькина» С.И.Ростоцкого как источник для изучения исторической памяти о советской провинции: дидактический потенциал для средней школы.// Преподавание истории и обществознания в школе. 2018. №6. С. 23

⁴¹1С: Конструктор интерактивных карт. [Электронный ресурс]. URL: <http://school.irorb.ru/karty> (дата обращения: 07.04.2019).

⁴²Думиньш А. А., Зайцева Л. В. Компьютерные игры в обучении и технологии их разработки // ОТО. 2012. №3. [Электронный ресурс]. URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-igry-v-obuchenii-i-tehnologii-ih-razrabotki> (дата обращения: 10.06.2019).

Как мы выяснили выше, компьютерные игры относятся к интерактивным моделям цифровых образовательных ресурсов и подразумевают активное включение детей в образовательный процесс. В 2011 г. директор Республиканского мультимедиа центра (РМЦ) Минобрнауки Александр Васильевич Осин дал интервью Российской Газете, где высказался о том, что «компьютерная игра как таковая не должна пугать... есть масса полезных образовательных игр... нам пора выучить новый термин edutainment: от английских слов education - образование и entertainment – развлечение». ⁴³

Несмотря на данное высказывание в педагогической среде ведутся жаркие споры на счёт возможности применения компьютерных игр на уроках и на уроках истории в частности. Некоторые говорят о пагубном влиянии компьютера на здоровье (искривление позвоночника, ухудшение зрения), о возникновении игровой зависимости и «уходе» ребёнка в компьютер. При использовании исторических игр из недостатков указывают отсутствие «объяснения причин тех или иных событий, а так же их последствий», в воспитательном плане «компьютерная игра не нацелена на воспитание будущего патриота своей страны».

Так же стоит заметить, что у всех игр есть собственный сюжет, который, к сожалению, лишь косвенно связан с исторической эпохой и событиями на которых может быть основана компьютерная игра, из-за чего, нередко, разработчики допускают грубые ошибки, которые способны остаться в памяти подростка искаженное представление об историческом процессе. ⁴⁴

Однако есть и положительные моменты инновационного приёма обучения. Например, игры способствуют становлению личностной

⁴³ Приключения "стрелялок". Зачем в школах компьютерные игры? // Российская газета - Федеральный выпуск № 245(5621). 01.11.2011. [Электронный ресурс]. URL: <https://rg.ru/2011/11/01/school.html> (дата обращения: 11.05.2019)

⁴⁴ Бершадский А.М., Янко Е.Е. Игровые компьютерные технологии в системе образования // Современная техника и технологии. 2016. № 9 [Электронный ресурс]. URL: <http://technology.snauka.ru/2016/09/10429> (дата обращения: 07.02.2019).

идентификации детей и подростков, дают возможность ребёнку опосредованно, в игровой форме побывать в любой исторической эпохе. Компьютерная игра может вызвать у подростка устойчивый интерес к самостоятельному изучению истории и созданию у школьника более полной картины исторических событий. Таким образом, компьютерная игра может стать мощным стимулом для мотивационной и познавательной активности учащихся,⁴⁵ а так же в разы повысить эффективность усвоения информации на уроках истории.⁴⁶

Компьютерные игры способствуют расширению восприятия, выработке рефлексов, вызывают интерес к знаниям из школьной программы (история, география), улучшают когнитивные способности мозга, способствуют формированию логического мышления и пониманию причинно-следственных связей.⁴⁷ Одним из факторов, который выступает за использование в обучении истории компьютерных игр – это высокий уровень мотивации, который присутствует на протяжении всего процесса игровой деятельности ученика.⁴⁸

Подводя итог вышесказанному, стоит отметить, что сегодня ведётся множество споров насчёт применения компьютерных игр в школе и на уроках истории в частности, однако их образовательный и воспитательный потенциал, безусловно, велик. В связи с активной информатизацией всех сфер жизни общества, в том числе и образования, применение компьютерных игр на уроках истории имеет высокие возможности в скором времени стать одним из ведущих приёмов работ на уроке.

⁴⁵ Там же.

⁴⁶ Бершадский А.М., Янко Е.Е. Игровые компьютерные технологии в системе образования // Современная техника и технологии. 2016. № 9 [Электронный ресурс]. URL: <http://technology.snauka.ru/2016/09/10429> (дата обращения: 07.05.2019).

⁴⁷ Милутка А.А. Компьютерные игры, как способ развития и обучения подрастающего поколения // Научное сообщество студентов XXI столетия. ТЕХНИЧЕСКИЕ НАУКИ: сб. ст. по мат. VIII междунар. студ. науч.-практ. конф. № 8. [Электронный ресурс]. URL: <http://sibac.info/archive/technic/8.pdf> (дата обращения: 12.02.2019)

⁴⁸ Никитин П. В., Горохова Римма Ивановна, Зайков А. С. Применение компьютерных игр как фактор повышения качества обучения информатике // ОТО. 2015. №3. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-kompyuternyh-igr-kak-faktor-povysheniya-kachestva-obucheniya-informatike> (дата обращения: 11.02.2019).

Глава 2. Использование компьютерных игр на уроках истории Древнего мира.

2.1. Компьютерные игры по истории Древнего мира

Начнем с игры, действие которой происходит примерно 10 000 лет до нашей эры в времена эпохи мезолита в вымышленном мире «Урус». Речь идет об игре **FarCryPrimal**, её жанр action-adventure с элементами открытого мира, студией разработчиком является UbisoftMontreal. Она вышла в свет 23 февраля 2016 года.⁴⁹Primalне претендует на историческую достоверность.

Сюжет можно описать одним предложением, собрать заново все остатки своего племени, обустроить своим соплеменникам деревню и обезопасить его от людей (двух враждебных племён Удам и Изил), а также диких животных.⁵⁰FarCryPrimal позволяют взять под управление персонажа Таккара - охотника. Помогают главному герою в этом Сейла - опытная собирательница, Тинсей – шаман. В его жизни есть единственная цель – выжить в мире, где человек с легкостью становится добычей.

В компьютерной игре присутствуют расширяющие сознание травы (за что она и получила от европейской рейтинговой системы компьютерных игр PEGI 18).⁵¹ Эти травы помогают Таккару говорить с духами природы. Ряд персонажей: мастер Вуга, Каруш – могучий воин, Урки – персонаж, опережающий своё время.⁵² Эти персонажи помогают главному герою овладеть различным навыкам выживания, охоты и др.

Основными врагами племени винджа являются племена Удам и Изил. Из рецензии на игру от Playground.ru. Начнем с - вырождающихся неандертальцев, которых называют Удами. У них есть следующие

⁴⁹FarCryPrimal. [Электронный ресурс] URL:<https://www.ign.com/articles/2015/10/06/far-cry-primal-announced-with-2016-release-date> (дата обращения: 09.04.2019).

⁵⁰ «Все так и было: рецензия на FarCryPrimal» [Электронный ресурс] URL:https://www.playground.ru/articles/vse_tak_i_bylo_retsenziya_na_far_cry_primal-50851/ (дата обращения: 09.04.2019).

⁵¹ Европейская рейтинговая система компьютерных игр. [Электронный ресурс] URL: <https://pegi.info> (дата обращения: 09.04.2019).

⁵²FarCryPrimal.[Электронный ресурс] URL:https://www.playground.ru/wiki/far_cry_primal/characters/allies/(дата обращения: 09.04.2019).

особенности низкорослость, но при этом они очень сильные и очень страшные. Описание второго племени просто — они могут являться, эмигрантами из Месопотамии, и называют себя Изилами, их выделяет яркая восточная внешность и продвинутые по сравнению с остальными технологии. В их селениях есть подобий стен, вокруг поселения наблюдается примитивное земледелие, а также они немного балуются рабством, беря в плен наших соплеменников с целью использовать их труд для постройки огромных дольменов в честь бога которому они поклоняться.⁵³

Все действия игры происходят в доисторическое время, следовательно, и орудия, соответствующие эпохе как: копье, дубинка и оружия с малой дальностью применения, лук, праща. Так как десять тысяч лет до нашей эры возможность купить отсутствовала, игрок своими силами будет добывать и создавать для себя все необходимое, из все возможных подручных материалов, например, ольху, тростник, сланец, глина, камень, шкуры различных животных, перья птиц, кости, а также встречаются готовые глиняные горшки. По ходу развития сюжета открывается способность приручения животных.

В Уресе прослеживается различия климатических условий, так для выживания на севере в снежном крае Таккар будет вынужден разводит огонь, или создать тёплую одежду, а в непроходимых лесах огонь так же может понадобиться, чтобы расчистить себе тропу, а именно спугнуть диких животных.

С целью наибольшего погружения в окружающие события в игре был придуман примитивный язык, на котором и ведутся диалоги, а для понимания, происходящего есть дополнение субтитрами. «В

⁵³ «Все так и было: рецензия на FarCryPrimal» [Электронный ресурс]
URL:https://www.playground.ru/articles/vse_tak_i_bylo_retsenziya_na_far_cry_primal-50851/ (дата обращения: 09.04.2019).

FarCryPrimal существует множество интересных вещей, которые мы прочли ещё учебниках по истории...».⁵⁴

Используя данные Metacritic, FarCry получил 74 из 100 на основе 18 рецензий. Нас окружает каменный век, время неминуемой опасности и безграничных приключений, когда гигантский мамонт и саблезубый тигр правят земным шаром, а человечество находится на нижнем конце пищевой цепи... Перед нами стоит только одна задача: выжить в мире, где вы охотились. ... Столкнитесь с вражескими племенами, которые сделают все, чтобы уничтожить вас и ваших союзников.⁵⁵

Оставим первобытность позади, следующие две игры будут отражать периоды Древней Греции в момент Пелопоннесской войны, а вторая раскроет Эллинистический Египет в период царствования Клеопатры – это от уже известных ранее разработчиков студии Ubisoft, **Assassin's Creed Odyssey** и **Assassin's Creed Origins**, каждая из игр является мультиплатформенной компьютерной игрой в жанре Action/RPG.

Сюжеты игр основаны на многовековом противостоянии и войне двух сторон. Главный герой используя Анимуса — это машина, с помощью которой считывается память его предков, все это возможно при помощи использования его ДНК. Прибегая к помощи этой машины герой может переживать различные события из истории его предков. Она преследует главную задачу — предотвращение конца света, а это будет возможно если он быстрее чем его враги узнает куда его предок спрятал «Частицу Эдема».

Особенностью игр Assassin's Creed является то, что они не претендуют на историческую достоверность, но любая из них тщательно прорабатывается и поражает своей детальностью. Assassin's Creed благодаря огромной детализации происходит погружение в различные эпохи, позволяет знакомить с выдающимися деятелями, демонстрирование всех имеющихся

⁵⁴ «Все так и было: рецензия на FarCryPrimal» [Электронный ресурс]
URL:https://www.playground.ru/articles/vse_tak_i_bylo_retsenziya_na_far_cry_primal-50851/ (дата обращения: 09.04.2019).

⁵⁵ FarCryPrimal. [Электронный ресурс] :<https://www.metacritic.com/game/pc/far-cry-primal> (дата обращения: 01.03.2019).

достопримечательностей происходит с максимальной достоверностью, что позволяет почувствовать себя частью исторически важных событий, пусть хоть и с фантастическим отступлением.

Assassin's Creed: Origins впечатляет своими масштабами, зачаровывает присутствие среди величественных пирамид, потерянных в пустыне оазисов, мир животных, а также повседневный быт людей. Таинственно, хотя и знакомо, в российской системе образования история древнего Египта, всегда не была обделена вниманием так, как большое количество времени из школьной программы, уделяется фараонам и тайнам пирамид, все это имеет отклик ностальгических чувств.⁵⁶

Выпуск игры Assassin's Creed: Origins состоялся 27 октября 2017 года. Разработчики советуют «отправиться в путешествия вниз по течению Нила и раскрыть тайны древних пирамид».⁵⁷ Главным героем выступает Байек — меджай (элитная военизированная полиция в Древнем Египте, служившая также разведчиками и пограничниками на южных рубежах). Особенности открытого мира создают возможности игроку свободного перемещения по египетской пустыне. А открывать для себя неизвестное можно различными способами используя лошадей, верблюдов, переправляясь на лодках. Под управлением игрока находится египетский исследователь Лейла Хассан, благодаря которой исследуется память одного из последних меджаев — Байек из Сивы, который по ходу выполнения своей основной задачи поможет в гражданской войне Клеопатре против её брата Птолемея XIII.

Хотелось бы несколькими словами отметить хорошую визуализацию эпох, реалистичность в оживлённости мира (даже при условии того что вокруг пустыня), и задания, которые раскрывают точности быта и культуру жителя в Египте.

⁵⁶Рецензия на Assassin's Creed: Origins. [Электронный ресурс] URL: <https://kanobu.ru/reviews/retsenziya-na-assassins-creed-origins-371077/> (дата обращения: 17.03.2019).

⁵⁷Assassin's Creed: Origins. [Электронный ресурс] URL: <https://www.ubisoft.com/ru-ru/game/assassins-creed-origins/> (дата обращения: 03.03.2019).

«Вас ждут многочисленные задания, захватывающие истории и встречи с колоритными персонажами: от богатейших высокородных особ до изгоев общества». Благодаря игре можно увидеть воочию исторических деятелей и пообщаться с ними лично, либо мимолетный разговор, либо выполнить поручение у героя Эллинистического Египта: Клеопатры, Птолемея XIII, Гая Юлия Цезаря и других.

Добавленный новый режим исследования, название которого название Экскурсионный тур - это игровой режим, с помощью которого возможно устраивать прогулки по достопримечательным местам Египта, что поможет поглубже ознакомиться с историей узнавая подробности повседневной жизни. Экскурсия будет сопровождаться комментариями историков и египтологов. Режим позволит погрузиться мирное исследование, без участия в окружающих конфликтах. Следовательно, абсолютно любой может исследовать Древний Египет в том темпе как он будет готов это наилучшим образом воспринимать. При наличии полной версии, интерактивные туры можно начинать воспользовавшись главным меню, можно выбирать туры из списка, где каждый тур объединен в группы с учетом тем, или на карте Египта. При начале маршрута от игрока потребуется только следовать за золотой линией на земле. Остановки на маршруте отмечаются, и активируются часть экскурсии, включается голос экскурсовода.

События же **Assassin's Creed: Odyssey** берут свое начало в 431 году до н. э. в период Пелопоннесской войны. Игрок представляясь выбор между персонажами наёмник Алексиос, либо Кассандра. Сражаясь за сторону Афин, под руководством Делосского союза, или за Спарту, которая возглавляет Пелопоннесский союз. Во главе сюжетной линии фигурирует процесс воссоединения с семьей, когда в детстве он или она, в зависимости от выбора игрока, был оставлен умирать из-за приказа оракула Спарты. Odyssey является приквелом (компьютерная игра действие сюжета происходят до событий ранее созданного произведения и предшествующие им по внутренней хронологии) Origins. Релиз Odyssey был 5 октября 2018 г.

Описывая внутренний мир игры стоит сделать акцент на том, что игровое пространство составляет 28 зон, что делает его самым большим в *Assassin's Creed*, ко всему этому мир имеет большое географическое разнообразие —от снежных гор, лесов до песчаных пляжей. Большие пространства выделены на море, в игре присутствует активная система взаимодействия с водными пространствами.⁵⁸ В ходе прохождения игры главные герои открывают перед собой возможности как простой встречи так и взаимодействия с различными историческими личностями, на своем пути можно встретить Геродота, Перикла, Сократа, Софокла, Платона, Пифия, Гиппократ, Эврипида, Демокрита, Пифагора и многих других.

Описывая внутренний мир игры стоит сделать акцент на том, что игровое пространство составляет 28 зон, что делает его самым большим в *Assassin's Creed*, ко всему этому мир имеет большое географическое разнообразие —от снежных гор, лесов до песчаных пляжей. Большие пространства выделены на море, в игре присутствует активная система взаимодействия с водными пространствами.

Уже известие ранее на экскурсионный режим перебрался и в *Odyssey*. Воссоздание Греции образца 431 года до нашей эры была не простая задача, очень сказался фактор времени, как и сама Греция изменилась, так и мало что смогло дожить до наших дней. Разработчикам удалось провести мини-экскурсии используя виртуальную страну, атмосфера создавалась благодаря людным площадям Афин и Спарты, так же сыграли большую роль просторы и раскинувшиеся по ней море, холод и покрытые снегом горы. Особую сложность в воссоздании греческих городов был с хаотичной застройкой.⁵⁹

Переходим от игр жанров action-adventure и Action/RPG к жанру стратегий и первый представитель это **Civilization**, он является первой игрой из серии *Civilization*, выпущенная в сентябре 1991 года. Всегда данную

⁵⁸Everything We Learned About *Assassin's Creed Odyssey* After Playing It. [Электронный ресурс] URL:<https://kotaku.com/everything-we-learned-about-assassin-s-creed-odyssey-af-1826721186> (дата обращения: 05.03.2019).

⁵⁹*Assassin's Creed Odyssey*. [Электронный ресурс] URL: <https://assassinscreed.ubisoft.com/game/ru-ru/home> (дата обращения: 05.03.2019).

игру принято считать первой в жанре пошаговых стратегий, это не так, но именно она первая размахнулась на такие глобальные масштабы, включая в себя целую планету.⁶⁰ С каждой загрузкой нового мира по желанию игрока возможно моделирование всего цикла человеческой цивилизации, с периода появления цивилизаций заканчивая современностью с переходом к будущим технологиям. Игрок в праве строить свои империи на свое усмотрение. Силу цивилизаций можно считать по развитости городов, в которых производятся отряды военного назначения (любая боевая единица, любой эпохи имеет описание, универсальные для всех стран или индивидуальные способности, ко всему этому неплохую детализацию на карте), мирные единицы (возможность нанять поселенца, рабочего, миссионера и различных ученых), отличительной чертой первых частей от других похожих игры стала система городских улучшений и чудес света. Игрок сам вправе выбирать стратегию развития делая акценты на научном прогрессе, наращивании военной силы, экономического изобилия, развитие инфраструктуры, развитой дипломатией и торговлей с иными странами, или же сбалансированным развитием.

Серии Civilization не являлась первой среди игр пошаговой стратегии, хотя она заложила основы для развития пошаговых и для глобальных стратегий, ко всему прочему привела к популяризации самого жанра стратегия.

Делаем шаг к стратегиям реального времени, **Age of Empires** — имеет целую серию исторически-направленных стратегий, под издательством Microsoft Studios. Первую игру Age of Empires — показали миру в 1997 году.⁶¹ Игра обладает возрастным рейтингом: Т, 13+ (Teens). Игры серии Age of Empires имели коммерческую успешность и были проданы огромными тиражами (более 20 миллионами копий). Если учитывать мнения

⁶⁰Героическая эволюция. История пошаговых стратегий от «Спектрума» до наших дней. [Электронный ресурс] URL:

https://www.igromania.ru/article/17753/Geroicheskaya_yevolyuciya_istoriya_poshagovyh_strategiy_ot_Spektruma_do_nashih_dney.html (дата обращения: 06.03.2019).

⁶¹Pritchard, Matt. Essemble Age of Empires: [англ.] // Game Developer — 1998. — March. — С. 56-61.

критиков, главными причинами того стали богатые исторические подоплёки, и интуитивно понятная система управления и развития.

Место действия AgeofEmpires посвящена процессам, протекающим на территории Европы, Африки и Азии, охватывающие временное пространство, каменный век по железный; в дополнениях к игре освещается становления и Римская империя в момент могущества. Игроку на выбор доступны управление за одну из двенадцати возможных наций. Как и у всех игр жанра стратегия здесь существует система с добычей ресурсов, в игре они приставлены 4 видами, игрок может добывать золото, камень, древесину и пищу. Итоговые цели просты победить, либо выполнить задания, поставленные в миссиях, как их выполнять игрок имеет абсолютную свободу действий и это не всегда чисто военный путь, в миссиях с несколькими противниками активно можно использовать дипломатию, соответственно, бывшие враги могут стать нейтральными или даже союзниками.

AgeofEmpires сильно повлияла на игровую индустрию, и уже в ноябре 2002года (Россия увидела с 2008 года) новая игра, над разработкой которой занималась компания EnsembleStudios, а издала MicrosoftGameStudios. **AgeofMythology**- эту компьютерную игру в меньшей степени происходит фокусирование на историческую достоверность и Древне Греческая, Египетская и Скандинавская мифология и легенды этих культур лежат в основе игрового процесса.

Во множестве стратегий в реальном времени, исключением не стала AgeofMythology, экономическая модель несет в основе возведение города, собирательство ресурсов, как и в AgeofEmpires присутствует в четырёх видах, которые можно потратить на постройки зданий, обучение солдат. Добыча производится рабочими (специальные юниты, их названия различается во всех фракциях) и рыболовными судами. Пищу возможно добыть собирательством (ягоды, ловлей рыбы), охотой на животных или выращивание домашнего скота, а также с помощью фермы — это специальное здание, на которых крестьяне. Древесину добывают крестьяне

вырубом лесов. Золото путем торговли между городом и рынком, а также разрабатывать прииски. Нововведением стал такой ресурс как благословение, путь его получения у всех свой: греки молятся в храмах богам, египтяне возводят монументы, ну а суровые скандинавы добывают милость богов в битве прославляя своих героев. Использовать пищу, древесину, золото и благословение игрок тратит ресурсы на создания армий и уничтожения вражеского потенциала, развитие экономики, и постройку зданий, которые можно условно поделить по назначению: экономическому, военному и защитному. Также игрок может посторожить чудо света, есть отдельные игровые режимы, основная цель которого победить не силой оружия, а путем постройки и защиты чудес света.

Огромную роль имеет армия, на вашей службе могут, как и обычные люди (у различных культур свои особенности в тактике и в составе армий), а также мифические существа (от того какое существо игрок сможет использовать зависит то, какому богу он отдал выбор в поклонении). Всевозможных боевых единиц в игре можно разделить по общим признакам, по семи категориям: пехоту, кавалерию и лучников можно отдельно вынести и объединить как человеческая боевая сила, так же орудия осады, морские боевые единицы, герои, а еще мифические существа, которые зачастую могут подпадать под все вышеперечисленные категории. Все это взаимодействует по простейшему принципу «камень, ножницы, бумага»: пехотинцы слабы против лучников, кавалерию не стоит использовать против пехоты, а лучников можно недосчитаться если они встретятся с конницей, но для наибольшей тактической возможности мысли можно использовать и противопехотную пехоту, и кавалерию, эффективно борющейся с кавалерией.

Игроку даётся возможность провести свой народ через некоторые эпохи: архаическая, классическая, героическая и мифическая, чтобы переходить из одной эпохи в другую необходимо построить требуемые

здания, заплатить ресурсы и выбрать из двух предложенных богов того кому он будет поклоняться, после чего ждать пока изучаться новые знания.

В AgeofMythology доступны 3 культуры: греческая, египетская и скандинавская, а также в дополнениях были добавлены атланты и после долгих годов молчания была введена китайская цивилизация. Для каждой из наций существует свой пантеон богов три «верховных» бога (Для греков - Зевса, Посейдона и Аида; у Египта Ра, Исиды и Сета; скандинавам Тора, Одина и Локи), а также девять второстепенных божеств. Под покровительством какого верховного бога игрок планирует сыграть игрок решает в начале (если это не компания, где игрока ставят в специальные условия), второстепенных божеств выбирает по ходу игры. У каждого бога есть свои возможности изучать усовершенствования для зданий и войск, а также как ранее говорилось, способность призвать мифическое существо и воспользоваться уникальной для каждого бога «божественной силой» будь то молния Зевса или вороны Одина.

Неповторимостью AgeofMythology от прочих игр данной серии, можно считать кампанию, которая представляется одной центральной историей. Она несет в себе 32 миссий, под названием «Падение Трезубца». Игра не претендует на историческую достоверность, как, следовательно, история основана на вольном переложении мифологии древней Греции, древнего Египта и Скандинавии. Время между миссиями заполнено кат-сценами, воссозданные на игровом движке, включаемые до начала, а также по её окончанию. Данные кат-сцены являются продолжением истории или подводящим звеном к следующей миссии, но самое первое знакомство с игрой сопровождается видеотрейлером, иллюстрирующим момент легендарного сражения «Титаномахии».⁶²

Сама же компания интуитивно делится небольшие части, в первых 10 миссиях игрок сражается за греков, после чего сюжет переносит игрока в

⁶²Мифы народов мира. М., 1991-92. В 2 томах. Т. 2. С. 469.

Египет, далее к скандинавам, и в самом конце все обратно приводиться к тому что игрок играет во славу греческому пантеону.

Историю компании начинается в мифической Атлантиде, под командованием адмирала Арканта пытаются вернуть покровительство бога атлантов - Посейдон. Арканту приходится защищаться от нападения пиратских кораблей под предводительством Камоса (минотавр) на берега Атлантиды, после непродолжительных боев Аркант вынуждает наступающих отступить, но он будет вынужден пуститься в погоню, что бы похищенный трезубец из рук статуи Посейдона, между делом наш герой встречается с Агамемноном и участвует в Троянской войне. После долгой и безрезультативной осады Аркант вместе с Агамемноном, Одиссеем и Аяксом разрабатывает план захвата Трои, заручившись помощью «Троянского коня». После победы и захвата города наши герои, Аркант и Аякс планируют отправиться в Грецию к кентавру Хирону, чтобы починить корабли, пострадавших после затяжной Троянской войны и отправиться домой, но достигнув доков, они обнаруживают, что город подвергся набегам неизвестных разбойников. Освобождённый Аркантом и Аяксом из плена Хирон сообщает им, что все его люди угнаны в рабство. Вместе они отправляются на север, где находят пленников раскапывающими проход в Преисподнюю под надзором циклопа Гаргаренсиса, руководящего Камосом, известного нам как предводителем пиратов, стоявшим за нападением на Атлантиду. После этого момента сюжет строиться по принципу догнать и остановить Гаргаренсиса и его прислужников, следуя своей цели герои спускаются в преисподнею чтобы предоставить разрушение врат тартара, как оказывается Гаргаренсис хочет освободить Кроноса с целью получить вечную жизнь. Наши герои ставят задачу остановить врага любой ценой, именно эта погоня и приводит их сначала в Египет, чтобы собрать все части Осириса воедино для борьбы с армией злодея, после победы Аркант и его друзья отправляются по следам Гаргаренсиса в Скандинавию, о дороге спасая Одиссея из рук Цирцеи. После снегов Скандинавии Арканта погоня

обратно приводит к берегам Атлантиды, где ценой своей жизни он побеждает силы врагов окончательно, все эти события привели к исчезновению Атлантиды.

Рецензии не заставили себя долго ждать. AgeofMythology была хорошо принята критиками, игра имеет возрастной ценз 12+, благодаря не только этому, продажи в миллион копий менее, чем за 4 месяца. Средние баллы на Metacritic и GameRankings составили около 90 %.⁶³

Сейчас последняя игра в списке, но не последняя по значимости, серия игр **TotalWar**, созданные и разрабатываемые британской компанией TheCreativeAssembly. Всегда в играх данной серии смешиваются жанры пошаговая 4X-глобальная стратегия и тактические битвы в реальном времени. Сами же битвы имеют особой отличие по сравнению со всеми стратегиями жанра масштабность и проработанность сражений.

TotalWar предлагает следующие режимы: кампания (игры происходят на определенном участке Земли, в определённые исторические периоды; как раз именно в данном режиме «кампании» доступны стратегические режимы планирования на карте), исторические сражения (в конкретно указанном месте с четко прописанными условиями победы игрок пытается сыскать славу на свое имя). Rome: TotalWar ознаменовался тем, что на стратегической карте стали трёхмерные войска и сама карта. По истечению своего хода игрок может выполнять ряд действий (начать строительство в городах или отремонтировать что-либо, создание новых подразделений и т.д.). После столкновения армий появляется возможность выбора начать бой или отступить, в нем отражается сила сторон и возможность победы.

В тактическом режиме происходит расстановка войск и сражения армий на той территории на какой были армии на стратегической карте. Особенность серии являются особая система по управлению армии: под

⁶³AgeofMythology. [Электронный ресурс] URL: https://www.igromania.ru/article/3009/Age_of_Mythology.html(дата обращения: 08.03.2019).

управлением игрока не единичные юниты, как в Age of Empires, а полноценные отряды. Численность войной в отрядах зависит от установленной в настройках цифры. Целью тактического сражения — уничтожение или обращение в бегство армии врага. По ходу битвы на неё влияют разные факторы, показатели боевого духа отрядов, числа боеприпасов, рельеф местности, погода, климатические зоны, амуниция.

Rome: Total War выпущен под конец 2004 года. Действия разворачиваются в 270 до н. э.— 14 н. э. в период античных войн. Один ход на стратегической карте — полгода, а сама партия оканчивается после истечения 588 ходов. Быстрая популярность и большая игра привела к тому что было выпущено несколько дополнений: Rome: Total War — Barbarian Invasion посвящённое распаду Рима, деление его на Западную и Восточную Империю. Название второго дополнения Rome: Total War — Alexander о походах Александра.

4 июля 2012 года был официальный анонс **Total War: Rome II**, 3 сентября 2013 года игра была уже выпущена. Она одержала победу в номинации «Стратегия года» (2013) журнал «Игромания».⁶⁴

Как и в прошлой части помимо основной компании и дополнения, у игроков присутствует возможность сыграть в исторические реконструкции, реально происходивших битв, ценность каждой из которых можно считать, как поворотная точка истории древнего мира, например, Тевтобургский лес, битвы при Алезии, Каннах, Пидне, Рафии, Ниле, Заме, Карфагене.

17 февраля 2015 года вышла. **Total War: Attila** является девятой частью серии Total War, разработанная студией Creative Assembly, под издательством Sega. На игру действует возрастное ограничение 16+. Действия игры начинаются в 395 году нашей эры в момент деления империи. Важнейшая фигура игры Атила — великий вождь гуннов. Оценка критиков сайт "Gamespot", игре получила 7 баллов из 10. Похвалу адресовали графике, глобальной карте и боевой механике, а критиковали - интерфейс и морские

⁶⁴Итоги года // Игромания. — 2014. — № 2 (197). — С. 45.

баталии.⁶⁵ Были указания на улучшения интерфейса и визуального составляющего, мир стал гораздо мрачней чем у предшествующей игры.⁶⁶

Рецензия от сайт PlayGround.ru отметила, существенные отличия игрового процесса при играх за осадки римский империи, варварских племен или кочевников. Обозреватель сайта в особенности выделил введения новых механик, генеалогическое древо или система должностей.⁶⁷ Негативная была оценка сохранения стратегических основ RomeII, техническая недоработка и проблему игры (например, долгие ожидания ходов). Особые недовольства высказал Филипп Вольнов из «RiotPixels», это было вызвано пренебрежения разработчиков сетевым режимом, где игроку был доступен только быстрый бой.⁶⁸

Таким образом, из массива игр исторической тематики нами были выбраны ряд игр: FarCry: Primal 17+, Assassin's Creed Origins 17+, Assassin's Creed Odyssey 17+, Civilization 10+, Age of Empires 13+, Age of Mythology 12+, Total War 13+, Total War: Rome II 16+, Total War: Attila 16+. Все они имеют разный возрастной рейтинг. Следовательно, Civilization 10+ мы можем использовать на уроках истории как дополнительный материал к учебнику полностью, а остальные игры лишь частично, т. е. некоторые их элементы.

2.2 Образовательные и воспитательные возможности игр по истории Древнего мира

С одной стороны, компьютерные игры являются программами, с другой стороны – видеоиграми, с третьей – «искусством». В зависимости от

⁶⁵NickCapozzoli. TotalWar: Attila Review GameSpot, [Электронный ресурс] URL: <https://www.gamespot.com/reviews/total-war-attila-review/1900-6416029/> (дата обращения: .10.03.2019).

⁶⁶Шаповал, Павел Совсем не аддон: рецензия на TotalWar: Attila. [Электронный ресурс] URL: https://www.playground.ru/articles/sovsem_ne_addon_retsenziya_na_total_war_attila-46620/ (дата обращения: 10.03.2019).

⁶⁷Варвары и болезни: что нас ждет в TotalWar: Attila. [Электронный ресурс] URL: https://www.playground.ru/articles/varvary_i_bolezni_chno_nas_zhdet_v_total_war_attila-45517/ (дата обращения: 10.03.2019).

⁶⁸Рецензия на TotalWar: Attila. [Электронный ресурс] URL: <http://riotpixels.com/total-war-attila-review/> (дата обращения: 09.06.2019).

уровня сложности компьютерные игры могут давать различный психотерапевтический эффект. На одном уровне игрок испытывает положительные эмоции, на другом уровне требуется высокая концентрация внимания, скорость реакции.

Компьютерные игры оказывают существенное влияние на современного человека, и влияние это неоднозначно. В частности, игровая форма управления социальным поведением обнаруживает себя в конструировании социокультурного пространства по заданным правилам и в воплощении иллюзии, которая влияет на мотивацию игрока и создает возможность манипулирования им. Компьютерная игра со своими возможностями представления иллюзорного реальным создает у субъектов манипуляции видимость сопричастности действительности. Так же компьютерные игры оказывают влияние на процесс социализации человека.

Игровую деятельность от иных отличает несколько специфических признаков (по Й. Хейзингу):

1. «Всякая игра есть свободная деятельность. Игра по приказу уже не является игрой. Ребенок играет, потому что испытывает удовольствие от игры, и в этом заключается его свобода. Игра не диктуется физической необходимостью, тем более моральной обязанностью. Игра не есть задание.

2. Игра выходит из рамок обыденной жизни во временную сферу деятельности. Даже ребенок знает, что играет «понарошку». Не будучи «обыденной» жизнью, игра лежит за рамками процесса непосредственного удовлетворения нужд и страстей, прерывает этот процесс.

3. Игра обособляется от «обыденной» жизни местом действия и продолжительностью. Она «разыгрывается» в определенных рамках пространства и времени, внутри своего игрового пространства, которое обозначается материально или идеально.

4. Игре свойственно эмоциональное и волевое напряжение.

Переходя непосредственно к воспитательно-образовательному потенциалу компьютерных игр, следует начать с игры FarCry: Primal. Она не

претендует на историческую достоверность. Игра обладает мощным образовательным потенциалом, ввиду наличия в ней обильного иллюстративного материала:

1. изображён процесс изготовления одежды, орудий труда и оружия;
2. можно наблюдать и участвовать в процессе приручения диких зверей, и их последующего одомашнивания;
3. достоверно передан процесс охоты, как коллективной, так и загонной, например, на мамонта. В процессе игрок может делать ловушки и приманки для животных.

Говоря о воспитательном потенциале данной игры, следует сказать, что из-за кажущейся несерьезности, в силу своего развлекательного характера, игра вызывает искреннюю заинтересованность, желание почувствовать себя жителем каменного века. Эта игра является единственной деятельностью, которая выводит школьника за рамки его непосредственного опыта, даёт возможность побыть настоящим жителем каменного века, со всеми особенностями данного периода, такими как, выживание в суровых климатических условиях (в заснеженных холодных областях персонаж может замерзнуть и должен согреться у огня, либо сделать тёплую одежду). Данная игра, включенная в структуру современного урока, позволяет не только усвоить требуемые школьной программой факты, законы функционирования явлений и предметов, но и развивать мышление.

Следующей игрой будет *Assassin's Creed: Origins*, действие которой происходит в древнем Египте, открытый мир вокруг игрока приводит к свободному перемещению по Египту и изучению окружающего мира и природы. Рассматривая воспитательно-образовательный потенциал игры, хотелось бы несколькими словами отметить тщательную визуализацию эпохи, реалистичную оживлённость мира. Задания, раскрывающие тонкости быта и культуры жителей Древнего Египта, помогают проникнуться духом эпохи.

Рассматривать образовательный потенциал *Assassin's Creed: Origins* в этом вопросе можно вместе с *Assassin's Creed: Odyssey*. Следует сказать, что по ходу игры у главного героя также есть возможность встретить известных нам исторических деятелей. Таким образом, ученик может представить этих персонажей, увидеть их внешность, ознакомиться с их взглядами и мировоззрениями, визуализировать свои представления об этих деятелях. С *Assassin's Creed: Origins* в игру добавлен новый режим - экскурсионный тур, который позволит погрузиться в исследование мира, игровой мир состоит из 28 зон, а также географически разнообразен,⁶⁹ что говорит о потенциале игры в плане формирования умений, ориентированных на работу с исторической картой.

Мощный инновационно-образовательный ресурс обнаруживают также исторические (как правило, стратегические, например, культовая серия *Total War*) игры с их особенным вниманием к историческому наследию (что выражается, например, в создании максимально достоверных виртуальных копий всех родов войск, моделировании исторической карты со всеми реально существующими на тот момент государствами и т.д.). Интересно, что такие игры не только дают возможность обучения (например, управлению соответствующего рода войск), но и полноценное историческое образование в соответствующей сфере – на Западе такие игровые продукты активно используются на занятиях по всемирной истории, а также анализируются на занятиях по эстетике в качестве актуальных феноменов современного медиа-искусства.

Серия игр *Total War* хоть и является пошаговой стратегией, но способствует развитию глобального мышления, стратегического и тактического планирования. Всё это достигается благодаря хорошо проработанной экономике, вместе с дипломатическими интригами, и большой вариативностью событий. В сумме со всем этим есть то, что

⁶⁹ Everything We Learned About *Assassin's Creed Odyssey* After Playing It. [Электронный ресурс]
URL:<https://kotaku.com/everything-we-learned-about-assassin-s-creed-odyssey-af-1826721186>(дата обращения: 29.05.2019).

отличает игры TotalWar от прочих, это тактический режим. Благодаря данному режиму учащиеся смогут пронаблюдать за природой разных уголков мира, так как битвы разворачиваются в том месте, где пожелает игрок. Переходя к образовательным возможностям данной игры, следует сказать, что процесс игры развивает, как и уже описанные ранее навыки, так и углубляет знания в географии, ко всему прочему способствует развитию умений работать с картой и нейтрализуются проблемы с топографической дезориентацией.

Civilization является одной из первых глобальных пошаговых стратегий. Игроку даётся возможность моделировать собственную историческую реальность с большой долей исторической достоверности. Моделируется вся история человечества — от появления человеческой цивилизации до современности и будущего.

События AgeofEmpires посвящены событиям, происходящим в Европе, Африке и Азии, и охватывают временной период от каменного века до железного. Основную целью игры является победа над всеми противниками, притом не только военным путем, но и путём экономического и дипломатического доминирования на указанной территории в данный временной промежуток. Рассматривая образовательные возможности данных игр, следует сказать, что процесс игры развивает навыки глобального мышления, стратегического и тактического планирования, навык логического мышления, в самой игре соблюдается принцип историзма и поступательного развития цивилизации, процесс игры предполагает не только военное вмешательство, но и развивает у ребёнка навыки сотрудничества и работы в команде, что способствует формированию гибкого мышления у обучающегося. Сразу следует оговорить что игры не претендует на полную историческую достоверность.

В AgeofMythology игровой процесс схож с вышеуказанными стратегиями, однако помимо этого, следует отметить что в этой игре сделан акцент на мифологиях. Можно проследить развитие религиозной мысли от

самого её зарождения до логического завершения. Данная игра позволяет установить межпредметные связи между историей и литературой (исходя из мифологического уклона игры). В игре существует обширная внутри игровая библиотека, содержащая в себе описания от пантеона божеств, героев мифов, мифологических существ и заканчивая флорой и фауной, как реально существующих персонажей и животных, так и заканчивая вымышленными. Таким образом, можно говорить, что игра обладает обширным информационным потенциалом, направленным на формирование интереса к исторической науке, большим плюсом является вариативность игры.

Подводя итог, мы можем утверждать, что компьютерные игры несут в себе воспитательно-образовательный потенциал: формируют понимание основ экономических и политических процессов; воспитывают в обучающихся чувства эстетики и вкуса, путем акцентирования внимания на конкретных культурных событиях; реализуют межпредметные связи с географией, биологией и другими науками; формируют веротерпимость и уважение к иным религиям; развивают навыки глобального мышления, стратегического и тактического планирования.

2.3 Опыт использования компьютерных игр на уроках

Изучив игры по истории Древнего мира, отобрав соответствующие возрастным особенностям и содержанию учебника фрагменты, мы разработали ряд заданий, которые ученик может выполнить как дома, так и в школе на уроке.

При изучении темы «Древнейшие люди» на уроке нами был продемонстрирован фрагменты из игры FarCry: Primal, где главный герой собирал материал, чтобы потом создать оружие; охотился на мамонтов, пещерных медведей и других животных; собирал травы; находил кремний, собирал древесину и разводил костёр. Ученики были ошарашены включением в ход урока отрывка из компьютерной игры. После урока часть

детей подошли к учителю и сообщили, что играли в данную игру или видели, как в неё играют их близкие.

В конце урока в качестве части дифференцированного домашнего задания мы воспользовались нашими наработками и на следующее занятие собрали тетради для проверки. (Приложение №1) Пятиклассниками задание показалось интересным, его выполнили 8 из 20 членов класса. Сочинения не были списаны с интернета, учащиеся выполняли всё самостоятельно.

На следующих уроках во время изучения тем «Родовые общины охотников и собирателей» и «Возникновение искусства и религиозных верований» мы показали фрагменты из игры FarCry: Primal, где главный герой наблюдает за вольным выпасом мамонтов; пытается изображать важные моменты жизни на стенах пещер; приручает разных животных; наблюдает за обрядами шамана своего племени и помогает ему в их исполнении.

На базе этой информации и текста учебника было дано аналогичное задание с выбором темы для мини-сочинения. (Приложение №2) Домашнее задание, как прописано в ФГОС, было дифференцированное и написание мини-сочинения было добровольным. В итоге, данное задание выполнило 15 человек из 20 и плагиата с интернета либо других источников замечено не было. Из этого мы можем сделать вывод, что использование фрагментов компьютерных игр заинтересовало часть обучающихся, а так же возможность выбора темы мини-сочинения повлияло на их выбор задания.

Спустя несколько недель мы вновь применили компьютерные игры как иллюстративный материал к теме «Религия древних египтян». Нами была показана цепочка квестов из компьютерной игры AgeofMythology, где главный герой, поклоняясь Исиде, собирал части Осириса и встречался с разными богами. Ученикам было задано в оставшееся время составить кроссворд, используя материалы учебника и информацию из игры. (Приложение №3)

Они с удовольствием выполнили данное задание, однако половине класса времени не хватило и оставшуюся часть работы они забрали на дом. Пятиклассникам было интересно наблюдать воочию за действиями игрока, знакомится с богами и визуально их воспринимать, поэтому применение фрагмента AgeofMythology было целесообразным. Так же подтверждением продуктивности нашей апробации послужили результаты проверочной работы по данной теме, где дети показали хороший уровень знаний. (Приложение №4)

В качестве проверки знаний по теме «Древнейшая Греция» нами было использовано задание на сравнение, которое ученики выполняли в течение урока. (Приложение №5) Результаты были неутешительными, о чём говорят оценки, полученные в итоге. (Приложение №6) Поскольку большая часть класса написала проверочную на «удовлетворительно» и «не удовлетворительно».

Изучая §11 «Искусство Древнего Египта», мы провели опрос о наличии и возможности входа в игру Assassin'sCreed: Origins под присмотром взрослых. Пятиклассникам было предложено в качестве задания по желанию пройти экскурсионный тур в игре и выполнить задание. (Приложение №7) Данное задание выполнил только один человек, и перед уроком изъявил желание выступить перед одноклассниками с рассказом о «настоящей» экскурсии по Древнему Египту. По итогу урока одноклассники выступающего были довольны и к следующему уроку ещё три человека посмотрели на YouTube обзор на экскурсионный режим в Assassin'sCreed: Origins.

Изучив тему «Полисы Греции и их борьба с персидским нашествием», используя при этом режим «осада города» и «защита города» в игре TotalWar: RomeII, мы смогли в деталях показать схему городов Греции и обозначить наименование и назначение каждого здания. В качестве творческого домашнего задания нами было предложено создать макет или план-схему полиса. (Приложение №8)

В итоге ни одного макета не было создано, поскольку это требовало слишком большого количества времени, а также аргументировалось концом четверти и года. Поэтому в будущем данное задание можно будет вынести во внеурочную деятельность.

По ходу изучения главы 9 «Возвышение Афин в V (5-м) веке до н. э. и расцвет демократии», мы включали фрагменты из игры *Assassin's Creed Odyssey*, чтобы обеспечить больше наглядности и способствовать визуализации обучающимися некоторых исторических личностей. В качестве домашнего задания нами было предложено составить исторический портрет некоторых исторических личностей. (Приложение №9) В итоге большая часть учеников использовала сведения из иных источников, либо переписывала информацию из них же не перерабатывая.

Во время изучения темы «Устройство Римской республики» мы проиллюстрировали устройство римского и греческого войска с помощью фрагмента игры *Total War Rome II*. На основе приобретённых знаний необходимо было заполнить сравнительную таблицу (Приложение №10), с которой пятиклассники с лёгкостью справились и даже нарисовали солдат.

Таким образом, разработанные нами и представленные выше задания по фрагментам компьютерных игр были с разной степенью продуктивности использованы в учебном процессе. Оба задания по фрагментам игры *Far Cry: Primal*, кроссворд по фрагменту игры *Age of Mythology*, таблица по фрагменту игры *Total War Rome II* и сочинение по фрагменту игры *Assassin's Creed: Origins* были выполнены на высоком уровне. Таблица по фрагменту игры *Age of Mythology*, характеристика исторической личности таблица используя фрагмент игры *Assassin's Creed Odyssey* и макет по фрагменту игры *Total War: Rome II* имели небольшой образовательно-воспитательный эффект. Исходя из этого мы можем утверждать, что фрагменты игр можно и нужно использовать на уроках всеобщей истории в 5 классе.

Заключение

Возможности использования цифровых образовательных ресурсов на уроках истории высоки. Они позволяют учителю более продуктивно вести урок, способствует углублению восприятия материала, делают изучаемую информацию более наглядной. Использование ЦОР ведёт к повышению мотивации и интереса к предмету у обучающихся.

Изучив компьютерные игры мы выделили несколько игр по истории Древнего мира, которые можно использовать на уроках истории. Однако лишь одну – Civilization – можно использовать полностью, поскольку она имеет возрастной ценз 10+. Остальные игры мы привлекали на уроках лишь на уровне фрагментов, поскольку все эти игры имеют возрастной ценз 12+ и выше: FarCry: Primal 17+, Assassin's Creed Origins 17+, Assassin's Creed Odyssey 17+, Age of Empires 13+, Age of Mythology 12+, Total War 13+, Total War: Rome II 16+, Total War: Attila 16+.

Мы не стали использовать полностью Age of Mythology (12+), поскольку на момент изучения истории Древнего мира некоторым пятиклассникам ещё не исполнилось 12 лет.

Проанализировав компьютерные игры мы выявили, что они несут в себе воспитательно-образовательный потенциал: формируют понимание основ экономических и политических процессов; воспитывают в обучающихся чувства эстетики и вкуса, путем акцентирования внимания на конкретных культурных событиях; формируют межпредметные связи с географией, биологией и другими науками; формируют веротерпимость и уважение к иным религиям; развивают навыки глобального мышления, стратегического и тактического планирования.

Мы разработали ряд заданий по фрагментам компьютерных игр и апробировав их пришли к выводу, что игры были с разной степенью продуктивности использованы в учебном процессе. Например, оба задания по фрагментам игры FarCry: Primal, кроссворд по фрагменту игры Age of Mythology, таблица по фрагменту игры Total War Rome II и

сочинение по фрагменту игры Assassin's Creed: Origins были выполнены на высоком уровне. Таблица по фрагменту игры Age of Mythology, характеристика исторической личности таблица используя фрагмент игры Assassin's Creed Odyssey и макет по фрагменту игры Total War: Rome II имели небольшой образовательно-воспитательный эффект.

Исходя из вышесказанного, мы можем утверждать, что фрагменты лишь некоторых игр можно и нужно использовать на уроках всеобщей истории в 5 классе. Однако учителю перед введением данного ЦОР в состав урока необходимо провести детальный анализ компьютерных игр, обратить внимание на возрастные характеристики игр и убедиться, что применение компьютерной игры соответствует целям и задачам урока.

Список литературы.

1. AgeofEmpires [Электронный ресурс]. URL: <https://www.ageofempires.com> (дата обращения: 16.04.2019).
2. AgeofMythology [Электронный ресурс]. URL: <http://ageofmythology.ru> (дата обращения: 18.04.2019).
3. Assassin'sCreedOdyssey. [Электронный ресурс] URL: <https://assassinscreed.ubisoft.com/game/ru-ru/home> (дата обращения: 05.03.2019).
4. Assassin'sCreedOrigins [Электронныйресурс]. URL: <https://www.ubisoft.com/ru-ru/game/assassins-creed-or..>(дата обращения: 29.04.2019).
5. Civilization [Электронный ресурс]. URL: <https://civilization.com> (дата обращения: 10.04.2019).
6. Everything We Learned about Assassin's Creed Odyssey after Playing It. [Электронный ресурс] URL: <https://kotaku.com/everything-we-learned-about-assassin-s-creed-odyssey-af-1826721186> (дата обращения: 05.03.2019).
7. FarCryPrimal [Электронный ресурс]. URL: <https://www.ubisoft.com/ru-ru/game/far-cry-primal/>
8. NickCapozzoli. TotalWar: AttilaReviewGameSpot,[Электронныйресурс] URL: <https://www.gamespot.com/reviews/total-war-attila-review/1900-6416029/> (датаобращения: .10.03.2019).
9. TotalWar: Attila [Электронный ресурс]. URL: https://www.totalwar.com/total_war_attila (дата обращения: 28.04.2019).
10. TotalWar: RomeII [Электронный ресурс]. URL: https://www.totalwar.com/total_war_rome_ii_emperor_ed..(дата обращения: 11.04.2019).
11. Бершадский А.М., Янко Е.Е. Игровые компьютерные технологии в системе образования // Современная техника и технологии. 2016. № 9

[Электронный ресурс]. URL: <http://technology.snauka.ru/2016/09/10429> (дата обращения: 07.02.2019).

12. Варвары и болезни: что нас ждет в TotalWar: Attila. [Электронный ресурс] URL: https://www.playground.ru/articles/varvary_i_bolezni_chno_nas_zhdet_v_total_war_attila-45517/ (дата обращения: 10.03.2019).

13. Вигасин А. А. Всеобщая история. История Древнего мира. 5 класс: учеб. для общеобразоват. организаций М. : Просвещение, 2014. 303 с.

14. «Все так и было: рецензия на FarCryPrimal» [Электронный ресурс] URL: https://www.playground.ru/articles/vse_tak_i_bylo_retsenziya_na_far_cry_primal-50851/ (дата обращения: 09.04.2019).

15. Героическая эволюция. История пошаговых стратегий от «Спектрума» до наших дней. [Электронный ресурс] URL: https://www.igromania.ru/article/17753/Geroicheskaya_yevolyuciya_Istoriya_pos_hagovyh_strategiy_ot_Spektruma_do_nashih_dney.html (дата обращения: 06.03.2019).

16. Думиньш А. А., Зайцева Л. В. Компьютерные игры в обучении и технологии их разработки // ОТО. 2012. №3. [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-igry-v-obuchenii-i-tehnologii-ih-razrabotki> (дата обращения: 10.06.2019).

17. Европейская рейтинговая система компьютерных игр. [Электронный ресурс] URL: <https://pegi.info> (дата обращения: 09.04.2019).

18. Зиновьева Е.А. Роль условно-графической наглядности в систематизации знаний учащихся и формировании метапредметных компетенций // Преподавание истории и обществознания в школе. 2019. №4. С. 64-70.

19. Издательство Просвещение. [Электронный ресурс] URL: http://www.school-russia.prosv.ru/print.aspx?ob_no=44668 (дата обращения: 09.05.2019)

20. Итоги года // Игромания. — 2014. — № 2 (197). — С. 39—83.
21. Конструктор интерактивных карт. [Электронный ресурс]. URL: <http://school.irorb.ru/karty> (дата обращения: 11.05.2019)
22. Милутка А.А. Компьютерные игры, как способ развития и обучения подрастающего поколения // Научное сообщество студентов XXI столетия. ТЕХНИЧЕСКИЕ НАУКИ: сб. ст. по мат. VIII междунар. студ. науч.-практ. конф. № 8. [Электронный ресурс]. URL: <http://sibac.info/archive/technic/8.pdf> (дата обращения: 12.05.2019)
23. Мифы народов мира. М., 1991-92. В 2 томах. Т. 2. С. 469.
24. Морозов Д. В. Потенциал использования цифровых игр в историческом и обществоведческом образовании // Молодой ученый. — 2016. — №12. — С. 899-902. — URL <https://moluch.ru/archive/116/31380/> (дата обращения: 12.05.2019).
25. Никифоров Ю.С. Кинокартина «Из жизни Федора Кузькина» С. И. Ростоцкого как источник для изучения исторической памяти о советской провинции: дидактический потенциал для средней школы. // Преподавание истории и обществознания в школе. 2018. №6. С. 21-27.
26. Пащенко О.И. П Информационные технологии в образовании: Учебно-методическое пособие. — Нижневартовск: Изд-во Нижневарт. гос. ун-та, 2013. 227 с.
27. Пинягин С. В. Применение информационных технологий в обучении историков: опыт университетов Запада // Известия вузов. Северо-Кавказский регион. Серия: Общественные науки. 2010. №2. [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-informatsionnyh-tehnologiy-v-obuchenii-istorikov-opyt-universitetov-zapada> (дата обращения: 13.05.2019).
28. Приказ Министерства образования и науки РФ от 8 декабря 2014 г. № 1559 "О внесении изменений в Порядок формирования федерального перечня учебников, рекомендуемых к использованию при реализации

имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 5 сентября 2013 г. № 1047. [Электронный ресурс] URL: <https://base.garant.ru/70846908/> (дата обращения: 11.05.2019)

29. Приключения "стрелялок". Зачем в школах компьютерные игры? // Российская газета - Федеральный выпуск № 245(5621). 01.11.2011. [Электронный ресурс]. URL: <https://rg.ru/2011/11/01/school.html> (дата обращения: 11.05.2019)

30. Рецензия на Assassin's Creed: Origins. [Электронный ресурс] URL: <https://kanobu.ru/reviews/retsenziya-na-assassins-creed-origins-371077/> (дата обращения: 17.03.2019).

31. Рецензия на TotalWar: Attila. [Электронный ресурс] URL: <http://riotpixels.com/total-war-attila-review/> (дата обращения: 09.06.2019).

32. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии ДОС. Учебное пособие. М.: Народное образование, 1998. 256 с

33. Сложнева В. Г. Аспекты применения современных информационных технологий в образовании [Текст] // Педагогика: традиции и инновации: материалы IV Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, декабрь 2013 г.). — Челябинск: Два комсомольца, 2013. — С. 222-224. — URL <https://moluch.ru/conf/ped/archive/98/4644/> (дата обращения: 11.06.2019).

34. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования [Электронный ресурс] // Федеральные государственные образовательные стандарты. М.: Институт стратегических исследований в образовании РАО. URL: <http://standart.edu.ru/catalog.aspx?CatalogId=959> (дата обращения: 01.04.2019).

35. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. N 273 – (с изменениями и дополнениями) Система ГАРАНТ. [Электронный ресурс]. URL: <http://base.garant.ru/70291362/#ixzz3nJ92dNfr>. (дата обращения: 18.04.2019).

36. Фокина С. А. Использование песенного материала на уроках истории и обществознания // Преподавание истории и обществознания в школе. 2019. №3. С. 61-64.

37. Шаповал, Павел Совсем не аддон: рецензия на TotalWar: Attila. [Электронный ресурс] URL: https://www.playground.ru/articles/sovsem_ne_addon_retsenziya_na_total_war_at_tila-46620/ (дата обращения: 10.03.2019).

38. Шарманова Т.В. Формирование устойчивого интереса и внимания на уроках истории посредством восприятия звуковой информации// Преподавание истории и обществознания в школе. 2017. №3. С. 59-63.

Приложение №1

§ 1. Используя текст учебника на страницах 11-13 и фрагментов из игры FarCryPrimal (показанных на уроке), составьте рассказ, какова по вашему мнению была жизнь древнейших людей. Опишите процесс изготовления орудий труда, об охоте, собирательстве, овладении огнём.

Приложение №2

§2-3. Опираясь на знания, полученные в ходе уроков (фрагменты из игры FarCryPrimal) и § 2-3 (страницы13-21), напишите мини-сочинение на следующие темы «Появление человека разумного в опасном мире», «Мамонты – древние обитатели Русской равнины и Сибири», «Зарождение живописи», «Человек заколдовывает зверя» и «У истоков веры»

Приложение №3

§10. Составьте кроссворд, используя имена богов древних египтян, опираясь на знания, полученные из Мифа об Осирисе и Исиде (фрагмент из игры AgeofMythology) и содержания § 10 (страницы 51-56)

Приложение №4

Результаты проверочной работы по теме «Религия древних египтян».

	«2»	«3»	«4»	«5»	Отсутствующие
Количество учеников	0	2	5	11	2

Приложение №5

Глава 7. Составьте сравнительную таблицу по главе 7 «Древнейшая Греция» и материалам игры AgeofMythology.

	Учебник	AgeofMythology
Мифы Древней Греции		
Ход Троянская война		
Герои Троянская война		
Поэма Гомера «Илиада»		
Поэма Гомера «Одиссея»		
Боги Греции.		

Приложение №6

Результаты проверочной работы по теме «Древнейшая Греция».

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

Приложение №7

§ 11. Пройдите экскурсионный путь в Assassin'sCreed: Origins и напишите мини-сочинение на свободную тему. Например, «Я путешествую по Египту».

Приложение №8

Глава 8. Согласно главе 8 и знаний, полученных из игры TotalWarRomeII, создайте макет или план - схему античного полиса.

Приложение №9

Глава 9. Используя знания, полученные в ходе изучения учебника и фрагментов из игры *Assassin's Creed Odyssey*, составьте исторические портреты Софокла, Перикла, Геродота, Сократа.

Приложение №10

§ 46. Составьте сравнительную таблицу по § 46 и материалам игры TotalWarRomeII.

	Римское войско	Греческое войско
Особенности (Состав армии, количество, дисциплина и прочее)		
Боевое построение (Как называется, какое имело преимущество и почему)		
Примеры наказания и поощрения		
Вооружение и обмундирование армий		