

УДК 9

# **КАМПУТАРНЫЯ ГУЛЬНІ НА ЎРОКАХ ЯК СРОДАК ФАРМІРАВАННЯ ЦІКАВАСЦІ ДА ВЫВУЧЭННЯ ГІСТОРЫІ**

**Галіноўскі А. В, Жураўкоў С. І.**

**ДУА «Сярэдняя школа № 37 горада Магілёва»  
(Магілёў, Рэспубліка Беларусь)**

Анатацыя. У артыкуле разглядаецца патэнцыял выкарыстання кампютарных гульняў для фарміравання цікавасці да вывучэння гісторыі.

Аўтары раскрываюць іх вартасці і недахопы, фармулююць некаторыя агульныя прынцыпы і прыёмы іх прымянення ў межах выкладання гісторыі. Робіцца выснова, што кампютарныя гульні з гістарычным зместам з'яўляюцца, з аднаго боку, «лабараторыямі» па мадэляванні гістарычных падзей і працэсаў у мэтах развіцця гістарычнага мыслення, з другога – служаць візуальным дапаможнікам, у якім прадметы матэрыяльнай культуры народаў розных эпох прадстаўлены ў трохмерным малюнку. У віртуальнай рэальнасці кампютарных гульняў мінулае ствараецца, перапісваецца, выбудоўваецца зноў. Атрымаўшы агульную карціну кампютэрных захваленняў навучэнцаў, настаўнік можа смела выкарыстоўваць гульні для актывізацыі цікавасці вучняў да гісторыі.

Ключавыя словы: кампютарныя гульні, вывучэнне гісторыі, варыятыўнасць, віртуальная рэальнасць, Assassin's Creed.

Summary. The article considers the potential of using computer games to generate interest in the study of history. The authors reveal their advantages and disadvantages, formulate some general principles and methods of their application in the framework of teaching history. It is concluded that computer games with historical content are, on the one hand, «laboratories» for modeling historical events and processes in order to develop historical thinking, on the other hand, they serve as a visual aid, in which many objects of the material culture of a large number of peoples of different eras are presented in a three-dimensional image. In the virtual reality of computer games, the past is created, rewritten, and rebuilt. Having received a general picture of students' computer hobbies, the teacher can safely use computer games to enhance students' interest in history.

Keywords: computer games, history teaching, variability, virtual reality, Assassin's Creed.

Інтэлектуальнае развіццё – найважнейшы напрамак падрыхтоўкі падростаючага пакалення. Паспех развіцця школьніка дасягаецца галоўным чынам на ўроку, калі настаўнік застаецца сам-насам з вучнямі. І ад умення настаўніка зацікавіць, заінтрыгаваць, арганізаваць пазнавальную дзейнасць вучня залежыць цікавасць да вучобы, узровень ведаў, гатоўнасць да пастаяннай самаадукацыі.

У апошнія гады ў сістэме школьнай адукацыі адбыліся маштабныя змены. Адною з інавацый з'яўляецца паўсюдная камп'ютарызацыя. Выкарыстанне інфармацыйных тэхналогій у адукацыйным працэсе стала штодзённай справай. На ўроках настаўнікі робяць прэзентацыі, паказваюць фільмы, малююць графікі і схемы, праводзяць кантрольныя тэсты і інш. Для павелічэння матывацыі і зацікаўленасці вучняў у працэсе навучання многія настаўнікі сталі выкарыстоўваць кампютарныя гульні на ўроках. Яны могуць стаць тым мосцікам, які звяжа досыць абстрактны і аб'ёмны тэарэтычны гістарычны матэрыял са штодзённым жыццём школьніка, дапаможа прывязаць падзеі далёкага мінулага да канкрэтных прадметных вобразаў, замацаваць гістарычныя паняцці ў разнастайных формах дзейнасці.

Варта заўважыць, што кампютарныя гульні на ўроках гісторыі можна выкарыстоўваць пачынаючы з 5 класа. Так, напрыклад, пры вывучэнні новага матэрыялу па тэме «Заваяванне Рымам Міжземнамор'я» можна выкарыстаць гульні «Total War – Рым». Будаваць увесць урок на праглядзе кампютарнай гульні немэтазгодна, таму для гэтага вылучаецца толькі адзін з этапаў урока. Напрыклад, у вайне Рыма з Карфагенам адной з самых важных бітваў была бітва пры Канах у 216 г. да н. э. Цікава, што ў гульні «Total War» перад кожнай бітвай ёсць ужо гатовыя відэаролікі, якія можна выкарыстоўваць. Таксама вучням перад праглядам відэароліка выдаюцца карткі з меркаваннямі. Яны ставяць «+» у першай калонцы там, дзе дакладна, «-» – там, дзе недакладна, і «?» – дзе адказ невядомы або навучэнцы сумняваюцца. Пасля прагляду відэароліка яны запаўняюць трэцюю калонку.

Перад праглядам	Меркаванне	Пасля прагляду
+	Бітва пры Канах адбылася ў 216 г. да н. э.	+
-	Мясцовасць была гарыстай	-
?	Войска карфагеняў узначальваў Ганібал	+
	Рымскую армію ўзначальвалі тры старыя консулы	
	У Ганібала была выдатная кавалерыя	
	Рымскаяе войска было шматлікім	

Як прыклад кампютарнай гульні, якая можа дапамагчы настаўніку ў тлумачэнні новага матэрыялу, можна назваць «Red Dead Redemption» і «Red Dead Redemption 2». Гэтыя гульні можна выкарыстоўваць пры вывучэнні новага матэрыялу ў 8 класе па тэме «Пэратварэнне ЗША ў сусветную дзяржаву». Гульні звяртаюцца да многіх важным тэм гісторыі ЗША з пункту

гледжання эпохі (канец XIX – пачатак XX стагоддзя). Невыпадкова, што з восні 2021 г. ва ўніверсітэце Тэнэсі, які знаходзіцца ў Ноксвіле (штат Тэнэсі), быў уведзены навучальны курс на базе серыі «Red Dead Redemption». Стваральнік курса прафесар гісторыі Торы Олсан назваў яго «Red Dead America». Падчас навучання Олсан будзе распавядаць пра падзеі, якія адбыліся з 1899 па 1911 г., дэманструючы некаторыя прыклады на матэрыялах з відэагульняў. Па яго словах, у іх закранаюцца такія тэмы, як міфалогія франціра, маёмасная няроўнасць, пасяленчы каланіялізм, Мексіканская рэвалюцыя і многае іншае. Прафесар удакладніў, што ў «Red Dead Redemption» шмат гістарычных недакладнасцей. Нягледзячы на гэта, паводле яго слоў, гульнявая серыя можа стаць зыходным пунктам у вывучэнні гісторыі названага перыяду [2].

Варта ўлічваць, што кампютарныя гульні не ўтрымліваюць тлумачэння прычын тых ці іншых гістарычных падзей, іх наступстваў. Нярэдка ў гульнях ёсць памылкі. Менавіта тут на дапамогу вучню-гульцу павінен прыйсці настаўнік гісторыі. Абмяркоўваючы з вучнямі тую ці іншую тэму, ён можа звярнуць увагу на недакладнасці ў кампютарнай гульні ці нават прапанаваць знайсці іх разам. Педагог павінен правесці складаную працу, для таго каб урок з прымяненнем кампютарнай гульні быў пазнавальным і цікавым.

### Літаратура

1. У Чэхіі будучы выкладаць гісторыю на прыкладзе кампютарнай гульні [Электронны рэсурс]. – Рэжым доступу: <https://livingintravels.com/v-chexii-budut-prepodavat-istoriyu-na-primere-komputernoy-igrы>. Дата доступу: 04.03.2020.
2. Амерыканскі прафесар распрацаваў гістарычны курс на базе серыі Red Dead Redemption [Электронны рэсурс]. – Рэжым доступу: <https://3dnews.ru/1032693/amerikanskiy-professor-razrabotal-istoricheskiy-kurs-na-baze-serii-red-dead-redemption>. – Дата доступу: 10.12.2021.