

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
«Иванищевская средняя общеобразовательная школа»

ПРОЕКТ НА ТЕМУ:
“ВОЗМОЖНОСТЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ
КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР
КАК СРЕДСТВА ИЗУЧЕНИЯ ВОЕННОЙ
ИСТОРИИ”

Автор проекта:
Солдатов Егор Игоревич
Научный руководитель:
Капёрская Анастасия Алексеевна

п. Иванищи 2022г

СОДЕРЖАНИЕ

• Введение	3-4
• 1. Анализ литературы и источников	4-5
• 2. Компьютерные игры, в которые играют школьник	5-6
• 3. Анализ компьютерных игр наиболее популярных среди учащихся	6
• «War Thunder»	6-10
• 3.2 «World Of Tanks»	10-11
• Однопользовательские игры	11-12
• 3.4 Выводы к главе №3	12
• 4. Рекомендации по использованию компьютерных игр с историческим сюжетом при обучении истории	12-14
• Заключение	15
• Список литературы и источников	16
• Приложения	17-24

ЗАДАЧИ

- Изучить технические характеристики бронетехники времён Великой Отечественной Войны и их боевые возможности.
- Сравнить полученные характеристики с характеристиками техники в играх.
- Выявить возможность моделирования сражений времён Великой Отечественной Войны с помощью игр.
- Составить рекомендации по использованию игр в качестве учебного материала по военной истории.
- Создать учебные видеоролики на основе компьютерных игр, содержащие достоверную информацию о советской боевой технике времён Великой Отечественной войны

ВОЗМОЖНОСТЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДАННЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ



ОПРОС

Категории	Кол-во учеников
Всего опрошено	63
Ответили полно	47
Имеют доступ к ПК	59
Используют ПК для игр	38
Играют только в логические игры небольшого объема	9
Играли в игры с исторической тематикой	32
Любят играть в игры	22

WAR THUNDER



WORLD OF TANKS



ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ СТОРОНЫ

- Компьютерная игра дает возможность в игровой форме пережить исторические события, что, в свою очередь, ведет к устойчивому интересу к тому или иному периоду истории.
- Множество персонажей, техники и предметов в играх полностью соответствуют своему времени.
- В хорошо выполненной компьютерной игре с исторической тематикой играющий оказывается в гуще событий и ему необходимо изначально иметь определенный запас знаний для того, чтобы победить.

ОТРИЦАТЕЛЬНЫЕ СТОРОНЫ

- В компьютерных играх отсутствует объяснение причин тех или иных исторических событий, их последствий.
- Компьютерная игра не воспитывает патриота: школьнику подчас безразлично, играет он за Советскую армию против войск нацистской Германии или наоборот.
- В играх содержатся грубые исторические ошибки.
- В играх заложена многовариантность развития событий.

РЕКОМЕНДАЦИИ УЧИТЕЛЮ

1. Обсуждая с учениками ту или иную тему, он может обратить внимание и на компьютерную игру, рассказать об ошибках и неточностях или даже предложить найти их кому-либо в классе.
2. Чтобы проводить подобную работу, учителю необходимо хорошо представлять мир компьютерных игр, знать наиболее популярные из них, разбираться в их достоинствах и недостатках.
3. Школьному преподавателю совсем необязательно будет тратить значительное количество времени на проработку игр. В данном случае ему на помощь придут сами ученики.
4. Дать задания школьникам с предложением найти исторические ошибки в компьютерных играх.
5. Написать краткую рецензию на игру.
6. Постоянный обмен между учителем и школьниками информацией о новых играх на историческую тематику, их плюсах и минусах.
7. Короткая дискуссия на уроке о популярной компьютерной игре с хорошо развитым историческим сюжетом.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!!!