

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Гимназия» имени Героя Советского Союза Ю.А. Гагарина муниципального образования Каневской район

Проект по истории по теме:

**«Влияние видеоигр на усвоение исторического
материала»**

Автор : Нечепуренко Алексей
Руководитель:
Харченко Светлана Владимировна
МБОУ «Гимназия»

Содержание	Стр.
Введение	1
Глава 1: Что такое видеоигры?	2
1.1.Первая компьютерная игра	2
1.2.Что развивают игры и чем они полезны?	2-3
Глава 2: Лучшие исторические игры	4
2.1. Сталинград	4
2.2. Блицкриг	4-5
2.3. Ghost of Tsushima	6
2.4. Assassin's Creed III	7-10
Глава 3: Опрос среди учащихся	11-12
Заключение	13
Список литературы	13

Введение

Видеоигры – это один из наилучших способов показать те события которые происходили в прошлом. Игры очень популярны в наше время. В них играют люди всех возрастов. С видеоиграми я связан давно .Я играл во множество из них, но наиболее мне привлекательны те игры, которые наиболее тесно связаны с историей. В этом проекте я хотел бы выяснить как видеоигры влияют на организм человека, и насколько достоверная историческая информация в играх.

Гипотеза исследования: чрезмерное увлечение компьютерными играми вызывает зависимость и наносит вред здоровью, а значит необходимо исключить компьютерные игры из жизни детей и подростков.

Цель работы: определить как видеоигры влияют на человека и насколько достоверная историческая информация в видеоиграх .

Задачи:

- 1.Узнать что развивают видеоигры и чем они полезны.
- 2.Узнать о событиях происходящих в играх: Сталинград, Блицкриг, Ghost of Tsushima , Assassin's Creed III.
- 3.Узнать сколько и в какие игры играют ученики Гимназии.

Глава 1: Что такое видеоигры?

1:Первое с чего хотелось бы начать так это с понятия, что такое видео-игры? Видеоигра – это всё, с чем можно взаимодействовать, управляя сгенерированными компьютером изображениями на дисплее с помощью электронного устройства.

1.1 Первая компьютерная игра

Как это часто бывает с открытиями и изобретениями, в интернете можно найти много ответов на вопрос о том, какой была первая компьютерная игра на основе видео и кто ее изобрел.

Но если отделить зерна от плевел и попытаться узнать, как всё было на самом деле, многие из них отсеются, и останется несколько достойных кандидатов.

Первый из них – Bertie the Brain.

Bertie the Brain более известна нам как «крестики –нолики»

К сожалению в неё нельзя была сыграть в неё со своим другом, так как вместо «крестика» играл робот.

1.2Что развивают игры и чем они полезны:

Спор о том, хороши или плохи видеоигры для нас, идет достаточно долго. К сожалению, большинство людей всегда предполагали, что они были причиной многих психических и физических проблем. Но некоторые исследования говорят обратное

К. Шон Грин из Университета Рочестера хотел посмотреть, как игры влияют на нашу способность принимать решения. Его цель состояла в том, чтобы проверить, улучшают ли игры, которые требуют от нас просмотра и отслеживания движущихся периферийных изображений, нашу способность получать сенсорные данные и, таким образом, помогать нам принимать более точные решения.

В исследовании участвовала группа молодых людей, не имеющих игрового опыта, которые играли в экшн в течение 50 часов.

Вторая группа того же возраста вместо этого играла в медленную стратегическую игру. После исследования у Грина было только что сказать:

«Экшн-игры быстро развиваются, появляются и исчезают периферийные изображения и события. Эти видеоигры учат людей лучше воспринимать сенсорные данные и воплощать их в правильные решения »

Другая команда исследователей из Университета Рочестера пыталась доказать, действительно ли игры ухудшают наше видение. Исследование 2009 года включало в себя участие группы опытных шутеров от первого лица в Call of Duty и Unreal Tournament 2004, в то время как рядовые игроки играли в медленные игры, такие как The Sims 2.

После тестирования те, кто играл в шутеры от первого лица, показали признаки лучшего зрения, чем у других.

Дафна Бавелье, лидер исследования, обнаружила, что игра в экшн-игры улучшает способность, называемую функцией контрастной чувствительности.

Эта способность помогает нам различать изменения оттенков серого на цветном фоне, что очень полезно при движении ночью.

Глава 2: Лучшие компьютерные игры

2.1. Сталинград

Сталинград — компьютерная игра в жанре стратегий в реальном времени, которая повествует об одном из самых великих сражений Второй мировой войны — Сталинградской битве

Сталинградская битва — одно из важнейших и крупнейших генеральных сражений Второй мировой и Великой Отечественной войн между Красной армией и вермахтом при поддержке армий стран «оси», закончившееся победой РККА.

Битва происходила с 17 июля 1942 года по 2 февраля 1943 года на территории современных Воронежской, Ростовской, Волгоградской областей и Республики Калмыкии. За июль-ноябрь 1942 года Красной армии удалось заставить противника увязнуть в оборонительных боях, а до февраля 1943 года — окружить группировку немецко-фашистских войск в результате контрнаступательной операции «Уран», отбить деблокирующий немецкий удар «Винтергевиттер» и сжать кольцо окружения к развалинам Сталинграда. Окружённая группировка 6-й армии капитулировала 2 февраля 1943 года, в том числе генерал-фельдмаршал Фридрих Паулюс и ещё 24 генерала вермахта.

Эта победа Красной армии, после череды поражений 1941—1942 годов, положила начало «коренному перелому не только в Великой Отечественной, но и во всей Второй мировой войне^[15].

Сталинградская битва стала одной из самых ожесточённых и кровопролитных в истории человечества по количеству суммарных безвозвратных потерь воевавших сторон: РККА — 478 741 человек, вермахт — около 300 000 человек, германские союзники — около 200 000 человек, численность погибшего городского населения невозможно установить даже приблизительно, но счёт идёт не менее чем на десятки тысяч.

2.2. Блицкриг

Блицкриг — компьютерная игра, военная стратегия в реальном времени, выпущенная 28 марта 2003 года.

В игре нам предстоит сыграть за компанию СССР. Союзная кампания охватывает период с 10 мая 1940 года по 29 января 1945 года. Действие происходит на территории Норвегии, Франции, Ливии, Италии и Бельгии.

Битва за Москву 30 сентября 1941 года — 20 апреля 1942 года — боевые действия советских и немецких войск на московском направлении.

Делится на два периода: оборонительный (30 сентября — 5 декабря 1941 года) и наступательный, который состоит из двух этапов: контрнаступления (5 декабря 1941 года — 7 января 1942 года) и наступления советских войск (7 января — 30 марта 1942 года). Стратегическая наступательная операция немецких войск осенью и зимой 1941 года носила наименование «Тайфун».

Битва за Москву включала в себя Московскую стратегическую оборонительную операцию 1941 года, Московскую стратегическую наступательную операцию 1941—1942 годов, Ржевско-Вяземскую стратегическую операцию 1942 года и Торопецко-Холмскую фронтовую операцию 1942 года. В Московской битве в разное время участвовали войска Западного, Калининского, Резервного, Брянского, левого крыла Северо-Западного и правого крыла Юго-Западного фронтов.

Сражение развернулось на пространстве, границы которого на севере проходили по реке Волге от Калязина до Ржева, на западе — по рокадной железнодорожной линии Ржев — Вязьма — Брянск, на юге — по условной линии Рязск — Горбачёво — Дятьково.

На оборонительном этапе сражения были проведены: Орловско-Брянская, Вяземская, Можайско-Малоярославецкая, Калининская, Тульская, Клинско-Солнечногорская и Наро-Фоминская фронтовые операции.

5 декабря 1941 года Красная армия перешла в контрнаступление по всему фронту под Москвой, проведя при этом ряд успешных фронтовых наступательных операций и отбросила немцев на 150—300 километров от столицы.

Битва за Москву — один из переломных моментов во Второй мировой и Великой Отечественной войнах.

5 декабря — день начала советского контрнаступления под Москвой — является одним из дней воинской славы России.

Берлинская стратегическая наступательная операция — одна из последних стратегических операций советских войск на Европейском театре военных действий, в ходе которой Красная армия заняла Берлин, что привело к безоговорочной капитуляции Германии. Операция продолжалась 17 дней — с 16 апреля по 2 мая 1945 года, в течение которых советские войска продвинулись на запад на расстояние от 100 до 220 км. Ширина фронта боевых действий — 300 км. В рамках операции проведены: Штеттинско-Ростокская, Зееловско-Берлинская, Котбус-Потсдамская, Шпремберг-Торгауская и Бранденбургско-Ратеновская фронтовые наступательные операции, а также непосредственно штурм Берлина.

Нацистское руководство старалось затянуть войну с целью достижения сепаратного мира с Англией и США и раскола антигитлеровской коалиции.

2.3. Ghost of Tsushima

Игра нам рассказывает о нападении монголов на японский остров Цусима в 1274 году. Конечно же в игре нам не показывают что было на самом деле, но игры отлично передаёт всю культуру Японии. Одна из основных причин — военные и политические амбиции: во второй половине XIII века монголы были крайне сильны в юго-восточной части Евразии и явно хотели

распространить свое могущество на близлежащие территории. В 1271-м Хубилай, великий хан Монгольской империи, основал империю Юань, частью которой стал Китай, так что недостатка военной мощи у монголов к этому моменту не было

В 1274-м, спустя 3 года после появления империи Юань, армия под предводительством монгольских военачальников вышла в море и выдвинулась в сторону Японии. Первыми под удар попали острова Цусима и Ики — их монголы жесточайшим образом захватили и разграбили. Данных о боях именно на Цусиме в памятниках и документах немного — в истории он и впрямь остался островом, который просто попался врагу под горячую руку.

Никакого Призрака Дзина Сакая, как в Ghost of Tsushima и даже его прообраза в реальности не было. Равно как и всех этих городов, храмов и других персонажей, окружающих главного героя игры, — все это выдумка. Реальная Цусима XIII века — слабо заселенный японский остров с несколькими скромными поселениями. Враги захватили его быстро, без особых потерь — несмотря на то, что сопротивление жители острова все же оказывали. Та же судьба постигла и остров Ики — Sucker Punch вполне могла бы назвать игру Ghost of Iki, разницы было бы мало. После разорения островов Цусима и Ики монгольская армия двинулась на Кюсю, где столкнулась с гораздо более серьезным сопротивлением со стороны японцев. Недостаточным, впрочем, чтобы отразить атаку — так бы, наверное, Хубилай и захватил Японию, если бы не силы природы.

Начался шторм, который и уничтожил ощутимую часть монгольского флота. Согласно легенде, после этого случая и появилось выражение «ками кадзэ» — то есть «божественный ветер». Монголы тогда решили, что потери слишком большие, и отступили, на некоторое время оставив японцев в покое.

2.3. Assassin's Creed III

Следующая игра это Assassin's Creed III. Основой для сюжета легла гражданская война в США 1861-1865 года

В первой половине XIX века в США аграрный рабовладельческий Юг и промышленный Север существовали как отдельные экономические регионы. Различия в экономике, социальной структуре, традициях и политических ценностях между Севером и Югом того периода известны как американский секционализм.

На Севере были сосредоточены предприятия машиностроения, металлообработки, лёгкой промышленности. Здесь основной рабочей силой были многочисленные иммигранты из различных стран, работавшие на фабриках, заводах и других предприятиях. Рабочих рук на Севере было достаточно, демографическая ситуация здесь была стабильной и уровень жизни относительно высокий. Другая ситуация сложилась на Юге. В результате Луизианской покупки 1803 года и американо-мексиканской войны 1846—1848 годов США получили огромные территории на западе,

где было большое количество свободных земель и где ещё ранее было легализовано рабство.

На этих землях обосновались фермеры и плантаторы, получившие огромные земельные наделы. Так как земля на юге США очень плодородна и климат благоприятен для земледелия, Юг стал аграрным регионом. Здесь выращивались такие культуры, как табак, сахарный тростник, хлопок и рис. Однако на Юге не хватало рабочих рук, поскольку в большинстве своём иммигранты ехали на Север. Поэтому для работы на плантациях, ещё с начала XVII века, завозились темнокожие рабы из Африки. К началу сессии четверть белого населения Юга владела рабами.

Север нуждался в сырье с Юга, особенно в хлопке, а Юг — в машинах Севера. Поэтому долгое время два разных экономических региона сосуществовали мирно. Однако постепенно между ними нарастали противоречия. Среди наиболее острых конфликтных вопросов можно выделить следующие:

Налоги на ввозимые товары (Север стремился сделать их как можно выше, чтобы защитить свою молодую промышленность, тогда как Юг хотел торговать со всем миром беспошлинно).

Различие в понимании дальнейшего развития страны. Как писал сторонник сецессии Роберт Ретт, штат — это единственное суверенное государство, которому обязаны хранить верность его граждане. В понимании южан, свобода есть суверенитет каждого штата, со своим правительством и законами, объединённых дружбой и общими идеалами. Центральное правительство на севере стремилось подчинить своей верховной власти законы и правительства штатов.

Вопрос о распространении рабства на новые штаты: США присоединяли новые территории, и возникали дискуссии относительно конституции каждого из будущих штатов, в первую очередь — будет новый штат свободным или рабовладельческим. Приход к власти Линкольна, объявившего, что впредь все новые штаты будут свободными от рабства, означал для южных штатов перспективу остаться в меньшинстве и в будущем проигрывать в Конгрессе по всем конфликтным вопросам Северу.

Несогласие Юга с политикой заселения незанятых земель на западе континента гражданами США. Рабовладельцы-южане стремились расширить свои владения за счёт земель на западе, но занятие их свободными гражданами препятствовало этим планам. Из-за этого сенаторы-южане неоднократно блокировали принятие «акта о гомстедах», который должен был обеспечить переселенцам с востока бесплатную передачу земельных участков в собственность.

Бостонская бойня — уличная стычка, произошедшая 5 марта 1770 года в столице провинции Массачусетс-Бэй — Бостоне между горожанами и английскими солдатами.

В ходе стычки солдаты застрелили трех и ранили одиннадцать бостонцев, двое не смогли оправиться от ран и умерли. Этот инцидент, вошедший в историю США как «бостонская бойня», закончился удалением из города всех английских военных. В 1888 году в Бостоне в память об этом событии был воздвигнут обелиск.

Бостонская бойня стала одним из кульминационных моментов противостояния Британии и её североамериканских колоний. Она послужила сигналом к столь же легендарному Бостонскому чаепитию, а впоследствии и Войне за независимость США.

Население города было недовольно колониальной налоговой политикой со стороны метрополии, а также тем фактом, что большая часть колониальных чиновников назначалась королём. Ещё одной причиной конфликта между рабочими и британскими солдатами было выполнение последними портовых работ за более низкую, чем у рабочих, оплату. В 1768 году Британия обложила базовые товары, производившиеся в Англии и импортируемые в колонии, высокими налогами. Массачусетская палата представителей в Бостоне начала кампанию против новых налогов: написана петиция на имя короля Георга III, а также разосланы письма в палаты других штатов с просьбой присоединиться к сопротивлению и бойкотировать торговцев, импортирующих товары из Англии. На письма в другие провинции из Бостона в Лондоне ответили приказом американским губернаторам разгонять все сопротивляющиеся парламенты. Заодно в Бостон отправили судно его величества «Ромни».

Туда оно прибыло в мае 1768. Также в город было введено «столько войск, сколько бы потребовалось» для подавления восстания.

Во время оккупации Бостона королевской армией в городе выходила анонимная листовка «Журнал происшествий», рассказывавшая о стычках между местными жителями и британским корпусом. Особенно много проблем вызывал вопрос снабжения солдат. Трения выросли, когда Кристофер Сайдер, «молодой человек одиннадцати лет», был убит солдатами 22 февраля 1770

года. Смерть Сайдера была восславлена в «Бостонской газете», прощание с ним стало самым массовым за всё время существования города. Кристофера считают первой жертвой американской революции. Его смерть и последовавшее нарастание пропаганды в прессе подлили масла в огонь взаимной ненависти солдат и горожан. Банды патриотов искали случая напасть на королевских солдат, те в свою очередь желали того же.

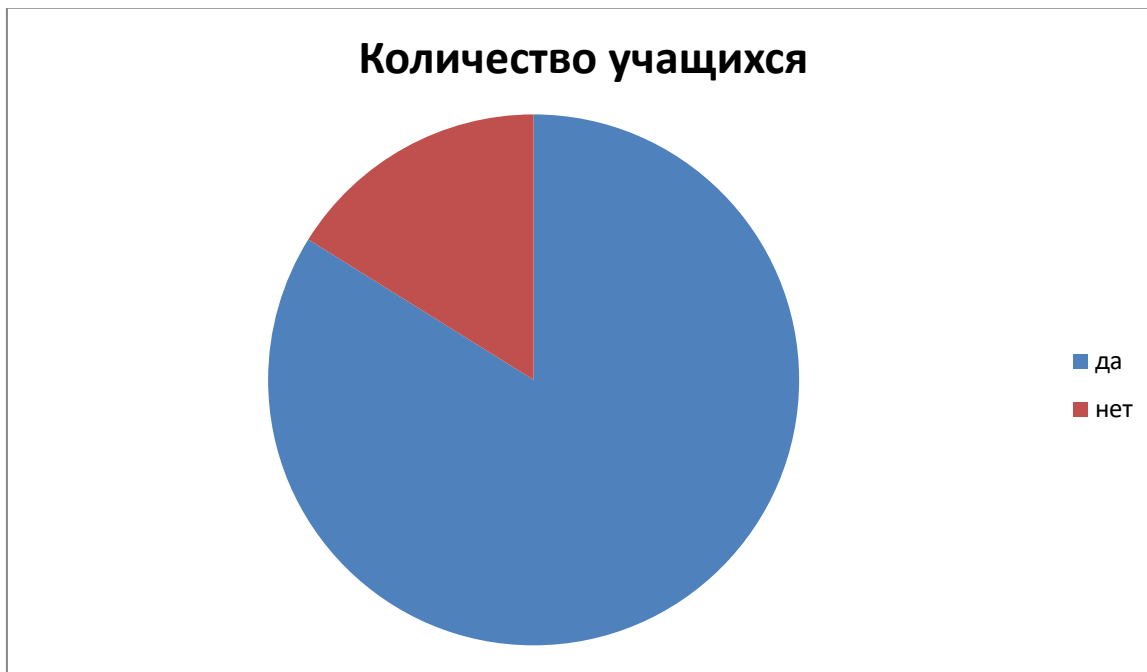
После произошедшего английские войска были выведены: по приказу губернатора Хатчинсона войска были высланы из столицы и направлены в Форт-Индепенденс. Солдаты вместе с офицером арестованы. 27 марта восемь солдат, капитан Престон и четверо гражданских были обвинены в убийствах. В ноябре того же года четверо солдат были осуждены, а четверо гражданских были высланы из Массачусетса. Случившееся активно муссировалось в прессе, подогревая недовольство 13 колоний метрополией. Бóстонское чаепитие — акция протеста американских колонистов 16 декабря 1773 года в ответ на действия британского правительства, в результате которой

в Бостонской гавани был уничтожен груз чая, принадлежавший Английской Ост-Индской компании. Это событие американской истории стало толчком к началу Американской революции.

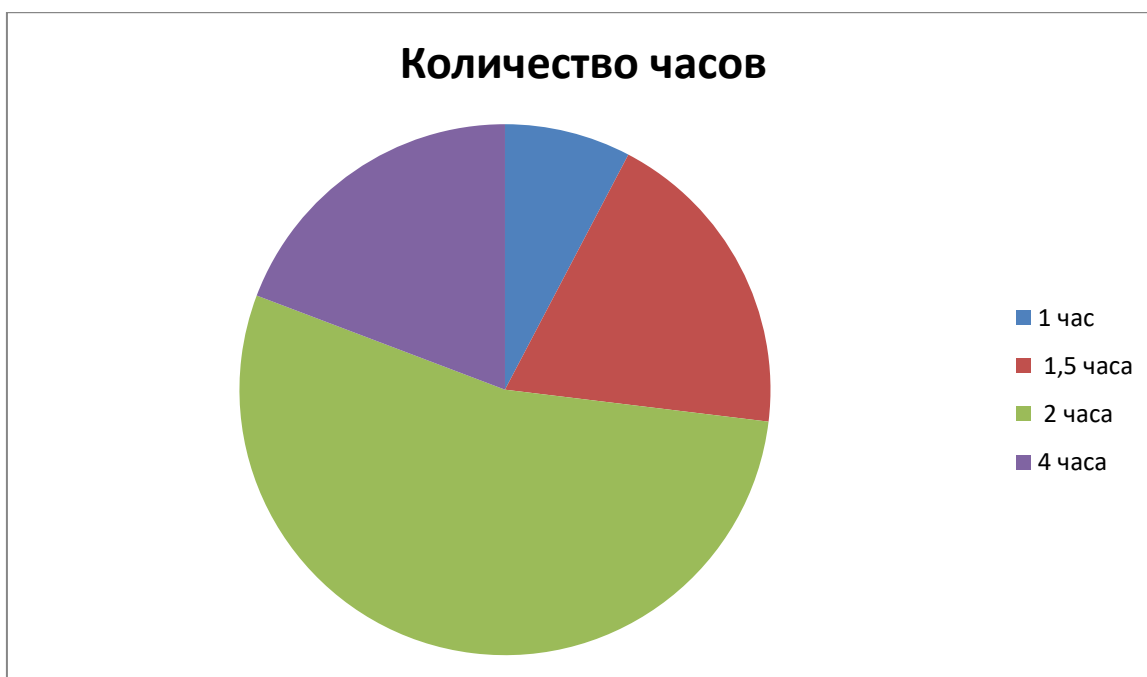
Жители всех тринадцати колоний, в свою очередь, ответили на этот закон дополнительными акциями протеста и созывом Первого Континентального конгресса, который ходатайствовал перед британским монархом об отмене закона и санкционировал новые акции протеста. Кризис обострился и к 1775 году вылился в освободительную войну.

Глава 3: Опрос среди учащихся

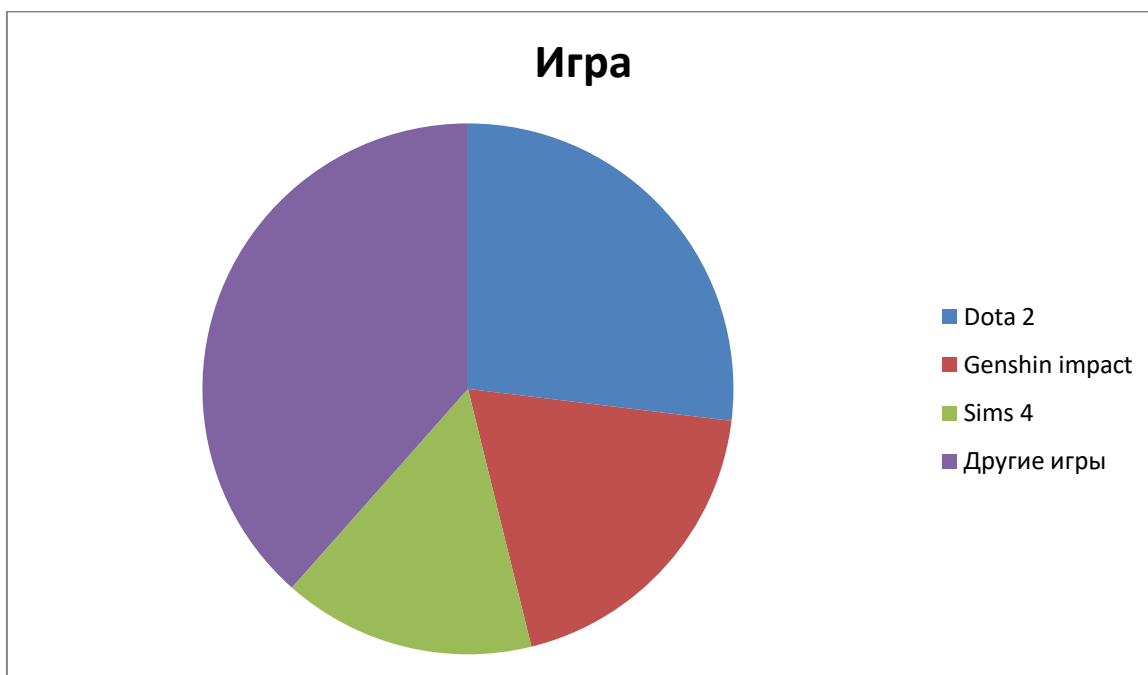
1. Играете ли вы в компьютерные игры?



2. Сколько часов в день вы играете в компьютерные игры ?



3. В какую игру вы чаще всего играете?



Заключение

Подводя итоги мы можем сказать, что видеоигры, в умеренной дозировке, уменьшают скорость реакции, улучшают память, зрительное восприятие, обработку информации и наблюдательность. Благодаря играм, у людей развивается фантазия, улучшается настроение, развивается интеллект и логика. Ещё одним несомненным плюсом является повышение компьютерной грамотности, а также усвоению знаний по истории России и Всеобщей истории. Для изучения истории я бы посоветовал все серии игр Assassin's Creed, Red dead Redemption, Сталинград и Блицкриг. Но не стоит этим злоупотреблять. Достаточно пару часов в день, при этом учитывая небольшой отдых от экранов.

Но надо учитывать, что иногда историческая информация в видеоиграх крайне искажена. Главной задачей разработчика является передать через экран ощущения того времени.

Исходя из опроса можно сказать что, большинство учеников соблюдают норму времени проведения за компьютером. Также выяснилось что большинство учеников предпочитают игры зарубежных разработчиков.

Список литературы:

Первая видеоигры: <https://plarium.com/ru/blog/pervyy-video-igry/>

Что развивают игры и чем они полезны:

https://zen.yandex.ru/media/games_citcap/pochemu-videoigry-mogut-byt-polezny-dlia-vas-5d7a04d9ec575b00b30e10c0

Нападение на остров Цусима:

https://ru.wikipedia.org/wiki/Монгольские_вторжения_в_Японию

Гражданская война в США:

https://ru.wikipedia.org/wiki/Гражданская_война_в_США

Игра Сталинград: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Сталинград_\(игра\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/Сталинград_(игра))

Игра Блицкриг: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Блицкриг_\(игра\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/Блицкриг_(игра))

