

Овчинников Владимир Михайлович | Benkey1985@yandex.ru

Кандидат исторических наук

Доцент кафедры преподавания предметов

основного и среднего образования

Смоленский областной институт развития образования

Смоленск, Россия

Геймификация и визуализированный контент на уроках истории

Аннотация. В статье рассматриваются основные аспекты трансформации современной практики преподавания гуманитарных дисциплин в школе (на примере изучения истории) посредством внедрения элементов геймификации, основанных на оперировании аудиально-визуализированным контентом, открывающим новые возможности при изучении различных периодов становления человеческой цивилизации. Автором характеризуются наиболее применяемые в рамках урока «игровые вселенные», обеспечивающие возможность эксплуатации концепта моделирования исторического процесса.

Ключевые слова: геймификация, игровые вселенные, моделирование, исторический процесс, игровые механики.

Феномен геймификации в условиях развития современного образования становится одним из ключевых аспектов формирования новых моделей коммуникации между обучающим и обучающимися. Их оформление связано в первую очередь с высокой степенью виртуализации

образовательного процесса, что подразумевает под собой не только активное применение игрового контента, но и возможность применения полномасштабных реконструкций разного рода глобальных процессов и явлений. Эта возможность превращает ребенка в полноправного участника исследовательского акта, а современного педагога приближает к реализации знаменитого тезиса Леопольда фон Ранке о том, что историю необходимо изучать такой, какой она была в действительности.

Активное применение механизмов симуляции исторического процесса требует от обучающегося развития широкого спектра «мягких навыков», позволяющих анализировать разнообразие событий как на микро-, так и на макроуровнях. Зачастую достижения подобных целей педагог добивается за счет насыщения урочного времени разного рода контентом (как статичным, так и динамичным), дополняемым элементами исследовательской деятельности (в форме самостоятельного поиска, анализа и

интерпретации информации), которые комплексно выводят учебную коммуникацию на совершенно иной уровень.

При этом значительно возрастает роль педагога. При условии наличия у него каналов постоянной обратной связи педагог превращается из ретранслятора информации в своеобразного “game master”а, направляющего команду авантюристов в игровой рейд. Грани между классно-урочной системой и виртуализированной «игровой вселенной» стираются. Своего рода инструментарием подобной кардинальной трансформации урочного времени становятся разного рода системы виртуализированной групповой работы класса, опирающиеся на постулаты «процедурной риторики» и «геймдизайна» [3, с. 53-59; 11; 13, с. 101; 14; 15; 25]. Они предлагают новые механизмы усвоения учебного материала, открывают новые возможности для преподавания различных учебных дисциплин, опираясь на базовые игровые механики [17, с. 179-185; 8].

Одной из наиболее известных и распространенных подобных систем является Classcraft, созданная канадским учителем физики Ш. Янгом. Янг попытался (причем довольно успешно) интегрировать в практику преподавания элементы игровой визуализации, характерные для игрового контента. Он предложил обучающемуся по сути онлайн-игру, включающую процесс кастомизации персонажа, групповые рейды и прочие распространенные игровые механики.

Структура занятия была перестроена в сторону предоставления обучающимся свободы «самостоятельного исследования» той или иной проблемы, репрезентуемой в форме игровой сессии.

Ключевым элементом в рамках рассматриваемой модели становится получение каждым «членом отряда» очков опыта, добываемых за участие в различных формах активности — «прокачка» персонажа, общий рейд на «босса», выполнение сюжетных квестов и пр., что подразумевает под собой возможности ведения как индивидуальной работы с каждым из учеников, так и коллективной. Для поддержания интереса используется целая система поощрений и штрафов [4, с. 14-25; 5; 9, с. 54-70; 12; 22, с. 14-31].

Схожими принципами при построении собственных учебных платформ оперируют и многие российские педагоги, как, например, создатели курсов «Приключения Незнайки в стране обыкновенных дробей» и «Приключения Оли и Коли в стране десятичных дробей». Аналогичные проекты можно обнаружить по большинству изучаемых в средней школе дисциплин.

Во многом описываемые учебные модели базируются на целом комплексе игровых механик, имеющих широкое методическое применение.

1. Достижения (использование их в качестве важнейшего инструментария в рамках процесса обучения).

Под этой категорией понимается виртуальное или материальное выражение результата выполнения определенного учебного действия (оно может выступать в качестве награды за выполнение задания, как показатель статуса обучающегося или качества получаемых им знаний). Достижение положительного результата сопряжено с циклическим повторением определенных действий в определенное время, что, в свою очередь, интервализует и механизм награждения, интегрируя необходимость периодического выполнения заданий в сознание субъекта (в частности, за выполнение предметного задания в определенный временной промежуток существует возможность получить баллы, к примеру, в определенный момент превращающиеся в оценку, которые «сгорают» в случае нарушения периодичности). При этом обучающийся (который также может быть представлен и в качестве игрока) стимулируется не только наградой, но и разного рода санкциями; соответственно его деятельность ориентирована на стремление избежать наказания, что, в свою очередь, обеспечивает поддержание высокого уровня познавательной активности (без сомнения, требуется определенный такт и учет индивидуальных особенностей обучающихся в рамках систематического применения обозначенных механик).

2. Оперирование концептом постепенной подачи информации.

Фактически представленная игровая механика является прямым развитием общепедагогического принципа постепенного преподнесения информации в

систематизированном виде (соответствующий тезис может быть обнаружен еще в трактатах Я. А. Коменского [6, 7], в XIX в. — в трудах К. Д. Ушинского [2] и пр.). «Дозирование информации» в условиях ее визуализации и динамизации может обеспечить укрепление интереса к предмету со стороны обучающегося, более устойчивое усвоение ключевых положений, формирующих «каркас» изучаемой темы, в том числе и усвоение материала повышенной сложности (включая самостоятельное).

3. Совместное исследование.

Игровая механика, о которой идет речь, представляет собой форму визуализации и геймификации деятельности группы, изучающей ту или иную проблему. Определенным отличием от ее общеупотребимого «педагогического» аналога является опора на принцип «вирусности», имеющий соревновательную природу. При оперировании антагонизмом «научной» проблемы (которая имеет визуализированную форму) и субъекта (или группы) ретрансляции информации появляется возможность повышения качества усвоения базовых компетенций обучающимися.

4. Исключительная важность (эпическое значение) совершаемых действий.

Интеграция в массовое сознание принципа приобщения к грандиозному действию, глобальному событию может стать мотивом выполнения задания, воспринимаемого в качестве «священной миссии». Представленная техника, сопряженная с постулатами «политической мифологии»,

традиционно воспринимается в качестве важного элемента и «игрового действия», и образовательного процесса, в условиях геймификации соответствующий принцип приобретает новые формы и потенции. В частности, в рамках развития такой виртуальной вселенной, как WOW (World of Warcraft), динамично расширяется ее информационная база — виртуальная энциклопедия, насчитывающая около 90 тыс. статей, постоянно расширяемых, дополняемых и корректируемых пользователями. Интерес к творческой интерпретации, анализу и описанию «игровой вселенной», в том числе и в представленной форме (так же как и в прочих), имеет громадный педагогический потенциал.

В методическом плане это открывает новые возможности развития ключевых компетенций обучающихся посредством интеграции курсов информатики и истории для создания собственной энциклопедии (внутриклассной или же внутришкольной), посвященной тому или иному историческому периоду, событию, процессу, личности, содержащей виртуальные экскурсии и даже виртуальные лекции (доклады) обучающихся, дополняемые специально подготовленным визуализированным контентом.

5. Постоянное поддержание интереса («весело однажды, весело всегда»).

Применение в образовательных практиках возможности их интеграции в пространство игрового действия посредством использования принципов геймификации может нивелировать

эффект монотонности в восприятии, связанный с системным многократным повторением одних и тех же учебных действий.

Соответственно выполнение различных типов заданий, соотносимое с «гриндом» [20], характерным для многих игровых проектов за счет высокой степени визуализированности и интерактивности, может восприниматься в качестве игровой ситуации, что на фоне стремления обучающегося получить «вознаграждение» может быть фактором сохранения интереса к поисковой деятельности, осуществляемой в рамках учебного процесса.

При этом погружение в ту или иную игровую вселенную обычно сопряжено с формированием у субъекта гипертрофированной самомотивации, основанной на вере в собственный успех, обеспечивающей сохранение интереса к «проекту» и повышению уровня его реиграбельности за счет оперирования нарративными и визуально-аудиальными средствами, что может быть спроецировано и на педагогическую практику.

6. Ожидание награды.

В рамках проекта “playdeck” фигурирует следующий тезис: «в режиме "здесь и сейчас" информация о полученных бонусах выдается сразу. При использовании механизма с задержкой выдачи награды во времени игрок уведомляется о получении приза за действие через некоторое время после его совершения» [Цит. по: 21].

Представленная игровая механика может активно применяться в рамках геймифицированного образовательного процесса за счет оперирования эффектом вытеснения, трансформирующим концепт получения награды (соответствующие устремления постепенно могут уйти на второй план) концептом «просвещения». Фактически обозначенные категории, имея архетипическую природу, влияют на формирование личности и мироощущения субъекта посредством «внедрения» в сознание страсти к исследованию.

Перманентность получения награды сопряжена с проявлениями определенных эмоций (как то: удовлетворение или же неудовлетворение), искусственно задерживаемые уведомления (подтверждающие этот факт) подталкивают обучающегося к рефлексии собственных действий, мотивируя его в том числе на приложение больших усилий при выполнении различных типов заданий в будущем.

7. Иллюзорность протекающего процесса.

Образовательный процесс, в особенности в условиях геймификации, активно оперирует концептом иллюзии свободы и иллюзии выбора, активизируя познавательные потребности обучающихся, ведя их к финальному испытанию. Нельзя не заметить, что существует весьма широкий спектр возможных механизмов реализации этого принципа (эмоциональные — создание ситуации успеха; познавательные — проблемный метод, побуждение к поиску; волевые — фиксация требования

и прогнозирование будущих результатов; социальные — демонстрация заинтересованности процессом и результатом работы, применение взаимопомощи), которые варьируются в зависимости от особенностей, условий и специфики преподавания дисциплин гуманитарного цикла.

Можно предположить, что ранее обозначенные приемы и механики могут быть используемы в рамках модульно-редуктивной технологии обучения, гармонично входящей в современную технологическую структуру образовательного процесса [16, с. 47-51; 23, с. 51-72].

Наиболее простым и распространенным примером использования описываемых механик могут быть вводимые в учебный процесс квестовые задания (или же учебные квесты), в основе которых лежит игровая составляющая, подразумевающая возможность использования следующего:

- 1) помещение комплекса видеоматериалов, дополняющих занятие на доступной для всех платформе;
- 2) создание системы оперирования игровыми очками (в форме их непосредственного отображения, в виде «ачивок», визуализации наград и пр.) в рамках учебного процесса (например, возможности использования подсказок в процессе выполнения тестовых заданий, при условии что отдельные обучающиеся не получают абсолютных преимуществ);
- 3) использование общего чата (или же создание тематического сообщества в

рамках кружковой деятельности) для обсуждения проблемных заданий. Тем самым учащиеся побуждаются к дискуссии друг с другом. Система комментариев, в свою очередь, может быть основой для целых занятий-дискуссий или же занятий-прений, проводимых под контролем преподавателя;

- 4) создание общедоступного банка материалов для использования обучающимися (текстов, аудиально-визуализированного контента и пр.). Предоставление возможности пополнять этот банк и даже оперировать интерфейсами оценки его качества может стать механизмом формирования диалога между основными участниками образовательного процесса в формах виртуализированного сообщества, дискуссионного клуба или же исторического кружка, что ведет, в свою очередь, к формированию целого комплекса специальных навыков и компетенций на фоне общего повышения уровня функциональной грамотности;
- 5) применение системы уровней, отражающих прогресс в процессе прохождения заданий, что может быть представлено в личном кабинете обучающегося (или стене, аналогичной используемой в различных социальных сетях);
- 6) применение системы штрафов (или иных санкций) за невыполнение заданий в установленные сроки или же нарушение хода процесса обучения (например, за списывание);
- 7) представленные принципы геймификации образовательного процесса во

многом ориентируются на своеобразную триаду ключевых характеристик: динамика (возможность сиюминутного уделения внимания возникшей проблеме; демонстрации реакции педагога в реальном времени в форме автоматической рассылки с предложением обучающемуся уделить внимание тематике, при изучении которой у него возникли проблемы; проведение индивидуальных консультаций, основанных на изучении статистики индивидуальной работы учеников), механика (внутриигровые награды и достижения, которые являются существенным стимулом за счет их интеграции в поле электронной культуры информационной цивилизации), эстетика (эмоциональные впечатления) и социальное взаимодействие (групповая работа) [1, с. 39-54].

В практике работы учителя истории и обществознания может применяться игровой контент как в форме, представленной ранее, так и целым рядом иных способов. Мы полагаем, что наиболее эффективно могут использоваться материалы из следующих игровых серий.

1. Civilization

Описываемая игровая серия, на которую не раз обращали внимание исследователи [18, с. 481-495; 19, с. 163-177] и журналисты, позволяет смоделировать течение исторического процесса в рамках целого ряда эпох от неолитической революции до эры покорения космоса, открывая перед педагогом широкие возможности репрезентации исторического

и обществоведческого материала в рамках уроков лекционного типа, деловых игр и пр. Использование характеризуемого контента возможно также в рамках проектной деятельности, проведения дискуссий и т. д.

Непосредственно элементы игрового процесса могут быть использованы при изучении экономической, социальной, политической и духовной сфер жизни различных сообществ. В учебных целях может использоваться обширный справочный материал, фигурирующий в проекте, геймплей (как в реальном времени, так и в виде учебных видеофрагментов). Кроме того, возможно использование игрового пространства в качестве интерактивной карты.

Стоит заметить, что два десятилетия назад (в 2000 году) в Москве активно рассматривался проект использования «игровых вселенных» (в том числе и характеризуемой) в процессе преподавания предметов гуманитарного цикла (в первую очередь истории и обществознания). Еще в 2016 году была анонсирована специальная учебная версия пятой части серии — Civilization EDU (которая в большей степени, нежели ориентированные на игровое сообщество проекты серии, насыщена обучающими материалами).

В значительной степени можно согласиться со следующим утверждением: «Образование сегодня гораздо больше сосредоточено на том, как можно что-то измерить, чем на том, чему действительно учатся молодые люди. Civilization

EDU — отличный пример того, как игры могут быть использованы для развития и оценки ключевых для XXI века навыков, которые невозможно измерить с помощью тестов» [Цит. по: 24]. Соответствующее рассуждение, принадлежащее Кони Йовеллу, одному из лидеров международного образовательного движения LRNG, в нынешних реалиях выглядит более чем актуальным.

При этом стоит заметить, что возможности доработки самых различных игровых проектов, их насыщение обучающими материалами и интеграция с методическими модулями для преподавателей могут стать новой вехой в развитии современного образования.

2. Total War

Стоит обратить внимание на серию стратегических игр Total War, посредством применения которой возможна разработка целого ряда тем, посвященных особенностям государственного устройства, военной организации, внешней и внутренней политики государств различных периодов (от Крито-Микенской эпохи до реалий начала XIX столетия). Перед педагогом открывается возможность применения игрового контента для рассмотрения довольно широкого круга вопросов военной и политической истории в качестве иллюстративного материала (используя скриншоты, демонстрирующие фортификационные сооружения, административные и жилые здания, военные корабли униформу солдат различных периодов); в качестве демонстративного материала (создавая

на движке игры учебные ролики, сопровождаемые видеорядом, основанным на геймплее проектов); возможно также применение карты кампании в качестве интерактивной карты, повествующей об определенном событии или процессе. Пространство игры возможно использовать для создания интерактивных квес-тов, актуализирующих концепт исследования исторического пространства. За счет оперирования представленными видами материалов возможна репрезентация яркого и образного описания различных аспектов военной истории таких периодов, как Крито-Микенская эпоха, период развития восточных деспотий, классическая античность, эллинизм, поздняя античность и эпоха Великого переселения народов, раннее средневековье в Британии, европейское развитое Средневековье, эпоха воюющих провинций в Японии, период Великих географических открытий и колониальных захватов, период Нового времени, наполеоновская эпоха. Посредством моддинга могут быть освещены темы монгольского вторжения на Русь, развитие древнерусской государственности, становление и развитие исламского мира и пр. При этом основной акцент в формируемой «игрой вселенной» делается на военные аспекты развития цивилизации, что дает педагогу богатейший инструментарий интерпретаций и творчества, применимый как для подготовки к занятиям, так и для проектной и научно-исследовательской деятельности, основывающейся в том числе на применении базовых игровых механик, представленных ранее.

Проектная и иные формы исследовательской деятельности, сопряженные с эксплуатацией рассматриваемой «игровой вселенной», могут в условиях применения «эффекта погружения» продемонстрировать особенности функционирования бюрократических и военных структур государственных механизмов различных периодов, что может быть шагом для создания «интерактивного» учебного пособия, полностью базирующегося на «движке игры» и визуализирующего феномен исторического процесса.

Вместе с тем, в многочисленных проектах серии игр Total War находят отражение ретроспектива развития дипломатии, демонстрация различных форм политического диалога (как между социальными образованиями и государством, так и между различными «актерами» политических взаимодействий), различные формы военной активности (например, осады и полевые сражения). Таким образом игра раскрывает причины социальных взрывов и трансформаций. Все эти возможности делают процесс интеграции игровой вселенной в качестве особой формы текста в учебный процесс в высшей степени актуальным.

3. Assassins Creed

Определенным методическим потенциалом обладает игровая вселенная Assassins Creed. Непосредственно сам игровой проект, который условно может быть отнесен к жанру action-rpg, может быть использован для проведения виртуальных экскурсий при изучении следующих тем: «Эллинистический мир»,

«Египет в период правления последних Птолемеев», «Европа в эпоху викингов, арабский мир в эпоху Крестовых походов», «Итальянские города-государства в период Ренессанса», «Американские колонии в преддверии войны за независимость», «Великая французская революция», «Британия в викторианскую эпоху». На данный момент разработчики упомянутой серии в рамках своих игровых проектов предлагают ряд «экскурсионных туров», позволяющих обучающимся получить представление о принципах исторической географии (интегрированной в общий курс истории).

«Экскурсионные» материалы, репрезентуемые в рамках игровой серии *Assasins Creed* — это на данный момент находящиеся в свободной продаже виртуальные туры по истории Египта, репрезентуемые с традиционным для описания этого региона акцентом на описании пирамид и развития Александрии как научного и культурного центра эллинистического мира. Описывается также Птолемеевский период в истории Египта; весьма интересен раздел, посвященный быту и духовной жизни египетской цивилизации.

Аналогичным образом репрезентуется и история Древней Греции. В рамках этого тура весьма подробно показаны крупнейшие города региона — знаменитые Древние Микены, богатейший торговый полис — Афины. Уделяется внимание быту и нравам, развитию философии, культуры, религии и мифологии. Довольно эффектно представлен прогресс древнегреческого военного искусства.

Весьма привлекательной для системы образования выглядит практика применения VR- и AR-технологий. Подобная практика обеспечивает значительное упрощение в подаче сложных тем (например, рассматривающих основные тенденции и особенности развития культуры того или иного периода) за счет оперирования яркими образами, мотивирует обучающихся, развивая их познавательные способности и расширяя возможности запоминания больших объемов информации. Подтверждением этому могут быть многочисленные эксперименты, проводимые в том числе и в нашей стране, в частности, Дальневосточным федеральным университетом при поддержке компаний *Modum Lab* и *STEM Games*. Нельзя не упомянуть о том факте, что подготовка групп обучающихся в рамках функционирования целого ряда экспериментальных площадок в школах Москвы и Владивостока к экзаменам по физике продемонстрировала увеличение общих показателей примерно на 13-15 % [10]. Схожие результаты были представлены по результатам экспериментов, проводимых компаниями *Mindshare Futures* и *Zappor* в рамках изучения эффективности применения дополненной реальности в обучении.

Стоит в рамках рассматриваемой проблемы упомянуть также о проектах компании *Modum Education* и целого ряда ей подобных, предлагающих программное обеспечение для классов виртуальной реальности, в рамках которого возможно изучение широчайшего спектра тем предметов гуманитарного и

естественно-научного цикла. Общедоступным является приложение Modum Education.

Представленные механизмы уже на данный момент формируют целый комплекс новых векторов развития в рамках системной деконструкции существующей образовательной модели, открывая новые возможности в творческой самореализации педагогов, активно оперирующих информационными технологиями, что в целом обеспечивает широкую актуализацию исторического и обществоведческого образования в условиях развития информационной цивилизации. Они обеспечивают реализацию целого комплекса базовых целей образовательного процесса на совершенно новом уровне, превращая педагогический процесс в инновационную модель совместного творчества и исследовательской деятельности основных его участников.

Список литературы

1. Говоров, А. И. Оценка актуальности использования средств геймификации и игровых технологий в системах управления обучением / А. И. Говоров, М. И. Говорова, Ю. О. Валитова // Компьютерные инструменты в образовании. — 2018. — № 2. — С. 39-54.
2. Горячева, И. А. Учебные книги К. Д. Ушинского как образец педагогической классики / И. А. Горячева. — Екатеринбург: Издательство «Артефакт», 2020. — 304 с.
3. Деникин, А. А. В защиту видеоигр / А. А. Деникин // Обсерватория культуры. — 2014. — № 3. — С. 53-59.
4. Караваев, Н. Л. Анализ программных сервисов и платформ, обладающих потенциалом для геймификации обучения [Электронный ресурс] / Н. Л. Караваев, Е. В. Соболева // Научно-методический электронный журнал «Концепт». — 2017. — № 8 (август). — С. 14-25. — URL: <https://e-koncept.ru/2017/170202.htm> (дата обращения: 05.06.2021).
5. Коменский, Я. А. Мир чувственных вещей в картинках, или Изображение и наименование всех важнейших предметов в мире и действий в жизни — «Orbis Sensualium Pictus» / Я. А. Коменский; пер. с лат. Ю. Н. Дрейзина; под ред. А. А. Красновского. — Изд. 2-е. — М.: Учпедгиз, 1957. — 352 с.
6. Коменский, Я. А. Учитель учителей («Материнская школа», «Великая дидактика» и др. произв. с сокращ.) / Я. А. Коменский; сост., вступ. ст. Е. Н. Леонович, Ю. А. Серебренникова. — М.: Карапуз, 2008. — 288 с.
7. Павлов, Я. Ю. Возможности применения геймификации в онлайн-обучении [Электронный ресурс] / Я. Ю. Павлов, С. А. Кочина // Новые вызовы для педагогики и качества образования: массовые открытые онлайн-курсы, облачные сервисы, мобильные технологии. — 2014. — URL: <http://wayback.archive-it.org/10611/20160718134459/http://conference2014.iite.unesco.org/wp-content/uploads/2014/11/Pavlov-Kochina.pdf> (дата обращения: 10.05.2021).
8. Соболева, Е. В. Совершенствование содержания подготовки учителей к разработке и применению

- компьютерных игр в обучении / Е. В. Соболева, Н. Л. Караваев, М. С. Перевозчикова // Вестник Новосибирского государственного педагогического университета. — 2017. — Т. 7. — № 6. — С. 54-70.
9. Школьники в столице изучают физику при помощи виртуальной реальности [Электронный ресурс] // Газета педагогов. — URL: <https://gazeta-pedagogov.ru/shkolniki-v-stolice-izuchayut-fiziku-pri-pomoshhi-virtualnoj-realnosti/> (дата обращения: 13.05.2021).
10. Aarseth, E. J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* / E. J. Aarseth. — Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997. — 203 p.
11. Classcraft [Сайт]. — URL: <https://www.classcraft.com/ru/> (дата обращения: 06.05.2021).
12. Dovey, J. *Games Cultures: Computer Games As New Media* / J. Dovey, H. W. Kennedy. — New York: Open University Press, 2006. — 184 p.
13. Frasca, G. *Simulation Versus Narrative: Introduction to Ludology* / G. Frasca // *The Video Game Theory Reader*. — 2003. — Pp. 221-236.
14. Fromme, J. *Computer Games and New Media Cultures: A Handbook of Digital Games Studies* / J. Fromme; A. Unger (Eds.). — New York: Springer Science + Business Media, 2012. — 694 p.
15. Griffiths, M. The educational benefits of videogames / M. Griffiths // *Education and health*. — 2002. — Vol. 20. — № 3. — Pp. 47-51.
16. Mavrommati, M. Using Computer games to teach history / M. Mavrommati, D. Makridou-Bousiou // *Academic Exchange Quarterly*. — 2010. — Vol. 14. — № 4. — Pp. 179-185.
17. Owens, T. Modding the History of Science: Values at Play in Modern Discussions of Sid Meier's Civilization / T. Owens // *Simulation & Gaming*. — 2011. — № 42 (4). — Pp. 481-495.
18. Poblocki, K. Becoming State: The Bio-cultural Imperialism of Sid Meier's Civilization / K. Poblocki // *Focaal: European Journal of Anthropology*. — 2002. — № 39. — Pp. 163-177.
19. Rogers, S. *Level Up! The Guide to Great Video Game Design* / S. Rogers. — Hoboken: Wiley, 2014. — 552 p.
20. SCVNGR's Secret Game Mechanics Playdeck [Electronic resource] // *TechCrunch*. — URL: <https://techcrunch.com/2010/08/25/scvngr-game-mechanics> (accessed 13.02.2021).
21. Seaborn, K. Gamification in theory and action: A survey / K. Seaborn, D. I. Fels // *International Journal of Human Computer Studies*. — 2015. — Vol. 74. — P. 14-31.
22. Stirling, D. Motivation in Education / D. Stirling // *Aichi Universities English Education Research Journal*. — 2013. — № 29. — Pp. 51-72.
23. Take-Two Interactive Software, Inc., 2K and Firaxis Games Partner with GlassLab Inc., to Bring CivilizationEDU to High Schools Throughout North America in 2017 [Electronic resource] // *BUSINESS WIRE*. — <https://www.businesswire.com/news/home/20160623005149/en/Take-Two-Interactive-Software-Inc.-2K-and-Firaxis-Games-Partner-with-GlassLab-Inc.-to-Bring-Civiliza->

[tionEDU-to-High-Schools-Through-out-North-America-in-2017](#) (accessed 20.05.2021).

24. Tresca, M. J. The Evolution of Fantasy Role-Playing Games / M. J. Tresca. — Jefferson: McFarland & Company, 2010. — 238 p.

Vladimir M. Ovchinnikov
Smolensk Regional Institute
of Educational Development
Smolensk, Russia

Gamification and visualized content in History lessons

Abstract. *The article deals with the main aspects of the transformation of the modern practice of teaching humanities at school (by the example of History studies), through the interference of gamification elements based on the operation of audio-visualized content that opens up new opportunities in the study of various periods of the formation of human civilization. The author characterizes the most widely used “game universes” providing the possibility of using the concept of modeling the historical process.*

Keywords: *gamification, game universes, modeling, historical process, game mechanics.*