

Геймификация образовательного процесса в условиях трансформации отечественного образования

Владимир Михайлович Овчинников
ВА ВПВО ВС РФ, Смоленск, Россия
ГАУ ДПО «СОИРО», Смоленск, Россия
Benkey1985@yandex.ru

Аннотация. В статье анализируется феномен геймификации образования, который уместно рассматривать в качестве очередного этапа развития «игровой педагогики» в условиях значительного увеличения роли информационных технологий, что находит отражение в практике оперирования аудиально-визуализированным контентом, открывающим новые возможности и перспективы для отечественного исторического образования. Этот процесс, протекающий в условиях инструментализации традиционных принципов обучения, интегрируемых с практикой применения информационных технологий, обеспечивает формирование новых векторов ре-трансляции информации и коммуницирования между обучающим и обучающимися, что в реалиях экспансии принципов электронного обучения становится необходимым фактором построения образовательного процесса.

Автор концентрирует внимание на возможностях применения так называемого «игрового контента» в различных его формах для актуализации учебного материала, предлагая собственную его классификацию как учебного средства и как своеобразной «самодостаточной формы реконструкции» исторического пространства, пригодной для ведения самостоятельной работы обучающимся. Демонстрируются основные возможности и перспективы дальнейшего развития характеризуемого в статье института, который кроме всего прочего уместно рассматривать в качестве одного из векторов патриотического воспитания подрастающего поколения в связи с тем, что он представляет собой эффективнейшее средство репрезентации событий военной истории.

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

Gamification of the educational process under conditions of the transformation of Russian education

Vladimir M. Ovchinnikov

Military Order of Kutuzov Academy of Air Defense Forces of the Armed Forces of the Russian Federation, Smolensk, Russia

Smolensk Regional Institute of Educational Development, Smolensk, Russia

Abstract. *The article analyzes the phenomenon of gamification of education, which is appropriate to consider as the next stage in the development of "game pedagogy" under conditions of a significant increase in the role of information technology, which is reflected in the practice of operating audio-visualized content that opens new opportunities and prospects for domestic history education. This process, which takes place in the conditions of the instrumentalization of traditional learning principles integrated with the practice of using information technology, ensures the formation of new vectors of information retransmission and communication between a teacher and learners, which in the context of the expansion of e-learning principles becomes a necessary factor in building the educational process.*

The author focuses on the possibilities of using the so-called "game content" in its various forms to actualize educational material, offering his own classification as an educational tool and as a kind of "self-sufficient form of reconstruction" of historical space, suitable for students to conduct their independent work. The main possibilities and prospects for further development of the institute described in the article are demonstrated, which, among other things, should be considered as one of the vectors of patriotic education of the younger generation due to the fact that it is the most effective means of representing the events of military history.

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

Игровые вселенные¹, которые уместно трактовать как особые формы текста, несут в себе разнообразные архетипические конструкции, опирающиеся в том числе и на различного рода образы. Они могут рассматриваться и как единое символически-смысловое пространство, которое представляет из себя, судя по всему, проявление избыточной, хаотической социокультурной активности современной эпохи, как именует это Ф. Фукуяма, опирающийся на концепт провиденциальности как фактора видоизменения массового сознания в условиях оформления интегративной тенденции в духовной сфере [5].

Нельзя не обратить внимания на тот факт, что культурологический ресурс компьютерных игр как формы репрезентации «электронной культуры» весьма значителен, однако в нашей стране отсутствуют фундаментальные работы, посвященные проблеме развития игровых вселенных в рамках феномена «виртуальной реальности», основанной на эффекте погружения.

Виртуальная реальность, что характерно, основана на применении эффектов чувственной достоверности, обладает собственной темпоральностью и каузальностью. «ВР (виртуальную реальность — прим. автора) можно рассматривать как "прямой и обратный ход" рациональной парадигмы. Технология ВР — результат

научных исследований и развития техники в рамках рациональной традиции. Эта же традиция находит в ВР свое отрицание. ВР противопоставляет опыт потока субъектно-объектной разорванности, доверие чувственным данным — аналитике, релятивизм — стройным иерархическим конструкциям. ВР предлагает собственную гносеологическую модель — познание через призму законов человеческого восприятия» [Цит. по: 1, с. 150].

В современных реалиях компьютерные игры являются культурно-эстетическим, содержательным коммуникационным средством, механизмом социализации, обучения и развития способностей человека, основанным на сочетании концепта восприятия и конструирования.

В методологическом плане можно выделить несколько существенных аспектов аудиально-визуализированного контента (в нашем случае — компьютерных игр, хотя эта категория ими не ограничивается). В первую очередь это возможность перенесения образовательного процесса в рамки конкретной «игровой вселенной», что определяет появление вероятности стимулирования познавательных возможностей обучающихся и формирования целого комплекса профессиональных компетенций, обуславливающих повышение уровня их функциональной грамотности. Соответственно,

¹ Создаваемые посредством принципов процедурной риторики и представляемые в том числе в форме такого вида мультимедийной продукции как компьютерные игры.

нахождение в игровом пространстве в данном случае может выступать и формой образовательного процесса, и его базовым инструментарием.

В прикладном плане непосредственно в рамках занятий по истории и обществознанию возможно применение нескольких **видов игрового контента** для реализации базовых целей занятия.

1. *Статичные изображения*, используемые как элементы наглядности. В данном случае возможно применение скриншотов и анимированных моделей персонажей или игровых ландшафтов (локаций игры), условно к этой же категории можно отнести такой вид контента, как виртуальные экскурсии. Нельзя не заметить, что практика весьма широка, наиболее известным примером чего является использование при изучении истории Средневековья (в частности, средневековой Чехии) в ряде чешских университетов многочисленных материалов из такого проекта, как "Kingdom Come: Deliverance".
2. *Упорядоченный в рамках игрового пространства игровой контент*, который представлен в форме экскурсионного маршрута, создавая при этом иллюзию свободы действия. Примером подобной формы репрезентации учебного материала (применимой в музейной педагогике) может быть целая серия виртуальных экскурсий, интегрированных в игровые проекты серии "Assassin's Creed", применимые для изучения целого ряда тематик в рамках изучения истории Древней

Греции и Рима, а также раннесредневекового периода. Осваивая различные периоды в развитии цивилизации эллинов, обучающиеся могут изучить загадочный лабиринт Кносского дворца, Трою, порт Пирей, древнюю Олимпию и Афинский Акрополь, место Марафонского сражения; получить представление о знаменитой греческой фаланге и пр. Непосредственно в интерактивное повествование уже интегрированы комментарии аудиогuida и небольшие тестовые задания, акцентирующие внимание на основных элементах изученного материала. Кроме того, аналогичные материалы посвящены эллинистическому Египту — для изучения доступны как загадочный сфинкс и многочисленные пирамиды, так и жемчужины древней Александрии — мусейон и Александрийская библиотека. Аналогичным образом представлены особенности социокультурной реальности Северной Европы эпохи викингов.

Достоин определенного внимания очевидно провальный как игровой продукт, но обладающий значительным образовательным потенциалом российский проект «Смута».

Нельзя также не упомянуть, что к обозначенной категории можно отнести разного рода учебные ролики, создаваемые на «движках» различных игр (в том числе и ранее упоминаемых); в первую очередь подобный вид контента может быть использован для демонстрации военных конфликтов как на тактическом, так и на стратегическом уровнях.

3. *Динамичный контент*, под которым можно понимать использование демонстрации геймплея или течения самой игры, допуская управление определенными процессами в рамках выполнения различных типов заданий. Он может применяться для создания интерактивных квестов, а также стать инструментарием концентрации внимания обучающихся и механизмом рассмотрения острых социальных проблем. Примером может быть использование геймплея игры "This War of Mine" в польских учебных заведениях. Этот игровой проект затрагивает проблему существования обывателя в условиях экстремальных ситуаций, связанных с нахождением в зоне боевых конфликтов.

Кроме того, разнообразные градостроительные симуляторы активно используются в различных уголках планеты при рассмотрении целого ряда обществоведческих и исторических проблем: например, градостроительный симулятор "Stronghold" позволяет изучить устройство и особенности функционирования феодального замка или же города эпохи коммунальной революции. Посредством такого проекта, как "Manor Lords", возможно создание собственного маршрута в рамках изучения средневековой деревни и такого специфического европейского феномена, как «коммунальная революция». Такие же отечественные разработки, как "Grimgrad" и "Choice of Life: Middle Ages", могут служить той же цели.

Вместе с тем широкие возможности репрезентации учебного материала предоставляют специализированные приложения, которые изначально позиционировались в качестве особого типа контента — образовательного. Примером такого рода приложения, которое может быть использовано в рамках преподавания довольно широкого спектра предметов, выступает "Minecraft Education", которое обеспечивает возможность применения в рамках учебного занятия и самостоятельной работы обучающихся принципа моделирования реальности — в форме представления определенных ситуаций и процессов, которые в совокупности могут рассматриваться в качестве реконструкции разнообразных элементов исторического процесса.

Можно выделить следующие **возможности** характеризуемой «учебной площадки».

1. Проведение виртуальных экскурсий в рамках подготовленного пространства, при этом создание экскурсионного маршрута самого по себе может стать темой проекта для одного или же нескольких обучающихся. С учетом специфики визуализации, применяемой в игровом проекте, возможна реконструкция любого объекта — начиная от гнездовских курганов и заканчивая Лондоном эпохи промышленной революции. Нельзя при этом не упомянуть о возможности применения технологии дополненной реальности и выполнения поставленных перед педагогом задач.

2. Разработка учебных квестовых заданий, которые могут быть представлены обучающимся в различных формах — как особое «игровое событие» или же как комбинация различных методических средств.
3. Возможность реконструирования определенного события, явления, факта или же конкретного объекта², которые могут быть использованы в учебных целях, что позволяет познакомить обучающихся с визуализацией источниковой базы, отражающей особенности определенного исторического периода. Допустимо применение подобной практики и в рамках вне учебной деятельности — например, постановка спектакля или же проведение творческого конкурса на визуализацию собственного описания от лица определенного исторического персонажа. Зачастую для реализации описываемого концепта могут использоваться графические редакторы различных игровых проектов, что превращает подобного рода деятельность в междисциплинарный феномен.
4. Возможно проведение занятий лекционного типа, которые сопровождаются специально подготовленными материалами.
5. Как в рамках урока, так и при проведении занятий исторического клуба или же кружка можно организовать специальные практические или же

лабораторные занятия, в рамках которых происходит углубленное изучение того или иного исторического периода, рассмотрение археологических особенностей своего региона, формирование навыков ведения исторического исследования и пр.

При этом можно обнаружить целый ряд довольно специфических игровых проектов, которые раскрывают особенности разнообразных социальных процессов. В качестве примера стоит упомянуть о феномене урбанизма, различные грани которого как социокультурного феномена могут быть рассмотрены посредством применения таких игровых проектов, как "SimCityEDU", на примере которого возможен анализ особенностей функционирования социальных общностей, представленных в рамках так называемой пирамиды Маслоу, а также "Cities: Skylines", в котором самое пристальное внимание уделяется обилию так называемых логистических проблем современного города — в первую очередь транспортной проблеме.

Можно предположить, что игровой контент и вытекающие из практики его применения особые техники репрезентации учебного материала могут стать эффективным инструментом проведения занятия, формирующего устойчивый интерес к предметам обществоведческого и гуманитарного циклов; повысить

² Историческая реконструкция подразумевает под собой возможность различными средствами воссоздать объекты как материальной, так и духовной культуры.

мотивированность обучающихся, в том числе за счет возможности посредством визуализации доступно объяснять сложные явления и процессы, опираясь при этом на принцип верификации знания.

Расширение границ эстетического и гносеологического опыта — как своего собственного, так и аудитории слушателей в рамках функционирования системы «учитель — ученик» — изменяет базовые механизмы коммуникации, и на место простой ретрансляции приходит открытый диалог и дискуссия, что во многом определяет развитие критического мышления ученика, которое ныне является единственной «прививкой» от так называемой «цифровой деменции». Более того: появляется возможность продолжить расширение работ «эстетического опыта» участников образовательного процесса за счет более активного использования материалов и заданий, изучаемых самостоятельно, что можно трактовать в качестве одного из путей к индивидуальной творческой деятельности ребенка.

Нельзя не упомянуть о том факте, что описанные ранее принципы и механизмы репрезентации материала несут в себе определенную «опасность», связанную с переходом обучающихся от восприятия, основанного на оперировании причинно-следственными связями, к фиксации лишь собственного «эмоционального опыта». Это связано со значительным объемом предоставляемой информации, но в то же время и его фрагментарностью. Зачастую в сознании обучающегося

событие вырвано из общего контекста течения исторического процесса.

Существенным требованием эффективной репрезентации материала посредством игрового контента является высокая степень структурирования информации, подразумевающая под собой формирование у обучающегося общей картины — понимания «мегаисторического» процесса, что позволяет перейти к рассмотрению «микроисторических» феноменов.

Кроме того, определенные сложности могут возникать в рамках попыток балансирования между базовыми на данный момент формами учебной коммуникации «ученик — контент», «ученик — учитель», «ученик — ученик», при этом недопустимым, по нашему мнению, является стремление сконцентрировать внимание лишь на одной из них. Нивелирование роли педагога может стать деструктивным фактором, который негативно отразится на всем учебном процессе.

При всем этом рассматриваемый нами вид учебного контента может быть использован в рамках следующих видов «геймифицированной» деятельности в рамках изучения целого комплекса дисциплин: интеллектуальные игры с зафиксированными правилами, ролевые игры, использование в учебном процессе комплексных игровых систем. Это, в свою очередь, обеспечивает формирование возможности реализации следующих дидактических целей занятия: изучение нового материала; закрепление, обобщение, проверка

знаний; эмоциональная разгрузка в рамках перехода от одного этапа изучения материала к другому, что обеспечивает формирование целого комплекса метапредметных связей на совершенно ином уровне (историко-географических, историко-литературных, историко-политологических и целый комплекс прочих).

Стоит заметить, что активное оперирование динамичным визуализированным контентом можно рассматривать как существенный этап в развитии игровой педагогики, которая в реалиях современного культурного производства активно эксплуатирует феномен геймификации ввиду возможности формирования у обучающихся иллюзии сопричастности и соприсутствия в рамках рассмотрения того или иного исторического явления.

Обратим внимание на обозначенный ранее термин «геймификация». В научный оборот он был введен в начале нынешнего столетия Карлом Каппом — профессором Блумсбергского университета, предложившим применять его в качестве особого педагогического инструментария, что отражено в таких его работах, как «Геймификация в обучении» (2012), «Обучение в формате 3D» (2018), которые демонстрируют возможность удовлетворения потребности субъекта в игре как одного из базовых видов осмысленной

деятельности [8]. При этом «современный этап развития гуманитарной мысли характеризует выдвижение игры на роль основы инновационной деятельности и триггера креативного мышления» [Цит. по: 3, с. 60].

На данный момент в полной мере не оформлена общеупотребимая характеристика данной категории³. Так, Ю-кай Чжоу определяет ее как «способ получения всех забавных и увлекательных элементов, найденных в играх, и применения их к реальной или продуктивной деятельности»⁴ [Цит. по: 7, с. 6]; Рэй Ванг, в свою очередь, описывает ее как «набор принципов проектирования, процессов и систем, используемых для влияния, вовлечения и мотивации отдельных лиц, групп и сообществ, чтобы управлять поведением и добиваться желаемых результатов»⁵ [Цит. по: Там же. С. 6].

Мы, в свою очередь, трактуем геймификацию как процесс применения игровых механик и сопряженного с ними «игрового мышления» для вовлечения определенной аудитории, для решения широкого спектра неигровых задач. Нас прежде всего интересуют образовательные возможности подобной системы выстраивания коммуникационных связей, основанных на симуляции элементов исторических событий и процессов.

³ Имеется ввиду геймификация.

⁴ Перевод автора статьи.

⁵ Перевод автора статьи.

Геймификация в современных реалиях является одной из самых эффективных технологий повышения качества обучения, стимулирующих интерес обучающихся не столько к отдельно взятой дисциплине, сколько к познанию как таковому. Так называемые игровые практики, синтезируясь с традиционными принципами обучения, формируют парадоксальный по своей природе синтез инноваций и наиболее консервативных и эффективных методов ретрансляции информации и коммуницирования между обучающим и обучающимися, что в реалиях экспансии принципов электронного обучения становится необходимым фактором построения образовательного процесса.

Геймификация института образования, сопряженная с активным применением игрового контента, является, в первую очередь, следствием трансформации культурного ландшафта и массового сознания в условиях течения «информационной революции», а не показателем неэффективности применения традиционных игровых технологий в педагогике, при этом в равной степени

представленные системы ориентированы на превращение обучающегося в активного участника образовательного процесса, весьма часто репрезентуемого как процесс исследования.

Можно согласиться с утверждением О. В. Орловой и В. Н. Титовой, подчеркивающих, что в рамках применения принципов геймификации «реальность остается реальностью, не превращаясь в игру, а игровые установки вводятся в систему операций субъекта с этой реальностью» [Цит. по: 3, с. 61–62], обеспечивая реализацию более широкого спектра взаимодействия между учителем и учеником.

Геймификация в большей степени, нежели традиционные игровые практики, в том числе и применяемые в обучении, обеспечивает неизменность содержания деятельности, в рамках которой она применяется. В статье О. В. Орловой, В. Н. Титовой «Геймификация как способ организации обучения» представлен перевод таблицы Марио Хергера, в которой геймификация сравнивается с различными игровыми практиками (таблица 1).

Таблица 1 — Сравнение геймификации и других игровых практик
(по М. Хергеру) [Там же. С. 62]

Параметры сравнения	Традиционные игры	Рольевые игры	Деловые игры	Симуляторы	Геймификация
Спонтанность	нет	да	нет	нет	нет
Наличие правил	да	нет	да	да	да
Наличие цели	да	нет	да	да	да
Структура	да	нет	да	да	да
Реальный мир	нет	нет	да / нет	да / нет	да
Системность	нет	нет	нет	да / нет	да

Весьма часто принципы геймификации применялись для создания виртуализированных практикумов, которые зачастую представляли собой комплекс «квестов», заданий, основанных на поиске решения, повышающих уровень мотивации обучающихся. При этом для достижения высоких показателей эффективности требуется высокий уровень технической поддержки, который далеко не всегда могли обеспечить учебные заведения, поэтому соответствующие механизмы изначально применялись крупными корпорациями [6, с. 3–24; 11].

Наиболее известными примерами системного применения механизмов геймификации в рамках процесса обучения являются *Accord LMS*, *Academy LMS*, *Axonify*, которые основаны на оперировании

фактическими знаниями обучающихся и их поэтапном дополнении за счет получения доступа к новому контенту. Все представленные системы LMS, системы управления обучением, используются для разработки, управления и распространения учебных онлайн-материалов с обеспечением совместного доступа [9, с. 263–275]; оперируют примерно одним и тем же алгоритмом действий, выстраивая коммуникационные связи в рамках триады «обучающийся — контент — обучающий», что графически можно представить с помощью рисунка 1.

Стоит также обратить внимание на подробный анализ наиболее распространенных LMS, использующих средства геймификации и игровых технологий [4], которые демонстрируют функционал, представленный в таблице 2.



Рисунок 1 — Обучающийся — контент — обучающий
(А. И. Говорова, М. М. Говоровой, Ю. О. Валитовой — обобщенная структура работы LMS с применением геймификации и игровых технологий [2, с. 43])

Таблица 2 — Виды LMS (А. И. Говорова, М. М. Говоровой, Ю. О. Валитовой — сравнительная характеристика функциональных особенностей LMS с применением средств геймификации и игровых технологий [2, с. 44])

№ п/п	Наименование показателя	Academy LMS	Accord LMS	Axonify LMS	Expertus LMS
1.	<i>Функциональные возможности как системы управления обучением</i>				
1.1	Расширенный функционал курса	+	+		
1.2	Широкий функционал настройки ролей пользователей	+	+		
1.3	Широкий выбор способов оценки успеваемости обучаемого (оценки, тесты, вопросы и т. д.)	+	+	+	+
1.4	Система комментариев	+			

№ п/п	Наименование показателя	Academy LMS	Accord LMS	Axonify LMS	Expertus LMS
1.5	Система «стен» пользователей	+			
1.6	Тематические чаты	+			+
1.7	Система сообществ обучаемых		+		
1.8	Использование облачных технологий		+	+	+
1.9	Интерфейсы для настройки адаптивного обучения			+	
1.10	Автоматический контроль посещаемости средствами мобильного приложения				+
1.11	Интерфейсы поддержки аудиторной работы				+
1.12	Система оценки качества контента учениками				+
2.	<i>Функционально реализованные средства применения элементов геймификации и игровых технологий</i>				
2.1	Система бейджей	+	+		+
2.2	Интерфейс создания собственных бейджей и триггеров их получения	+	+		+
2.3	Лидеборды	+	+	+	+
2.4	Система уровней или баллов, характеризующих результативность обучения ученика	+			+
2.5	Мини-игры	+		+	
2.6	Функционал создания триггеров для получения бейджей за пределами системы		+		
2.7	Тимбилдинг		+		
2.8	Интеграция с социальными сетями		+		+
2.9	Использование материальных наград			+	

Нельзя при этом не обратить внимание на то, что феномен геймификации как таковой отнюдь не ограничен практикой применения «игрового контента» в рамках образовательного процесса — это широкий спектр игровых технологий, использующих самые различные формы интерактивности, — основанные как на применении аудиально-визуализированных средств, так и иных практик.

Целый комплекс игровых механик может активнейшим образом быть задействованным в рамках обучения. При этом нельзя не заметить, что эти механики применяются в педагогике на протяжении довольно продолжительного времени, однако оперирование ими, дополняемое динамичным аудиально-визуализированным контентом, открывает новые возможности в рамках формирования у учащихся широкого спектра разнообразных компетенций [10].

Виртуальные объекты могут быть своеобразным инструментарием управления обучением, если использовать их как средство конвертации полученных достижений во вспомогательные материалы, увеличивающие вероятность успешного освоения курса. Например, обучающийся может быть наделен правом замены вопроса, который вызывает у него значительные трудности, без снижения итогового балла при условии дальнейшего выполнения этого задания с помощью вспомогательных материалов или же без применения оных, что может быть использовано в рамках

модульно-редуктивной технологии обучения, активно интегрируемой в технологическую структуру образовательного процесса.

Список литературы

1. Браславский, П. И. Технология виртуальной реальности как феномен культуры конца XX — начала XXI веков: дис. ... канд. культурологии: 24.00.01 / Браславский Петр Исакович. — Екатеринбург, 2003. — 163 с.
2. Говоров, А. И. Оценка актуальности разработки методов использования средств геймификации и игровых технологий в системах управления обучением / А. И. Говоров, М. М. Говорова, Ю. О. Валитова // Компьютерные инструменты в образовании. — 2018. — № 2. — С. 39–54.
3. Орлова, О. В. Геймификация как способ организации обучения / О. В. Орлова, В. Н. Титова // Вестник Томского государственного педагогического университета. — 2015. — № 9 (162). — С. 60–64.
4. Стародубцев, В. А. Элементы геймификации в LMS MOODLE / В. А. Стародубцев, И. В. Ряшенцев // Международный научно-исследовательский журнал. — 2017. — № 7-1 (61). — С. 98–102.
5. Фукуяма, Ф. Конец истории и последний человек / Ф. Фукуяма; пер. с англ. М. Б. Левина. — М.: АСТ, 2015. — 575 с.
6. Enders, B. Gamification, Games, and Learning: What Managers and Practitioners Need to Know / B. Enders. — Santa Rosa, CA: The eLearning Guild, 2013. — 49 p.

7. Huang, W. H.-Y. A Practitioner's Guide to Gamification / W. H.-Y. Huang, D. Soman. — Toronto, 2013. — 29 p.
8. Kapp, K. M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education/ K. M. Kapp. — San Francisco, CA: Pfeiffer, 2012. — 336 p.
9. Kats, Y. Learning Management Systems and Instructional Design: Best Practices in Online Education / Y. Kats. — Hershey: IGI Global, 2013. — 367 p.
10. Schonfeld, E. SCVNGR's Secret Game Mechanics Playdeck [Electronic resource] / E. Schonfeld // TechCrunch. — 2010. — URL: <https://techcrunch.com/2010/08/25/scvngr-game-mechanics/> (accessed 17.03.2024).
11. Zichermann, G. Gamification by Design. Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps / G. Zichermann, C. Cunningham. — Sebastopol, CA: O'Reilly Media, Inc., 2011. — 182 p.

Информация об авторе

Владимир Михайлович Овчинников

Преподаватель кафедры военно-политической работы в войсках (силах), ВА ВПВО ВС РФ; доцент кафедры преподавания предметов основного и среднего образования, ГАУ ДПО «СОИРО», кандидат исторических наук

Information about the author

Vladimir M. Ovchinnikov

Lecturer at the Department of Military and Political Work in the Military (Forces), Military Order of Kutuzov Academy of Air Defense Forces of the Armed Forces of the Russian Federation; Assistant Professor at the Department of Teaching disciplines of Basic and Secondary Education, Smolensk Regional Institute of Education Development, PhD in History

Статья поступила в редакцию 29.01.2025;
одобрена после рецензирования 24.02.2025;
принята к публикации 31.03.2025.

The article was submitted 29.01.2025;
approved after reviewing 24.02.2025;
accepted for publication 31.03.2025.