

Управление образования города Пензы
МКУ «Центр комплексного обслуживания и методологического обеспечения учреждений
образования» г. Пензы
МБОУ гимназии «САН» г. Пензы

Городская конференция исследовательских работ и творческих проектов школьников
«Я исследую мир»
в рамках XXVI научно-практической конференции
школьников города Пензы

Секция «История»

Проектная работа

**ИЗУЧЕНИЕ ИСТОРИИ ВЕЛИКОЙ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ
ВОЙНЫ И ЕЁ ПРЕДПОСЫЛОК ЧЕРЕЗ КОМПЬЮТЕРНУЮ
ИГРУ «HEARTS OF IRON IV»**

Выполнили:

Суханов Николай Сергеевич,

Попов Глеб Александрович

ученики 10 «а» класса

МБОУ гимназии «САН» г. Пензы

Руководитель:

Коршунов Михаил Михайлович,

учитель истории и обществознания

МБОУ гимназии «САН» г. Пензы

Пенза 2021

Оглавление

Введение	3
Паспорт проекта	8-9
Заключение	10
Литература и источники.....	11
Приложение. Книга «Игра Hearts of Iron 4 и Великая Отечественная война». Ссылка для скачивания: https://cloud.mail.ru/public/YRDT/P7n1eeG7q	

Введение

«Без прошлого невозможно ни понять хорошо, ни оценить по достоинству настоящего. Дерево нашей Родины — одно целое: зеленая крона и корни, глубоко уходящие в землю.» Так рассуждал Василий Песков – знаменитый советский писатель и журналист. Действительно, обращение к истории нашей страны - важный компонент для расставления моральных ориентиров и определения целей и задач для нашей жизни.

Сегодня современное поколение все меньше и меньше владеет историей. Особенно остро эта проблема касается изучения Второй Мировой и Великой Отечественной войн. У учителей истории катастрофически не хватает уроков для подробного рассмотрения этих тем. Поэтому приятно осознавать, что в мире еще остались энтузиасты, которые способны увлечь подростков интересными и интеллектуальными играми, такими как «Hearts of iron 4».

Hearts of Iron IV (в переводе с англ. — «Железные сердца IV»; в русской версии упоминается под названием «День Победы IV») — компьютерная игра в жанре глобальной стратегии, разработанная шведской студией Paradox Development Studio и изданная компанией Paradox Interactive. Релиз игры состоялся 6 июня 2016 года.

Это четвёртая игра из серии видеоигр HeartsofIron. Как и предыдущие игры серии, Hearts of Iron IV фокусируется на Второй мировой войне. Игрок может взять под своё правление любое государство на Земле, существовавшее во время одного из сценариев, и привести его к победе или поражению в войне против других государств либо вовсе воздержаться от вступления в войну.

Игра охватывает период Второй итало-эфиопской войны, Гражданской войны в Испании, Гражданской войны в Китае, Второй японо-китайской войны, Второй мировой войны.

В игре существуют два сценария — две отправные точки: 1 января 1936 года и 14 августа 1939 года — и два пути развития игры: неисторический (страны будут выбирать какой-либо путь из доступных) и исторический (страны будут следовать исторической хронологии).

«Hearts of iron 4» - непростая компьютерная игра. Она имеет высокий порог входа для пользователей. В неё не играют для удовольствия или зрелищности. Она заставляет учиться анализировать военную и политическую обстановку, планировать оборону или наступление, грамотно назначать военных министров и полководцев.

Эта игра помогает изучать политическую карту, основные географические объекты и многое другое.

Мы считаем, что к этой игре нужно приобщать больше учеников, чтобы повысить знания в истории Великой Отечественной войны. И поэтому решили разработать рекомендации для будущих компьютерных игроков, а также провести сравнительный анализ игры и реальности.

Паспорт проекта

1. Название проекта: «Изучение истории Великой Отечественной войны и её предпосылок через компьютерную игру «Hearts of Iron IV».

2. Руководитель проекта: Коршунов М. М. (учитель истории и обществознания)

3. Участники проекта: ученики 10 а класса Суханов Николай и Попов Глеб.

4. Тип проекта:

- по предметно-содержательной характеристике: исследовательский, творческий;
- по комплексности: межпредметный (объединяет несколько учебных дисциплин: историю, обществознание, географию);
- по характеру контактов: внутришкольный;
- по количеству участников: групповой;
- по продолжительности: 3 месяца.

5. Цели:

1. Сравнить игровой сюжет и историческую реальность Советской России и Германии в Великой Отечественной войне.

2. Проанализировать неточности и ошибки в компьютерной игре

3. Создать рекомендации для обучения игре в рамках книги «Игра Hearts of Iron 4 и Великая Отечественная война»

6. Реализация проекта позволяет решить ряд задач:

1. Изучить исторические источники по Второй Мировой войне.

2. Подробно ознакомиться с механикой игры и её особенностями

3. Провести эксперимент в игре, в котором мы попытаемся воспроизвести события Великой Отечественной войны

3. Выписать и подсчитать общее количество неточностей в игре по странам СССР и Германии

4. Провести анкетирование среди учащихся гимназии «Великая Отечественная война и компьютерные игры»

5. Доказать или опровергнуть гипотезу.

6. Составить книгу «Игра Hearts of Iron 4 и Великая Отечественная война».

7. Сроки реализации проекта: октябрь-декабрь 2021 года.

8. Предполагаемый продукт проекта: «Игра Hearts of Iron 4 и Великая Отечественная война».

9. Актуальность темы.

Российская газета в 2021 году опубликовала информацию, что четверть россиян не знает разницы между Великой Отечественной войной и Второй Мировой. Еще четверть не знает полководцев тех битв. Мы считаем, что опрошенные респонденты вряд ли разбираются в вооружении войны. Для них нет разницы между ППШ и АК-74М, а это приводят к мифам и ошибкам в истории. Нужно проводить разъяснительные работы с населением, в том числе благодаря таким проектам.

10. Практическая значимость.

Данный проект и его продукт можно использовать на уроках истории и обществознания. Мы не нашли в интернете похожих проектных аналогов, что является свидетельством её уникальности.

11. Гипотезы исследования.

1. Игра является достоверной по отношению к исторической реальности
2. Среди учащихся гимназии низкая популярность компьютерной игры «Hearts of Iron 4»
3. Исторические игры способствуют улучшению понимания и заинтересованности в истории.

12. Этапы работы над проектом.

Этап	Деятельность учащегося
1. Организационный	Планирование, составление вопросов для анкетирования.
2. Деятельностный	1. Исследование предпосылок и истории Великой Отечественной войны (военные генералы, конструкторские бюро, вооружение, политические руководители Германии и Советского Союза) 2. Социологический опрос и составление диаграммы по результатам ответов. 3. Изучение особенностей игры, её механики 4. Анализ и сравнение реальных событий и игрового сюжета, проведение эксперимента 5. Разработка рекомендаций для новичков, желающих поиграть в игру 6. Оформление бумажной и электронной книг 7. Создание презентации.
3. Итоговый	Выступление на НПК школьников в гимназии «САН» г. Пензы

13. Методы, приемы, средства, использованные учителем в работе с учениками:

- поисковый;
- метод анализа и обобщения;
- графические методы представления результатов;
- количественная и качественная обработка социологического опроса.
- эксперимент

14. В работе над проектом учащимися были освоены следующие приемы:

- Анализ литературы и существующих практик, моделирование, экспертная оценка существующей реальности, конструирование, рефлексивный анализ собственной деятельности.
- Приемы умственной деятельности: анализ, синтез, конкретизация, обобщение, абстрагирование, сравнение, выявление существенного, доказательство.
- Приемы работы:
 - консультации;
 - изучение различных источников;
 - выбор источника исследования;
 - оформление таблиц, диаграмм, компьютерной вёрстки книги, презентации;
 - работа в сети Интернет.
 - изучение механик работы компьютерной программы (игра Hearts of Iron IV)

15. Реализация проекта

1. Обсудили тему проекта, разработали основные идеи, сформулировали гипотезы.

2. Выработали план действий.

3. Проанализировали исторический материал из двух энциклопедий: «Великая Отечественная война 1941–1945» Исаев А., Дрaбкин А., «Германия во Второй Мировой войне» Ферстер Герхард.

4. Изучили механику игры, сравнили все исторические элементы и выявили неточности в игре. На основании неточностей и ошибок составили сравнительную таблицу.

Сравнительная таблица неточностей в игре «Hearts of Iron IV»

Линия сравнения	Количество ошибок	
	Германия	СССР
Лидеры	1 неточность В игре главой государства, а также партии НСДАП является Адольф Гитлер. Но с его возможной оппозицией мы не совсем согласны, так как Конрад Аденауэр и Вильгельм Пик вряд ли могли быть альтернативой для Нацисткой Германии. Один из них был главой ФРГ, а другой ГДР.	0 неточностей В игре, как и реальной истории, в качестве политического лидера главным является Иосиф Сталин. Но у него существует возможная оппозиция в лице Льва Троцкого, а также Ивана Смирнова.
Военные министры и политические деятели	4 неточностей Практически все министры, экономисты соответствуют историческим реалиям. Так, например, председатель ЦК Коммунистической партии германии Эрнест Тельман в 1933 году был арестован, а в 1944 был расстрелян по приказу Гитлера.	17 неточностей В Советском Союзе много ошибок. Какие-то деятели были расстреляны раньше до указанных событий, а какие-то обладали не теми чертами, которые были в реальной жизни. Например, Георгий Жуков по компьютерной игре являлся полководцем, который побеждал благодаря большим потерям. Но современные исследования доказывают, что это неправда.
Развитие военной промышленности	1 неточность Например, немецкая компания «Blohm + Voss GmbH» не только занималась судостроительной деятельностью, но и на ней проектировались и новые виды самолетов.	10 неточностей. Разработчики игры недооценили мощь Советской промышленности, часто путали деятельность определенных заводов. Например, «Мытищинский машиностроительный завод» занимался производством вагонов и электричек, а не танками.
Вооружение в войне	1 неточность Сверхтяжелый танк	5 неточностей Оружие и техника в Советском

	Panzerkampfwagen VIII «Maus», который есть в игре, не мог участвовать в боевых действиях	Союзе имеет ряд ошибок. Много вооружения было спроектировано либо раньше или позже исторических сроков. Например, Т-34 по сюжету игры можно разработать только 1942 году, а в реальности Михаил Кошкин со своей командой разработал технологии в 1937 году.
Внутренняя политика,	0 неточностей	8 неточностей Реформы СССР, которые принимаются в игре имеют ошибки, связанные со временем, или не соответствуют истории. Например, командная экономика (в виде пятилетних планов) существовала в Советском Союзе до момента начала игры.
Внешняя политика, географическое положение городов, рек и т.д.	Данная сфера не имеет ошибок, связанных с историей, так как является важным и проработанным направлением в игре.	

Проанализировав данные таблицы, мы подчитали общее количество ошибок для Германии (7) и Советского союза (40).

Таким образом, в Советского Союзе сделано ошибок больше, чем в Третьем рейхе. На наш взгляд, это связано с тем, что зарубежные разработчики не знают тонкостей истории нашего государства, что может привести к мифам и заблуждениям как у иностранных, так и российских граждан. Поэтому прежде, чем начать играть, нужно ознакомиться с историческими источниками по великой Отечественной войне. И несмотря на это, данная игра достоверной на 70–80 процентов.

5. Подготовили вопросы для анкетирования «Великая отечественная война и компьютерные игры»

- 1) Вы слышали о компьютерных играх, связанных со Второй Мировой войной? (Да/Нет)
- 2) Назовите игры о Второй Мировой войне, которые вы знаете? (Перечислите)
- 3) Известно ли Вам игра «Hearts of Iron IV»? (Да/Нет)
- 4) Как вы считаете, можно ли развить интерес к истории с помощью компьютерных игр? (Аргументируйте своё мнение)

7. Провели социологический опрос среди учащихся гимназии «САН» 5-11 классов (376 человек)

Результаты опроса.

1. Вы слышали о компьютерных играх, связанных со Второй Мировой войной?
354 человека (94 %) слышали об этих играх, 22 (6 %) не знают о них. Это связано с тем, что игровая индустрия популярна среди подростков, но не все увлекаются историей.

2. Назовите игры о Второй Мировой войне, которые вы знаете? 97 человек (34 %) назвали «Call of Duty». 80 человек (28 %) выбрали «World of Tanks», 54 человека (19 %) отметили «Medal of Honor», 51 человек (18 %) написали «Hearts of Iron IV», 15 человек (5 %) определили «В тылу врага», 13 человек (4 %) выбрали «Battlefield» и 44 человека (15 %) не смогли назвать игры. Проанализировав ответы учащихся, мы можем сделать вывод, что в основном среди игр преобладает жанр «шутер», который связан с динамичными боями и спецэффектами.

3. Известно ли Вам игра «Hearts of Iron IV»? 51 человек (18 %) игра известна. На основании этих ответов, мы можем сделать вывод, что она не так известна из-за её жанра (глобальная стратегия)

4. Как вы считаете, можно ли развить интерес к истории с помощью компьютерных игр? 192 человека считают, что с помощью игр можно заинтересовать историей учащихся, 180 человек отвечают, что нельзя. Мнениями разделились поровну. Сторонники заинтересованности в качестве аргументов писали: «Игры – это интересно и увлекательно», «С помощью игры можно погрузиться в те события», «Игра позволяет наглядно увидеть то, что происходило», «Игра меня не обременяет меня на заучивание истории, а преподносит её в более простом варианте» и т.д. Противники на эту тему рассуждали: «Пустая трата времени», «Все равно учитель по истории это не спросит». «Это мне нигде не пригодится» и т.д.

Общий вывод:

- 1) Современная молодежь увлекается и знает игры о Второй Мировой войне.
- 2) В основном преобладают многопользовательские игры-шутеры, где мало историчности и много неточностей. Что может приводить, к ошибкам в знаниях по Великой Отечественной войне.
- 3) С игрой «Hearts of Iron IV» знакомы мало учеников, хотя на наш взгляд она является наиболее достоверной из того списка, который был приведён выше.
- 4) Мнения о интересе к истории разделилось среди учащихся. И каждая сторона привела свои собственные аргументы.

8. Провели эксперимент, в ходе которого в игре попытались повторить события Великой Отечественной войны. Нами было организовано 3 игровых сессии по 4 часа. Каждый раз мы начинали игру с 14 августа 1939 года. За Германию и Советский Союз играл искусственный интеллект. Во всех случаях оба государства оккупировали Польшу с 1 сентября, но дальше история начинала расходиться. Дата начала Великой Отечественной войны не совпадала со всеми тремя случаями, так же военные действия сильно различались по отношению к реальности. Германия в каждой игровой сессии захватывала Ленинград, Москву, Сталинград и ряд других городов, которые выдержали оборону. В связи с этим, мы можем сделать важный вывод, игра является достоверной в статичном положении - на момент начала 1936 или 1939 года (с некоторыми неточностями, о которых говорили выше). Когда события игры начинают динамично развиваться, вся историчность рушится в течение 30–40 минут. Единственная достоверность в том, что Германия рано или поздно нападает на Советский Союз.

9. На основании собранных данных, сравнений историчности игры, опроса и проведения эксперимента нами была подготовлена книга «Игра Hearts of Iron 4 и Великая Отечественная война»

9. Представили проект на НПК школьников.

16. Продукт.

Собранный нами материал помог нам создать книгу «Игра Hearts of Iron 4 и Великая Отечественная война» (см. Приложение)

17. Необходимое оборудование:

- Энциклопедия «Великая Отечественная война 1941–1945» Исаев А., Драбкин А., «Германия во Второй Мировой войне» Ферстер Герхард.
- Компьютерная игра «Hearts of Iron 4»
- компьютер;
- Интернет-ресурсы.

Заключение

Из исследуемого материала мы видим, что нельзя однозначно определить – достоверна ли игра «Hearts of Iron IV» или нет. С одной стороны, мы насчитали большое количество неточностей о Советском Союзе (40), которые могут искажать представления игроков о Великой Отечественной войне. С другой, много реальных военных политиков, отраслей промышленности, географических объектов показано достоверно и без нарушений истории.

В динамичном развитии игра не является историчной и достоверной. Поэтому наша первая гипотеза требует дальнейшего анализа. Возможно, стоит попробовать связаться с разработчиками игры и в рамках интервью узнать какими историческими источниками они пользовались и на сколько она достоверна.

Изучая энциклопедии, мы глубже погрузились в события Великой Отечественной войны. Это еще больше позволило нам объективно изучить игру на наличие неточностей.

Опрос показал, что много учащихся интересуются историей Второй Мировой Войны, но немногие слышали о игре. Наша гипотеза была подтверждена. Поэтому мы считаем нашим долгом создать условия, при которых любой ученик сможет разобраться в игре. Именно для этого мы разработали нашу книгу «Игра Hearts of Iron 4 и Великая Отечественная война» (см. приложение)

Выводы.

1. Компьютерные игры способны пробудить интерес к истории. Несмотря на неоднозначные ответы в опросе, мы получили первые знания о XX веке и его государствах через эту компьютерную игру. Несмотря на классные часы, ежегодные уроки-памяти в гимназии, основные события, военных лидеров и министров мы встретили впервые именно в игре. Так же аргументом в подтверждение нашей позиции является факт того, что данный исторический этап мы начинаем изучать только в 10 классе.
2. «Hearts of Iron IV» - является достоверной игрой в рамках изучения промышленности, вооружения, внутренней и внешней политики при определенных неточностях. Главное, перед началом игры нужно ознакомиться с учебниками по истории или материалом энциклопедий.
3. Составленная книга имеет практическую значимость. Она позволит преодолеть высокий порог входа, а так же способствует заинтересованности учеников в истории.

Литература и источники

1. Исаев А.В. Великая Отечественная война 1941-1945 гг. / А.В. Исаев, А. В. Драбкин. - Москва: Эксмо, 2018.– 704 с.
2. Блейер В. Германия во Второй Мировой войне (1939–1945) / В. Блейер, К. Дрехслер, Г. Ферстер, Г. Хасс (Перевод с немецкого под редакцией А. И. Долгорукова). – Москва: Воениздат, 1971. – 432 с.
3. История России. 10 класс. Учеб. для общеобразоват. Организаций в 3 ч. Ч. 2 / М.М. Горинов, А.А. Данилов, М.Ю. Моруков и др. ; под ред. А.В. Торкунова. – Москва: Просвещение, 2016. – 176 с.
4. https://heartsofiron.fandom.com/ru/wiki/Hearts_of_Iron_IV

Приложение. Книга «Игра Hearts of Iron 4 и Великая Отечественная война». Ссылка для скачивания:

<https://cloud.mail.ru/public/YRDT/P7n1eeG7q>