КРАСНОЯРСКАЯ РЕГИОНАЛЬНАЯ ДЕТСКО-МОЛОДЕЖНАЯ ОБЩЕСТВЕННАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ  
«НАУЧНОЕ ОБЩЕСТВО УЧАЩИХСЯ»

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 6»

Тема «Возможности компьютерных игр в изучении истории Второй Мировой войны»

Городской Форум «Юниорье Ачинска»

Секция история

Тип работы: исследовательская

Выполнил: уч-ся 4 кл. МБОУ  
 «Средняя школа № 6»

Костромитинов Данила

Руководители: учитель начальных классов МБОУ «Средняя школа № 6» Вогоровская Татьяна Михайловна,  
учитель информатики МБОУ «Средняя школа № 6» Потёмкин Алексей Сергеевич

Ачинск, 2013г.

**СОДЕРЖАНИЕ**

[ВВЕДЕНИЕ 2](#_Toc349144120)

[ГЛАВА I Исторические события: реальные и виртуальные 4](#_Toc349144121)

[1. Возможности игры «World of Tanks» 4](#_Toc349144122)

[2. Места боевых действий 5](#_Toc349144123)

[3. Развитие бронетанковой техники в годы Второй Мировой Войны 6](#_Toc349144124)

[ГЛАВА II Обучающие возможности компьютерных игр 8](#_Toc349144125)

[ЛИТЕРАТУРА 12](#_Toc349144126)

[Приложение 1 13](#_Toc349144127)

[Приложение 2 14](#_Toc349144128)

[Приложение 3 15](#_Toc349144129)

**ВВЕДЕНИЕ**

Не секрет, что все без исключения мальчишки любят машины, краны и вообще все, что связано с техникой. Как-то, совершая прогулку по городу вместе с классом, мы прошли по аллее героев, подошли к Памятнику патриотам – ачинцам, сделали много фотографий и даже написали небольшое стихотворение. На пьедестале возвышался настоящий танк. Мы и залезали на башню танка, и садились на пушку и обошли его вокруг. В этот момент и возникло желание узнать как можно больше о танках, об их роли в Великой отечественной войне (ВОВ), о людях, которые управляли этими стальными машинами. Спустя год напомнила мне об этом компьютерная игра «Мир танков».

Танки - это мощные и красивые машины. Посидеть за такой машиной, управлять ею или даже выстрелить практически не реально. Книги не дают возможности почувствовать себя внутри экипажа, управляющим такой техникой. Но в игре «Мир танков» все это возможно. Чем больше времени я играл, тем больше узнавал названий танков, появлялась возможность вступать в бой на более мощных танках. Карты сражений имели свои названия, и возникал вопрос, существовали ли такие населенные пункты и сооружения на самом деле. За победы в сражениях в игре вручались ордена и медали, и очередной вопрос – чьими именами они названы.

Я задал возникшие вопросы своему папе, и он достал мне Энциклопедию Великой отечественной войны. Я стал читать, искать информацию, узнавать все новые и новые факты о становлении бронетанковых войск СССР и о людях принимавших участие в ВОВ.

**Цель исследования** – изучить возможности компьютерных игр как альтернативу книгам в изучении бронетанковых войск в период Второй Мировой, привлечь внимание сверстников к изучению истории Великой Отечественной войны через компьютерные игры

**Задачи:**

* изучить возможности компьютерной игры «Мир танков»;
* установить связь между игрой и реальными событиями ВОВ;
* определить, какие ещё компьютерные игры дают представление о событиях ВОВ;
* познакомить сверстников с результатами исследования.

**Гипотеза:**  компьютерные игры способны познакомить игрока с реальными событиями ВОВ.

**Методы исследования:**  изучение и анализ различных источников информации: литературы, интернет-сайтов, сравнение данных из исторических бумажных и виртуальных источников, проведение опроса.

**ГЛАВА I Исторические события: реальные и виртуальные**

## 1. Возможности игры «World of Tanks»

World of Tanks («Мир танков») — массовая онлайн - игра, полностью посвященная бронированным машинам середины XX века. Игроки получат возможность плечом к плечу сражаться, отстаивая свои претензии на мировое танковое господство.

Имеется возможность испытать любую из машин, представленных в игре: юркие легкие танки, универсальные средние, исполинские тяжелые или же дальнобойная артиллерия. Сильные игроки не смогут добиться успеха в одиночку. В «Мире танков» все решает коллектив, а победа достигается за счет слаженной работы команды, где каждому игроку отводится своя роль.

Командные операции по обнаружению и ликвидации вражеских танков требуют от игрока молниеносной реакции и быстрых, эффективных действий. Арсенал — более 150 стальных машин, которые проектировались и выпускались в Германии, Советском Союзе, Франции и США с 30-х по 50-е годы XX века. Все модели танков воссозданы по реально существовавшим прототипам и сбалансированы для сражений в игре, что позволяет погрузиться в атмосферу танковых баталий Второй мировой.

Большое количество карт с открытой местностью и плотными городскими застройками позволят не только насладиться многообразием пейзажей, но и применять тактические уловки, исходя из конкретных боевых условий.

Играющему предоставлена возможность проследить не только за географией сражений и их динамикой. По ходу развития событий появляется информация и о событиях войны, и о политических деятелях той поры. Так же в игре можно посмотреть все свои достижения, статистику, награды и т.д. А в Казарме можно набрать экипаж танка. Так же не стоит забывать об исследованиях, которые демонстрируют все ветки развития техники по странам и типам. [3]

## 2. Места боевых действий

Военные карты местности боевых сражений игры визуально схожи с оригиналами и при их создании активно использовались фотографии и чертежи местности их прототипов. [3] Одна из местностей, где происходят сражения в игре, имеет название Прохоровка. У меня возник вопрос, почему такое название. В энциклопедии ВОВ [1], я нашел ответ на свой вопрос.

Одно из самых грандиозных сражений в Великой Отечественной войне, да и во всей мировой истории войн – это битва на Курской Дуге. Она продолжалась с 5 июля по 23 августа 1943 года. Кульминацией и основным его событием, определившим ход всего противостояния, стало столкновение двух танковых группировок у деревни Прохоровка, которое признано самым большим танковым сражением в истории.

Планы немецкого командования на лето 1943 года были таковы: Центральный и Воронежский фронт Советской армии должны быть окружены и им должно быть нанесено поражение. Операция "Цитадель" предполагала, после уничтожения этих фронтов, вернуть стратегическую инициативу и начать наступательные действия на Восточном фронте.

Советское командование приняло решение вести оборонительные действия до тех пор, пока войска противника не будут ослаблены и истощены. 5 июля началось наступление немецких войск, продолжавшееся до 12 июля. Несмотря на все усилия, немецкие войска не достигли каких-либо ощутимых успехов. 12 июля произошел встречный танковый бой. На узком (8-10 километров) участке фронта столкнулись 3 отборные дивизии СС («Мертвая голова», «Лейбштандарт Адольф Гитлер» и «Рейх») и 5-ая гвардейская танковая армия, состоявшая из лучших танков того времени - Т-34, которой командовал Павел Ротмистров. Соотношение сторон, по советским источникам было следующим: в сражении участвовало более 1500 единиц техники (более поздние источники говорят о 1200). Из них немецкими были около 500 танков и самоходных орудий, включая новейшие "Тигры", в количестве 42 машин, на которые немецкое командование возлагало большие надежды. Сражение продолжалось в течение всего дня, и отличалось крайней ожесточенностью. Ни одной из сторон не удалось достигнуть особенных тактических успехов в этой битве. Потери сторон были огромны, немцы потеряли около 400 единиц бронетехники; советские войска также понесли тяжелые потери. Но стратегическое значение сражения было огромно: лучшие танковые силы немецкой армии были фактически уничтожены, и в итоге операция "Цитадель" провалилась.

Еще одна военная карта в игре имела название «Линия Зигфрида». Здесь я обратился к интернету и сразу нашел фотографии этого сооружения, сохранившегося до наших дней. [6,8]

Западный вал или Западная стена (нем. Westwall), также известен как «Линия Зигфрида» (нем. Siegfriedstellung) — система немецких долговременных укреплений, возведённых в 1936—1940 годах на западе Германии — немецкая линия обороны на суше. Протяженность около 630 км, средняя глубина 35—100 км. Состояла из полос обеспечения, главной и тыловой, имела около 16 тыс. фортификационных сооружений. Участок Западного вала, оснащённый рядами колючей проволоки, противотанковым эскарпом и противотанковыми надолбами.

## 3. Развитие бронетанковой техники в годы Второй Мировой Войны

*А поле боя держится на танках,*

*Взревут моторы, и сверкнет броня.*

*По грязи, по оврагам полустанков*

*Прорвут любую линию огня.*

*(А.Шаганов, из песни «Т-34» группы «Любе»)*

Современный танк - это сложнейшая многоцелевая боевая машина, оснащенная высокоэффективным вооружением, автоматом заряжания пушки, лазерным дальномером, инфракрасными приборами наблюдения и прицеливания, комбинированной защитой экипажа и оборудованием для преодоления водных преград. По объему решаемых в бою задач танк является уникальным боевым средством и в ближайшем будущем альтернативы ему нет. [1]

Слово «танк» происходит от английского слова tank, то есть «бак» или «цистерна». Происхождение названия таково: при отправке на фронт первых танков британская контрразведка пустила слух, что в Англии царским правительством заказана партия цистерн для питьевой воды. И танки отправились по железной дороге под видом цистерн (благо, гигантские размеры и форма первых танков вполне соответствовали этой версии). Название прижилось. В России новую боевую машину первоначально называли «лохань» (ещё один вариант перевода слова tank). [8]

В 1914—1918 гг. танк из «нелепой игрушки» превратился в нового «бога войны». А на полях сражений Первой Мировой Войны родился новый род войск и тактика его боевого применения. 31 августа 1920 г., с этого периода и начинается история развития танкостроения в СССР.

За прошедшее время конструкторами было создано огромное количество разнообразных их образцов, отличающихся по назначению, конструкции, способам применения и техническим характеристикам. Они находятся на вооружении сухопутных войск армий практически всех развитых государств. Главное место среди всего многообразия этих машин занимает бронетанковая техника.

Советские танковые войска в годы Второй мировой войны прошли тяжелый путь - от оглушительных поражений до громких побед. Уже осенью 1941 г., после громадных потерь, они начали создаваться заново. К 1943 г. танковые армии стали по настоящему ударными «кулаками» операций Красной Армии. В наступлении от Курска именно они гнали немцев все дальше на запад. Фактически везде, где наступали Танковые армии, немецкая оборона пятилась назад, все дальше на запад. Триумфом стал Берлин. Именно в «Логове Рейха» советские танкисты доказали свое полное превосходство над Панцерваффе, добив их остатки и одержав полную Победу.

Описанные события и лица – действительные свидетели Великой Отечественной Войны, виды применяемого вооружения – всё это повторяется в компьютерной игре «Мир танков». А значит игра может дать представление о реальных исторических событиях. Я заинтересовался ими, когда играл в «Мир танков», и выяснил, что они действительно существовали. А насколько точны технические характеристики танкового вооружения советских войск? Для этого мы сравним параметры реальной и виртуальной техники.

**ГЛАВА II Обучающие возможности компьютерных игр**

Машины, представленные в игре, максимально похожи на свои исторические прототипы по внешнему виду и сопоставимы по тактико-техническим характеристикам. Это означает, что их скорость, маневренность, проходимость, скорость поворота башни и скорострельность такие же, как у реальных танков и самоходок в полигонных условиях. Кроме того, соответствуют историческим прототипам такие элементы, как расположение модулей и членов экипажа, количество выстрелов в боекомплекте и т.д.

В приводимой ниже таблице дается тактико-техническая характеристика основных образцов советских танков установок периода Великой Отечественной войны. [5,6]

Таблица 1 - Тактико-техническая сравнительная характеристика советских танков ВОВ и их игровых моделей

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Типы танков  и САУ**  **Боевые и  технические данные** | **Т-34-76** | **Т-34-76**  **(в игре)** | **ИС-2** | **ИС-2**  **(в игре)** | **КВ1-С** | **КВ1-С**  **(в игре)** |
| **Год выпуска** | 1941 |  | 1944 |  | 1941 |  |
| **Вес, т** | 26 | 27.94 - 30 | 46 | 44.88 | 42.5-43.4 | 41.93-42.8 |
| **Экипаж** | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| **Вооружение:** |  |  |  |  |  |  |
| **пушка (калибр, мм)** | 76.2 | 76 | 122 | 85 | 76.2 | 76 |
| **пулеметы** | 2 | 2 | 4 | 4 | 3 | 3 |
| **Толщина брони, мм:** |  |  |  |  |  |  |
| **максимальная** | 52 | 45 | 120 | 120 | 85 | 82 |
| **минимальная** | 40 | 40 | 90 | 90 | 60 | 60 |
| **Мощность двигателя, л. с.** | 500 | 480 | 520 | 600 | 600 | 500 |
| **Максимальная скорость, км/час** | 54 | 56 | 37 | 34 | 43 | 43.11 |
| **Запас хода, км** | 300 | 325 | 200 | 220 | 330 | 360 |

Из таблицы можно сделать вывод что к созданию игры «Мир танков» были привлечены историки, поскольку большая часть характеристик совпадают как у виртуальных танков так и у их прототипов.

Изучив игру «Мир танков» мы захотели узнать, а есть ли еще игры повторяющие события ВОВ. Для этого я создал анкету с такими вопросами:

1. Играете ли Вы в компьютерные игры?
2. Какие игры вы предпочитаете?
3. Может ли игра обучать?
4. Интересуются ли Ваши родители содержанием игр?
5. Какие вы знаете игры повторяющие события ВОВ? (перечислите их)

Анкета была размещена в интернете с помощью аккаунта Google, опрос проходил виртуально (Приложение1)

В анкетировании приняли участие 28 человек из таких городов России как Ачинск, Ярцево, Киров, Миасс (Урал), Красноярск, и разного возраста(от 10 до 37 лет) .

По результатам анкеты (Приложение 2) 99% играют в компьютерные игры. Следовательно мое исследование актуально(99% опрошенных людей могут обучаться в ходе игры).

Так же мы выяснили, что большая часть опрошенных предпочитают онлайн-игры (20%), стрелялки и стратегии (по 16%)

Диаграмма 1. Какие игры вы предпочитаете (вопрос 2 анкеты)

Многие люди считают что игра может обучать.

Диаграмма 2. Могут ли компьютерные игры обучать? (вопрос 3 анкеты)

Нами был получен список игр, по мнению опрошенных, повторяющих события ВОВ

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Название** | **Жанр** | **Что можно узнать об истории ВОВ** |
| Противостояние-3 | стратегия | Виды пехотных и танковых войск, принципы ведения военных действий: брифинг, наступательная и оборонительная кампания [11] |
| Операция «БАГРАТИОН» | стратегия | В игре присутствуют различные виды техники которые схожи с реальными прототипами. Обилие тактических приёмов: от лобовых танковых атак и фланговых прорывов до отвлекающих маневров, вылазок в тыл врага и ставших отличительной особенностью Белорусской наступательной операции «котлов» и «мешков» [12] |
| «Return to castle wolfenstein» | стрелялка | Знакомит с основными видами вооружения и типами пехотных войск. К сожалению, сюжет выдуман, далёк от реальности: в игре появляются зомби и другие нечеловеческие существа [13] |
| Блицкриг | стратегия | Понятие блицкрига – молниеносной войны. Военные компании немецкой, советской армий, войск союзников. Более 200 образцов военной техники, 40 единиц пехоты, 350 единиц объектов и строений [14] |
| Медаль за отвагу | стрелялка | События Второй Мировой войны: американо-японской война при Пёрл-Харбор. События от лица военного пехотинца США. Непосредственно к ВОВ отношения не имеет [15] |

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

В ходе исследования мы сравнивали тактико-технические характеристики танков времен второй мировой войны, как в игре «Мир танков» так и реальных прототипов и пришли к выводу что к созданию игры «Мир танков» были привлечены историки потому что характеристики реальных танков совпадают с характеристиками виртуальных моделей. Игра привлекает внимание своей динамичностью, возможностью поучаствовать в событиях (в отличие от книги). Многие места событий, действующие лица, виды вооружения соответствуют реальным, дают представление о том, что происходило во время Второй Мировой Войны. Это доказывает мою гипотезу.

Проведённое в интернете анкетирование позволило узнать мнение людей разного возраста, проживающих в городах России от Смоленской области, Урала до Ачинска о том, можно ли играя обучаться.

В результате проведенного исследования был получен список игр повторяющих события ВОВ(он был получен благодаря анкете созданной и размещенной в интернете). Результаты опроса и всего исследования были опубликованы в моём блоге (Приложение 3). Играя в рекомендованные там игры человек может обучаться. Блог доступен каждому. Презентация результатов работы может быть использована в старшей школе на уроках истории, а так же при общении со сверстниками, чтобы играть в те игры, которые принесут нам пользу в школе.

В будущем году я планирую изучить другие обучающие возможности компьютера.

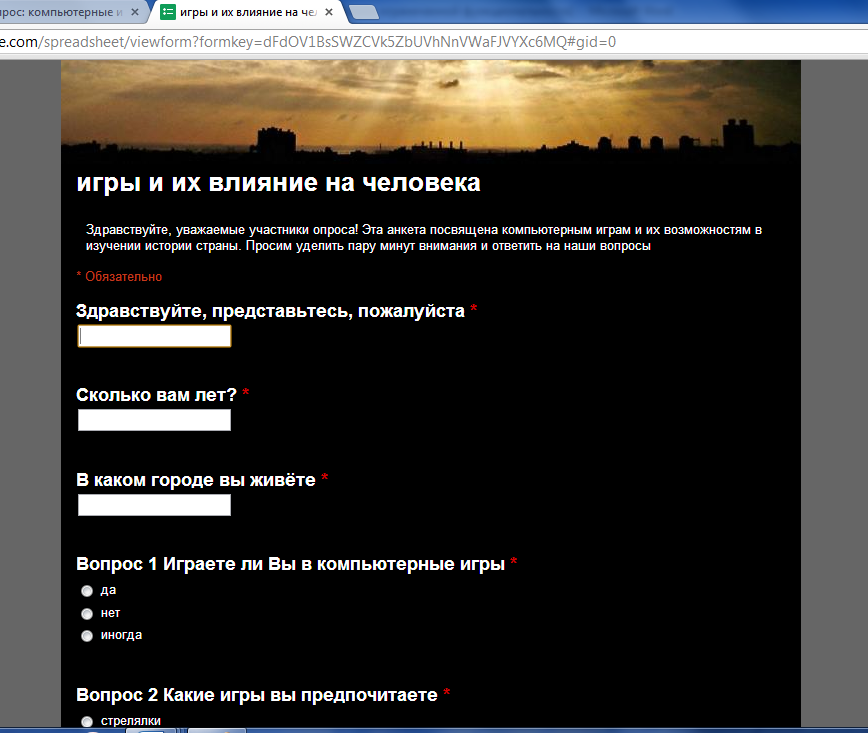
**ЛИТЕРАТУРА**

1. Великая Отечественная война 1941-1945: энциклопедия. — М.: Советская энциклопедия, 1985.
2. Мощанский И.Б. Крупнейшие танковые сражения Второй мировой войны. Аналитический обзор. – М.: Вече,2011. – 352с.
3. Сайт игры «Мир танков» [www.worldoftanks.com/](http://www.worldoftanks.com/)
4. Виртуальная энциклопедия бронетехники <http://pro-tank.ru/bronetehnika-sssr/tyagelie-tanki/120-is-3>
5. Музейный комплекс «История танка Т-34» [http://www.museum-t-34.ru/](http://www.museum-t-34.ru/askme.php)
6. «Сражение под Прохоровкой» // Русский портал <http://www.opoccuu.com/120711.htm>
7. «Охотник на “Тигров”» // Красноярский рабочий <http://www.krasrab.com/archive/2005/09/09/14/view_article>
8. Энциклопедия Министерства обороны Российской Федерации <http://encyclopedia.mil.ru/encyclopedia/history.htm>
9. «Подвиг танкистов ВОВ» // Сайт «Боевые танки» [www.wartanks.ru/ raznoe/podvig-tankistov-velikoie-otechestvennoie-voieni.html](http://www.wartanks.ru/%20raznoe/podvig-tankistov-velikoie-otechestvennoie-voieni.html)
10. «Никто не забыт, ничто не забыто» // Газета «Спорт на Енисее» <http://www.kraysport.ru/weightlifting/item/753-nikto-ne-zabyt>
11. Gamez Portal <http://www.games.az/games.php?id=84>
12. Оперция «Багратион» (компьютерная игра) // Материал из Википедии <http://ru.wikipedia.org/wiki/%CE%EF%E5%F0%E0%F6%E8%FF_%AB%C1%E0%E3%F0%E0%F2%E8%EE%ED%BB_>
13. Return to Castle Wolfenstein // Материал из Википедии <http://ru.wikipedia.org/wiki/Return_to_Castle_Wolfenstein>
14. Игра «Блицкриг» // сайт Playground.ru <http://www.playground.ru/games/blitzkrieg/>
15. Медаль за отвагу/ сайт Койот.ру <http://coyot.do.am/load/igry/skachat_igru_medal_za_otvagu_rus_besplatno/>

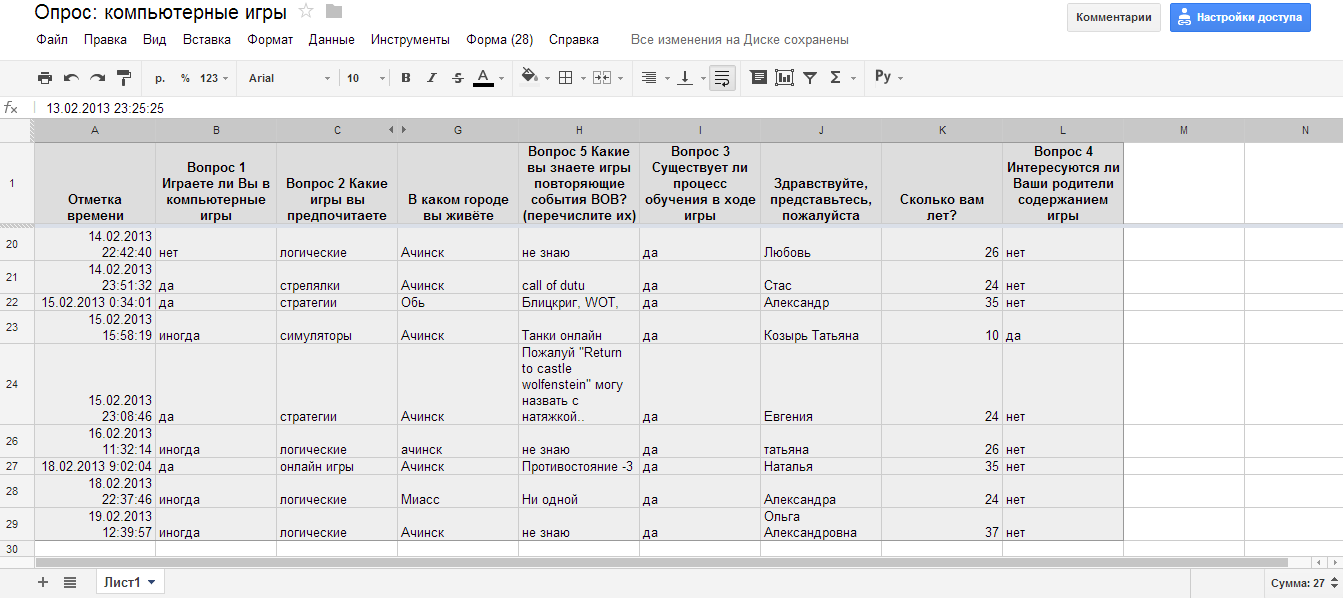
# Приложение 1

**Форма анкетирования, выполненная в интернете**

(<https://docs.google.com/spreadsheet/viewform?formkey=dFdOV1BsSWZCVk5ZbUVhNnVWaFJVYXc6MQ#gid=0>)



Когда анкета заполнена, можно посмотреть результаты



# Приложение 2

**Результаты интернет-анкетирования**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Отметка времени | Вопрос 1 Играете ли Вы в компьютерные игры | Вопрос 2 Какие игры вы предпочитаете | В каком городе вы живёте | Вопрос 5 Какие вы знаете игры повторяющие события ВОВ? (перечислите их) | Вопрос 3 Может ли игра обучать? | Здравствуйте, представьтесь, пожалуйста | Сколько вам лет? | Вопрос 4 Интерес-ся ли Ваши род. содерж. игры? |
| 30.01.2013 10:52 | да | стрелялки | Ачинск | Мир танков. Снайпер . | Да | Костромитинов данила | 10 | да |
| 30.01.2013 10:57 | да | стрелялки | Ачинск | World of Tanks , sniper elite | Да | Куприн Павел | 11 | да |
| 07.02.2013 20:50 | иногда | логические | Ачинск | медаль за отвагу | да | олеся | 30 | да |
| 12.02.2013 13:55 | да | логические | Ачинск | Brothers in Arms, Операция "Багратион" | да | Алексей Сергеевич | 24 | нет |
| 12.02.2013 14:56 | да | онлайн игры | Ачинск | Sniper Elite | да | Куприн Павел | 11 | да |
| 12.02.2013 15:59 | иногда | онлайн игры | Aчинск | ,,,, | да | Анастасия Перкова | 10 | нет |
| 12.02.2013 16:17 | да | симуляторы | москва | черные бушлаты День Победы 3 Операция "БАГРАТИОН" и много других | да | олег | 35 | нет |
| 13.02.2013 18:39 | да | гонки | Ачинск | Операция "БАГРАТИОН" и много других | нет | Олеся | 34 | нет |
| 13.02.2013 19:17 | да | онлайн игры | аченске | пречёски,искать предметы | да | ангелина | 10 | да |
| 13.02.2013 19:22 | да | симуляторы | г.Ярцево | кал оф дути | да | Василий | 31 | да |
| 13.02.2013 20:10 | да | симуляторы | Ачинск | Не знаю | да | Мария | 23 | нет |
| 13.02.2013 20:15 | да | стрелялки | КИРОВ | Операция "БАГРАТИОН" | да | ВАНЯ | 12 | да |
| 13.02.2013 23:25 | да | стратегии | красноярск | WoT | да | Сергей | 27 | нет |
| 14.02.2013 0:03 | да | онлайн игры | Ачинск | World of tanks | да | neo | 30 | да |
| 14.02.2013 0:11 | да | стрелялки | Ачинс | медаль за отвагу, спецназ западное направление, | нет | Прохор | 27 | нет |
| 14.02.2013 19:56 | да | онлайн игры | Ачинск | world of tanks | да | Яна Маркарова | 11 | нет |
| 14.02.2013 22:38 | да | стратегии | Ачинск | не знаю | да | Даша | 24 | нет |
| 14.02.2013 22:42 | нет | логические | Ачинск | не знаю | да | Любовь | 26 | нет |
| 14.02.2013 23:51 | да | стрелялки | Ачинск | call of dutu | да | Стас | 24 | нет |
| 15.02.2013 0:34 | да | стратегии | Обь | Блицкриг, WOT, | да | Александр | 35 | нет |
| 15.02.2013 15:58 | иногда | симуляторы | Ачинск | Танки онлайн | да | Козырь Татьяна | 10 | да |
| 15.02.2013 23:08 | да | стратегии | Ачинск | Пожалуй "Return to castle wolfenstein" могу назвать с натяжкой.. | да | Евгения | 24 | нет |
| 16.02.2013 11:32 | иногда | логические | ачинск | не знаю | да | татьяна | 26 | нет |
| 18.02.2013 9:02 | да | онлайн игры | Ачинск | Противостояние -3 | да | Наталья | 35 | нет |
| 18.02.2013 22:37 | иногда | логические | Миасс | Ни одной | да | Александра | 24 | нет |
| 19.02.2013 12:39 | иногда | логические | Ачинск | не знаю | да | Ольга Александровна | 37 | нет |

# Приложение 3

Блог с результатами исследования

([http://kostromitinovdanila.blogspot.ru](http://kostromitinovdanila.blogspot.ru/p/blog-page_19.html) )

