

Научная статья

УДК 378.147

DOI 10.25205/1818-7919-2025-24-5-9-20

Новые технологии в педагогической и просветительской деятельности в области истории, археологии и этнографии

Николай Николаевич Головченко¹

Наталья Святославна Грибанова²

Аркадий Васильевич Контев³

Наталья Викторовна Люля⁴

¹⁻⁴ Алтайский государственный педагогический университет
Барнаул, Россия

¹ nikolai.golowchenko@yandex.ru, <https://orcid.org/0000-0002-1498-0367>

² ns.gribanova@yandex.ru

³ arkkont@mail.ru

⁴ natalyalyulya@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0002-7545-1215>

Аннотация

Статья посвящена рассмотрению опыта создания и использования настольных игр по археологии, этнографии, истории в педагогической, просветительской деятельности сотрудников Алтайского государственного педагогического университета. Анализируется практика применения игровых технологий при реализации просветительских проектов с участием студентов-историков. Базой для разработки игр служат коллекции Историко-краеведческого музея университета и материалы исследований авторов статьи. В работе представлены пять настольных игр по археологии, этнографии и истории Алтайского края, созданных в форматах пазла, игры мемо, игры-бродилки. Авторы приходят к выводу о том, что проектно-деятельностный подход позволяет эффективно сочетать подчерпнутые из специальной литературы и в процессе обучения теоретические знания студентов с игровыми механизмами их презентации в современном образовательном пространстве.

Ключевые слова

Алтайский государственный педагогический университет, краеведческий музей, проектно-деятельностный подход, иммерсивные технологии, геймификация, настольные игры

Для цитирования

Головченко Н. Н., Грибанова Н. С., Контев А. В., Люля Н. В. Новые технологии в педагогической и просветительской деятельности в области истории, археологии и этнографии // Вестник НГУ. Серия: История, филология. 2025. Т. 24, № 5: Археология и этнография. С. 9–20. DOI 10.25205/1818-7919-2025-24-5-9-20

New Technologies in Pedagogical and Educational Activities in the Field of History, Archaeology and Ethnography

Nikolay N. Golovchenko¹, Natalia S. Gribanova²
Arkadiy V. Kontev³, Natalya V. Lyulya⁴

¹⁻⁴ Altai State Pedagogical University
Barnaul, Russian Federation

¹ nikolai.golovchenko@yandex.ru, <https://orcid.org/0000-0002-1498-0367>

² ns.gribanova@yandex.ru

³ arkkont@mail.ru

⁴ natalyalulya@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0002-7545-1215>

Abstract

Purpose. This article discusses the use of board games on archaeology, ethnography, and history in the pedagogical and educational process at Altai State Pedagogical University.

Results. The study analyzes the practice of using gaming technologies in the implementation of educational projects with the participation of students of history. The materials of the University's Museum of Local Lore collections and other available scientifically verified materials serve as the basis for game development. The course and results of the development of an archaeological puzzle and a card memo game, an ethnoloto and an ethnopazzla, as well as a historical adventure game are presented. Examples of organizing educational events with a game component are given. The possibilities of converting object-manipulative games into multimedia content are shown.

Conclusion. The authors conclude that the project-based approach makes it possible to effectively combine the theoretical knowledge of students gathered from specialized literature and in the learning process with the active game mechanisms of their presentation in the modern educational space. At the same time, the games themselves can be implemented as cultural and educational events or as educational, educational events, the tasks of which include actualizing interest in history, culture, and the world around them; developing the historical and aesthetic consciousness of participants; creating a situation of active exploration of the subject world of culture and the surrounding cultural, historical and modern environment in general, interaction with them; formation of skills in understanding museum objects; development of independent cognitive and creative activities; formation of a careful attitude towards cultural values.

Keywords

Altai State Pedagogical University, museum of local lore, project-based approach, immersive technologies, gamification, board games

For citation

Golovchenko N. N. Gribanova N. S., Kontev A. V., Lyulya N. V. New Technologies in Pedagogical and Educational Activities in the Field of History, Archaeology and Ethnography. *Vestnik NSU. Series: History and Philology*, 2025, vol. 24, no. 5: Archaeology and Ethnography, pp. 9–20. (in Russ.) DOI 10.25205/1818-7919-2025-24-5-9-20

Одним из наблюдаемых трендов развития современного образования является кастомизация учебного процесса, предполагающая построение индивидуальных траекторий профессиональной подготовки студентов, в том числе и исторических специальностей. В данном отношении особое внимание уделяется практико-деятельностному подходу, реализация которого закреплена нормами Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования третьего поколения¹ (ФГОС 3++), акцентирующего особое внимание на формировании у будущих педагогов-историков группы «мягких» навыков (soft skills).

Одним из перспективных направлений проектной деятельности является геймификация. В широком смысле под геймификацией понимается внедрение игровых элементов в неигро-

¹ Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 46.03.01 История. Утвержден приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации от 8 октября 2020 г. № 1291.

вые процессы, ориентированное на повышение мотивации, вовлеченности (иммерсии) обучающихся в образовательный процесс [Веряев, Каменская, 2021, с. 90].

Актуализация данного подхода во многом определяется практикой. В специальной литературе уже отражено предположение о том, что в скором времени в школах появятся новые педагогические специальности (игромастер и игропедагог) [Атлас, 2020, с. 43], в связи с чем уже сейчас необходимо формировать требуемую базу знаний, умений и навыков среди всех педагогов-предметников, включая историков.

Возможности реализации игровых проектов разнообразны в силу специфики самой формы данного вида деятельности [Хейзинга, 2001]. Однако в следствие источникового своеобразия археологии, этнографии и истории представляется эффективным использовать в этом процессе прежде всего механизмы предметно-манипулятивного взаимодействия, устанавливающего контакт между обучающимся и предметом (его репликой, копией и т. п.) ушедшей эпохи. Данная задача может быть реализована в формате создания студентами настольной игры, основанной на конкретном, научном верифицированном материале [Павлова, 2015]. При этом сама практика применения настольных игр в отечественном образовании уже нашла отражение в преподавании языковых курсов, юриспруденции и ряда других дисциплин [Своротова, 2019].

Цель данной работы – иллюстрация опыта разработки и реализации настольных игр по археологии, этнографии и истории в образовательной и просветительской работе сотрудников и студентов Алтайского государственного педагогического университета.

Основополагающая система дидактических принципов включает в себя элементы сознательности и активности, наглядности, систематичности и последовательности, прочности получаемых знаний, научности, доступности и связи теории с практикой [Подласый, 2015]. Проектно-деятельностный и компетентностный подходы представляют собой наиболее перспективные векторы развития современного педагогического образования. В первую очередь они ориентированы на активное вовлечение обучающихся в процесс получения новых знаний. При этом в педагогическом университете они должны реализовываться как применительно к студентам, получающим профессиональное образование, так и самими студентами, взаимодействующими со школьниками [Ратникова, 2023].

В данном ключе разработка студентами тематического игрового проекта в организационном плане нацелена на ознакомление с возможностями высшего учебного заведения и его структурных подразделений, таких как Историко-краеведческий музей, Технопарк универсальных педагогических компетенций, Педагогический Кванториум имени Павла Константиновича и Любови Алексеевны Одинцовых, научно-исследовательские лаборатории, научно-педагогическая библиотека и др.

В учебном контексте подготовка игрового проекта направлена на реализацию дидактического принципа связи теории с практикой. Студент не только отрабатывает содержательную составляющую проекта, знакомясь с научными публикациями и учебными изданиями, материалами университетского музея и архива, но и самостоятельно ищет возможности переложения теоретических постулатов в практическую область.

В исследовательском плане научное творческое проектирование подразумевает вовлечение студентов в фондовую и архивную работу с вещественными и документальными историческими источниками. В идеальном случае тема проекта укладывается в проблематику выпускной квалификационной работы студента, а его документационная составляющая прикладывается в качестве приложения и (или) находит отражение в публикациях (апробации).

В педагогическом плане разработка игрового проекта ориентирована на его непосредственную реализацию, в процессе которой студент получает готовый продукт и опыт конструирования связанных с его презентацией тематических образовательных событий [Волкова, 2017]. При этом сам студент активно участвует во всех трех этапах образовательного события – подготовительном, событийном и рефлексивном, приобретая новые знания и компетенции.

Создание игр – перспективная форма проектной деятельности студентов-историков в рамках различных учебных курсов, учебных практик, кружковой деятельности, участия в организации просветительских акций и мероприятий Историко-краеведческого музея АлтГПУ. При этом сами игры могут реализовываться как культурно-просветительские или как образовательные, учебные события в задачи проведения которых входит актуализация интереса к истории, культуре, окружающему миру; развитие исторического, эстетического сознания участников; создание ситуации активного освоения предметного мира, культуры и окружающей культурно-исторической и современной среды в целом, взаимодействия с ними; формирование навыков понимания музейных предметов (их функциональных и семантических значений, связей с историческими событиями и людьми); развитие самостоятельной познавательной и творческой деятельности; формирование бережного отношения к культурным ценностям. На какие конкретно цели будет ориентировано игровое событие, определяет ведущий исходя из обстоятельств (урочная или внеурочная работа, возраст потенциальных игроков и т. п.).

Рассмотрим практику разработки настольных игр археологической, этнографической и исторической тематики на конкретных примерах.

Археологический пазл представляет собой классический пазл, на котором представлено изображение по соответствующей проблематике. Нами разработано несколько пазлов (рис. 1), на двух из них запечатлены аттрактивные предметы из собрания Историко-краеведческого музея АлтГПУ – находки из Новотроицкого некрополя [Шульга и др., 2009] эпохи раннего железа: золотая скульптура горного козла (рис. 1, 1), украшавшая навершие головного убора и золотая поясная пряжка с изображением лошади с вывернутым крупом (рис. 1, 2); набор культовых и бытовых предметов из того же некрополя; керамический сосуд (рис. 1, 3). Каждый пазл состоит из 80 фрагментов (соотношение сторон 8 × 10 шт.). Основная цель – познакомить участников с известными находками, сформировать их археологическую «насмотренность».

Выбор артефактов для презентации в игровом формате определен их источниковой информативностью и возможностью выстроить вокруг каждого из них мини-повествование. Процесс работы с пазлом строится по принципу сочетания предметно-манипулятивной деятельности участника (школьника) с просветительским компонентом, рассказом об артефакте, осуществляемым ведущим игру (студентом). Как показала практика, наибольший интерес археологический пазл вызывает у учащихся младшей и средней школы.

Главным минусом работы с настольным археологическим пазлом является неизбежная потеря отдельных его фрагментов, особенно если игра организуется в рамках просветительских мероприятий на открытом воздухе. Ведущий игру должен внимательно следить за тем, что происходит в зоне его ответственности. В то же время простота классического пазла как игрового формата обеспечивает его эффективное преобразование в цифровую среду (разработка компьютерных игр), открывая широкие возможности для студенческого мультимедийного проектирования на базе Технопарка универсальных педагогических компетенций АлтГПУ.

Еще одной простой в своем исполнении является настольная игра *археологическое мемо* (рис. 2). Нами разработан набор из 32 карточек, на которых запечатлены 16 артефактов (каменный наконечник стрелы, бифас, нуклеус, бронзовый серп, топор-кельт, керамические сосуды, зеркало-погремушка, медальон и др.). Подбор артефактов обусловлен необходимостью отразить различные археологические периоды – каменный, бронзовый, железный века и Средневековье. Каждая эпоха представлена четырьмя артефактами из собрания Историко-краеведческого музея АлтГПУ. Помимо базовой цели, связанной с углублением знаний участников о древней материальной культуре региона проживания, данная игра нацелена на тренировку памяти и внимательности.

Рис. 1. Археологические пазлы:

1 – скульптурка горного козла (декор головного убора) из могильника Новотроицкое-2; 2 – поясная пряжка с изображением лошади из могильника Новотроицкое-2; 3 – керамический сосуд из могильника Новотроицкое-1. Фото Н. Н. Головченко

Fig. 1. Archaeological puzzles:

1 – sculpture of a mountain goat (headdress decor) from the Novotroitskoye burial ground-2; 2 – belt buckle with the image of a horse from the Novotroitskoye burial ground-2; 3 – ceramic vessel from the Novotroitskoye burial ground-1. Photo by N. N. Golovchenko



Ведущий (студент) может реализовать множество сценариев проведения игры в зависимости от подготовленности аудитории. Самый простой вариант – классическая игра по поиску игроками среди всех карточек, перевернутых «рубашкой» вверх, двух одинаковых. Другой сценарий проведения игры основан на внимательности и скорости. Все 32 карточки в произвольном порядке высыпаются на стол, располагаясь в разных положениях – иллюстрацией вверх или вниз, лежа друг на друге и т. п. По команде ведущего игроки приступают к поиску одинаковых изображений, причем забрать их себе необходимо обе одновременно. Разумеется, на этом возможные варианты данной игры не исчерпываются, к ее проведению всегда можно подойти творчески. Так, она может стать частью интерактивной программы, сочетающей в себе экскурсию, игру и викторину, или использоваться как этап закрепления нового материала по окончании экскурсии.

Главное достоинство археологического мемо – это возможность варьировать ход игры исходя из интересов и возможностей аудитории, что особенно важно во время проведения просветительских мероприятий, в которых принимает участие разновозрастная аудитория (Ночь музеев, Всероссийские дни археологии и т. п.). Желающие получить информацию играют неспешно, эффективно взаимодействуя с ведущим и получая от него соответствующее информационное сопровождение. Более активные участники отыгрывают быстрый сценарий, знакомясь лишь визуально с карточками. Как показала практика, активный сценарий вызывает наибольший интерес у школьников старших классов и студентов, а неспешный – у школьников средних классов и взрослых. Средняя продолжительность одного игрового тура составляет 15–20 минут.

Как и в случае с пазлами, мемо – очень простая игра, которая при желании легко может быть переведена из настольного формата в мультимедийный (практика создания которого нами была реализована [Грибанова и др., 2022; Головченко и др., 2023]). Однако предметно-манипулятивная деятельность в ходе игры и знакомства с артефактами, особенно происходящая в музейном пространстве (в экспозиционном зале), по нашим наблюдениям, вызывает большее эмоциональное вовлечение участников. Победителям игр (школьникам) выдаются памятные призы с символикой музея и университета.

С целью знакомства школьников и студентов с историей Алтайского края, популяризации культурных и национальных традиций народов, проживающих на его территории, были разработаны настольные игры: «Этнолото» (Н. В. Люля, А. С. Свидовская), «Этнопазлы: народы Алтайского края», познавательная игра-пазл «Выдающиеся люди в истории Алтайского края» (Н. С. Грибанова, А. В. Контев, Н. В. Люля).



Рис. 2. Археологическое мемо:

1 – карточки с информацией об эпохе; 2 – пример игровых карт с изображением кинжала эпохи раннего железа. Фото Н. Н. Головченко

Fig. 2. Archaeological memo:

1 – cards with information about the epoch; 2 – an example of game cards featuring a dagger from the Early Iron Age. Photo by N. N. Golovchenko

«Этнолото» – игра (по типу традиционного лото) знакомит с народами, проживающими на территории Российской Федерации. Каждому участнику выдается карточка лото, содержащая изображения представителей нескольких народов в традиционных костюмах, и информационный блок к ней, включающий названия народов, место их расселения, краткую культурную характеристику. Игроки знакомятся с информацией о народах, после чего начинается игра. Ведущий вытаскивает бочонки из мешка и произносит название народа. Игрок, у которого на карточке изображен названный ведущим народ, забирает бочонок, закрывает клетку карточки лото и рассказывает игрокам о данном народе, тем самым знакомит участников с ним. Выигрывает тот, кто первым закроет все изображения народов на своей карточке лото.

Настольная игра «Этнопазлы: народы Алтайского края» знакомит игроков с материальной культурой народов, проживающих на территории Алтайского края. Целью игры является популяризация историко-культурного наследия народов России, информирование об этническом составе населения Алтайского края, проверка, углубление знаний участников об этнических особенностях народов региона.

Центральным элементом игры является изображение представительницы одного из народов Алтайского края в традиционном костюме (рис. 3). Игрокам можно предложить выбрать карточку, «обозначающую» народ, открытым способом, «вслепую» или путем разгадывания ребусов, содержащих названия народов. Каждый игрок (или команда) для выбранного народа должен подобрать четыре фрагмента одного пазла с изображениями разных элементов тра-

диционной культуры (пища, жилище, музыкальный инструмент, предмет быта др.). Ведущий рассказывает участникам о каждом изображенном предмете, сходстве и отличиях культур разных народов.

Использованный авторами прием визуализации информации позволяет игрокам быстро запоминать отличительные черты народов (так называемые этнокультурные маркеры), анализировать информацию и сравнивать элементы культуры, способствует формированию навыков критического мышления. Особый интерес игра вызывает у детей младшего и среднего школьного возраста, только знакомящихся с этнокультурным разнообразием региона, а также у их родителей, как правило, активно включающихся в обсуждение представленного иллюстративного материала, подтверждая свои знания жизненным опытом. Отлично зарекомендовала себя игра и в качестве способа закрепления и проверки пройденного материала у студентов, изучающих этнографию народов Алтая.

Познавательная игра-пазл «Выдающиеся люди в истории Алтайского края» направлена на привлечение внимания к истории Алтайского края, повышение интереса к поисковой, краеведческой деятельности обучающихся.

Игра представляет собой набор из 20 магнитных пазлов, каждый из которых содержит информацию об одном человеке, внесшем вклад в развитие Алтайского края. Каждый пазл состоит из четырех фрагментов, собирающихся вместе (ФИО и годы жизни, сведения биографического характера, иллюстрация, связанная с деятельностью, цитата его или о нем) и отдельной прямоугольной карточки к пазлу – портрета личности (рис. 4). Вариантов выбора портрета и самой игры может быть множество. В зависимости от места проведения и времени, отведенного на игру, количества, возраста и подготовленности игроков ведущий может с легкостью варьировать форматы игры: от сбора одним игроком одного пазла из множества предложенных до командных соревнований на скорость и точность по сбору пазлов.



Рис. 3. Фрагмент игры этнопазл, посвященный культуре немцев Алтая: представлены костюм (1), элементы материальной культуры (2, 4, 5) и традиционной пищи (3). Фото Н. С. Грибанова

Fig. 3. Fragment of the ethnopuzzle game dedicated to the culture of the Germans of Altai: costume (1), elements of material culture (2, 4, 5) and traditional food are presented (3). Photo by N. S. Gribanova

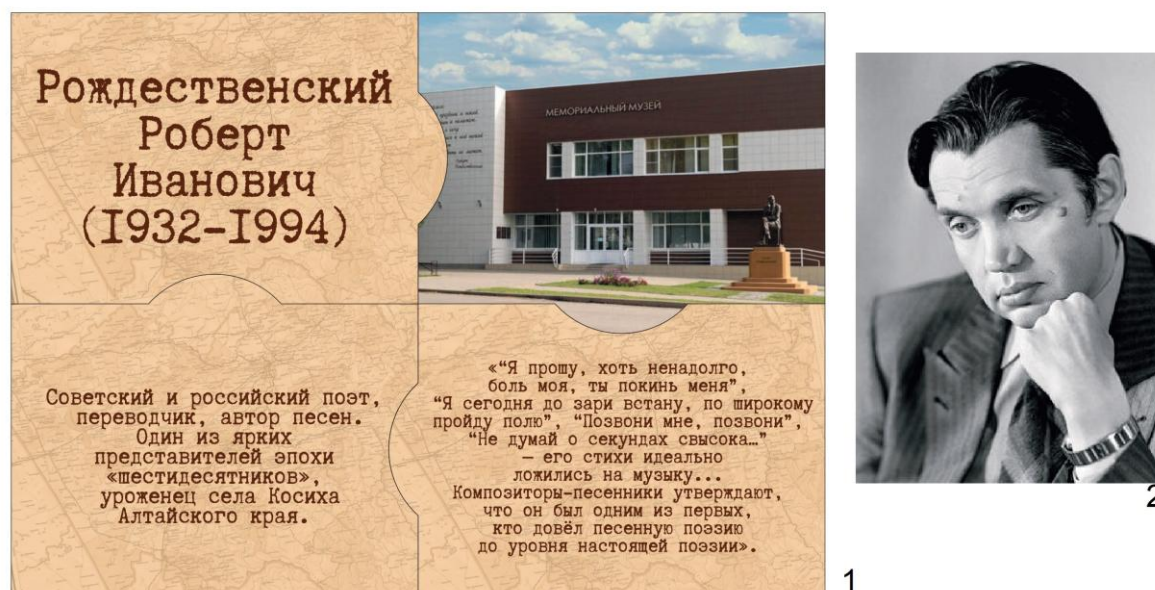


Рис. 4. Фрагмент игры-пазла «Выдающиеся люди в истории Алтайского края» посвященный Р. И. Рождественскому: 1 – информационные карточки; 2 – фото поэта. Фото Н. С. Грибановой

Fig. 4 A fragment of the puzzle game “Outstanding people in the history of the Altai Territory” dedicated to R. I. Rozhdestvensky: 1 – information cards; 2 – photo of poet. Photo by N. S. Griбанова

Наш опыт проведения игры показал, что информация о знаменитых уроженцах Алтайского края и людях, внесших значительный вклад в развитие региона, достаточно востребована разными категориями посетителей мероприятий университета. Игра позволяет систематизировать, закреплять имеющиеся и получать новые знания по истории и культуре Алтайского края, формировать представления о связи истории и культуры региона и страны, способствует развитию памяти, логического мышления и коммуникативных навыков, воспитанию уважения к заслугам предшественников и любви к малой родине. С использованием материалов настольной игры был создан ее мультимедийный вариант (Б. А. Вайцель), успешно апробированный на Международной выставке-форуме «Россия» на ВДНХ (февраль 2024 г.).

В настоящее время также стало популярным создание *исторических «игр-бродилек»*, предполагающих передвижение фишек игроков по плоскости с ответами на вопросы разного уровня. В продаже представлены игры по разным эпохам и странам: «7 чудес», «Каменный век. На заре человечества», по советской истории и т. п. Получило развитие это направление и в школьном краеведении, причем инициатива таких разработок часто исходит от сотрудников библиотек (примером могут служить: «Activity travel по р. п. Шатки» Шатковской библиотеки², «Родными тропами» районной библиотеки п. Колышлей³, «Путешествие по Вологодской области»). Примечательно, что часто в качестве игрового поля в таких играх используется карта региона. Это позволяет соединить хронологические и пространственные представления школьников [Контев, 2022]. Причем территориальный охват может включать как территорию всего края или области, так и одного города или даже места. Интересной

² Официальный сайт Муниципального бюджетного учреждения культуры «Шатковская централизованная библиотечная система». Экскурсионная краеведческая игра-бродилка. URL: <https://шатковская-библиотека.рф/index.php/150-pushkinskaya-karta/3193-ekskursionnaya-kraevedcheskaya-igra-brodilka> (дата обращения 28.11.2024).

³ Культура РФ. Краеведческая игра-бродилка «Родными тропами». URL: <https://www.culture.ru/events/4710119/kraevedcheskaya-igra-brodilka-rodnyimi-tropami> (дата обращения 28.11.2024).

в этом плане представляется игра, презентованная в мае 2024 г., «За 300 лет до Новосибирска», связанная с основанием села Кривошекова на месте будущего города Новосибирска⁴.

Однако зачастую, используя картографическую основу, авторы-разработчики никак не соотносят вопрос с местом расположения игрока. В результате пространственные ориентиры не накладываются на исторический контекст. Примером может служить интересная и содержательная игра «Путешествие по Алтайскому краю», разработанная Алтайской краевой универсальной научной библиотекой им. В. Я. Шишкова. Вопросы в ней разделены по уровням и формам ответов (предусмотрены даже вопросы-шарады), но они никак не привязаны к местности.

Разрабатываемая нами настольная игра-бродилка по Алтайскому краю основана именно на сочетании картографического и исторического контекста, когда вопросы формируются согласно локализации фишки на карте. Сами вопросы подразделяются на несколько направлений: географические, археологические, по ранней русской истории, по истории XVIII – первой половины XIX в., периоду капитализма и советскому периоду, а также об известных жителях края. Для отличия кружки с номерами вопросов отмечены разными цветами. Такой подход весьма сложен, поскольку исторические события не могут быть равномерно распределены по всей плоскости территории края. Однако только так можно реально связать историю и географию, прошлое и настоящее.

Кроме того, в рамках реализации проекта АлтГПУ «Первые с первым» (при грантовой поддержке Движения Первых) летом 2024 г. разработана и апробирована на базе летних лагерей отдыха интерактивная лекция «Путешествие по Алтайскому краю» (для 1 000 школьников 7–16 лет). В процессе лекции преподаватели в увлекательной форме рассказывали детям о географии и истории края, а затем эти знания проверялись с помощью настольных игр (бродилка или по типу «своя игра»). Такое сочетание теоретической и практической формы сделало познание прошлого и настоящего края для детей еще более увлекательным и систематизированным. Буквально в ходе нескольких занятий школьники, до этого почти не знавшие историю края, показывали хорошие результаты как в ориентировании по карте края, так и в понимании основных вех его истории.

Подводя итог, необходимо отметить, что представленный игровой контент – не подборка частных примеров, а необходимая в современных условиях педагогическая технология [Веряев, Каменская, 2022]. Исследовательская деятельность студентов АлтГПУ, ориентированных на изучение объектов историко-культурного наследия, базируется на ресурсе университетского Историко-краеведческого музея. Ключевой особенностью данного процесса является его ориентация не только на научную работу, но и на презентацию ее результатов в процессе проведения учебных, образовательных и просветительских событий.

В этом деле крайне важна «экономика впечатлений», а именно установление позитивного отношения студента к научной и педагогической работе, вовлеченность (иммерсия) в творческий процесс. В данном отношении опыт разработки и реализации настольных игр по археологии, этнографии и истории в учебной и просветительской работе Алтайского государственного педагогического университета представляется эффективным подходом к формированию у студентов новых, отвечающих современным требованиям знаний и компетенций.

Список литературы

Атлас новых профессий 3.0. М.: Интеллект. лит., 2020. 456 с.

Веряев А. А., Каменская В. О. Геймификация как условие повышения мотивации и вовлеченности обучаемых в педагогический процесс // Актуальные вопросы педагогики и психологии образования: Материалы XII Всерос. науч.-практ. конф., посвящ. Году науки и технологий в Российской Федерации. Барнаул, 2021. С. 89–92.

⁴ «Музей Новосибирска». Страница в социальной сети «В контакте». URL: https://vk.com/album-156569139_303140035 (дата обращения 28.11.2024 г.).

- Веряев А. А., Каменская В. О.** Геймификация: от метафоры к педагогической технологии // Психолого-педагогическое сопровождение образовательного процесса: Сб. тр. I Междунар. науч.-практ. конф. Симферополь: Ариал, 2022. С. 372–378.
- Волкова Н. В.** Технология проектирования образовательных событий // Образование и наука. 2017. Т. 19, №4. С. 184–200. DOI 10.17853/1994-5639-2017-4-184-200
- Грибанова Н. С., Головченко Н. Н., Труевцева О. Н.** Использование мультимедийных ресурсов в историко-просветительной работе музея образовательной организации: Учеб.-метод. пособие. Барнаул: АлтГПУ, 2022. 105 с.
- Головченко Н. Н., Грибанова Н. С., Вайцель Д. Э.** Опыт разработки археологического мультимедийного контента для студентов педагогических университетов // Вестник НГУ. Серия: История, филология. 2023. Т. 22, № 5: Археология и этнография. С. 9–19. DOI 10.25205/1818-7919-2023-22-5-9-19
- Контев А. В.** Формирование пространственных представлений на основе использования ресурсов мультимедийного парка «Россия – моя история» // Головеева Л. Ю., Контев А. В., Ратникова Д. В. Применение ресурсов мультимедийного парка «Россия – моя история» для достижения предметных результатов обучения истории в школе: Учеб.-метод. пособие. Барнаул: АлтГПУ, 2022. С. 48–77.
- Павлова С. А.** Организация игрового проектирования в образовательной среде // Вестник Бурят. гос. ун-та. 2015. № 15. С. 135–143.
- Подласый И. П.** Педагогика: Учебник для прикладного бакалавриата. М.: Юрайт, 2015. 576 с.
- Ратникова Д. В.** Проектная деятельность в структуре подготовки будущего учителя // Педагогическое образование на Алтае. 2023. № 1. С. 113–117.
- Своротова Ю. В.** Использование настольных игр в образовательном процессе // Развитие современного образования: от теории к практике: Сб. материалов VII Всерос. науч.-практ. конф. с междунар. участием. Чебоксары, 2019. С. 145–150.
- Хейзинга Й.** Homo ludens. Человек играющий. М.: Эксмо-Пресс, 2001. 352 с.
- Шульга П. И., Уманский А. П., Могильников В. А.** Новотроицкий некрополь. Барнаул: Изд-во АлтГУ, 2009. 329 с.

References

- Atlas novykh professii 3.0 [Atlas of New professions 3.0]. Moscow, 2020, 456 p. (in Russ.)
- Golovchenko N. N., Gribanova N. S., Vaytsel D. E.** Experience in the Development of Archaeological Multimedia Content for Students of Pedagogical Universities. *Vestnik NSU. Series: History and Philology*, 2023, vol. 22, no. 5: Archaeology and Ethnography, pp. 9–19. (in Russ.) DOI 10.25205/1818-7919-2023-22-5-9-19
- Gribanova N. S., Golovchenko N. N., Truevtseva O. N.** Ispol'zovanie mul'timediinykh resursov v istoriko-prosvetitel'noi rabote muzeya obrazovatel'noi organizatsii [The use of multimedia resources in the historical and educational work of museum an educational organization]. Barnaul, AltSPU Press, 2022, 105 p. (in Russ.)
- Huizinga J.** Homo ludens. Chelovek igraushchii [Homo ludens. The man who plays]. Moscow, Eksmo Press, 2001, 352 p. (in Russ.)
- Kontev A. V.** Formirovanie prostranstvennykh predstavlenii na osnove ispol'zovaniya resursov mul'timediinogo parka "Rossiya – Moya istoriya" [Formation of spatial representations based on the use of resources of the multimedia park "Russia is my History"]. In: Goloveeva L. Yu., Kontev A. V., Ratnikova D. V. *Primenenie resursov mul'timedijnogo parka "Rossiya – moya strana" dlya dostizheniya predmetnykh rezul'tatov obucheniya istorii v shkole* [Using the resources of the multimedia park "Russia is my History" to achieve subject-specific results in teaching history at school]. Barnaul, AltSPU Press, 2022, pp. 48–77. (in Russ.)

- Pavlova S. A.** Organizatsiya igrovogo proektirovaniya v obrazovatel'noi srede [Organization of game design in an educational environment]. *Vestnik Buryatskogo gosudarstvennogo universiteta* [Bulletin of the Buryat State University], 2015, no. 15, pp. 135–143. (in Russ.)
- Podlasy I. P.** Pedagogika [Pedagogy]. A textbook for an applied Bachelor's degree. Moscow, 2015, 576 p. (in Russ.)
- Ratnikova D. V.** Proektnaya deyatel'nost' v structure podgotovki budushego uchitel'ia [Project activity in the structure of future teacher training]. *Pedagogicheskoe obrazovanie na Altai* [Pedagogical education in Altai], 2023, no. 1, pp. 113–117. (in Russ.)
- Shulga P. I., Umansky A. P., Mogilnikov V. A.** Novotroitskii nekropol' [Novotroitsky necropolis]. Barnaul, AltSU Press, 2009, 329 p. (in Russ.)
- Svorotova Yu. V.** Ispol'zovanie nastol'nykh igr v obrazovatel'nom protsesse [The use of board games in the educational process]. In: *Razvitie sovremennogo obrazovaniya: ot teorii k praktike* [Development of modern education: from theory to practice]. Cheboksary, 2019, pp. 145–150. (in Russ.)
- Veryaev A. A., Kamenskaya V. O.** Geimifikatsiya kak uslovie povysheniya motivatsii i vovlechenosti obuchaemykh v pedagogicheskii protsess [Gamification as a condition for increasing motivation and involvement of students in the pedagogical process]. In: *Aktual'nye voprosy pedagogiki i psikhologii obrazovaniya* [Topical issues of pedagogy and psychology of education]. Barnaul, 2021, pp. 89–92. (in Russ.)
- Veryaev A. A., Kamenskaya V. O.** Geimifikatsiya: ot metafory k pedagogicheskoi tekhnologii [Gamification: from Metaphor to Pedagogical Technology]. In: *Psikhologo-pedagogicheskoe soprovozhdenie obrazovatel'nogo protsessa* [Psychological and pedagogical support of the educational process]. Simferopol, 2022, pp. 372–378. (in Russ.)
- Volkova N. V.** Tekhnologiya proektirovaniya obrazovatel'nykh sobytii [Technology of educational events designing]. *Obrazovanie i nauka* [The Education and Science Journal], 2017, vol. 19, no. 4, pp. 184–200. (in Russ.) DOI 10.17853/1994-5639-2017-4-184-200

Информация об авторах

Николай Николаевич Головченко, кандидат исторических наук

Scopus Author ID 57218919187

WoS Researcher ID AAD-9048-2022

RSCI Author ID 764361

SPIN 3879-2882

Наталья Святославна Грибанова, кандидат исторических наук, доцент

RSCI Author ID 720772

SPIN 2958-0893

Аркадий Васильевич Контев, кандидат исторических наук, доцент

RSCI Author ID 350105

SPIN 2573-7599

Наталья Викторовна Люля

RSCI Author ID 839172

SPIN 7006-0019

Information about the Authors

Nikolay N. Golovchenko, Candidate of Sciences (History)

Scopus Author ID 57218919187

WoS Researcher ID AAD-9048-2022

RSCI Author ID 764361

SPIN 3879-2882

Natalia S. Gribanova, Candidate of Sciences (History), Associate Professor

RSCI Author ID 720772

SPIN 2958-0893

Arkadiy V. Kontev, Candidate of Sciences (History), Associate Professor

RSCI Author ID 350105

SPIN 2573-7599

Natalya V. Lyulya

RSCI Author ID 839172

SPIN 7006-0019

*Статья поступила в редакцию 09.01.2025;
одобрена после рецензирования 10.02.2025; принята к публикации 11.03.2025
The article was submitted on 09.01.2025;
approved after reviewing on 10.02.2025; accepted for publication on 11.03.2025*