

Быкадоров Константин Дмитриевич

студент

ФГБОУ ВО «Донской государственный технический университет»

г. Ростов-на-Дону, Ростовская область

ИЗУЧЕНИЕ ИСТОРИИ С ПОМОЩЬЮ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

***Аннотация:** в статье исследуется влияние виртуальной реальности (VR) на изучение истории. Основное внимание уделяется тому, как VR трансформирует традиционные методы обучения, обеспечивая более глубокое понимание исторических событий и культур за счет визуализации и интерактивного погружения. Автор рассматривает преимущества использования VR, включая способность воссоздавать исторические события и культуры, а также обсуждает вызовы, связанные с точностью контента и доступностью технологий. Статья подчеркивает потенциал VR как средства обогащения образовательного процесса, способствующего развитию эмпатии и критического мышления. В заключение делается вывод о значении VR в современном историческом образовании и ее роли в формировании более осознанного отношения к прошлому.*

***Ключевые слова:** виртуальная реальность, обучение истории, технологии в образовании, интерактивное обучение, историческая реконструкция, погружение в прошлое, развитие эмпатии, критическое мышление, инновационные методы обучения, доступность образовательных технологий.*

В последние годы технологии виртуальной реальности (VR) преобразили многие области нашей жизни, от развлечений до образования. Особенно значимым стало их применение в сфере образования, где VR открывает новые горизонты для более глубокого и интерактивного изучения предметов. Одним из таких предметов, где VR демонстрирует огромный потенциал, является история.

Виртуальная реальность предоставляет уникальную возможность не только узнать о прошлых событиях, но и визуально и эмоционально погрузиться в различные исторические эпохи и культуры. Это изменяет подход к обучению истории, превращая его из заучивания дат и фактов в захватывающее путешествие по

времени, где каждый учащийся становится активным участником исследования прошлого. В данной статье мы рассмотрим, как виртуальная реальность изменяет изучение истории, ее преимущества и вызовы, а также перспективы использования этой технологии в образовательном процессе.

С помощью VR можно воссоздать исторические события, архитектуру, культуру и даже повседневную жизнь прошлых веков. Это не только помогает лучше понять контекст и значимость исторических событий, но и способствует более глубокому эмоциональному восприятию истории.

Одним из преимуществ VR в обучении истории является возможность «посещать» места, которые либо больше не существуют, либо недоступны из-за географических или политических ограничений. Например, можно исследовать древний Рим или увидеть Великую китайскую стену в её первоначальном виде.

Также важно отметить, что VR может стать мощным инструментом для обучения студентов с разными стилями обучения. Визуальные образы и интерактивность помогают усвоить материал тем, кому сложно воспринимать информацию традиционными методами.

Однако использование VR в обучении истории также сталкивается с некоторыми проблемами и ограничениями. Создание качественных исторически точных VR-программ требует значительных ресурсов и специализированных знаний. Кроме того, существует риск того, что некоторые аспекты могут быть упрощены или представлены в недостаточно критическом свете.

Кроме того, виртуальная реальность в изучении истории может способствовать развитию эмпатии и понимания между культурами. Погружение в исторические события и культуры через VR позволяет пользователям не только узнать об истории, но и почувствовать ее, что способствует формированию более глубокого понимания и уважения к различным культурным и историческим контекстам.

Использование VR в историческом образовании также открывает двери для инновационных методов обучения, таких как ролевые игры и симуляции. Студенты могут «участвовать» в исторических событиях, что способствует более активному и осмысленному обучению, в отличие от пассивного запоминания фактов.

С другой стороны, необходимо соблюдать осторожность при использовании VR для обучения истории, чтобы избежать искажения или упрощения сложных исторических событий и персонажей. Важно, чтобы VR-контент был разработан в сотрудничестве с историками и экспертами, чтобы обеспечить его точность и образовательную ценность.

Также стоит учитывать доступность VR-технологий. Несмотря на их все более широкое распространение, VR-оборудование все еще может быть дорогостоящим и недоступным в некоторых образовательных учреждениях, что создает неравенство в доступе к таким инновационным обучающим ресурсам.

В заключение, внедрение виртуальной реальности в изучение истории открывает новые перспективы для образования. Оно не только обогащает учебный процесс за счет погружения и визуализации, но и способствует более глубокому пониманию исторических событий и культур. Важно, однако, учитывать точность исторического контента и стремиться к его объективному и всестороннему представлению. С учетом этих аспектов, VR может стать мощным инструментом в руках образователей, который не только делает изучение истории более интересным и вовлекающим, но и способствует формированию более осознанного и уважительного отношения к прошлому. Таким образом, использование виртуальной реальности в обучении истории обещает не просто новый способ передачи знаний, но и способствует развитию критического мышления, эмпатии и более глубокого понимания исторического контекста в современном мире.

Список литературы

1. Кулаев К.В. Экскурсионная деятельность: теоретические и методологические основы / К.В. Кулаев – М.: Турист, 2004. – 53 с. EDN QTYRPD

2. Климова Т.Б. Мобильные технологии в развитии туристских дестинаций / Т.Б. Климова, Е.В. Вишневская // Научное обозрение. – 2014. – №8–2. – С. 645–646. EDN TBTYZL

3. Гвазава В.И. Мультимедийные технологии в музейной образовательной среде / В.И. Гвазава // Наука и образование в XXI веке: теория, практика, инновации: сборник научных трудов по материалам Международной научно-практической конференции. – М., 2014. – С. 89–91. EDN SSHIAD