

**ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И ВИРТУАЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ
В ИСТОРИЧЕСКОМ ОБРАЗОВАНИИ: ОПЫТ ПОЛОЦКОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО
УНИВЕРСИТЕТА ИМЕНИ ЕВФРОСИНИИ ПОЛОЦКОЙ**

*канд. ист. наук, доц. В. В. БАРАНЕНКО
(Полоцкий государственный университет
имени Евфросинии Полоцкой, Беларусь)*

***Аннотация.** Цифровые технологии и виртуальные ресурсы играют все более важную роль в образовании, включая и историческое. Полоцкий государственный университет имени Евфросинии Полоцкой, осознавая значение цифровой трансформации в области истории, активно внедряет инновационные подходы и технологии в свои образовательные программы. В данном докладе представлен опыт указанного университета в использовании цифровых технологий и виртуальных ресурсов в процессе передачи исторических знаний студентам, исследованы преимущества и вызовы, связанные с их применением, а также описаны результаты и влияние на развитие профессиональных навыков как будущих историков, так и студентов иных специальностей.*

***Ключевые слова:** цифровые технологии, образовательные онлайн-платформы, Google Classroom, Microsoft Teams и Moodle, электронные библиотечные системы, дигитализация культурного наследия.*

Цифровые технологии и виртуальные ресурсы играют важную роль в современном историческом образовании. Они предоставляют возможности для более глубокого и интерактивного изучения прошлого, расширяя доступ к информации и создавая новые способы обучения.

На сегодняшний день можно выделить несколько основных преимуществ цифровых технологий в историческом образовании:

1. Доступность и расширение доступа к информации.

Цифровые технологии и виртуальные ресурсы позволяют учащимся получить широкий доступ к исторической информации. В постсоветском пространстве существует множество онлайн-архивов, библиотек и баз данных, которые содержат исторические документы, статьи, фотографии и другие материалы [6; 9; 11, с. 167–172; 16; 18]. Это позволяет учащимся исследовать исторические факты и события, расширяя свои знания и понимание прошлого.

2. Визуализация и интерактивность.

Цифровые технологии позволяют создавать визуальные и интерактивные материалы, которые помогают студентам лучше воспринимать историческую информацию, понять сложные исторические процессы и события. Существует ряд

проектов, которые предлагают виртуальные экскурсии по историческим местам и музеям, позволяя студентам «посетить» их виртуально и взаимодействовать с экспонатами [7; 8; 12].

3. Привлекательность и иммерсивные впечатления.

Цифровые технологии и виртуальные ресурсы могут предоставить учащимся привлекательные и иммерсивные впечатления в процессе изучения истории. Например, приложения виртуальной реальности (VR) могут перенести студентов в исторические события или места, позволяя им исследовать и взаимодействовать с окружающей средой. Примерами могут служить такие проекты как «Объёмная история» [14], виртуальный музей «Березовский картезианский монастырь. История основания и деятельности» [16].

Такие иммерсивные впечатления могут улучшить понимание и эмоциональную связь студентов с историческими событиями. Однако, следует отметить, что технологии виртуальной реальности в образовательных целях не получили на данный момент широкого использования в образовании из-за высокой стоимости, особенно качественного оборудования, такого как VR-очки и контроллеры.

4. Индивидуализация и персонализированное обучение.

Адаптивные образовательные платформы могут настраивать контент и учебные задания в соответствии с индивидуальными потребностями и стилями обучения каждого студента. Например, интеллектуальные системы обучения могут предоставлять персонализированную обратную связь и рекомендации, основанные на успехах и прогрессе студентов. Эти инструменты могут помочь студентам осваивать сложные исторические темы в своем собственном темпе и сосредотачиваться на областях, где им требуется дополнительная поддержка.

5. Сохранение и дигитализация культурного наследия.

Цифровые технологии способствуют сохранению и дигитализации культурного наследия. Онлайн-архивы и цифровые библиотеки содержат исторические документы, рукописи, фотографии и произведения искусства, обеспечивая их долгосрочную доступность и сохранение. Одним из таких проектов, является информационная система «Национальная электронная библиотека» (далее – НЭБ). Согласно постановлению Правительства Российской Федерации, с 2019 года предусмотрено включение в НЭБ электронных копий 100 % российских изданий на правах обязательного экземпляра. Создание НЭБ способствует сохранению ценных исторических ресурсов относящихся к истории России и их использованию в образовательных целях [13].

Полоцкий государственный университет имени Евфросинии Полоцкой является примером учебного заведения, которое активно использует цифровые технологии и виртуальные ресурсы для обогащения исторического образования своих студентов. Университет принимает инновационный подход к преподаванию

и исследованию истории, чтобы создать более интерактивное и погружающее обучающее окружение.

Одним из ключевых достижений Полоцкого государственного университета имени Евфросинии Полоцкой в области цифровых технологий исторического образования является создание реконструкцию на основе технологий виртуальной реальности (проект VR-проект «Героический ДОТ»). Проект формирует абсолютно новый опыт в восприятии эпизодов Великой Отечественной войны, делает их более живыми и, что крайне важно, оказывает сильное эмоциональное воздействие, лежащее в основе формирования исторического сознания.

Разработка была продемонстрирована на республиканской выставке научно-технических достижений «Беларусь интеллектуальная», войдя в список топ-объектов внимания президента, а по итогам Юбилейного XX Республиканского туристического конкурса «Пазнай Беларусь» университет стал дипломантом в номинации «Виртуальный проект года» [15].

Помимо VR-проекта, Полоцкий государственный университет имени Евфросинии Полоцкой также активно использует в процессе обучения онлайн-платформы. На данный момент в университете используются три онлайн-платформы для обучения: Google Classroom [1], Microsoft Teams [3] и Moodle [4]. Каждая из этих платформ имеет свои преимущества и предоставляет различные инструменты и функциональность для учебного процесса.

Google Classroom предоставляет собой простой и интуитивно понятный интерфейс, который позволяет преподавателям создавать виртуальные курсы, распределять и оценивать задания. Данная платформа также предоставляет возможность общения с обучающимися по средствам комментариев. Google Classroom интегрирована с другими сервисами Google, такими как Google Документы и Google Презентации, что облегчает совместную работу и обмен учебными материалами между преподавателями и студентами.

Microsoft Teams также является известной платформой для онлайн-обучения, и в первую очередь нацелена на коллективную работу и коммуникацию. Она предоставляет возможность создавать виртуальные классы, планировать и проводить онлайн-занятия, а также совместно работать над проектами с помощью инструментов, таких как общий доступ к файлам, видеоконференции и чаты. Microsoft Teams интегрирована с другими продуктами Microsoft, включая Word, Excel и PowerPoint, что позволяет студентам и преподавателям эффективно использовать эти инструменты в процессе обучения. Следует отметить, что часть функционала на территории Беларуси ограничена [2].

Третьей виртуальной средой для обучения, которая используется в Полоцком государственном университете имени Евфросинии Полоцкой, является Moodle. Данная платформа предоставляет гибкую и настраиваемую среду для онлайн-

обучения и позволяет преподавателям создавать виртуальные курсы, загружать материалы, задания и тесты, а также взаимодействовать с учащимися через форумы и чаты. Moodle также поддерживает различные плагины и дополнительные функциональности, которые могут быть адаптированы под конкретные цели и задачи обучения студентов.

Студентам университета, кроме образовательных онлайн-платформ, также предоставлен доступ к электронным базам данных, журналам и электронным библиотекам, что позволяет им проводить более глубокие исследования исторических тем. Так, научная библиотека Полоцкого государственного университета имени Евфросинии Полоцкой предоставляет доступ к разнообразным электронным библиотечным системам, содержательность и тематическое разнообразие обеспечивают доступность информации даже по узкоспециализированным темам: «Лань», «Znanium», «Университетская библиотека онлайн» [10].

Важным аспектом использования цифровых технологий в историческом образовании в ПГУ имени Е. Полоцкой является поддержка и обучение преподавателей. Университет предоставляет им доступ к обучающим программам и ресурсам, которые помогают им интегрировать цифровые инструменты и технологии в свои занятия. Так, 8 февраля 2024 г. в университете состоялся брифинг по расширению практики создания Smart-курсов «Создаем Smart-курс вместе», в котором принял участие профессорско-преподавательский состав учреждения [5]. Благодаря Smart-курсам преподаватели учатся создавать интерактивные презентации, вебинары и онлайн-курсы, чтобы сделать обучение более динамичным и привлекательным для студентов.

Опыт Полоцкого государственного университета имени Евфросинии Полоцкой в использовании цифровых технологий и виртуальных ресурсов в историческом образовании является важным примером того, как инновации могут обогатить образовательный процесс. Они позволяют студентам визуализировать исторические события, проводить исследования и участвовать в интерактивных обучающих средах. Это помогает развивать их навыки и понимание истории, подготавливая их к аналитической работе и профессиональному росту. Важность цифровых технологий и виртуальных ресурсов в образовании несомненна. Они предлагают уникальные возможности для улучшения процесса обучения, особенно в области исторического образования.

ЛИТЕРАТУРА

1. Google Classroom [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://classroom.google.com/>. – Дата доступа: 29.02.2024.
2. Microsoft suspends new sales in Russia [Электронный ресурс] // On the Issues // Microsoft. – Режим доступа: https://blogs.microsoft.com/on-the-issues/2022/03/04/microsoft-suspends-russia-sales-ukraine-conflict/?icid=mscom_marcom_TS1_TS1_Sales_update. – Дата доступа: 23.02.2024.

3. Microsoft Teams [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.microsoft.com/ru-ru/microsoft-teams/group-chat-software>. – Дата доступа: 24.02.2024.
4. Moodle [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://moodle.org/>. – Дата доступа: 24.02.2024.
5. Smart-образование в Полоцком университете [Электронный ресурс] // Новости // Полоцкий государственный университет имени Евфросинии Полоцкой. – Режим доступа: <https://www.psu.by/ru/novosti/sobytiya/smart-obrazovanie-v-polotskom-universitete>. – Дата доступа: 06.03.2024.
6. Большой русский альбом [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.rusalbom.ru/>. – Дата доступа: 03.03.2024.
7. Виртуальный тур по музею Учреждение «Белорусский государственный музей истории Великой Отечественной войны» [Электронный ресурс] // Экспозиция // Виртуальный тур. – Режим доступа: <http://war.museum.by/node/54548?ysclid=ltfspd7sll494515404>. – Дата доступа: 06.03.2024.
8. Гулаг Онлайн – интернет-музей [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://gulag.online/?locale=ru>. – Дата доступа: 25.02.2024.
9. Дзяржаўны каталог Музейнага фонду Рэспублікі Беларусь [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://dkmf.by/>. – Дата доступа: 01.03.2024.
10. Доступная среда обучения для иностранных студентов [Электронный ресурс] // Новости // Полоцкий государственный университет имени Евфросинии Полоцкой. – Режим доступа: <https://www.psu.by/ru/novosti/sobytiya/dostupnaya-sreda-obucheniya-dlya-inostrannykh-studentov>. – Дата доступа: 06.03.2024.
11. Корниенко, С.И., Гагарина, Д.А., Поврозник, Н.Г. Исторические информационные системы: теория и практика [Текст]: монография / С.И. Корниенко, Д.А. Гагарина, Н.Г. Поврозник: Нац. исслед. ун-т «Высшая школа экономики». – М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2021. – 231, [1] с.
12. Международная платформа izi.TRAVEL [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://izi.travel/ru>. – Дата доступа: 28.02.2024.
13. О проекте [Электронный ресурс] // Национальная электронная библиотека. – Режим доступа: <https://rusneb.ru/>. – Дата доступа: 15.02.2024.
14. ОБЪЕМНАЯ ИСТОРИЯ.РФ [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://xn--80ab-mnavhegujm1h8cg.xn--p1ai/>. – Дата доступа: 08.03.2024.
15. Потенциал образовательного туризма Полоцкого университета [Электронный ресурс] // Новости // Полоцкий государственный университет имени Евфросинии Полоцкой. – Режим доступа: <https://www.psu.by/ru/novosti/sobytiya/potentsial-obrazovatel'nogo-turizma-polotskogo-universiteta>. – Дата доступа: 06.03.2024.
16. Проект «Виртуальный музей «Березовский картезианский монастырь. История основания и деятельности» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://bereza.museum.by/files/3Dpanorama/bereza/21.html>. – Дата доступа: 06.03.2024.
17. Электронный архив: электронные публикации архивных документов [Электронный ресурс] // Российское историческое общество. – Режим доступа: <https://historyrussia.org/tsekhistorikov/archives.html?ysclid=ltfrr2gguo848819288>. – Дата доступа: 24.02.2024.
18. Электронный каталог изображений Козьянковского клада арабских куфических дирхамов IX–X веков из музейного собрания Национального Полоцкого историко-культурного музея-заповедника [Электронный ресурс] // Национальный Полоцкий историко-культурный музей-заповедник. – Режим доступа: http://polotsk.museum.by/files/ViewerDirham/ViewerDirham_RUS.html. – Дата доступа: 25.02.2024.