

ЦИФРОВАЯ ПАМЯТЬ И ФАЛЬСИФИКАЦИЯ ИСТОРИИ: ВОСПИТАНИЕ ГРАЖДАНСТВЕННОСТИ ЧЕРЕЗ ИНТЕРАКТИВНЫЕ ФОРМЫ ИЗУЧЕНИЯ ПОДВИГА

М.Р.Фингерус,
учитель истории и обществоведения
ГУО «Гимназия г. Сморгони»

***Аннотация.** В статье обобщается опыт использования двух интерактивных цифровых ресурсов — интерактивного плаката «Женщины нашей Победы. Имена, неподвластные времени» и виртуальной экскурсии «Шаг в бессмертие: боевой путь 6-го механизированного корпуса» — в практике преподавания истории в контексте 85-летия начала Великой Отечественной войны и Года белорусской женщины (2026). Автор показывает, как цифровые технологии позволяют перейти от абстрактного патриотического воспитания к личностно значимому переживанию подвига через работу с конкретными биографиями, архивными документами и географией боевых действий. Особое внимание уделяется формированию гражданской ответственности, критического мышления и устойчивости к попыткам фальсификации истории. Статья адресована учителям истории, классным руководителям, педагогам дополнительного образования.*

Современный учитель истории в 2026 году оказывается в непростой ситуации. С одной стороны, общество ждёт от него воспитания патриота и гражданина, с другой — традиционные формы урока всё слабее находят отклик у поколения «цифровых аборигенов», привыкшего к визуальному контенту, интерактиву и нелинейной подаче информации. Добавим сюда активные попытки фальсификации истории Великой Отечественной войны в информационном пространстве, и станет понятно: нужны новые инструменты, которые позволят говорить о подвиге без пафоса, но с фактами, без абстракций, но с живыми лицами и судьбами. Именно такой подход был реализован в моей практике через использование двух взаимодополняющих цифровых ресурсов: интерактивного плаката «Женщины нашей Победы. Имена, неподвластные времени» и виртуальной экскурсии «Шаг в бессмертие: боевой путь 6-го механизированного корпуса». Оба ресурса созданы с учётом знаковых дат 2026 года — 85-летия начала войны и Года белорусской женщины, что придаёт им не только методическую, но и аксиологическую определённость.

Главная проблема школьного исторического образования сегодня — обезличенность войны. Фразы «народ победил», «миллионы погибли» оставляют подростка равнодушным, потому что за ними не стоит конкретный человек. Патриотизм же, как показывает практика, рождается не из статистики, а из сопереживания. Интерактивный плакат о женщинах-героинях БССР как раз и решает эту задачу. В центре его внимания — реальные судьбы уроженок Беларуси, удостоенных звания Героя Советского Союза или ордена Красного Знамени: Зинаида Туснолобова-Марченко, Елена Мазаник, Анна Масловская и

другие. Учащийся не просто читает текст — он взаимодействует с биографией, просматривает архивные фотографии, знакомится с наградными документами и выполняет встроенные проверочные задания. Формат интерактивного плаката позволяет визуализировать исторический материал и сделать его доступным для восприятия. Когда ученик узнаёт, что героиня родом из его области или даже из соседней деревни, возникает то самое чувство сопричастности, которое невозможно сформировать сухим рассказом.

Использование этого ресурса на уроках истории и во внеурочной деятельности даёт множественный воспитательный эффект. Во-первых, разрушается устойчивый стереотип «война — это мужская работа». Учащиеся видят, что женщины воевали в небе, в партизанских отрядах, работали в подполье и спасали раненых на передовой. Во-вторых, формируется понимание того, что героизм не зависит от пола, возраста или профессии — это всегда личный нравственный выбор. В-третьих, появляется гордость за свою малую родину. На одном из уроков при изучении темы партизанского движения в БССР я разделил класс на группы, каждая из которых исследовала определённую категорию героинь: подпольщиц, медиков, партизан-разведчиц. Затем группы представляли «своих» героев, и весь класс участвовал в интерактивной викторине, встроенной в плакат. Результатом стало не формальное запоминание имён, а осознанное и эмоциональное присвоение истории. Учащиеся начинали задавать вопросы: «А почему у нас нет улицы в честь неё? А что с ней стало после войны?». Так плакат стимулировал самостоятельную проектную деятельность.

Если плакат даёт портреты героев, то виртуальная экскурсия «Шаг в бессмертие» погружает в событийно-географический контекст. Этот ресурс посвящён боевому пути 6-го механизированного корпуса, который в первые дни июня 1941 года принял на себя один из самых мощных ударов врага. Экскурсия интегрирует интерактивную карту на платформе Google Maps, архивные документы, фотографии и встроенные задания, а также раздел «Доска памяти». Учащийся может проследить маршрут движения корпуса от границы до места последних оборонительных боёв, увидеть конкретные населённые пункты, где разворачивались встречные танковые сражения, и прочесть оперативные сводки того времени. Почему это работает на гражданственность? Потому что современный подросток видит знакомую географию — сегодняшние поля, дороги, города и реки, — на которых 85 лет назад солдаты совершили свой «шаг в бессмертие». История перестаёт быть набором дат в учебнике и становится осязаемой пространственной реальностью.

Особенно сильное воспитательное воздействие оказывает раздел «Доска памяти», где собраны сведения о бойцах и командирах корпуса. В день памяти и скорби — 22 июня — я провожу на уроке виртуальный митинг. Каждый ученик выбирает одно имя с «Доски памяти», читает краткую биографию (если она есть) и вслух произносит: «Я помню тебя, солдат». Это не формальная минута молчания под метроном, а личный поступок. Многие потом приходят и спрашивают: можно ли найти больше информации об этом человеке, были ли у

него родственники? Так сухая статистика потерь превращается в живую связь поколений.

В своей практике я использую оба ресурса в рамках модели «перевернутого класса». Дома учащиеся самостоятельно знакомятся с плакатом или виртуальной экскурсией, проходят интерактивные задания и фиксируют вопросы, которые у них возникли. А на уроке мы не пересказываем биографии, а обсуждаем проблемные вопросы: «Героизм — есть ли у него пол?», «Что такое подвиг в условиях заведомо проигранного боя?», «Почему сегодня пытаются переписать историю начального периода войны?». Именно в такой дискуссии формируется активная гражданская позиция, основанная не на эмоциональных лозунгах, а на знании документов и уважении к фактам.

Одним из самых эффективных приёмов работы с виртуальной экскурсией стал «картографический квест». Учащиеся получают маршрутный лист с вопросами, ответы на которые можно найти, только последовательно «пройдя» по точкам интерактивной карты и изучив скрытые в них фото и документы. Например: «В районе какого населённого пункта корпус понёс самые тяжёлые потери в технике? Какое тактическое решение командования к этому привело? Найдите на Доске памяти имя одного из погибших в этом бою». Такой квест развивает не только историческое мышление и пространственную ориентацию, но и — что важнее — нравственную зоркость. Ученик перестаёт воспринимать войну как стратегическую игру и начинает видеть цену каждого приказа.

Межпредметный потенциал этих ресурсов также очень высок. На уроке литературы, например, при изучении произведений о войне можно предложить учащимся сравнить художественный образ подпольщицы из повести или романа с реальной биографией Елены Мазаник или Марии Осиповой, представленной на интерактивном плакате. Учащиеся быстро замечают, что реальная история часто сложнее и трагичнее художественного вымысла. А на уроках обществоведения при изучении тем «Ценности и идеалы», «Духовная жизнь общества» подвиги женщин-героев становятся убедительным примером высшей степени гражданской ответственности и нравственного выбора в экстремальных условиях.

Каких же результатов удалось достичь за время использования этих ресурсов? Прежде всего, это личностные результаты: у учащихся заметно вырос уровень патриотического сознания, но не декларативного, а деятельного. Они начинают инициировать собственные проекты — создают видеоролики для школьного телевидения, пишут посты для социальных сетей учреждения образования, дополняют экспозицию школьного музея QR-кодами, ведущими на точки виртуальной экскурсии. Во-вторых, сформировалось устойчивое умение работать с цифровыми историческими источниками, отличать верифицированные документы от фейков — а это сегодня уже элемент национальной безопасности. В-третьих, предметные результаты также выросли: фактологический материал по истории Великой Отечественной войны усваивается глубже и сохраняется дольше, потому что он привязан не к абзацу параграфа, а к образу конкретного человека и места на карте.

Но главный результат, на мой взгляд, лежит в эмоционально-ценностной сфере. В своих рефлексивных эссе и устных ответах учащиеся всё чаще говорят: «Для меня война — это не только параграф в учебнике. Это Зинаида Туснолобова, которая писала письма из госпиталя бойцам, и неизвестный танкист 6-го мехкорпуса, чьё имя я нашёл на Доске памяти. Они реальны. Их можно найти на карте. Я не хочу, чтобы их подвиг стёрли из истории». Эта фраза «они реальны» — лучшая оценка эффективности предложенных ресурсов.

Конечно, цифровые технологии не заменят живого слова учителя и не превратят войну в компьютерную игру. Риск игровизации остаётся, и педагог должен чётко держать границу: интерактивные задания — это не развлечение, а форма работы с болью и памятью. В моей практике всегда есть правило: после любого квеста или викторины следует минута тишины, обращение к конкретной судьбе. Технология — лишь мост, а не цель.

Таким образом, интерактивный плакат «Женщины нашей Победы» и виртуальная экскурсия «Шаг в бессмертие» в контексте 2026 года становятся не просто дидактическими средствами, а инструментами «мягкой силы» в воспитании гражданина. Они позволяют превратить формальное «мы помним» в личное убеждение «я храню и передаю». И это особенно важно сейчас, когда историческая память стала полем информационной войны. Учитель истории сегодня — не транслятор истин, а проводник между поколением Победителей и поколением будущих защитников Отечества. А цифровые ресурсы в этой роли — не замена живому слову, а его сильнейшее усиление. Память о войне может и должна быть современной, динамичной и эмоционально близкой каждому молодому человеку. Личные истории героев, подкреплённые интерактивными формами работы, превращают сухие факты прошлого в личное убеждение будущего: мы помним, мы гордимся, мы храним.

Список использованных источников

1. Адамович, А. М. Я из огненной деревни... / А. М. Адамович, Я. Брыль. — М. : Советский писатель, 1991. — 712 с.
2. Военный Альбом [Электронный ресурс]. — URL: <https://waralbum.ru/>. — Дата доступа: 18.11.2009.
3. Генеральная прокуратура Республики Беларусь. Расследование уголовного дела о геноциде [Электронный ресурс]. — URL: <https://prokuratura.gov.by/ru/activity/rassledovanie-ugolovnogo-dela-o-genotside/>. — Дата доступа: 14.04.2016.
4. Дриг, Е. Ф. Механизированные корпуса РККА в бою. История автобронетанковых войск Красной Армии в 1940–1941 годах / Е. Ф. Дриг. — М. : АСТ, 2003. — 832 с.
5. Симонов, К. М. Живые и мёртвые / К. М. Симонов. — М. : Художественная литература, 1989. — 477 с.