

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ИСТОРИИ АХСИКЕНТА

Омонова Зарнигор Туражон кизи,

Научный сотрудник Наманганского педагогического института

omonovazarnigor2302@gmail.com

+998-77-335-30-07

<https://orcid.org/0009-0006-0517-0924>

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.21059704>

***Аннотация:** В данной статье рассматривается применение мультимедийных технологий в изучении и популяризации истории древнего города Ахсикента. Подчеркивается, что интеграция мультимедийных средств не только расширяет исследовательские горизонты, но и способствует сохранению и актуализации историко-культурного наследия.*

***Ключевые слова:** Археологический комплекс Ахсикент, цифровые технологии, мультимедийные средства, цифровая история, цифровые технологии, 3D-моделирование, виртуальная реальность, цифровые архивы.*

Как подчеркнул наш Президент Шавкат Мирзиёев: «Абсолютно невозможно рассматривать такой важный и стратегический вопрос, как образование, по-старому, подходить к нему с устаревшими знаниями и системами. Если мы не создадим самую современную и передовую систему в этом отношении, мы не сможем решить ни одну из стоящих перед нами проблем» [1].

Особое значение цифровые технологии приобретают при изучении истории древних городов и памятников Центральной Азии, являющихся важнейшими центрами формирования государственности и цивилизационного развития региона. Археологический комплекс Ахсикент

(древний Ахсикет, Ахси) – один из ярчайших памятников городской культуры раннесредневекового Мавераннахра и один из крупнейших археологических объектов Ферганской долины – представляет собой уникальный полигон для подобной деятельности. На его территории, исследованной с перерывами более 140 лет (с 1885 г. по настоящее время), сосредоточены многослойные культурные напластования IX–XIII вв., остатки цитадели, шахристана, рабата, грандиозных оборонительных сооружений, дворцовых и культовых комплексов, ремесленных кварталов, а также богатейший вещевой и нумизматический материал ИН[2]. Вместе с тем значительная часть исторического наследия Ахсикента остается недостаточно визуализированной и малодоступной для широкого круга исследователей, студентов и общественности.

Применение мультимедийных средств становится одним из наиболее перспективных направлений цифровой истории. Современные цифровые технологии позволяют реконструировать историческую среду древнего города, создавать интерактивные модели архитектурных объектов, визуализировать результаты археологических исследований, интегрировать исторические источники в единое цифровое пространство и обеспечивать эффективное распространение научных знаний. Мультимедийные ресурсы способствуют более глубокому восприятию исторической информации, развитию исследовательских компетенций обучающихся и формированию устойчивого интереса к культурному наследию.

Одним из этих средств является мультимедиа, позволяющая разрабатывать новые программы. В аспекте деятельностного подхода мультимедиа – это средство деятельности, продуктом которой будет являться разработанная программа. Использование мультимедиа на уроках истории изменяет статус этих средств и характер продукта деятельности. Здесь мультимедиа будет являться прежде всего объектом изучения, а продуктом

будут сформированные в процессе деятельности знания, умения и навыки [3].
Мультимедийные технологии должны соответствовать целям и задачам курса обучения и быть органическими составляющими учебного процесса [4].

Особенно перспективным направлением сегодня стала виртуализация культурно-исторической сферы, в том числе археологических музеев, в результате чего формируется качественно новый тип музея – «цифровой музей». Виртуализация современной музейной деятельности: создает возможность получить представление о памятных объектах с учетом историко-культурного материала даже на микроиндивидуальном уровне [5].

К возможностям «цифровой истории» Ахсикента относятся:

✓ *3D-моделирование и Виртуальная реальность (VR).* 3D-визуализация укреплений, арка, шахристана и рабада дает точное пространственное представление о том, как выглядел город в X-XIII веках. Технологии виртуальной реальности позволяют «пройтись» по древним улицам и мастерским по производству знаменитой тигельной стали.

✓ *Интерактивные экспозиции и музеи под открытым небом.* На площади городища создается сеть музеев под открытым небом, где мультимедийные стенды интегрированы прямо в археологический ландшафт. Интерактивные каталоги керамики позволяют рассмотреть каждый артефакт в 360-градусном формате с подробным описанием технологии создания.

✓ *Цифровые архивы и базы данных.* Создание единых цифровых баз для найденных предметов (фрагментов росписи, уникальной утвари) для работы историков и академических центров. Следует включать цифровые копии археологического парка «Ахсикент» в образовательные программы вузов Намангана и Узбекистана.

Научная новизна исследования заключается в следующем:

- психологические и педагогические особенности развития интеллектуальных способностей будущих учителей истории в процессе изучения реальности в причинно-следственном контексте были уточнены путем приоритетной таксономической оценки хронологических и содержательных повествований в соответствии с социокультурными, генетическими и герменевтическими факторами;
- методологическая конструкция развития интеллектуальных способностей будущих учителей истории была усовершенствована путем адаптации к историческому образованию таких типов интеллекта, как быстрое понимание новых фактов и реалий, полнота исторических знаний, саногенетическое мышление и оригинальное принятие решений в спорных ситуациях;
- цифрово-контентный компонент модели развития интеллектуальных способностей будущих учителей истории был усовершенствован на основе модульного проектирования учебных материалов в соответствии с инновационными подходами в процессе преподавания исторических предметов, такими как цифровые карты, виртуальные образовательные музеи и интерактивные хронологические таблицы;
- дидактическая поддержка использования мультимедийных ресурсов в развитии интеллектуальных способностей будущих учителей истории повышается за счет установления корреляции между фактором расхождения продуктивности исторической реальности и реакцией на время, а также движением событий посредством применения визуально-герменевтических, цифровых технологий исторической реконструкции и моделирования в процессе работы с историческими источниками.

В заключении мы можем сделать вывод о том, что систематическая внедрения средств мультимедиа на уроках истории ускоряет процесс роста

интеллектуальных способностей будущих учителей. Уроки истории с применением средств мультимедиа в отличие от традиционных видов деятельности и форм оценивания, позволяет наблюдать развитие различных навыков в динамике. Прогресс студентов становится понятным, видимым и измеримым.

Мультимедийное и интерактивное оборудование позволяет успешно решить главную задачу – сделать процесс обучения ярким, наглядным, увлекательным и интерактивным, что позволяет удерживать внимание и живой интерес к изучаемым предметам, а также позволяет задействовать дополнительные возможности мозга человека для лучшего запоминания и усвоения информации.

Цифровая история Ахсикента – это не только эффективный инструмент научного познания, но и мощное средство популяризации и сохранения культурного наследия Узбекистана в глобальном информационном пространстве. Развитие мультимедийных технологий в исторических исследованиях позволяет сегодняшнему поколению не только лучше понимать своё прошлое, но и передать его будущим поколениям в максимально полном и достоверном виде. Включение средств мультимедиа в образовательный процесс позволит сделать подготовку будущих учителей истории более гибкой, современной и практически ориентированной, отвечающей требованиям цифровой образовательной среды и актуальным запросам вуза.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Мирзиёев Ш.М. Миллий тикланишдан – миллий юксалиш сари. 4 – жилд. – Тошкент. 2020. 149-бет.
2. Омонова З.Т. Развитие интеллектуальных способностей историков через проектно-исследовательскую деятельность на материале археологического комплекса ахсикент// “Axsikent tarixi: muammolar,

tadqiqotlar va tahlillar” mavzusidagi Respublika ilmiy-amaliy anjumani” – 2025-yil, 29-noyabr.

3. Софронова Н. В. Программно-методические средства в учебном процессе общеобразовательной школы.-М.: ИИО РАО, 1998.-178 с.

4. Сумина Г. А., Ушакова Н. Ю. Использование мультимедийных технологий в учебном процессе вуза // «Успехи естествознания». – 2007. – №5 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://masters.donntu.edu.ua/2007/fgtu/dedich/library/sumina/index.htm>

5. Вязинкин А.Ю., Двухжилова И.В. Философско-педагогический потенциал виртуальных музеев «мест памяти» // Манускрипт. 2020. Т. 13, Вып.5.