

## **СОЗДАНИЕ ИСТОРИЧЕСКОЙ ДЕТЕКТИВНОЙ ИГРЫ КАК МЕТОДИЧЕСКИЙ ИНСТРУМЕНТ ПРЕПОДАВАНИЯ ИСТОРИИ: НА ПРИМЕРЕ ЗАВОЕВАНИЙ ШЕЙБАНИХАНА (1500–1510 гг.)**

**Епифанов Дмитрий Владиславович**

Магистр исторических наук

Учитель истории, НОУ “Smart School”, г. Ташкент

[Epifanov\\_dmitriy17@mail.ru](mailto:Epifanov_dmitriy17@mail.ru)

### **АННОТАЦИЯ**

*В статье рассматривается разработка историко-детективной игры как инновационного метода обучения истории на примере завоеваний Шейбанихана в 1500–1510 гг. Описаны сюжет и структура игры, основанные на реальных исторических событиях (захват Самарканда, Бухары и др.), с включением ролей исторических персонажей и заданий-головоломок по летописным источникам. Особое внимание уделено использованию искусственного интеллекта для генерации игрового контента и анализа хроник. Приводятся примеры игровых заданий. Методическая эффективность подхода обосновывается повышением мотивации учащихся и развитием навыков исторического мышления (анализа источников, критического мышления, командной работы).*

**Ключевые слова:** *игровые технологии, преподавание истории, исторический детектив, Шейбанихан, Мавераннахр, летописи, искусственный интеллект, геймификация.*

## **CREATING A HISTORICAL DETECTIVE GAME AS A METHODOLOGICAL TOOL FOR HISTORY TEACHING: THE EXAMPLE OF SHAYBANI KHAN’S CONQUESTS (1500–1510)**

**Epifanov Dmitriy**

Master of Historical Sciences

History Teacher, Private Educational Institution “Smart School”, Tashkent

[Epifanov\\_dmitriy17@mail.ru](mailto:Epifanov_dmitriy17@mail.ru)

### **ABSTRACT**

*The article examines the development of a historical detective game as an innovative method of history teaching, using the example of Shaybani Khan’s conquests in 1500–1510. The plot and structure of the game are described, based on*

*real historical events (the capture of Samarkand, Bukhara, etc.), including game roles of historical figures and puzzle tasks drawn from chronicles. Special attention is given to the use of artificial intelligence for generating game content and analyzing historical records. Examples of game tasks are provided. The methodological effectiveness of this approach is justified by increased student motivation and the development of historical thinking skills (source analysis, critical thinking, teamwork).*

**Keywords:** *game-based learning, history teaching, historical detective, Shaybani Khan, Mawarannahr, chronicles, artificial intelligence, gamification.*

Мухаммад Шейбанихан (ок.1451–1510) – потомок Чингизидов, возглавивший узбекские кочевые племена Дешт-и Кипчака – сыграл ключевую роль в политической истории Средней Азии начала XVI века. В 1499 г., воспользовавшись ослаблением Тимуридов, Шейбани начал походы на Мавераннахр (Трансоксанию). К 1500–1501 гг. его войска захватили Самарканд – столицу государства Тимуридов, положив начало новой династии Шейбанидов. Установив контроль над большей частью Мавераннахра, Шейбанихан продолжил экспансию и вскоре подчинил Хорасан (включая Герат). С момента основания своего государства и до самой смерти Шейбани практически непрерывно вёл войны с соседями – от набегов на казахские степи до крупных конфликтов с сефевидским Ираном [6].

Завоевание Самарканда и Бухары. Падение Самарканда в 1500 г. стало поворотным событием. Современники отмечали, что успех Шейбани объяснялся не только военным искусством, сколько внутренними распрями и изменой среди самих тимуридских правителей города [6]. По данным историка Камалиддина Бинаи, на которых ссылается исследователь Х. Камол, Самарканд пал во многом из-за предательства части городской элиты, недовольной междоусобицами потомков Тимура [6]. Тимуридский принц Захириддин Бабур, пытавшийся защищать Самарканд, не сумел организовать успешную оборону и был вынужден отступить. Вслед за Самаркандом без особого сопротивления была захвачена Бухара, а затем и другие ключевые города Мавераннахра. Шейбанихан утвердился на самаркандском троне, провозгласив себя верховным правителем обширного государства [6].

Политика Шейбанихана и последствия завоеваний. Установление власти Шейбанидов сопровождалось как административными переменами, так и жестоким обращением с побеждёнными. В источниках отмечается, что Шейбанихан, объявляя свои походы «священной войной», на деле нередко

прибегал к подкупу, обману и коварству [6]. Захваченные города отдавались войскам на разграбление; жителей, оказавших сопротивление, безжалостно убивали, остальных уводили в плен. Например, после взятия города Каракуль Шейбани велел сложить «минарет из черепов» убитых горожан – подобные показательные акции устрашения широко практиковались завоевателями той эпохи. Вместе с тем население не всегда оставалось пассивным: известны случаи, когда горожане (в том числе самаркандцы по свидетельству Бабур) поднимали восстания против узбеков, нападали на них на улицах и пытались защищать свои города собственными силами [6].

Шейбанихан стремился легитимировать свою власть, опираясь на нормы ислама и традиции Чингизидов. Он принял титулы халифа и имама, предъявляя притязания не только на светское, но и на духовное лидерство в регионе [7]. Культурная политика Шейбанихана носила демонстративно традиционалистский характер: известно, что он покровительствовал тюркскому языку и литературе, сам писал стихи на чагатайском языке, поддерживал исламское богословие [8, с. 391-413]. В Самарканде Шейбанихан заложил семейную усыпальницу (суфу) взамен пышных тимуридских мавзолеев, и учредил медресе, подчеркнув преемственность с эпохой Тимура (оно было возведено рядом с медресе, основанной женой Тимура Сарай-мульк-ханым). Однако масштабных градостроительных проектов Шейбани не развернул – возможно, из-за постоянных войн. Он скорее продолжал начинания Тимуридов (к примеру, разбив сады и построив мост-водораздел) при одновременной адаптации культурных традиций кочевой степи к оседлому обществу Мавераннахра [8, с. 391-413].

Противостояние с Ираном и гибель Шейбани. Укрепившись в Мавераннахре, Шейбанихан вступил в конфронтацию с государством Сефевидов. Причинами были как религиозно-идеологические разногласия (суннит Шейбани vs шиитский шах Исмаил I), так и борьба за Хорасан – стратегически важный регион на стыке Средней Азии и Персии. Военное противостояние достигло кульминации в 1510 г., когда в декабре того года армия Шейбани была разбита шахом Исмаилом под Мервом. Шейбанихан погиб в бою; по легендам, его останки подверглись поруганию (череп, инкрустированный золотом, был отправлен шаху в качестве трофея). Гибель Шейбани ознаменовала перелом: его держава на время лишилась единого лидера, однако династия Шейбанидов удержалась у власти в Мавераннахре ещё почти столетие под управлением наследников (Кучкунджи-хана, Убайдулла-хана и др.). Противоборство с Сефевидами за контроль над Хорасаном

продолжалось вплоть до распада государства первых Шейбанидов в начале XVII в. [6].

Для целей нашей методической разработки данный исторический материал служит содержательной основой. Реальные события – захват городов, дворцовые интриги, столкновение амбиций Шейбани и Бабура, трагическая гибель хана – являются фактической канвой, на которой выстраивается сюжет учебной «детективной» игры. Опираясь на хроники (например, «Шейбанинаме» М. Салиха описывает походы 1500–1505 гг. последовательно, а «Бабурнаме» содержит субъективный взгляд Бабура на образ Шейбанихана) [9], учитель может создавать аутентичные игровые задания. Краткий обзор показал, что период 1500–1510 гг. богат конкретными деталями (предательство при обороне Самарканда, жестокие расправы, переписка с врагами, религиозная риторика), которые легко трансформируются в загадки, требующие от учащихся анализа и интерпретации, как это делает историк при работе с источниками. Далее рассмотрим методику разработки игры и примеры таких заданий.

#### Описание методики историко-детективной игры

Цели и задачи метода. Историко-детективная игра представляет собой учебную ролевую игру с элементами investigation (расследования), где учащиеся погружаются в определённую историческую ситуацию и стремятся разгадать «тайну» прошлого. Основная цель – повысить мотивацию изучения истории через эмоциональное вовлечение и активную деятельность обучающихся. Одновременно решаются образовательные задачи: закрепление исторических знаний, развитие навыков работы с источниками, критического мышления и командного взаимодействия. В отличие от пассивного восприятия материала, здесь каждый ученик становится действующим лицом, ответственным за поиск и анализ информации.

Сюжет игры и ролевая составляющая. Сюжет разворачивается вокруг событий завоеваний Шейбанихана в начале XVI века. Его можно представить как серию «дел» или эпизодов, логически связанных между собой общей сквозной интригой. Например, основная линия игры: «Тайна падения Самарканда», «Заговор против хана» или «Пропавшие сокровища Тимуридов». Участникам предстоит выяснить причины и скрытые обстоятельства тех или иных исторических событий. При этом учащиеся получают игровые роли – как реальные исторические персонажи, так и вымышленные, но типичные для эпохи. Роли могут включать: самого Шейбанихана; Захириддина Бабура; знатных вельмож (напр. самаркандский эмир, бухарский наместник);

придворного летописца; персидского шпиона; духовное лицо (кади, суфий); купца-караванбаші и др. Каждой роли выдаётся краткое «досье» или карточка с описанием того, что персонаж знает, каких целей добивается, кому может доверять. Такие карточки учитель может подготовить заранее, опираясь на исторические данные (например, о мотивах Бабура или о склонности Шейбани к религиозной пропаганде). Раздача ролей погружает учащихся в контекст: они начинают смотреть на ситуацию «изнутри» и действовать от имени своих персонажей.

Организация пространства и времени игры. Игру можно проводить как на уроке (формат мини-игры на 20–30 минут), так и во внеурочное время (например, межпредметный квест или внеклассное мероприятие на 1–2 часа). В последнем случае уместно задействовать несколько локаций (аудиторий), имитирующих разные места действия: дворец правителя, городскую площадь, библиотеку летописца, военный лагерь и т.п. Участники перемещаются между «точками», выполняя задания и собирая улики – это приближает формат к образовательному квесту. В рамках урока обычно игра проводится в одном классе, который символически разделён на зоны (например, стол Шейбанихана, стол советника, архив хроник). Временные рамки игры могут включать несколько игровых дней (сессий), соответствующих исторической хронологии: например, День 1 – Самарканд, 1500 год; День 2 – Бухара, 1501 год; День 3 – Мерв, 1510 год. Это поможет структурировать сюжет и постепенно усложнять задачи.

Игровые правила и механики. Для поддержания атмосферы детектива вводятся особые правила. Например, правило улики: участники получают письменные фрагменты хроник, писем или записок – это материальные улики, которые нужно проанализировать. Правило совета: раз в определённое время все персонажи собираются на «диван» (совет) при хане для обмена информацией – здесь ученики докладывают свои версии и строят совместный план (полезно для рефлексии и направления хода игры учителем). Правило тайного свидания: некоторые роли могут обмениваться записками тайно от других (имитация закулисных интриг). Учитель выполняет функцию game master – он же и ведущий расследование хронист, и арбитр правил. При необходимости учитель вводит неожиданные события (например, приносит новую улику – свежий отрывок из летописи или донесение разведчика). Это похоже на механизм сюрпризов в квест-технологии, когда за выполнение задания игроки получают подсказку к следующему шагу.



Методические приемы работы с источниками. Суть детективной игры – заставить учащихся работать с историческими источниками не пассивно, а активно, как детективы. Для этого тексты хроник, мемуаров и документов преподносятся в виде загадок. Применяются приемы: фрагментация (разбить источник на части и раздать разным игрокам, чтобы собрать полную картину, они должны объединить усилия); дешифровка (например, фраза из хроники может быть зашифрована старинным шрифтом или на персидском языке – учащиеся используют подсказки или переводчика-ИИ, чтобы понять содержание); сопоставление версий (дать два источника с разными оценками события – например, Бабур-наме и Шейбани-наме – и предложить найти противоречия и совпадения). Учащиеся фактически выполняют работу историков: анализируют достоверность свидетельств, ищут причины расхождений (партия Шейбани vs партия Тимуридов), формируют собственное обоснованное мнение. Всё это происходит в игровой мотивации: чтобы «раскрыть дело», нужно тщательно проработать доказательства, а не потому что «так задано учителем». Такая проблемно-поисковая активность отвечает целям квест-игры – учащиеся сами открывают новые знания и способы действий.

Ожидаемые результаты. Использование историко-детективной игры на уроках истории способствует комплексному развитию компетенций учащихся. Во-первых, повышается познавательный интерес: элементы соревнования, тайны и неожиданности вызывают у школьников яркие эмоции, что переводит изучение истории из разряда скучного заучивания в личностно значимую деятельность. Во-вторых, формируются исследовательские умения: школьники учатся самостоятельно находить и обрабатывать информацию, работать с историческим текстом, извлекать из него факты и делать умозаключения. В-третьих, развивается критическое мышление – через обсуждение различных версий, аргументацию и дебаты в игровом совете. Наконец, игра воспитывает коммуникативные навыки и сотрудничество: для достижения цели участникам нужно слушать друг друга, распределять роли и договариваться. Все эти навыки соотносятся с метапредметными результатами ФГОС, что делает метод особенно ценным.

Таким образом, историко-детективная игра – не просто развлечение, а продуманная методическая технология, объединяющая содержательное наполнение (история Шейбанихана по реальным источникам) и форму, адекватную современному поколению учащихся, привыкших к интерактивности. Ниже приводятся примеры конкретных заданий из такой

игры, а затем рассмотрено, как инструменты искусственного интеллекта могут облегчить подготовку материала и обогатить игровой процесс.

Применение ИИ для генерации контента и анализа источников

Современные технологии искусственного интеллекта (ИИ) способны значительно расширить возможности учителя при разработке и проведении исторической игры. В последние годы появились доступные инструменты на основе нейросетей (например, языковые модели GPT), которые могут выполнять творческие и аналитические задачи. Рассмотрим, как ИИ применяется на разных этапах создания историко-детективной игры.

1. Генерация сценариев и персонажей. Подготовка сложного игрового сюжета – трудоемкий процесс, требующий придумать достоверные детали эпохи. ИИ может выступить в роли «соавтора». Например, на стадии планирования учитель формулирует в нейросетевом чате запрос: «Придумай детективный сюжет, происходящий в Самарканде в 1500 году, с участием Шейбанихана и местных знати». Модель способна предложить эскиз истории, который педагог затем дорабатывает, опираясь на факты. Аналогично генерируются описания неосновных персонажей. На практике уже есть удачные кейсы: так, на коуч-сессии для учителей студенты учились с помощью ИИ создавать исторических персонажей на основе описания карточки – нейросеть дополняла характеристики героя, делая образ живее. Например, учитель вводит: «Персонаж: Карача-бек, советник Шейбани, тайно связанный с Бабуром», – и получает развернутое описание личности (черты характера, мотивация, речевые особенности), которое затем корректирует в соответствии с учебными целями.

ИИ также помогает придумывать антуражные детали: названия ханских приказов, легенды, пословицы, которые можно вставить в речь персонажей для достоверности. Генеративные модели изображения (Midjourney, Stable Diffusion) позволяют создать иллюстрации – портреты героев, «фотографии» мест действия – для раздаточного материала. Таким образом, даже не имея больших дизайнерских навыков, педагог может снабдить игру наглядными атрибутами, усиливающими эффект присутствия.

2. Подготовка текстовых материалов и переводов. Историческая детективная игра требует наличия отрывков из хроник, писем, летописей XVI века. Большая часть таких текстов написана на староузбекском (чагатайском), персидском или арабском языке, либо старописьменным стилем, трудным для современного школьника. Здесь на помощь приходит ИИ-переводчик и анализатор текста. Например, учитель находит в источнике (в переводе или

оригинале) нужный фрагмент из «Абдулла-наме» или «Бабур-наме», и просит нейросеть упростить язык или перевести на русский с пониманием контекста. Существующие языковые модели справляются с подобными задачами: они могут транслитерировать старинные термины, дать краткий пересказ сложного абзаца, выделить из текста ключевые имена и даты.

Это открывает возможность включать в игру подлинные тексты источников без риска, что учащиеся ничего не поймут. Например, фразу Бабура о Шейбанихане модель может перефразировать современным языком, сохранив суть, – и это станет уликой для игроков. Кроме того, ИИ способен имитировать определённый стиль: учитель может сгенерировать фиктивное письмо от имени исторического персонажа, стилизованное под лексику XVI века. На основе реальных фактов нейросеть предложит связный текст, который затем редактируется учителем. Такой прием позволяет создавать дополнительные сюжетные линии, сохраняя историческую аутентичность. Главное – тщательно проверять и корректировать выводы ИИ, чтобы избежать фактических неточностей. ИИ-инструмент выступает как черновой автор, а педагог – как научный редактор.

3. Персонализация и адаптация сложности. Искусственный интеллект предоставляет новые возможности для адаптации игры под уровень конкретного класса. Так, анализируя ответы учащихся (в тестовой или пробной игре), ИИ-система может предлагать подсказки динамически. К примеру, если видит, что группа зашла в тупик, чат-бот, выступающий «голосом хрониста», может выдать на экране намёк: «Ознакомьтесь внимательнее с записками придворного летописца – там упомянута важная фамилия». Такие адаптивные подсказки могут быть реализованы через простого чат-бота, обученного на тексте сценария. Кроме того, ИИ способен генерировать дополнительные вопросы или задания на лету, если основное задание оказалось слишком простым для сильных учеников. Этот принцип – автоматическая подстройка сложности – повышает эффективность игры, делая её интересной для всех участников. По литературным данным, ИИ может индивидуализировать темп и содержание обучения [10], и игровые формы не исключение.

4. Анализ результатов и рефлексия. После завершения игры учителю важно обсудить с учащимися, как они пришли к решениям, какие источники были наиболее полезными, где они допустили ошибки. Здесь тоже возможна помощь ИИ: например, сбор и структурирование данных об игровых действиях. Если игра проводится онлайн (в среде вроде Google Форм, чатов), то лог действий можно проанализировать с помощью скрипта: сколько подсказок



было использовано, какие версии выдвигались. Нейросеть может даже сгенерировать отчёт в стиле «Хроника расследования», перечислив ключевые шаги команд и комментируя их обоснованность. Это, конечно, вспомогательная опция, но она добавляет «волшебства» в завершающий этап – участники как будто читают летопись о своей собственной игре.

Важно подчеркнуть, что применение ИИ – не самоцель, а инструмент в руках творческого учителя. Согласно опыту, представленному на методических сессиях, искусственный интеллект эффективно используется именно в комбинации с педагогическим замыслом: студенты-историки реконструировали события с помощью ИИ в условиях образовательной игры, но направляла процесс их собственная историческая подготовка. Иными словами, ИИ берёт на себя рутинные и технические аспекты (написание черновиков текстов, перевод, генерация идей), позволяя педагогу сконцентрироваться на ключевом – достоверности содержания и педагогической ценности игры.

Применение нейросетей в учебном процессе истории – новое, активно развивающееся направление [11]. Уже имеются публикации, описывающие повышение мотивации учащихся при использовании чат-ботов и ИИ-ассистентов на уроках истории [12]. Наш подход вписывается в эту тенденцию: историко-детективная игра, обогащённая возможностями ИИ, становится высокотехнологичным методическим продуктом. Он сочетает в себе глубину исторического содержания (благодаря обращению к первоисточникам) и современный формат подачи материала (благодаря геймификации и интерактивной поддержке). Ниже приведены примеры заданий из разработанной игры «Загадки Шейбанихана», демонстрирующие интеграцию изложенных идей.

#### Примеры заданий

Ниже представлены два примера игровых заданий (головоломок) из историко-детективной игры, посвящённой завоеваниям Шейбанихана. Эти задания рассчитаны на участие группы учеников и иллюстрируют, как фактический исторический материал превращается в занимательную проблему для расследования.

Пример задания 1: «Тайна падения Самарканда»  
Ситуация: Самарканд, август 1500 года. Город пал перед войском Шейбанихана практически без боя. Хан подозревает, что причиной успеха стала измена внутри города. Он поручает своему ближайшему советнику (игрок 1) провести расследование. Одновременно Бабур, бежавший из Самарканда, хочет узнать имя предателя (игрок 2 – информатор Бабура, действующий тайно). Остальные

участники – представители самаркандской знати и командиры, находившиеся в городе.

Материалы: Игрокам выдаются фрагменты из двух источников: (а) отрывок из «Шараф-наме-йи шахи» (летопись Шейбанидов) с описанием взятия Самарканда; (b) отрывок из «Бабур-наме», где Бабур упоминает о неожиданном поведении городских воротных стражников. Текст фрагментов приведён в современном переводе, но содержит пропущенные имена, обозначенные пустыми линиями (\_\_\_\_\_). Например, в тексте (а) сказано: «...и тогда воротник \_\_\_\_\_ открыл тайно ворота перед войском Шейбани», а в тексте (b): «...среди самаркандских эмиров нашёлся изменник по имени \_\_\_\_\_». Эти пропуски – ключ к разгадке. Ученики должны сопоставить оба источника, чтобы заполнить пробелы и назвать имя предателя.

Процесс выполнения: Игроки обсуждают в группах: советник хана опрашивает «очевидцев» (других учеников в ролях городских эмиров). Каждый «очевидец» имеет при себе часть сведений (в своих карточках ролей может быть подсказка, например: «Вы – эмир, слышали, что воротами Чупан-ата командовал некий Юнус-ходжа в тот день»). Участники складывают информацию: один вспоминает, что Чупан-ата – название городских ворот, другой – что в отрывке (b) сказано о знатном роде Юнусходжаевых, третий – что в отрывке (а) упоминается должность воротника. Постепенно они приходят к выводу, что воротник Юнус-ходжа впустил врага. Для подтверждения версии ученики должны дословно процитировать строки из хроники: после обсуждения на «совете» советник хана объявляет: «Предатель – Юнус-ходжа. Вот свидетельство летописи: » – и зачитывает заполненный ими текст. Если группа правильно назвала имя и опёрлась на оба источника, задание считается выполненным.

Решение и исторический комментарий: Предателем оказался Юнусходжа (условное имя для персонажа, основанное на синтезе данных; учитель поясняет, что реально источники называют нескольких изменников, например, из рода Аргун). Шейбанихан «вознаграждает» верных, а участники обсуждают, почему горожане могли пойти на сговор (усталость от междоусобиц Тимуридов, обещания Шейбани). Это задание учит работать с двумя разными источниками и понимать многофакторность исторических событий.

Пример задания 2: «Послание из Герата»  
Ситуация: 1507 год, Бухара. Шейбанихан готовится к походу в Хорасан. Неожиданно при дворе появляется таинственное письмо, предположительно отправленное из Герата кем-то из родственников тимуридского правителя.

Письмо зашифровано и может содержать сведения о заговоре против Шейбани. Игрокам поручается расшифровать послание и выяснить, кто его автор и какова цель письма.

Материалы: Учитель вручает команде «досье шифровальщика»: это набор документов, куда входят: (а) копия письма на персидском языке, написанная шрифтом насталик (для антуража); (б) лист с переводом каждого 5-го слова письма (остальные слова пропущены); (с) таблица с простейшим цифровым шифром, использовавшимся в средневековой переписке (например, где цифры соответствуют буквам, условные обозначения для имен). Также имеется справка «Биографии», где перечислены имена видных тимуридских князей, оставшихся в Герате после захвата (например, Бади аз-Замон – сын Султана Хусейна Байкары, правителя Герата; Музаффар – военачальник и др.). В письме угадываются имена, но они зашифрованы цифрами.

Процесс выполнения: Участники делятся: одни пытаются вручную прочесть персидский текст, опираясь на знакомые слова (например, «хан», «войско» – эти слова даны в словарики); другие берут на себя дешифровку цифрового кода. В ходе обсуждения они могут воспользоваться ИИ-помощником: разрешается один запрос к «всезнающему хронисту» (чат-бот на ноутбуке), который, получив фотографию письма, вернёт транслитерацию или перевод отрывка. Однако у чат-бота есть ограничение – он ответит только на часть письма (не более 100 символов), поэтому ученики должны сформулировать наиболее информативный запрос. Например, они скармливают боту ту часть, где предположительно указано имя отправителя. ИИ выдаёт перевод: «...смирный советник Бади-аз-Замана...». Это сразу подсказка: автор – бывший тимуридский советник. В то же время дешифровщики разгадали цифровой код, сверив его с таблицей: в конце письма стоит число, соответствующее имени «Бади». Теперь команда сопоставляет: вероятно, сам Бади аз-Замон (сын правителя Герата) тайно пишет Шейбани, обещая что-то взамен помощи. Они переводят остальной текст с помощью словаря и узнают, что в письме предлагается союз против шаха Исмаила. В итоге ученики докладывают хану (учителю): «Письмо написал Бади аз-Замон, тимуридский принц Герата. Он предлагает Шейбанихану союз: если хан поможет ему против Персии, Бади сдаст Герат без боя». Решение и исторический комментарий: Действительно, сыновья правителя Хорасана Султан Хусейн Байкары (Бади аз-Замон и др.) искали союзников против шаха Исмаила и могли вступать в переговоры с Шейбани. Исторически Шейбанихан в 1507 г. взял Герат, а младшие Тимуриды бежали. Учитель

объясняет, что в нашей игре мы смоделировали подобный эпизод переговоров. Команда, решившая задачу, проявила навыки дешифровки и перевода (межпредметная связь с языками и математикой), а также узнала о дипломатических интригах периода Шейбанидов.

Оба примера показывают, что задания строятся на подлинных исторических ситуациях и требуют от учащихся сотрудничества и аналитического мышления. Игровой формат придаёт смысл усилиям учащихся: разгадка приносит удовлетворение, сравнимое с раскрытием тайны. При этом незаметно для самих игроков происходит усвоение конкретных фактов (имен, дат, событий) и понимание причинно-следственных связей. Педагог выполняет функцию фасилитатора, направляя обсуждение и при необходимости давая наводящие подсказки, но основная работа – за учениками.

Разработка исторической детективной игры на материале завоеваний Шейбанихана (1500–1510 гг.) демонстрирует эффективное сочетание содержательного исторического обучения с инновационной игровой формой. В ходе подготовки игры были достигнуты следующие результаты:

1) Академическая достоверность: Историческая канва сюжета опирается на реальные хроники и источники эпохи Шейбанидов («Абдулла-наме» Хафиз-и Таныша, «Шейбани-наме» Мухаммада Салиха, мемуары Бабура ). Это обеспечило научную корректность фактов и познакомило учащихся с ценными памятниками историографии. Краткий обзор событий 1500–1510 гг., включённый в методические материалы игры, основан на современных исследованиях, что позволило учесть новейшие интерпретации (например, роль религиозного фактора в противостоянии Шейбани и Сефевидов). Таким образом, игра не искажает историю, а, напротив, способствует её осмысленному изучению.

2) Методическая новизна: Предложенная игра объединяет жанр детектива с историческим содержанием, что относительно редко встречается в практиках преподавания истории. Отличительной особенностью является именно «расследовательская» динамика: учащиеся не просто отвечают на вопросы викторины, а погружаются в проблемную ситуацию, где должны добывать и интерпретировать сведения. Такая форма соответствует концепции квест-обучения, основанного на поиске и приключении, и развивает творческие способности учеников. Включение ролей исторических личностей позволяет реализовать принцип проживания истории через личный опыт, что укрепляет эмоциональную связь с изучаемым материалом.

3) Использование ИИ как инструмента педагога: В работе показано, как современные AI-технологии могут интегрироваться в процесс подготовки и проведения игры. Генерация сюжетных идей, создание характерных описаний персонажей, автоматизация перевода и шифровки источников – всё это облегчает работу учителя и обогащает игровой процесс. Отмечено, что ИИ успешно применялся в схожих учебных кейсах для реконструкции исторических событий и создания визуального контента. Наша методика делает следующий шаг, привлекая AI для интерактивного общения с учениками (через чат-подсказки) и адаптации игры под их уровень. Это соответствует общемировой тенденции персонализации обучения с помощью ИИ и открывает перспективы для дальнейших инноваций. В то же время подчёркивается необходимость контроля со стороны учителя: ни один алгоритм не заменит педагогического смысла, вкладываемого в игру.

4) Практическая результативность: Проведённая апробация игры (например, фрагментарно на уроках всемирной истории в 10 классе) показала высокий уровень вовлечённости учащихся. Школьники с увлечением разбирали загадки из летописей, многие самостоятельно нашли дополнительную информацию о Шейбанихане вне класса. Учителя, выступившие в роли наблюдателей, отметили, что такая игра способствует более глубокому запоминанию материала, поскольку ученики «проживают» историю через события и роли, а не заучивают параграфы. Также была замечена позитивная динамика развития межпредметных связей: исторический детектив задействует навыки из языков (перевод, работа с текстом), математики (логические головоломки, шифры), литературы (сюжет, мотивация героев). Это делает обучение более целостным и осмысленным для учащихся.

В заключение подчеркнем, что предложенная методика универсальна по своей структуре. Её можно адаптировать под другие темы и эпохи: будь то “Дело об исчезнувшей грамоте Петра I” в курсе истории России или “Тайна гибели Помпей” в курсе всеобщей истории. Ключевым является выбор богатого на события сюжета и наличие достаточной источниковой базы. Период Шейбанихана в этом отношении показателен – он предоставил драматургически насыщенный материал, ранее мало использовавшийся в школьной практике, особенно за пределами Центральной Азии.

Разумеется, успешная реализация историко-детективной игры требует от учителя определённых творческих затрат и гибкости. Не каждый урок целесообразно превращать в игру, и не всем учащимся сразу привычен такой формат. Однако даже эпизодическое применение данного метода способно



разнообразить учебный процесс, сделать уроки истории яркими и запоминающимися. Главное – сохранить баланс между игрой и учёбой: игра должна служить источником знаний, а не отвлечением от них. В описанной методике этот баланс достигается за счёт прочной опоры на научные источники и продуманной постановки проблемных заданий.

Таким образом, создание исторической детективной игры о завоеваниях Шейбанихана зарекомендовало себя как эффективный методический инструмент. Он повышает оригинальность преподавания (в духе требований к инновациям в образовании) и способствует достижению метапредметных результатов. Данный опыт может быть рекомендован для широкого внедрения в практику преподавания истории, особенно в старших классах и в системе высшего педагогического образования, где будущие учителя обучаются активным методам обучения. Следующим шагом видится накопление статистических данных об успеваемости и вовлечённости учащихся при регулярном применении игрового подхода, а также разработка методических рекомендаций и сборников сценариев по различным темам истории. Синтез традиционной исторической науки и современных педагогических технологий – залог того, что история как учебный предмет останется для новых поколений не набором скучных дат, а увлекательной областью познания, раскрывающей тайны прошлого.

## **СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Черноиванова Н. Н. Применение квест-технологии при изучении исторического краеведения // Информ-образование. – 2023. – № 1. – С. 52–59. (DOI: 10.47533/2022.1606-3715.001)
2. Михеенко К. Е. Игровые технологии на уроках истории // Форум молодых ученых. – 2021. – № 2 (54). – URL: <https://sciup.org/igrovytehnologii-na-urokah-istorii-140288463> (дата обращения: 02.07.2025).
3. Хафиз-и Таныш ибн Мир Мухаммад Бухари. Шараф-нама-йи Шахи (Книга шахской славы). Ч. 1. Пер. М.А. Салахетдиновой. М., 1983
4. Мухаммад Салих. Шейбани-наме. – Историческая поэма-хроника, нач. XVI в. – [vostokoved.ru](http://vostokoved.ru) (дата обращения: 02.07.2025)
5. Ахмедова, С. Д., Иззетова Э. М. «Бабур-наме» Захир ад-дина Мухаммада Бабура – литературный памятник культуры народов Востока (Фонды рукописей Британии) // ORIENSS. 2023. №4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/babur-name-zahir-ad-dina-muhammada-babura-literaturnyy-pamyatnik-kultury-narodov-vostoka-fondy-rukopisey-britanii> (дата обращения: 03.07.2025).

6. Рахимов Набиджон Турдиалиевич: Рецензия на книгу Хамзы Камола «История вторжения кочевых племен Дашти-Кипчака в Мавераннахр и Хорасан (XVI в.)» // Ученые записки Худжандского государственного университета им. академика Б. Гафурова. Гуманитарные науки. 2015. №1 (42). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/retsenziya-na-knigu-hamzy-kamola-istoriya-vtorzheniya-kochevykh-plemyon-dashti-kipchaka-v-maverannahr-i-horasan-xvi-v> (дата обращения: 03.07.2025).

7. Исмоилов Л. Э.: Военно-политическое противостояние Сефевидов и Шейбанидов в Мавераннахре в начале XVI в. // Известия Иркутского государственного университета. Серия: История. 2020. №. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/voenno-politicheskoe-protivostoyanie-sefevidov-i-sheybanidov-v-maverannahre-v-nachale-xvi-v> (дата обращения: 04.07.2025).

8. Маликов А. М., Торланбаева К. У. Некоторые особенности культурной идентичности Шейбани-хана и монументальное строительство в Самарканде в начале XVI века // Золотоордынское обозрение. – 2022. – Т. 10, № 2. – С. 391–413.

9. Сулаймонов И. И.: Анализ мнений Бабура о Шейбанихане// ORIENSS. 2021. №10. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/analiz-mneniy-babura-o-sheybanihane> (дата обращения: 05.07.2025).

10. Есип И. М.: Возможности искусственного интеллекта в преподавании истории в общеобразовательной школе: 5 класс, компьютерная игра-тренажер «В глубь веков за 70 дней» // Научный вестник Крыма. 2022. №5 (40). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vozmozhnosti-iskusstvennogo-intellekta-v-prepodavanii-istorii-v-obscheobrazovatelnoy-shkole-5-klass-kompyuternaya-igra-trenazher-v> (дата обращения: 05.07.2025).

11. Мишенина М. В. Использование нейросетей для повышения мотивации на уроках истории и обществознания // Интерактивная наука. – 2023. – С. 40-43. – ISSN 2414-9411. – DOI 10.21661/r-561531.

12. Массеров Д. А., Тарасова О. Ю., Вавилин Н. А.: Применение искусственного интеллекта в дополнительном эколого-географическом образовании учащихся 9-11 классов // Международный научно-исследовательский журнал. — 2024. — №8 (146). — URL: <https://research-journal.org/archive/8-146-2024-august/10.60797/IRJ.2024.146.154> (дата обращения: 05.07.2025). — DOI: 10.60797/IRJ.2024.146.154