

Особенности разработки и применения образовательных компьютерных игр по английскому языку в патриотическом воспитании российской молодежи

Матвеева Наталья Викторовна¹

Российский университет транспорта, Москва, Россия
matveevanv@mail.ru

Федоткина Елена Викторовна²

Российский университет транспорта, Москва, Россия
fedotkinaev@mail.ru

Аннотация. Актуальность исследования обусловлена поиском новых методов вовлечения российской молодежи в работу с цифровыми ресурсами на английском языке, имеющими патриотическую направленность. Таким инновационным методом, по мнению авторов, является использование образовательной компьютерной игры. Цель исследования – выявить особенности использования таких игр, приемы более глубокого эмоционального вовлечения молодежи в игровую деятельность, уточнить содержание этапов/фаз разработки. Методологическая база исследования включает в себя анализ зарубежной и отечественной научно-методической литературы по использованию компьютерных игр в образовательных целях, уточнение содержания фаз разработки, анализ использования разработанных авторами компьютерной игры. Результаты исследования показали, что использование компьютерных игр для патриотического воспитания российской молодежи имеет свои особенности. Во-первых, на этапе инициации разработки образовательной компьютерной игры должны быть сформулированы педагогические цели, так как именно они определяют жанр игры и ее механику, и определена последовательность исторических ситуаций для визуализации в графической форме. Во-вторых, патриотические послы в компьютерной игре могут быть выражены средствами компьютерной графики. В-третьих, фазу запуска альфа-версии образовательной компьютерной игры рекомендуется дополнить рецензированием и прохождением независимой оценки и сертификации. И наконец, исследование на фазе запуска бета-версии показало, что при организации прохождения игры необходимо следовать принципам педагогической этики: предоставление четких инструкций по прохождению игры; уважение к самостоятельности студентов, их нацеленности на успех; обеспечение обратной связи, комментариев преподавателя как относительно самой темы игры, так и относительно технических вопросов или оценки познавательной деятельности; должна быть обеспечена добровольность участия и конфиденциальность. В условиях дистанционного обучения подобные игры могут стать мотивирующим звеном расширения общего кругозора молодежи, приобретения молодыми людьми опыта использования цифровых ресурсов сети Интернет для организации бесед на английском языке, посвященных памятным датам истории России, в ходе классно-урочных занятий.

Ключевые слова: английский язык, патриотическое воспитание, компьютерная игра, педагогические цели, компьютерная графика, экспертная оценка, педагогическая этика, средняя школа, колледж, вуз.

Поступила в редакцию <i>Received</i>	29.11.20	Получена положительная рецензия <i>Received a positive review</i>	28.12.20
Принята к публикации <i>Accepted for publication</i>	28.12.20	Опубликована <i>Published</i>	27.01.21

Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

¹ **Матвеева Наталья Викторовна**, кандидат педагогических наук, доцент кафедры русского и иностранных языков ФГАОУ ВО «Российский университет транспорта», г. Москва, Россия.

² **Федоткина Елена Викторовна**, кандидат филологических наук, заведующая кафедрой русского и иностранных языков ФГАОУ ВО «Российский университет транспорта», г. Москва, Россия.

А