

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

**Матвеева Наталья Викторовна<sup>1</sup>**

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

**Федоткина Елена Викторовна<sup>2</sup>**

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

**Аннотация.** Актуальность исследования обусловлена поиском новых методов вовлечения русской 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 русской 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)

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

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

## Введение

Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29 мая 2015 года № 996-р, определяет воспитание как стратегический общенациональный приоритет, требующий консолидации усилий различных институтов гражданского общества и ведомств на федеральном, региональном и муниципальном уровнях [1]. В данном документе подчеркивается необходимость единства и целостности, преемственности и непрерывности воспитания на разных уровнях образования, уделяется большое внимание развитию форм воспитательной работы, созданию условий для повышения у обучающихся уровня владения русским языком, языками народов России, иностранными языками, навыками коммуникации. Значительное внимание в данном документе уделено использованию в воспитательной работе возможностей информационных ресурсов, созданию условий, методов и технологий для использования их в целях воспитания и социализации детей. Стратегия развития воспитания затрагивает многие современные аспекты воспитательной работы: развитие методов, приемов и технологий воспитательной работы, использование ресурсов сети Интернет. Она направлена на то, чтобы молодой человек, владея как русским и родным, так и иностранным языком, мог сделать осознанный выбор, мог придерживаться осознанной и аргументированной патриотической позиции, мог противостоять информационным войнам современного мира.

Как неоднократно отмечалось в научно-методической литературе, дисциплина «Иностранный язык» обладает огромным воспитательным потенциалом (С. К. Фоломкина, И. Л. Бим, Г. В. Рогова, Е. И. Пассов и др.) и ее роль в патриотическом воспитании российской молодежи – будущих молодых специалистов трудно переоценить. Изучение практически каждой, в том числе профессионально ориентированной, темы нацелено на то, чтобы молодой человек мог рассказать о достижениях своей страны, представить новые разработки и тенденции, осознавал сущность, социальную значимость своей будущей профессии и ее роль в формировании мирового сообщества.

При дистанционном обучении во время пандемии COVID-19 крайне важно, чтобы вне зоны внимания не остались внеаудиторные мероприятия патриотической направленности, которые в немалой степени традиционно формируют у молодежи чувство гордости за свою Родину, чувство патриотизма и гуманизма. Для проведения таких мероприятий в дистанционном формате, на наш взгляд, был бы полезен мотивирующий аккорд, метод, способный увлечь, разжечь интерес к патриотической тематике. Таким методом, на наш взгляд, можно считать компьютерные игры. По нашему мнению, компьютерные игры имеют значительный потенциал в воспитательной работе в аспекте преемственности между уровнями образования школа – колледж – вуз, так как интерес молодежи к компьютерным играм в этом возрасте сохраняется [2].

Отметим, что в зарубежных коммерческих компьютерных играх, которые весьма популярны среди российской молодежи, например *Company of Heroes 2*, присутствует искажение исторических фактов, а в такой массово распространенной игре, как *Call of Duty*, игрок вообще выступает против России, выполняя задания президента США, поэтому неслучайно В. А. Поликарпова и Е. В. Поликарпова называют компьютерные игры инструментом мировой войны, отмечая при этом фальсификацию истории как один из множества негативных факторов [3]. Педагогическая общественность выражает обеспокоенность таким явлением, ищет методы, которые помогут отвлечь подростков от военизированных компьютерных игр и вовлечь в освоение новых информационных технологий и коммуникаций в патриотически ориентированных сообществах [4].

Создание в России собственных компьютерных военных игр становится принципиальным вопросом, в процесс вовлечены коммерческие ИТ-компании, например компания 1С, разработавшая игру «Блицкриг», а Всероссийский чемпионат по киберспорту «Мир танков. Помним все» (*World of Tanks* – коммерческая игра производства Республики Беларусь) входил отдельным пунктом в Государственную программу патриотического воспитания граждан Российской Федерации на 2016–2020 годы [5].

Таким образом, опираясь на фундаментальные положения о патриотическом воспитании, изложенные в Стратегии развития воспитания, задачу нашего исследования мы сформулировали следующим образом: создать игру патриотической направленности для изучения английского языка в колледже и в вузе, для которой выбрали тему «Арктические конвои Второй мировой войны» как наиболее подходящую для нашего пилотного проекта и демонстрирующую образец боевого братства российских, британских и американских моряков и летчиков.

Наше исследование носит комплексный характер и затрагивает как проблему формирования патриотических качеств российской молодежи с использованием компьютерных игр, так и проблему организации внеаудиторной работы по английскому языку и ее влияния на расширение лексического запаса и развитие навыков и умений устной речи обучающихся. Большое внимание в нашей работе также уделено раскрытию вопросов, связанных с разработкой компьютерной игры, так как компьютерная игра представляет собой новую форму организации воспитательной деятельности по формированию патриотических качеств личности студентов и требует глубокого осмысления.

### Обзор отечественной и зарубежной литературы

Российскими педагогами уже накоплен некоторый опыт использования компьютерных игр в воспитании патриотизма. А. В. Лялюк и А. И. Черных описали опыт использования разработанной ими компьютерной игры «Восхождение на пик Русские победы», которая представляет собой мультимедийную презентацию с гипертекстом, нацелена на патриотическое воспитание школьников и посвящена Крымской войне (Синопский бой 1853 года), Северной войне (1700–1721 годы) и Сталинградской битве (1943 год) [6]. Эта игра используется авторами на уроках обобщения и систематизации.

В 2020 году наша страна отмечала 75-летие Великой Победы, и вузы России подключились к разработке и использованию компьютерных игр в целях формирования патриотических качеств детей и молодежи. Рассматривая потенциал разработанных в Тульском государственном педагогическом университете имени Л. Н. Толстого компьютерных игр (на русском языке) в формировании патриотизма у младших школьников, О. В. Родионова и Л. Д. Ситникова выделяют три компонента патриотизма: эмоционально-чувственный, когнитивный и поведенческий – и исследуют уровень их сформированности «до» и «после» опытного обучения с помощью таких методов, как педагогическое наблюдение, анализ продуктов деятельности, анкетирование, тестирование [7]. Разработанные компьютерные игры посвящены героическим страницам истории Тульской области и являются эффективным инструментом формирования патриотических качеств младших школьников.

В 2020 году Рязанский государственный университет имени С. А. Есенина разработал интерактивную игру «Код Шрёдингера», имеющую патриотическую направленность [8]. Игра прошла в социальной сети «ВКонтакте» в рамках акции «Мы вас помним».

И. К. Идрисов выделяет в патриотизме чувственную (эмоциональную) и когнитивную (информационную) основу [9]. Однако применительно к проблеме формирования патриотических качеств молодежи средствами дисциплины «Иностранный язык» в своей работе мы опирались на результаты исследования Т. И. Шакировой, в котором она выявила структурные компоненты патриотизма и набор патриотических качеств, которые возможно формировать в рамках изучения дисциплины «Иностранный язык», и убедительно доказала, что формирование патриотических качеств студентов вуза в процессе изучения дисциплины «Иностранный язык» проходит успешно, если в учебном процессе используются тексты патриотической тематики и к ним составлены определенные задания и упражнения [10]. Исследователь выделяет следующие компоненты патриотизма и патриотические качества, характеризующие способность личности к активному проявлению патриотической позиции: эмоционально-волевой, интеллектуальный, потребностно-мотивационный и деятельностный. Содержание выявленных компонентов патриотизма Т. И. Шакирова в самом широком смысле раскрывает следующим образом (рис. 1). Представленная на рис. 1 структурная схема нам понадобится для уточнения содержания компонентов патриотизма и оценки возможностей влияния компьютерной игры на их формирование.

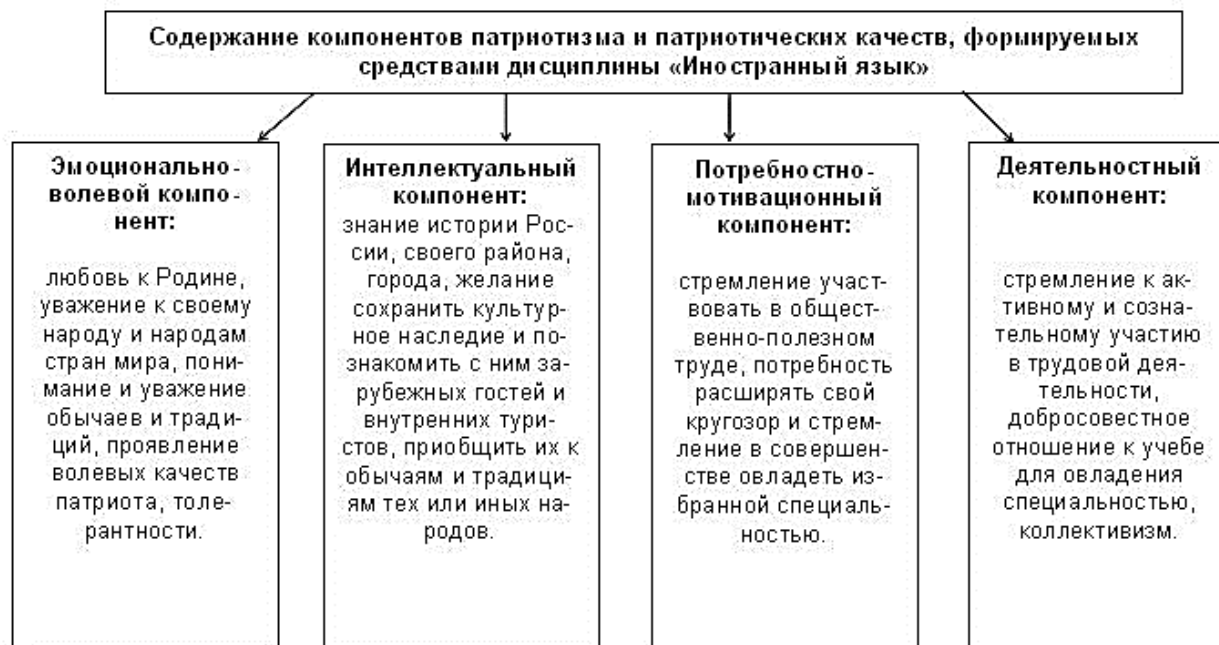


Рис. 1. Содержание компонентов патриотизма по Т. А. Шакировой

В целях диагностики сформированности данных компонентов «до» и «после» опытного обучения Т. И. Шакирова использовала следующие статистические инструменты: методику М. Рокича для диагностики сформированности эмоционально-волевого компонента, специально разработанные тесты – для оценки интеллектуального компонента, методику П. Н. Иванова – Е. Ф. Колобовой для потребностно-мотивационного компонента – и проанализировала объем и содержание выполненных студентами заданий в процессе диагностики сформированности деятельностного компонента. И если потенциал дисциплины «Иностранный язык» с точки зрения формирования патриотических качеств обучающихся раскрыт и доказан, то интерес для нас представляет эффективность использования компьютерных игр как инновационного метода учебной деятельности обучения по сравнению с традиционными методами.



Перейдем к рассмотрению научно-методической литературы по вопросам теории и методики разработки компьютерных игр.

С. Франчози, рассуждая о педагогическом потенциале компьютерных игр, отмечает, что они больше мотивируют студентов, чем неигровые учебные материалы и методы, вызывая у них желание заниматься такой сложной работой, как изучение иностранного языка, ради удовольствия [11].

Согласно мнению Джеспер Джуул, студент, изучающий иностранный язык с помощью компьютерной игры, прилагает усилия к тому, чтобы повлиять на игровые результаты, переживает за результат игры, а не только за свой прогресс в изучении материала [12]. Морган Макгуайр и Одест Чадвик Дженкинс пишут, что так называемые «серьезные компьютерные игры» (serious games), разработанные в образовательных целях, являются сильным мотиватором к обучению [13].

Шпицер и Слени относят к «серьезным играм» такие инновации, как обучение с использованием компьютерных видеоигр (game based learning, GBL), геймификация (gamification) и обучение на основе разработки игр (game development based learning, GDBL), устанавливая между ними соотношение [14]. По их мнению, обучение на основе разработки компьютерных игр лежит на стыке геймификации и обучения с помощью компьютерных игр.

Индонезийский ученый, педагог, методист Йоги Уджайя с соавторами погружается в теорию образовательных игр еще глубже и разрабатывает образовательные компьютерные игры, способствующие развитию навыков мышления высокого порядка, таких как синтез и анализ, аргументация выводов, построение доказательств (HOTS games – high order thinking skills games), то есть навыков критического мышления [15]. В своих разработках компьютерных игр для индонезийских студентов он задействует репрезентацию культурного наследия регионов Индонезии, что, на наш взгляд, свидетельствует о глубоком чувстве патриотизма как у самих авторов работы, так у их студентов.

Остановимся более подробно на этапах разработки образовательной компьютерной игры для последующего использования в нашем исследовании. Йоги Уджайя выделяет следующие этапы разработки образовательных компьютерных игр [16].

Фаза инициации. На данном этапе определяются требования к разработке; осуществляется анализ игрока, то есть для какой категории обучающихся разрабатывается игра; формулируется концепция игры; проводится анализ конкурентов, то есть изучение аналогов, включая процесс производства, маркетинга и последующей поддержки; осуществляется анализ взаимодействия игрока с игрой, то есть принимается решение о механике игры; определяются системные требования.

Создание альфа-версии. Это фаза создания и тестирования прототипа игры, проверки на соответствие системным требованиям, создания и документирования концепции игры, игровых миров, персонажей, предыстории, уровней игры, алгоритма, процедур, определения системы управления, составления текстов и диалогов. Если требования не выполняются, происходит возврат к первому этапу – инициации. Если требования выполнены, игра разрабатывается и проводится ее тестирование на игроках, имеющих экспертные знания.

Запуск бета-версии. На этой фазе игра тестируется на нескольких игроках – добровольцах. Проводится анализ, выявляются и исправляются ошибки.

Следующая фаза – релиз или выпуск игры для использования широкими слоями населения. На данной фазе оценивается возможность монетизации продукта в зависимости от того, насколько велик к ней интерес у публики.

Отметим все-таки, что, по нашему мнению, третья, четвертая и пятая фазы – запуск бета-версии, релиз и поддержка, отнесенные Йоги Уджая к фазам разработки, являются использованием игры, хотя и входят в жизненный цикл цифрового продукта в качестве отдельных этапов.

Последняя фаза – поддержка. На этой фазе для поддержания интереса игроков в игру время от времени вносятся изменения, которые не касаются непосредственно программного кода, а если и касаются, то в очень небольших объемах.

Анализируя отечественные публикации по теме исследования, мы опирались на классификацию «серьезных игр», предложенную Шпицером и Слени: обучение с использованием компьютерных видеоигр (game based learning, GBL), геймификация (gamification) и обучение на основе разработки игр (game development based learning, GDBL). Именно по этим категориям мы сгруппировали публикации отечественных авторов, обзор которых представлен ниже. Нашей целью было выяснить, возможно ли использование игровых компьютерных ресурсов патриотической тематики в воспитательном процессе по английскому языку в колледже и в вузе.

Что касается первого направления – обучения с использованием компьютерных игр (game based learning, GBL), то мы выяснили, что в России имеются исследования его эффективности. Рассмотрим несколько примеров таких исследований, результаты которых лежат в русле нашей собственной работы и помогают ответить на вопрос, для развития какого аспекта языка компьютерные игры наиболее эффективны. Т. А. Воскресенская использовала игру Sims для обучения английскому языку школьников младших классов [17]. Для работы с детьми этого возраста она выбрала темы «Город», «Семья», «Путешествие» и «Карьера». Автор отмечает, что обучение школьников с использованием игры Sims лишено скуки; вовлеченные в игровую деятельность, они могут дольше удерживать внимание на изучаемой лексике, получают дополнительный источник мотивации к изучению английского языка. И. Я. Жебряткина и И. Р. Максимова использовали эту же игру в процессе обучения английскому языку студентов вуза в ходе изучения таких тем, как «Досуг», «Развлечения», «Манеры», «Предпочтения», «Семья» [18]. Мы полагаем, что эти исследования весьма перспективны, данные темы лежат в области интересов российских школьников и студентов, входят в школьную программу и могут быть использованы как упражнения для разогрева в вузе (warming-up exercises). С помощью компьютерной игры Sims можно получить также определенное представление об образе жизни в стране изучаемого языка, ее использование расширяет словарный запас; особенно ценно, что при использовании этой игры студенты запоминают фразовые глаголы, идиомы, устойчивые выражения. Польза от компьютерной игры на английском языке особенно ощутима при изучении и запоминании лексики.

Л. Ф. Шайхлисламова изучила и высоко оценила эффективность образовательной компьютерной игры Trace Effects, которая была создана правительством США в целях обучения американскому варианту английского языка и повышения уровня культуры общения [19]. Игра, созданная в жанре «квест», нацелена на обучение диалогической речи и предполагает выбор правильного варианта высказывания в той или иной ситуации социального общения из числа предложенных вариантов. Особенно интересно, что автор исследования предлагает «выходить» из игры в речь и использовать те или иные приемы в творческой работе студентов по созданию и озвучиванию собственных видеороликов, в которых использовались бы выражения, изу-

ченные в ходе игровой деятельности. Здесь нам представляется ценным, что компьютерная игра служит исходной точкой для организации деятельности в ходе классно-урочных занятий, ее мотивирующим звеном. При этом студенты хорошо осознают пользу данной игровой деятельности – они сразу используют изученное в своей речи. Крайне важно, чтобы при создании и последующем использовании компьютерных игр обязательно была организована дискуссия, обсуждение в ходе занятий для активизации представленного в игре лексического материала.

Перейдем к рассмотрению научно-методической литературы по второму направлению – геймификации. В работе О. Б. Елагиной и П. В. Пискалова рассматриваются вопросы геймификации дистанционного обучения в вузе, организованного в системе Moodle [20]. Элементами геймификации в данной системе являются бонусы – значки, уровни, сертификаты, титулы и другие знаки отличия, включая штрафы, дислайки и так далее. Здесь важно отметить, что все эти элементы геймификации характеризуют прогресс в продвижении по учебному курсу, но делают это не в виде счетчика (counter) или шкалы (progress bar), а в виде игровых элементов. Таким образом, прогресс игрока можно регистрировать игровыми методами, а счетчик баллов не обязательно должен быть в виде шкалы, он может быть и другим элементом игрового дизайна.

В фундаментальной работе И. Ю. Травкина нас заинтересовало вводимое им понятие «активностей» как отдельных эпизодов учебного процесса [21]. Автор затрагивает вопросы абстракции учебного материала с помощью реализации активностей в игровых механизмах (то есть их технической реализации). Понятие активностей полезно для реализации в разрабатываемой компьютерной игре такой последовательности учебных ситуаций – активностей, которая отражала бы внутреннюю логику содержания темы на основе различных дизайнерских решений.

Обзор публикаций, посвященных геймификации учебного процесса по английскому языку, начнем со следующих трех работ. В статье А. А. Фадеевой описано использование элементов геймификации при изучении лексики и отработке структур в ходе классно-урочных занятий в школе в реальном формате [22]. В качестве примеров геймификации автор приводит использование игр для обучения говорению: «Шляпа», «Табу», «Угадай, кто я?», «Говорим по алфавиту». В статье не сделано значимого вывода, однако выстроенные в определенной последовательности такие игры могут подвести нас ближе к пониманию понятия активности. Их последовательность должна отражать логику изучаемой темы. В статье Е. Е. Боряковой и О. В. Штаюры описан их опыт геймификации такого внеклассного мероприятия, как конкурс чтецов (в реальном режиме) [23]. Этот конкурс они оформили как конкурс менестрелей. На наш взгляд, эти две статьи подчеркивают важность геймификации учебного процесса по английскому языку. Проводя внеклассные мероприятия, такие как встречи с зарубежными сверстниками, читательские конференции и другие, преподаватели иностранных языков стремятся оформить аудиторию и использовать интерактивные игровые элементы. В сущности, геймификация – это неотъемлемая часть обучения английскому языку на любом уровне образования.

Третья интересная работа, посвященная геймификации учебного процесса по английскому языку, касается студентов СПО. В своей статье Ю. В. Матросова и О. С. Мясникова предлагают игру, задачей игроков в которой является спасение девушки, застрявшей на 163-м этаже небоскреба Бурдж-Халифа [24]. Эта игра, на наш взгляд, идеально подошла бы к воплощению в компьютерной форме, когда, выполняя те или иные задания по английскому языку, игрок становится все ближе и ближе к цели.

Специальные ресурсы для геймификации процесса обучения английскому языку можно найти в сети Интернет. Как отмечают Л. Ю. Мирзоева и Ж. Б. Ержанова, это прежде всего такие сервисы, как Kahoot!, Quizlet, Plickers, Classcraft, доказавшие свою значимость для изучения лексики в игровой форме [25]. Однако данные сервисы неприменимы для разработки компьютерной игры.

Хорошие образцы реализации компьютерных игр с использованием Flash-технологии дают компьютерные игры для изучения лексики и грамматики английского языка, размещенные на сайте Британского Совета [26], а также на других сайтах, например: <https://englishflashgames.blogspot.com>: Action Verbs Game, Animals Memory Game, Christmas Game, Clothes Game, Colours Game, Face Maker, Family Game, Food Game, Halloween Game, Hangman, Numbers Game, Prepositions of Place Game, Scrambled Words. Игры на Flash пригодны для реализации своими силами, достаточно красочны и наглядны. Изучение этих ресурсов привело нас к выбору среды реализации нашего проекта – Adobe Animate – как весьма подходящей для последующего размещения на интернет-сайте.

Что касается обучения английскому языку на основе разработки компьютерных игр (game development based learning), публикаций отечественных ученых крайне мало. Однако стоит обратить внимание на статью Н. В. Климиной, в которой она предлагает обучать преподавателей созданию интерактивных образовательных игр с использованием Microsoft PowerPoint, Quandary, Scratch 2.0 [27]. В ней обоснована ценность, посильность и доступность использования технологии Flash. Перечисленные автором программы для создания игр предусматривают их конвертирование во Flash-формат и компиляцию в \*.swf- и \*.exe-файлы.

Однако определенные шаги в обучении на основе разработки компьютерных игр в России сделаны. Н. В. Бужинская и Д. Ю. Тазабеков разработали сюжетную компьютерную игру “Winduza”, предназначенную для обучения информатике [28]. Для ее разработки использовался игровой движок Unity, объектно ориентированный язык программирования C# и редактор Adobe Photoshop CS 6 для визуализации компонентов игры. В этой игре предусмотрено два режима: сюжетный, когда игрок проходит определенную последовательность ситуаций, и свободный, когда он имеет возможность самостоятельно выбирать последовательность прохождения уровней. Отталкиваясь от этой работы, мы сделали вывод, что нам пригоден только сюжетный режим для нашей игры, так как только определенная последовательность игровых ситуаций – активностей (по И.Ю. Травкину) – даст игроку наиболее полное представление о предложенной к изучению патриотической теме.

Заканчивая обзор литературы, мы хотим отметить, что разработка компьютерной игры преподавателями английского языка – это весьма сложный процесс. Трудности начинаются уже на этапе инициации проекта, так как предполагается, что преподаватель должен составить задания, а технический специалист – реализовать их. На практике это трудно осуществимо, так как преподаватели, хотя и осведомлены о существовании игровых движков, таких как Unity или Unreal Engine, плохо представляют себе, что конкретно может быть на них реализовано, и не могут подготовить адекватное техническое задание, а технические специалисты, не понимая конкретных требований, не могут создать «то, не знаю, что», и причем неизвестно, как оно должно выглядеть графически. Более того, программисты и дизайнеры не имеют познаний в методике преподавания иностранных языков. Вероятно, потребуется время для создания таких сборных команд, состоящих из преподавателей иностранных языков и программистов, которым придется, сидя голова к голове, создавать образовательные компьютерные игры по иностранным языкам, а пока



большинство образовательных компьютерных игр, разработанных в России, предназначены для изучения профессиональных дисциплин: информатики, алгоритмизации и программирования, языков программирования: А. В. Катаев и О. А. Шабалина разработали игру “Камму” для обучения объектно ориентированной технологии и языку программирования С# [29], В. В. Сергеев – также для обучения программированию в вузе [30]. Имеются и компьютерные игры для обучения электробезопасности и другие.

Таким образом, при анализе научно-методической литературы мы утвердились во мнении, что разработка и использование компьютерных игр в процессе обучения английскому языку – это молодое, но достаточно перспективное направление методической работы, и приняли достаточно много решений по поводу нашего проекта. Мы определили, к какому виду «серьезных игр» относится наш проект – это обучение на основе разработки компьютерных игр (game development based learning, GDBL), и наметили этапы разработки и использования. Была сформулирована гипотеза о том, что для успешного использования таких игр на фазе инициации должны быть четко определены педагогические цели, а тематическое содержание должно быть разделено на игровые ситуации – активности, которые имеют разную игровую механику; при этом прогресс в прохождении игры может отслеживаться с помощью элементов игрового дизайна, выбрали среду для реализации проекта, который в дальнейшем был успешно реализован и использован в учебно-воспитательном процессе по английскому языку в колледже и в вузе.

### **Методологическая база исследования**

Для решения практических задач использовались следующие основные методологические подходы и научно-исследовательские методы.

Системный подход: разработка и использование компьютерных игр на английском языке при воспитании патриотизма российской молодежи рассмотрены системно и комплексно, во взаимосвязи положений теории и методики обучения и воспитания в рамках изучения дисциплины «Иностранный язык» в вузе, колледже и старших классах средней школы и положений, касающихся цифровизации образования, с целью формирования как иноязычной коммуникативной компетенции, так и патриотических качеств обучающихся.

Концептуальный подход: была разработана концепция компьютерной игры, определены ее образовательные и воспитательные цели, выделены возможности наглядности и графического представления с целью повышения эмоциональной сопричастности и сопереживания моделируемому событиям.

Деятельностный подход: данный подход проявляется во всех действиях, связанных с прохождением компьютерной игры: это поиск в сети Интернет информации, необходимой для выполнения заданий, развитие быстрого чтения на английском языке, навык принятия решения, осознание ответственности за него и его влияния на ход игры, участие в дискуссии по результатам прохождения игры и изучения предложенной темы. Особо хотелось бы подчеркнуть, что идеальным результатом деятельностного подхода в образовании является перенос знаний и навыков из учебно-образовательной среды в реальную действительность, а именно прочтение художественной литературы по обозначенной теме, участие в поисковой работе, встречах с ветеранами.

Компетентностный подход: в обучении иностранному языку он проявляется в практико-ориентированном овладении речевыми умениями, языковыми знаниями и навыками, когда студенты получают дополнительную тему для устного общения с

зарубежными сверстниками, хотя и не входящую в рабочую программу по дисциплине «Иностранный язык», но лежащую в их области интересов с точки зрения развития иноязычной коммуникативной компетенции и участия в дискуссии по обозначенной теме на английском языке.

Аксиологический подход: данный подход проявляется в принятии решения пройти игру, принятии игровой цели как лично значимой: провести конвой по арктическому маршруту, обеспечивая его живучесть, проявляя эмоциональную сопричастность и сопереживание военным морякам и летчикам, которые в военное время в тяжелых климатических условиях выполняли свою боевую задачу.

Культурологический подход: он в данном случае проявляется в рассмотрении изучаемых событий через призму культуры, сравнение восприятия описываемых событий военнослужащими и гражданскими специалистами стран антигитлеровской коалиции.

Использованные научно-исследовательские методы:

1. Теоретические: анализ научно-методической литературы, формулировка игровой цели и концепции компьютерной игры, абстракция и конкретизация реальных событий с целью репрезентации их в компьютерной игре, моделирование игровых ситуаций (активностей) для разработки компьютерной игры.

2. Эмпирические: разработка компьютерной игры на основе уточненного содержания этапов разработки, тестирование цифрового продукта, организация и анализ обратной связи от студентов.

3. Экспериментальные: проверка корректности работы компьютерной игры в альфа- и бета-версиях, проведение независимой добровольной экспертной оценки и сертификации.

4. Статистические: сбор и обработка статистических данных, полученных от студентов в качестве обратной связи, анализ данных статистического сервиса Яндекс.Метрика.

Для разработки компьютерной игры, которая в нашем случае является онлайн-квизом (анимированной викториной), в том числе для создания графики игры, использована программа Adobe Animate, для иллюстрирования отдельных исторических событий использованы изображения и фотографии, находящиеся в свободном доступе в сети Интернет. Игра размещена на сайте [www.meetingofcivilizations.ru](http://www.meetingofcivilizations.ru) [31].

Системные требования к программному обеспечению на стороне игрока: компьютер с установленным дополнением для браузера Flash Player.

Теоретическая значимость исследования заключается в том, что уточнено содержание этапов разработки образовательной компьютерной игры, а именно: при инициации разработки компьютерной игры необходимо сформулировать не только игровые, но и педагогические цели и задачи, определить последовательность ситуаций для визуализации, соотношения между самостоятельно отрисованной графикой и иллюстрациями, заимствованными в сети Интернет, определить и использовать возможности компьютерной графики при повышении эмоциональной сопричастности студентов по отношению к моделируемым историческим событиям; организовать проведение независимой экспертной оценки и добровольной сертификации, как это принято для учебных пособий.

Практическая значимость: разработан компьютерный продукт, который может быть использован преподавателями английского языка при организации мероприятий патриотической направленности.

Исследование проводилось в несколько этапов (фаз, по Йоги Уджайя).

Первая фаза – инициация разработки образовательной компьютерной игры – была осуществлена на базе кафедры «Русский и иностранные языки» Российского

университета транспорта (МИИТ). На этой фазе были определены тема, жанр и механика игры, лимит времени, игровая цель, целевая аудитория, сформулированы педагогические задачи разработки, определена последовательность игровых ситуаций для визуализации средствами компьютерной графики.

Тема была сформулирована как «Арктические конвои Второй мировой войны». Выбор темы обусловлен участием в конвоях российских, британских и американских моряков и летчиков, показавших небывалый пример боевого братства народов в военных условиях.

Жанр игры был определен как онлайн-квиз (викторина), что является не способом проверки уровня владения английским языком и историческим фактическим материалом, но стимулом к самостоятельному быстрому поиску информации, быстрому чтению, расширению общего кругозора и осведомленности о событиях Второй мировой войны. Кроме того, обучающая функция игры заключается в возможности ее многократного прохождения до тех пор, пока результат прохождения, отображаемый в баллах на сертификате, не будет удовлетворять студентов. Выбор жанра обусловил механику игры: игрок выбирает правильный ответ из четырех предложенных и отмечает маршрут следования конвоев на интерактивной географической карте. Лимит времени был задан таким образом, чтобы время, проведенное в игре, соответствовало санитарно-гигиеническим требованиям – 20 минут. Игровая цель заключается в борьбе за живучесть кораблей конвоя: каждый неправильный ответ уменьшает живучесть.

Игра создавалась для широких кругов молодежи, включающих студентов первых курсов вузов и колледжей, а также школьников 10–11-х классов, чей уровень владения английским языком не ниже A2 согласно Европейской шкале компетенций.

Мы считаем важным этапом на фазе инициации разработки игры формулировку педагогических задач. Мы определили их следующим образом:

1. Формирование гражданско-патриотического самосознания, расширение осведомленности о событиях Второй мировой войны с использованием ресурсов сети Интернет.

2. Создание потребности обсуждения ситуации на английском языке.

3. Повышение уровня владения английским языком.

Далее мы определили последовательность ситуаций для визуализации:

1. Общие сведения об арктических конвоях:

- a) память народа: книги об арктических конвоях и памятники, установленные во всех северных городах по маршруту их следования;

- b) главнокомандующие и политические лидеры стран антигитлеровской коалиции, принимавшие решения о прохождении конвоев;

- c) исторические факты об арктических конвоях;

- d) типы военных кораблей;

- e) палубные работы в арктических условиях;

2. Заседание Главного штаба Королевского Военно-морского флота.

3. Морской бой.

Для трех игровых ситуаций была запланирована отрисовка и анимация компьютерной графики, также были определены две ситуации противопоставления изобразительно-графическими средствами:

1. Тяжесть палубных работ и работ по обеспечению живучести конвоя в суровом арктическом климате в военных условиях и тишина и покой Главного военно-морского штаба союзников, когда в тепле и комфорте военачальники принимают судьбоносное решение для конвоя PQ-17: «Конвою рассыпаться».

2. В конце игры при любом количестве правильных ответов конвой гибнет. Сертификат о прохождении игры на черном фоне показывает количество набранных баллов, и возникает надпись: «Посвящается памяти конвоя PQ-17, погибшего 5 июля 1942 года». Этим приемом мы хотели показать, что, к сожалению, мы не можем повлиять на ход истории и повернуть ее вспять, мы можем только усвоить ее уроки.

Аналогичных компьютерных игр по английскому языку, направленных на воспитание патриотических чувств российской молодежи, не выявлено.

Вторая фаза выразилась в создании альфа-версии. На этом этапе были определены основные источники информации для студентов, разработаны задания с использованием сайта, посвященного истории конвоев [https://www.rbth.com/longreads/arctic\\_convoys/](https://www.rbth.com/longreads/arctic_convoys/) [32], и студенческих эссе, размещенных на сайте образовательной компании «РЕЛОД» [www.unity.reload.ru](http://www.unity.reload.ru) [33], составлена инструкция по прохождению. Затем был разработан интерфейс игры, отрисована компьютерная графика в программе Adobe Animate (арктический конвой в полярных водах, счетчики времени, результативности и живучести корабля в форме приборов, узнаваемые персонажи Главного штаба ВМФ Великобритании, морской бой). Далее следовало написание программного кода на языке ActionScript, после чего игра загружена на интернет-сайт и применены технические решения по защите от накрутки баллов. Далее была создана игровая документация, получена положительная рецензия Центра непрерывного образования и инноваций (г. Санкт-Петербург), пройдена добровольная сертификация в АНО ДПО «Межрегиональный центр инновационных технологий в образовании» (г. Киров, сертификат соответствия № РОСС RU.И1684.04ЖЖХ1072).

Далее последовала третья фаза – запуск бета-версии. С участием студентов, занятых в непосредственной контактной работе с преподавателями кафедры, проведено тестирование корректности работы программы. На этом этапе в исследовании вначале принимали участие 35 студентов первых курсов ГБПОУ МО «Серпуховский колледж» (осень 2018 – весна 2019 года), и 18 студентов первых курсов Российского университета транспорта (март – май 2020 года). Отметим, что при организации работы со студентами мы придерживались принципов 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; добровольность участия и конфиденциальность. Этап запуска бета-версии завершился анкетированием студентов относительно цифровых ресурсов, которые они использовали в ходе прохождения игры.

В настоящее время проект находится на четвертой фазе – игра выпущена для использования широкими слоями населения.

### Результаты исследования

Первая фаза – инициация разработки компьютерной игры – показала, что планирование было осуществлено правильно. Заранее определенные тема, жанр и механика игры, лимит времени, игровая цель, целевая аудитория, педагогические задачи разработки, последовательность игровых ситуаций для визуализации средствами компьютерной графики, сделанный выбор среды реализации помогли нам составить техническое задание. Нам требовалась разработка интерфейса, отрисовка компьютерной графики и написание программного кода.



На второй фазе, согласно нашему плану исследования, была создана альфа-версия игры. Главным результатом этой фазы стало создание интерфейса и шаблона для разработки подобных игр, так называемого «движка». Мы полагаем, что мы будем использовать его при дальнейших разработках.

На фазе запуска бета-версии в ходе обратной связи, выразившейся в беседах со студентами на занятиях, представленных сертификатах о прохождении игры и данных статистических сервисов, были получены интересные результаты. После прохождения игры студентами как колледжа, так и вуза было задано несколько вопросов относительно использования цифровых ресурсов сети Интернет. Как следует из данных, представленных в таблице, подавляющее большинство студентов были вовлечены в активный поиск цифровой информации, как языковой, так и патриотической направленности.

<i>Вопрос</i>	<i>Студенты ГБПОУ МО «Серпуховский колледж»</i>		<i>Студенты Российского универ- ситета транс- порта</i>	
	<i>Чел.</i>	<i>%</i>	<i>Чел.</i>	<i>%</i>
1. Ознакомились ли вы с рекомендованными для успешного прохождения игры материалами об арктических конвоях на английском языке, размещенными на сайтах <a href="https://www.rbth.com/longreads/arctic_convoy/">https://www.rbth.com/longreads/arctic_convoy/</a> и <a href="http://www.unity.reload.ru/">www.unity.reload.ru/</a> ?	34	100	18	100
2. Пользовались ли вы ресурсами сети Интернет для того, чтобы узнать, какие художественные книги написаны в память об арктических конвоях?	33	94,2	17	94,4
3. Пользовались ли вы ресурсами сети Интернет для того, чтобы узнать, в каких северных городах установлены памятники арктическим конвоям?	33	94,2	17	94,4
4. Пользовались ли вы ресурсами сети Интернет для того, чтобы получить более детальную информацию о политических лидерах и военачальниках Второй мировой войны?	29	82,8	16	88,8
5. Пользовались ли вы при выполнении заданий интернет-словарями?	35	100	18	100
6. Сколько раз вы прошли игру, чтобы получить удовлетворительный результат?				
– один раз	23	65,7	16	88,9
– два раза	9	25,7	2	11,1
– три раза и более	3	8,6	–	–

Более того, в ходе обсуждения темы один из игроков-добровольцев выразил намерение прочитать книгу об описываемых событиях, а трое из них приняли участие в поисковой деятельности и связались с дочерью одного из участников конвоев, которая в письменном виде предоставила им свои воспоминания об отце.

Вновь обращаясь к работе Т. И. Шакировой, уточним, каким образом компьютерная игра «Арктические конвои Второй мировой войны» раскрывает содержание и способствует формированию компонентов патриотизма (см. рис. 2).

Эмоционально-волевой компонент включает в себя интерес к героическому прошлому своей страны, эмоциональную сопричастность и сопереживание, уважение к своему народу и народам других стран, проявление волевых качеств патриота, толерантность. Влияние компьютерной игры на ход формирования данного компонента заключается в повышении эмоциональной включенности путем принятия игровой цели как лично значимой.

Интеллектуальный компонент включает в себя знание истории России, сопоставление культурно-исторических особенностей России и стран изучаемого языка в переломные исторические периоды, желание приобщиться к исторической памяти и сохранить ее. В данной игре представлена исторически достоверная информация.

Потребностно-мотивационный компонент включает в себя потребность расширять свой кругозор и стремление расширить перечень тем для общения с зарубежными сверстниками. Предполагается, что данная компьютерная игра оказывает воздействие на потребностно-мотивационную сферу обучающихся, предоставляя пример выдающегося боевого братства, образца дружбы и общения людей, изначально говорящих на разных языках, но поставленных в условия овладения языком союзников для полноценного общения и решения боевой задачи.

Деятельностный компонент включает в себя стремление к активному и сознательному участию во внеаудиторной работе патриотической направленности, добросовестное отношение к выполняемым заданиям, коллективизм. Компьютерная игра повышает интерес к военной тематике, стимулирует прочитать упомянутую в ней художественную литературу, обратить внимание на родственников участников боевых действий, информация о которых размещена на различных сайтах памяти.

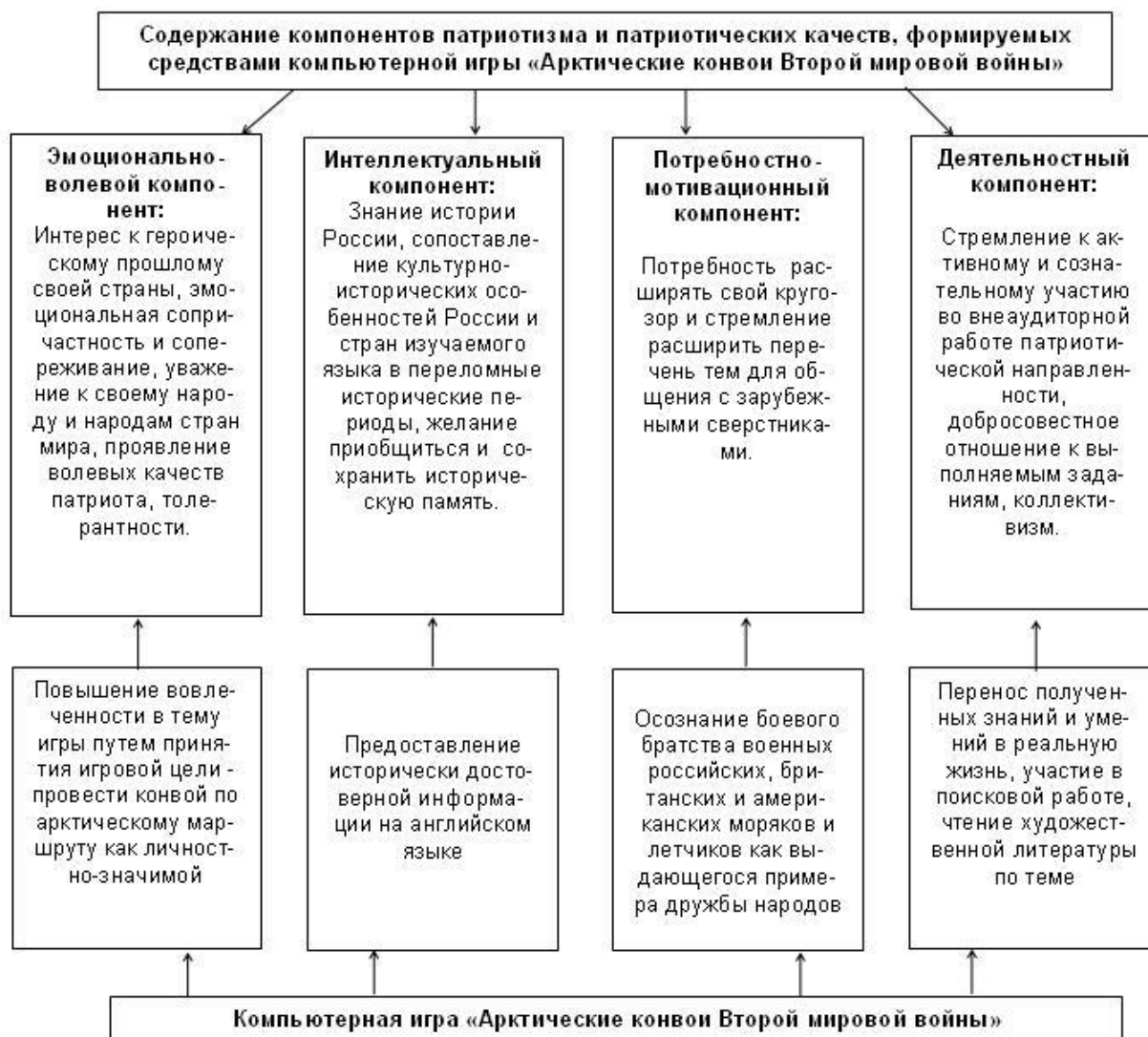


Рис. 2. Раскрытие содержания компонентов патриотизма и воздействие компьютерной игры на каждый из компонентов

На этапе инициации разработки нами были определены две ситуации противопоставления сюжетных линий изобразительно-графическими средствами: тяжесть палубных работ и работ по обеспечению живучести конвоя в суровом арктическом климате в военных условиях была графически противопоставлена тишине и покою Главного военно-морского штаба союзников, и количество сбитых самолетов во время морского боя было противопоставлено довольно траурному дизайну сертификата участника. Как мы и предполагали, эти две графические ситуации вызвали повышенный интерес.

Ни дизайн, ни технические решения не вызвали критики от студентов.

Вывод, сделанный на этой фазе: программа работает корректно, ошибки не обнаружены, разработанная образовательная компьютерная игра служит цели патриотического воспитания студентов, способствует повышению уровня владения английским языком и использованию различных цифровых технологий для ее успешного прохождения. Релиз может быть осуществлен.

В настоящее время игра прошла четвертую фазу – осуществлен релиз игры для использования широкими слоями населения. Мы пользуемся возможностями сети Интернет, чтобы привлечь студентов первых курсов организаций среднего профессионального и высшего образования и школьников старших классов, создано сообщество в социальной сети «ВКонтакте», периодически запускается целевая и таргетированная реклама. По данным статистического сервиса Яндекс.Метрика, в настоящее время сайт, на котором размещена игра, посещают 25–30 человек в неделю, к памятным датам количество посетителей значительно увеличивается. Полученный сертификат соответствия дает возможность руководителям школ и учителям английского языка рекомендовать ее учащимся 10–11-х классов, владеющим английским языком на уровне A2.

### Заключение

Необходимость осмысления роли компьютерных игр в учебной и воспитательной работе сформировалась на основе убеждения, что работа в режиме онлайн имеет большой потенциал для патриотического воспитания российской молодежи. Исследование подтвердило нашу гипотезу. В работе Т. А. Гольцовой указывается, что патриотизм, гордость за свою страну, наличие активной гражданской позиции, стремление направить свои способности на благо других, на благо России, следуя героическому примеру предшествующих поколений, формируют у молодых людей способность противостоять пропаганде со стороны западных стран и правильно расставлять приоритеты [34]. Мы должны не просто воспитывать будущего специалиста в той или иной области, но и обеспечивать процесс активной социализации, формирования мировоззрения, устойчивых жизненных целей, взглядов на общество, на взаимоотношение между народами.

В условиях дистанционного обучения сам порыв студента пройти игру, следуя инструкциям преподавателя, весьма похвален, и, более того, желание пройти ее с хорошим результатом, изучить и осмыслить предложенную тему, сделать свои выводы, обсудить их с товарищами способствует развитию волевых качеств.

Во время дистанционного обучения в преддверии каждого патриотического праздника, памятной даты, таких как 9 мая – годовщина Великой Победы, 22 июня – День памяти и скорби, 5 июля (5 июля 1942 года – дата гибели конвоя RQ-17), мы предлагали студентам колледжей и вузов пройти нашу игру. Со студентами, прошедшими онлайн-квизы, задействованные в контактной работе преподаватели кафедры обязательно проводят онлайн-дискуссию. Студенты по желанию могут представить свои сертификаты, а технические решения, использованные при разработке данного циф-

рового продукта, позволяют преподавателям с уверенностью судить об уровне владения английским языком. Мы приветствуем даже участие без предоставления сертификатов, на которых отражены результаты, так как в условиях дистанционной работы нам представляется очень важным, что разработанная нами компьютерная игра представляет собой еще один метод, который объединяет студентов в изучении английского языка и одновременно служит цели их патриотического воспитания.

### Ссылки на источники

1. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утв. распоряжением Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р.
2. Судницына В. М., Быкова С. С. Использование компьютерных игр при воспитании подростков // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2017. – Т. 29. – С. 51–55. – URL: <http://e-koncept.ru/2017/770811.htm>.
3. Поликарпова В. А., Поликарпова Е. В. Компьютерные игры как инструмент мировойны // Манускрипт. – 2019. – Т. 12. – № 8. – С. 99–104.
4. Корягин Д. О. Образ Родины в компьютерных играх // Образ Родины: содержание, формирование, актуализация: материалы IV Междунар. науч. конф. – М., 2020. – С. 601–606.
5. Чиркова В. В., Чиркова Л. Н. ИТ-технологии в патриотическом воспитании молодежи // Современные информационные технологии и ИТ-образование. – 2015. – Т. 11. – № 1. – С. 384–387.
6. Лялюк А. В., Черных А. И. Компьютерная учебная игра «Восхождение на пик Русские Победы» как средство патриотического воспитания школьников // Школьные годы. – 2010. – № 33. – С. 57–64.
7. Родионова О. В., Ситникова Л. Д. Формирование патриотизма у младших школьников средствами компьютерных игр // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2020. – № 11 (ноябрь). – С. 66–86. – URL: <http://e-koncept.ru/2020/201082.htm>.
8. Минаев А. И., Исаева О. Н., Завертяева Ю. А. Организация деятельности вуза по гражданско-патриотическому воспитанию студентов: из опыта РГУ имени С. А. Есенина // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2020. – № 11 (ноябрь). – С. 87–98. – URL: <http://e-koncept.ru/2020/201083.htm>.
9. Идрисов И. К. Проблемы патриотического воспитания молодежи и пути её решения // Право: ретроспектива и перспектива. – 2020. – № 2(2). – С. 10–14.
10. Шакирова Т. И. Формирование патриотических качеств у студентов вуза в процессе обучения иностранному языку: автореф. дис. ... канд. пед. наук / Калужский государственный педагогический университет им. К. Э. Циолковского. – Калуга, 2012. – 22 с.
11. Franciosi S. J. A Comparison of Computer Game and Language-Learning Task Design Using Flow Theory // CALL-EJ. – 2011. – 12(1). – P. 11–25. – URL: [http://caliej.org/journal/12-1/Franciosi\\_2011.pdf](http://caliej.org/journal/12-1/Franciosi_2011.pdf).
12. Juul J. Half-Real Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds. – Cambridge, MA: MIT Press, 2005. – URL: [https://www.academia.edu/3488833/Half\\_Real\\_Video\\_Games\\_between\\_Real\\_Rules\\_and\\_Fictional\\_Worlds\\_Jesper\\_Juul](https://www.academia.edu/3488833/Half_Real_Video_Games_between_Real_Rules_and_Fictional_Worlds_Jesper_Juul).
13. McGuire M., Jenkins O. C. Creating Games [electronic resource]: mechanics, content, and technology. – New York: A K Peters/CRC Press, 2008. – 500 p. – URL: <https://doi.org/10.1201/b10678>.
14. Spieler B., Slany W. Game Development-Based Learning Experience: Gender Differences in Game Design, 2018. – URL: <https://arxiv.org/abs/1805.04457>.
15. Yogi Udjaja, Sasmoko, Jurike V. Moniaga, Kevin Zulfian Bay. High-Order Thinking Skills: The Educational Treasure Hunt Game // Adv. Sci. Technol. Eng. Syst. J. – 2020. – Vol. 5(4). – P. 196–202. – URL: <https://doi.org/10.25046/aj050424>.
16. Yogi Udjaja. Entertainment Technology: Dynamic Game Production // Adv. Sci. Technol. Eng. Syst. J. – 2020. – Vol. 5(4). – P. 203–206. – URL: <https://doi.org/10.25046/aj050425>.
17. Воскресенская Т. А. Методические рекомендации по применению компьютерной игры sims для развития иноязычных лексических навыков // Интерактивная наука. – 2019. – № 5(39). – С. 26–28.
18. Жебраткина И. Я., Максимова И. Р. Английский язык: познание через компьютерные игры // Балтийский гуманитарный журнал. – 2020. – Т. 9. – № 1(30). – С. 50–52.
19. Шайхлисламова Л. Ф. К вопросу о применении компьютерных игр в процессе развития иноязычной диалогической речи студентов неязыкового вуза // Вестник Московского университета. Серия 19: Лингвистика и межкультурная коммуникация. – 2016. – № 4. – С. 71–77.
20. Елагина О. Б., Писклаков П. В. Геймификация дистанционного обучения // Открытое и дистанционное образование. – 2014. – № 4. – С. 22–27.
21. Травкин И. Ю. Геймификация обучения: от игровых механик к конструктору траекторий // Информатика и образование. – 2016. – № 1. – С. 17–20.



22. Фадеева А. А. Элементы современной геймификации при обучении иностранному языку // Иноязычное образование в поликультурной среде: материалы и доклады XXIV науч.-практ. конф. Национальной ассоциации преподавателей английского языка (NATE2018). – Самара, 2018. – С. 178–181.
23. Борякова Е. Е., Штаюра О. В. Геймификация в образовательном процессе и ее использование при обучении английскому языку // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. – 2015. – № 10-3. – С. 6–10.
24. Матросова Ю. В., Мясникова О. С. Опыт геймификации на уроках английского языка в процессе обучения студентов СПО // Научные горизонты. – 2020. – № 10(38). – С. 78–82.
25. Мирзоева Л. Ю., Ержанова Ж. Б. Геймификация при обучении профессиональному английскому языку // Особенности реализации информационно-деятельностного подхода в практике преподавания иностранного языка: материалы III Всерос. науч.-практ. конф. / отв. ред. Л. В. Сарычева. – М., 2019. – С. 62–68.
26. Общие ресурсы сети Интернет. Официальный сайт Британского Совета. – URL: <https://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/word-games/>
27. Климина Н. В. Программа курса повышения квалификации учителей «Технология создания образовательных игр» // Информатика и образование. – 2017. – № 1. – С. 26–31.
28. Бужинская Н. В., Тазабеков Д. Ю. Разработка компьютерной обучающей игры “WINDUZA” // Заметки ученого. – 2019. – № 2(36). – С. 16–21.
29. Катаев А. В., Шабалина О. А. Открытая модель игрока для оценки знаний и навыков в компьютерных обучающих играх // Известия Волгоградского государственного технического университета. – 2011. – № 9(82). – С. 79–85.
30. Сергеев В. В. Обучающая компьютерная игра. Свидетельство о регистрации программы для ЭВМ RU 2018666028, 11.12.2018. Заявка № 2018663449 от 27.11.2018.
31. Общие образовательные ресурсы. English Tests. – URL: [www.meetingofcivilizations.ru](http://www.meetingofcivilizations.ru).
32. Сайт Russia Beyond: Общие ресурсы сети Интернет. – URL: [https://www.rbth.com/longreads/arctic\\_convoy/](https://www.rbth.com/longreads/arctic_convoy/)
33. Сайт конкурса Unity in Diversity образовательной компании РЕЛОД: Общие образовательные ресурсы. – URL: [www.unity.relod.ru](http://www.unity.relod.ru).
34. Гольцова Т. А. Патриотическое воспитание курсантов и слушателей образовательных организаций МВД России на занятиях по иностранному языку // Реализация инновационной системы языковой подготовки в неязыковых вузах: проблемы и перспективы: сб. материалов Всерос. науч.-практ. конф. – Воронеж, 2017. – С. 22–25.

**Natalya V. Matveeva,**

*Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Russian and Foreign Languages Chair, Russian University of Transport, Moscow, Russia*

[matveevanv@mail.ru](mailto:matveevanv@mail.ru)

**Elena V. Fedotkina,**

*Candidate of Philological Sciences, Associate Professor, Head of the Russian and Foreign Languages Chair, Russian University of Transport, Moscow, Russia*

[fedotkinaev@mail.ru](mailto:fedotkinaev@mail.ru)

#### **Some Issues on Using Educational Computer Games in Russian Youth Patriotic Education**

**Abstract.** The article relevance is determined by the search for new methods of involving college and university students in patriotic education through working with the materials developed in English. In the authors' opinion, usage of an educational computer game can be such an innovative method. The purpose of the study is to identify the particularities of using such games, approaches for deeper emotional involvement of young people in gaming activities, and to clarify the content of the stages/phases of game development. Research methods and materials include analysis of foreign and domestic scientific and methodological literature on the use of computer games for educational purposes, clarification of the content of development and integration phases, and analysis of the use of the computer game developed. The results of the study highlighted the particularities of computer games for patriotic education of Russian youth. Firstly, at the stage of initiating of a computer game development, pedagogical goals should be formulated, as they determine the genre of the game, its mechanics, the sequence of historical situations for visualization in graphic form. Secondly, patriotic messages in a computer game can be delivered by means of computer graphics. Thirdly, the authors recommend to supplement the alpha version of the educational computer game with an independent review, evaluation and certification. Finally, the study showed that the teacher during the communication with the students participating in gaming activity should follow the principles of pedagogical ethics: providing clear instructions on how to pass through the game; respect for students independence, their focus on success; providing a sound feedback and valuable comments both on the topic of the game itself, and on technical issues or assessment of cognitive activity; voluntary participation and confidentiality should be ensured as well. Under the circumstances of distance learning, such games can be a drive for young people to gain experience in using digital Internet resources, for organizing discussions in English devoted to memorable dates of the Russian history during English classes.

**Key words:** English language, patriotic education, computer game, pedagogical goals, computer graphics, expert assessment, pedagogical ethics, high school, college, university.

## References

1. *Strategiya razvitiya vospitaniya v Rossijskoj Federacii na period do 2025 goda, utv. rasporyazheniem Pravitel'stva RF ot 29 maya 2015 g. № 996-r* (in Russian).
2. Sudnitsyna, V. M. & Bykova, S. S. (2017). "Ispol'zovanie komp'yuternyh igr pri vospitanii podrostkov", *Nauchno-metodicheskij elektronnyj zhurnal "Koncept"*, t. 29, pp. 51–55. Available at: <http://e-koncept.ru/2017/770811.htm>.
3. Polikarpova, V. A. & Polikarpova, E. V. (2019). "Komp'yuternye igrы kak instrument mirovojny", *Manuskript*, t. 12, № 8, pp. 99–104 (in Russian).
4. Koryagin, D. O. (2020). "Obraz Rodiny v komp'yuternyh igrakh", *Obraz Rodiny: sodержanie, formirovanie, aktualizaciya: materialy IV Mezhdunar. nauch. konf.*, Moscow, pp. 601–606 (in Russian).
5. Chirkova, V. V. & Chirkova, L. N. (2015). "IT-tehnologii v patrioticheskom vospitanii molodezhi", *Sovremennye informacionnye tehnologii i IT-obrazovanie*, t. 11, № 1, pp. 384–387 (in Russian).
6. Lyalyuk, A. V. & Chernyh, A. I. (2010). "Komp'yuternaya uchebnaya igra "Voskhozhdenie na pik Russkie Pobedy" kak sredstvo patrioticheskogo vospitaniya shkol'nikov", *Shkol'nye gody*, № 33, pp. 57–64 (in Russian).
7. Rodionova, O. V. & Sitnikova, L. D. (2020). "Formirovanie patriotizma u mladshih shkol'nikov sredstvami komp'yuternyh igr", *Nauchno-metodicheskij elektronnyj zhurnal "Koncept"*, № 11 (noyabr'), pp. 66–86. Available at: <http://e-koncept.ru/2020/201082.htm> (in Russian).
8. Minaev, A. I., Isaeva, O. N. & Zavertyaeva, Yu. A. (2020). "Organizaciya deyatel'nosti vuza po grazhdansko-patrioticheskomu vospitaniju studentov: iz opyta RGU imeni S. A. Esenina", *Nauchno-metodicheskij elektronnyj zhurnal "Koncept"*, № 11 (noyabr'), pp. 87–98. Available at: <http://e-koncept.ru/2020/201083.htm> (in Russian).
9. Idrisov, I. K. (2020). "Problemy patrioticheskogo vospitaniya molodezhi i puti eyo resheniya", *Pravo: retrospektiva i perspektiva*, № 2(2), pp. 10–14 (in Russian).
10. Shakirova, T. I. (2012). *Formirovanie patrioticheskikh kachestv u studentov vuza v processe obucheniya inostrannomu yazyku: avtoref. dis. ... kand. ped. nauk*, Kaluzhskij gosudarstvennyj pedagogicheskij universitet im. K. E. Ciolkovskogo, Kaluga, 22 p. (in Russian).
11. Franciosi, S. J. (2011). "A Comparison of Computer Game and Language-Learning Task Design Using Flow Theory", *CALL-EJ*, 12(1), pp. 11–25. Available at: [http://caliej.org/journal/12-1/Franciosi\\_2011.pdf](http://caliej.org/journal/12-1/Franciosi_2011.pdf) (in English).
12. Juul, J. (2005). *Half-Real Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, MIT Press, Cambridge, MA. Available at: [https://www.academia.edu/3488833/Half\\_Real\\_Video\\_Games\\_between\\_Real\\_Rules\\_and\\_Fictional\\_Worlds\\_Jesper\\_Juul](https://www.academia.edu/3488833/Half_Real_Video_Games_between_Real_Rules_and_Fictional_Worlds_Jesper_Juul) (in English).
13. McGuire, M. & Jenkins, O. C. (2008). *Creating Games [electronic resource]: mechanics, content, and technology*, A K Peters/CRC Press, New York, 500 p. Available at: <https://doi.org/10.1201/b10678> (in English).
14. Spieler, B. & Slany, W. (2018). *Game Development-Based Learning Experience: Gender Differences in Game Design*. Available at: <https://arxiv.org/abs/1805.04457> (in English).
15. Yogi Udjaja, Sasmoko, Jurike V. Moniaga, Kevin Zulfian Bay. (2020). "High-Order Thinking Skills: The Educational Treasure Hunt Game", *Adv. Sci. Technol. Eng. Syst. J*, vol. 5(4), pp. 196–202. Available at: <https://doi.org/10.25046/aj050424> (in English).
16. Yogi Udjaja. (2020). "Entertainment Technology: Dynamic Game Production", *Adv. Sci. Technol. Eng. Syst. J*, vol. 5(4), pp. 203–206. Available at: <https://doi.org/10.25046/aj050425> (in Russian).
17. Voskresenskaya, T. A. (2019). "Metodicheskie rekomendacii po primeneniyu komp'yuternoj igrы sims dlya razvitiya inoyazychnyh leksicheskikh navykov", *Interaktivnaya nauka*, № 5(39), pp. 26–28 (in Russian).
18. Zhebratkina, I. Ya. & Maksimova, I. R. (2020). "Anglijskij yazyk: poznanie cherez komp'yuternye igrы", *Baltiiskij gumanitarnyj zhurnal*, t. 9, № 1(30), pp. 50–52 (in Russian).
19. Shajhlislamova, L. F. (2016). "K voprosu o primenenii komp'yuternyh igr v processe razvitiya inoyazychnoj dialogicheskoy rechi studentov neyazykovogo vuza", *Vestnik Moskovskogo universiteta. Seriya 19: Lingvistika i mezhkul'turnaya kommunikaciya*, № 4, pp. 71–77 (in Russian).
20. Elagina, O. B. & Pisklakov, P. V. (2014). "Gejmifikaciya distancionnogo obucheniya", *Otkrytoe i distancionnoe obrazovanie*, № 4, pp. 22–27 (in Russian).
21. Travkin, I. Yu. (2016). "Gejmifikaciya obucheniya: ot igrovyh mekhanik k konstruktoru traektorij", *Informatika i obrazovanie*, № 1, pp. 17–20 (in Russian).
22. Fadeeva, A. A. (2018). "Elementy sovremennoj gejmifikacii pri obuchenii inostrannomu yazyku", *Inoyazychnoe obrazovanie v polikul'turnoj srede: materialy i doklady XXIV nauch.-prakt. konf. Nacional'noj associacii prepodavatelej anglijskogo yazyka (NATE2018)*, Samara, pp. 178–181 (in Russian).
23. Boryakova, E. E. & Shtayura, O. V. (2015). "Gejmifikaciya v obrazovatel'nom processe i ee ispol'zovanie pri obuchenii anglijskomu yazyku", *Aktual'nye problemy gumanitarnyh i estestvennyh nauk*, № 10-3, pp. 6–10 (in Russian).
24. Matrosova, Yu. V. & Myasnikova, O. S. (2020). "Opyt gejmifikacii na urokah anglijskogo yazyka v processe obucheniya studentov SPO", *Nauchnye gorizonty*, № 10(38), pp. 78–82 (in Russian).

25. Mirzoeva, L. Yu. & Erzhanova, Zh. B. (2019). "Gejmifikaciya pri obuchenii professional'nomu anglijskomu yazyku", in Sarycheva, L. V. (ed.). *Osobennosti realizacii informacionno-deyatelnostnogo podhoda v praktike prepodavaniya inostrannogo yazyka: materialy III Vseros. nauch.-prakt. konf.*, Moscow, pp. 62–68 (in Russian).
26. *Obshchie resursy seti Internet. Oficial'nyj sayt Britanskogo Soveta*. Available at: <https://learnenglishkids.british-council.org/en/word-games/> (in Russian).
27. Klimina, N. V. (2017). "Programma kursa povysheniya kvalifikacii uchitelej "Tekhnologiya sozdaniya obrazovatel'nyh igr", *Informatika i obrazovanie*, № 1, pp. 26–31 (in Russian).
28. Buzhinskaya, N. V. & Tazabekov, D. Yu. (2019). "Razrabotka komp'yuternoj obuchayushchej igry "WINDUZA", *Zametki uchenogo*, № 2(36), pp. 16–21 (in Russian).
29. Kataev, A. V. & Shabalina, O. A. (2011). "Otkrytaya model' igroka dlya ocenki znaniy i navykov v komp'yuternyh obuchayushchih igrakh", *Izvestiya Volgogradskogo gosudarstvennogo tekhnicheskogo universiteta*, № 9(82), pp. 79–85 (in Russian).
30. Sergeev, V. V. *Obuchayushchaya komp'yuternaya igra. Svidetel'stvo o registracii programmy dlya EVM RU 2018666028, 11.12.2018. Zayavka № 2018663449 ot 27.11.2018* (in Russian).
31. *Obshchie obrazovatel'nye resursy. English Tests*. Available at: [www.meetingofcivilizations.ru](http://www.meetingofcivilizations.ru) (in Russian).
32. *Sajt Russia Beyond: Obshchie resursy seti Internet*. Available at: [https://www.rbth.com/longreads/arctic\\_convoy/](https://www.rbth.com/longreads/arctic_convoy/) (in Russian).
33. *Sajt konkursa Unity in Diversity obrazovatel'noj kompanii RELOD: Obshchie obrazovatel'nye resursy*. Available at: [www.unity.relod.ru](http://www.unity.relod.ru) (in Russian).
34. Gol'cova, T. A. (2017). "Patrioticheskoe vospitanie kursantov i slushatelej obrazovatel'nyh organizacij MVD Rossii na zanyatiyah po inostrannomu yazyku", *Realizaciya innovacionnoj sistemy yazykovoj podgotovki v neyazykovykh vuzah: problemy i perspektivy: sb. materialov Vseros. nauch.-prakt. konf.*, Voronezh, pp. 22–25 (in Russian).

Научно-методический электронный журнал «Концепт» (раздел 13.00.00 Педагогические науки) с 06.06.2017 включен в перечень рецензируемых научных изданий, в которых должны быть опубликованы основные научные результаты диссертаций на соискание ученой степени кандидата наук, на соискание ученой степени доктора наук (перечень ВАК Российской Федерации).



**Библиографическое описание статьи:**

Матвеева Н. В., Федоткина Е. В. Особенности разработки и применения образовательных компьютерных игр по английскому языку в патриотическом воспитании российской молодежи // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2021. – № 01 (январь). – С. 1–19. – URL: <http://e-koncept.ru/2021/211001.htm>.



DOI 10.24412/2304-120X-2021-11001

© Концепт, научно-методический электронный журнал, 2021

© Матвеева Н. В., Федоткина Е. В., 2021