

**Абсаликова Виталина Дмитриевна**

соискатель, учитель

МБОУ «СШ №2 им. Героя Советского Союза А.Н. Березового»

пгт Энем, Республика Адыгея

**Синицын Юрий Николаевич**

д-р пед. наук, доцент, профессор

ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет»

г. Краснодар, Краснодарский край

DOI 10.31483/r-167351

**ИНТЕРАКТИВНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ «ГАЛАКТИКА ЯЗЫКОВ РОССИИ»  
КАК СРЕДСТВО ДУХОВНО-НРАВСТВЕННОГО ВОСПИТАНИЯ  
ОБУЧАЮЩИХСЯ (НА ПРИМЕРЕ  
ВОСПИТАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА СШ №2)**

***Аннотация:** в статье анализируется потенциал применения цифровых игровых технологий в процессе формирования аксиологической сферы личности школьника. На примере рабочего прототипа интерактивного приложения «Галактика языков России» рассматриваются методические подходы к интеграции этнокультурного компонента в современную образовательную среду. Авторы обосновывают значимость проектной деятельности и цифрового творчества как механизмов трансляции традиционных духовно-нравственных ценностей и укрепления гражданской идентичности обучающихся.*

***Ключевые слова:** духовно-нравственное воспитание, цифровые игровые технологии, интерактивное приложение, проектная деятельность, геймификация, этнокультурный компонент, гражданская идентичность, цифровая образовательная среда.*

Процесс духовно-нравственного воспитания в условиях современной общеобразовательной школы требует поиска инновационных форм взаимодействия, способствующих органичному освоению подрастающим поколением культурно-исторического наследия. Повседневная педагогическая практика обнаруживает

явную прагматизацию детского мышления, о чем свидетельствует анализ ответов учителей СШ №2. Педагоги фиксируют преобладание эгоцентрических речевых маркеров среди подростков, регулярно сталкиваясь с вопросами о личной выгоде или обязательной оценке за любую инициативу. Средний балл активности школьников в социально значимых проектах держится на критически низкой отметке 3,2 из 10. Сами учителя испытывают острый дефицит диагностического и методического инструментария для полноценной воспитательной работы, оценивая свою готовность к применению современных подходов преимущественно на один или два балла из трех. Теоретическим обоснованием для преодоления этого барьера служит тот факт, что *«сегодня происходит трансформация парадигмы образования: уходят в прошлое традиционные педагогические технологии, основанные на трансляции образовательного контента; появляется новое интерактивно-игровое образовательное пространство, которое обеспечивает быструю обратную связь между преподавателем и обучающимися, усиливает групповую активность и повышает мотивацию к обучению»* [1]. В рамках реализации воспитательной программы МБОУ СШ №2 имени летчика-космонавта А. Н. Березового пгт Энем Республики Адыгея ответом на этот комплексный вызов стало использование проектных технологий для формирования ценностно-смысловой ориентации учащихся. Обоснованность такого шага подтверждается исследователями цифровой среды: сегодня эффективная педагогика опирается на деятельностный подход, который выдвигает на первый план *«необходимость разработать когнитивные, коммуникативные, ценностно-ориентационные схемы, работающие в пространстве жизнедеятельности школьника <...>, а также педагогически ориентированные на начала российской духовности и общечеловеческой нравственности»* [2]. Разрабатываемое мобильное приложение органично берет на себя роль подобной актуальной схемы. Такой подход перекликается с позицией исследователей о том, что профилактику рисков в цифровой среде *«стоит вести иначе: организуя просветительскую и разъяснительную работу, а главное – создавая в поле деятельности интересные и актуальные*

*увлекательные практики, которые позволяют реализовывать максимальное количество интересов и потребностей» [4].*

Концептуальную рамку разработки рабочего прототипа интерактивного мобильного приложения «Галактика языков России» задали мероприятия к 65-летию со дня первого полета человека в космос и Году единства народов России. Теоретико-методологической основой проекта выступила идея педагогического сотворчества. Школьные будни часто обнажают проблему коллективного ухода от ответственности, когда при неудаче в групповом задании пассивные участники склонны обвинять лидера или ссылаться на отсутствие инструкций от учителя. Привлечение подростков к разработке цифровой среды в строго определенных ролях контент-менеджеров, иллюстраторов и разработчиков создает ситуацию неизбежного личного вклада, где успех зависит от каждого. Первичная диагностика выявила полное неприятие конструктивной критики у 33,3% семиклассников. Совместная работа над приложением целенаправленно трансформирует эту зону роста, приучая подростков к экологичной коммуникации. Визуальным центром прототипа выбран маскот – «инопланетный исследователь Масик». Этот персонаж выполняет функцию символического медиатора между лингвокультурами, помогая мягко преодолевать зафиксированный у трети школьников дискомфорт от столкновения с чужой поведенческой инаковостью.

Система игровых заданий объединяет модули татарского и адыгейского языков для глубокого погружения в традиционные ценности народов нашей страны. Эмпирические данные подтверждают высокий потенциал детской аудитории для восприятия такого контента: 77,8% опрошенных признают безусловную ценность культурного многообразия. Одновременно анкетирование вскрывает сложные внутренние противоречия обучающихся, демонстрируя конфликт между обостренным запросом на справедливость и готовностью игнорировать правила ради поддержки друзей. Эффективность использования игровых механик для решения таких задач научно обоснована: в основе современных моделей геймификации лежат поведенческие стимулы, среди которых важнейшую роль играют *«социальные отношения, причастность и принадлежность к социуму <...>»*.

Сюда же относятся социально-психологические качества личности, как со знаком плюс – нравственные ценности, дружба, товарищество, коллективизм» [3]. Приложение переводит подобные моральные дилеммы в безопасное игровое русло, стимулируя этическую рефлексию, привычка к которой изначально отсутствует почти у 40% респондентов. Интегрированный в проект модуль на английском языке расширяет функционал программы до инструмента межкультурной трансляции позитивного образа России в глобальном информационном пространстве. Современная парадигма лингвистического образования дополняется здесь практикой взаимодействия с искусственными языками и нейросетями, повышая общую информационную культуру школьников.

Результаты апробации прототипа в воспитательном процессе доказывают педагогическую эффективность разработанного цифрового продукта. Школа опирается на выявленный высокий уровень просоциальной мотивации, при котором 66,7% учеников декларируют готовность помогать окружающим исходя из внутренних убеждений, без оглядки на выгоду. Успешный опыт участия школьников в волонтерских акциях, сборе макулатуры и экологических субботниках подтверждает их готовность к созидательному действию. Приложение «Галактика языков России» масштабирует этот положительный офлайн-опыт, перенося логику совместного осмысленного труда в этнокультурное цифровое пространство. Научное обоснование такого перехода опирается на положение о том, что развитие личности выступает как *«один из продуктов социального воздействия на индивида... осуществляемого, прежде всего, в результате общения, совместного акта деятельности, сотрудничества, т. е. коммуникации и взаимообусловленных действий участников интеракции»* [5].

Анализ данных показывает максимальную вовлеченность в проектирование со стороны классов с исторически сформированными высокими показателями нравственной саморегуляции и внутреннего локуса контроля. Синтез технологий интерактивного обучения и традиционных воспитательных задач укрепляет национальную идентичность обучающихся. Насыщенная смыслами цифровая среда становится полноценным пространством нравственного самоопределения,

подготавливая подростков к конструктивной жизнедеятельности в многополярном мире.

### *Список литературы*

1. Акчелов Е.О. Геймификация в образовании: новый подход к оценке геймплея / Е.О. Акчелов // Современные наукоемкие технологии. – 2016. – №12–1. – С. 103–114. EDN XHXXF
2. Аралова Е.В. Духовное воспитание в условиях цифровой среды / Е.В. Аралова // Власть. – 2022. – №3. – С. 162–171. DOI 10.31171/vlast.v30i3.9062. EDN PJHFIQ
3. Иванова С.В. Системные трансформации в сфере образования в условиях внедрения цифровых технологий / С.В. Иванова // Ценности и смыслы. – 2020. – №5 (69). – С. 6–27. DOI 10.24411/2071-6427-2020-10042. EDN MVGYWF
4. Круглов В.В. Потенциалы и риски цифровой среды для воспитания в дистанционном образовании / В.В. Круглов, Д.Л. Волкова // Народное образование. – 2020. – №5. – С. 89–93. EDN ZXXDHC
5. Ободова Ж.И. Интенсификация воспитательной деятельности в цифровой среде / Ж.И. Ободова // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. – 2022. – №1 (164). – С. 67–75. EDN ZNRKEY