

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ им. В.П. АСТАФЬЕВА
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Институт психолого-педагогического образования
Кафедра психологии

ДУТОВ СЕРГЕЙ ЮРЬЕВИЧ

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

**РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОЙ ОДАРЕННОСТИ СТАРШИХ
ПОДРОСТКОВ ПОСРЕДСТВОМ НАСТОЛЬНО-РОЛЕВЫХ ИГР**

Направление подготовки 44.03.02 Психолого-педагогическое образование

Направленность (профиль) образовательной программы
Практическая психология в образовании

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Заведующий кафедрой
канд. психол. наук, доцент Дубовик Е.Ю.

23 05 25

Руководитель

канд. психол. наук, доцент Барканова О.В.

23 05 25

Обучающийся

Дутов С.Ю.

23 05 25

Дата защиты

26 06 25

Оценка

Красноярск 2025

Оглавление

Введение.....	3
ГЛАВА I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКОЙ ОДАРЕННОСТИ В НАСТОЛЬНО-РОЛЕВОЙ ИГРЕ.....	7
1.1. Понятие творческой одаренности в психолого- педагогической литературе	7
1.2. Настольно-ролевые игры в психолого- педагогической литературе	24
Выводы по Главе I.....	32
ГЛАВА II. ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКОЙ ОДАРЕННОСТИ В НАСТОЛЬНО-РОЛЕВЫХ ИГРАХ	34
2.1. Организация и методики исследования.....	34
2.2. Результаты констатирующего эксперимента.....	36
2.3. Характеристика комплекса мероприятий и результаты контрольного эксперимента	42
Выводы по Главе II	53
Заключение	54
Библиографический список	56
Приложения	61

Введение

Проблема одаренности сохраняет свою значимость как в научных исследованиях, так и в практической педагогической деятельности. Современное общество остро нуждается в творчески одаренных личностях, обладающих дивергентным мышлением и способностью находить нестандартные решения сложных задач. Эти качества становятся особенно востребованными в условиях быстро меняющегося мира, где традиционные подходы часто оказываются неэффективными.

Однако существующая система школьного образования, как показывают исследования, не всегда способна в полной мере раскрыть и развить потенциал одаренных детей. Традиционная школа обеспечивает лишь базовый стандарт знаний, который зачастую оказывается недостаточным для реализации способностей учащихся в профессиональной деятельности. Это обуславливает необходимость поиска альтернативных форм и методов работы с одаренными детьми, включая проектно-исследовательскую деятельность, систему дополнительного образования и инновационные педагогические технологии.

Особую актуальность данному исследованию придают современные государственные инициативы в области поддержки талантливой молодежи. В Указе Президента РФ № 309 от 07.05.2024 "О национальных целях развития Российской Федерации" развитие человеческого потенциала и поддержка талантов обозначены как ключевые приоритеты государственной политики. Эти положения нашли конкретное воплощение в Концепции выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и молодежи Красноярского края, которая предусматривает создание комплексной системы работы с одаренными детьми.

Важным шагом в этом направлении стало принятие Постановления Правительства РФ от 19 октября 2023 г. N 1738, которое утвердило новые

правила выявления и сопровождения одаренных детей. Документ устанавливает четкие критерии идентификации талантов через конкретные достижения (патенты, публикации, победы в конкурсах), гарантирует бесплатное участие в олимпиадах и конкурсах и предусматривает систему многоуровневого сопровождения, включая профориентацию и психолого-педагогическую поддержку

Как свидетельствуют данные, представленные министром образования Красноярского края, в течение 2024 года велась активная работа по созданию Концепции выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и молодёжи региона. Официально опубликованный 12 января 2025 года документ стал важным этапом в систематизации работы с одаренными детьми на региональном уровне, что подчеркивает особую актуальность исследований в данной области именно в текущий период. Для достижения стратегической цели - вхождения Красноярского края в пятерку лидеров среди субъектов РФ по работе с одаренными детьми и молодежью к 2027 году с последующим ежегодным подтверждением этих позиций - требуется формирование комплексной развивающей среды. Такой подход предполагает интеграцию всех имеющихся в регионе образовательных, профориентационных, научно-исследовательских, спортивных и творческих ресурсов. Необходимо создать целостное образовательное пространство, объединяющее профессиональную ориентацию, учебные программы, спортивные достижения, творческие инициативы и научные исследования. Такой комплексный подход, опирающийся на накопленный региональный опыт, позволит не только выявлять и развивать таланты подрастающего поколения, но и создавать условия для их профессионального становления непосредственно в Красноярском крае.

Реализация данной концепции направлена на формирование устойчивой системы, где каждый одаренный ребенок или молодой человек получает возможность максимально раскрыть свой потенциал и в дальнейшем внести

вклад в развитие ключевых отраслей региона - от экономики и производства до науки и культуры. Достижение целевых показателей к 2027 году станет не просто формальным выполнением плана, а создаст прочный фундамент для долгосрочного развития человеческого капитала Красноярского края.

В контексте этих изменений особый интерес представляют инновационные методы развития творческих способностей, в частности, использование настольно-ролевых игр (Dungeons & Dragons, Pathfinder и др.). Данные игры позволяют создать благоприятную среду для развития креативности и soft skills, обеспечивают безопасное пространство для экспериментов и самовыражения и обладают значительным мотивационным потенциалом

Популярность таких проектов как "Подземелья Чикен Карри" и Critical Role свидетельствует об их значительном воспитательном и развивающем потенциале, который может быть эффективно использован в образовательном процессе.

Целью данной работы является изучение возможностей развития творческой одаренности старших подростков с помощью настольно-ролевых игр

Задачами являются:

1. Рассмотреть понятие творческая одаренность в психолого-педагогической литературе;
2. Изучить возрастные особенности творческой одаренности в период юношества в психолого-педагогической литературе;
3. Изучить особенности настольно-ролевых игр в контексте развития личности в психологической литературе;
4. Провести эмпирическое исследование творческой одаренности старших подростков;

5. Составить комплекс мероприятий по развитию творческой одаренности в настольно-ролевых играх и выявить его результативность в процессе апробации в школьной образовательной организации.

Объект исследования: творческая одаренность.

Предмет исследования: развитие творческой одаренности в настольно-ролевых играх.

Гипотеза: мы предполагаем, что реализация комплекса мероприятий, включающих серию сюжетно-ролевых настольных игр, способствует развитию у старших подростков таких показателей творческой одаренности такие, как оригинальность, любознательность и склонность к риску, благодаря акцентам на ситуации, в которых нет четкого решения, быстрое принятие решений, неточность и недостаток внутриигровой информации.

Методы исследования:

1) теоретические: анализ, обобщение психолого-педагогической литературы по проблеме исследования, систематизация и классификация;

2) эмпирические: опрос, проективные методы:

- Опросник креативности Дж. Джонсона в редакции Е. Туник;

- Тестовая батарея Ф. Вильямса в редакции Е. Туник;

3) Обработки результатов:

- количественные методы: первичной обработки (построение диаграмм, гистограмм) и вторичной обработки (шкалирование);

- качественные методы: классификация.

Исследование выполнено на базе МАОУ №XX г. Красноярск. В исследовании приняло участие 30 человек в возрасте от 16-ти до 18-ти лет.

Работа состоит из введения, 2-х Глав, выводов по каждой Главе, заключения и библиографического списка.

ГЛАВА I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКОЙ ОДАРЕННОСТИ В НАСТОЛЬНО-РОЛЕВОЙ ИГРЕ

1.1. Понятие творческой одаренности в психолого- педагогической литературе

Проблема одаренности (что это такое, как оно формируется и т.д.) существует давно, хотя сам термин появился значительно позже – в XIII веке [31; 34]. Первыми осмысливать талант и одаренность начали философы. Например, вот что считал сам Платон: «Первой обязанностью правителя является тщательное изучение каждого ребенка от его рождения, понимание, какие металлы входят в состав его души. Затем следует отобрать всех детей из золота, вне зависимости от того, произошли ли они от родителей из золота или, может быть, от родителей из серебра, железа или даже бронзы» [31; 25]. Фактически, ещё в Древней Греции Платон утверждал необходимость находить «золотых», т.е. одаренных, детей.

Или же вот, в XVIII веке И. Кант пишет: «Гений — есть способность создавать то, к чему нет определенных правил. Все единогласно признают, что гений есть полная противоположность подражанию. Так как учиться есть не что иное, как подражать, то и величайшая способность к изучению не может быть признана гениальностью» [31; 15].

Христианство также выработало свой взгляд на творчество и одаренность. Согласно учению, единственным Творцом является Бог, а талант и одаренность человека считались божественным даром. Однако суть этого дара оставалась нераскрытой, поскольку, по христианскому учению, Бог творит из ничего. Вероятно, этим объясняется происхождение слова «одаренность» от слова «дар» [31; 34].

В середине XIX века Ф. Гальтон в своей книге «Наследственность таланта; ее законы и последствия», изучая биографии людей, признанных

гениальными, пришел к выводу, попытался доказать, что выдающиеся способности (гениальность) – результат действия в первую очередь наследственных факторов [31].

Автор проводит статистический анализ фактов биографий представителей английской социальной элиты [31]. Им обследовано 977 выдающихся людей из 300 семей. Для этого он вводит шкалу, где интеллект среднестатистического человека можно принять за 100 баллов, то «полный идиот» будет иметь – 0, а гений – 200. Позже эти цифры вошли в формулу расчета «коэффициента интеллекта», предложенную известным ученым Вильямом Штерном.

Главная причина возникновения одаренности, как считал Ф. Гальтон, лежит в наследственности, т.е. передается биологическим путем, из поколения в поколение. Он также в своей работе приводит данные, согласно которым на каждые десять знаменитых людей, имеющих выдающихся родственников, приходится три – четыре выдающихся отца, четыре или пять выдающихся братьев и пять или шесть выдающихся сыновей [31].

Развивая свою теорию, Ф. Гальтон пришел к идее необходимости искусственного поддержания интеллектуального потенциала человечества. Он предложил заменить естественный отбор искусственным, поощряя рождаемость среди людей с желательными качествами и ограничивая её среди тех, кто обладает болезнями или умственной отсталостью. Эти идеи легли в основу евгеники¹ – науки об искусственной селекции человека. Евгеника разрабатывает, в первую очередь, проблемы искусственной селекции применительно к человеку. Следует отметить, что евгеника – достаточно противоречивое и неоднозначное учение. Некоторые его считают опасным или неэтичным, так как оно в практике нарушает права человека, связанна с

¹ **Евгеника** — учение об улучшении человека при помощи искусственного отбора (селекции). Учение было призвано бороться с явлениями вырождения в человеческом генофонде. Сторонники евгеники называются евгенистами.

различными видами дискриминации и вызывает другие сомнения с этической точки зрения.

Понятие «одаренность» было сформулировано в начале XX века американским психологом и педагогом Г. Уипплом. Он определял одаренных как учащихся, обладающих сверхнормальными способностями [14].

До середины XX века одаренность оценивалась с помощью тестов интеллекта [10; 34]. Однако, как показала практика, такие тесты не выявляли ни творческих, ни одаренных людей. Чтобы решить эту проблему, американский ученый Дж. Гилфорд ввел понятие креативности, под которым понимал общую творческую способность. Вместе с коллегами он выделил 16 показателей креативности, но позднее сократил их до шести: это способность к обнаружению и постановке проблем, «беглость мысли» (количество генерируемых личностью идей в единицу времени), оригинальность (способность производить необычные идеи), гибкость, способность усовершенствовать объект, способность решать проблемы (т.е. способность к анализу и синтезу) [4].

В 1956 году Дж. Гилфорд разработал модель интеллекта, разделив его на два фактора: конвергентное и дивергентное мышление. Конвергентное мышление – это логическое, последовательное мышление, тогда как дивергентное предполагает генерацию множества решений, позволяя использовать метод проб и ошибок. Оно активизируется, когда стандартные способы решения не работают. Позднее Гилфорд предложил заменить термин «дивергентное мышление» на «дивергентную продуктивность», поскольку, по его мнению, этот процесс скорее связан с перебором информации в памяти, чем с мышлением в традиционном смысле.

Наиболее прогрессивной и четкой считается модель Дж. Рензулли, включающая три компонента: креативность, интеллект и мотивация. Её можно представить схематически, как показано на рисунке 1.



Одаренный человек, по мнению Дж. Рензулли, должен одновременно иметь интеллект выше среднего уровня, сильную увлеченность задачами (т.е. мотивацию) и высокий творческий потенциал [34]. Наличие, например, только сильной увлеченности не делает человека одаренным. Эта модель в дополненном или модифицированном виде используется во многих странах для диагностики одаренных детей.

Вопросы изучения и поддержки одаренных детей стали активно обсуждаться в России в начале 1990-х годов. Уже в 1996 году на государственном уровне была сформулирована программа «Одаренные дети»,

Рис. 1. Трехкомпонентная модель одаренности Дж. Рензулли.

а с 1997 года началась разработка «Рабочей концепции одаренности», в которой предпринималась попытка рассмотреть одаренность как системное качество личности [6].

В 2003 году вышло второе, дополненное издание этой концепции. Как указано в документе, он призван служить единой теоретической основой для решения практических задач, связанных с выявлением и развитием одаренности. Согласно концепции, одаренность определяется как системное,

динамическое свойство психики, которое формируется на протяжении жизни и обуславливает способность человека достигать исключительных результатов в одной или нескольких сферах деятельности по сравнению с окружающими [6].

Следующее, что стоит выделить в данной работе, так это виды одаренности. Существует несколько критериев для выделения видов одарённости: вид деятельности и обеспечивающие ее сферы психики (одаренность в ремеслах, спортивная, музыкальная, математическая, художественная и т.д.); степень сформированности (актуальная и потенциальная одаренности); форма проявлений (явная и скрытая); широта проявлений в различных видах деятельности (общая и специальная); особенности возрастного развития (ранняя и поздняя) [6].

Каждый из видов одаренности по видам деятельности одновременно включает все уровни психической организации личности, но при этом с преобладанием того уровня психической организации личности, который наиболее значим для конкретного вида деятельности. Так, например, музыкальная одаренность обеспечивается всеми уровнями психической организации, но на первый план выходят либо сенсомоторные качества, либо эмоционально-экспрессивные.

Каждый вид одаренности по своим проявлениям охватывает в той или иной мере все виды деятельности. Например, деятельность музыканта-исполнителя, по определению являясь художественно-эстетической, также проявляется в практическом плане (на уровне моторных навыков и исполнительской техники), познавательном плане (на уровне интерпретации музыкального произведения), коммуникативном плане (на уровне коммуникации с автором исполняемого произведения и слушателями), духовно-ценностном плане (на уровне придания смысла своей деятельности в качестве музыканта).

Классификация одарённости по видам деятельности помогает преодолеть житейское представление о ней как о степени выраженности способностей и рассматривать её уже как системное качество. С этой точки зрения деятельность и её психологическая структура становятся основой для объединения отдельных способностей, формируя уникальный набор, необходимый для успешного выполнения задач. Таким образом, одарённость проявляется как совокупность различных способностей, интегрированных для достижения целей конкретного вида деятельности.

При этом один и тот же вид одарённости может быть индивидуально неповторимым, поскольку у разных людей отдельные компоненты этой деятельности выражены в разной мере. Одарённость состоит лишь в том случае, когда разнообразные способности человека компенсируют недостаточно развитые элементы, критически важные для определенного вида деятельности. Высокий уровень одарённости или талант отражает не только развитость всех ключевых компонентов, но и активность внутренних интеграционных процессов, затрагивающих личностные качества человека.

Во второй половине прошлого столетия активно изучалась творческая одаренность в качестве отдельного вида одаренности. Вопрос о существовании творческой одаренности возник так, как анализ такого вида одаренности ставит необходимость изучения проблемы связи одаренности с творчеством как ее закономерным результатом. Изучение базировалось на исходных противоречиях способностей и одаренности, например, человек с высокими способностями может не быть творческим или, наоборот, менее обученный и способный человек является творческим [6]. Тогда возникает вопрос: если умения и специальные способности не определяют творческий характер деятельности, тогда что же определяет его? Ответить на него проще, если обратиться к творческой одаренности или ее определяющей мыслительной операции (дивергентности). Но, с другой стороны, имеется другой подход к решению вопроса, который не апеллирует понятием

творческой одаренности как объяснению явления. Так можно выделить механизм феномена одаренности в целом [6].

Порою успеваемость, умственные способности и «творческость» у одаренных людей может быть разным, и это приводит к различным проявлениям. Например, высокая успешность в учебной деятельности не всегда связана с высоким интеллектом или творческим потенциалом. Данное расхождение не позволяет однозначно развести виды одаренности по первому критерию (по виду деятельности), а, наоборот, рассмотреть отдельные проявления в структуре одаренности и не обращаться к творческой одаренности как отдельному, особому виду одаренности.

Деятельность осуществляется непосредственно самой личностью, цели и мотивы которой оказывают воздействие на уровень ее выполнения. Если цель лежит вне самой деятельности, например, ученик готовит домашнее задание только для того, чтобы ему не ставили плохие отметки, то деятельность в лучшем случае будет выполнен добросовестно, и результат, даже при блестящем выполнении, не будет превышать нормативно ожидаемый продукт. В данном случае мы не сможем говорить однозначно о его одаренности, так как одаренность предполагает увлеченность самим предметом, самой детальностью. В таком случае деятельность не приостанавливается даже тогда, когда выполнен исходная цель. В результате новый продукт будет гораздо отличаться от нормативно ожидаемого или первоначальной задумки, и в таком случае можно сказать о «развитии деятельности». Развитие деятельности по инициативе самого ребенка и есть творчество. Тогда понятия «одаренность» и «творческая одаренность», в рамках того, как рассматривается в «Рабочей концепции одаренности», являются синонимичными, поэтому творческая одаренность не стоит рассматривать как особый, самостоятельный вид одаренности. «творческая одаренность» – это характеристика не просто высшего уровня выполнения любой деятельности, но ее преобразования и развития [6].

В то же время мы хотим уяснить, что в мы в этой работе не говорим о художественно-эстетической и творческой видах одаренности как одной. Художественно-эстетическая одаренность предполагает одаренность в художественно-эстетических видах деятельность, т.е. в музыке, написание картин или других художественных произведениях.

Американский психолог Э.П. Торренс в ходе своих исследований установил, что наибольших успехов в творческой деятельности — как в школе, так и во взрослой жизни — достигают, как правило, не те обучающиеся, которые демонстрируют высокую академическую успеваемость или показывают выдающиеся результаты в тестах на интеллект (IQ). Точнее, эти показатели могут присутствовать, но они не являются единственными и определяющими условиями высоких достижений в будущем. Для успеха требуется еще и нечто другое, именуемое креативностью.

Понятие «креативность» впервые было использовано Д. Симпсоном в 1922 г., обозначая им способность человека отказываться от стереотипных способов мышления [4; 14].

В середине 50-х гг. Дж. Гилфорд ввел термин «креативность», которое означало универсальную познавательную творческую способность. Оно же часто связывается с дивергентным мышлением в западной психологии. По мнению Дж. Гилфорда, дивергентное мышление связано с порождением множества решений на основе однозначных данных и является основанием творчества [34].

По мнению В.Н. Козленко, креативность — это врождённая исследовательская потребность, свойственная всем людям и выражающаяся в вопросе: «Что с этим можно сделать?»»

Другие российские ученые, С.И. Макшанов и Н.Ю. Хрящева, понимают креативность как способность к нестандартному мышлению и поведению, а также к осмыслению и обогащению личного опыта [14]. По мнению Н.Ю.

Хрящевой, ключевыми проявлениями креативности являются развитое воображение, чувство юмора, ориентация на высокие эстетические идеалы, способность к детализированному представлению проблем. В тоже время авторы важнейшими условиями реализации креативного потенциала называют эмоциональную саморегуляцию, уверенность в себе, готовность к нестандартным решениям, рефлексивное отношение к собственному опыту [14].

Обсуждая один и тот же феномен (креативность), авторы добавляют в его определение все новые и новые нюансы, которые попыталась систематизировать О. В. Буторина в 2003-ем году. Она выделила следующие определения креативности:

1. Креативность – это способность к творчеству;
2. Креативность – это интеллектуальное творчество;
3. Креативность – это нечто новое, оригинальное;
4. Креативность – это отдаленные ассоциации;
5. Креативность – это реструктурирование целостной системы;
6. Креативность – это необычное кодирование информации;
7. Креативность – это дивергентное мышление;
8. Креативность – это результат (либо отсутствие) внутриличностных конфликтов;
9. Креативность – это выход за пределы уже имеющихся знаний;
10. Креативность – это нетрадиционное мышление, позволяющее быстро разрешить проблемную ситуацию, и т. д. [14]

Под креативностью Х. Гейвин подразумевает способность получать ценные результаты нестандартным способом. Творческие люди не просто поступают оригинальным образом; результаты их поведения целесообразны и полезны [14]. Таким образом в данной работе мы сводим в синонимы понятия «творческая одаренность» и «креативность», так как это в этом определении

мы тоже можем сказать о некоем преобразовании и развитии деятельности субъекта.

Хотелось бы также рассмотреть то, какие возрастные особенности интеллектуальная сфера и творчество старших подростков. В старшем подростковом возрасте растет уровень мыслительной деятельности. Главное новообразование их интеллектуальной сферы является теоретическое мышление. Юноши и девушки чаще задают вопросы, склонны устанавливать причинно-следственные связи [16]. Старшие подростки более критично относятся к получаемой ими информации. Если подростками ценятся занимательность и описательность получаемой информации, то юношам и девушкам гораздо интереснее материал, который необходимо самостоятельно обдумать, усвоить, а также ценится нестандартная подача материала. Появляются разнообразные интеллектуальные интересы, которые часто граничат с разбросанностью. Многих удивляет юношеская одержимость, увлекаясь чем-то они часто не обращают внимания на другие дела [16].

Часто обнаруживается, что творческие достижения старших подростков более не связаны с учебой. Творчество они проявляют вне школы. Человек в возрасте 15-17 лет более склонен к творчеству, часто выдвигает различные гипотезы [16].

Существует три точки зрения на то, как же креативность развивается с возрастом [16].

Согласно первой с возрастом идет постепенный непрерывный рост креативности. Так в 2000 году Е.С. Белова отметила, что детей с высокой креативностью среди шести деток в два раза больше, чем среди пятилеток. Вторая же точка зрения гласит о том, что с приобретением знания уровень креативности личности снижается. В 2004 году Н.Б. Шумакова отметила, что дети до 6 лет ярко проявляют творческую активность, когда же к 11 годам жизни ребенка она снижается, как и меняется качественный характер этой

активности. С 15 лет в проявлениях творческой активности заметен рост различий.

Третья точка зрения, которой придерживаемся и мы, утверждает о том, что развитие креативности имеет колебательный характер. Пиками ее развития, как считает П. Торренс, являются такие возраста как 5 лет, 9 лет, 13 лет и 17 лет. Таким образом каждые четыре года можно заметить некоторый рост в развитии креативности. Отмечается, что у подростков в результатах тестов преобладают такие группы категорий как "человек", "символ", "спорт", когда у более младших групп чаще встречались категории "животные", "фантастика" и "игрушки" [16]. Отмечается, что в старшем подростковом возрасте беглость и лёгкость становятся главенствующими способностями креативности при создании образов или причинно-следственных суждений. В подструктуре вербальной креативности преобладает уже беглость.

Учёными выделяются две важнейших предпосылок в развитии креативности в подростковом возрасте. Во-первых, развитие воображения тесно сочетается с развитием мышления. У подростков наблюдается переход от наглядных понятий, конкретных образов к понятиям. Тогда мышление уже существенно подключается к созданию воображаемых образов, расширяя количество воображаемых объектов. Т.е. мы можем наблюдать как развитие абстрактного мышления способствует развитию воображения, так как второе является важнейшим свойством, которое уже в свою очередь не только помогает с представлением сложных явлений или объектов, которые не поддаются восприятию человеческим глазом, но и усвоением новой информации. При этом важно заметить, что образный компонент мышления не исчезает, а сохраняется и даже продолжает развиваться, так как у него все ещё сохраняется важная роль в общей структуре мышления. Во-вторых, у подростков наблюдается особая расположенность к деятельности, широта склонностей, желание стать творцом чего-либо [16].

В наше время, по общему мнению психологов, в образовании уделяется наибольшее внимание развитию конвергентного мышления обучающихся. Это весьма негативно сказывается на формировании и развитии творческих способностей учащихся. Современная образовательная практика в первую очередь формирование «правильного» аксиоматичности мышления и развития четко отвечать на заданные вопросы. Так ещё, как показывает практика, добавляется и ещё одно качество - предугадывать мнение учителя и безошибочно воспроизводить его. Это является одной из главных причин дисхронии в развитии интеллектуальной одаренности и креативности.

Эта проблема является предметом серьёзного внимания исследователей уже несколько десятилетий. Так, исследования Э.П. Торренса и Дж. Гилфорда в 1970-е годы показали, что часть детей (около 30%), исключённых из образовательного учреждения, обладала высоким творческим потенциалом или были вовсе одарёнными. К окончанию обучения многие дети начинают скрывать свои способности от сверстников и взрослых, испытывая при этом тяжёлые эмоциональные состояния.

В своих работах Э.П. Торренс указывает на то, что наследственный потенциал является важнейшим показателем дальнейшей творческой продуктивности. Но вот от того, какое влияние оказывает семья и школа на ребенка и его творческую деятельность, будет зависеть станет ли потенциал уже творческим характером или же креативностью, как крайность её развития. Семья и школа способны как развить, так и разрушить творческий потенциал, а следовательно, у ребенка может даже не сформирована одаренность, даже не проявившись.

Также Э.П. Торренс выделил условия, благодаря которым происходит торможение развития одаренности у ребенка:

- ориентация на успех, когда ребенок боится дать правильный ответ;
- ориентация на мнение сверстников, когда ребенок боится выглядеть в глазах сверстников необычным, оригинальным;

– фиксация на стереотипах половой роли, когда девочки боятся проявить традиционно «мужские» качества, а мальчики боятся в своем поведении быть женственными;

– представление родителей или окружающих людей о креативности как отклонении от нормы;

– запрет на вопросы и ограничение инициативы;

– жесткое разграничение трудовой и игровой активности ребенка.

В 1962-ом г. Э.П. Торренс собрал около 90 определений креативных людей. Так казалось, что данные определения включают в себя противоположные качества личности. С одной стороны, креативные люди — это люди неуверенные, робкие, стремящиеся к одиночеству, не имеющие популярность среди людей. С другой же стороны, креативные люди – это люди, стремящиеся к доминированию, смелые в отстаивании своих идей, социально активные, общительные и популярные среди людей. Таким образом, картина о том, какие черты личности имеют креативы (т.е. креативные люди), довольно противоречивая: одна группа – замкнутые и отчужденные с выраженной интеллектуальной инициативностью, а другая группа – наряду с интеллектуальной инициативностью, еще и открытая, контактная, с выраженной социальной инициативностью. Но и у той, и у другой группы не наблюдались черты конформности [14].

Среди эмоций, которые чаще проявляются у творческих личностей, отмечают агрессию и радость. Например, Дж. Гетцельс и Ф. Джексон в своих исследованиях детей с высоким уровнем креативности и высоким уровнем интеллекта отметили большое количество агрессивных элементов в их продуктах творчества [14].

Одной из особенностей творческой личности считается ее способность сопротивляться эффекту «атмосферы» [14]. Исследования выделили группу людей, которые при решении силлогистических задач (задач, связанных с использованием силлогизмов, дедуктивных умозаключений, в которых из

двух категорических суждений выводится новое категорическое суждение) проявляли тенденцию формулировать или выбирать выводы, основываясь не на логическом анализе, а на общем впечатлении об их характере (т.е. «атмосфере»). Как отмечает Ю. З. Гильбух, устойчивость к «атмосфере» — характерная особенность креативных людей, связанная с их независимостью и критичностью мышления [14].

Американский психолог Э. Боно [29] предложил программу развития креативности учащихся, исходя из пяти принципов:

- при возникновении проблемы важно выделить необходимые и достаточные условия ее решения;
- необходимо выработать установку на отбрасывание своего прошлого опыта;
- необходимо развивать умение видеть многофункциональность вещи;
- формирование умения соединять самые противоположные идеи из различных областей знания и использование таких соединений для решения проблемы;
- развитие способности к осознанию поляризующей идеи в данной области знания и освобождение от ее влияния при решении конкретной проблемы.

В отечественной педагогике разработано множество методов, способствующих развитию творческих способностей обучающихся. К ним относятся методы проблемного и развивающего обучения, эвристические методы решения проблем, технологии игрового и контекстного обучения, научные методы (методы самой науки), проектное обучение и др [35]. Необходимо, чтобы преподаватели учебных заведений освоили эти методы и использовали в своей педагогической деятельности. Креативность преподавателя проявляется в качестве его занятий, созданных учебно-методических материалов, научных публикаций, а также в уровне его научной и педагогической квалификации. Вероятно, именно эти показатели -наряду с

активным использованием современных образовательных технологий, развивающих творческие способности обучающихся, - должны учитываться при оценке эффективности его работы и материальном стимулировании.

Ссылаясь на исследования зарубежных психологов, Л.Б. Ермолаева-Томина отмечает ряд требований к действиям педагогов для стимулирования развития творческих способностей школьников: внимательно и чутко относиться ко всем проявлениям активности детей; изменить внутренний настрой по отношению к каждому ученику; необходимость видеть потенциальные творческие способности в каждом из учеников; научиться видеть творческие проявления учеников не только во время учебных занятий, но и в любой другой деятельности; стремиться формировать у учащихся достаточно высокую самооценку, которая стимулировала бы их к творческой деятельности.

Таким образом, формирование творческих способностей обучающихся требует активного использования прогрессивных методик и образовательных технологий.

Большую роль в развитии творческих способностей обучающихся, несомненно, занимают условия их жизни и учебы.

На основе изучения трудов зарубежных и отечественных ученых по данному вопросу Е.П. Ильин подчеркивает, что к условиям, благоприятствующим развитию творческих способностей, относятся: «предоставление ребенку относительной самостоятельности, свободы, выраженное уважение к ребенку и отсутствие излишней требовательности» [14]. Также можно выделить следующие факторы, способствующие развитию творческих способностей:

- 1) широкий круг общения, в том числе с творческими людьми;
- 2) демократический стиль взаимоотношений между родителями и детьми;

- 3) разрешение ребенку эмоционального самовыражения; 4) активная, деятельная позиция взрослых;
- 5) раннее приобщение ребенка к самостоятельному труду;
- 6) приобщение к творчеству через посещение различных кружков;
- 7) приобщение, к радости, познания через собственный опыт;
- 8) положительное отношение к исследовательской деятельности ребенка [14].

В своей статье «Проблемы определения и развития творческой одаренности» С. Фролов утверждает, что в системе образования творчески одаренных детей стоит отказаться от знаниевой парадигмы. При этом как в теоретических построениях, так и в реальной педагогической деятельности [34]. Автор предполагает, что организация такой системы обучения креативов предусматривает серьезную перестройку как содержания обучения, так и тех умений и навыков, которым необходимо обучать. В соответствии с этим учебная работа с творческими личностями должна быть ориентирована на следующие позиции.

1. Обучение творчески одарённых детей предполагает особый подход. Он основан на сотрудничестве педагога и обучающегося, развитии самостоятельности обучающегося и поддержке его исследовательской деятельности педагогом. В процессе обучения должен делаться акцент не на передаче готовых знаний, а на формировании у ребёнка собственных инструментов для познания мира. Задачи не должны иметь единственного правильного решения. Здесь крайне важно поощрять поиск нестандартных подходов. Учитель выступает в роли наставника. Дети получают свободу в распоряжении результатами своей работы.

2. Необходимо развивать у обучающихся навыки самостоятельного анализа, решения проблем и исследования.

3. Очень важен характер вопросов, задаваемых учителем. Конкретные, узкие вопросы определенного содержания порождают ответы элементарного

уровня. Гораздо более эффективными оказываются вопросы открытого характера, а именно: «что случилось, если бы?», «что ты имеешь в виду?», «если это верно, то как это повлияет на?», «какие еще возможны пути решения?», «проследите варианты дальнейшего развития». В этом случае ответ не ограничен определенным набором вариаций.

4. Учителю стоит избегать категоричных оценок. Вместо этого педагогу стоит поощрять детей за самостоятельный анализ своих и чужих ответов. Это развивает ответственность за свои решения и снижает зависимость от мнения окружающих.

Реализация этих принципов создаёт благоприятную среду для развития одарённых детей, помогая им сохранять индивидуальность, творческую свободу и исследовательский интерес.

Так как любой из видов деятельности так или иначе включает в себя процесс творчества, возникает такой вопрос – настольно-ролевые игры являются той деятельностью, которая способствует развитию креативности? Так или иначе, если посмотреть вглубь этого вида развлечения, ему также свойственно творчество: создание нового персонажа, сюжета и т.д. В связи с этим необходимо изучить особенности настольно-ролевых игр в контексте развития личности в психологической литературе, чему и посвящён следующий параграф.

1.2. Настольно-ролевые игры в психолого-педагогической литературе

Предшественниками настольно-ролевых игр являются, так называемые, "war games"². Это такие настольные игры, которые в основной своей задаче ставят моделирование каких-либо военных действий, как вполне реальных (как например, игра «Сумеречная война», которая моделирует события конца 40-х – начала 90-х), так и фантастических. Самым ярким примером "war games" можно назвать «Warhammer 40000». Так как за долгую историю развития данного вида игр термина для обозначения данного жанра игр в русском языке не появилось термина для его обозначения, поэтому в сообществе самих игроков используется транслитерация термина – «варгейм» [2].

Первым «варгеймом» считается Kriegspiel, что прусского переводится как «военная игра». Широкое распространение данная игра получила в годы Франко-Прусской войны (1870-1871) и использовалась для обучения прусских офицеров в военном деле [2]. Гораздо позднее в Англии появился неофициальный клуб любителей военных игр. Второй расцвет военных игр пришелся на начало XX века и связан с выходом книг Герберта Уэллса «Напольные игры» («Floorgames», 1911) и «Маленькие войны» («Little wars», 1913) [2]. Эти книги являются сборниками правил по проведению военных игр. В предисловии к «Маленьким войнам» Г. Уэллс предопределил будущее сообщества настольно-ролевых игр: "It can be played by boys of every age from twelve to one hundred and fifty - and even later if the limbs remain sufficiently supple — by girls of the better sort, and by a few rare and gifted women"³ [29].

² «War games» с англ. – «Военные игры».

³ «В нее могут играть мальчики любого возраста от двенадцати до ста пятидесяти лет - и даже позже, если конечности остаются достаточно гибкими, — девочки более высокого класса и несколько редких и одаренных женщин» (дословный перевод с английского).

Выход книг Дж. Р. Р. Толкина стал последующим толчком для развития настольных игр. Особый вклад внесла впервые выпущенная в США в 1966-ом году трилогия «Властелин колец» [2; 30]. Она изменила как литературу, культуру, так и настольные игры. Людей все больше захватывал и очаровывал фэнтези⁴ мир Толкина [2]. Множество людей желало самим прожить подобные события, узнать какой урон наносили герои произведений Толкина, какой диапазон у заклинаний. Эти желания начали воплощаться с 70-ых годов прошлого века, когда, в городе Лейк Женева Гари Гайгекс, Джефф Пиррен со своими друзьями создали свою систему правил в 1971-ом году. Эта игра представляла из себя «варгейм», моделировавший военные действия в фэнтези-сеттинге. Система правил имела правила о гигантах, драконах, магических заклинаниях [2]. Данная игра послужила началом для настольно-ролевых игр, ведь в 1974-ом году Гари Гайгекс и Дейв Арнесон создадут то, что сейчас нам известно как «Dungeon and Dragons» в переводе на русский «Подземелья и драконы». Появление этой игры стало основным движущим фактором развития игровой индустрии. В последующие годы «Подземелья и драконы» претерпели уже несколько изменений и в 2003-ем году вышла новая редакция правил этой настольно-ролевой игры, которая отмечается как «3.5». А в 2009-ом году на основе этой редакции с собственными дополнениями и исправлениями вышла другая настольно-ролевая игра «Pathfinder». На сегодняшний день существуют и активно-развиваются более 20-ти настольно-ролевых игр.

Под настольная ролевой игрой (далее НРИ) понимается – вид настольной игры, в котором игроки проживают игровые (сюжетные) события как интерактивную книгу/фильм, в которой они являются главными героями [24]. Игра проходит в группе от 2-ух до 6-ых человек, один из которых берет на себя роль Игрового Мастера (или же Рассказчика, как это называется в НРИ

⁴ Фэнтези - жанр современного искусства, разновидность фантастики. Произведения жанра фэнтези основываются на мифологических и сказочных мотивах, переосмысленных или переработанных авторами.

под названием «Вампир: Маскарад» и других линейек игр в сеттинге под названием «Мир Тьмы»⁵)

Взаимодействие с игровым миром (сеттингом) происходит через созданного игроком персонажа, в роли которого выступает игрок. Обратное взаимодействие с окружающим персонажей миром происходит через Игрового Мастера (также в сообществе используются англицизмы «гейм-мастер»⁶ и «данжен-мастер»⁷, а также их сокращения – ГМ и ДМ соответственно), который и управляет миром. Достаточно большое значение в процессе игры является процесс ведения диалогов и принятия решений от лиц отыгрываемых персонажей (включая и персонажей Мастера). Взаимодействие в рамках игрового процесса регулируется правилами конкретной настольной ролевой игрой [26]. Игровой Мастер имеет возможность видоизменять, исключать или добавлять правила (созданные самим или кем-то из других авторов – таких же игроков НРИ), как необходимо ему для процесса игры.

Сюжет, который проживают игроки за своих персонажей, ограничены лишь фантазией и креативностью самого игрока и ведущего игры. Все вместе они создают коллективно захватывающую и запоминающуюся историю, которая полна курьезных и запоминающихся моментов.

Стоит отметить, что, а НРИ можно выделить несколько особенностей. Во-первых, игрокам предоставляется широкая свобода действий, ограниченную лишь воображением всех собравшихся за игрой и правилами игры. Во-вторых, специфические правила, регулирующие процесс игры. Они выполняют роль не только регулятора игрового процесса, но и позволяют оценить потенциальную успешность того или иного действия персонажа. А также помогают сформировать алгоритм игровых решений [21]. В-третьих,

⁵ Мир Тьмы – сеттинг, представляющий квазиреальный мир, в котором всё, что считается людьми реальных стран мифами, реально существует: вампиры, оборотни, маги, призраки, демоны и ангелы и так далее.

⁶ От английского «Game Master» - игровой мастер.

⁷ От английского «Dungeon Master» - мастер подземелья.

многие проблемные игровые ситуации и конфликты могут быть разрешены благодаря регламентированным правилами броском игровых костей. В-четвертых – Игровой Мастер выступает в роли подготовленного специалиста с нейтральной позиции [21]. В-пятых, участники не являются соперниками, а являются единой командой с единой целью (за исключением Игрового Мастера). Целью может являться выполнение определённой задачи, изложенной в сценарии, все подробности которого известны только ведущему.

Настольная ролевая игра формирует безопасное пространство для каждого из игроков. В этом пространстве они могут рисковать, экспериментировать и практиковать новые способы поведения. Поражения, неловкие ситуации в безопасном игровом пространстве формируют определенный опыт [21].

Игроки в настольно-ролевые игры считаются частью ролевого сообщества, участники которого часто сами называют себя «ролевиками». Хотя ранее ролевиками называли людей, увлекающиеся преимущественно ролевыми играми живого действия⁸. В сообществе особенно ценный является, когда участник ролевой игры отыгрывает персонажа, совершенно отличающегося от личности игрока, с прописанной предысторией и мотивацией [18].

Наблюдая за игроками настольно-ролевых игр во время проведения игровых сеансов были замечены некоторые закономерности, которые связаны напрямую с их моделями принятия решений [26].

Во время игры участники то и дело принимают различные решения во взаимодействии с сеттингом и взаимодействия персонажей. Но каждый из участников оценивает эффективность решений по-разному. Так, одна часть игроков для принятия решения в первую очередь ориентировался на то, как сам бы он выбрал. Другая же часть полностью противоположна – они

⁸ **Ролевая игра живого действия** — разновидность ролевой игры, которая характеризуется непосредственным отыгрышем действий персонажа.

ориентировались для принятия решения, согласовывая свои действия с другими игроками [19]. Отношения игроков в реальном мире переносятся на игровой. Но справедливости ради нужно заметить, что персонаж и игрок находятся в симбиозе между собой, то есть их черты характера, поведенческие особенности смешиваются между собой. Так персонаж может поступить в рамках логики персонажа, а может поступить в рамках логики и знаний игрока [19].

Психологический портрет ролевиков получает противоречивые оценки. Так одна часть авторов утверждает, что увлечение ролевыми играми является одной из форм эскапизма, мешающей социализации, вторая же часть, наоборот, видит, что игроки успешно социализированы. В данной работе мы согласны с вторым утверждением, в особенности из-за того, что ролевые игры происходят в группах и подразумевают прямое взаимодействие её участников, как во время игрового процесса, так и вне его [19].

О том, как целенаправленно использовать НРИ в методических целях, писали для разных журналов К. О. Финдли, школьный логопед и дефектолог, К. Мидельбург, педагог американской школы Гааги, Т. Олсен, Дж. Хаек и Р. Костелло и многие другие [12; 21]. Они отмечают, что настольные ролевые игры имеют большой потенциал для развития гибких навыков (soft skills) у детей вне зависимости от возраста. Таким образом можно говорить о положительном влиянии на формирования коммуникативных навыков, пространственного мышления, умения оценивать себя адекватно, принимать ответственность, делать выбор в непростых ситуациях и так далее. [21].

Пока обучающиеся включены в динамичную историю, они получают жизненный опыт, который с одной стороны является практическим, так как решает определенную, довольно реальную задачу, но с другой – моделируемый в контролируемых условиях. Последнее помогает избежать действительно реальных потерь и неудач. Также разрешение конфликтов в контексте ролевого отыгрыша и взаимодействия с игровым миром могут

выступать как один из способов повышения конфликтоустойчивости и получения опыта разрешения конфликтов [24]. Отыгрыш персонажа также позволяет игроку стать на место того человека, с кем мог бы конфликтовать или уже конфликтовал, и посмотреть на ситуацию с стороны этого человека или же персонажа [24].

Благодаря такому механизму психологической защиты как перенос, создавая персонажа всякий игрок вкладывает образ своего Я и свои желания, страхи, все невысказанное и неосмысленное ранее. Отыгрывая роль собственного персонажа, игрок получает возможность действовать свободно, и так он может получить возможность сделать те вещи, на которые не решился бы в реальной жизни. Такой огромный потенциал для саморефлексии позволяет значительно снизить стресс. Игрок в процессе может применять на себя необычные для себя и даже экстравагантные роли, что является не только развитием актерского мастерства, но и формированием определенных поведенческих моделей, которые могут запомниться как самому игроку, который отыгрывает подобного персонажа, так и остальным игрокам [24]. Проводя время за игрой регулярно, НРИ может положительно повлиять не только на развитие soft-skills, но и на личность в целом [23].

Так как НРИ основывается на постоянном общении игроков (включая ведущего) между собой, игра способствует социализации обучающихся, а также развитию коммуникативных навыков и на формирование дикции. Для обучающихся, испытывающих сложности с социализацией либо имеющих поведенческие нарушения может оказаться особенно полезным общение от лица собственного персонажа, о чем пишет К. О. Финдли [21].

Как уже было сказано выше, игроки и ведущий создают сюжет самостоятельно. Что приводит к тому, что во время процесса игры создается безопасное пространство, в котором игроки могут развивать свою креативность, решая как стандартные, так и необычные задачи различными вариантами, продумывая разнообразные планы по преодолению возникших на

их пути препятствий и достижению их целей [24]. Опять же, в настольных ролевых играх игроки находятся на равных и работают сообща. Так, во время различной командной работе, игроки находятся в сотрудничестве, которое невозможно без толерантности к отличиям игроков друг от друга. Во время взаимодействия с миром каждый из игроков может проявить свои навыки, умения, знания, а также находчивость, которые могут пригодиться во время прохождения сюжета.

По мнению Плакера и Рунко, креативность можно развивать у каждого человека независимо от наследственности, так как у каждого человека есть заложенный потенциал [44].

Основой для ролевых игр служат воображение и креативность участников игры. В формате настольной ролевой игры «Dungeon and Dragons» изобретательность игроков буквально поощряется мастером благодаря особой механике — «вдохновение»⁹ или «героического вдохновения», как переименовали её в редакции правил от 2024-го года. Благодаря креативности участников, воображению и описаниями формируется сюжет проигрываемой ими истории, которая может кардинально отличаться от первоначального сценария.

Рассказывание историй — один из эффективнейших способов активизировать работу мозга, а ролевые игры буквально строятся на совместном творчестве и рассказывании истории [23; 45]. Во время игровой сессии, как и при любом рассказе, задействуются определенные части мозга. Они отвечают за речь и понимание смысла сказанного, обработку причинно-следственных связей, прогнозирование. Так, например, когда кто-то из участников игры рассказывает о вкусе блюда, активизируется сенсорная кора

⁹ Вдохновение как игровая механика позволяет игроку один раз перекинуть не понравившийся или неудачный бросок кубика. После использования игроку необходимо использовать новый результат и вдохновение «сгорает».

головного мозга. Если же речь идет о движении, активизируется моторная кора [23; 45].

Настольно ролевые игры задействуют воображение и коммуникативные умения для решения проблем. Таким образом, ролевые игры представляют собой «богатый испытательный полигон» для развития этих качеств [42]. А также можно предположить, что настольную ролевую игру можно использовать как форму ролевого тренинга.

Вдохновившись настольной ролевой игрой, М. Карвовски и М. Сошински разработали метод обучения под названием «Ролевой тренинг креативности» (Role Play Training in Creativiti, RPTC), который направлен на развитие креативности и воображения [38; 40]. Авторы утверждают, что их метод доказал свою достаточно высокую эффективность [40]. Данные тренинги охарактеризуются как групповые занятия, ориентированные на повышение творческого потенциала участников. Для его создания авторы попытались перенести некоторые правила, встречающиеся в настольно-ролевых играх, на нужды тренинга креативности, благодаря чему тренинг стимулировал воображение участников, возбуждал их внутреннюю мотивацию и сохранял естественную атмосферу игры. В сочетании с небольшим временем проведения тренинга с использованием ролевых игр почти удвоил количество генерируемых идей, демонстрируя высокую эффективность данного метода [44]. Таким образом, можно сделать вывод, что НРИ оказывают положительное влияние на творческий потенциал или дивергентное мышление [40; 42; 44].

Выводы по Главе I

В первой Главе мы рассмотрели сущность понятия «творческая одаренность» и то, как рассматривают настольные ролевые игры в психолого-педагогической литературе.

Под творческой одаренностью мы понимаем характеристику не просто высшего уровня выполнения любой деятельности, но ее преобразования и развития или же способность получать ценные результаты нестандартным способом, таким образом сводя понятия «творческая одаренность» и «креативность» как синонимы.

Существует три точки зрения на то, как же креативность развивается с возрастом. Согласно первой с возрастом идет постепенный непрерывный рост креативности. Вторая же точка зрения гласит о том, что с приобретением знания уровень креативности личности снижается. Третья точка зрения, которой придерживаемся и мы, утверждает о том, что развитие креативности имеет колебательный характер.

У старших подростков растет уровень мыслительной деятельности. Они чаще задают вопросы, склонны устанавливать причинно-следственные связи, более критично относятся к получаемой ими информации. Юношам и девушкам гораздо интереснее материал, который необходимо самостоятельно обдумать, усвоить, а также ценится нестандартная подача материала. Появляются разнообразные интеллектуальные интересы, которые часто граничат с разбросанностью. Многих удивляет юношеская одержимость, увлекаясь чем-то они часто не обращают внимания на другие дела.

Настольно-ролевые игры не появились из неоткуда, а имеют глубокую связь с не менее популярным другим видом настольных игр, так называемом, "war games". Настольная ролевая игра (далее НРИ) – вид настольной игры, в котором игроки проживают игровые (сюжетные) события как интерактивную

книгу/фильм, в которой они являются главными героями. Игра проходит в группе от 2-ух до 6-ех человек, один из которых является Игровым Мастером.

О том, как целенаправленно использовать НРИ в методических целях, писали для разных журналов К. О. Финдли, школьный логопед и дефектолог, К. Мидельбург, педагог американской школы Гааги, Т. Олсен, Дж. Хаек и Р. Костелло и многие других. Они отмечают, что настольные ролевые игры имеют большой потенциал развития гибких навыков (soft skills) у детей вне зависимости от возраста. В контексте младше-школьного возраста можно говорить о положительном влиянии на формирования коммуникативных навыков, пространственного мышления, умения оценивать себя адекватно, принимать ответственность, делать выбор в непростых ситуациях и так далее. В контексте обучающихся старше 12-13 лет мы имеем дело с положительным влиянием НРИ на развитие всего вышеперечисленного.

НРИ основывается на постоянном общении игроков (включая ведущего) между собой, игра способствует социализации обучающихся, развитию коммуникативных навыков и на формировании дикции.

Основой для ролевых игр служат воображение и креативность участников игры. Благодаря креативности участников, воображению и описаниями формируется сюжет проигрываемой ими истории, которая может кардинально отличаться от первоначального сценария.

ГЛАВА II. ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКОЙ ОДАРЕННОСТИ В НАСТОЛЬНО-РОЛЕВЫХ ИГРАХ

2.1. Организация и методики исследования

Данное исследование ставило перед собой цель: изучение возможностей развития творческой одаренности старших подростков с помощью настольно-ролевых игр. Эксперимент включал в себя следующие этапы:

1) подготовительный этап, включающий в себя беседу с детьми и родителями, педагогами и психологами, подбор методик, формирование выборки;

2) констатирующий этап, включающий в себя подготовку и проведение диагностического обследования, анализ и обсуждение результатов;

3) формирующий этап, на котором реализовывался комплекс мероприятий, включающего в себя серию сюжетно-ролевых игр с элементами драматерапии и использованием настольно-ролевых игр;

4) контрольный этап, направленный на выявление результата проведенной работы, сравнение и анализ констатирующего и контрольного этапов эксперимента.

Для исследования уровня творческой одаренности использовался Опросник креативности Дж. Джонсона в редакции Е. Туник (см. Приложение 1).

Опросник креативности используется как экспресс-метод, позволяющий быстро и качественно провести психодиагностику креативности [5].

Также стоит заметить, что, по мнению Дж. Джонсона, креативность проявляется как неожиданный продуктивный акт, совершенный исполнителем спонтанно в определенной обстановке социального взаимодействия. При этом исполнитель опирается на собственные знания и возможности [5].

Так как данный опросник позволяет провести самооценку креативности личности, респонденты отвечали на вопросы самостоятельно. В данном случае мы также можем говорить о возможной тенденции к завышению или занижению данных в связи самооценкой респондента.

Для исследования особенностей проявления дивергентного мышления и особенностей творческих характеристик личности респондентов использовалась Тестовую батарею Ф. Вильямса в редакции Е. Туник (см. Приложение 2). Тест состоит из трех частей: тест дивергентного (творческого) мышления, тест личностных творческих характеристик и шкала Вильямса [5; 31].

Тестовая батарея Ф. Вильямса предназначена для комплексной диагностики креативности и оценивает как характеристики, связанные с творческим мышлением, так и личностно-индивидуальные креативные характеристики [5].

Тест дивергентного мышления позволяет оценить такие факторы креативности как беглость (скорость генерации идей), гибкость (использование различных подходов), оригинальность и разработанность (проработка идеи).

Тест личностных творческих характеристик позволяет оценить такие факторы креативности как способность пойти на риск, сложность (комплексность), любознательность и воображение.

2.2. Результаты констатирующего эксперимента

На констатирующем этапе были выделены уровни развития интересующих нас показателей с помощью ранее упомянутых методик (Опросник креативности Дж. Джонсона в редакции Е. Туник; Тестовая батарея Ф. Вильямса в редакции Е. Туник)

Исследование по Опроснику креативности Дж. Джонсона позволило выделить уровни креативности среди респондентов.

Личности с высоким уровнем креативности имеют более узкий круг интересов, чем личности с очень высоким, а также может присутствовать неуверенность в себе и своих решениях. В остальном же они мало чем отличаются от первых – также быстро переключаются на разные виды деятельности, находят нестандартные идеи и решения проблем.

Личности же с средним уровнем креативности склонны проявлять дивергентное мышление в определенных видах деятельности, в остальном же они действуют стандартно.

Как видно по рисунку 2, было выявлено что подавляющая часть выборки имеют высокий или очень высокий уровень креативности. Остальная часть имела средний уровень. Можно предположить, что данной выборке наименее свойственна стереотипизация мышления. Выборке, вероятно, более свойственно экспериментирование, рассуждение над проблемой и поиск какой-либо информации. Также, в рамках настольно-ролевых игр, вероятно, им менее свойственны так называемые «ритуальные заявки», т.е. игрок заявляет о каком-либо действии своего персонажа с помощью оптимальной формулировки, в которой нет недочетов, на взгляд игрока, (так сказать «не к чему придраться»), и которую игрок заучивает и повторяет из раза в раз в подходящих для этого ситуациях. Например, персонаж с высоким бонусом к навыку «скрытность», может постоянно перед входом в новую локацию использовать этот навык, чтобы пройти внутрь незамеченным.

Но так как опросник заполнялся самими обучающимися стоит принять тот факт, что они могут оценивать себя гораздо выше, чем являются, поэтому мы провели дополнительную диагностику с использованием Тестовой батареи Ф. Вильямса

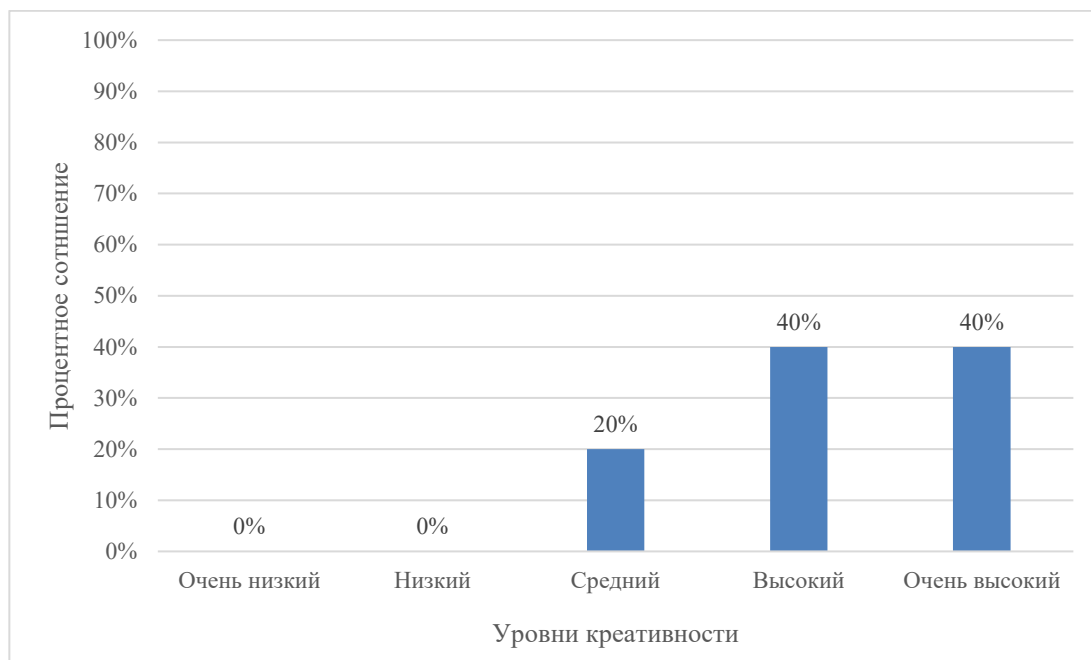


Рис. 2. Распределение уровней креативности по Опроснику креативности Дж. Джонсона на констатирующем этапе

Результаты опросника Джонсона, заполненного участниками самостоятельно, отражают их субъективное восприятие собственной креативности. Исследуемые, у которых наблюдается высокий или очень высокий уровень креативности, могут свидетельствовать позитивно оценивать свою креативность. Однако важно учитывать возможное завышение оценок из-за социальной желательности или недостаточной рефлексии. Данная самооценка может служить индикатором мотивации участников. Высокие показатели говорят о готовности к творческим экспериментам, что важно для вовлечения в игровые активности.

Интересующий нас в данной работе такой показатель творческой одаренности как гибкость показал 100% норму среди обучающихся. Смеем предположить, что данной выборке свойственно в некоторой мере использовать и комбинировать различные подходы к решению задачи. Они

могут использовать знания из различных дисциплин для решения проблемы или задачи, но, когда это необходимо, например, в силу того, что они не знают, как решить задачу.

Как мы можем наблюдать на рисунке 3, показатель оригинальность распределен среди группы лишь на двух уровнях - норма и несколько ниже нормы. Вероятно, в ходе игры группа будет более склонна к «ритуальным заявкам». Но как показывают результаты, им все же свойственно давать необычные, нестандартные ответы и решения, но, по всей видимости, не столько часто. Исследуемые скорее предпочтут использовать первую общепринятую идею. Также можно предположить, что той части выборке, которой свойствен уровень «несколько ниже нормы», могут действовать на основе некоторого уже выработанного механизма, который обеспечивает им решение задачи и, вероятно, успешность разрешения этой задачи.

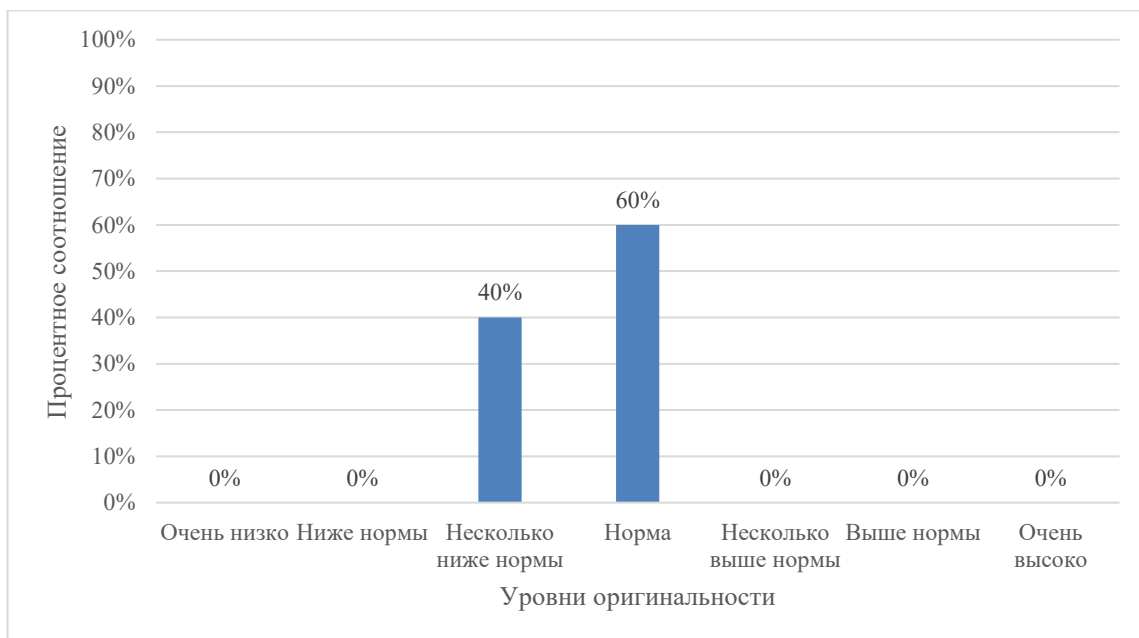


Рис. 3. Распределение уровней оригинальности по тесту дивергентного мышления на констатирующем этапе

Далее, интересующий нас показатель — это любознательность. Этот показатель среди выборки распределился среди таких уровней как норма, несколько ниже нормы, ниже нормы и очень низкий. Стоит отметить, что уровни несколько ниже нормы, ниже нормы и очень низкий преобладают в

группе, образуя в общем счете 60% от всей группы. Данная группа менее всего склонна к проявлению интереса к чему-либо неочевидному, непонятному, размышлять над скрытым смыслом явлений, следовать собственному предчувствию [31]. Это может указывать на то, что настольные ролевые игры, вероятно, поощряют сохранение любознательности, хотя эта черта присутствует и у их сверстников, не являющиеся игроками настольных ролевых игр.

Группа менее любознательна и более осторожна, как показывает рисунок 5. На нем мы видим, что уровни рискованности несколько ниже нормы, ниже нормы и очень низкий преобладают в группе, образуя в общем счете 80% от всей группы. Таким образом, можно сказать, что данной выборке менее свойственно защищать свои идеи, строить предположения, делать догадки, принимать действия в неоднозначных ситуациях. Они также не склонны использовать нестандартные способы решения задачи, менее смелы к реализации необычного плана действий. Это опять же может говорить о возможности использования «ритуальных заявок» этой группой лиц, чтобы обеспечить безопасность своему персонажу.

Противоречие между самооценкой (с помощью опросника креативности Дж. Джонсона) и объективными тестами (тестовой батареей Ф. Вильямса) позволяет обсудить феномен "иллюзорного превосходства" в креативности. Например, несмотря на высокую самооценку, у части группы выявлен средний уровень оригинальности и низкая склонность к риску.

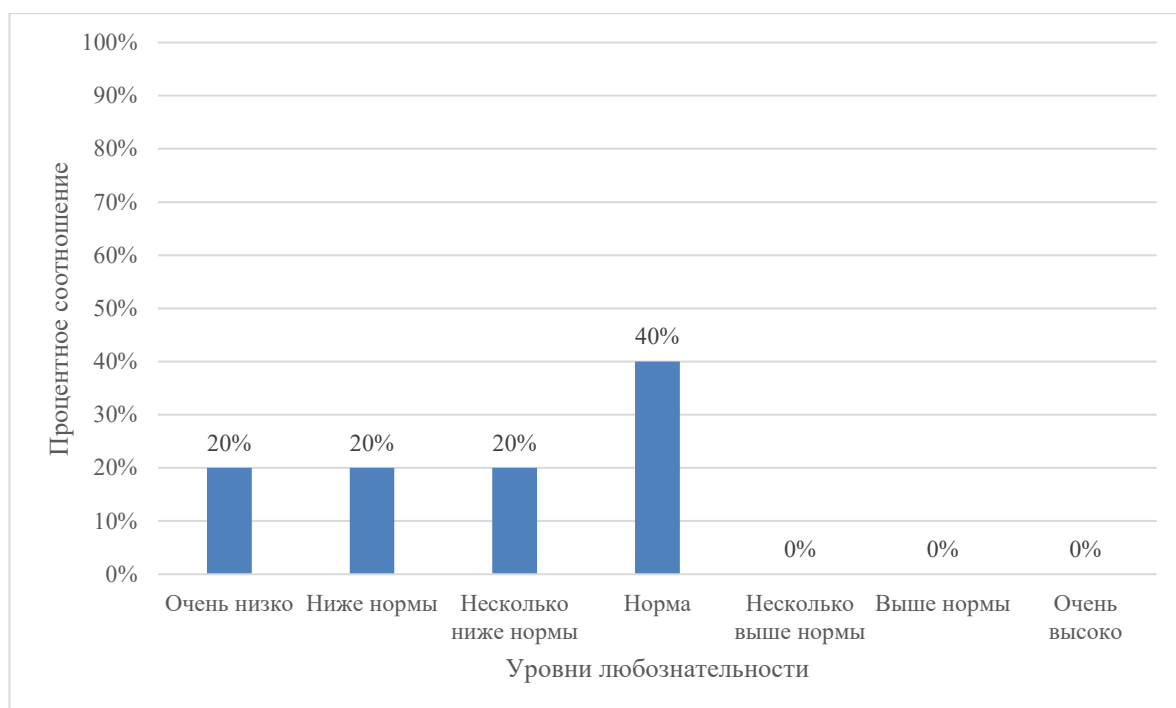


Рис. 4. Распределение уровней любознательности по тесту личностных творческих характеристик на констатирующем этапе

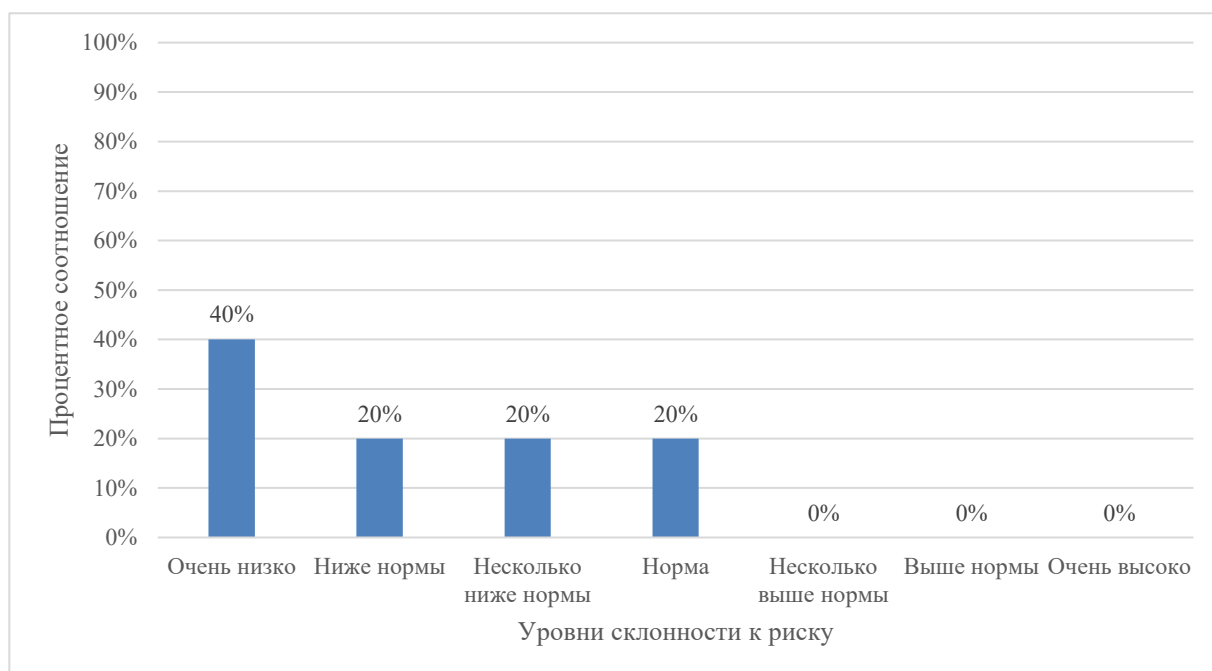


Рис. 5. Распределение уровней склонности к риску по тесту личностных творческих характеристик на констатирующем этапе

В связи с этим разработанный комплекс мероприятий будет направлен больше на развитие оригинальности и склонности к риску. Поэтому в ходе прохождения ими сюжетно-ролевой игры будут делаться акценты на ситуации, в которых нет четкого решения, где необходимо не только

полагаться на составленный план, но также и быстро принимать решения, когда план идет совершенно иначе, и эти решения могут повлечь неожиданные для них последствия. Для развития любознательности будет сделан акцент на неточности и недостатке внутриигровой информации, из-за чего участникам будет необходимо пытаться различными способами, которые также могут предполагать некоторый риск, искать необходимую информацию. На основе данных по результатам Опросника креативности Дж. Джонсона можно адаптировать комплекс мероприятий следующим образом:

1. Для участников с завышенной самооценкой можно включить задания, требующие критической оценки своих идей, а также использовать обратную связь от группы (т.е. самой группе игроков давать возможность дать обратную связь в конструктивной форме), чтобы скорректировать восприятие собственной креативности.

2. Для участников с адекватной или заниженной самооценкой необходимо создать ситуации успеха через простые творческие задачи, постепенно усложняя их, а также поощрять рискованные решения в игре, подчеркивая ценность нестандартных подходов.

2.3. Характеристика комплекса мероприятий и результаты контрольного эксперимента

На основе данных, полученных на констатирующем этапе исследования, нами была предложена программа развития креативности старшем подростковом возрасте. Программа основана на работах таких авторов, как Т.А. Барышевой, А.И. Гурьяновой, Ю.А. Жигаловой, М.А. Земляковой, Т.В. Леонтьевой, О.А. Халифаевой, Д.С. Хомякова.

Целевая группа. Программа рассчитана на старших подростков (10-11 классы)

Основной целью данного комплекса мероприятий является развитие творческой одаренности в старшем подростковом возрасте.

Основным методом является сюжетно-ролевая игра с применением элементов драматерапии

Реализация работы по развитию креативности предлагается во внеурочной деятельности, т.к. предложенный инструментарий предполагает более длительное нахождение участников игре (максимальное время – 4 часа с перерывами), что крайне проблематично реализовать на уроке.

Сюжетно-ролевые игры — это эффективный инструмент для раскрытия творческого потенциала старших подростков. В играх отсутствуют жесткие правила, а также свобода самовыражения в играх стимулируют применять различные методы, импровизировать и находить оригинальные пути решения игровых задач.

В работе по формированию креативности в старшем подростковом возрасте необходимо придерживаться следующих принципов:

1. Систематичность и последовательность. Принцип систематичности и последовательности состоит в том, что в процессе обучения все должно быть целесообразно и взаимосвязано, усвоение знаний, умений и навыков должно происходить в определенной логической связи. Согласно данному принципу,

в обучении должен осуществляться переход от легкого к трудному, от простого к сложному, от известного к неизвестному, от знания к умению, а затем к навыку.

2. Доступность. Принцип доступности предполагает учет возрастных и психологических особенностей обучающихся. Доступность определяется уровнем знаний обучающихся, их умственными и физическими возможностями.

3. Наглядность. Под принципом наглядности подразумевается использование в процессе обучения каких-либо наглядных средств с целью облегчения восприятия материала. На уроках в качестве наглядных средств могут использоваться таблицы, схемы, иллюстрации, предметы, карты, аудио- и видеоматериалы. Применение наглядных средств обеспечивает эффективность и быстроту усвоения материала обучающимися. Данный принцип может быть реализован на любом этапе урока иностранного языка.

4. Прочность. Под принципом прочности подразумевается основательное изучение материала. Прочность усвоения материала зависит от структуры и содержания материала, а также от отношения к учебному материалу как самого обучающегося, так и преподавателя.

5. Сознательность и активность. Принцип сознательности и активности предполагает осознанное, глубокое и основательное усвоение знаний, умений и навыков обучающимися.

6. Коммуникативность. Принцип коммуникативности может осуществляться путем внедрения творческих заданий, направленных на организацию ситуации общения максимально приближенной к реальному общению.

При соблюдении данных принципов формирование и формирование креативности обучающихся будет более эффективным.

Педагог-психолог играет ключевую роль в организации и проведении сюжетно-ролевых игр, используя их как инструмент развития креативности,

эмоционального интеллекта и социальных навыков у детей и подростков. Перед началом игры педагог-психолог изучает индивидуальные особенности участников: уровень креативности, коммуникативные навыки, эмоциональную устойчивость, склонность к сотрудничеству или лидерству. Это позволяет адаптировать игровой процесс под потребности группы.

Педагог-психолог формирует атмосферу доверия, где участники чувствуют себя свободно и не боятся проявлять творческую инициативу. Для этого устанавливаются четкие, но гибкие правила взаимодействия, поощряются эксперименты с ролями и нестандартные решения и минимизируются критика, акцентируя внимание на процессе, а не результате. Также педагог-психолог проектирует или модифицирует сюжет игры, чтобы стимулировать воображение (например, через открытые задачи без единственного правильного ответа), вовлекать всех участников, учитывая их интересы и возможности, а также создавать ситуации, требующие совместного творчества и переговоров.

После игры педагог-психолог организует обсуждение, чтобы проанализировать использованные стратегии мышления, связать игровой опыт с реальными жизненными ситуациями и помочь участникам осознать свои креативные ресурсы.

Например, в игре Dungeons & Dragons психолог может создать квест, где для победы нужно не сражаться, а придумать оригинальный дипломатический или творческий выход (например, убедить дракона стать союзником через историю или песню).

Частота встреч: 1 раз в неделю.

Общее количество часов: 12 академических часов.

Продолжительность занятия: 1-2 часа.

Основная форма проведения занятий: групповая.

Оборудование и материалы: стол, стулья, карандаши, ластик, точилки, сценарии сюжетов, аудиоколонка.

Каждое занятие имеет свою структуру и этапы. Занятие состоит из следующих основных этапов:

1. Приветствие и вхождение в роли участниками;
2. Сюжетно-ролевая игра;
3. Деролинг и рефлексия;

Сценарии для сюжетно-ролевых игр были выбраны из написанных авторами настольно-ролевой игры *Chronicles of Darkness*. Все сюжетно-ролевые игры объединены общим сюжетом, самими авторами названными *The God-Machine Chronicles*. Примерно описание сюжетов можно найти в Приложении 4.

Тематический план занятий по развитию креативности в старшем подростковом возрасте

№	Занятие	Цель занятия	Продолжительность
1	Правила <i>Chronicles of Darkness</i> и создание персонажа	Ознакомление участников с правилами настольно-ролевой игры <i>Chronicles of Darkness</i> и помощь в создании их собственного персонажа	1 час
2	Сюжетно-ролевая игра «Площади города»	Развитие творческой одаренности; активизация гибкости, оригинальности, любознательности, рискованности	2 часа
3	Сюжетно-ролевая игра «Пропавшие без вести»	Развитие творческой одаренности; активизация гибкости, оригинальности, любознательности, рискованности	2 часа
4	Сюжетно-ролевая игра «Сделать снова»	Развитие творческой одаренности; активизация гибкости, оригинальности, любознательности, рискованности	2 часа

№	Занятие	Цель занятия	Продолжительность
5	Сюжетно-ролевая игра «Лунное окно»	Развитие творческой одаренности; активизация гибкости, оригинальности, любознательности, рискованности	2 часа
6	Сюжетно-ролевая игра «Путешествие во времени»	Развитие творческой одаренности; активизация гибкости, оригинальности, любознательности, рискованности	2 часа

После проведения комплекса сюжетно-ролевых игр с использованием настольно-ролевых игр нами был проведен контрольный этап эксперимента. Контрольный этап проводился с помощью тех же методик, что и на констатирующем этапе, т.е. с помощью Опросника креативности Дж. Джонсона в редакции Е. Туник и Тестовой батареи Ф. Вильямса в редакции Е. Туник.

Повторное исследование по Опроснику креативности Дж. Джонсона позволило выделить следующие результаты: во всей выборке проявляются средний, высокий и очень высокий уровни креативности. В сравнении с прошлыми результатами, мы можем заметить, что очень высокий уровень креативности не изменился, когда же высокий уровень возрос на 6,67%, составляя теперь 46,67%, а также средний уровень уменьшился на 6,33%.

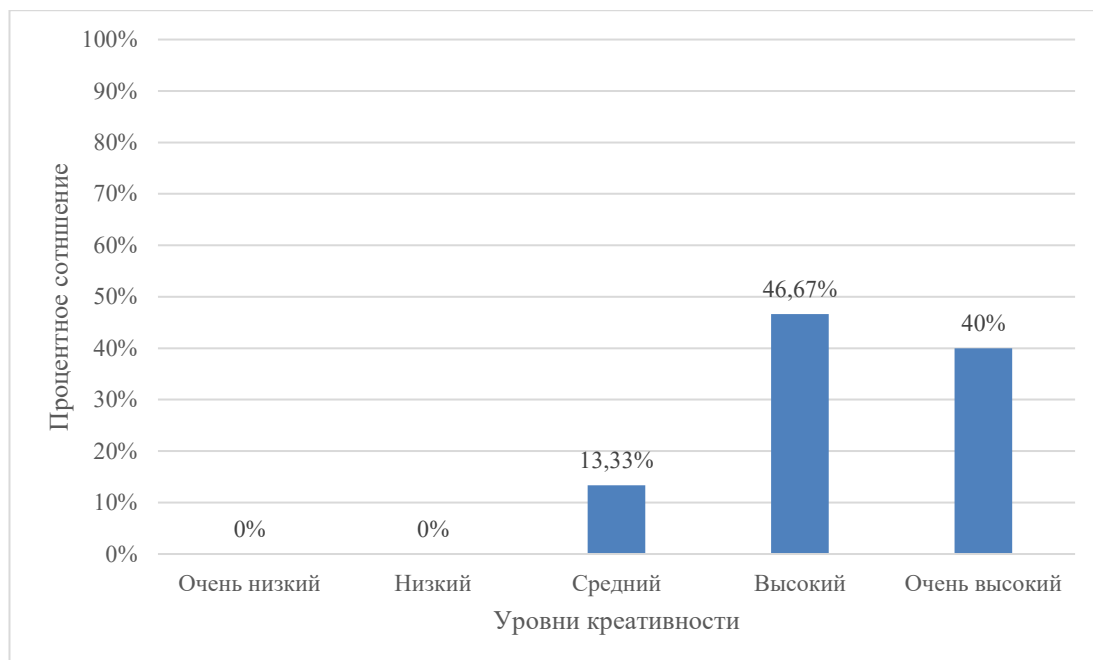


Рис. 6. Распределение уровней креативности по Опроснику креативности Дж. Джонсона на контрольном этапе

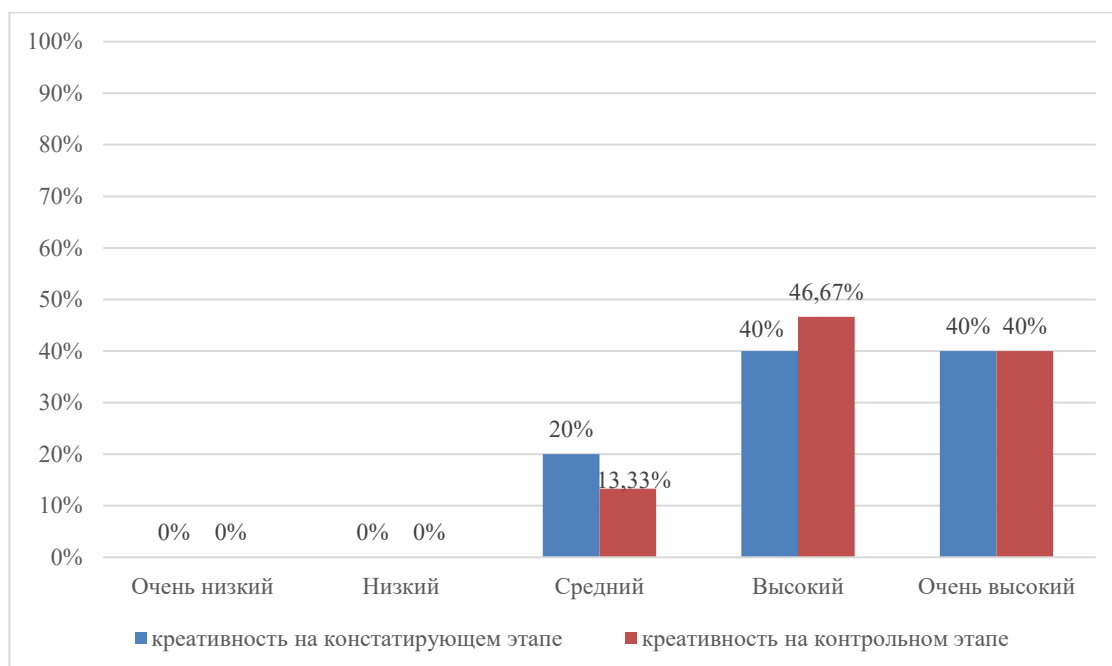


Рис. 7. Распределение уровней креативности по Опроснику креативности Дж. Джонсона на констатирующем и контрольном этапах

Таким образом, мы можем сделать вывод, что исследуемые начали оценивать себя выше, чем на констатирующем этапе. Но, как мы говорили ранее, в ходе опросника испытуемые могли оценивать себя неадекватно, из-за чего необходимо изучить качественные характеристики креативности.

Повторное исследование по тесту дивергентного мышления, входящего в Тестовую батарею Ф. Вильямса позволило выделить следующие результаты: по шкале «гибкость» снова проявилась норма во всей выборке. Особого интереса удостоивается шкала «оригинальность». Как показано на следующих рисунках, среди выборки уровни несколько ниже нормы и норма снизились на 10% и 13,33% соответственно. В тоже время, в отличие от результатов на констатирующем этапе, мы видим, что у 23,33% испытуемых уже стал проявляться уровень несколько выше нормы. Таким образом, можно сделать вывод о положительном влиянии настольно-ролевых игр на оригинальность личности.

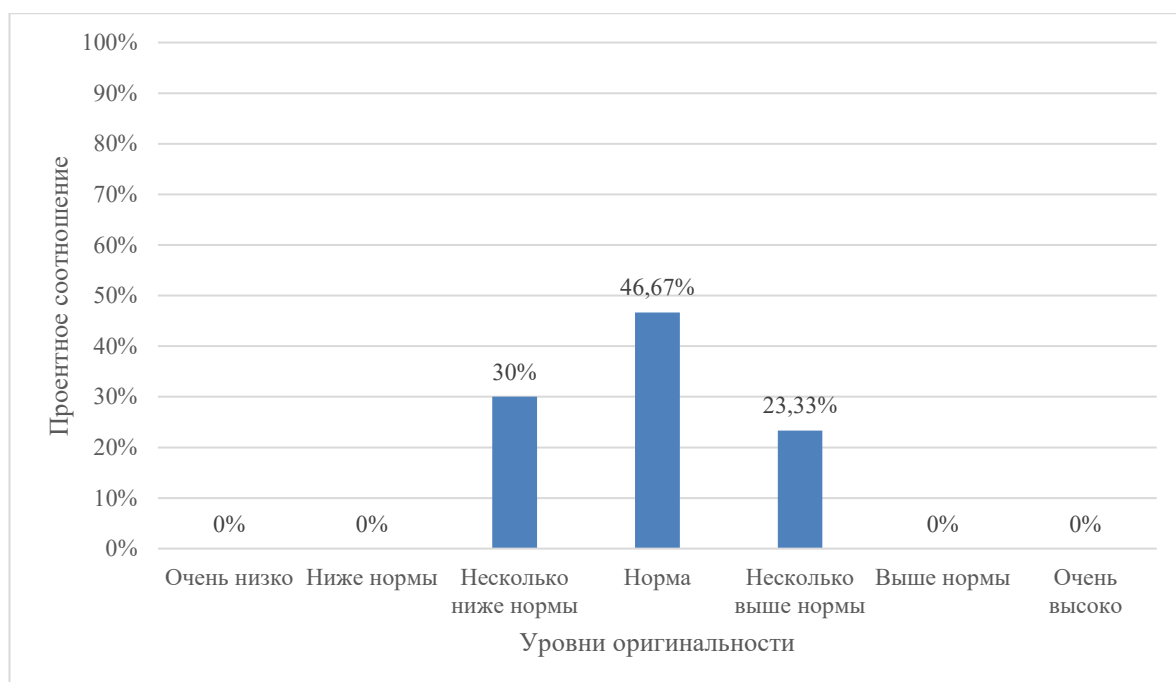


Рис. 8. Распределение уровней оригинальности по тесту дивергентного мышления контрольном этапе

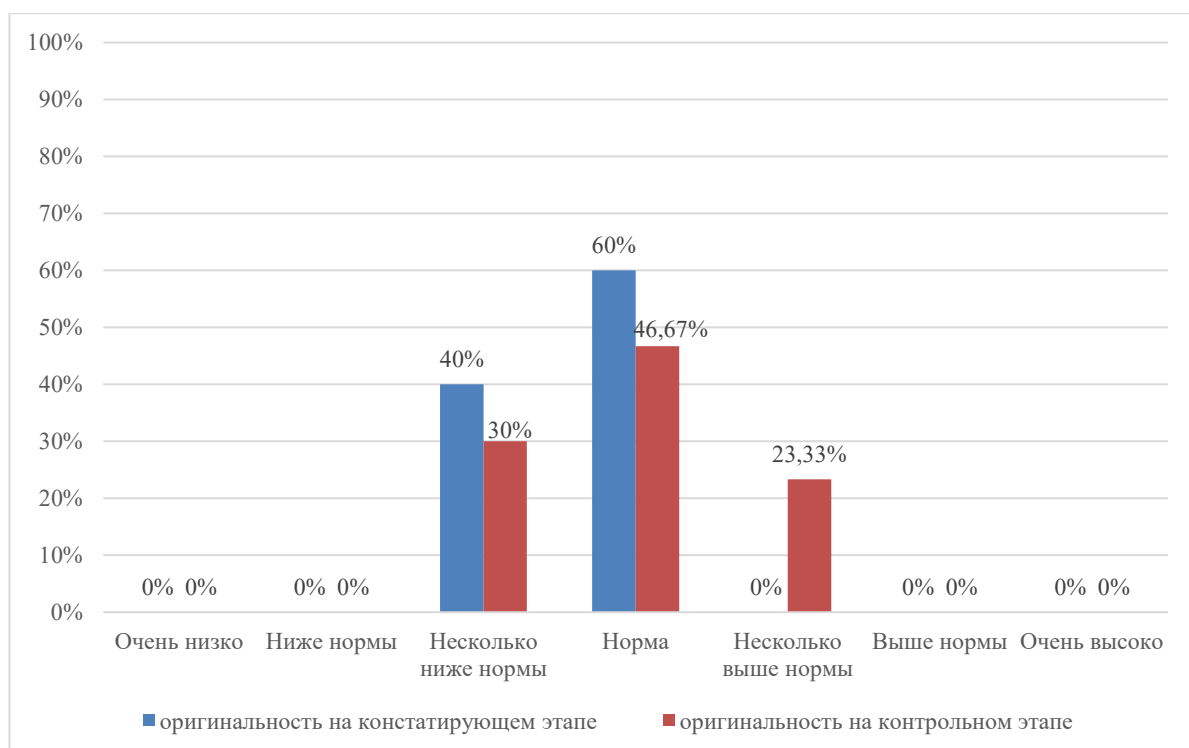


Рис. 9. Распределение уровней оригинальности по тесту дивергентного мышления на констатирующем и контрольном этапах

Повторное исследование по тесту личностных творческих характеристик, входящего в Тестовую батарею Ф. Вильямса позволило выделить следующие результаты: интересующие нас шкалы «любопытность» и «склонность к риску» имеют положительные изменения. Как мы видим на рисунках 10 и 11, после проведения разработанного нами комплекса сюжетно-ролевых игр среди выборки не оказалось кого-либо, у кого имелся бы очень низкий уровень любопытности. Уровень несколько ниже нормы стал проявляться более редко, этот уровень любопытности уменьшился до 7% среди выборки после проведения комплекса сюжетно-ролевых игр. Уровни ниже нормы и несколько выше нормы, наоборот, стали более распространены, увеличившись на 13,33% и 13% соответственно. Уровень нормы любопытности все также остается самым распространенным среди выборки, но увеличившись до 56,6%. Можно сделать вывод, что акцент на неточности и недостатке внутриигровой информации, из-за чего участникам было необходимо пытаться различными способами искать необходимую информацию ради

дальнейшего прохождения настольно-ролевой игры, может способствовать развитию любознательности у игроков.

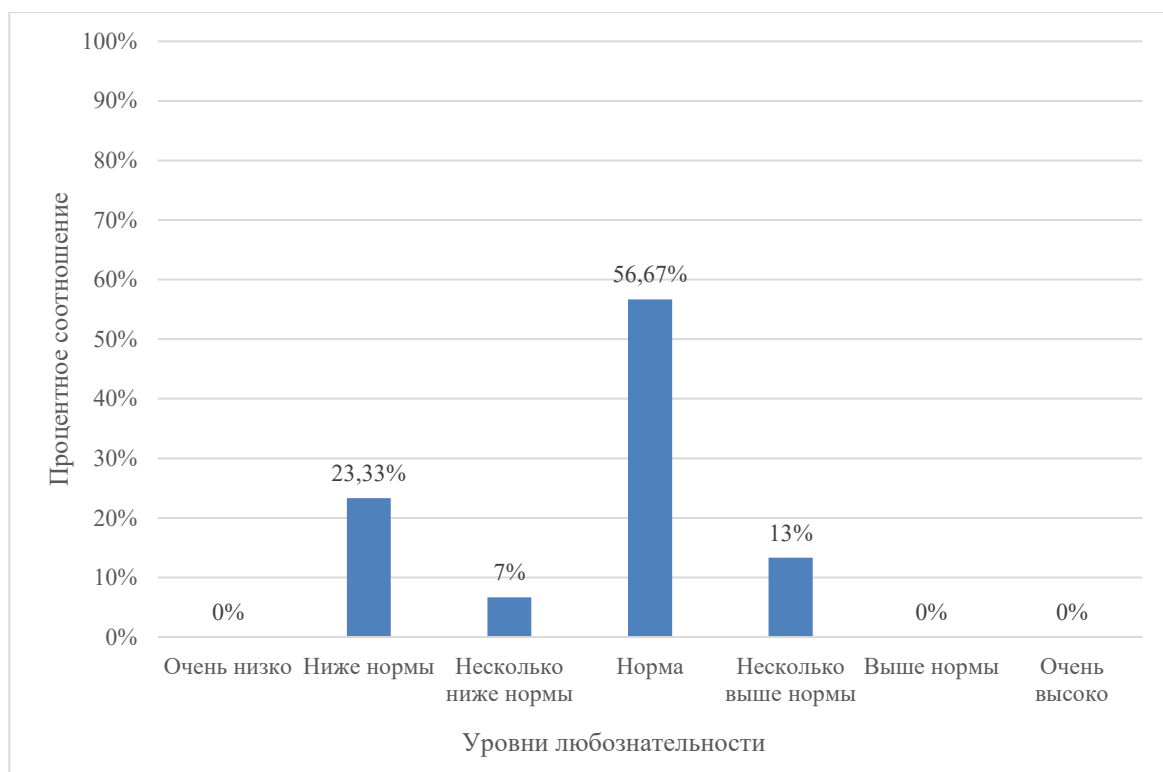


Рис. 10. Распределение уровней любознательности по тесту личностных творческих характеристик контрольном этапе



Рис. 11. Распределение уровней любознательности по тесту личностных творческих характеристик на констатирующем и контрольном этапах

По шкале «склонность к риску» распространение очень низкого и низкого уровня стало меньше, при этом мы можем наблюдать, что при увеличении распространения уровня несколько ниже нормы на 16,67%, распространение уровня нормы не изменилось. Можно предположить, что акценты на ситуации в настольно-ролевой игре, в которых нет четкого решения, где необходимо не только полагаться на составленный план, но также и быстро принимать решения, когда план идет совершенно иначе, и эти решения могут повлечь неожиданные для них последствия, имеет большее влияние на игроков с низким уровнем рискованности. Мы предполагаем, такое явление можно объяснить тем, что внутри игры создается безопасное пространство для экспериментов без последствий для реальной жизни игрока. Из-за чего он начинает пробовать то поведение, которое не мог себе позволить из-за страхов, или же пробовать определенные методы решения проблемы, которые также игрок не использует в реальной жизни из-за страхов, в первую очередь, страха провала.

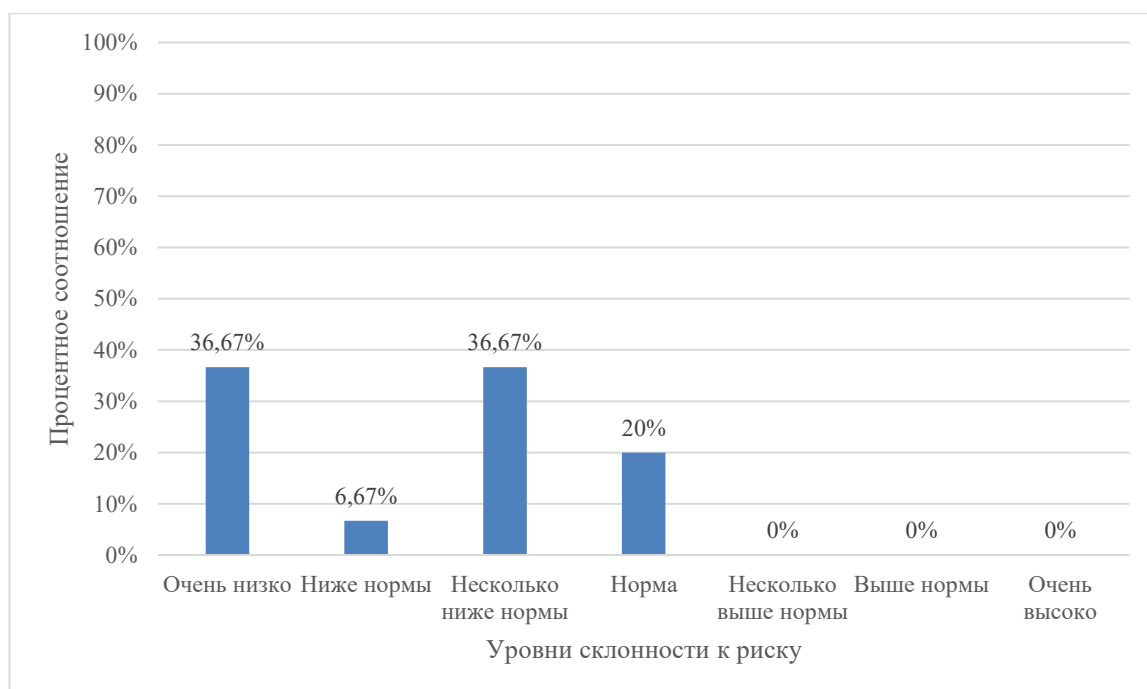


Рисунок 12. Распределение уровней склонности к риску по тесту личностных творческих характеристик на контрольном этапе

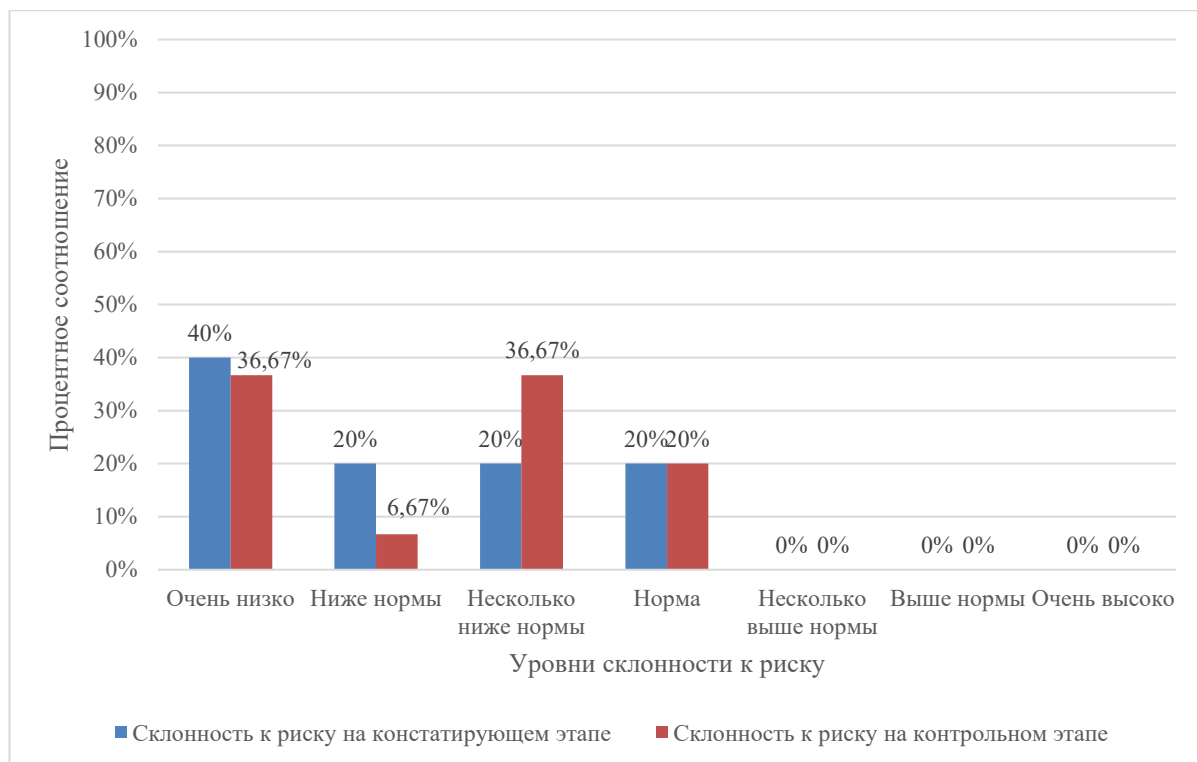


Рисунок 13. Распределение уровней склонности к риску по тесту личностных творческих характеристик на констатирующем и контрольном этапах

Анализируя полученные результаты, можно сделать вывод, что наша гипотеза подтвердилась, так как после проведения комплекса сюжетно-ролевых игр с использованием настольно-ролевых игр наблюдается рост интересующих нас показателей, а именно оригинальность, склонность к риску и любознательность.

Выводы по Главе II

Проведенное исследование было направлено на изучение эффективности использования настольно-ролевых игр для развития творческой одаренности старших подростков. На основе анализа результатов можно сделать следующие выводы.

Разработанная программа, включающая серию сюжетно-ролевых игр, доказала свою эффективность. Основными принципами программы стали систематичность, доступность, наглядность, прочность усвоения, сознательность и активность участников, а также коммуникативность. Эти принципы способствовали созданию благоприятной среды для раскрытия творческого потенциала подростков.

Результаты контрольного этапа показали положительную динамику в развитии ключевых показателей творческой одаренности:

Уровень оригинальности увеличился, что проявилось в способности участников предлагать нестандартные решения и идеи.

Любознательность участников возросла, особенно в условиях неопределенности и недостатка информации, что стимулировало их к активному поиску решений.

Склонность к риску также улучшилась, так как игровая среда позволила подросткам экспериментировать без страха реальных последствий.

Игровая форма занятий оказалась высокоэффективной для развития креативности. Настольно-ролевые игры создали условия для импровизации, спонтанности и творческого самовыражения, что особенно важно для старших подростков.

Заключение

В первой Главе мы рассмотрели сущность понятия «творческая одаренность» и то, как рассматривают настольные ролевые игры в психолого-педагогической литературе.

Под творческой одаренностью мы понимаем характеристику не просто высшего уровня выполнения любой деятельности, но ее преобразования и развития или же способность получать ценные результаты нестандартным способом, таким образом сводя понятия «творческая одаренность» и «креативность» как синонимы.

Существует три точки зрения на то, как же креативность развивается с возрастом. Согласно первой с возрастом идет постепенный непрерывный рост креативности. Вторая же точка зрения гласит о том, что с приобретением знания уровень креативности личности снижается. Третья точка зрения, которой придерживаемся и мы, утверждает о том, что развитие креативности имеет колебательный характер.

Настольно-ролевая игра – вид настольной игры, в котором игроки проживают игровые (сюжетные) события как интерактивную книгу/фильм, в которой они являются главными героями. Игра проходит в группе от 2-ух до 6-ех человек, один из которых является Игровым Мастером.

НРИ основывается на постоянном общении игроков (включая ведущего) между собой, игра способствует социализации обучающихся, развитию коммуникативных навыков и на формировании дикции.

Основой для ролевых игр служат воображение и креативность участников игры. Благодаря креативности участников, воображению и описаниями формируется сюжет проигрываемой ими истории, которая может кардинально отличаться от первоначального сценария.

Проведенное исследование было направлено на изучение эффективности использования настольно-ролевых игр для развития творческой одаренности старших подростков.

Разработанная программа, включающая серию сюжетно-ролевых игр, доказала свою эффективность. Основными принципами программы стали систематичность, доступность, наглядность, прочность усвоения, сознательность и активность участников, а также коммуникативность. Эти принципы способствовали созданию благоприятной среды для раскрытия творческого потенциала подростков.

Результаты контрольного этапа показали положительную динамику в развитии ключевых показателей творческой одаренности:

Уровень оригинальности увеличился, что проявилось в способности участников предлагать нестандартные решения и идеи.

Любознательность участников возросла, особенно в условиях неопределенности и недостатка информации, что стимулировало их к активному поиску решений.

Склонность к риску также улучшилась, так как игровая среда позволила подросткам экспериментировать без страха реальных последствий.

Библиографический список

1. Авилов Г. М. Особенности ролевой игровой деятельности в период поздней юности //Сибирская психология сегодня. 2004. С. 151-162.
2. Акулинина Т.В. Настольные ролевые игры: история развития и терминология //Омский научный вестник. 2006. №. 9 (47). С. 239-241.
3. Алексеева А.З., Соломонова Г. С., Аетдинова Р. Р. Геймификация в образовании //Вестник Северо-Восточного федерального университета им. М.К. Аммосова. Серия: Педагогика. Психология. Философия. 2021. №. 4 (24). С. 5-10.
4. Ахмерова А.Ф. Креативность как основная характеристика творческой личности //Вестник Университета Российской академии образования. 2015. №. 3. С. 7-11.
5. Барканова О.В. Методики диагностики одаренности и креативности //Психологический практикум. Красноярск. 2011. №. 3. С. 196.
6. Богоявленская Д.Б. Рабочая концепция одаренности //Вопросы образования. 2004. №. 2. С. 46-68.
7. Богоявленская Д.Б. О понятии " одаренность" //Образование личности. 2020. №. 3-4. С. 52-61.
8. Богоявленская Д.Б., Богоявленская М. Е. Одаренность и проблемы ее идентификации //Психологическая наука и образование. 2000. Т. 5. №. 4.
9. Богоявленская, Д.Б. Одаренность: ответ через полтора столетия / Д. Б. Богоявленская // Вестник Московского университета. Серия 14. Психология. – 2010. – № 3. – С. 3-17.
10. Богоявленская, Д.Б. Эволюция понятия «Одаренность» // Психологическая газета [Электронный ресурс]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=GFmkwxiHNh4> (дата обращения: 05.01.2025).

11. Боно де Э. Искусство думать: Латеральное мышление как способ решения сложных задач / Эдвард де Боно; Пер. с англ. — М.: Альпина Паблишер, 2015.

12. Взгляд из-за ширмы: обучение с помощью D&D // VK [Электронный ресурс]. URL: <https://vk.com/@poletaew-learning-with-dnd> (дата обращения: 07.01.2025).

13. Гусева А.А., Баркина В.А. Коммуникативная стратегия ведения переговоров в настольной ролевой игре “Dungeons & Dragons” (на материале выпусков “Vox Machina”) // Филологический аспект: международный научно-практический журнал. 2023. № 07 (99). Режим доступа: <https://scipress.ru/philology/articles/kommunikativnaya-strategiya-vedeniya-peregovorov-v-nastolnoj-rolevoj-igre-dungeons-i-dragons-na-materiale-vypuskov-vox-machina.html> (дата обращения: 01.12.2024)

14. Ильин Е.П. Психология творчества, креативности, одаренности. Издательский дом "Питер", 2009.

15. Кант И. Критика чистого разума ; Критика практического разума ; Критика способности суждения / Иммануил Кант ; пер. с нем. Н. Лосского, Н. Соколова. — СПб. : Азбука, Азбука-Аттикус, 2024.

16. Кручинин В.А., Комарова Н. Ф. Психология развития и возрастная психология-Н. Новгород: ННГАСУ //Маралов ВГ, Ситаров ВА. 2016.

17. Лейтес Н.С. Возрастные предпосылки умственных способностей //Советская педагогика. 1974. Т. 1. С. 97-107.

18. Лобазов Д.В., Кизесова И. В. Методологические основы ролевой игры //Мир науки, культуры, образования. 2012. №. 4. С. 190-193.

19. Лыгина А.Д., Яновский М.И. Психологический портрет игрока в настольные ролевые игры //Личностные и ситуационные детерминанты поведения и деятельности человека. 2022. С. 147-151.

20. Мойжес Л. От варгейма для прусских офицеров к истокам RPG: как появилась Dungeons & Dragons — Настолки на DTF// DTF [Электронный

ресурс]. URL: <https://dtf.ru/boardgames/154079-ot-vargeima-dlya-prusskih-oficerov-k-istokam-rpg-kak-poyavilas-dungeons-dragons> (дата обращения: 07.01.2025).

21. Морозов Р.В. Методический потенциал настольных ролевых игр // Материалы X Международной научно-практической конференции «Вызовы современного образования в исследованиях молодых ученых» (г. Красноярск, 22 мая 2024 г.). Красноярск: КГПУ им. В.П. Астафьева, 2024. С. 82-84.

22. Никифоров, И.С. Ролевая игра как инновационная игровая педагогическая технология в формировании навыков творческой активности у подростков // Инновационное образовательное пространство: теория и практика. Москва. 2024. С. 269-274

23. Неожиданные преимущества ролевых настольных игр // Хабр [Электронный ресурс]. URL: <https://habr.com/ru/companies/vk/articles/410755/> (дата обращения: 16.12.2024).

24. Орлов, Д.С. Настольные ролевые игры как средство развития конфликтоустойчивости и конструктивного конфликто разрешения // Актуальные проблемы конфликто разрешения в современном мире. Курск. 2023.С. 159-162.

25. Платон. Сочинения в четырех томах. Т. 1 / Под общ. ред. А. Ф. Лосева и В. Ф. Асмуса; Пер. с древнегреч. — СПб.: Изд-во С.-Петербур. ун-та; «Изд-во Олега Абышко», 2006. — 632 с.

26. Питик Г.В. Наблюдение психологических аспектов поведения и безопасности в рамках настольных ролевых игр //Психология безопасности и психологическая безопасность: проблемы взаимодействия теоретиков и практиков. 2016. С. 96-99.

27. Политаев М. Лучшие советы как играть в D&D с детьми — Игры на DTF // DTF [Электронный ресурс]. URL: <https://dtf.ru/games/40551-luchshie-sovety-kak-igrat-v-dd-s-detmi> (дата обращения: 07.01.2025).

28. Ролевики // Википедия, свободная энциклопедия [Электронный ресурс]. URL: <https://ru.wikipedia.org/?curid=375391&oldid=139985848> (дата обращения: 04.09.2024)

29. Ролевые игры живого действия // Википедия, свободная энциклопедия [Электронный ресурс]. URL: <https://ru.wikipedia.org/?curid=11234&oldid=134376438> (дата обращения: 04.12.2024).

30. Толкин Дж.Р.Р. Властелин Колец. Хранители Кольца. М.: АСТ, 2024. 512 с.

31. Туник Е.Е. Лучшие тесты на креативность. Диагностика творческого мышления. Издательский дом "Питер". 2013.

32. Уэллс Г. Маленькие войны: игра для мальчиков от 12 до 150 лет, а также для тех более умных девочек, которым интересны мальчишеские книги и игры / М. 2004. 170 с.

33. Факторы одаренности: лекция Дианы Богоявленской. Часть 1 // Психологическая газета [Электронный ресурс]. URL: <https://psy.su/feed/8481/> (дата обращения: 05.01.2025).

34. Фролов С.С. Проблемы определения и развития творческой одаренности // Нефтегазовые технологии и экологическая безопасность. 2004. №. 3. С. 277-283.

35. Шарипов Ф.В. ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ РАЗВИТИЯ КРЕАТИВНОСТИ УЧАЩИХСЯ // Научный журнал "Успехи современного естествознания" [Электронный ресурс]. URL: <https://natural-sciences.ru/article/view?id=34246> (дата обращения: 14.04.2025)

36. Яцутко А.Е. Развитие навыков в настольных ролевых играх у подростков и молодежи // Материалы XII Всероссийской студенческой научно-практической конференции с международным участием "Молодежь XXI века: образование, наука, инновации" (г. Новосибирск, 01–03 ноября 2023 г.). Новосибирск: НГПУ. 2024. С. 177-181.

37. Bergström K. Creativity rules: How rules impact player creativity in three tabletop role-playing games //International Journal of Role-Playing. 2012. №. 3. С. 4-17.
38. Blackmon W.D. Dungeons and Dragons: The use of a fantasy game in the psychotherapeutic treatment of a young adult //American journal of psychotherapy. 1994. Т. 48. №. 4. С. 624-632.
39. Carter R., Lester D. Personalities of players of Dungeons and Dragons //Psychological reports. 1998. Т. 82. №. 1. С. 182-182.
40. Chung T. Table-top role playing game and creativity //Thinking Skills and Creativity. 2013. Т. 8. С. 56-71.
41. Dungeons & Dragons | The Official Home of D&D // D&D Beyond [Электронный ресурс]. URL: <https://www.dndbeyond.com> (дата обращения: 07.01.2025).
42. Dyson S.B. и др. The effect of tabletop role-playing games on the creative potential and emotional creativity of Taiwanese college students //Thinking Skills and Creativity. 2016. Т. 19. С. 88-96.
43. Wells H.G. HG Wells' Floor Games: A father's account of play and its legacy of healing. Temenos Press, 2004.
44. Karwowski M., Soszynski M. How to develop creative imagination?: Assumptions, aims and effectiveness of Role Play Training in Creativity (RPTC) //Thinking Skills and Creativity. 2008. Т. 3. №. 2. С. 163-171.
45. The Science of Storytelling: What Listening to a Story Does to Our Brains // Buffer [Электронный ресурс]. URL: <https://buffer>

Приложения

Приложение 1.

Опросник креативности Дж. Джонсона в редакции Е. Туник

Контрольный список характеристик креативности

Творческая личность способна:

1. Ощущать тонкие, неопределенные, сложные особенности окружающего мира (чувствительность к проблеме, предпочтение сложностей).
2. Выдвигать и выражать большое количество различных идей в данных условиях (беглость).
3. Предлагать разные виды, типы, категории идей (гибкость).
4. Предлагать дополнительные детали, идеи, версии или решения (находчивость, изобретательность).
5. Проявлять воображение, чувство юмора и развивать гипотетические возможности (воображение, способности к структурированию).
6. Демонстрировать поведение, которое является неожиданным, оригинальным, но полезным для решения проблемы (оригинальность, изобретательность и продуктивность).
7. Воздерживаться от принятия первой пришедшей в голову типичной, общепринятой позиции, выдвигать различные идеи и выбирать лучшую (независимость, нестандартность).
8. Проявлять уверенность в своем решении, несмотря на возникшие затруднения, брать на себя ответственность за нестандартную позицию, мнение, содействующее решению проблемы (уверенный стиль поведения с опорой на себя, самодостаточное поведение).

Лист ответов

Класс _____ Дата _____

Школа _____ Возраст _____

Респондент (Ф. И. О.) _____

Инструкция. В листе ответов номерами от 1 до 8 отмечены характеристики творческого проявления (креативности). Их перечень приведен в тексте опросника. Пожалуйста, оцените, используя пятибалльную систему, в какой степени у каждого ученика проявляются вышеописанные характеристики.

Возможные оценочные баллы:

- никогда,
- редко,
- иногда,
- часто,
- постоянно.

№ п/п	ФИО	Характеристики креативности								Сумма баллов
		1	2	3	4	5	6	7	8	

**Тест дивергентного (творческого) мышления Ф. Вильямса
в редакции Е. Туник**

Инструкция: На этих страницах нарисованы незаконченные фигуры. Если ты добавишь к ним дополнительные линии, у тебя могут получиться интересные предметы или истории. Старайся нарисовать такие картинки, которые бы не смог придумать никто, кроме тебя. Делай каждую картинку подробной и интересной, добавляя к ней разные детали. Придумай интересное название для каждого рисунка и напиши его снизу. На выполнение задания отводится 25 минут. Старайся работать быстро, но без лишней спешки. Если у тебя появились вопросы, задай их сейчас. Начинай работать над рисунками.

Тестовая тетрадь

ФИО _____

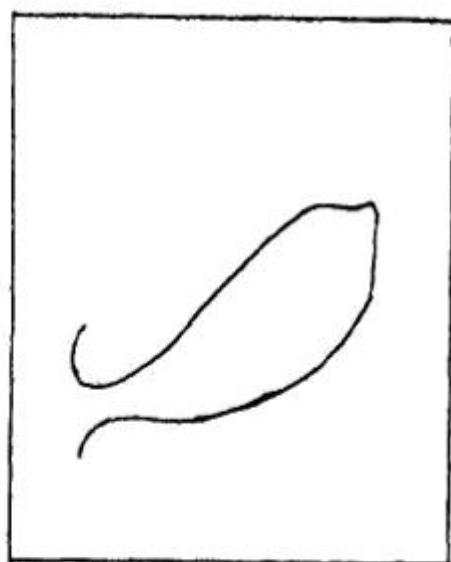
Дата _____

Возраст _____

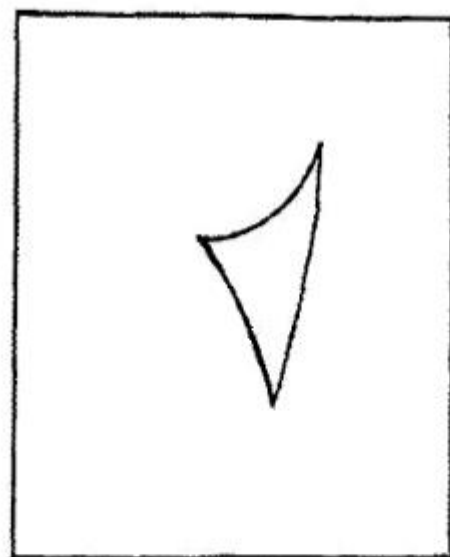
Класс _____

Школа _____

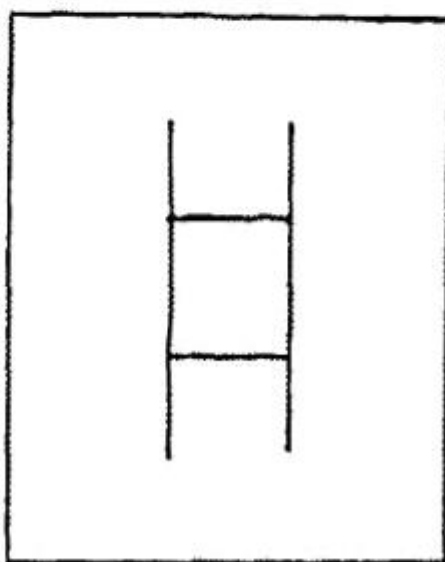
Город _____



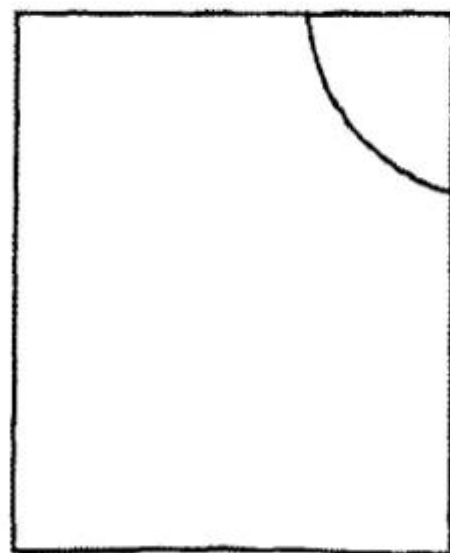
1 _____



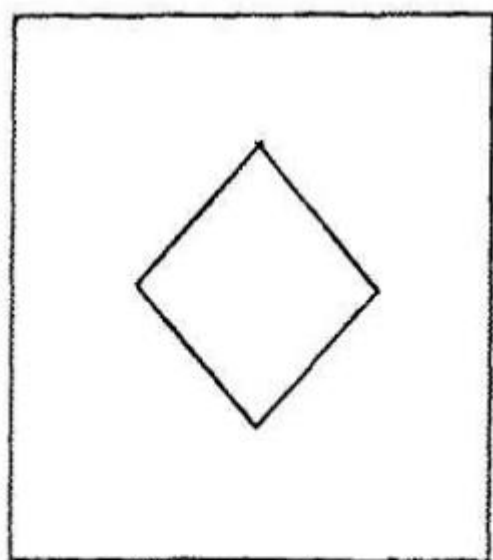
2 _____



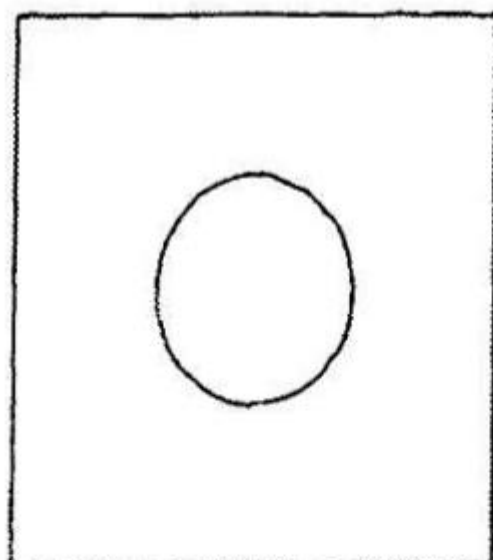
3 _____



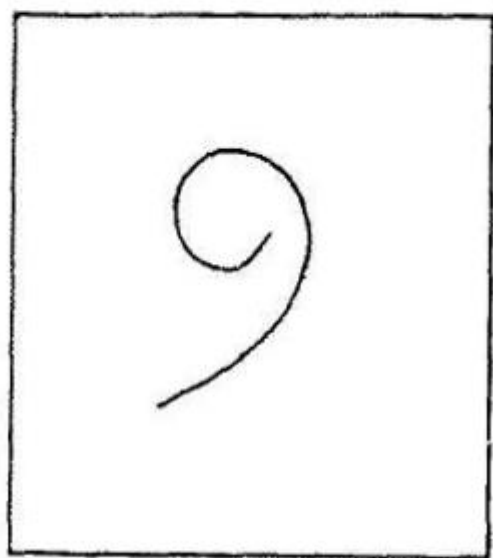
4 _____



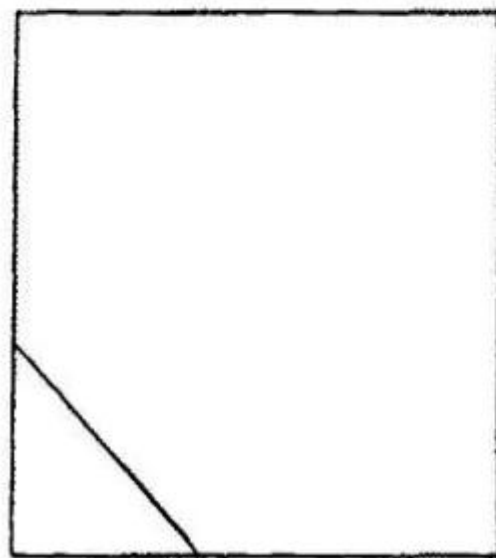
5 _____



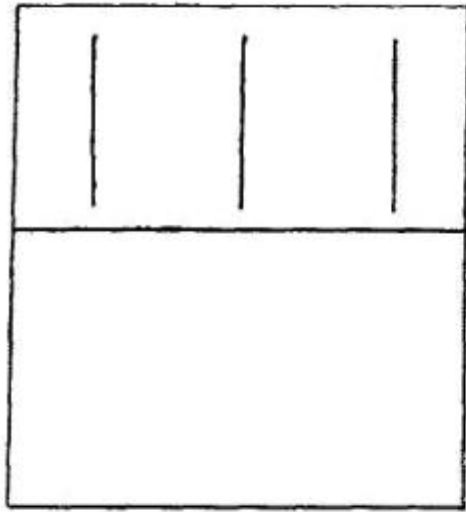
6 _____



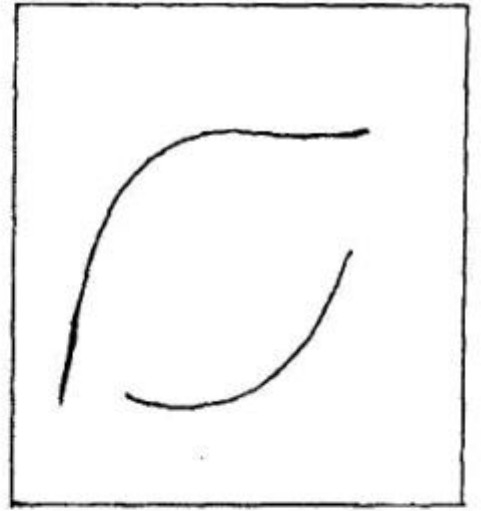
7 _____



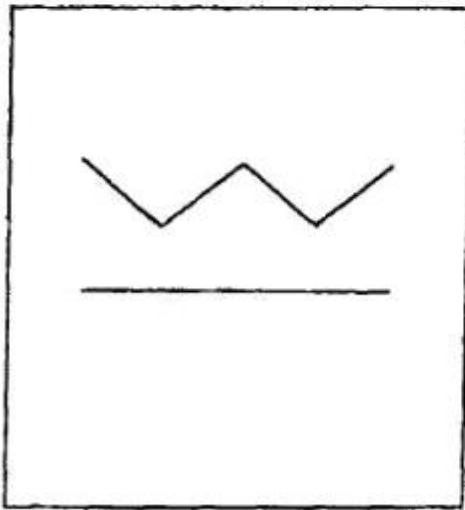
8 _____



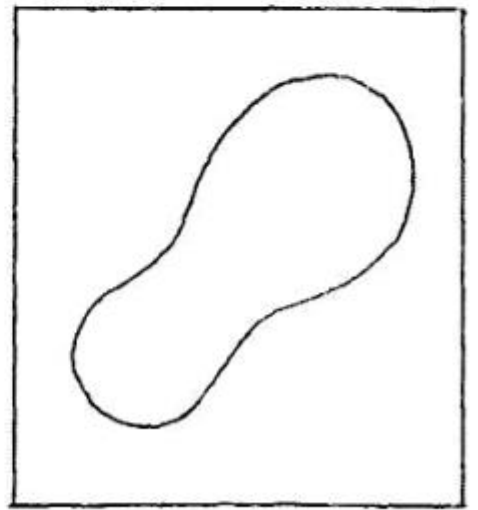
9 _____



10 _____



11 _____



12 _____

**Тест личностных творческих характеристик Ф. Вильямса
в редакции Е. Туник**

Инструкция: Это задание поможет вам выяснить, насколько творческой личностью вы себя считаете. Среди следующих коротких предложений вы найдете такие, которые определенно подходят вам лучше, чем другие. Их следует отметить знаком «Х» в колонке «В основном верно». Некоторые предложения подходят вам лишь частично, их следует пометить знаком «Х» в колонке «Отчасти верно». Другие утверждения не подойдут вам совсем, их нужно пометить знаком «Х» в колонке «В основном неверно». Те утверждения, относительно которых вы не можете прийти к решению, нужно пометить знаком «Х» в колонке «Не могу решить». Д

елайте пометки к каждому предложению и не задумывайтесь подолгу. Здесь нет правильных или неправильных ответов. Отмечайте первое, что придет вам в голову, читая предложение. Ставьте знак «Х» в ту колонку, которая более всего подходит вам. На каждый вопрос выберите только один ответ.

Вам выдана тестовая тетрадь, в которой содержатся все утверждения и лист ответов. Пожалуйста, отмечайте свои ответы только на листе ответов, ничего не пишите в тестовой тетради. Номера заданий тестовой тетради соответствуют номерам на листе ответов.

Текст опросника «Самооценка творческих характеристик личности»

1. Если я не знаю правильного ответа, то я пытаюсь догадаться о нем.
2. Я люблю рассматривать предмет тщательно и подробно, чтобы обнаружить детали, которых не видел раньше.
3. Обычно я задаю вопросы, если чего-нибудь не знаю.
4. Мне не нравится планировать дела заранее.

5. Перед тем как играть в новую игру, я должен убедиться, что смогу выиграть.

6. Мне нравится представлять себе то, что мне нужно будет узнать или сделать.

7. Если что-то не удастся мне с первого раза, я буду работать до тех пор, пока не сделаю это.

8. Я никогда не выберу игру, с которой другие не знакомы.

9. Лучше я буду делать все как обычно, чем искать новые способы.

10. Я люблю выяснять, так ли все на самом деле.

11. Мне нравится заниматься чем-то новым.

12. Я люблю заводить новых друзей.

13. Мне нравится думать о том, чего со мной никогда не случилось.

14. Обычно я не трачу время на мечты о том, что когда-нибудь я стану известным артистом, музыкантом или поэтом.

15. Некоторые мои идеи так захватывают меня, что я забываю обо всем на свете.

16. Мне больше понравилось бы жить и работать на космической станции, чем здесь, на Земле.

17. Я нервничаю, если не знаю, что произойдет дальше.

18. Я люблю то, что необычно.

19. Я часто пытаюсь представить, о чем думают другие люди.

20. Мне нравятся рассказы, или телевизионные передачи о событиях, случившихся в прошлом.

21. Мне нравится обсуждать мои идеи в компании друзей.

22. Я обычно сохраняю спокойствие, когда делаю что-то не так или ошибаюсь.

23. Когда я вырасту, мне хотелось бы сделать или совершить что-то такое, что никому не удавалось до меня.

24. Я выбираю друзей, которые всегда делают все привычным способом.

25. Многие существующие правила меня обычно не устраивают.
26. Мне нравится решать даже такую проблему, которая не имеет правильного ответа.
27. Существует много вещей, с которыми мне хотелось бы поэкспериментировать.
28. Если я однажды нашел ответ на вопрос, я буду придерживаться его, а не искать другие ответы.
29. Я не люблю выступать перед классом.
30. Когда я читаю или смотрю телевизор, я представляю себя кем-либо из героев.
31. Я люблю представлять себе, как жили люди 200 лет назад.
32. Мне не нравится, когда мои друзья нерешительны.
33. Я люблю исследовать старые чемоданы и коробки, чтобы просто посмотреть, что в них может быть.
34. Мне хотелось бы, чтобы мои родители и учителя делали все как обычно и не менялись.
35. Я доверяю своим чувствам, предчувствиям.
36. Интересно предположить что-либо и проверить, прав ли я.
37. Интересно браться за головоломки и игры, в которых необходимо рассчитывать свои дальнейшие ходы.
38. Меня интересуют механизмы, любопытно посмотреть, что у них внутри и как они работают.
39. Моим лучшим друзьям не нравятся глупые идеи.
40. Я люблю выдумывать что-то новое, даже если это невозможно применить на практике.
41. Мне нравится, когда все вещи лежат на своих местах.
42. Мне было бы интересно искать ответы на вопросы, которые возникнут в будущем.
43. Я люблю браться за новое, чтобы посмотреть, что из этого выйдет.

44. Мне интереснее играть в любимые игры просто ради удовольствия, а не ради выигрыша.

45. Мне нравится размышлять о чем-то интересном, о том, что еще никому не приходило в голову.

46. Когда я вижу картину, на которой изображен кто-либо незнакомый, мне интересно узнать, кто это.

47. Я люблю листать книги и журналы для того, чтобы просто посмотреть, что в них.

48. Я думаю, что на большинство вопросов существует один правильный ответ.

49. Я люблю задавать вопросы о таких вещах, о которых другие люди не задумываются.

50. У меня есть много интересных дел в школе и дома.

Лист ответов опросника
«Самооценка творческих характеристик личности»

ФИО _____

Дата _____ Школа _____ Возраст _____

№ вопросов	В основном верно (да)	Отчасти верно (может быть)	В основном неверно (нет)	Не могу решить (не знаю)	№ вопросов	В основном верно (да)	Отчасти верно (может быть)	В основном неверно (нет)	Не могу решить (не знаю)
1					26				
2					27				
3					28				
4					29				
5					30				
6					31				
7					32				
8					33				
9					34				
10					35				
11					36				
12					37				
13					38				
14					39				
15					40				
16					41				
17					42				
18					43				
19					44				
20					45				
21					46				
22					47				
23					48				
24					49				
25					50				

Сценарий «Площади города» из книги «The God-Machine Chronicles»

Площади города

Однажды ночь, в полночь, несколько зданий города начинают передвигаться невообразимым способом, правда, непродолжительное время. В конце этого передвижения, последнеедвигающееся здание исчезает. И мало кто замечает это передвижение, как и то, что здания находятся не на своих местах, а некоторые даже пропадают.

Инфраструктура

Эта история может происходить в любом городе мира. Каждую ночь, дюжина или больше зданий одного района двигаются и перестраиваются. Это движение начинается в полночь, а в следующие сутки на одну минуту позже, т.е. в 00:01 и так на протяжении пяти ночей до 00:05. Это может показаться невозможным, но здания передвигаются как отдельный элемент, а улицы и тротуары огибают их искривляясь. Здания двигаются парами параллельно друг другу вдоль улиц, со скоростью пешехода. Любой наблюдатель, находящийся неподалеку может довольно четко увидеть происходящее, а также заметить, что за пять минут до начала движения и через пять после, на улице нет никого из людей в радиусе полумили.

Движение никогда не происходит по прямой. Оно очень похоже на двумерную головоломку, где одно здание движется на юг три квартала, затем другое ближайшее движется на запад два квартала, позволяя третьему зданию занять место первого (как наши пятнашки - прим. пер.). Это движение занимает около 10 минут, здание сделавшее последний ход исчезает. Здание и все, кто находятся внутри, стираются из этой реальности. Номера в телефонных книгах, сотовые телефоны, записи адресов, лицензии на ведение бизнеса, налоговые учетные записи, медицинские полюса, все исчезает. Никто не помнит, что все было по-другому, ну может быть несколькими людям, кто сильно любили пропавших в течение пары недель будет очень грустно и одиноко. Единственные люди, которые замечают пропажу, это свидетели движения зданий.

Правда: Пути, которые позволяют кварталам двигаться (описано ниже) являются логистической инфраструктурой. Улицы над ними и прилегающие к ним зоны, которые не допускают сюда людей - инфраструктура сокрытия. Стирание зданий из реальности являются структурой уничтожения.

Взаимозаменяемые части

Персонажи этой истории должны быть за пределами превратностей судьбы существования этого города. Кто-то может быть приезжим, который ищет работу или хочет именно в этом месте написать роман. Другой может быть, приехал сюда на временную работу, с которой он ездит по всем городам, а кто-то может быть бродягой. Все что требуется - чтобы у персонажей не было стабильных рабочих мест, но была склонность иногда ложиться за полночь.

Чертежи

Каждую ночь исчезает здание, и большинство из этих зданий являются жилыми. Никто не помнит об исчезнувших людях, кроме нескольких человек, которые не смогли попасть внутрь в полночь и нескольких людей с серьезными психическими заболеваниями. Все эти люди помнят, что и офисное здание, и тот жилой дом исчезли, как многие другие. Несколько сотен человек были стерты из реальности. Люди, которые видели и слышали движения зданий, становятся все более рассинхронизированными относительно окружающего мира, так как они помнят все возрастающее количество людей, зданий, ресторанов и магазинов, которых никто не помнит.

Иногда первым признаком человека, который заметил отсутствие здания, является упоминание им какого-либо магазина или ресторана, на что в ответ он получает удивленные взгляды. Эти упоминания заставляют сторониться его другими людьми. Если персонажи оказались не в состоянии предотвратить перемещения зданий, через несколько недель они увидят, что большинство их близких людей превратилось просто в знакомых.

Штыри

Персонажи оказываются на улице в ночь, когда здания начинают двигаться. Каждый человек в городе чувствует сильное желание зайти в здание за несколько минут до того, как они начинают двигаться, но иногда кто-то не может попасть домой, теряет ключи или плутает по дорогам от магазина. Каждый персонаж чувствует желание срочно вернуться домой (или в магазин, офис или другое здание, где они планировали быть около полуночи), с максимально возможной скоростью, но по каким-то причинам им это не удается.

Пока они находятся снаружи, персонажи слышат странные звуки катящихся камней, это звук движения зданий. На следующий день, работа, на которой временно работал приезжий, исчезает, или магазин, где бездомный обычно покупал себе еду, тоже пропадает, вместе со всеми, кто был внутри. И никто этого не замечает. В самом деле, карты и Интернет ясно показывают, что здания никогда и не было, хотя персонажи помнят о нем.

Следующей ночью, персонажи которые живут в той же части города, выглядывают в окна и видят, что близлежащие здания двигаются.

Если, по крайней мере, три человека смотрят на последнее здание - оно не исчезает, оно просто двигается до последнего расположения и останавливается. Однако все люди должны хорошо видеть здание и быть не меньше, чем в 100 ярдах от него. Это здание не исчезло, но в следующую ночь, здания,двигающиеся в другой части города, могут исчезнуть по старому принципу. Способом наблюдения можно сохранять здания от исчезновения, но для этого требуется ночные дежурства в местах движения зданий.

Существует еще один способ остановить здания, но для этого персонажам придется искать ответы под городом. Как и большинство городов, этот город имеет ливневую канализацию, систему коридоров и туннелей под улицами. Те, кто получит доступ к туннелям и посмотрит на передвигающиеся здания, заметит что рельсы, по которым двигаются здания, четко видны на потолке этих туннелей, даже если здание не двигается.

На поверхности эти рельсы пропадают из-за того, что асфальт перемещается, чтобы их прикрыть. Они остаются под поверхностью, скрытые от глаз. Если кто-то разрежет их, приварит стальные пруты или иным способом отключит или разрушит эти рельсы, они навсегда перестают действовать. Разрез рельсов или приварка арматурины вызывает крен и скрежет здания, что запрещает некоторым другим зданиям передвигаться. Более обширные повреждения замедляют процесс, и требуется две ночи, чтобы здание, которое должно исчезнуть, дошло до своего расположения. Поломка этих рельсов во всех точках города заставляет здания прекратить свои перемещения и пропадает угроза исчезновения этих зданий.

Если персонажи начинают разрушать рельсы или иным способом останавливают процесс, на следующий день их посещает Офицер Стрейт. Это Ангел в форме дорожного полицейского. Он не может покинуть улицы, но пытается остановить персонажей от разрыва рельсов или иных изменений Площадей Города. Более подробную информацию об Офицере Стрейте можно найти в третьей главе (стр. 139).

Методы

Ремесла: Персонажи, изучающие пути, по которым двигаются здания, при успешном броске Сообразительность + Ремесла, могут догадаться, что эти пути могут как-то быть видимыми в туннелях под городом. Бросок Интеллект + Ремесла помогает персонажам понять, как навсегда попортить эти рельсы.

Расследование: Каждую ночь здания в разных частях города движутся. Все эти передвижения происходят по сложной, но понятной схеме. После наблюдения

перемещений в течение хотя бы трех ночей, персонажи могут сделать проверку Интеллект + Расследование с -2, чтобы определить следующий район. Вторая успешная проверка подскажет, какое здание должно исчезнуть. Исключительный успех в любом броске позволит персонажу полностью понять модель движения и предсказать, как будут двигаться и исчезать здания в течение нескольких недель.

Вождение: Персонажи, которые слышали грохот начинающих движения зданий, могут проехать по этой зоне до того, как здания перестают перемещаться, бросаю

Сообразительность + Вождение.

Выживание: Персонаж, идущий по подземным туннелям, может сделать проверку

Сообразительность + Выживание, чтобы точно найти местоположение здания или ряда зданий.

Убеждение: Манипулирование + Убеждение позволит персонажу убедить людей эвакуироваться из здания, которое должно исчезнуть. Персонажи должны это сделать до того, как здание начало двигаться. После того как здание начало двигаться, никто не сможет ни войти, ни выйти.

Обман: Персонажи могут бросить проверку Внушительность + Обман, чтобы успешно выдать себя за работников службы экстренной помощи и эвакуировать жителей.

Преимущество: Разрушитель (стр. 164). Персонажи, ловко обращающиеся с взрывчаткой, с легкостью разрушают системы рельс.

Преимущество: Чувствительность к предзнаменованиям (стр. 173). Когда персонажи видят здание, которое исчезнет в эту ночь, любой, кто получает видения или подсказки будущего делает рефлексивный бросок Сообразительность + Оккультизм, чтобы определить какое именно здание исчезнет.

Эскалация

Если персонажам удастся разрушить рельсы и избежать внимания Офицера Стрейта, они спасают город от потерь зданий и людей, по крайней мере, на какое-то время. Бог-Машина может принять решение попытаться восстановить эту Инфраструктуру, но это займет слишком много времени и усилий. Если персонажи хотят бдеть, они могут тут остаться и попытаться остановить его.

Конечно, Бог-Машина может избрать другой подход к проблеме, и выбрать альтернативное место для решения своих задач, что подводит персонажей к Историям "Города Побратимы" (стр. 73) или "Пропавшие без вести (стр. 82).